

## Total War: Three Kingdoms

# AB DURCH DIE MITTE



Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **7.3.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zehn weitere**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Mit Three Kingdoms schickt uns die ehrwürdige Total-War-Reihe erstmals in das Reich der Mitte, das gerade im Chaos versinkt. Unser exklusiver Vorabtest verrät: So spielen sich die starken Helden, die dauerhungrigen Armeen – und das neue Diplomatiesystem voller Sprengstoff.** Von Martin Deppe

Wer schon mal eine Familienfeier geplant hat, egal ob zur Hochzeit, Beerdigung oder bestandene Fleischfachverkäuferprüfung, der kennt das Problem: Da darf Erwin nicht neben Trude sitzen (Erbschaftsstreit), Alois findet den Willi blöd (FC Bayern vs. BVB), Kevin und Chantal sind wie Feuer und Wasser (Scheidung), und Chantal hegt Mordgedanken gegen Heidi (Scheidungsgrund). So,

und jetzt stellt euch das alles mal mit Dutzenden Typen vor – und schon wisst ihr, was für einen diplomatischen Eiertanz wir beim Vorabtest von Total War: Three Kingdoms erlebt haben. Mit dem feinen Unterschied, dass es hier nicht um die Schlacht am Buffet geht, sondern um Leben und Tod.

## Yin, Yang, Zank

Auch Three Kingdoms ist ein echtes Total War mit seiner typischen Mischung aus rundenbasierter Strategie und taktischen Echtzeitschlachten (die auf Wunsch auch wieder berechnet werden). Jetzt bringt uns die Serie aber erstmals ins alte China. Da ist um 190 nach Christus schwer was los: Nach dem Ende der glanzvollen Han-Dynastie ist ein Machtvakuum entstanden und zahlreiche Fraktionen streben nach dem Kaiserthron, während der grausame Oberbefehlshaber Dong Zhuo das bröckelnde Reich verteidigt. Und wir stecken mittendrin im Chaos! Einen von elf Warlords können wir uns rauspicken,

jeder bringt Charaktereigenschaften und Fraktionsvorteile mit, etwa exklusive Truppentypen wie Bogenscharfschützen oder spezielle Baufertigkeiten. Warlord Liu Bei kann Siedlungen des Han-Kaiserreichs friedlich annektieren, Cao Cao dafür als einziger Stellvertreterkriege auslösen, weil er ein opportunistischer Manipulator ist. Zum neuen, noch entscheidenderen Diplomatiesystem kommen wir später noch ausführlich.

## Unser Vorabtest

Für unsere Titelstory konnten wir Total War: Three Kingdoms rund einen Monat vor Release unbegrenzt spielen, und zwar mit drei der elf Warlords: Liu Bei, Cao Cao und Sun Jian. Lediglich der Multiplayer-Bereich war noch nicht implementiert. Bitte beachtet aber, dass Creative Assembly bis zuletzt am Balancing und der KI arbeitet, vor allem an den Fähigkeiten der Helden und dem stark erweiterten Diplomatiesystem. Wie bei jeder Spieleentwicklung ist in der Endphase Bugfixing angesagt, wir haben nach rund 25 Stunden Spielzeit mit drei Fraktionen aber keine gravierenden Fehler und keinen Absturz erlebt. Trotzdem lassen sich bei den Themen Bugs und KI erst mit der finalen Version genaue Aussagen treffen, darum geben wir in unseren Einzeldisziplinen Spieldesign und Balance noch keine Wertung ab, sondern eine Einschätzung.

Gleiches gilt für die Performance, insbesondere bei den Zugzeiten der KI-Fraktionen, die ja in früheren Total Wars oft viel zu lang waren. Diese Wartezeiten waren auf unserem Testsystem (Ryzen Pro 1700X Eight Core mit 3,4 GHz, 16 GB RAM, Geforce GTX 1080 Ti) nie länger als eine Minute, meistens deutlich darunter. Allerdings steigen die Zugzeiten später natürlich an, weil die Fraktionen, Städte und Armeen größer werden und wir auf mehr Kontakte stoßen. Auch hier gilt: finale Testversion abwarten!



Duell! Unser Fraktionsführer Sun Jian (links) im Zweikampf auf Leben und Tod mit dem General Chen Heng. Der hat keine Chance – siehe den Kampfwerte-Vergleich ganz links.

