

Die haushohe Arachnarok-Spinne gehört zu den mächtigsten Waffe der Grünhäute, sie kann ganze Zwergendivisionen aufreiben.

Total War: Warhammer

# DAS COOLSTE TOTAL WAR

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **The Creative Assembly** Termin: **2016**

**Endlich durften wir eine Warhammer-Schlacht anspielen – und hatten so viel Spaß wie lange nicht mehr bei Total War.** Von Maurice Weber

Total War und Warhammer – da kommt zusammen, was zusammen gehört. Für gewaltige Fantasy-Schlachten ist die Strategiewelt wie gemacht. Riesige Ungeheuer, andere abgedrehte Einheiten, Flieger und Zauberer, strahlende Helden, all das verspricht großartige Atmosphäre genauso wie neue Strategien. Könnte aber auch für Kopfschmerzen sorgen, wenn die KI mal wieder bockt oder die Balance bröseln. Außerdem schweigen die Entwickler so eisern über die Kampagne, dass es verdächtig wirkt: Haben die etwas zu verbergen? Fürchten sie gar, dass sich Total War: Warhammer nur wie ein Drittel eines größeren Spiels anfühlt, das mit den Folge-teilen der geplanten Trilogie komplettiert wird? Etwa, weil es nur vier spielbare Völker gibt? Entsprechend gespannt besuche ich Creative Assembly im englischen Horsham, wo ich zum ersten Mal eine Warhammer-Schlacht anspielen kann. Wenig später veröffentlicht Publisher Sega zudem eine Vorab-Zeichnung der Kampagnenkarte. Beides – Schlacht und Karte – macht Lust auf mehr.

## Ab unter die Erde

In der Schlacht befehle ich den Zwergenkönig Thorgrim Grollbart und seine Getreuen, die auf dem Weg durch einen verfallenen Tunnel von einer grünhäutigen Horde überfallen werden. Wie bei der schon bekannten Schlacht am Schwarzfeuerpass handelt es sich dabei um eine Questmission, also vorgefertigt und mit Story – eine Neuheit in Total War. Genau wie der Schauplatz: In den Zwergentunneln kämpfe ich erstmals unter

der Erde. Was vor allem heißt, dass ich meine Truppen in einem langen Korridor aufstelle statt auf einer quadratischen offenen Fläche. Genau das Richtige, um den Feind an meiner zwergischen Verteidigungslinie zu brechen! Das spielt sich zwar angenehm taktisch, trotzdem fehlen mir noch ein paar zusätzliche Raffinessen, um die Höhlengemetzel wirklich besonders zu machen. Knifflig wär's zum Beispiel, wenn ich unter der Erde keine Flugeinheiten einsetzen dürfte.



Die Zwerge sind das fortschrittlichste Volk im Spiel und führen Kanonen und Helikopter ins Feld.



Wenn wir lange genug ausharren, kommen Gyrokopter zur Verstärkung.



Detaillierte Einheiten und tolle Animationen sorgen für Stimmung.

Aber zurück zur Schlacht und zur Einheiten-Inventur! Die Völker von Warhammer unterscheiden sich viel drastischer als zwei Barbarenstämme in Rome. Deshalb soll Total War: Warhammer mit seinen vier Fraktionen auch mehr Umfang bieten, als es scheint. Creative Assembly will mit jedem einzelnen Volk stärker in die Tiefe gehen und Unterschiede herausarbeiten. Und tatsächlich unterscheidet sich mein zwergisches Arsenal spürbar von dem der Grünhäute, ich muss ohne Kavallerie und Zauberer auskommen. Meine Barträger vertrauen stattdessen auf ihre Handwerkskunst. Schwerste Rüstungen und hochwertige Äxte machen sie zu standhaften Nahkämpfern, während die zweite Reihe mit Orgelkanonen, Musketen und Flammenwerfern ein Inferno entfesselt.

### Schlachtstimmung pur

Schon mit dem Ansturm der ersten Goblinhorden weckt das Spiel dann genau die erhoffte Fantasy-Schlachtenstimmung. Die Eisdriechen lassen Flammenzungen in die grünen Wogen gleißen, dann prallen die Angreifer herrlich animiert auf meine Verteidiger. Goblins springen ihren Feinden wild grinsend mit dem Speer entgegen, Spinnenreiter trampeln über Zwerge hinweg, bis die sich formieren und die Äxte schwingen – die Animationen können sich sehen lassen. Genau wie die Einheitenmodelle, bis hin zu Details wie feinen Goldziselierungen auf jeder Zwergenwaffe. Einzig das Schlachtfeld selbst wirkt stellenweise noch etwas trist, auch wenn Zwergenruinen und riesige Flammenkessel eine schicke Deko abgeben.

