



Auf CD/DVD:
Exklusiv-Demo
Auf CD:
Video-Special
Auf DVD:
Interaktiver Test



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Komplex und gut

Empires Die Neuzeit

Nach Age of Empires und Empire Earth schlägt Rick Goodman wieder zu: In knackigen Kampagnen und Multiplayer-Gefechten errichten Sie Echtzeit-Reiche.

mel aufzuhalten. Mit dem General siegen Sie in der Schlacht am Kasserin-Pass und schaffen es schließlich, den feindlichen Nachschub zu stoppen, Nordafrika zu befreien und eine deutsche Atombombe zu verhindern. Historisch nicht ganz korrekt, aber extrem spannend!

Epochale Fortschritte

Am bewährten Spielprinzip der meisten historischen Echtzeit-Strategiespiele wie **Age of Empires 2** oder **Rise of Nations** ändert sich auch in **Empires** nichts: Sie sammeln Rohstoffe und errichten Gebäude, bis der Aufstieg in ein neues Zeitalter möglich ist. Der Spielumfang beschränkt sich jedoch auf fünf Epochen, vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg. Das ist gegenüber dem künstlich gestreckten Vorgänger **Empire Earth** eine der großen Stärken von **Empires**. Jeder Epochensprung ist ein echtes Ereignis, lästige Durchgangs-Zeitalter fehlen. Zudem bleibt nun ausreichend Zeit, sich mit den jeweils neu dazu-

gekommenen Einheiten vertraut zu machen. Wie im Vorgänger entbrennt aber in Multiplayer- und Skirmish-Partien ein wildes Fortschritts-Rennen.

Volksentscheid

Für ein Spiel in der Tradition von **Age of Empires** klingen die anfangs vier Völker von **Empires** mickrig: Engländer, Franzosen, Chinesen und Koreaner ziehen in die Schlacht. Mit letzteren hoffen die Entwickler offensichtlich auf hohe Verkaufszahlen bei den Echtzeitstrategie-verrückten Südkoreanern. Zum Glück sind die Missionen um Admiral Yi und seinen Kampf gegen die Japaner erstklassig. Sämtliche Parteien unterscheiden sich nicht nur durch ihre Einheiten, sondern auch durch Spezialfähigkeiten. Briten brauchen etwa keine Arbeiter zur Gold- und Steingewinnung – Minen erledigen den Job automatisch.

Der Clou: Beim Sprung vom imperialen Zeitalter in den Ersten Weltkrieg müssen Sie unweigerlich eine neue Völker-

Facts

- 5 Epochen
- 9 Nationen
- 3 Kampagnen
- 26 Missionen
- 212 Einheiten-typen

Historienverliebte Echtzeit-Strategen haben eine lange Fastenzeit hinter sich: **Rise of Nations** protzt mit einem Welteroberungsmodus, dafür fehlt die Kampagne. Die gibt's zwar in **WarCraft 3**, dort kämpfen jedoch nur Fantasy-Einheiten. Kurz: Seit **Empire Earth** lechzen Geschichtsfans nach neuem Stoff. Abhilfe schafft jetzt Rick

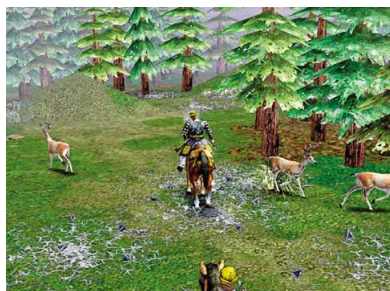
Goodman (**Age of Empires**) mit seinem neuen Spiel **Empires**.

Fetzigere Kampagnen

Als Richard Löwenherz, US-General Patton oder Admiral Yi kämpfen Sie in drei dramatischen Kampagnen. Patton landet zum Beispiel mit einer Hand voll Männer in Nordafrika, um den Wüstenfuchs Rom-



Solche **Aufmärsche** gibt's nur in Zwischensequenzen.



