

Total War: Three Kingdoms

LEHRSTÜCK
IN DIPLOMATIE

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **The Creative Assembly** Termin: **23.5.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch, Chinesisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Three Kingdoms wird für einige Spieler das beste Total War seit Jahren sein, für andere kaum ein Schritt vorwärts. Unser Test verrät euch, in welches Lager ihr fallt.

Von Maurice Weber

Die höchste Kunst des Krieges ist es, den Gegner ohne einen Kampf zu besiegen, will der chinesische Meisterstrategie Sun Tzu wissen. Was ihr davon haltet, dürfte auch bestimmen, was ihr von Total War: Three Kingdoms haltet. Der Kampf ist doch der ganze Spaß an der Kriegskunst? Dann ist dieses neue Total War für euch kein allzu

großer Schritt vorwärts. Aber wenn ihr nichts mehr liebt, als Feinde schon vor Anbruch der Schlacht politisch schachmatt zu setzen, dann kommt ihr hier mehr auf eure Kosten als in jedem anderen Serienteil bislang!

Vom Intriganten zum Kaiser

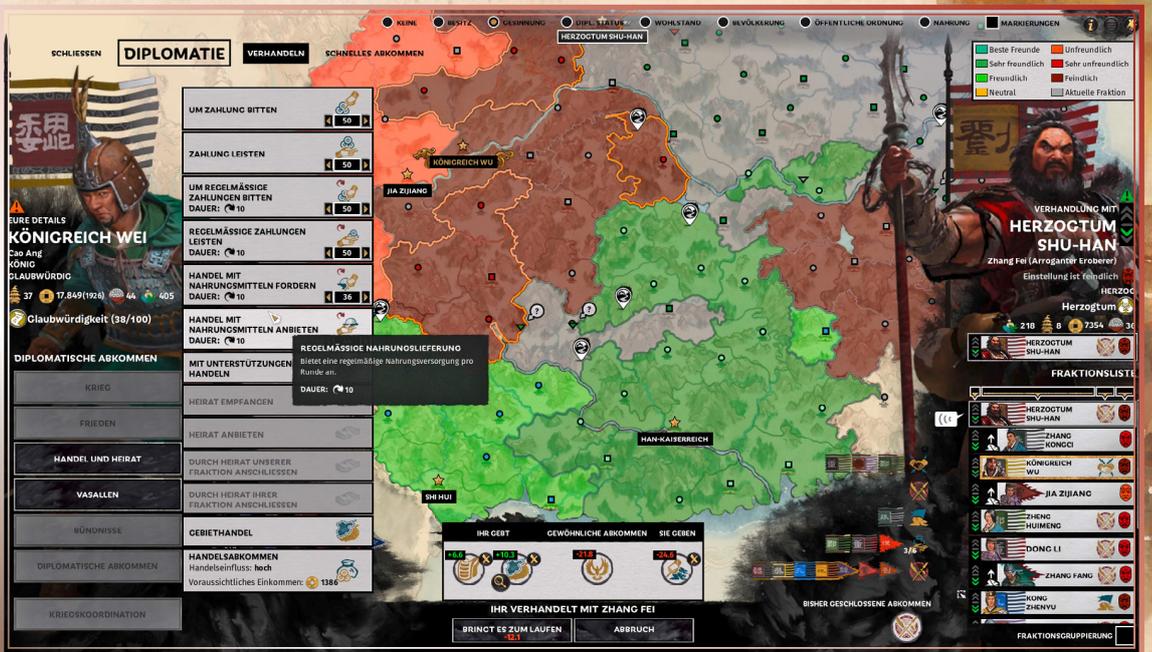
In Total War: Three Kingdoms vereinen wir das zersplitterte China des Jahres 190 nach Christus unter dem Kaiserbanner unseres Kriegsfürsten. Zwölf legendäre Helden stehen als Alter Ego vor Kampagnenbeginn zur Wahl. Alle mit eigenen Spezialmechaniken – und einer fieser als der andere! Der hinterhältige Strippenzieher Cao Cao hetzt etwa andere Fraktionen zu Stellvertreterkriegen gegeneinander auf und kann so tatsächlich

tun, was Sun Tzu empfiehlt: einen Feind vernichten, während er lässig aus der Ferne zuschaut. Sein Rivale Yuan Shao setzt dem Einheit entgegen. Er darf von Anfang an Bündnisse schließen, während andere Parteien diese Optionen freischalten müssen. Nicht alle Spezialisierungen drehen sich um Diplomatie, aber die interessantesten. Und sie verraten uns schon im Startbildschirm, was uns erwartet: In diesem Total War ist die Politik genauso wichtig wie der Krieg!

