

gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5423
DVD
Video-Special

Empire Total War

Der englische König zittert vor uns. Denn wir haben einen der größten Strategie-Hoffnungsträger erstmals angespielt und um die amerikanische Unabhängigkeit gerungen.



1 Die britische **Artilleriestellung** auf diesem Hügel überfallen wir mit Kavallerie, denn im Nahkampf haben die Kanoniere keine Chance.



2 Feindliche **Reiterei** will uns in den Rücken fallen, doch unsere Musketiere empfangen sie schon beim Anstieg mit einem Kugelhagel.



3 Weil die englischen Schützen hier zum **Nahkampf** übergehen, verzahnen sich die Regimenter zu wogenden Menschenmassen.



4 Wie in den meisten Gefechten führt ein **General** mit individuellen Talenten unsere Armee an. Wenn er fällt, sinkt die Moral der Soldaten.

In der **Schlacht von Bunker Hill** verteidigen unsere Amerikaner einen Hügel gegen anstürmende Briten.



Auf den Decks der detaillierten Segelschiffe wuseln sogar **Matrosen** und **Marineinfanteristen** herum.



In der freien Kampagne dürfen Sie voraussichtlich auch ein **indisches Fürstentum** anführen.

Glauben Sie uns, man muss alles erstmal lernen. Niemand beherrscht von Sprösslingstagen an die artgerechte Aufzucht von Ypsilon-Eulen. Oder den Bau eines Deuterium-Tritium-Fusionsreaktors. Oder korrekte Reck ... Rechtssch ... wir verstehen uns. Und selbst Kinderkram wie die Führung eines Kolonialreiches erfordert ein gerüttelt Maß an Übung. Deshalb gibt's im neuen **Total War-Teil Empire** erstmals eine Tutorial-Kampagne mit dem passenden Namen »Der Weg in die Unabhängigkeit«. Darin rin-

gen Sie nicht nur um Ihre eigene Unabhängigkeit von Tipps und Beratern, sondern auch um die amerikanische Selbstbestimmung – in drei Kapiteln, dann soll der Feldzug ins freie Spiel übergehen. So errichten Sie anfangs die Pioniersiedlung Jamestown und wehren aufdringliche Ureinwohner ab. Danach fechten Sie auf britischer Seite den Franzosen- und Indianerkrieg aus. Und schließlich verjagen Sie als amerikanischer Rebellenführer die englischen Besatzer. Wir haben diesen dritten Abschnitt – und damit auch **Em-**

pire selbst – erstmals angespielt, unsere Jungnation erweitert und Land- sowie Seegefechte bestritten. Und hatten trotz des Lerneffekts mehr Spaß als mit so manch komplettem Strategiespiel.

Taktischer Fernkampf

Unser Freiheitskampf beginnt mit dem historischen Echtzeit-Gefecht von Bunker Hill bei Boston, in dem unsere Amerikaner einen Hügel gegen die Briten verteidigen. Dabei zeigt sich gleich, dass **Empire** den taktischen Anspruch seines Vorgängers **Medieval 2** er-

ben dürfte, die Formation der Armee spielt nämlich erneut eine entscheidende Rolle. Weil etwa unsere Musketiere von Anhöhen aus weiter feuern, verteilen wir sie an Schlüsselstellen auf der Erhebung. Als uns daraufhin englische Kavallerie in den Rücken fallen will, beglücken wir sie gleich mal mit einem Kugelhagel. Denn die Angreifer galoppieren bergauf langsamer und geben so dankbare Ziele für die höher platzierten Gewehrschützen ab.

Apropos: Fernkampf spielt im Kolonialzeitalter eine wichtigere



Die **Kriegsschiffe** sind nur Zierde, sie greifen nicht ins Gefecht ein – schade.



Weil unsere **Linieninfanterie** auf Anhöhen von einer erhöhten Reichweite profitiert, kann sie Gegner schon beim Anmarsch dezimieren.



Unsere Soldaten besetzen ein **Bauernhaus** und gehen hinter Baumstämmen in Deckung. Dadurch sind sie besser vor Beschuss geschützt.



