

Es sind noch so viele Schlachten zu schlagen

EMPIRE EARTH 2 THE ART OF SUPREMACY

Ein episches Spiel verdient ein episches Addon: Die Erweiterung zu Empire Earth 2 verdoppelt die Kampagnenzahl und befördert besonders erfolgreiche Soldaten zu Helden.

Wie spricht man das aus: Supremacy? Das Wörterbuch sagt »Suprämässi«, mit Betonung auf »prä«. Das Wörterbuch erklärt auch, wie man den Begriff übersetzt: Vormachtstellung. **The Art of Supremacy**, das erste Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2**, bedeutet also soviel wie »Die Kunst der Überlegenheit«. Ein treffender Titel – in den

knackig schweren Neumissionen die Überlegenheit zu erringen, ist wirklich eine Kunst.

Rache für Austerlitz

Ende April 2005 war das sechs Jahrtausende umspannende **Empire Earth 2** erschienen, ein gewaltiger Brocken Echtzeit-Strategie, der Profispielern eine Flut von Aufgaben, Einheiten und Spieloptionen erschloss. In Deutschland schuf sich das Epos (GameStar-Wertung: 76) mit mehr als 100.000 verkauften Exemplaren eine breite Spielerbasis. Die bekommt nun mit



Als Zar Alexander stehen Sie in der russischen Kampagne der französischen Armee Napoleons gegenüber.

dem Addon **The Art of Supremacy** für 20 Euro einen kräftigen Schwung Neuerungen. Drei zusätzliche Kampagnen fährt die Erweiterung auf, jede mit fünf

Missionen etwas kürzer als die acht Missionen starken Originalfeldzüge. Ab 2183 vor Christus begleiten Sie den Helden Kamsa dreißig Jahre lang durch die turbulente Krisenzeit nach dem Zerfall des ersten ägyptischen Reichs. In Kampagne 2 (1805-1813) flieht Zar Alexander nach der Niederlage von Austerlitz vor Napoleons Heer und sammelt seine Kräfte für eine Verteidigungsschlacht. Schließlich landen Sie mit Kampagne 3 im Afrika der nahen Zukunft, wo die Massai gegen den skrupellosen Weltkonzern GloboCorp antreten. Der schwarze Kontinent kommt als neues Landschaftsset zu den bestehenden dazu, in ihm dominieren sandige Savannen, die im Sonnenlicht blendend gleißen.

Russen und Rafale

Mit den Franzosen, Russen, Massai und Zulu bringt **The Art of Supremacy** vier neue Nationen mit, die gemeinsam auf zehn frische Einheiten kommen – allesamt Spezialtruppen der Völker, neue Standardsoldaten gibt es nicht. Beispiel Zulus: Der Kriegerstamm bildet Infanterie mit 10 Prozent mehr Lebenspunkten aus; in der »Beast Horn«-Formation richten die Bodenkämpfer außerdem 25% höheren Schaden an. Dazu passen die starken Iklawa- und Inyanga-Kämpfer, neben dem »Horn of the Impi«-Panzer die Spezialeinheiten der Zulus. Die Russen bekommen Artillerie-Boni und fahren eigene Geschütze auf, die Franzosen verlassen sich unter anderem



Im Dämmerlicht attackieren die Ägypter ein Lager des Feinds. Dessen Arbeiter laufen in Reih und Glied mitten in unsere Armee – ein KI-Patzer.

FACTS

- 3 Kampagnen
- 15 Missionen
- 4 Völker
- 10 Einheiten
- 2 Schlachten
- Neue Region: Afrika
- Heldensystem



Krieg im dürregegeschüttelten Afrika: Die Stämme greifen zu schwerem Gerät, wenn's um Nahrung geht. Die Explosionseffekte wurden verbessert.

auf ihr hochmodernes Rafale-Jagdflugzeug. Bei den Gebäuden und Technologien bleibt dagegen alles beim Alten, lediglich drei afrikanische Weltwunder ergänzen den Fundus.

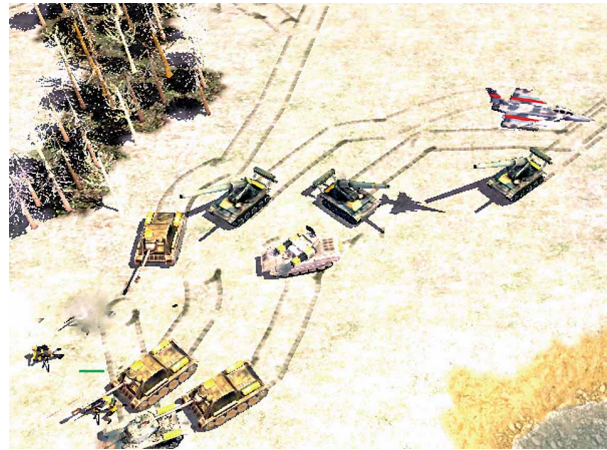
Um eine neue Epoche erweitert das Addon die Zeitrechnung nicht, das war aber auch nicht zu erwarten. Dafür knüpfen die Kampagnenmissionen nahtlos an das Hauptprogramm an – im gehobenen Anspruch ebenso wie in ihrer oft schwer zu überschauenden Aufgabenvielfalt. Die Ägypter müssen zum Beispiel in ihrer zweiten Mission ein Grabmal des Pharaos vor Plünderern schützen, eine neue Siedlung gründen, vier Artefakte aufstöbern und ihre eigene Stadt verteidigen. Dazu kommen optionale Nebenaufgaben: Die aufständischen Lybier niederschlagen, 4.000 Einheiten Nahrung sammeln. Jede der kreativ ersonnenen Mission

