



Dank neuer Partikeleffekte schweben dichte **Pulverwolken** über feuernden Musketieren.



Die Entwickler versprechen mehr Varianten für Gesichter, hier bei der preußischen **Towarzysz-Kavallerie**.

Napoleon Total War

Das Empire-Addon verspricht spannende Neuerungen, wird aber als eigenständiges Spiel verkauft. Dem Hauptprogramm bringen die Fortschritte folglich – nichts.

DVD
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6476

GameStar
Hall of Fame
Shogun: Total War

Kieran Brigden und Florian Ziegler schreiben die Geschichte um, doch der Reihe nach. Die beiden Herren arbeiten beim Entwickler Creative Assembly. Brigden ist dessen Sprecher, Ziegler feilt als Designer an **Napoleon**, dem nächsten Teil der **Total War**-Serie. Bei einem Redaktionsbesuch führen sie uns das allein lauffähige **Empire**-Addon vor und springen in die Schlacht bei Austerlitz, in der Napoleons Franzosen im Jahr 1805 die Russen und Österreicher schlugen. Doch Brigden und Ziegler drehen den historischen Spieß um und galop-

pieren mit der russischen Reiterei den Kaiser nieder: Napoleon sinkt vom Pferd, Frankreich verliert! Nebenher erklären uns die Entwickler die Neuerungen; einige davon dürfen wir in einem Probegefecht selbst ausprobieren.

Schlanker Napoleon

So starten wir die Schlacht von Lodi, in der wir mit den Franzosen die flüchtenden Österreicher verfolgen. Deren General müssen wir erledigen, bevor er die Karte verlässt, die Marschrichtung ist klar: Alles auf Angriff! Dabei fällt uns sofort das erste Novum ins Auge:

Das Interface ist schlanker als in **Empire**, wir sehen generell mehr vom Schlachtfeld. Überdies gibt's neue Komfortfunktionen. Insbesondere die Flaggsymbole über den Regimentern sind informativer, unter anderem zeigt ein Balken den Moralwert der Einheit. So erkennen wir auf den ersten Blick, dass beim Angriff auf ein besetztes Gebäude der Kampfgeist unserer Musketiere nachlässt. Und ziehen sie flugs zurück.

Talenter Napoleon

Abgesehen vom Interface bringt **Napoleon** auch spielerische Neu-

erungen. Generäle etwa steigern die Moral, die Reichweite und die Schussfrequenz naher Verbündeter. Außerdem beherrschen Persönlichkeiten wie Napoleon und der Russenzar Alexander I. nicht nur ganze Großmächte, sondern auch zwei Spezialfähigkeiten, die nach Gebrauch wieder aufladen müssen: Mit dem »Schlachtruf« erneuern sie die Moral flüchtender Regimenter, die »Inspiration« erhöht kurzfristig den Angriffswert eines einzelnen Bataillons.

Noch wichtiger als die Kommandeure sind die Kanonen, die nicht nur weiter feuern als in **Em-**

Und nun zum Wetter ...

In der Kampagne dauert ein Jahr vier Züge, pro Runde vergeht eine Jahreszeit. Im Herbst wallt **Nebel** durch Italiens Wälder (großes Bild). Das senkt in der Schlacht (rechts) die Genauigkeit von Fernkämpfern.



In widrigen Witterungsbedingungen wie winterlichem **Tiefschnee** erleiden unterversorgte Truppen permanent Verluste (großes Bild), in der Schlacht (rechts) erschöpfen Soldaten und Pferde schneller.





Franzosen und Briten verknäulen sich im **Nahkampf** (rechts), die französischen Reiter knöpfen sich die Rockträger der schottischen **Black Watch** vor (oben). Jede Fraktion führt individuelle Einheiten ins Feld. Insgesamt bringt Napoleon 355 Truppentypen, also mehr als Empire.



pire, sondern auch kleine Krater ins Gelände reißen. Die flachen Trichter taugen nicht als Deckung, verlangsamen aber Feinde. So versuchen wir, die Österreicher zu bremsen. Das klappt zwar nicht, sieht aber gut aus. Denn Creative Assembly überarbeitet auch die Grafik, Geschosse explodieren neuerdings mit schicken Schockwellen-Effekten. Über Musketieren wiederum schweben dichte Pulverwolken; wenn wir weit herauszoomen, sehen wir vor lauter Rauch keine Soldaten mehr.

