



Das fehlerhafte Weltreich

Viele Käufer des Strategiespiels **Empire: Total War** klagen über Bugs und technische Probleme. Wir haben beim Entwickler Creative Assembly nachgehakt.

GameStar.de
 Test von Empire
 ▶ Quicklink: 6107
 Screenshots & Infos
 ▶ Quicklink: 5423

Was müssen die englischen Ingenieure geflucht haben, wenn mal wieder ein Käfer im komplexen Räderwerk der Wälzfräsmaschine klemmte. Welche Verwünschungen die Herren genau ausgestoßen haben, steht nicht im Geschichtsbuch. Es ist allerdings gut möglich, dass die Bezeichnung »Bug« (zu deutsch eben »Käfer«) auf ebensolche Probleme zurückgeht, denn der Ausdruck wurde bereits im 19. Jahrhundert für Fehler in technischen Geräten verwendet. Seit dem 4. März 2009 steht überdies fest, dass es Bugs sogar schon im 18. Jahrhundert gab. Oder zumindest in Spielen über das 18. Jahrhundert. Denn an diesem Tag erschien der Strategiehit **Empire: Total War**, dessen Käufer seitdem gehäuft über Programmfehler und technische Probleme klagen. Was ist da schief gelaufen? Und warum hatte GameStar nicht vor diesem Ausmaß an Fehlern gewarnt? Wir haben den eng-

lischen Entwickler Creative Assembly um eine Erklärung für die Bug-Invasion gebeten.

Willkürliche Abschiede

»Schon in den ersten Spielstunden sind mir unzählige Bugs aufgefallen«, zürnt ein GameStar-Leser in einem Brief an die Redaktion, ein anderer ärgert sich: »Es ist in meinen Augen schon Betrug, so etwas als fertiges Produkt zu verkaufen.« Ein wütender **Total War**-Fan zieht sogar den Vergleich mit dem Rollenspiel, das sich in den letzten Jahren zum Sinnbild für fehlerhafte Programme entwickelt hat: »Alles in allem kann man Empire in eine Linie mit Gothic 3 stellen.« Kurios: Obwohl wir unsere – nicht ganz fertige – Testversion bereits zwei Wochen vor dem Verkaufstart spielten, traten darin kaum schwere Bugs auf. Im Endspurt hat Creative Assembly sein Strategiespiel also sogar noch verschlechtert.

Der Hauptgrund für den Unmut sind technische Probleme, vor allem Abstürze. Mal verweigert **Empire** komplett den Start, mal friert der Übungsfeldzug ein; mal schmiert jede Schlacht ab, mal das Tutorial für Land- oder Seeschlachten. Dazu stoßen zahllose Kleinigkeiten, die zurück auf den Windows-Desktop führen können: einen preußischen Hafen anklicken, eine schwedische Stadt belagern, eine französische Flotte versenken, einen österreichischen Gentleman zum Duell fordern – die Liste ist lang, ausgesprochen lang. Bei manchen Käufern verabschiedet sich die Kampagne immer in derselben Runde, selbst wenn sie einen älteren Spielstand laden.

Knifflig nur: Keiner dieser Fehler lässt sich ohne Weiteres reproduzieren, auf fast jedem Rechner folgen die Abstürze anderen Ursachen. Nur wenige Bugs treten auf mehreren Systemen exakt gleich auf, etwa der britische Feldzug, der häufig im Jahr 1715 abschmiert. Auf manchen Systemen treten hingegen nur sehr wenige Probleme auf, auf anderen gar keine. Zahlreiche Käufer berichten, dass sie **Empire** problemlos durchspielen konnten.

Schlampiger Neubau

Kieran Brigden, der Kommunikationschef von Creative Assembly, sieht den Grund für die Abstürze in der komplett überarbeiteten Technik: »Wir haben eine neue Grafik-Engine entworfen, in der schon alleine die Darstellung der Meere komplexen mathematischen Formeln folgt. Die Physikeffekte und die Künstliche Intelligenz wurden ebenfalls von Grund auf frisch programmiert.« Im Vergleich zum Vorgänger **Medieval 2** von 2006 haben die Entwickler fast jedes Spielelement umgemodelt, was eine gewaltige Fehlergefahr birgt.

