Total War: Attila

Europa wird brennen!

In Attila ziehen wir mit Barbarenhorden über den Kontinent. So weit, so viel versprechend. Bleibt zu klären, ob wir dabei nicht nur gegen die Römer, sondern auch gegen die serientypischen KI-Probleme kämpfen. Von Christian Weigel und Heiko KLinge

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **17.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

Creative Assembly inszeniert ein Drama, das vor rund zehn Jahren schon einmal als Total-War-Spiel aufgeführt wurde: den Untergang des römischen Reichs und die Untaten des ruchlosen Hunnenkönigs Attila, genannt »die Geißel Gottes«. Damals hieß das Spiel noch Rome: Total War – Barbarian Invasion; dieses Mal lässt der Name Total War: Attila keine Zweifel mehr daran, wer die Hauptrolle spielt. Rom jedenfalls nicht, und dafür sorgen wir höchstpersönlich.

Die Reiter der Apokalypse

Der Titel stellt, ganz der Tradition von Creative Assembly folgend, eine Verfeinerung des Hauptspiels Total War: Rome 2 dar, das zum Spielen allerdings nicht benötigt wird: Attila ist alleine lauffähig. Genau wie Napoleon: Total War und Fall of the Samurai spielt Total War: Attila auf der großen Kampagnenkarte des Vorgängers. Zum Beginn des 5. Jahrhunderts nach Christus haben allerdings nicht die Römer, sondern die Barbaren die Oberhand, und entsprechend ungehobelt geht es zu. Städte, die wir bis auf die Grundmauern niederbrennen können, und Hordenarmeen auf Wanderschaft sind die augenfälligsten neuen Spielelemente des sehr viel düsterer daherkommenden neuen Total Wars. Die Entwickler haben sich merkbar ins Zeug gelegt, um die Endzeitstimmung der Spätantike spür- und greifbar umzusetzen. Düstere Lichtstimmung herrscht vor, die Landschaft und die Gebäude sehen nicht nach blitzendem Marmor, sondern nach Ruin und Verfall aus. Besonders stark wird in den Intro-Videos und den Texten der Questaufgaben das Bild der vier apokalyptischen Reiter bemüht, die in Gestalt der Hunnen über Westeuropa hereinbrechen: Tod, Hunger, Krieg und Pestilenz erhalten reiche Ernte. Eines ist klar: Die Menschen in Europa ahnen, dass große Umwälzungen und vielleicht sogar das Zeitenende bevorstehen, und Total War: Attila macht das über seine Optik und auch den düsteren Soundtrack deutlich. Wie ein Damoklesschwert hängt die Bedrohung aus dem Osten über der Welt. Und damit der Übergang von der Antike ins Mittelalter.

Der entscheidende Moment der Schlacht: Spätrömische Kohorten branden gegen den Schildwall des fränkischen Heerführers.

 Laut dem Chronisten Priscus starb Attila im Jahr 453 bei einem Trinkgelage anlässlich seiner Hochzeit an einem heftigen Nasenbluten.

Das Ende einer Völkerwanderung: Die XXII. Legion Primigenia ② hat eine kleine Horde marodierender Ostgoten gestellt, die »Baumzerstörer« ①. Frech zogen sie plündernd über den Balkan, doch eine zweite Legionsstreitmacht naht in Eilmärschen von Osten ③, erkennbar am »Rennen«-Symbol unter dem Armeebanner, um sie an der Flucht zu hindern. Die Ostgoten haben ihr Lager aufgeschlagen und werden daher wohl nicht weiterziehen. Im Hintergrund, weiter im Osten, nähert sich eine viel größere Horde eines anderen Stammes ④, der es wohl auf die kleine Stadt Siscia ⑤ abgesehen hat. Die Legionen müssen schnell mit den Baumzerstörern fertig werden, damit sie Siscia rechtzeitig beschützen können.

