

Total War: Pharaoh

DEN UNTERGANG VOR AUGEN?

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly Sofia** Termin: **11.10.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Nach Troy bringt das Sofia-Studio von Creative Assembly sein zweites Total-War-Spiel in Eigenregie heraus. Diesmal jedoch nicht als knuffiger Saga-Ableger, sondern als Vollpreistitel. Der Test zeigt, ob dieser Ansatz gerechtfertigt ist. Von Reiner Hauser

Die ausgehende Bronzezeit des Mittelmeers um circa 1200 vor Christus ist eine eher unbekannte, doch spannende Epoche. Die Welt Homers und seiner Ilias versinkt im Chaos großer Umwälzungen, über die bis heute nur Mutmaßungen angestellt werden können.

Der Untergang des großen Hethiterreichs, völkerwanderungsähnliche Bewegungen und der Ansturm der rätselhaften Seevölker lassen sich vor allem durch ihre zerstörerischen Auswirkungen nachvollziehen, die Ursachen sind jedoch weitgehend unbekannt. Geschichts-Fans dürfte es da umso mehr freuen, dass ein Total War sich dieser Phase

annimmt und sie mit einer eigenen künstlerischen Interpretation zum Leben erweckt.

Doch so, wie die Zivilisationen des östlichen Mittelmeerraums durch die einfallenden Seevölker in den Untergang getrieben wurden, muss sich auch Total War: Pharaoh

mit einem äußeren Feind herumschlagen, der ihm arg zu schaffen machen dürfte: mit seiner Vermarktung. Denn Pharaoh steht in der Tradition des Saga-Teils Troy, wird aber nicht als solcher bezeichnet, sondern zum Vollpreis eines historischen Total Wars verkauft.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch die Bronzezeit und Ägypten interessieren.
- ... euch Total War: Attila gefallen hat.
- ... ihr ein hübsches Total War erleben wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Artillerie und Kavallerie wichtig sind.
- ... ihr mehr Umfang als bei Troy erwartet.
- ... ihr euch viel vom Feuersystem erhofft.

Und dann enttäuschen auch noch zentrale Features des Spiels, die im Marketing stark hervorgehoben werden. Ob Pharaoh den herausziehenden Sturm wie das bronzezeitliche Ägypten überstehen wird, können wir natürlich noch nicht sagen. Dafür können wir euch aber ausführlich die Stärken und Schwächen des Spiels aufzeigen.

Es war einmal ... im Nahen Osten

Total War: Pharaoh konzentriert sich also wie schon Thrones of Britannia und Troy auf einen kürzeren Zeitabschnitt sowie einen überschaubaren Ausschnitt der Weltkarte. Erobern dürft ihr nur in Anatolien, Ägypten, Nubien, Zypern und Kanaan.

Außerdem übernimmt ihr wieder einen historischen Charakter und seid keine abstrakte Verkörperung eines Landes. Zur Auswahl stehen für Ägypten die Thronanwärter Seti, Amenmesse (Söhne des alternden Pharaos), Setis kluge Gemahlin Tausret und der aufstrebende Ramses (hat keine erblichen Ansprüche). In Kanaan bieten sich euch der Diplomat Bay sowie der Räuberhauptling Irsu und im zerbröckelnden Hethiterreich der Großkönig Supiluluma und der übergangene Thronerbe Kurunta.

Jeder der Anführer hat einzigartige Gebäude, Spezialtruppen und besondere Fähigkeiten.



ten. Während beispielsweise beim Vizekönig von Kusch, Amenmesse, alles auf Gold ausgerichtet ist, punktet Supiluluma mit starken Garnisonen und schneller Truppenauffüllung. Irsu dagegen kann extrem effizient plündern.

Auch wenn uns nicht jeder Vorteil gleich gut erscheint, spielen sich die Anführer dadurch ausreichend unterschiedlich. Zusammen mit den variierenden geographischen und politischen Startvoraussetzungen bieten sie jede Menge Abwechslung und Wiederspielwert. Unsere Partie mit Supiluluma spielte sich besonders am Anfang deutlich anders als mit Ramses.

Plündernde Seevölker

Supiluluma ist von Gegnern umzingelt, Ramses kann sich erstmal unbedrängt ausbreiten. Dafür sieht sich der Ägypter früher mit den Seevölkern konfrontiert, die in Pharaoh ganz ähnlich funktionieren wie eine Mischung aus den Mongolen von Total War: Attila und einer Midgame-Krise bei Stellaris.

