

Griff nach den Sternen

Imperium Galactica 2

Eine Portion Management, ein Schuß Aufbauspiel, eine Prise Echtzeit-Strategie – fertig ist die gehaltvolle Spiele-Mischung.



Sie geben Ihrer Raumflotte letzte Anweisungen und nehmen den Kampf auf. Sofort zucken Laserblitze durch das All, kreisen Jäger feuend um schwerfällige Fregatten und bersten getroffene Schiffe in einem Feuerball. Diese furiose Schlacht ist Teil des Strategiespiels *Imperium Galactica 2*, in dem Sie die ganze Galaxis erobern sollen. Dazu gehört allerdings mehr als nur Feuerkraft: Bevor Ihre Flotte Feindschiffen einheizt, müssen Sie Planeten besiedeln und Ihr Sternen-Imperium in Schuß halten.

Ärger im All

Acht Rassen balgen sich um die Vorherrschaft im Sternreich. In je einer Kampagne greifen Sie in die Ge-

schichte dreier galaktischer Völker ein. Bevor Sie an die Erfüllung der Spielziele denken können, müssen Sie ähnlich wie in *Master of Orion 2* Ihr Reich langsam ausweiten. Dazu schicken Sie Kolonieschiffe zu unbesiedelten Planeten oder Kriegsflotten zu lukrativen Feindkolonien. Die Zeit läuft dabei beständig weiter, kann aber bis zum Stillstand heruntergeregt werden. Sobald eine neue Siedlung gegründet ist, dürfen Sie den Häuserbau auf der Planetenoberfläche selbst in die Hand nehmen. Auf der frei drehbaren 3D-Landschaft platzieren Sie von Fabriken bis Abwehrstellungen allerhand nützliche Bauten – sofern die benötigte Technologie schon erforscht ist.



Eine Panzertruppe der Solarier versucht, in die gegnerische Siedlung vorzudringen.

Echtzeit-Schlachten

Wenn zwei Raumschiff-Flotten aufeinandertreffen, wechselt das Spiel in die 3D-Kampfansicht. Nachdem Sie Ihren Schiffen Angriffsziele vorgegeben haben, stürzen sich diese in eine Echtzeit-Schlacht. Die Gefechte werden Sie jederzeit anhalten können,

um neue Anweisungen zu erteilen. Auch auf Planeten wird gekämpft: Wie in Echtzeitstrategie-Spielen sollen Sie Ihre Panzer über Berg und Tal scheuchen, um alle Feindfahrzeuge auszuschalten. Gewalt wird allerdings nicht die einzige Lösung sein, auch Diplomatie und Spionage können zum Ziel führen. **CS**



Die Weltraum-schlachten lassen sich pausieren, um Schiffen neue Anweisungen zu erteilen.

Imperium Galactica 2

Genre: Strategie Hersteller: Digital Reality
Termin: November '99 Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Mit den schicken Raumkämpfen sieht *Imperium Galactica 2* schon fast verdächtig gut aus; hoffentlich haben die Designer der Grafik nicht die Spieltiefe geopfert. Abwechslung dürfte mit Forschung, Management und Echtzeit-Kämpfen auf jeden Fall geboten sein.«