



Total War: Warhammer 3

ES IST GEWALTIG!

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **17.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Der fulminante Abschluss der Warhammer-Trilogie macht nahezu alles besser als seine beiden Vorgänger, aber wiederholt auch einen alten Fehler. Von Fabiano Uslenghi



Ich hasse Tutorials. Nein wirklich, ich kann diese Dinge nicht ausstehen. Ich schalte selbst bei Brettspielen auf Durchzug, sobald mir jemand länger als fünf Sekunden die Regeln erklären muss. Das erklärt auch, wieso ich selten ein neues Brettspiel in der ersten Runde gewinne. Trotzdem bin ich heilfroh, dass ich bei Total War: Warhammer 3 den Prolog gespielt habe. Eigentlich dachte ich mir nämlich erst, ich bräuchte keine Übungsrunde für eine Reihe, die ich seit fast 20 Jahren aus dem Effeff spiele, und oben-drein zu einem Spiel, das ich bereits in diversen Preview-Ausführungen angezockt habe. Zeitverschwendung! Aber von wegen. Der Prolog von Total War: Warhammer 3 ist richtig gut. Unabhängig davon, wie geschickt Anfängern hier die wichtigsten Handgriffe beigebracht werden. Vielmehr legt der Prolog (daher der Name), die erzählerische Grundlage für die Einzelspielerkampagne. Und macht das auf eine Art und Weise, vor der ich meinen Hut ziehe.

Das Schöne daran: Der Prolog ist vor allem so gut, weil er überrascht, Stärken ausspielt – und einfach eine Menge drin steckt. So gesehen gibt er euch nicht nur einen Vorgeschmack auf die Story von Warhammer 3, er steht exemplarisch für die Herangehensweise an das ganze Spiel. Denn Warhammer 3 schafft es fast sechs Jahre nach dem Release des ersten Teils, die Formel nahezu zu perfektionieren. Und glaubt mir, ich ärgere mich sicherlich am meisten, dass sich ein »nahezu« in diesem Satz verbirgt. Denn im Test hat sich auch gezeigt, dass in einem wichtigen Bereich das letzte bisschen Feinschliff fehlt. Zumindest fürs Erste.

Ein Umfangsmonster

Anders als die Qualität des Prologs hat mich eine andere Sache ganz und gar nicht überrascht: dass Warhammer 3 ein gewaltiges Strategiespiel ist. Das zeichnete sich bereits in den Woche und Monaten vor Release ab. Nein, eigentlich zeichnete sich das bereits seit dem ersten Warhammer von 2016 ab. Denn es ist nur die logische Konsequenz, wenn man sich den Umgang der Entwickler mit ihrem Projekt anschaut. Seit sechs Jahren werden hier dauerhaft neue Inhalte nachgereicht, nicht nur für harte Währung als DLC, sondern immer auch als kostenlose Updates. So wuchs und wuchs die Welt von Warhammer – und Warhammer 3 wuchs mit. Das bedeutet auch, dass sich hier am grundsätzlichen Spielkonzept nichts ändert: Wir verwalten unser Reich rundenbasiert auf der

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gewaltige Echtzeitschlachten erleben wollt.
- ... ihr viel Wert auf große Vielfalt legt.
- ... euch der Sinn nach ausufernder Fantasy steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr am liebsten ungestört die Welt erobert.
- ... ihr Diplomatie wie in Three Kingdoms wollt.
- ... ihr eine brillante Kampagne erwartet.



Keine Strategieserie inszeniert Massenschlachten so gut wie Total War. Auch Warhammer 3 führt diese Stärke fort.

Weltkarte, schlagen Gefechte wahlweise aber in großen und imposanten Echtzeitschlachten. Dieses Spiel ist schließlich darauf ausgelegt, irgendwann mit den beiden Vorgängern zusammenzuwachsen. Und die Auswirkungen sind jetzt sichtbar.

Das Team hat schon in Warhammer 2 aus »Fehlern« des Vorgängers gelernt und bot eine viel ausgefalleneren Riege an spielbaren Fraktionen. Warhammer 3 denkt das Ganze noch weiter und verdoppelt die von Beginn

an verfügbaren Völker. Während in Warhammer 2 ursprünglich lediglich vier Fraktionen spielbar waren, bietet Warhammer 3 aus dem Stand ganze acht (wobei die Oger als DLC nur für Vorbesteller und kurz nach Release inklusive sind). Das sind verflucht viele, und zumindest bei Kislev, Cathay und den Ogern gibt es sogar noch jeweils zwei unterschiedliche Anführer mit ganz anderen Startorten auf der Karte. Obwohl ich nach Hunderten von Stunden mit der Reihe daran

gewöhnt sein sollte, bläst mich Total War: Warhammer 3 mit seiner immensen Vielfalt trotzdem direkt vom Stuhl.