Wir haben **Kanonen** auf der Hügelkuppe platziert, mit denen wir die generischen Musketiere am Flussufer unter Beschuss nehmen.



Im östlichen Mittelmeer ringen Venedig und das Osmanische Reich um die Kontrolle der griechischen Inseln.



Holland hat mächtige Kriegsschiffe, aber nur wenige Landtruppen.



Die Schrapnellgeschosse der Artillerie dezimieren Infanteriegruppen.



Die Infanteristen haben einen Pfahlwall errichtet, um sich vor der herangelopporierenden Kavallerie zu schützen.

Rolle als im mittelalterlichen **Medieval 2**. Wie in Mel Gibsons **Freiheitskampf-Schmalzschinken Der Patriot** stehen sich stets mehrere Infanteriereihen gegenüber, die Bleisalve um Bleisalve austauschen. Die Schützen müssen wir dabei immer zum Feind ausrichten, von der Seite und von hinten sind sie noch verwundbarer. Unsere Reiterei prescht deshalb gerne mal den Abhang hinunter und kracht Feindregimentern in die Flanke. Daraufhin geben die überraschten Briten oft Fersengeld, abhängig von ihrer Kampfmentalität.

Realistische Stimmung

Hinter Hindernissen wie Mauern, Zäunen und Baumstämmen gehen unsere Divisionen in Deckung. Denn jedes Geschoss folgt einer individuell berechneten Flugbahn;

wenn unsere Soldaten Glück haben, schlagen die gegnerischen Kugeln in die Barriere ein. Zudem dürfen Infanteristen Häuser besetzen – zumindest, bis der Feind die Gemäuer mit Artillerie zerbröseln. Geschütze schießen meist übers halbe Schlachtfeld, zielen aber ungenau; überdies müssen wir sie umständlich mit Pferdekarren bewegen – so war das damals eben.

Der historische Realismus geht also in Ordnung; die Gegner-KI hinterlässt hingegen bisher einen zwiespältigen Ersteindruck. Denn die Briten versuchen zwar oft, die Schwachpunkte unserer Linien zu durchstoßen, stürmen dabei aber schon mal blindlings ins Verderben. Dafür sind die Massengefächte hervorragend inszeniert. Schützen feuern, stopfen vom Pulverdampf umnebelt Munition

nach, feuern erneut. Im Nahkampf verbeissen sich Regimente zueinander, in der wogenden Menschenmasse, in der Hunderte von detaillierten, flüssig animierten Musketieren mit ihren Bajonetten zustechen, parieren, ausweichen, taumeln, stolpern und fallen – mehr Schlachtfeld-Atmosphäre geht nicht!

In Amerika ausgelagert

Die Strategiekarte, auf die uns **Empire** nach dem Sieg bei Bunker Hill versetzt, reicht vom südlichen Kanada bis zur Nordküste Südamerikas; im Westen begrenzen die Großen Ebenen das Spielfeld. Klingt klein? Mitnichten, schließlich ist Nordamerika neben Europa und Indien nur einer der drei Schauplätze von **Empire**. Unseren Freiheitskämpfern gehört zu Beginn erst eine Provinz, nämlich

Neuengland samt der Hauptstadt Boston. In den folgenden Runden sollen wir sämtliche 13 Gründungskolonien der USA befreien.

Doch wir kümmern uns erstmal um Neuengland. Städte wie Boston fassen je nach Größe bis zu sechs Gebäude, darunter vor allem militärische (Kasernen, Gießereien) und kulturelle (Theater, Opern). Alle weiteren Einrichtungen liegen im Umland, gleiches gilt für Ressourcen. Zum Beispiel steigert ein Pelzhändler nördlich von Boston den Handelsertrag der Provinz. Diese »Auslagerung« von Bauwerken ermöglicht neue Strategien: Wenn wir die Engländer vor einem Angriff schwächen wollen, erobern wir einfach ihre Bauernhöfe oder Rohstoffquellen. Im Umkehrschluss darf unsere Streitmacht nicht in Boston hocken,



So verläuft ein **Entermanöver**: Zunächst zerfetzen wir mit Kettenkugeln die Segel (links), um dann mit Schrotladungen die Besatzung zu erledigen (Mitte). Schließlich stürmen unsere Matrosen den Pott (rechts).



