Feuer, Eis, Wüste und grüne Wiesen – was für ein Chaos! Wenn in Warlock 2: The Exiled Krieg zwischen Erzmagiern geführt wird, dann ist jedes Mittel recht. Die **Ländereien** des Gegners mit Terraforming-Sprüchen zu verwüsten, ist besonders beliebt.

Warlock 2 The Exiled

⊕ Stärken

+ Fantasy-Civilization mit Taktik-Feldzügen
+ Vielzahl von Einheiten, Zaubern und Monstern
+ viel Abwechslung beim Städtebau
+ mehr Rassen, Gebäude, Magier-Spezialisierungen

⊖ Schwächen

- Änderungen zum Vorgänger nicht augenfällig
- Story-Quests immer gleich

Das sieht ja immer noch aus wie Civilization mit Riesenratten! Und trotzdem lohnt sich ein erneuter Besuch auf den Hexfeldern Ardanias.

Von Christian Weigel

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Ino-Co Plus (Warlock: Master of the Arcane, GS 05/12: 82 Punkte)**
Termin: **10.4.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Alles Schrott! Zumindest Ardania. Die Fantasy-Welt ging bei unserem letzten Eroberungsversuch nämlich zu Bruch und besteht nun nur noch aus im Äther treibenden Einzelteilen. Macht aber nix, in **Warlock 2: The Exiled**, dem Nachfolger von **Warlock: Master of the Arcane** bekommen wir trotzdem wieder die Chance, als Erzmagier den Thron zu erobern. Hoffentlich machen wir dabei nicht noch mehr kaputt!

Das mit den Scherben klingt ähnlich wie im Fantasy-Strategiespiel **Eador: Masters of the Broken World**, bei dem Helden und Armeen auch von Weltscherbe zu Weltscherbe springen und Rundentaktik-Schlachten bestreiten. **Warlock 2** schlägt aber ein forscheres Tempo an und wirft uns schneller ins Schlachtgetümmel, als wir »Feuerball« buchstabieren können. Kämpfe finden nämlich nicht in einem separaten Modus statt, sondern Runde für Runde auf den Hexfeldern - ähnlich wie in **Civilization 5**. Bevor wir uns versehen, kommandieren wir Bogenschützen gegen Riesenratten, räuchern feindliche Siedlungen mit Belagerungsmaschinen aus und freuen uns darüber, dass unsere Infanterie schon wieder befördert wurde und dafür eine neue Fertigkeit erhält. Wir müssen unsere Einheiten möglichst geschickt einsetzen, um gegen alle möglichen Arten von herumstromernden Monstern und die Schergen anderer Magier siegreich zu sein. Zur Verbreiterung unserer Machtbasis bauen wir Städte, die wir je nach Bedarf auf Truppenrekrutierung, Mana-Regeneration, Füllung unserer Kornkammern oder Steuereinnahmen trimmen.

Welche Funktion eine Stadt in **Warlock 2** einnimmt, bestimmen wir über Gebäude. Kasernen, Mühlen oder Marktplätze nehmen in den Städten nicht nur einen abstrakten Listenplatz ein, sondern werden um den Stadtkern herum auf ein freies Hexfeld platziert. Jede der nun sechs Rassen – Menschen, Elfen, die mechanisch orientierten Svarts, Untote, Dunkelelfen und Goblins – verfügt dabei über eigene Bauwerke und eigene Truppen. Svarts-Architektur beispielsweise besteht aus Fabriken, in denen wir

Sprachprobleme

Warlock 2 erscheint mit englischer Sprachausgabe und deutschen Texten. Die sind aber im Benutzerinterface oft falsch. »Nahe Stadtansicht« anstelle von »Stadtansicht schließen« auf der Schaltfläche, mit der wir aus einem Stadtmenü wieder zurück auf die Hauptkarte kommen, ist nur ein ärgerliches Beispiel. Hier hat offensichtlich ein Übersetzer, ohne zu wissen, worum es geht, den Befehl »Close City View« exakt falsch eingedeutscht.