### Was kann die KI?

Die ersten Angriffe schlage ich noch problemlos zurück. Die Goblins greifen zwar in Wellen abwechselnd über beide Flanken an, was jedoch eher als Aufwärmübung dient. Trotzdem spielt die KI schon recht kompetent. Sie versucht, mit ihren Reitern meine Verteidiger zu umgehen und mir in die Seite zu fallen. Lasse ich mal eine Lücke in meinen Reihen und entblöße damit meine Artillerie, schießen die Spinnenreiter pfeilgerade darauf zu. Aber gut, das sollte zur KI-Grundausbildung gehören. Und in dieser Schlacht hat sie es besonders leicht, weil ihre Truppen geskriptet an meinen Flanken spawnen. Vor allem will ich wissen, wie die KI mit den großen Fantasy-Neuerungen klarkommt, mit Zaubern, Fliegern, Helden und Monstern. Die Entwickler beteuern zwar, das KI-Team aufgestockt und von Anfang an eng mit den Einheitendesignern zusammengearbeitet zu haben, um das in den Griff zu kriegen. Aber das sagen sie ja nicht zum ersten Mal.

Und wie auf Befehl wirft mir das Spiel plötzlich eine Bande aus Trollen und Riesen in den Rücken. Und die spürten sofort zu meinen wertvollen Feuerdrachen. Ich spicke sie mit Pfeilen – reicht nicht. Schlächter vor! Diese spezialisierten Anti-Monstereinheiten habe ich mir extra in Reserve gehalten, sie verleihen dem Spiel eine ganz neue Konterdimension. Gut, dass ich sie mir für solche Situationen aufgehoben habe! Allein schaffen sie es aber auch nicht, dafür wirft der Feind zu viele Trolle und Riesen ins Rennen. Wie viele das sind, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, auf »Leicht« müsste ich nur

Trolle zurückschlagen. Ob die KI auch neue Strategien fährt, lässt sich beim kurzen Anspielen noch nicht beurteilen. Als ich den Riesen noch zwei weitere Infanterie-Trupps entsende, kriege ich die Situation endlich in den Griff. Dafür lasse ich meine linke Flanke in einem erbärmlichen Zustand – und es naht schon die nächste Welle!

### Helden an die Front!

Meine Helden habe ich bislang noch nicht eingesetzt – dabei sind die mächtigen Krieger. Also schlägt die Stunde des Thorgrim Grollbart. Der Zwergenkönig lässt sich stilvoll auf seinem Thron in die Schlacht tragen.



Zwergenmonarch Thorgrim Grollbart lässt sich auf seinem Thron in die Schlacht tragen.

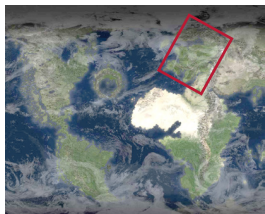


Michael Graf  
@Greu\_Lich

Ja, die Schlachten sehen grandios aus. Was mich – und vermutlich viele andere Serienfans – bei einem Total War aber am meisten interessiert, sind KI und Kampagne. Gut, die Computerschlauheit bleibt wie immer abzuwarten. Und dass sich Creative Assembly beim Solofeldzug bedeckt hält, ist alte Tradition. Sollte die Humble-Bunde-Zeichnung aber tatsächlich die Kampagnenkarte zeigen, wäre ich schon mal beruhigt: 52 Provinzen sind nur minimal weniger als in Rome 2. Gut so. An einer Total-War-Kampagne will ich mich wochenlang festbeißen, nicht nur ein Wochenende lang.

Skeptisch bin ich noch bei der zehnstündigen Story-Einführung. Denn erstens waren Erzählkampagnen noch nie die Stärke von Creative Assembly (siehe der nette, aber wenig denkwürdige Prolog von Empire), zweitens möchte ich gerne frei entscheiden, wen ich erobere. Wenn sie gut gemacht sind, dürften die Geschichten allerdings einigen Wiederspielwert entfalten: Könnte schon interessant sein, die Perspektiven aller Völker zu erleben. Und natürlich auch ihre spielerischen Eigenheiten. Ich hoffe, dass sich die vier Fraktionen tatsächlich so unterschiedlich anfühlen wie, sagen wir, Nomaden und sesshafte Völker in Total War: Attila. Wenn also jede Fraktion nicht nur andere Herausforderungen, sondern auch ganz eigene Spielmechanismen mitbringt. Vorausgesetzt, alles funktioniert. Ich sage nur Politiksystem von Rome 2.

