

Total War: Three Kingdoms

TOTAL WAR WIRD ZUR LEGENDE

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Sega Entwickler: Creative Assembly Termin: 1. Quartal 2019

Three Kingdoms dreht sich um beinahe mythische Helden – so mächtig wie in Warhammer, so intrigant wie in Game of Thrones. Wie gut passt das zu einem historischen Total War? Wir haben Creative Assembly nach allen Regeln der chinesischen Verhörkunst ausgequetscht.

Von Maurice Weber

Der chinesische Kriegsfürst Zhang Fei war ein so imposanter Recke, dass er Feinde allein mit seinem Kampfschrei töten konnte. Als der berühmte Feldherr Cao Cao im Jahr 208 seine Streitmacht über eine von Zhang Fei bewachte Brücke führen wollte, hatte der blöderweise keine eigene Armee dabei – also stellte er sich alleine hin und schmet-

terte Cao Cao eine so kühne Herausforderung entgegen, dass einer seiner Männer vor Schock tot vom Pferd fiel. Cao Cao bekam es derart mit der Angst zu tun, dass er mit seiner kompletten Truppe im Schlepptau Reißaus nahm – vor einem einzelnen Mann! Glaubt ihr nicht? Wir auch nicht unbedingt. Aber verdammt cool ist es trotzdem! Kein Wunder, dass es die »Geschichte der drei Reiche« in China zu einem der größten Epen der Nation gebracht hat. Der Roman aus dem vierzehnten Jahrhundert stilisiert den Bürgerkrieg des dritten Jahrhunderts zum epischen Zusammenprall überlebensgroßer Helden hoch – und das so erfolgreich, dass jedes Kind in China und seinen Nachbarländern die Figuren kennt! Sei es nun aus dem Original, aus Comics und Fernsehserien oder natürlich aus den Dynasty-Warriors-Spielen, wo Cao Cao und Zhang Fei im Alleingang ganze Hundertschaften niedermetzeln. Und bald auch aus Total War: Three

Kingdoms. Damit wagt sich die traditionelle historische Serie zum ersten Mal an eine Geschichtsperiode, deren Mythen kulturell so eng mit den tatsächlichen Fakten verwoben sind. Wer keine Ahnung von den drei Reichen hat, stellt sich vielleicht am besten ein



Belagerungen fallen wieder so groß aus wie in klassischen Historienteilen, statt einzelner Mauerabschnitte attackieren wir komplette Städte.



Total War zu König Artus und seiner Tafelrunde vor. Wie passt das zusammen? Darüber haben wir mit Game Director Janos Gaspar und Senior Designer Simon Mann ausführlich gesprochen.

Geschichte oder Legende?

»Herz des Spiels sind die Charaktere«, betonen beide Entwickler immer wieder. Und sie wollen uns nicht nur deren Geschichte erleben lassen – sondern ihre Legende. Deswegen erinnern die Helden von Three Kingdoms stark an die der Warhammer-Spiele. Chinas größter Krieger Lü Bu etwa macht allein mit ganzen Regimentern kurzen Prozess. Was verflucht eindrucksvoll ist, aber manchen Geschichtsfans doch sauer aufstoßen könnte. Die gute Nachricht: Daran haben die Entwickler gedacht!

Deswegen bieten sie zwei Spielmodi an. Der »romantisierte« stützt sich wie gesagt auf den Roman »Die Geschichte der drei Reiche« und dessen epische Ausschmückungen. Der »klassische« dagegen handelt sich an einer bodenständigeren Quelle entlang. Er basiert auf den »Chroniken der drei Reiche«, einer viel nüchterneren und früheren Beschreibung. Sie stammt von einem Autor, der Teile des Kriegs noch selbst erlebt hatte. In diesem Modus ziehen die Generäle ganz traditionell mit Leibwächtern in die Schlacht und beißen viel leichter ins Gras. Mehr noch, der Modus bestimmt auch die

Ereignisse! Der Roman erzählt etwa, wie Lü Bu von der schönen Diaochan verführt und gegen seinen Herrn aufgestachelt wurde. Nur: Die wertige Dame hat's vermutlich nie wirklich gegeben. Deswegen tritt sie im klassischen Modus auch gar nicht auf.