Rom hält stand

Je nach gewählter Fraktion ist die strategische Situation in der großen Kampagne, die wir mit zehn verschiedenen Fraktionen spielen dürfen, eine gänzlich andere. Die größte Herausforderung: Wer mit Ost- oder Westrom in die große Kampagne einsteigt, sollte sich darauf einstellen, an allen Ecken und Enden seines Reiches mit eingeschränkten Ressourcen zahlreiche Brandherde wie Aufstände, Hungersnöte und einfallende Barbaren zu bekämpfen und dabei schon zu Partiebeginn alle Hände voll zu tun zu haben. Im Quasi-Vorgänger Barbarian Invasion konnte dieser erschwerte Start mit den römischen Teilreichen noch schnell frustrieren. Unser Imperiums-Kartenhaus fiel zum Kampagnenbeginn quasi zwangsläufig in sich zusammen, weil wir schon beim allerersten Rundenwechsel viele Provinzen an meuternde Statthalter verloren, ohne etwas dagegen unternehmen zu können.

Was will das Volk? Steuersenkungen!

In Total War: Attila reicht uns eine Steuersenkung und der Einsatz von einem halben Dutzend Gouverneuren in den am meisten gefährdeten Provinzen, um den ersten Jahreswechsel 395/396 ohne Territorialverluste zu überstehen. Ein weiterer großer Unterschied zu Barbarian Invasion ist, dass alle Römer automatisch der christlichen Religion anhängen. Die Auswahl, ob wir christliche Kapellen oder Tempel für Sonnengott Sol Invictus bauen und so die religiöse Zukunft Europas verändern, ist nicht mehr gegeben. Das ist schade, da uns so eine interessante Eingriffsmöglichkeit fehlt. Böses Blut zwischen den unterschiedlichen Religionen bleibt aber natürlich weiterhin ein kritisches Element für die öffentliche Ordnung in unseren Provinzen und bei diplomatischen Verhandlungen.

Verwaltungsscheue Barbaren

Für eine etwas überschaubarere und damit auch einsteigerfreundlichere Startposition empfehlen sich die spielbaren Barbarenkönigreiche der Franken und Sachsen, die im Norden Europas mit bescheidenen Besitztümern beginnen und davon profitieren, dass Roms ehemals langer Arm nicht mehr stark genug ist, um die barbarischen Expansionspläne aufzuhalten. Im Schwierigkeitsgrad irgendwo zwischen Rom und den Nordbarbaren liegen die teilnomadischen Völker der Ostgoten, Westgoten, Alanen und Vandalen, die sich – eingekeilt zwischen dem aufziehenden Hunnensturm und dem oströmischen Reich – zum Partiebeginn gezwungenermaßen vor allem auf ihr diplomatisches Geschick verlassen müssen.

Am meisten strategischen Spaß haben uns aber die hunnischen Reiterhorden bereitet, vor allem weil sie sich spielerisch so signifikant von den anderen Völkern unterscheiden. Die Herren der Steppe scheren sich nämlich einen Dreck um den Aufbau von Städten und sind ganz darauf ausgelegt, zu plündern und zu brandschatzen. Wer die Hunnen spielt, sollte sich aber nicht darauf verlassen, sofort einen endlosen Strom von berittenen Bogenschützen zur Verfügung zu haben. So richtig zahlenmäßig überlegen sind die Steppenhorden zum

Aus dieser Perspektive haben wir in den Total-War-Schlachten den besten Überblick – die feinen Details und einzelnen Krieger schrumpfen dabei leider auf Ameisengröße.

Während der zwei Weltkriege wurden die Deutschen häufig »Hunnen« genannt, basierend auf der »Hunnenrede« von Kaiser Wilhelm.

Ist die Sonne hinter Wolken verschwunden – wie hier bei dieser Schlacht im Regen – sind die eigentlich farbenprächtig gekleideten Truppen nicht mehr gut voneinander zu unterscheiden.

Beginn des Spiels noch nicht, und jeder einzelne Reiterkrieger zählt. Attila selbst taucht erst später in der Kampagne auf – erst 400 nach Christus bekommen wir überhaupt eine Meldung, dass er geboren wurde. Sobald er das nötige Alter erreicht hat, um als Heerführer eingesetzt zu werden, erhalten wir den berühmten Hunnenkönig als Spielfigur und können ihn zum General einer unserer Hordes befördern – das ist der Wendepunkt der Kampagne. Bevor es soweit ist, sind die Hunnen nämlich noch nicht die allumfassende Bedrohung, die die Römer in ihren Chroniken beschrieben – das müssen wir uns selbst erst hart erarbeiten.

Die Horden und das liebe Geld

Mobilität ist nicht nur bei den Hunnen Trumpf: Im vierten Jahrhundert waren ganze Völker auf Wanderschaft. Auf der Flucht vor Reitervölkern aus dem Osten, auf der Suche nach saftigeren Weiden, angenehmerem Klima und vor allem gierig nach Kriegsbeute tingelten Goten, Vandalen, Sueben und viele andere Stämme mit all ihren Habseligkeiten mehr oder weniger friedlich durch Europa. In Total War: Attila haben alle barbarischen Fraktionen (also alle außer den Römern) die Möglichkeit, ihren nicht-transportablen Besitz aufzugeben und als Nomaden in den Horde-Modus zu wechseln.

Um zu einer Horde zu werden, muss ein Stamm seine letzte Siedlung entweder verlieren oder freiwillig verwüsten. Eine Horde-Fraktion besteht dann nur noch aus den Kriegern des Stammes, denen ihre Familien mit dem Zeltlager folgen. Sie sind genauso mobil wie reguläre Armeen. Da sie keinen festen Wohnsitz haben, können Horden aber kein Territorium besetzen und halten wie sesshafte Fraktionen. Trotzdem errichten sie unterwegs Gebäude und heben Truppen aus – das funktioniert nur ein wenig anders als bei Stadtbewohnern.

My home is my Zelt

Mit dem Befehl »Lager aufschlagen« stellt eine Horde ihre Jurten (mittelalterliche Rundzelte) auf und rastet. Damit gibt sie ihre Bewegungsmöglichkeit auf, dafür lassen sich so neue Kämpfer rekrutieren, dezimierte Einheiten wieder verstärken und vor allem Zeltbauten errichten oder aufrüsten. Eine Horde verfügt, auch wenn sie keinen Immobilienbesitz hat, über Infrastruktur – doch die ist eben transportabel. Zusätzliche Ziegenhirten, eine große Versammlungsjurte für den Clan-Chef oder mitreisende Handwerker sorgen einerseits für mehr Einkommen für den Stamm und ermöglichen andererseits die Rekrutierung besserer Einheiten.

Da jedoch auch die zähesten Schnauzbartträgerbataillone im Winter bibbern und Männer durch Kälte und Desertion verlieren, verfallen wir als Horde-Fraktion beinahe automatisch in einen Jahreszeitenrhythmus. In den kalten Monaten wird gerastet, geschont und gebaut, während der Sommer für lukrative Plünderungszüge da ist. Das ist nämlich das Hauptproblem der Horden und gleichzeitig eine interessante Spielmechanik: Die Zeltlager-Ökonomie wirft lange nicht so viel Geld ab wie gut ausgebaute Städte mit soliden Handelsbeziehungen. Ihren Lohn wollen unsere Stammeskrieger aber trotzdem in harten Solidi (so heißt die Währung in Total War: Attila) ausbezahlt haben. Daher sind wir als Horden-Anführer permanent gezwungen, plündernd und brandschatzend durch die Provinzen anderer Völker zu ziehen, um einen Staatsbankrott zu verhindern.

Erobert eine Horde-Fraktion eine Stadt und übernimmt sie, anstatt sie nur auszuplündern, wird diese Siedlung zum neuen stationären Zentrum des Volkes und alle Armeen verlieren ihren Horde-Status wieder. Das klappt mit allen Nomaden außer den Hunnen, die zu sehr an ihrem Nomadendasein hängen und ausschließlich als brandschatzende Campertruppe existieren möchten.

Feuer, Zerstörung, verbrannte Erde

Die Folgen unserer Brandschatzung auf der Strategiekarte sehen wir dank der neuen Belagerungs-Eskalation auch in den Echtzeitschlachten. Je länger die Umzingelung einer Stadt oder Siedlung andauert, desto mitgenommener sehen bei der Erstürmung das Gelände, die Häuser und die Mauern aus. Kadaver liegen herum, schwarz verkohlte Balken und Reste von Belagerungsmaschinen früherer Sturmangriffe sind zu sehen. Eventuell sind auch schon Breschen in die Verteidigungswälle geschlagen. Spielerisch wirkt sich das kaum bis gar nicht aus, es trägt aber schön zur düsteren Atmosphäre bei.

