

Thrones of Britannia: A Total War Saga

EPISCH UND PRIMITIV WIE DAS MITTELALTER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **3.5.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Total War kehrt mit seiner ersten Saga Thrones of Britannia endlich in eins seiner beliebtesten Zeitalter zurück – aber das nostalgische Mittelalter-Comeback wird von einer genauso nostalgischen Schwäche überschattet. Von Maurice Weber

Das Mittelalter war kein bescheidenes Zeitalter: Die damaligen Gelehrten wären im Leben nicht einmal auf die Idee gekommen, ihrer eigenen Epoche überhaupt so einen ordinären Namen zu geben – sie sahen sich im »christlichen Zeitalter«, dem besten und längsten von allen. Erst die Leute der Renaissance drückten der Ära im Nachhinein den Mittelalter-Stempel auf. Natürlich mit genau dem gleichen Hintergedanken, sich selbst besser dastehen zu lassen! Das Mittelalter, so ihre These, war der barbarische Mittelteil zwischen der glorreichen Antike und der zumindest fast so glorreichen Renaissance, die den Geist der alten Griechen und Römer wieder aufleben ließ.

Total-War-Spieler sind da ein deutlich offenerherzigeres Völkchen. Sie können in jeder Epoche ihren Spaß mit epischen Massenschlachten haben. Aber müssten sie sich entscheiden, würden viele die Selbstdarstellung des Mittelalters wohl unterschreiben: Das tollste aller Zeitalter, das am besten nie geendet hätte! Medieval 2 zählt schließlich bis heute zu den Höhepunkten der Reihe. Und seitdem wurde jeder andere Teil der Serie fortgesetzt, aber ins Mittelalter kehrten wir höchstens mal mit einem DLC wie Das Zeitalter Karls des Großen zurück. Bis jetzt! Thrones of Britannia ist kein vollwertiges Medieval 3, aber trotzdem das größte Mittelalter-RTS seit Jahren. Aber auch das beste?

Beginn einer neuen Saga

Thrones of Britannia läuft zwar eigenständig, aber in der Engine des über drei Jahre alten Total War: Attila. Es ist also kein komplett neues Spiel. Vielmehr soll es als erste Total-War-Saga eine neue Serie einläuten. Das große Vorbild: die Standalone-Erweiterung Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai, die bei uns vor etwa sechs Jahren satte 88 Wertungspunkte kassierte. Also sehr wohl dicke neue Inhalte und Mechaniken, aber eben keine frische Engine und ein enger abgesteckter, historischer Rahmen.

Deswegen unterwerfen wir diesmal nicht das gesamte mittelalterliche Europa, sondern prügeln uns mit Angelsachsen und Wikingern um das England des neunten Jahrhunderts. Das heißt längst nicht, dass Thrones of Britannia ein kleines Spiel ist! Wir erobern eine riesige England-Karte inklusive Irland mit einer von zehn Fraktionen, von Angelsachsen über Waliser und Schotten bis hin zu Wikingern-Armeen. Und auch bei der Spielmechanik hat sich viel getan.

Mein Königreich für eine Armee!

Thrones of Britannia wirft die klassische Rekrutierungsmechanik von Total War fast komplett über den Haufen. Wir müssen nicht einmal mehr Kasernen bauen! Stattdessen lässt sich jede Einheit jetzt in jeder Siedlung einberufen – vorausgesetzt, wir haben die nötigen Rekruten in Reserve. Denn für jeden Truppentyp schöpfen wir nun aus einem begrenzten Pool, und Elite-Huskars füllen sich deutlich langsamer wieder auf als Milizen. Zudem werden die Soldaten nicht bei voller Stärke eingezogen: Es dauert ein paar Runden, bis wir sie vollständig gemustert haben. Das macht die Rekrutierung strategisch um einiges anspruchsvoller. Wir tun uns deutlich schwerer, im Notfall eine Instant-Armee aus dem Boden zu stampfen, und müssen deswegen weitsichtiger planen. Allein schon, an welcher Front wir unsere begrenzte Elite einsetzen, wird zur wichtigen Entscheidung – mal ganz davon abgesehen, dass es historisch viel akkurater ist als Armeen aus reinen Supersoldaten!