Ab einer bestimmten Rundenzahl spawnen plötzlich im Mittelmeer recht starke Armeen und bedrohen die Küsten. Erobern sie eine Stadt, reißen sie sie wie bei Attila komplett ein. Erwischen sie dabei eine Provinzhauptstadt sinkt das Kulturlevel der Welt. Das Kulturlevel ergibt sich aus der Ausbaustufe der Hauptgebäude aller Provinzhauptstädte der Karte. Level-fünf-Siedlungen geben besonders viele Kulturpunkte, unter Stufe drei gibt es keine Punkte mehr.

Sinkt die Gesamtzahl zu weit, rutscht die Welt in die Krise und in einer zweiten Stufe in die Katastrophe. In diesen beiden Abschnitten erwirtschaften eure Gebäude weniger Ressourcen, eure Truppen erhalten Mali. Die Seevölker und die weniger gefährlichen Eingeborenenstämme der Wüsten und Berge bekommen dagegen massive Vorteile auf ihre Truppen, sowohl in Anzahl als auch in Stärke.

Kommt es schließlich zur großen Invasion, landen mehrere schlagkräftige Truppen an und stellen euch vor eine echte Herausforderung.





rung. Immerhin unterstützen euch umliegende KI-Reiche, denn auch die haben kein Interesse an der Verwüstung ihrer Gebiete.

Das Coole daran ist, dass ihr euch mit etwas Geschick auch wieder aus der Schlinge ziehen könnt, indem ihr die gefallen Provinzhauptstädte wiedererrichtet und so in das Punktekonto der Zivilisation einzahlt. Das gibt dem ganzen Untergangsszenario einen positiven Touch und motiviert.

Visualisiert wird das übrigens auch. Rutscht ihr in die Krise, wird das Spiel auf der Weltkarte grafisch trüber, später sogar richtig dunkel. Erst wenn ihr wieder das Wohlstandslevel erreicht, blüht auch die Grafik wieder bunter auf. Dazu kommen noch hübsche Zwischensequenzen, wenn etwa die Invasion ihren Höhepunkt erreicht.

Eines der hübschesten Total Wars

Allgemein hat Creative Assembly Sofia wie schon bei Troy wieder ein Händchen für das optische Design. Die Karte sieht schick aus, die Menüs sind stilischer. Selbst kleine Einspieler und Event-Grafiken im altägyptischen Stil sind jedes Mal ein Flair-Highlight. Wir würden sogar so weit gehen und den Bulgaren in dieser Hinsicht mehr Talent zusprechen als dem englischen Hauptteam.

Unabhängig von der Darstellung sind das Kultursystem und die Seevölkerbedrohung eine richtig clevere Idee. Total War leidet schon immer daran, dass es nach der Anfangsphase kaum noch echte Herausforderungen gibt. Auch der Antagonist aus Troy konnte da keine Abhilfe schaffen. Dafür ist die Weltkarten-KI seit jeher zu dumm.

Bürgerkriege zerreißen die Reiche von innen

Neben der Invasorenbedrohung gibt es auch noch die Bürgerkriegsmechanik, sowohl für Ägypten als auch für die Hethiter. Denn wie

das allzu häufig der Fall ist, zieht die eine Krise die nächste nach sich oder ermöglicht sie erst. Während das Hethiterreich wohl an multiplen Umständen zugrunde ging, schwächte sich Ägypten nach dem großen Ramses II. durch andauernde Bürgerkriege selbst.

Total War: Pharaoh beginnt in den letzten Tagen des gealterten Pharaos Merenptah, einem Sohn von Ramses II. Er ist auch euer Erzähler, spricht also alle Fraktionseinleitungen, Trailer und Zwischensequenzen, was ein schönes Detail in Sachen Immersion ist. Wir bekommen ein Gefühl für die Situation durch seine etwas melancholischen Augen und sehen die Chancen und Probleme viel natürlicher vor uns als mit einem charakterlosen Berater. Sobald Merenptah stirbt, bricht der ägyptische Bürgerkrieg los. Hier kommt das Legitimitätssystem ins Spiel. Durch alle möglichen Faktoren wie gewonnene Schlachten, Provinzen und Monumente erhaltet ihr Legitimität. Habt ihr in etwa so viel davon wie die anderen Bürgerkriegsparteien, dürft ihr euch am Rennen um den Thron beteiligen.