Koreanische Kavalleristen streuen **Eisenstachel** aus.



Mit **»Ansturm«** erhöhen GIs ihre Kampfkraft.



Auf den riesigen Kampagnenkarten sind Extras versteckt. Per **Brandrodung** bahnt sich die koreanische Armee den Weg zu zwei Katapulten.



In einer packenden Mission wehren Sie mit ein paar Katapulten (links oben) einen **Massenangriff** ab. Wenn das Tor der Burg fällt, ist die Schlacht verloren.

wahl treffen. Schließen Sie sich als Chinese in Zukunft den Russen oder dem Vereinigten Königreich von England an? Oder als Koreaner den USA oder Frankreich? Beim Epochenwechsel werden damit die alten

vier Nationen von fünf neuen abgelöst (siehe Kästen). Bis dahin produzierte Einheiten sowie Gebäude nehmen Sie einfach mit. Historischer Mumpitz – was hat Korea mit Frankreich zu tun? – spielerisch sehr gut.

Rollende Hauptstadt

Mit acht Bauten bestreiten Sie alle zivilen sowie militärischen die Forschungs- und Produktionsaufgaben. Vorteil für Chinesen: Bei ihnen besteht das Stadtzen-

trum aus zwei beweglichen Hauptzelten. Damit wechseln Sie problemlos zu lohnenden Jagd- und Fördergründen. Die Engländer bauen wie die Untoten aus **WarCraft 3**: Sobald der Grundstein liegt, entsteht das



In der Schlacht am Kasserin-Pass stellt sich **General Patton** (mit Leuchteffekt) gegen deutsche Panzer. Mit der **Artillerieangriff-Spezialfähigkeit** knacken seine Ranger die Tanks.

Nationen und Epochen

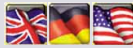
Epochen 1 bis 3



England Bürger sind stärker und können mehr Ressourcen tragen. Begonnene Gebäude werden automatisch fertiggestellt. Minen und Nahrungslager funktionieren ohne Arbeiter.

Epochensprung zu:

Ver. Königreich, Deutschl., USA



Frankreich Farmen und Nahrungsspeicher sind kostenlos, Bürger laufen schneller. Arbeiter und Stadtzentren sehen weiter. Alle französischen Einheiten heilen selbstständig.

Epochensprung zu:

Rep. Frankreich, Deutschland



China Stadtzentren und Kriegslager fahren auf Rädern über die Karte. Jede Partie beginnt mit zwei Stadtzentren, allerdings ohne Bürger. Arbeiter sammeln schneller Nahrung.

Epochensprung zu:

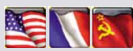
Vereinigtes Königreich, Russland



Korea Koreaner verfügen gleich zu Beginn eines Spiels über sechs Bürger, die besonders schnell Gebäude errichten. Gefallene feindliche Arbeiter landen als Sklaven in Ihrer Basis.

Epochensprung zu:

USA, Rep. Frankreich, Russl.



Epochen 4 und 5



Vereinigtes Königreich Ein Flaggschiff in der Flotte feuert Brandgeschosse ab. Bürger legen Minen. Rohstoffe erscheinen auf Karte.



Deutschland Gebäude entstehen schneller, Universitäten und Siedlungen kostenlos. Holzabbau und Landwirtschaft bringen mehr Ertrag.



Russland Alle Kämpfer sind billiger, jede Partie beginnt mit mindestens fünf Arbeitern. Jäger und Fischer sammeln schneller Nahrung.



Republik Frankreich In Gebäuden stationierte Einheiten reparieren automatisch Schäden daran. Mauern halten mehr aus.



Vereinigte Staaten Bürger sammeln schnell Gold und Nahrung. Sämtliche Technologien sowie Gebäude sind für die USA billiger.

restliche Gebäude automatisch – Arbeiter anderer Völker müssen bis zum letzten Dachziegel schuften. Nationenabhängig heilen einige Bauten Einheiten.

