

Größer als Age of Empires 2

# Empire Earth

Wenn jemand Age of Empires 2 Konkurrenz machen kann, dann Rick Goodman. Mit besserer Grafik, über einem Dutzend Epochen und vielen neuen Ideen greift der AoE-1-Erfinder nach der Krone der Echtzeit-Strategie. Wir konnten exklusiv mehrere Tage lang eine weit fortgeschrittene Version probespielen.

## Facts

- max. 16 Spieler
- 4 Kampagnen mit 32 Missionen
- 18 Solo-Szenarios
- 20 Artillerietypen
- 50 Infanterietypen
- 31 Kavallerie/Panzer
- 43 Schiffstypen
- 34 Flugzeugtypen
- 6 Ressourcen
- 56 Gebäude
- 312 Technologien

## Inhalt

Mega-Preview .....	20
Interview mit Rick Goodman .....	24
Die Formationen .....	25
Die Epochen .....	26





Echte Spielgrafik: Von rechts rücken die **französischen Grenadiere** an, unterstützt von Kürassieren (Reiter mit Gewehr) und Dragonern (mit Säbel). Links verteidigen die **britischen Infanteristen** den Zugang zur Festung, während **Pulverqualm** das Tal in Nebel hüllt. Witziges Detail: Die Gardisten (hintere blaue Reihe) sind etwas größer als die übrige Infanterie. (1600x1200)

**S**tolz blickt Julius Caesar auf seine Legion, die in gestaffelter Formation an der germanischen Grenze steht. Vorne die Schwertkämpfer, dahinter die Bogenschützen und Katapulte. Und an den Flanken die Patres, die schwere Kavallerie! Siegesicher hebt der Julier den Arm – doch tiefes Rumpeln lässt ihn innehalten. Seltsame Gebilde schieben sich heran, die wie schildbewehrte Ochsenwagen ohne Gespann aussehen. Die Maschinen kommen rassend zum Stehen und richten lange Rohre aus. Der letzte Gedanke Caesars, Sekunden vor dem Trommelfeuer der Germanen-Panzer: Im nächsten Leben kriegt der Forschungsminister mehr Kohle!

### Civilization in Echtzeit

**Empire Earth** macht Sie zum Gründer eines Reichs, dessen Wirtschaft, technische Entwicklung und Militär Sie in Echtzeit steuern. Das war schon das Konzept eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre: In **Age of Empires** wandelte sich ein prähistorischer Stamm in vier Epochen zur antiken Supermacht. Im Frühjahr 1998 verließ Lead

Designer Rick Goodman die Ensemble Studios, um die Stainless Steel Studios (>rostfreier Stahl) zu gründen. Derweil setzte Bruce Shelley mit **AoE 2** die Strategie-Zeitreise bis ins Spätmittelalter fort. Nun naht, vermutlich Jahre vor **Age of Empires 3**, das Erstlingswerk von Goodmans Firma. **Empire Earth** wird gleich 14 Epochen umfassen und damit als erstes Echtzeit-Spiel tatsächlich die Breite des ruhmreichen **Civilization** abdecken: Von der Prähistorischen Zeit geht's bis ins Nano-Zeitalter. Theoretisch können Speerträger auf Laser-Infanteristen treffen, Streitwagen von Raketenartillerie beharkt und Dreimaster von Helikoptern versenkt werden.

### Römer, Briten, Deutsche

Im Einzelspiel-Modus (solo und Multiplayer) starten Sie auf einer Zufallskarte mit fünf Arbeitern und durchleben beliebige oder gar alle Epochen. Der Kampagnen-Modus setzt Ihnen stark geskriptete Missionen vor, die eng an die Historie angelehnt sind. Vier große Kampagnen will Goodman einbauen, bei denen man die vorherrschenden Völker bestimmter Geschichtsabschnit-

te übernimmt. Die erste handelt von den Feldzügen der Griechen und Römer in fünf Epochen – der Perserkrieg von Alexander dem Großen wird ebenso vorkommen wie die Eroberung Galliens durch Caesar. Das nächste Kampagnen-Volk sind die Briten, die Sie von 1066 A.D. (als Wilhelm der Eroberer) bis zum Ende des englischen Bürgerkriegs 1649 leiten. Im Gegensatz zur ersten Kampagne werden hier Seeschlachten immer wichtiger. Danach übernehmen Sie drei Epochen lang die Deutschen. In der Ära der Luftkriege brauchen Sie dabei ganz andere Strategien als im Imperialismus. Die letzte

Kampagne spielt in zwei Zukunfts-Epochen. Als Führer des angriffslustigen Nova Russia (Neu-Rußland) setzen Sie den Vereinigten Staaten und China mit hypermodernen Waffensystemen wie Mechs zu. Das Besondere am Kampagnen-Modus: Sie können Ihr vorgegebenes Volk mit Bonus-Fähigkeiten spezialisieren, die durch die Szenarios hindurch erhalten bleiben.