Außenposten (hier bei Nacht) gewähren der Provinz passive Boni und euren Armeen Vorteile.

ABBLÄTTERDES KUPFER

Lokale Schreiber berichten, dass das Kupfer immer weiter an Qualität verliert. Handwerkszeug verliert sich oder bricht bereits bei moderatem Gebrauch und aus dem Metall hergestellte Bronze ist bereits nach einem einzigen Gefecht nicht mehr intakt. Einige Händler haben sich an den Hof gewandt und die Kupferarbeiter des Königreichs beschuldigt, nur auf ihren eigenen Profit bedacht zu sein, was die Handwerker vehement bestreiten. Stattdessen weisen sie auf die zahlreichen Grenzübergänge der Küstentäler hin, die einen starken Rückgang der Kupferqualität bewirken. (Pharaos Pater ist ein bekannter Historiker)

DIE KUNSTHANDWERKER UNTERSTÜTZEN
WEGEN GELDSCHNEIDEREI BESTRAFT
SPÄTER ENTSCHEIDEN.

Chaos ist eine Leiter – zu weiteren Boni

Je mehr Fraktionen aktiv um den Titel kämpfen, desto länger dauert der Zwist. Endet der Countdown nach etwa 15 bis 20 Runden, wird derjenige Pharao, der am meisten Legitimität angehäuft hat. Daraus erwachsen dem Sieger einige Vorteile, er wird aber nicht automatisch Herrscher über ganz Ägypten.

Das ist ein wenig enttäuschend, weil sich der Titel dadurch ein bisschen wertlos anfühlt. Andererseits ist es für das Balancing des Spiels besser. Ein guter Mittelweg wäre eine Art Tributmechanik gewesen, in dem die anderen Fraktionen je nach Stärke und Selbstbewusstsein mehr oder weniger Abgaben leisten. Aber auch so lohnen sich die Vorteile. Ihr habt Zugriff auf die stärksten Truppen im Spiel, etwa königliche Chapesch-Einheiten und Streitwagenlenker. Außerdem dürft ihr eine von fünf Kronen mit unterschiedlichen Boni tragen (im Fall der Hethiter sind es besondere Waffen). Obendrauf bekommt ihr besondere Herrschaftsfähigkeiten, die mit steigender Legitimität noch stärker werden. Mit denen boostet ihr etwa eure Wirtschaft, bekommt Attributspunkte oder dürft sogar hin und wieder kleine Staaten annektieren.

Ein Bürgerkrieg kommt selten allein

Und auch hier haben sich die Entwickler wieder einen klugen Twist einfallen lassen. Denn von nun an kann jeder Charakter einen Bürgerkrieg vom Zaun brechen, wenn er oder sie annähernd so viel Legitimität wie der amtierende Pharao hat (bei den Hethitern ist das Prinzip dasselbe).

Das bedeutet, dass ein schwacher Pharao mehr interne Kämpfe provoziert als ein starker. Gleichzeitig kann ein deutlich überlegener Herrscher nicht mehr herausgefordert werden und muss sich nicht ständig mit kleinen Aufständen herumschlagen. Das ist nicht nur realistisch, sondern auch für die Spielmechanik gut und schafft ein Gefühl von Stabilität oder Unsicherheit.

Gerade als Ägypten oder Hethiter erlebt ihr dadurch ganz unterschiedliche Phasen. In der einen kämpft plötzlich jeder gegen

OPTISCH ERSTE SAHNE



Trotz der geringen Einheitenvielfalt sind die Schlachten wieder spektakulär.



Nehmt ihr euch daher hin und wieder die Zeit, das Geschehen aus der Nähe anzusehen.



Da bekommt ihr jetzt auch noch mehr kleine Kampfanimationen zwischen den beteiligten Soldaten zu sehen.



Der Blick aus der Vogelperspektive zeigt das ganze Ausmaß der großen und durchaus komplexen Kämpfe.



Grafisch ist Pharaoh stilischer, so hier bei den Grafiken der Events.