Die Kampagnenkarte ist manchmal unübersichtlich, aber riesig und oft auch richtig schön.

Die Mauern sind gefallen, die Tore auch: Zeit, mit unserer Kavallerie aufzuräumen!



Ohne Kasernen schalten wir neue Soldatentypen per Forschung frei. Und auch da müssen wir schlau planen. Bessere Kavallerie dürfen wir etwa erst erforschen, wenn wir zehn Reiterbataillone aufgestellt haben. Oder wollen wir uns doch lieber zuerst auf Bögen spezialisieren? Alle Forschungsbäume bis zum Ende zu beschreiten kann eine ganze Weile dauern, also will das vorsichtig überlegt werden. Die neuen Einheitenmechaniken zählen zu den Highlights von Thrones of Britannia – davon könnten sich künftige Total Wars gern inspirieren lassen!

Herrschaft geht durch den Magen

Auch noch bei der Truppenaufstellung zu beachten: Unser Nahrungslimit bestimmt jetzt, wie viele Soldaten wir überhaupt unterhalten können. Rekrutieren wir blind darüber hinaus, füllen sich neue und geschwächte Bataillone langsamer wieder auf. Mehr Fressalien schaffen wir über Höfe heran, die wir vor allem in Nebensiedlungen bauen. Die markieren die zweite richtig große Änderung von Thrones of Britannia – und

Siedlungspolitik

Hauptstädte: Diese Metropolen können wir frei bebauen, und ihre Mauern und Garnisonen schützen sie vor Angriffen.



Dörfer: Die Nebensiedlungen enthalten höchstens zwei Gebäude, die wir nicht umbauen und nur linear hochrüsten dürfen.



die deutlich weniger gelungene. Kleine Städte bieten jetzt nur noch einen oder zwei Bauplätze, und deren Gebäude sind obendrein fest vorgegeben. Frei bauen dürfen wir nur noch in den Hauptstädten. Aber selbst dort gibt es viel weniger zu beachten als in Attila. Unter anderem fallen Religion und Kultur, Wachstum und wie gesagt Kasernen weg. Wir pumpen also vor allem einfach Geld und Nahrung hoch.

In Sachen Wirtschaft gehört Thrones of Britannia zu den seichtesten Total Wars – und das, obwohl es bei der Rekrutierung auf so elegante Weise neuen Anspruch schafft!

Aber nicht jede Verschlinkung ist schlecht: Dass die Agenten wegfallen, hat uns kaum gestört, nachdem sie uns in Warhammer oft eher auf die Nerven gehen. Und es ist nicht so, als böten die Nebensiedlungen keine interessanten strategischen Möglichkeiten. Plündern wie sie, um die feindliche Nahrungsversorgung einbrechen zu lassen, können wir ganze Imperien verkrüppeln. Aber dass die Dörfer wirklich komplett schutzlos sind, nervt manchmal auch. Selbst eine »Armee« mit lediglich einer Einheit kann völlig frei durchs Land marodieren und eine Siedlung nach der anderen einsacken – albern.



Die Waliser haben die besten Bogenschützen des Spiels – das kriegt der Feind hier zu spüren.

Zehn Fraktionen schreiben Geschichte

Die Völker von Thrones of Britannia haben uns dafür weitgehend gut gefallen. Sie sind vielleicht nicht so abgedreht wie in Total War: Warhammer, glänzen aber mit markanteren Spezialmechaniken als noch in Attila. Die angesiedelten Wikinger müssen zum Beispiel sowohl ihre blutrünstige Armee als auch ihre neuen englischen Untertanen zufriedenstellen. Die einen dürstet es nach Plündern und Brandschatzen, die anderen wollen eher zivilisierte Expansion ohne zu viel Verwüstung – und bitte idealerweise nicht gegen die Engländer, sondern höchstens mal gegen irgendwelche unflätigen Schotten oder Waliser!

