

500.000 Jahre Krieg

Empire Earth

Nach ihrem Chart-Erfolg arbeiten ehemalige Entwickler von Age of Empires an einem ehrgeizigen 3D-Civilization in Echtzeit.

Am Anfang war das Feuer. Kurz darauf brannte auch schon die Höhle des verhassten Neandertalers von nebenan. Dass die bewegte Geschichte der Menschheit nicht gerade friedlich abläuft, erleben Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth** bald selbst. Rick Goodman, der Haupt-Entwickler des Strategie-Evergreens **Age of Empires**, hat sich für sein neues Werk ganz schön was vorgenommen: Über zwölf Epochen soll **Empire Earth** in mehreren Kampagnen insgesamt 500.000 Jahre Geschichte überspannen. Als Feldherr werden Sie zwölf Völker von der Steinzeit bis in das Jahr 2200 in isometrischer 3D-Grafik begleiten.

Geschichte in Aktion

Im Laufe der Jahrtausende mischen Sie immer wieder in entscheidenden historischen Gefechten mit. Auf der Seite von Franzosen oder Briten kämpfen Sie in Waterloo. Im Atlantik versenken Sie das Schlachtschiff Bismarck. Für die Zukunfts-Szenarios haben sich die Designer den russischen Bösewicht Grigor als Gegenspieler ausgedacht.



Der **Prophet** im Hintergrund versucht, die feindlichen Musketiere zu bekehren.



Die technologisch überlegene **Segelfregatte** versenkt die erbarmungswürdige Floß-Flotte der Neandertaler.

Die zwölf Völker lehnen sich an echte Vorbilder an. Im Programm wird zusätzlich ein Zivilisations-Designer verfügbar sein, mit dem Sie sich Ihr eigenes Wunschvolk basteln können. Zu Beginn der Kampagne oder einer Mehrspieler-Partie verteilen Sie damit Zivilisations-

punkte auf bis zu 15 Attribute Ihrer Kreation. So werden Ihre Untertanen zu besseren Forschern oder laufen schneller. Während des Spiels sollen Sie zur Belohnung für erreichte Ziele mehr und mehr dieser Punkte bekommen, um sie in die Fähigkeiten Ihrer Untertanen zu investieren. Erst ab einer gewissen Punktezahl können Sie in die nächste Epoche vorrücken. Aufstiegszwang besteht nicht: Wenn Sie sich in einem Zeitalter besonders wohl fühlen, absolvieren Sie vor dem Aufstieg noch einige Zusatz-Missionen.

Propheten und Kampfroboter

Um wirklich jede Entwicklung der Kriegskunst zu berücksichtigen, wollen die Entwickler rund 300 Einheitentypen einbauen. Vom keulenschwingenden Steinzeitmenschen bis hin

zum raketenbewehrten Mech wird das Arsenal reichen. Beim Wechsel des Zeitalters bleibt die Armee erhalten: Während der ersten Missionen einer neuen Epoche bringen Sie die Kämpfer per Forschung in Sachen Ausrüstung auf den neuesten Stand. Dadurch verwandelt sich eine Armee von Steinewerfern im Lauf der Zeit zu Armbrustschützen, Musketieren, Grenadieren und schließlich Laser-Kämpfern. Auch Truppen, die



Ein **Wirbelsturm** schickt das Schiff auf den Grund.

technisch up to date sind, können noch weiter verbessert werden: Dank der Wissenschaft können Ihre Männer weiter schießen oder mehr Treffer einstecken. Jede Einheit wird sechs aus einer Palette von 15 Charakterwerten wie Geschwindigkeit oder Wahrnehmung haben, die Sie durch Upgrades beeinflussen dürfen. Komfortabel: Mit der »Explore«-Funktion macht sich ein Söldner selbstständig auf, die Karte zu erkunden.

Manche Einheiten haben Spezialfähigkeiten. Nur der Prophet kann zum Beispiel eine von sechs Naturkatastrophen heraufbeschwören. Unannehmlichkeiten wie Vulkane oder eine fiese Pest sollen Ihrem Gegner das Erobern schwer machen. Die Wirbelstürme des Gottesmannes können Schlachten zu Wasser entscheidend beeinflussen. In Sachen Seekrieg geben sich die Designer sowieso besondere Mühe: Mit 30 Schiffstypen vom Einbaum bis zum atomgetriebenen U-Boot passiert auf den Meeren von **Empire**



Alexander der Große inspiziert seine Truppen.

re Earth mehr als nur Truppentransporte und gelegentliche Angriffe auf Küstenziele. Von einem Flugzeugträger aus greifen Bomber etwa Anlagen weit im feindlichen Hinterland an.

