

Eine kurze Geschichte von fast allem

# EMPIRE EARTH 2

Man sagt, es sei ein ziemliches Glück, dass es die Menschheit aus der Steinzeit in die Moderne geschafft hat. In Empire Earth 2 finden Sie heraus, woran man scheitern kann.

**M**it allem hatten die Römer gerechnet, als sie die schweren Onager in die Schlachtreihe schoben, als sich die Sehnen der Ballisten spannten, als die Legionäre ihre Speere hoben und die Lederriemen der Schleuderer flirrten; auf alles waren sie vorbereitet, nur nicht darauf, dass ein B2-Bomber durch die Wolkendecke brechen und einen Feuerball auf sie werfen würde, dass sie alle tot umfielen. Nun ist dieses Ereignis geschichtlich nicht überliefert, aber wir haben es mit eigenen Augen gesehen! Schließlich hatte sich unsere Zivilisation den Bomber über Jahrhunderte erarbeitet, bevor wir in **Empire Earth 2** über die rückständigen Römer herfielen.

## Reichsgründung

Weil Weltgeschichte bekanntlich ziemlich lange dauert, eilen Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2** im Laufschrift durch die Historie. Die besteht aus 15 Epochen, erstmals eingeführt im Vorgänger **Empire Earth** (86, GS 1/02) – dort durften Sie ein Volk von der Steinzeit bis ins Nano-Zeitalter führen. Was faszinierend klingt, funktioniert nur im freien Spiel oder in Multiplayer-Partien, bei denen die Entwicklungsstufen aufeinander folgen. In den Kampagnen bleiben Sie dagegen in jeder Mission innerhalb einer Ära. Im Lauf der 24 Einsätze führen Sie drei Zivilisationen durch viele tausend Jahre der Menschheit: Die Koreaner steigen unter Ihrer Herrschaft von Steinzeitclans zur antiken Großmacht in Asien auf. Dann geht's weiter mit den Preußen, die im Mittelalter um Kleinstaaten kämpfen und ein Reich gründen, über dem schließlich Kanonendonner hallt



und über die Weltkriege bis in die Zukunft vordringen, in der Roboter Energiestrahlen feuern.

## Tu dies, tu das

Gab es im ersten **Empire Earth** noch regelmäßige Abenteuer-Einsätze, in denen Sie einen Trupp ohne Basisbau durch die Karte schleusten, sind nun fast

und Gewehrkugeln peitschen. Den Abschluss bilden die Amerikaner, die im spanisch-amerikanischen Krieg 1898 einsteigen

### FACTS

- > 24 Missionen
- > 15 Epochen
- > 14 Völker
- > 23 Gebäude
- > 70 Landeinheiten
- > 31 Schiffe
- > 27 Flugeinheiten
- > 42 Spezialeinheiten

### VERGLEICH



In der Moderne richten Bomber große Schäden an, halten aber nur wenige Treffer aus.



Der militärische Anführer (hinten) stärkt die Moral aller Truppen, die ihn begleiten.



Um ihr Reich zu erweitern, annektieren Sie in der preußischen Kampagne deutsche Provinzen. Dazu muss die Nachbarstadt fallen.

alle Aufgaben mit Siedlungs-Management verbunden. Mehr als das: In der Regel beginnen Sie schon mit mehreren Dörfern, mindestens aber mit einem gut ausgebauten Startlager. Die grundlegende Aufbau-phase entfällt also, dafür müssen Sie sich in jedem Level erst einmal einen Überblick über die vorhandenen Anlagen verschaffen. Ihre Aufgaben sind angenehm vielfältig und fast immer in Haupt- und Nebenquests geteilt. So müssen die Amerikaner im ersten Weltkrieg erst deutsche MG-Stellungen ausnehmen, dann zwei nahe Dörfer sichern und schließ-

lich ins gegnerische Lager einfallen. Nebenher sollten Sie Suchtrupps in nahe Wälder schicken, um eine verlorene Division aufzustöbern. Außerdem muss das Camp der verbündeten Franzosen gegen deutsche Angriffe verteidigt werden, währenddessen kreisen feindliche Bomber über dem eigenen Lager – oft brennt es an mehreren Ecken gleichzeitig, ständig ist irgendwo auf der Karte Alarmstimmung. In einigen Einsätzen wird die Krise zur Methode: Als Koreaner führen Sie zum Beispiel Rückzugsgefechte gegen Horden einfallender Chinesen, die Siedlung für Siedlung niederbrennen. Sondersicher motivierend sind solche »Baue auf, um es dann wieder zu verlieren«-Einsätze allerdings nicht.

