

Spannungen in der Türkei. Eine Hubschrauberstaffel beschießt vom Hafen aus unsere Stellungen. Beachten Sie die detaillierten Gebäude und Wasserspiegelungen.

10.000 Jahre im Schnelldurchlauf

EMPIRE EARTH 2

Viel größer, mehr Spieltiefe, noch zugänglicher – das versprechen Entwickler für Nachfolger immer. Doch Mad Doc Software will Wort halten, wie unser Firmenbesuch in Massachusetts zeigt.

Mit **Empire Earth** wollte Vivendi vor zweieinhalb Jahren dem Strategiegiganten **Age of Empires 2** Saures geben – ein paar Haken und Ösen bei Bedienung und Missionsdesign verhinderten jedoch den Königssturz. Lead-Designer Rick Goodman wechselte mit seinem Konzept zu Activi-

sion (**Empires: Die Neuzeit**). Jetzt lässt Vivendi den zweiten Teil völlig neu programmieren, von Mad Doc (schon fürs **Empire Earth**-Addon zuständig).

Empire Earth 2 soll viele Kritikpunkte des Vorgängers ausmerzen, etwa die oft etwas hirnlosen Wegfindungsroutinen. Firmenchef und -gründer

Ian Davies ist dafür genau der richtige Mann, denn er besitzt einen Dokortitel in Robotik und künstlicher Intelligenz der renommierten Carnegie Mellon University. Früher untersuchte er für das US-Verteidigungsministerium die Möglichkeiten robotergesteuerter Jeeps, mittlerweile ist er mit seiner rund 50 Mann starken Truppe für Titel wie **Star Trek Armada 2**, die **Dungeon Siege**-Erweiterung **Legends of Aranna** oder die Flugsimulation **Jane's Attack Squadron** verantwortlich. Einige der Mad Docs wirkten sogar schon bei **Ultima Underworld** und **System Shock 2** mit. Ian und sein Team erlaubten uns einen vollen Tag lang, exklusiv **Empire Earth 2** probezuspielen. Leider schaffte es unser ausführliches Video zeitlich nicht mehr auf die aktuelle DVD, wir liefern es in der nächsten Ausgabe nach.

Knackige Kürze

Empire Earth 2 umfasst drei Kampagnen mit insgesamt rund 30 Missionen: Die erste spielt in Korea, die zweite in Deutschland, die dritte in den USA. Die Missionen sollen deutlich kürzer als im ersten Teil ausfallen und nicht länger als eine Stunde dauern. »Manche Missionen kannst du sogar in 15, 20 Minuten erledigen«, erklärt Ian

Die fantastischen Vier von Empire Earth 2:

Ian Davies (Chef von Mad Doc Software), Steve Nadeau (Lead Designer), Rex Bradford (Lead Programmierer) und John Carbone (Lead Artist).



Unsere Seeflotte nimmt Kurs auf feindliches Territorium, um die Bodentruppen zu unterstützen.

Davies. »Wir möchten, dass die Spieler nicht ewig auf ein Erfolgserlebnis warten müssen.«

Um allen Käuferschichten gerecht zu werden, gibt's drei Schwierigkeitsgrade, die nicht nur die KI des Gegners verändern sollen. »Interessanterweise wirkt es sich gar nicht so sehr auf das Spiel aus, ob der Computer mehr oder weniger schlau agiert«, verrät Davies. »Wir haben in Tests festgestellt, dass die Kontrolle der eigenen Einheiten und die Übersicht für viele Leute das wirklich Knifflige bei einem Echtzeit-Strategiespiel ist. Nur können wir daran nichts ändern.« Deshalb beeinflusst der Schwierigkeitsgrad vor allem Parameter wie das Bevölkerungslimit oder die Wetterverhältnisse.

Malen auf der Karte

Damit Sie immer den Überblick behalten, entwickelte das Designer-Team eine Bild-im-Bild-Funktion: Damit platzieren Sie an beliebigen Kartenpositionen virtuelle Kameras, deren Aufnahmen in einem Fenster am unteren Bildschirmrand abwechselnd dargestellt werden. Dadurch sollen Sie schon auf den Gegner aufmerksam werden, bevor seine Truppen vor den Toren der Heimatstadt stehen. Außerdem gibt es eine bildschirmgroße Übersichtskarte, auf der wir das komplette Spielfeld mit allen Brennpunkten im Blick haben. Und auf der wir per Maus malen können!

