



Napoleon Total War

Das bislang beste Strategiespiel über die Napoleonischen Kriege ist nicht automatisch auch der bislang beste Teil der Total-War-Serie.

Facts

- ▶ 3 Kampagnen
- ▶ 10 historische Schlachten
- ▶ 1 Tutorial-Kampagne
- ▶ 2 Schlacht-Tutorials
- ▶ 5 spielbare Fraktionen (Kampagnen)
- ▶ 11 spielbare Fraktionen (Schlachten)

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6476

Verzeihen Sie bitte diesen genrefremden Exkurs, aber als wir neulich im Online-Rollenspiel **Star Trek Online** von einem niedergestreckten Klingonen ausgerechnet ein Croissant – ein Croissant! – erbeuteten, da mussten wir herzhaft grinsen. Werden die Franzosen eines Tages tatsächlich den Weltraum erobern? Ein kleiner Korse wagte davon nicht einmal zu träumen, als er sich am 2. Dezember 1804 zum französischen Kaiser krönte. Er wollte nur die trotzigsten Briten,

die tückischen Preußen und die dekadenten Österreicher bezwingen. Kurz gesagt: Napoleon Bonaparte wollte Europa unterwerfen, von Madrid bis Moskau. Dass daraus letztlich nichts wurde – okay, Pech für ihn. In **Napoleon: Total War** können Sie den historischen Spieß jedoch umdrehen und dem Eigenbau-Monarchen zum Sieg verhelfen. Denn der allein lauffähige Ableger des Strategie-Kolosses **Empire** (GS 04/09: 90 Punkte) enthält drei Feldzüge, in denen Sie auf französischer

Seite die napoleonischen Kriege bestreiten. Alternativ verweisen Sie den Emporkömmling mit einer anderen Großmacht in seine Schranken. Denn immer nur Croissants wären doch auch unerträglich, selbst für Klingonen.

Napoleons Erbe

Napoleon: Total War tritt ein schweres und ein leichtes Erbe zugleich an. Ein schweres Erbe, weil sich der Entwickler Creative Assembly mit dem absturzgeplagten **Empire** viele Fan-Sympathien verschert hat. In dieser Hinsicht können wir aber Entwarnung geben: Abgesehen von kleineren Macken (siehe Kasten »Napoleons Fehler«) lief **Napoleon** in unserem Test flüssig und fehlerfrei. Das leichte Erbe ist das Spielprinzip: Die bewährte **Total War**-Melange aus rundenbasierter Reichsverwaltung und Echtzeit-Massenschlachten sucht nach wie vor ihresgleichen, der »Nur noch eine Stadt erobern/eine Schlacht schlagen«-Suchtfunke springt auch in **Napoleon** über.

Allerdings nicht sofort, denn die ersten beiden Kampagnen enttäuschen. Darin spielen Sie Napoleons Feldzüge in Norditalien und Ägypten nach, und zwar ausschließlich mit Frankreich und auf engen Regionalkarten, auf denen Sie geradlinig eine Provinz nach der anderen unterjochen. So verkommen die beiden Kurzkampagnen (je drei bis fünf Stunden Spielzeit) zum »Total War Light«, in dem Sie vorrangig Armeen ausheben und verschieben. In Ägypten werfen Ihnen wenigstens noch aggressive Beduinen

! Steam-Zwang

Napoleon: Total War benötigt die Online-Plattform Steam. Vor dem ersten Start müssen Sie das Spiel dort aktivieren, was einen Internet-Zugang voraussetzt. Danach läuft die Völkerschlacht auch im Offline-Modus.

und Osmanen Knüppel zwischen die Beine, doch der Italien-Feldzug geizt mit Überraschungen.

