Total War: Warhammer

VERFAULT GUT

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **24. Mai 2016**

Auf DVD: Preview-Video, KI-Video

Aus Johannes Rohe wird Mannfred von Carstein. Exklusiv konnte Johannes die Vampirkampagne von Total War: Warhammer einen ganzen Tag lang anspielen. Was er erlebt hat, lässt selbst das toteste Herz höherschlagen. Von Johannes Rohe

Ich bin Graf Mannfred von Carstein, Fürst von Sylvania, wahrer Erbe der Linie von Vashanesh, Erbe des Throns von Lahmia, und ich bin dazu bestimmt, alle Reiche der Erde unter mir zu vereinen. Okay, eigentlich bin ich Johannes Rohe, Redakteur, sitze in einer offenen Strohhütte und spüre vor Kälte meine Hände nicht mehr. Wie kann Sega auch auf die Idee kommen, ein Anspiel-Event zu Total War: Warhammer mitten im Winter in einem südenglischen Museumsdorf zu veranstalten? Nur zwei Dinge halten meinen bibbernden Körper vor dem Monitor: ein Schaffell, das zumindest ein wenig Wärme spendet, und die Möglichkeit, exklusiv einen ganzen Tag die Vampirkampagne von Total War: Warhammer zu spielen. Und dafür nehme ich nun wirklich jede Erkältung in Kauf.

Untot und umzingelt

Wie jedes der vier standardmäßig spielbaren Völker (Imperium, Zwerge, Grünhäute, Vampire; das Chaos gibt es nur als DLC-Fraktion) haben die Vampire eine eigene Storykampagne. Auf Seiten der Blutsauger mache ich Mannfred von Carstein, der erst vor kurzem wiedererweckt wurde, erneut zum Herrscher über Sylvania. Außer dem hochtrabenden Namen und einem ausgeprägten Ego ist von der ehemaligen Vampirfürsten-Herrlichkeit nämlich nicht viel übrig. Ein Blick auf die wunderschön gestaltete Kampagnenkarte offenbart das ganze Elend: Lediglich Drakenhof, die Haupstadt von Ost-Sylvania, ist in meinen Händen. In West-Sylvania regieren abtrünnige Vampire, allen voran der hinterlistige Van Kruger, der in Templehof residiert. Gefahr droht auch aus allen anderen Himmelsrichtungen: Von Norden richtet das mächtige Imperium ein wachsames Auge auf Sylvania, um ein Wiedererstarken der gefürchteten Untoten frühzeitig zu verhindern. Aus

Lufteinheiten, Monster, Infanterie und magiebegabte Helden: Die Schlachten in Total War: Warhammer sind so abwechslungsreich wie nie zuvor.

dem Osten ziehen immer wieder marodierende Ork-Horden durch mein Land, und im Süden steht die mächtige Zwergenfestung Zhufbar direkt an meiner Grenze. Mein erstes Ziel sollte also sein, meine Herrschaft zu festigen und die übrigen Blutsauger zu Gefolgsleuten zu machen.

Bringt eure Toten raus!
Gebt mir eure Kaputten!

Selbst ein untoter Nekromant wie von Carstein kann ohne vernünftige Infrastruktur nicht herrschen, deshalb widme ich mich zunächst dem Ausbau von Drakenhof. Trotz ungewohnter Gebäude finde ich mich sofort zurecht. Kämpfer rekrutiere ich nicht in Baracken, sondern auf dem Friedhof, statt Bauernhöfen sorgen Massengräber für ein gesundes Wachstum meiner Untoten-Metropole. Das übersichtliche Baumenü, das Gebäude in vier Bereiche einteilt (Rekrutierung, Unterstützung, Verteidigung und Infrastruktur) und mir anzeigt, welche Bauwerke ich weiter aufrüsten kann, erleichtert die Bedienung ungemein.

Der Feind steht vor den Toren, aber unsere Armee ist zu klein? Als exzellente Nekromanten erwecken die Vampire in diesem Fall die Leichen im Boden zu neuem Leben.

