

Aufstieg zur Neuzeit

# Empires

Haarscharf vor Redaktionsschluss besuchte uns Empire-Earth-Designer Rick Goodman, um sein aktuelles Geheimprojekt zu enthüllen.



Die koreanische Flotte macht sich zur Invasion bereit. Alle Kriegsschiffe der im Nahkampf hervorragenden Asiaten dienen zugleich als Truppentransporter.

Sie haben bereits mit Hannibal die Alpen überquert, die Schlacht von Hastings gewonnen und das Russland der Zukunft von einem Tyrannen befreit? Dann sind Sie sicher einer der vielen Käufer von **Empire Earth**. Gut 10.000 Jahre Geschichte deckte Rick Goodmans monumentales Echtzeit-Strategiespiel ab. Der Chef der Stainless Steel Studios und Designer

von **Age of Empires** besuchte GameStar als erstes deutsches Magazin – mit einer frühen Version seines aktuellen Echtzeit-Strategiespiels **Empires: Die Neuzeit** im Gepäck. Der Untertitel verrät bereits: Goodman verzichtet beim inoffiziellen Nachfolger zu **Empire Earth** auf die Epochen Steinzeit sowie Zukunft. Statt dessen führt die Reise etwa 1.000 Jahre lang

durch Mittelalter und Renaissance bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Überschaubare fünf Zeitalter ersetzen die wuchtigen 14 Abschnitte des Vorgängers. Augenzwinkernd verrät Rick: »Wir haben viele Umfragen gemacht, und diese Zeitspanne kam bei den Spielern am besten an. Und was unsere Kunden wollen, das bekommen sie auch.« Neben dieser Epochen-

Schrumpfkur sind für **Empires** allerdings noch eine Menge weiterer Neuerungen geplant.

## Upgrade-Sparplan

Weniger ist manchmal mehr, das gilt auch für Echtzeit-Strategiespiele. »In Empire Earth hat die Vielzahl der Upgrade-Möglichkeiten (Civ-Editor, Einzel-Verbesserung, Forschung in der Kaserne) die Spieler nur ver-



Unterstützt von Schlachtschiffen greift eine englische Renaissance-Armee eine spanische Festung an. Die **Trebuchets** der Engländer schleudern auf Wunsch tote Kühe als Seuchenherde.



wirrt«, erklärt Goodman. Für **Empires** haben sich er und sein Team deshalb ein viel einfacheres System ausgedacht: Der in **Empire Earth** ohnehin kaum benutzte Civ-Editor entfällt völlig. Bestehen bleiben Einzel-Upgrades sowie das »Aufhol-Forschen« nach einem Epochen-sprung, für Infanteristen etwa in der Kaserne. Ansonsten bleibt Goodman seinen Wurzeln treu: Spieler sammeln Rohstoffe, bauen Gebäude, forschen, rekrutieren Armeen und plätten damit im Idealfall den Gegner. Sogar die bewährten Formationsbefehle aus **Empire Earth** finden sich in **Empires** wieder.

### Technik-Rausch

Universität und Waffenschmied spielen in **Empires** eine zentrale Rolle, denn nur dort gibt es Technologien zu entdecken. Erforscht man etwa den Blitzkrieg, taucht links oben auf dem Bildschirm ein entsprechender Knopf auf. Im Kampf ausgelöst nehmen Gegner für 30 Sekunden zusätzlichen Schaden. Weitere Technologien: Diplomatischer Notruf (Verstärkungen kommen am Stadtzentrum an), Fallschirmjäger (Infanteristen landen aus der Luft), Waldbrand (Schneisen durch Brandrodung) oder Kanzlerrede (heilt Einheiten vollständig). Diese Upgrades erinnern an die Götterfähigkeiten aus **Age of Mythology**, sind jedoch mehrmals erforscht und



**Panzerschlacht**  
Deutschland gegen England. Sämtliche Gebäude in **Empires** sind echte 3D-Objekte statt nur platte 2D-Kulisse wie in **Empire Earth**.

somit einsetzbar. Fast schon langweilig wirken dagegen die so genannten Durchbruch-Technologien: Die verleihen einem Einheitentyp dauerhaft bessere Eigenschaften, etwa höhere Geschwindigkeit oder längere Flugzeit. Diese Verbesserungen ersetzen die Einzel-Upgrades aus dem Vorgänger.