Napoleons Krieg

Mit Abstand am unterhaltsamsten ist die dritte Kampagne, in der Sie um ganz Europa ringen. Denn dabei müssen Sie sich neben dem Militär auch um Diplomatie und Wirtschaft kümmern. Allerdings dürfen Sie Frankreich im gesamteuropäischen Krieg erst dann anführen, wenn Sie die beiden anderen Feldzüge absolviert haben. Mit Napoleons Feinden (Preußen, England, Österreich, Russland) können Sie hingegen von Anfang an ins Gefecht ziehen. Das motiviert, weil jede Nation Sie vor andere Aufgaben stellt. England etwa bläst mit seiner Flotte zur Jagd auf französische Schiffe. Frankreich wiederum führt schlagkräftige Heere ins Feld, sieht sich aber von Feinden umzingelt.

Nach 192 Runden endet der Krieg, bis dahin müssen Sie die Ziele Ihrer Fraktion erfüllen. Beispielsweise soll Frankreich Wien, Berlin und Moskau besetzen, Preußen hingegen möchte die deutschen Fürstentümer vereinigen. Ein freies Spiel ohne Aufgaben gibt's nicht. Überdies ist auch die Europakarte eng begrenzt. Zwar reicht sie von Moskau bis Madrid,



Während der historischen **Schlacht bei den Pyramiden** schicken wir Napoleon (vorn) an die Front, denn der Befehlshaber motiviert nahe Truppen.



Kurze **Zwischenfilme** leiten die Kampagnen ein.



Statt Zufallsgenerälen rekrutieren Sie **historische Befehlshaber**.



Im neuen Mehrspieler-Modus bestreiten Michael (Frankreich) und Nico (Preußen) gemeinsam die **Europa-Kampagne**. Links oben prangt das Chatfenster, rechts die Spielerliste.

dafür fehlen Nordafrika und der Nahe Osten. Wir hätten uns statt drei einzelnen Feldzügen eine umfassende Kampagne gewünscht, um Napoleons ganze Feldherrenkarriere auf einer großen, zusammenhängenden Karte zu bestreiten.

Napoleons Wetter

Alle drei Kampagnen profitieren dafür von spielerischen Neuerungen gegenüber **Empire**. Eroberte Städte etwa dürfen Sie

nun normal besetzen, ausplündern (bringt Geld, aber verärgert die Bürger) oder befreien. Letzteres erschafft ein Protektorat, das Sie als loyaler Verbündeter unterstützt und Ihnen ein paar Freiwilligen-Bataillone schenkt.

Die Jungs können sich als wertvoll erweisen, denn Verluste dürfen Sie nicht mehr einfach gegen Goldgebühr ausgleichen. Stattdessen ziehen Sie in Ihren Provinzen Nachschubdepos

hoch und bauen Bauernhöfe aus, damit sich dezimierte Regimenter allmählich regenerieren. Um angeschlagene Armeen wieder kampfbereit zu machen, müssen Sie sich folglich erst in befreundetes Territorium zurückziehen.

Verluste erleiden die Truppen nicht nur im Kampf, sondern auch in unwirtlichen Gebieten. Weil pro Runde nur ein halber Monat vergeht (und kein halbes Jahr mehr wie in **Empire**), wechseln die Jah-

reszeiten fließend. Im Winter versinken Alpenpässe und osteuropäische Provinzen unter einer dichten Schneedecke. Wer zum Jahreswechsel das frostige Russland angreift, verliert so permanent Soldaten. Gleiches gilt, wenn Sie im ägyptischen Feldzug durch die Wüste marschieren, denn europäische Regimenter schmelzen im Sandmeer schneller dahin, als Sie »Wasser!« krächzen können. Daher sollten Sie hitzeresistente

Die drei Kampagnen



In Norditalien unterjocht Napoleon lokale Stadtstaaten, legt sich mit Venedig an und drängt den Einfluss der mächtigen Österreicher zurück.