Als exzellenter Magier verzaubert Mannfred von Carstein seine Feinde. Jeder Spruch hat eine Abklingzeit und zehrt an unserem Manavorrat (unten rechts).

Im hiesigen Warhammer schreibt man Mannfred von Carstein mit einem N. Wir haben uns an die englische Schreibweise gehalten.

Die Spielwelt

Die Kampagnenkarte von Total War: Warhammer umfasst die gesamte Alte Welt. Der Fantasiekontinent ist geographisch grob an Europa angelehnt. Fünf Völker mit zahlreichen Unterfraktionen streiten um die Alte Welt: Das Imperium, die Grünhäute, die Zwerge, die Vampire und die Bretonen (nicht spielbar). Ausgehend aus seiner Heimat im tiefen Norden droht außerdem das finstere Chaos, die anderen Völker zu unterwerfen.

Wo Vampire hausen, macht sich auf der wunderschönen Kampagnenkarte Verderbtheit breit. Verlassen die Untoten die schwarze Erde, verschleißen ihre Armeen.

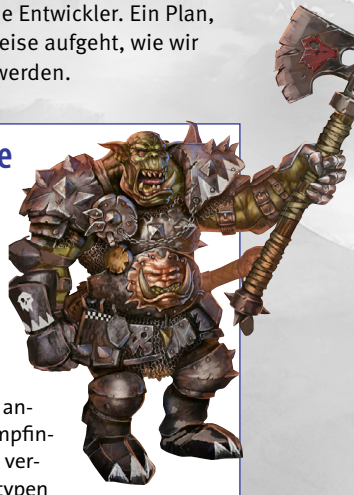
Die Ausbildung neuer Soldaten erfolgt, wie aus Total War: Attila gewohnt, entweder in der Stadt oder direkt bei den Armeeführern. Beim Anblick der Einheitenauswahl bin ich allerdings doch etwas enttäuscht: Skelettkrieger und Zombies werden stinknormal im Menü angeheuert und stehen mir eine Runde später zur Verfügung. Als echte Totenbeschwörer hätten die Vampirfürsten Spielraum für viel kreativere Mechaniken geboten. Wie toll wäre es zum Beispiel gewesen, wenn ich nur wenige Spezialeinheiten auf klassischem Wege anheuern könnte, um mit diesen ein kleines feindliches Heer zu überfallen. Nach siegreicher Schlacht könnte ich dann meine Reihen mit den Leichen meiner Feinde füllen und so immer mächtiger werden, je mehr Gegner ich besiege. Eine ganz ähnliche Mechanik gibt es schließlich schon im Spiel: Ork-Armeen müssen regelmäßig Schlachten schlagen, damit sich die Krieger nicht gegenseitig zerfleischen. Erfolgreichen Waaagh!-Kriegszügen schließen sich dafür immer mehr Grünhäute an. Nicht nur bei der Rekrutierung entscheidet sich Creative Assembly für eine konservative Lösung, auch beim Thema Geld folgt man den ausgetretenen Pfaden: Nominell bezahlen die Untoten für neue Gebäude oder Einheiten zwar nicht mit Gold, sondern mit Dunkler Magie, spielerisch macht das aber nicht den geringsten Unterschied.

Eine Abreibung für Nörgel-Dieter

Nachdem ich Drakenhof wieder auf Vordermann gebracht habe und frisch(e) Verstorbene meine Armee verstärken, widme ich mich der Rückeroberung Sylvanias. Den Anfang macht die kleine Siedlung Eschen. Vor dem Dorf stellt sich mir Dieter the Stickler entgegen, ein unbedeutender untoter Emporkömmling, der denkt, er könne sich meiner Herrschaft entziehen. Siedlungen werden in Total War: Warhammer in offenen Feldschlachten erobert, echte Belagerungen gibt es nur noch, wenn wir große Festungen angreifen. Die Erstürmung solcher Bollwerke soll ein optisches und spielerisches Highlight bleiben und kein lästiger Alltag werden, erklären uns die Entwickler. Ein Plan, der zumindest teilweise aufgeht, wie wir später noch sehen werden.

