

Der Weg durch die Jahrtausende

Empire Earth

Krieg ist zeitlos: Im ersten ernsthaften Konkurrenten für Age of Empires 2 führen Sie Ihre Zivilisation von der Steinzeit bis in die ferne Zukunft.



Die Belagerungstürme in der Mitte können Sie tatsächlich mit Leuten besetzen, die dann über die Burgmauer springen.



Auf Video-CD:
Video-Special

Der Wettstreit der Nationen läuft. Wir treiben die technologische Entwicklung in Riesenschritten voran und setzen konsequent auf Fortschritt. Da: ein feindlicher Überfall auf unsere Grenze.

Doch was ist das? Der hinterwäldlerische Feind schickt nur armselige Dragoner mit Steinerschloss-Pistolen ins Gefecht – kein Problem für unsere hochmodernen Panzerwagen...

Eine solche Szene kann Ihnen im Multiplayer-Modus des Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth** durchaus begegnen. Wie bei **Civilization** durchleiten Sie verschiedene Epochen der Menschheitsgeschichte, insgesamt zwölf an der Zahl. Im Solospiel treten Sie allerdings stets gegen Feinde aus Ihrem eigenen Zeitalter an.

Ich bin Napoleon

Rick Goodman, Lead Designer von **Empire Earth**, schuf

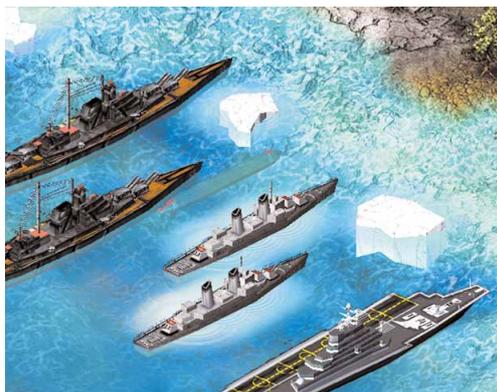
mit Bruce Shelley **Age of Empires 1**. Seit 1998 hat er seine eigene Firma, Stainless Steel Studios, und bastelt am Spiel seiner Träume. In **Empire Earth** sollen über 150 verschiedene Einheiten aus Zeitaltern von der Steinzeit bis zur fernen Zukunft zum Einsatz kommen. Viele der Szenarios sollen sich an echten historische Ereignisse an-

lehnen, so werden Sie Napoleon auf seinem Russlandfeldzug begleiten oder als General Patton an der Ardenennen-Offensive teilnehmen.

Besonderen Wert messen die Stainless-Steel-Leute den Seeschlachten bei. Bei Segelschiffen dürfen Sie angeben, ob Sie Segel oder Rumpf beschießen wollen – wenn Sie nur die Masten aufs Korn nehmen, können Sie das anschließend unbewegliche Schiff kapern und Ihrer eigenen Armada einverleiben.

Vulkanausbruch!

Bei der Grafik geht Goodman einen Mittelweg zwischen 2D (**C&C 3**) und 3D (**Earth 2150**). Die Kameraperspektive wird fest vorgegeben sein, stufenloses Zoomen ist allerdings eingebaut. Die Figuren bestehen aus Polygonen, die Gebäude sind hübsch gemalte Bitmaps. Besonders nett ist, dass sich die Landschaft verändern kann: Auf Ihr Geheiß beschwören Ihre Zauberer beispielsweise einen Vulkan auf feindlichem Gebiet, der dann auch tatsächlich aus dem Boden wächst und Verderben speit. **GUN**



Die Designer legen Wert auf umfangreiche Flotten.

Empire Earth

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. Quartal 2001

Hersteller: Havas
Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »Eine solide Portion Age of Empires, ein kräftiger Schuss Civilization und ein paar neue Ideen: Das Rezept muss eigentlich aufgehen – wenn bis zum Erscheinungstermin 2001 nicht die Grafik veraltet.«