### 500.000 Jahre

14 Zeitalter sind im Spiel enthalten, rechnerisch 500.000 Jahre Geschichte. Nach Prähistorie und Antike folgen Mittelalter, Renaissance und Imperialismus;



Auf Video-CD:  
Multiplayer-Duell

Auf Abo-CD:  
Soloszenario-Video



[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de):  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie



Unter **prähistorisches Dorf** besteht aus Kaserne (links), Tempel (Mitte) und Stadtzentrum (rechts). Hinten sorgen Jäger für Nahrungsnachschub.



Idyllische Szenen dank Zoomfunktion: Von unserer Stadt aus reiten mehrere Ritter über einen Hügel Richtung Front.



das Atomzeitalter ist dreigeteilt. Wie bei **Age of Empires 2** müssen Sie bestimmte Ressourcen und Technologien haben, um ins nächste Zeitalter aufzusteigen. Arbeiter und Priester ändern dann ihr Aussehen, ebenso viele Gebäude. Vor allem aber werden neue Bauwerke, Truppentypen und Forschungsrichtungen zugänglich. Während in den Solo-Szenarios und Kampagnen der Entwicklungsstand der Kontrahenten meist gleich ist, kann es im Multiplayer-Modus unangenehm werden: Es ist keine schöne Erfahrung, mit Armbrustschützen gegen Marines anzutreten. Glücklicherweise lassen sich die meisten Einheiten eini-

ge Male aufwerten. So werden aus Keulenschwingern Streitkolben-Träger, und diese können später zu Schwertkämpfern befördert werden. Oder ein Arquebusier erhält die Adelung zum Musketier, dann zum Kolonialinfanteristen und später zum Weltkriegssoldaten. Dieses Upgraden geschieht wie das Erforschen einer Technologie über Icons im passenden Gebäude. Außerdem können Sie viele Einheitentypen noch in bestimmten Punkten wie Tempo oder Panzerung mehrmals verbessern.

### Zoomende Grafikpracht

Die Grafik-Engine setzt auf Polygone statt Pixelsprites, so-

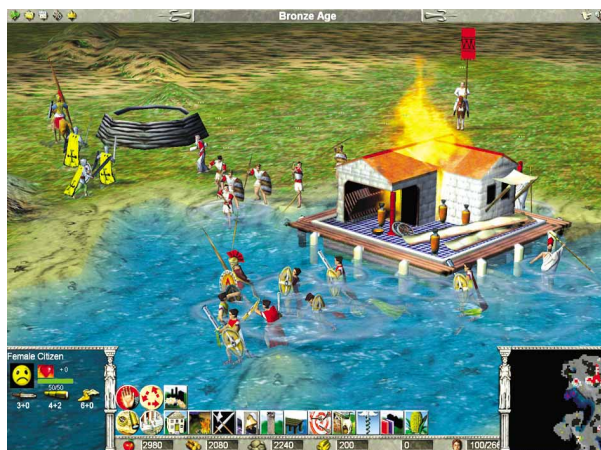
dass sich die Einheiten weicher drehen und bewegen. Außerdem können Sie dadurch zoomen. Normalerweise ist der von **AoE 2** gewohnte Abstand der beste. Doch um Übersicht über ein großes Reich zu gewinnen, fährt man gerne mal mit der Kamera zurück. Und wenn alle Befehle gegeben sind und die Schlacht entbrennt, können Sie sich mitten ins Getümmel versetzen. Wem die dabei verwendete perspektivische Darstellung (Kamera rückt bei jedem Zoomschritt weiter Richtung Boden, bis Sie quasi neben den Soldaten stehen) stört, darf auch eine herkömmliche isometrische verwenden. Diese zoomt ebenfalls,

bleibt aber immer in der »von schräg oben«-Position. Anders als bei **Force Commander** behindert die 3D-Grafik nicht die Übersicht, da das Spielfeld immer nach Norden ausgerichtet bleibt. Nur als Zuschauer bei Multiplayer-Spielen darf man die Karte drehen. Und in den Szenarios folgt die Kamera manchmal einem Trupp, wenn dieser ein Skript-Ereignis erlebt.

Obwohl in der Nahansicht auffällt, dass die Figuren aus relativ wenigen Polygonen bestehen, glänzt die Grafik mit vielen Details und schönen Effekten. Vor allem die Katastrophen wie Vulkanausbrüche machen einiges her, aber auch die über feuernder Linieninfanterie aufsteigenden Pulverwolken. Aufgrund der Vielzahl von Truppentypen umfassen allein die Texturen bereits 150 MByte. Dass es Grenzen bei Polygonzahl und Texturauflösung geben muss, macht ein Blick auf den epischen Maßstab klar: Insgesamt 1.200 Einheiten gleichzeitig konnte unsere Alphaversion darstellen, die Verkaufsversion soll pro Spieler 1.000 bis 2.000 erlauben – je nach Rechner-Performance.