Wir finden: Ein cleverer Weg, sowohl Freunde des Romanstoffs als auch eingefleischte Historiker zufriedenzustellen. Solange der klassische Modus nicht zu stiefmütterlich behandelt wird. Denn Gaspar betont, dass das Spiel zwar »aufrichtig historisch« sein soll, die Romantik aber der dann doch Standardmodus ist.

22 Fäuste für ein neues Kaiserreich

Beiden Spielmodi gemein ist die Ausgangslage: Im Jahre 190 ist was faul im Kaiserreich China. Der Tyrann Dong Zhuo hat mit Hilfe seines Adoptivsohns Lü Bu die Macht an sich gerissen und einen Kindskaiser als Puppe eingesetzt. Wir spielen einen von elf legendären Kriegsfürsten und lehnen uns gegen seine Herrschaft auf. Aus diesem Chaos gingen 220 die namensgebenden drei Reiche hervor und rangen darum, ganz China unter ihrem Banner zu vereinen. Das würde erst 280 gelingen – und bis dahin reichen auch die Story-Ereignisse von Three Kingdoms. Wir sollen das Land aber auch schon davor oder erst danach einen können. Die Entwickler versprechen viele verschiedene Wege zum Sieg.

Es steht nicht einmal fest, ob sich die drei Reiche überhaupt wie in der Geschichte erheben werden, so Gaspar: »Offensichtlich ist der Spieler nur eine der Mächte, jedenfalls im Singleplayer. Es ist nicht deine Entscheidung, ob zwei andere entstehen oder nicht, oder wie viele und wie.« Klingt, als hätten wir Sandbox-typisch wieder einige Freiheiten, mit dem Geschichtsverlauf Schaubernack zu treiben! Wie genau wir uns vom Kriegsfürsten zum Reichsgründer aufschwingen, wollte Gaspar aber noch nicht verraten.

So oder so wird die Vereinigung des Kaiserreichs eine stattliche Aufgabe, denn Gaspar verspricht »eine unserer bislang größten Kampagnenkarten«. Sie soll den Großteil des chinesischen Festlandes umfassen. Vom reinen Umfang her werde sie zwar ähnlich groß ausfallen wie die von Rome 2, »aber diesmal ist das fast alles Landmasse«. Und Simon Mann setzt nach: Über mangelnde Abwechslung sollen wir uns auch keine Sorgen machen. »Du hast tropische Dschungel im Süden, mildere Regionen, dürre Wüsten bis hin zu schneebedeckten Gipfeln – es ist so eine vielfältige Nation.« Allerdings tatsächlich nur an Land, Seeschlachten fallen in Three Kingdoms weg.

Vom Helden zur Dynastie

Als spielbare Anführer haben die Entwickler bislang die drei Väter der großen Reiche bestätigt: Den Meisterstrategen Cao Cao, sei-

Die Charaktere der drei Reiche



Cao Cao

Brillanter und rücksichtsloser Feldherr, der sich gegen Dong Zhuo auflehnte und zum mächtigsten Mann im Kaiserreich wurde. Im Roman (vielleicht zu Unrecht) als Schurke dargestellt. Legte den Grundstein für das erste der drei Reiche, Wei. Sein Sohn rief sich dann selbst zum neuen Kaiser aus.

Spielbar?

Ja, bereits als Fraktionsführer bestätigt.



Liu Bei

Ursprünglich ein verarmter entfernter Abkömmling der alten Kaiserdynastie. Schwang sich zum Kriegsfürsten auf und gründete das zweite Reich, Shu, um den Anspruch von Cao Caos Dynastie anzufechten. Idealbild des edlen Anführers im Roman.

Spielbar?

Bereits bestätigt, bislang aber nur kurz in Trailern gezeigt.



