

Empire Earth

DANK FANS QUICKLEBENDIG

In den 2000er-Jahren mischte Empire Earth im Echtzeitstrategiesektor mit, bis seine Server abgeschaltet wurden. Doch die große Liebe seiner Fans macht das Spiel der Stainless Steel Studios unsterblich. Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Michael ist Gaming-Journalist, Geschichtenjäger und Podcaster bei Enliven. Bei Interesse könnt ihr ihn auch für Geburtstage und Firmenfeiern buchen, damit er dort stundenlang über die Genialität und den Charme von Empire Earth spricht – das hat er bei GameStar auch schon mal getan. Seine epischste Empire-Earth-Partie fand übrigens auf einer LAN-Party im Winter 2015 statt. Sie dauerte insgesamt acht Stunden, und am Ende kam das Spiel mit der Einheitengrenze nicht mehr klar.

Die Zeit ist ein Phänomen, zu der man unterschiedlichste Meinungen haben kann: Für Einstein ist sie relativ, für Doctor Who besteht sie aus einer Masse, die er als ziemlich »wibbly-wobbly« bezeichnet. Im Falle des stark von Age of Empires inspirierten Empire Earth fühlt sich Zeit noch merkwürdiger an. Schließlich umfasst das Echtzeitstrategiespiel mit seinen 14 spielbaren Epochen über 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte, die Entwicklung des Werks bei den Stainless Steel Studios brauchte nur drei davon (das entspricht 0,0006 Prozent). Während die Server des Spiels nur sieben Jahre lang liefen, existiert die Empire-Earth-Community mittlerweile dreimal so lang.

Es ist jetzt schon 22 Jahre her, dass ich Empire Earth das erste Mal auf dem Compu-



Heute spielen täglich immer noch bis zu 140 Spieler den historischen Schlachtensimulator. Jedes Zeitalter spielt sich dabei völlig anders.

ter eines Freundes gespielt habe, und die Sommersonne hätte draußen noch so schön scheinen können, wir wären trotzdem nicht rausgegangen. Dafür machte es viel zu viel

Spaß, Vulkane in gegnerischen Städten ausbrechen zu lassen. Das ist bereits 0,0044 Prozent der Menschheitsgeschichte her, aber es vergeht seitdem kein Tag, an dem das Zitieren meines Lieblingsausrufes aus Empire Earth mir kein Lächeln aufs Gesicht zaubern würde: »Stoma!«, selbst wenn ich bis heute nicht weiß, was mir der Steinzeitmensch damit sagen möchte. Was ich euch allerdings mit dieser Einleitung sagen möchte: Ich war zu Besuch bei der Website Empire Earth Reborn (empireearth.eu), der letzten großen Fan-Bastion des 23 Jahre alten Spiels. Und die Liebe für Empire Earth ist dort um keinen Tag gealtert, während das Werk bis zur Perfektion feingschliffen wird.

Ein RTS-Schatz wie kein zweiter

»Obwohl EE bereits über 20 Jahre alt ist, konnte das Spiel sich aufgrund seiner Einzigartigkeit eine treue Fan-Gemeinde aufrecht erhalten«, erzählt mir der Modder fortuuking auf Discord. »Für mich hat das Spiel einen hohen Stellenwert, weil es Teil meiner Kind-



Empire Earth erschien im November 2001 und zeichnet sich vor allem durch seine 14 spielbaren Zeitalter aus. Auch wenn die Server 2008 abgeschaltet wurden, existiert die Community bis heute.

There is currently 25 players online on NeoEE! Join them!



FROM RICK GOODMAN, LEAD DESIGNER OF AGE OF EMPIRES®.

Epochs

Prehistory (1)	Stone (2)	Copper (3)	Bronze (4)	Dark (5)	Middle (6)	Renaissance (7)	Imperial (8)
Industrial (9)	Atomic: WWI (10)	Atomic: WWII (11)	Atomic: Modern (12)	Digital (13)	Nano (14)		

Prehistory (500,000 - 50,000 BC)
 Little is known for sure about the time before recorded history. Learning the secret of fire, however, was certainly a tremendous leap forward for early humans. Fire provided light and heat, cooked food, and kept predators at bay. Later, fire was used to clear land for agriculture, make pottery, and forge metal. Though dependable techniques for making fire were not available until around 7,000 BC, the unearthed remains of simple hearths provide unquestionable evidence that controlled fire was in use at least 500,000 years ago.