Der mächtige Varghulf zerschmettert normale Soldaten wie Plastikspielzeug. Ihm werden nur spezielle Monsterjäger gefährlich.

Die Grünhäute



Legendäre Anführer: Grimgor Ironhide; Azhag the Slaughterer

Fraktionen: 12

Stärken: mächtige Monster; angriffsstarke Nahkampfinfanterie; zahlreiche verschiedene Truppentypen

Schwächen: Armeen, die nicht kämpfen, leiden unter Abnutzung; schlechte Infrastruktur auf der Kampagnenkarte

Besonderheit: können einen Waaagh!-Kriegszug starten: immer mehr Kämpfer schließen sich einer erfolgreichen Armee an; können sich unterirdisch fortbewegen

Was haben wir gespielt?

Um Total War: Warhammer anzuspielen, waren wir auf einem Preview-Event in Südengland. Die dort spielbare Preview-Version umfasste den voll spielbaren Beginn der großen Kampagne der Vampire, begrenzt auf etwa 30 Runden, sowie zwei separate Einzelschlachten. Exklusiv waren wir nicht nur wenige Stunden vor Ort, sondern konnten von morgens bis zum späten Nachmittag spielen und uns einen umfassenden Eindruck der Kampagne verschaffen. Alle Kosten der Reise wurden vom Publisher Sega beziehungsweise von Koch Media übernommen. Außerdem wurden uns sämtliche Screenshots von Creative Assembly zur Verfügung gestellt.

Eingekuschelt in ein Schaffell spielt ein Kollege Total War: Warhammer.

Die Streitmacht von Nörgel-Dieter ist ein jämmerlicher Haufen aus Zombies, Skelettkriegern und einem Rudel Schattenwölfen (Direwolves). Weil Leichen billig zu beschaffen sind, setzen die Vampire auf günstige Einheiten, die erst in der Masse gefährlich werden. Gerade die Zombies dienen eigentlich nur dazu, Feinde in Kämpfe zu verwickeln, um sie anschließend mit stärkeren Einheiten zu umfassen. Fernkämpfer fehlen den Blutsaugern dagegen völlig. Ja richtig, nicht mal Bogenschützen oder Speerwerfer führe ich als Vampir in die Schlacht, ganz zu schweigen von schweren Katapulten. Hier zeigt Creative Assembly den Mut zu radikalen Änderungen, den ich an anderer Stelle vermisse. Gerade im Kampf gegen die fernkampfstarken Zwerge stellt der Verzicht auf Distanzwaffen meine Fähigkeiten als General auf die Probe. Plötzlich muss ich mir ganz neue Taktiken überlegen, um nicht schon aus der Ferne zerlegt zu werden. Ich bin sehr gespannt, ob die Vampire in Multiplayer-Matches tatsächlich mithalten können.

Faulende und Fliegende

Im Kampf gegen andere Vampire bedeutet das Fehlen von Fernkämpfern aber lediglich, dass meine Armee sorgenfrei vorrücken kann – Schlurft los, meine fauligen Freunde! Kaum nähere ich mich Dieters Position, schwärmen seine Wölfe aus, um mir in die ungeschützte Flanke zu fallen. Clever, denke ich, und hetze ihnen einen Schwarm Fledermäuse auf den Hals. Diese Flugeinheiten können schnell große Distanzen überbrücken, außerdem sind sie billige Wegwerfeinheiten und deshalb perfekt geeignet, um Fernkämpfer hinter den feindlichen Linien zu belästigen oder – wie in diesem Fall – einen plötzlichen Kavallerieangriff abzufangen, bis Verstärkung eintrifft. So verpufft der Ansturm der Schattenwölfe harmlos in einem Gewirr aus ledernen Schwingen. Im fortgeschrittenen Spiel sollen die Vampire noch wesentlich mächtigere Luftkämpfer in die Schlacht führen und so ihre Unterlegenheit im Fernkampf wettmachen.

