

Facts

- ▶ 11 spielbare Fraktionen
- ▶ 3 Kontinente
- ▶ 4 Handelsschauplätze
- ▶ 4 Tutorial-Kapitel
- ▶ 2 Schlacht-Tutorials

90

GameStar
PLATIN-AWARDEmpire:
Total WarGameStar
»für Dauermotivation«Empire:
Total War

Empire: Total War

Trotz einiger Kinderkrankheiten entpuppt sich der Kolonialkampf als bislang bester Teil der Total-War-Serie.

DVD

- Topspiel-Videos
- Strategiekarte
- Handel
- Landschlachten
- Seeschlachten
- Fraktionen
- Fazit

DVD-XL

HD-Videos

GameStar.de

- Screenshots & Infos
- ▶ Quicklink: 5423

Zuverlässigen Quellen zufolge dauerte das 18. Jahrhundert ziemlich genau einhundert Jahre, hier zur Langweilvermeidung die Kurzfassung: Engländer, Preußen, Franzosen, Spanier, Österreicher und Russen erschossen sich ständig gegenseitig; James Cook umsegelte das Erdenrund; in Fabrikhallen tuckerten die ersten Dampfmaschinen; britische Kolonialheere landeten in Indien, flüchteten aber zugleich aus den frischgebackenen USA; und in Frankreich kullerten Adelsköpfe, bevor dort schließlich ein kleiner Korse an die Macht kam.

Das passt Ihnen nicht? Dann ändern Sie's! In der Kampagne von **Empire: Total War** regieren Sie von 1700 bis 1799 eines von elf Völkern, zum Beispiel England oder Preußen. Das Spielfeld ist im Vergleich zum Vorgänger **Medieval 2** gewachsen, diesmal ringen Sie neben Europa auch um Nordamerika und Indien. Auf der schönen Strategiekarte verwalten Sie rundenweise Ihr Reich und verschieben Heere. Schlachten schlagen Sie in Echtzeit, alternativ lassen Sie sie auswürfeln, was meist nachvollziehbare Ergebnisse liefert. So weit, so bekannt. Aller-

dings hat Creative Assembly die Spielmechanik kräftig umgekrempelt, unter anderem dürfen Sie Seegefechte erstmals selbst befehlen. Doch reicht **Empire** damit auch an seine hervorragenden **Total War**-Ahnen heran? Klare Antwort: Nein. Es übertrifft sie sogar! Auch wenn unsere Testversion noch an Kinderkrankheiten litt.

Unabhängiger Einstieg

Damit Sie die Neuerungen in Ruhe kennenlernen, bietet **Empire** eine Tutorial-Kampagne namens »Der Weg in die Unabhängigkeit«. In deren drei Kapiteln kämpfen

Sie mit den amerikanischen Kolonisten gegen Indianer sowie Franzosen und verjagen schließlich die britischen Unterdrücker. Auch wenn der Feldzug für Serienkenner zu einfach ausfällt, vermittelt er doch auf unterhaltsame Weise alle Spielkonzepte. Nach der dritten Episode dürfen Sie die USA sogar weiter anführen. In der Lern- und der Hauptkampagne können Sie zudem vertonte Ratgeber zuschalten, die aufgeräumten Menüs bieten ausführliche Tooltips. Lediglich kleine Komfortmängel stören. Falls etwa ein General ein neues Talent lernt, sehen Sie zwar

Der Weg in die Unabhängigkeit

1. Die Pioniere von Jamestown



Im ersten Kapitel der Tutorial-Kampagne erweitern Sie die Pioniersiedlung Jamestown und bekriegen Powhatan-Indianer. Dabei lernen Sie die Grundlagen des Gebäudebaus und der Landschlachten. Allerdings spielt die überaus kurze Episode nur in einem winzigen Abschnitt der Strategiekarte.

2. Der Franzosen- und Indianerkrieg



In der zweiten Episode verbinden Sie sich mit den Cherokee, um im Franzosen- und Indianerkrieg gegen – Überraschung! – Franzosen und Indianer zu kämpfen. Hierzu heben Sie erstmals größere Armeen aus und stürmen Forts. Doch der Strategie-Modus ödet mangels Gegenangriffen rasch an.