### Ardennen-Offensive

Neben den rund 32 Kampagnen-Szenarios soll es 18 Einzelmisionen geben, die jeweils eine historische Schlacht simulieren. So werden Sie auf Seiten der US Army mit General Patton während der Ardennen-Offensive Bastogne befreien oder als Julius Caesar nach Britannien überset-



Die Gelben sind uns zwar **technologisch** überlegen (Mittelalter gegen Bronze-Zeit), doch unser Held **Gilgamesh** im Hintergrund macht einiges wieder wett.



Unter den Blicken **Napoleons** (hinten rechts) stürmen unsere Soldaten das von Briten verteidigte Dorf. Sie können jederzeit aus der Nahansicht rauszoomen.



zen. Fünf dieser liebevoll designeten Szenarios konnten wir bereits durchspielen. Sie ähneln den Missionen von *Age of Empires 2*, wirken aber dank Zoom-Funktion noch packender. So setzt sich die Kamera hinter General Girard, wenn dieser nach einem wilden Rückzug zu Napoleon reitet, um neue Truppen zu erhalten. GameStar-Abonnenten können diesen Einsatz übrigens auf unserer diesmaligen Abo-CD miterleben. Jede Einzelmission wird sich laut Rick Goodman auf ein bestimmtes Spielkonzept (etwa Seeschlacht oder Eroberung von Hügeln) konzentrieren und damit nebenbei den Spieler für Multiplayer-Partien fit machen.

### Zivilisations-Baukasten

Ein Highlight des Spiels sollen die veränderbaren Zivilisationen werden. Zwar sind für Zufallskarten und Multiplayer-Partien zwölf bis 24 vorgefertigte Nationen geplant, doch mehr Spaß macht es, selbst eine zu basteln. Dazu erhält der Spieler Zivilisationspunkte, mit denen er einige von 80 Boni erwirbt, die in 18 Kategorien wie »Ferkämpfer« oder »Ganze Nation« unterteilt sind. Damit sind flinke Reiter-Völker, Verteidigungsnationen, Seemächte, Angriffsspezialisten und viele andere Varianten möglich. In den Kampagnen ist Ihr Volk zwar vorgegeben, Sie verbessern es aber im Laufe der Missionen. Für erfüllte Teilaufgaben gibt es Punkte, mit denen Sie während des Spielens aufrüsten. Dabei



Die feindlichen **Schlachtschiffe** schießen unsere Frachter und Kreuzer direkt vor der eigenen Küste zusammen. (1280x1024)

müssen Sie natürlich vorsichtig sein: Wenn Sie alle darauf verwenden, Ihre Arbeiter zu stärken, bleibt nichts mehr für die Armee oder Gebäude übrig.

### Alles hört auf mein Kommando

Während die Helden in *Age of Empires 2* einfach besonders starke Einzelkämpfer innerhalb der Szenarios waren, kann man sie in *Empire Earth* auch in Zufallspartien rekrutieren. Und: Jeder Held erhöht innerhalb seines Kommandoradius die Kampfstärke eigener Truppen. Das wird durch graue Punkte über den Soldaten verdeutlicht. Pro Ära darf jede Nation bis zu

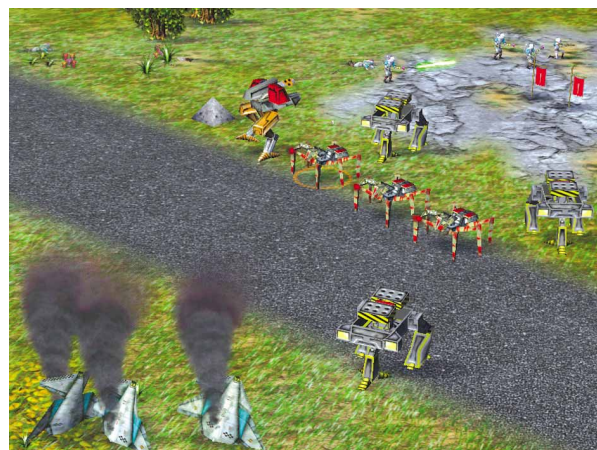
zwei Helden (etwa Rommel und Patton) »bauen«. Jedes Volk kann denselben Macker nur einmal haben, ihn aber nach dem Ableben neu erschaffen. Auch trifft durchaus mal der griechische Alexander I auf den römischen Alexander II. Ob Sie die Heroen auch jenseits ihrer angestammten Epoche behalten können (Gilgamesh im Informationszeitalter...), haben die Designer noch nicht entschieden. Taktisch versprechen die Anführer einige Tiefe, denn jede Partei wird versuchen, vorrangig die feindlichen Helden auszuschalten. Doch das weiß der Gegner, sodass er seine Befehlsgeber besonders schützt.

### Die 16 Weltwunder

Von den sieben antiken Weltwundern hat jeder schon gehört – *Empire Earth* will 16 solcher Protzbauten bieten. Wie in *AoE 2* fungieren die Wunder als eine der Siegbedingungen, wobei Sie aber mehrere und nicht nur eines konstruieren müssen. Zudem erhält Ihre Nation für jede dieser sündhaft teuren Prunkanlagen einen speziellen Vorteil. So sieht der Besitzer des Leuchtturms von Alexandria sämtliche Seefelder, als wären sie in Reichweite seiner Aufklärer. Das römische Kolosseum erhöht das eigene und senkt das feindliche Bevölkerungsmaximum. Und



Im Ersten Weltkrieg kommen erstmals **Panzer** und Maschinengewehre zum Einsatz. **Geschütze** helfen gegen erstere, sind aber machtlos gegen letztere.