- ▶ **Zeit:** April 1796 – Dezember 1797 (36 Runden)
- ▶ **Spielbare Fraktionen:** Frankreich (Multiplayer: Österreich)

Fazit: Die Minikampagne unterhält höchstens fünf Stunden lang, weil Überraschungen fehlen und Sie sich meist geradlinig von einer Provinz zur nächsten kämpfen. So ist die Italien-Eroberung der schwächste Feldzug, aber immerhin geeignet, um sich mit den Neuerungen vertraut zu machen.

Wertung: ★★★★★



Mit Napoleon erobern Sie Ägypten und kämpfen sich dann entlang der Mittelmeerküste nach Norden. Der gefährlichste Gegner sind die Osmanen.

- ▶ **Zeit:** Juni 1798 – Dezember 1800 (62 Runden)
- ▶ **Spielbare Fraktionen:** Frankreich (Multiplayer: Osmanen)

Fazit: Der Ägypten-Feldzug ist ebenfalls nach fünf Stunden vorbei, dank der aggressiven Beduinen und Osmanen passiert aber deutlich mehr als in Italien. Die Wüste dient als taktisches Element; wer sie durchquert, erleidet hohe Verluste. Also sollten Sie einheimische Söldner anheuern.

Wertung: ★★★★★



Die europäische Kampagne umspannt fast den gesamten Kontinent, von Südspanien bis Moskau. Nordafrika und den Nahen Osten dürfen Sie allerdings nicht erobern.

- ▶ **Zeit:** Januar 1805 – Dezember 1812 (192 Runden)
- ▶ **Spielbare Fraktionen:** Frankreich, England, Preußen, Russland, Österreich

Fazit: Der große Feldzug dauert rund 10 bis 15 Stunden und ist das Glimmerlicht von Napoleons Karriere. Denn Sie brauchen neben militärischer Macht auch diplomatisches und wirtschaftliches Geschick. Auch die Jahreszeiten spielen eine wichtige Rolle; im russischen Winter kämpft sich's schlecht.

Wertung: ★★★★★



In der **Wüste** erleidet Napoleons Armee permanent Verluste. Um das zu verhindern, werben wir einheimische Söldner an.



Mit Sprenggeschossen reißt Artillerie **Krater** in die Landschaft.



Der Balken über den Flaggen zeigt die **Moral** der Bataillone.

Beduinen-Söldner anwerben. Folglich wirken sich Witterungsbedingungen und Jahreszeiten erstmals auch strategisch aus. Diesen Fortschritt dürfen künftige **Total War**-Fortsetzungen gern erben.

Napoleons Schlachten

Auch die Echtzeit-Schlachten bieten diverse Neuerungen. Generäle etwa motivieren nahe Verbündete, sodass es sich nun lohnt, die Befehlshaber mit an die Front zu schicken. Hauptzen wiederum reißen mit Sprenggeschossen Krater in den Boden, was Feinde verlangsamt. Und die Mannschaften von Schiffen können kleinere Schäden während der Schlacht selbst reparieren, sind derweil aber verwundbar. Außerdem

sehen die Gefechte noch einen Tick schicker aus als in **Empire**, vor allem dank neuer Partikeleffekte. Über feuernden Musketiersreihen etwa wabern dichte Rauchwolken.

Auch das Interface hat Creative Assembly aufpoliert. Zum Beispiel prangt über der Regimentsflagge ein Balken, der den Moralwert der Soldaten zeigt. So erkennen Sie sofort, wenn Ihre eigene oder die feindliche Frontlinie bröckelt. Allerdings wirkt die schnörkellose Benutzeroberfläche auch weniger stimmungsvoll als in **Empire**.

