



GameStar  
Gold-Award

Warhammer 3: Forge of the Chaos Dwarfs

# WEGWEISEND

Genre: **Strategiespiel-Addon** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **13.4.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Der DLC Forge of the Chaos Dwarfs kostet zwar saftige 25 Euro und ist damit der bisher teuerste, aber unserer Meinung nach ist jeder Cent davon bestens angelegt. Von Fabiano Uslenghi

Eine Fraktion wie die Chaoszwerge habe ich in 20 Jahren Total War noch nie erlebt. Doch was die Chaoszwerge jetzt alles mit sich bringen, sprengt wirklich den Rahmen. In diesem DLC für Total War: Warhammer 3 steckt so viel drin, dass er fast schon wie ein brandneues Spiel wirkt. Dabei sind die Chaoszwerge »nur« eine weitere Fraktion in einem Spiel, das sowieso schon dutzende Völker in die Schlacht führt, von denen jedes seine eigenen außergewöhnlichen Mechaniken mitbringt. Die Mechaniken der neuen

Zwerge fallen dabei aber derart ausgeklügelt aus, dass dieser DLC der ganzen Total-War-Reihe einen Weg in die Zukunft weist.

## Wer sind die Chaoszwerge?

Mit Forge of the Chaos Dwarfs bekommt ihr für 25 Euro (Preisrekord für einen Warhammer-DLC) eine neue Fraktion. Diese Zwerge sind keine simple Variation der altbekannten Barträger, sondern geben dem Begriff Giftzweig eine ganz neue Bedeutung: tyrannisch, grausam und verräterisch. Das fasst

die Persönlichkeit der meisten Chaoszwerge gut zusammen. Eine bössartige Fraktion, die allerdings auch ein wenig zwischen den Stühlen sitzt. Mit geschickter Diplomatie sind Bündnisse mit Völkern wie Cathay oder Kislev prinzipiell im Bereich des Möglichen, weitaus häufiger zählen aber Skaven, Norsca und vor allem andere Chaosfraktionen zu euren besten Freunden.

Klar, wenn es Warhammer 3 an einer Sache nicht mangelt, dann sind das Chaosfraktionen. Die Zwerge wären so gesehen die siebte dieser Art. Doch keine Sorge, die »Dawi'zharr« unterscheiden sich trotz ihres Namens enorm vom restlichen Chaos. Immerhin nutzen sie keine altbekannte Dämonenbrut, sondern setzen auf Feuermagie, Hobboblins, schwere Fußsoldaten, Monster und natürlich dämonisches Schmiedewerk. 30 komplett neue Einheiten führen die Chaoszwerge ins Feld, angeführt von drei neuen Heldentypen, einem legendären Hel-

**Vielseitige Ausbildung**  
Manchmal ist der Situation auf dem Schlachtfeld mit herkömmlichen Mitteln nicht flexibel genug. Das ist, wo die vielseitigen Ereignisse anpassen, trainieren die Truppen der Armee mit einer Vielfalt von Waffen.

- Ausstattungskosten: -10% für Erhöhung der Kapazität von Nahrung- und Gesundheitsfarmen
- Rekrutierungskosten: -10% für Chaoszweig-Infanterie
- Rang bei Rekrutierung: +1 für Chaoszweig-Infanterie

Die folgenden Einheiten erhalten Boni von dieser Technologie:

- Waffen des Krieges
- Blutopfer
- Vielseitige Ausbildung

**Ausrüstung und Rohmaterial wird auch benötigt, um Vorteile im Techtree freizuschalten.**

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Wert auf ein gutes Wirtschaftssystem legt.
- ... ihr eine tolle Fraktion selbst spielen wollt.
- ... ihr Lust auf eine Kampagne ohne Zeitdruck habt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr böse Völker generell doof findet.
- ... ihr Fraktionsbalance für das Wichtigste haltet.
- ... ihr inzwischen genug von Warhammer 3 habt.



