

Marsch an die Spitze

Empire Earth

Die aktuelle Betaversion bestätigt unsere Prognose: Im Kampf um die Krone der Echtzeit-Strategie wird es demnächst spannend.

Noch thront *Age of Empires 2* als Strategie-Referenz, doch ein Verfolger will es langsam wissen: *Empire Earth* vom AoE-1-Macher Rick Goodman. Seit unserer letzten Preview in GameStar 6/01 hat Stainless Steel Studios an vielen Feinheiten gefeilt, die wir nun ausprobieren konnten.

Heldenhaft

Bislang eine Unbekannte waren die Helden; nun ist das Prinzip klar: Pro Epoche stehen Ihnen zwei zur Verfügung, im Kaiserlichen Zeitalter zum Beispiel Napoleon. Einer ist immer ein »Kämpfer« mit etwa 4.000 Hitpoints und 150 Angriffsstärke. Der andere bringt als »Strategie« zwar nur rund 2.000 Hitpoints und 30 Angriffsstärke auf die Waage. Dafür darf er in regelmäßigen Abständen einen Schlachtruf ertönen lassen, der die Kampfkraft eigener Truppen ankurbelt. Vom ähnlich wirkenden, aber ständig aktiven Kommando-Radius haben die Designer also Abstand genommen. Dafür lässt sich nun ein in die Jahre gekommener Held bei Erreichen der nächsten Epoche upgraden. Die werden also immer maximal zwei Helden pro Volk auf dem Schlachtfeld sehen.



Unsere fast zerstörte Fregatte (rechts) feuert ein letztes Mal auf das Feindschiff (links); unser Kanonenboot flieht.



Diese packende Landungsszene zur Zeit des Ersten Weltkriegs stammt aus einer Multiplayer-Partie. Unten links sehen Sie die Minibildchen der gerade aktiven Bomberflotte, unten in der Mitte die Icons von fünf selbstdefinierten Armeegruppen.

Gruppenbildung erwünscht

Wieso ist noch kein anderes Spiel darauf gekommen? Dass sich Einheiten durch Ziehen eines Rechtecks zu einer Gruppe deklarieren und per »STRG« einer Nummer zuweisen lassen, wissen wir seit Command & Conquer. Bei *Empire Earth* klicken Sie nach der Auswahl alternativ auf einen von zehn Slots rechts unten. Prompt erscheint ein Icon, das den vorherrschenden Truppentyp der Gruppe zeigt – hilft sehr beim Verwalten der Armeen. Natürlich sieht man in der selben Leiste auch alle Einheiten einer gewählten Gruppe samt Hitpoints, was rechtzeitige Rückzüge erlaubt. *Empire Earth* sorgt also für Durchblick, auch ganz wörtlich: Auf Wunsch werden Gebäude

transparent, sobald sie Soldaten verdecken würden. Ganz zu schweigen von den Fesselballonen und Zeppelinen, die per »Explore«-Befehl selbstständig die ganze Karte aufklären.

Brachiale Gefechte

In unserer Betaversion waren schon ausufernde Schlachten gegen bis zu sieben, schlaue Computergegner möglich. Gnadenlos wurden unsere Schwächen ausgenutzt: Nur dicke

Schlachtschiffe, um die Transporter zu beschützen? Zwei mickrige U-Boote, schon war unsere Seeherrschaft dahin. Auch Panzer haben es schwer, sich ohne Flak oder zumindest Infanterie gegen Tiefflieger zu wehren. Die neue Festung erweist sich als überaus effektiv, da sie bis zu 40 Einheiten (sogar Panzer) vor feindlichem Beschuss schützt – mit Ausfall-Attacken konnten wir unsere Haut mehrmals retten. **LA**

Empire Earth

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Stainless Steel Studios
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Bereits die Multiplayer-Partien und Scharmützel machen mir großen Spaß. Aber am meisten gespannt bin ich auf die Kampagne – hier wird sich entscheiden, ob *Empire Earth* wirklich an den Genreprimus *Age of Empires 2* heranreicht.«