Kaum Neues, trotzdem gut

Christian Weigel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Warlock 2 mit seinen Hexfeld-Schlachten und der nicht übermäßig verkopften Reichsverwaltung macht mir eine Menge Spaß. Ich kann große Armeen aus Wegwerf-Truppen aufstellen oder viel Geld und Zeit in unschlagbare Elitekämpfer investieren, um die anderen Magier das Fürchten zu lehren und die vielen Welten zu erkunden. Die neuen Elemente wie die zusätzlichen Rassen, Geländearten, Zaubersprüche und viele Detail-Verbesserungen fügen sich sehr gut ins Spiel ein. Optisch ähneln sich die beiden Warlocks wie zweieiige Zwillinge anstatt wie Großvater und Enkel, aber das macht nichts -lieber neue Spielelemente und die gleiche Grafik als umgekehrt. Nur die aufgezwungene Wiederholung der Hauptquests in jedem neuen Spiel stört mich.

mechanische, zu Belagerungsgerät umfunktionierte Baumaschinen zusammenschrauben. Elfenstädte dagegen setzen auf Schießstände, um die tödlichen Bogenschützen der Spitzohren auszubilden. Die sechs Rassen spielen sich jedoch nicht grundlegend anders. Nur die Untoten verbrauchen statt Nahrung Mana und können auf Bauernhöfe verzichten.

Wo genau liegt nun der Unterschied zwischen **Warlock: Master of the Arcane** und seinem Nachfolger? Auf den ersten Blick ist es beinahe unmöglich, die beiden Titel auseinanderzuhalten, am Interface und der Spielmechanik wurden eher Details verän-

Taktikschlachten und magisches Dauerfeuer

dert, etwa dass hinter Nahkämpfern aufgestellte Bogenschützen nun automatisches Sperrfeuer schießen, wenn die Vordermänner angegriffen werden. Super aber: Die Zauber-Forschung erfolgt jetzt nicht mehr blind, sondern kann anhand eines Technologiebaums abgearbeitet werden. So kommt man leichter an seine Wunschsprüche.

Die größte Neuerung des zweiten Teils verbirgt sich hinter dem namensgebenden Exiled-Spielmodus mit seiner in verschiedene Teile zersplitterten Welt. Die Weltenbruchstücke sind über Portale miteinander verbunden und bestehen aus abgeschlossenen Miniregionen. Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, die Landschaften der Bruchstücke differenziert und optisch ansprechend darzustellen. Die verschiedenen Bereiche wie tote Welt, Dschungel, Wüste, Mond oder Kristalllandschaft sehen toll aus und passen sich viel organischer aneinander an als noch im Vorgänger. Dadurch, dass wir keine in der Fläche zusammenhängende Karte erobern müssen, springen wir in Insel-Hopping-Manier von Segment zu Segment und sichern unsere neuen Territorien mit Brückenköpfen. Jede neue entdeckte Splitterwelt ist dabei eine Überraschung mit eigenen Herausforderungen und neuen Monstern. Unsere Truppen werden (wenn wir sie am Leben erhalten können) nach und nach zu unbezwingbaren Veteranen. Dies und das Element, eine Welt nicht nur zu überrollen, sondern Stück für Stück zu entdecken, verleiht **Warlock 2** einen leckeren Beigeschmack von Rollenspiel.

Der zweite wichtige Unterschied zu **Warlock: Master of the Arcane** liegt in der Handlung. Zwar spielen wir immer auf einer zufallsgenerierten Welt, die Entwickler versuchen aber mit Questreihen und Ereignissen einen gewissen Storyfluss entstehen zu lassen. Das gelingt zunächst recht gut - beim ersten Durchgang sind wir beispielsweise beeindruckt, als ein rivalisierender Magier uns androht, so lange unser Gebiet zu verwüsten, bis wir einen Zauberspruch gefunden haben, den er noch nicht kennt. Eifrig machen wir uns auf die Suche. Dieses unverschämte Rumgefummel an unserem Territorium muss aufhören! Ständig schüttet der feindliche Zauberhansel Hügel auf, lässt Wüsten entstehen, schockfrostet mit Eisstürme unsere Farmen oder lenkt Lavaströme durch unsere Häuser. Das magiebasierte Terraforming ist nämlich beinahe so ausgefeilt wie im Klassiker **Alpha Centauri**.