Eine Entschuldigung ist das nicht. Die Hersteller stehen in der Pflicht, ihre Programme fehlerfrei auszuliefern. Zwar hat **Empire** den üblichen Testparcours durchlaufen, sowohl vor Ort bei Creative Assembly als auch beim Publisher Sega – »Unsere Hardware-Tests decken eine gewaltige Bandbreite ab«, behauptet Brigden, »jedes unserer Teams hat eine Vielzahl von Grafikkarten, Prozessoren, Mainboards und Betriebssystemen ausprobiert.« Weil es dennoch nicht fehlerfrei läuft,

Empire: Total War



Im Strategiehit regieren Sie eine Großmacht des 18. Jahrhunderts, etwa England oder Preußen. Auf der Strategiekarte verwalten Sie rundenweise Ihr Reich und verschieben Armeen; Schlachten zu Lande und zur See schlagen Sie in Echtzeit. Diese motivierende Mischung macht **Empire** trotz der KI-Schwächen und Bugs zu einem Ausnahmetitel.

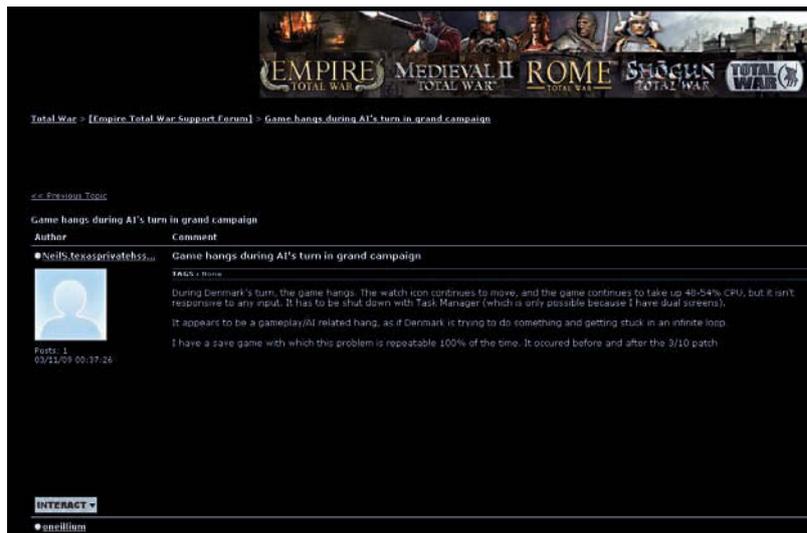


schiebt Bridgen den Schwarzen Peter an die Kunden weiter: Schuld seien deren grundverschiedene Systeme. »Obwohl wir unser Bestes tun, können wir ein Spiel unmöglich auf jedem denkbaren Rechner testen«, schränkt der Creative-Assembly-Sprecher ein. Wegen des komplexen Spielgeschehens könne man zudem niemals alle Situationen vorab testen: »Falls ein Bug nur dann auftritt, wenn Ungarn zur eigenständigen Großmacht aufsteigt, einen Lebmann in Polen anheuert und im Jahr 1761 eine spanische Farm angreift, und zwar unter Windows Vista 64 Bit in tschechischer Sprache – dann wird es knifflig, dieses Problem vor dem Verkaufsstart aufzustöbern.«

Das ist nachvollziehbar. Aber es erklärt nicht, warum die genauso komplexen Vorgänger **Rome** und **Medieval 2** zwar ebenfalls unter Bugs, aber weniger stark unter Abstürzen litten. Der Hauptgrund für die Fehlerflut bleibt daher, was Brigden eingangs angedeutet hat: Beim aufwändigen Umbau der Spielmechanik hat Creative Assembly schlichtweg gepapzt.