Sun Jian

Niederer Beamter, der sich durch Tapferkeit und Einfallsreichtum einen Namen machte und es zum General brachte. Mitglied der Koalition gegen Dong Zhuo und trotz seiner vergleichsweise geringen Ressourcen von ihm gefürchtet. Vater von Sun Quan, Gründer des dritten Reiches Wu.

Spielbar?

Bereits bestätigt, aber noch nicht gezeigt.



Zhang Fei

Einer der ersten Gefolgsleute von Liu Bei. Schwor den (fiktiven) Eid des Pfirsichgartens, ihm ewig wie ein Bruder zu sein und hoffentlich am gleichen Tag wie er zu sterben. Zhang Fei wurde jedoch zwei Jahre vor Liu Beis Tod bereits ermordet.

Spielbar?

Nur in Trailern gezeigt, vermutlich eher General von Liu Bei als eigener Fraktionsführer.



Guan Yu

Zweiter geschworener Bruder von Liu Bei, der mit ihm und Zhang Fei den Eid des Pfirsichgartens ablegte. Wird heute noch in verschiedenen östlichen Religionen wie dem Buddhismus und dem Taoismus verehrt.

Spielbar?

Bislang nur in Trailern gezeigt, sehr wahrscheinlich eher General von Liu Bei als selbstständiger Fraktionsführer.

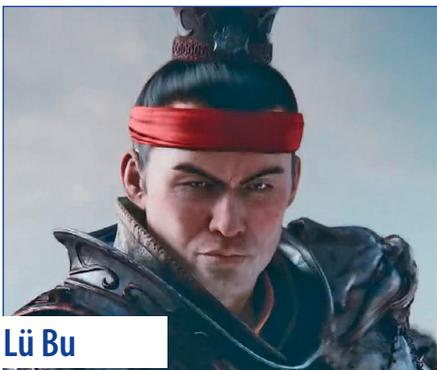


Dong Zhuo

Tyrann Chinas, der den Kindkaiser als Puppe kontrollierte und damit Kriegsfürsten des Reiches gegen sich aufbrachte. Sein Tod stürzte das Land in noch größeres Chaos, aus dem sich die drei Reiche erheben sollten.

Spielbar?

In Trailern zwar bereits gezeigt, von den Entwicklern aber bislang nur als erster großer Feind des Spielers bestätigt.



Lü Bu

Größter Krieger Chinas und Adoptivsohn von Dong Zhuo. Notorischer Verräter, der von der hinterlistigen Diaochan verführt wurde, Dong Zhuo zu ermorden, und auch später niemandem lang die Treue hielt.

Spielbar?

Bereits ingame gezeigt, aber nur als Antagonist. Entwickleraussagen deuten jedoch auch auf einen spielbaren Lü Bu hin.



Xiahou Dun

Cao Caos treuster General. Als er während einer Schlacht einen Pfeil ins Auge erhielt, riss er ihn kurzerhand heraus und verspeiste das Auge. Hasste den Spitznamen »Blinder Xiahou Dun« und zerschmetterte jeden Spiegel, in dem er sein Bildnis sah.

Spielbar?

Bereits ingame gezeigt, vermutlich aber Teil von Cao Caos Fraktion statt eigener Anführer.



Yuan Shao

Jugendfreund von Cao Cao und einer der mächtigsten Kriegsfürsten seiner Zeit. Führte die Koalition gegen Dong Zhuo, konnte ihn aber nicht vom Thron stoßen. Nach Dong Zhuos Tod wandte er sich gegen Cao Cao, der ihn vernichtend schlug.

Spielbar?

In Trailern gezeigt, aber vielleicht nicht wichtig genug, um Fraktionsführer zu sein.

