



Empire of the Ants

Die meisten Marienkäferarten sind prima in Sachen Schädlingsbekämpfung.

KRIEG IM GARTEN

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microids** Entwickler: **Tower Five** Termin: **7.11.2024**

Steffi hat schon eine Stunde lang Ameisenkrieg geführt. Was sie dabei erlebt hat, macht ihr große Hoffnungen für den Release der krabbelnden Echtzeitstrategie. Von Stephanie Schlottag

Die blauen Käfer sind gefallen. Von den Blattläusen ist keine Hilfe zu erwarten, sie sind meilenweit vom Schlachtfeld entfernt. Alle Hoffnungen ruhen jetzt auf den Chitinschultern meiner Arbeiterameisen, die sich

unbeirrt einen Weg durch die Leichen ihrer gefallenen Kameraden bahnen. Doch plötzlich entsenden die Termiten zwei weitere Legionen gegen mich – und mir rinnt vor dem Bildschirm der Schweiß übers Gesicht.

»Hey Steffi, willst du dir Empire of the Ants anschauen?«, hat man mich wenige Tage zuvor gefragt, wohlwissend, dass ich bei Spielen mit Krabbeltieren sofort am Haken hänge. Es klang auch ziemlich gemütlich, einfach mal reinspielen in dieses Reboot des Strategieklassikers aus dem Jahr 2000. Stattdessen wurde ich völlig unverhofft in die nervenaufreibendste Schlacht geworfen, die ich seit Jahren erlebt habe. Aber die neuen grauen Haare war es mir definitiv wert!

Was ist das überhaupt?

1991 erschien ein Science-Fiction-Roman mit dem gleichen Namen, in dem es – Überraschung – um Ameisen und andere Krabbeltiere geht, die untereinander Krieg führen und Intrigen spinnen. Das neue Empire of the Ants basiert stark auf dem Buch, die Storykampagne folgt also den darin beschriebenen Ereignissen. Dank Unreal Engine 5 soll das Strategiespiel uns auch grafisch mit den Fühlern schlackern lassen, wenn es am 7. November 2024 für PC und Konsolen erscheint. Empire of the Ants will einen Mix aus klassischer Storykampagne



Manchmal kundschaftete ich alleine aus, was vor uns liegt. Meine Truppen sind langsamer unterwegs.



Wir erklären der Weinbergschnecke, dass dieses lahme Rumgeschnecke zu nichts führt.

WAS GENAU HABEN WIR GESPIELT?

mit rund 20 bis 25 Stunden Spielzeit und einem Multiplayer-Modus bieten. Dabei dient die Geschichte sozusagen als ein langes Tutorial, um mich auf Schlachten gegen echte Spieler vorzubereiten.

Auch wenn Strategie ganz groß drauf steht und Starcraft 2 immer wieder als Inspiration genannt wird, sollen nicht nur eingefleischte Strategen auf ihre Kosten kommen. Nicht alle spielbaren Gefechte müsst ihr wirklich selber bestreiten, ihr könnt laut den Entwicklern stattdessen auch mehr Erkundungsmissionen angehen und die lebensecht wirkende Insektenwelt beobachten.

Das grundlegende Prinzip ist simpel. Ich krabble in umschaltbarer Schulter- oder Top-Down-Perspektive durch die Welt und führe unterschiedliche Truppen mit jeweils verschiedenen Stärken und Schwächen. Fernkämpfer zum Beispiel richten mächtig viel Schaden an, sind aber empfindlich. Außerdem errichte ich an vorgegebenen Stellen Produktionsgebäude oder Verteidigungsan-

