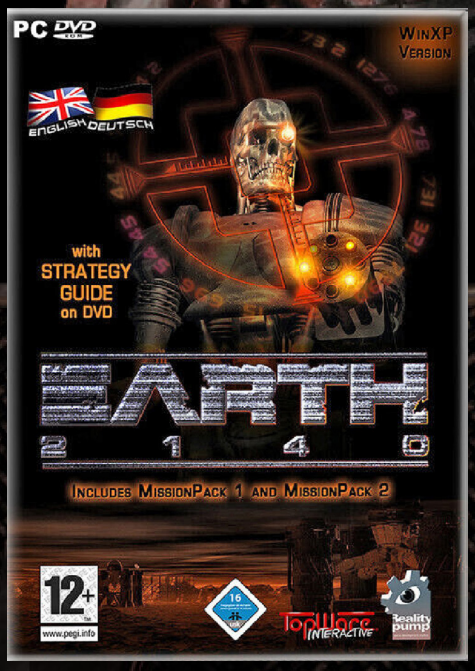
Community-Hingabe

EARTH 2140 LEBT

Die Earth-Serie konnte ihre RTS-Konkurrenz zwar nie bezwingen, dafür aber eine treue Fanbase seit 27 Jahren halten. Wir haben diese Community besucht. Von Michael Sonntag

Wenn ich zwei Dinge über die Jahre bei GameStar lernen durfte, dann diese: Das gesamte Spieleuniversum ist größer als alles, was ich mir jemals vorstellen kann. Sogar größer als die Spielwelt von The Elder Scrolls: Daggerfall. Und: Solange ein Spiel Fans hat, ist es unsterblich – selbst wenn der Titel unspielbar geworden ist oder abgeschaltet wurde. Wo eine Leidenschaft ist, da ist auch immer eine Mod, ein Patch oder ein Projekt, das der Vergessenheit einen Strich durch die Rechnung macht.

Ich habe schon viele Reports über ältere Spiele geschrieben, aber von der Earth-Reihe habe ich bisher noch nie etwas gehört. Kein Wunder, es war für die Reihe anscheinend auch ein Leichtes, im Schatten von Age of Empires und Command & Conquer zu verschwinden. Entwickelt wurde es vom Studio Rea-



Earth 2140 erschien 1997 und schickte zwei Fraktionen in den Krieg um die letzten Ressourcen eines sterbenden Planeten.

Für 2012 hatte Publisher Topware einen vierten Teil angekündigt: Earth 2170 natürlich.

Im Jahr 1999 erschien der Nachfolger Earth 2150: Escape from the Blue Planet. Der Community-Server InsideEarth stellt viele Mods und Patches zur Verfügung, um die Version bestmöglich spielen zu können.

lity Pump, das seit 2016 inaktiv ist. Abseits von Raven's Cry – dem wohl miserabelsten Piratenspiel aller Zeiten – und Two Worlds zeichnete sich das Studio vor allem durch seine RTS-Reihe aus. Noch heute wird die Reihe von einem kleinen Kreis gespielt. Ich habe die Community auf einem der letzten aktiven Discord-Server besucht und sie nach ihrer Leidenschaft befragt.

Drei Spiele, drei Communitys, eine gemeinsame RTS-Liebe

Was ist denn jetzt dieses Earth? Gute Frage, lasst uns daher mit einem kurzen Briefing starten, um welches Spiel es hier geht und auf welche abgespacte Reise euch dieser Artikel schickt. Die Earth-Serie ist Basenbau-Echtzeitstrategie in einem Zukunfts-Setting und Command & Conquer tatsächlich sehr ähnlich – und gleichzeitig auch nicht. Die Details machen den großen Unterschied. In den Kämpfen treffen meistens Panzer und Roboter aufeinander und schießen, als würde es kein Morgen geben. Mit den Folgeteilen kamen zudem weitere Map-Features wie Höhlensysteme und Tag-Nacht-Wechsel dazu. Auch der modulare Zusammenbau von Gebäuden und Einheiten addierte sich später als Merkmal.

In Earth 2140 steht es nicht gut um die Erde, weshalb die Menschheit in den Untergrund flüchten musste. An der Oberfläche kämpfen die letzten beiden Fraktionen – die Vereinigten Zivilisierten Staaten (UCS) und die Eurasische Dynastie (ED) – um die übrigen Ressourcen. In der Fortsetzung Earth 2150 hat der Planet mittlerweile so sehr unter den Kämpfen gelitten, dass beide Parteien auf den Mars umziehen mussten. Jetzt mischt auch eine dritte Partei mit, die Lunar Corporation. Mit den beiden Standalone-Erweiterungen kommen massenweise neue Inhalte dazu, unter anderem Missionen, Einheiten und Karten. Im letzten Teil, Earth 2160, wird ein letztes Mal um den Mars gekämpft. 17 Jahre später ist zwar klar, dass die Reihe zu Ende ist, aber eines ganz bestimmt nicht: welcher der beste Teil ist. Das sehen die rund 1.000 Fans, Entwickler und Modder auf dem Community-Hub Inside Earth alle etwas anders.