Der Technologiebaum bietet eine Vielzahl eher unwichtiger Forschungen. Einen großen Unterschied machen die wenigsten von ihnen.

jeden. In der anderen habt ihr Ruhe, konzentriert euch auf den Ausbau eurer Siedlungen und wertet euch vielleicht auf die Städte Kanaans aus. Allerdings beweisen die Entwickler nicht immer so ein gutes Gespür für Balance und Mechaniken, wie ihr etwas später noch lesen werdet.

Das Ressourcensystem ist besser denn je ...

Gut funktioniert dagegen das aus Troy übernommene Ressourcensystem aus Nahrung, Stein, Holz, Kupfer und Gold. Das ist jetzt besser ausbalanciert und animiert uns mehr denn je, bestimmte Provinzen einzunehmen, um beispielsweise mit Gold den Unterhalt der immens teuren Eliteeinheiten zu bezahlen. Wie immer in solchen Spielen sind die Rohstoffe im späteren Spielverlauf zwar sukzessive im Überfluss vorhanden, doch bei Weitem nicht so sehr wie noch in Troy.

Insgesamt ist es sogar erstaunlich gut ausbalanciert. Selbst in einem Großreich muss-

ten wir immer mal wieder mit unseren Nachbarn handeln, um ein Defizit auszugleichen. Hier trifft es sich gut, dass auch das in Three Kingdoms eingeführte Handelssystem mit genauen Bewertungen über die Annahme von Angeboten übernommen wurde.

... die Diplomatie ist dafür schrecklich

Zusammen mit realistischen und nützlichen Angeboten der KI haben wir so viel wie noch nie in einem Total War gehandelt. Allerdings nur Rohstoffe, bei allen anderen Aspekten ist das Diplomatie- und Handelssystem kaum zu gebrauchen, weil die KI auf nichts eingehen will. Wir schafften es in mehr als 40 Stunden nicht, ein Bündnis abzuschließen, und selbst Militärzugänge kamen nie zustande, wenn wir sie gebraucht hätten.

Stattdessen haben wir die Grenzen neutraler Staaten einfach ohne Erlaubnis passiert. Denn Auswirkungen gibt es praktisch keine. Diplomatisch ist die KI, diplomatisch ausge-

drückt, inaktiv. Sogar auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sind selbst Kriegserklärungen eher selten. Und dass die KI konkret auf unsere Aktionen reagiert, kommt praktisch nicht vor. Das war in Total War zwar immer schon so, ist aber trotzdem schade und ein Grund, warum Total-War-Partien schnell langweilig werden, sobald die ersten Hürden geschafft sind. Spiele wie Europa Universalis 4 machen vor, wie durch geschickte Werte und Einflusssphären nachvollziehbare Diplomatie entstehen kann, bei der sich beispielsweise Länder gegen einen gefährlichen Aggressor in Koalitionen zusammenschließen.

Manchmal richtig nervig

Richtig nervig ist außerdem, dass das Spiel nicht anerkennt, wenn wir eine Region befriedet haben. Bei den Hethitern etwa spawnen von Anfang an immer wieder kleine bis mittelgroße Armeen, um örtliche Aufstände oder einfallende Stämme zu simulieren. Während die Seevolkinvasion eine echte Herausforderung ist und irgendwann aufhört, enden diese kleinen Angriffe nie. Selbst als wir schon ganz Anatolien geeint hatten, spawnen immer noch alle paar Runden Plünderer. Das wurde irgendwann richtig nervig und zeitintensiv, weil die kreuz und quer im Reich herumlaufen, Dörfer überfallen und Außenposten plündern.

Apropos Außenposten: In jedem Sektor baut ihr jetzt zwischen zwei und vier Außenposten unabhängig von den normalen Gebäuden. Das kann ein Monument für mehr Legitimation sein, ein Spähposten für zusätzliche Truppen oder auch ein Handelsplatz für mehr Ressourcen. Theoretisch sollen die bei der Spezialisierung einer Provinz





Als Großkönig oder Pharaos habt ihr Zugriff auf besondere Kräfte. Steigt eure Legitimität, schaltet ihr weitere frei.

ERZWUNGENE ANNEXION I
KRAFT DES GROSSKÖNIGS

Erzwingt die Annexion einer Fraktion mit einer begrenzten Anzahl an Regionen. Ihre Territorien werden zu Euren und die annektierte Fraktion hört auf zu existieren.

Rang I Eine Fraktion mit bis zu 1 Region kann annektiert werden.

