

## Empire of the Ants

# DAS WUNDER- SCHÖNE KRABBELN

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microids**  
 Studio: **Tower Five** Termin: **7.11.2024** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro**  
 DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Empire of the Ants zeigt im Test, dass die Echtzeitstrategie ein ganz besonderes, aber lange nicht perfektes Erlebnis ist.

Von Reiner Hauser

Wenn man es sich recht überlegt, ist die Natur doch ziemlich nervig. Mücken sind eine Plage und Spinnen eine Heimsuchung. Schleimige Schnecken schmausen im Gemüsegarten, und Holzwürmer gehören sowieso verboten! Da ist es praktisch, dass wir uns die Natur in unsere sauberen Wohnungen holen können, nur ohne die Probleme der Realität. Besonders gut schafft das Empire of the Ants, das mal wieder die Ameisen in den Mittelpunkt rückt, eine der nervigsten und zugleich wichtigsten Spezies auf unserem Planeten. Im Test sagen wir euch, wie famos das Echtzeitstrategie-spiel auf Basis der Unreal Engine 5 aussieht und wo ihr mit Abstrichen rechnen müsst.

Denn die Neuauflage des 24 Jahre alten Originals, das wiederum auf einem Buch des Franzosen Bernard Weber basiert, hat dann doch ein paar Schwächen.

## Krabbeln, springen, kämpfen – aus Ameisensicht

Im Gegensatz zum ebenfalls in diesem Jahr erschienenen Ameisentitel Empire of the Undergrowth spielt ihr in Empire of the Ants aus der Third-Person-Perspektive einer einzelnen Ameise. In der Kampagne, dem Herzstück des Spiels, ist das Arbeiterin 103.683, die von ihrer Königin herungeschickt wird, um Nahrung zu sammeln oder Ameisenlegionen in den Kampf zu führen. Entsprechend der

Aufgabe verändert sich das Gameplay, so dass ihr etwa in Erkundungsmissionen mal mit und mal ohne Zeitdruck durch die wunderschönen Wald-, Sumpf- oder Felslandschaften krabbelt. Dabei sammelt ihr verlorene Arbeiterinnen ein, fangt Glühwürmchen oder Schmetterlinge. Ihr untersucht, was Menschen so in die Landschaft geworfen haben oder bahnt euch einfach einen Weg durch tückisches Gelände, um nicht ins tödliche Wasser zu fallen. Solche Passagen sind also quasi Parkoureinlagen. Ihr überwindet Abgründe mit der erstaunlichen Sprungkraft eurer Ameise, während ihre Fühler vermisste Kolleginnen oder Blattläuse aufspüren und euch die Richtung weisen.

## Schöner ist höchstens die Realität

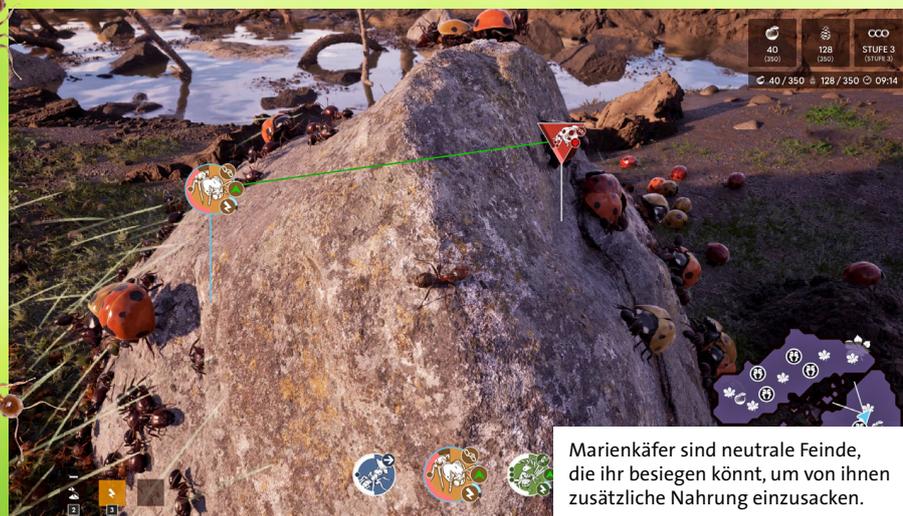
Bei solchen Erkundungstrips sowie in den Phasen zwischen den Missionen, in denen ihr mehrere Story-Hubs besucht, zeigt sich Empire of the Ants von seiner Schokoladenseite. Denn im Gegensatz zu den manchmal hektischen Kampfeinsätzen habt ihr da viel Zeit, die wunderschöne Umgebung in

### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr euch an der Grafik nicht sattsehen könnt!
- ... ihr auch mal ruhige Momente genießt.
- ... ihr gern erkundet.

### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein Problem mit Krabbeltieren habt.
- ... ihr nach einem starken Strategiespiel sucht.
- ... ihr eine spannende Story erwartet.



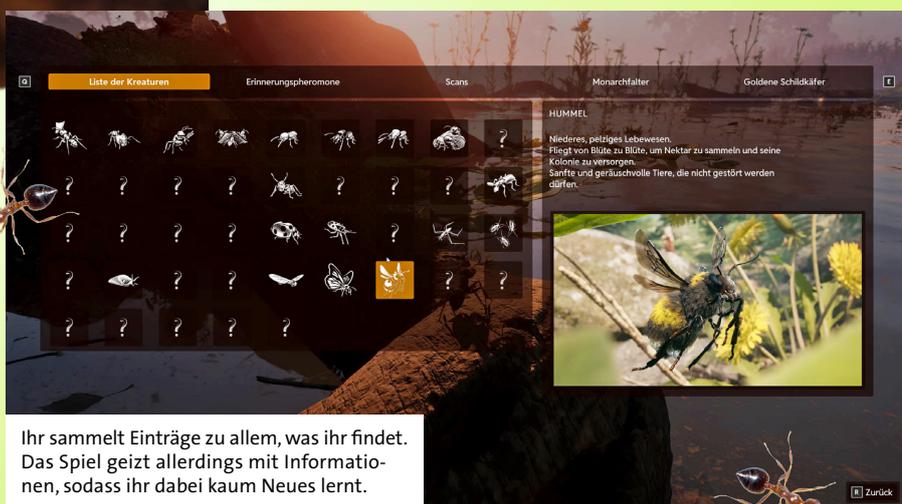
Marienkäfer sind neutrale Feinde, die ihr besiegen könnt, um von ihnen zusätzliche Nahrung einzusacken.





## DIE PREISE DER NATUR

Baut ihr ein Nest aus, um beispielweise das Wutpheromon 1 für einen kurzzeitigen Schadens-Boost freizuschalten, kostet das Nahrung und vor allem zwei Bauplätze. Um alle relevanten Erweiterungen zu errichten, braucht ihr mehrere Nester. Ein Mistkäfer 2 kostet in der Ausbildung sogar drei Plätze, während Verteidigungsanlagen 3 keine verbrauchen, dafür aber bisweilen teuer sind.



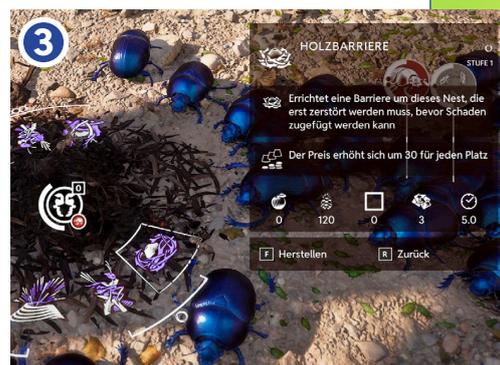
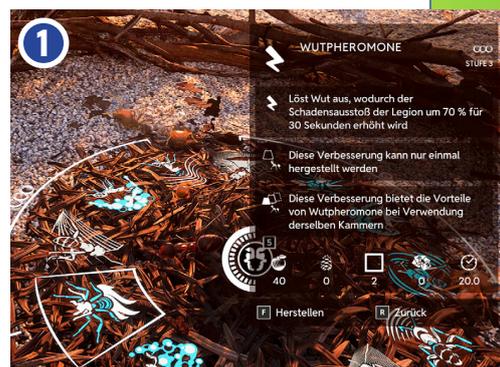
Ihr sammelt Einträge zu allem, was ihr findet. Das Spiel zeigt allerdings mit Informationen, sodass ihr dabei kaum Neues lernt.