Die einzelnen Völker sind nicht nur zahlreich, sondern zudem komplett unterschiedlich. Es macht einen spürbaren Unterschied, ob ich als Tzarina Katarina das gespaltene Kislev vereine, dabei geflügelte Reiter anführe, Eismagier ausbilde und dann den Kampf ins Reich des Chaos trage oder ob ich mit dem Khorne-Dämon Skarbrand vom



Khorne gehört zu den mächtigsten Fraktionen. Immerhin kann er mit jeder zerstörten Siedlung eine Armee erschaffen. Der reinste Schneeballeffekt.



Türme, Statuen, Stoßzähne und eine riesige Mauer – vor allem Cathay sieht blendend aus.

Fleck weg mein komplettes Umland mit Krieg überziehe, feindliche Siedlungen plattwalze und mit dem Blut der Gefallenen neue Armeen entstehen lasse.

Die Mechaniken jeder Fraktion sind so gut durchdacht, so stimmungsvoll und einzigartig, dass nicht nur Fans der Vorlage damit ihre Freude haben werden. Alles passt einfach wunderbar in diese Welt. Da macht es auch nichts, dass fünf der sieben Fraktionen des Hauptspiels Variationen der Chaosdä-

monen sind. Denn sowohl auf dem Schlachtfeld als auch auf der Kampagnenkarte sind die Unterschiede schlicht nochmal größer als zwischen Zwergen und Menschen.

So eine Vielfalt hat aber auch ihre Schattenseite. Beispielsweise sind einige Fraktionen schlicht stärker als andere, bei denen die Balance eher hinkt. Das ist im Einzelspieler kein katastrophaler Beinbruch, im Multiplayer stört es schon mehr. Außerdem ist auch nicht unbedingt ersichtlich, welche

Fraktion höhere Anforderungen stellt als andere. Es gibt zwei Fraktionen, die für den ersten Durchgang empfohlen werden, doch Slaanesh und Khorne werden etwa gleich gewichtet, obwohl man mit Letzterem deutlich leichteres Spiel hat.

Besserer Look auch ohne Grafikrevolution

Um so vielen Fraktionen Platz zu bieten, braucht der rundenbasierte Strategieteil na-



Alle Einheiten sind hervorragend designt und weisen individuell kleine Detailunterschiede auf.

türlich auch eine große Karte. Und bei Vätern Nurgle, die hat er! Die Welt erstreckt sich von Altdorf ganz im Südwesten bis nach Cathay im Nordosten, wo zwischen schwebenden Gebirgen, fruchtbaren Ebenen und staubigen Wüsten viel Platz herrscht, um sich auszubreiten. Die neue Weltkarte hat zwar in Sachen Vielfalt im Vergleich zu Warhammer 2 das Nachsehen (viele Gebiete rund um Kislev kennen wir außerdem bereits aus dem ersten Teil), doch die Dichte an geografisch markanten Details hat deutlich zugenommen.

