

Total War: Warhammer

SCHLICHT UND ERGREIFEND



Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **The Creative Assembly** Termin: **24.5.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Herausragende Fantasyschlachten mit stark vereinfachter Kampagnenmechanik.

Von Maurice Weber

Mit Total War: Warhammer erleben wir eine Revolution – im Guten wie im Schlechten. Was wir in diesen Schlachten alles treiben können! Mit Riesenfledermäusen eine Festungsmauer räumen, turmhohe Spinnen auf Steampunk-Panzer hetzen oder dem Feind einen Kometen auf die Birne knallen!

Aber dann ist da noch die Frage, was wir alles nicht treiben können. Und in dem Punkt

ist das Spiel fast genauso revolutionär, wäre aber vielleicht besser traditionell geblieben. Denn es streicht auch jede Menge Spielmechaniken zusammen und ist damit das einfachste Total War seit Jahren. Somit zwar auch das einsteigerfreundlichste, aber wie sieht es mit dem Spaß für Langzeitfans aus?

Vier gewinnt

Das Fantasyszenario mischt die Serienmechanik ordentlich auf, aber auf manche Dinge können wir uns immer noch verlassen. Wie gehabt bauen wir auf einer Kampagnenkarte rundenweise ein Imperium auf, entsenden mächtige Armeen und schlagen die Schlachten dann in Echtzeit. Das war schon in Shogun ein geniales Rezept. Diesmal rin-

gen wir als eine von vier Fraktionen um die Herrschaft: das Imperium der Menschen, die Zwergenreiche, die Stämme der Grünhäute und die Vampirfürsten sind mit von der Partie. Obwohl Total War: Warhammer in der alten Welt des Warhammer-Universums spielt, haben die Entwickler einige wichtige Fraktionen ausgeklammert, allen voran die Ska-ven und die Waldelfen. Das einzige weitere, allerdings rein computergesteuerte Volk ist das des Ritterreichs Bretonia. Warhammer-Kenner könnten also einiges vermissen.

Und auch Serienveteranen dürften erst mal erschrecken: nur vier spielbare Fraktionen? In einem Total War? Ja, aber keine Sorge: Da steckt mehr drin als gedacht, weil sich die Völker noch nie so stark unterschieden haben. Jedes kämpft mit völlig eigenen Tricks und Spielmechaniken. Nehmen wir zum Beispiel die Vampire. Die untoten Fürsten können es so gar nicht leiden, wenn unter ihren Füßen Blumen blühen und ringsherum die Vögelin trällern. Also setzen sie spezielle Agenten und Gebäude ein, um schrittweise einen Verderbnis-Teppich über das Land zu legen. Nur durch korrupte Provinzen können sie marschieren, ohne dass ihre Truppen Schaden einstecken. Umgekehrt müssen sterbliche Armeen einen Blutzoll zahlen,



Wir schöpfen das komplette Arsenal des Imperiums aus, um eine Vampirfestung zu stürmen.



Monster wie dieser Chaosriese sind größtenteils fantastisch animiert und schlagen richtig wuchtig drein.

wenn sie sich ins Land der Vampire wagen. Indem wir benachbarte Provinzen verderben, können wir dort sogar einen Vampirputsch bewirken. Jedes Volk hat solche Kniffe im Ärmel. Die Grünhäute können mit erfolgreichen Feldzügen etwa eine regelrechte Lawine lostreten: Zeigen wir mit ein paar erfolgreichen Schlachten, dass wir der Größte und Stärkste von allen sind, strömen uns begeistert neue Krieger zu und bilden einen Waaagh, eine KI-gesteuerte Armee, der wir sogar ein Ziel zuweisen können. Falls wir hin-

gegen zu friedfertig herumhocken, mucken die Soldaten auf und müssen »beruhigt« werden – indem wir einige von ihnen niedermetzeln. Die Orks wollen also deutlich aggressiver gespielt werden als die anderen Völker. Die Entwickler beschreiben diese Unterschiede als die größte Leistung von Total War: Warhammer – und sie haben recht!