Schlauer Napoleon

Darüber hinaus verspricht Creative Assembly – mal wieder –, dass die Computergegner dazu lernen. So soll die KI das Gelände geschickter nutzen und beispielsweise Schützen auf Anhöhen positionieren. Außerdem sollen sich die Gegner länger an ihre Schlachtpläne halten und nicht wie in **Empire** ständig hin- und her irren. Von diesen Verbesserungen war in der Schlacht von Lodi nichts zu sehen. Die österreichischen Musketiere besetzten zwar ein Haus und blockierten eine Furt, das sah aber eher nach KI-Skript aus als

nach taktischem Geschick. Denn in der historischen Schlacht folgten die Feinde vorgegebenen Pfaden. So auch der österreichische General, der entkommt, bevor wir ihn einholen können. Was vorrangig daran liegt, dass wir unsere Reiterei in sinnlosen Scharmützeln verheizt haben. Beim nächsten Mal machen wir's besser!

Strategischer Napoleon

In den drei Kampagnen von **Napoleon** ringen wir auf begrenzten Regionalkarten um Italien, Ägypten und Europa. In den ersten beiden Feldzügen dürfen wir nur die Franzosen befehligen, im dritten auch andere Großmächte wie Preußen und England. Wer alle Herausforderungen meistert, darf sich zur Belohnung an der Schlacht von Waterloo versuchen. Zudem gibt's ein Tutorial, das von Napoleons Ausbildung erzählt.

Auch die Kampagnen reichert Creative Assembly mit frischen Ideen an, Ehrenmänner etwa können nun Rebellionen anstiften. Außerdem sollten wir genauer planen, wo wir eine Schlacht beginnen: Falls auf der Hauptkarte

Nebelschwaden durch die italienischen Herbstwälder wallen, sinkt auch auf dem Schlachtfeld die Zielgenauigkeit der eingesuppten Schützen. Und wenn wir keine lückenlose Kette von Versorgungsdepots hochziehen, müssen wir in Kauf nehmen, dass unsere Truppen in Sand- und Eiswüsten permanent Verluste erleiden.

Menschlicher Napoleon

Zum Beginn jedes Feldzugs dürfen wir zudem die neue Option »Drop-in Battles« wählen, dank der wir in Schlachten die Computergegner durch menschliche Kontrahenten ersetzen können – auch eine Möglichkeit, die mäßige KI auszugleichen. Wenn wir ein Gefecht starten oder selbst angegriffen werden, dürfen wir über die Internet-Plattform Steam (die **Napoleon** ebenso wie **Empire** zwingend benötigt) nach Gegenspielern suchen. Das klappt aber nur, wenn halbwegs gleichwertige Truppenverbände aufeinanderprallen. Schließlich würde es unseren Gegner ziemlich nerven, mit einem winzigen Rebellen-trupp gegen unser hochgezückeltes Veteranenheer anzutreten.



Am Strand sinkt ein **französischer Gardist** getroffen zu Boden. Die Schiffe im Hintergrund sind nur Staffage.

Nur Napoleon

Entschlacktes Interface, verbesserte KI, Ehrenmann-Unruhen, Einklink-Schlachten via Steam – die Neuerungen klingen interessant. Allerdings werden sie nur **Napoleon** zugutekommen, das Vorgängerspiel **Empire** bleibt unverändert. »Wir haben den Programmcode komplett überarbeitet«, erklärt Kieran Brigden. »Deshalb sind Napoleon und Empire nicht mehr kompatibel.« Bedauerlich, zumal wir mit Napoleon auch gern auf der kompletten Empire-Kampagnenkarte um Afrika und Indien gekämpft hätten. Okay, dort kam der Franzosenkaiser in Wahrheit nie hin. Aber man wird ja wohl noch die Geschichte umschreiben dürfen! **GR**



In der Wüste sollten Sie einheimische Söldner anheuern, etwa Dromedarreiter. Pferde erschöpfen zu schnell.

Napoleon: Total War

► **Angeschaut** ► Genre **Strategie** ► Termin **1. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 80% fertig**

Michael Graf: So gut mir die Neuerungen gefallen, so enttäuscht bin ich, dass Empire nicht von ihnen profitiert. Schon klar, Creative Assembly behandelt Napoleon als eigenständiges Spiel. Und für sich gesehen hat der nächste Total-War-Teil auch absolut das Zeug zum motivierenden und unterhaltensamen Strategiekoloss. Ein echtes Empire-Addon wäre mir trotzdem lieber gewesen.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut