

## Die Geschichte des Krieges

# Empire Earth

Rick Goodmans Strategie-Spektakel nähert sich der Fertigstellung. Wir nahmen die neueste Version unter die Lupe.



Der Chef und Lead Designer der Stainless Steel Studios, Rick Goodman (*Age of Empires*), hat im Moment alle Hände voll zu tun. Schließlich soll seine Echtzeit-Strategie-Hoffnung *Empire Earth* schon im Spätsommer in den Regalen stehen. Derzeit kümmert er sich um den letzten Feinschliff der vier Kampagnen und 18 historisch inspirierten Szenarios. Von der Steinzeit bis ins Nano-Zeitalter führen Sie Krieg und nehmen

dabei sogar historische Helden wie Achilles oder General Paton in die Armee auf. Goodmans rechte Hand Jon Alenson hat uns trotz Zeitdruck mit einer aktuellen Version des Spiels versorgt. »Inzwischen haben wir vor allem die Grafik nochmals überarbeitet. Die Einheiten sind jetzt detaillierter und besser animiert«, verrät uns Alenson. »Außerdem ist das Interface jetzt final.« Voll funktionsfähig sind mittlerweile

auch der Zivilisations-Baukasten und der mächtige Level-Editor. Doch damit nicht genug: Auf der Reise durch die 14 Epochen sind uns noch einige weitere Neuerungen aufgefallen.

## Ich kauf´ mir ein Volk

In *Empire Earth* können Sie per Editor ihre Wunsch-Zivilisation basteln. Falls Ihnen die vorgefertigten Nationen wie Engländer oder Perser zu langweilig sind, stellen Sie mit die-

sem Werkzeug ein neues Volk mit Ihren Lieblings-Eigenschaften zusammen. Dazu verteilen Sie 100 Punkte auf 80 Kategorien, etwa die Bogenschützen-Reichweite oder Panzer-Geschwindigkeit. Im Lauf der Kampagne verdienen Sie mit jeder erfüllten Mission zusätzliche Punkte, um Ihre Nation zu verbessern. Ganz anders der Mehrspielermodus: Vor Beginn jeder Partie klicken Sie sich – ähnlich der Kauf-Phase bei



Alexander der Große überfällt im **Bronzezeitalter** eine persische Stadt mit Belagerungsgerät und Infanteristen. In den Kästchen unten rechts gruppieren Sie Einheiten.



Vom Hügel aus treffen die **Artilleriestellungen** besser die vorrückenden Panzer im Hintergrund.

**Counterstrike** – innerhalb eines Zeitlimits von vier Minuten die ideale Kombination zusammen. Die steht dann für die Dauer des Matches fest. Das soll verhindern, dass Spieler während eines Gefechts laufend die Werte ihres Volkes auf die aktuelle Situation abstimmen. Die Entwickler gehen davon aus, dass Profis bald für jede Karte eine optimale Zivilisation ausgetüfelt haben werden. Es wird möglich sein, während der Mehrspieler-Partien zu speichern, obwohl diese selten länger als eine halbe Stunde dauern sollen. Angst vor Spielspaß-tötenden Balance-Problemen haben die Entwickler nicht. Es soll für jede Einheit einen passenden Gegner geben – auch außerhalb der eigenen Epoche.

### Propheten und Scharfschützen

Noch immer steht nicht fest, wie viele Einheiten endgültig im Spiel landen werden. »Unsere Tester kommen ständig mit neuen Vorschlägen. Wir versuchen natürlich alles einzubauen, solange die Spielbalance nicht leidet«, erklärt Jon Alenson. Dabei kommen so schlagkräftige Kämpfer heraus wie der neue Scharfschütze. Ein Schuss von ihm schaltet Infanteristen aus. Einziges Manko: Der Spezialist braucht zum Nachladen rund 30 Sekunden. Das soll Spieler zwingen, den teuren Schützen nur mit einer Eskorte auszuschieken, die ihn vor Angriffen schützt. Ähnliches gilt für den Propheten. Seine Natur-

katastrophen richten zwar verheerenden Schaden an, dafür benötigt der heilige Mann aber einige Zeit, um seine Mana-Reserven für den nächsten Streich wieder aufzuladen. Besonders gut gefallen hat uns der lenkbare Hurrikan. Per Maus dirigieren Sie den Wirbelsturm schnurstracks zur feindlichen Flotte. Vulkane, Erdbeben, Hungersnöte, Seuchen und Feuerstürme verrichten ihr Zerstörungswerk dagegen selbstständig.