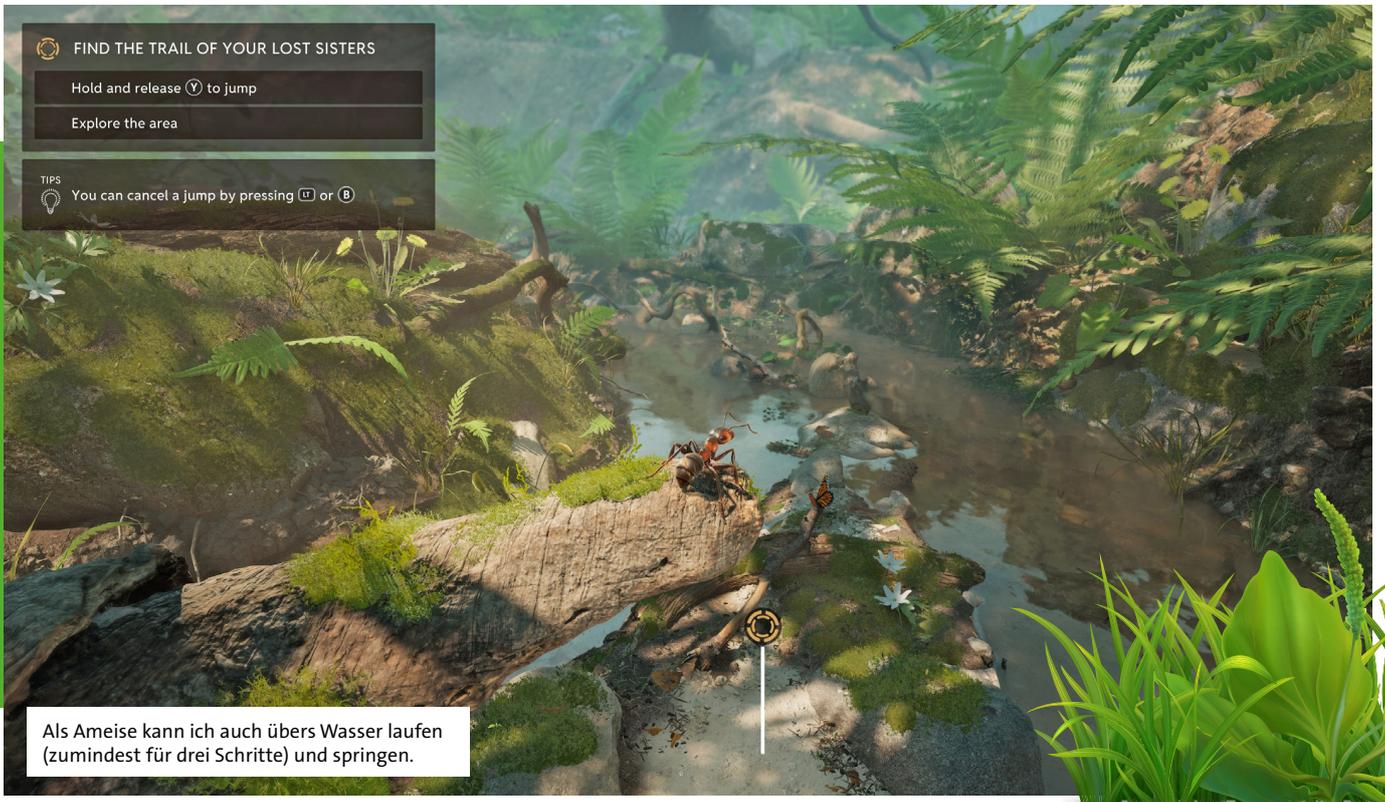
lagen. Das Menü dafür ist ameisenfreundlich gestaltet, ich krabble über den Boden, um die richtige Schaltfläche auszuwählen. Und auch sonst nimmt Empire of the Ants seine Vorlage ernst.

Napoleon auf Pheromonen

Das Spiel versetzt mich in die Rolle einer nur scheinbar einfachen Ameise namens Nr.



Hier sprüht der Ameisengeneral seine Truppen mit einem Tempo-Booster an.



Als Ameise kann ich auch übers Wasser laufen (zumindest für drei Schritte) und springen.

103.683. In Wirklichkeit bin ich ein General mit einzigartigen Fähigkeiten. Und die große Hoffnung im erbitterten Krieg mit den verdammten Termiten. Spielerisch äußert sich das, indem ich meinen sogenannten Legionen Befehle erteile und sie tatkräftig unterstütze – mithilfe von Duftstoffen, so wie echte Ameisen eben auch kommunizieren.

Meine Pheromone können aber viel mehr als nur verkünden: »Hey, hier hat jemand Limo verschüttet, lasst uns sein Leben ruinieren!« Mittels Knopfdruck lasse ich meine Horden in rasende Kampfwut verfallen oder beschütze sie, indem ich ihre Panzerung verstärke. Diese Skills sind extrem wertvoll, denn die Gefechte haben es wirklich in sich. Bis zu fünf Legionen gleichzeitig schicke ich durch die Gegend. Erst muss ich sie an eroberten Nestern ausbrüten oder rekrutieren, denn mit mir kämpfen nicht nur Ameisen,

sondern zum Beispiel auch dicke blaue Käfer oder winzige Blattläuse. Später soll es unter anderem noch fliegende Einheiten geben, die als Transporter meine Truppen dann direkt an der Front absetzen.