Je mehr Sterne über einer **Armee** schweben, desto talentierter ist ihr General. Der hellgrüne Bereich zeigt den Bewegungsradius der Truppen, der dunkelgrüne ihren Einflussbereich, innerhalb dessen wir feindliche Streitkräfte abfangen können. So lassen sich mit Heeren Engpässe blockieren.

Die österreichische Armee hat eine **Kohlemine** besetzt und zuvor bereits die Stadt unterhalb davon geplündert – erkennbar an der Rauchfahne. Weil das unsere Wirtschaft schwächt, muss unsere in Breslau stationierte Armee ausrücken, um das Umland zu verteidigen.

Je mehr Wohlstand eine Provinz durch den Bau von Rohstoffquellen und Fabriken anhäuft, desto mehr solcher kleiner **Dörfchen** wachsen zu Städten. Dort dürfen Sie dann ein Gebäude errichten, zum Beispiel eine Schule (erforscht Technologien) oder ein Freudenhaus (erfreut die Unterschicht).

Edelmänner beschleunigen Forschungsprojekte, stehlen feindliche Technologien oder duellieren sich mit Rivalen. So schalten Sie ohne Kriegsgelahr feindliche Forscher aus.

Priester wie dieser Katholik verbreiten ihre Konfession in dieser Provinz. So konvertieren Sie eroberte Landstriche zu Ihrem Staatsglauben, um religiöse Unruhen zu vermeiden.

Lebemänner meucheln Generäle oder andere Persönlichkeiten und spionieren Städte sowie Armeen aus. Falls sie entdeckt werden, leiden allerdings die Beziehungen der beteiligten Nationen, was zum Krieg führen kann.

Gegen Bezahlung dürfen Generäle **Forts** errichten, mit denen Sie Engstellen wie die Brücke links versiegeln. Außerdem lassen sich die anfangs kleinen Bastionen zu mächtigen Artilleriefestungen ausbauen.

Diese **Symbole** markieren Meldungen über aktuelle Ereignisse.

Im Krieg gegen Österreich rücken unsere **Preußen** auf Wien vor. Das verdanken wir einem KI-Patzer: Obwohl die Österreicher uns den Krieg erklärt hatten, griffen sie nicht an. Also konnten wir in die Offensive gehen.

eine Meldung, können aber nicht direkt zum Heerführer zoomen. Dennoch avanciert **Empire** dank der vielen Hilfen zum bislang zugänglichsten Serienteil.

Elfparteiensystem

In der Hauptkampagne stellt Sie gemäß der Serientradition jede Partei vor andere Herausforderungen. England etwa ist dank seiner Insellage vor Landkriegen geschützt und beginnt mit einer großen Flotte sowie einem nordamerikanischen Protektorat. Dafür liegen die Briten im Dauerclinch mit ihren Kolonialrivalen Frank-

reich und Spanien. Die indische Maratha-Konföderation wiederum, die einzige nichteuropäische Spielerfraktion, kann dem benachbarten Mogulreich rohstoffreiche Regionen abtrotzen, muss sich aber vor Kolonialmächten hüten.

Damit auf der vergrößerten Strategiekarte nicht zu viele Kleinkonflikte entbrennen, hat Creative Assembly die Provinzdichte verringert. Das mächtige Frankreich etwa besteht aus nur zwei Landstrichen. Das wäre an sich kein Problem, denn die Spielwelt ist trotzdem umfangreich genug. Die ansonsten dichte Historien-Atmo-

sphäre leidet aber etwas darunter, dass Länder wie die Schweiz oder China komplett fehlen – zumal England damals bereits Handelsrouten nach Fernost knüpfte.

Der Feldzug dauert von 1700 bis 1750 oder 1799; um zu siegen, müssen Sie bestimmte Provinzen erobern. Missionen, die Ihnen die Marschrichtung vorgeben, gibt's nur noch selten. Dafür bringt **Empire** eine neue Siegbedingung: Durch erfolgreiche Aktionen sammeln Sie Prestigepunkte in den Bereichen Militär, Seemacht, Wirtschaft und gesellschaftlicher Fortschritt. Wer am Ende die

meisten Zähler hat, triumphiert. Also müssen Sie keine Kriege führen, sondern können auch ein Handelsimperium errichten. Das erhöht den Wiederspielwert.

