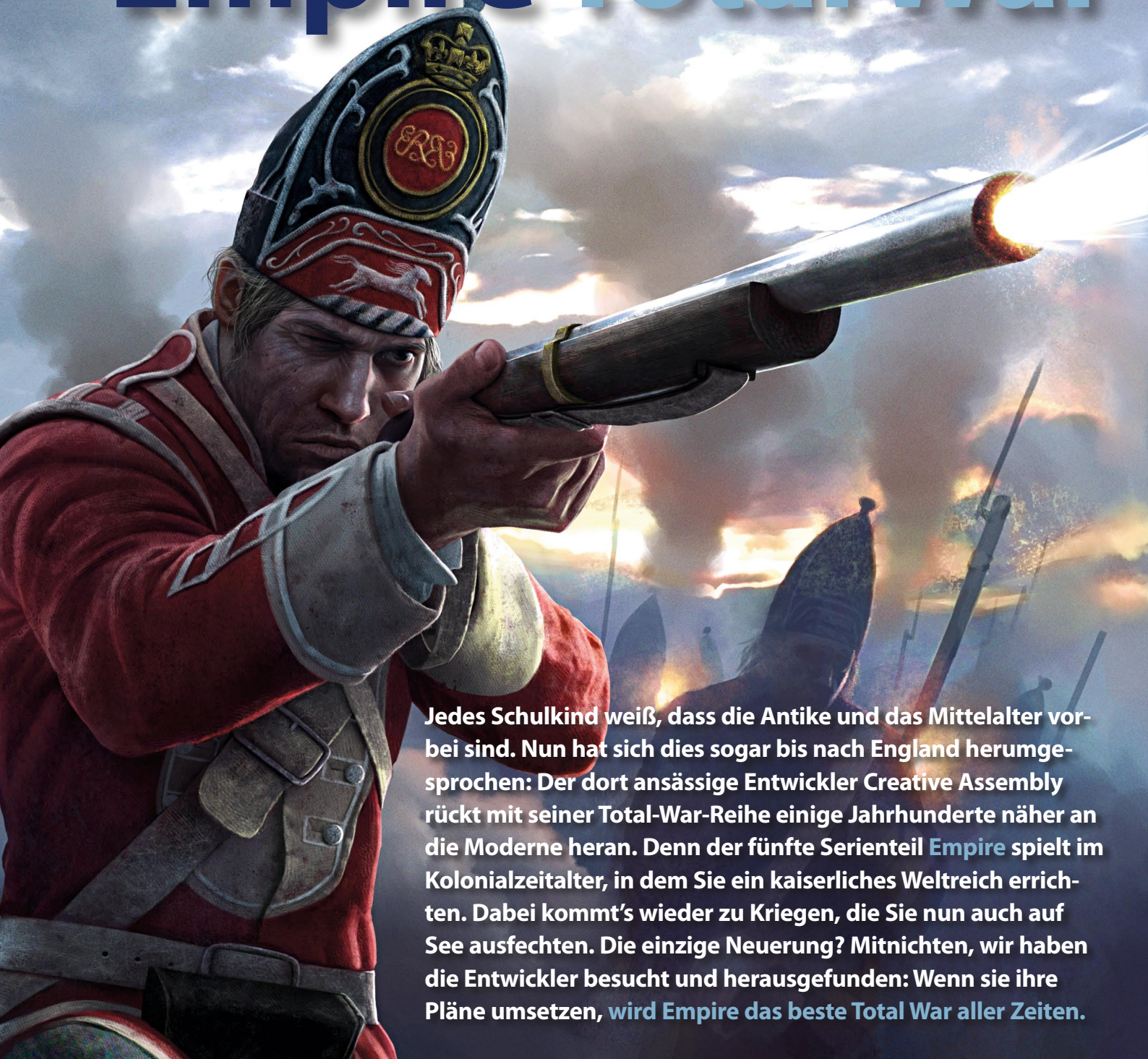


Empire Total War



Jedes Schulkind weiß, dass die Antike und das Mittelalter vorbei sind. Nun hat sich dies sogar bis nach England herumgesprochen: Der dort ansässige Entwickler Creative Assembly rückt mit seiner Total-War-Reihe einige Jahrhunderte näher an die Moderne heran. Denn der fünfte Serienteil **Empire** spielt im Kolonialzeitalter, in dem Sie ein kaiserliches Weltreich errichten. Dabei kommt's wieder zu Kriegen, die Sie nun auch auf See ausfechten. Die einzige Neuerung? Mitnichten, wir haben die Entwickler besucht und herausgefunden: Wenn sie ihre Pläne umsetzen, wird **Empire** das beste Total War aller Zeiten.

DVD-XL
Video-Interview

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4119

Inhalt

Ausführliche Preview.....	22	Die Einheiten.....	30
Das Kolonialzeitalter.....	23	Die Gebäude	31
Die Total-War-Serie.....	24	Wussten Sie schon, dass ...	31
Die Kampagnenkarte	25	Die Zwischenfilme.....	32
Das Interface	26	Die Kaiserlichen.....	32
Die Kommandeure.....	28	Mini-FAQ.....	33
		Der Fortschritt	33

Interview

Auf unserer DVD »ab 0« und der zweiten DVD unserer XL-Ausgabe finden Sie ein rund siebenminütiges **Video-Interview** mit Mike Simpson, dem Studio Director von Creative Assembly.





Obwohl Schusswaffen im 18. Jahrhundert eine große Rolle spielen, kommt es in den **Echtzeit-Schlachten** auch wieder zu Nahkämpfen: Vorne stechen Muskietiere mit Bajonetten zu, hinten galoppieren Säbelreiter heran. Bitte beachten Sie: Das Bild stammt aus einer frühen Version des Spiels und spiegelt noch nicht dessen finale Qualität wider.