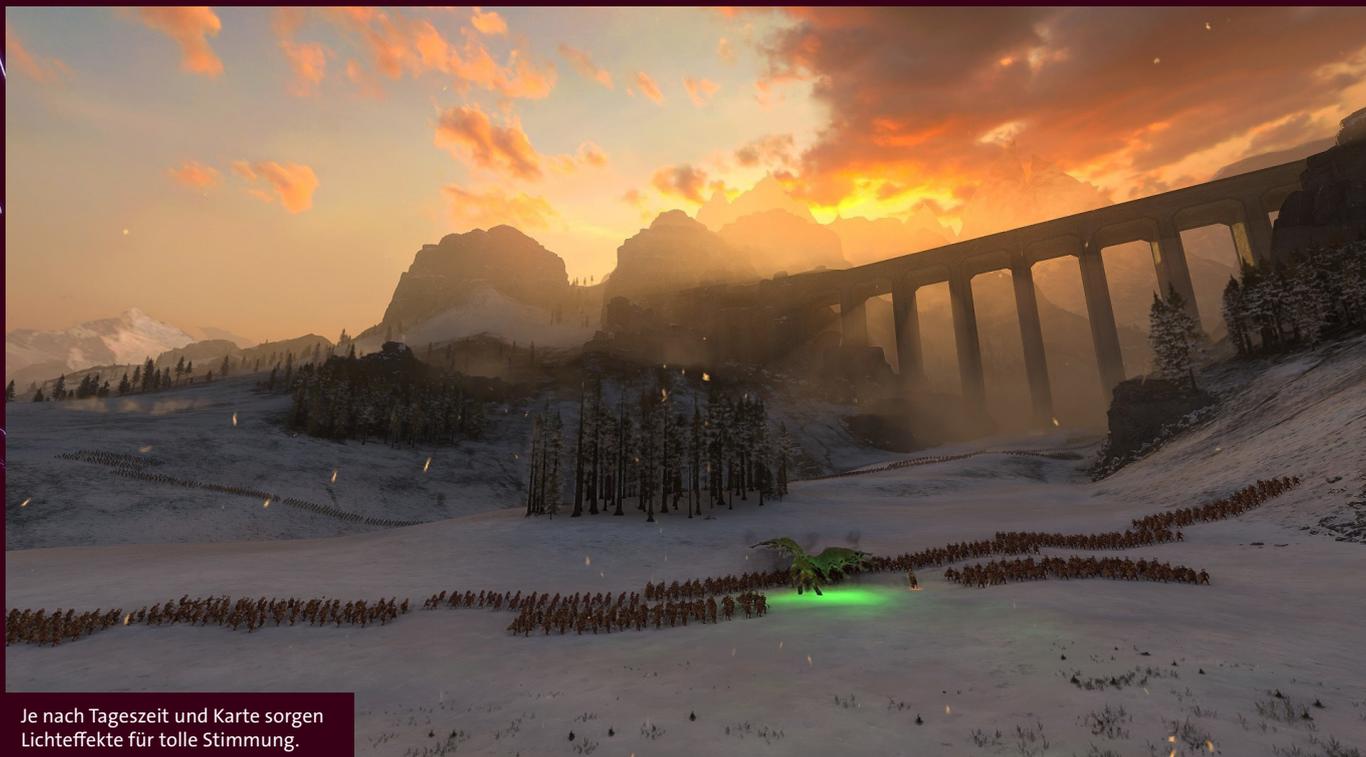
Warhammer 3 mag objektiv gesehen technisch keine großen Sprünge im Vergleich mit den Vorgängern hinlegen, macht das mit sei-

nen großartigen Designs, den stimmungsvollen Animationen, den professionellen Sprechern und der wirklich abwechslungsreichen Musik aber mehr als wett. Das trägt zur Atmosphäre bei, da jede Fraktion und sogar jede Einheit eine eigene Persönlichkeit bekommt. Na ja, fast. Echte Charaktere dürft ihr nicht erwarten. Aber die winzigen Nurglinge ballen sich beispielsweise immer wieder zu Klumpen zusammen, bilden aus ihren Körperchen kleine Golems und johlen dabei den Namen ihres Gottes. Da will man direkt mitmachen. Nurgle! Nurgle! Nurg... ähm, okay, weiter im Text. Insgesamt sieht Warhammer 3 dadurch schöner und schlichtweg beeindruckender aus als beide

Vorgänger. Allein ein Blick auf eine Nebensiedlung kann einen schon zum Staunen bringen. Neben! Siedlung!

Endlich wieder Nebensiedlungen

Und wenn ich von Nebensiedlungen spreche, dann meine ich nicht deren Miniaturvarianten auf der Strategiekarte. Ich rede von komplett ausgearbeiteten Kleinstädten, die in richtigen Echtzeitgefechten zu bestaunen sind. Das war einer der größten Kritikpunkte an den beiden Vorgängern. Hier gab es nämlich keine Schlachten in Nebensiedlungen, das waren immer normale Feldschlachten. Jetzt lohnt es sich wieder, sich in so einen Ort zurückzuziehen. Die Bezeichnung Klein-



Je nach Tageszeit und Karte sorgen Lichteffekte für tolle Stimmung.

DIE VÖLKER IM ÜBERBLICK



Das Zarenreich Kislev erinnert an osteuropäische Herrschaftsgebiete. Hier streiten Flügelhusaren an der Seite von Streltzi-Schützen.



Cathay ist von China inspiriert. Die Armeen müssen eine gute Mischung aus Fern- und Nahkämpfern aufweisen.



Nicht nur der Anführer der Chosdämonen ist facettenreich. Die Fraktion hat auch potenziell mehr Einheiten als alle anderen.



Khornes Hauptfraktion wird von dem verstoßenen Dämon Skarbrand angeführt. Der vielleicht stärkste Held der ganzen Reihe.

stadt ist dabei übrigens fast schon eine Untertreibung. Die Orte sind nämlich überraschend groß. Allein die von Brücken und Pagoden geprägten Orte Cathays machen so mancher echten Festung Konkurrenz.