**Danke. Pause.**

Wenn links Soldaten sterben, rechts Schiffe sinken und hinten Bürger meutern, kommen selbst Profis ins Schwitzen. Ihr bester Verbündeter im Getümel ist die Pausefunktion (die auf der umständlichen Hotkey-Kombination Shift-Pausetaste liegt). Während die Welt still steht, können Sie Truppen Befehle erteilen und Nachschub in

Auftrag geben. Außerdem hilft das »Picture in Picture«-Fenster: Rechts unten zeigt **Empire Earth 2** eine verkleinerte Spielsicht, in der Sie genauso agieren können wie im Hauptfenster. So sind Sie theoretisch an zwei Stellen gleichzeitig. In der Praxis frisst die Zweitkamera enorm Leistung; Spieler ohne Highend-Hardware sollten das Fenster deshalb ausschalten. Eine andere Komfortfunktion, die blendend funktioniert: Im »Citizen Manager«, einem Extra-Bildschirm, sehen Sie auf einen Blick die Rohstoffvorkommen auf der Karte und wo gerade wie viele Arbeiter die Hacken schwingen. Ein Rechtsklick nimmt Bürger auf, ein Linksklick teilt sie neuen Aufgaben zu. Noch schneller geht's direkt im Spielfenster mit Klicks auf die Ressourcen-Icons. Im Endeffekt müssen Sie Arbeiter nur noch selbst steuern, wenn Sie Bauaufträge vergeben.

**Länderfresser**

Jede Karte in **Empire Earth 2** besteht aus mehreren Territorien, deren Grenzlinien als bunte Striche durchs Gelände laufen. Jedes Territorium kann nur eine bestimmte Zahl von Einheiten



Epoche 3: Bronzezeit



Epoche 5: Antike



Epoche 7: Renaissance



Epoche 10: Industrialisierung



Epoche 11: Moderne



Epoche 13: Digitalzeitalter

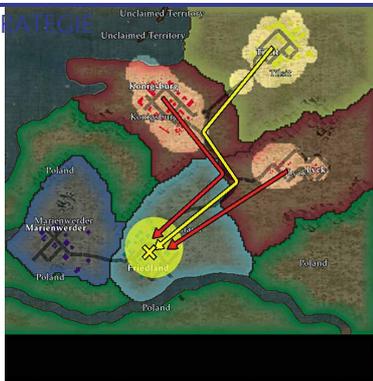


Epoche 14: Gen-Zeitalter

**DAS IST NEU**

- Territorien müssen erobert werden, um das Bevölkerungslimit zu heben
- Kronen-System mit Boni für herausragende Leistung in drei Bereichen
- Der Citizen Manager ordnet Arbeiter bequem Aufgaben und Ressourcen zu
- Einheiten-Upgrades laufen nicht mehr über Einzelwerte, sondern über Stufen
- Wettereffekte und Jahreszeiten beeinflussen Truppengeschwindigkeit und Sicht
- Gemeinsame Schlachtpläne und ausgeklügelte Vereinbarungen durch Diplomatie
- Straßen- und Brückenbau verbindet Siedlungen und beschleunigt Bewegungen
- Naturkatastrophen fallen weg, stattdessen haben Anführer Spezialfähigkeiten

ernähren, auch von Spezialgebäuden wie der Universität darf pro Bezirk nur eins errichtet werden. Deshalb ist Expansion Pflicht, um das Bevölkerungslimit zu erhöhen. Wer ein Stadtzentrum in unbebaute Territorien setzt, übernimmt das Kommando, in umkämpften Ländern müssen Sie zuerst das Haupthaus des Gegners einäschern. In den meisten Levels leben mehrere Völker in Nachbarschaft, die nicht immer feindlich gesinnt sein müssen. Über das Diplomatie-Menü schließen Sie ausgeklügelte Verträge, die vom Tribut über Durchreise-



Auf der Schlachtplan-Karte malen Sie Angriffswege und Ziele.



Der Citizen Manager zeigt alle Rohstoffe und eigene Arbeiter.

rechte allerhand Klauseln erhalten. Ihren Verbündeten dürfen Sie mit Pfeilen und Kreuzen einfache Angriffspläne auf die Karte malen und zuschicken. Sinnvoll war das bei unseren Partien nie, denn die KI-Freunde

zögern lang und schlagen nach eigenem Gutdünken los, ohne Ihnen Bescheid zu geben.