Verstreute Bauten

In **Empire** erweitern Sie Ihr Reich anders als in den Vorgängern. In Provinz-Hauptstädten gibt's nur noch bis zu sechs Bauplätze für Einrichtungen wie Kasernen. Alle weiteren Bauten ziehen Sie im Umland hoch, etwa Kohleminen, die den Wohlstand steigern. Denn je reicher der Bezirk wird, desto mehr dort verstreute Dörfchen

3. Der amerikanische Unabhängigkeitskrieg



Von Boston aus sollen Sie im Unabhängigkeitskrieg alle dreizehn Gründerkolonien der USA von den Briten befreien. Dabei kümmern Sie sich erstmals um die Forschung, befehligen Flotten und kämpfen an mehreren Fronten. Weil die Engländer ihrerseits attackieren, fühlt sich der Krieg dynamisch an.

4. Die USA auf dem Weg zur Weltmacht



Im letzten Kapitel müssen Sie alles anwenden, was Sie zuvor gelernt haben. Denn Sie regieren von 1783 bis 1810 die frischgebackenen Vereinigten Staaten, betreiben erstmals Diplomatie und segeln gegen Europa sowie Indien. Um zu gewinnen, müssen Sie indianische und spanische Gebiete erobern.



Eine **Landschlacht** in den Alpen: Die österreichischen Musketiere bilden Schützenreihen **1**, ihre französischen Pendanten werden gleich in den Nahkampf stürmen **2**. Artillerie feuert mit Schrapnellgeschossen ins Gegnergetümmel **3**, Lanzenreiter fallen Infanteristen in den empfindlichen Rücken **4** und galoppieren Geschütze nieder **5**. Freischärler lenken derweil das Feindfeuer ab **6**, der General wartet hinter der Front **7**.

wachsen zu Kleinstädten, in die Sie je ein Bauwerk pflanzen. Küstensiedlungen etwa erweitern Sie zu Handelshäfen, Schiffswerften oder Fischereien. Folglich müssen Sie überlegen, welches Bauwerk langfristig am sinnvollsten ist.

Der Gebäudebau im Umland führt auch zu dynamischeren Kriegen, denn KI-Armeen fackeln gerne mal unverteidigte Einrichtungen ab. Also dürfen Ihre Soldaten nicht in Städten herumlungern, sondern müssen ausrücken, um die Provinz zu verteidigen. Im Umkehrschluss schwächen Sie Feinde, indem Sie ihre Farmen und Fabriken plündern. Das lohnt sich aber nur, wenn Ihre Armee zu klein ist, um sofort die Hauptstadt eines Landstrichs einzunehmen.

Spezialität Forschung

Welche Gebäude und Truppen zur Verfügung stehen, hängt von Ih-

rem Wissensstand ab, Fortschritte müssen Sie erstmals in Universitäten erforschen. Der Technologiebaum ist dreigeteilt in militärische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Konzepte. Um das Projekt einer Schule zu beschleunigen, schicken Sie Edelmänner dorthin, eine neue Spezialeinheit. Die Herren stehlen überdies gegnerische Fortschritte oder fordern andere Persönlichkeiten zum Duell, sodass Sie ohne Kriegsgefahr Forscher umpusten können. Kurze Renderszenen illustrieren die Ergebnisse der Zweikämpfe.

Für »normale« Meuchelorde und Spionage zeichnet der Lebmänn verantwortlich, der jedoch auffliegen und einen Konflikt auslösen kann. Schade: Anders als in **Medieval 2** gibt's keine Filmchen mehr, die ihn bei seiner Drecksarbeit zeigen. Die letzte Spezialeinheit ist der Missionar, mit dem Sie

Ländereien zu Ihrer Staatsreligion konvertieren, mit den Osmanen etwa zum Islam. So vermeiden Sie Unruhen. Die Priester sowie Edel- und Lebmänner rekrutieren Sie nicht selbst, sie entstehen zufällig. Durch den Bau bestimmter Gebäude erhöhen Sie lediglich die maximale Anzahl an Spezialisten.