Quest-Schlachten sind optisch und spielerisch besonders aufwändig inszeniert. Sie finden häufig an bekannten Orten des Warhammer-Universums statt.

Inzwischen haben meine Zombies die feindliche Linie in einen erbitterten Nahkampf gezwungen. Zeit für Teil zwei meines Plans: Während auf der rechten Flanke Ghoule mit vergifteten Klingen vorpreschen, trampelt links ein Varghulf heran. Diese zu groß gewachsene Fledermaus kann zwar nicht fliegen, ist aber flott zu Fuß und schickt mit ihren Pranken Zombies gleich im Dutzend wieder unter die Erde. Der Varghulf ist eine extrem mächtige Einheit, obwohl er im Vergleich zu anderen Monstern wie der Riesenspinne der Orks nur ein Winzling ist. Um solche Biester zu kontern, verfügt jedes Volk über spezielle Truppen. Im Fall der Vampire wären das etwa Speerträger-Skelette. Nur hat der gute Dieter die leider in der Gruft vergessen. Glück für mich.

So metzelt sich Varghi – wie ich mein ledriges Haustier inzwischen liebevoll nenne – munter durch die feindlichen Reihen. Dieters Skelette werden aufgerieben oder zerfallen zu Staub – Untote besitzen keine

Mit dem Erreichen höherer Levelstufen schalten unsere Helden neue Reittiere frei.

Die Zerge

Legendäre Anführer: Thorgrim Grudgebearer; Ungrim Ironfist

Fraktionen: 10

Stärken: starke Fernkämpfer; wehrhafte Infanterie in der Verteidigung; starke Kriegsmaschinen

Schwächen: langsam; nicht magiebegabt

Besonderheit: können sich unterirdisch fortbewegen; keine Rebellionen auf der Kampagnenkarte

Das komplette Fehlen jeglicher Fernkämpfer versuchen die Vampire durch besonders starke und zahlreiche Flugeinheiten auszugleichen.

Moral, fliehen also nicht aus der Schlacht. Stattdessen zerbröseln sie langsam, wenn sie umzingelt werden oder ihr Anführer getötet wird. Diese Mechanik ist kein Taschenspielertrick der Entwickler, sondern existiert tatsächlich auch in der Tabletop-Vorlage. Schade beziehungsweise »unrealistisch« finde ich allerdings, dass Untote genauso ermüden wie lebende Einheiten.

Reiten will gelernt sein

Am Ende fährt Mannfred von Carstein einen heroischen Sieg ein und kassiert dafür haufenweise Erfahrung. Wie in einem Rollenspiel steigen erfolgreiche Helden im Level auf und sammeln Skillpunkte, die ich in einen umfangreichen Fähigkeitenbaum investiere. So verleihe ich meinem Vampirfürsten etwa passive Boni auf seine Angriffsstärke, verbessere seine Führungsqualitäten, um die Moral seiner Untergebenen zu stärken, oder schalte aktive Zauber frei, die ich fortan im Kampf einsetzen kann. Alle zehn Level sattelt Mannfred, der zunächst noch per pedes in die Schlacht schlendert, auch ein neues, mächtigeres Reittier. Zu guter Letzt startet das Erreichen bestimmter Charakterstufen besondere Questreihen. Wie das aussieht, erlebe ich gleich im Anschluss an die Schlacht, als eine leuchtende Markierung auf der Kampagnenkarte erscheint. Ein Textfenster informiert mich darüber, dass das Imperium einen Expeditionstrupp nach Sylvania ausgesandt hat, um nach dem Rechten zu sehen. Dieser Trupp darf nie zurückkehren.

