

Total War: Warhammer 3

ES WIRD GEWALTIG

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **17.2.2022**

Fast zehn Stunden lang hat Fabiano endlich eine aktuelle Version von Warhammer 3 gespielt und hätte am liebsten gar nicht mehr aufgehört. Das wird groß! Von Fabiano Uslenghi

Total War: Warhammer 3 ist noch viel größer, als ich dachte. Natürlich war mir klar, dass der dritte Teil dieser Reihe allein deshalb schon gewaltig ausfällt, weil er auf den Schultern seines riesenhaften Vorgängers steht. Doch ihr könnt euch nicht ausmalen, wie groß dieses Spiel ist. Natürlich klingt das in den Häppchen für Häppchen veröffentlichten Informationen zum dritten Teil

bereits ein wenig an, beispielsweise gibt es mehr Fraktionen zu Release als jemals zuvor, aber nur zusammengenommen offenbart sich dann die wahre Größe.

Total War: Warhammer 3 soll schon am 17. Februar 2022 in den Läden stehen. Kollege Maurice und ich haben etwa einen Monat vorher zum ersten Mal eine Version in die Hände bekommen, mit der wir weitgehend

frei drauflos spielen konnten. Beim letzten Mal waren wir ja noch auf die neuen Überlebensgefechte beschränkt. Die einzigen Einschränkungen, die es diesmal gab: Wir hatten die Wahl aus zwei der insgesamt acht Fraktionen, und es gab ein Rundenlimit von 50 Zügen. Und eine zeitliche Beschränkung, die ich vor lauter Spielspaß ein kleines bisschen gerissen habe. Aber psst!





WIESO NUR EINE PREVIEW?

Manchmal ist es wie verhext: Total War: Warhammer 3 kommt exakt einen Tag nach dem Erstverkaufstag dieser Ausgabe in den Handel. Und natürlich wäre es schöner, wenn wir euch passend dazu auch einen Test anbieten könnten. Aber dafür kam die finale Version leider nicht mehr rechtzeitig. Doch ganz ohne Hilfe bei einer möglichen Kaufentscheidung wollen wir euch auch nicht lassen. Deswegen hier nun eine letzte, detaillierte Angespielt-Vorschau.. In der nächsten Ausgabe folgt der Test, sofern sich nicht noch das Release-Termin ändert.

Zum ersten Mal kann ich also sehr gut einschätzen, ob Total War: Warhammer 3 wirklich das fulminante Finale werden könnte, das viele Fans der Vorgänger sich davon erhoffen. Denn auch wenn Entwickler Creative Assembly bereits viel verraten hat, so sind doch noch einige sehr wichtige Fragen nach wie vor offen. Und in diesem Artikel werde ich jede davon beantworten!

Die Fraktionen

Solltet ihr bei Warhammer 3 einigermaßen auf der Höhe sein, dann runzelt ihr wohl schon einen Absatz lang die Stirn, oder schreibt eifrig einen Kommentar unter die-

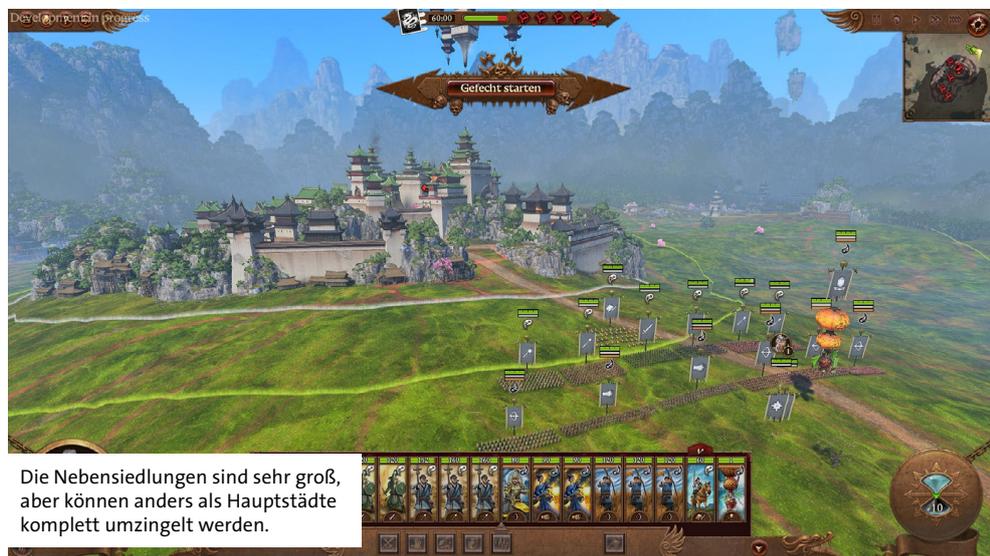
sen Text. Aber ich kann euch garantieren: Ich habe mich nicht vertippt, als ich von acht Fraktionen sprach. Ja, Creative Assembly hat ursprünglich von sechs Fraktionen zu Release geredet. Und ja, die Oger kamen



