



Nachdem die englischen Musketiere mit ihren Gegnern **Schussalven** ausgetauscht haben, stürzen sie sich mit aufgef-pflanztem Bajonett ins **Nahkampf-Getümmel** (kleines Bild).

Als erstes deutsches Magazin werfen wir endlich einen genauen Blick auf den Rundenmodus des Strategie-Schwergewichts und enthüllen die Kampagnenkarte.

Empire Total War

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

Krieg ist wie Poker: Wer die besseren Karten hat, gewinnt. Wobei es bei militärischen Konflikten freilich nicht um Spiel-, sondern um Landkarten geht. Das Heer mit den genaueren Gebietsplänen kann sich nämlich strategisch günstige Positionen sichern. Gut, im Zeitalter der Satellitenvermessung mag eine simple Karte kein Triumphgrinsen mehr in Generalsgesichtern zaubern, doch einst war sie lebenswichtig. Im Ersten Weltkrieg etwa ertranken deutsche Soldaten in Belgien, als ihr Lagerplatz überflutet wurde, denn der Atlas des Befehlshabers enthielt falsche Höhenwerte. **Empire: Total War** spielt sogar noch früher, nämlich im 18. Jahrhundert, in dem Sie um Europa, Nordafrika, Indien sowie Nord- und

Südamerika kämpfen. Und auch dabei entscheidet eine Karte über Sieg und Niederlage: die Strategiekarte, auf der Sie rundenweise Armeen verschieben und Provinzen verwalten. Als einziges deutsches Magazin durften wir einen Blick auf den bislang geheimen Atlas werfen – und haben somit klar die besseren Karten gegenüber unseren Rivalen. Einen Krieg gewinnen wir so zwar nicht, wohl aber frische Details zum Strategiemodus von **Empire**.

Erddrittel erobern

Die Strategiekarte von **Empire** umfasst keinen zusammenhängenden Großglobus, sondern gliedert sich in drei Abschnitte: Der erste enthält Europa und den Mittelmeerraum, der zweite besteht aus

Nord- und Südamerika, der dritte zeigt Indien. Über Pfeilsymbole unterhalb der Minikarte schalten Sie zwischen den Erdteilen hin und her. Wenn sich Landheere oder Flotten über den Kartenrand bewegen, wechseln die Truppen ins angrenzende Areal – was voraussichtlich einige Runden dauert.

So entsenden Sie Ihr Militär ab 1700 in die weite Welt, um ein Kolonialreich zu erringen – was Ihre Konkurrenten natürlich verhindern möchten. Der Entwickler Creative Assembly plant derzeit zehn bis zwölf spielbare Nationen, darunter europäische Mächte wie England, Preußen, Spanien, Frankreich, Holland und das Osmanische Reich. Zudem dürfen Sie die nordamerikanische Unabhängigkeitsbewegung oder eine

noch geheime eingeborene Partei anführen; wir tippen auf ein indisches Fürstentum. Jedes Volk stellt Sie dabei vor andere Herausforderungen. Preußen etwa stellt eine starke Armee auf, aber nur eine mickrige Flotte; der holländische Monarch beherrscht ein kleines Reich, dessen Handelsschiffe allerdings die halbe Welt umsegeln. Alternativ zur obligatorischen Weltherrschaft soll jede Fraktion individuelle Siegbedingungen verfolgen, etwa bestimmte Ländereien erobern oder Handelsrouten halten. Handelsrouten? Klingt harmlos, ganz friedlich geht's in **Empire** aber nie zu: Kriege um Kolonien sind an der Tagesordnung; Gefechte tragen Sie wie in den Vorgängern in Echtzeit aus, nun auch zur See.



Wer **Flammengeschosse** erforscht, kann feindliche Schiffe in Brand stecken.



Weil die **Kleinstadt** keine Mauer besitzt, formieren sich die Verteidiger auf freiem Feld.



Eine sternförmige **Festungsmauer** umgibt diese Stadt. Falls die Briten Schottland kontrollieren, dürfen sie dort kampfstärke Eliterementen anheuern.

Die Stärke der **Armee** lesen Sie am Balken neben dem General ab. Um sich zu verschanzen, dürfen die Heerführer in der Heimat mächtige Festungen und im Feindesland kleine Bastionen bauen.

Neben Generälen und Admirälen, die Ihre Heere und Flotten anführen, stapfen noch andere **Spezialeinheiten** über die Karte, zum Beispiel Gelehrte sowie Schurken, die Attentate verüben.

Auf fruchtbaren Feldern platzieren Sie **Bauernhöfe**, um die Nahrungsproduktion zu steigern. Minen (links unterhalb von London) bauen Gold oder Silber ab und erhöhen so Ihr Handelseinkommen.

