

Heiße Zukunft

Earth 2150

Einen Konkurrenten gegen C&C 3 ins Feld zu schicken, ist entweder mutig oder wahnsinnig. Topware will Echtzeit-Fans mit spektakulärer Grafik und einem bunten Mix der besten Genre-Features gewinnen.

Die Zukunft, die Topware für ihr Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2150** zeichnet, dürfte Eis zum begehrtesten Naschwerk überhaupt machen. Weil der verheerende

Krieg zwischen der Eurasischen Dynastie und den United Civilized States im Vorgänger **Earth 2140** die Erde aus ihrer Bahn geworfen hat, steuert der blaue Planet

nun unaufhaltsam auf die Sonne zu. Die Menschheit sucht ihr Heil in der Flucht und baut riesige Transportraumschiffe, um die Bevölkerung auf kühlere Planeten zu bringen. Doch statt ihre Kräfte zu vereinen, liegen sich die Parteien bald wieder in den Haaren. Diesmal mischt noch eine dritte Fraktion mit: Die Mondbaugesellschaft Lunar Corporation will sich ihren Teil der wenigen verbliebenen Rohstoffe sichern.

Wiesen verwüsten

Der Klimawandel bleibt auch im Spiel nicht ohne Folgen; im Verlauf der drei Kampagnen soll das Terrain wechseln. Während Ihre Panzer

anfangs noch saftige Wiesen umpflügen, rumpeln sie später durch Wüsten und walzen schließlich durch glühend heiße Lava.

Technisch ist **Earth 2150** auf dem Stand der Zeit: Einheiten und Landschaft sind komplett dreidimensional und schick texturiert. Die Vorabversion sieht bereits besser aus als der 3D-Echtzeitkollege **Warzone 2100**. Explosionen reißen tiefe Krater in den Boden, einige Spezialisten können Tunnelssysteme ins Erdreich budeln und so unbemerkt feindliche Verteidigungsstellungen umgehen. Allerdings kann auch die Gegenseite mit Tiefbautruppen aufwar-



Vor malerischem Hintergrund der Pyramiden wacht ein einsamer Mech.



Mit dem dreigeteilten **Kamerafenster** behalten Sie die Übersicht.

ten, und so kommt es schon mal zu unterirdischen Scharmützeln. Sie können jederzeit zwischen den beiden Spielebenen wechseln.

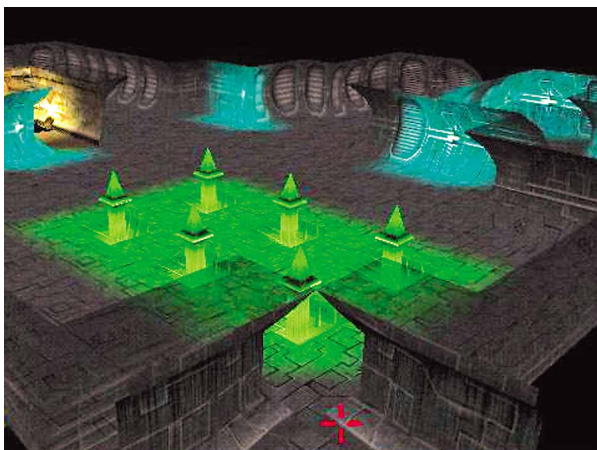
Ungnädiger Wettergott

Topwares eigens entwickelte 3D-Engine kann noch mit weiteren bekannten Features aufwarten. So soll das Wetter großen Einfluß auf Ihre Strategien haben. Heftige Regenfälle lassen beispielsweise Flüsse über die Ufer treten, machen weite Gebiete kurzzeitig unpassierbar und fesseln Ihre Luftwaffe an den Boden. Apokalyptische Meteoritenhagel (**C&C 3** läßt grüßen) verwüsten ganze Landstriche. Später sollen Sie das Wetter sogar selbst kontrollieren können. Höhenlevels beeinflussen Sicht- und

Feuerradius Ihrer Unterebenen. Zudem sollten Sie die Tageszeit bei Ihren Angriffsplänen berücksichtigen. Im Dunkeln sind zwar Ihre Platoon vor feindlichen Blicken geschützt, allerdings geraten sie beim Vorrücken leicht in einen Hinterhalt. Wenn sie stattdessen mit Scheinwerfern die Umgebung ausleuchten, bieten sie ein kaum zu verfehlendes Ziel.

Suchen oder zerstören

Insgesamt sollen Sie 90 Missionen für die drei Kriegsparteien in drei nicht-linearen Kampagnen bestehen. Neben altbekannten »Vernichte den Gegner«-Aufträgen soll es auch spannende Subquests geben, wobei Sie Ihren nächsten Einsatz frei wählen können. Dann gehen



Ein ausgebautes **Höhlensystem** unter der Erde in der Nahansicht.



Die **Nacht** eignet sich bestens für Überraschungsangriffe.

Sie entweder auf die Suche nach einem außerirdischen Artefakt oder erobern doch lieber ein rohstoffreiches Gebiet. Rendersequenzen spinnen die Story weiter, bereiten Sie auf die nächste Mission vor oder bringen einfach nur den neuesten Wetterbericht.

men oder sich im Truppenbaukasten aus verschiedenen Komponenten eigene Vehikel basteln. Ähnlich wie Cavedog mit **Total Annihilation** will Topware im Internet ständig neue Einheiten anbieten. Bei jedem Gefecht gewinnen Ihre Kämpfer an Erfahrung.

Truppenbasteln für die Front

Die drei Fraktionen sollen sich ebenso unterschiedlich spielen wie in **StarCraft**. Während die Lunar Corporation auf futuristische Schwabegleiter setzt, zieht die UCS-Truppe mit zweibeinigen Mechs ins Gefecht. Neben Armee (Panzer, Walker) und Luftwaffe (Bomber, Hubschrauber) spielt vor allem in den überfluteten Gebieten die Marine (U-Boote, Kreuzer) eine wichtige Rolle. Sie können entweder die vorgegebenen Modelle übernehmen



Auch in Eis und **Schnee** wird fleißig gebaut.

Veteranen dürfen Sie neue Namen und sogar ein eigenes Staffelloge verpassen. Einen Teil der Überlebenden nehmen Sie dann mit ins nächste Szenario. **RS**

Earth 2150

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Topware
Termin: Oktober '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Die effektvolle 3D-Grafik und das Truppenbasteln sorgen in unserer Preview-View für spannende Schlachten. Allerdings hat sich Topware einen ungünstigen Zeitpunkt ausgesucht: Nach C&C 3 und Age of Empires 2 kämpft Earth 2150 höchstens um Platz 3.«