Dass diese Schlachtform nun wieder Einzug hält, ist wohl auch der größten Innovation bei den Echtzeitkämpfen zu verdanken. Creative Assembly hat nämlich Geschmack am Bau von Strukturen gefunden. Bei Belagerungen, Gefechten in Nebensiedlungen und den neuen Überlebensschlachten im Chaosreich gilt es, Kontrollpunkte zu erobern oder zu halten. Darüber generiert der Verteidiger nämlich Ressourcen, die für den Bau von Türmen oder Barrikaden an vorbestimmten Stellen ausgegeben werden können. Das macht das Erobern deutlich kniffliger, da manche Türme heftigen Schaden anrichten können. In der Praxis spielt das Ringen um Kontrollpunkte zwar eine untergeordnete Rolle, trotzdem muss ich viel mehr darauf achten, meine Truppen nicht versehentlich in einer von einem Turm überschatteten Gasse zu parken. Und sei es nur, um die Verluste zu vermeiden. Doch selbst ohne dieses neue Feature sind Schlachten in Nebensiedlungen etwas Feines, auf die wir bitte in Zukunft nie wieder verzichten müssen. In keinem Total War.

Abgesehen davon bleibt bei den Echtzeitkämpfen vieles beim Alten. Es gibt zwar noch Kämpfe in magischen Stürmen, die ein paar Nebeneffekte hervorrufen, die sind aber keine Revolution. Revolution braucht Total War: Warhammer 3 in diesem Bereich auch überhaupt nicht. Die fehlenden Gefechte in den Nebensiedlungen waren da bislang das größte Problem, ansonsten bleiben die Massenschlachten mit Magie, Monstern oder Flugeinheiten ebenso strategisch anspruchsvoll wie filmreif inszeniert, wie es schon in den Vorgängern der Fall war.



Der Zahlenwert unten rechts gibt an, ob die KI ein Angebot annimmt oder nicht. Neu ist in Warhammer 3 jetzt auch die Option, Siedlungen zu tauschen.

Noch mehr tut sich auf der Kampagnenkarte

Analog zu den verbesserten Echtzeitbelagerungen wurden auch die Belagerungen auf der Strategiekarte etwas angepasst. Armeen erleiden jetzt schon nach der ersten Runde Verschleiß, was den Vorteil durch die neuen

Barrikaden ausgleichen soll. Das hat nur zur Folge, dass sich ein früher Ausfall oft mehr lohnt. Zumindest wenn keine Verstärkung in der Nähe ist. Aber keine Sorge, richtige Belagerungsgefechte mit Mauern finden nach wie vor statt – nur sind die Verteidiger dabei viel seltener auf Sollstärke. Diese Überarbei-



Verbündete Einheiten kosten Unterhalt, aber haben keine Rekrutierungskosten. Stattdessen brauchen wir die Wertschätzung unseres Bündnispartners.



Nurgles Armeen sind langsam, dafür aber sehr zäh. Außerdem verseuchen sie selbst nach einer verlorenen Schlacht die Feinde.



Slaanesh gehört zu den komplizierteren Fraktionen. Seine Armeen sind extrem schnell, aber halten fast nichts aus.



Tzeentch ist hinterhältig. Sowohl auf der Strategiekarte als auch in den Schlachten muss man ein Auge auf die Fraktion haben.



Die Oger sind für Vorbesteller und eine Woche nach Release für alle Käufer kostenlos. Danach muss man für die Riesen blechen.

DIE BESONDERHEITEN DER SCHLACHTENTYPEN



Im offenen Feld gilt es vor allem, die natürlichen Gegebenheiten zu berücksichtigen. Wälder und Hügel zum Beispiel.



Nebensiedlungen haben zwar kleine Mauern, aber keine automatisch schießenden Türme und auch keine Tore.



Größere Städte werden von einer Mauer geschützt. Weiterhin sind sie wegen des Terrains nicht von allen Seiten aus angreifbar.



Hinterhalte sind recht selten. Der Verteidiger darf sich in dieser Feldschlacht nicht formieren, und Feinde kommen von überall.



In den neuen Überlebensschlachten müssen wir drei Kommandopunkte erobern und dann den Dämonenprinzen erschlagen.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Total War: Warhammer gehört zu den Spielserien, die ich in der Theorie eigentlich lieben müsste, mit denen ich in der Praxis aber nie wirklich warm geworden bin. Bis dato reichte es gerade mal für eine durchgespielte Zwergenkampagne in Warhammer 1. Und was macht der Prolog von Warhammer 3? Er nimmt meine Skepsis und haut sie mir links und rechts um die Ohren! Die Vorgeschichte gehört in Sachen Inszenierung nicht nur zum Besten, was ich im Globalstrategiegenre je erlebt habe, sie schafft es vor allem, Faszination für die Feinheiten des Spielprinzips zu wecken, die mir bislang verborgen blieben.