Im Gegensatz zu den Vorgängern gibt's in Empire zwei Arten von Ankerplätzen: solche **Militärwerften** für Kriegsschiffe sowie zivile Handelshäfen (rechts neben London).

Auf den Handelsrouten segeln **Fachflotten**, die Sie mit Ihren Kriegsschiffen entern und plündern können. So schwächen Sie die feindliche Wirtschaft.

Mit den Pfeilsymbolen unterhalb der **Mini-Übersichtskarte** schalten Sie zwischen den drei Erdteilen hin und her: Europa, Indien und Amerika.

Hier bestimmen Sie, welche **Einheiten und Gebäude** eine Stadt herstellt. Truppen dürfen Sie nun auch direkt bei Generälen bestellen, falls sich eine Kaserne in deren Nähe befindet.

Über diese Schlachtplatzfläche gelangen Sie ins **Regierungsmenü**, wo Sie Ihre Minister ernennen und den Steuersatz festlegen.

Das Kernland des **englischen Kaiserreichs** rund um die Hauptstadt London zählt zu den reichsten Regionen Europas, weil Frachtschiffe tonnenweise wertvolle Waren aus den Kolonien anliefern.

Aufbau im Umland

Um feindliche Ländereien sowie Übersee-Gebiete zu erobern, müssen Sie die Hauptstadt des jeweiligen Landstrichs besetzen. Danach erweitern Sie die Provinz mit Bauten, die sich wieder in mehreren Stufen aufwerten lassen. Kirchen und Kathedralen etwa erhöhen die Zufriedenheit der Einwohner, Schulen und Universitäten helfen bei der Forschung – dazu später mehr. Falls Sie so eine blühende Kolonie aufbauen, wandern sogar unglückliche Bürger Ihrer Nation dorthin aus.

Außerdem dürfen Sie in **Empire** auch die Region außerhalb der Siedlungen mit Bauwerken bestücken. Zum Beispiel pflanzen Sie Farmen auf fruchtbare Felder, um das Bevölkerungswachstum zu beschleunigen. Oder Sie bauen

lukrative Handelsgüter ab, etwa mit Teeplantagen oder Silber- und Goldminen. Das lohnt sich insbesondere in den rohstoffreichen amerikanischen und indischen Kolonien, birgt jedoch auch ein Risiko: Feindliche Heere können Minen und Plantagen plündern und abfackeln. Daher dürfen Ihre Soldaten im Verteidigungsfall nicht in den Metropolen hocken, sondern müssen ausrücken, um die Rohstoffquellen zu verteidigen.

Überlegt handeln

Die Ressourcen benötigen Sie für die Lebensader Ihres Reiches: den Handel. Creative Assembly entwickelt für **Empire** ein neues Wirtschaftssystem, in dem Gütergeschäfte eine zentrale und lukrative Rolle spielen. So bauen Sie Handelshäfen, in denen Sie

Frachtflotten zimmern. Mit den Schiffen erschließen Sie Seerouten, alternativ befördern Sie die Waren auf dem Landweg. Beides klingt einfacher, als es ist: Kaperschiffe bedrohen Ihre Frachter, in der Wildnis lauern Banditen. Daher müssen Sie Ihre Handelswege oft mit Waffengewalt freiräumen. Oder Sie gehen in die Offensive und hetzen Feindkähne mit Freibeutern. Das schwächt die feindliche Wirtschaft und verschafft Ihnen ein Zusatzeinkommen.

Miteinander reden

Überfälle auf Handelsschiffe eskalieren jedoch schnell zum Krieg. Um Konflikte zu verhindern, verhandeln Sie mit den Rivalen und schmieden Bündnisse. Diplomatie betreiben Sie nicht mehr mit Unterhändler-Einheiten, sondern ein-

fach über ein Menü. Darin können Sie auch jederzeit ablesen, wie sich die Beziehungen der anderen Völker zu Ihnen sowie untereinander entwickeln. Die KI-Gegner sollen nachvollziehbarer handeln als zuvor und etwa Bündnisse treuer einhalten. Überdies werden sie Ihre Aktionen regelmäßig kommentieren – damit Sie merken, wenn Sie jemandem auf die Füße treten. Und falls die Verhandlungen mal scheitern, können Sie immer noch mit Schurken Attentate auf Politiker und Generäle verüben, bevor es zum Waffengang kommt.

Neues entdecken

Erstmals in der **Total War**-Geschichte kümmern Sie sich in **Empire** eigenhändig um die Wissenschaft. So wählen Sie aus einem Technologiebaum wirtschaftliche



Mit einem Sturmritt ihrer **Kavallerie** durchbrechen die Osmanen die feindliche Linie.



Von Soldaten besetzte **Häuser** können Sie stürmen oder einfach mit Artillerie sprengen.