Fühlen wir uns besonders pyromanisch, lassen wir bei einem Angriff auf eine Stadt das Feuer für uns wüten. Brände springen jetzt von Gebäude zu Gebäude über, zerstören Wachtürme und Barrikaden und können sowohl für Angreifer als auch für Verteidiger brenzlige Situationen schaffen. Wir sollten nur daran denken, dass eine halb abgefackelte Stadt nicht mehr so viele Reichtümer zum Plündern hergibt oder für teuer Geld repariert werden muss.

Noch mehr Zerstörung richten wir an, wenn wir nach einer Eroberung die Auswahl haben, eine Siedlung oder Stadt ratzeputz auszumerzen und die ganze Region mit Feuer und Schwert auszulöschen. Dann rollt eine beeindruckende Feuerwalze durch das Gelände, und die Region zählt als »verwüstet«. Um dort eine neue Stadt zu gründen, müssen wir Teile einer Armee dort ansiedeln. Das Verwüsten lässt sich auch bei unseren eigenen Städten auslösen, falls sie zum Beispiel in Gefahr sind, Barbaren in die Hände zu fallen. Klasse: Auch die KI-Feldherren sind begeisterte Brandstifter, wenn es darum geht, unsere Siedlungen zu schleifen. Dass die Computergegner eine ihrer eige-

Als Horde lagert unser Stamm, um Gebäude zu errichten und Truppen zu rekrutieren.

Die hunnische Spezialtaktik in Aktion: vorwärts reiten und dabei nach hinten einen Pfeilhagel abfeuern. Mit dieser Manövrierfähigkeit und Feuerkraft waren die traditionellen Armeen Roms überfordert.

nen Städte zum Schutz verbrennen, haben wir hingegen nicht beobachten können.

Verschnaufpausen für den Sieg

Die Echtzeitschlachten spielen sich grundsätzlich genauso spannend und taktisch vielfältig wie in allen Total-War-Ablegern. Das Konzept Speer-schlägt-Pferd-schlägt-Schwert ist gut umgesetzt, alle Einheitentypen haben ihren Platz in der Schlachtreihe. Stärkere Truppen schalten wir über die Forschung frei und dürfen dann sofort für einen Geldbetrag auf den neuen Typus umrüsten – ein sehr komfortables System. Eine Verschlimmbesserung, die dagegen ganz und gar nach hinten losgeht, ist die enorm dürftige Ausdauer aller Truppen. Ja, auch in Rome 2 ermüden Einheiten beim Marschieren und Kämpfen nach einiger Zeit. In Total War: Attila sind die Soldaten aller Fraktionen aber von den Entwicklern absichtlich so unfit konditioniert, dass sie schon nach 200 Metern Dauerlauf oder ein paar wenigen Schwerthieben kurz vor dem Kollaps stehen und ihre Kampfkraft spürbar leidet. An sich eine interessante Idee, weil es uns dazu zwingt, die Frontkämpfer durchzutauschen.

Schön auch, dass die Kämpen nach ein paar Sekunden wieder bei Puste sind, wenn wir ihnen eine Verschnaufpause spendieren – die von den Entwicklern dazu ausgetüftelte Spielmechanik ist aber Murks. Die soll uns nämlich dazu bringen, ausgepowerte Einheiten aus der Frontlinie herauszurotieren und ihnen ein Päuschen zu gönnen, während andere Kameraden einspringen. Wie in jedem Total-War-Spiel ist es aber unmöglich, eine Einheit mit verschmerzbaren Verlusten aus einem Nahkampf herauszutrennen, da es keinen Befehl für das Manöver »Geordnet vom Feind lösen« gibt. Jeder Versuch, einen Trupp zurückzuziehen, endet damit, dass die Krieger dem Gegner den Rücken zudrehen und dabei höllisch verwundbar sind.