23 Jahre nach Release herrscht die Community über das RTS-Spiel und leitet alle Projekte von ihrer zentralen Website aus.

heit ist und einen großen Einfluss auf mein Leben hatte. Es ist eines der wenigen, das es den Spielern erlaubt, Zivilisationen von der Steinzeit bis in die Zukunft zu errichten, mit einer Menge interessanter Mechanismen.« Sein Modding-Kollege Kazter ergänzt: »Empire Earth bietet eine breite Palette von Epochen und Einheiten, jede mit ihren eigenen einzigartigen Eigenschaften. Selbst wenn man unzählige Stunden im Mittelalter ver-

bracht hat, fühlt es sich so an, als würde man ein völlig anderes Spiel spielen, wenn man dann in die Neuzeit fortschreitet.« Klar kenne man Age of Empires. Klar kenne man andere RTS-Spiele. Aber Modder Ghost erläutert mir, was Empire Earth (oder EE, wie die Profis sagen) im Vergleich zu ihnen so besonders macht: »Das Spiel hat einfach etwas an sich, das neuere Titel mit High-End-Grafik nicht bieten können. Ihre Mechanik ist

klobig, langsam, effekthascherisch oder alles zusammen! Sie bieten keine guten Mikro-management-Möglichkeiten. Die Spieliefe ist begrenzt, die Matches werden schnell zu repetitiv. Empire Earth dagegen kann ein schnelles Spiel sein, in dem sich Fachwissen und Geschicklichkeit entfalten können, oder es kann ein sehr lässiges Spiel sein.« Und ja, natürlich spielt auch die Nostalgie bei ihrer Überzeugung eine große Rolle.



Das Team von Empire Earth Reborn lässt mich hinter die Kulissen blicken: So sieht das Spiel ohne Direct X Wrapper aus.



Das neue Lobby-Layout, das nun Ranglisten berücksichtigt.



Das Beheben des kuriosen Tor-Bugs: Der Absturz geschah ursprünglich, wenn ein Spieler ein Tor öffnet oder schließt, während er ein anderes Gebäude auswählt.

Our Patch code

```

DWORD EmpireEarth_GateCrash_bridge = NULL;
DWORD EmpireEarth_GateCrash_bridge_end = 0x884b9928;
if (MH_CreateHook(0x884b98ea, &EmpireEarth_GateCrash_hook, &EmpireEarth_GateCrash_bridge) != MH_OK) return DXM_ERROR;
if (MH_QueueEnableHook(address_EmpireEarth_GateCrash) != MH_OK) return DXM_ERROR;
    
```

Hook function is the ASM code

```

_asm
{
    CMP EAX, 0x1
    JBE NO_GATE_FOR_YOU
    JMP EmpireEarth_GateCrash_bridge

    NO_GATE_FOR_YOU:
    JMP address_EmpireEarth_GateCrash_end
}
    
```

Game ASM code

```

IAB_004b98e3 XREF
004b98e3 8a 47 10 MOV AL,byte ptr [EDI + 0x10]
004b98e6 8b 4d f4 MOV ECX,dword ptr [EBP + local_10]
004b98e9 56 PUSH ESI
004b98ea 88 45 ff MOV byte ptr [EBP + local_5],AL
004b98ed e8 0a 98 CALL FUN_006030fc
14 00
004b98f2 8a 4d ff MOV CL,byte ptr [EBP + local_5]
004b98f5 05 3c 03 ADD EAX,0x33c
00 00
004b98fa 38 08 CMP byte ptr [EAX],CL
004b98fc 74 02 JZ LAB_004b9900
004b98fe 88 08 MOV byte ptr [EAX],CL

LAB_004b9900 XREF
004b9900 8a 47 10 MOV AL,byte ptr [EDI + 0x10]
004b9903 8b 4d f4 MOV ECX,dword ptr [EBP + local_10]
004b9906 56 PUSH ESI
004b9907 88 45 ff MOV byte ptr [EBP + local_5],AL
004b990a e8 14 98 CALL FUN_00603123
14 00
004b990f 8a 4d ff MOV CL,byte ptr [EBP + local_5]
004b9912 05 3c 03 ADD EAX,0x33c
00 00
004b991f 38 08 CMP byte ptr [EAX],CL
004b9919 74 02 JZ LAB_004b991d
004b991b 88 08 MOV byte ptr [EAX],CL

LAB_004b991d XREF
004b991d ff 45 f8 INC dword ptr [EBP + local_c]
004b9920 8b 45 f8 MOV EAX,dword ptr [EBP + local_c]
004b9923 3b 45 f0 CMP EAX,dword ptr [EBP + local_14]
004b9926 72 83 JC LAB_004b98ab
004b9928 5e POP ESI
    
```

Explanation of how is working our ASM patch

The code here "jump" to our ASM

EAX >= 2

No / Yes

Jump to bridge (= continue) / Valid call

Jump to the end of the fonction / Avoid crash

Leiter EnergyCube demonstriert, wie der Tor-Bug im Code behoben wurde.