euch aufzusaugen. Da lauft ihr dann über hochauflösende Holztexturen eines toten Baumstamms, klettert an den vielgliedrigen Blättern eines Farns hinauf, bewundert den Schattenwurf auf bemoosten Steinen oder Lichtreflexionen an der metallenen Kante eines Abwasserrohrs. Und rund um den Bau eures Volks kriecht und fleucht es nur so, während im Hintergrund der hervorragende Soundtrack eure Ohren betört.

Die Spielwelt von Empire of the Ants ist ein Meisterwerk, wengleich alles in relativ kleine Levels unterteilt ist. Eine Open World dürft ihr also nicht erwarten. Testet ihr die Grenzen eines Levels aus, geht die Farbsättigung runter, bis eure Ameise »stirbt« und ihr an einen vorbestimmten Spawn-Punkt zurückversetzt werdet. Der Tod eurer Ameise hat also keine Folgen, ihr verliert nicht einmal Fortschritt. Rückschläge erleidet ihr nur, wenn ihr eine Partie aus Zeitgründen nicht zu Ende spielen könnt. Eine Speicherfunktion gibt es nämlich während der maximal 20 bis 30 Minuten langen Einsätze nicht.

## Legionen und Pheromone

Allerdings könnt ihr Kampfeinsätze verlieren, etwa wenn ihr eine für die Mission zentrale Einheit oder euer Hauptnest verliert. Bis zum letzten Drittel der Kampagne wird das jedoch kaum passieren, dazu ist Empire of the Ants bis dahin zu einfach. Alternative Schwierigkeitsgrade gibt es übrigens nicht. Dafür ist das Gameplay relativ simpel. Auf dem Schlachtfeld findet ihr Nahrung und Holz sowie mehrere mögliche Nester, die ihr oder feindlich gesinnte Ameisen und Termiten einnehmen können. Die Ausbreitung ist wichtig, weil jedes Nest nur eine Legion unterstützen kann und nur eine begrenzte Anzahl an Bau-Slots anbietet. Über die generiert ihr passives Einkommen, erhöht das Fassungsvermögen für Ressourcen, erweitert die Nestverteidigung, wertet Truppen auf und schaltet Pheromone in drei Stärkestufen frei. Die wiederum gewähren eurer Anführerameise spezielle, sich aufladende Fähigkeiten. So könnt ihr von acht möglichen Pheromonen pro Mission vier nutzen und sie





Zwischen den Missionen könnt ihr euch in Hub-Gebieten wie diesem riesigen Ameisenbau umsehen, in dessen Umgebung hunderte oder gar tausende Ameisen herumkrabbeln.

entsprechend den Anforderungen eures Spielstils einsetzen. Dazu gehört ein kurzzeitiger Schadens- oder Geschwindigkeits-Boost, ein temporärer Gesundheits-Buff für alle Legionen in der Nähe oder auch das Aufdecken aller gegnerischen Einheiten. Das kann hilfreich sein, um den Gegner auszu-manövrieren. Denn die drei Legionstypen Arbeiter, Schütze und Soldat kontern sich im strategiespieltypischen Stein-Schere-Papier-Prinzip gegenseitig aus.