Wenn keiner Ihrer Angehörigen Schuhwerk aus getrocknetem Gras trägt, dann irren sich die Japaner. Ein Sprichwort des emsigen Inselvolkes verheißt nämlich: »Selbst der Kaiser hat Verwandte in Strohsandalen.« Der Kaiser sind aber Sie selbst, zumindest in **Empire**: Der nächste Teil der **Total War**-Reihe führt Sie ins 18. Jahrhundert, in dem Sie als ehrgeiziger Monarch eine Kolonialmacht zu Weltruhm führen. Wer kein Alleinherrscher sein möchte, darf auch eine Republik ausrufen. Regierungswechsel sind nur eine

der vielen Neuerungen von **Empire**; wir haben den Entwickler Creative Assembly besucht und zu seinem Großprojekt befragt. Das Ergebnis: Details zum schönsten und umfangreichsten **Total War**-Titel bislang. Und die Erkenntnis, dass die Serie zwar seit dem Urvater **Shogun** auf demselben Grundkonzept basiert, sich aber stetig weiterentwickelt. Kein Wunder, schließlich spielte **Shogun** im mittelalterlichen Japan. Und wie sagen die Insulaner noch? »Wahrlich beständig ist allein der Wandel.« Diesmal irren sie sich nicht.

Modern und zugänglich

Creative Assembly nennt **Empire** einen »revolutionären Sprung«. Angeberei? Marketing-Phrasen? Die Wahrheit? Ein bisschen von allem. Die Revolution ist vordergründig vor allem technologischer Natur: Schon immer haben je zwei **Total War**-Titel dieselbe Grafik-Engine genutzt: **Shogun** und **Medieval**, **Rome** und **Medieval 2**. Für **Empire** entwerfen die Entwickler nun ein neues Technikgerüst. Auch die Spielmechanik wird überarbeitet, unter anderem soll **Empire** zugänglicher werden als die Vorgänger. »Wir wollen nicht, dass sich die Spieler in Menüs verirren«, führt der Studio Director Mike Simpson aus, »daher entschlacken wir das Interface.« Zudem verspricht er Ratgeber, Tutorials und Gouverneure, die Provinzen automatisch verwalten. Das ist kein Kinderspiel: »Ein komplexes Programm zu entwickeln, stellt für uns kein Problem dar. Es einsteigerfreundlich zu gestalten, ist aber verdammt knifflig.«

Bewährt und fordernd

Total War-Veteranen werden sich in **Empire** schnell zurechtfinden, denn das bewährte Spielprinzip hat sich seit **Shogun** nicht geändert: Auf der Strategiekarte ver-

Das Kolonialzeitalter

Wie geben einen Überblick über das 18. Jahrhundert – ein Zeitalter der wechselnden Allianzen und der ersten weltweiten Kriege.

1700: Der Große Nordische Krieg beginnt, in der Folge wird Russland 1721 zur Großmacht.

1701: Im Spanischen Erbfolgekrieg kämpfen von Österreich und Frankreich geführte Allianzen. Bis 1714 toben Schlachten in Europa.

1707: England und Schottland vereinigen sich zum Königreich Großbritannien.

1712: Thomas Newcomen baut die erste Dampfmaschine, die J. Watt 1769 verbessert.

1740: Im Österreichischen Erbfolgekrieg steigt Preußen acht Jahre später zur Großmacht auf.

1739: Im »War of Jenkins' Ear« kämpfen England und Spanien um die Karibik. Weil die Engländer nicht gewinnen können, kapern sie ab 1742 spanische Frachter – mit Erfolg.

1756: Im Siebenjährigen Krieg ringen Preußen und England gegen Österreich, Russland und Frankreich. Bis 1763 wird auch in Indien, in Amerika und in der Karibik gekämpft.

1756: Die britische Ostindien-Kompanie erobert weite Teile des indischen Subkontinents.

1775: Der amerikanische Befreiungskrieg beginnt, am 4. Juli 1776 erklären die USA ihre Unabhängigkeit. England erkennt diese 1783 an.

1788: Erste Europäer besiedeln Australien.

1789: Am 14. Juli stürmen Pariser Bürger die Bastille, der Beginn der französischen Revolution.

1799: Napoleon Bonaparte übernimmt als Erster Konsul die Macht in Frankreich.



Seeschlachten werden Sie in **Empire** erstmals selbst befehlen dürfen.



Die Seengefächte sehen wegen des **realistischen Seegangs** und der **animierten Besatzungsmitglieder** so schön aus wie in keinem anderen Strategiespiel zuvor.

walten Sie rundenweise Ihr Reich, errichten Bauten und rekrutieren Truppen. Wenn Ihre Streitkräfte auf Gegner treffen, schlagen Sie taktische Echtzeit-Schlachten. Die Kampagne ist zwischen den Jahren 1700 bis 1800 angesiedelt, in denen Sie eine von zehn Großmächten anführen – darunter England, Frankreich, Preußen, Russland und die Ottomanen.

Jede Fraktion soll Sie vor individuelle Herausforderungen stellen. England etwa ist dank seiner Insellage vor Invasionen sicher, kann sich aber nur auf dem Seeweg ausbreiten. Um Preußen herum liegen auf Eroberer geradezu

wartende neutrale Fürstentümer – die aber auch von Frankreich, Österreich und Russland beansprucht werden. Und die Ottomanen können die fortschrittlichen Europäer angreifen oder durch den Iran ins rückständige Indien vorrücken. Wie in **Medieval 2** bekommen Sie wieder Missionen à la »Nehmen Sie diese Stadt ein«, die Ihnen die Marschrichtung vorgeben und Belohnungen bringen.

Groß und spannend

Doch, Moment: Iran und Indien? Genau, die Kampagnenkarte wird größer sein als in **Medieval 2** und neben Europa auch Nordafrika,

Nord- und Südamerika, Zentralasien sowie Indien und Indonesien umfassen. Die ganze Welt dürfen Sie aber nicht erkunden, unter anderem fehlen Australien und China. Mike Simpson nennt den Grund: »In manchen Teilen der Erde ist damals fast nichts passiert. Und wir möchten nicht, dass die Spieler Ihre Zeit mit belanglosen Aktionen verplempern.« Auf dem restlichen Globus soll dafür umso mehr geschehen: Die Großmächte stoßen mit Schiffen und Soldaten in unbekannte Länder vor, um Kolonien zu gründen. So sichern sich die Völker Rohstoffe, die hohe Handelserlöse abwerfen.