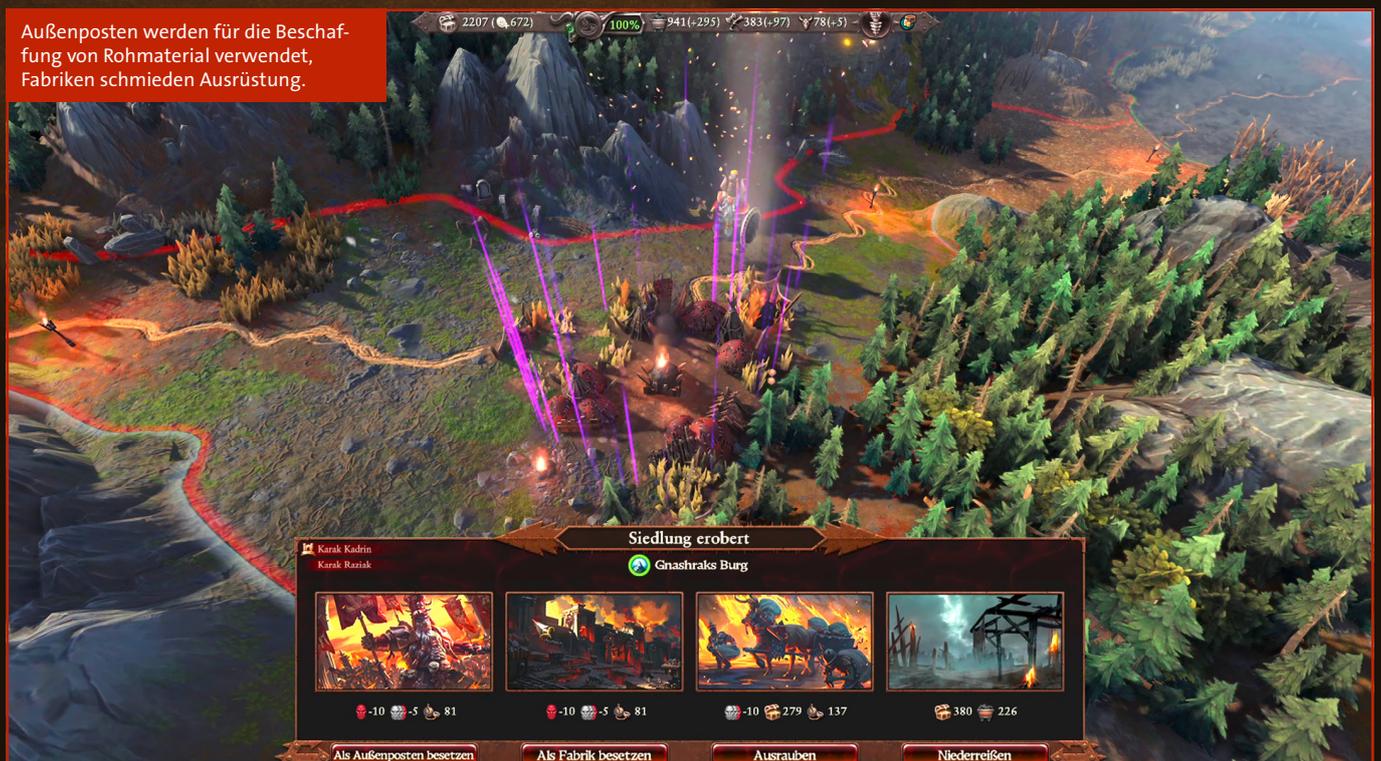
den, zwei Kommandanten und drei legendären Kommandanten. Dabei haben diese Zwerge auf dem Schlachtfeld keine Schwäche und decken nahezu jede Kategorie ab. Hobgoblins agieren als Fleischschilde und Kavallerie. Zwerge bilden eine starke Frontlinie und richten mit Donnerbüchsen Schaden aus der Ferne an. Stierzentauren sind schnelle Monster, Taurusse und Lamassu können sogar fliegen. Und die Artillerie? Beim Barte des Zwergenpropheten, ihre Geschütze kennen wahrlich keine Gnade! Damit lassen sich in Sekunden ganze Armeen in Asche verwandeln. Objektiv gesehen wirkt die Einheitenriege der Chaoszwerge

fast schon übermächtig, gerade im Vergleich mit ihren unchaotischen Vettern. Dass sie in Immortal Empires trotzdem nicht in wenigen Runden die ganze Welt zu Ehren ihres Feuergottes Hashut in Brand setzen, liegt an ihrem genialen, aber wunderbar kniffligen und damit auch aufs Ausbreitungstempo drückenden Wirtschaftssystem.