Napoleons Intelligenz

Die Verkaufsversion von **Empire** bot zwar insgesamt ordentliche KI-Gegner, die jedoch auch unter großen Aussetzern litten. Zum

Beispiel verschifften sie keine Truppen und verhielten sich auch sonst sehr passiv. **Napoleon** schüttelt diese Erblast ab, die Computerfeinde greifen im Strategiemodus deutlich aggressiver an, auch von Seeseite her. In Schlachten rücken sie intelligenter und geordneter vor, Scharmützel zwischen gleichstarken Heeren sind nun kniffliger. Gelegentlich haben die Feinde allerdings immer noch Aussetzer. Zum Beispiel, wenn sie mit ihrem General blindlings ins Musketenfeuer galoppieren. Auch im Strategiemodus geschehen teils seltsame Dinge. So überredeten wir Dänemark mithilfe einer neuen Diplomatie-Option, sein Bündnis mit Mecklenburg zu brechen. Doch bereits in der nächsten Runde erneuerten die beiden Nationen ihre Allianz und ließen sich nicht einmal mehr gegen Bestechung davon abbringen. Insgesamt hinterlassen die KI-Feinde

Napoleons Fehler

Beim Test von Napoleon sind uns nur wenige Bugs und Probleme aufgefallen. Sehr selten stürzte das Spiel ab, hin und wieder flatterte über Regimentern die falsche Landesflagge. Weil beides den Spielspaß nicht beeinträchtigt, werten wir nicht ab.

aber einen klügeren und weniger wirren Eindruck als in **Empire**.

Multi-Napoleon 1

Wer nicht gegen KI-Gegner antreten möchte, kann andere Menschen bekämpfen. Dass Sie Einzelgefechte und die zehn historischen Schlachten von **Napoleon** im Multiplayer-Modus bestreiten können, kennen Serienveteranen bereits. Neu sind hingegen die sogenannten Drop-in Battles: Wer in der Solokampagne ein Gefecht beginnt, kann über die Online-Plattform Steam nach einem Gegner suchen, der das computergesteuerte Heer

TECHNIK-CHECK

NAPOLEON: TOTAL WAR

Technik-Tipps

- ▶ Napoleon läuft auch auf älteren PCs flüssig, wenn Sie mindestens 1,5 GByte RAM haben.
- ▶ SSAO verlangt der Grafikkarte viel ab, verbessert die Optik aber nur geringfügig.
- ▶ Das Verringern der Einheitengröße wirkt sich nicht nur auf

die Leistung, sondern durch die kleineren Regimenter auch auf den Spielverlauf aus.

Checkliste

- ▶ CPU ab 3,0 GHz / Zweikern-CPU
- ▶ 1,5 GByte RAM (XP: 1,0 GByte)
- ▶ 20 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-2.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT NAPOLEON: TOTAL WAR AUF IHREM PC

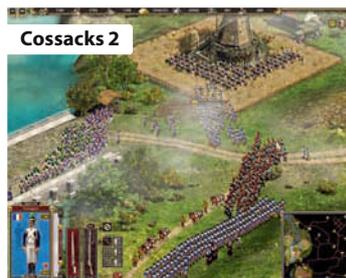
Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die **Grafikkarte** ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	PROZESSOR									
	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900GT	7900 GTX	7950 GX2	8800 GT	8800 GTX	8800 GTS
1 Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900GT	7900 GTX	7950 GX2	8800 GT	8800 GTX	8800 GTS
Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9600 GTX	9600 GTX	9600 GTX	9600 GTX	9600 GTX
Geforce GTX					GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 285	GTX 295
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX				
Radeon HD 3&4	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4890	HD 4890X2
Radeon HD 5						HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870	HD 5870
2	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+				
	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9650	X4 9950				
	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965		
	Core 2 Duo		E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600	
	Core 2 Quad			Q6600	Q9300	Q9500	Q9650	Q9700	Q9770	
Core i5/i7					i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 965 XE	
3	Speicher in MB									
		512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192

LEGENDE	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
4 technisch unmöglich	1280x800 Niedrige Details	1680x1050 Hohe Details	1920x1200, 2xAA, 4xAF Sehr hohe Details, SSAO: aus
ruckelt stark			

Napoleons Rivalen

Wir stellen die beiden wichtigsten Strategiespiele im napoleonischen Zeitalter vor, die GameStar getestet hat. Beide waren schlechter als Napoleon: Total War.



