

Troy: A Total War Saga

GESCHICHTE TRIFFT MYTHOS KRITISCH

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **13.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Epic Store)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Kann der neueste Saga-Ableger für Innovationen sorgen oder trifft ihn ein ähnliches Schicksal wie Thrones of Britannia?

Von Fabiano Uslenghi

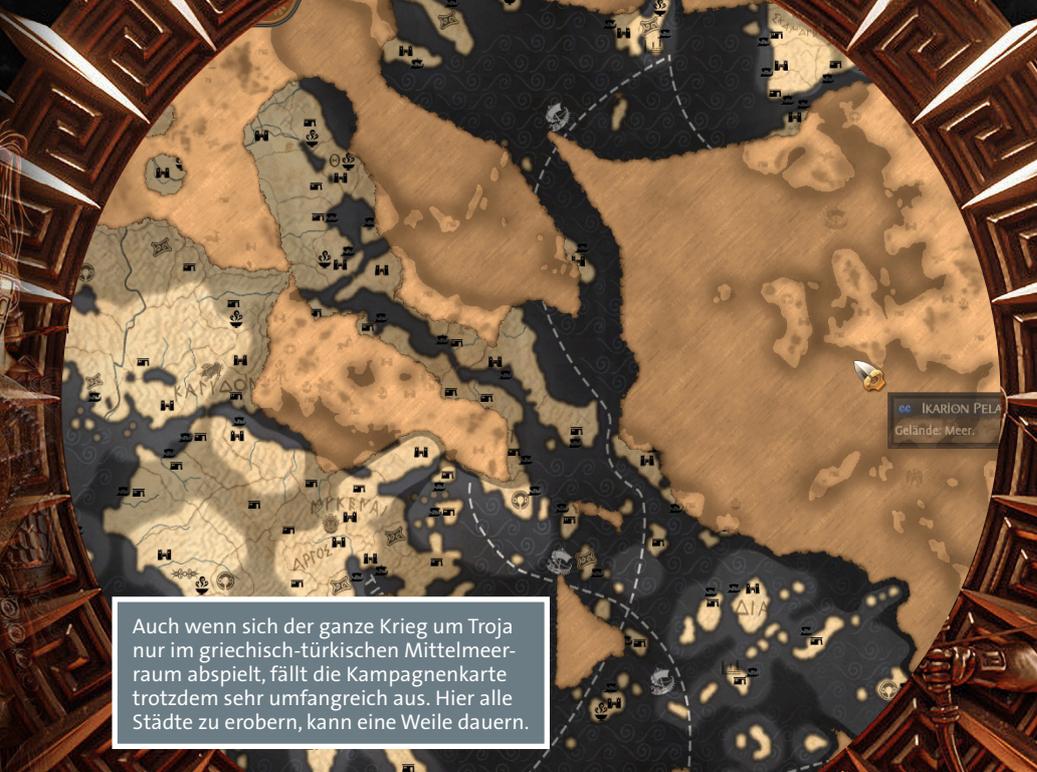
Die Geschichte von Trojas Belagerung befasst sich nicht nur mit diesem Pferd. Bevor der hölzerne Gaul den ganzen Kram entscheidet, wird die Stadt zehn Jahre lang permanent angegriffen. Unser Wissen über die

Belagerung basiert aber häufiger auf den überlieferten Epen des Dichters Homer als auf historischen Tatsachen. Das meiste, was wir über diese Geschichte wissen, entstammt also der Fantasie. Eine der größten Stärken von Troy liegt aber gerade in der äußerst stimmungsvollen Umsetzung der Ilias und anderen homerischen Werken. An allen Ecken können Kenner der antiken Texte kleine Verweise wiedererkennen. Deshalb rekrutieren wir in der Rolle des Odysseus für eine

unserer ersten Armeen auch nicht irgendeinen Heerführer, sondern Antiphos. Ein Held aus Homers Odyssee, der nach dem trojanischen Krieg zu Odysseus' Mannschaft gehört und ihn auf seiner Irrfahrt begleitet, bis er schließlich von einem Zyklopen gefressen wird. Schade fanden wir nur, dass sich diese homerischen Helden abgesehen von den Fraktionsanführern optisch nicht von normalen Heroen unterscheiden. Das hat Three Kingdoms noch besser hinbekommen.