Helden wie der Waffenmeister Lü Bu bezwingen ganze Regimenter und können sich gegenseitig zum Duell herausfordern.



nen Rivalen Liu Bei und den Kriegsfürsten Sun Jian. Jede Partei soll eigene Spezialmechaniken mitbringen, die zur Persönlichkeit und Geschichte ihres Anführers passen. Anders als in Warhammer sind diese legendären Helden übrigens keineswegs unsterblich – denn historisch erlebte allein Liu Bei die eigentliche Zeit der drei Reiche überhaupt mit. Die anderen beiden legten nur den Grundstein für die Imperien ihrer Söhne. Auch in Three Kingdoms soll die erste Generation – also die mit den meisten berühmten Figuren – früher oder später von der zweiten beerbt werden, erzählt Gaspar. Gibt's also wieder einen klassischen Stammbaum, den wir in Rome 2 seinerzeit so schmerzlich vermisst hatten? Es klingt ganz danach! Konkrete Details zur Familienverwaltung halten Creative Assembly aber noch unter Verschluss.

Dafür lassen die Entwickler einen Hinweis auf den vierten spielbaren Anführer fallen. Wir können nämlich beeinflussen, wie die Affäre von Diaochan und Lü Bu ausgeht: »Wenn die KI das spielt, bringt sie ihn vielleicht dazu, seinen Adoptivvater Dong Zhuo zu töten. Aber wenn der Spieler am Ruder ist, muss er sich damit befassen.« Wir sollen sogar dafür sorgen können, dass die beiden ganz rechtmäßig heiraten! Also wird Lü Bu wohl nicht nur ein Antagonist, sondern auch selbst spielbar sein.

Auch Lü Bu gab übrigens schon vor der Gründung der drei Reiche den Löffel ab. Aber bei aller Sterblichkeit sollen die Helden dann doch rüstiger werden als in bisherigen historischen Total Wars. Die größten Hauptfiguren und Gegenspieler erhalten zumindest die Chance, ein Comeback hinzulegen. Gaspar geht spielmechanisch noch nicht ins Detail, vergleicht sie aber mit Hannibal. Der gondelte selbst nach seiner vernichtenden

Niederlage noch im Exil durch die Welt und versuchte, neue Kriege gegen die verhassten Römer anzuzetteln. Simon Mann führt aus: »Es ist wichtig, dass Charaktere eine gewisse Langlebigkeit haben, denn nur so ergeben sich die besten Geschichten.«

Generalsgeschichten

Das bringt uns zu einer der wohl wichtigsten Neuerungen von Three Kingdoms: Alle Generäle haben jetzt ihre persönlichen Beziehungen. Nicht nur zu uns, sondern auch zueinander! Manche davon gibt die Geschichte vor, andere entwickeln sich aus dem Spielverlauf. Packen wir etwa zwei Generäle in die gleiche Armee, können sie zu unzertrennlichen Freunden werden – oder sich zu tiefst verabscheuen, wenn dem einen Ehre über alles geht und der andere die Eigenschaft »ehrlos« hat! Aber es kann sich sogar lohnen, zwei Rivalen zusammen kämpfen zu lassen. Um den anderen zu übertrumpfen, legen sie sich nämlich besonders ins Zeug. Wir riskieren allerdings auch, dass sie irgendwann aneinandergeraten. Besonders interessant: Unsere Recken machen sich sogar Freunde beim Feind. Treffen zwei Feldherren zum Beispiel in einem ehrbaren Duell aufeinander, können sie ein Band des gegenseitigen Respekts schmieden. Umgekehrt erinnern sich Gegenspieler aber auch, wenn wir einen ihrer Freunde oder gar ein Familienmitglied niederstrecken. Das nehmen sie uns nicht nur krumm, sie kämpfen dann auch effektiver gegen den Übeltäter!

All das wiederum wirkt sich auf die Diplomatie aus. Wir haben's leichter, uns mit einer Fraktion zu verbünden, wenn wir Bewunderer in ihren Reihen haben. Auf der anderen Seite kann uns das aber auch Kopf und Kragen kosten. Erklären wir einer Partei den Krieg, deren Leute unser bester General

