

Zelten vor den Toren Roms

Lange wurden die Hunnen als spielbares Volk in Total War: Attila dementiert, und nun sind sie plötzlich doch enthalten – inklusive Nomaden-Spielmechanik, die wir in einer Preview-Version ausprobieren konnten. Von Johannes Rohe

Genre: Strategie Termin: 17.2.2015 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 40 Euro



Unsere Ostgoten stehen vor Konstantinopel. Langwierige Belagerungen sind riskant, weil die Hunnen uns schnell in den Rücken fallen können.

Als wir uns beim Anspielerevent von Total War: Attila vor einem der bereitgestellten Rechner niederlassen, erwartet uns eine große Überraschung. Im Fraktionsauswahlmenü grinst uns plötzlich Attila höchstpersönlich ins Gesicht. Im fertigen Spiel dürfen wir nun doch die Führung über seine asiatischen Reiter übernehmen. Bei unserem letzten Besuch hatte Creative Assembly das noch dementiert. Und damit nicht genug: Für Nomadenvölker wie die Hunnen führt Attila eine ganz eigene Spielmechanik ein. Die gab's zwar bereits im Addon Barbarian Invasion für das erste Rome: Total War, sie hat jetzt aber deutlich an Komplexität gewonnen. Weil die Hunnen in unserer Preview-Version jedoch noch nicht anwählbar sind, erleben wir die spannende Völkerwanderung in der Haut der Ostgoten.

Camp um dein Leben!

Im Jahr 365 nach Christus klopfen die Hunnen an die Haustür Europas, und unser Volk hat seine Siedlungen bereits aufgeben müssen. Wir starten also ganz ohne Landbesitz und nur mit zwei Armeen in Dakien (etwa im heutigen Rumänien). Eine ausweglose Situation? Nicht ganz, denn wie die Hunnen sind unsere Ostgoten geborene Camper. Wo es uns beliebt, schlagen unsere Krieger einfach ihr Lager auf. Dann profitieren sie von Boni wie einer gesteigerten Wachstumsrate,

können neue Gebäude (beziehungsweise Zelte) errichten und Truppen rekrutieren. Auf Gewinne durch Handel oder Steuern müssen wir jedoch verzichten. Doch aus dem Osten rollen immer neue Armeen der Hunnen heran – einigeln und abwarten funktioniert deshalb nicht.

Also treiben wir unser Volk weiter, immer auf der Flucht vor den finsternen Horden und der Schneegrenze, die sich stetig weiter nach Süden verschiebt. Das Wetter hat in Attila jetzt deutlich stärkere Auswirkungen, auch weil eine Runde nur ein Vierteljahr verstreichen lässt. Unser Ziel ist also ein warmes, fruchtbares Land, in dem wir uns neu ansiedeln können. Hmm, wie klingt Italien? Das ehemalige Römische Imperium bröckelt und ist bereits in Ost und West geteilt. Siedlungen, die wir auf unserem Weg erobern, besetzen wir nicht, sondern plündern sie oder befreien die von den Römern unterjochten Völker, in der Hoffnung in ihnen wertvolle Verbündete gegen die Hunnen zu finden. Alternativ könnten wir die Orte mitsamt den umliegenden Gebieten auch dem Erdboden gleichmachen, damit sie unseren Verfolgern nicht in die Hände fallen. Diese neuen Möglichkeiten bereichern das Spiel um mehr taktische Vielfalt. Auf großen Widerstand stoßen wir auf unserem schnellen Vorstoß nicht. Ob die traditionell problembehaftete KI mit der for-

dernden Nomaden-Mechanik wirklich umgehen kann, muss sich noch zeigen.

Ich sagte doch: KEIN Feuer!

Größere Städte umgehen wir lieber, selbst wenn sie nur über eine schwache Garnison verfügen, denn Belagerungen sind aufwändiger geworden. Die Herstellung von Leitern oder Rammen dauert länger und in der Schlacht können die Verteidiger Straßenzüge mit Barrikaden blockieren. Wer lange braucht oder unvorsichtig mit Feuer agiert, riskiert außerdem, letztendlich nur Ruinen erobert zu haben, denn lange Belagerungen und Zerstörungen in den Echtzeitschlachten fügen den Gebäuden Schaden zu.

Schließlich in Norditalien angekommen entscheiden wir, uns häuslich niederzulassen. Wir erobern Mailand und geben den Befehl, die Stadt zu besetzen. Damit verliert unsere ganze Fraktion ihre Migrationsboni und steuert sich von nun an wie die »klassischen« Parteien. Wir können also handeln und Steuern einnehmen. Diesen Trick beherrschen die Hunnen nicht. Sie sind dazu verdammt, plündernd über die Karte zu ziehen. Ob wir es tatsächlich schaffen, die Ostgoten in Italien anzusiedeln, finden wir nicht mehr heraus, denn nach 40 Runden endet die Preview-Version. Wir freuen uns aber darauf, das Abenteuer in der Vollversion erneut in Angriff zu nehmen! JO



Meine Neugier ist geweckt

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Als Total-War-Fan weiß ich: Nach nur 40 Runden Aussagen über die zentralen Aspekte KI, Diplomatie und Balance zu treffen, wäre unsinnig. Dafür muss schon ein ausführlicher Test her. Die Nomaden-Spielmechanik macht mir aber schon jetzt viel Spaß und bringt eine neue Herausforderung ins Spiel. Zahlreiche Detailverbesserungen wie das übersichtlichere Menü oder die kniffligeren Belagerungen tragen zusätzlich dazu bei, dass mir das Leben als Ostgote gut gefallen hat. Jetzt juckt es mich in den Fingern, auch die Hunnen auszuprobieren. Dabei hatte ich der Reihe nach Rome 2 eigentlich abgeschworen.