



Die wendigen **englischen Schiffe** umkreisen den französischen Pott.

Ahoi, Matrosen: Der nächste Serienteil mischt erneut rundenweise Reichverwaltung mit taktischen Echtzeit-Schlachten – diesmal allerdings auch zur See!

Empire Total War

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5424
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5423

Man kann vieles über das Mittelalter sagen, doch fortschrittlich war's nicht gerade. Ähnliches galt für den mittelalterlichen Strategiekoloss **Medieval 2**, der im Vergleich zu seinem Vorgänger **Rome** keine großen Neuerungen wagte, auch wenn er dessen Mischung aus rundenbasierter Reichsverwaltung und taktischen Echtzeit-Schlachten gekonnt verfeinerte. Für den nächsten Teil seiner **Total War**-Serie kündigt der Entwickler Creative Assembly allerdings eine »Revolution« an – und verlegt ihn folgerichtig auch in eine modernere Ära: In **Empire** machen Sie das 18.

Jahrhundert unsicher und kämpfen um die Vorherrschaft in Europa, Nordafrika, Nord- und Südamerika sowie Indien. Dabei sollen spielerische Neuerungen nicht zu kurz kommen: »Neben der neuen Grafik-Engine gibt's erstmals Echtzeit-Seeschlachten. Schließlich wurden viele Konflikte dieses Zeitalters auf dem Wasser ausgetragen«, berichtet Kieron Bridgen, der Communications Manager von Creative Assembly. Er führt uns auf der E3 eine neue lauffähige Version des Titels vor, unterstützt vom Producer Mark Sutherns, bei dem alle Entwicklungsfäden zusammenlaufen.

Jedem Schiff das Seine

Los geht's mit einer Seeschlacht. Bevor diese beginnt, arrangieren Sie Ihre Flotte in zeitgenössischen oder selbst ausgedachten Aufstellungen. Das ist wichtig, denn die Schiffstypen unterscheiden sich unter anderem bei der Feuerreichweite und der Manövrierfähigkeit. Dicke, lahme Schlachtpötte sollten Sie also möglichst mit kleineren Kähnen abschirmen. »Wir planen bis zu 40 Schiffstypen«, erklärt Bridgen. Das Spektrum soll vom schnellen, leicht bewaffneten Aufklärern über Truppentransporter bis hin zum 120-Kanonen-Admiralsschiff reichen.

Doch auch träge Kähne sollen sich intuitiv steuern lassen: »Weil es in den Total-War-Spielen noch nie Seeschlachten gab, haben wir das Interface komplett neu entworfen«, sagt Bridgen. Unter jedem Schiff zeigen Pfeile die Windrichtung, die möglichen Schusswinkel und den aktuellen Kurs an. So nähert sich unsere englische Flotte dem amerikanischen Feind – in unserem Fall auf hoher See, doch Kämpfe in Küstennähe planen die Entwickler ebenfalls.

Alle Mann an Bord

Auch wenn's nach Klischee klingt: Schon das Wasser von **Empire**



Nach Schusswechseln walt **Pulverdampf** übers Schlachtfeld. Bei Regen gibt's häufig Ladehemmungen.



Wer die Nerven be- und seine Kanoniere im Zaum hält, dem gelingt ein **Volltreffer** aus nächster Nähe.

Creative Assembly verspricht mehr Varianten für die **Uniformen**.Die **Formation** entscheidet wie gehabt über Sieg und Niederlage.Wenn sie sich zu dicht auf die Pelle rücken, gehen die Schützenregimenter zum **Nahkampf** über.

sieht schick aus, Wellen schwappen realistisch gegen die schwimmenden Festungen. »Alleine daran haben unsere Programmierer ein Jahr lang geschraubt«, behauptet Bridgen. Damit hört die Liebe zum Detail nicht auf: »Wir simulieren jedes Besatzungsmitglied, von der Mannschaft an Deck bis zu den Kanonieren darunter.« So erkennen Sie während eines Gefechts auf einen Blick, wie viele Seeleute noch am Leben sind.

Admiräle führen die Flotten an, stärken die Moral der Truppe und verfügen über Spezialfähigkeiten. Im Gefecht sammeln sowohl die Anführer als auch die ihnen unterstellten Schiffe Erfahrung, etwa im Entern feindlicher Pötte. Darauf bereitet sich unsere Flotte jetzt vor, nachdem sie einige kleine Kreuzer versenkt hat.

Brennende See

Mit Kettenkugeln zerlegen wir den Mast eines amerikanischen Schiffs, was den Kahn manövrierunfähig macht. Dann gehen wir längsseits, um den Gegner zu entern. Erfolgreiche Übernahmen steigern die Moral der Flotte, zudem kann uns sogar eine neue Technologie in die Hände fallen.