Bei Belagerungen können wir uns in Troy nicht auf Katapulte oder Ballisten verlassen. Das Tor muss mit einem Rammbock eingerammt oder von mythischen Einheiten wie Riesen zerstört werden. Einheiten können mit Leitern aber auch die Mauern erstürmen.



Meinung

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Troy vollkommen fair einzuordnen fällt gar nicht so leicht. Das Spiel leistet sich ein paar Schnitzer, doch ich weiß zu schätzen, was die Entwickler hier versucht haben. Mythologie mit echter Geschichte zu vereinen ist einen Tanz auf einem millimeterdicken Drahtseil, und es war vorhersehbar, dass sie damit keinen Spieler so richtig zufriedenstellen würden. Meinen Respekt haben sich die Entwickler für den Versuch aber verdient. Außerdem gibt Troy zumindest auf der Kampagnenkarte ein paar richtig gute Impulse. Das Göttersystem funktioniert wunderbar, und die fünf Ressourcen bieten viel Potenzial. Allerdings fühlt es sich ein wenig so an, als habe man den Release letztendlich doch überstürzt. Die Balance des Wirtschaftssystem gerät mit jeder Runde immer weiter aus den Bahnen, und dass der Multiplayer erst Monate später folgt, klingt nach einem unternehmerischen Kompromiss. Letztlich ergeht es Troy ein wenig wie dem letzten Saga-Ableger Thrones of Britannia, glücklicherweise aber ohne dessen exorbitanten KI-Fehler. Wer Troy direkt am Releasetag kostenlos abstaubt hat, der macht damit aber nichts falsch, sondern kann sicherlich ein paar Wochenenden im stimmungsvoll inszenierten Griechenland verbringen und den eigenen Heldenmythos vorantreiben.

Auch wenn sich der ganze Krieg um Troja nur im griechisch-türkischen Mittelmeerraum abspielt, fällt die Kampagnenkarte trotzdem sehr umfangreich aus. Hier alle Städte zu erobern, kann eine Weile dauern.

Fehlende Inhalte zum Release

Schlechte Nachrichten für Multiplayer-Fans: In Troy wird es zum Release am 13. August überhaupt keinen Mehrspielermodus geben. Weder könnt ihr in Onlinegefechten euer strategisches Geschick beweisen, noch dürft ihr im Koop nach der Herrschaft über Griechenland streben. Multiplayer folgt erst viel zu viele Wochen nach dem Release im November. Zusätzlich gibt es keinen Modus mit besonderen Szenarien wie die historischen Gefechte. Pläne diese nachzureichen gibt es nicht. Das ist sehr schade, zumal wir gerne eine Schlacht um Troja so gespielt hätten, wie sich die Entwickler das im Detail ausmalen. Mit allen beteiligten Helden am selben Ort.

Aber immerhin können wir als Odysseus einen Teil seiner Odyssee nacherleben, selbst wenn diese Geschichte ja eigentlich erst nach der Schlacht um Troja stattfand. Doch um den sogenannten homerischen Siegfanzufahren, ist das Abschließen der heldenbezogenen Quests verpflichtend. Anders als in der Vorlage brauchen wir dafür glücklicherweise keine zehn Jahre. Mit etwa 30 Stunden hat die Kampagne selbst mit dieser etwas kürzeren Siegfbedingung trotzdem eine passable Länge. Wer auf den Total-War-Sieg spielt, braucht sogar noch deutlich länger. Dort müsst ihr nämlich mindestens 100 Städte erobern oder brandschatzen.

