

3D-Schlachtplatte im All

Imperium Galactica 3

Strategen, aufgepasst: In Ungarn entsteht ein Echtzeit-Epos mit opulenten Weltraumkämpfen, Planeteneroberung und komplexer Forschung.

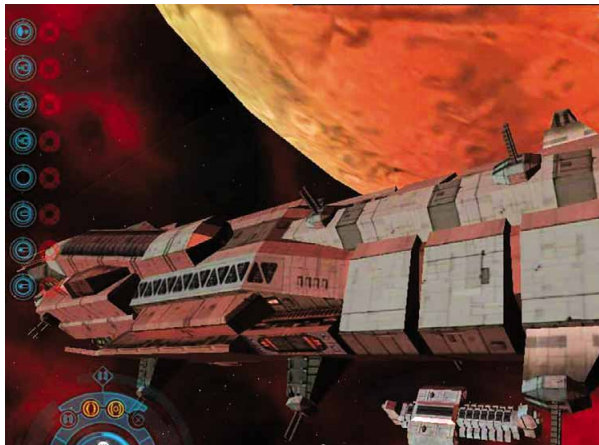


Auf Video-CD:
Video-Special

Eine Kontaktanzeige kann fürchterliche Folgen haben, wenn sich die »zärtliche Schmutsekatz« beim Blind Date als Trampeltier mit Damenbart entpuppt. Ähnliches widerfährt im Jahre 2100 der Menschheit beim ersten Kontakt mit Außerirdischen: Statt herzenguter Leuchtfinger-ETs erscheinen aggressive **Independence Day**-Aliens im Orbit. Um die machtvollen Invasoren wieder loszuwerden, starten Sie eine Karriere bei der irdischen Raumflotte – und das 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Imperium Galactica 3**.

Karriere-Kick

Als einziges Weltraum-Strategiespiel beißt sich **Imperium Galactica 2** seit 17 Monaten in unserer Genre-Hitliste fest. Das liegt an dem gelungenen, komplexen Mix aus Echtzeit-Schlachten mit Kolonie-Aufbau, Forschung und eigenen Schiffskonstruktionen. Auf eroberten Planeten errichtete man Basen, zwischen deren Gebäuden man auch kämpfte. Diese Sucht erregende Mischung will das ungarische Entwicklerteam Philos Laboratories beibehalten.



Bei selbst designten Schiffen sind **Aufbauten** auch in der Spielgrafik zu sehen.



Laserduelle zwischen **Schlachtkreuzern** dauern locker ein paar Minuten – bis die Schilde zusammenbrechen.

In **Imperium Galactica 3** starten Sie Ihre Verteidigerkarriere als Offiziersfrischling im heimischen Sonnensystem. Doch Ihre paar leichten Kreuzer hauen kein Alien aus dem Cockpit. Um mehr und bessere Schiffe zu konstruieren, erobern Sie feind-

liche Planeten und investieren deren Rohstoffe in Produktionsstätten sowie Laboratorien. Auf die Bodenkämpfe verzichten die Designer allerdings; die Schlachten toben ausschließlich im All.

Jäger jagen träge Träger

Grafisch stellt **Imperium Galactica 3** sogar das optische Vorbild **Homeworld** ins stellare Abseits. Trägerschiffe spucken ihre Jäger aus, die mit geballtem Laserfeuer an den feindlichen Schilden knabbern. Raketenschwärme

aus Orbitalstationen rasen Angreifern entgegen. Sogar der profane Wechsel zum nächsten Sonnensystem mutiert zur rasanten Wurmloch-Kamerafahrt. Ihre Schiffsupgrades sehen Sie nicht nur in Statistiken: Eingebaute Geschützbatterien drehen sich im Gefecht tatsächlich dem Feind entgegen, und Schutzschilde flammen unter Beschuss auf. Über 50 Waffentypen und Upgrades sollen Sie im Spielverlauf erforschen und einbauen können. **MD**

Imperium Galactica 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Philos Laborator.
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »Schon die Vorgänger haben mich auf Trab gehalten – obwohl sie grafisch der Spieltiefe hinterherhinkten. Doch der dritte Teil haut auch optisch auf die Pauke. Nur die Bodengefechte werden mir fehlen.«