Das Großkaiserreich Cathay setzt auf viele Fußsoldaten, aber führt auch Drachen und riesige Laternen in die Schlacht.



Eine Karawane kann unterwegs auf Gegner oder Gelegenheiten stoßen. Hier wählen wir aus, welche Einheit sich dem Zug anschließt.



Die Nebensiedlungen sind sehr groß, aber können anders als Hauptstädte komplett umzingelt werden.



Ein kleines Komfort-Feature: Wir sehen sofort, welche Effekte eine Armee auf eine Provinz hat. Schönes Detail!

dann als Vorbesteller-DLC noch hinzu. Was Creative Assembly aber nicht verraten hat: Es gibt noch eine achte Fraktion. Und das ist keine DLC-Fraktion, sie ist von Anfang an im Spiel, es sind die sogenannten Chaosdämonen. Diese Fraktion war eine von den beiden spielbaren. Die andere ist ebenfalls spannend: das Großkaiserreich Cathay. Ich habe beide Fraktionen 50 Runden lang gespielt und kann euch sagen: Es hat sich jeweils wie ein komplett anderes Spiel angefühlt.

Die Chaosdämonen

Kommen wir als Erstes zu der Fraktion, über die ihr am wenigsten wisst. Die Chaosdämonen sind eine fünfte Chaosfraktion, die weitestgehend auf die gleiche Einheitenriege zurückgreift wie die anderen vier. Sie steht nämlich für das vereinigte Chaos und benutzt Dämonen sowie Chaoskrieger aller anderen Chaosgötter. Das klingt jetzt erst einmal nach lahmher Zweitverwertung, und es stimmt schon, diese Fraktion ist eher eine Dreingabe als eine komplett neue und eigenständige Fraktion. Man kann dem Team in diesem Fall aber anrechnen, dass die Chaosdämonen von Beginn an ohne weitere Kosten im Spiel sind. Als DLC wäre das ein wenig frech gewesen. Außerdem ist dieses Problem auch schnell vergessen, wenn ihr mit den Chaosdämonen erst loslegt. Diese Fraktion hat nämlich eine der unterhaltsamsten Kampagnenmechaniken, die es in Total War: Warhammer bislang gab. Anführer ist der Dämonenprinz. Ein Sterblicher, der sich allen Chaosgöttern verschrieben hat und selbst zu einem Dämon mutierte.

Mutieren ist das Stichwort, denn der Prinz kann sich während der Kampagne dauerhaft verändern. Je nachdem welchem Chaosgott ihr mehr Ehrerbietung darbringt (durch Opfer nach einer Schlacht oder indem ihr eine

Siedlung dem Gott widmet), schaltet die Fraktion im Verlauf neue Einheiten des Gottes, aber auch Körperteile für den Prinzen frei. Wie in einem Rollenspiel könnt ihr euren Kriegslord Stück für Stück anpassen, wodurch er nicht nur besondere Fähigkeiten erhält, sondern auch anders aussieht.

Das Großkaiserreich Cathay

Die sterblichen Völker sind in Warhammer 3 eher unterrepräsentiert, denn nur die Reiche Cathay und Kislev stehen hier zur Verfügung. Na ja, und die Oger, die aber auch irgendwie eher Monster sind. Cathay ist aber nicht nur eine einzelne Fraktion, sondern ein gewaltiges Land, in dem es auch jede Menge Unterfraktionen zu rekrutieren gibt.