Wir haben unser ehemaliges Provinznest Changsha zur Kaiserstadt ausgebaut. Die hat sechs Bauplätze (unten) für spezialisierte Gebäudelinen parat (etwa Verwaltung, Militäranlagen oder landwirtschaftliche Gebäude), drei sind noch frei. Rechts sieht ihr die anderen drei Gebiete der Komturei (Provinz): Teehaus, Rüstungsbauer und Handelssiedlung.



Neu ist auch, dass wir jetzt viel mehr darauf achten sollten, wen wir als Generäle, Verwalter, Beamte und so weiter einsetzen. Denn wie bei Alois und Willi gibt es starke Abneigungen untereinander, aber auch Zuneigung à la Kevin und Heidi. Unsere Aktionen als Fraktionschef wirken sich realistisch aus und können gleichzeitig Beziehungen untereinander und zu uns verändern.

Ein Beispiel: Wir hatten bei einer Testpartie zwei Generäle in eine Armee zusammengesteckt, die prima miteinander auskamen. Gegenseitiger Respekt und so, jeder kommandierte innerhalb der Armee seine eigenen Verbände. Doch dann verloren sie Seite an Seite eine Schlacht, und danach war alles anders: Weil beide das Scheitern des anderen miterlebt haben, konnten sie sich vor Scham nicht mehr in die Augen sehen, ihre Zufriedenheit sank dramatisch. Erst als wir beide Kommandanten in unterschiedliche Armeen versetzt haben, stieg sie wieder. Und was passiert, wenn die Zufriedenheit ganz im Keller landet? Das haben wir mit einer Ein-General-Armee ausgetestet, und prompt ist der schmolgende Offizier zum Feind übergelaufen, inklusive seiner Truppen. Netterweise warnt euch das Spiel spätestens am Ende einer Runde, wenn Charaktere sehr unzufrieden sind. Dann könnt ihr sie zum Beispiel befördern oder mit Geschenken wieder fröhlich stimmen.

### An der Heimatfront

Auch bei der Verwaltung unserer Provinzen, den sogenannten Komtureien, sollten wir das Personal genau unter die Lupe nehmen. Selbst der fähigste Beamte kann irgendwann den Dienst quittieren, wenn wir ihn mit Figuren zusammenarbeiten lassen, gegen die er einen Groll hegt. Wichtige Posten in unserer Fraktion, etwa Kanzler oder gar Premierminister, sollten wir mit besonders

wohlwollenden Mitstreitern besetzen, idealerweise Familienmitgliedern. Denn sie können mit geschickt gewählten Boni enorme Vorteile rausholen, zum Beispiel höhere Steuereinnahmen oder Ernten.

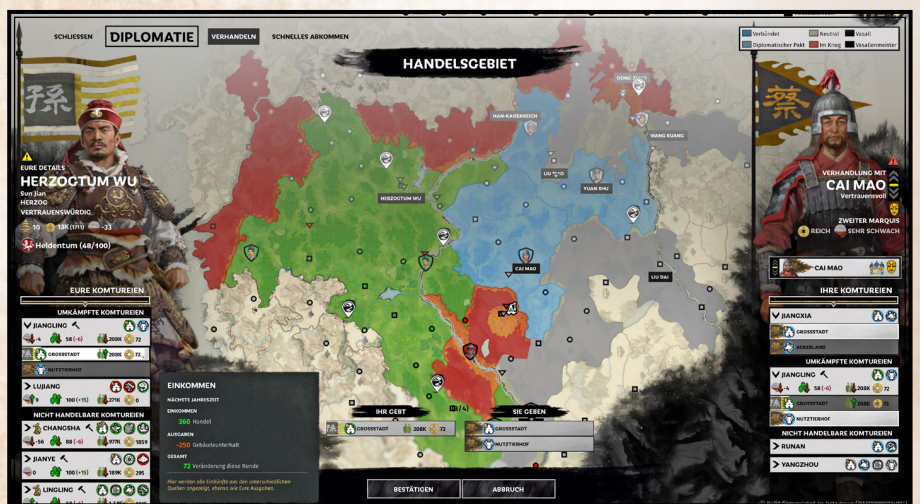
Zum Zeitpunkt unseres Vorabtests, rund vier Wochen vor Release, waren diese Skills aber noch sehr kampfbefogen. Sogar eine 65-jährige Beamtin hat mehr Militärboni als wirtschaftliche oder organisatorische Stärken. Wenn Creative Assembly das bis zum Erscheinungstermin am 7. März besser austariert, dürfte der geschickte Einsatz der passenden Figuren am richtigen Ort noch mal eine eigene Herausforderung sein. Was prima wäre, denn dann gibt's auch in kampflosen Runden ordentlich was zu tun. Und noch eine Änderung: Die Charaktere ersetzen die alten Agenten, jede Figur kann jetzt wahlweise General, Spion oder Verwalter sein. Spione schicken wir nicht mehr auf der Landkarte umher, sondern weisen sie einer Zielfraktion zu, deren Ränge sie infiltrie-

ren soll. Wie gut (oder schlecht) das System ist, können wir aber noch nicht sagen: Unsere Spione kamen immer noch ein paar Runden un verrichteter Dinge zurück, nur einmal konnten sie sich ein paar Runden halten, bis sie aufgefliegen sind. Also mal gucken, wie das in der finalen Version funktioniert.