Ob und wann ich so eine Storyaufgabe annehme, bleibt mir überlassen. Creative Assembly will die serientypische Entscheidungsfreiheit des Spielers in keinem Fall einschränken. Deshalb drohen mir keine Konsequenzen, wenn ich das Expeditionsheer unbehelligt lasse, allerdings entgehen mir nette Belohnungen in Form von Gold, passiven Boni oder sogar legendären Waffen und Rüstungen, die meinen Helden noch mächtiger machen. Außerdem sind die Quests ein echtes Plus für die Atmosphäre und helfen auch Warhammer-Neulingen, sich in die Fantasywelt reinzudenken.

Ein Vampirlord kommt nie zu spät!

Lange Rede, kurzer Sinn. Natürlich lasse ich mir die Chance nicht entgehen, etwas Menschenblut zu schlürfen! Bevor ich mich dem Imperium stelle, muss ich jedoch meine Armee verstärken. Dazu bediene ich mich eines alten Nekromanten-Tricks: Ich beschwöre Tote. Tatsächlich können die Vampire nämlich nicht nur Einheiten in Städten ausheben, sondern sie auch an Ort und Stelle und ohne Wartezeit aus dem Boden krabbeln lassen. Allerdings nur in begrenzten Mengen und naturgemäß am besten dort, wo schon mal eine heftige Schlacht getobt hat, also viele Leichen im Boden verschimmeln. Die Mechanik unterscheidet sich im Grunde kaum vom bekannten Rekrutieren von Söldnern, mit dem praktischen Unterschied, dass die Kosten für das Beschwören nicht höher liegen, als wenn ich meine Zombies in einer Stadt ordern würden.

Mit meiner aufgerüsteten Armee, die inzwischen auch Speerkämpfer und Schattenwölfe umfasst, trete ich den Menschen entgegen, um sie zu lehren, nie wieder einen Fuß nach Sylvania zu setzen. Diesmal gestaltet sich die Aufgabe schon kniffliger als gegen den ollen Dieter. Armbrust- und Pistolenschützen setzen meinen anrückenden Untoten zu. Mein Versuch, die feindliche Linie mit Wölfen zu umgehen, um den Fernkämpfern in den Rücken zu fallen, wird von der gegnerischen Reiterei gnadenlos abgewehrt. In offenen Feldschlachten agiert die künstliche Intelligenz erstaunlich geschickt

Zunächst sind die Flieger der Vampire nur schwache Fell Bats, später schicken wir den monströsen Terrorgheist in die Schlacht. Ja, wirklich, Gheist mit »h«.

Schade: Die Städte auf der Kampagnenkarte sehen zwar hübsch aus, wachsen

Der Ansturm unserer Untotenarmee auf die Zwergenfestung Zhufgar beginnt. Die Belagerungen sind die grafischen Highlights von Warhammer.

und überrascht vor allem mit einer sehr aggressiven Kavallerie, die jede Lücke ausnutzt, um Formationen aufzubrechen oder ungeschützten Einheiten in die Flanke zu fallen. Der gute Eindruck, den Kollege Maurice schon vor einigen Monaten beim Anspielen einer großen Questschlacht hatte, bestätigt sich also.