Discord-Mitglied Alexander O. gibt einen Überblick: »Earth 2150 ist komplexer und reichhaltiger, und es ist das einzige Spiel, das einen nicht-linearen Missionsbaum hat. Das zweite ist linear und in Ordnung. Es wurden auch zusätzliche Gebäude und Einheiten hinzugefügt. Die dritte Version ist … nun ja … linear, extrem schwer und unfair für den Spieler, besonders in den Kampagnen.« Viele stimmen ihm zu, andere widersprechen – erst beim dritten Teil Earth 2160 sei Reality Pump auf der Spitze seines Könnens gewesen. Seine Einschätzung: »Aus technischer Sicht ist Earth 2150 im Moment das fortschrittlichste Spiel, auch dank unseres Entwicklers Guardian und seiner EarthExtensions (16:9-Absturzbehebung, FPS-Freischaltung, Zoom-Freischaltung, etc.).« User IceReaper interveniert: »Nein, ganz klar, 2140. Zu dieser Zeit war noch nicht alles tausendfach ausgelutscht. Meine Nostalgie kickt da auch am meisten. Ich habe die Nachfolger ebenfalls gespielt. Aber gefühlt ließ die Faszination danach stufenweise nach. Vor allem auch, weil die frühen 3D-Spiele nicht gerade hübsch waren.«

Kein reiner C&C-Klon

Abseits des besten Teils sind sich die Mitglieder bei einer Frage sofort einig: dass Earth einen C&C-Klon zu nennen, den sofortigen Abschuss mit einer Laserkanone rechtfertigt. Discord-Mitglied michael.dgg2 erklärt: »Die Inspiration und die Ähnlichkeiten sind für jeden, der sowohl C&C als auch Earth gespielt hat, wirklich eklatant. Allerdings würde ich es nicht als Klon betrachten. Ich denke, es ist eine Kombination aus mehreren einzigartigen Dingen: Setting, Grafikstil, rasantes Gameplay und einprägsamer Soundtrack. Aus der Gameplay-Perspektive gefällt mir eine Sache besonders gut: der modulare Gebäudebau.« phantom9399 ergänzt: »Ehrlich gesagt habe ich noch kein RTS gesehen, das Earth ähnelt.

Auf der Spitze seines Könnens: Nach vierjähriger Pause markiert Earth 2160 im Jahr 2005 den Abschluss der Reihe. Nachdem die Erde den Kriegen zum Opfer gefallen ist, heißt es jetzt: Wer ist der Master of the Mars?

Seit mehreren Jahren arbeitet ein Team an einem Remake von Earth 2140 auf der Basis der OpenRa-Engine. Das Projekt kommt gut voran, auch wenn es noch keinen Release-Termin gibt.

Strategie

Earth 2140 Mission Pack 1

Der Krieg zwischen UCS und ED geht weiter.

Earth ist trotz variablem Schwierigkeitsgrad immer noch schwer.

Die TopWare-Designer waren den Sommer über fleißig und haben jetzt schon ihr erstes Mission Pack zu Earth 2140 fertig. Stattliche 50 Missionen lang (verteilt auf acht Kampagnen) kämpfen Sie wieder in Echtzeit mit Panzern jeder Gewichtsklasse, Minenlegern und sonstigen Roboteinheiten um die Vorherrschaft im Jahr 2140. Netzwerker (und neuerdings auch Besitzer eines Modems) dürfen auf 20 neuen Karten zeigen, was sie können. Das Hauptprogramm wird bei der Installation einer Frischzellenkur unterzogen, weshalb Sie nun (auch bei den alten Schlachten) unter drei Schwierigkeitsgraden wählen können. mic

Michael Schnelle

Den einzelnen Missionen fehlt noch der letzte Designschliff. Manche Levels sind selbst für Profis kaum zu schaffen. Da hilft auch der regulierbare Schwierigkeitsgrad wenig.

Dafür sind die Explosionen schick und der Soundtrack motivierend. Wer Spaß am Hauptprogramm hatte, wird nicht enttäuscht sein.