höher schätzt als unseren Anführer, könnte der Halunke kurzerhand überlaufen. Jede Figur hat nämlich einen Zufriedenheitswert, den wir nach Möglichkeit nicht in den Keller gehen lassen sollten. Und verraten wir selbst unsere Gefährten, schlägt das auf die Ehre unseres Fraktionsleiters – fatal, wenn wir Feldherren angeheuert haben, die nur einen ehrlichen Fürsten respektieren. Als atmosphärisches Sahnehäubchen erkennen sich die Figuren sogar in der Schlacht und tauschen Dialoge basierend auf ihren Eigenschaften und ihrer Geschichte aus. Die legendären Figuren aus dem Roman haben ihre ganz eigenen Texte und philosophieren vielleicht mitten im Gemetzel mal über Cao Caos Gedichte. Aber auch »normale« Generäle haben viel zu sagen. Ein enorm interessantes System, das für jede Menge denkwürdiger Momente sorgen könnte. Ganz zu schweigen vom strategischen Anspruch, uns mit den richtigen Generälen zu umgeben und gutzustellen. Das hängt allerdings noch stark von der konkreten Umsetzung ab. Gaspar verspricht jede Menge Möglichkeiten, auf die Beziehungen der Figuren Einfluss zu nehmen. Allerdings hieß es ja auch mal, Rome 2 würde unglaublich spannende Senatsintrigen bieten. Gespannt auf mehr Details sind wir aber allemal!

Ein Feldherr für jede Lebenslage

Spielmechanisch sollen die Charaktere ebenfalls mehr Einfluss haben als je zuvor. Das fängt schon bei der Rekrutierung an: Jeder Armee stehen nun bis zu drei Generäle vor, und jeder davon rekrutiert seine eigenen Truppen. Ein versierter Kavallerie-Anführer darf etwa spezielle Reiterei ausheben. Die Wahl unserer Anführer bestimmt also ganz grundlegend die Zusammensetzung unserer Streitmacht – sehr cool! Gaspar be-



Formationen schalten wir durch spezialisierte Strategen-Generäle frei.

schreibt das Ganze als eine Art Feudalsystem. Die Treue der Truppen gehört dem General, der sie angeheuert hat. Verrät er uns, nimmt er sein Gefolge mit. Ein richtig spannendes Rekrutierungssystem, wie wir finden. Es lässt Charaktere und Armeen realistischer wirken und bringt eine neue strategische Ebene ins Spiel.

Zumal die Generäle unterschiedlichen Klassen angehören. Cao Cao etwa ist als Kommandant eher schwach auf der Brust, spornst aber Soldaten im Umkreis an. Strategen wiederum schalten globale Vorteile für die gesamte Armee frei. Zum Beispiel kehren klassische Einheitenfähigkeiten wie die Schildkrötenformation zurück, aber jetzt an solche Befehlshaber gebunden. Nur mit dem richtigen Kavallerie-Anführer dürfen wir unsere Reiter etwa in Diamantformation anstürmen lassen. Wächter steigern ihre Verteidigung und die ihrer Leute, und Vorhut-Krieger wie Lü Bu pfeifen weitgehend auf ihre Untergebenen. Sie schlagen dafür im Alleingang Schneisen durch das Feindesheer.

Im romantisierten Modus bringen die Generäle außerdem Spezialfähigkeiten mit. Wächter inspirieren beispielsweise ihre Soldaten, Nahkampfattacken effektiver abzuwehren; mit dem Nachteil, dass die Soldaten selbst auch langsamer zurückschlagen.

Zeit für ein Duell!

Und noch einen Trick haben die Helden im Ärmel: In den Echtzeitschlachten können sie andere Generäle zum Duell fordern. Das soll laut Gaspar eine Kontermöglichkeit bieten, wenn ein gegnerischer Recke zu sehr unter unseren Truppen wütet. Wir hetzen ihm einfach unseren eigenen auf den Hals! Gewinnen wir den Zweikampf, kassiert unser Kämpfer saftige Boni und die Moral der ganzen Armee steigt. Außerdem winken Beute-

Items wie Lü Bus Waffe und sein legendäres Pferd Roter Hase. Aber Vorsicht: Übernimmt sich ein General gegen einen zu starken Feind und unterliegt (oder flieht gar wie ein Feigling), schlägt das auf den Mut seines kompletten Gefolges.