Die einen spielen Empire Earth nur mit technischen Verbesserungen, andere bevorzugen auch neue Texturen und Gebäude. Wie diese mittelalterliche Kirche.

Elefantös

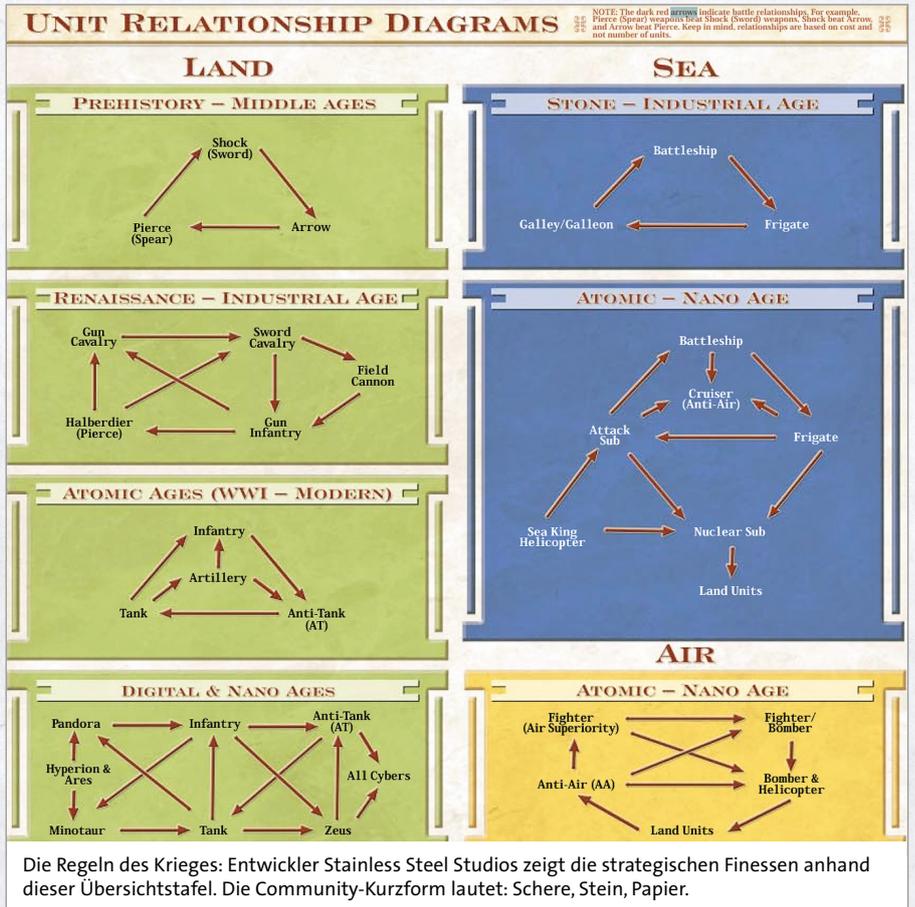
Auch wenn die Vanilla-Grafik pixelig und alt sei, bleibe der Charme von Empire Earth unverkennbar, so die Community. Modder Jodocus hatte schon viele spannende Partien, aber eine ist ihm besonders im Gedächtnis geblieben, weil sie die Essenz des Spiels für ihn auf den Punkt bringt: »Nachdem mein ganzer prähistorischer Stamm ausgelöscht wurde, flüchteten meine überlebenden Bürger in die Wildnis. Dort fanden sie glücklicherweise einen toten Elefanten und erhielten so genug Materialien, um mit einem Floß auf eine Insel fliehen zu können. Als ich später mit meinen Armeen aufs Festland zurückkehrte, zermalmte ich als früherer Totgeglaubter letztendlich meinen Gegner. Unglaublich, wie sich Partien wenden können.«

Eine Modding-Zivilisation

Es ist beeindruckend, dass die Community ihr Spiel nicht nur liebt, sondern sich gewissermaßen auch an ihm orientiert. Denn auch die Community-Arbeiten lassen sich genauso wie Empire Earth in bestimmte Zeitalter einteilen: Es begann steinzeitlich und behelfsmäßig, bis die Projekte sich weiterentwickelten und immer fortschrittlicher wurden. Die Abschaltung der Server im November 2008 traf die Community völlig unerwartet. Binnen kürzester Zeit hatte das Spiel keine Zukunft und damit auch keine Fanbase mehr. Das kleine Tool SaveEE (save-ee.com) war das einzige Rettungsboot: Dabei handelte es sich um einen externen Client, der von einigen Enthusiasten schnell zusammengeschrieben wurde und als provisorische Lobby