Das würde nicht funktionieren, wenn die Diplomatie nicht um einiges mehr Möglichkeiten bieten würde als in bisherigen Total Wars. Und Three Kingdoms kriegt das tatsächlich hin! Bei jedem Deal sehen wir jetzt aufgeschlüsselt, was unser Gegenüber da-



Die KI koordiniert ihre Streitkräfte auf der Kampagnenkarte vielleicht nicht immer perfekt, aber überraschend kompetent.



Wir wollen das Herzogtum Shu-Han zu unserem Vasallen machen, aber ohne Gegenleistung unterwirft sich der Feind nicht.

von hält, und können so lange Gefallen in die Waagschale werfen, bis wir eine Über-einkunft finden. Vorausgesetzt wir haben genug zu bieten! Aber dabei gibt es deutlich mehr Möglichkeiten als je zuvor. Items wie unser bestes Pferd etwa, oder regelmäßige Nahrungslieferungen, eine vorteilhafte Hochzeit oder natürlich einfach einen Batzen Geld. Und vor allem lässt uns Three Kingdoms endlich wieder mit Gebieten handeln. Das macht es deutlich leichter, unsere Territorien und die unserer Verbündeten nach unseren Wünschen abzustecken.

Die KI und die Politik

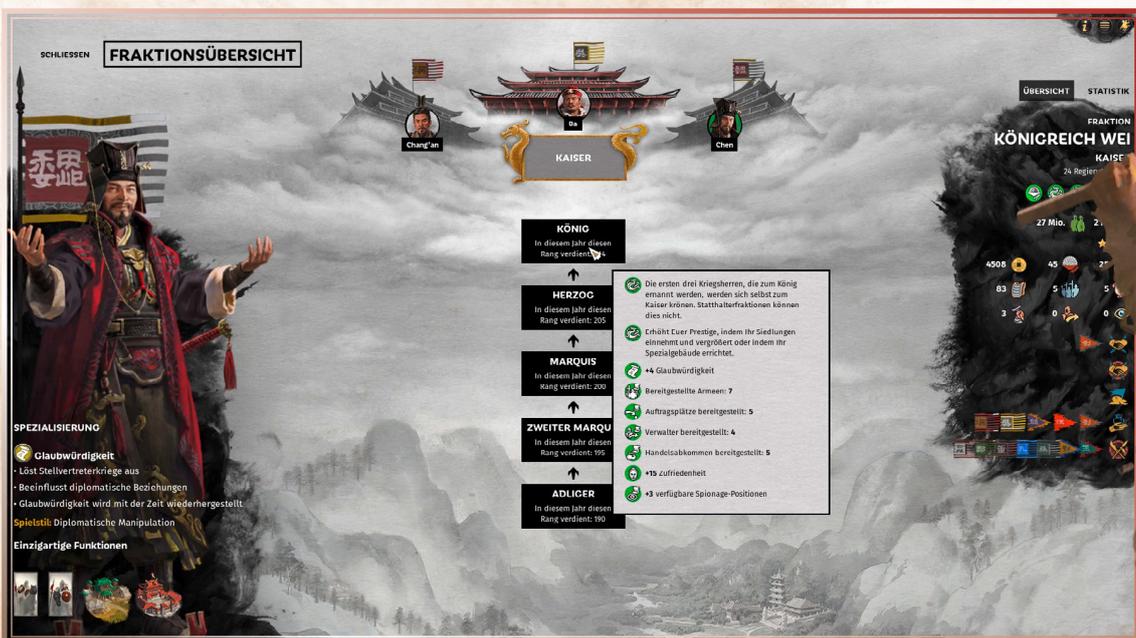
Diplomatie funktioniert also, und sie macht Spaß – aber ist sie auch wichtig? Das kann sie nur sein, wenn auch die KI sie geschickt benutzt. Aber Three Kingdoms nimmt selbst diese Hürde: In einer Kampagne hatte Yuan Shao schon nach 30 Runden eine Koalition

