

Total War Saga: Thrones of Britannia

ZURÜCK INS MITTELALTER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **19.4.2018**

Deutschlandexklusiv gespielt: Thrones of Britannia wird das erste eigenständige mittelalterliche Total War seit Jahren – und deutlich mutiger und größer, als wir erwartet hätten. Von Maurice Weber

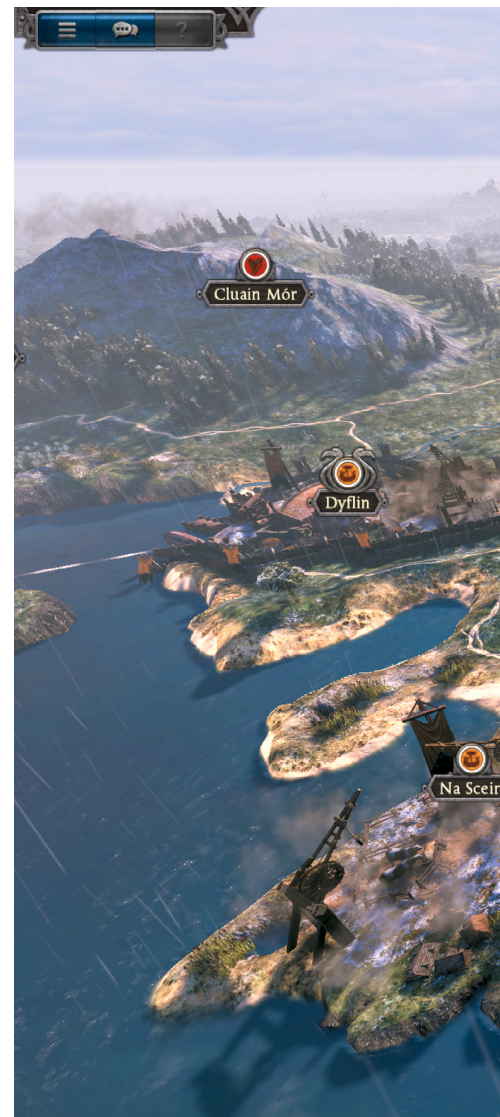
Geschichte kann so unfair sein: Da hat König Alfred von England ganze Horden von Wikingern niedergeschlagen – aber der Volksmund erinnert sich vor allem daran,

wie ihm mal der Kuchen angebrannt ist. Die Legende besagt, dass sich der Monarch auf der Flucht vor den Nordmännern in die Büsche schlug und bei einer Bauersfrau unterkam. Die war so nett, ihm ein paar Kuchen in den Ofen zu schieben. Aber Alfred war derart beschäftigt, über seinen nächsten Feldzug nachzugrübeln, dass er seine langsam verkohlende Mahlzeit völlig vergaß. Na ja, wie viele Pizzen wir schon ruiniert haben, weil wir nur noch einen Zug spielen wollten? Und für Alfred hat sich die ganze Sache am Ende doch gelohnt. Auch ohne

Kuchen zerschmetterte der kämpferische König die Wikinger in der nächsten Schlacht und hat's deswegen nun zum Star von Thrones of Britannia gebracht – dem ersten eigenständigen historischen Total War seit Attila! Und der ersten Total War Saga.

Was soll das eigentlich sein?

Total War Saga? Was bitte? Nun: Die Sagas sollen Spin-offs werden, die sich im Gegensatz zur Hauptserie auf einzelne Wendepunkte in der Geschichte konzentrieren. In diesem Fall das frühmittelalterliche England



im Jahr 878. Alfred hat die Wikinger vielleicht abgewehrt, aber sie halten immer noch große Teile der britischen Inseln besetzt. Und die Könige von Wales, Schottland und Irland haben ganz eigene Ideen, wer England beherrschen sollte. Ganz ähnlich wie der Mittelalter-DLC Age of Charlemagne läuft Thrones of Britannia in der Engine von Attila – nur brauchen wir das Grundspiel nicht. Aber wie viel neues Spiel steckt nun wirklich in so einem Saga-Spin-off? Um einiges mehr, als wir erwartet haben!

Die Heerschau soll beginnen!

