

KARL DER MITTELGROSSE

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **10.12.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der perfekte Zeitvertreib bis Medieval 3 oder nur ein Downloadpaket unter vielen? Von Maurice Weber

Uns Kalle wurde just zum König des Frankenreiches gekrönt, wir greifen mit ihm im Attila-DLC Das Zeitalter Karls des Großen nach der Kaiserwürde oder schlagen uns als ein anderes europäisches Reich mit seinen Ambitionen herum. Und: Endlich wieder Ritter in Total War! Danke, Kalle!

Das Zeitalter des größten DLCs

Karl und seine Rivalen streiten sich um eine neue europäische Weltkarte, die satte 52 Provinzen umfasst. Nicht so groß wie das Hauptspiel freilich, weil Afrika und Asien fehlen, aber für 15 Euro gibt es hier einiges zu erobern. Wir stürzen uns mit einer von acht Parteien auf die frischen Gebiete. Wer auf Karl den Großen keine Lust hat, gibt ihm mit dem Emirat von Cordoba auf die Mütze



Im Frühmittelalter beginnt der Aufstieg der schweren Kavallerie, zu Beginn führen wir aber noch eher leichte Reiter auf die Schlachtfelder.

oder fällt als Reiterfürst der Awaren in Europa ein. Löblich: Die Völker bringen frische Einheiten, Gebäude und Technologieebenen mit. Darunter Gebäude, die ihren Einfluss auch in benachbarten Provinzen verbreiten. Kirchen drücken etwa den Nachbarn christliches Glück auf – ein netter Kniff, der uns anders planen lässt.

Unter dem neuen Anstrich und den neu sortierten Technologieebenen schlägt aber weiterhin das Herz von Total War: Attila. Diplomatie, Stadtverwaltung, und Schlachten spielen sich grundlegend sehr ähnlich. Die größte neue Spielmechanik ist noch die Kriegsmüdigkeit: Brauchen wir für einen Feldzug zu lange, haben Volk und Armee die Strapazen satt und beginnen zu murren. Das bringt eine interessante neue Herausforderung ins Spiel. Außerdem erleben wir mit jedem Volk eigene geschichtliche Ereignisse. Von den Langobarden fordert etwa der Papst nach einer Weile eine Provinz ein, die ihm rechtmäßig zustehen soll – rücken wir sie nicht raus, ruft er Karl den Großen zu Hilfe und wir haben einen riesigen Krieg am Hals. Oder bestechen wir den guten Karl einfach? Solche Ereignisse bringen Würze ins Spiel, passieren aber recht selten.

Attila light statt Medieval 3

Das bewährte Total-War-Prinzip funktioniert aber auch ohne weltbewegende Neuerungen und profitiert von Attila-Verbesserungen

wie dem relevanteren Politiksystem. Genau so gehören aber alte Frustfaktoren mit zum Paket, beispielsweise die KI. Und weil die Kampagne kürzer angelegt ist als im Hauptspiel, ist sie auch etwas seichter: weniger Ausbaustufen, weniger Einheiten. Außerdem fallen einige Mechaniken des Originals weg, nur das Königreich von Asturien darf etwa seine eigenen Provinzen niederbrennen. Und Hordenfraktionen wie die Hunnen fehlen komplett. Bei all diesen Kritikpunkten darf man aber nicht vergessen, dass wir hier über einen DLC für 15 Euro reden – dafür ist der Kampagnenumfang trotz der Kürzungen sogar ausgesprochen großzügig. ★

TOTAL WAR: ATILA DAS ZEITALTER KARLS DES GROSSEN

- Frühmittelalter als neue Epoche
- Karte mit 52 Provinzen und acht spielbaren Fraktionen
- frische Einheiten, Gebäude und Technologien
- eigene Ziele und Ereignisse
- wenige Neuerungen für die grundlegende Spielmechanik
- Einheiten und Völker teils zu ähnlich
- alte Schwächen, etwa bei der KI

FAZIT

Karl der Große bringt stundenlangen Total-War-Spaß zum fairen Preis, aber weniger Neuerungen als der Epochenwechsel vermuten lässt.



Maurice Weber
@Frudy42

Es ist gar nicht so leicht, keine unfairen Erwartungen an das Zeitalter Karls des Großen zu richten. Total War wieder im Mittelalter! Medieval 3! Naja, eben nicht, sondern »nur« ein sehr umfangreicher DLC. Und ein ziemlich unterhaltsamer, der vielleicht keine grundlegenden Neuerungen bietet, aber doch haufenweise neues Eroberungsfutter und einige nette spielmechanische Ergänzungen.

Aber wie viel toller das wäre, wenn ich nicht in der uncoolsten Periode des Mittelalters feststecken würde! Im Frühmittelalter muss ich mit Horden von ungewaschenen Rüpeln im Kettenhemd begnügen, wo bleiben meine silbern gepanzerten Ritterheere? Warum hockt der Papst die meiste Zeit nur passiv in Rom, statt mir mit einem ganz eigenen Politiksystem auf die Nerven zu gehen und regelmäßig zum Kreuzzug zu blasen? Klar, weil das hier halt nicht Medieval 3 ist. Aber es weckt die Sehnsucht danach.