Soforthilfe für die Hälfte

Das bekommt auch die Support-Abteilung des Publishers Sega zu spüren, bei der sich fehlergeplagte Spieler beschwerten. »Nicht reproduzierbare Fehler sind das größte Problem«, stöhnt Marc Scheuffler vom Support-Dienstleister Maxupport, »zum Beispiel Abstürze direkt nach dem Spielstart, während eines Gefechts oder im Statistikbildschirm nach einer Schlacht.« Insgesamt bewege sich die Anzahl der Hilfesuche aber im normalen Rahmen. »Bei rund 80.000 verkauften Exemplaren im deutschsprachigen Raum hatten wir bis Ende März nur zirka 1.100 Anfragen. Mit weniger als 1,5 Prozent liegt das unter unserer Durch-



Auch im offiziellen **Support-Forum** klagen die Spieler über technische Probleme und Abstürze.

schnittsquote.« Die meisten Spieler bleiben von schweren Fehlern verschont, oder sie melden sich erst gar nicht bei der Hilfs-Hotline.

Rund die Hälfte der Probleme können die Support-Mitarbeiter sofort am Telefon oder per E-Mail lösen, bei vielen anderen müssen sie zuvor Rückfragen zu Details und Hardware-Konfigurationen stellen. Einige Absturzursachen etwa lassen sich bereits dadurch beheben, dass die Spieler neue Grafik- und Soundtreiber oder das aktuelle Servicepack für Windows XP installieren. Es gibt aber auch unlösbare Fälle, die die Helfer für künftige Patches an Creative Assembly weitergeben.

Dummes Problem

Nichts ausrichten kann der Support bei Beschwerden über spielerische Schwächen, al-

len voran die wirren Computergegner, denen auf der Strategiekarte keine Invasionen von See gelingen. Zudem schicken sie gerne mal nur kleine Kanonenfutter-Heere aus oder unterbreiten dem Spieler ständig das sinnfreie Angebot, Provinzen zu tauschen. Viele Käufer halten die Feinde für zu passiv, weil sie sich selten untereinander bekriegen. Auch in den Echtzeit-Scharmützel leidet die KI unter Aussetzern, ein GameStar-Leser klagt: »Seit meiner ersten Schlacht marschiert sie teilnahmslos in der Gegend herum und verschanzt sich an Mauern, nur um sich von hinten ohne Gegenwehr niedermetzeln zu lassen.«

Creative Assembly ist sich dieser Probleme bewusst. »Die KI ist ein schwieriger Fall«, gesteht Kieran Bridgen, »wir wissen, dass wir daran noch arbeiten müssen.« Die Invasions-



Die **Hauptkampagne** schmiert bei manchen Spielern immer im selben Jahr ab. Einige Absturzursachen haben die Entwickler allerdings schon beseitigt.

hemmung zur See wird derzeit behoben, und die Computergegner sollen fortgebildet werden, damit sie »aktiver werden und eine größere Bedrohung darstellen – sowohl für den Spieler als auch für ihresgleichen.« Zugleich unterstreicht Brigden aber, dass die KI-Designer stolz auf ihre Programmierleistung sind. Denn die Gegner halten sich – im Vergleich zu den Vorgängerspielen – endlich an Bündnisse und stellen auch in den Gefechten eine ordentliche Herausforderung dar. Was **Total War**-Veteranen trotzdem nicht davon abhält, ihre Schwächen eiskalt auszunutzen.

Dampf ablassen

Ein Gutteil der Beschwerden hat indes gar nichts mit **Empire** selbst zu tun, sondern mit der Internet-Plattform Steam. Wer die Kolonialkriege spielen möchte, muss sich dort registrieren. Weil **Empire** dabei an das Benutzerkonto gebunden wird, lässt es sich nicht einzeln weiterverkaufen. Und beim ersten Start

lädt das Spiel zwangsweise das jeweils aktuellste Update herunter, was mit einer analogen Verbindung sehr lange dauern kann.

Darüber hinaus leidet Steam unter Bugs. Zum Beispiel läuft die deutsche **Empire**-Version auf manchen Systemen trotzdem in Englisch. Da hilft nur, die englische Sprachfassung zu

löschen und die deutsche von Hand neu zu installieren. Hin und wieder fangen die Probleme sogar noch früher an: »Die Installation bricht permanent wegen eines »Install Script Errors« ab!«, ärgert sich ein GameStar-Leser. Kieran Brigden kennt die Gründe. »Es gab zwei Probleme, eines hing mit Steam zusammen,



Na, wer wird denn gleich: **Kieran Brigden** ist der Kommunikationschef von Creative Assembly und denkt hier lediglich angestrengt nach.