Nicht nur, dass die England-Karte ungefähr so groß wird wie die komplette neue Welt aus Warhammer 2 – wenn wir sie erobern wollen, müssen wir gehörig umdenken. Das fängt schon bei der Rekrutierung neuer Armeen an: Es gibt doch tatsächlich keine Kasernen mehr! Stattdessen können wir jede Einheit in jeder Stadt rekrutieren. Haken Nummer eins: Wir schöpfen aus einer begrenzten Reserve. Während sich unser Pool an Milizsoldaten flink wieder auffüllt, dürfen wir Elitetruppen deutlich seltener ausheben. Haken Nummer zwei: Die bestellten Truppen erscheinen zwar sofort, aber nur bei 25 Prozent Mannstärke. Genau wie vom Feind de-

zimmierte Regimenter füllen sie ihre Reihen dann über Zeit durch Verstärkung.

Warum so eine tiefgreifende Änderung? Die Frage lässt sich ganz einfach mit dem Kopf hinter Thrones of Britannia beantworten: Jack Lusted machte sich jahrelang als einer der besten Modder für Rome (Terrae Expugnandae) und Medieval 2 (Lands to Conquer) einen Namen, bevor Creative Assembly ihn an Bord holte. Und Modder haben schon immer realistischere Rekrutierungsmechaniken geliebt! Tatsächlich spiegelt die neue Mechanik wieder, dass es im Mittelalter eben eine Weile dauerte, aus allen Teilen des Landes seine Soldaten einzuberufen. Außerdem stellt sie ganz eigene strategische Ansprüche. Sie verhindert, dass wir einfach immer eine Armee nur aus den bestmöglichen Truppen zusammenstellen und macht Elite-Einheiten damit wertvoller. Außerdem wollen Kriege jetzt um einiges vorausschauender geplant werden.

Die Kunst der Kriegslust

In diese Kerbe schlagen noch weitere Neuerungen: Unsere Armeen verbrauchen im Feindesland jetzt Vorräte und die Soldaten fangen an zu desertieren, wenn's nichts mehr zu futtern gibt. Wir müssen plündern

oder uns in heimische Gefilde zurückziehen, um sie wieder aufzustocken. Und auch unsere Bürger haben – wie in Age of Charlemagne – den Krieg irgendwann satt. Geht ihre Kriegslust in den Keller, fallen Kampfkraft und öffentliche Ordnung mit ihr. Siege peitschen den Blutausch wieder hoch, aber irgendwann reicht's. Das Volk ist allerdings grundsätzlich blutrünstiger als in der Charlemagne-Ära. In Friedenszeiten mehrt sich wieder der Drang, dem Nachbarn eins auf die Mütze zu geben. Steigende Boni auf Ordnung und Truppenstärke reizen uns, doch mal wieder Streit vom Zaun zu brechen. Der kluge König plant, wann er zum Schwert und wann zur Feder greift.

Unsere einzige Sorge: Zusammengenommen könnten diese Mechaniken doch sehr aufs Spieltempo schlagen. Selbst niederste Milizen brauchten in unserer Version sechs bis acht Runden, bis sie mal voll einsatzbereit waren. Das könnte sich aber noch ändern, räumt Jack Lusted ein: »An den Zahlen schrauben wir noch.«

Forschung für Spezialisten

Aber wie schalten wir die Elite eigentlich frei, wenn's keine Kasernen mehr gibt? Über den Forschungsbaum! Dessen Zweige bieten



Die Karte ist gespickt mit Nebensiedlungen, die einen oder zwei Bauplätze für Kirchen oder Bauernhöfe bieten.

Die perfekte Serien-Einstimmung

Ihr wollt euch vor dem Release am 18. April schon mal in Mittelalter-Stimmung bringen? Dann empfehlen wir euch folgende Serien über die große Wikinger-Ära in England!



Vikings (Bildquelle: History) beginnt rund 100 Jahre vor Thrones of Britannia mit dem Überfall auf die Abtei Lindisfarne anno 793. Die Serie folgt den Abenteuern des Wikinger-Helden Ragnar Lothbrok. Es war seine Sippe, die laut der Sagen später an der Spitze einer riesigen Armee in England einfallen sollte und mit deren Nachkommen noch Alfred zu kämpfen hatte.



The Last Kingdom (Bildquelle: BBC America) spielt zu Alfreds Zeit: 866 haben die Wikinger bereits in England Fuß gefasst. Hauptfigur ist der junge Uthred, dessen Vater von den Nordmännern getötet wird und der darauf unter den Wikingern aufwächst. Im Lauf der Serie treten aber auch historische Charaktere wie König Alfred selbst und sein Widersacher Guthrum auf.

verschiedenste militärische und wirtschaftliche Vorteile. So verbessern wir etwa zuerst die Grundwerte unserer Schwerträger, gliedern dann hochwertigere Nahkämpfer-Typen in unsere Armee ein und schrauben zuletzt die Geschwindigkeit hoch, mit der sie sich in unserem Rekrutierungspool auffüllen.