Ein Herz für die Ostgoten

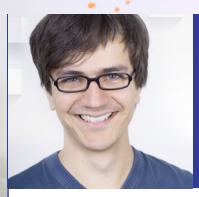
Total War ist mittlerweile zu einem komplexen Ungetüm von einem Spiel geworden und erfordert einige Einarbeitungszeit, selbst bei Serienveteranen. Lobend erwähnen und allen ans Herz legen möchten wir daher die Prolog-Minikampagne. Die erzählt die Geschichte des ostgotischen Stammes und seiner Flucht über die Donau in die Territorien des oströmischen Reiches. Nebenbei wird jedes einzelne Spielsystem halbwegs gründlich erklärt – mal mit mehr Erfolg, mal mit weniger. Ein kleines Beispiel: Wir bekamen den Tipp, bei einer frisch eroberten Region Gnade vor Recht ergehen zu lassen und sie von der Steuerknute zu befreien, solange dort noch Aufruhr herrschte. Was das Spiel uns dabei nicht offenbarte: Eine nicht besteuerte Region liefert auch keine Nahrung in den gemeinsamen Vorratstopf, und so provozierten wir mehrere Runden lang einen durch Hungersnot aus-

Das Barbarenprinzip: Erst alles abfackeln, dann weiterziehen

Unser Frankenstamm hält es in Nordgermanien nicht länger aus und fackelt seine beiden Siedlungen ab. Dadurch gerät die gesamte Provinz in Brand, alle Städte und Gebäudeausbauten sind verloren.

Traurig stehen Frankenkönig Faramund und sein Heer vor den Ruinen der ehemaligen Hauptstadt. Dafür ist der Stamm jetzt mobil und kann hinziehen, wo die meiste Beute lockt.

Hunnenanführer Attila ist die gleiche Person wie König Etzel aus dem Nibelungenlied.



Immer alleinstehend

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

So wie Fall of the Samurai das bessere Shogun 2 war, ist Attila nun das bessere Rome 2. Creative Assembly hat mittlerweile den Bogen raus, wenn's darum geht, die Total-War-Spiele mit Addons zu verfeinern, zu polieren und um spannende Elemente zu ergänzen. Schon Napoleon erweiterte damals ja das Empire-Spielprinzip um interessante Facetten wie die Jahreszeiten. Das Problem ist nur: All das sind Standalone-Erweiterungen, die jeweiligen Mutterspiele profitieren nicht von den Neuerungen. Gut, Rome 2 hat dank des Upgrades zur Emperor Edition ebenfalls spürbar zugelegt, auch hier gibt's jetzt Jahreszeiten, das Politiksystem ist nicht mehr komplett wirr und selbst die KI ein bisschen schlauer geworden – und das Ganze komplett kostenlos, ein überaus feiner Zug!

Dennoch finde ich's schade, dass Attila mit Rome 2 nicht zu einem großen Spiel verschmilzt. Wie faszinierend wäre es, in einer gemeinsamen Kampagne wirklich die gesamte Geschichte des römischen Reichs nachspielen und -erleben zu können, von den Punischen Kriegen bis zum Einfall der Barbaren? Klar, zwischen dem Ende von Rome 2 und dem Beginn von Attila liegen knapp 360 Jahre, in denen die realen Römer hauptsächlich mit sich selbst, konkurrierenden Kaisern und dem aufkeimenden Christentum rangen. Doch selbst diese Übergangszeit böte ja spannende spielerische Herausforderungen ... Okay, man wird ja noch träumen dürfen, derart ambitionierte Zeitrahmen bleiben wohl Paradox-Spielen vorbehalten. Attila ist ja schon für sich genommen ein großes, ein vielfältiges und spaßiges Spiel, das ich garantiert mehrfach durchspielen werde. Denn es zementiert eine klassische Serienstärke: Die Fraktionen fühlen sich herrlich unterschiedlich an. Egal, ob ich sie 1.000 Jahre lange anführe oder »nur« ein paar hundert.

Atmosphärisch: Je länger eine Belagerung andauert, desto mitgenommener sieht die Stadt bei der Echtzeit-Erstürmung aus.

gelösten Aufstand, obwohl wir genau das doch eigentlich verhindern wollten. Lösen ließ sich das Malheur erst, als wir im Detailmenü der Region ebenso erschrocken wie überrascht feststellten, dass die gelieferte Nahrungsmenge der nicht besteuerten Region gleich »0« war – währenddessen hatten wir in anderen Regionen schon verzweifelt Weizenfelder und Ziegenherden in Auftrag gegeben, um den unerklärlichen Nahrungsengpass abzumildern.