### Lost in a Forest

Selbst Total-War-Veteranen werden sich bei der Vielzahl an Möglichkeiten anfangs durchbeißen müssen: Eine Flut an Nachbarherrschern, fremden und eigenen Generälen sowie sonstigem Personal wartet auf euch – und viele haben sehr ähnliche Namen wie etwa Liu Bei, Liu Dai und Liu Diao. Und weil sich auch die Charakterporträts gerne mal stark ähneln, ist genaues Hingucken Pflicht.

Auch militärisch unterscheiden sich die Fraktionen untereinander weniger als etwa ihre Pendants aus Rome 2, die sich zwar zur gleichen Zeit in der Weltgeschichte kloppen, aber sehr unterschiedliche Truppentypen



Mächtige Diplomatie: Das neue System gibt euch viele Möglichkeiten, ihr könnt euch Vasallen halten, Koalitionen und Militärbündnisse eingehen und sogar angrenzende Gebiete tauschen.



von parthischen Panzerreitern bis hin zu karthagischen Kriegselefanten in die Schlachten schicken. In Three Kingdoms führt jeder Kriegsfürst grundsätzlich die gleichen Truppen ins Feld und würzt seine Regimenter nur mit zwei oder drei Spezialeinheiten. Cao Cao lässt etwa besonders mächtige schwere Kavallerie vorpreschen, Liu Bei hat dafür die besseren Bogenschützen.

Hinzu kommt, dass China vor allem eines ist: eine große Landmasse. Je nach Startgebiet fällt die Orientierung anfangs schwer. Mit Cao Cao zum Beispiel haben wir in einer großen Ebene mit angrenzenden Wäldern begonnen, die kaum Bezugspunkte aufweisen. Gerade in den Bergen müssen wir oft die Karte drehen, um die Armeen im Auge zu behalten – mit dem Ergebnis, dass die Orientierung danach erst recht schwindet. Aber es gibt eben auch Startgebiete, die einzigartige Landschaften bieten: Als wir Warlord Sun Jian weiter im Süden übernehmen, starten wir

direkt am legendären Jangtsekiang und seinen charakteristischen zuckerhutförmigen Felsformationen, allen voran das Heng-Shan-Gebirge, das wiederum von dichtem Dschungel umsäumt ist. Je nach Jahreszeit und Wetter sind diese Gegenden schick anzuschauen. Die Topografie spielt militärisch übrigens eine noch wichtigere Rolle als in den Serienvorgängern – dazu nachher mehr.

Wermutstropfen für Seebären: In Three Kingdoms gibt es mangels Binnenmeers keine Kriegsschiffe, geschweige denn Seeschlachten. Sogar wenn wir auf einer Flussfahrt den Jangtsekiang entlang auf feindlichen Gegenverkehr stoßen, wird der Kampf wie eine Landschlacht berechnet, selbst ausfechten können wir ihn nicht.

#### Vier gewinnt

Die Komtureien enthalten die Provinzhauptstadt sowie weitere Siedlungen und/oder Produktionsstätten, meistens sind es insgesamt vier. Unsere ersten Schritte als Warlord bestehen darin, unser »Quartett« vollzukriegen: Als Sun Jian zum Beispiel halten wir anfangs nur eine einzige Ortschaft in der Komturei Changsha – die dazugehörigen drei Gebiete mit Fischereiposten, Rüstungsmacher und Teehaus müssen wir erst erobern.

Denn komplette Komtureien haben den Vorteil, dass Boni durch unsere eingesetzten Verwalter für alle Teile der Komturei gelten. Wenn Verwalterin Wu also in der Provinzhauptstadt das Bevölkerungswachstum steigert, legen sich auch die Bewohner der drei anderen Territorien mehr ins Bettzeug.