Unmut und Umsturz

Wissenschaftliche Erkenntnisse haben nicht nur Vorteile. Gesellschaftliche Fortschritte verringern nämlich die Zufriedenheit der Untertanen: Wer weiß, was ein Wahlrecht ist, will es auch haben! Die Bürger unterteilt **Empire** in eine Ober- und eine Unterklasse, deren Steuersätze Sie getrennt festlegen. Hohe Abgaben drücken ebenfalls aufs Volksgemüt. Um die Stimmung zu heben, errichten Sie für jede Klasse andere Gebäude. Das hat seinen Sinn, Rebellen

! Online-Aktivierung

Der Publisher Sega vertreibt Empire über Valves Internet-Plattform Steam. Beim ersten Spielstart müssen Sie dort ein Benutzerkonto einrichten, danach läuft die Kolonialhatz auch, wenn Sie nicht online sind.

rotten sich nämlich zu Heeren zusammen; im Extremfall droht gar eine Revolution. Dann entbrennt ein Mini-Bürgerkrieg um ihre Hauptstadt, in dem Sie die Aufwührer oder die alten Eliten anführen dürfen. Falls die Umstürzler siegen, ändert sich Ihre Regierungsform, je nach Ausgangslage zur absoluten oder konstitutionellen Monarchie oder zur Republik. Demokratische Staaten verdienen mehr Geld und forschen flotter, dafür können absolutistische Könige unzufriedene Untertanen leichter unterdrücken.



Eine **Revolution** in Preußen verursacht einen Mini-Bürgerkrieg um Berlin, wir führen die Rebellen unter schwarz-rot-goldener Flagge gegen das Königsheer.

➤ Kaiserliche Bugs!

Unsere erste Testversion von Empire war eigentlich gar keine. Denn sie stürzte häufig ab, Gefechte starteten teils gar nicht erst. Dieser Version konnten und wollten wir keine Wertung geben. Kurz vor Redaktionsschluss sandte uns Creative Assembly eine deutlich verbesserte Fassung, die ohne Abstürze und weitgehend fehlerfrei lief. Lediglich die Wegfindungs-Zicken bei Belagerungen sowie quälend lange Ladezeiten von bis zu drei Minuten blieben erhalten. Zwar möchten die Entwickler bis zum Verkaufsstart auch diese Probleme beheben. Weil wir das aber noch nicht überprüfen können, fließen die Macken in unser Urteil ein. **Deshalb verringern wir die KI- und die Bedienungswertung um je einen Punkt.**



Bei der Invasion **Indiens** legen sich die Briten mit dem (ebenfalls spielbaren) Marathenreich an. Das ist kein Pappentst, denn die Eingeborenen stampfen mit mächtigen **Kriegselefanten** über die Schlachtfelder.

In Ihrer Regierung sitzen Minister mit individuellen Vor- oder Nachteilen. Ein guter Schatzkanzler etwa hebt die Steuerträge, ein unfähiger senkt sie. Pro Runde dürfen Sie einen erfolglosen Staatsmann entlassen, er wird durch einen zufallsgenerierten Nachrücker ersetzt. In Republiken und konstitutionellen Monarchien finden zudem Wahlen statt, bei denen sich das Kabinett ändern kann – sodass Sie womöglich begabte Minister verlieren.

Richtig handeln

Neben der Politik spielt der Handel in **Empire** eine große Rolle: Einen Großteil Ihres Einkommens verdienen Sie über Geschäftsabkommen mit anderen Nationen. Der Handelsertrag Ihres Volkes hängt von seinen Rohstoffen ab (Kohle, Gold, etc.). Seltene Güter wie Kaffee oder Zucker werfen besonders hohe Erlöse ab, wachsen aber nur in Nordamerika oder Indien. Sie sind der Hauptgrund für die Europäer, dort Kolonien zu erobern. Zusätzlich gibt's vier »Handelsschauplätze«, etwa die brasilianische Küste. Dort erobern Sie keine Provinzen, sondern vertei-

len Frachter auf Ankerplätze – je mehr, desto höher der Gewinn. Feindkähne versenken Sie mit Kriegsschiffen, müssen aber auch Ihre eigenen Pötte beschützen.