### Auch andere Insekten mischen mit

Im Maximum befehligt ihr sieben Legionen, darunter potenziell eine von drei Unterstützer- sowie eine von drei Prädatoreinheiten. Das sind keine Ameisen, sondern beispielsweise stark gepanzerte Rosenkäfer, fliegende Hornissen oder eine Schnecke, mit deren Schleim die Ameisenlegionen außerhalb des Kampfs langsam einen zusätzlichen Lebensbalken aufbauen. Und der ebenfalls fliegende Riesenkäfer transportiert bis zu zwei Legionen über beliebige Hindernisse hinweg.

In der Kampagne werden diese Kooperationen kaum erklärt, wobei ein Blick in Wikipedia verrät, dass es durchaus Formen der Zusammenarbeit verschiedener Tierarten im Reich der Ameisen geben kann. Ob das dann auch einen Kampfeinsatz eines Hornissenschwarms einbezieht, lassen wir als Ameisenläiern mal dahingestellt.

### Nix zu lernen

Dass wir über diese Verhältnisse allerdings auch nach dem Spielen von Empire of the Ants nicht mehr wissen, ist eines der großen Versäumnisse des Spiels. Denn das vermittelt so gut wie keine weiterführenden Informationen über das Ameisenleben und das Ökosystem um sie herum. Als Lehrspiel ist es daher leider ungeeignet. Stattdessen erzählt die 15- bis 20-stündige Kampagne eine recht langweilige Geschichte über rivalisierende Ameisengattungen und Königinnen und profitiert dabei auch nicht von der Inszenierung. In den Erzählsequenzen stehen nämlich meist einfach zwei Ameisen nebeneinander und geben ein paar Insektenlaute von sich, während die Kamera um sie herumfährt.

Ganz generell zeigt euch Empire of the Ants nicht allzu viele unterschiedliche Lebewesen. Da gibt es mal eine Heuschrecke, ein paar Schnecken oder Libellen zu sehen. Von größeren Tieren fehlt dagegen jede Spur. Statt euch das pralle Leben eines Ökosystems vorzuführen, bekommt ihr nur eine vage Ahnung davon vermittelt.

### Strategiespiel statt Dokumentation

Doch Empire of the Ants will ganz offensichtlich keine Naturdoku sein, sondern ein Echtzeitstrategiespiel, in dem ihr euch sogar online mit der KI, Freunden oder Fremden mit Ranking messen könnt. Dabei funktio-

niert das oben aufgeführte Gameplay ganz ordentlich. Ihr schickt eure Legionen gegeneinander und versucht die Kontereigenschaften zu nutzen. Ihr erobert oder verliert Nester, kundschaftet das Feindgebiet aus, um Schwachstellen zu finden oder direkt mit einem starken Stoßangriff und mehreren Pheromonaktivierungen den Hauptbau des Feindes auszuheben. Insgesamt ist allerdings die Optionsvielfalt relativ gering. Es gibt keine Fraktionen, sodass nur die anfängliche Wahl der Unterstützer- und Prädatoreinheit einen strategisch-taktischen Unterschied macht.

### Wenig Übersicht

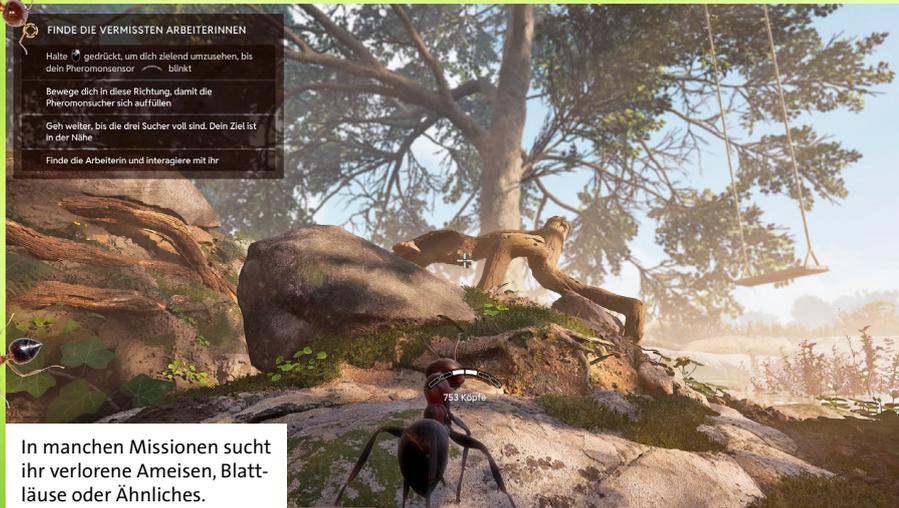
Dazu kommt dann noch die Steuerung. Denn zweifellos soll es Teil der Immersion und Herausforderung sein, das Schlachtfeld aus Augen nur knapp über Bodenhöhe zu über-