**Alles geht besser**

Auch innerhalb jeder Epoche gibt's genug Möglichkeiten für

Fortschritt: Pro Zeitalter dürfen je vier Technologien aus den drei Bereichen Militär, Wirtschaft und Imperium erforscht werden. So erhöhen Sie zum Beispiel die Durchschlagskraft aller Reiter, die Reichweite der

**TECHNIK-CHECK**

**GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH**



1024x768, niedrige Details  
Bei niedrigen Details fallen die fehlenden Schatten und matschigen Texturen auf. Auf Durchschnitts-Hardware ist Empire Earth 2 nur so spielbar.



1280x960 höchste Details  
In der höchsten Detailstufe bekommen die Soldaten korrekte Schatten, Texturen sind scharf. Massenszenen wie diese belasten den Prozessor enorm.

**GRAFIKOPTIONEN**

**Modelldetails**  
Auf der niedrigsten Stufe sind die Modelle ungeschattert. Das fällt im Schlachtgetümmel kaum auf und bringt etwas mehr Leistung.

**Texturdetails**  
Schlechter aufgelöste Texturen haben klare Geschwindigkeitsvorteile, sehen aber furchtbar aus – Finger weg von dieser Option.



**Effektdetails**  
Leuchteffekte wirken auch in unteren Stufen noch gut, dafür verschwinden Schlachtfeld-Details wie Krater und Fußspuren.

**Wetterdetails**  
Nebel und Staubwolken stören nur, auch die anderen Effekte sind kaum der Rede wert – wer hier runterregelt, verliert nichts.

**TUNING-TIPPS**

- 1 Leistungsfresser Nummer 1 ist die Bild-in-Bild-Option. Selbst auf Highend-Hardware sollten Sie das Fenster deaktivieren – das bringt satte 50 Prozent Performance.
- 2 Realistische Schattenwürfe von Hunderten von Einheiten belasten den Rechner in Groß-

schlachten enorm. Die Option »Mittel« bei den Schattendetails ist ein Kompromiss, der einen Performance-Schub von 40 Prozent gibt.  
3 Setzen Sie die Effektdetails auf die niedrigste Stufe. Empire Earth 2 gleißt und blitzt auch dann noch ganz ordentlich, läuft aber 30 Prozent flüssiger. **AK**

**PERFORMANCE-TABELLE**

		MAXIMALE DETAILS									
RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2740K	Radeon 9000	Geforce 4Ti	Rad. 9500/9600X6600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GI	Radeon X800X850	Geforce 6800
512 MBYTE	2,0 MHz	800x600 <sup>1)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 <sup>1)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	3,0 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	XP/2000+	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details  
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Die Zukunft: Unsere Armee stürmt gegen die Leuchtmauer, Hightech-Bomber fliegen Angriffe.

Türme oder den Ertrag aus dem Handel mit anderen Nationen. In jedem der drei Bereiche ver gibt das Spiel außerdem eine Krone an die jeweils führende Nation. Die Militärkrone kriegt zum Beispiel das Volk, das die meisten und fortschrittlichsten Truppen besitzt. Für ein paar Minuten genießt die Zivilisation dann einen frei wählbaren Vorteil, etwa erhöhte Reichweite aller Geschütze. Zusammen mit dem Kleinod gibt's außerdem einen Anführer geschenkt, der Spezialfähigkeiten besitzt und die Moral aller eigenen Einheiten in der Umgebung hebt. Auch die Armee lässt sich aufrüsten. Durften Sie in **Empire Earth** noch einzelne Attribute wie Geschwindigkeit oder Lebensenergie erhöhen, erkaufen Sie nun den nächsthöheren von vier Rängen pro Truppentyp. Das steigert automatisch einige der Kampfwerte der Einheit.

**Und jetzt: Das Wetter**

Wenn auf den Schlachtfeldern Armeen aufeinander prallen, läuft das nach bewährtem Echt-

zeit-Rezept: Jeder Einheitentyp ist stark oder anfällig gegen einen anderen, Formationen lösen sich im Nu auf, pure Truppenmix-Masse gewinnt in der Regel jede Auseinandersetzung. Auf den Meeren kreuzen Schlacht- und Handelsschiffe, in der Luft fliegen Jäger, Bomber und später auch Hubschrauber – je höher die Epoche, desto komplexer die Kämpfe. Zur ultimativen Ausstattung gehören Atomraketen und Kampf-Mechs. Weil in vielen Einsätzen die Jahreszeiten wechseln, ändert sich auch das Wetter. Bei Regen und Schnee marschieren Bodentruppen langsamer und sehen weniger weit, alberne Nebelwolken verdecken das Gelände (lassen sich aber ausschalten). Trotz solcher Effekte ist die eckige Grafik nicht mehr zeitgemäß; vor allem die Landschaft enttäuscht. Angesichts durchwachsener Optik schluckt **Empire Earth 2** in der von uns getesteten Verkaufsversion erschreckend viel Systemleistung – Details siehe Technik-Check.