Pro Komturei können wir außerdem Bauwerke in Auftrag geben, etwa das Teehaus zur großen Plantage ausbauen oder die kleine Siedlung über neun Stufen zur mächtigen Kaiserstadt, inklusive schwerer Befestigungen. Allerdings dürfen wir immer nur ein Gebäude gleichzeitig pro Komturei bauen oder verbessern, nicht mehrere parallel. Wichtig ist, dass wir nicht einfach drauflosbauen, sondern möglichst clever. Denn der Bauplatz ist begrenzt, und manche Gebäude schließen sich gegenseitig aus (etwa Bogenmacher und Waffenschmied), sodass wir uns spezialisieren sollten. Große Städte sind prima Garnisonen und schwer einzunehmen, doch wir müssen ihre vielen Bewohner ja auch durchfüttern.

#### Leerer Bauch marschiert nicht gern

Apropos durchfüttern: Ähnlich wie zuletzt in Thrones of Britannia müssen wir auch in Three Kingdoms auf die Wegzehrung unserer Truppen achten, und das wird verglichen mit der oft vernachlässigbaren Mechanik von Thrones nochmal einen Tick wichtiger. Hinter einem unscheinbaren Karren-Symbol mit Farbbalken daneben verbirgt sich eine dräuende Gefahr. Je kürzer der Balken, desto weniger Vorräte führt die betroffene Armee noch mit sich. Wenn ihr etwa im Winter durch karges Feindesland zieht, schrumpft der Balken rasant. Ihr könnt an eroberten Siedlungen zwar »auftanken«, aber es dauert oft ein paar Runden, bis die Produktion wieder voll anläuft. Mit einer großen Armee quer durchs Feindgebiet zu marschieren ist zwar noch möglich, erfordert aber viel mehr Planung: Bevor ihr über die Grenze vorstoßt, solltet ihr eure Truppen noch mal volltanken. Ideal sind auch Generäle, die Boni auf die Versorgung mitbringen. Auch die Route ist entscheidend: Lieber auf dem Weg zur feindlichen Provinzhauptstadt noch einen Bauernhof erobern und die Vorräte auffüllen. Denn knurrende Mägen senken nicht nur die Zufriedenheit, sondern dezimieren auch eure Truppen rapide!

Mit der Zeit kriegt man aber ein recht gutes Gespür dafür, wie lange die Vorräte reichen. Zumal besagter Balken anzeigt, wie stark die Vorräte gerade sinken (oder steigen). Ein Maus-Over verrät außerdem die Details: Wie stark zehrt unwegsames Gelände an den Vorräten, welche Boni und Mali bringen die Generäle mit ein? Doch die beste Planung hilft nix, wenn man keinen Puffer einbaut.



Mit letzter Kraft: Der lange Marsch durchs Feindgebiet hat die offenbar zu knapp kalkulierten Armeevorräte verschlungen, wir schaffen es gerade noch zum rettenden Reisfeld.



Weil wir mit dem Angreifer verbündet sind, können wir seine schick animierte Belagerung beobachten. Im Hintergrund 0,04 Prozent der Chinesischen Mauer.

So sind wir bei einem Marsch durch den Dschungel in einen Hinterhalt geraten (jedes Gelände hat eigene Wahrscheinlichkeiten, eine Feindarmee glatt zu übersehen, und die ist im Dschungel natürlich extrem). Die Schlacht haben wir zwar gewonnen, doch die geflohene Armee hat uns dann eine weitere Runde aufgehalten. Statt umzudrehen sind wir verbissen weitermarschiert – und hatten kurz vor der angepeilten Eisenmine nichts mehr zu beißen. Beim letzten Zug durch den Dschungel ist unsere Truppenstärke schneller gesunken, als wir »Vietnamkrieg« sagen konnten. Nur eine eilig hinterhergeschickte Reiterarmee mit vollen Vorräten konnte das Schlimmste verhindern.

Der Hunger kann aber auch unser Freund sein: Als uns ein KI-Gegner belagert, beginnt ein Wettkampf à la »wer hungert am längsten?«. Denn eine Belagerung dauert ein paar Runden, in denen der Eingeschlossene von seinen Vorräten zehren muss – der Angreifer aber auch. Also konnten wir durchhalten und eine Entsatzarmee heranzuführen, während der Belagerer Runde um Runde schwächer wurde, schließlich abzog und auf dem Rückweg noch mehr Truppen verlor.