In diesem Zukunftsszenario kämpfen wir mit **Mechs** und Laser-Infanteristen. Vorne drei abgeschossene Flieger, deren Wracks eine Weile vor sich hin rauchen.





Nachdem wir die gegnerischen Jäger ausgeschaltet haben, können die B-17-Bomber zuschlagen.

das Ishtar-Tor steigert die Verteidigungsstärke der umliegenden Gebäude. Jedes Wunder darf pro Partie nach momentanem Plan nur einmal gebaut werden – wie bei *Civilization* ist also Schnelligkeit Trumpf.

### Katastrophen gegen Kataphrakten

Zu den Spezialeinheiten gehören Priester und Propheten. Erstere heilen Kameraden oder werben

fremde Soldaten ab, Letztere zaubern Katastrophen herbei. So ein Steinzeitdorf wirkt gleich viel mickriger, wenn Sie direkt daneben einen riesigen, Lavaklumpen speienden Vulkan setzen! Aber auch Hungersnöte, Furchen ziehende Erdbeben und pfeifende Hurricans gehören ins Repertoire eines *Empire Earth*-Propheten. Die Effektivität solcher Attacken nimmt zum Ende des Spiels ab, weil Gebäude und

Einheiten immer widerstandsfähiger werden. Schließlich lösen Mechs die Katastrophen als Gefahr Nummer 1 ab. Denn die Kampfbotter sind nicht nur flinke, starke Kämpfer. Viele haben auch Spezialfähigkeiten, etwa das Umpolen gegnerischer Arbeiter. Der Timewarp-Mech kann Gegner in die Zukunft versetzen: Das Ziel verschwindet für einige Minuten und taucht dann wieder an derselben Stelle auf. Gut 200 Truppentypen soll es im fertigen Spiel geben, darunter Legionäre, Kataphrakten (Panzerreiter), Armbrustschützen, Belagerungstürme, Husaren, MG-Soldaten, moderne Panzer, U-Boote und Stealth Bomber.

### Ich wollte, es wär' Nacht...

Kommt es zur Schlacht, entscheidet neben der Größe der Armeen auch ihre Zusammensetzung über den Ausgang. So schießen Kanonen anrückende Infanterie in Stücke, können aber gegen herangaloppierende Dragoner wenig ausrichten. Diese wiederum bekommen Probleme, wenn sie auf Pikenbewaffnete Spanische Infanterie treffen. Und Letztere landen angesichts einiger Musketiere

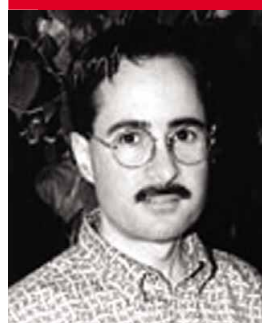
im Graben. Panzer walzen alles nieder, nur nicht raketenbewaffnete Infanterie, die ihrerseits chancenlos gegen stinknormale Gewehre bleibt.

Außerdem wirken sich die Zivilisationsboni aus. Derselbe Schiffstyp mag bei Volk A die größere Reichweite, bei Volk B aber die höhere Schussfrequenz und Durchschlagskraft haben. Ferner lassen sich die Einheiten durch Forschung verbessern. Und auch das Terrain müssen Sie beachten: Den Hügel hinauf läuft es sich nicht nur langsamer, die oben stehenden Truppen erhalten zudem Boni auf Kampfstärke und Schussweite. Besonders fies sind Gebirgsstellungen, die zum Gegner hin unbezwingbare Klippen haben – hier müssen die Angreifer erst außen herumlaufen, wobei sie die ganze Zeit beharkt werden. Zu guter Letzt bietet *Empire Earth* auch noch Tag-Nacht-Wechsel; bei Dunkelheit haben die Einheiten eine andere Sichtweite als am Tag.

### Ordnung muss sein

Entgegen bisherigen Berichten wird *Empire Earth* diverse Formationen kennen, die gegen-

## Interview mit Rick Goodman



**Rick Goodman** (39) war Lead Designer von Age of Empires und gründete 1998 die Stainless Steel Studios, wo er mit 25 Mitarbeitern an *Empire Earth* werkelt.

**GameStar** Was ist das Besondere an *Empire Earth*?

**Rick Goodman** Die 14 Epochen – Strategen wollen auch mit Flugzeugen kämpfen, nicht nur mit Rittern. Dann die Katastrophen. Und die Helden mit ihrem Kommandoradius. Mein vielleicht wichtigstes Konzept: Ich möchte sowohl die »Eroberer« ansprechen als auch die »Reichsgründer«. Deswegen haben die Gebäude Wirkungsradien, und es ist wichtig, wo du in deiner Stadt welche Bauwerke

hinstellst. Man kann auch völlig defensiv zum Erfolg kommen, indem man eine bestimmte Zahl von Wundern errichtet. Ach ja, und die haben auch noch unterschiedliche Auswirkungen auf dein Volk. Und wir bauen viele Rollenspiel-Elemente ein.

