



Für jede Fraktion bastelt Creative Assembly individuelle Truppentypen, hier etwa die schottische **Black Watch** (vorn mit den Karos).



In **Schneegebieten** erleiden unterversorgte Armeen permanent Verluste.



Napoleon wird auch selbst als General im Spiel auftauchen.

Napoleon Total War

Das Empire-Addon zerhackt den Werdegang des machthungrigen Korsen in drei separate Kampagnen, gespickt mit spielerischen Neuerungen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6476

Schon vor sieben Monaten orakelten wir beim Test von **Empire: Total War**: »Creative Assembly arbeitet bereits an einem Addon, das sich vermutlich um Napoleon drehen wird.« Nun wurde die Erweiterung angekündigt, sie heißt – wie sonst? – **Napoleon: Total War** und wird auch ohne das Hauptprogramm laufen. In drei separaten Kampagnen spielen Sie darin die Karriere des kleinwüchsigen Feldherren nach. Jedoch nicht auf der weltweiten **Empire**-Strategiekarte, sondern an begrenzten Schauplätzen: Zunächst ringen Sie um Italien, dann um Ägypten und schließlich um Europa. In den ersten beiden Feldzügen dürfen Sie nur die französische Armee anführen, in der dritten auch Großmächte wie Preußen oder England. Überdies können in der Europa-Kampagne zwei Spieler gegeneinander an-

treten: Noch vor dem **Napoleon**-Verkaufsstart will Creative Assembly den Mehrspieler-Modus für den rundenbasierten **Empire**-Feldzug per Patch nachliefern.

Strategisch neu

Jede Kampagne wird Sie vor andere Herausforderungen stellen. In Italien führt Napoleon unerfahrene Truppen ins Feld, mit denen er aber nur einige Städte erobern muss. In Ägypten kämpft er mit Elitesoldaten gegen englische Berufsheere. Dabei sollten Sie Verluste vermeiden, Nachschub ist knapp. Erst im dritten Feldzug befehligt der Eroberer das ganze französische Heer. Generäle rekrutieren Sie nicht mehr gegen Goldgebühr, stattdessen weisen Sie Ihren Einheiten vorgefertigte Anführer mit individuellen Talenten zu. Zum Beispiel kämpft ein General besser im Gebirge, ein anderer belagert geschickter.

Ebenfalls nützlich sind die neuen Rohstoffe, eine italienische Provinz etwa züchtet besonders zähe Rosse. Wenn Sie den Landstrich erobern, erhöhen Sie die Kampfkraft Ihrer Reiterei. Zudem spielt die Versorgung der Truppen eine große Rolle, Sie müssen Depots hochziehen und Bauernhöfe

ausbauen. Denn ohne Nahrung erleiden Ihre Armeen in schwierigem Gelände wie der ägyptischen Sand- oder der russischen Eiswüste permanent Verluste. Den Zustand feindlicher Heere spähnen Sie mit Spionen aus, die die Lebmänner aus **Empire** ersetzen. Diplomatie betreiben Sie nur in der dritten Kampagne, dafür soll's mehr Optionen geben.

Taktisch neu

Auch die Echtzeit-Schlachten möchten die Entwickler aufmöbeln. So sollen Kanonenkugeln erstmals (kleine) Krater ins Gelände reißen. Um Generäle zieht

sich ein Einflussbereich, innerhalb dessen Ihre Soldaten verbissener fechten. Deshalb lohnt es sich, die Heerführer mit an die Front zu schicken. Musketiere können Häuser flotter besetzen und räumen, um in Städten rasch von Gebäude zu Gebäude vorzurücken. Auch die Kriegsschiffe bekommen frische Fähigkeiten, zum Beispiel können Sie kleine Schäden direkt im Gefecht flicken. Bleibt jedoch zu hoffen, dass diese schönen Ideen auch im normalen **Empire**-Feldzug zum Einsatz kommen, und nicht – wie im **Medieval 2**-Addon **Kingdoms** – nur in den neuen Kampagnen. **GR**



Kriegsschiffe können sich während der Schlacht reparieren.

Napoleon: Total War

► **Angeschaut** ► Genre **Strategie** ► Termin **1. Quartal 2010**
► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Graf: Sacrebleu, warum flanscht Creative Assembly die napoleonischen Kriege nicht an den regulären Empire-Feldzug? Es wäre doch viel spannender, mit dem großen Feldheeren um die ganze Welt zu ringen, statt drei Kleinkampagnen zu bestreiten – zwei davon auch noch zwangsweise als Franzose. Davon abgesehen freue ich mich trotzdem auf die nächste Total-War-Etappe. Denn der Runden-Echtzeit-Mix ist immer noch genial und das Napoleon-Szenario ausgesprochen spannend.



micha@gamestar.de