Ich selbst beziehungsweise mein Ameisen-Alter-Ego kann nicht kämpfen, sondern thront während der Schlachten meistens auf einem Ast oder Fels und schaut auf seine tapferen Truppen herab. »Wie Napoleon«, sagt mein Demo-Begleiter, und genauso fühle ich mich auch. Ich wandere von Nest zu Nest und manchmal sogar kopfüber, denn als Ameise kann ich natürlich fast so gut klettern wie Spider-Man. Meine beeindruckenden Legionen im Schlepptau erobern dann einen Ort nach dem anderen für mich. In der ersten Hälfte der Mission fühle ich mich unbesiegbar. Doch mein Ameisen-Waterloo lauert schon auf mich.

Die Trümpfe der Termiten

Denn je weiter ich mich in feindliches Territorium wage, desto härter werden die Kämpfe. Anfangs pflüge ich noch durch Feuerwanzen und kleine Termiten-Trupps, doch dann stellen sich mir mehrere Truppen gleichzeitig entgegen, und der Schwierigkeitsgrad zieht spürbar an. Kurz nicht aufgepasst, schon sind meine säuresprühenden Fernkämpfer Geschichte. Bis Nachschub zu mir stößt, vergeht wertvolle Zeit, die die Termiten für Gegenangriffe nutzen.

»Es ist eine schwierige Mission«, sagt mein Demo-Begleiter, als ich meine hohen Verluste beklage. »Beim Anspielen haben es nur drei Leute überhaupt bis zur Termitenfestung geschafft.« Ich höre ihm an, dass ich an dieser Stelle wahrscheinlich scheitern werde. Doch in mir lodert natürlich das Feuer des Ehrgeizes, und der Geist des Ameisen-Napoleons ergreift endgültig von mir Besitz. Also marschiere ich mit allen verbleibenden Truppen schnurstracks zum schwer befestigten Termitennest.

Es folgt eine erbitterte Schlacht, über die Grillen bestimmt heute noch zirpen – und die definitiv eine Ab-18-Freigabe erhalten hätte, wenn es um Zweibeiner statt Insektentruppen gegangen wäre. Das Nest spritzt meinen Legionen Säure entgegen, Termitenkrieger mit dicken Beißwerkzeugen schredden durch meine geschrumpfte Armee. Einer knabbert sogar an meinem Hinterleib, wie kann er es wagen!

Als ich ihm mittels eines tollkühnen Kopfübermanövers entronnen bin, sieht es nicht gut aus für meine Armee. Die Termiten sind gefallen, doch ihre neue Brut reift in Windeseile im Nest heran, und ich habe nur noch blaue Käfer. Meine letzten Panzerkrabber werfen sich gegen die Holzbarrie-



Tageszeit, Wetterwechsel und die vier Jahreszeiten sollen ebenfalls wichtig werden.

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Gewonnen hat auf jeden Fall Empire of the Ants, und zwar einen Platz auf meiner persönlichen Wunschliste. Strategie ist nicht meine größte Leidenschaft, aber Krabbeltiere umso mehr – und die direkte Art, meine Truppen zu kommandieren, gefällt mir sehr gut. Mir ist natürlich bewusst, dass ich riesiges Glück hatte und das Spiel längst nicht immer so cool ablaufen wird. Außerdem habe ich bisher nur einen kleinen Bruchteil gesehen, es soll noch ganz andere Missionstypen geben, und auch die Story will was hermachen. Ein Urteil darüber kann ich jetzt noch nicht fällen, aber bis zum Release ist es ja nicht mehr allzu lange hin. Spannend auch, dass wir dieses Jahr gleich zweimal Ameisen-Strategie bekommen, erst kürzlich erschien ja Empires of the Undergrowth. Grafisch gewinnt Empire of the Ants auf jeden Fall, spielerisch würde ich nach der Demo auch drauf wetten – aber das verraten wir euch dann, wenn wir das komplette Spiel ausgiebig testen konnten. Bis dahin lasse ich euch eine passende napoleonische Weisheit da: Der Sieg gehört denen, die am längsten durchhalten!

ren, aber nicht schnell genug! Ein beherzter Pheromonstoß aus meinem ... na ja, jedenfalls verschafft er ihnen neue Kräfte, doch es reicht einfach nicht, meine tapfersten Kämpfer rollen leblos auf den Rücken.