Earth 2140 Mission Pack 1

Genre:	Strategie	Hersteller:	TopWare
Anspruch:	Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	70 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 6 (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte 2fach CD	Pentium 90 16 MByte 4fach CD	Pentium 133 16 MByte 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

70% SPIELSPASS

Solide Echtzeit-Action mit kleinen Macken.

Earth 2140 erschien vor der ersten Ausgabe der GameStar. Deswegen gab es in der Oktoberausgabe 1997 nur den Addon-Test.

Ich wünschte, mehr moderne Echtzeitstrategiespiele hätten die erweiterte Einheiten- und Forschungszusammensetzung. Es war ein gutes Gleichgewicht zwischen komplexer Forschung und schnellem Erlernen der Mechaniken. Das Wettersystem sollte auch in modernen RTS implementiert werden.« User Ajack bringt noch deutlicher auf den Punkt, was Earth so besonders macht: »Es ist schwer zu sagen, dass Earth in anderer Hinsicht etwas Besonderes ist als nur dadurch, dass es eine Art von RTS-Spiel ist, das in der heutigen Zeit einfach ausgestorben ist. Es gibt tatsächlich Spiele, die Earth sehr ähnlich sind (wie Original War in gewissem Maße), aber sie haben alle eines gemeinsam: Sie sind alle alte RTS-Spiele. Sie alle haben eine einzigartige Spielmechanik und ziehen deine Aufmerksamkeit auf sich, weil sie einfach anders sind.«

Hauptsache, Earth spielen

Die Discord-Community unterstützt sich gegenseitig bei Spielproblemen, veranstaltet Turniere und veröffentlicht immer wieder neue Patches sowie Mods. Jeder hat dabei seine ganz eigene Vision und sein eigenes Projekt. User Guardian beispielsweise kümmert sich um Spielerinnen und Spieler, die mit der heute teilweise unspielbaren Vanilla-Version von Steam und GOG nicht zurechtkommen. User phantom9399 kam wiederum zur Community, um als kompetitiver Spieler das Meta zu verändern, das anfänglich nur aus stumpfem Campen bestand und sich mittlerweile zu koordinierten Rushes weiterentwickelt hat. Heute ist er selbst Turnierleiter und erinnert sich gerne an das zehnmonatige Zwei-gegen-zwei-Turnier im Jahr 2023 zurück. Hierbei belegten die Spieler Salzstange und Szakael den ersten Platz und gewannen zusammen – putzige 50 Euro, die von einem anderen Spieler bereitgestellt wurden. Alles kocht auf einer kleinen, aber leidenschaftlichen Flamme. Hauptsache, es wird Earth gespielt, so der Eindruck, den die Community macht.

Der Turnierleiter und Admin phantom9399 gibt mir weitere Einblicke: »Wie bei den meisten alten RTS-Spielen werden die Spiele mit fortschreitender Technologie schwieriger zu spielen, aber InsideEarth hat die Spielbarkeit deutlich verbessert. Die Community selbst ist immer noch recht aktiv, es gibt oft Phasen mit geringer und hoher Aktivität, je nach Jahreszeit. Multiplayertechnisch ist Earth 2160 gerade stark dabei. Derzeit arbeiten Modder auch an verschiedenen Dingen, unter anderem einem neuen Balance-Patch, der bald veröffentlicht werden soll. Es gibt auch eine Handvoll von Erweiterungen wie Operation X, aber die werden zur Zeit nicht aktualisiert.«

Der User Ajack ist ebenfalls schon lange dabei und sieht in der Community eine andere Art Echtzeitstrategie-Nimmerland, um seine Kindheit gemeinsam mit anderen aufleben zu lassen. »Ich bin eigentlich nur hier, weil ich andere Leute finden wollte, die die gleiche Liebe zu älteren Spielen teilen wie ich. Neue Spiele machen mir im Großen und Ganzen nicht wirklich Spaß, abgesehen von wenigen Ausnahmen«, sagt er, auch wenn er eine Sache an der Moderne doch nicht so schlecht findet: »Ich schätze die allgemeine Benutzeroberfläche und die Shortcut-Layouts an modernen RTS-Spielen. Das ist definitiv etwas, das in der Earth-Serie fehlt, und das würde ich gerne verbessert sehen, wenn es die Zeit erlaubt.«

Das ambitionierteste Projekt: Ein Remake von 2140

Besonders stolz ist die Community auf Open E2140 (Moddb), ein Remake von Teil 1 auf Basis der OpenRA-Engine. Der bereits erwähnte michael.dgg2 gehört zu den Hauptentwicklern. Lustiges Detail: Die Idee ent-

Patches, Hilfe, Mods, Inspiration und Geschichten: Für viele Fans bedeutet, Earth zu spielen, ihre RTS-Kindheit wieder aufleben zu lassen.