Immerhin haben unsere Generäle aber auch noch spezielle Duellfähigkeiten wie besonders mächtige Hiebe im Repertoire, mit denen wir das Blatt auf faire Weise wenden können. Allzu anspruchsvoll wirken die Duelle aber nicht. Weitgehend schauen wir den beiden Kriegern einfach bei ihrem – immerhin fantastisch animierten – Zweikampf zu und klicken gelegentlich mal auf einen Skill. Ihre Werte und ob sie bereits Erfahrung gegeneinander gesammelt haben entscheiden dann den Ausgang. Das ist allerdings so beabsichtigt, erklärt Gaspar: Während des Kampfes läuft ja auch der Rest der Schlacht weiter, das Duell darf also nicht zu viel unserer Aufmerksamkeit für sich beanspruchen. Das Schöne an den Zweikämp-

fen ist vor allem, wie auch sie in die Charakterbeziehungen greifen. Zum Beispiel, wenn wir betrügen! Fallen wir dem gegnerischen Recken mit ein paar Soldaten in den Rücken, haben wir noch lange nach der Schlacht einen Ruf als ehrloser Halunke weg.

Belagerung der alten Schule

Bei all diesen Charakter-Neuerungen wirken die Schlachten dann aber doch wie ganz klassisches Total War. Die Entwickler zeigten uns die historische Belagerung von Xiapi, bei der Cao Cao den Machenschaften von Lü Bu ein Ende setzte. Three Kingdoms kehrt dabei zurück zum traditionellen Modell: Statt eines Mauerabschnitts wie in Warhammer greifen wir eine riesige mehrstufige Stadt an. Einziges Überbleibsel aus Warhammer ist, dass alle Truppen auch hier immer Mauer-Klettergerät dabei haben und wir keine Leitern vor der Schlacht zimmern müssen. Aus Attila wiederum kehrt die Eskalation zurück. Je länger wir eine Stadt auf der



Der gerissene und rücksichtslose Feldherr Cao Cao ist einer der elf spielbaren Fraktionsführer.

Optisch setzt Three Kingdoms auf einen deutlich farbenprächtigeren, leicht märchenhaften Stil als frühere historische Total Wars.



Maurice Weber
@Froody42



Weltkarte belagern, desto stärker ziehen wir ihre Verteidigungsanlagen in Mitleidenschaft. Umgekehrt bleiben Bauwerke, die während der Schlacht niederbrennen, dann auch auf der Karte zerstört. Um das zu verhindern, soll der belagerte Spieler Barrikaden in den Straßen und Bastionstürme auf den Mauern platzieren können. Außerdem kippen die Soldaten Öl von den Wällen. Nicht alles davon ist neu – aber es ist eine herrlich epische Total-War-Schlacht, wie wir sie kennen und lieben, angereichert durch ein interessantes neues Szenario und innovative Generalsmechaniken.

Unsicher ist noch, wie unterschiedlich sich die Fraktionen auf den Schlachtfeldern spielen werden. Da Three Kingdoms wie Shogun 2 nur in einem einzigen Land spielt, läge es nahe, dass die Truppentypen der unterschiedlichen Fraktionen recht ähnlich ausfallen werden. Gaspar antwortet auf unsere entsprechende Frage ein wenig ausweichend: »Der Hauptunterschied sind die Charaktere.« Design und Spielgefühl der Parteien soll von ihren Anführern bestimmt werden, genau wie ihre Spezialfunktionen und Regeln. Zu den Einheiten wollte er aber nicht ins Detail gehen. In der Belagerung sahen wir durchaus die ein oder andere ausgefallene Einheit. Cao Cao führt dort etwa Azurdrachen ins Feld, die erst den Feind mit Bögen aufs Korn nehmen und dann im Nahkampf mit ihren Speeren angreifen. Aber ob das eine exklusive Spezialeinheit ist oder jedes Volk sie besitzt, geht nicht daraus hervor. Möglicherweise können die Fraktionsführer persönliche Elitetruppen rekrutieren, so wie auch ein generischer Kavalleriegeneral bessere Reiter anheuern darf? Aber dass Three Kingdoms so vielfältig wird wie Rome 2 oder Warhammer, bezweifeln wir. Das muss dem Spiel jedoch keineswegs schaden:

Shogun 2 war ja auch eins der besten Total Wars aller Zeiten.