Anders als mit den Chaosdämonen bietet sich Cathay deshalb viel besser an, um zu verhandeln. Allgemein scheint Cathay das Gold aus den Börsen zu quellen. Das kann

daran liegen, dass die Balance in der frühen Version noch hapert, aber der Überfluss war gar nicht so störend. Cathay hat nämlich viele Optionen, dieses Gold auszugeben. Sei es durch den Ausbau von Städten oder der Großen Bastion im Norden, deren Tore anfänglich unterschiedliche Unterfraktionen halten. Cathay kann das Gold zusätzlich in Karawanen investieren. Das sind Armeen, die sich automatisch zu einem entlegenen Ort bewegen. Unterwegs müsst ihr dann öfter Entscheidungen fällen, wobei es zu Kämpfen kommen kann. Die Karawanenführer werden danach aufgestuft und bringen einen Gewinn nach Hause.

Vor allem wird Cathay aber aus allen möglichen Richtungen berannt. Die Große Bastion steht unter ständigem Druck von außen, im Landesinneren erobern dreiste Fürsten Gebiete, die man am liebsten selbst hätte, und gelegentlich können sich Portale öff-



Je nach Siedlung können wir andere Einheiten der Verbündeten rekrutieren. Das kostet aber neben Gold auch Einfluss.



Verstärkung

Begrüßenswert ist außerdem, dass Verstärkungen jetzt etwas anders funktionieren. Es gibt nun einen Timer, der die Ankunft der Verstärkung anzeigt. Meistens dauert es etwa eine Minute und 30 Sekunden, bis die Hauptarmee unterstützt wird. Viel wichtiger aber: Ihr legt jetzt fest, wo die Verstärkung das Feld betritt.

Der grüne Verstärkungsmarker auf dem Bildschirm lässt sich mir nichts dir nichts ein Stück weit verschieben. Damit seid ihr nicht länger von der willkürlich wirkenden Platzierung der Vorgänger abhängig. Eine kleine Verbesserung, aber eine angenehme! Zumal sie strategisch nicht irrelevant ist. Schieben wir den Marker, braucht die Verstärkung nämlich länger.

Bessere Diplomatie

Neben den fehlenden Gefechten für Nebensiedlungen wird seit dem ersten Total War: Warhammer auch das oberflächliche Diplomatiesystem immer wieder kritisiert. Das macht Warhammer 3 ebenfalls deutlich bes-

nen, durch die Chaosarmeen einfallen. Sicher fühlt man sich trotz des vielen Geldes selten und muss eine Menge Armeen parat haben. Damit spielt sich Cathay zumindest in der Probeversion nahezu atemlos, da es immer irgendetwas zu erledigen gibt. Nicht vergessen solltet ihr außerdem die Balancemechanik. Cathay strebt Harmonie in allen Dingen an, auf dem Schlachtfeld und der Strategiekarte. Es gilt, immer Yin und Yang zu bewahren. Das hat einen Einfluss darauf, welche Gebäude ihr baut, welche Technologien ihr erforscht, welche Helden ihr rekrutiert und sogar, wie ihr eure Armee aufstellt. Cathay ist eine der ungewöhnlichsten und dadurch unterhaltsamsten Fraktionen, die Total War: Warhammer jemals hatte.

Wird das Gameplay verbessert?

Total War: Warhammer 3 nutzt die gleiche Engine wie schon die beiden Vorgänger und soll mit diesen auch kompatibel bleiben. Das heißt aber nicht, dass Warhammer 3 in Sachen Gameplay komplett stagniert. Total War-Veteranen werden sehr viele Neuerungen in der Serie bemerken, die sie zum Teil schon aus anderen Total-War-Spielen kennen, deren Wegfall aber bislang immer ein sehr großer Kritikpunkt an Warhammer war.

Schlachten in Nebensiedlungen

Zu diesen alten neuen Features gehören die nun hinzugekommenen Schlachten in den Nebensiedlungen. Bislang gab es in den Warhammer-Spielen Belagerungsgefechte nur bei der ummauerten Hauptstadt einer Provinz, während Nebensiedlungen zu Feldschlachten mit Garnisonsverstärkung degradiert wurden. Im dritten Teil sind Nebensiedlungen in den Echtzeitgefechten vertreten. Und sie sind so viel mehr als ein lediglich aufgewärmtes Feature von vor zehn Jahren. Nicht nur gibt es in den Städten Ressourcenzentren, die Angreifer strategisch erobern können, damit Verteidiger keine Türme oder Barrikaden mehr bauen können. Diese Städte sind auch verflucht groß! Eine Nebensiedlung von Cathay mutet fast schon wie eine richtige Metropole an. Nur eben ohne Stadt-

ture. Die Siedlungen sind weitläufig, verwinkelt und mehrstufig, was in seiner Summe Gefechte zur Folge hat, die sich von Belagerungen und Feldschlachten nochmal unterscheiden. Eine großartige Ergänzung!

