

Total War: Arena

RÖMISCH-GRIECHISCHER GRIND

Genre: **Strategie** Publisher: **Wargaming** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **22.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **Free2Play**

Wieso testet ihr eine Open Beta?

Total War: Arena ist zwar offiziell noch in der Open Beta, Wargaming & Creative Assembly verkaufen aber bereits Premium-Spielzeit, Einheiten und Versorgungsgüter. Darum muss sich das Spiel schon jetzt einer Bewertung stellen.

Mit World of Tanks wurde Wargaming erfolgreich. Nun wollen die Panzerspezialisten in Zusammenarbeit mit Creative Assembly das WoT-Prinzip auf die Total War-Reihe übertragen. Von Benjamin Danneberg

Die ehrwürdige Total-War-Reihe gehört mit ihren ausgefeilten Strategiekonzepten seit Langem in die Strategie-Ruhmeshalle. Zuletzt verhalf etwa das Warhammer-Setting der zwischendurch kurz mal schwächeren Serie zu neuem Glanz. Allerdings richteten sich die bisherigen Total-War-Titel immer eher an Solo-Strategen. Multiplayer-Gefechte gab es zwar auch, allerdings niemals in dem riesigen Umfang, wie das neue Total War: Arena sie bietet.

Kann das Free2Play-Spiel der Erfolgsgeschichte der Total-War-Serie ein neues Kapitel hinzufügen? Bekommen Creative Assem-



Vor der Schlacht wählen wir unsere Startposition auf der Karte.

bly und World-of-Tanks-Macher die Balance vernünftig hin? Oder ist das grundlegende Grind-Prinzip der Wargaming-Spiele für echte Strategen eher abstoßend?

Leonidas und seine 300

Das Spielprinzip hinter Total War: Arena ist schnell erklärt: Zehn Spieler mit jeweils drei Truppen à 100 Mann kämpfen auf unterschiedlichen Karten gegeneinander um die Eroberung des gegnerischen Lagers oder die totale Vernichtung des Feindes. Jeder Spieler darf seinen eigenen Befehlshaber aus drei Fraktionen auswählen: Rom, Griechen-

land und Karthago. Jede Fraktion besitzt mehrere Anführer, etwa den römischen Kaiser Cäsar oder den Spartaner Leonidas.

Die Anführer bringen unterschiedliche Fähigkeiten mit, die wir bei Bedarf aktivieren können. So dürfen wir mit dem römischen Feldherrn Germanicus unsere Legionäre mit Wucht in eine feindliche Truppe rennen lassen, was unseren Männern Schaden zufügt und gegnerische Soldaten zu Fall bringt. Die griechische Anführerin Kynane kann hingegen ihre Truppen kurzzeitig schneller laufen lassen. Und Hannibal steigert die Entschlossenheit der Karthager und verbessert Abwehr sowie Angriff im Nahkampf.

Unsere Truppen müssen wir für maximale Effizienz deshalb auf die jeweiligen Befehlshaber abstimmen. Germanicus ist beispielsweise ein Nahkampfgeneral, seine Fähigkeiten sind für Wurfspießkämpfer nicht sonderlich hilfreich. Mit zunehmender Erfahrung schalten wir jedoch immer mehr Truppen frei: Sind wir anfangs noch auf axtschwingende Barbaren (hoher Schaden und Beweglichkeit, so gut wie keine Verteidigung) oder simple Schwertkämpfer angewiesen, kommen wir später zu Legionären, Hoplitern oder tödlicher Speerkavallerie.

Karthago beeindruckt den Gegner später – logisch – mit Kriegselefanten, die Barbaren bringen Kriegshunde mit, und die Griechen bieten Schleuderschützen auf. Und natürlich gibt es die Artillerie, die irgendwo auf einem Hügel postiert ist und fette Felsbrocken ins feindliche Aufgebot schmeißt. Für



Jede Fraktion hat mehrere Kommandanten mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Wir ziehen hier mit dem Römer Germanicus in die Schlacht.