**GameStar** Welche Rollenspiel-Elemente?

**Rick Goodman** Per Zivilisations-Baukasten

kannst du dir ein Volk ganz nach Wunsch zusammenbasteln, aus einer großen Reihe von Boni-Klassen. Das klappt auch im Kampagnen-Modus: Du nimmst zwar keine Einheiten von einem Szenario ins nächste mit, wohl aber deine Zivilisation, die immer mächtiger wird. Du mußt dir dabei überlegen, was du steigerst. Denn wenn du bei den Briten einseitig nur auf Seemacht-Boni baust, und dann gibt es einem Szenario gar keine Schiffe, siehst du alt aus. Für den Multiplayer-Modus solltest du eine ganze Reihe von selbst gebastelten Völkern haben, damit du für jeden Kartentyp optimal aufgestellt bist. Auch die Helden und das mehrfache Upgraden einzelner Kampfwerte eines Einheiten-typs sind Rollenspiel-Elemente.

**GameStar** Wird es neben Zufallskarten spezielle Multiplayer-Szenarios geben?

**Rick Goodman** Leider nein. Wir haben uns im Markt umgesehen, und das gehört nicht zu den wichtigsten Spielerwünschen. Aller-

dings ist der beiliegende Szenario-Editor der beste, den es gibt! Der Spieler kann wirklich alles verändern, jeden einzelnen Wert, und alles mit ein paar wenigen Mausklicks.

**GameStar** Bei einem so umfangreichen Spiel dürfte die Balance knifflig sein.

**Rick Goodman** In der Tat. Deshalb spielen wir seit Dezember 1999 ständig im Multiplayer-Modus, damit auch wirklich jede Ein-

heit eine andere hat, gegen die sie machtlos ist. Auch in den verbleibenden Monaten werden wir uns überwiegend mit dem Ausbalancieren des Spiels beschäftigen.

**»Der Spieler kann wirklich alles verändern.«**

**GameStar** Wann wollt ihr fertig werden?

**Rick Goodman** Havas will das Spiel im September veröffentlichen, und wir liegen gut in der Zeit. Bis Anfang März werden wir noch neue Features einbauen, danach nur noch nach Bugs suchen und die Balance verfeinern. Wenn wir im September noch nicht zufrieden sind, werden wir uns mehr Zeit nehmen: *Empire Earth* soll vollkommen werden!





Julius Caesar ist in England gelandet – doch die Kelten wehren sich. (1024x768)

über **AoE 2** einige Verbesserungen bieten sollen. Wenn Sie eine Einheitengruppe per normalem Linksklick bewegen, rennt jeder Truppentyp schnellstmöglich zum Ziel – auch wenn dadurch Kavallerie lange vor den Belagerungsgeräten ankommt. Halten Sie hingegen die Maustaste kurz gedrückt, wird die gewählte Formation während des Marsches beibehalten, und die Gruppe schaut am Ziel in die von Ihnen bestimmte Richtung. Anders als bei **Age of Kings** sol-

len die Soldaten nicht durcheinander laufen, wenn Sie ihre Schlachtreihe neu ausrichten. Stattdessen soll sich der ganze Trupp um eine Achse drehen. Auch sollen laut Rick Goodman die Formationen länger halten als bei **Age of Empires 2**, so dass die Verluste in der vorderen Reihe von hinten aufgefüllt werden.

Ein ganz anderes System steckt hinter den Flugzeugen. Statt sie einzeln zu bewegen (was zwar geht, aber unpraktisch ist), geben Sie einem Flugplatz ein Ziel für dessen Bomber vor. Dieses wird dann, notfalls in mehreren Anflügen, zerstört. Jäger teilen Sie entweder den Bombern als Eskorte zu oder lassen sie bestimmte Kartenbereiche überwachen. Zum Auftanken fliegen die Flugzeuge automatisch zum Flugplatz und kehren dann zurück.

### Ausgefeilte Wirtschaft

Städtebau und Wirtschaft sollen bei **Empire Earth** wichtiger sein als in vergleichbaren Spielen. Denn Rick Goodman will es auch Aufbau-Fans Recht machen. So haben viele Gebäude Wirkungsradien, innerhalb derer sie andere Bauten oder Arbeiter verbessern. Ein Hafen repariert in seinem Radius befindliche Schiffe. Im Gegensatz zu **Age of Empires 2** müssen Sie nicht Häuser errichten, um Ihr Bevölkerungslimit zu erhöhen. Vielmehr bringen Häuser, die in der Nähe eines Stadtzentrums gebaut werden, Vorteile bei Moral und Effizienz der Untertanen. Um eine neue Stadt zu gründen,

müssen Sie zunächst eine »Siedlung« bauen und dann zehn Arbeiter (für immer) hineinschicken. Dadurch erhalten Sie ein »Stadtzentrum«, das seinerseits durch Investition von 40 weiteren Arbeitern zur »Hauptstadt« wird und Ihnen fortan entsprechend höhere Boni sowie zusätzliche Technologien verschafft.