Ebenfalls cool: Im Lauf der Kampagne schreitet die Geschichte Englands immer



Kavallerie ist in Thrones of Britannia historisch bedingt noch längst nicht so stark wie in Medieval 2 und sollte deshalb lieber nicht von vorn attackieren.

wieder in Form von Ereignissen voran. Als Alfred müssen wir etwa entscheiden, ob wir unseren Thronanspruch auf Mercien durchsetzen wollen. Das kann uns einen mächtigen Vasallen verschaffen, könnte aber genauso zum Krieg führen! Gleichzeitig kriegen wir immer wieder Kunde, wie die Wikinger aus Dublin ihre über ganz Irland verstreuten Landsmänner zu einer immer mächtigeren Streitmacht einen. Die einzige Enttäuschung dabei ist, dass längst nicht alle Völker gleichmäßig mit Besonderheiten bedacht wurden. Als Waliser von Strat Clut mussten wir uns etwa mit simplen Zufallsmissionen begnügen, irgendwelche belanglosen Nebensiedlungen einzunehmen. Interessante Entscheidungen gab es hier nie. Auch die walisische Spezialmechanik spielt sich fast von selbst. Wir schrauben Heldenmut nach oben und streichen Boni ein, wenn wir walisische Länder besetzen und unsere Generäle aufleveln – aber das machen wir ja sowie so nebenbei im normalen Spielverlauf!

Ich kam, ich sah, ich siegte gleich viermal Gleichmaßen Klasse für alle Völker fallen allerdings die drei Siegbedingungen aus. Wie gehabt ist der offensichtlichste Pfad zum Sieg, möglichst viele Provinzen einzusacken. Daneben gibt's auch eine friedfertiger Route: Der Ruhmessieg orientiert sich am Prestige-Sieg von Empire und lässt uns mit Glorienpunkten gewinnen. Die sammeln wir unter anderem durch Technologien und besonders prächtige Gebäude.

Und für den Königreichssieg schließlich hat jedes Volk eine ganz eigene Aufgabe. Die Waliser müssen etwa alle walisischen Ländereien einen, während die Wikinger gezielt gegnerische Fraktionen aus dem Spiel kugeln oder Hafencities besetzen müssen – sehr passend! Jeden Sieg gibt es in einer kurzen und einer langen Ausführung. Und wer noch länger spielen will, darf sich am Ende für den ultimativen Triumph noch gegen eine normannische Invasion behaupten. So viel Freiheit bei Länge und Siegpfad unserer Kampagne hatten wir in Total War selten, Thrones of Britannia ist hier das genaue

Gegenteil der Vortex-Kampagne von Warhammer 2. Und hoffentlich ein Vorbild für künftige Serienteile!

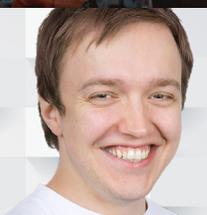
Klassisch gute Schlachten

Und wie sieht's mit den Schlachten aus? Kurze Antwort: weitgehend wie in Attila! Hier nimmt sich Thrones of Britannia deutlich weniger Raum zum Experimentieren. Und es macht enorm viel Spaß, nach zwei Teilen Warhammer zur Abwechslung mal wieder in traditionelle Mittelalter-Schlachten zu ziehen. Ohne Drachen und Magier, dafür mit klassischen Fähigkeiten wie Keilformationen, Feuerpfeilen und Schildmauern. Letztere dominierten das Schlachtfeld des damaligen England, deswegen spielen sie auch in Thrones eine wichtige Rolle: Fast jeder Infanterietrupp kann sich hinter einer Mauer aus Schilden verbarrikadieren und sogar frontale Reiteranstürme abschmettern.