Für die Community gilt: Empire Earth war das Prunkstück der Reihe, Teil 2 war experimentell und Teil 3 existiert eigentlich nicht.



by diente. Diese erlaubte den Spielern, ihre IP-Adressen auszutauschen und im »Direct Connect«-Modus zu spielen, ohne auf einen Server angewiesen zu sein. Mit einem großen Nachteil, wie mir Hauptprogrammierer Jodocus erklärt: »Die Moderatoren der Lobby konnten mit dieser Software auf anderen PCs Screenshots erstellen, Prozesse unaufgefordert beenden oder sogar den Rechner herunterfahren.« Auch wenn er ausdrücklich

auf das Spyware-Problem hinwies, blieb ihnen trotzdem lange Zeit keine bessere Alternative, um Empire Earth zu spielen.

Nachbau mit Fehlern

Also setzten sich die Modder zusammen, um den ursprünglichen EE-Server in mühsamer Kleinstarbeit nachzubauen – und das ohne Quellcode. Die Fans wurden über die Jahre mit der Situation immer unzufriedener und riefen sogar zur Abschaltung von SaveEE auf. Doch Jodocus intervenierte, die Community dürfe jetzt nicht auseinanderbrechen, und bat noch um etwas mehr Geduld. Im Jahr 2013 ging dann NeoEmpireEarth (neoe.net) an den Start und markierte für den Server-Administrator Ghost den schönsten Moment in seiner 15-jährigen Arbeit an Empire Earth: »Nach fünf Jahren Pause kehrte die Community zurück und war jetzt sogar noch stärker als zu ihrer Krise in 2008! Das haben wir geschafft!« Jodocus erinnert sich wiederum, dass sie eine der größten Herausforderungen nur auf eine sehr ironische Weise be-



Geschichtsnerds, RTS-Liebhaber, Profispieler, Nostalgiker: Die Community ist ein Sammelbecken Gleichgesinnter.

wältigt hätten: Sie schafften es zunächst nicht, die verschlüsselte Server-Kommunikation von Empire Earth nachzubilden, bis sie herausfanden, dass sie nur deshalb funktionierte, weil sie fehlerhaft war. Also mussten sie nur den gleichen Fehler kopieren, und es klappte.

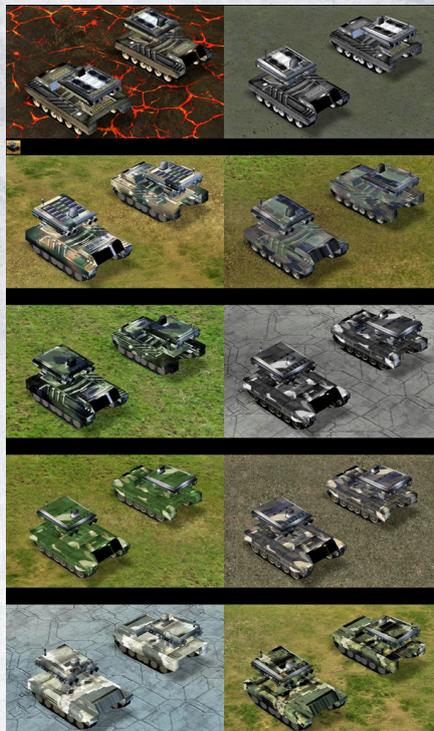
Auch die berühmteste Nemesis aller EE-Spieler – der kuriose Tor-Bug, den Spielverderber gerne nutzten, um Matches zum Absturz zu bringen – konnte endlich behoben werden. Die Involvierten beschreiben die Arbeit als sehr fordernd und frustrierend, aber letztendlich sind sie auch dankbar, weil sie durch Empire Earth überhaupt erst mit Coding in Kontakt gekommen seien. Auch wenn NeoEmpireEarth das Spiel wieder belebte, ist der Multiplayer heute nur ein kleiner Teil einer ganzen Mod-Zivilisation rund um Empire Earth. Während die Website das logistische Zentrum der Community bildet, widmet sich jedes der Projekte einem eigenen Gebiet. Dazu gehören unter anderem:

- dreXmod: Ein umfassender Patch, der das Gameplay von Empire Earth verbessert und die Unterstützung benutzerdefinierter Auflösungen, Online-Ranglistensysteme und zusätzliche Lobby-Befehle hinzufügt.
- Reborn: Ein großes Modding-Projekt, das darauf abzielt, ein neues Spielerlebnis mit frischen Inhalten und Mechaniken für Empire Earth zu schaffen.