Die Wende in der Schlacht bringt mein Feldherr persönlich, der die Front etwas verspätet erreicht – was natürlich nichts damit zu tun hatte, dass ich vergessen hatte, ihm den »Rennen«-Befehl zu erteilen. Ein Vampirlord kommt nie zu spät, er trifft genau dann ein, wann er es beabsichtigt! Mannfred von Carstein ist ein mächtiger Krieger, der spielend mit seinem Schwert durch die Menschen mäht. Vor allem sind die Vampire aber begabte Magier. Von Carstein lässt Verbündete wiederauferstehen, beschwört neue untote Einheiten mitten im Kampf (höchsten zweimal pro Schlacht) oder versetzt Feinde mit seinen Zaubern in Angst und Schrecken. Jeder Spruch hat eine Abklingzeit und zehrt zudem von meinem Manavorrat. Wie viel magische Energie mir im Kampf zur Verfügung steht, und wie schnell sie regeneriert, ist von den Winden der Magie abhängig, die unberechenbar mal stärker und mal schwächer über einem Schlachtfeld wehen. Sich rein auf Zauber zu verlassen, ist folglich eine schlechte Idee. Von Carsteins Einsatz entscheidet die Schlacht schließlich für mich und lehrt mich eins ganz deutlich: Die Helden sind in Total War: Warhammer die mit Abstand wichtigsten Einheiten geworden. Wer sie abseits der Front versauern lässt, verschenkt einen Großteil der Kampfkraft seiner Armee. Hätte ich die Questschlacht übrigens verloren, wäre das auch kein Weltuntergang gewesen, denn ich hätte den Einsatz problemlos mit einer neuen Armee noch einmal angehen können.

Die Vampire

Legendäre Anführer:
Mannfred von Carstein; Heinrich Kemmler

Fraktionen: 4

Stärken: massenweise billige Untote; mächtige Lufteinheiten; starke Magier

Schwächen:
keine Fernkämpfer

Besonderheit:
können jederzeit Untote beschwören

aber nicht mehr so organisch wie noch in Total War: Rome 2.

Der Forschungsbaum ist in vier Äste unterteilt. Hinter wohlklingenden Namen wie »kannibalische Rituale« stecken aber häufig nur Boni auf unser Einkommen oder die Einheitenstärke.

Projektleiter Ian Roxburgh über Mods, Bretonia und die KI

Ian Roxburgh arbeitet schon lange für Creative Assembly. Erst noch im Marketing tätig, wurde er später unter anderen Projektleiter der Arbeiten an Napoleon Total War. Seine Arbeit an Total War: Warhammer begann schon während der Entwicklung von Total War: Rome 2.

GameStar: Die KI war immer eine Schwachstelle der Total-War-Reihe. Wie habt ihr die KI verbessert, damit sie mit fliegenden Einheiten, Monstern und dem Magiesystem klarkommt?
Ian Roxburgh: Unsere Designer und die KI-Programmierer arbeiten seit dem Beginn der Arbeiten an Total War: Warhammer Hand in Hand. Ein Beispiel dafür ist die Belagerungs-KI. Durch die neuen, fokussierteren Belagerungschlachten fällt es uns leichter, der künstlichen Intelligenz beizubringen, auf solche Situationen richtig zu reagieren.

Bis jetzt wissen wir, dass Zwerge, Vampire, das Imperium, Orks und – für DLC-Käufer – das Chaos als spielbare Völker zur Wahl stehen werden. Was ist mit Bretonia, das ebenfalls eine wichtige Rolle im Warhammer-Universum spielt?
(lacht) Man wird Bretonia nicht kaufen können, soviel kann verraten. Sie sind eine starke Macht in der Alten Welt. Mehr darf ich dazu im Moment noch nicht sagen.

Ein herausragendes Merkmal der Total-War-Spiele war bislang stets die sehr aktive Mod-Community. Wird es auch für Total War: Warhammer Mods geben?
Wir arbeiten gemeinsam mit Games Workshop, die sehr viel Wert darauf legen, dass die Warhammer-Marke geschützt bleibt. Deshalb können wir die Modding-Szene nicht aktiv unterstützen. Das heißt jedoch nicht, dass Total War: Warhammer nicht modbar sein wird. Deshalb gehe ich davon aus, dass es auch für Total War: Warhammer tolle Mods geben wird.

Furchtbar schön

An das eine Erfolgserlebnis kann ich ein zweites anhängen: Fast ohne Gegenwehr fällt mir die nahegelegene Siedlung Waldenhof in die Hände. Damit kontrolliere ich die gesamte Provinz Ost-Sylvania und darf wie in Total War: Rome 2 eine Verordnung erlassen. Ich befehle, die lästigen Sterblichen in meinen Landen härter zu unterdrücken. Mein blutleeres Volk jubelt, und die öffentliche Ordnung in der Provinz schießt in die Höhe. Ich bin ein guter Vampirfürst! Als solcher ist es nun aber auch höchste Zeit, meinen größten Konkurrenten Van Kruger auszuschalten, indem ich Templehof erobere.

