

Kontrollbesuch – Total War: Pharaoh

DIE GRÖSSE IST NICHT ENTSCHEIDEND

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



Das letzte große Update für Total War: Pharaoh erweitert das Basisspiel enorm.
 Der ideale Zeitpunkt für einen Nachtest. Von Reiner Hauser

Vor gerade mal neun Monaten hat Total War: Pharaoh die Fans des Franchises endgültig auf die Palme gebracht. Nachdem schon die Preispolitik bei Warhammer 3 für geplätzte Krügen sorgte, platzten dann bei Pharaoh die Köpfe. Nicht ganz zu Unrecht, denn Pharaoh war für einen Vollprestitel relativ klein. Zusätzlich stand der Vorwurf im Raum, mehr oder weniger die Inhalte des Saga-Teils Total War: Troy wiederverwertet zu haben. Die Misere wurde umso schlimmer, weil das Setting viele Menschen abschreckte. Die Bronzezeit gibt einfach keine große Einheitenvielfalt her, und oberkörperfreie Axträger können eben nicht mit Rittern, Samurai oder Legio-

nären mithalten. Trotzdem ist Pharaoh nicht so schlecht, wie es gemacht wurde. Mit dem gigantischen und kostenlosen Dynasties-Update will das Spiel beweisen, dass es ein echtes, ein großes Total War sein kann. Doch im Kontrollbesuch zeigt sich mal wieder: Größe ist nicht alles.

Die Seevölker spielen sich deutlich anders

Bevor es gleich um das Mega-Update geht, müssen wir zuerst einen Schritt zurückgehen. Denn nachdem Pharaoh schon im vergangenen Winter erst einmal 20 Euro billiger geworden ist, erschien im Frühjahr der ebenfalls kostenlose Patch namens High Tide, der die Seevölker spielbar machte. Die sind eigentlich eine Art Krise, wie ihr sie vielleicht aus Stellaris kennt.

Angelehnt an die historischen Entwicklungen, die das Ende der bronzezeitlichen Welt des östlichen Mittelmeerraums herbeiführten, plündert und brandschatzt ihr mit den Scherden oder Peleset, besser bekannt als Philister in der Bibel (siehe David und Goliath). Dabei sind die Scherden ein wenig stärker auf brutale Plünderzüge ausgerich-

PASST ZU EUCH, WENN ...

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

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

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

tet, die Peleset hingegen eher ein vertriebenes Volk auf der Suche nach einer neuen Heimat. Spielmechanisch agiert ihr mit beiden zuerst als nomadische Horde, die keine eigenen Siedlungen braucht, sondern sich mit dem Niederbrennen von Außenposten und Städten über Wasser hält. Außerdem verbessert ihr jede Hordenarmee mit den nomadischen Pendanten von Gebäuden und greift auf euren eigenen sowie auf den lokalen Rekrutierungspool zu. Als eigenständige Hauptvölker bekommt ihr außerdem spezielle Technologieebenen, Götter, Ambitionen und Vermächtnisse.

Besonders interessant daran ist die große Wahlfreiheit. Als mobile Nomaden steht es euch offen, direkt in Anatolien oder Ka-



Das Zweistromland zu einen, ist gar nicht so leicht. Denn am Anfang können Gegner aus allen Richtungen kommen.



naan ein kleines Reich aufzubauen, aber auch nach Ägypten oder gar ins Zweistromland vorzudringen und euch dort im örtlichen Machtkampf um die Krone zu behaupten. Ihr könnt also den Seevölkerweg mit eigenen Spezialmechaniken gehen, aber auch in Ägypten sesshaft werden und dort dann zum Pharaon aufsteigen.

Die Seevölker spielen sich also schon wegen ihrer Ausgangslage deutlich anders als die bestehenden Fraktionen. Zudem blühen sie auf, wenn die anderen in die Krise rutschen. Von der Niedergangsmechanik in Total War: Pharaoh profitieren sie und bekommen mächtige Boni, mit denen sie ihre Feinde nur so hinwegfegen. Diese Machtfantasie und Zerstörungswut ist vielleicht nicht jedermanns Lieblingsszenario, sie steuert aber ein interessantes Element für mehr Abwechslung und Wiederspielwert bei.

Als kostenloses Update bereichert High Tide das Spiel daher ganz eindeutig und leidet lediglich unter dem einen großen Makel,

der Pharaoh von der ersten bis zur letzten Fraktion verfolgt: Die Einheiten sind einfach die langweiligsten der Franchise-Geschichte.