Chaos ist das halbe Leben

Aber wir können uns nicht über die vier coolen Fraktionen auslassen, ohne die fünfte

zu erwähnen: die Chaoskrieger. Sie wissen schon, die Partei, die wir nur mit einem Extra-DLC spielen dürfen und sonst nur der KI vorbehalten ist (mehr dazu im Kasten unten). Wie die Armeen der Hunnen oder Mongolen aus früheren Total Wars brechen die Chaosarmeen aus dem Norden über die Welt herein und brennen alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Das passt hervorragend, und diese enorm mächtige Invasion ist eine spannende Herausforderung. Seinen eindrucksvollen Streitkräften schickt das Chaos seine

Ausgerechnet das Chaos als DLC

Auf Youtube kommt der Trailer zum Chaos Warriors Race Pack DLC nur auf knapp 4.000 nach oben gestreckte Daumen – dagegen stehen 50.000 Daumen runter. Nun sind Vorbesteller-DLCs ja selten beliebt, aber hier steckt mehr dahinter: Das Chaos ist quasi das Mordor der Warhammer-Welt und stellt damit die wichtigsten Schurken. Diese Fraktion in einen DLC zu sperren, geht vielen Warhammer-Fans also aus nachvollziehbaren Gründen gegen den Strich. Nach massiver Kritik lenkten die Entwickler dann ein wenig ein, nicht nur die Vorbesteller, sondern alle, die Total War: Warhammer in der ersten Woche nach Release kauften, bekamen den DLC kostenlos obendrauf. Wer nachkaufen möchte: Das Chaos Warriors Race Pack kostet 7,49 Euro.

Viele der Einheiten des Chaos gibt es bereits im Hauptspiel für die KI. Der DLC lässt uns aber eine ausgebaute Version des Volks selbst spielen.



Wir ziehen mit dem Chaos durch den Norden, um Barbaren zu unterwerfen.

spielen. Er fügt neue Helden und mächtige Reittiere hinzu, beispielsweise einen Meister-Hexer auf einem furchteinflößenden Chaosdrachen oder einen Krieger auf einem Mantikor. Neue Einheiten gibt es ebenfalls. Manche davon sind nur Variationen der Haupteinheiten, bei-

spielsweise können wir Chaoskrieger auch mit Zweihandwaffen rekrutieren. Andere wie die imposanten Drachenogers sind völlig neu.

Die Chaoskrieger bieten ein genauso vollwertiges Kampagnenerlebnis wie die vier Völker des Hauptspiels. Sie führen eine vielfältige Einheitenriege ins Feld und gehören auch optisch zu den imposantesten Armeen. Ihre Stärken liegen klar im Nahkampf. Mit mächtigen Chaoskriegern, Reitern, Monstern und Streitwagen lehren sie jedem Feind das Fürchten. Dafür haben sie nur begrenzte Fernkampfoptionen.

Auf der Kampagnenkarte bringen sie einen völlig neuen Spielstil mit. Ähnlich wie die Hunnen aus Total War: Attila liegt ihnen wenig daran, eigene Siedlungen zu bauen. Sie ziehen als plündernde Horden über die Karte und kampieren zwischendurch, um neue Gebäude und Einheiten direkt in der Armee zu kaufen. Ihr Geld verdienen sie vor allem durch Plünderungen und Siege im Feld. Das macht sie zu einer ganz eigenen strategischen Herausforderung, weil es noch wichtiger ist als bei den Grünhäuten, ständig in Bewegung und im Kampf zu bleiben – ohne sich zu verrennen und aufgerieben zu werden.



Die riesigen Drachenogers und Mantikors sind komplett neue DLC-Inhalte.



Ein feindlicher Chaosmagier dezimiert unsere Orkbogenschützen mit einer seiner imposanten Feuersäulen.