DER MUTIERENDE PRINZ



Das Aussehen und die Fähigkeiten des Prinzen sind von seinen Mutationen abhängig. Normale Items kann der Anführer der Chaosdämonen aber nicht tragen.



Der Dämonenprinz kann Dutzende von neuen nützlichen Körperteilen unter dem Reiter »Dämonischer Ruhm« freischalten, einfach indem er verschiedene Chaosgötter ehrt.



Im Reich des Slaanesh gilt es, mehrere Ebenen zu durchschreiten, ohne sich von ihm verführen zu lassen.

ser. Und wer hätte es gedacht: Sie bedienen sich – Götter sei Dank – bei Total War: Three Kingdoms. Ihr habt also viel mehr Einfluss darauf, ob eine Abmachung angenommen wird oder nicht, und könnt dank des Zahlenwertes viel leichter einordnen, woran ein Vorhaben überhaupt gescheitert ist.

Zusätzlich gibt es entspannte neue Optionen wie den schnellen Handel und einen Knopf, um automatisch exakt so viel Geld anzubieten, dass die KI ohne zu zögern dem Angebot zustimmt. Vorbei ist die Zeit des mühsamen Ausprobierens!

Im Kern bleibt das System nach wie vor nicht sonderlich tief, da ihr immer noch keine Items oder Charaktere anbieten könnt (immerhin dürft ihr nun Städte tauschen). Aber es ist so viel besser als früher! Und es gibt sogar eine komplett neue Funktion, die Total War insgesamt sehr guttut.

In verbündeten Städten könnt ihr nämlich Außenposten bauen. Das macht es möglich, auf die Einheiten dieses Bündnispartners

zugreifen, wenn sie in dieser Stadt ausgebildet werden. Damit lassen sich Truppen rekrutieren, die eure Fraktion sonst nie bekommen könnte, und Bündnisse haben einen ganz neuen Vorteil. Super!

Der Multiplayer-Modus

Den Multiplayer konnte ich noch nicht anspielen, deshalb will ich gar nicht zu viel darauf eingehen. Aber es wurden ein paar Neuerungen angekündigt, die in meinen Ohren sehr, sehr wohlthuend klingen.

- **Mehr Spieler:** In Warhammer 3 können insgesamt acht Spieler in derselben Kampagne sein. Ihr müsst euch also nicht länger darauf beschränken, den Koop nur mit einem eurer Freunde zu spielen.
- **Gleichzeitige Züge:** Darüber hinaus soll es möglich sein, dass alle Spieler gleichzeitig ihre Züge durchführen und niemand mehr warten muss. Das geht auch in Civilization, sorgt da aber oft für Ärger. Mal sehen, ob es in Total War besser klappt.

- **Drei Kampagnen:** Neben der normalen Kampagne stehen für Koop-Runden noch kleinere, fokussiertere Kampagnenkarten zur Verfügung. Dort ist das Gebiet begrenzt, und sie sollen dafür da sein, dass die Spielerinnen und Spieler sie auch mal an einem Abend durchkriegen.
- **Herrschaft:** Ein neuer Schlachttyp für den Multiplayer. Hier müssen Spielerinnen und Spieler Punkte erobern und mit Ressourcen Barrikaden oder Türme errichten.

Worum geht es in der Kampagne?

Warhammer 2 kann mittlerweile guten Gewissens als ein famoses Total War bezeichnet werden. Auch deshalb, weil Entwickler Creative Assembly in den vergangenen Jahren zuverlässig Patches, Reworks und DLCs nachgeschoben hat. Zum Release war es ebenfalls kein schlechtes Spiel, aber die Mahlstrom-Kampagne (damals noch der Hauptmodus) war einfach nicht gut.