Handelsrouten dürfen Sie mit Armeen oder Flotten blockieren, um einen Teil der Gewinne abzuwehren. So schwächen Sie die feindliche Wirtschaft, sollten aber zugleich Ihre eigenen Frachtwege sichern. Die Marktpreise für seltene Rohstoffe können Sie erhöhen, indem Sie in Übersee Plantagen abfackeln. So kann auch ein Kleinkonflikt in Europa zum weltweiten Handelskrieg eskalieren.

Neue Bündnistreue

Handelsverträge schließen Sie über das runderneuerte Diplomatienmenü, das zudem detailliert auflistet, warum ein Rivale Sie mag und warum nicht. Zum Beispiel können religiöse Differenzen oder Attentatsversuche die Beziehung belasten. Das macht die Diplomatie nachvollziehbarer als in **Medieval 2**, zumal sich Alliierte endlich an Bündnisse halten.

Das heißt aber nicht, dass die KI völlig fehlerfrei vorgeht. Im Kriegsfall verhalten sich die Kon-

kurrenten manchmal zu passiv. Einmal etwa ließen unsere Briten London während eines Krieges gegen Schweden unverteidigt; die Skandinavier schafften es jedoch nicht, dort mit einer Streitmacht zu landen. Später weigerten sie sich auch noch, einen Friedenpakt zu unterzeichnen, obwohl sie militärisch unterlegen waren. Insgesamt hinterlassen die Gegner aber einen guten Eindruck. Zum Beispiel blockieren sie Ihre Häfen oder fangen anrückende Heere auf freiem Feld ab.

Apropos: Armeen und Flotten werden wieder von Generälen mit individuellen Talenten angeführt, die Sie nun gegen Bezahlung anheuern. Nachschub können Sie direkt beim Anführer eines Verbandes bestellen, die Truppen werden dann in der nächsten Provinz rekrutiert und marschieren automatisch zur Armee, was Ihnen Mikromanagement erspart.

Landspektakel

Auch in den Landschlachten agieren die Feinde weitgehend klug, beispielsweise rücken sie unter Artilleriebeschuss aggressiv vor. Hin und wieder leiden sie aber

unter Aussetzern und galoppieren etwa mit ihrer Kavallerie blindlings ins Verderben. Berittene Dragoner wiederum können absitzen und als Musketiere über das Schlachtfeld marschieren, was die KI jedoch nie einsetzt. Im Prinzip sind die Pferdeschützen sowieso überflüssig, reguläre Infanterie kämpft effektiver – ein Symptom für die zwar gute, aber nicht optimale Einheitenbalance.

Sei's drum, dafür machen die spektakulären Gefechte einen Heidenspaß, zumal die Formation der Armee wieder eine große Rolle spielt. Schützenlinien etwa stehen sich gegenüber und tauschen Bleisalve aus – zumindest, bis ihnen Kavallerie in den verwundbaren Rücken fällt. Unterlegene Truppen flüchten häufig, auch die Moral ist nämlich wieder wichtig. Falls ihnen die Munition ausgeht, stürzen sich die detaillierten Musketiere in klasse animierte Nahkämpfe. Zudem darf sich Infanterie in Häusern verschanzen und Pfahlzäune errichten, um Reiter aufzuhalten. Bei Belagerungen kraxeln die Jungs an Seilen auf die Mauern, um sich mit den Verteidigern zu

Meisterwerk

Michael Trier: Als großer Fan von klassischen Rundenstrategietiteln wie *Battle Isle* und *Panzer General* sowie ausdauernder Civilization-Spieler ist *Empire* wie für mich maßgeschneidert. Die Leere, die die aktuellen und meist so fantasie- wie taktikarmen Echtzeit-Strategiespiele bei mir hinterlassen, füllt *Empire* mit motivierenden Land- und Seeschlachten, liebevollem Aufbauteil sowie im Vergleich zu den tollen Vorgängern noch mal verbesserten Details aus. Ich hoffe nur, dass die Strategiegenies von Creative Assembly bis zum Verkaufsstart die nervigen Ladezeiten und Wegfindungs-Aussetzer in den Griff kriegen. Denn dann ist *Empire* wahrlich ein Meisterwerk.



michael@gamestar.de



In den **Seeschlachten** zeigen Kegel den Schussbereich der Schiffe, Glückstreffer können sogar das Pulverlager eines Kahns durchschlagen – mit entsprechend explosiven Folgen (Mitte).