Abgesehen von der Krümelgrafik und dem teils unfair hohen Schwierigkeitsgrad simuliert das Echtzeit-Taktikspiel die napoleonischen Schlachten ausgesprochen unterhaltsam und realistisch. Es gibt sogar eine rudimentäre Rundenkampagne. (Test in GS 06/2005)



Der Total-War-Klon mischt (simple) rundenbasierte Reichsverwaltung mit Echtzeit-Massenschlachten zu Lande und zur See, scheitert aber an seiner katastrophalen Balance: Der Anspruch schwankt zwischen einschläfernd und unfair. (Test in GS 07/2005)





Kriegsschiffe können kleinere Schäden bereits während der Schlacht reparieren. So lange müssen die Pötte allerdings anern und dürfen nicht feuern. Also sollten sie vorher auf Distanz zum Kampfgeschehen gehen.



Über feuernden Schützenreihen bilden sich neuerdings dichte **Rauchwolken**. Oben zeigt ein Ereignisfilmchen, dass der Feind ein Haus besetzt hat. Diese Mini-Videoschnipsel sind neu, aber wenig hilfreich.

übernimmt. Das klappt aber nur, wenn halbwegs gleichwertige Verbände aufeinandertreffen, was im Test nicht immer der Fall war. Hier leidet **Napoleon** noch unter Abstimmungsproblemen. Außerdem kam's vor Schlachtbeginn häufig zu extrem langen Wartezeiten.

Multi-Napoleon 2

In **Napoleon** erfüllt Creative Assembly einen langjährigen Wunsch der **Total War**-Fans: Endlich gibt's einen richtigen Multiplayer-Modus für die Rundenkampagne! Beziehungsweise die Kampagnen, denn jeder Feldzug Napoleons lässt sich mit zwei Spielern im Netzwerk oder Internet bestreiten. In Ägypten etwa übernimmt ein Spieler die Franzosen und der andere die (im Solomodus nicht spielbaren) Osmanen. Die Teilnehmer ziehen abwechselnd. Während Ihr Gegner dran ist, dürfen

Sie zwar keine Truppen bewegen, aber Ihre Städte verwalten und Bauaufträge erteilen. Das macht die Warterei weniger nervig, zumal Sie zusätzlich die Zugzeit begrenzen können. Außerdem lässt sich das Spiel jederzeit speichern und später fortführen.

Gemeinsame Schlachten schlagen Sie in Echtzeit, alternativ lassen Sie sie auswürfeln (mit teils unsinnigen Ergebnissen). Gefechte gegen Computerfeinde werden berechnet – es sei denn, der andere Spieler möchte die Armee des KI-Gegners übernehmen. Insgesamt hat uns der Mehrspieler-Modus gut gefallen, vor allem in der großen Europa-Kampagne. Allerdings litten die Partien teilweise unter starken Verzögerungen (»Lags«). Auch die Ladezeiten dürften kürzer sein. Sei's drum, da können wir wenigstens in Ruhe ein Croissant schnabulieren. **GR**

Empire für zwischendurch

Nicolai Gutmann: Creative Assembly hat Napoleon: Total War in vielen Punkten der Reichsverwaltung entschlackt. Weil ich mich nicht mehr so intensiv mit Handelsabkommen, Innenpolitik und Forschung befassen muss, spielt es sich temporeicher, und ich kann problemlos auch mal nur ein Stündchen nach der Arbeit in die napoleonischen Kriege ziehen. Wenn ich mehr Zeit habe, erobere ich aber lieber die ganze Welt im größeren, komplexeren Empire als nur das kleine Europa – schade, dass ich dann nicht von der klügeren KI und der deutlich verbesserten Performance profitieren darf.



