



Apocalypse now

Earth 2150

Gletscher schmelzen, Ozeane verdampfen, und die Menschheit behilft sich schlauerweise mit – Krieg.

Eines der halbwegs gelungenen Plagiate der Echtzeit-Schwemme, die 1997 auf **Command & Conquer** und **Warcraft 2** folgte, war **Earth 2140**. Erträgliche Grafik, gute KI und vor allem der günstige Preis machten das Echtzeit-Strategiespiel zum Verkaufserfolg. Wen wundert's, daß die polnische Abteilung von Topware derzeit an einem Nachfolger werkelt? Die Handlung von **Earth 2150** baut auf dem ersten Teil auf. Der Krieg der beiden Supermächte United Civilized States und Eurasische Dynastie hat die Erde wortwörtlich aus der Bahn ge-

worfen, der blaue Planet steuert auf die Sonne zu. Um der Katastrophe zu entgehen, baut die Menschheit riesige Raumtransporter. Doch die Ressourcen sind begrenzt. Um die wenigen Plätze entbrennt ein neuer Krieg zwischen den beiden alten Fraktionen und der Lunar Corporation.

Truppen aus dem Baukasten

Earth 2150 will das Rad abermals nicht neu erfinden, sondern bewährte Echtzeit-Kost mit aktuellen Features aus anderen Spielen verbinden. So sollen Sie ähnlich wie bei **Alpha Centauri** neue Einheiten aus bekannten Komponenten entwerfen können – beispielsweise einen Roboter-torso mit mechanischen Spinnenbeinen kombinieren. **Age of Empires 2** liefert die Vorlage für ein Formationssystem, mit dem Sie Ihren Truppen Aufstellungen vorgeben. Wenn Sie sich nicht um alles selbst kümmern wollen, aktivieren Sie die aus dem Vorgänger bekannten Computergeneräle, die dann die Kontrolle über einzelne Kampfgruppen übernehmen. Ein Moralsystem wie in **Close Combat 3** soll dafür sorgen, daß Ihre Truppen nicht blindlings in den Tod rennen.

Tunnelratten

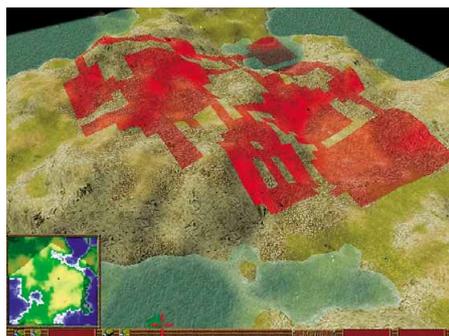
Auch Topware folgt dem 3D-Trend. Sowohl die (wiederum sehr futuristischen) Einheiten



Zwei Walker der UCS greifen eine Basis der Lunar Corporation mit Raketen an.

als auch die Landschaft sind aus Polygonen zusammengesetzt. Das Terrain soll nicht nur Sicht- und Feuerreichweite Ihrer Truppen beeinflussen, sondern sich auch mit Spezialfahrzeugen wie dem Constructor manipulieren lassen. So können Sie Hügel abflachen, Gräben anlegen und sogar Tunnel graben – auch unter der Erde wird gekämpft. Witterungsbedingungen wie Nebel oder Schnee sind kein grafischer Schnickschnack, sondern sollen Auswirkungen auf die

Kampfhandlungen haben: Auf durchnäßigem Terrain bewegen sich Ihre Einheiten langsamer, und starke Gewitter können Luftangriffe erschweren. In fortgeschrittenen Levels sollen Sie das Wetter zu Ihren Gunsten verändern können. Auch die Tageszeit beeinflusst die Gefechte. So dürfen Sie bei den meisten Truppentypen Scheinwerfer aktivieren, um Rivalen aufzuspüren. Allerdings sind Ihre Fahrzeuge dann auch für den Gegner bestens zu erkennen. **RS**



Ein Tunnelsystem, einmal von oben betrachtet...



... und hier das selbe System unter der Erde.

Earth 2150

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Topware
Termin: September '99 Ersteindruck: Gut

Rüdiger Steidle: »Earth 2150 hat alles, was ein modernes Echtzeit-Strategiespiel braucht: 3D-Terrain, Einheitsdesign und Formationen. Allerdings hapert es bislang noch in Sachen Story und Zwischensequenzen.«