Abklingzeit 12

Erzwingt die Annexion einer Fraktion mit einer begrenzten Anzahl an Regionen. Ihre Territorien werden zu Euren und die annektierte Fraktion hört auf zu existieren.

Rang I Eine Fraktion mit bis zu 1 Region kann annektiert werden.

Abklingzeit 12



Am ägyptischen oder hethitischen Hof buhlt ihr um Einfluss bei den Würdenträgern. Daraus ergeben sich hin und wieder starke Vorteile.



Ihr könnt nach ein paar Runden ein Vermächtnis wählen, dem ihr nacheifern wollt. Bei den Hethitern drehen sich beide Auswahlmöglichkeiten um den Umgang mit Vasallen. Beim Tudhaliya-Vermächtnis setzt ihr Generäle als Prinzen über eure Vasallen ein. Das schaltet besonders starke »Titel« frei.



helfen, praktisch sind sie aber nur unbewachte Plünderziele für feindliche Armeen. Das Ganze hat, ist aber noch nicht zu Ende gedacht.

Zum Beispiel gewähren sie Truppen starke, zeitbegrenzte Boni, wenn ihr an ihnen vorbeikommt und betet. Außerdem stellt ihr dadurch einen Teil der auf dem Weg verbrauchten Aktionspunkte der Armee wieder her. Durch geschicktes Außenposten-Hopping kommt ihr so deutlich schneller voran und nehmt auch noch Boni mit. Gerade am Anfang (und in der ägyptischen Wüste) macht das Sinn und verleiht der Bewegung auf der Karte eine neue Dimension. Im späteren Spielverlauf mit mehreren Armeen nervt das

Ganze aber, weil das Spiel keine Automatik dafür kennt. Statt eine Truppe einfach zum Ziel zu klicken, müssen wir uns manuell von Außenposten zu Außenposten hangeln.

Der Hof ist eine gute Ergänzung, das Intrigieren nicht

Ähnlich verhält es sich mit dem Hofsystem. Am königlichen Hof intrigiert ihr mit den anderen Charakteren um wichtige Posten (außer ihr seid der Pharaos) und Einfluss bei den Würdenträgern. Mit einer Hofaktion pro Runde sammelt ihr Einfluss an und wandelt ihn hin und wieder in spezielle Vorteile um. Beispielsweise schaltet ihr immer einen Zyklus lang (sechs Runden) die Rekrutierung

spezieller Einheiten frei oder reduziert den Sold eurer Soldaten. Genau wie die Außenposten ist das eine gute, jedoch nicht ausgereifte Sache. Zum einen ging es uns auf den Keks, jede einzelne Runde in das Hofmenü gehen zu müssen und unsere Aktion einzusetzen. Die Aktionen sammeln sich nämlich nicht an, wenn ihr sie mal auslasst. Auch hier hätten wir gerne eine Automatik, die einfach passiv Einfluss aufbaut, wenn wir aktiv nichts tun. Außerdem ist das Intrigensystem im Grunde völlig nutzlos. Da die Beziehungen zu einem Würdenträger keine Rolle spielen (und das nicht mal im Krieg!), ist es einfach vollkommen egal, wer auf welchem Posten hockt. Und teure Spezialaktionen für extra Einfluss sind mehr oder weniger überflüssig, weil ihr euch die wichtigsten Boni auch so leisten könnt.

Total viele Vorteile

Wenn ihr euch übrigens ein wenig wundert, wie oft wir von Boni reden, dann liegt das daran, dass es diese Dingerchen in Pharaos wie Sand in der Wüste gibt. Neben den erwähnten Vorteilen durch Außenposten, Hof, Charakter, Zivilisation und Thron gibt es noch die erfahrungsbasierten Attribute für Generäle und damit verbundene Titel, Ausrüstungsgegenstände, Jahreszeiten, Götterwahl und Anbetungsstufe sowie spezielle Nebenaufträge und Vermächtnisse.

Letztere bieten übrigens spannende Zusatzmechaniken. Eifert ihr etwa dem Eroberer



Thutmosis nach, könnt ihr in einem eigenen Menü bestimmte befestigte Städte infiltrieren und euch so gewaltige Vorteile bei einer potenziellen Eroberung sichern, entweder indem ihr zusätzliche Truppen von Einheimischen bekommt oder die Verteidiger zu einem Ausfall zwingt. Und bei einem der beiden hethitischen Vermächtnisse setzt ihr Generäle als Prinzen ein, um eure Vasallen effektiver unter der Knute zu halten und noch bessere Anführerboni zu bekommen.