Unser **Rebellenheer** unter General George Washington belagert Philadelphia. Die Blockade dezimiert zwar die gegnerischen Besatzungstruppen; effektiver wäre aber, Betriebe im Umland zu erobern, um die britische Streitmacht aus Philadelphia herauszulocken.

Diese **Mine** nahe Albany produziert Eisen und erhöht so das Einkommen der Provinz New York. Verbesserte Bergwerke senken zudem die Unzufriedenheit, die durch die Industrialisierung in der Bevölkerung entsteht.

Generäle dürfen **Forts** errichten, in denen wir Heere stationieren. So sichern wir auf der Strategiekarte Engstellen wie diese Brücke.

Den **Gentleman** schicken wir in Schulen, um deren Forschungsprojekte zu beschleunigen. Alternativ lassen wir ihn in gegnerischen Akademien Fortschritte stehlen oder Duelle bestreiten. Letztere sind riskant, eignen sich aber ideal, um ohne Kriegsgefahr Feindgeneräle auszuschalten.

Städte fassen je nach Größe bis zu sechs Gebäude. Die Anzeige unterhalb Bostons zeigt von links: das Einkommen, das Wachstum, die Einwohnerzahl, die Stimmung der Ober- und Unterklasse sowie die Religion. Ein einheitlicher Glaube ist wichtig, um Unruhen zu vermeiden, also entsenden wir Missionare in eroberte Indianerdörfer.

Der **Lebemann**, eine neue Spezialeinheit, begeht Attentate und spioniert feindliche Städte sowie Heere aus. Doch Vorsicht: Falls der Gegner ihn erwischt, kann ein Krieg ausbrechen.

Wenn eine Provinz wächst, verwandeln sich Dörfer wie Hartford (rechts) in **Kleinstädte** wie New Haven (links). In Letzteren dürfen wir dann jeweils ein Gebäude errichten, etwa eine Schule (erforscht Fortschritte) oder ein Freudenhaus (lindert die Unzufriedenheit der Unterschicht und »zeugt« Lebemänner).

Das Hammer- und Sichelsymbol über dem **Bauernhof** zeigt, dass wir ihn aufwerten dürfen. So erhöhen wir die Nahrungsproduktion und damit das Bevölkerungswachstum. Wenn wir feindliche Farmen besetzen, können wir die zugehörige Stadt aushungern.

Cannon Foundry
Cannon foundries not only make guns, but also ammunition and the associated equipment for artillerymen. They are hot, dangerous places to work.
Enables recruitment of:
Sakers
Demi-Cannons

Von **Neuengland** aus sollen unsere amerikanischen Rebellen alle 13 Gründungskolonien der Vereinigten Staaten erobern. Doch die Briten sind anfangs in der Überzahl, also müssen wir vorsichtig vorgehen.

sondern muss ausrücken, um das Umland zu schützen – das macht die Kriege deutlich dynamischer.

Erforschte Aufrüstung

Jedes Bauwerk dürfen wir aufwerten, ein Küstendorf etwa wird zum Fischernest (bringt Nahrung), zum Handelshafen (erhöht das Einkommen) oder zur Flottenwerft. Verbesserte Farmen wiederum erhöhen den Nahrungsertrag. Allerdings setzen die Upgrades bestimmte Technologien voraus, die wir in **Empire** erstmals selbst erforschen: In Dörfern errichten wir

Schulen; jede davon kann ein militärisches, industrielles oder ideologisches Konzept entwickeln. So statten wir zum Beispiel auch unsere Musketiere mit optionalen Nahkampf-Bajonetten aus, mit denen sie aber nicht mehr feuern können – das geht erst mit der verbesserten Variante. Um das Projekt einer Akademie zu beschleunigen, schicken wir einen »Gentleman« dorthin, eine neue Spezialeinheit, die auch Fortschritte aus gegnerischen Universitäten stiehlt und andere Edelleute im Duell umpusten kann.