### Roman oder Geschichtsbuch?

Für Three Kingdoms hat sich Creative Assembly einen neuen Spielmodus einfallen lassen: Zu Beginn einer Partie könnt ihr zwischen dem neuen Modus »Geschichte« und der klassischen Variante »Aufzeichnungen« wählen. Ersterer Modus basiert nicht etwa (wie man aufgrund des Namens glauben könnte) auf der echten Historie, sondern auf dem Roman »Die Geschichte der drei Königreiche« und macht die Fraktionsführer und Generäle in den Echtzeitschlachten zu wahren Helden: Da kann ein einzelner Anführer auch mal im Alleingang Dutzende von Gegnern umhauen – oder sich ein Duell mit einem Berufskollegen der Gegenseite liefern. Dann werden zum einen die Kampfwerte der beiden Kontrahenten verglichen, zum anderen könnt ihr Skills zünden, etwa einen Sturmangriff. Die regulären Truppen halten sich respektvoll aus dem Zweikampf raus, gucken zu oder dreschen solange auf ihresgleichen ein. Aber keine Sorge: Die Helden sind nicht so übermächtig wie ihre Kollegen aus den Warhammer-Ablegern, die jede feindliche Übermacht minutenlang wegwischen. Im klassischen »Aufzeichnungen«-Mo-



Ihr könnt eure Charaktere mit Nahkampf-Waffe, Pferd, Rüstung, Begleitern und Zubehör wie diesem Bogen ausstatten. Rechts unten seht ihr die Skills, die ihr mit jedem Stufenaufstieg wählt.



Trebuchets können vier Munitionsarten verschleudern: Felsbrocken (ignorieren Rüstung), Eimer mit Blut (senken Moral), Viehkadaver (senken Ausdauer) und wie im Bild heftige Feuerschüsse.

das spielen sich die Echtzeitschlachten hingegen wie gehabt, es kommt mehr auf taktische Manöver an als auf die Über-Helden. Hier sind die Feldherren ganz traditionell mit Leibgarde unterwegs statt als einzelne Recken.

Die Echtzeitschlachten selbst haben sich kaum verändert, vor allem optisch ist Three Kingdoms auf Rome-2-Niveau stehengeblieben und humpelt den technischen Möglichkeiten hinterher. Dass es weniger Truppenvielfalt gibt, gleicht das Spiel dafür mit mehr Formationen aus, die sich auch gut handhaben lassen. Das finden wir auch spannender als die Duelle, die arg aufgesetzt wirken – als ob man hier mit der Brechstange an die Rollenspieler-Fraktion heranwill. Die Feind-KI ist zwar auch in unserer Testversion nicht genial, aber grundsätzlich kompetent, wir haben keine geistigen Totalausfälle erlebt. Truppen unter Katapultbeschuss bleiben zum Beispiel nicht mehr tatenlos stehen, sondern rücken gegen die Steinschmeißer vor. Überhaupt finden wir die Belagerungen klasse, allein schon die Munitionssorten der Wurfmaschinen (siehe Feuerinferno-Screenshot) sind taktisch spannend. Selbst kleinere Siedlungen haben (schwache) Befestigungen, sodass wir belagern oder mit schwerem Gerät anrücken sollten.

### Generäle im Dreierpack

Allerdings fielen uns doch zwei Schwächen auf, die wir verlässlich ausnutzen konnten. Zum einen wartet die Feind-KI bei Verstärkungen nie auf ihre zweite Armee, bevor sie vorrückt, und wird dadurch verwundbarer, als ihre Armee eigentlich sein müsste. Zum anderen nahm die KI prinzipiell jede Duell-Herausforderung an, während wir bei übermächtigen Feind-Recken auch ablehnen konnten. Das macht es deutlich zu leicht, mit einem spezialisierten Meisterduellanten KI-Generäle direkt zu Schlachtbeginn aus dem Spiel zu nehmen. Auf der Weltkarte rennen zwar auch mal Kleinst-Armeen umher, aber längst nicht so oft wie in Rome 2, wo die KI-Fraktionen gern mal winzige Verbände übers Mittelmeer gondeln ließen, statt sie zu vereinen und zuzuschlagen. Stattdessen kriegen wir es jetzt schon früh mit einzelnen, großen Armeen zu tun, später werden es auch mal vier oder fünf volle Streitkräfte auf einmal – von einer einzelnen Fraktion, wohlgemerkt! Die KI weiß auf der Kampagnenkarte sehr wohl ordentlich Druck zu machen.

Eine Armee besteht jetzt übrigens aus bis zu drei Generälen, die jeweils ein Gefolge aus bis zu sechs Verbänden mitbringen. Die sind fest an ihren General gebunden, und





Anführer dürfen in den Echtzeitschlachten Spezialfähigkeiten auslösen, etwa einen Sturmangriff. Solche Skills haben aber einen Cooldown und können nicht beliebig benutzt werden.