»Bei Multiplayer-Partien ist die Kommunikation zwischen den Spielern oft ein Punkt, der über Sieg und Niederlage entscheidet«, erklärt Ian Davies. »Deswegen kannst du in Empire Earth 2 eigene Schlachtpläne mit Pfeilen und Text über die Karte zeich-

nen und an deine Verbündeten schicken.« In einem Multiplayer-Match gegen die Mad-Doc-Jungs probieren wir diese Funktion aus uns sind begeistert: Einer der Designer schickt uns seinen handgemalten Schlachtplan, wir wissen genau, was wir zu tun haben. Das funktioniert allerdings nur, solange die Mitspieler Verbündete bleiben. Denn mit dem überarbeiteten Diplomatie-System können Sie nicht nur alliierte Gebäude sehen oder Ressourcen gemeinsam nutzen, es ermöglicht auf die Minute genau zeitlich begrenzte Bündnisse. Das ist praktisch, wenn zum Beispiel eine Multiplayer-Variante nur einen Sieger zulässt.

Der Bürger-Manager

Auf den ersten Blick verläuft Empire Earth 2 in gewohnten Echtzeit-Bahnen: Wir bauen ein Stadtzentrum, dort siedeln sich Bürger an, die wir zum Rohstoffabbau in den Wald schicken und die dann neue Gebäude wie Kasernen, Universitäten oder einen Hafen errichten. Doch wo diese Aufgaben bei Konkurrenztiteln in Mikromanagement-Arbeit ausartet, geht Empire Earth 2 einen neuen Weg: Auf einem Bürger-Manager-Bildschirm sehen wir auf einen Blick, was die Untertanen gerade treiben, welche Materialien sie sammeln oder ob sie mit Bauarbeiten beschäftigt sind. Per Rechtsklick teilen wir Arbeit suchenden Damen und Herren Aufgaben wie Holzhacken oder Metallverarbeitung zu. Ein Linksklick zieht einer Aufgabe Personen ab, die wir dann anderweitig beschäftigen können – genial einfach. Ian grinst: »Ich kann inzwischen kein Strategiespiel mehr ertragen, in dem ich mich von Bürger zu Bürger klicken und jedem einzelnen seine Aufgabe zuweisen muss.« Wenn Sie das trotzdem wollen, nur zu: Dann wählen Sie wie gewohnt jeden einzelnen Einwohner an. Aber glauben Sie uns: Das wollen Sie nach ein paar Minuten Empire Earth 2 wirklich nicht mehr.

Territorien statt Aufrüstung

Noch eine Neuerung: Der Aufbau einer mächtigen Armee auf



Der geniale Bevölkerungs-Manager macht Schluss mit lästigem Mikromanagement.



Schlechte Sicht: Wechselnde Wetterverhältnisse können die Geschehnisse einer Schlacht wenden.



In der zweiten der drei Einzelspieler-Kampagnen lenken Sie Deutsche, hier die Preußen.



Mechwarrior lässt grüßen: Diese Mini-Mechs befehligen wir in der so genannten »Gegenwart«.



Krieg gegen den Terror: Die USA greifen in der zwölften von 15 Zeitepochen mit Luft- und Bodentruppen in Wüstenstädten im Nahen Osten durch.



Hinterhält im Wald: Auf Wunsch zoomen Sie dicht ans Spielgeschehen heran, behalten aber mit Karte und Bild-im-Bild (rechts unten) den Überblick.

kleinstem Raum mit anschließendem Gegner-Niederwalzen funktioniert in **Empire Earth 2** nicht mehr. Der Grund: Die Karte ist in Territorien (ähnlich wie die Stadtradren in **Rise of Nations**) unterteilt. Jedes bietet nur Platz für ein Stadtzentrum und ein paar Gebäude, die ihrerseits nur eine begrenzte Menge Bürger und Soldaten beherbergen können. Zur Vergrößerung der Armee müssen wir also zwingend andere Territorien erobern und dort mit Stadtzentren neue Einwohner anlocken. Wer nur Verteidigungslinien errichtet, hat gegen den Computer oder menschliche Konkurrenten einen schweren Stand. Im Multiplayer-Modus zeigt sich das Spiel jedoch flexibel: »Wer mag, schraubt die Gebäudezahl in

den Einstellungen einfach nach oben«, verspricht Ian Davies.