Sieht chaotisch aus, wir kommen aber gut damit zurecht: Massenschlachten sind ein Highlight des Spiels.

Abwechslung ist also bei den Einheiten gesorgt. Und wie spielt sich das dann?

Taktik ist Trumpf

Die gute Nachricht: durchaus taktisch. Nachdem wir einen Startpunkt für unsere Division festgelegt haben, befehligen wir unsere drei Truppen durch Auswahl und Rechtsklick zum jeweiligen Zielort auf der Karte. Die Formation bleibt dabei fast immer gleich, nur die Nahkämpfer können zu einer breiteren Formation wechseln. Hier hat Creative Assembly Potenzial verschenkt: Die intuitive Aufstellung der Truppen aus den anderen Total-War-Spielen gibt es hier nicht. Dafür müssen wir gut aufpassen, was wir mit unseren Soldaten anstellen. Einfach gegen die nächstbeste gegnerische Formation anzurennen, wird uns nicht weiterbringen. Innerhalb unseres Sichtfeldes (das durch Wälder,

hohes Gras oder Gebäude eingeschränkt wird) müssen wir Geländebeschaffenheit sowie die Position der Mitspieler jederzeit berücksichtigen, damit wir die Oberhand gewinnen: Bogenschützen können von erhöhten Positionen viel weiter schießen, Nahkämpfer sind gut dazu geeignet, Engstellen zu blockieren. Aber Achtung: Friendly Fire ist ein großes Thema! Wir müssen aufpassen, dass wir unsere eigenen Leute nicht abknallen oder umreiten.

Wälder und hohes Gras verstecken unsere Mannen und ermöglichen Hinterhalte oder das Umgehen der feindlichen Linie. Denn vor allem die Positionierung entscheidet in Total War: Arena über Erfolg und Misserfolg. Flankieren und in den Rücken fallen sind extrem wichtige Bestandteile der Teamtaktiken. Hopliten frontal anzugreifen, ist absolut keine gute Idee, denn die können auf

Knopfdruck zu einer Phalanx wechseln und sind damit frontal nicht zu knacken. Fällt man ihnen jedoch in den Rücken, hat sich die Speermauer schnell erledigt.

Für solche Angriffe von hinten eignet sich die Kavallerie besonders gut. Das konsequente Schere-Stein-Papier-Prinzip sorgt nämlich dafür, dass jede Einheit ihr »Gegengift« hat: Mit unserer Reiterei umgehen wir den Feind weiträumig und preschen dann im

Pay2Win?

Der für Echtgeld käufliche Premiumstatus ist eine massive Zeitersparnis: Wir verdienen mehr Erfahrung und Credits und kommen so schneller an neue Ausrüstung und Einheiten. Allerdings ist das nicht spielentscheidend, denn die Gefechte sind in der Regel auf ein bis zwei Tiers beschränkt. Das heißt: Wer schneller levelt, weil er bezahlt, kommt zwar schneller voran, wird aber nicht übermächtig, da das Matchmaking ihn in der Regel immer gegen gleich starke Spieler antreten lässt.

Die für Gold (die Echtgeldwährung) kaufbaren Einheiten sind (wie in World of Tanks) etwas besser als ihre normalen Pendanten aus den Tech-Bäumen. Allerdings ist das selten spielentscheidend: Das gesamte Teamplay und die eigene Spielweise sowie das aktuelle Balancing geben letztendlich den Ausschlag für Sieg oder Niederlage. In direkten Duellen von Gold-Einheiten und normalen Truppen entscheiden vor allem Positionierung und die Taktik. Deswegen werden wir an dieser Stelle nicht für Pay2Win ab. Wir weisen allerdings darauf hin, dass sich das zukünftig durch Veränderungen am Balancing oder die Einführung stärkerer Premium-Einheiten ändern kann.



