

Warum Supremacy?

Nun... vor langer Zeit gab es ein Amiga-Spiel namens 'Empire', heutzutage besser bekannt als [Classic Empire](#) von Walter Bright. Nach dem Umstieg auf die x86-Architektur (was noch gar nicht so lange her ist) und der Erkenntnis, daß Spiele in diesem Stil auszusterben drohten (Call To Power II war noch okay, danach ging es abwärts), wollte ich mein eigenes Empire-ähnliches Spiel programmieren. Technisch etwas mehr auf Höhe der Zeit, aber nach wie vor rundenbasiert.

Der geneigte Leser kann sich jetzt schon vorstellen, wie dieses Spiel geheißen hätte, wenn es dazu gekommen wäre. Genau: 'Supremacy'.

Bis jetzt hat es allerdings immer nur zu Designstudien und diversen proofs of concept gereicht. Arbeit und Familie hatten einfach Vorrang.

Teile der Basisarbeiten gingen allerdings in einem Framework auf und werden seit 2001 kommerziell verwendet.

Eines Tages wird es aber ein rundenbasiertes Strategiespiel geben... gleich nach dem Release von Duke Nuk'em Forever und Hurd ;-)

Why Supremacy?

Well... A long time ago, there was an Amiga game called 'Empire', nowadays better known as [Classic Empire](#) by Walter Bright. After switching on the x86 architecture (not that long ago) and noticing that such a kind of games is becoming extinct (Call To Power II was okay, Civ III had less combat tactics and Civ IV sucks), I wanted to program my own empire-like game (fairly refurbished of course, with lots of new features - but still round based).

As you can predict now, the name of the game should be 'Supremacy'.

Until now I still had no time to create more than some design studies. But some of the used classes - and of course many more that were needed for my work since about 2001 - piled up in that folder called supremacy... this framework is used commercially. At least, not all work was in vain.

Some day I will make it to finish my own private empire game. Right after Duke Nuk'em Forever and Hurd ;-)