Aber die größte Schlachtenänderung ergibt sich aus der Kampagnenkarte: die Zusammensetzung unserer Armee! Weil wir nicht einfach Berge von Elite-Einheiten in die Schlacht werfen können, bestehen Streitkräfte meistens aus einem harten Kern der besten Truppen und drumherum auch mal frisch eingezogenen Bauern – wie es im Frühmittelalter eben war! So müssen wir uns



Jochen Redinger
@GuetigerGott



Thrones of Britannia fühlt sich für mich wie eine gut gemachte Mod an – und hat mich deshalb wesentlich mehr gepackt als beispielsweise Rome 2 in der Vanilla-Fassung. Während das Gameplay an vielen Stellen entschlackt wurde, geht es an anderen mehr in die Tiefe, etwa bei der Loyalitätsverwaltung meiner Adligen, beim Versorgungssystem der Provinzen oder in der Schlacht, wo zahlreiche kleine Details wie die vor Speerwällen scheuenden Pferde mich mehr fordern, als einfach immer mehr und größere Schlachten zu schlagen.

Dazu kommen die Kampagnen, die mich mit Dorferoberungen und vielen Events ab Runde eins immer in Bewegung halten. Leerlauf und »Sparphasen«, mit denen ein Total-War-Spiel vor allem mit kleineren Fraktionen traditionell beginnt, gibt's hier nicht, weil ich immer handlungsfähig bin. Doof nur, dass die KI, ohnehin nicht das Aushängeschild der Serie, mit den Neuerungen nur schlecht zurechtkommt und sich manchmal selbst schadet!

clever überlegen, wo wir den Feind mit unseren besten Jungs unter Druck setzen. Ein wenig schade fanden wir, dass sich die Fraktionen auf dem Feld grundsätzlich alle recht ähnlich sind, es gibt keine so großen Unterschiede wie zwischen Römern und Hunnen in Attila. Aber das ist nun mal dem Szenario geschuldet, wie sollte sich auch ein schottischer Schwertkämpfer fundamental von einem irischen unterscheiden? Und die Fraktionen haben trotzdem alle ihre eigenen Stärken. Nur die Waliser führen etwa Langbogenschützen ins Feld, können aber im Nahkampf nicht mit den besten Axtkämpfern der Wikinger mithalten. So sind doch unterschiedliche Strategien gefragt. Und die Belagerungen gehören sogar zum Besten, was wir in der Serie bislang gespielt haben. Denn die wunderschönen englischen Dörfer, die um einiges größer ausfallen als die Festungen in Warhammer und mehr Freiraum



Alfred der Große erhält regelmäßige Ratschläge von seinem Beraterstab.



Maurice Weber
@Frody42



Thrones of Britannia macht es mir nicht leicht – gerade, weil es mir alles viel zu leicht macht! In den ersten Stunden war ich richtig begeistert von dieser Rückkehr ins Mittelalter. Das ist einfach meine liebste Epoche, und Thrones of Britannia setzt sie enorm liebevoll um. Es spielt sich nach Warhammer auf der einen Seite angenehm klassisch, traut sich auf der anderen Seite aber richtig gelungene Innovationen wie das Rekrutierungssystem und die Siegbedingungen. Tolle Mischung!

Aber dann sitze ich irgendwann da und muss feststellen: Gerade bin ich richtig gelangweilt. Ich klicke meine Armeen ohne jeden ernsthaften Widerstand durch ein feindliches Imperium nach dem anderen und stoße nicht auf die geringste Herausforderung! Nicht einmal gegen die stärksten Fraktionen! Die KI kommt schlichtweg überhaupt nicht klar mit den neuen Mechaniken und den ständigen Mehrfrontenkriegen und verheißt ihre Armeen völlig verantwortungslos – eine vertane Chance.

für Manöver bieten als in Attila, ermöglichen herrlich epische Schlachten.

Die schlechteste KI seit Langem

Spielmechanisch ist Thrones of Britannia also eigentlich ein richtig gutes Total War. Nicht ohne Schwächen in Sachen Tiefgang, aber auch überraschend innovativ und enorm stimmungsvoll. Aber ihr habt vermutlich schon gemerkt, dass wir uns einen der wichtigsten Teile eines jeden Total-War-Tests diesmal bis zum Schluss aufgehoben haben: die KI. Und die ist diesmal so schlecht wie lange nicht mehr. Wo wir in Warhammer trotz Macken so manche knappe Schlacht schlagen und uns auch mal richtig ins Zeug legen mussten, erlebten wir das hier kein einziges Mal. Selbst, als wir mit dem schwersten Volk Northumbria auf »Sehr schwer« spielten, schnitten wir durch unsere Feinde wie ein heißes Messer durch But-