Wie geht das? Keine Ahnung ...

Dieses kleine Debakel steht exemplarisch für viele andere Durchschaubarkeits-Probleme, die sich mit Total War: Attila ergeben. Oft ist es einfach nicht ersichtlich, wie sich quantifizierbare Werte wie der Nahrungsbestand im Spiel auswirken oder woraus sie sich überhaupt konkret berechnen, da es kein ausführliches Menü dazu gibt. Das Wachstum von Siedlungen oder die Handelskarawanen sind ähnliche Fälle: Für Ersteres gibt es genau so wenig eine Aufschlüsselung im Detail wie bei der Nahrungsproduktion, und die Kamele der Karawanen müssen wir mühsam mit dem Mauszeiger im Gebüsch suchen, da sie sonst nirgends angezeigt werden.

Das Politiksystem wurde zwar im Vergleich zu Total War: Rome 2 etwas plastischer und nachvollziehbarer ausgearbeitet und wirkt sich manchmal immerhin spürbar auf die Loyalität von Armeen und Anführern aus. Es führt aber selbst bei erfahrenen Spielern zu Verwirrung. Wozu eine Fraktion drei separate Werte für »Herrschaft«, »Macht« und »Kontrolle« braucht und was sie genau bewirken, wissen nur die Götter und Creative Assembly. Das Tutorial spricht nur die Empfehlung aus, die jeweiligen Werte nicht zu stark steigen und nicht zu schwach absinken zu lassen, da sonst angeblich politische Instabilität entsteht. Auch das integrierte Onlinelexikon des Spiels liefert zum Thema »Politik« nur Plattitüden und keine konkreten Erklärungen.

Nicht falsch verstehen – Total War: Attila ist unterm Strich nicht komplizierter als Rome 2 und führt an manchen Stellen clevere Lösungen ein: Auf Transportbooten eingeschiffte Landtruppen bekommen während der Überfahrt einen »Seekrank«-Malus und haben damit eine viel geringere Chance, gegen echte Seeleute auf Kriegsschiffen einen Stich zu machen. Eine echte Verbesserung, die verhindert, dass die Seegefechte wie in Rome 2 zur Farce wurden. Solche Lösungen verbessern das Spielerlebnis um ein gutes Stück. Die Kehrseite der Medaille ist hingegen, dass wir uns als Spieler all diese Spezialfälle, Ausnahmeregelungen und Features merken müssen.

Emelrich, Bruder des Königs (der Mann mit dem blonden Bart in der Mitte des Stammbaums) lebt in wilder Ehe mit seiner Frau zusammen, erkenntlich an dem roten Ehering.

Total doof, aber kein Totalausfall

Mit jedem neuen Teil der Reihe versprechen die KI-Programmierer von Creative Assembly, die künstliche Intelligenz des Spiels cleverer zu machen. Das tun sie vermutlich auch, ein kleines bisschen. Aber da die Reihe mit jedem neuen Teil komplexer wird und die KI mit all den neuen Systemen wie der stärkeren Erschöpfung, dem Horde-Modus oder den neuen Brandschatzungs-Regeln umgehen muss, treten sie damit effektiv auf der Stelle. Die Computergegner stehen jedenfalls auch in Total War: Attila am unteren Ende der Skala für Unterbelichtete, schrammen aber ganz knapp an der gewohnten Total-War-KI-Katastrophe vorbei. Auf der Strategiekarte schippern sie nach wie vor wie in Rome 2 am liebsten Zug für Zug mit ihren Transportflotten hin- und her, ohne je irgendwo anzukommen. An Land zeigen sie immerhin eine erfreuliche Ten-

Das bessere Rome 2

Christian Weigel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Genau wie das römische Reich im Jahr 400 hat auch die Total-War-Reihe mittlerweile eine gewisse Ausdehnung erreicht. Auf der Kampagnekarte ist in Total War: Attila inzwischen beinahe so viel Verwaltungsaufwand und Dynastiepflege zu betreiben wie in einem Crusader Kings 2 – ein Fest für Strategen! Haben wir nur ein paar Provinzen und Heerführer angesammelt, dauert eine Runde eine kleine Ewigkeit, wenn wir uns in Planung und Taktik vertiefen und vielleicht noch eine oder zwei Schlachten schlagen.