nico@gamestar.de

Der beste Napoleon aller Zeiten

Michael Graf: Napoleon: Total War ist der beste Strategietitel zur Zeit der Napoleonischen Kriege, den ich bislang gespielt habe. Das liegt vor allem daran, dass das Total-War-Prinzip nach wie vor funktioniert: Die Reichsverwaltung ist gewohnt vielschichtig (zumindest in der Europa-Kampagne), die Schlachten verbinden Staungrafik mit Taktiktiefe. Trotzdem wäre mehr drin gewesen, zum Beispiel ein großer Feldzug statt überflüssiger Minikampagnen. Außerdem stört mich, dass Empire nicht von den gelungenen Neuerungen profitiert. Sei's drum, wer Total War mag, kann für faire 40 Euro zugreifen. Zumal Creative Assembly mit dem Mehrspieler-Modus endlich einen alten Fan-Traum erfüllt.



micha@gamestar.de

NAPOLÉON: TOTAL WAR

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Creative Assembly (Empire: Total War, GS 04/09: 90 Punkte)
 PUBLISHER Sega
 SPRACHE Deutsch (weitere per Steam-Download)
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 44 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.2.2009
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK



- GENRE STRATEGIE
- SZENARIO: realistisch fiktiv
 - MASSTAB: lokal global
 - SPIELSTIL: Aufbau Kampf
 - EINHEITEN: Individuen Masse
 - HANDLUNG: einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG: leicht		schwierig	Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK: einfach		komplex	Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO: langsam		schnell	Logik & Überlegung
HILFEN: vier Schwierigkeitsgrade, Tutorials, Tooltips, Ratgeber		freies Speichersystem	Geduld
			Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM: Pentium D 950, Athlon 64 4000+, 1,0 GB RAM, 21 GB Festplatte	STANDARD: Core 2 Duo E4300, A64 / X2 3800+, 2,0 GB RAM, 21 GB Festplatte	OPTIMUM: Core 2 Quad Q6600, Phenom 9500, 2,0 GB RAM, 21 GB Festplatte	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

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

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER): Kampagne (2), historische Schlacht (2), Landschlacht (8), Seeschlacht (8), Belagerung (2)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 SERVERSUCHE: Total War Online
 DEDICATED SERVER: nein
 MULTIPLAYER-SPASS: 25 Stunden
 FAZIT: Endlich gibt's einen Mehrspieler-Modus für die Kampagne, der aber noch unter Lags leidet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Einheiten + vielfältige Animationen + aufpolierte Rauch- und Sprengereffekte + schöne Kampagnenkarte	10 / 10
SOUND	+ knallige 6.1-Kulisse + passende Musik + Einheiten melden sich in Landessprache + keine Generalsreden à la Rome	9 / 10
BALANCE	+ hilfreiche Tutorials, Ratgeber und Tooltips + gute Einheitenbalance + nicht immer nachvollziehbare Schlachtergebnisse	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ nach wie vor packender Mix aus Reichsverwaltung und Bombastschlachten + historische Ereignisse + arg begrenzte Europa-Karte	9 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs + Interface informativer ... + ... aber auch schmuckloser + lange Ladezeiten + umständliche Echtzeit-Kamera	7 / 10
UMFANG	+ drei Feldzüge + guter Mehrspieler-Modus für die Kampagnen + spaßige Drop-in Battles + kein weltweiter Feldzug	9 / 10
STARTPOSITIONEN	+ je nach Nation andere Herausforderungen ... + ... aber nur in der Europa-Kampagne + Rohstoffe und Handel weniger wichtig	7 / 10
KI	+ meist nachvollziehbare Diplomatie + aggressivere Gegner + deutlich klügerer Echtzeit-Feinde + teils Aussetzer + Wegfindung	8 / 10
EINHEITEN	+ komplette Bandbreite an Landtruppen und Schiffen + individuelle Einheiten für jede Fraktion + Landschaft und Jahreszeit wirken sich aus	10 / 10
KAMPAGNE	+ bislang beste Umsetzung der napoleonischen Kriege + neue Diplomatie-Optionen + Italien und Ägypten zu kurz und zu simpel	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Sehr guter, aber abgespeckter Empire-Ableger.