Wenn selbst die Eliteeinheiten der Völker »Adligen-Speerträger« oder »Berühmte Peleset-Seesoldaten« heißen müssen, weil man historisch einfach nichts weiß oder es schlicht keine besonders spezialisierten Truppentypen gab, dann nimmt das einem historischen Schlachtensimulator viel weg. So fühlen sich die vielen Völker auf dem Schlachtfeld extrem ähnlich an. Lediglich die Ochsenwagen der Peleset sind eine Ausnahme. Diese etwas schwerfälligen Streitwagen wirken allerdings recht nutzlos.

Neue Völker vom Olymp bis zum Zweistromland

Wie kaum anders zu erwarten war, geißelt das Einheitenproblem auch das brandneue Update Dynasties. Das erweitert die Karte massiv um Griechenland und das Zweistromland und liefert vier neue Hauptfraktionen

mit eigenen Mechaniken; von Vermächtnissen über Gottheiten bis zu Hofstaatsaktionen. Die vier Fraktionen sind:

- Mykene unter Agamemnon: Fokus auf Eroberung und starke Nahkämpfer
- Troja unter Priamos: Fokus auf Diplomatie und starke Defensiveinheiten
- Assyrien (Hanigalbat) unter Ninurta-Apil-Ekur: Fokus auf Eroberung und starke Eliteeinheiten sowie Kavallerie
- Babylon unter Adad-šuma-Usar: Fokus auf Stadtentwicklung und billige Einheiten sowie Spezialeinheiten

Und das ist lange nicht alles. Über die ganze Karte sind jetzt 25 kleinere Fraktionen verteilt, die keine einzigartigen Mechaniken, zumindest aber eigene Einheiten haben. Eine kleine Fraktion kann sich dem Hofgeplänkel ihres Kulturbereichs anschließen oder eigene Wege gehen.

Übrigens: Durch die Kartengröße und vielen Staaten dauert die Rundenberechnung länger. Anfänglich gibt es 161 Fraktionen. Als Odysseus von Ithaka spielt sich Pharaoh dadurch nicht groß anders als mit der griechischen Hauptfraktion des Agamemnon, stellt aber allein aufgrund der anderen geopolitischen Lage eine eigene Herausforderung dar. Außerdem habt ihr so mehr Auswahl in Sachen Einheiten. Wollt ihr beispielsweise mit besonders starken Bogenschützen spielen, ist besagter Odysseus eine gute Wahl.



Viel Erfahrung und sogar Legitimation für den Kampf um die Krone bringt dieser Sieg. Doch Vorsicht: Eure Anführer können in der Schlacht jetzt sterben.



KOLONISIERUNG AUS DER FERNE II
KÖNIGLICHE KRAFT

Kolonisiert verlassene Regionen aus der Ferne.
Rang II Kolonisiert verlassene Regionen aus der Ferne aus mittlerer Distanz und zu geringeren Kosten.

Jede Wiege der Gesellschaft wird früher oder später zu klein. Wie die Samen von Sommerblumen schwärmen die Menschen mit der Flut aus und suchen nach neuen Heimaten, um den Kreislauf zu erneuern.
Abklingzeit: 8

Diese königliche Kraft des griechischen Hofes erlaubt es, niedergebrannte Städte aus der Ferne zu kolonisieren.

alle: sterben. Im Kampf, durch Komplote und selbst durch hohes Alter verabschieden sich die großen Lenker ab jetzt auch mal vor der Zeit und übergeben Speer oder Zepter an irgendeinen Niemand, den ihr zu eurem Erben erkoren habt.

Obwohl ich den Fokus von Pharaoh auf die Charaktere nie wirklich haben wollte, brauche ich diese Rückwärtsrolle jetzt noch weniger. Denn wenn mir im Intro der Partie der Erzähler groß und breit erklärt, wie der standhafte Alyattes für sein vertriebenes Volk eine neue Heimat erobern will, ist es doof,

wenn der zwei Runden später in der Schlacht dahinscheidet. Außerdem ist die ganze Dynastiemechanik insgesamt flach und aufgesetzt. Total War: Pharaoh hat sich für den Weg der herausragenden Charaktere entschieden und sollte dabei bleiben. Immerhin könnt ihr die unsterblichen Herrscher über die Kampagneneinstellungen zurückholen, was sich dann aber etwas mit dem Dynastiegedanken und seinen Mechaniken beißt.