Der Clou daran: Jeder Forschungsweig stellt eigene Anforderungen. Zum Beispiel dürfen wir überhaupt erst bessere Nahkämpfer erforschen, wenn wir die Grundein-

heiten auch nutzen und zehn davon ausgebildet haben. Auch hier schafft es Thrones of Britannia, das klassische Total-War-Prinzip um interessante neue Ebenen zu erweitern.

Nicht nur Könige wollen Kuchen

Zehn Schwertkämpfer sind übrigens mehr, als es klingt! Denn in Thrones of Britannia begrenzt unsere Nahrungskapazität unsere Armeegröße. Gebäude wie Bauernhöfe stocken unser Fressalien-Limit auf. Das be-

stimmt, wie viele Truppen wir gleichzeitig unterhalten können. Gehen wir darüber hinaus, schlägt das auf die Wiederherstellung angeschlagener – und auch neuer! – Bataillone. Mit unserer einen Startprovinz können wir nicht mal eine einzelne volle Armee speisen – auch hier verlangt uns Thrones of Britannia also sorgsame Überlegung ab, wie wir unsere Truppen zusammenstellen, aufteilen und bewegen wollen. Zumal auch jeder Siedlungsausbau Nahrung verschlingt. Das Nahrungssystem ist dafür übersichtlicher als in Attila: Wir müssen nur einen globalen Futterwert im Auge behalten. Segen und Fluch zugleich.

Das Gegenteil von Attila

Denn auch bei den Provinzen überrascht Thrones of Britannia mit einem anderen und deutlich schlankeren System als in Attila. Als erstes Total War seit fünf Jahren wirft es das Vorbild Rome 2 über Bord und kehrt überraschend zurück zu Empire. In jedem Gebiet sitzt jetzt nur noch eine große Stadt, die wir frei mit Gebäuden bestücken. Umgeben ist die von mehreren Nebensiedlungen, in denen wir aber nur eines oder bestenfalls zwei fest vorgegebene Bauwerke aufrüsten dürfen. Das kann etwa ein Kloster sein, ein Marktplatz oder ein Bauernhof – das Rückgrat unserer Wirtschaft also. Militärstrategisch eröffnet das wieder interessante Wege: Plünderfeldzüge können dem Feind empfindlichere Schläge versetzen als seinerzeit in Empire. Marodieren wir durch seine Höfe, bricht sein Nahrungslimit ein und wir senken seine Armeekapazität, lange bevor wir seine Hauptstadt stürmen. Das Problem: Es geht auf Kosten interessanter Bauentscheidungen. Nicht nur, dass wir die



Sämtliche Belagerungsmaps wurden neu erstellt – und es sind volle Festungen, keine Mauerabschnitte der Marke Warhammer.



Jede Provinz enthält nur noch eine ummauerte Hauptsiedlung, in der wir frei bauen dürfen.

Nebensiedlungen nur auf festen Pfaden ausbauen, auch in den Hauptstädten gibt es weniger zu beachten. Zum Beispiel fällt das Wachstum weg. Wir dürfen jede Metropole vergrößern, wenn wir das Gold und die Nahrung dafür haben. Ebenso gibt's keinen Sauerkeitswert mehr. Und dass wir keine Kasernen mehr bauen müssen, streicht ein weiteres Element der Spezialisierung.

Nun vermissen wir nicht alle diese Mechaniken. Es hat etwas richtig Befreiendes, überall ohne Kasernen rekrutieren zu dürfen! Und Attila übertrieb es stellenweise mit den Management-Details. Aber Thrones of Britannia lässt das Pendel zu weit in die andere Richtung ausschlagen. Zwar gibt es sehr wohl weiter starke Unterschiede zwischen den Provinzen. In Irland sind die Leute etwa streng gläubig und das Land ist übersät mit Kirchen, dafür mangelt's an Geld und deswegen Marktplätzen. Ebenso kommen die Hauptstädte in unterschiedlichen Typen mit teils einzigartigen Gebäuden und Boni. Ein Wikinger-Hafenfort füllt beispielsweise unsere Rekrutierungspools schneller wieder auf. Aber diese Spezialisierungen suchen wir uns eben nicht aus, das Spiel gibt sie jedem Gebiet vor. Und betont damit auch hier eher die Militärstrategie (Welche Provinzen erobern wir?), während es der Wirtschaft langfristig an Tiefgang fehlen könnte. Damit setzt das Spiel einen Trend fort, der mit Total War: Warhammer begann – und den wir schon damals für eine der größten Schwächen des sonst so gelungenen Spiels hielten.

