



HALL OF FAME

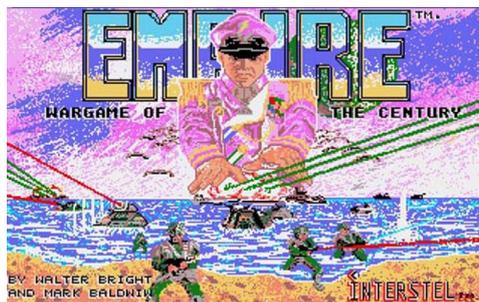
Empire

Wargame of the Century

Vor 21 Jahren schickte dieser Klassiker der Rundenstrategie Imperien in den Krieg – und eroberte die Welt der Computer.



Die Computer-KI greift mit einer **Flugzeugstaffel** unsere Bodentruppen in der Nähe einer unserer besetzten Großstädte an.



Etwas farbenreicher als die hässliche MS-DOS-Variante sah das **Eröffnungsbild** von Empire auf dem Atari ST aus.



In den eroberten **Städten** werden neue Einheiten produziert. Die Armee ist dabei die einzige Landeinheit des Spiels.

DVD XL
Video-Special

Kriege beschäftigen Computerspieler seit den frühesten Jahren des Mediums. Einer der ersten, damals noch analogen Computerspiele Anfang der 50er-Jahre **Tic-Tac-Toe** – im Grunde eine simple Eroberungssimulation. **Spacewar** von 1962 drehte sich, der Name verrät es, um den Krieg im Weltraum, genauer gesagt um den Kampf zwischen zwei Raumschiffen. Mit dem Schreckgespenst eines »militärisch-industriell-medialen Komplexes«, vor dem die Anti-Spiele-Hetzschrift »Der Kölner Aufruf« Ende 2008 polemisch warnte, hat der Krieg in Spielen trotzdem selten etwas zu tun, auch wenn Computerspiele zunächst eine Randerscheinung des technologischen Geschehens waren und dieser Fortschritt gerade im elektronischen Bereich vom Militär ausging.

Die Kriege in kommerziellen Spielen sind ein erzählerisches Mittel zum Zweck, denn Spiele bestehen aus einer Aneinanderreihung von Aktionen, und im Feldzug braucht es davon viele. So viele, dass **Empire: Wargame of the Century**, der erste Klassiker der Rundenstrategie, die Amiga-, DOS- und C64-Jünger manchmal wochenlang vor den Monitor fesselte – wohlgerneht für eine einzige Partie gegen Freunde oder gegen den Computer.

schlägt

Bis zu drei Fraktionen treten in **Empire** Runde um Runde in den erbitterten Kampf um die Herrschaft über eine Welt aus 6.000 quadratischen Spielfeldern. Wer keine der vordefinierten Landschaften nutzen möchte, erstellt per Zufallsgenerator neue Umgebungen aus Wasser- und Bodenflächen. Einen Basisbau gibt es nicht, stattdessen gilt es, mit der eigenen Armee die Karte aus dem Dunkel aufzudecken und die neutralen oder feindlichen Städte zu erobern. Nur dort werden neue Panzer, Flugzeuge und Schlachtkreuzer produziert. Auf komplexere Spieloptionen wie Einheiten-Verbesserungen, Erfah-

runzungspunkte oder Umgebungseinflüsse musste man damals allerdings noch verzichten. Trotzdem wird **Empire** bald kompliziert, denn die Zahl der Truppen wächst schnell an, und fast jede Einheit will pro Runde einen Befehl zugewiesen bekommen. U-Boote müssen in Feindesgewässer geschickt werden, Transportschiffe warten auf Ladung, und wer seine Flugzeuge zu lange in der Luft lässt, sieht bald nur noch eine kurze Pixelexplosion – Absturz und Totalverlust. Allgemeine Richtungsanweisungen und Patrouillenbefehle sorgen für dezentes Komfort, trotzdem nehmen einzelne Runden nach etwa 300 Spielzügen leicht eine halbe Stunde für Planung und Truppenbewegung in Anspruch. Wie beim Schach sollte jeder Schritt überlegt und im Voraus geplant sein.

Imperien versinken, Zivilisationen erblühen

Die frühen **Empire**-Versionen entwickelte der Programmierer Walter Bright allein, eine grafische Benutzeroberfläche mit pixeligen Einheitensymbolen und Maussteuerung fehlte darin. Diese lieferte Mark Baldwin für die erste kommerzielle Fassung des Spiels nach, die 1988 mit dem Untertitel **Wargame of the Century** für fast alle gängigen Spieleplattformen erschien. Seitdem vergrößerten einige Nachfolger die Spielwelt und führten neue Einheiten und bessere Grafiken ein. Die Faszination und damit auch den Kultstatus des Originals erreichten die Neuauflagen jedoch nie, auch weil es inzwischen hübsche, variantenreiche und vor allem komfortable Alternativen wie **Civilization** oder **Battle Isle** gab. **CHS**

Deswegen legendär

- ▶ teils wochenlange Partien mit bis zu zwei Mitspielern oder gegen die KI möglich
- ▶ Kontrolle über hunderte Einheiten
- ▶ riesige, zufallsgenerierte Welten
- ▶ legte wichtige spielerische Grundlagen für Titel wie Civilization oder Battle Isle

EMPIRE: WOTC

RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER	Interstel	ORIGINALRELEASE	1988
ENTWICKLER	Walter Bright / Mark Baldwin	CA. PREIS	kostenlos
QUELLE	www.classicempire.com	USK	–
SPRACHE	Englisch		

HARDWARE MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM, Windows (DOSBox)
SO LÄUFTS Das Spiel läuft problemlos mit DOSBox. Es gibt auch eine angepasste Fassung für Windows XP oder Vista.

FAZIT Der Urknall der digitalen Rundenstrategie.