Leiter und Community-Oberhaupt EnergyCube ist sehr stolz auf das gemeinsame Werk: »Es ist so schön zu sehen, wie das Spiel mit der Zeit neue Fans gewinnt, sozusagen als Belohnung für unsere Bemühungen! Heute zählen wir an einem beliebigen Abend zwischen 90 und 140 Aktive! Es fühlt sich so an, als würden wir uns beim Spielen unsere Kindheit nicht zurückholen, sondern fortsetzen.«

Unmöglich ist relativ

Die Community und ihr Projekt wachsen und gedeihen, sie haben Abschaltungen, Herausforderungen sowie interne Konflikte überlebt



Vom ursprünglichen AT-Thor-Panzer gibt es mittlerweile unterschiedliche Versionen.

und wünschen sich nur noch, dass die kompetitive Wettkampfszene zurückkehrt. Als Sinnbild dafür steht die Weltmeisterschaft von 2003, die der Belgier Gaspard Gilot (Elfanor) in Frankreich gewann und dabei 20.000 Dollar nach Hause nehmen konnte.

Über die Jahre veranstaltete die »Empire Earth Reborn«-Community immer wieder Turniere, das letzte fand Ende 2022 statt. Besonders präferiert wird hierbei der Modus Liga, bei dem alle Spieler mit einem zufälligen Startzeitalter beginnen und von da aus bis zur letzten Epoche aufsteigen können. Es gebe kein ultimatives Zeitalter, versichert man mir, gute EE-Spieler wüssten jedes Zeitalter für sich zu nutzen. Hin und wieder laden ein paar Profispieler wie EEloco ihre kompetitiven Partien auf YouTube hoch, um noch mehr Spieler für den Wettkampf zu begeistern. An Können mangelt es

ihnen jedenfalls nicht, was zum Beispiel eine Viererpartie zeigt, die sich zwei Stunden lang nur auf eine immerzu explodierende Frontlinie konzentrierte (sucht auf YouTube mal nach »G26:Gods Meet«). Man kann förmlich spüren, wie die Hotkeys dabei schmelzen, sehr sehenswert!

Phasenweise wild

Wie Modder und Profispieler Kazter mir erklärt, befindet sich die Multiplayer-Szene immer wieder in unterschiedlichen Phasen. 2017 herrschte zum Beispiel tote Hose, was den Spieler aber auf eine Idee brachte, um das Feuer erneut zu entfachen: So entwarf Kazter eine unmögliche Wellenabwehr-Herausforderung, die schwierigste Mission aller Zeiten, um die stärksten Spieler auf den Plan zu rufen. Er hatte mehr Erfolg, als ihm lieb war – seine Kreation »Korean Gren Defence« war den meisten viel zu schwer.

Um der Community entgegenzukommen, fügte er drei leichtere Grade hinzu (mittel, leicht, sehr leicht, die immer noch zu schwer waren) und steuerte aus Spaß noch eine vierten, unmöglichen Schwierigkeitsgrad hinzu: Gosu, was auf Koreanisch »Meister« bedeutet. Das Spezielle an dieser Version ist, dass der Spieler verliert, sobald auch nur eine Einheit stirbt. Profispieler KrasS (der beste EE-Spieler weltweit, laut Kazter) stellte sich der Herausforderung und scheiterte rund 1.000 Mal, bis er das Handtuch warf. Doch Monate später lud der Profi dann eine Partie auf YouTube (sucht nach »KrasS completes Korean GOSU«) hoch und damit auch den Beweis, dass dieser Modus schaffbar ist. Die letzte Feindeswelle entsendet sage und schreibe 100 berittene Napoleons, die zusätzlich modifiziert und verstärkt worden sind. Und KrasS gewann dieses Chaos, das jeden Geschichtslehrer schockiert hätte. »Dies ist bei weitem das beeindruckendste Spiel und die beeindruckendste Leistung in EE, von der ich weiß, und zeugt von unglaublichem Skill«, sagt Ersteller Kazter. Ich werde mich dieser Herausforderung allerdings nicht stellen, dafür ist mir meine Zeit nicht relativ genug. ★



Wer mag, beklebt per Mod zum Beispiel die industrielle Baracke mit unterschiedlichen Texturen.



Die frühmittelalterliche Bibliothek lässt sich in ihrem Aussehen verändern.