Das klingt einfach, kann aber enorme Verluste fordern – wenn in der Kolonie schon jemand lebt: Amerikanische Indianer und indische Ureinwohner können sich gegen die Kolonialherren auflehnen. Zwar sind die Großmächte technologisch überlegen und verfügen unter anderem über Artillerie; Nachschub müssen sie aber langwierig aus ihrem Heimatland einschiffen. Schwach verteidigte Provinzen laufen also Gefahr, von Rebellen überrannt zu werden.

Weltweit und daheim

Jeder Teil der Welt soll Sie zudem vor andere Probleme stellen: Weil

Die Total-War-Serie



Der Grundstein zum Serienerfolg: Im **mittelalterlichen Japan** verwalten Sie rundenweise Ihr Reich und bestreiten packende Echtzeit-Schlachten.



Im Shogun-Addon fallen Sie mit den **Mongolen** in Japan ein oder verteidigen die Insel gegen die Invasoren. Alternativ führen Sie japanische Bürgerkriege.



Der technisch kaum verbesserte Nachfolger spielt im **europäischen Mittelalter** und ist vielfältiger als Shogun, etwa dank der größeren Hauptkarte.

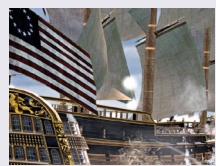


Das Medieval-Addon dampft die Strategiekarte ein, die britischen Inseln sind der einzige Schauplatz. Dort ringen acht Völker, darunter die **Wikinger**.

Die Kampagnenkarte

Die Strategiekarte wächst im Vergleich zu Medieval 2 deutlich und umfasst Europa, Nord- und Südamerika, Nordafrika, Zentralasien sowie Indien und Indonesien.

Der **amerikanische Unabhängigkeitskrieg** gegen England wird auch in Empire eine Rolle spielen. Doch noch ist unklar, ob Sie die USA selbst anführen dürfen. Spannend wäre dies in jedem Fall: Die US-Milizen sind den englischen Berufsheeren im offenen Gefecht unterlegen; daher müssen Sie gut überlegen, wo Sie angreifen. Zum Beispiel können Sie die Truppen im Wald verstecken, um den Engländern aufzulauern.



Amerikanische Schiffe erkennt man an der frühen US-Flagge mit dreizehn Sternen.

In **Europa** kommt es selten zu Schlachten, weil die Kolonialmächte ihre Streitigkeiten direkt in den Überseegebieten austragen. Doch wenn ein Krieg ausbricht, dann ist dieser vernichtend: Große Heere prallen aufeinander, bereits minimale Gebietsgewinne fordern hohe Verluste.

Durch den **Iran** führt der einzige Landweg nach Indien. Als Handelsroute eignet sich die Wüste nur bedingt, weil Banditen die Straßen unsicher machen.

Japan kommt nicht vor, weil es sich im 18. Jahrhundert von der Außenwelt abkapselte. Dies änderte sich erst 1854, als der US-Admiral Perry mit Kriegsschiffen in Tokio einläuft und die Japaner auffordert, mit den USA zu handeln.

China taucht in Empire nicht auf, dabei pflegte das Kaiserreich im 18. Jahrhundert Handelsbeziehungen zu europäischen Völkern. Zu internationalen Kriegen kam es in diesem Teil der Welt jedoch nicht.

In **Indien und Indonesien** gibt es Rohstoffe satt. Die Eingeborenen sind dabei zugleich Fluch und Segen. Fluch, weil die Inder von Fürsten regiert werden, die ihre Untertanen zum Aufstand anstacheln können. Segen, weil die Inder in ihrer Dschungelheimat bereits Straßen gebaut haben. So kommen die europäischen Besatzungstruppen schneller voran.

Zwar treffen 1788 die ersten europäischen Siedler in **Australien** ein, weltpolitisch spielt der Kontinent aber keine Rolle.

Da Spanien die Azteken und die Maya ausgelöscht hat, existieren in **Mittel- und Südamerika** keine Hochkulturen mehr. Im Dschungel hausen allenfalls kleine Stämme, sodass Sie Kolonien zunächst mit Straßen ausbauen müssen, bevor Sie Rohstoffe fördern können.

Wer den **Atlantik** kontrolliert, kontrolliert auch den Handel: Auf dem Seeweg transportieren die Europäer Waren aus Amerika und Indien in ihre Heimat. Denn der Suez-Kanal als Abkürzung nach Indien wurde erst 1869 eröffnet. Mit einer Seeblockade können Sie Ihren Rivalen den Geldhahn zudrehen und Kolonialtruppen vom Nachschub abschneiden.

in Afrika und Südamerika nur primitive Stämme hausen, müssen Sie die dortigen Ländereien erst mühsam mit Straßen, Häfen und Minen ausbauen, um an Ressourcen zu kommen. Das führt zum Wettlauf zwischen den Europäern: Wer seine Kolonie schnell auf Vordermann bringt, sichert sich einen Brückenkopf in der Neuen Welt. Von dort aus kann das Heer dann weitere Gebiete erobern. In Indien existiert hingegen bereits eine höher entwickelte Zivilisation samt Transportwegen und Häfen. So kann sich die Kolonialmacht ins gemachte Nest setzen und deutlich schneller Fuß fas-

sen. Doch wer reiche Kolonien erwirbt, zieht den Neid der Rivalen auf sich – deshalb gibt's in den Überseegebieten häufig Schlachten um die Vorherrschaft. Im zivilisiert-befestigten Europa brechen viel seltener Kriege aus.