Viele Wege führen zum Sieg

Aber auch manche positiven Entwicklungen aus den Fantasy-Ablegern greift Thrones of Britannia auf. Die Völker sind vielleicht nicht ganz so ausgefallen wie in der Warhammer-Welt, haben aber alle merkwürdigen Besonderheiten. Zehn Parteien gibt's: Je zwei englische, walisische und gälische Königreiche und vier Wikinger-Fraktionen. Wir durften als Irenkönig Flann spielen. Gälische Herrscher müssen ihre Legitimität beweisen, indem sie sich Verbündete suchen und ihre Kameraden und ihre angestammten Lande verteidigen. Für jede solche noble Tat füllt sich unsere Legitimitäts-Leiste und wir kassieren Boni auf Kampfkraft und Wirtschaft.

Bei den Siegbedingungen greift Thrones of Britannia Ideen aus gleich mehreren Vorgängern auf und baut auch noch eigene obendrauf. Jedes Volk kann auf drei Arten gewinnen. Der Eroberungssieg ist der klassische Weg, alternativ können wir aber auch einen Ruhm- oder Königreichssieg anstreben. »Ruhm ist für Spieler, die lieber aufbauen und sich einbunkern wollen«, erklärt Lusted. Wir mehren unsere Glorie, indem wir Prunkgebäude wie Kirchen hochziehen und die Forschung vorantreiben – ein wenig wie Prestige in Empire also. Nur dass wir diesmal tatsächlich allein über den Ruhm gewinnen und nicht auch hier zwangsweise eine feste Zahl an Provinzen besetzen müssen.

Der ultimative König

Der Königreichsweg richtet sich schließlich an geschichtsgewandte Rollenspieler: Jede

Vom Modder zum Game Director

Jack Lusted begann seine Modding-Karriere im Jahr 2004 mit dem ersten Rome – damals noch mit simplen Textdatei-Anpassungen. Im Lauf der Zeit baute er seine Kenntnisse aus, erstellte seine ersten eigenen Texturen und trat mehreren Modding-Projekten wie der Herr-der-Ringe-Überarbeitung Fourth Age: Total War bei. Zu einem der berühmtesten Modder der Community machten ihn aber seine beiden eigenen Großprojekte, Terrae Expugnandae für Rome und Lands to Conquer für Medieval 2. Sie bauten unter anderem die Kampagnen massiv aus, verbesserten die KI und schraubten umfassend am Balancing.

2007 stellte ihn Entwickler Creative Assembly als Tester ein und beförderte ihn nach einem Jahr zum Game Designer. Empire war das erste Total War, an dem er mitwirkte. Nach Rome 2 übernahm er die Rolle des Game Directors von Romes DLC-Team und war an allen Zusatzinhalten für Rome 2 und Attila beteiligt. Seitdem führt er die Feder bei Thrones of Britannia.



Fraktion folgt einer eigenen Kette an Ereignissen. In deren Verlauf kann sich Alfreds Königreich Wessex etwa erst zum Königreich der Angelsachsen und schließlich zum Königreich England aufschwingen. Das soll aber um einiges weniger linear verlaufen als die Mahlstrom-Story in Warhammer 2, denn wir müssen immer wieder in Textfenstern Entscheidungen treffen. Damit verändern wir den weiteren Verlauf von Englands Geschichte – und die KI-Völker tun derweil das



In Thrones of Britannia kämpfen wir als Engländer, Walise, Schotte, Ire oder Wikinger um den englischen Thron.



Einleitungsvideos und Ereignisse sind in schickem Mittelalter-Stil illustriert.

Gleiche. Tatsächlich konfrontierte uns das Spiel schnell mit Dilemmata von überraschender Tragweite. Lassen wir zu, dass sich die Wikinger ein benachbartes Königreich einverleiben und damit nur gefährlicher werden? Oder greifen wir sofort ein, bringen damit aber alle Nordmänner im Umfeld gegen uns auf? Durchspielen konnten wir die Kampagne noch nicht, es bleibt also abzuwarten, wie gut die Siegpfade bis zum Ende funktionieren. Die Idee, unterschiedliche Wege für jeden Spielertyp zu ermöglichen, können wir aber nur begrüßen – das macht hoffentlich in künftigen Total Wars Schule!