Fünf Ressourcen sind geplant, darunter Gold, Stein, Holz und Nahrung. Stahl ist in der Antike völlig unwichtig, wird aber später beim Bau von Kanonen, Schlachtschiffen und Panzern unverzichtbar. Bei alledem soll Ihnen lästiges Mikro-Management erspart bleiben. Farmen legen automatisch ihre Felder an, denen dann einmal ein Bauer zugewiesen wird. Falls die Äcker vom Gegner verwüstet werden, reicht ein Klick, um sie neu zu bepflanzen. Auch der Erkundungs-Button ist praktisch: Damit schicken Sie eine oder mehrere Einheiten los, die von selbst die unbekannten Gebiete der Karte aufdecken.

### Mächtiger Editor

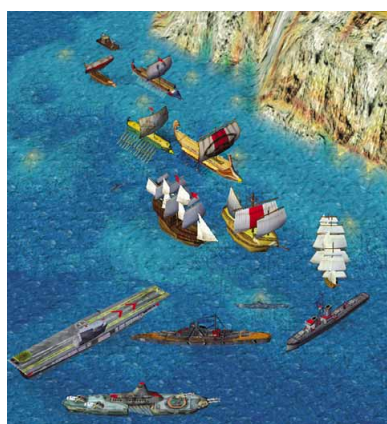
Wir konnten den als Beigabe geplanten Editor schon ausprobieren und damit nicht nur eigene Karten erzeugen, sondern ganze Szenarios – inklusive Briefing, Technologie-Baum und Startarmee. Darüber hinaus lassen sich detaillierte Skript-Ereignisse festlegen, die an bestimmte Auslöser gekoppelt sind. Nation A soll eine Textnachricht und drei Helikopter als Verstärkung erhalten, wenn Nation B auf ihrem

### Die Formationen

Hier sehen Sie drei der momentan sechs Formationen, von oben: Der **Spitze Keil** bohrt sich vortrefflich in gegnerische Verbände, die **Lose Linie** ist eine Standardaufstellung, die **Lange Linie** eignet sich zur Verteidigung.



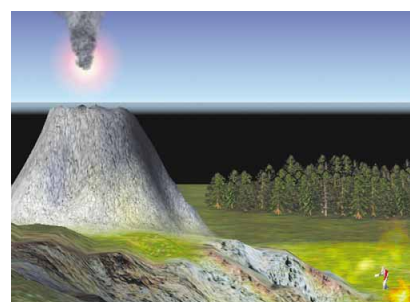
Kontinent Fuß fasst? Kein Problem. Im fertigen Editor soll es sogar möglich sein, die optische Größe der Einheiten zu verändern, um zum Beispiel einen Riesen oder ein Mini-Schlachtschiff zu erschaffen. **LA**



Diese Flotte enthält ein Schiff aus jeder Epoche, angefangen vom mickrigen **Steinzeit-Kriegsfloß** (oben) bis zum tödlichen **Nano-Schlachtschiff**.



Massen von Arbeitern wuseln durch ihre florierende Siedlung am Ende der **Antike**.



Ein mächtiger **Vulkan** wurde vom Propheten rechts unten herbeigezaubert.

### Empire Earth

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

**Jörg Langer:** »Ich freue mich in diesem Jahr vor allem auf zwei Dinge – den Kinofilm Herr der Ringe und eben Empire Earth. Die Alphaversion wollte ich nicht mehr hergeben, und nachts träume ich neuerdings von Pulverqualm-verzierten Schlachtreihen. Doch nur wenn die Designer die Spiel- und Einheitenbalance perfekt hinkriegen, werden sie das geniale Age of Empires 2 vom Thron stürzen.«



Vom Faustkeil zum Laser

# Empire Earth: Die Epochen

Rick Goodmans Echtzeit-Strategiespiel umfasst 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte. Wir nehmen Sie mit auf eine Zeitreise und zeigen Ihnen Gebäude und Einheiten im Lauf der Jahrtausende. Außerdem werfen wir einen Blick auf die Errungenschaften von Wissenschaft und Religion.

## Prähistorie / Steinzeit (500 000 bis 5000 v. Chr.)

**Helden:** –

**Neue Gebäude:** Dorfzentrum, Wohnhaus, Kaserne, Tempel, Vorratslager, Bogenschützen-Kaserne, Türme, Mauern

**Neue Truppen:** 8 Landeinheiten, 3 Schiffe

**Wichtige Einheiten:** Keulenschwinger, Schleuderträger, Priester

In der Frühzeit der Menschheit geht die Entwicklung nur langsam voran. Deshalb haben wir die zwei ersten Epochen von Empire Earth zusammengefasst.