Mit meinen Untoten ziehe ich vor die Festung. Wie in der der Total-War-Reihe üblich errichte ich während einer Belagerung Gerätschaften wie Rammen oder Belagerungstürme, bevor ich mich zum Angriff entschließe. Ich bin jedoch nicht darauf angewiesen, denn wie in Shogun 2 kann jede Einheit Mauern erklimmen. Deshalb schlage ich direkt zu, bevor Van Kruger Verstärkung heranführen kann. Als der Ladebildschirm verschwindet und ich Templehof vor mir erblicke, bin ich gleich doppelt baff. Zum einen ist die Stadt einfach wunderschön – sofern man das über eine finstere Vampirfestung sagen kann. Über den gesamten Bildschirm erstrecken sich Zinnen, schiefe Türme, riesige Bauten, Festungsanlagen. Ein gigantischer Felsen in der Form eines Totenschädels grinst mich von einem Hügel herab an. Das sieht einfach klasse aus. Die zweite Überraschung ist, dass nur eine Ecke der Befestigungsanlagen wirklich zur Schlachtkarte gehört, früher konnte ich eine komplette Stadt umzingeln. Im Interview verraten mir die Entwickler, dass die neuen Belagerungen ein fokussierteres und intensiveres Erlebnis bieten sollen als in der Vergangenheit, wo schon mal einzelne Kompanien verloren auf der Rückseite der Stadt herumirrten. Zudem wurden die Straßen deutlich verbreitert, um spannende Kämpfe und geschickte Manöver auch innerhalb der Befestigungen zu ermöglichen. Und ganz nebenbei kommt die reduzierte Zahl an möglichen Angriffspunkten natürlich auch der KI entgegen, die mit Belagerungen immer schon ihre liebe Mühe hatte.

Belagerung des Schreckens

Grundsätzlich begrüße ich diese Entscheidung, denn auch mir sind spannende Abwehrschlachten an den Mauern lieber als

Neben den Helden Manfred von Carstein und Heinrich Kemmler werben wir zahlreiche kleinere Vampirfürsten und -fürstinnen als Heerführer an.

Als Kampfwagen unterstützt die Schwarze Kutsche mit ihren Knochenpferden unsere Schattenwölfe beim Angriff.

Die Vampire werfen ihren Feinden eine riesige Massen an billigen untoten Kämpfern entgegen.

Das Imperium

Legendäre Anführer: Karl Franz von Reikland; Balthasar Gelt

Fraktionen: 12

Stärken: starke Kavallerie und Kriegsmaschinen; gut ausgewogene Bodentruppen

Schwächen: kaum Flugeinheiten; schwach gepanzerte Infanterie

Besonderheit: Fürsten des Imperiums besetzen offizielle Ämter wie Schatzmeister, die Boni gewähren

die oft zerfaserten Kämpfe der Vorgänger. Allerdings muss ich wenig später feststellen, dass der Plan von Creative Assembly nicht ganz aufgeht. Zumindest noch nicht. Zu Beginn der Schlacht läuft alles noch ganz rund. Zur Ablenkung befehle ich einigen Kompanien Zombies und Skelettkriegern, mit ihren Leitern die Mauern zu erklimmen. Meine Hauptstreitmacht halte ich zurück, bis mein Varghulf freundlich, aber bestimmt an die Stadttore klopft. Erst als die Pforten krachend aus den Angeln fliegen, gebe ich den Befehl zum Großangriff – und löse damit ein gigantisches Chaos aus. Statt nämlich den Weg durch das offene Tor zu wählen, entschließt sich rund die Hälfte meiner Armee, doch lieber im Pfeilhagel die Mauern zu erklimmen. Die Einheiten, die vereinzelt durch den Torbogen tröpfeln, rennen Verteidigern in die Arme. Schließlich ist mein ganzes Heer über die Stadt verteilt. Einzig meine zahlenmäßige Überlegenheit bewahrt mich vor der Niederlage. Bis zum Release sollte Creative Assembly also noch dringend an der KI und der Wegfindung feilen.

