

Treffen der Generationen

Star Wars Galactic Battlegrounds



Das kommt uns ziemlich bekannt vor: Imperiale Truppen im Angriff auf einen **Eisplaneten**.

Echtzeit-Nachhilfe für Jedis: Die bewährte Grafik-Engine von Age of Empires 2 soll LucasArts' Krieg der Sterne auf die Sprünge helfen.



Auf Video-CD:
Video-Special

Mit Echtzeit-Strategiespielen hatte LucasArts bislang wenig Erfolg. Das soll sich nun ändern. Für **Galactic Battlegrounds** haben sich George Lucas' Spiele-Entwickler professionelle Hilfe geholt: Von den Ensemble Studios lizenzierte man die **Age of Empires 2**-Engine.

Amidala trifft Chewbacka

Noch bis vor kurzem verkündete LucasArts, kein Spiel mehr zu veröffentlichen, das nicht auf den neuen Filmen basieren würde. In **Galactic Battlegrounds** sind sich die Kalifornier teilweise untreu geworden. Denn mit der Handelsföderation, Prinzessin Amidalas Naboo-Truppen und den Gungans sind zwar drei der sechs Völker, als deren Feldherr Sie antreten

können, aus Episode 1. Der Rest stammt aber aus dem alten **Star Wars**-Szenario: Ohne Rebellen und das fiese Imperium wäre der **Krieg der Sterne** auch nur halb so schön. Chewbackas Wookies stellen die sechste Partei.

SF trifft Mittelalter

Spielerisch sollen sich die Gefechte auf den **Galactic Battlegrounds** nur unwesentlich anders entwickeln als in **Age of Empires 2**. Lediglich die Namen sind andere: Als Helden halten bekannte Film-Figuren her, wie Luke Skywalker, Darth Vader oder Obi Wan Kenobi. Zivilisationsstufen heißen nun Techlevels, und statt Holz und Stein sammeln Ihre Truppen Kohlenstoff und Novakristalle ein. Auch fleißig konvertierende Priester



Nach wie vor das schönste Szenario: Rebellen stürmen eine **imperiale Station**.

finden sich wieder: als Jedi-Ritter mit mentalen Fähigkeiten. Eine Kernrolle werden Kraftwerke übernehmen. Denn Gebäude sind von Energieschilden geschützt, die ihrerseits Unmengen an Strom verbrauchen.

2D trifft 3D

Neben der spieltechnischen Verwandschaft merkt man dem **Star Wars**-Strategiespiel auch grafisch stark die Nähe zum Ensemble-Klassiker an. Allerdings wirkt die 2D-Engine im Vergleich zur aktuellen 3D-Konkurrenz von **Age of Mythology**

oder **Empire Earth** deutlich angejahr. Über den Aufbau der Missionen wollten sich die Entwickler nicht äußern. Bislang steht lediglich fest, dass es sechs Kampagnen mit jeweils acht Missionen geben soll. Erstmals (darauf ist man bei LucasArts ganz besonders stolz) soll ein Szenario-Editor beiliegen – was mittlerweile überall woanders ohnehin üblich ist. Mit dem haben Sie direkten Zugriff auf alle 300 Einheitentypen. Damit lassen sich auch Misch-Gefechte aus **Episode 1** und den früheren Film-Szenarios erstellen. **MIC**



Episode 1: Soldaten der **Handelsföderation** greifen die Gungans auf Naboo an.

Galactic Battlegrounds

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** LucasArts
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Durch die AoE-2-Engine wirkt Galactic Battlegrounds alles andere als frisch. Dennoch kann ich mit der alten Grafik leben, wenn den Entwicklern ein ansprechendes Missionsdesign gelingt. Denn gute Strategiespiele im Star-Wars-Universum sind nach wie vor Mangelware.«