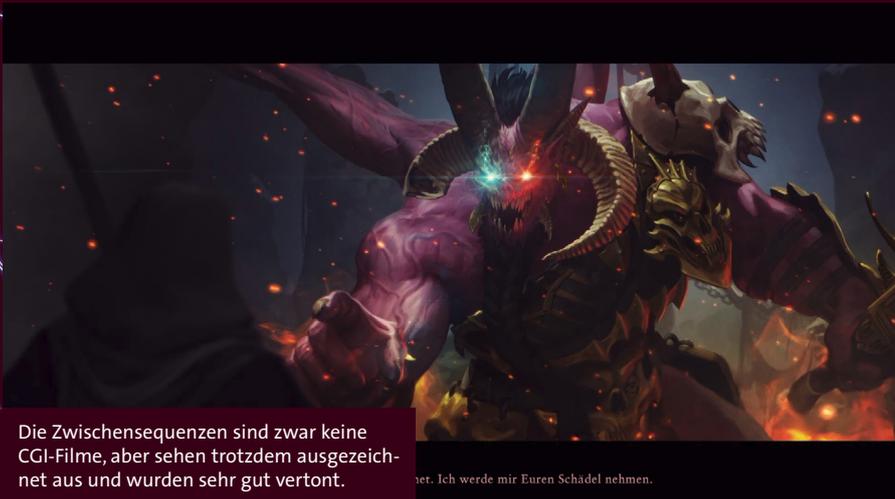
Ich hätte außerdem nie gedacht, wie viel Spaß es mir macht, mit einer Chaosfraktion in die Schlacht zu ziehen. Tzeentch auszuprobieren war für mich anfangs lediglich eine Pflichtaufgabe, aber mit jedem Zug wuchs die Identifikation mit meinem Reich. Weil Tzeentch eben nicht nur der Herrscher des Wandels und größter Zauberer der Chaosgötter ist, sondern sich auch so spielt. Ich lasse meine Feinde in Feuerstürmen vergehen, initiiere Rebellionen und zerschlage Bündnisse. Jedes Volk erzählt nicht nur seine eigene Geschichte, sondern spielt sich auch grundlegend anders. Die Kritik an der Kampagnenmechanik kann ich deshalb zwar nachvollziehen, für mich wiegt sie aber deutlich weniger schwer als für Warhammer-Veteranen. Als Quasi-Serienneuling macht es mir zu viel Spaß, die unterschiedlichen Perspektiven auf die Geschehnisse zu entdecken, als dass mich die spielerischen Schwächen groß stören würden. So kurios es klingen mag: Warhammer 3 ist der beste Einstieg in die Welt von Total War.

Steht so ein Gebäude, darf ich Einheiten aus der Riege meines Bündnispartners rekrutieren oder ganze Armeen kurzfristig übernehmen. Das ist vor allem auch deshalb toll, da ich so sogar an Einheiten aus Völkern ran komme, die in Warhammer 3 gar nicht spielbar sind. Meine Kisleviten kämpften bei ihrem Krieg gegen das Chaos beispielsweise Seite an Seite mit den Zwergen.

Übrigens schließen sich auch meine Einheiten dann den Garnisonstruppen der Städte an, in denen meine Außenposten stehen, und umgekehrt. Das macht die Garnisonstruppen einer Stadt nicht zahlreicher oder wehrhafter, aber es suggeriert einen viel größeren Zusammenhalt. Hier stellen sich zwei Verbündete wirklich gemeinsam demselben Feind entgegen.

Die Kampagne ist die größte Herausforderung

Bis zu diesem Punkt wurde hoffentlich einigermaßen deutlich, dass Warhammer 3 in



Die Zwischensequenzen sind zwar keine CGI-Filme, aber sehen trotzdem ausgezeichnet aus und wurden sehr gut vertont.

Ich werde mir Euren Schädel nehmen.



Während des Prologs müssen wir gelegentlich Entscheidungen fällen, auf das Ende wirken die sich aber nicht aus.

Die Kampagnenmechanik ist eine der (zahlreichen) kleineren Neuerungen auf der Kampagnenkarte. Allgemein hat Creative Assembly vor allem von Total War: Three Kingdoms gelernt und versucht in Warhammer 3, das hochgelobte Diplomatiesystem einzubringen.

Das gelingt auch und macht die Verhandlungen so viel besser. Sie sind dank konkreter Zahlenwerte jetzt deutlich nachvollziehbarer, außerdem darf ich nach schnellen Handlungsmöglichkeiten suchen und mit einem Klick exakt so viel Gold anbieten, um das Gebot auszugleichen.