➤ **HOTLINE:** (0190) 151 200 0,62 €/MIN.



Sinnloses Wetter: Im Schneesturm sehen Sie nichts. Am besten ausschalten.

**CHRISTIAN SCHMIDT**

christian@gamestar.de

Mal eine Partie zwischendurch, eine schnelle Kampagnenmission? Haha! Vergessen Sie's, hier wartet Arbeit. Der Computergegner baut in Windeseile Spitzenarmeen, in den Kampagnen kommt eine Aufgabenflut dazu, gern auch mal unter Zeitdruck. Klar, Citizen Manager, Diplomatie und Epochensystem geben mir unzählige taktische Möglichkeiten, jedes Detail meiner Zivilisation liegt in meiner Hand. Nur: Was habe ich davon? Schlacht ist Schlacht, da bewegt sich das Spiel auf üblichem Echtzeit-Niveau. Eine motivierende Handlung gibt's in Empire Earth 2 nicht. Stattdessen sind die Missionen im normalen Schwierigkeitsgrad so angelegt, dass Sie in der Regel erst einmal scheitern.

Wer gern an Herausforderungen knabbert und an Stellschrauben dreht, der darf hier Epoche machen. Und in Mehrspieler-Duellen ist der Wettlauf durch die Zeit nach wie vor eine originelle Erfahrung. Eine feine Experimentierweise für frustresistente Profis mit modernster Hardware – denn die Performance ist eine Unverschämtheit.

»Das ist Arbeit«



**MARKUS SCHWERDEL**

markus@gamestar.de

Profis werden hier gut bedient: Unmengen von Einheiten, Spezialfähigkeiten und sonstigen Mätzchen sorgen für massig Tiefgang. Fast schon zu viel, denn in der Hektik der Gefechte kann zumindest ich unmöglich alle Feinheiten im Blick behalten. Dazu kommt der harsche Schwierigkeitsgrad, bereits in den ersten Missionen drängt der Feind unfair stark. Warum ich den Titel trotzdem mag? Empire Earth 2 ist endlich mal wieder ein Epochen-Strategiespiel, die Zeitalter-Aufstiege motivieren ungemein. Außerdem gefällt mir der Grafikstil, komische Größenverhältnisse hin oder her.

»Gestresster Bürger-Meister«



**EMPIRE EARTH 2 ECHTZEIT-STRATEGIE**

PUBLISHER	Vivendi / Mad Doc Software	RELEASE (D)	29.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 50 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**



VERGLEICHBAR MIT Empires: Die Neuzeit (82, GS 11/03) Spannender Ritt durch die Epochen. Rise of Nations (86, 07/03) Ausgefeiltes, episches Strategie-Abenteuer.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	XP Z200+ AMD	XP 2600+ AMD	Athlon 64 2800+
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,5 GBYTE Festpl.	1,5 GBYTE Festpl.	1,5 GBYTE Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800		

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT Neun gute Karten plus Zufallskarten für bis zu zehn Spieler im Netzwerk oder Internet. MODI 9 Spielmodi, darunter Conquest, King of the Hill, Regicide, Hot Spots

**BEWERTUNG**

GRAFIK	Wettereffekte	hässliches Gelände	polygonarm	6 / 10
SOUND	unaufdringliche Melodien	wiederholen sich ständig		7 / 10
BALANCE	extrem steile Lernkurve	Aufgaben-Overkill		5 / 10
ATMOSPHÄRE	historischer Rahmen	keine Identifikationsfiguren		7 / 10
BEDIENUNG	Arbeiter-Manager	Optionsvielfalt schwer zu überblicken		6 / 10
UMFANG	drei solide Kampagnen	tolles Epochensystem		10 / 10
MISSIONSDSIGN	Haupt- und Nebenaufgaben	abwechslungsreich		9 / 10
KI	anspruchsvoll	Wegfindung	teils seltsames Verhalten	7 / 10
EINHEITEN	riesige Auswahl	Rangsystem	Forschung	10 / 10
KAMPAGNEN	spannender Aufgaben-Mix	keine Rahmenhandlung		9 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ANSPRUCHSVOLLE EPOCHEN-STRATEGIE, NUR FÜR PROFIS.