Schön und detailliert

Die Kampagnenkarte ist nicht nur größer als in **Medieval 2**, sondern soll auch schöner und detaillierter werden. Das 3D-Gelände basiert nun nicht mehr auf einem Gitternetz. Das heißt, dass Sie Ihre Armeen an jeden beliebigen Punkt der Karte bewegen können – und nicht nur an vom Spiel vor-

gegebene. Die in einer Provinz errichteten Gebäude verstecken sich nicht mehr in sperrigen Menüs, sondern stehen direkt auf der Karte; auf einen Blick erkennen Sie unter anderem Sägewerke, Häfen, Paläste und Kasernen. Das ergibt spielerisch Sinn: Wenn Sie eines der Bauwerke anklicken, öffnet sich ein Upgrade-Menü. So verwandeln Sie zum Beispiel eine Kirche in eine prächtige Kathedrale. An den Bauten erkennen Sie überdies, wie reich die Provinz ist. Wo Lehmhöfen herumstehen, fallen nur wenige Steuergelder ab; Gebiete voller Paläste bringen hingegen mas-

sige Gold ins Staatssäckel. Jede Provinz verfügt zudem über eine Hauptstadt, in der zentrale Gebäude wie Marktplätze und Banken stehen. Wer die Siedlung hält, gilt als Besitzer des Landstrichs.

Allerdings dürfen Ihre Streitkräfte nicht nur in der Metropole herumlungern. Denn außerhalb stehen wichtige Gebäude wie Artilleriefabriken und Diamantminen. Feindheere können diese unverteidigten Bauten erobern oder plündern. Also müssen Sie Angreifer abfangen, bevor sie zu viel Schaden anrichten. Umkehrschluss: Wenn sie in eine Provinz einfallen, sollten Sie zunächst Ge-



Dank schöner Grafik und neuer Spielideen wie der Senatsmissionen bringt der Römerkrieg um die **Antike** die Serie spielerisch und technisch voran.



Barbaren drängen im Rome-Addon gen Europa. Sie führen die Horden an oder wehren sie mit den Römern ab – erstmals auch in Nachtschlachten.

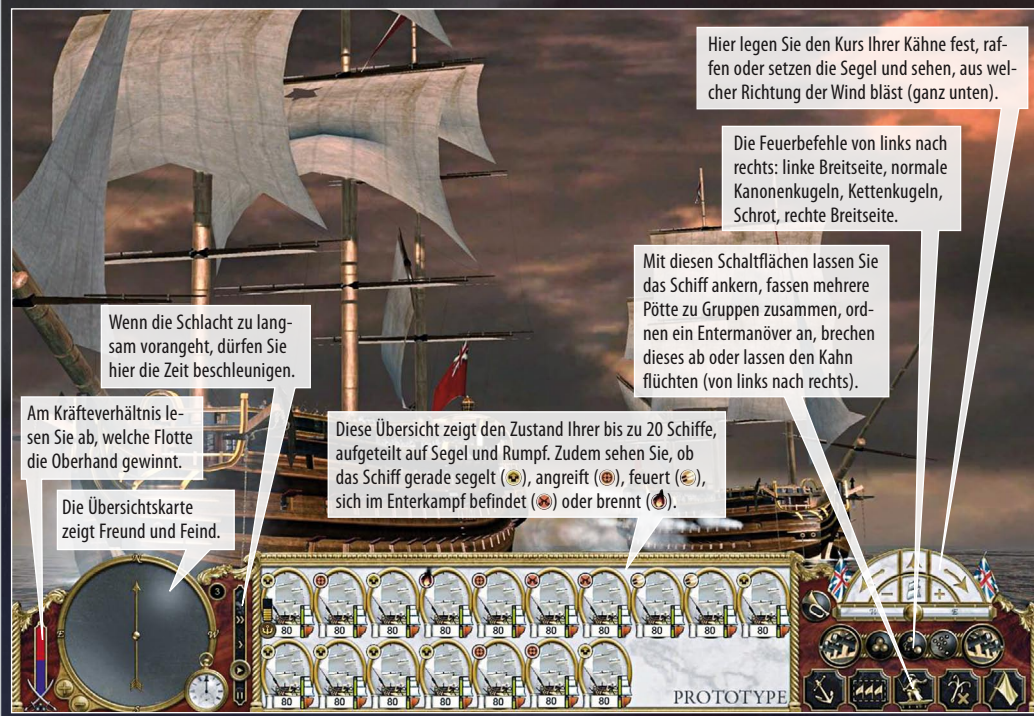


Der zweite Absteiger ins **Mittelalter** macht technisch nur marginale Fortschritte, ist aber dank spielerischer Vielfalt der bislang beste Serientitel.



Das Addon zu Medieval 2 bringt gleich vier (zu leichte) **Kampagnen** und eine Hotseat-Funktion für den Rundenmodus. Den Test lesen Sie auf Seite 94.

Das Interface (noch in Arbeit)



bäude zerstören, um die gegnerische Armee aus der Hauptstadt herauszulocken. Dann umgehen Sie den Feind mit einem zweiten Heer und schnappen sich die nunmehr unverteidigte Siedlung. So sollen Feldschlachten häufiger, Belagerungen seltener werden. »Kämpfe in Städten kamen damals fast nie vor«, führt Mike Simpson aus, »deshalb wollen wir sie auf ein Minimum reduzieren.«

Technisch und mürrisch

Empire soll nicht nur die **Total War**-Serie revolutionieren, sondern sich auch selbst um Revolutionen drehen – darunter die industrielle: Im 18. Jahrhundert

werden mehr neue Technologien entwickelt als je zuvor, etwa die Dampfmaschine, der Heißluftballon und die Kreissäge. Wie in den Vorgängern stehen Ihnen im Spielverlauf daher immer modernere Bauwerke (Sägewerke, Fabriken etc.) sowie Waffen zur Verfügung. Unter anderem erfinden die Forscher Schrapnellgeschosse, damit Ihre Kanonen künftig mehr Flächenschaden anrichten.