Alle Parteien verlassen sich auf Mauern und Türme, um die Siedlung oder Rohstoffvorkommen zu schützen. Wie in **Empire Earth** sind die Anlagen billig und schnell gebaut. Deshalb kommt es in Multiplayer-Partien oft zu Belagerungen.

Stacheln und Klettern

Insgesamt kämpfen 212 Einheitentypen für die neun Nationen. Klingt nach viel, in der Praxis bleibt das Angebot jedoch stets überschaubar. So haben Sie nur selten mehr als vier Infanterie-Einheiten zur Auswahl. Diese Beschränkung ist sinnvoll, denn viele Kämpfer verfügen über Spezialfähigkeiten, die Sie im Gefecht benutzen sollten. Der US-Ranger kraxelt zum Beispiel nicht nur über sonst unüberwindliche Felsen, sondern for-

dert zudem zerstörerische Artillerie-Angriffe an. Ohne diese Fähigkeiten wäre es etwa in der Patton-Kampagne unmöglich, Rommels Panzer zu stoppen. Größere Truppenverbände stellen sich automatisch in Formation, vergessen diese in der Schlacht allerdings schnell. Die auf Wunsch zuschaltbaren Aufstellungsbefehle sind deshalb ebenfalls überflüssig.

Helden wie General Patton oder Richard Löwenherz gibt es ausschließlich in den Kampagnen von **Empires**. Die Anführer spornen ihre Männer an oder heilen sie im Kampf. In Multiplayer- oder Einzelgefechten übernehmen Standardeinheiten die Heldenaufgaben: Englische Trommler heben die Moral, Priester oder Sanitäter versorgen Verwundete.

Hartes Historienkino

Die drei Kampagnen von **Empires** bedienen sich nur vage historischer Fakten, machen aber



Triboken sind extrem langsam, aber wirkungsvoll gegen Gebäude und Türme.



Kleine Rätsel lockern die Kampagnen auf. Wer fährt wann mit wem über den Fluss?

Koreanische Reiter stürmen ein Räuberlager. Die blauen Fahnen kennzeichnen widerstandsfähige **Veteranen**.



Mit **Upgrades** verbessern Sie Einheitenypen. Unsere Ranger schießen in Zukunft weiter.



Missglückte **Größenverhältnisse**: Der Jäger wirkt gegenüber den Rangern wie ein Modellflugzeug.

Heiko Klinge



Knick in der Optik

Ich liebe die fantasievolle Optik von Warcraft 3, auch der Realismus-Look von C&C Generals gefällt mir. Empires will eine Mischung aus beidem bieten und

spricht mich deshalb grafisch überhaupt nicht an. Schade um die spannenden Kampagnen und das durchdachte Spieldesign.

Außerdem nervt mich wie bei Commandos 3 der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad. Bei Strategiespielen will ich mich entspannen und nicht vor Frust regelmäßig in die Tastatur beißen! Sicher ein gutes Spiel, aber ich tüfte lieber weiter mit Warcraft 3: Frozen Throne.

eine Menge Spaß. Die komplexen Aufträge jagen Sie kreuz und quer über die teils riesigen Karten. Dabei lohnt es sich, jede Ecke zu erkunden. So erbeuten Sie etwa in der General-Patton-Kampagne in den verwinkelten Seitentälern des Atlas-Gebirges deutsche Panzer. Innerhalb der Missionen gibt's mal dramatische, mal öde Zwischensequenzen. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich zwar in drei Stufen regeln, doch selbst auf dem niedrigsten ist **Empires** kein einfaches Spiel.