**Martin Deppe**  
@GameStar\_de

Three Kingdoms ist nun wirklich nicht mein erstes Total War – trotzdem hat es mich ewig Einarbeitungszeit gekostet. Denn es dauert, bis man Dutzende Nachbarherrscher, eigene und fremde Gefolgsleute und Generäle auseinanderhalten kann, mit ihren für West-Ohren fast identisch klingenden Namen wie Wang Lang und Wang Kuang. Einige unterscheiden sich sogar nur durch einen Buchstaben, etwa Zhang Yang und Zhang Yan – doof, wenn man mit einem verbündet ist und den anderen zum Erzfeind hat. Anfangs wusste ich nicht mal, ob hinter einem Namen ein Konkurrent, ein eigener General oder ein regionales Reisegericht steckt. Für uns Langnasen ist das China um 190 nach Christus nun mal nicht so vertraut wie Total Wars zeitlich parallel verlaufendes Römer-Epos oder das Europa eines Medieval 2. Aber klar, das sind alles realistische Namen, die zum Szenario passen.

Doch sobald ich die ganzen Dongs und Gongs auseinanderhalten konnte, zeigte Three Kingdoms seine Stärken: Jenseits des klassischen Schlachtkonzepts aus Echtzeitgefechten oder berechnetem Ergebnis spielt die Zusammensetzung meiner Generäle und ihrer Gefolgsgruppen, meiner Provinzverwalter und Ratsmitglieder eine große Rolle. Fast jede Handlung wirkt sich nachvollziehbar aus. Auch das Versorgungssystem meiner Truppen fordert, ich kann nicht einfach unbekümmert mit einer riesigen Armee durchs Feindesland marschieren, sondern muss rechtzeitig an genug Vorräte denken. Hach, und das tolle neue, flexible Diplomatesystem erst, dagegen könnte sich Civilization bald endgültig in Grund und Boden schämen. Wenn Creative Assembly die letzten vier Wochen vor Release richtig nutzt (siehe Kasten »Unser Vorabtest«), werden die spannenden neuen Elemente eine richtig runde Sache!

jeder darf auch nur bestimmte Truppengattungen als Folge ausheben. Ein Strategie zum Beispiel hauptsächlich Schützen und Trebuchets, ein Vorreiter hingegen leichte bis mittlere Kavallerie. Dadurch müssen wir uns clever spezialisieren, denn Superarmeen, die ausschließlich aus den besten Elitetruppen aller Klassen bestehen, sind so nicht mehr möglich. Zum Glück! Nett: In der Schlacht reden die Kommandanten auch mal miteinander – je nach Sympathie oder Abneigung fallen die Sprüche unterschiedlich aus. Zuweilen sind Kommentare wie »Der Schnee verdeckt die Sünde, doch es gibt sie noch!« aber arg küchenphilosophisch, da müssen die Texte verdammt viele Glückskekse gefüttert haben.

### Ein Kaiserreich für ein Pferd!

Ihr dürft jeden Charakter mit Waffe, Rüstung, Begleiter, Zubehör und einem Pferd ausstatten – also wie bei den historischen Total-War-Teilen (Begleiter) und den Warhammer-Ablegern (Waffe, Rüstung). Die neuen Pferde wirken sich zweifach aus: Je schwerer sie sind, desto wuchtiger preschen sie in einer Echtzeitschlacht in Infanteriereihen. Und ein schneller Gaul senkt die Gefahr einer Gefan-

gennahme, wenn's im Gefecht mal suboptimal läuft und wir fliehen müssen.

Die Items gibt's rollenspieltypisch in vier Seltenheitsstufen von gewöhnlich bis einzigartig, wir erbeuten sie zum Beispiel bei besiegten Generälen. Es gibt sogar Item-Sets. Mit etwas Glück stellt euch ein Rüstungs- oder Waffenmacher einen Gegenstand her. Diese Spezialgebäude sind wie Eisenminen oder Holzlager Teile einer Komturei, wir können sie also erobern und ausbauen – das erhöht die Wahrscheinlichkeit, später eine besonders dolle Waffe oder Rüstung zu ergattern. Das passiert allerdings zufällig, ihr könnt keine konkrete Ausrüstung in Auftrag geben. Trotzdem ein sehr motivierendes System, allerdings muss die finale Version zeigen, wie gut das alles ausbalanciert ist, besonders im Geschichte-Modus könnten die Generäle sonst zu unkaputtbaren Überhelden werden. Ausrüstung eignet sich aber auch prima, um sie Charakteren zu schenken – je wertvoller das Präsent, desto dicker der Zufriedenheits-Boost.