aus sieben teils enorm mächtigen Fraktionen um sich geschart. Völlig glaubwürdig agiert die KI dabei aber nicht immer: Mehrfach erlebten wir, dass sie völlig irrationale Kriege etwa gegen einen Computergegner am anderen Ende der riesigen Karte erklärte. Vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden wirkte der Computer überaggressiv – was den Anspruch erhöht, aber auch etwas nerven kann. Insgesamt spielt die KI auf der Kampagnenkarte allerdings überraschend kompetent. Sie greift zuverlässig verwundbare Dörfer an, sendet mächtige Armeen gegen uns und bildet starke Allianzen. Zwar erreichen wir auch in Three Kingdoms irgendwann den Punkt, ab dem wir nicht mehr aufzuhalten sind, aber das dauert länger und wir müssen härter dafür arbeiten als in den Vorgängern. Wir können es uns also gar nicht leisten, die Diplomatie zu ignorieren. Und so schmeicheln wir uns

bei unseren eigenen potenziellen Verbündeten ein, entschärfen durch Verhandlungen militärische Bedrohungen und versuchen, Yuan Shaos ach so loyale Kameraden gegen ihn aufzubringen. Jede Total-War-Kampagne ist eine eigene Geschichte, und Three Kingdoms erzählt dank seinem neuen Politikfokus ganz besonders spannende!

Kaiserkrone für alle!

Dafür sorgt auch die Siegbedingung: Wir müssen erst unser Reich ausbauen, bis wir genügend Prestige für den Königsrang haben, und erklären uns dann zum Kaiser. Jetzt rufen sich die zwei stärksten KI-Gegner zu Gegenkaisern aus. Wir gewinnen, indem wir ihre beiden Kaiserstädte einsacken und zusammen mit unseren Bündnispartnern 95 Gebiete kontrollieren. Das bringt uns auf organische Weise in Konflikt mit den



Schritt für Schritt erweitern Eroberungen und Gebäude unseren Ruhm und schalten neue Funktionen frei.



Jeder Kaiser speist seinen Machtanspruch aus seiner Stadt, die wir ihm auch wegnehmen können!

anderen beiden mächtigsten Spielern und schafft eine gelungene Spannungskurve. Cleverer Kniff: Ruft sich eine KI vor uns zum Kaiser aus, können wir ihre Kaiserstadt klawen und so selbst im Eilweg den Rang erlangen! Wer eine Kaiserstadt hält, kriegt zudem Zugriff auf die besten Einheiten. Es ist eine simplere Siegbedingung als in Warhammer 2, aber sie funktioniert besser und fühlt sich natürlicher an als die Reichsteilung in Shogun 2.

Charakter ist alles

Überraschend wenig zu den denkwürdigen Kampagnengeschichten tragen dafür die

neuen Charakterbeziehungen bei, dabei hätten die erst recht das Zeug dazu. Generäle können jetzt zu Freunden oder Rivalen abhängig von ihren Charaktereigenschaften werden. Stecken wir zum Beispiel zwei Recken in die gleiche Armee, denen Ehre über alles geht, schmieden sie, vielleicht Bande und kämpfen dann besser. Über solche passiven Boni geht das aber selten hinaus und bleibt deswegen arg belanglos.

Viel Spaß hatten wir dafür damit, im Charaktermenü unsere Figuren auf verschiedene Posten zu verteilen. Hochstufte Charaktere verlangen nach hohen Positionen, sonst könnten sie revoltieren, und jeder bringt als Verwalter seiner Provinz eigene Vorteile. Einmal mussten wir gar unseren Sohn enternen, weil er so grausam war, dass es im ganzen Reich auf die Ordnung schlug!

Außerdem verteilen wir beim Aufleveln Fähigkeitspunkte und rüsten die Figuren mit Items wie Waffen, Pferden und Gefolgsleuten aus, um sie weiter zu verbessern. Die Charakterverwaltung bietet strategischen Tiefgang und motiviert ordentlich. Auch weil Three Kingdoms neben Fraktionsführern wie Cao Cao und den generischen Generälen noch mehr einzigartige Persönlichkeiten aufführt als bisherige Historienteile. So wächst uns unser Generalsstab richtig ans Herz.



Three Kingdoms kann wohl mit gutem Recht behaupten, das Total War mit der höchsten Einstiegshürde zu sein. Auch ich hatte als langjähriger Veteran der Reihe bei dem Setting meine Schwierigkeiten. Das lag nicht an Desinteresse, sondern weil mir die Dutzenden chinesischen Namen und Regionen doch schlechter im Gedächtnis bleiben als europäische. Da trifft dann schonmal ein Herzog Song auf einen Herzog Zhong. Jemand, der dann neu dazu-stößt und erstmal die Regeln der Strategiekarte und Schlachten lernen muss, hat eine deutlich härtere Einarbeitungsnuss zu knacken als in den Warhammer-Vorgängern. Jetzt kommt das große Aber: Three Kingdoms solltet ihr auf keinen Fall aufgrund des Settings abschreiben. Mit der Zeit findet ihr immer besser ins Spiel und die Verbesserungen an der Diplomatie ist genau das, was mir in Warhammer gefehlt hat. Verhandlungsgeschick und Planung haben sich für mich erstmals wie echte Alternativen zu purer militärischer Stärke angefühlt. Das übertrumpft in meinem Fall auch die stagnierenden Feldschlachten. Und Stagnation heißt bei Total War ja immerhin, dass mir die Gefechte genauso viel Spaß machen wie in den Vorgängern.

