Im rauchenden Tempel gibt's Priester und Upgrades, schade, dass er gleich einstürzen wird. Die orange-grüne Linie links oben markiert die Territorien-Grenze.

Rise of Empires, Age of Nations

EMPIRE EARTH 2

Mal wieder geht's in historisch angehauchten Echtzeit-Schlachten quer durch die Menschheitsgeschichte. Doch sinnvolle Ideen heben diesen Titel aus dem Epochenhüpf-Einerlei.

Süß schmeckt der Sieg! Eben noch standen die feindlichen Truppen vor den Toren unserer Stadt, jetzt liegt ihre Heimatsiedlung in Trümmern. Mit einem Angriff aus dem klammheimlich von uns eroberten Nachbarterritorium hatte der Gegner nicht gerechnet. Hinter seinem Rücken haben wir dort ein zweites Stadtzentrum nebst Kasernen gebaut und uns in die nächste Epoche hochgeforscht. Denn nur wer im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2** konsequent expandiert, hat gegen Computer- und menschliche Gegner eine Chance. Mit einer frühen Version haben wir ausprobiert, wie Territorien, Bürger-Manager und Kartenmalereien in der Praxis funktionieren.

Territorial-Konflikte

In **Empire Earth 2** treten reale Parteien – zum Beispiel Amerikaner, Deutsche oder Koreaner – gegeneinander an, um ihre Geschichte nachzuspielen (drei Kampagnen) oder sich in wichtigen Gefechten wie der Invasion in der Normandie zu klopfen (Szenarios). Sämtliche Schlachtfelder sind dabei in rund 20 Territorien unterteilt. Die sollte man tunlichst erobern und für die eigene Partei einfärben. Nur dann dürfen wir dort eine weitere Siedlung errichten und Soldaten ausbilden. Das zwingt uns in den Probepartien zu aggressiver Expansion – wer trödelt, dem schnappt der Feind die schönsten Gebiete weg. Und eine Rückeroberung ist wegen der widerstandsfähigen Gebäude in **Empire Earth 2** mit hohen Verlusten verbunden.

Schnelle Eroberer und militärisch oder wirtschaftlich besonders erfolgreiche Spieler bekommen für kurze Zeit die so genannte Krone für einen der drei Bereiche spendiert. Die verschafft handfeste Vorteile, etwa einen Bonus auf alle Angriffswerte oder effektiveren Rohstoffabbau.

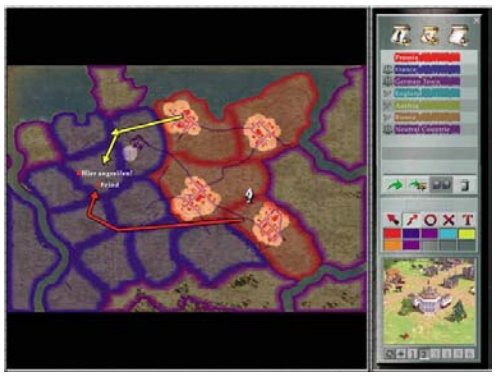
Unter unsrer Knute

Einer lungert faul rum, ein anderer tut das Falsche, ein dritter steht der Armee im Weg – die Untertanen-Verwaltung ist in den meisten Echtzeit-Strategie-

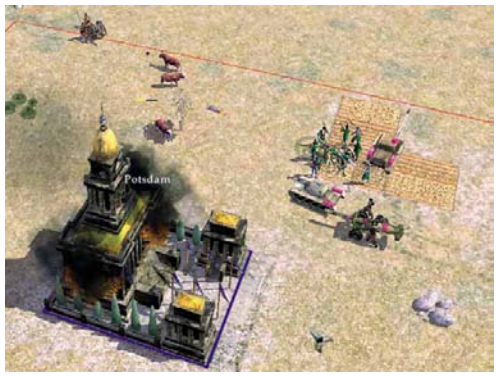
Kriegsschiffe wie diese Zerstörer spiegeln sich im Wasser und sinken spektakulär.

Der koreanische General Kim Yu-Sin hebt per Kommandoaura die Kampfkraft der Soldaten.

Kantige Bürger bauen das Steinvorkommen unten ab.



Im Karten-Manager entsteht ein Schlachtplan.



Angriff auf Potsdam: Gebäude halten extrem viel aus.

spielen ein mühsames Geschäft. In **Empire Earth 2** erledigt der so genannte Bürger-Manager die lästige Aufgabe, den die Entwickler elegant ins Interface integriert haben: Wenn Sie mit der Maus über die Rohstoffangaben fahren, zeigt der Mauszeiger, wie viele Bürger die Ressource gerade fördern. Ein Linksklick zieht Arbeiter ab, ein Rechtsklick teilt Faulpelze diesem Job zu. In der Praxis hat uns diese Methode viel lästige Sucherei erspart, wir konnten uns voll auf die Kämpfe konzentrieren.

Jede der drei Kampagnen hat acht Missionen.

Tiefergelegte Ritter

Wie in **Empire Earth** gibt's auch im zweiten Teil Einheiten-Upgrades. Allerdings verbessern Sie nicht mehr einzeln Angriffs- oder Verteidigungswerte, sondern in drei Stufen gleich den ganzen Kämpfer – eine sinnvolle Vereinfachung gegenüber dem fitzeligen Truppen-Tuning des Vorgängers.

Da **Empire Earth 2** rund 10.000 Jahre Erdgeschichte abdeckt, fällt die Einheitenvielfalt riesig aus: Von Keulenschwingern über Panzer bis hin zu Kampf-Mechs ist alles auf dem Schlachtfeld vertreten, was Schaden anrichten kann. Wir sind gespannt, ob die Entwickler da die Balance hinkriegen. An der müssen sie ohnehin noch arbeiten, momentan sind die Kampagnen viel zu schwer. Schon in der ersten Koreanermission etwa überrennen uns Räuber hoffnungslos, weil wir nicht 100-prozentig effektiv aufbauen und forschen.

Pinseln für den Sieg

Bei unserem Entwickler-Besuch im August war die innovative Schlachtplan-Karte zwar schon ins Spiel eingebaut, sie funktionierte aber nur rudimentär. In der aktuellen Version von **Empire Earth 2** ist es dagegen eine Freude, sie zu benutzen. Mit ein paar fixen Mausklicks ziehen wir Pfeile und beschriften die Karte für unsere Verbündeten. Praktisch: Am rechten Rand können wir wie vom Hauptbildschirm gewohnt Arbeiter umverteilen, unten rechts wird stets eine Schlachtfeld-Ansicht eingeblendet. Dieses Fensterchen gibt's auch in der normalen Spielansicht, dann behalten wir damit wichtige Punkte auf der Karte im Auge. Bis zu sechs Kamerapositionen dürfen Sie per Tastendruck festlegen und anspringen, auf Wunsch werden sie ständig durchgewechselt. Schließlich müssen potenzielle Weltherrscher ihren Mitbewerbern scharf auf die Finger schauen. MS

EMPIRE EARTH 2

markus@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: April 2005
Entwickler: Mad Doc
Status: zu 80% fertig

Markus Schwerdtel: »Mein erster Gedanke bei der Ankündigung von Empire Earth 2: ›Oh nein, nicht noch ein Epochen-Strategical!‹ Doch die aktuelle Version hat mich angenehm überrascht: Die neuen Elemente funktionieren prima, vor allem die umkämpften Territorien bringen Pfeffer ins Spiel. Da stört es mich auch gar nicht, dass Ressourcensammeln und Forschung sehr konventionell laufen. Nur die Balance müssen die Mad Docs noch richten.«

POTENZIAL GUT

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M52