Einer der peinlichsten KI-Schnitzer: Vor der Belagerung hat der Computer alle Verteidiger noch schnell auf Boote gesetzt und gondelt die ganze Schlacht über sinnlos übers Meer.

ter. Was vor allem daran liegt, dass sich die KI ständig hoffnungslos übernimmt: Kaum ein Computervolk traut sich je, uns den Krieg zu erklären, aber untereinander prügeln sie sich teilweise sogar mit acht Feinden gleichzeitig. Das können wir immer ausnutzen, denn die KI kriegt es selten auf die Reihe, dann noch an einer weiteren Front zu kämpfen. Mal hetzt sie uns hoffnungslos unterlegene Armeen in Selbstmordkommandos auf den Hals, mal marschiert der König komplett ohne Unterstützung gegen uns.

In der Schlacht spielt der Computer zwar kompetenter, trampelt mit seinen Reitern aber auch mal frontal in eine Lanzenmauer. Verloren haben wir keine einzige Schlacht, selbst in dramatischer Unterzahl nicht. Und das ist ein Riesenproblem für Thrones of Britannia: Es fordert uns fast nie, aber viele seiner besten Mechaniken greifen erst in kniffligen Situationen so richtig. Die Rekrutierung etwa verliert viel an Spannung, wenn wir einfach nie eine Armee verlieren! Während die KI umgekehrt überhaupt nicht damit zurechtkommt, dass sie ihre Verluste so schwer ersetzen kann. Dabei ist es ja eigentlich lobenswert, dass sie sich nicht einfach neue Soldaten ercheatet – aber dann müssten sie auch besser spielen. Denn so können auch wir unsererseits einige Mechaniken ig-

norieren. Der Kriegseifer zum Beispiel, der sinkt, wenn wir zu lange erfolglos kämpfen. Tolle Sache, aber wir gewinnen ja immer! Oder die Loyalität der Generäle, die wir uns sichern, indem wir Provinzen mit Landgütern erobern und die ohne jeden Anspruch gleichmäßig verteilen. So bleibt ein im Grunde starkes Total War, das viel zu leicht ist. Am Ende behalten die Renaissance-Feingeister also doch recht: Das Mittelalter war eine Zeit voller dümmlicher Barbaren. ★

TOTAL WAR SAGA THRONES OF BRITANNIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 3.0 Ghz / Phenom II X4
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770
5 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4570 / AMD Ryzen 5 1400
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- eindrucksvolle Belagerungen
- Kirchenfenster-Filmchen und -Icons
- passende mittelalterliche Musik
- wenige Grafik-Verbesserungen seit Attila
- geringe Einheiten-Abwechslung

SPIELDESIGN



- strategisch fordernde Rekrutierung
- drei Siegbedingungen pro Volk
- Forschung verlangt Entscheidungen
- sehr spannende Schlachten
- zu wenig Tiefgang auf Kampagnenkarte

BALANCE



- faire Startpositionen
- jede Fraktion mit eigenen Stärken
- KI weiß sich partout nicht zu verteidigen
- keine Herausforderung nach frühem Spiel
- Schlachten leicht zu gewinnen

ATMOSPHÄRE / STORY



- Liebe für historisches Detail
- Fraktionen mit eigenen Missionen
- Historie treibt Kampagne
- manche Fraktionen ohne Story-Events
- Sieg-Zwischensequenz nicht für alle Siegstypen

UMFANG



- 10 Fraktionen
- riesige England-Karte
- wahlweise kurze oder lange Kampagne mit optionalem ultimativem Sieg
- Koop- und Versus-Kampagne
- keine historischen Schlachten

FAZIT

Stimmiger und überraschend innovativer Mittelalter-Spinoff, der durch reduzierte Wirtschaft und schwache KI-Spannung einbüßt.



Klassische Feldschlacht: Der Feind attackiert unsere Linien, wir decken ihn mit Feuerpfeilen ein.