Kein General ist perfekt

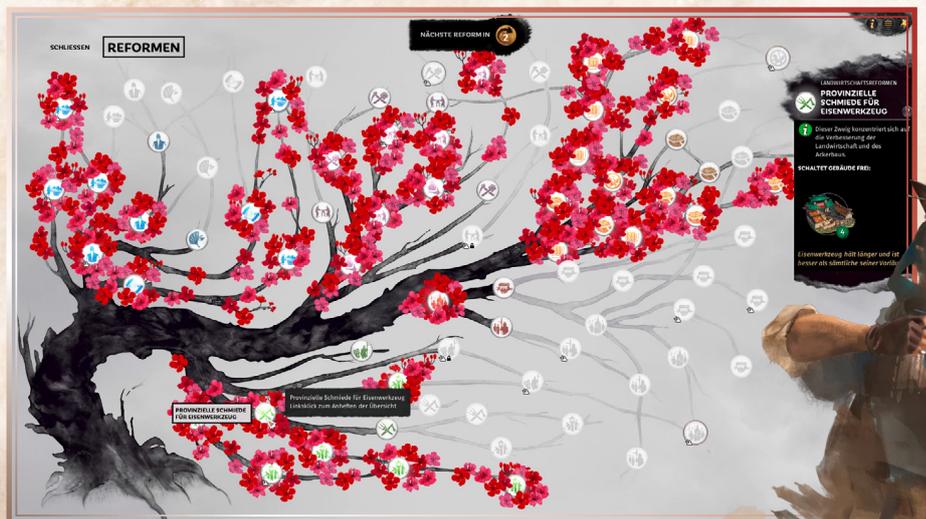
Vor allem aber spielt die Generalswahl für unsere Armeen eine Rolle. Wir rekrutieren Feldherren aus fünf Klassen, aber jede Streitmacht fasst nur drei Anführer und ihr Gefolge. Der Clou daran: Jeder spezialisiert sich auf andere Truppentypen. Wollen wir Katapulte, brauchen wir auch einen Strategen. Der kann aber keine schweren Nahkämpfer mitbringen – ein cleverer Weg, um die puren Elite-Armeen einzudämmen, die in Total War im Lategame sonst so beliebt sind. Hier können wir schlichtweg nicht von allem das beste in die gleiche Armee packen und müssen jedes Mal interessante Entscheidungen treffen.

Schade allerdings, dass die Forschung das etwas entschärft. Dort schalten wir Elite-truppen frei, die oft jeder Feldherrentyp einsetzen darf. Aber: Elite-Fernkämpfer sind immer noch bei Strategen am besten aufgehoben, weil deren Skills und Attribute ihnen unter anderem Feuerpfeile und mehr Munition verleihen. Außerdem sind die besten Truppen sündhaft teuer und alle an unterschiedlichen Enden des Forschungsbaums platziert. So spielt die Basistruppe selbst im späteren Kampagnenverlauf noch eine wichtige Rolle. Total War: Three Kingdoms gelingt diese Progressionskurve besser als den meisten seiner Vorgänger.

Verräter überall!

Noch ein Einsatzgebiet für unsere Generäle: Spionage! Wir können sie entsenden, um sich bei einem unserer Feinde zu verdingen. Dann treten sie tatsächlich als Charakter in dessen Dienste, aber je länger sie ihr Hintergrundnetzwerk aufbauen, desto heimtückischere Störungsaktionen dürfen sie durchführen. Wenn sie als General oder Verwalter ernannt werden, können sie uns gar ihre Stadt oder Armee überstellen.

Im allerbesten Fall werden sie als Erbe der gesamten Fraktion erwählt, räumen dann den eigentlichen Herrscher aus dem Weg und plötzlich gehört alles uns. Ohne eine einzige Schlacht! Nun ist das alles nicht völlig zuverlässig, denn es kann einiges schief-



Der Forschungsbaum ist wohl das schönste Total-War-Menü aller Zeiten.