Das Schlachtfeld im Überblick. Leider wird in der 4K-Ansicht das Interface nicht mitskaliert.



Benjamin Danneberg
@Space_4_Games



Das Spielprinzip von Total War: Arena hat mich persönlich nicht so gepackt, ich kann aber die Faszination dahinter verstehen. Anders als in World of Tanks ist hier viel mehr Mikromanagement gefragt, und ein einziger Fehler des Teams kann das komplette Spiel umdrehen, etwa wenn die Artillerie oder die Bogenschützen nicht geschützt werden. Da in Gefechten mit zufälligen Mitspielern aber fast jeder sein eigenes Süppchen kocht, ist der Frustrationsfaktor teilweise sehr hoch.

Gleichzeitig macht es großen Spaß, eine Massenschlacht anzuzetteln, unvorsichtigen Feinden in den Rücken zu fallen oder in einer Überfallaktion das feindliche Lager einzunehmen, bevor der Feind richtig merkt, was passiert. Das erfordert viel Umsicht sowie ein bisschen Glück und Zusammenarbeit. Aber wenn es klappt, macht Total War: Arena richtig Spaß.

In jedem Fall schlägt aber die Grindfalle zu, und da bin ich persönlich raus. Gefühlt dauert hier alles dreimal so lange wie etwa in World of Tanks – und dort ist schon ein ziemlicher Grind nötig. Wenn ich vier Gefechte in Folge verloren habe und mehr als eine Stunde rum ist, der Fortschrittsbalken sich aber nur marginal bewegt hat, dann motiviert das nunmal nicht sonderlich. Wer damit leben kann, bekommt aber ein sehr taktisches Teamspiel, das durchaus tolle Momente bietet.

richtigen Moment in die feindlichen Bogenschützen. Krachen unsere Pferde dagegen frontal in eine Mauer von Legionären, klappt unser Reiterverein schnell die Hufe hoch. Auf diese Weise soll auch das Balancing funktionieren: Es gibt für jede Einheit Kontereinheiten, und das Team muss seine Ressourcen geschickt und vor allem gemeinsam einsetzen, um den Feind zu schlagen.

Balancing als Dauerbaustelle

Das Balancing funktioniert dabei oft ordentlich, hat in der momentanen Betaversion aber auch noch deutlich spürbare Macken. So sind Bogenschützen teilweise extrem stark und können langsame Nahkampfruppen einfach über die Karte »kiten« (also in einem sicheren Abstand hinter sich her locken) und währenddessen gemütlich auseinandernehmen, ohne dass die Nahkämpfer auch nur ansatzweise darauf reagieren könnten. Das geht, weil Fernkämpfer blöderweise unendliche Munition haben. Greift keine Kavallerie ein, kann das ziemlich frustrierend enden. Eine Phalanx der Hopliten ist fast nur durch Reiter von hinten zu knacken, und Elefanten fühlen sich schlicht und ergreifend übermächtig an. Auch interessant: Unsere letzten fünf Mann halten gern



Auch aus der Nähe – abgesehen von Clippingfehlern – schick: Unsere Truppen sind gut animiert.

mal plötzlich gegen 300 Leute ringsum drei Minuten lang durch, während die anderen 95 kurz vorher innerhalb von Sekunden niedergemeuchelt wurden.

Das Moral-Feature scheint auch noch nicht ganz durchdacht zu sein. Fallen wir einem Feind in den Rücken, fällt seine Moral. Wenn er keine mehr hat, flieht die feindliche Truppe. Allerdings gilt das nur für die direkt mit Rechtsklick angewählte Feindeinheit. Rasseln wir mit den Angreifern einem ganzen Pulk Feinden in den Rücken, verliert nur die angewählte Truppe Moral, alle anderen nicht. Das Balancing – und hier auch das Matchmaking, das längst nicht immer passende Kontereinheiten aufs Feld lost – wird nicht jedem Spieler schmecken, ist aber sicher noch lange nicht final.