Das macht großen Spaß, aber ein bisschen weniger von allem wäre durchaus auch in Ordnung gewesen, um den Spielfluss etwas anzukurbeln. Vor allem, da das Spiel zwar ein schönes, aber nicht unbedingt vollständig durchschaubares Interface bietet. Ein gutes Beispiel dafür ist die Kampagnenkarte: Die ist mittlerweile so wunderschön anzuschauen und strotzt nur so von Details und Animationen, dass sie für die strategische Planung fast unbrauchbar geworden ist. Zu leicht übersieht man Armeen, Charaktere, Handelsrouten oder wichtige Flussübergänge. Wer ein schlankeres Total War möchte, sollte zu Shogun 2 und dem exzellenten Fall of the Samurai greifen.

Positiv bemerkt werden muss aber auf jeden Fall, dass Total War: Attila ein atmosphärisches, rundes Strategieerlebnis bietet, das die Epoche des römischen Untergangs beeindruckend darstellt. Die verschiedenen Fraktionen spielen sich interessant und sehr unterschiedlich. Während die Römer gut gerüstete, aber lausig motivierte Truppen ins Feld führen und die Barbaren mit zähen Fußkämpfer-Raubautzen aufwarten, reiten die Hunnen mit ihrer überlegenen Kavallerie alles nieder. Das macht im wahrsten Sinne des Wortes einen Heidenspaß! Wenn nur nicht das leidige Verschnaufproblem wäre, das hoffentlich per Patch entschärft wird.

denz, mit mehreren großen Armeen massiert anzugreifen. Richtig nutzen zu können scheinen sie die neuen Spielsysteme – allen voran den Horden-Modus – aber nicht.

In den Echtzeitschlachten fühlt sich die KI dagegen an, als würde die gleiche Denkroutine verwendet wie in allen anderen Total-War-Teilen auch, egal ob nun Römer, Ritter oder Musketiere zum Einsatz kommen. In offenen Feldschlachten funktioniert das ganz gut, bis kurz vor dem Zusammenprall bildet der Computer ordentlich ausgerichtete Schlachtlinien und schafft es sogar, seine Plänkler und Fernkämpfer immer mit schwereren Einheiten zu schützen, was schnelle Kavallerievorstöße gegen Schleuderer und Bogenschützen damit angenehm knifflig macht.

Alle Mann in diese hohle Gasse

Bei Stadtbelagerungen und -verteidigungen bekleckert sich die KI hingegen weniger mit Ruhm und versucht meist, alle ihre Truppen in Rammbockmanier durch die engen Gassen der Siedlungen zu quetschen. Durch die neu ins Spiel gekommenen, an vorgefertigten Stellen aufbaubaren hölzernen Straßenbarrikaden haben wir dafür die perfekte Gegentaktik an der Hand und halten so auch mit vergleichsweise wenigen Kämpfern gegen größere Pulks aus. Auf der Angreiferseite ist es dagegen möglich, ganze Hundertschaften von KI-Truppen mit Fernkämpfern niederzumähen, da der Computergeneral offensichtlich noch nie etwas von Ausfällen gehört hat, um sich der Fernkampf-Peiniger zu erwehren. Immerhin: Vollständige Gehirnausfälle mit Einheiten, die nasebohrend in der Botanik standen und sich nicht rührten, haben wir zumindest in unseren Partien nicht erlebt.

Und so ist Total War: Attila unter dem Strich tatsächlich einen Tick besser als die Emperor Edition von Rome 2. Die Atmosphäre wirkt dichter, die Völker spielen sich abwechslungsreicher. Die Menüs sind nicht nur hübscher, sondern auch durchdachter, und die erfreulich zahlreichen Neuerungen funktionieren meist gut, von der nervig-niedrigen Ausdauer unserer Soldaten einmal abgesehen. Aber da kann und wird Creative Assembly hoffentlich nochmal nachbessern. Denn die Hunnen mögen zwar mit ihrer Europaeroberung letzten Endes gescheitert sein, aber das lag ganz sicher nicht an schlechter Kondition! Christian Weigel / HK

Nach größeren Schlachten ist der Boden mit Toten übersät. Ein Fest für Odins Raben.