Allen Neuerungen und aller Größe zum Trotz besteht auch bei Warhammer 3 noch die Möglichkeit, dass die Kampagne missglückt. Und das wäre durchaus ein Problem, mindestens bis alle drei Spiele zu einer gewaltigen Karte verbunden werden können. Aber ich kann vorsichtig Entwarnung geben. In der Anspiel-Session war die Kampagne noch kein störendes Element.

Aber worum geht's überhaupt? Die Story von Warhammer 3 dreht sich um den Bären-gott Ursun, der vom Dämon Be'lakor gefangen gehalten wird. Jede Fraktion trachtet danach, Ursun wieder zu befreien. Aber jeweils aus ganz anderen Gründen. Die Menschen von Kislev wollen ihrem Gott tatsächlich helfen, während Cathay auf Antworten zu einer verschwundenen Verwandten hofft. Und der brutale Anführer der Chaosdämonen will Ursun einfach nur erschlagen.



Im Auswahlmenü der Fraktionen konnten wir einen Blick auf die komplette Karte erhaschen. Ganz unten links liegt Altdorf.



Schön: Die Einheiten sind nicht einfach nur Klonkrieger.

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich liege Maurice schon seit einigen Wochen damit in den Ohren, wie sehr ich mich auf Total War: Warhammer 3 freue. Ich bin ein wenig von mir selbst überrascht, dass ich mich nach herben Rückschlägen wie Warcraft 3: Reforged oder der kürzlichen Enthüllung von Die Siedler noch so kindlich auf ein Strategiespiel freuen kann. Aber bei Warhammer 3 stehen die Zeichen ganz anders. Das Team von Creative Assembly hat in den letzten fünf Jahren ausgezeichnete Arbeit geleistet, und Warhammer 3 ist eben keine Fortsetzung wie jede andere.

Das Spiel baut zu sehr großen Teilen auf dem auf, was in früheren Ablegern bereits hervorragend funktioniert hat, und kann sich mit Feuereifer auf das Optimieren fokussieren. Es gibt einfach noch viel mehr von dem, was Fans der beiden ersten Teile nachgewiesen super finden. Und nicht nur das, es entfernt den letzten Rostfleck vom sonst so glänzenden Kürass. Denn dass Creative Assembly Schlachten in Nebensiedlungen zurückbringt und die Diplomatie aus Three Kingdoms verwendet, hebt Warhammer 3 auf ein ganz anderes Niveau. Die Schlachten in kleinen Städten sind keine halbgeare Ergänzung, sondern fühlen sich richtig umfangreich, strategisch wichtig und ausgereift an.

Die Diplomatie ist auch im dritten Anlauf kein Glanzstück, aber auch nicht mehr ein so nervtötendes Anhängsel wie bei den Vorgängern. Dass mir Bündnispartner zu dem Außenposten mit neuen Truppen gewähren, kann ich mir so auch in anderen Total Wars vorstellen. Da macht das Schließen von Schutzbündnissen gleich mehr Spaß, und sie fühlen sich nicht mehr wie etwas nervige Verpflichtungen an.

Natürlich kann sein, dass die technischen Probleme auch zum Release nicht gelöst sein werden (aber das kann ich mir eigentlich nicht vorstellen), und vielleicht macht die Kampagnenmechanik mit den Portalen nach 200 Runden deutlich weniger Spaß als noch zu Beginn. Fürs Erste genieße ich aber meine aufrichtige Vorfreude.

Die letzte Frage, die noch bleibt, ist, ob sich der gute Eindruck nicht nur auf die ersten 50 Runden beschränkt. Bei Total War: Troy kam es nämlich insbesondere im späteren Spielverlauf zu ärgerlichen Balanceschwierigkeiten mit den neuen Ressourcen. Bei Warhammer 3 gibt es aber auf der anderen Seite keinen so maßgeblichen Einschnitt in das bewährte Spielprinzip. Ich muss deshalb sagen, dass mich die Stunden mit Warhammer 3 äußerst positiv gestimmt haben. Ein Rest an Zweifeln bleibt, einfach da bedingungslose Vorfreude auf ein Computerspiel nie eine gute Idee ist. Aber selten waren diese Zweifel so klein wie bei Warhammer 3. ★