Es ist kein Zeitalter für Echtzeitschlachten

Damit aber genug von den ganzen Weltkartenmechaniken. Denn nach seitenweise Text haben wir ja noch kein Wort über die Echtzeitschlachten verloren! Der Grund dafür ist, dass sich hier kaum etwas getan hat. Grundsätzlich spielt sich Total War: Pharaoh in den Schlachten wie gewohnt. Sie sind spektakulär und Spaß, aber auch nichts Neues. Pharaoh erbt dabei das gute Grundgerüst der Reihe, allerdings auch die Probleme von Troy bezüglich der Einheitenvielfalt.

Denn ja, das Spiel leidet genau unter der Problematik, die ihm viele vorhergesagt haben. Die Bronzezeit in dieser Gegend kennt keine Artillerie oder Kavallerie. Ihr kämpft mit Schwert, Axt, Keule, Speer und Bogen in der Hand von meist spärlich bekleideten Soldaten, die alle gleich aussehen. Bekriegt ihr nicht gerade die schwer bewaffneten Seevölker oder schweren Infanteristen der Hethiter, ist optische Abwechslung nicht vorhanden.

Zu allem Überfluss haben sich die Designer aus nicht nachvollziehbaren Gründen gedacht, dass es eine fabelhafte Idee wäre, die Farbe der Nation auf der Karte auch in Schlachten beizubehalten. Dadurch haben wir manchmal mit einem Haufen halbnackter Krieger unter einem dunkelblauen Banner gegen einen Haufen halbnackter Krieger unter einem mittelblauen Banner gekämpft. Argh!

Aber auch spielmechanisch tut dieses enge Korsett dem Spiel nicht gut. Belagerungen befestigter Städte verlieren mangels

Belagerungen sind in Pharaoh stumpf wie nie. Mangels Artillerie in der Bronzezeit tut sich hier kaum etwas.



Artillerie auch deutlich an Potenzial und gehören zu den langweiligeren Aufgaben. Und besonders die Kavallerie ging uns arg ab, auch weil uns die Streitwagen auf ganzer Linie enttäuscht haben. Die sind relativ schwach, sterben also gerne mal in automatischen Gefechten und bekämen außerdem vermutlich den Preis für die dümmste Total-War-Einheit aller Zeiten. Die Engine kommt nämlich nicht gut mit den vergleichsweise großen Modellen zurecht. Die Streitwagen bleiben folglich ständig überall hängen, können sich kaum zurückziehen und kommen ohne mehrfaches Anpassen der Bewegungsbefehle kaum durch irgendwelche Engstellen.

Auch die neuen Bewegungshaltungen konnten uns nicht überzeugen, weil nur wenige Einheiten die Fähigkeit haben, sich in Kampfhaltung nach vorne oder hinten zu bewegen.



MEINUNG

Reiner Hauser
@hauserrij



Die Kritik an Total War: Pharaoh ist programmiert: Kleine Karte, einige Mechaniken funktionieren nicht wie erwartet, und der Preis ist zu hoch. Und ja, Kritik hat es sich auch verdient, ich fürchte nur, dass sie unfair ausfallen wird. Denn an und für sich ist Pharaoh ein sehr solides Total War, das mir schon 45 Stunden lang Freude gemacht hat, auch weil ich das Setting trotz seiner Schwächen mag, ich bin einfach ein Fan des Altertums.

Dazu kommen sehr clevere Ideen wie das Krisensystem und die Bürgerkriegsmechanik, ein gutes Ressourcen- und Handelssystem sowie ausgezeichnetes optisches Design. Das ist natürlich Geschmackssache, ich finde aber, dass Troy und Pharaoh die bislang hübschesten Serienvertreter sind. Dummerweise fällt das in den Schlachten allerdings kaum auf, weil die Einheitenvariation katastrophal klein ist.

Auf spielmechanischer Seite gelingt dem Titel nicht alles. Während manche Ansätze richtig viel Sinn ergeben, gehen andere baden und sind komplett irrelevant, wie etwa Intrigen, Wetter und Feuer. Einiges davon ließe sich mit kleineren Patches beheben, doch die müssen erstmal kommen.