### Keine Brudervölker

Die Völker in **Empire Earth** unterscheiden sich meist nur durch kleinere Merkmale, etwa einem Bonus beim Rohstoffabbau. Oft mussten sich Parteien sogar das gleiche Grafik-Set teilen. Für **Empires** verspricht Rick Goodman dagegen komplett unterschiedliche Kontrahenten, sowohl spielerisch als auch optisch. »Wer immer nur mit den Briten kämpft, der muss für die Koreaner völlig umlernen. Und die werden sich wiederum ganz anders als die Chinesen spielen, obwohl es beide asiatische Nationen sind.« Drei Zivilisationen sind bereits fertig: Engländer, Deutsche und Koreaner. Für das fertige **Empires** planen die Entwickler rund zehn Völker.

### Seeschlachtfest

Bei den Parteien stützen sich Rick Goodman und sein Team auf historische Fakten. Deshalb spielen etwa die Engländer ihre Zivilisationstrümpfe besonders

zur See aus. Jederzeit ernennen Sie einen beliebigen Kahn Ihrer Flotte zum Flaggschiff, das fortan mehr Treffer aushält. Die Wasserhoheit der Engländer zieht sich durch die Epochen: Im Zweiten Weltkrieg verfügen sie über Amphibien-Panzer, und der SAS-Elitekämpfer kann als einziger Infanterist im Spiel schwimmen. Ähnlich wie in **WarCraft 3** spendieren die Entwickler einzelnen Einheitentypen Spezialfähigkeiten. Den mittelalterlichen Langschwert-Träger macht etwa seine »Schild heben«-Fertigkeit weitgehend resistent gegen Bogenbeschuss.

### Wunderwaffe V2

Obwohl europäische Nachbarn, unterscheiden sich die Deutschen erheblich von den Engländern. Auf See eher schwach, sind sie Helden der Panzerschlacht. Nicht nur, dass der Königstiger der stärkste Tank im Spiel ist. Die Feldwebel der Infanterie erledigen zudem mit ihrer Panzerfaust im Nu gegnerische Vehikel. Ganz nebenbei heben sie außerdem die Moral naher Truppen. Am spektakulärsten ist jedoch die V2-Rakete, die in einer speziellen Basis startet. Das ungenaue Geschoss beschert dem Gegner ein Feuerwerk, das selbst dem wuchtigen Atomschlag aus **C&C Generals** Paroli bietet. Eine echte Allround-Einheit ist der deut-

sche Zeppelin: Er dient als Bomber, Truppentransporter und Aufklärer, der sogar U-Boote erspäht. »Dafür ist er extrem langsam und außerdem ziemlich teuer«, rechtfertigt Rick Goodman dieses Multitalent.

### Nahkampf-Yak

Eine der wichtigsten Besonderheiten der Koreaner liegt im nautischen Bereich: Alle Kriegsschiffe dienen zugleich als Truppentransporter. Ideal für Invasionen, denn die eigentliche

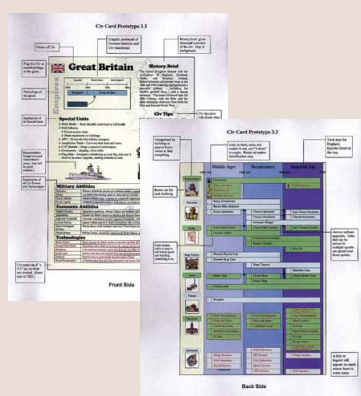


Die britischen **SAS-Spezialeinheiten** (rot) machen mit der deutschen Infanterie im Vordergrund kurzen Prozess.



Koreaner auf dem Weg zur Schlacht. Der **Yak-Ochse** hinten trägt ein im Nahkampf verheerendes Sprengstoff-Fass.

### Design-Unterlagen



Wir haben Rick Goodman in die Karten geschaut: Anhand solcher Entwürfe entstehen **Zivilisationsbeschreibungen** und **Technologiebäume**, die später dem Spiel beiliegen werden.





Zwei koreanische Stämme prallen aufeinander: Die **Priester** rechts im Hintergrund infizieren Feinde mit Malaria, die ständig Gesundheitspunkte auffrisst.