TERMIN 17.2.2015 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Total War: Attila

Strategiespiel

Publisher	Sega
Entwickler	Creative Assembly
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, PDF-Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS

»Viel Langzeitmotivation dank unterschiedlichster Völker.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne (2)
SPIELTYPEN Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE Nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

WERTUNG Gut

»Die Multiplayer-Kampagne macht Spaß, kostet aber auch enorm viel Zeit.«

GRAFIK 9/10

⊕ malerische Kampagnenkarte ⊕ detaillierte Schlachtfelder ⊕ schicke Kampfanimationen ⊖ bei fehlendem Sonnenschein oft grau-braune Matschgrafik

SOUND 9/10

⊕ düsterer, atmosphärischer Soundtrack ⊕ Generals-Ansprachen vor der Schlacht ⊕ viele Einheiten-Gesprächsfetzen ⊖ Zusammenprall von Einheiten könnte wuchtiger klingen

BALANCE 7/10

⊕ fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ⊕ Online-Enzyklopädie ⊕ Tutorial-Kampagne erklärt viele Spielaspekte ... ⊖ ... verschweigt aber auch entscheidende

ATMOSPHÄRE 10/10

⊕ düstere Endzeit-Atmosphäre ⊕ hübsche Minivideos zu jedem Ereignis ⊕ ansprechendes Interface ⊕ Nomaden-Fraktionen im Horden-Modus spielen sich interessant

BEDIENUNG 8/10

⊕ Schlachten-Interface und -Icons besser lesbar als in Rome 2 ⊕ Kampagnenkarte weiter herauszoombar als in Rome 2 ⊖ einige Infos zu versteckt oder unzureichend aufgeschlüsselt

UMFANG 10/10

⊕ große Kampagne mit zehn Fraktionen spielbar ⊕ konfigurierbare Einzelgefechte aller Art gegen die KI ⊕ neun historische Bonusschlachten ⊕ gigantische Kampagnenkarte

STARTPOSITIONEN 10/10

⊕ jede Fraktion bietet interessante Herausforderungen ⊕ Expansion für die Barbaren-Königreiche ⊕ glorreiche Plünderzüge bei den Hunnen ⊕ eigene Zielvorgaben für jede Fraktion

KI 6/10

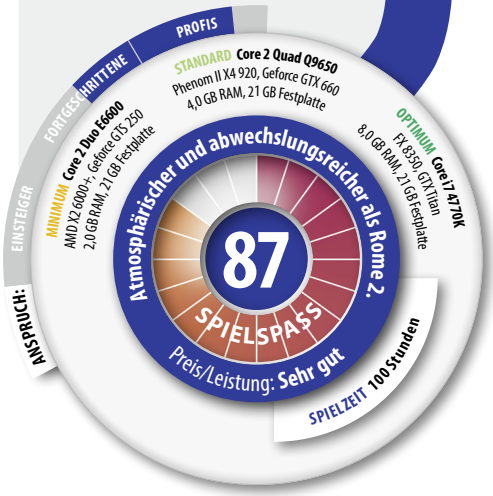
⊕ wenig Totalausfälle ⊕ grundsätzlich ordentlich in offenen Feldschlachten ... ⊖ ... aber unkoordiniert bei vielen gleichzeitigen Scharmützeln ⊖ schwächelt bei Belagerungen

EINHEITEN 9/10

⊕ Forschung schaltet bessere Varianten frei ⊕ Schere-Stein-Papier-Prinzip konsequent umgesetzt ⊖ zu viele exakt gleiche Einheiten, gerade bei den germanischen Fraktionen

KAMPAGNE 9/10

⊕ gigantischer Wiederspielwert ⊕ roter Faden durch die Kampagne dank Questsystem ⊕ zwei Forschungsbäume: militärisch und zivil ⊖ Politiksystem vernachlässigbar



TEST