Muckis durch Forschung

In der Waffenkammer Ihrer Basis geben Sie gegen Gold beliebig viele militärische Upgrades in Auftrag. Hinter klingvollen Namen wie »Führungsqualitäten« oder »Versorgungsdepots« stecken simple Auswirkungen: Die Einheiten werden schneller, angriffsstärker, widerstandsfähiger oder kosten einfach weniger. Jedem Truppentyp können Sie nur ein Upgrade spendieren. Klingt nach taktischer Tie-

fe, die Ausrüsterei wird aber schnell Routine: Bogenschützen geben Sie natürlich immer höhere Reichweite, Nahkämpfern mehr Hitpoints.

Age of Technology

Offensichtlich hat Rick Goodman öfter mal **Age of Mythology** gespielt. Denn die Technologien in **Empires** funktionieren wie die Götterkräfte in Ensembles Echtzeit-Hit: In der Universität erforschen Sie – auch mehrmals – Fertigkeiten wie die »Königli-

Jörg Langer



Selbstfahr-Katapulte?

Heiko, dann spiel' halt was anderes! Als AoE-2-Liebhaber gefallen mir an Empires vor allem die abwechslungsreichen Kampagnen.

Freilich darf man keine historische Simulation erwarten, Rick Goodman hat eher ein historisierendes Paralleluniversum geschaffen.

Mein Hauptkritikpunkt ist die Grafik, die mir zu bunt und »unrealistisch« ist. Aber trotz der von unsichtbarer Hand bedienten Selbstfahr-Katapulte verhalten sich die Truppen, wie man es erwartet. Im Vergleich zum Vorgänger ist Empires viel zugänglicher, nicht jedoch einfacher. Für Echtzeit-Strategen auf jeden Fall eine gute Wahl.

Technik-Check

Auflösung

Die imposanten Schlachten von Empires kommandieren Sie in Auflösungen zwischen 800 mal 600 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Mit 16 Bit Farbtiefe sieht das Spiel schlechter aus, ohne jedoch wesentlich flüssiger zu laufen.

RAM/Festplatte

Ihre digitalen Imperien belegen auf der Festplatte etwa 900 MByte freien Speicherplatz. Ab 256 MByte RAM ist Empires gut spielbar, mit 512 MByte halbieren Sie die Ladezeiten.

Tuning-Tipps

- 1 Ziehen Sie den Regler »Grafikqualität« unter Einstellungen nach links, um das Spiel zu beschleunigen.
- 2 Stellen Sie das Modelldetail auf »Gering« und setzen Sie die Schatten von »Volumetrisch« auf »Einfach« oder »Ohne«. Das bringt einige Frames.
- 3 Deaktivieren Sie die Animationen und die Wasserspiegelungen, um einige Frames herauszukitzeln.
- 4 Verringern Sie die Musikqualität auf »Gering« und die Anzahl der »Abgespielten Sounds«.

KE

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 512 MByte RAM und 32 Bit Farbtiefe)

CPU mit	Geforce 1/2/MX	Geforce 2/4/MX	Radeon 9000	Geforce 3/3/Ti	Geforce 4/Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500/Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800/Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz (min. Details, 256 MB) 800x600x16 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,2 GHz 1024x768 1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz 1024x768 1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



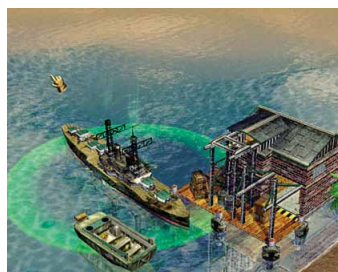
Koreanische Kriegsschiffe dienen zugleich als Truppentransporter. Von den **Feurgaleeren** in Brand gesetzte Kähne kokeln bis zum Untergang. Hier geht's gegen Japaner.

che Begünstigung« oder »Die Stimme Amerikas«. Über Icons am oberen Bildschirmrand lösen Sie die mächtigen Aktionen aus: Alle Einheiten werden sofort geheilt oder ein Teil der

Feinde läuft über. Spektuläre Technologien wie der »Tunguska-Meteor« ebnet ganze Siedlungen ein. Und ein Taifun beharkt Feinde mit Blitzen. Diese Kampf-Fertigkeiten wenden



Per **Taifun-Technologie** rösten wir Piraten, hinter dem Haus als Silhouette sichtbar.