Die Svarts bauen gerne monströse metallene **Maschinen**, die sich super als Belagerungsgerät einsetzen lassen.

Als wir aber beim fünften angefangenen Spiel bemerken, dass diese Questreihe unerbittlich und unaufhaltsam ungefähr in Runde 50 auftritt, hat unser Enthusiasmus schon nachgelassen. Nicht jedes Mal den gleichen Questfahrplan abzuspulen, hätte dem Spiel gut getan. Christian Weigel / PET

TERMIN 10.4.2014 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Warlock 2
The Exiled

Strategie

Publisher	Paradox Interactive
Entwickler	Ino-Co
Sprache	Deutsch, Englisch, Russisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Mehrspieler-Partien mit bis zu vier Parteien
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE Multiplayer-Lobby MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Gut
»Mehrspieler-Partien sind wesentlich herausfordernder als die KI.«

GRAFIK 7/10
+ wunderschöne, organisch ineinander übergehende Landschaften + liebevolle Einheiten-Animationen
+ sehr ansehnliche Zaubereffekte, vor allem beim Terraforming

SOUND 7/10
+ Atmosphäre-Geräusche passend zu den Scherben
+ witzige Sprachsamples − keine deutsche Synchronisierung
− dudelige Langweil-Musik von der Stange

BALANCE 8/10
+ fünf Schwierigkeitsgrade + Kämpfe stets nachvollziehbar
+ Völker gut abgestimmt + gescheite Spruchforschung
− manche Einheiten dezent übermächtig − kein echtes Tutorial

ATMOSPHÄRE 9/10
+ imposante Fantasy-Welt + dezent eingesetzter ironischer Unterton + beeindruckendes Terraforming
− magere Quest-Präsentation

BEDIENUNG 8/10
+ bequeme Maussteuerung + Kampfergebnis-Prognosen
+ Erinnerung an mögliche Aktionen vor Rundenende
− Auto-Cast für Zaubersprüche wäre wünschenswert

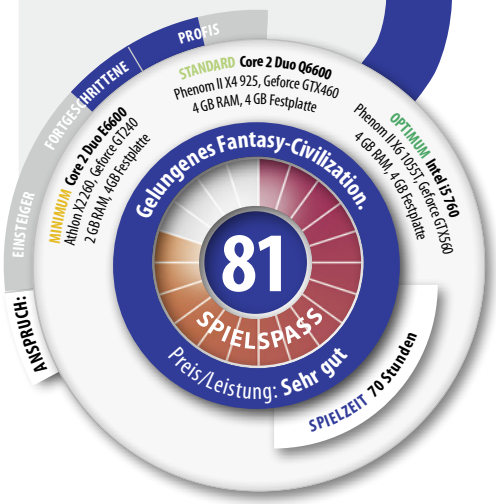
UMFANG 10/10
+ hoher Wiederspielwert
+ viele verschiedene Welten zum Entdecken + doppelt so viele Rassen, Zauber und Einheiten wie im Vorgänger

STARTPOSITIONEN 8 8/10
+ Startstadt hat immer gutes Umland + Start-Weltenscherbe eignet sich grundsätzlich für Aufbau einer starken Basis
− manche Weltenportale enden in ungünstigen Sackgassen

KI 8/10
+ expandiert aggressiv + setzt ihre Truppen gut ein
− lässt gerne Siedler ins Verderben laufen
− neutrale Monster neigen zu Kamikaze-Angriffen

EINHEITEN 9/10
+ riesige Vielfalt + Einheiten leveln auf + Fernkämpfer, Nahkämpfer, Heiler, Zauberer, Belagerungsmaschinen, Riesenroboter und Helden − keine Kavallerie-Einheiten

ENDLOSSPIEL 7/10
+ motiviert immer wieder neu + jede Partie spielt sich anders
+ kein zu schnelles Übernehmen der Karte mehr dank Portalen und freien Städten − immer wieder die gleichen Story-Quests



Der tapferste Ritterorden von Warlock reitet auf sturen Eseln. Die Geisteshaltung dieser Paladine ähnelt der ihrer Reittiere.