### Tauschen & täuschen

Die wohl größte Überarbeitung hat das Diplomatesystem durchlaufen. Wir dürfen nicht nur 08/15-Abkommen wie Durchmarschrechte oder regelmäßige Geldzahlungen abschließen, sondern haben deutlich mehr Verhandlungsmöglichkeiten. Zum Beispiel können wir endlich wieder Provinzen oder Teile davon tauschen – das haben wir in den jüngeren Total Wars schmerzlich vermisst! Mal kaufen wir einem Nachbarn die eine Farm einfach ab, die uns noch zu unserer kompletten Komturei fehlt, statt uns gleich in den Krieg stürzen zu müssen. Und mal schenken wir einem treuen Verbündeten Land, damit er uns an dieser Front Feinde vom Leib hält. Sehr angenehm! Bei jedem Abkommen dürfen wir unsere Angebote und Forderungen recht frei in die Waagschale werfen: »Einmal Waffenstillstand plus sechs Runden lang acht Nahrung? Gerne, das macht dann einen Fischereihafen, 200 Münzen und Euer Lieblings-Rennpferd!« Denn auch Items lassen sich frei tauschen und



Wir sind mittlerweile Herzog und dürfen fast alle Posten in unserer Fraktion besetzen. Nächster Halt: König, dann Kaiser. Wenn die Gegner uns lassen ...

werden von den KI-Fraktionen hoch geschätzt. Außerdem ist die Diplomatie angenehm transparent. Unterbreiten wir ein Angebot, sehen wir genau, wie es beim Gegenüber ankommt und warum. Dann können wir so lange feilschen, bis wir einen Deal haben – oder per Knopfdruck abfragen, was die KI denn genau fordert.

Noch komplexer und kriegsentscheidender wird es, wenn wir uns in Koalitions- oder gar Bündnisverhandlungen stürzen. Denn wir können schlicht nicht mit jedem Krieg führen, vor allem nicht gegen den garstigen Dong Zhou, der erbittert die Reste des Han-Imperiums hält. Das einfachere Modell, die Koalition, gibt allen Mitgliedern zum Beispiel Durchmarschrechte – das entschärft die Versorgung unserer stets hungrigen Armeen enorm. Außerdem decken alle Koalitionspartner auf der Chinakarte ihre Gebiete auf, wir sehen also alles, was auch unsere Verbündeten sehen, inklusive Feindbewegungen. Noch stärker ist das Militärbündnis: Wird ein Partner angegriffen, kann er das Problem entweder allein lösen oder den Bündnisfall ausrufen. Der wiederum ist für alle Mitglieder verpflichtend, wenn wir uns vor der Gegenkriegserklärung drücken, stürzt unsere Reputation senkrecht ab.

#### Einer für alle, alle vereinen

Wir können auch weitere Mitglieder in Koalitionen oder Bündnisse aufnehmen, oder vorhandene Partner vor die Tür setzen. Vor- ausgesetzt, die anderen stimmen zu – je höher unsere Reputation, desto wahrscheinlicher ist es, dass wir unseren Willen durchsetzen. Gleichzeitig sind wir aber nicht dauernd von der Bündniszustimmung abhängig, wir können auch einen »Privatkrieg« gegen Außenstehende führen, ohne die Partner damit zu behelligen.

Sehr praktisch: Unter dem Menüpunkt »Schnelle Verhandlungen« werden uns alle Fraktionen angezeigt, mit denen wir gerade beispielsweise einen Handelsvertrag schließen oder eine Nahrungsspende beantragen können – gleich nach Wahrscheinlichkeit sortiert, dass sie zustimmen. So müssen wir



Besetzen, plündern, abhauen? Eure Entscheidungen wirken sich auch aufs Personal, die Bevölkerung und die anderen Herrscher aus.

bei Geld- oder Hungersnot nicht alle Fraktionen einzeln anpumpen, sondern sehen sofort, wer uns aus der Patsche helfen könnte. Natürlich nur vorübergehend, versprochen!