**So eine Wirtschaft gab es noch nie**  
 Manch einer von euch mag vielleicht denken: »Was will der denn jetzt? Da ködert er uns mit dem Versprechen eines wegweisenden DLCs in den Artikel und redet dann plötzlich über Wirtschaft? Das ist doch Total War und nicht

Total Economy!« Hört mir aber erst einmal zu! Die Total-War-Reihe und Warhammer im Besonderen war nie ein besonders wirtschaftliches Spiel. In den meisten Fällen ging es hier vor allem darum, Gold anzuhäufen. Über Handel, Gebäude und Plünderung. Es gab noch Experimente wie die Nahrungsversorgung in Three Kingdoms oder das Ressourcensystem in Troy. Letzteres entpuppte sich aber im Endeffekt als trojanisches Pferd und brachte mehr Probleme, als es löste.

Mit den Chaoszwergen hat Creative Assembly aber eine derart clevere Verzahnung von Mechaniken entworfen, dass ich mir wünsche, dieses System würde in künftigen



# MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Ich habe mich als bekennender Zwergen-Fan schon vor dem Release auf Forge of the Chaos Dwarfs gefreut und bin jetzt richtig begeistert. Ich hätte nie geglaubt, in einem Total War mal ein derart verzweigtes Wirtschaftssystem zu Gesicht zu bekommen. Ich hoffe so sehr darauf, dass sich Creative Assembly das merkt und mindestens Teile davon für die historischen Ableger wiederverwertet. Man muss ja kein garstiger, kleiner Chaoszweig sein, um auf Produktion und Handel zu setzen. Das würde sich in jedem anderem Total War genauso gut machen! Es ist aber nicht nur das ausgeklügelte Wirtschaftssystem, das die Chaoszwerge so spielenswert macht. Gleiches gilt auch für ihre pure militärische Macht. Was die Chaoszwerge da auffahren, kann sich wirklich sehen lassen. Ich persönlich brauche in einem Einzelspielerstrategiespiel keine perfekte Balance, aber kann verstehen, wenn das nicht jedem gefällt. Ich wünschte mir ja selbst, die normalen Zwerge hätten parallel ein Update erhalten, das sie zumindest auf die gleiche Stufe hebt wie ihre Verwandten mit den hohen Hüten. So werden sie aber nach allen Regeln der Kunst in den Boden gestampft. Es gibt sicher noch ein paar Details, an denen sich herumkritteln lässt. Etwa dass die verzahnte Wirtschaft etwas undurchsichtig bleibt. Davon abgesehen kann ich den DLC jedem Warhammer-Fan nur wärmstens ans Herz legen, selbst wenn ihr kein Zwergen-Fan seid.

Total Wars zum Standard reifen. Zumal es auch in historischen Ablegern denkbar wäre, immerhin geht es hier um gar unmögliche Dinge wie Produktion, Handel und Personal. Und das, ohne vom eigentlichen Kern des Spiels abzulenken – der Eroberung.

Chaoszwerge benötigen für ihre Wirtschaft neben Gold noch Rohmaterialien, Ausrüstung und Arbeitskraft. Nebensiedlungen produzieren dabei hauptsächlich entweder Rohmaterial durch Minen oder Ausrüstung durch Schmieden. Letzteres benötigt allerdings wiederum ausreichend Rohmaterial, weshalb eine gesunde Balance immer ratsam ist. Sowohl Rohmaterial als auch Ausrüstung brauchen die Zwerge außerdem, um bestimmte Gebäude zu errichten. Rohmaterial, um große Siedlungen zu vergrößern und Ausrüstung für bessere Einheitenproduktion. Gold bleibt ebenfalls relevant, weil ich damit nach wie vor Einheiten ausbilde und auch manche Gebäude baue. Euch schwirrt schon der Kopf? Jetzt geht es erst richtig los!