### Adlerauge gegen 100-Meter-Läufer

Nicht nur die gesamte Zivilisation werden Sie in **Empire Earth** aufmotzen können, sondern auch einzelne Truppentypen. Bis zu fünfmal lassen sich Einheiten-Eigenschaften wie Treffsicherheit oder Geschwindigkeit upgraden. So wird es vorkommen, dass sich auf dem Schlachtfeld Einheiten gleicher Art gegenüberstehen, deren Werte aber stark differieren. Weiterhin sollen Sie die Kampfkraft der Armee mit Formations- und Verhaltensbefehlen beeinflussen können. Im Moment experimentieren die Tester noch, welche der 15 bisher programmierten Aufstellungen in das Spiel eingebaut werden.

bei den Einheiten-Animationen hat sich etwas getan. Gelangweilte Soldaten schrauben an ihren Gewehren, und auf den Kriegsschiffen drehen sich die Geschütztürme zum Feind. Die ehemals klapperdürren Pferde haben etwas Gewicht zugelegt und sehen jetzt realistischer aus. Überhaupt haben die Entwickler ein Faible für die Tierwelt. Sogar Wolfsrudel mit einem Alphamännchen durchstreifen die Landschaften. Im fertigen Spiel soll es rund 20 Tierarten geben, die sogar Nachwuchs bekommen. Besonders in frühen Epochen sind die Tierherden für Jäger eine sichere Nahrungsquelle, die sich durch Nachwuchs noch dazu immer wieder erneuert.



In einem der 18 Szenarios brennt **Troja** nieder.

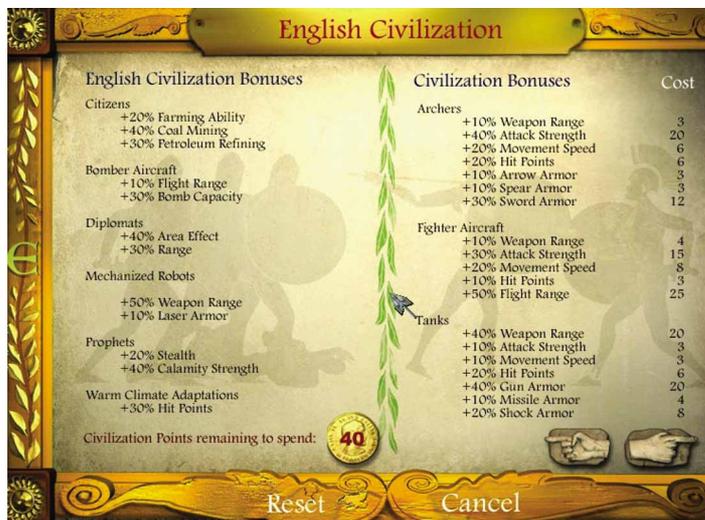
Schon in der Steinzeit richten Sie außerdem einen Wolf zum Kundschafter ab, der dann selbstständig und sehr schnell die Karte ausspioniert. **MS**

### Schönere Schlachten

Die grafische Runderneuerung hat **Empire Earth** sichtlich gut getan. Besonders die Texturen wirken nun detaillierter und erstrahlen in satten Farben. Theoretisch unterstützt die 3D-Engine jetzt eine Auflösung von 2048 mal 1536 Pixel – die entsprechende Hardware vorausgesetzt. Auch



Die **Zwischensequenzen** laufen in der Spiel-Engine ab.



Im **Zivilisationsbaukasten** erschaffen Sie vor dem Spiel ein Volk nach Ihrem Geschmack.

## Empire Earth

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Stainless Steel St.  
**Termin:** September 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Markus Schwerdtel:** »Mit dem Zivilisations-Baukasten und den Einheiten-Upgrades hat Rick Goodman einen echten Coup gelandet. Ich freue mich schon darauf, das ideale Volk auszutüfeln. In Sachen Langzeit-Motivation dürfte Empire Earth dadurch Maßstäbe setzen.«