Doch so detailliert die Entwickler auch die Jahrtausende alte Sage wiedergeben, so atmosphärisch die Designs jedes Menüs ausfallen – die Geschichte, die Troy erzählen will, beißt sich häufig mit dem eigentlichen Spiel. Total War bleibt im Grunde seines Herzens nämlich eine Sandbox, und die KI hält sich nicht immer an unseren persönlichen Fortschritt. Bis wir mit Odysseus Armee vor Troja standen, war die Stadt schon längst gefallen und in die Hände unseres Verbündeten Sparta geraten. Erobern mussten wir

sie trotzdem, um die Quest noch abzuschließen. Das wirkte alles andere als nachvollziehbar und auch nicht besonders episch, da die legendäre Stadt von Sparta so gut wie nicht verteidigt wurde. Hier hätten wir uns eine größere und stimmungsvollere Endgame-Herausforderung gewünscht. Diese Herausforderung soll eigentlich der Antagonist bieten, der im Laufe einer Kampagne auftritt. Eine etwa gleichstarke KI-Fraktion der Gegenseite, die nur von uns besiegt werden kann. Aber auch dieses neue System bietet sehr geringen Anspruch.

Gesegnete Streiter

Spätestens seit Warhammer gilt für jedes Total War: Gesichtslose Fraktionen sind out, heroische Anführer sind der neue Trend. Und wo würde dieser Ansatz besser passen als beim trojanischen Krieg? Immerhin stehen bei Homer Heroen wie Achilles, Hektor oder Agememon sowie die Götter des olympischen Pantheons im Mittelpunkt. Obwohl sich auf der weitläufigen und optisch wundervoll anzusehenden Kampag-

nenkarte dutzende kleine Fraktionen tummeln, stehen lediglich acht zur Auswahl. Vier auf Seiten der Trojaner und vier griechische. Die sind dafür was ganz Besonderes, ihre Anführer sind nämlich die wohl bekanntesten Akteure aus dem homerischen Epos.

Jeder Held verfügt über mehrere Fähigkeiten und einzigartige Einheiten. Den Entwicklern gelingt es, die Charakteristiken der jeweiligen Helden herauszuarbeiten. Da wir schon bei Three Kingdoms am meisten Spaß



Nach etwa der Hälfte der Spielzeit erklärt sich eine Fraktion der jeweiligen Gegenseite zu unserem Antagonisten. Wird der erste besiegt, folgt kurze Zeit später der nächste.

Die Fraktionen



ACHILLES

Achilles ist hitzköpfig und damit bei diplomatischen Verhandlungen nicht besonders beliebt. Achilles muss dauerhaft andere Helden in ihre Schranken weisen, damit das Volk nicht unzufrieden wird. Seine Armeen sind mächtig, Wirtschaft ist eher behäbig. Achilles stirbt laut Legende in der Schlacht um Troja, durch den legendären Schuss in die Ferse.



AGAMEMNON

Der König von Mykene aus dem Geschlecht der Atriden (genau, die mit dem Familienmörder-Fluch) war es, der die Griechen um sich scharte, um Troja schließlich zu erobern. In Troy besitzt er einen eigenen Hofstaat, in den wir Helden berufen können. Außerdem ist Agamemnon der einzige Anführer, der kleinere Staaten zu Vasallen machen kann.



ODYSSEUS

Odysseus wird oft die Erfindung des trojanischen Pferdes zugeschrieben. Noch berühmter ist er aber für seine lange Irrfahrt auf dem Heimweg. Odysseus kann mit Spionen Zufluchtsorte errichten und damit auch fern der Heimat Einheiten rekrutieren. Außerdem sind Gebäude in Küstennähe viel mächtiger, im Inland kann er dafür fast gar nichts bauen.



MENELAOS

Menelaos ist König von Sparta und verlor seine Königin Helena an den trojanischen Prinzen Paris. Dieser Umstand führte in den Krieg gegen Troja. Menelaos sucht immer Verbündete und kann auf die Einheiten seiner Waffenbrüder zurückgreifen. Außerdem kann Sparta zerstörte Städte kolonisieren, ohne eine Armee dort vorbeizuschicken.