### MEINUNG

Reiner Hauser  
@reinerhauser.  
bsky.social



Empire of the Ants hat mir insgesamt gefallen. Bis auf ein paar Momente, in denen ich an der Steuerung oder dem Fangen eines Glühwürmchens verzweifelt bin, hat das Spiel mich und meine Sinne in eine wonnige Wohlfühloase der Ameisen entführt. Diese Kleintierwelt versäumte es dann jedoch, meinen durch die Grafik hervorgerufenen Wissensdurst zu löschen. Empire of the Ants bringt mir das Ökosystem und die Lebensweise der Ameisen kaum näher und speist mich mit nichtssagenden Sammlungseinträgen und einer belanglosen Story ab. Gleichzeitig ist das reine Strategie-Gameplay solide, aber nichts, das mich viele Stunden bei der Stange hält. Letztendlich ist das im Artikel angesprochene Empire of the Undergrowth diesem Titel hier dank einer witzigen Story und leichtfüßiger Wissensvermittlung überlegen. Nur bei der Grafik stellt Empire of the Ants alles in den Schatten und ist allein deswegen dann doch eine Überlegung für jeden wert, der gerne ein Stück Natur auf seinem Bildschirm hätte.



FINDE DIE VERMISSTEN ARBEITERINNEN

Halte gedrückt, um dich zielend umzusehen, bis dein Pheromonsensor blinkt

Bewege dich in diese Richtung, damit die Pheromonsucher sich auflösen

Geh weiter, bis die drei Sucher voll sind. Dein Ziel list in der Nähe

Finde die Arbeiterin und interagiere mit ihr

In manchen Missionen sucht ihr verlorene Ameisen, Blattläuse oder Ähnliches.

## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki



Empire of the Ants ist für mich das perfekte Beispiel, welche Möglichkeiten unser Hobby im Jahr im 2024 bietet: Ich laufe mit einer wahnsinnig toll aussehenden Ameise in der Unreal Engine 5 durch einen wahnsinnig toll aussehenden Wald und kriege die Kinnlade nicht mehr hoch. In einer Zeit, in der Spiele sich mit Größenangaben stets zu überbieten versuchen, krabbele ich hier durch ein paar Quadratmeter Wald und staune über die vielen optischen Details. Als Vater zweier Kinder und mit einer eigenen Vergangenheit als wegen großer Langeweile lernresistenter Schüler sehe ich ganz neue Möglichkeiten vor meinem geistigen Auge, wie Lernstoff in Zukunft spielerisch vermittelt werden kann – auch wenn Empire of the Ants in dieser Hinsicht sein Potenzial nahezu komplett ignoriert. Und auch zu einem großartigen Strategiespiel reicht es in meinen Augen noch nicht ganz. Zu sehr geht die Übersicht aus der Ameisenperspektive flöten, und zu kontraintuitiv gestalten sich die Eingaben bei Basenbau und Entwicklung. Doch erstens muss nicht jedes Spiel großartig sein. Und zweitens überzeugt Empire of the Ants als ungewöhnliches Strategiespiel mit einer tollen Idee und einer insgesamt guten Umsetzung.

blicken. Das führt in der spielerischen Praxis allerdings eher zu Frust als zu Spaß.