Mord im Handel

»Reguläre« Meuchelmorde verüben wir mit dem »Lebemann«, einem weiteren neuen Charakter, der die Spione und Attentäter aus **Medieval 2** ersetzt. Diplomaten gibt's hingegen nicht mehr, mit anderen Nationen verhandeln wir nun per Menü. So schließen wir flugs eine Militärallianz und einen Handelspakt mit Frankreich, dank Letzterem entsteht automatisch eine lukrative Warenroute zum Bostoner Hafen. Feindliche Frachtwege darf unsere Marine blockieren, um Erlöse abzuzweigen.

Außerdem gibt's auf der **Empire**-Weltkarte vier besondere Handelskauplätze: Brasilien, Indochina, die Elfenbeinküste und Madagaskar. Dort dürfen wir keine Gebiete erobern, aber Frachtflotten stationieren – je mehr, desto höher unsere Einkünfte. Feindkähne können wir mit Kriegsschiffen überfallen, müssen aber auch unsere eigene Frachtflotte beschützen. So kann ein Seegefecht in einem Handelsgebiet rasch zum Großkonflikt eskalieren.

Revolutionsregierung

Eine weitere Auseinandersetzung fechten wir innerhalb unserer Landesgrenzen aus. So legen wir den Steuersatz getrennt für die Ober- und Unterschicht fest, was eine der beiden Klassen verärgern kann. Bauten wie Opern- und Freudenhäuser besänftigen die Massen zwar wieder, doch bei andauernder Unruhe kann eine Revolution ausbrechen. Dann entbrennt in unserer Hauptstadt-Provinz ein Mini-Bürgerkrieg, in dem wir wahlweise die Armee der Führungselite oder der Rebellen befehligen. Falls wir weitere Truppen ins Gebiet bringen, teilen sich die Soldaten gleichmäßig unter beiden Fraktionen auf – das bringt also nichts. Wenn die Revolutionäre siegen, wechselt die Staatsform zur absoluten oder konstitutionellen Monarchie oder direkt zur Republik.



Das Statussymbol
Am oberen Balken lesen Sie den Zustand der Segel und Masten ab.

Die unteren Anzeigen spiegeln Schäden am Steuerbord- beziehungsweise Backbord-Rumpf wider.

Eine **Seeschlacht**: Unser Linienschiff 1 jagt eine Breitseite in die Fregatte, ein Pott 2 hat sich bereits ergeben, zu erkennen am weißen Symbol.



Im **Karree** feuern unsere Schützen in alle Richtungen, sind aber gefundenes Fressen für Artillerie. Die Formation müssen wir im **Forschungsbaum** ❶ freischalten. Daneben sehen Sie das **Regierungsmenü** ❷.



Das wirkt sich auf unsere Regierung aus, die aus dem Staatschef sowie fünf Ministern besteht. Jeder Politiker bringt individuelle Boni, ein guter Finanzverwalter etwa erhöht das Handelseinkommen. Falls uns ein Minister nicht passt, werfen wir ihn in einer Monarchie einfach raus. In demokratischeren Staaten finden Wahlen statt, die unsere Regierung nur gewinnt, wenn sie beliebt genug ist; bei einer Niederlage wird das Kabinett ausgetauscht. Darüber muss sich unsere amerikanische Jungrepublik aber keine Sorgen machen, ihre Obrigkeit sitzt fest im Sattel. Denn unser Rebellenheer entreißt den Briten Stadt um Stadt, bevor unser Probespiel-Feldzug nach 20 Runden endet.