Ganz das Niveau von Three Kingdoms erreicht Warhammer 3 bei der Diplomatie aber

nicht. Beispielsweise ist es weiterhin nicht möglich, Items zu tauschen, und mit vielen Feinden lässt sich schlicht nicht verhandeln. Die Chaosreiche befinden sich mit Cathay oder Kislev immer auf Kriegsfuß.

Komplett neu für Total War sind die Auswirkungen militärischer Bündnisse. Auch hier war eine Überarbeitung mehr als notwendig. Gelegentlich musste man sich in früheren Serienteilen nämlich fragen, was solch ein Bündnis überhaupt bringt, und spürbar war die Verbundenheit der Reiche fast nie. In Warhammer 3 ist das anders. Bündnispartner erlauben es mir jetzt, Außenposten in ihren Städten zu errichten.



Rein optisch gehören die Schlachtkarten in den Chaosreichen ebenfalls zu den Highlights.



Chaosportale generieren Korruption in den Provinzen. Das ist auch optisch sichtbar, diese Magierissen gehören da eigentlich nicht hin.

seinen Grundzügen wirklich hervorragend ist. Es macht eigentlich alles besser als der ohnehin schon sehr unterhaltsame Vorgänger. Bisher bin ich allerdings um den größten Kritikpunkt herumgetänzelt. Denn in einer Sache ist Warhammer 3 seinem Vorgänger leider zu ähnlich: Die Einzelspielerkampagne enttäuscht. Erneut geht es jeder Fraktion nicht darum, die gesamte oder zumindest einen großen Teil der Spielwelt zu erobern. Stattdessen soll eine Geschichte erzählt werden, die im Kern für jede Fraktion gleich verläuft, aber in der jedes Volk eine andere Motivation hat.

Der anfängliche Prolog führt in das Dilemma ein. Ursun, der Bären Gott Kislevs, wurde von dem Schattendämon Belakor gefangen und tödlich verwundet. Die legendären Anführer der Fraktionen trachten jetzt danach, zu dem im Sterben liegenden Gott durchzudringen. Während Tzarina Katarina von Kislev ihren Gott retten will, plant Ku'Gath Plagenvater, Nurgle zu Liebe aus dem Kadaver eine Götterseuche zu kreieren. Der verstoßene Blutdämon Skarbrand will derweil einfach den Schädel des Gottbären über Khornes Schädelthron hängen. Das ist jetzt keine komplexe Geschichte, aber doch ein stim-

mungsvoller Rahmen, der dank der schick inszenierten Zwischensequenzen durchaus fesselt. Die Probleme der Kampagne verstecken sich woanders.

Ins wimmelnde Chaos

Um zu Belakor und Ursun zu gelangen, gilt es, vier Seelen von Dämonenprinzen zu ernten. Dafür reisen die Fraktionsanführer samt Streitmacht in eines der vier Reiche der Chaosgötter. Zu diesem Zweck reißt Ursun gelegentlich einige Runden lang Chaosportale auf, die überall entstehen können. Diese Portale sind übrigens auch untereinander verbunden, was also hinterlistige Sprünge ins Herz fremder Völker erlaubt. Hauptsächlich wollen die Fraktionen damit aber ins Reich des Chaos gelangen. Hier stellen sie sich den individuellen Herausforderungen von Khorne, Nurgle, Tzeentch und Slaanesh.

Und das ist im ersten Moment sehr cool. Dass Total War: Warhammer verstanden hat, wie ein Setting gekonnt mit dem Gameplay verbunden wird, haben ja schon die Fraktionen gezeigt. Die Chaosreiche sind ein weiteres Beispiel dafür. Denn während im Reich des Blutgottes Khorne eine Schlacht nach der nächsten geschlagen wird, verführt mich

Slaanesh mit den Versprechen von haufenweise Gold oder seltenen Items. Nurgles Reich verpestet meine Streitmacht derweil, und in Tzeentchs Hoheitsgebiet stehe ich in einem Labyrinth aus magischen Portalen. Alles davon passt hervorragend, und wer die Prüfungen besteht, muss eine große Schlacht gegen Horden an Dämonen des jeweiligen Gottes schlagen. Das macht deutlich mehr Spaß als die Rituale der Mahlstrom-Kampagne in Warhammer 2. Trotzdem fühlt es sich irgendwann nach Gängelung an.