Beim Sturm auf das osmanische Artilleriefort erklimmen die russischen Soldaten den Wall.

prügeln. Dabei zickt jedoch die Wegfindung, auf den Wällen irren die Kämpfer meist ewig herum.

Daher ist es effektiver, die Bollwerke mit Artillerie zu sprengen. Die feuert zwar ungenau, aber fast über das ganze Schlachtfeld. Außerdem dürfen viele Geschütze Spezialgeschosse wie Schrapnelle ausspucken, die zig Soldaten auf einmal umreißen. Unlogisch nur, dass die Kanonen keine Munition verbrauchen. Um feindliche Hautbitzen zu erledigen, überrennen Sie sie mit Reiterei. Oder mit den Kriegselefanten der Marathen, denn wie üblich führt jedes Volk individuelle Einheiten ins Feld.

Seespektakel

Bei Gefechten zur See müssen Sie die feindliche Flotte ausmanövrieren, in Windrichtung segeln Ihre Kähne schneller. So versuchen Sie, möglichst viele Kanonentreffer zu landen, am besten ins empfindliche Heck. Hierzu lösen Sie per Hand konzentrierte Breitseiten aus oder lassen die Pötte automatisch feuern. Neben normalen Kugeln für Rumpfschäden gibt's Kettengeschosse, die Segel zerfetzen, sowie Schrot, der

die Besatzung dezimiert. Angeschlagene Schiffe können Sie entfernen, um sie nach der Schlacht in Ihre Flotte aufzunehmen.

In Sachen Inszenierung stehen die Seeschlachten ihren Landvettern keineswegs nach, im Gegenteil: Realistische Wellen schwappen gegen Rumpfe, bei Breitseiten splintern Planken, Matrosen klettern auf Masten, laden Kanonen nach oder stürmen mit gezückten Säbeln aufs Feinddeck. Die Schiffe selbst bewegen sich zwar recht langsam, doch die Zeitbeschleunigung schafft Abhilfe.

Die Einheitenbalance wankt jedoch auch auf See: Flinker Schalluppen manövrieren träge Dickpötte aus, spielen aufgrund ihrer geringen Feuerkraft aber keine große Rolle. Überdies spinnst auch hier die Wegfindung, teils verkeilen sich Schiffe und lassen sich nur mit viel Gefummel wieder trennen. Um dies zu verhindern, sollten Sie aufpassen, dass Ihre Kähne stets Abstand halten. Die KI-Gegner schippen dafür schlaue und passieren Ihre Flotte in Linieneformation, um eine Breitseite nach der anderen abzufeuern.

Immer wieder

Im Internet und Netzwerk bestreiten Sie einzelne Land- oder Seeschlachten. Wie gehabt sind die Gefechte taktisch fordernd, dauern aber lange – ein Fall für Fans. Einen Multiplayer-Modus für den rundenbasierten Feldzug möchte Creative Assembly kostenlos nachliefern. Derzeit liegt die Stärke von **Empire** in der grandiosen Solokampagne, die dank ihrer Vielfalt einen enormen Wiederpielwert entfaltet – Kinderkrankheiten hin oder her. Bis Sie alle Fraktionen zum Sieg geführt haben, vergehen Monate. Und danach? Creative Assembly plant ein Addon, das sich vermutlich um Napoleon drehen wird. Der kleine Korse bekommt also auch noch seinen großen Auftritt. **GR**



Kuba ist für die Spanier so wichtig, weil sie dort **Tabak** (links) und **Zucker** (rechts) ernten, zwei der wertvollsten Handelswaren.



Die Spanier entsenden eine Flotte (rechts) nach Kuba, um ihre Handelsrouten vor Piraten (Mitte) zu schützen.

EMPIRE: TOTAL WAR

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Creative Assembly (Medieval 2, GS 12/06: 89 Punkte)
 PUBLISHER Sega
 SPRACHE Deutsch (weitere per Steam-Download)
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 38 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 4.3.2009
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 200 Stunden

SPASS Dank seines enormen Umfangs motiviert Empire monatelang.