Seemenü mit Kapern

Zum Abschluss schippern wir noch in eine Echtzeit-Seeschlacht. Damit ihre seitlichen Kanonen gen Feind weisen, müssen wir unsere US-Schiffe geschickt manövrieren, möglichst in Windrichtung, damit sie flotter segeln. Und ohne selbst allzu viele Treffer zu kassieren. Außerdem wägen wir ab, ob wir die Pötte nach Belieben feuern lassen oder gezielte Breitseiten austeuern. Auch der Angriffswinkel wirkt sich aus: Seitliche Attacken kratzen meist nur die Panzerung an, während Kugeln in Heck oder Bug üble Schäden anrichten können.

Besonders unterhaltsam sind Kapermanöver, bei denen wir zu nächst mit Kettenkugeln die Feindsegel zerfetzen, um danach mit (allerdings wenig effektiven) Schrotsalven die Mannschaft zu dezimieren. Schließlich geht unser Kahn längsseits, die Matrosen werfen Enterhaken aus und ziehen das Zielschiff heran. Schließlich strömen unsere Marinesoldaten über Planken auf den angeschlagenen Windjammer, um dessen Besatzung im Säbelkampf zu schnetzeln. Dabei können wir die 3D-Kämpfer zwar nicht befehlen, aber beobachten. Und auch sonst stehen die Seegefechte denen zu Lande atmosphärisch in nichts nach: Bordwände zerplatzen zu Splitterwolken, Segelmasten knicken ab, Kanoniere springen von sinkenden Wracks.

Prestige für Solisten

Während der Tutorial-Kampagne und der Gefechte erklären Berater die Spielmechanik, außerdem gibt's ausführliche Tool-Tipps. **Total War**-Veteranen, die keine Hilfen brauchen, dürfen sich auch direkt ins freie Spiel stürzen und ab 1700 eine von zwölf Fraktionen zum Sieg führen. Dabei müssen Sie bis zum Kampagnenende im Jahr 1800 am meisten »Prestige« sammeln. Mit diesen Punkten belohnt **Empire** erfolgreiche Aktionen, etwa militärische Siege oder den Aufbau des weltgrößten Staatenbündnisses oder Handelsreiches. Wer friedlich bleibt, kann also trotzdem gewinnen.

Außerdem versprechen die Entwickler einen Mehrspieler-Modus für die rundenbasierte Kampagne, in der zwei Rivalen via Netzwerk und Internet gegeneinander antreten können. In der Verkaufsversion wird die gesellige Spielart allerdings noch nicht enthalten sein, die Entwickler wollen sie mit einem Patch nachliefern. Um schon jetzt das technische Funda-

ment zu legen (und Bugs zu suchen sowie die Balance abzustimmen), haben sie **Empire** kürzlich auf den 6. März 2009 verschoben.

Schließlich müssen auch Entwickler alles erstmal lernen – zum Beispiel, wie man eine Mehrspieler-Kampagne bastelt. **GR**



Wetter wirkt sich aus: Regen und Schnee verringern die Trefferchance und Reichweite von Feuerwaffen.

! Online-Aktivierung



Creative Assembly wird **Empire** über Valves Internet-Plattform Steam vertreiben. Das heißt, dass Sie dort ein Benutzerkonto einrichten und das Spiel beim ersten

Start online aktivieren müssen – auch wenn Sie die Schachtel ganz normal im Laden gekauft haben. Auf Rechnern ohne Internetverbindung läuft **Empire** nicht. Wer im Spiel bestimmte Aufgaben erfüllt, schaltet dafür Steam-Erfolge frei.

Empire: Total War

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **6. März 2009**
► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status zu **90% fertig**

Michael Graf: Eigentlich habe ich bislang nur einen Bruchteil von **Empire** gespielt: einige Landschlachten, einige Seeschlachten, einige Runden Unabhängigkeitskrieg. Die Entwickler versprechen ja noch viel mehr (Europa! Indien!). Die Neuerungen gefallen mir aber schon jetzt, von den Regierungen über die Forschung bis zum Seekrieg – alles passt. Wenn Creative Assembly nun noch die Balance und die KI hinbekommt sowie das Bug-Gespenst fernhält, wird **Empire** das beste **Total War** bislang und damit das beste Strategiespiel dieser Machart überhaupt.



micha@gamestar.de

Potenzial **Ausgezeichnet**