Elvis an die Front

Wie in vielen neueren Echtzeit-Strategiespielen wird es auch in **Empire Earth** Helden geben, die umstehende Soldaten stärken oder beschützen. Der babylonische Herrscher Gilgamesch, Julius Caesar oder Napoleon kämpfen an vorderster Front. Solche Persönlichkeiten tauchen immer wieder auf und sind in die Hintergrundgeschichte der



Das **Kolosseum** in Rom stärkt als Weltwunder die Moral Ihres Volkes.

Szenarios eingebunden. Dabei sollen Helden zwar nicht besonders kampfstark sein, aber den Moralwert und somit die Kampfkraft der Untergebenen dramatisch anheben. In den Konflikten des 20. Jahrhunderts reiht sich neben General Patton sogar Elvis Presley in die Armee ein, um die Kameraden moralisch zu unterstützen.

Heilende Häuser

Natürlich läuft auch in **Empire Earth** nichts ohne ein funktionierendes Wirtschaftssystem. Arbeiter beschaffen Holz, Steine, Nahrung und Gold. In einem späteren Zeitalter wird noch Stahl hinzukommen. Dabei sollen die Untertanen intelligent genug sein, um selbstständig Ressourcen zu sammeln und Felder zu bestellen; lästiges Mikro-Management entfällt. Einen ähnlichen Effekt wie die Helden werden auch manche Gebäude auf die Einheiten haben. So heilt ein Krankenhaus in der Nähe befindliche Verwundete. Soldaten neben der Universität sind zu schlau, um sich von einem gegnerischen Priester bekehren zu lassen. Im Umkreis eines Tempels versagen die Zaubersprüche feindlicher Propheten. Insgesamt soll es 25 Gebäudetypen geben, die im Laufe der Zeit ihr Aussehen und manchmal auch ihren Zweck verändern. Aus einem Kavallerie-Stall wird in der Neuzeit eine Panzerfabrik.

Wie in **Age of Empires** sollen Sie auch Weltwunder bauen können. Diese sind aber nicht

nur schmucke Staffage, sondern erfüllen auch sinnvolle Funktionen. So lüftet der Leuchtturm von Alexandria den Kriegsnebel über dem Meer; das babylonische Tor von Ishtar macht Gebäude widerstandsfähiger.

Pulverdampf bei Nacht

Rick Goodman arbeitet schon seit über zwei Jahren am technischen Grundgerüst von **Empire Earth**. Der 3D-Engine des Spiels

scheint die lange Entwicklungszeit gut zu bekommen. Auf der zoombaren Karte tummeln sich ohne Tempoeinbußen bis zu 50 detaillierte Polygon-Kämpfer gleichzeitig auf dem Schirm. Die Kamera behält immer denselben Blickwinkel bei. Selbst an Details haben die Grafiker gedacht: Kornfelder wogen im Wind; bei feuernenden Kanonen-Batterien erzittert jedes Geschütz vom Rückstoß. Während großer Gefechte mit Feuerwaffen wehen Rauchschwaden über das Schlachtfeld.

Spielerisch wichtig ist das realistische Sichtlinien-System. Einheiten hinter Mauern bleiben für den Feind unsichtbar und sind so in Sicherheit. Auf Bergen oder Türmen positionierte Truppen blicken wesentlich weiter als Kameraden auf Meereshöhe. Die Tag- und Nachtwechsel sehen nicht nur schick aus, sondern sollen auch Einfluss auf das Spiel haben: Eingeschränkte Sichtweite und ungenaue Schüsse machen Ihnen bei Dunkelheit zu schaffen. **MS**



In der Zukunft kämpfen **Mechs** mit Lasern und Raketen in futuristischen Städten.

Empire Earth

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. Quartal 2001

Hersteller: Havas
Ersteindruck: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Die Masse an Einheiten und Technologien könnte **Empire Earth** zu einem der abwechslungsreichsten Strategietitel des Jahres machen. Mit Weltwundern, Naturkatastrophen und Helden mixt Goodman die richtigen Zutaten für einen potenziellen Hit.«