bringt spannende Aufgaben, die das Schlachteneinerlei auflockern. Die Massai müssen etwa eine Rinderherde möglichst heil durch feindliches Gebiet treiben. Wer das schafft, ohne ein einziges Stück Vieh zu verlieren, bekommt einen Rohstoffbonus.

Heldenmacher

Die größte inhaltliche Neuerung ist das Heldensystem. Besiegt eine Einheitenklasse (etwa die leichte Infanterie) 100 Feinde, wird einer ihrer Soldaten zum Helden. Alternativ klappt die Beförderung auch, wenn eine einzelne Einheit im Alleingang 20 Feinde schnetzelt. Die Helden sind ausdauernde und stärkere Varianten der Grundeinheit, sozusagen ein Rang über dem Elite-Status. Zudem können sie mit anderen Truppen zur Armee gruppiert werden, die dann leicht erhöhte Schlagkraft besitzt. Wenn Sie eine Krone erspielen, dürfen Sie einen Helden sogar zum Obersten Heeresführer ernennen. Stecken Sie den in eine Festung, bekommt die gesamte Armee einen Bonus, beispielsweise 5 Prozent höheren Schaden. Innerhalb der Kampagne werden alle Helden, die Sie erspielen, von Mission zu Mission übernommen.

Im Multiplayer-Modus reißt der neue »Tauziehen«-Modus Zufallskarten als Schlachtenserie aneinander, die zwei Spieler langfristig ausfechten. Zudem lassen sich nun neutrale Stämme einstellen, die als Bündnispartner in Frage kommen oder assimiliert werden können –



Durch die afrikanische Savanne kurvt der neue Panzer »Horn of the Impi« (Mitte), Spezialeinheit der Zulus. Drüber düst der französische Rafale-Jäger.



Siegreiche Einheiten werden zu Helden (durch ein Banner markiert) befördert.

das bringt lukrative Boni. Mit einigen neuen Effekten und überstrahlendem Licht poliert

das Addon zudem die Grafik des Hauptprogramms auf.

CS [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A118](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A118)

EE 2: THE ART OF SUPREMACY ECHTZEIT-STRATEGIE-ADD. **EMPIRE EARTH**

PUBLISHER Mad Doc Software / Vivendi RELEASE (D) 24.2.2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 20 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 36 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Age of Empires 3 (89, GS 12/05) Echtzeit-Referenz: Amerika-Epos mit Spitzengrafik Rise of Nations (86, 07/03) Ausgefeiltes, episches Strategie-Abenteuer.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende Riesenschlachten mit massenhaft Optionen. Anspruchsvoll!
 MODI Neuer Tauziehen-Modus, neutrale Völker als Bündnispartner.



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ein gelungenes Addon, das zudem die Grafik effektiv aufhübscht – dafür erhöhen wir die Wertung in dieser Kategorie um einen Punkt. Mit dem Heldensystem und den damit möglichen Armeen kommen neue taktische Überlegungen ins Spiel – gut gemacht! Die Mankos des Hauptprogramms hat Mad Doc dagegen nicht abgefeilt. Vor allem die teils dubiose KI verwundert – eigene Einheiten verheddern sich im Marschgedränge, der Gegner bekommt auf manchen Karten unendlich oft Nachschubtruppen. Wer das harte Hauptprogramm gemeistert hat, kommt am genauso knackigen Addon trotzdem nicht vorbei.

»Noch mehr Arbeit«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ neue Überstrahleffekte	+ verbesserte Grafik	- polygonarm	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Soundkulisse	- zu viele Wiederholungen		7 / 10
BALANCE	+ extrem steile Lernkurve	- KI bekommt unendlich Nachschub		5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ historischer Rahmen	- keine Identifikationsfiguren		7 / 10
BEDIENUNG	+ Arbeiter-Manager	+ Überblick im Addon nicht verbessert		6 / 10
UMFANG	+ verdoppelt die Kampagnenzahl	+ neue Spielmodi		10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Haupt- und Nebenaufgaben	+ abwechslungsreich		9 / 10
KI	+ anspruchsvoll	- Wegfindung	- teils seltsames KI-Verhalten	7 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ neue Völker	+ Helden	- wenige neue Einheiten	9 / 10
KAMPAGNEN	+ spannender Aufgaben-Mix	- keine Rahmenhandlung		9 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten • SOLO-SPASS 20 Stunden • MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: DICKES ADDON-PAKET, FÜR FANS EIN PFLICHTKAUF.