Maurice Weber
@Froody42

Total War: Three Kingdoms ist das perfekte Kontrastprogramm zu den Warhammer-Spielen: Wo Warhammer auf dem Schlachtfeld jede Menge nie zuvor in der Serie Dagewesenes bot und dafür die Wirtschaft sträflich verschlankte, macht Three Kingdoms wegweisende Schritte auf der Kampagnenkarte. Diplomatie wie hier wünsche ich mir künftig in jedem Serienteil! In Sachen Tiefgang trifft das Spiel mit seinen verschiedenen Möglichkeiten bei der Siedlungsentwicklung, den Charakteren und neuen Mechaniken wie der Spionage genau das richtige Maß. In den Schlachten gelingt ihm dieses Kunststück aber nicht. Hier fehlt die Abwechslung, die entscheidende Innovation, das Alleinstellungsmerkmal. Die Helden mit ihren Duellen wollen das sein – entpuppen sich aber als so belanglos und fehl am Platz, dass ich lieber im historischen Modus ohne Duelle gespielt habe. Und mit dem hatte ich richtig viel Spaß! Denn selbst ohne gewaltigen Fortschritt bleibt das klassische Total-War-Echtzeitprinzip unverwundlich, und so toll Warhammer auch war, freue ich mich sehr über einen Teil, bei dem mal wieder die Kampagnenkarte der Star ist.

senkt aber die öffentliche Ordnung. Außerdem hat jede Hauptstadt ähnlich wie in Shogun 2 mindestens eine Nebensiedlung wie ein Minendorf oder einen Fischerhafen, die die Entwicklungsrichtung mitbestimmen.



Katapulte und Feuerpfeile: So eine Armee führt ihr nur mit einem Strategen-General ins Feld.

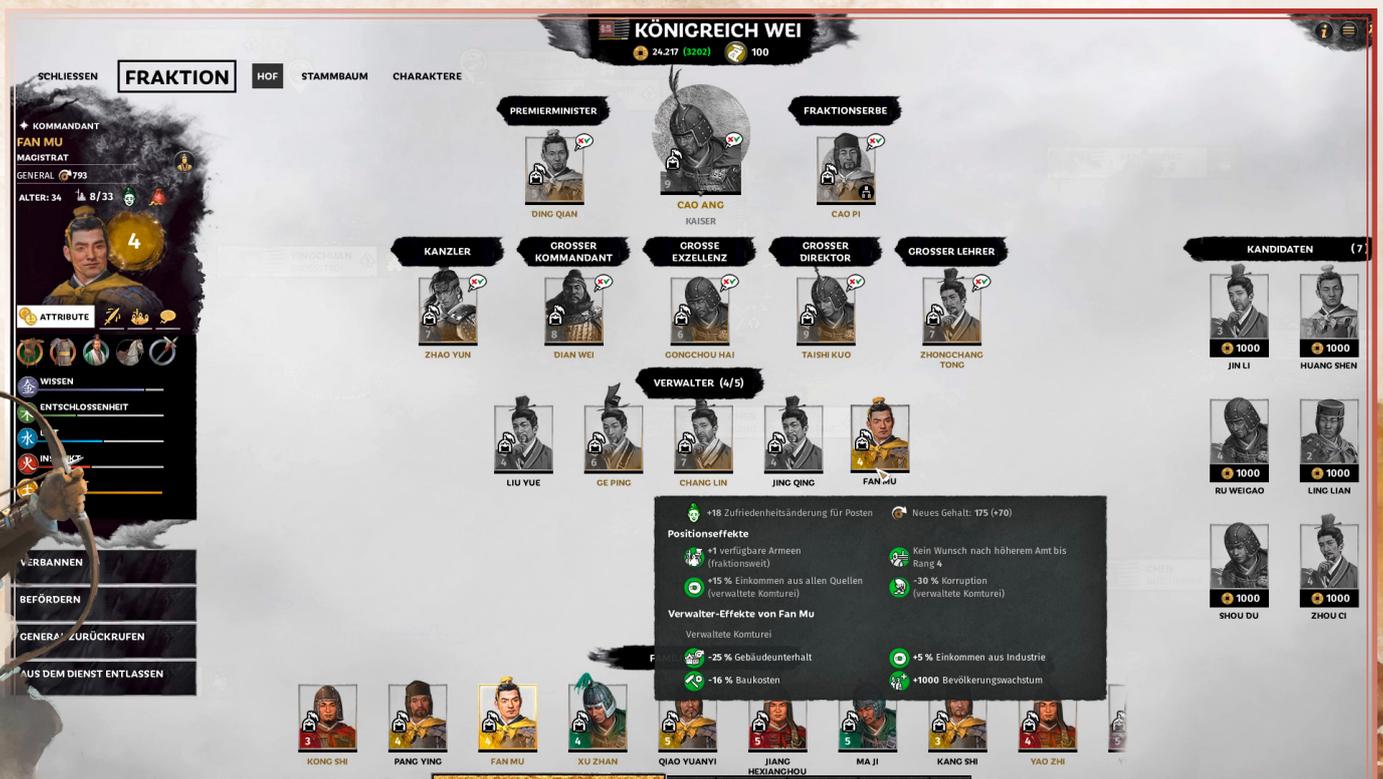
gehen, und nicht auf alles davon haben wir Einfluss. Der Spion könnte sich beim Gegner so wohlfühlen, dass er überläuft, oder die KI schickt ihn im Kampf gegen eine andere KI in den Tod. Aber wenn's funktioniert, macht es enorm viel Spaß, dem Feind den Boden unter den Füßen wegzuziehen.