Alternativloses Zeitlimit

Wer sich für Total War interessiert oder allgemein ein Interesse an globalen Strategiespielen hat, der findet Expandieren vermutlich erst einmal ganz attraktiv. Und genau das macht die Kampagne mit ihren Chaosreichen schwer. Es zeigt sich nämlich schnell, dass es die KI ziemlich eilig hat. Da kann es gut passieren, dass mindestens eine Fraktion nach 60 Runden bereits beängstigend viele Seelen bunkert. Um nicht das Nachsehen zu haben, muss ich also mit der Armee der jeweiligen Anführer möglichst bald die Chaosreiche abschließen und darf mir hier selten einen Fehltritt erlauben. Im besten

DIE ALTE KI-FRAGE

Es hat sich bei Total War etabliert, stets auch die KI zu hinterfragen. Allerdings gab es hier seit einigen Jahren auch keine gewaltigen Probleme mehr. So schlimm wie anfangs in Total War: Rome 2 war die künstliche Intelligenz jedenfalls nie wieder. Und auch in Warhammer 3 bleibt das der Fall. Die KI verhält sich ähnlich wie in den beiden Vorgängern. Heißt: Sie reagiert gut auf unsere Manöver, versteht, welche Einheiten welche kontern, und fährt sogar Flankenangriffe. Wer etwas Erfahrung hat, kann die Manöver der Computergegner zwar trotzdem

noch recht leicht vorhersehen. Komplette Aussetzer während der Partien sind jedoch sehr selten.

Auf der Strategiekarte werden Armeen ähnlich kompetent verschoben. Die KI schätzt gut ein, wann sich ein Angriff lohnt und wann nicht, und nutzt jede Gelegenheit. Einziges Ärgernis: Dass die KI selbst auf normal spielerische Vorteile genießt, ist hier teilweise zu offensichtlich. Da werden zuweilen Armeen unterhalten, für die eine Fraktion niemals die Ressourcen haben kann.

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Es ist fast zum Lachen. Im Grunde könnte ich Maurice' Fazit unter dem Test für Warhammer 2 einfach wiederholen, müsste nur ein paar Wörter austauschen, und es würde ganz gut auf Warhammer 3 passen. Denn im Kern sind hier die gleichen Dinge geglückt wie misslungen. Warhammer 3 macht im spielerischen Kern schlicht und ergreifend alles besser als sein Vorgänger. Es sind von Anfang an deutlich mehr Völker spielbar, und deren Mechaniken heben sich noch deutlicher voneinander ab als zuvor. Mehr noch als über den Umfang freue ich mich aber über die allgemeinen Verbesserungen – insbesondere auf der Kampagnenkarte. Ich hatte wirklich ein wenig Sorge, dass Creative Assembly den Fehler macht und die tolle Diplomatie von Three Kingdoms aus Warhammer raushält. Es gäbe dafür zwar gute Gründe, denn Diplomatie ist in der Warhammer-Welt schlicht weniger bedeutsam. Aber spätestens wenn man Warhammer 3 gespielt hat, will man nicht mehr darauf verzichten. Ähnlich verhält es sich mit den Schlachten in Nebensiedlungen, deren Verlust ich nie so ganz nachvollziehen konnte. Klar, neu ist das für Total War nicht, aber die Gefechte sind nochmal eine Ecke aufwändiger als in älteren Teilen. Insbesondere die wundervollen Designs der Ortschaften heben sie hervor. Und nach all dem stolpert dieses imposante Strategiespiel erneut über seine Kampagne. Dabei muss man jedoch loben, wie Creative Assembly versucht, mehr Vielfalt in den Total-War-Trott zu bringen. Trotz all dieser Parallelen zu Teil 2 hat sich Warhammer 3 damit eine höhere Wertung verdient. Denn die Kampagne ist immer noch unterhaltsamer als im zweiten Teil, und die Verbesserungen sind eine ganze Ecke tiefgreifender. Ich bin jetzt sehr gespannt zu sehen, wie nach der Warhammer-Trilogie die Zukunft von Total War aussieht.

Fall ist besagte Armee also nicht gerade damit beschäftigt, an der Front zu kämpfen, sondern darf sich ein paar Runden lang verkümmeln. Das kann einen Feldzug schon einmal ausbremsen, und letztlich lohnt es sich nicht, mehr Regionen zu erobern als nötig. Klar, man braucht Ressourcen, um die Armee aufzustocken, aber irgendwann ist gut. Dann ist es sinnvoller, einfach in der Heimat auf die Risse zu warten. Zumal daraus ohnehin Armeen strömen, die niemand im Rücken haben will – glücklicherweise lassen sich die Portale auch mithilfe von Agenten schließen. Am Ende wirkt das alles trotzdem wie ein nerviges Zeitlimit. Denn hat eine andere Fraktion alle Seelen gesammelt und Belakor besiegt, ist das Spiel sofort vorbei. Neuladen kann helfen, etwa um die finale Armee an der Seelenschmiede noch abzu-