Und wem das alles nicht reicht, der kann noch einen ultimativen Sieg dranhängen. Den erringt, wer nach einem der drei normalen Triumphe noch mit einer mächtigen Endgame-Bedrohung fertig wird. Wie die aussieht, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Unser Tipp: Die Invasion des Wikinger-Königs Knut im Jahr 1015 – der es dann tatsächlich schaffte, England komplett zu unterwerfen und es mit Dänemark und Norwegen zu einem Reich zu vereinen.

Familie ist alles, Agenten sind raus

Bei allen Änderungen scheint das Grundspiel Attila doch in einigen Schlüsselbereichen durch. Die Familienpolitik: Stammbaum verwalten, Königseinfluss wahren, Lords auf Loyalitäts-Linie halten. Ein neues Werkzeug dafür sind Grundstücke, die wir über bestimmte Gebäude freischalten und unseren Untergebenen schenken. Außerdem weisen wir ihnen Ämter mit verschiedenen Boni zu und setzen sie je nach ihren Eigenschaften und Attributen als Generäle oder als Provinzverwalter ein.

Diese Attribute dürfen wir selbst beeinflussen: Levelt ein Charakter auf, stufen wir

einen von acht Gefolgsleuten hoch. Der Schreiber erhöht beispielsweise sein Regierungs-Attribut und lässt ihn mehr Geld aus seiner Provinz schröpfen. Eine nette Ergänzung, die uns etwas mehr Freiheit gibt als Attilas Fähigkeitsbaum – aber längst nicht an die Skilltrees eines Total War: Warhammer heranreicht.

Vor allem können sie nicht so recht eine weitere massive Streichung ersetzen: Es gibt keine Agenten mehr! Wir rekrutieren keinerlei Priester, Spione oder dergleichen. Manche ihrer passiven Effekte übernehmen die Generals-Gefolgsleute, aber uns fallen da auf der Kampagnenkarte doch zu viele strategische Ebenen weg.

Krieg ändert sich nie

Falls ihr euch inzwischen fragt, warum wir immer noch nichts zu den Schlachten gesagt haben: Weil die am nächsten am Original bleiben. Die Entwickler versprechen, einige Fehler der KI gefixt zu haben, zum Beispiel soll sie jetzt mit mehr Einheitentypen als nur Kavallerie flankieren. Man habe sich laut Jack Lusted bemüht, Strategien der damaligen Zeit wie den Schildwall akkurat einzubinden. »Aber am Ende kämpfen immer noch Menschen gegen Menschen, nicht Drachen gegen Riesen«, lacht er. So erkennen wir Attilas Schlachten doch wieder – aber das ist völlig in Ordnung, schließlich war Attila ein fameses Total War!

Und Thrones of Britannia hätte dank zahlreicher neuer Ideen das Zeug, eine würdige Vorhut für die Rückkehr der historischen Serienteile zu werden. Hoffen wir nur, dass die sich nicht ähnlich kurzlebig erweist wie Alfreds Leistungen gegen die Wikinger. Grade mal etwas mehr als 100 Jahre nach seinem Tod machte Nordmännerkönig Knut sein

hart erkämpftes Lebenswerk kaputt und einigte Britannien, Dänemark und Norwegen komplett unter seiner ... äh, Knute. Wie gesagt: Geschichte kann unfair sein. ★



Maurice Weber
@Froody42



Vor meinem Anspieltermin konnte ich mir wenig unter Thrones of Britannia vorstellen: Wird das nun ein großer DLC? Ein kleines Addon? Doch ein völlig neues und eigenständiges Spiel? Und ich wurde angenehm überrascht: Das Spiel basiert zwar klar auf Attila, traut sich aber deutlich mehr Neues, als ich dachte!

Vor allem im Bereich der Feldzugs-Strategie. Lange hatte ich in Total War nicht mehr das Gefühl, meine Militärkampagnen derart bedacht planen zu müssen. Thrones of Britannia wagt mit einem Ex-Modder an der Spitze Experimente, für die ich sonst auf Mods ausweichen müsste – und das zahlt sich hervorragend aus!

Nur die abgespeckten Provinzen konnten mich noch nicht so recht überzeugen. Dabei bin ich durchaus dafür, das teils überfrachtete Attila ein wenig zu entschlacken! Aber Thrones of Britannia geht mir dabei zu weit – ich befürchte, dass der Reichtum hier nicht so lange fesseln kann wie in älteren Serienteilen. Trotzdem bin ich richtig gespannt darauf, mehr von Thrones of Britannia zu spielen, alle Völker auszuprobieren, mich an den unterschiedlichen Siegbedingungen zu erproben, endlich mal wieder ins Mittelalter einzutauchen.