#### Gestern Feind, heute Freund

Während unserer Testpartien war die Diplomatie ein sehr wichtiges, spannendes Element, denn sie kann wirklich viel bewirken – viel mehr als die von Publisher Sega mit großem Tamtam beworbenen Charakterbeziehungen innerhalb unseres Personals. Fast in jeder Runde hat uns eine Fraktion angesprochen, wollte Items kaufen, Durchmarschrechte aushandeln oder einen Nichtangriffspakt schließen. Das ist anfangs etwas mühselig, weil sich auch Anfänger weit entfernter Fraktionen melden und wir erst mal herausfinden müssen, von wo genau der Kerl eigentlich anruft. Genau, die verwirrenden chinesischen Namen! Aber auch hier gilt: Mit der Zeit kommt man damit ganz gut klar. Allerdings solltet ihr nicht jedem neuen Kontakt blind vertrauen, sondern erstmal seine Charaktereigenschaften studieren – ein listiger Anführer wird Abkommen eher brechen als ein zuverlässiger, der schon mit eurem Vater gehandelt hat.

Ihr müsst also ständig auf der Hut sein, aber auch eure eigene Reputation beachten. Einen Vertrag zu brechen mag kurzfristig Vorteile bringen, erschwert aber künftige Verhandlungen. Es kann auch sinnvoll sein, nach einer gewonnenen Schlacht Generäle nicht zu exekutieren, sondern wieder freizulassen – selbst wenn der Betroffene selbst davon nicht beeindruckt ist, könnte es seine Familie sein, sodass euch eure Gnade später einen Bündnispartner beschert. ★

## TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

noch keine Angaben möglich

#### EMPFOHLEN

noch keine Angaben möglich

### PRÄSENTATION

überwiegend schicke Landschaften ☒ Interface im chinesischen Stil ☒ Jahreszeiten- und Wetterwechsel ☒ wenig Einheiten-Abwechslung ☒ Grafik kaum verbessert

### SPIELDESIGN

abwechslungsreiche Kampagnen ☒ Charaktere mit Beziehungen ☒ enorm viele diplomatische Möglichkeiten ☒ teils sehr ähnliche Namen/Porträts verwirren ☒ wie gut ist der Feinschliff?

### BALANCE

jede Fraktion hat Stärken ☒ anpassbarer Schwierigkeitsgrad ☒ Truppenversorgung ☒ wie ausgewogen werden die Charaktere und die Endgame-Balance? ☒ wie gut ist die finale KI?

### ATMOSPHÄRE / STORY

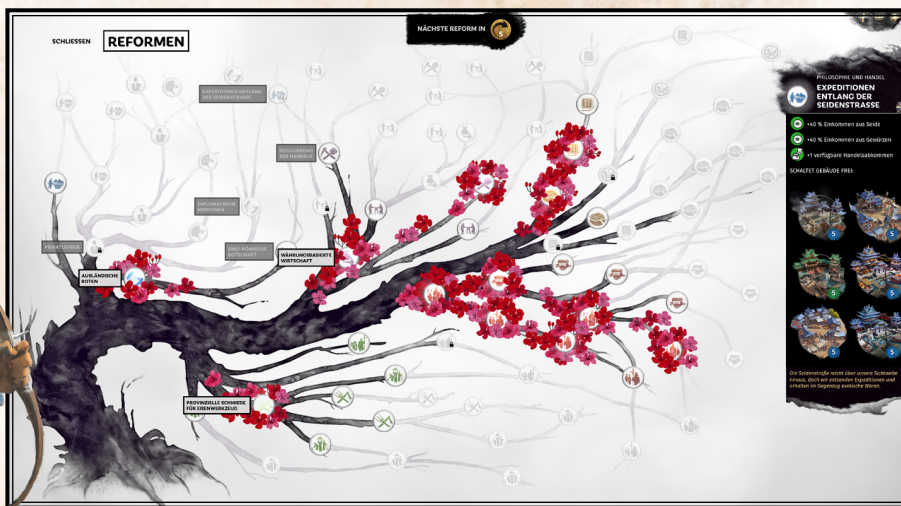
historisch detailliert ☒ Beziehungen wirken sich realistisch aus ☒ Nebenaufträge ☒ unverbrauchtes Setting ☒ Ereignisse nur in Textform

### UMFANG

elf Warlords spielbar ☒ sehr lange Kampagnen und teils riesige Karten ☒ sehr große China-Strategiekarte ☒ Multiplayer-Modus ☒ historische Gefechte

### FAZIT

Klassisches Total War mit vielen Diplomatiemöglichkeiten und (derzeit) solider KI. Anfangs verwirren die ähnlichen Namen extrem.



Alle fünf Runden könnt ihr eine Reform erlassen, die unter anderem spezialisierte Gebäude wie Bergwerke freischaltet, aber auch neue Einheiten oder Versorgungsboni für die Armeen.