GENRE STRATEGIE

- SCENARIO realistisch fiktiv
- MASSTAB lokal global
- SPIELZIEL Aufbau Kampf
- EINHEITEN Individuen Masse
- HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig
 SPIELMECHANIK einfach komplex
 SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN vier Schwierigkeitsgrade, Tutorials, Tooltips, Ratgeber
 SPEICHERSYSTEM freies Speichern, allerdings nicht im Gefecht

- ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
 - Orientierungsfähigkeit
 - Logik & Überlegung
 - Geduld
 - Handeln unter Zeitdruck
 - Vorausplanung
 - Mikromanagement
 - Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHERND-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
 steht noch nicht fest, Empire wird noch optimiert
 steht noch nicht fest, Empire wird noch optimiert
 steht noch nicht fest, Empire wird noch optimiert

PROFITIERT VON Surround-Sound
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- 3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
 - Geforce 7800 / 7900
 - Geforce 8800 / 9800
 - Geforce 9600
 - Geforce GTX 200
 - Radeon X1600
 - Radeon X1800 / X1900
 - Radeon HD 2900
 - Radeon HD 3800
 - Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Landschlacht (8), Seeschlacht (8), Belagerung (2), Szenario (2)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Total War Online
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
 FAZIT Spannende Schlachten für Fans. Ein Mehrspieler-Modus für die Kampagne ist geplant.

BEWERTUNG

- GRAFIK sehr detaillierte Soldaten und Schiffe ansehnliche Animationen spektakuläre Effekte liebevoll gestaltete Kampagnenkarte **10 / 10**
- SOUND wichtige 6.1-Kampfkulisse passende Musik Einheiten melden sich in Landessprache keine Generalsreden mehr **9 / 10**
- BALANCE unterhaltsame Tutorial-Kampagne bislang zugänglichster Teil der Serie gute Einheitenbalance aber nicht optimal **8 / 10**
- ATMOSPHÄRE weitläufige, stimmige Kolonialwelt samt Nordamerika und Indien historische Ereignisse Nationen wie die Schweiz und China fehlen **9 / 10**
- BEDIENUNG verbesserte Menüstruktur ausführliche Tooltips störrische Echtzeit-Kamera kleine Komfortmängel lange Ladezeiten **7 / 10**
- UMFANG langfristig motivierender Kolonialkampf um drei Kontinente Handlungsschauplätze vielfältige Fraktionen und Einheiten **10 / 10**
- STARTPOSITIONEN je nach Fraktion andere Aufgaben Prestige als neue Siegbedingung motivierendes Ringen um Handelsrouten und Rohstoffe **10 / 10**
- KI nachvollziehbare Diplomatie ordentliche Echtzeit-Gegner mit Aussetzern im Krieg teils zu passiv Wegfindung **7 / 10**
- EINHEITEN komplette Bandbreite an Landtruppen und Schiffen individuelle Einheiten für jedes Volk Formationen und Moral spielen eine Rolle **10 / 10**
- KAMPAGNE viele strategische Möglichkeiten Forschung Regierungswechsel dynamische Kriege dank Gebäudebau außerhalb von Städten **10 / 10**

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

FAZIT **Trotz Kinderkrankheiten der beste Serientitel.**



Kaiserlich!

Michael Graf: Empire ist groß. So groß, dass ich die Umfangswertung am liebsten auf 15 Punkte erhöhen würde. Klar, vielfältig waren die Total-War-Titel immer. Doch Empire erweitert die grandiose Runden-Echtzeit-Mischung noch dazu sinnvoll, zu den alten Suchfaktoren »Nur noch eine Provinz erobern« und »Nur noch eine Schlacht gewinnen« gesellen sich frische wie »Nur noch eine Technologie erforschen«, »Nur noch eine Revolution überleben«, »Nur noch eine Handelsroute knüpfen« – und zack! Ist's wieder drei Uhr nachts. Die Schönheitsfehler bei der KI und der Bedienung verzeihe ich Empire zudem eher als weniger komplexen Titeln. Wahre Strategen kommen am 18. Jahrhundert nicht vorbei.



micha@gamestar.de