## Das wissen wir über die Kampagne



Die Umriss der Warhammer-Welt ähneln denen der realen Erde. Die Alte Welt (siehe Markierung) entspricht Europa, hier wird Total War: Warhammer spielen. Die Neue Welt im Westen (»Amerika«), die Südlande (»Afrika«), die Östlichen Länder (»Asien«) sowie die mittige Hochelfeninsel Ulthuan bieten noch Raum für die beiden Nachfolger.

- I. Zu Release wird es nur vier spielbare Völker geben, die aber in verschiedene Unterfraktionen unterteilt sein werden. Außerdem deuteten die Entwickler an, dass es noch weitere Völker geben könnte, die wir nur noch nicht selbst kommandieren dürfen. Langfristig wollen sie alle Warhammer-Völker ins Spiel bringen. Hoffentlich nicht durch bergeweise kostenpflichtige DLCs.
- II. Jedes Volk hat seine eigenen Besonderheiten. Die Zwerge können sich beispielsweise durch verfallene Tunnel bewegen und erhalten Boni, wenn sie unterirdisch kämpfen. Außerdem tragen sie ins große Buch des Grolls jede Beleidigung gegen ihr Volk ein. Dadurch sollen wir spezielle Vergeltungsmissionen kriegen.
- III. Wie in Rome 2 können wir unsere Armeen wieder in unterschiedliche Modi versetzen, einer davon ist etwa für die Zwerge die Bewegung durch die Tunnel statt an der Oberfläche. Die Tunnel sind keine komplett zweite unterirdische Parallel-Kampagnenkarte, sondern auf der normalen Oberweltkarte eingezeichnet.
- IV. Die ersten zehn Stunden der Kampagne werden deutlich stärker strukturiert verlaufen als in Total War üblich und eine story-fokussierte Einleitung bieten. Darin starten wir mit nur drei Einheiten und einem Berater und müssen unser Reich erst aufbauen.
- V. Politik, Diplomatie und Handel sollen eine Rolle spielen. Wer will, soll selbst als blutrünstiger Ork Diplomatie treiben dürfen – tut sich damit dann aber schwerer als etwa das Imperium.
- VI. Unsere Agenten sind diesmal Helden, die auch auf dem Schlachtfeld kämpfen. Wir können sie bis Stufe 30 aufleveln und mit jeder Stufe neue Talente oder Items freischalten – wahlweise für den Kampf oder für ihre Kampagnenkarten-Tätigkeit.
- VII. Neben den gewöhnlichen Helden hat jede Fraktion besonders mächtige Anführer. Für die gibt es eigene Story-Questketten. Die sind optional, belohnen uns aber mit mächtigen Waffen.
- VIII. Die Kampagne verläuft zwar rundenweise, kennt aber keine Zeitrechnung mehr, unsere Figuren sterben also nicht an Altersschwäche. Reguläre Helden können im Kampf das Zeitliche segnen, aber Fraktionsführer erholen sich nach einer Weile wieder.
- IX. Spielbare Seeschlachten wird es keine mehr geben. Zwar bauen wir Schiffe und können sie zum Transport von Truppen nutzen, aber Kämpfe zwischen zwei Flotten würfelt der Computer aus.
- X. Die drei Teile der Trilogie lassen sich als Standalone-Titel spielen, aber auch zusammenfügen. Dann vereinigen sie sich zur angeblich größten Weltkarte, die es in Total War je gab.

**10** Das Ödland rund um den Stadtstaat Marienburg spaltete sich einst vom Imperium ab. Das kann der Kaiser doch nicht dulden!

**1** Hier liegt Altdorf, die Hauptstadt des Menschenimperiums, das mit stolzen Rittern, Kriegerpriestern des Sigmar und talentierten Magiern eine vielseitige Armee ins Feld führt. Wir müssen das geteilte Reich erst unter Imperator Karl Franz vereinen.

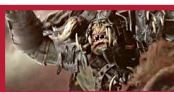


**7** Die alte Welt beinhaltet noch mehr Fraktionen, als die bekannten vier spielbaren, etwa das ehrenwerte Reiterkönigreich Bretonia. Wird es später eventuell per DLC spielbar?