## Heizt die Essen an!

Nebensiedlungen zu erobern und Ressourcen zu produzieren ist nur der erste Schritt. Denn damit diese Werkstätten auch betrie-

In der Höllenschmiede bekommen Einheiten Runen verpasst, die sie noch weiter verbessern.



ben werden, setzen die Chaoszwerge auf ... ähem ... sagen wir: ehrenamtliche Arbeitskräfte. Da aber niemand wirklich freiwillig in die von Schwefel, Feuer und Asche durchsetzten Werkstätten herabsteigt, müssen die Chaoszwerge ihre Arbeitskraft herbeikarren. Die sinkt zudem über die Zeit immer weiter ab, vermutlich weil ihre Aufseher nicht unbedingt viel auf Arbeitsplatzsicherheitsaufklärung geben. Der beste Weg, das auszugleichen, liegt im regelmäßigen Kampf oder der Plünderung der Nachbarländer. Damit garantiert Forge of the Chaos Dwarfs, dass die Wirtschaft den Krieg anfeuert und der Krieg die Wirtschaft. Ein für Total War schlichtweg geniales System!

Die Verkettung geht sogar noch weiter. Wie Cathay können auch die Chaoszwerge lukrative Handelskarawanen losschicken. Damit lassen sich Gold oder Ausrüstung in noch mehr Gold, Rohstoffe oder Arbeitskraft umwandeln. Niemals so viel, dass es den Krieg überflüssig macht, aber doch genug, um relevant zu bleiben.

Die Chaoszwerge können zusätzlich in jeder Region Fuß fassen und erleiden keinerlei Einbußen durch das falsche Gelände. Das verführt zwar dazu, jeden Winkel der Welt einfach zu besetzen und eure Städte in Schmieden oder Minen zu verwandeln, das ausgeklügelte Wirtschaftssystem sorgt allerdings irgendwann dafür, dass sich dieses Vorgehen strategisch nicht mehr lohnt.

Immerhin brauche ich für jede Produktionsstätte Arbeitskraft. Wird das Reich zu schnell zu groß, ebbt die Versorgung ab, da ich gar nicht so viele Kriege erfolgreich führen kann, wie ich unbezahlte Praktikanten benötige. Das ist ein Grund, weshalb die Chaoszwerge trotz ihrer absurden militärischen Stärke nicht sofort alles plattwalzen. Auch ihre besten Einheiten können sie nicht grenzenlos produzieren. Denn es wird Ausrüstung verbraucht, mit der für jeden Einheitentyp erst einmal teure Slots freigekauft werden müssen. Und um dann wirklich alles aus den Einheiten rauszuholen, wird noch mehr Ausrüstung herangeschafft. Die stecke ich dann einfach in die Manufaktur von Runen, mit denen Einheiten besondere Vorteile erhalten. Runen kosten allerdings erneut jede Runde Ausrüstung und nochmal mehr, wenn ich von dem gebufften Einheitentyp mehrere Versionen besitze.

## Zwischen Verrat und Bündnissen

Politik spielt in der Gesellschaft der Chaoszwerge ebenfalls eine große Rolle. Obwohl das Volk aus einer Vielzahl unabhängiger Fraktionen besteht, werden sie alle vom Großen Rat regiert. Dieser Rat tagt im Turm von Zharr, und hier gilt es, Sitze verschiedener Distrikte mithilfe einer Einflussressource zu beanspruchen. Auch dieses System wirkt sehr durchdacht und stellt mich im Partieverlauf immer wieder vor spannende Ent-





scheidungen. Denn einerseits liefert jeder Sitz andere verführerische Boni. Andererseits bekommen alle Chaoszwerge-Fraktionen einen mächtigen Buff, sollten sämtliche Sitze eines Distrikts belegt werden, egal von wem. Die Zwerge können sich also sowohl für die Gemeinschaft einsetzen als auch egoistisch nach Sitzen greifen.