HEKTOR

Einer der Erben des trojanischen Königs Priamos. Während der Kampagne ringt Hektor gegen Paris um die Gunst seines Vaters und damit Troja. Hektors Armeen sind günstig und schnell, zusätzlich werden die Truppen stärker, wenn Hektors Verbündete ebenfalls viele Regionen halten.



PARIS

Wie Hektor ringt auch Paris um Aufmerksamkeit beim Herrn Papa und kann Troja geschenkt bekommen. Gleichzeitig sorgt er sich um seine Geliebte Helena, die Paris' Fraktion verbessert, wenn sie in seiner Nähe ist, aber für Unruhe sorgt, sollten sie zu lange getrennt bleiben.



ÄNEAS

Äneas gilt auf trojanischer Seite als der mächtigste Kämpfer nach Hektor und bekam nach der Ilias ein eigenes Spin-Off spendiert. Äneas ist bei den Göttern beliebt und kann Aufgaben für sie erfüllen. Außerdem darf er mit toten Helden reden, was diverse Buffs für die Fraktion hervorruft.



SARPEDON

Sarpedon ist der wohl unbekannteste der Fraktionsanführer. In der Ilias wird er von Achilles bestem Kumpel Patroklos erschlagen. Sarpedon kann Ressourcen opfern, um fraktionsweite Boni zu erhalten. Zudem darf er Handelsabkommen anderer Fraktionen brechen oder stehlen.

mit dem intriganten Cao Cao hatten, haben wir uns auch dieses Mal mit Odysseus für den pfiffigsten Ränkeschmied entschieden. Ein listenreicher Held und Erfinder des trojanischen Pferdes. Hier zeigt sich allerdings schnell: Nicht alle Fraktionsfähigkeiten machen gleich viel Spaß. Odysseus kann zwar in fremden Städten Unterkünfte bauen und damit in feindlichen Gebieten eigene Einheiten rekrutieren, so wirklich Gebrauch mussten wir davon aber selten machen.

Da Troy trotz der mythologischen Vorlage versucht, realistisch zu wirken, sind die Helden zwar stark, aber nie übermächtig. Ganz ähnlich verhält es sich auch mit den Göttern. Wir können uns für die Gunst von insgesamt sieben Göttern einsetzen und erhalten dafür spezifische Boni. Eine Option, die wir immer wieder gerne wahrnehmen. Denn

jeder Gott bietet ausreichend Vorteile, sodass sich die Ressourcen in der Regel auszahlen. Damit hat Troy sogar eines der lohnendsten Religionssysteme aller Total Wars.

Mein Königreich für ein Pferd

Dieser göttliche Beistand hilft nicht nur auf der Kampagnenkarte, sondern kann sogar unsere Truppen in der Schlacht stärken. Das sind hier nur ein paar simple Buffs, echte Wunder passen zu unserem Bedauern nicht zur realistischen Vision von Troy. Bevor wir vor den Toren von Troja stehen, schlagen wir Dutzende andere Gefechte auf offenem Feld oder in Belagerungen. Serientypisch wahlweise in Echtzeit. Und ebenso serientypisch machen diese Massenschlachten ganz schön was her. Vor allem, wenn man eine schier aussichtslose Konfrontation mit ge-

schildten Flankenmanövern oder Hinterhalten doch noch drehen kann.

Allerdings leiden die Schlachten am meisten unter dem Versuch, Mythologie mit realer Kriegsführung der Bronzezeit zu verheiraten. Der Fokus liegt nämlich sehr viel stärker auf Letzterem, und das sorgt für Probleme in der Abwechslung. Die alten Griechen nutzten nämlich kaum Kavallerie, und große Kriegsmaschinen wie Katapulte braucht man 1000 vor Christus auch nicht erwarten.