Die Uhr tickt, meine Anspielzeit verrinnt ebenso schnell wie meine Hoffnung. Ein fi-



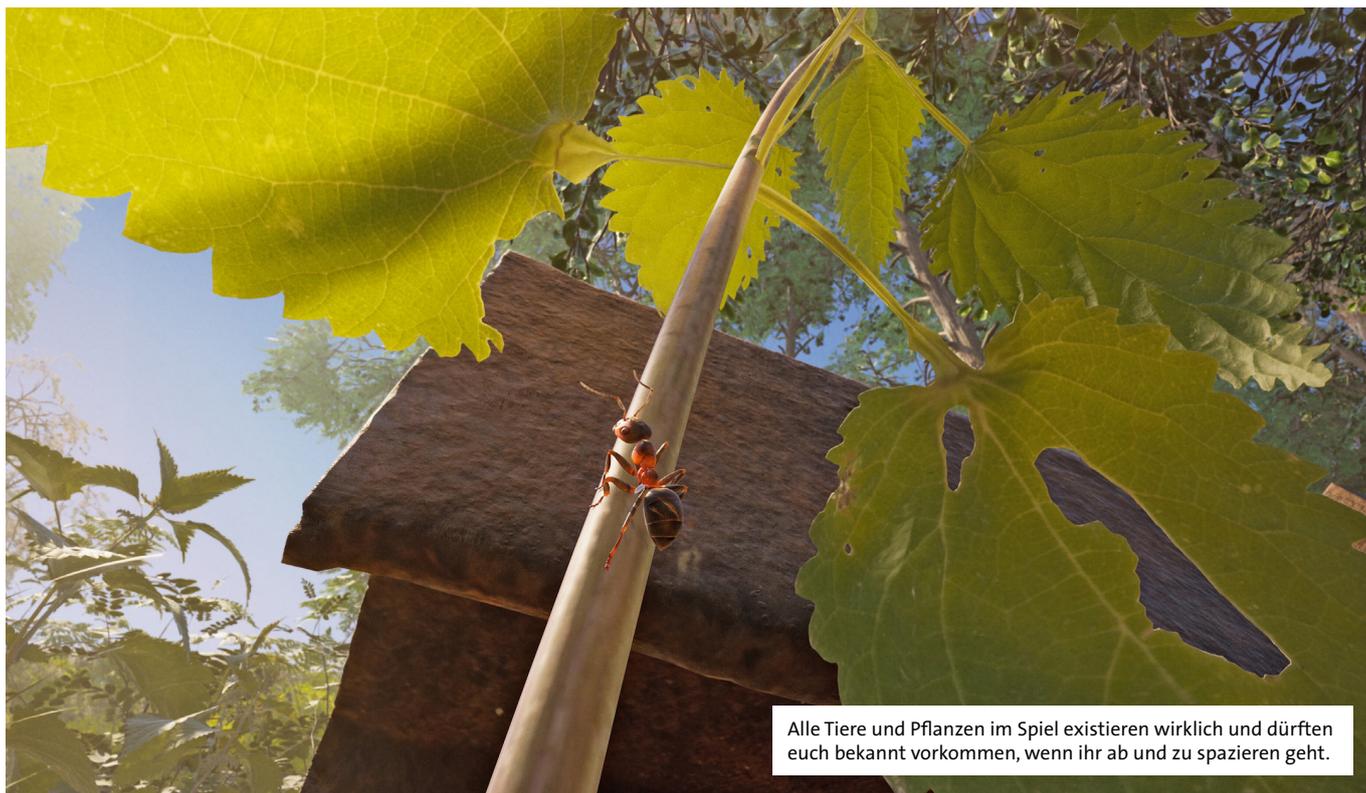
Inwiefern uns Glühwürmchen nützlich oder gefährlich werden, wissen wir noch nicht.

naler Vorstoß, meine Säurewerfer sind respawnt und eilen auf die Festung zu, doch die gibt Saures zurück – bis am Ende nur noch meine wirklich allerletzte Ameise steht, ein letztes Mal schießt ... und die Schlacht in buchstäblich letzter Sekunde gewinnt. Ridley Scott hätte es nicht dramatischer inszenieren können.

Noch nie habe ich mich so geärgert, dass ich mein Partie nicht mitfilmen und mit der GameStar-Community teilen durfte. Nach dieser äußerst unterhaltsamen Stunde stellt sich mir nun die Frage: Wenn man im Wald

eine Schlacht gewinnt und niemand schaut zu – hat man dann trotzdem gesiegt?

Empire of the Ants erscheint auch mit deutschen Texten, wie wir von den Entwicklern erfahren haben. Die Sprache der Insekten ist sowieso ausgedacht, es klinge wahrscheinlich auch seltsam, wenn sie mit menschlichen Worten vor sich hin brabbeln würden. Wer jetzt Lust hat, die – wirklich spannende – Romanvorlage zu lesen: Auf Deutsch heißt das Buch »Die Ameisen«, und es gibt mehrere Fortsetzungen, allesamt vom französischen Autor Bernard Werber. ★



Alle Tiere und Pflanzen im Spiel existieren wirklich und dürften euch bekannt vorkommen, wenn ihr ab und zu spazieren geht.