Die wichtigere Revolution geht allerdings in den Köpfen der Bürger vor: Das Zeitalter der Aufklärung beginnt, deren Anhänger gegen religiöse Dogmen und Vorurteile eintreten. So entsteht eine demokratische Bewegung, die

sich von Kirche und König abwendet. Im Verlauf von **Empire** wird Ihre Bevölkerung daher immer unzufriedener. Wer die mürrischen Massen nicht besänftigt, riskiert Revolten. Dann spalten sich manchmal sogar Nationen von Ihrem Reich ab und mischen fortan als neue Mächte im internationalen Kolonialzirkus mit. Wenn etwa die Engländer den Unmut der Schotten lange ignorieren, können sich die Highlander von Großbritannien lossagen.

Absolut und bürgerlich

Um Revolten zu verhindern, dürfen Sie erstmals in der **Total War**-Geschichte die Regierungsform

ändern. Zur Wahl stehen absolute Monarchie, konstitutionelle Monarchie und Republik. Jede Variante hat Vor- und Nachteile: Absolute Monarchen schlagen Aufstände brutal mit Militärgewalt nieder, machen dafür aber nur langsam technologische Fortschritte. Die Bürger einer Republik forschen hingegen flink, lassen sich aber nicht unterdrücken; Revolten dürfen Sie nur mit nicht-militärischen Mitteln beenden. Die konstitutionelle Monarchie liegt zwischen diesen Extremen. Ändern dürfen Sie die Staatsform allerdings erst, wenn Ihre unzufriedenen Bürger eine Revolution starten. Vorsicht: Regierungswechsel wirken sich auch auf diplomatische Beziehungen aus. Wer etwa die Republik ausruft, wird von den KI-Monarchen fortan kritisch beäugt.

Zu den nicht-militärischen Volksberuhigungsmitteln zählt der Dreh an der Steuerschraube: Wer die Abgaben senkt, erfreut das Volk. In **Empire** regeln Sie die Steuern separat für die drei Schichten Adel, Bürgerschaft und Bauern. Unter jeder Regierungsform sind zwei der drei Bevölkerungsgruppen sichtbar, in einer absoluten Monarchie zum Beispiel Landarbeiter und Blaublüter. Wie zuvor können Sie Protestler auch besänftigen, indem Sie Gebäude wie Kathedralen errichten.

Klüger und treuer

In **Empire** werden nicht nur Ihre Bürger schlauer, sondern auch die anderen Nationen. Mike Simpson erzählt: »Wir arbeiten seit Ende der 90er-Jahre mit den gleichen KI-Routinen, also seit wir Shogun entwickelt haben. Diesen Code haben wir dann für die



Die Kähne zerlegen Sie dank des **detaillierten Schadensmodells** Stück für Stück.



Vor dem Kampf formiert sich die **Flotte**, um den Feind mit Breitseiten einzudecken.

Die Kommandeure



Wie in den Vorgängern werden Ihre Heere und Flotten in **Empire** von **Kommandeuren** angeführt, die individuelle Talente haben. Links sehen Sie einen **General**, rechts einen **Admiral**. Zudem treten historische Helden auf, darunter der General **Napoleon** 1 und der britische Admiral **Nelson** 2.

Nachfolger erweitert, bis er völlig verworren war. Am Ende der Entwicklungszeit von **Medieval 2** ergab das ein nahezu unbeherrschbares Knäuel aus KI-Codezeilen. Dieses entwirren wir nun und stricken daraus ein neues Programm.»

Dieses soll das diplomatische und das militärische »Gehirn« der

KI-Feinde miteinander verschmelzen. Laut Simpson waren beide bislang getrennt: »Zum Beispiel wollte die Militär-KI ein Land erobern, während die diplomatische ein Bündnis anstrebte.« Dies führte häufig zu unsinnigem Verhalten, zum Beispiel hielten die Gegner Allianzen nur wenige Run-

den lang ein. Das soll sich bessern: »Diplomatie und Bündnistreue stellen für die KI nun gleichwertige Alternativen zum Angriff dar«, verspricht Simpson. Das heißt nicht, dass die Rivalen den Treueschwur ewig halten: Falls Sie zu mächtig werden, können sie sich gegen Sie wenden.

Und was macht man, wenn der Alliierte nicht spurt? Man schickt Diplomaten vorbei, um mit ihm zu reden. Oder Spione, um seine wahren Absichten zu erkunden.

Oder Attentäter, um seine Generale zu meucheln. Diese Spezialisten marschieren in **Empire** aber nicht mehr als Einheiten über die Strategiekarte. Mike Simpson führt aus: »In **Medieval 2** musste der Spieler gegen Ende einer Partie massig Agenten bewegen. Das erschien uns zu umständlich, also führten wir ein neues System ein.« Wir vermuten, dass Sie diplomatische oder hinterlistige Aktionen über ein Menü anordnen – gegen Bezahlung, versteht sich.

Bestellt und gemietet

Dank der stabileren Bündnisse sollen Sie in den Landschlachten häufig gemeinsam mit Alliierten kämpfen. Wird es also sogar möglich sein, Attacken mit der KI abzusprechen – nach dem Motto »in drei Runden stürmen wir gemeinsam Paris«? Mike Simpson grinst und sagt: »Gute Idee, darüber denken wir auf jeden Fall nach.« Truppen können Sie in **Empire** nicht mehr nur in Siedlungen anwerben, sondern auch direkt bei den Generälen, die Ihre Heere anführen. So klicken Sie einfach den Kommandeur an, bestellen die Einheiten und warten einige Runden lang, bis diese eintreffen. Das erspart Ihnen viel Mikromanagement, weil sie nicht mehr ständig Städte abklappern müssen.

Apropos Generäle: Die haben wieder individuelle Fähigkeiten, mit denen sie ihre Truppen beein-



Schiffe mit durch Kettenkugeln **beschädigte** Segel fahren langsamer.