Im Gegenzug unterteilen sich Infanteristen jetzt in unterschiedliche Gruppen. Und zwar in leichte, mittelschwere und schwere Einheiten. Schwer gepanzerte Truppen bilden mit ihren Rüstungen eine stabile Front, während leichte Truppen recht flott unterwegs sind und schwerfällige Gegner einfach umlaufen. Das sorgt für einige strategische

Meinung

Maurice Weber
@Froody42



Eins meiner Lieblings-Kinderbücher war »Schwarze Schiffe vor Troja«. Epische griechische Mythen, illustriert vom Herr-der-Ringe-Künstler Alan Lee – was will man mehr? Entsprechend liebe ich das Szenario von Troy – eigentlich. Ich sage eigentlich, weil Total War es für mich einfach völlig falsch umgesetzt hat. Was interessiert mich denn die »Wahrheit hinter dem Mythos«? Es ist doch gerade der Mythos, der mich begeistert! Und ein dicker Keulenschwinger mit Stiermaske als Minotaurus ist jetzt auch nicht unbedingt eine große Offenbarung oder tiefe historische Detektivarbeit. Er ist auch nur Interpretation des Stoffs, aber halt viel uncooler als der echte Mythos. Und viel uncooler als die echte Fantasy eines Warhammer. Umgekehrt erreicht Troy aber auch nicht den Tiefgang eines Three Kingdoms, was etwa Diplomatie angeht. So setzt es sich auf eine Weise zwischen die Stühle, die niemanden wirklich begeistern dürfte: nicht episch genug für Mythen- und Fantasy-Fans, aber für knallharte Historiker immer noch nicht realistisch und tief genug. Und spielmechanisch hätte mehr Mythos einige der größten Schwächen des Spiels beheben können. Wie viel mehr spielerische Vielfalt wäre auf dem Schlachtfeld möglich gewesen, wenn die Entwickler sich echte griechische Monster und göttliche Eingriffe getraut hätten! Klar, vollends Ilias-getreu wär das auch nicht unbedingt gewesen, im trojanischen Krieg waren ja eigentlich gar nicht haufenweise Minotauren auf dem Schlachtfeld unterwegs wie in Age of Mythology. Aber zumindest »echte« Götterakte, die bestimmten die Handlung maßgebend mit!

Optionen, trotzdem fühlen sich die Schlachten weniger abwechslungsreich an als früher. Daran ändern auch die mythischen Einheiten nichts. Viel lieber mochten wir da die besonderen Krieger der einzelnen Fraktionen. Odysseus' List spiegelt sich beispielsweise in seinen pirschenden Guerilla-Plänklern wider, die selbst beim Speerwerfen unsichtbar bleiben, während Achilles Myrmidonen im direkten Zweikampf kaum zu schlagen sind. Diese Truppen können das Schlachtenglück komplett wenden. In ihrer Summe bieten die Schlachten von Troy aber zu wenig maßgebende Neuerungen, um wirklich hervorstechen. An einigen Stellen fehlt es den Schlachten sogar an früheren Stärken, wie beispielsweise individuelle Formationen für unsere Truppen.

Ein Leben im Überfluss

Wenn ihr euch gar nicht erst auf Schlachten einlassen wollt, solltet ihr euch mit euren Nachbarn gutstellen. Selbstverständlich lässt es sich Troy da nicht nehmen, das her-



Wenn zwei Helden in einer Schlacht aufeinandertreffen, machen einfache Soldaten lieber einen Schritt zurück und bilden einen Kreis um die beiden Streithähne.

vorragende Diplomatesystem von Three Kingdoms weiterzuführen. Oder besser gesagt: Troy versucht es. Wie in Three Kingdoms sehen wir anhand einer Zahl jetzt ganz genau, wann unser Gegenüber einen Deal zustimmen wird. Je nachdem, ob ihm unsere Nase passt oder in welcher Lage sich sein Reich befindet, haben unsere Angebote Einfluss auf diesen Wert. So macht das Schachern in der Regel Spaß und wird vor allem sehr nachvollziehbar. Doch da kommt auch schon das große Aber angesprochen.