Nach einem maximal 15-minütigen Match bekommen wir anhand unserer Leistungen (hier zählt unter anderem ausgeteilter Schaden, Auslöschung von Trupps, Verteidigung des Lagers etc.) Erfahrung und Silber (Spielgeld). Freie Erfahrung stecken wir in den Fähigkeitenbaum des jeweiligen Kommandanten. Wir können auch die nächsthöhere Tech-Stufe damit freischalten. Einheiten-Erfahrung investieren wir in bessere Ausrüstung (Schilde, Speere, Helme etc.) und in die Erforschung der nächsthöheren Einheit. Hat hier jemand World of Tanks gesagt?

Hammerharter Grind

Apropos World of Tanks: An dieser Stelle schlägt die große Krux dieser Art Free2Play-Spiele zu, das Freispiel der nächsthöheren Tech-Stufe ist ein elender Grind. Ohne ein Premium-Konto, mit dem wir durchgehend 50 Prozent mehr Belohnungen kassieren, müssen wir (je nach Leistung) mehr als 20 Runden spielen, um allein von Stufe 2 auf 3 zu kommen. Mit jedem weiteren Tier dauert es noch mal länger, was dazu führt, dass es fast einen Monat nach Spielstart noch keine Tier-10-Gefechte gibt. Ohne Premium zu spielen, ist extrem langwierig und in den höheren Stufen (genau wie in World of Tanks) sogar ein massives Verlustgeschäft für das virtuelle Feldherrenkonto.

Ordentliche Präsentation

Die optische Finesse eines Total War: Warhammer 2 ist nicht vorhanden. Total War: Arena ist grafisch trotzdem ansehnlich, auch wenn die Karten weitgehend detailarm bleiben. Die Einheiten sind (zumindest in 4K) hochauflösend und ihre Animationen gut gelungen. Die Performance ist bis auf gelegentliche CPU-Lags darüber hinaus auch sehr gut. Die Benutzeroberfläche ist aber nicht skalierbar, was die Bedienung der Benutzeroberfläche in 4K deutlich erschwert. ★

TOTAL WAR: ARENA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1,4 GHz / Athlon XP 1700
Geforce 210 / Radeon X600
1 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200
Geforce GT 360 / Radeon X1900 GT
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ detaillierte Einheiten
- ☑ Animationen
- ☑ gute Soundeffekte
- ☐ teils mäßige Texturen
- ☐ detailarme Karten

SPIELDESIGN



- ☑ taktische Gefechte
- ☑ durchdachtes Schere-Stein-Papier-Prinzip
- ☑ diverse Einheiten- und Kommandantenfähigkeiten
- ☑ gute Physiks simulation
- ☐ teils umständliche Steuerung

BALANCE



- ☑ Tutorial-Tipps
- ☑ keine unnützen Einheiten
- ☐ manchmal fragwürdiges Matchmaking
- ☐ einige übermächtige Einheiten & Fähigkeiten
- ☐ wahnsinniger Grind

ATMOSPHÄRE / STORY



- ☑ tolle Massenschlachten
- ☑ gelungene taktische Manöver sehr befriedigend
- ☑ Jedes Gefecht verläuft anders
- ☑ Befehlshaber bringen etwas Persönlichkeit ins Spiel
- ☐ nur minimale Fortschritte

UMFANG



- ☑ 13 verschiedene Einheitentypen
- ☑ guter Wiederspielwert durch untersch. Fraktionen & Kommandanten
- ☑ Kommandantenfertigkeiten
- ☑ 11 abwechslungsreiche Karten
- ☐ nur zwei Spielmodi

FAZIT

Sehr taktische Gefechte mit unterschiedlichen Einheiten, die aber Grind voraussetzen. Das Balancing wird eine Dauerbaustelle sein.