Im Zeichen der Krone

Bei den Kampagnen lassen sich die Entwickler von geschichtlichen Ereignissen inspirieren, wollen aber noch keine Details verraten. »Wie im richtigen Leben könnt ihr eure Ziele auch auf anderem Wege als allein durch starke Armeen erreichen«, erklärt Ian. »Neben dem militärischen steht euch ein wirtschaftlicher und ein politisch-imperialistischer Weg offen.« Auch die erforschten Technologien sind in diese drei Bereiche unterteilt – der Aufstieg in die nächste der insgesamt 15 Epochen klappt nur, wenn Sie mindestens vier Erfindungen eines Bereich haben.

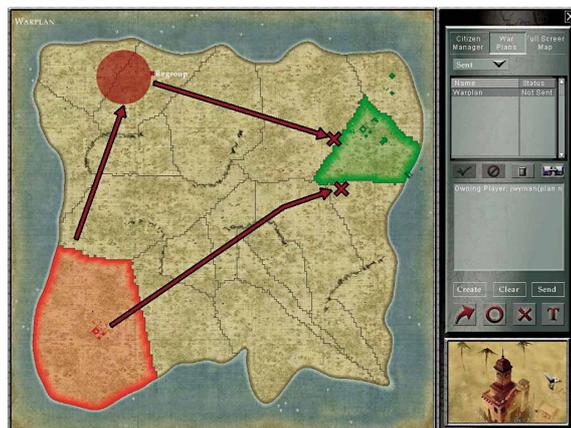
Kann es dann nicht passieren, dass brave Politiker später vom hochgerüsteten Computergegner überrannt werden? »Nein«, beruhigt uns Ian, »das wäre ja ziemlich unfair. Ihr startet in jede Epoche mit den gleichen Errungenschaften wie der Computer.« Wer jedoch in einem Bereich besonders erfolgreich forscht, erhält als Belohnung eine Krone. Die bringt Boni wie einen Helden oder verstärkt in der Militärkategorie unsere Luftschläge. Doch Vorsicht: Der Computer überprüft ständig, ob Sie die Voraussetzungen für eine Krone noch erfüllen und entzieht sie Ihnen gegebenenfalls.

Welt der Wunder

Die Schlachten in **Empire Earth 2** toben in vier geografischen Regionen: dem Mittleren und

Fernen Osten, in Europa und Mittelamerika. Die regional unterschiedlichen Weltwunder sind ebenfalls in die drei Bereiche Militär, Wirtschaft und Politik unterteilt. Zwei moderne Beispiele: Während deutsche Helden durch das Brandenburger Tor im eigenen Land keinen Schaden nehmen, sorgt das amerikanische Pentagon dafür, dass jede dort stationierte Einheit augenblicklich an jeden Punkt der Karte teleportieren darf. Das Kampfgebiet sollen Sie in **Empire Earth 2** besser im

Blick haben, da die Grafik-Engine komplett neu entwickelt wurde. Der zu nahe Zoom von **Empire Earth** wird der Vergangenheit angehören. Ian Davies: »Wir führen gerade Tests mit Spielern durch, damit wir die richtigen Blickwinkel einbauen können.« Durch die verbesserte Optik wirken auch die Wettereffekte von **Empire Earth 2** sehr realistisch. Ein Gewitter sieht richtig bedrohlich aus und schädigt zudem Flugzeuge. Bei einem Sandsturm können sie erst gar nicht starten. **RA**



Mit solchen Schlachtplänen, die Sie in Multiplayer-Partien erstellen und Ihren Verbündeten schicken, steigen Ihre Siegeschancen gewaltig.

HELIKOPTEREINSATZ



Angriff aus der Luft: Erst schalten wir die gegnerischen Bodenlinien aus Panzern und Mechs aus ...



... dann unterstützen wir unsere Bodentruppen beim Vorrücken in feindliches Gebiet mit Feuerschutz.

EMPIRE EARTH

roland@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: 4. Quartal 2004

Entwickler: Mad Doc Software
Status: zu 80% fertig

Roland Austinat: »Wetten, dass wir geniale Ideen wie den Bürger-Manager, Territorien und die selbstgemalten Schlachtpläne bald auch in anderen Spielen sehen werden? Empire Earth 2 spricht damit Nachwuchs- und erfahrene Strategen gleichermaßen an. Wenn alles läuft wie geplant, könnte dieser Titel der Strategie-Hit werden, der Teil 1 gerne gewesen wäre.«

POTENZIAL SEHR GUT



AUF DVD: Trailer



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK H96