Während wir in Three Kingdoms noch alles Mögliche verhandeln durften und so auch Gegenstände oder sogar Familienmitglieder abtreten, wird die Auswahl in Troy sehr stark eingedampft. Waffen und Rüstungen stehen nicht mehr zum Verkauf. Einen Stammbaum gibt es aufgrund des Szenarios sowieso nicht. Ihr könnt auch andere Reiche nicht mehr zu euren Vasallen machen, außer euer Fraktionsanführer ist Agamemnon. Euer wichtigstes Handelsgut sind stattdessen die insgesamt fünf Ressourcen: Nahrung, Bronze, Holz, Stein und Gold. Ein neues System, von dem sich die Entwickler viel versprechen. Und ja, darin liegt sehr großes Potenzial für die Zukunft von Total War. In Troy fühlt sich das Ressourcenmanagement allerdings noch viel zu unausgereift an, weil die Balance nicht hinhaut.

Das neue System motiviert zwar dazu, die Kriegszüge speziell auf eine Stadt auszurichten, die eine begehrte Ressource abbaut, aber je länger das Spiel dauert, umso höher türmt sich irgendwann unser Vorrat. Gerade Baumaterial für Häuser (Holz und Steine) häuft sich immer weiter auf. Anders als Bronze und Nahrung (für Einheiten) kosten die Bauresourcen nämlich keinen Unterhalt. Gegen Ende verfügte nicht nur unser eigenes Reich über wahre Berge aus Rohstoffen, sondern die KI ebenfalls. Da ergab dann auch das ewige Verhandeln um die Ressourcen keinen Sinn mehr.

Allgemein hinterlässt uns Troy als Gesamtwerk dann doch ernüchtert. Die typischen Total-War-Stärken finden sich auch alle hier. Selbst jetzt machen die Schlachten

noch viel Spaß, und Runde für Runde das Reich zu vergrößern motiviert. Von den Neuerungen kann aber letztlich nur das Göttersystem überzeugen, viele andere Mechaniken fühlen sich unausgereift an. Immerhin leistet sich die KI keine groben Schnitzer wie bei Thrones of Britannia. Um an die besten aller Total-War-Spiele anzuknüpfen, bietet Troy letzten Endes aber einfach zu wenig. Eine allzu böse Überraschung wie die Trojaner mit diesem Pferd werdet ihr mit Troy aber sicherlich nicht erleben. ★

TROY: A TOTAL WAR SAGA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6850 / Athlon II X3 455
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5770
6 GB RAM, 26 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i5 6600 / Ryzen 5 2600X
GeForce GTX 970 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmungsvolle Menüs
- Kampagnenkarte mit intensiven Farben
- griechische Landschaft ausgezeichnet nachgestellt
- betagte Engine
- Kampfanimationen normaler Truppen hakelig

SPIELDESIGN



- Siegbedingungen für unterschiedliche Spielweisen
- Göttersystem
- wenig neue taktische Möglichkeiten in den Schlachten
- Diplomatesystem schmal
- KI-Gegner am Ende zu doof

BALANCE



- Kampagnen-KI meistens nachvollziehbar
- konkurrenzfähige Großreiche
- kein nerviger Agenten-Overkill
- KI baut oft Armeen aus den selben Einheiten
- Ressourcen-System unbalanciert

ATMOSPHÄRE / STORY



- viele Details aus der Ilias
- Massenschlachten
- Fähigkeiten und Quests passen zu den Helden
- unglückliche Mischung aus Historie und Mythos
- Geschichte ergibt mitunter keinen Sinn

UMFANG



- Fraktionen erhöhen Wiederspielwert
- riesige Kampagnenkarte
- eine Spielrunde verschlingt Dutzende Stunden
- wenige Spielmodi
- Schlachten bestehen größtenteils aus Infanterie

FAZIT

Ein neuer Saga-Ableger mit klassischen Total-War-Stärken, der viele gute Ideen hat, aber diese noch nicht einwandfrei umsetzen kann.

79