**9** Das Waldelfenkönigreich von Athel Loren dürfte sich ebenfalls als neutrale Fraktion in den Weg eroberswütiger Spieler stellen.

**8** Ein wenig südlich von Bretonnia liegt außerdem Skavenblight, eine Festung der Skaven. Die unterirdischen Reiche der Rattenmenschen sind über die ganze alte Alte Welt verstreut, könnten also als neutrale Fraktionen mitmischen.

**3** In den Dürsterlanden residieren die Grümhäute. Die Horde von Häuptling Grimgork Eisenpelz hat mit Steuern und Handel wenig am Hut, auf einem Feldzug schließen sich uns aber immer mehr Krieger an, je besser wir uns schlagen.



**12** Im frostigen Norsca hausen Barbaren, die den Göttern des Chaos huldigen. Außer gibt es Eisdrachen.

**11** Die Konföderation von Kislev ist ein verarmter Staatenbund, der sich mühsam der einfallenden Trolle und Barbaren erwehrt.

**5** Die Nördliche Chaos-Einöde macht ihrem Namen alle Ehre und beherbergt die Schergen des Chaos, korruptierte Menschen und schreckliche Kreaturen. Die sollen eine Rolle spielen, aber keine spielbare Fraktion darstellen. Gut, das haben die Entwickler von den Hunnen aus Total War: Attila ja auch lange behauptet – und am Ende durften wir dann doch mit ihnen ins Gefecht reiten.



**13** Hier liegt die ehemalige Zwergefenstung Karak Ungor, in der sich der Ober-Ork Grimgork Eisenpelz mal eingenistet hatte.



Dieses Bild der Kampagnenkarte haben Käufer des Total-War-Humble-Bundles bekommen. Es zeigt zwar laut Sega nicht die finale Karte, enthält aber immerhin schon mal 52 Provinzen. Rome 2 hatte 57, die in 183 Regionen unterteilt waren. Auf der Karte haben wir wichtige Warhammer-Orte markiert. Ob die im Spiel vorkommen, ist aber noch offen.

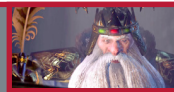
**4** In Sylvania regieren die Vampirfürsten. Wie im Tabletop sollen sie keine reguläre Schützenschuppe besitzen und nur per Magie über Distanz angreifen. Dafür kommandieren sie Horden von Untoten, die sich keine Sorgen um Moral machen müssen. Da Vampire kein Brot backen, sondern Menschen aussaugen, sind wir gespannt, ob die Bevölkerung eroberte Städte zugleich als Vorratskammer dient.



**6** Am Schwarzfeuerpass fand die Schlacht zwischen Karl Franz und Grimgork Eisenpelz statt, die wir bereits gesehen haben.



**2** Karaz-A-Karak ist der Sitz des Zwergekönigs Thorgrim Grollbart. Die Stumpen sind ein stolzes Volk, dessen alte Größe aber in Ruinen liegt und erst zurückerobert werden möchte. Sie setzen auf gepanzerte Infanterie und Kriegsgerät wie Gyrokopter und Kanonen, haben aber keine Reiterei und wenig Ahnung von Magie.





Die Eisendrachen spucken vernichtende Feuerstrahlen. Das stimmungsvolle Interface zeigt ein animiertes Portrait des angewählten Trupps.

und langt von dort aus mit seiner Axt zu. Ich schicke ihn an die offene Flanke, allein stellt er sich drei Hundertschaften Goblins entgegen – und wie! Mit jedem Hieb schmettert er gleich mehrere Grünhäute durch die Luft, nach wenigen Angriffen geben erste Goblins Fersengeld. Bald stauben die drei Trupps in alle Richtungen davon, und Thorgrims Träger spurten ihnen mit dem schweren Thron hinterher, damit seine Majestät ihnen den Rest geben kann. Genau diese Mischung aus Absurdität und schierer Coolness erwarte ich von Warhammer! Auch in Sachen Balance ist das gar nicht so fragwürdig, wie es zunächst klingt, wenn man die Helden einfach als besonders starke Elitetruppen sieht. In Medieval 2 konnte ein Bataillon Ritter ja auch mit links drei Bauernbanden niederreiten.