Erstaunlicherweise hält mich die chaotische Belagerung aber nicht davon ab, Spaß zu haben. Im Gegenteil: Abseits dieses Patzers macht das Spiel einen sehr runden und gut durchdachten Eindruck. So zeigen mir Einblendungen gleich an, welche Feinde meiner aktuell ausgewählten Einheit gefährlich werden können und welche leichte Beute sind. Das erleichtert auch Warhammer-Neulingen den Umgang mit den unbekannten Fantasy-Kreaturen. Schon kurz nach meiner Beinahe-Niederlage stürze ich mich gleich wieder in eine Belagerungsschlacht und erlebe erneut ein Aha-Erlebnis. Gegen die Zwergenfestung Zhufbar ist Templehof nämlich nur ein jämmerliches Bauerndorf. Die Stadt unter der Erde ist voll von Prunkbauten, ein unterirdischer Fluss zieht sich durch die Metropole, und eine riesige Statue erinnert an große Helden des kleinwüchsigen Volks. Was hier optisch abgebrannt wird, ist der Wahnsinn. Ich weiß nicht, wie oft mich Total War: Warhammer noch so aus den Latschen hauen kann, aber wenn meine Erlebnisse als Vampirfürst repräsentativ für das fertige Spiel sind und die Entwickler noch an der KI feilen, bin ich davon überzeugt, dass ich Hunderte Stunden mit der Eroberung der Alten Welt verbringen werde. Selbst wenn ich dafür wieder bei Minusgraden in einer Strohhütte sitzen müsste. ★

Trotz der zahlreichen und mitunter massiven Änderungen am Gameplay spielt sich der Fantasy-Ableger nach wie vor wie ein echtes Total War.

Johannes Rohe
@DasRehRohe

So ganz unter uns kann ich es ja zugeben: Ich bin ein Warhammer-Noob. Natürlich habe ich mich vor dem Anspieltermin ausführlich informiert, habe das Lexikanum studiert und mich von Kollege Maurice in die Stammbäume von Orkkriegern und Vampirfürsten einführen lassen. Ich will damit sagen, dass ich vor allem als langjähriger Fan der Total-War-Reihe nach England gereist bin, und nicht als Warhammer-Enthusiast. Mir war wichtig, ein echtes Total War zu spielen – und mein Wunsch wurde erfüllt. Zurückgekommen bin ich mit einer alten Liebe für die Total-War-Reihe und einer neuen Liebe für das Warhammer-Universum. Hier wächst wirklich zusammen, was zusammengehört. Die grundverschiedenen Völker, die kreativen Einheiten, die abwechslungsreiche Weltkarte, das Magiesystem, die Geschichte – diese neuen Möglichkeiten hauchen der Total-War-Reihe wirklich ganz neues Leben ein. Gleichzeitig lässt Creative Assembly die Grundpfeiler der Reihe unangetastet. In einigen Punkten (Stichwort: Rekrutierung von Untoten) wünschte ich mir sogar, die Entwickler hätten radikalere Veränderungen vorgenommen. Aber sei's drum. Auch so erlebe ich ein frisches, unverbrauchtes und wirklich unterhaltsames Spielerlebnis. Nur die leidige KI-Frage macht mir Sorgen. In offenen Feldschlachten stellen sich die Computergegner clever an und kommen auch mit den vielen neuen Variablen (Lufteinheiten, Monster, Magie) gut klar. Bei den Belagerungen sieht das allerdings anders aus. Hoffentlich, hoffentlich bessert Creative Assembly da noch nach.