Stärke der Asiaten ist der Nahkampf zu Lande. Nach drei besiegten Gegnern wird etwa ein Infanterist automatisch zum widerstandsfähigen Meister befördert. Und in größere Feindgruppen treiben die Koreaner einen mit Schießpulver beladenen Ochsen. Ebenfalls gemein: In einer gegnerischen Siedlung getötete Zivilisten tauchen in der eigenen Stadt versklavt als willige Arbeiter wieder auf. Das ermuntert natürlich zu Überfällen auf friedliche Bauerndörfer.

### Nationale Eigenheiten

**Empires** verwurstet viele Spiel-Elemente aus **Empire Earth**, allerdings oft auf einzelne Zivilisationen beschränkt. Der koreanische Hafen heilt etwa Schiffe, die in seiner Nähe dümpeln. Dafür haben bei den Engländern die Wohnhäuser regenerierende Wirkung. In Deutsch-

land ist man zum Ausgleich fixer im Sammeln mancher Ressourcen. Nicht jede Zivilisation benötigt alle der fünf Rohstoffe Nahrung, Holz, Gold, Eisen und Stein.

Zusammen mit den Technologien und den Einheiten sollen sich dadurch für jede Zivilisation klare Ausrichtungen ergeben: Koreaner für schnelle und aggressive Profi-Spieler, Engländer für Einsteiger, die es lieber ruhiger angehen lassen wollen.

### Turbo-Geschichte

Eine der großen Stärken von **Empire Earth** war die abwechslungsreiche Kampagne. Daran will Rick Goodman auch in **Empires** festhalten, allerdings sollen die einzelnen Missionen deutlich kürzer werden. »Einige der größeren Schlachten in **Empire Earth** dauerten drei bis vier Stunden«, sagt Goodman. »Da



Englische Kavallerie (blau) legt sich mit einer spanischen Verteidigungsreihe an. Die wird von einem Trommler angefeuert und von einem Priester geheilt.

schlafen dir die Spieler ein!« In weniger als einer Stunde wird deshalb jeder **Empires**-Auftrag zu schaffen sein. Trotzdem sollen die drei Kampagnen insgesamt rund 50 Stunden Spaß bieten. An den schon in **Empire Earth** gelungenen Zwischensequenzen in der Spiele-Engine halten die Entwickler fest: »Die Leute wollen schließlich ihre Helden auf dem Schlachtfeld sehen!« Nur in der Kampagne wird es ein Bevölkerungslimit geben. Im Skirmish- und Multiplayer-Modus beschränkt nur die Leistungsfähigkeit Ihres PCs die Einheitenzahl.

### Fast alles besser

Etliche Bedienungsmängel aus **Empire Earth** will Rick Goodman für **Empires** ausmerzen: Einheiten hinter Gebäuden sind nun als Silhouette sichtbar, anstatt das Haus transparent werden zu lassen. Auch verkeilte Schiffe bei großen Seeschlachten gehören der Vergangenheit an. Die umständliche Flugzeugsteuerung mit Hangars und Zielpunkten bleibt jedoch. Auf unsere Anregung hin soll ein eigener Knopf verloren gegangene Flieger aufspüren.

Die frei bewegliche Kamera lässt sich weiter herauszoomen als in **Empire Earth**.

Optisch hinterlässt **Empires** noch einen zwiespältigen Eindruck: Zwar gibt es endlich echte 3D-Gebäude, spiegelndes Wasser und realistische Scha-



Rick Goodmans erste Europa-Reise führte ihn gleich nach München in die GameStar-Redaktion.

denstexturen, etwa bei Schiffen. Doch wie im Vorgänger wirken Einheiten und Häuser wie in der Landschaft liegen gelassenes Spielzeug. Schuld daran sind sicher auch die unrealistischen Größenverhältnisse: Ein mächtiger Schlachtkreuzer ist kaum höher als ein Kavallerist am Ufer. Da nützt es auch wenig, dass zwischen den Bauten automatisch hübsche Pfade angelegt werden. **MS**



Deutscher Aufmarsch: Der **Feldwebel** hebt die Moral der Truppe und verfügt über eine Panzerfaust.

## Empires: Die Neuzeit

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

**Markus Schwerdtel:** »Schon **Empire Earth** hat mir Spaß gemacht. An den richtigen Stellen verschlankt und verbessert könnte Rick Goodmans neuester Streich den Vorgänger toppen, wenn auch Innovationen wie in **Rise of Nations** fehlen. Auf jeden Fall ein Drauf-freu-Spiel für Strategen – wenn nur die Spielzeug-Optik nicht wäre.«