Kämpfe wieder knackiger

Es gibt daneben aber auch noch Anpassungen, die mir gefallen. Bei Bogenschützen macht es jetzt einen immensen Unterschied, ob sie dank freier Schussbahn oder Höhenvorteil halbwegs gerade schießen können. Und ein neuer Tödlichkeitswert bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Soldat einen anderen direkt umbringt. Kämpfe fühlen sich dadurch wieder etwas intensiver an, auch das Anstürmen und besonders das Hineinreiten der Kavallerie in den Rücken einer Armee zeigt stärkere Wirkung. Mir war Pharaoh immer schon zu sehr von reinen Abnutzungskämpfen der Nahkämpfer geprägt, das Update verbessert das.

Die Kartengröße ist nicht entscheidend

Bei all den netten kleinen Änderungen, Bugfixes sowie Balanceanpassungen ist aber

natürlich die Hauptfrage, was die neuen Fraktionen können und ob sich die große Kartenerweiterung lohnt. Meine Antwort: Jein. Natürlich ist eine größere Welt besser, noch dazu ist alles ja kostenlos. Doch wird Pharaoh dadurch zu einem besseren Spiel? Kaum, sage ich. Der Wiederspielwert steigt zwar, aber nicht beträchtlich.

Denn – und daran krankt Total War nicht erst seit Pharaoh – mehr Fraktionen in einer größeren, jedoch nicht miteinander interagierenden Welt bringen nicht viel. Erst recht nicht, wenn sich alle Gebiete im Wesentlichen gleich spielen. Nur als Beispiel: In Europa Universalis 4 kann ich Frankreich spielen und alles niederwalzen. Ich kann aber auch Luxemburg spielen und zusehen, nicht zwischen den Großmächten zerquetscht zu werden. Byzanz wiederum befindet sich in einer völlig anderen geopolitischen Lage als beispielsweise Portugal. Durch die Nachbarschaft zu besonders starken oder aggressiven Gegnern, durch die Abhängigkeit eines Beschützers oder dank der Verteidigungsstärke einer Insel – durch solche Faktoren entstehen wirklich unterschiedliche Parteien. Erst in zweiter Linie spielen zivilisatorische Eigenheiten und Spezialmechaniken eine Rolle. Und das hat Total War nie so richtig verstanden. Sowohl die Ägäis als auch das Zweistromland sind in dieser Periode maximal zersplittert und damit für Total War: Pharaoh komplett uninteressant. Denn davon haben wir in Ägypten und Kanaan schon genug. Und selbst Hatti ist kaum anders. Grundlegend unterscheidet sich eine Partie auf dem Peloponnes fast nicht von einer in Babylon oder in Nubien.

Natürlich entwickelt sich jeder Durchgang einfach durch Zufallselemente ein wenig anders. Im Wesentlichen aber nimmt jeder immer den gleichen Lauf: Ihr erobert einige eurer unmittelbaren Nachbarn und steigt dann als Mittelmacht zum König eurer Region auf. Ein paar Kämpfe gegen die letzten Kontrahenten später ist die Partie durch, weil sich in den anderen Regionen nie KlGroßmächte bilden, die noch einmal Gegenwehr leisten könnten. Nur die Seevölker

KÄMPFE, ABER IN BESSER



Als meine babylonischen Schwertkämpfer im Unterholz aufliegen, ...



... sprinten sie direkt in die Bogenschützen auf der Furt hinein.



Allerdings konnten sie nur eine Einheit verfolgen. Die andere schießt ihnen direkt in den Rücken. Pharaoh sieht in solchen Momenten für ein Strategiespiel schon sehr gut aus.



Die Ochsenwagen sind eine neue Einheit für die Peleset. Doch mir kamen sie sehr nutzlos vor.

MEINUNG

Reiner Hauser
@reinerhauser.
bsky.social



Das Dynasties-Update ist eindeutig ein Schritt nach vorn, genau wie vorher schon High Tide mit den Seevölkern. Die Patches verbessern Total War: Pharaoh an allen Ecken und Enden und vergrößern die Karte erheblich. Dadurch steigt der Wiederspielwert, wenn auch nicht in ähnlich erheblichem Maße, weil die neuen Inhalte eher geringen Mehrwert bieten. Die vielen kostenlosen Inhalte seit Release sind aber definitiv eine starke Geste von Publisher und Entwickler in Richtung der Fan-Basis und in meinen Augen eine geeignete Entschuldigung für eine zuvor fragwürdige Preis- und Leistungsstrategie. Daher verdient sich Pharaoh auch eine leichte Aufwertung. Obwohl ich euch das Spiel also gerne nochmal empfehlen möchte, sollten dabei zwei Aspekte nicht untergehen: Sega und Creative Assembly müssen sich trotz allem an ihren nächsten Projekten messen lassen. Die Community wird ihren Argwohn wegen ein paar guter Updates nicht gleich ablegen – zu Recht. Und: Sowohl die Entwickler als auch die Spieler sollten endlich vom Gedanken wegkommen, dass größer gleich besser ist. Gerade dieses Update zeigt mal wieder, dass eine größere Karte allein kaum ein Spiel je besser gemacht hat.

halten als Krisenmechanik noch ein wenig dagegen, weshalb ich das System auch immer schon mochte, ähnlich wie damals in Total War: Attila mit den Hunnen. Wobei Attila geopolitisch eine ungleich spannendere Ausgangslage hatte.