Briten und Preußen kämpfen auf dem **Grund eines Kanals**. Von der Brücke aus feuern Musketiere ins Kampfgetümmel.



Englische und amerikanische Schiffe treffen sich zur **Nebelschlacht**. Der kleine US-Pott (vorne) kann seinen Widersacher ausmanövrieren.

flussen. Im Spielverlauf treten zudem historische Persönlichkeiten auf. Wenn etwa die Franzosen am Ende des 18. Jahrhunderts ein Artillerieregiment auf Korsika ausbilden, könnte Napoleon dessen Anführer sein. Solche bekannten Recken sind talentiert, aber nicht

übermächtig. »Wir wollen keine Superhelden, sondern realistische Generäle«, sagt Simpson.

Auch die Söldner will Creative Assembly überarbeiten. So können Ihre Generäle wie gehabt Mietsoldaten anheuern, doch diese schließen sich nicht mehr Ih-

ren regulären Streitkräften an. »Im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg kämpften schließlich auch hessische Söldner«, erzählt Simpson, »die nicht direkt zur englischen Armee gehörten.« Wie Creative Assembly dies umsetzen will, lässt er aber offen.



Vor Beginn einer Seeschlacht **verteilen** Sie Ihre Schiffe im Kampfgebiet. Dann starten Sie das Gefecht per Klick auf die gekreuzten Schwerter in der Mitte oben.



So sieht das **Ende einer Seeschlacht** aus: Der Gegner versinkt im detaillierten, spiegelnden Wasser.

Laut und packend

Egal, ob mit Söldnern oder ohne – Echtzeit-Schlachten werden Sie in **Empire** viele schlagen. Jedes Volk führt Spezialeinheiten ins Feld, zu denen sich die Designer aber nicht äußern möchten. Simpson verspricht: »Wenn es damals

Die Einheiten

Damit die Schlachten auch optisch nicht langweilig werden, entwirft Creative Assembly für jede Nation und jeden Truppentyp individuelle, farbenfrohe Uniformen. Bitte beachten Sie: Die Gewehre sind hier lediglich Platzhalter, im fertigen Spiel wird der Pikenier natürlich auch mit einer Pike, der Hussar mit Säbel und Pistolen angreifen.





Dank ihrer dicken **Linien**schiffe haben die Engländer klare Vorteile im Seekrieg.

einen interessanten Truppentyp gab, dann taucht er auch auf.« In Indien etwa reiten die Eingeborenen auf Elefanten, in Nahost auf Kamelen. Schusswaffen werden eine große Rolle spielen: Musketiere beschießen sich gegenseitig; die Soldaten legen an, feuern, stopfen Kugeln in ihre Muskete, legen wieder an, feuern erneut. Pulverrauch wallt über die Schlachtfelder. Kanonenkugeln schlagen Breschen in Schützenreihen. Trompeter und Trommler hetzen die Soldaten ins Gefecht, Feldwebel brüllen Anweisungen. Klingt spektakulär? Ist es auch, packende Massengefechte sind seit jeher eine Stärke der **Total War**-

Serie. Die Soldaten sind zudem detailliert, an den bunten Uniformen erkennen Sie jeden Knopf.

Die Kampfgebiete sollen in **Empire** mehr dem Gelände auf der Strategiekarte entsprechen. Wer etwa im Rundenmodus seine Armee in einer Schlucht platziert, kämpft auch im Echtzeit-Modus um die Kluft. So können Sie etwa Alpenpässe blockieren. Auf den Schlachtfeldern stehen erstmals Gebäude, die Sie mit Soldaten besetzen können. So gibt's neben Bauernhöfen auch Festungen, von der kleinen Holzbastion bis zum massiven Artilleriefort. Falls in den Bauten Feinde sitzen, stürmen Ihre Soldaten hinein und knüppeln die Gegner nieder. Dann verteilen sie sich auf die Fenster, um nach draußen zu feuern.

Wussten Sie schon, dass ...

... Mike Simpson einem seiner Grafiker einen Wälzer namens »The Sea« schenkte, der Fotos der Weltmeere enthält? »Ich wollte einfach, dass der Ozean in den Seeschlachten so realistisch wie möglich aussieht«, erläutert Simpson, »und im Buch gibt's massig Anschauungsmaterial«. Übrigens: Der Bildband ist unter dem Titel »Das Meer« auch in Deutschland erhältlich (ISBN: 978-3896601438).



... Simpson vor seiner Entwicklerzeit als Mikrochip-Designer arbeitete? Sein Erstlingswerk als Programmierer war 1985 **Sword & Sorcery**, ein Rollenspiel für den Spectrum ZX.



Ungenau und nass

Trotz der stärkeren Schusswaffen kommt es auch wieder zu Nahkämpfen. Weil die Gewehre eine geringe Reichweite haben, müssen die Schützen meist nah an ihre Ziele heran. Und während Musketiere langwierig nachladen, stürmen ihre Gegner schon mit aufgepflanztem Bajonett auf sie zu. Dann verknäulen sich die Regimenter im Kampf Mann gegen Mann, Soldaten reißen die Muskete hoch, um Bajonettstöße abzuwehren. Und ringen mit ihrem Rivalen, bis einer die Oberhand gewinnt und den anderen niedersticht. Nahkämpfe sind besonders wichtig, wenn es regnet. Denn wie in den Vorgängern feuern die Schützen bei schlechtem Wetter ungenau; Schießpulver-Waffen können bei Nässe versagen.

Die Gebäude

Erstmals in der **Total War**-Serie stehen auf den Schlachtfeldern detaillierte Gebäude, die Sie mit Gewehrscützen besetzen können. Hier vier exklusive Beispiele.