Im **Regierungsmenü** ernennen Sie Minister und Gouverneure **1**. Zudem sehen Sie, wie beliebt Ihr Kabinett ist und wann Wahlen stattfinden **2**. Im **Nahkampf** wehren die Soldaten Attacken mit ihrer Muskete ab.



Bei **Nebel** schießen die Musketeiere deutlich ungenauer.



oder militärische Forschungsziele für Ihre Universitäten. Das verschlingt zwar ein Heidengeld, bringt aber wichtige Vorteile. Zum Beispiel steigern Sie die Produktion Ihrer Farmen, beschleunigen Ihre Schiffe mit neuen Segeln oder entwickeln Sprengmunition für Ihre Artillerie. Wenn Sie Militärfortschritte entdecken, werden all Ihre Einheiten automatisch aufgerüstet, Mikromanagement entfällt. Manchmal bringt Ihre Nation einen berühmten Gelehrten wie Isaac Newton hervor. Den können Sie einer Akademie zuteilen, um ihre Effizienz zu steigern. Alternativ schicken Sie ihn an eine ausländische Hochschule, damit er Technologien stiehlt – was Ihnen Forschungsgelder spart.

Die Qual der Wahlen

Womit wir wieder bei der Wirtschaft wären: Die wichtigste Geld-

quelle neben dem Handel sind Steuern, die Sie getrennt für die Ober- und die Unterschicht festlegen. Dabei sollten Sie allerdings keine der beiden Parteien benachteiligen, sonst droht eine Revolution, die Ihr Reich spaltet. So entbrennt ein Bürgerkrieg: Die Rebellen fordern eine neue Regierung, die Widersacher wollen die alte behalten – und Sie entscheiden sich für eine Seite. Wer die Umstürzler unterstützt, kann (und muss) seine Staatsform ändern, je nach Volkswillen in eine absolute oder parlamentarische Monarchie oder eine Republik. Im Extremfall besteht allerdings sogar die Gefahr, dass sich eine aufständische Region von Ihrem Reich lossagt.

Demokratische Systeme bringen wirtschaftliche Vorteile, dafür müssen Sie sich aber Wahlen stellen. Wenn die Bürger mit der Regierung zufrieden sind, gewinnen

Sie den Urnengang und dürfen Minister für Ihr Kabinett auswählen, die individuelle Talente besitzen. Ein fähiger Außenminister etwa verbessert Ihre Beziehungen zu den Rivalen, ein schlauer Verteidigungsminister steigert die Kampfkraft der Truppen. Außerdem ernennen Sie Gouverneure, die etwa die Produktion aller indischen Kolonien erhöhen. Wahlverlierer müssen vermutlich mit den Politikern zusammenarbeiten, die ihnen das Volk zur Seite stellt – egal, wie unfähig diese sind. Absolute Monarchen scheren sich nicht um derartige Kinkerlitzchen und ernennen einfach kurzerhand die Politiker, die sie möchten.

Einfach marschieren

Wer anfangs vor der komplexen Spielmechanik zurückschreckt, darf zahllose Funktionen automatisieren, etwa die Besteuerung, den Einheitenbau und die Ministerwahl. Zusätzlich soll Ihnen ein

Tutorial-Feldzug namens »Der Weg in die Unabhängigkeit« alle Herrscherpflichten erklären. Creative Assembly verspricht darüber hinaus, das Mikromanagement zu verringern. Zum Beispiel bestellen Sie Nachschub für eine Armee nun direkt bei deren General. Das klappt aber nur, wenn Kasernen in der Nähe stehen und die Truppen ihr Zielheer auf dem Landweg erreichen können. Außerdem sind die Soldaten während ihres Marsches angreifbar. In die überseeischen Kolonien müssen Sie Truppen eigenhändig verschiffen. Beides ist riskant, schließlich könnte der Feind Ihre Nachschubrouten jederzeit und überall angreifen. Doch vielleicht lenken Sie seine Streitmacht einfach mit Billigschiffen oder -truppen ab, bis Ihre Verstärkung seine Linien durchbrochen hat? Denn Krieg ist eben wie Poker: Wer geschickt blufft, gewinnt sogar mit den schlechteren Karten. **GR**



Holland hat **Ceylon** (das heutige Sri Lanka) erobert, um die dortigen Teeplantagen **1** auszuheben. Vom Hafen **2** aus führen gestrichelte **Handelsrouten** in ferne Länder.

Empire: Total War

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **6. Februar 2009**
► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 75% fertig**

Michael Graf: Creative Assembly krempelt den Strategiemodus um, und das ist gut so: Mit der Forschung, den Regierungswechseln sowie dem Rohstoff- und Diplomatesystem kopiert Empire viele Suchelemente von der Civilization-Serie – und dürfte sie zudem mit taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Gefechten verquicken. Nun fiebere ich einer spielbaren Version entgegen, um mit der preußischen Armada endlich gen Indien zu schippern!



micha@gamstar.de