Am Ende bleibt da die Frage, ob das denn nun 60 Euro wert ist. Beantworten kann ich euch das nicht pauschal. Es ist eine Frage der Erwartungshaltung. Erwartet ihr, dass es sich im Umfang deutlich von einem Saga-Titel unterscheidet? Dann eher nicht. Erwartet ihr dagegen unterhaltsame Spielzeit mit hoher Produktionsqualität? Dann schon viel eher.

Das Balancing kommt nicht immer klar

Jeglicher Nutzen geht schließlich durch das im Vergleich zu Rome 2 oder Attila abgeschwächte Moralsystem verloren. Einheiten zu umzingeln oder ihnen plötzlich in den Rücken zu fallen, führt kaum noch zu panischen



Streitwagen sind der einzige Ersatz für die Reiterei. Doch die bewegen sich schwerfällig, bleiben an der Umgebung oder Truppen hängen und sterben im Nu.

Fluchtversuchen. Das schränkt die taktischen Möglichkeiten ein. Obendrein tötet das Überfahren mit hoher Geschwindigkeit nicht mehr, sondern wirft die Gegner nur zu Boden und macht die Streitwagen endgültig nutzlos.

Und das gilt für Nahkampfwagen. Fernkampfwagen sind genau wie berittene Bogenschützen in anderen Total-War-Teilen fast komplett sinnbefreit, einfach weil Fernkämpfer in Total War generell eher schwach sind und besonders gegen stark gerüstete Gegner kein Land sehen. Die sind es aber, die am Ende in der Schlacht den Unterschied machen. Dementsprechend sind noch mehr als etwa in Attila die gepanzerten Axtkämpfer wieder die Herren im Bronzehaus.

Wetter, Terrain und Feuer spielen keine Rolle

Manche dieser Probleme sind dem Setting geschuldet und keine große Überraschung. Eine richtige Enttäuschung sind dagegen die viel gepriesenen neuen Wetter-, Terrain- und Brandsysteme. Wären da nicht ein paar hübsche Regen- und Blitzeffekte, würdet ihr nicht merken, dass die überhaupt im Spiel sind.

Wir haben nicht einen Soldaten an Feuersbrünste verloren, unsere Gegner vielleicht zwei. Gluthitze und sandige Böden schienen ebenso wenig einen Unterschied zu machen, auch weil das Erschöpfungssystem seit jeher zu abstrakt ist und sich irgendwie nicht rich-

tig auswirkt. Eine schwer gepanzerte Axteinheit können wir im Sand genauso wenig mit ein paar leichten Speerträgern besiegen wie auf anderem Terrain. Und damit schließt sich auch der Kreis zur Einleitung. Es muss das Marketing gewesen sein, dass ein unfertiges System in den Mittelpunkt der Werbung rückt. Dummerweise fällt das aber auf. Im Zusammenspiel mit anderen klugen, aber ebenfalls nicht ganz ausgereiften Ideen, dem kleinen geographischen Ausschnitt und dem hohen Kaufpreis ist die Kritik der Spieler und Spielerinnen da allzu absehbar. Ob das eine schlaue Strategie ist? ★

TOTAL WAR: PHARAOH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2100 / FX-4300
GTX 660 / R9 270
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 6600 / Ryzen 5 2600X
GTX 1660 Ti / RX 480
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



hochwertige Zwischensequenzen + stillichere Grafiken + mehr Kampfanimationen + schöne Weltkarte - Truppen kaum unterscheidbar

SPIELDESIGN



kluges Zivilisationssystem + Apokalypse umkehrbar + Bürgerkrieg bietet Abwechslung - Intrigen und Wetter - Kavallerie und Artillerie fehlen

BALANCE



alle Ressourcen werden gebraucht + Handel prima - Streitwagen zu schwach - KI zu blöd für Diplomatie - Moral wurde abgeschwächt

ATMOSPHERE / STORY



Bronzezeit! + Kartenatmosphäre verändert sich + viel Immersion + trotz vorgegebener Charaktere bestimmt ihr + stimmungsvoller Soundtrack

UMFANG



zig Boni + viele Optionen bei der Kampagnenerstellung + Wiederspielwert - geringe Einheitenvielfalt - kleiner geographischer Ausschnitt

FAZIT

Total War: Pharaoh macht das Beste aus einem schwierigen Setting, kann aber nicht alle Probleme kaschieren.



Charaktere bekommen durch Erfahrung Attributspunkte.