Verwaltungskram? Immer her damit!

Bei all den Kampagnenkarten-Neuerungen fällt auch ein klassisches Spielelement weg: Es gibt keine Agenten mehr. Die fehlen aber überraschenderweise kaum. Zum einen wird das Spiel um einiges flotter, indem etwas weniger Charaktere jede Runde über die Karte eilen, zum anderen können Generäle jetzt viele ihrer alten Rollen erfüllen.

Wenn sie gerade keine Armee führen, warten sie bei Hof und wir entsenden sie zu Aufträgen in bestimmte Provinzen. Dort kurbeln sie dann etwa Wirtschaft oder Nah-

rungsproduktion an. Einzig als Kundschafter vermissen wir die alten Agenten, denn die neuen Spione eignen sich schlechter dazu, zuverlässig vor jeder Armee zu marschieren und den Kriegsnebel aufzudecken. Aber in Sachen Provinzverwaltung lässt Three Kingdoms wenig zu wünschen übrig. Wo Total War: Warhammer die Wirtschaft zu stark vereinfachte, traut sich dieses Spiel wieder mehr Komplexität. Die Gebäudeketten lassen sich in unterschiedliche Zweige ausbauen, entwickeln Synergien untereinander und erlauben uns, Gebiete in unterschiedliche Richtungen zu spezialisieren. Eine stärkt vielleicht unsere Handelsmacht, die andere wirft genügend Nahrung für drei andere Regionen ab, und die nächste konzentriert sich als Grenzfestung ganz auf Defensive und Rekrutierung. Dabei gibt es einiges zu beachten. Hohe Bevölkerung schraubt etwa das Landwirtschaftseinkommen nach oben,



Wir bestimmen aus unseren Generälen und Familienmitgliedern einen Erben, mehrere Minister und obendrein Verwalter für Provinzen.

Die 12 Kriegsfürsten



Cao Cao: Politischer Strippenzieher, der andere Spieler gegeneinander aufhetzt.



Liu Bei: Anführer, der großen Wert auf Zufriedenheit legt. Kann Milizen mit geringeren Versorgungskosten unterhalten.



Sun Jian: Aggressiver Eroberer, der Boni erhält, wenn er dem Feind in Schlachten größere Verluste zufügt, als er einsteckt.



Gongsun Zan: Ausgewogener Befehlshaber, der stärkere Kavallerie und berittene Bogenschützen befehligt.



Yuan Shao: Ehrgeiziger Fürst, der früher als andere Bündnisse schließen kann und Boni für Bündnispartner erhält.



Yuan Shu: Braucht in Verhandlungen die Unterstützung anderer, um Legitimität zu erhalten und Prestige zu erhöhen.



Kong Rong: Der gewiefteste Händler. Erhält mehr Geld durch Handelsrouten und kann Handelsmonopole verhängen.



Liu Bao: Gelehrter, der seinen Charakteren schneller Erfahrung verleiht.



Ma Teng: Kavallerie-Befehlshaber, dessen Armeen Nahrung sammeln können und mit mehr Vorräten länger marschieren.



Zhang Yan: Guerilla-Krieger, der selbst beim Angreifen Hinterhalte legt und sich besonders gut mit den Rebellenfraktionen der gelben Turbane versteht.



Zheng Jiang: Gnadenlose Räuberkönigin, die berühmter wird, je aggressiver sie spielt, und dafür Boni erhält, aber am Diplomatisch unbeliebter wird.