► Europäische Kathedrale



► Arabische Moschee



► Europäisches Parlament



► Indischer Palast



Auch Moral und Formation sind wieder wichtig: Säbelreiter galoppieren aufgereihte Schützen fix nieder. Wenn Sie die Musketiere im Kreis anordnen, wehren sie die Kavallerie ab, können aber nicht gebündelt feuern. Und falls Artil-

lerie in die Formation feuert, wirbeln viele Soldaten durch die Luft – die Überlebenden fliehen panisch. Neben Formationen nutzen Sie auch »Drills«, also Verhaltensbefehle, mit denen Sie die Jungs etwa zum Sturmangriff anstacheln.

Die Zwischenfilme

Wichtige Ereignisse illustriert Empire mit kurzen Videoschnipseln.



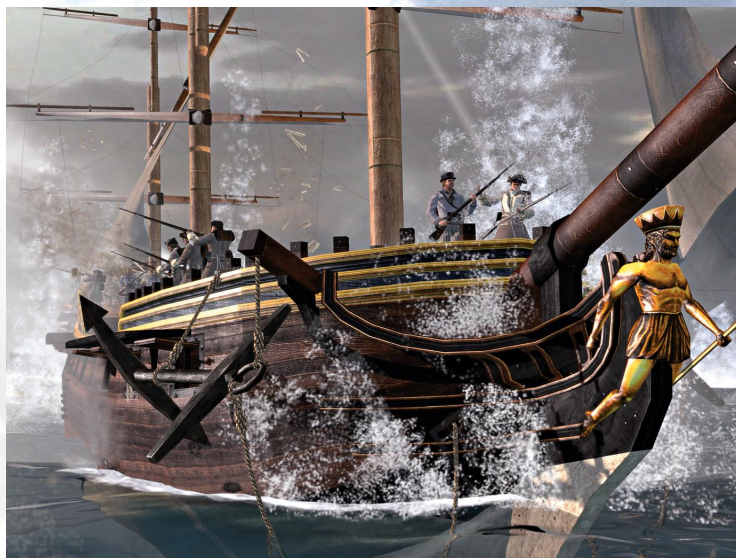
In konstitutionellen Monarchien oder Republiken diskutieren die **Parlamentsabgeordneten**.



Europäische **Adelige** treffen sich mitten in der Nacht. Verabreden sich die Blaublüter zur Verschwörung?



Ein Fürst der Osmanen entspannt sich abends in seinem **Serail**. Droht ihm ein Mordanschlag?



Details, Details: An den Schiffen erkennen Sie sogar die **Gallionsfigur** und das Ankertau.

Schnell und taktisch

Wer ein Weltreich regieren will, muss nicht nur das Land beherrschen, sondern auch den Ozean – etwa, um Handelsrouten zu blockieren. Deshalb dürfen Sie Seeschlachten in **Empire** selbst befehlen. Das gab's zwar bereits in **Imperial Glory**, doch dessen Segelpötte steuerten sich zu umständlich. Simpson will's besser machen: »Wir entwerfen ein intuitives Interface und geben dem Spieler mehr taktische Möglichkeiten«. Ins Gefecht segeln pro Seite bis zu 20 Schiffe, jede Flotte wird von einem Admiral geführt, der individuelle Talente hat. Auch unter den Seebären soll es historische Helden geben, etwa den Briten Nelson. Und was ist mit Piraten? »Die haben wir auch«, deutet Simpson an. Wir gehen davon aus, dass die Admirale Freibeuter anheuern können, die Handels-

routen plündern und einen Teil ihres Beuteguts an Sie abtreten.

Nun zu Simpsons »taktischen Möglichkeiten«: Im Gefecht spielt der Wind eine große Rolle; wer mit ihm segelt, kommt schneller voran. Das Tempo der Schiffe regeln Sie, indem Sie die Segel stufenweise setzen oder einholen. Zudem wählen Sie aus drei Munitionstypen: Normalkugeln durchlöchern Rümpfe, Kettengeschosse zerfetzen Segel, und Schrot dezimiert die Besatzung. Alle Varianten sind sinnvoll; reguläre Kugeln etwa können das Pulverdepot des Schiffs treffen – das dann effektiv explodiert. Kähne mit kaputten Segeln bleiben liegen; wer dann auch noch die Matrosen erledigt, kann den Pott locker entern. Für den Rest des Gefechts ankert das Beuteschiff passiv im Kampfgebiet, erst nach dem Sieg nehmen Sie es in Ihre Flotte auf.

Die Kaiserlichen

Empire ist natürlich nicht das erste Spiel im Kaiserzeitalter, wir stellen Ihnen drei weitere vor.



Sechs Großmächte ringen um Kolonien. Hinter der schon damals veralteten Technik steckt ein feiner Mix aus Diplomatie, Militär, Forschung und Wirtschaft. Aufgrund des zähen Einstiegs dennoch eine Enttäuschung, der Vorgänger war 1997 origineller.



Im napoleonischen Zeitalter kämpfen Sie um Europa. Doch es gibt nur wenige Provinzen, die taktischen See- und Landschlachten sind langweilig. Zudem klicken sie viele Runden einfach weg, um Gold zu scheffeln – nur ein Beispiel für die miese Balance.



Das Strategie-Schwergewicht lässt Sie zwischen 1453 und 1789 rund um den Globus kämpfen. Die komplexe Spielmechanik deckt fast alle diplomatischen, militärischen und wirtschaftlichen Facetten ab; Einsteiger verlieren aber schnell den Überblick.





Wenn Sie Soldaten in einem **Haus verschanzten**, verteilen sie sich auf die Fenster.

Dick und schick

Jeder Schiffstyp hat in **Empire** individuelle Aufgaben. Transporter eignen sich ideal für Entermanöver, Schlachtschiffe feuern vernichtende Breitseiten. Flinke Fregatten kreuzen hinter trägeren Schiffen, um Kugeln längs durch deren Rumpf zu jagen und so viele Besatzungsmitglieder zu erledigen. Die Gefechte sehen zudem klasse aus: Bei Breitseiten zwischen Kugeln, zersplittern Holzplanken, knicken Masten um. An Deck huschen Matrosen herum und laden Kanonen nach. Musketiere feuern über die Reling – oder werfen Entehaken und stürmen das Feindschiff mit gezücktem Säbel. Auch

die See kann sich sehen lassen: Einzelne modellierte, schön ausgeleuchtete Wellen schwappen gegen die Rümpfe. Damit sehen die Gefechte jetzt schon besser aus als in jedem anderen Strategiespiel.