Sind Truppen nämlich weit auseinander, orientiert ihr euch eher über die Mini-Map als über den hübschen Bildausschnitt vor euch. Und um in einem Nest etwas zu bauen, müsst ihr jedes Mal hinrennen, weil eure Ameise für einen Bauauftrag auf dem Upgrade-Slot stehen muss. Eine Weile lang stellt diese Perspektive ein ungewohntes und tatsächlich immersives Erlebnis dar. Dann aber wird es eher lästig und dürfte Multiplayer-Partien besonders in der Anfangsphase sehr monoton werden lassen.



Auf einem Schlachtfeld findet ihr auch Abbau-Spots für Holz (Tannenzapfen) oder Nahrung (Birne).

### Stabile Performance

Dafür ist allein das Zusehen bei den Kämpfen ein Genuss. Die vielen Beine, die über den Boden huschen, Ameisen, die Marienkäfer hochnehmen und durch die Gegend werfen, herabstürzende Hornissen oder eine riesige Schnecke, die wie ein friedlicher Ozeandampfer durch die Gegend pflügt ... und das alles eingerahmt von der stets wunderschönen Umgebung. Empire of the Ants ist einfach was fürs Auge. Insgesamt lief das Spiel bei uns flüssig und stabil. Nur beim Raus- und wieder Reintabben mit einem zweiten Bildschirm kam es ein paar Mal zu Problemen, sodass wir eine Mission neu starten mussten. Technisch gesehen überzeugt Empire of the Ants.

### Es ist nicht für jeden

Lediglich die Steuerung entlang Blätterunterseiten (Bewegungsrichtung ist dann invertiert) könnte intuitiver sein. Außerdem wäre ein »Loslassen«-Knopf hilfreich. Bei den detaillierten Umgebungen ist es für die Wegfindung verständlicherweise oft schwierig zu erkennen, ob der Spieler etwa von der Oberseite eines Blatts auf die Unterseite krabbeln will oder aber den winzigen Spalt zum darunterliegenden Blatt überwinden möchte. Ein Knopf, der dem Spiel mitteilt, dass die Ameise das aktuelle Objekt verlassen will, wäre da häufig Gold wert. Sein Geld



Das Hauptnest einer Seite ist mit der Krone gekennzeichnet.



Die Inszenierung der Handlung ist nicht besonders spannend. Meistens unterhalten sich zwei Ameisen mit Insektenlauten.

ist Empire of the Ants dennoch wert – wenn ihr ein visuell beeindruckendes Naturerlebnis sucht. Wer ein komplexes Strategiespiel oder Wissensvermittlung erwartet, sollte dagegen die Finger davon lassen. ★

## EMPIRE OF THE ANTS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 9400 / Ryzen 5 2600  
GTX 1060 / RX 580  
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 9600 / Ryzen 5 3600  
RTX 3080 / RX 6800  
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- + toller Soundtrack + herrliches Lichtspiel
- + Detailverliebtheit + gute Soundkulisse
- + Animationen durchgehend top

### SPIELDESIGN



- + einfach zu verstehen + Höhenunterschiede wichtig + Missionsdesign - keine Entscheidungen
- fehlende Wissensvermittlung

### BALANCE



- + Kampf um Ressourcen und Nester + Stein-Schere-Papier-Prinzip - Schwierigkeit schwankt
- Steuerung fummelig - keine Schwierigkeitsgrade

### ATMOSPHERE / STORY



- + Es wuselt! + Levels wirken wie echte Umgebungen
- + Perspektive bietet Immersion
- lahme Zwischensequenzen - fade Story

### UMFANG



- + unterschiedliche Szenarien + umfangreiche Kampagne + eigener Multiplayer-Modus - wenig Wiederspielwert - nur eine Ameisenfraktion

### FAZIT

Das wunderschöne Empire of the Ants ist mehr als nur ein Grafikblender, kann sein ganzes Potenzial aber nicht ausschöpfen.