Die spektakulären und taktisch anspruchsvollen **Seegefechte** starten auf manchen Rechnern gar nicht erst.

das andere mit einer bestimmten Systemkonfiguration«, erläutert er. »Beide sind inzwischen behoben.« Andere Spieler klagen darüber, dass es bis zu einer halben Stunde dauert, bis **Empire** über Steam startet. »Das kann eigentlich nicht an Steam liegen«, wundert sich Brigden. »Wer dieses Problem hat, sollte sich unbedingt an den Support wenden.«

Trotz solcher Ärgernisse verteidigt Brigden die Online-Plattform: »Ist Steam ein perfektes System? Nein. Aber es ist ein Schritt in die richtige Richtung und in unseren Augen die derzeit beste Lösung, was Kopierschutz und Online-Aktivierungen angeht.« Creative Assembly habe sich allerdings nicht nur für den Dienst entschieden, um **Empire** gegen Raubkopien zu schützen. Steam biete zusätzlich freischaltbare Erfolge sowie eine Plattform für Mehrspieler-Partien, also »Dinge, die wir schon seit Rome einbauen wollten.«

Immer up to date

Außerdem hat Steam den Vorteil, dass die Entwickler jederzeit Patches für **Empire** veröffentlichten können. »Ein verkauftes Spiel ist noch lange kein vergessenes Spiel«, verspricht Brigden. Schöne Worte. Dass die Tür

allerdings auch in die andere Richtung schwingen kann, beweist ein Update vom 10. März. Denn dieser Patch verschlimmert die Lage sogar, bei vielen Spielern häuften sich die Fehler. »Es gab da ein Problem, das wir vorab nicht entdeckt hatten«, rechtfertigt sich Brigden. »Um dies in Zukunft zu verhindern, testen wir die Updates fortan ausgiebiger.«

Durch solche kleinen Hotfixes haben die Entwickler schon mehrere Absturzursachen und Fehler beseitigt, wenn auch längst nicht alle. Brigden verspricht daher weitere Patches, überdies soll »in den nächsten Wochen« das erste größere Update erscheinen, das die Balance überarbeitet und die KI schlauer macht. An den hohen Hardware-Anforderungen feilen die Entwickler ebenfalls. Die rühren zum Teil daher, dass **Empire** nur einen Prozessorkern anspricht. »Diese Entscheidung haben wir getroffen, um weitere Probleme zu vermeiden«, führt Brigden aus, »wir experimentieren aber gerade mit Versionen, die Mehrkern-CPU's unterstützen.«

Verschieben hilft

Patches schön und gut, wirklich gut getan hätten **Empire** jedoch ein oder zwei Monate zusätzliche Entwicklungszeit. Zwar hatte Creative Assembly das Spiel schon von Februar auf März verschoben, doch laut Brigden hauptsächlich deshalb, weil man den Mehrspieler-Modus für die Rundenkampagne vorbereiten wollte, der ebenfalls mit einem Patch nachgeliefert werden soll. So müssen die **Total War**-Fans vorerst mit einem unfertigen Spiel leben, ein Armutszeugnis für die Entwickler.

Was aber nicht heißt, dass dieses Spiel keinen Spaß macht. Die Mischung aus einer vielfältigen Rundenkampagne und packenden Echtzeit-Massenschlachten zu Lande und zur See ist im Genre immer noch einzigartig. Und dass sich bei einem so komplexen Strategie-Schwergewicht Fehler einschleichen, ist zwar ärgerlich, kam aber bereits bei den Vorgängern **Medieval 2** und **Rome** vor. Womit überdies bewiesen wäre, dass es Bugs sogar schon im Mittelalter und in der Antike gab. **GR**



Die KI-Gegner handeln in den **Landschlachten** teils wirr und schicken Regimenter ins sichere Verderben.