Gemeinsam und einsam

In den Mehrspieler-Modi werden Sie einzelne Land- und vermutlich auch Seeschlachten schlagen, zudem plant Creative Assembly Neuerungen wie Ligen und Ranglisten. Ob es eine Multiplayer-Funktion für den rundenbasierten Feldzug geben wird, lässt Simpson offen: »Das steht nicht oben auf unserer Liste. Schließlich können Partien mehrere Tage dauern, das würde viele Fans langweilen. Das heißt aber nicht, dass wir gar keine Ideen haben.« Wir gehen davon aus, dass es auch in **Empire** einen Hotseat-Modus für den Runden-Feldzug geben wird, wie im **Medieval 2-Addon Kingdoms**.

Sicher ist jedenfalls, dass Sie noch so viele Mehrspieler-Partien bestreiten können – den Japanern werden sie darin ebenso wenig begegnen wie im Solo-Feldzug: Das Land der aufgehenden Sonne taucht in **Empire** nicht auf, weil es sich damals vom Rest der Welt abkapselte. Darum zitieren wir zum Abschluss keine japanische Weisheit, sondern den irischen Autor Oscar Wilde. Der schrieb in seinem Stück »Der Verfall der Lüge«: »In Wahrheit ist Japan nur eine Erfindung. Weder gibt es ein solches Land noch ein solches Volk.« Also kann es Ihnen (zumindest in **Empire**) egal sein, wenn sich die Japaner beim Schuhwerk Ihrer Verwandten irren. **GR**

Mini-FAQ

Läuft Empire auf meinem PC?

Mike Simpson verspricht: »Wer Empire spielen möchte, muss nicht den neuesten und teuersten Computer haben.« Wie in den Vorgängern dürfen Sie die Anzahl der Soldaten pro Landdivision verringern, um Rechenkraft zu sparen.

Profitiert Empire von DirectX 10?

Simpson sagt: »Wir denken darüber nach. Wir wollen auf jeden Fall alle neuen Technologien nutzen, wenn das Spiel erscheint.« Da dies frühestens Ende 2008 geschehen wird, sind wir sicher, dass Empire DirectX 10 nutzt, um etwa mit »Geometry Instancing« individuell animierte Kämpfer in Szene zu setzen, oder mit flexiblem Shader-Einsatz das Schadensmodell der Schiffe und Bauten zu optimieren.

Ich kenne alle bisherigen Total-War-Titel.

Warum sollte ich mich auf Empire freuen? Weil Creative Assembly viele Spielmechanismen überarbeitet, Empire wird sich anders spielen als die Vorgänger. Die Entwickler gehen auf Fan-Wünsche ein: So überarbeiten sie unter anderem die KI und wollen komfortable Mod-Editoren mit- oder zumindest nachliefern.

Der Fortschritt

Was ist fertig?

Zeitraum Empire wird im 18. Jahrhundert spielen. Creative Assembly baut alle wichtigen technologischen Fortschritte und Ereignisse dieser Epoche ein, etwa die industrielle Revolution.

Umfang der Welt Es steht bereits fest, in welchen Erdteilen Empire spielen wird, die Kampagnenkarte ist größer als in Medieval 2.

Faktionen Die zehn spielbaren Völker sind festgezurr. Noch ist jedoch unklar, ob Sie die neu gegründeten USA regieren dürfen.

Seeschlachten Die Gefechte sind bereits spielbar, die Entwickler feilen derzeit an der Balance, den Schiffstypen und dem Interface.



zu 40% fertig

Was ist noch unfertig?

KI Derzeit entsteht der neue KI-Code, dank dem die computergesteuerten Nationen glaubwürdiger handeln sollen als zuvor.

Multiplayer Die Entwickler brüten noch über frische Modi, auch für den Rundenmodus. Fest steht, dass es Ranglisten geben soll.

Landschlachten Es existieren erst wenige fertig modellierte und animierte Einheiten, die Gefechte sind noch nicht vollständig spielbar. Die Schlachtenbilder in diesem Artikel spiegeln daher auch nicht die finale Qualität der Landgefechte wider.

Interface Empire soll komplex und zugänglich zugleich werden. Deshalb vereinfachen die Designer die Benutzeroberfläche.

Kampagnenkarte Im Augenblick basteln die Designer die neue Übersichtskarte, auf der Sie jedes einzelne Gebäude erkennen.

Spielmechanik Wie funktionieren Agenten, Söldner und Freibeuter? Creative Assembly feilt derzeit noch an den Details.

Diverses Unter anderem müssen die Entwickler noch die Soundklänge aufnehmen sowie Texturen und Landschaften entwerfen.



zu 60% unfertig

Empire: Total War

► **Angeschaut** ► **Genre:** Strategiespiel ► **Termin:** 4. Quartal 2008
► **Hersteller:** Creative Assembly / Sega ► **Status:** zu 40% fertig

Michael Graf: Empire ist das Spiel der »Endlichen«. Endlich ein neues Zeitalter, endlich ein (fast) weltweiter Feldzug, endlich weniger Mikromanagement. Und endlich Seeschlachten? Nun, die fand ich in Spielen meist müde. Nach links schippern, nach rechts schippern, dazwischen mal schießen – gäh! Ob Empire dieses Schnarchschema durchbricht, kann ich noch nicht beurteilen, aber vieles deutet darauf hin. An guten Ideen mangelt es dem Total-War-Thronfolger keinesfalls, ich freue mich schon auf die spielbare Version. Denn wie sagt der Japaner: »Einmal selbst sehen ist mehr wert als 100 Neuigkeiten hören.«



micha@gamestar.de