#### Fähigkeiten statt Formationen?

Als zweiten Helden habe ich einen Thain dabei, einen Nahkampf-Experten, der sich per Fähigkeit aufpumpt oder Feinde schwächt. Total War: Warhammer konzentriert solche aktiven Fähigkeiten größtenteils auf seine Helden, später sollen Thorgrim & Co. bis zu fünf davon haben. Dafür bekommt nicht mehr jeder Bogenschützentrupp eine eigene Fähigkeit, um etwa kurzzeitig mehr Schaden zu verursachen. Gute Entscheidung, finde ich, die Einheits таланnte wirkten in Rome 2 eh austauschbar und brachten selten spannende taktische Entscheidungen. Fragwürdiger dafür: Auch Formationen wie etwa ein Schildwall oder eine Phalanx fehlen komplett. Ich darf nicht mal anordnen, dass sich meine kurzgewachsenen Bataillone lockerer formieren, um weniger Zielfläche für Pfeilhagel zu bieten. Das fehlt mir dann doch, die Entwickler betonen aber, dass sich hier bis zum fertigen Spiel noch etwas tun könnte.

Während ich meinen König zurückpfeife und meine zerfetzten Reihen wieder ordne, setzen die Grünhäute ihre Hauptstreitmacht in Bewegung. Allen voran die riesige Arachnarak-Spinne, ein turmhohes Monstrum mit einem Bogenschützen-Aufbau auf dem Rücken. Aufhalten, sofort! Ich lasse sämtliche Schützen und Kanonen das Ding mit Geschossen spicken, aber es stampft unaufhaltsam weiter. Die Spinne erreicht meine Männer, trampelt einfach mal über zwei Trupps Zwergenkrieger hinweg und macht sich direkt über Thorgrim her. Auch hier weiß die KI, wo sie am meisten Schaden anrichtet. Solche gewaltigen Monster würzen die Kämpfe mit enorm spannenden Höhepunkten – wo sie auftauchen, entbrennt ein verzweifelter Ringen, sie rechtzeitig zu Fall zu bringen, bevor sie die ganze Schlachtlinie ins Chaos stürzen. Am nächsten kommen dem noch Kriegselefanten aus bisherigen Total Wars, aber Warhammer fährt viel eindrucksvollere und abwechslungsreichere Kreaturen auf. Und Gerätschaften: Während die Spinne unter meinen Zwergen wütet und Thorgrim sich schon auf einen Trip zu den Ahnen vorbereitet, treffen zwei Geschwader Gyrokokter als Verstärkung ein. Unter dem Geschützfeuer der Zwergen-Hubschrauber geht das feindliche Monster endlich in die Knie, das Blatt wendet sich.

#### Fragezeichen Balance

Das letzte Ass der Grünhäute ist ihr Schamane, der mir den »Curse of da Bad Moon« in die Armee setzt. Die zufällig umherwandernde Säurekugel schluckt gern mal einen halben Zwergentrupp in wenigen Sekunden. Auch hier stelle ich fest: Die KI hat ein gutes Gefühl dafür, wo ihr Zauber mich am empfindlichsten trifft. Nur mit meinen Gyrokok-

tern kommt sie gar nicht klar. Ich hetze die gleich auf den Schamanen, sprengte auf dem Weg dahin feindliche Infanterie mit einem Bombenteppich auseinander (die Gyrokokter haben als einzige Einheit so eine aktivierbare Fähigkeit) und die KI hat keine Ahnung, wie sie damit fertigwerden soll. Ein weiteres Fragezeichen schwebt über der Magie, die ich nur vom Feind zu sehen bekommen habe. Ich durfte sie noch nicht selbst einsetzen. Wie genau sie limitiert und ausbalanciert wird, bleibt also abzuwarten. ★



**Maurice Weber**  
@Fr0ody42



Nach dem ersten Anspielen sind immer noch einige Fragen offen. Die KI hat zwar grundsätzlich gut funktioniert, ich habe sie aber auch noch nicht in Extremsituationen erlebt – etwa wenn ich sie selbst mit Monstern und Zaubern unter Druck setze oder bei einer Belagerung, wo in Rome 2 einige der größten Probleme auftreten. Und mit meinen Flugeinheiten hatte sie spürbar Probleme. Kein gutes Omen.

Aber was ich spielen durfte, hat mir trotzdem richtig viel Spaß gemacht. Dramatische Fantasy-Massenschlachten, in denen legendäre Helden und titanische Monster aufeinanderprallen, das sorgt für herrliche Stimmung und öffnet gleichzeitig neue strategische Herausforderungen – so muss Total War! Umso gespannter bin ich jetzt auf mehr Infos und echte Ingame-Bilder der Kampagnenkarte. Setzt das nicht in den Sand, Creative Assembly!