Mit Keulen, Schleudern und Steinen bekämpfen sich die primitiven Höhlenbewohner. Abgesehen von einfachen Fischerbooten und mit Steinwerfern bemannten Kriegsflößen, bleiben die Gewässer der Steinzeit leer.



## Kupferzeitalter (5000 bis 2000 v. Chr.)



**Helden:** Gilgamesch, Sargon von Akhad

**Neue Gebäude:** Universität, Stallungen, Farm

**Neue Truppen:** 4 Landeinheiten, 4 Schiffe

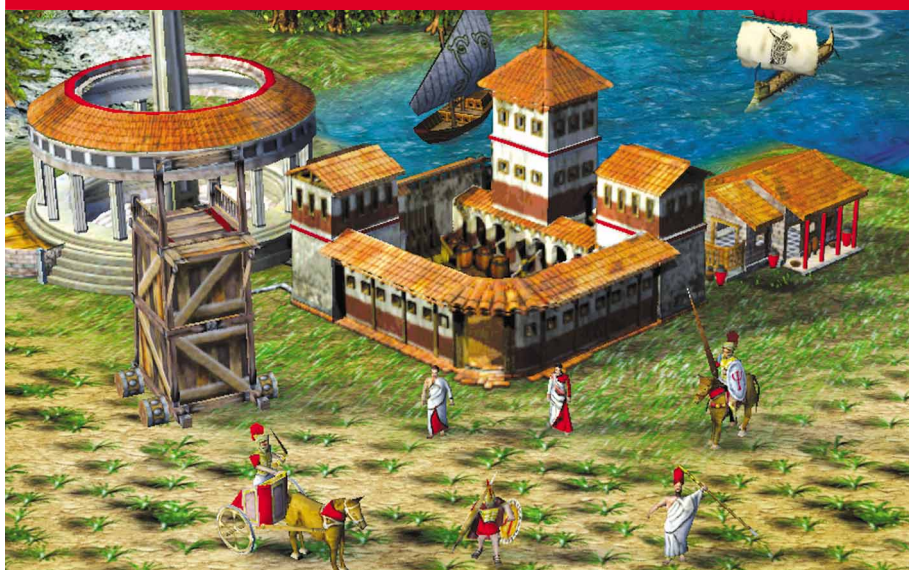
**Wichtige Einheiten:** Reiter, Speerwerfer, Galeere

Die Erforschung der Metallverarbeitung eröffnet den Menschen des Kupferzeitalters völlig neue Möglichkeiten: Speere und Pfeile mit Metallspitzen durchbohren leichte Lederrüstungen. Auf gezähmten Pferden reiten Keulenträger in die Schlacht. Ackerbau und Jagdhunde erleichtern die Nahrungsbeschaffung.





## Bronzezeit (2000 v. Chr. bis 0 n. Chr.)



- Helden:** Homer, Alexander der Große, Achilles, Hector, Perikles
- Neue Gebäude:** Krankenhaus, Belagerungsfabrik, Ischtar-Tor, Leuchtturm von Alexandria
- Neue Truppen:** 10 Landeinheiten, 6 Schiffe
- Wichtige Einheiten:** Streitwagen, Legionär, Persischer Unsterblicher

Mit der Entdeckung der harten Bronze-Legierung können die Menschen endlich widerstandsfähige Waffen und Fahrzeuge bauen. Streitwagen und schwere Belagerungsmaschinen prägen das Bild der Schlachtfelder. Die neuen Krankenhäuser heilen verwundete Einheiten in ihrer Umgebung. Schiffe profitieren vom Leuchtturm von Alexandria durch eine erhöhte Sichtweite.



## Dunkles Zeitalter (0 bis 900 n. Chr.)



- Helden:** Karl der Große, Hannibal, Caesar
- Neue Gebäude:** Kolosseum
- Neue Truppen:** 6 Landeinheiten, 3 Schiffe
- Wichtige Einheiten:** Armbrustschütze, Sarazenen-Kavallerie, Feuer-Dreiruderer

Durch weitere Fortschritte in der Metallverarbeitung hält das Eisen Einzug in die Schlachten des Dunklen Zeitalters. Armbrüste mit hoher Durchschlagskraft sind jetzt genauso möglich wie zerstörerische Katapulte. Heiligsprechungen bestärken die Untertanen in ihrem Glauben, während dunkle Prophezeiungen Gegner einschüchtern.



## Mittelalter (900 bis 1300 n. Chr.)



- Helden:** Richard Löwenherz, Wilhelm der Eroberer
- Neue Gebäude:** Stahlwerk, Moschee
- Neue Truppen:** 10 Landeinheiten, 4 Schiffe
- Wichtige Einheiten:** Pikener, Ritter, Kaperschiff

Nach den Wirren des Dunklen Zeitalters folgt im Mittelalter eine Blüte von Kultur und Wissenschaft. Edle Ritter schlagen sich auf den vom Papst ausgerufenen Kreuzzügen mit Ungläubigen. Immer ausgefeiltere Belagerungsmaschinen dienen zum Sturm auf wehrhafte Burgen. Die Erfindung des Pflugs mit Rädern erleichtert die Landwirtschaft.