Dong Zhuo: Freispielbarer Tyrann, der Städte niederbrennt und dafür Bedrohungspunkte sammelt und die für Nachdruck in Verhandlungen einsetzt.

Im Forschungsbaum schalten wir neben Einheiten auch wirtschaftliche Boni und Gebäude frei, mit denen wir uns weiter spezialisieren. Einziger Haken an der Sache: Manche Menüs, vor allem der Forschungsbaum, sind arg verschachtelt und machen es Einsteigern schwerer als nötig. Aber es macht Spaß, sich einzuarbeiten, denn mit all den neuen Möglichkeiten erweist sich Three Kingdoms auf der Kampagnenkarte als das beste und tiefste Total War seit Attila.

Aber wie sieht's auf dem Schlachtfeld aus?

In den Echtzeitschlachten macht das Spiel einen deutlich durchwacheneren Eindruck, denn hier fällt seine größte Neuerung weitgehend flach. So interessant die Helden auf

der Kampagnenkarte sind, so eintönig fallen sie im Kampf aus. Im Standard-Spielmodus treten sie als legendäre Version ihrer historischen Persönlichkeit auf und kämpfen ähnlich wie in Warhammer als einzelne Krieger mit aktiven Fähigkeiten. Die große Neuerung: Sobald ein feindlicher Held in Reichweite ist, können wir ihn per Mausklick zum ehrenvollen Zweikampf herausfordern. Dann treffen sich die beiden Helden automatisch auf dem Schlachtfeld und kämpfen gegeneinander, während um sie das Gefecht weitergeht.

Nur reden wir ja immer noch von einem historischen Szenario, und das bietet einfach nicht so viel Raum für interessante Fähigkeiten wie Fantasy. Viele laufen einfach darauf hinaus, dass der Held dem Feind ei-

nen mächtigen Schlag reinwürgt oder sich oder seinen Truppen einen Buff verpasst.

Und so sind die Prügeleien zwar erstklassig animiert, aber spielerisch belanglos. Der Ausgang hängt zu großen Teilen ausschließlich von den Werten der Krieger ab. Wir tun nicht viel mehr, als immer rechtzeitig die ein oder zwei lahmen Skills pro Held durchzuklicken, sobald ihr Aufladetimer abgelaufen ist. Notfalls können wir den Kampf auch noch abbrechen, das schlägt aber auf die Moral der Truppe. Auf die Schlachtfeld-Heldenmechaniken können wir also gut und gern verzichten. Die gute Nachricht: Das dürfen wir auch! Im alternativen historischen Spielmodus sind die Helden wieder klassische Generäle mit Leibgarde und ohne

aktive Fähigkeiten. Der hat uns deutlich besser gefallen, zumal hier auch Truppenmüdigkeit eine größere Rolle spielt und die Gefechte damit anspruchsvoller werden. Auf der Kampagnenkarte verändert er außerdem einige Events, sodass sie sich näher an der Geschichte statt den Legenden der Epoche halten. Alles in allem steckt in Three Kingdoms also auch ein klassisches historisches Total War, bei dem wir nie den Eindruck hatten, dass uns was abgeht oder wir den »falschen« Modus spielen.

In beiden Modi bringt das Spiel im Kampf außerdem viele klassische Historien-Features zurück, die Geschichtsstrategen in Warhammer vermisst haben. Zum Beispiel dürfen Einheiten jetzt wieder die verschiedensten Formationen einnehmen, teils mehrere pro Einheit. Reiter ordnen wir lose, im Keil oder im Diamant an, Lanzenträger formieren sich zu Kreis, Karree oder Schildkröte. Cooler Kniff: Solche Fähigkeiten wohnen jetzt nicht der Einheit bei, sondern die Generäle schalten sie für ihr Gefolge frei. So sind die Charaktere noch auf eine weitere Weise clever mit den restlichen Spielmechaniken verzahnt. Ganz klassisch fallen wiederum die Belagerungen aus, in denen wir wieder riesige Städte von allen Seiten angreifen können. Sehr cool! Aber auch die Maps der kleineren Dörfer sind gut gestaltet und bieten mit ihren Eingangs-Engstellen strategisch interessante Schlachten.