Ein historischer Schritt?

An manchen Stellen hätten wir uns aber noch größere Schritte nach vorne gewünscht, ist das letzte vollwertige, historische Total War doch mit Rome 2 schon fünf Jahre her! Three Kingdoms weiß mit seinem leicht malerischen Stil zwar durchaus zu gefallen, wirkt aber technisch manchmal gar nicht so viel weiter. Der Kampf zwischen normalen Truppen ist etwa deutlich weniger eindrucksvoll animiert als die Generalsduelle. Soldaten prallen zwar wuchtig aufeinander, hacken stellenweise aber etwas hakelig und unglaublich aufeinander ein – insbesondere im Vergleich zum jüngst erschienenen Ancestors. Hinzu kommt, dass wir noch deutlich mehr Klonsoldaten sehen als in Rome. Daran sollten die Entwickler bis zum Release feilen, Zeit haben sie ja noch.

Überhaupt bleiben noch viele Fragen offen. Die Entwickler haben die Kampagnenkarte noch gar nicht und viele der neuen Funktionen nicht bis ins letzte Detail vorgestellt. Außerdem muss sich wie immer noch herausstellen, wie die KI mit ihnen klar kommt. Creative Assembly verspricht Verbesserungen wie eine Belagerungs-KI, die von ungünstigen Positionen zurückfällt und sich bei der nächsten inneren Stellung neu formiert – aber bessere KI haben sie ja nicht zum ersten Mal in Aussicht gestellt. Ob Three Kingdoms der verdiente nächste große Schritt vorwärts für die historischen Total Wars wird, können wir noch nicht sagen. Aber was wir bislang gesehen und gehört haben, das hat uns weitgehend gut gefallen. Vor allem die eigenwilligen Generäle haben das Zeug, jeden Feldzug zu einer denkwürdigen Geschichte zu machen. ★

»Das ist genau alles, was die Historien-Fans nicht wollen!«, war mein erster Gedanke zu Three Kingdoms. Schon bei der Ankündigung von Total War: Warhammer 2 entbrannte ein kleiner Aufstand, weil's zum zweiten Mal in Folge in eine Fantasy-Welt ging. Und jetzt kommt endlich der lang ersehnte, neue historische Teil – und dann mit Helden, die allein ganze Armeen plätten?

Selbst als brennender Fan der Fantasy-Teile schien mir das eine gewagte Entscheidung. Auch für mich bleibt ja das historische Medieval 2 der bislang beste Teil der Serie. Aber je mehr ich vom Spiel sah, desto neugieriger wurde ich – und desto angetaner. Dass ich zwischen historischen und romanisierten Modi wechseln kann, scheint mir ein cleverer Weg zu sein, den Wünschen aller Fans Rechnung zu tragen. Und all die Mechaniken rund um meine Generäle und ihre Persönlichkeiten klingen nicht nur strategisch spannend, sondern auch nach jeder Menge Stoff für großartige Geschichten! Klappt das alles, könnten sich aus jeder Kampagne von Three Kingdoms ganz organisch immer neue Storys ergeben, die mich hoffentlich genauso fesseln wie die echte Geschichte der drei Reiche.

Nur ob das alles klappt, das muss sich noch zeigen – viele der besten Ideen sind aktuell eben auch nur Versprechungen. Uns fehlen noch zu viele Puzzlestücke, um das Spiel voll zu beurteilen. Und die gezeigte Belagerungsschlacht wirkte zwar sehr wohl episch und stimmungsvoll, hat mich aber noch nicht vollends vom Hocker geblasen. An manchen Stellen wünsche ich mir fünf Jahre nach Rome 2 größere Fortschritte, als was bislang gezeigt wurde. Aber es steht ja auch noch viel aus – und gespannt auf mehr bin ich jetzt auf jeden Fall!