Ich kann sogar einen bereits vergebenen Sitz für noch mehr Einfluss an mich reißen, was für dicke Luft sorgt. Vor allem im Krieg zwischen zwei Chaoszwerge-Parteien. In meiner Testpartie generierte ich dank eines Sitzes im Industriedistrikt zum Beispiel jede Menge Gold durch Handel. Als ein Konkurrent mir diesen Platz plötzlich entriß, rutschte mein Einkommen von jetzt auf gleich ins Negative, was meine Kriegsbemühungen enorm einschränkte. Dieser verfluchte Wicht! Aber eben auch richtig spannend!

Allgemein sorgt die Verzahnung zahlreicher Wirtschaftsmechaniken der Chaoszwerge dafür, dass dieses Ökosystem verflucht leicht aus dem Gleichgewicht geraten kann.

Wenn an einer entscheidenden Stelle die Versorgung abbricht oder ein Gebäude zerstört wird, gefährdet das schnell eure gesamte Wirtschaft. Hier findet sich auch mein einziger größerer Kritikpunkt am DLC: Es fehlt stellenweise an Transparenz, was gerade wie und wo produziert wird. Regelmäßig sehe ich Änderungen an meiner Wirtschaftsbilanz, deren Ursache das Spiel mir nicht erklärt, sondern die ich selbst suchen muss. Was angesichts der Größe der Spielwelt und der Komplexität des Wirtschaftssystems alles andere als leichtfällt. Hier würde ein darauf spezialisiertes Nachrichten- und Icon-System wie in einem Aufbauspiel Wunder wirken.

### Das größte Ärgernis ist jetzt cool

Auch wenn die meisten von euch die Chaoszwerge vermutlich in der Megakampagne Immortal Empires spielen wollen, solltet ihr in ihre Chaosreich-Kampagne zumindest mal reinschnuppern. Denn die spielt sich komplett anders als die der anderen Fraktionen und verzichtet vor allem auf das nervige

Abklappern der Chaosreiche. Und gerade das macht diese alternative Kampagne so unterhaltsam! Ganz ohne Zeitdruck geht es darum, für den großen Bohrer des Gottes Hashut mehrere Relikte zu sammeln. Diese Relikte werden von mächtigen Armeen bewacht oder in stark verteidigten Städte gehortet. Als Anführer der Chaoszwerge kann ich sowohl recht unbekümmert erstmal die halbe Welt erobern als auch direkt nach den Relikten suchen. Die Chaoszwerge bekommen also genau die Sandbox-Freiheit, die in den Chaosreiche-Kampagnen des Hauptspiels fehlt, samt ebenso interessanten wie unterhaltsamen Siegbedingungen.

So liefert Forge of the Chaos Dwarfs mehr als »nur« eine neue Fraktion. Es lässt euch Warhammer 3 mit neuen Augen erleben – und das unabhängig davon, wie ihr es am liebsten spielt. Eine große Leistung für ein so kurz geratenes Völkchen. ★

## WARHAMMER 3 FORGE OF THE CHAOS DWARFS

- 🟢 unglaublich ausgeklügelte Wirtschaft
- 🟢 30 neue Einheiten, die richtig reinhauen
- 🟢 Politiksystem mit Potenzial für Gemeinheiten
- 🟢 neue Bohrerkampagnen mit unterhaltsamen Zielen und deshalb viel Motivation
- 🟢 gewohnt großartig inszeniert und vertont
- 🔴 die Gründe für wirtschaftliche Einbußen sind oft ziemlich uneindeutig
- 🔴 Chaoszwerge sind im Vergleich mit den anderen Völkern ziemlich mächtig

### FAZIT

Eine rundum grandiose Erweiterung, die mit zum besten gehört, was es für Warhammer und Total War jemals gab.



Um den Großen Bohrer des Hashut zu bauen, müssen die Chaoszwerge die ganze Welt nach Relikten durchkämmen.