Die große KI-Frage

Sie ist der traditionelle Stolperstein der Serie: die Intelligenz der Computergegner. Und auch Three Kingdoms hat hier seine Probleme, wenn auch längst nicht so gravierende wie manch früherer Teil. Auf dem Feld macht die KI aber eine schlechtere Figur als auf der Weltkarte. Sie lässt sich bei Verteidigungsschlachten leicht aus dem Konzept bringen und reagierte einmal gar überhaupt nicht, während wir mit Feuerpfeilen ihr gesamtes Lager niederbrannten. In Feldschlachten spielt sie grundsätzlich kompetent, ihre leicht vorhersehbaren Verhaltensmuster lassen sich aber ausnutzen. Platzierten wir



Unser Spion kann die gegnerische Seite auf mannigfaltige Weise unterwandern.

versteckte Truppen in dem Wald, den sie für ihren Flankenangriff durchqueren muss, erwischen wir sie garantiert jedes Mal. Trotzdem ist die KI auch keine Katastrophe und spielt viel besser mit viel weniger Aussetzern als die zum Release von Rome 2.

China ist klein

Das größte Problem der Schlachten ist aber, dass sie auf Dauer wenig Abwechslung bieten. Weil sich das Spiel mit China auf ein einziges Land beschränkt, führen alle Fraktionen bis auf eine Handvoll Spezialeinheiten auch stets die gleichen Armeen ins Feld. Darin stecken durchaus einige coole Einheiten wie die Azurdrachen, aber man muss gar nicht die enorm vielfältigen Fantasy-Armeen von Warhammer bemühen, um zu sehen, dass Total War in früheren Teilen schonmal deutlich mehr Varianz bot.

Übrigens auch bei den Belagerungen, denn es fallen fast alle klassischen Belagerungswaffen weg. Truppen klettern einfach die Mauern hoch, ohne etwa Türme oder gar Leitern zu nutzen. Ganz allgemein fehlt in den Echtzeitschlachten der große Fortschritt, die große Innovation sieben Jahre nach Rome 2. Einen richtigen Schritt nach vorne gibt's bei der schiereren Größe, denn mit der neuen »extremen« Truppengröße befehligt ihr 240 Mann pro Trupp, wenn euer Rechner dem gewachsen ist. Im Kampf sind

die Heldenduelle die größte Neuerung und das Spiel macht mehr Spaß ohne sie. Nun soll das keineswegs heißen, dass die Schlachten keinen Spaß machen – es sind ja immer noch Total-War-Schlachten! Und das bedeutet epische wie strategische Keilereien. Three Kingdoms bewahrt sich diese Kernstärke der Serie, aber wir haben das eben auch schon in spannender gespielt. Wenn euch allerdings die Kampagnenkarte das Wichtigste ist, dann zählt Three Kingdoms zum Besten, was ihr derzeit in Sachen Globalstrategie spielen könnt. Sun Tzu hätte seine helle Freude daran. ★

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8300 / Phenom II X4 805	Core i5 6600 / Ryzen 5 2600X
Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 / Radeon R9 Fury X
4 GB RAM, 60 GB Festplatte	8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ☑️ eindrucksvolle Schlachten
- ☑️ Vertonung auf Deutsch, Englisch und Chinesisch
- ☑️ toll animierte Duelle
- ☑️ wunderschöner Soundtrack
- ☑️ Animationen normaler Einheiten oft hakelig

SPIELDESIGN

- ☑️ beste Diplomatie der Serie
- ☑️ strategisch spannende Kampagnenkarte
- ☑️ motivierende Charakterentwicklung
- ☑️ klassisch gute Total-War-Schlachten
- ☑️ wenige Schlachtfeld-Neuerungen

BALANCE

- ☑️ kompetente Kampagnenkarten-KI
- ☑️ Standardeinheiten sind auch später noch relevant
- ☑️ gute Schwierigkeitskurve
- ☑️ Feldschlacht-KI mit Schwächen
- ☑️ unübersichtliche Menüs

ATMOSPHÄRE / STORY

- ☑️ stimmungsvoll umgesetztes China
- ☑️ imposante Massenschlachten
- ☑️ jede Kampagne erzählt packende Geschichte
- ☑️ historische Persönlichkeiten
- ☑️ Heldenbeziehungen meist belanglos

UMFANG

- ☑️ riesige Weltkarte
- ☑️ zwölf Kriegsfürsten
- ☑️ Multiplayer-Kampagne
- ☑️ historischer und legendärer Spielmodus
- ☑️ wenig Abwechslung bei Einheitentypen und Schlachten

FAZIT

Ein sehr gutes Total War, das diejenigen Strategen anspricht, die mehr als Herrscher agieren wollen, statt Schlachten zu schlagen.



Der Siedlungsausbau ist deutlich vielschichtiger als in den Warhammer-Teilen.