Die Weltregionen sind sich zu ähnlich

Nun kommt zur ganzen Gleichförmigkeit noch der angesprochene Einheitenbrei dazu, der dem Setting entspringt. Ich war nie ein Gegner der Bronzezeit, empfand sie als nette und geschichtsträchtige Abwechslung. Doch



Natürlich bringen die neuen Regionen neue Götter mit. Poseidon etwa ist der Gott von Wasser, Holz und Nahrung.

noch mehr »berühmte Schwertkämpfer« und »königliche Streitwagen« braucht nun wirklich niemand mehr. Viel tun kann Pharaoh dagegen nicht, die Voraussetzungen sind halt mies. Ein wenig enttäuscht hat mich lediglich die Umsetzung der Kulturmechaniken. Während sich die Seevölker wirklich anders spielen, sind Griechen und Mesopotamier zu ähnlich zu Hatti und den Ägyptern. Ja, es gibt vier neue Vermächtnisse, und ja, jeder hat ein paar Sonderfähigkeiten der Krone, und jeder Hof ist minimal anders aufgebaut. Das ist alles nett und bietet am Ende mehr Inhalt. Doch ich sitze nicht da und denke, dass ich das jetzt unbedingt gebraucht habe. Und bei Spielern von Total War: Troy wird das Gefühl noch stärker aufkommen, weil die Griechen inklusive Troja – das seltsamerweise vom Start weg als Anax, also Anführer der Ägäis gilt – praktisch direkt aus Troy übernommen sind. Selbst das Modell von Agamemnon ist gleich. Das ist als kostenloses Update auch völlig okay, aber eben nicht der große Wurf.

Besser »tall« statt »wide«

Ich hätte lieber eine Überarbeitung des Wettersystems gehabt oder der lästigen und langweiligen Hofaktionen. Auch würde ich gerne die politische Entwicklung der Welt sehen, ohne durch die entsprechende Kampagneneinstellung sofort von Ithaka bis nach Ba-

bylon handeln zu können. Und natürlich wäre eine bessere KI, die sich mir auch nach Runde 75 noch in den Weg stellen kann, ein Wunschtraum. Doch stattdessen bekomme ich mehr vom Gleichen. Und daran ist so ein bisschen auch die Community schuld, die immer als Erstes »mehr« und »größer« fordert, statt auf weniger offensichtliche, aber entscheidende Verbesserungen zu setzen. ★

TOTAL WAR: PHARAOH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 2100 / FX-4300	i5 6600 / Ryzen 5 2600X
GTX 660 / R9 270	GTX 1660 Ti / RX 480
6 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hochwertige Zwischensequenzen
- stilsichere Grafiken
- mehr Kampfanimationen
- schöne Weltkarte
- Truppen kaum unterscheidbar

SPIELEDISIGN

- kluges Zivilisationssystem
- Apokalypse umkehrbar
- Bürgerkriegsmechanik
- Intrigen und Wetter floppen
- Kavallerie und Artillerie fehlen spürbar

BALANCE

- alle Ressourcen werden gebraucht
- Handel klappt prima
- Streitwagen zu schwach
- luschige KI-Reiche
- Herrscher sterben zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

- Bronzezeit
- Kartenatmosphäre verändert sich
- vertonte Einspieler
- ihr bestimmt Entwicklung
- stimmungsvoller Soundtrack

UMFANG

- viele nützliche Boni
- viele Optionen bei der Kampagnenerstellung
- Wiederspielwert
- Ägäis und Mesopotamien
- Seevölker

AUFWERTUNG

Total War: Pharaoh ist nach zwei umfangreichen, kostenlosen Updates größer und besser denn je. Das verdient eine Aufwertung.

FAZIT

Total War: Pharaoh ist nach zwei großen, kostenlosen Updates ein besseres Spiel. Die Probleme des eintönigen Settings aber bleiben.



+2



Megiddo steht ganz oben auf der Plünderliste. Später habe ich aber das Niederlassen erforscht und baue es nun wieder auf.