Unsere Soldaten werfen Enterhaken aus, um ihr Schiff an das feindliche zu fesseln. In dieser kritischen Lage kommandiert der amerikanische Kapitän sogar seine Kanoniere an Deck, damit sie die US-Marines unterstützen. So entbrennen Hunderte von Zweikämpfen. Damit sich die Matrosen bei Entermanövern realistisch balgen, schickten die Entwickler sogar Schwert- und Nahkämpfer ins Motion-Capturing-Studio.

Zugleich wird unser Enterschiff allerdings von der amerikanischen Restflotte beschossen. Dabei bricht auf unserem Pott ein Feuer aus, dass vom Wind auf das gegnerische Schiff getrieben wird. Weil die brennenden Kähne unter dem Dauerbeschuss auch noch Leck schlagen und sich mit Schlagseite ins Wasser lehnen, springen die Besatzungen verzweifelt über Bord. Hätten wir die Rumpfschäden ohne das Feuer flicken können? »Das ist manchmal möglich«, bestätigt Bridgen, »doch mit Treffern so tief unterhalb der Wasserlinie war wenig zu retten.« Die Überlebenden, die inmitten der Trümmer paddeln, können wir nicht mit anderen Schiffen bergen: »In Sicherheit wären sie nur ge-

wesen, wenn sie das Schiff geentert hätten. Bei Misserfolg wartet ein feuchtes Grab auf sie.«

Mus- oder Raketen?

Zum ersten Mal in der **Total War**-Geschichte erforschen Sie in **Empire** Technologien, mit denen Sie Landtruppen und Schiffe aufrüsten. Segelpötte etwa spendieren sie Schaufelräder, damit sie flinker und manövrierfähiger werden. Zudem schalten sie durch Forschung frische Waffen und Einheiten frei, darunter Musketen und Artilleriegeschütze. Indem sie entweder die Marine oder die Landheere hochzuchten, können sie sich spezialisieren. Alternativ forschen sie gleichmäßig in beiden Feldern, gelangen so aber nie an die stärksten Technologien.

In der Seeschlacht gegen die Amerikaner profitieren wir besonders von den neu erforschten Raketenwerfern. Moment: Raketenwerfer? Im 18. Jahrhundert?! »Die gab's wirklich«, beteuert Bridgen. So verschießen wir mit Schiffskapulten Feuerwerkskörper, die feindliche Schiffe in Brand stecken und die Moral der Matrosen senken. Obwohl die Besatzung des brennenden Feindpotts noch

fieberhaft gegen die Flammen kämpft, fressen sich diese zum Munitionsdepot vor: Eine gewaltige Explosion zerreißt das Schiff.

Landratten

Bei allem Wasserspektakel nimmt **Empire** aber auch die Landschlachten ernst, in denen jeweils bis zu 10.000 Soldaten kämpfen. Bridgen führt uns vor, wie amerikanische und englische Kavallerie aufeinander losgeht. Details wie vielfältige Animationen und sogar unterscheidbare Pferderassen sollen verhindern, dass reine Klon-Armeen über die Schlachtfelder stapfen. Auch der taktische Tiefgang dürfte erneut in Ordnung gehen. Infanteristen etwa können Gebäude besetzen und aus den Fenstern feuern. »Das läuft realistisch ab als etwa in *Company of Heroes*, in dem eure Soldaten nur im Gebäude verschwinden«, verspricht Bridgen: »In *Empire* stürmen die Soldaten ins Haus und bekämpfen die Feinde darin Mann gegen Mann.« Auch die Geschossphysik soll realistisch ausfallen, selbst Gewehrkugeln werden korrekt berechnet. Der Fortschritt macht nicht mal vor Kleinigkeiten halt. Roland Austinat / GR

Erfolgreiche **Entermanöver** heben die Moral Ihrer Flotte – und verschaffen Ihnen ein Beuteschiff.

Empire: Total War

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **Februar 2009**
► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 75% fertig**

Roland Austinat: Wenn's dem Programmierer zu bunt wird, fährt er zur See: Der *Total War*-Zeitsprung in die jüngere Vergangenheit sieht äußerst vielversprechend aus. Denn die bewährte Mischung aus Rundenkampagnen und Echtzeit-Schlachtfeldern, die hochdetaillierte Grafik, die fünf Technologiebäume und die furios inszenierten Seeschlachten könnten *Empire: Total War* zum bislang besten Teil der Serie befördern.



redaktion@gamestar.de