In Warhammer 3 stehen von Beginn an die Chaoshorden vor den Toren der Sterblichen.



fangen. Spätestens dann bin ich aber in einem Hamsterrad, da nach einigen Runden die KI wieder mit einer Armee vor Belakor steht. Diese Abfangschlachten sind meistens auch keine riesige Herausforderung, solange die eigene Armee des legendären Kommandanten voll aufgestockt wurde. Das war ja schon bei der Mahlstrom-Kampagne ein Problem. Diese Siegbedingungen klingen meist ganz nett, sind aber oft auch echt frustrierend. Und spätestens bei der zweiten Kampagne hatte ich es dann auch satt, ständig die Chaosreiche abschließen zu müssen, und wäre am liebsten nur noch mit Eroberung beschäftigt gewesen. Nur gibt es keine alternative Singleplayer-Kampagne, in der ich nur erobern darf. Wer das will, muss auf das Mortal-Empires-Update warten und braucht dann immer noch die Vorgänger, um so die vereinigte Riesenkarte zu erobern.

Trotzdem ein Strategiegenuss

Was ich klipp und klar sagen will: Die Chaoskampagne macht mehr Spaß und gibt mir mehr Möglichkeiten, als das bei der Mahlstrom-Kampagne von Warhammer 2 der Fall war. Gelegentlich entstehen nämlich durchaus sehr spannende Verläufe. Zum Beispiel wenn es gelingt, eine führende Fraktion einfach komplett dem Erdboden gleichzumachen, statt verzweifelt Seelen nachzurennen. Und wie gesagt sind die Chaosreiche durchaus stimmungsvoll. Dass es im Grundspiel aber schlicht keine Alternative gibt, hinterlässt einen sauren Beigeschmack. Denn eigentlich hätte es nur das gebraucht, um Warhammer 3 bedingungslos zu einem der besten Total-War-Teile überhaupt zu ernennen. Eines der besten Strategiespiele des Jahres ist es auch so schon, aber es hätte noch mehr sein können! Es hätte problemlos die 90er-Wertung geknackt, wenn die Kampagne etwas weniger Frustfallen bieten würde oder es eben dasselbe Spiel mit einer anderen Siegbedingung gäbe.

Letztlich kann man über dieses Ärgernis auch hinwegsehen. Schließlich stapelt Total War: Warhammer 3 seine anderen Qualitäten verflücht hoch. Es gibt aktuell nicht viele Strategiespiele, die mit so einem Umfang aufwarten können. Fraktionen, Einheiten

und Zauber hab ich ja schon ausgeführt. Aber es gibt zusätzlich noch einen überarbeiteten Multiplayer, der acht Spielerinnen und Spieler gleichzeitig zulässt sowie zusätzliche Simultanrunden mit einem dedizierten Host. Hier wurde sich sehr viel Mühe gegeben. Es ist spürbar, wie viel Zeit die Entwicklerinnen und Entwickler hatten, um coole Ideen zu ersinnen und diese dann umzusetzen. Das macht es in seiner Summe dann doch leicht, trotz der etwas frustrierenden Kampagne Total War: Warhammer 3 die meiste Zeit über zu genießen. ★

TOTAL WAR WARHAMMER 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 6320 / Ryzen R3 1200
GTX 950 / RX 460
8 GB RAM, 120 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 6600 / Ryzen 5 1400
GTX 1660 Ti / RX 5600 XT
8 GB RAM, 120 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 Schlachten voller einzigartiger Einheiten 👍 toll gestaltete Weltkarte 👍 detailreiche Städte 👍 gelungene Animationen 👍 erstklassige Soundkulisse

SPIELDESIGN



👍 Fraktionen unterschiedlich 👍 mehr Diplomatie
👍 verschiedene Taktiken 👍 bessere Belagerungen
👎 Kampagne weniger spaßig als Eroberung

BALANCE



👍 Fraktionen mit Stärken und Schwächen 👍 KI nutzt Gelegenheiten 👍 lehrreiches Tutorial 👎 Kampagne mit Frustfallen 👎 einige Völker benachteiligt

ATMOSPHERE / STORY



👍 einnehmende Fantasy 👍 Hintergrund hervorragend mit Gameplay verknüpft 👍 Völker mehr als Hüllen 👍 Massenschlachten 👍 Rahmenhandlung

UMFANG



👍 sieben (acht) Fraktionen 👍 Vorgängerfraktionen als Kontrahenten 👍 zahlreiche Einheiten und Zauber
👍 riesige Weltkarte 👍 neue Multiplayer-Modi

FAZIT

Warhammer 3 ist ein fulminanter Abschluss für die Trilogie, dem lediglich ein wenig Feinschliff in der Kampagne fehlt.