Ein Hafen repariert Schiffe. Mit der **Sonar-Fertigkeit** spürt der Zerstörer U-Boote auf.



Pioniere sind Allrounder: Sie reparieren Panzer und übernehmen Gebäude (rechts).

wie in *Age of Mythology* oft das Schlachtenglück, besonders in den Multiplayer-Modi.

Siedeln oder säbeln

In Mehrspieler-Partien und Zufallskarten fährt **Empires** ein Sparprogramm mit nur zwei Varianten. In »Nationenaufbau« errichten Sie mit wenig Rohstoffen ein Weltreich. Wesentlich schneller geht's im »Action«-Modus zur Sache. Zudem können Sie die Optionen »Weltwundersieg« oder »Deathmatch« aktivieren. Letzteres beschert jedem der maximal acht Mitspieler 15.000 Einheiten jeder Ressource.

Spielzeugkriege

Der kunterbunte Grafikstil von **Empires** ist sicher Geschmacksache. Zwar gibt es jetzt im Vergleich zu **Empire Earth** echte 3D-Gebäude, die Größenverhältnisse stimmen allerdings immer noch nicht: Ein stolzer Dreimaster ist nur etwa doppelt so hoch wie ein Kavallerist. Dafür spiegelt das Wasser wunderschön. 3D-Sound fehlt völlig. **MS**

Markus Schwerdtel



Perfekt abgespeckt

Fastenkuren schaden nie, schon gar nicht so überladenen Spielen wie *Empire Earth*. Deshalb gefällt mir das schlanke *Empires* besser als der wuchtige Vorgänger. Jetzt kann ich mich endlich auf die erstklassigen Kampagnen konzentrieren statt auf das Zivilisationsposter mit den Einheiten-Werten. Auch wenn die Truppen-Upgrades schnell Routine werden, geben sie mir doch die Möglichkeit, meinen Gegner zu überraschen – zum Beispiel mit einer ganz auf Tempo getunten Armee. Obwohl sich die Völker ähnlich spielen, gibt es genügend Unterschiede. Lobenswert: Balance-Schwierigkeiten treten keine auf.

Ideen-Diebstahl

Das einzige Manko vom *Empires*: Es bietet wenig Neues. Rick Goodman hat von den großen Vertretern des Echtzeit-Genres und seinen eigenen Spielen gut, aber hemmungslos geklaut: Epochen aus *Age of Empires 2*, epische Kampagnen aus *WarCraft 3*, Götterkräfte aus *Age of Mythology*, heilende Gebäude und Upgrades aus *Empire Earth*. Vorteil: Wer die genannten Konkurrenten kennt, ist bei *Empires* sofort mitdendrin. Nur Einsteiger dürften angesichts des harschen Schwierigkeitsgrades überfordert sein.

Empires

Echtzeit-Strategiespiel

Publisher: Activision, (01805) 255 155 Release (D): 23.10.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 90 S., Ziv.-Karten USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
spannende Kampagnen	Spielzeug-Grafik
überschaubare Einheitenzahl	kaum Neuerungen
nützliche Technologien	für Einsteiger zu hart
perfekte Balance	nur zwei Multiplayer-Modi
witziger Volkswechsel	

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Wunder-Rennen

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti
 GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 2,0 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße
Geforce-1-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

Age of Mythology (92%, GS 11/02)
 Antik angehauchtes Strategiespiel mit Sagenhelden, Mythen-Monstern und Götterkräften.

Rise of Nations (87%, GS 07/03)
 In 2D und ohne Kampagne, dafür mit durchdachtem Welteroberungs-Modus.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Historien-Strategiespiel mit drei packenden Kampagnen.