Die Kampagnenmechanik

Um zu Ursun zu gelangen, muss eine Fraktion die vier Seelen dämonischer Prinzen aller Chaosgötter sammeln. Das geht nur, wenn der Legendäre Kommandant mit einer Streitmacht das Reich des Chaosgottes betritt, sich durchkämpft und in einer Überlebensschlacht obsiegt. Wer als Erstes alle vier Seelen hat, kann Ursun befreien und gewinnt. Das ist erfreulich unaufdringlich und lässt viel Raum, damit ihr euch parallel euren eigenen Ambitionen widmen könnt. Zum Beispiel ganz Cathay vereinen (Cathay). Oder ganz Cathay vernichten (Chaos). Oder ganz Cathay verspeisen (Oger). Alles euch überlassen. Ihr könnt euch sogar entscheiden, aktiv eine Fraktion auszuradieren, die schon fast alle Seelen gesammelt hat. Und sollte mal eine KI vor euch zu Ursun gelangen, dürft ihr ihnen immer noch mit eurer Armee den Weg versperren.

Außerdem machen die Reisen in die Chaosreiche Spaß, weil sie so unterschiedlich sind. Um ins Herz von Slaaneshs Reich zu gelangen, müsst ihr in jeder Ebene einer Versuchung widerstehen (viel Gold, seltene Items). Diese Sachen könnt ihr zwar behalten, aber werdet sofort aus dem Reich geschleudert. Bei Nurgle erleidet ihr derweil dauerhaft Verschleiß durch Seuchen und müsst erst an Immunitäten gelangen. Klar, Slaanesh ist eher seicht und Nurgle ziemlich schwer. Aber in dem Fall scheint uns Abwechslung wichtiger als Balance.

Wie groß wird die Map?

Gerade die Karte von Warhammer 3 sorgte bei der Ankündigung für sehr wilde Spekulationen. Man konnte sich schlicht nicht vorstellen, wie das Reich des Chaos zu einer normalen Total-War-Karte passt. Jetzt wissen wir es. Die vier Chaosreiche liegen ganz im Norden der Landkarte. Also noch oberhalb der Chaoseinöde. Als fliegende Inseln schweben diese Gebiete damit über der Welt und sind durch eine große Kluft vom restlichen Kontinent getrennt.

Deshalb ist es auch unmöglich, die Chaosreiche einfach über den Landweg anzu-steuern. Um in eines dieser Gebiete zu ge-

langen, müssen wir Chaosportale nutzen. In unregelmäßigen Abständen brüllt der Gott Ursun nämlich und reißt damit zahlreiche Chaosportale in die Welt, die überall entstehen können. Mit einer Armee eures Fraktionsanführers müsst ihr diese Portale dann nutzen und in eines der Reiche reisen. Anführer dürfen mithilfe der Portale auch zu anderen Portalen teleportiert werden, normale Armeen können sie lediglich durch einen simplen Kampf schließen.

Die Chaosreiche tragen damit schon einen beachtlichen Teil dazu bei, wieso die Strategiekarte von Warhammer 3 die größte aller drei Spiele wird. Doch auch abgesehen davon gibt es im Reich der Sterblichen mehr als genug Platz zum Expandieren. Komplet neu sind diese Gebiete aber nicht. Etwa ein ganzes Drittel der Map besteht aus Regionen des ersten Kontinents. Die Karte erstreckt sich im Südwesten beispielsweise bis nach Altdorf, der Hauptstadt des Imperiums, und umfasst zudem die vereiste Halbinsel, auf der die Norsca-Barbaren hausen. Also etwa der komplette Norden der Map aus dem ersten Warhammer.

Eine Frage bleibt

Fassen wir also noch einmal zusammen:

- Die Fraktionen spielen sich unterhaltsam und abwechslungsreich.
- Die Diplomatie wurde endlich verbessert.
- Es gibt einige sinnvolle Gameplay-Anpassungen im Vergleich zu früher.
- Schlachten in Nebensiedlungen sind schlichtweg großartig.
- Die Kampagnenmechanik macht einen sehr guten Eindruck.

Das sind alles so wunderbare Neuigkeiten, dass wohl nur ein Chaosgott so missgünstig sein kann, um hier das Haar in der Suppe zu suchen und zu finden. Sollte Warhammer 3 beim Release keine heftigen technischen Probleme haben (in der von uns spielbaren Version waren Abstürze und Grafik-Bugs noch häufig) oder die anderen Fraktionen nicht katastrophal langweilig sein, dann steht uns hier direkt zum Jahresanfang eines der wohl besten Strategiespiele 2022 bevor.