## Renaissance (1300 bis 1500 n. Chr.)



<b>Helden:</b>	Der schwarze Prinz, Isabella von Kastilien, Henry V.
<b>Neue Gebäude:</b>	Orthodoxe Kirche, Buddha-Tempel, Tower von London
<b>Neue Truppen:</b>	9 Landeinheiten, 3 Schiffe
<b>Wichtige Einheiten:</b>	Königlicher Kürassier, Samurai, Galeone

Auf dem Schlachtfeld sorgt die Entwicklung des Schießpulvers für Furore. Die ersten Kanonen und Mörser richten schreckliche Verwüstungen an und machen die Rüstungen des Mittelalters überflüssig. Dem erneuten Aufflammen der Pest begegnen die Mediziner durch Erfindung der Quarantäne. Mithilfe des Buchdrucks verbreiten die Priester ihre Lehren jetzt noch effektiver.



## Zeitalter des Imperialismus (1500 bis 1700 n. Chr.)



<b>Helden:</b>	Peter der Große, Elisabeth I.
<b>Neue Gebäude:</b>	–
<b>Neue Truppen:</b>	3 Landeinheiten, 5 Schiffe
<b>Wichtige Einheiten:</b>	Musketier, Huskarl, Henri-Fregatte

Mit militärischer Macht dehnen sich die Weltmächte Spanien, Frankreich und England immer weiter aus. Die Entdeckung Amerikas führt zu erbitterten Konflikten um das neue Land. Besonders zur See liefern sich die Konkurrenten um gewinnträchtige Kolonien heiße Schlachten. Zu Lande halten Feuerwaffen wie die Muskete und leistungsfähigere Kanonen Einzug in die Kriegskunst.



## Industrialisierung (1700 bis 1900 n. Chr.)



<b>Helden:</b>	Napoleon, George Washington, Wellington
<b>Neue Gebäude:</b>	–
<b>Neue Truppen:</b>	8 Landeinheiten, 3 Schiffe, Beobachtungsballon
<b>Wichtige Einheiten:</b>	Spanische Kavallerie, Bronze-Kanone, Victory-Fregatte

Die Erfindung der Dampfmaschine löst eine Flut von Neuerungen aus. Sie ermöglicht die industrielle Fertigung von Waffen und somit gewaltige Schlachten. Die Medizin entdeckt inzwischen die Narkose. Die Ideale der Aufklärung ebnen den Weg für religiöse Toleranz und die Emanzipation der Frau.





## Atomzeitalter (1900 bis 2000 n. Chr., drei Unterepochen)



- Helden:** von Richthofen, Patton, Rommel
- Neue Gebäude:** Buckingham Palace, Panzerfabrik, Kriegsdock, Flughafen, Raketenbasis, Radarstation
- Neue Truppen:** 24 Landeinheiten, 11 Schiffe, 27 Flugzeuge
- Wichtige Einheiten:** Leopard-Panzer, Flugzeugträger, Apache Longbow

Der Beginn des Ersten Weltkriegs treibt die Entwicklung neuer Waffen rasend schnell voran: Zwischen den ersten Panzern und mit Elektronik voll gestopften Kampfhubschraubern liegen weniger als 100 Jahre. Luft- und Panzerabwehrkanonen werden unentbehrlich. Zur See dominieren Schlachtschiffe und U-Boote.



## Informationszeitalter (2000 bis 2100 n. Chr.)



- Helden:** Hauptmann Durer
- Neue Gebäude:** Mech-Fabrik
- Neue Truppen:** 16 Landeinheiten, 4 Schiffe, 4 Flugzeuge
- Wichtige Einheiten:** Laser-Infanterie, Mega-Artillerie, Hovercraft

Auf den Kriegsschaupätzen zu Beginn des dritten Jahrtausends tummeln sich neben Weiterentwicklungen herkömmlicher Waffensysteme auch Mechs. Infanteristen gibt es noch immer, allerdings mit Lasern ausgerüstet. Priester verbreiten ihre Lehren inzwischen per Internet. Neue landwirtschaftliche Verfahren sichern die Nahrungsversorgung.



## Nano-Zeitalter 2100 bis 2200 n. Chr.)



- Helden:** Kommando-Einheit, Grigor Stoyanovitch
- Neue Gebäude:** Zeitmaschine
- Neue Truppen:** 7 Landeinheiten, 2 Schiffe, 6 Flugzeuge
- Wichtige Einheiten:** Raptor, Amphibien-Mech, Hover-Mech

Im Nano-Zeitalter wagen sich Menschen nicht mehr ungeschützt ins Gefecht. Neben Mechs und vereinzelt Panzern kämpfen deshalb kaum noch Infanteristen. Inzwischen hat die Wissenschaft den Alterungsprozess besiegt. Religionen breiten sich nicht mehr durch die Überzeugungsarbeit der Priester aus, sondern mithilfe von Gedankenkontrolle. **MS**

