

Total Warten

Wie so viele Strategieklassiker drängt auch Total War in den Free2Play-Mobilemarkt. Maurice Weber findet: Kein Wunder, dass die Serie mit Total War Battles: Kingdom ihren neuen Tiefpunkt erreicht.



Der Autor

Maurice Weber hat unzählige Stunden in Total War verbracht – und hat nicht vor, auch nur eine weitere davon däumchen-drehend auf die nächste kärgliche Münzenlieferung zu warten.

Das traurigste Erlebnis meiner langjährigen Total-War-Laufbahn hatte ich kürzlich im Free2Play-Ableger Total War Battles: Kingdom. Ich war mit meinen Truppen zur Schlacht aufmarschiert, mein Banner flatterte stolz im Wind – da wurde ich rüde vom wertigen Herrn Klinge unterbrochen. Alles stehen und liegen lassen, ein neues Witcher-3-Video ist da! Also Alt-Tab und erst mal das frische Hexermaterial sichten, die Kingdom-Schlacht kann ich auch später noch schlagen. Mein Fehler, denn die Gefechte starten nach kurzer Zeit im Vorbereitungsbildschirm automatisch. Etwas später schaue ich also wieder rein und stelle fest, dass der Kampf im Hintergrund ohne mich losging. Und siehe da: »Sie haben gewonnen!« Ohne Verluste! Und ohne auch nur einen Finger zu rühren! Ein glorreicher Triumph? Im Gegenteil, für mich ist Total War mit dem Free2Play-Ableger an einem neuen Tiefpunkt angekommen. Und zwar nicht als einzige Strategieserie.

Strategiespiel ohne Strategie

Mein automatischer Sieg ist nur der absurdeste Auswuchs eines Kampfsystems, das mit fast schon chirurgischer Präzision jede Strategie aus Total War herausoperiert. Ich mache nicht viel mehr, als meine Truppen auf drei Reihen zu verteilen und sie dann automatisch aufeinander zumarschieren zu lassen. Mein größter Beitrag zur Schlacht? Die Schwertkämpfer und Speerträger noch schnell die Plätze tauschen zu lassen, damit die richtige Reihe auf die feindliche Reiterlinie trifft.

Mein Reich aufzubauen verlangt mir genauso wenig Geschick ab. Sondern vor allem ordentlich Sitzfleisch – oder einen dicken Geldbeutel. Eine Schmiede etwa produziert alle drei Stunden 20 Silberstücke. Um sie zu erweitern, brauche ich eine Festung der Stufe zwei. Und die schlägt mit satten 1.500 Münzen zu Buche. Beschleunigen kann ich das Ganze freilich völlig problemlos. Jede Wartezeit lässt sich für Echtgeld abbrechen, jede Ressource einkaufen, selbst die stärksten Truppen kriege ich so am schnellsten.

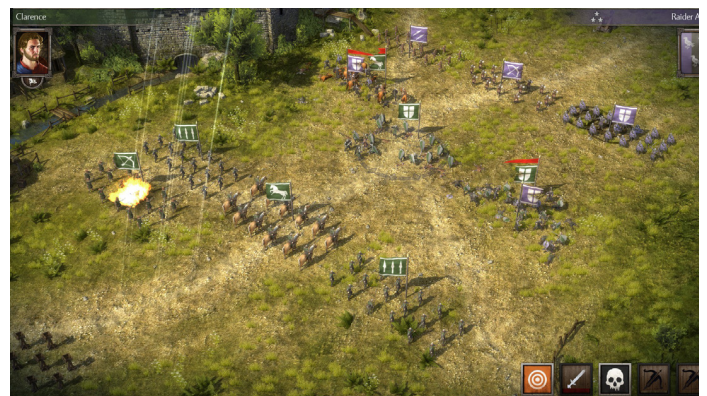
Kingdom ist eins dieser Spiele, die gar nicht wirklich Spaß machen wollen. Sie arbeiten gegen den Spieler und legen ihm so lange Hürden in den Weg, bis er einknickt und sich in haltlose Praserei flüchtet. Aber ich muss nie eine strategische Leistung erbringen. Clevere Schachzüge verkürzen mir nicht die Wartezeit, dafür muss ich schon die Kreditkarte zücken. So kann sich auch nie das wohlige Gefühl des hart verdienten Erfolgs einstellen.

Große Serien viel zu klein

Die offene Beta von Kingdom läuft derzeit nur auf dem PC, aber das fertige Spiel will vor allem Tablets erobern. Nur – wenn da-

bei alles auf der Strecke bleibt, das Total War ausmacht, warum sollte ich es dann überhaupt spielen? Auch für zwischendurch will ich mehr als stumpfe Klick-Beschäftigungstherapie. Ich will Spielwitz, Strategie, Herausforderung! Stattdessen scheint hier mal wieder mehr Entwickler-Hirnschmalz in Wartehürden und Monetarisierung geflossen zu sein. Klar, komplexe Echtzeitschlachten sind mit Touchscreen schwierig, aber Automatik-Simpelkämpfe sind doch nicht die einzige Alternative. Wie wär's zum Beispiel mit komplexen Rundengefechten? Dass damit sogar »große« Spiele mobil funktionieren können, wissen wir spätestens seit XCOM: Enemy Unknown. Und wenn der Anspruch stimmt, können wir auch gerne übers Geldausgeben sprechen. Denn meiner Meinung nach muss ein Free2Play-Spiel zuallererst eines sein: ein gutes Spiel.

Und im Free2Play-Bereich wildern heutzutage immer mehr große Strategieklassiker, von Anno bis Siedler, von Age of Empires bis Command & Conquer. Manchmal kommen dabei sogar ganz ordentliche Spiele raus, manchmal nichts als dreiste Pay2Win-Maschinen mit großem Namen dahinter. Aber eins sind sie nie: würdige neue Serienteile. Im Gegenteil, oft weiden sie ihre ehrwürdigen Vorgänger aus, kleiden sich in ihre Grafiken und brechen gleichzeitig die Spielmechanik aufs simpelste Niveau herunter. Und geraten damit zum Tiefpunkt ihrer Serien – oft sogar zu ihrem vorläufigen Grab. Das muss ich mir nicht antun, da spiele ich lieber noch mal das neun Jahre alte Medieval 2. Das sieht schöner aus, ist ein um Längen besseres Strategiespiel und bittelt auch nicht ständig um Almosen.



Kingdom ist nur auf den allerersten Blick ein echtes Total War – aber die Armeen marschieren einfach drei vorbestimmte Reihen entlang.