stand durch eine gewöhnliche YouTube-Suche nach Programmier-Tutorials. Der Modder IceReaper demonstrierte die auf seinem Kanal Reverse Engine anhand von Earth 2140 und zeigte, wie er einen Panzer in die OpenRA-Engine bringen kann. Dadurch kamen das Projekt und das Team dann zusammen. Und wie läuft die Arbeit am Remake? »Im März 2024 waren bereits viele Spielmechaniken entweder vollständig oder zumindest teilweise fertiggestellt«, erzählt michael.dgg2. »Gebäudebau, Einheiten (Boden/Luft/Schiff), Spezialfähigkeiten wie Tarnung oder Reparatur von Einheiten, Forschung und mehr. OpenE2140 ist jedoch weit davon entfernt, fertig zu sein. Abgesehen von anderen kleineren Features und der unfertigen Benutzeroberfläche fehlt noch ein sehr wichtiges Feature: das Sammeln von Ressourcen.« Erst wenn das steht, wäre ein Early Access denkbar. »Wir würden die erste Version gerne mit einem Paukenschlag herausbringen: voll funktionsfähiger und spielbarer Multiplayer inklusive Karten zum Spielen. Nach der ersten Veröffentlichung wollen wir weitere Spielmechaniken hinzufügen, die derzeit noch fehlen. Die Leute sind sehr an der KI interessiert, genauer gesagt daran, gegen die KI in Skirmish zu spielen. OpenRA hat eine modulare KI, aber einige Teile davon sind auf C&C-Spiele zugeschnitten und müssen geändert werden, bevor sie in OpenE2140 verwendet werden können«, so der Entwickler. Die Engine sei genauso ein Fluch und ein Segen, es gebe viele Möglichkeiten, aber auch viele Limitierungen.

Eine weitere Herausforderung stellt die Frage nach der Balance zwischen Alt und Neu dar. Wie bleibt das Remake originalgetreu, ohne aber alte Fehler zu wiederholen? Mitentwickler IceReaper erklärt: »Oft geht es auch um die technische Frage, wie etwas im Original funktioniert hat und wie man das möglichst eins zu eins nachgebaut bekommt. Häufig fallen dann sogar Bugs und teilweise komplett kaputte Spielmechaniken auf, die in den Originalspielen komplett unentdeckt waren.« michael.dgg2 hat eine konkrete Vorstellung für die Zukunft des Projekts: »Ich wünsche mir, dass OpenE2140 die ultimative Version von Earth 2140 wird, die von so vielen Spielern wie möglich gespielt wird, entweder von Fans von Earth 2140 oder sogar von Leuten, die ganz neu in der Serie sind. Und nicht nur das, es wäre großartig, wenn sich eine Modding-Community darum bilden würde.« Es der bestehenden Community in allen Punkt recht zu machen, sei jetzt schon nicht einfach, aber IceReaper bleibt bei seiner Vision hartnäckig: »Wenn ihr das Original wollt, spielt das Original. Das Remake soll sich dagegen anfühlen, als wäre das Original nur eine Beta gewesen.« Den Traum, irgendwann sogar mal den Source Code in die Hände zu bekommen, hat IceReaper genauso wie die Community längst aufgegeben.

Nichtsdestotrotz müssen Klassiker irgendwie für die Nachwelt bewahrt werden, wofür der Entwickler bereits folgende Idee hätte: »Ich wünsche mir eine Open Source RTS-Engine (wie OpenRA), mit der alle Klassiker modbar und frei einsehbar wären.« Damit dann auch andere feststellen dürfen, dass Earth 2140 der beste Teil der Reihe war. Oder doch Earth 2150? Earth 2160? Das muss die Nachwelt entscheiden. ★

Test Strategie

Endzeit in Echtzeit

Earth 2150

Die Uhr tickt: Nur 180 Tage haben Sie Zeit, mit den letzten Rohstoffen der sterbenden Erde ein gigantisches Flucht-Raumschiff zu bauen.

Der zweite Earth-Teil 2150 bekam im Test 87 Punkte von uns.

Vier Feinde auf dem Weg nach Eden

EARTH 2160

Die Erde ist vernichtet – doch vier Rassen streiten weiter um die Vorherrschaft im Universum. An deren Seite: Sie. Und jede Menge schwer bewaffneter Truppen aus dem Einheiten-Baukasten.

Earth 2160 erhielt »nur« 80 Punkte. Großer Aufreger damals: Man musste sich das Spiel via Internet oder Telefon (kein Witz) freischalten lassen.

Miroslaw Dymek, der kreative Leiter von Reality Pump, wechselte 2013 zu CD Projekt Red.