

Auf in die Neuzeit!

Empires

Im inoffiziellen Nachfolger zu *Empire Earth* sind Keulen aus der Mode. Hier fängt die Geschichte erst im Mittelalter an und lässt Sie 1.000 Jahre lang bis 1950 kämpfen.

WWW

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

Was wir bisher aus historischen Strategiespielen gelernt haben: Sämtliche Zivilisationen gehen auf höchstens 20 unterschiedliche Stämme in der Steinzeit zurück. Die bauen um ein Dorfzentrum Siedlungen auf und sammeln massenweise Rohstoffe. Wenn genug Ressourcen vorhanden sind, reichen ein Knopfdruck und eine kurze Wartezeit – schon ist die nächste Epoche erreicht.

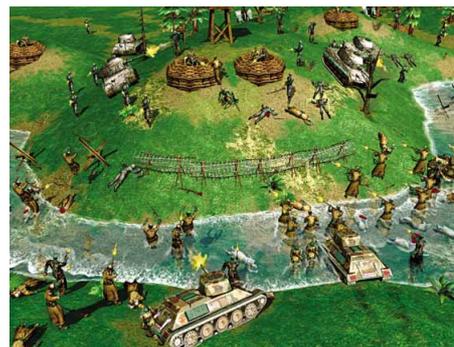
Mit seinen Spielen *Age of Empires* und *Empire Earth* ist Star-Designer Rick Goodman an diesem vereinfachten Ge-

sichtsbild nicht unschuldig. Beim aktuellen Projekt *Empires: Die Neuzeit* geht es erneut ums Epochenspringen. Doch ein gestrafftes Konzept mit nur fünf Zeitaltern und völlig unterschiedliche Völker sollen Pfeffer ins Echtzeit-Einerlei bringen.

Die spinnen, die Briten!

Ob sich die Verbesserungen tatsächlich auswirken, haben wir in einer Multiplayer-Partie gegen Rick Goodman persönlich überprüft. Beim Duell England gegen Frankreich zeigen sich die Unterschiede zwischen den Na-

tionen deutlich: Ricks Franzosen starten mit fünf Arbeitern, die alle Aufgaben selbst erledigen müssen: Häuser bauen, Rohstoffe sammeln oder Gebäude reparieren. Wir bekommen für die Briten nur einen Arbeiter, doch der reicht völlig aus. Um Bauwerke zu errichten, muss unser Untertan nur den Grundstein legen. Der Rest geht automatisch – ähnlich wie bei den Untoten in *WarCraft 3*. Außerdem fördern britische Minen selbstständig Ressourcen. Zum Ausgleich darf Rick mit seinen Franzosen kostenlos Farmen an-



Russische Feldherren setzen auf Massenangriffe.

legen und braucht keine Wohnhäuser, um das Bevölkerungslimit anzuheben. Das restliche



Im Schießpulver-Zeitalter kämpfen unsere *Musketierte* und *Kavalleristen* gegen die *Fanzosen*. Die wehren sich mit *Pfeilschleudern* und verteidigen ihre Felder.



D-Day: US-Truppen und Briten landen geskriptet in der Normandie. Die Zwischensequenz geht nahtlos in das eigentliche Spiel über.



Kombinierte Attacken sind besonders effektiv.



Soldatengruppen bilden automatisch Formationen.

Regelwerk ist Echtzeitstrategien weitgehend bekannt: Mit den fünf Rohstoffen Nahrung, Eisen, Gold, Stein und Holz bezahlen die Feldherren Truppen, Forschung und Basisbau. Wenn genug Waren auf dem Konto sind, erreichen wir die nächste Epoche, wo neue Militäreinheiten und Technologien warten.

Schützen im Wasser

Obwohl Rick genau wie wir seine Truppen in einer Kaserne rekrutiert, unterscheiden sich unsere Kämpfer stark. Alle Völker verfügen zwar über die gleichen Grundeinheiten, doch jede Nation fährt zusätzlich bis zu

zehn individuelle Spezialisten auf. Die Franzosen schicken etwa einen Saboteur los, der sich als beliebige Einheit tarnt und in der Gegnerbasis Sprengstoff legt. Außerdem bauen sie Beobachtungstürme, die für Feinde wie ein Baum aussehen. Die Briten schicken im Mittelalter Langbogen-Schützen ins Feld. Im Zweiten Weltkrieg verlässt sich das Empire lieber auf SAS-Kämpfer. Die dürfen als einzige Infanterie-Einheit im Spiel schwimmen. Außerdem brauchen die zähen Soldaten nur wenige Schüsse, um einen Konkurrenz-Fußsoldaten zu beiseitigen. Durch die vielen Spezi-

al-Einheiten und deren Fähigkeiten spielen sich die Nationen extrem unterschiedlich.

Wunder der Technik

Alle Völker entwickeln so genannte Hilfs-Technologien, die wie die Götterkräfte aus *Age of Mythology* funktionieren. Anders als auf dem Olymp lassen sich die Spezial-Manöver in *Empires* mehrmals erforschen. Wenn eins davon fertig ist, erscheint ein kleines Icon am Bildschirmrand, das den Extratrigger auslöst. Die Franzosen verhindern etwa mit ihrer »Embargo«-Technik für zwei Minuten sämtliche Bauvorhaben beim Feind. England spielt seine Seemacht sogar magisch aus: Ein Wirbelwind versenkt auf Befehl gegnerische Schiffe. Bei den gerade erst fertig designten Russen heilt ein Klick sämtliche Einheiten an der Front, während Deutschland

per »Spionage-Bericht« für kurze Zeit die Karte enthüllt.

Starkes Solo-Stück

Eine der großen Stärken von *Empire Earth* war die erstklassige Kampagne. Auch in *Empires* wollen die Entwickler in den Missionen auf geskriptete Ereignisse und komplexe Einsatzziele setzen. Als Beispiel zeigt uns Rick die Invasion in der Normandie am D-Day. Dutzende US-Soldaten landen zusammen mit britischen SAS-Kämpfern am Strand. Mörser-Granaten schlagen ringsum ein, MG-Salven zwingen die Angreifer in Deckung. Ähnlich wie etwa in *C&C Generäle* übernehmen wir erst nach dem Skript-Intro die Kontrolle über die Truppen: Sobald der Kampf am Strand vorüber ist, bekommen wir nahtlos eine Basis und die Aufgabe zugewiesen, ein französisches Dorf in der Nähe zu befreien. **PH**



Seeschlacht zwischen Engländern: Die Segel der blauen Schiffe hängen schon in Fetzen.

Empires

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Stainless Steel
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Patrick Hartmann: »Durch die Spezial-Einheiten spielt sich jede Zivilisation anders, und dank der Hilfs-Technologien gibt es in Mehrspieler-Gefechten immer wieder Überraschungen. Sofern Stainless Steel das Balancing hinbekommt, ist *Empires* der Strategie-Hoffnungsträger im Herbst.«