



Geschichte in vier Akten

Empire Earth

Rick Goodman gibt seinem Echtzeit-Thronanwärter gerade den letzten Schliff. Wir haben die vier umfangreichen Kampagnen des potenziellen AoE-2-Killers schon mal ausprobiert.



Auf Video-CD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:

Download-Link
zur Demo

zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Der Mehrspielermodus jedes Echtzeit-Strategietitels steht und fällt mit der Spielbalance. Das wissen auch die Entwickler der Stainless Steel Studios und testen derzeit sämtliche der über 200 Einheiten ihres Prestige-Projekts **Empire Earth** auf Stärken und Schwächen. Ebenfalls fast fertig sind die vier Kampagnen des Spiels. Von den Anfängen der griechischen Zivilisation bis hin zur Nano-Epoche des Jahres 2100 geht die Zeitreise. Egal, ob Sie sich für Hellenen, Engländer, Deutsche oder Russen entscheiden – es warten zwischen sieben und neun Missionen auf Sie. Dabei sind alle Aufträge sehr umfangreich und erzählen mit geskripteten Ereignissen sowie sehr gut synchronisierten Zwischensequenzen in der Spiel-Engine spannende Geschichten.

Freiherr auf Fotosafari

Basis bauen, Einheiten rekrutieren, Gegner plätten – so läuft in

den meisten Echtzeit-Strategie-Spielen das Gros der Aufträge ab. **Empire Earth** dagegen überrascht Sie immer wieder mit unkonventionellen Aufgaben: So stürzt etwa in der Deutschen-Kampagne der berühmt-berüchtigte Freiherr Manfred von Richthofen mit seinem Kumpel Graf Holck in Russland hinter feindlichen Linien ab. Auf seinem Rückweg zur Front muss der nur mit einer Pistole bewaffnete Rote Baron seine ursprüngliche Pflicht erfüllen und vier feindliche Gebäude fotografieren. Dabei dürfen ihn die russischen Wachen nicht erwischen – **Commandos 2** lässt grüßen. Gegen Ende der Mission kommt es dann doch zu einer richtigen Schlacht, wenn Sie mit Infanterie-Einheiten die russischen Truppen vom Grenzgänger Richthofen ablenken. Nach gelungenen Aktionen (wenn etwa alle Fotos gemacht sind) hagelt es als Belohnung Zivilisationspunk-



Der nur leicht unbewaffnete **Manfred von Richthofen** und sein Kollege Graf Holck fotografieren auf ihrem Marsch durch Feindesland wichtige Gebäude.

te. Die investieren Sie noch auf dem Schlachtfeld im Civ-Editor in Verbesserungen für Ihr Volk.

Katapult-Kaufrausch

Spannend ist auch die Geschichte um den russischen Revolutionär Grigor Stoyanovich. Kaum ist er durch eine packende Flucht versteckt in einem Kartoffelfeld-Laster aus seiner Heimatstadt Voronezh entkommen, um sich in der Tundra einen kleinen Stützpunkt aufzubauen, stürmen schon von allen Seiten Truppen auf ihn ein. Gerade in Missionen mit Basisbau wie dieser wirkt **Empire Earth** jedoch noch zu schwer. Der Computer-

gegner geht stets extrem aggressiv vor und ist nur mit Mühe zu bändigen. Eine Abstufung durch Schwierigkeitsgrade würde der fast schon zu schlaun künstlichen Intelligenz gut tun. **MS**



Ausführliche **Missionsbriefings** erklären den nächsten Auftrag und liefern sogar kleine Tipps.



Die erste Mission der **Russen-Kampagne** gipfelt in einer Schlacht gegen aggressive Revolutionäre.

Empire Earth

Genre: Echtzeit-Strategie

Entwickler: Stainless Steel

Termin: November 2001

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Markus Schwerdtel: »Abwechslungsreiche Kampagnen mit starken Story-Elementen zeigen deutlich, was im Echtzeit-Strategie-Genre möglich ist. Die vielen Zwischensequenzen haben mich sofort in die Geschichten gezogen. Doch hoffentlich lockern die Entwickler die Schwierigkeits-Schraube, sonst bleibt das Vergnügen nur Profis vorbehalten.«