Unsere Helden spezialisieren wir über die bislang umfangreichsten Fähigkeitsbäume der Serie.

eigene Korruption voraus, die wir mit allen Mitteln in den Griff kriegen müssen, sonst drohen Aufstände.

So bestimmt der Verlauf der Chaosinvasion ganze Kampagnen. In unserem Vampirfürsten-Feldzug haben wir uns etwa clever zurückgehalten, während sich Chaos und Imperium gegenseitig zerfleischt haben. Und dann kurzerhand aufgeräumt und uns die rauchenden Krater der imperialen Provinzen unter den Nagel gerissen, um zur Großmacht Nummer eins aufzusteigen. Überhaupt hat das Imperium von allen vier Fraktionen am

meisten unter den Invasoren zu leiden, was den Schwierigkeitsgrad für Spieler des Altreiches maßgeblich erhöht. Aber das passt ja auch, Menschen sind im Warhammer-Universum nun mal die Deppen, die von allen Seiten auf den Schädel kriegen. Die Chaos-attacke ist also unterm Strich eine hervorragende Idee – umso unverständlicher finden wir, dass eine derart wichtige Fraktion zum optionalen Extra deklariert wird.

Stunde der Helden

Wie es sich für ein Fantasy-Szenario gehört, bringt Total War: Warhammer dafür deutlich aufgemotzte Rollenspielaspekte mit sich. Zu Beginn jeder Kampagne entscheiden wir uns für einen von zwei legendären Helden als Fraktionsführer. Für das Imperium ziehen entweder Imperator Karl Franz mit seinem vernichtenden Kriegshammer oder Chefmagier Balthasar Gelt ins Feld. Den jeweils anderen Helden können wir dann erst später im Spiel rekrutieren, und beide leveln auf wie Rollenspielcharaktere. Und hey, wie viel Spaß das macht! Denn Total War: Warhammer fährt die größten Fähigkeitsbäume der Seriengeschichte auf. Damit spezialisieren wir unsere Helden in unterschiedlichste Richtungen. Vampirfürst Manfred von Carstein kann beispielsweise Todesmagie oder Nekromantie lernen. Oder soll er lieber auf rohe Gewalt setzen und Feinde im Nahkampf hinschlagen? Oder sich darauf konzentrieren, als

Befehlshaber seine Schergen zu stärken? Zuletzt können wir ihm auch noch Kampagnenkartenvorteile wie höhere Marschreichweite spendieren und ihn auf immer mächtigere Reittiere setzen. Los geht's bescheiden mit einem untoten Ross, am Ende wartet ein kolossaler Zombiedrache. Schließlich erbeuten wir im Kampf Items, die Manfred weiter aufbrezeln. Kurz gesagt: Serienveteranen müssen hier gehörig umdenken; wer seinen General wie früher möglichst aus dem Kampf heraushält, verliert eine seiner mächtigsten Waffen. Klar, denn was wären Fantasy-Schlachten ohne legendäre Helden?

Noch dazu gibt's die motivierende Fähigkeitswahl und Ausrüstung nicht nur für unsere Fraktionsführer, sondern auch für reguläre Generäle – und sogar für Agenten! Während Letztere früher nur über die Kampagnenkarte spazierten und Spezialaktionen durchführten, können sich Magier, imperiale Priester, Orkassassinen und dergleichen jetzt auch in den Kampf stürzen. Was uns noch mehr strategische Möglichkeiten gibt, sie zu nutzen und zu spezialisieren. Unsere Fraktionschefs haben aber noch einen einzigartigen Vorteil. Sie schalten im Lauf der Kampagne eine Handvoll Questschlachten frei. Die müssen wir zwar nicht schlagen, sie schütten aber einige der besten Items im Spiel aus. Im Grunde handelt es sich dabei um die historischen Schlachten früherer Total Wars, die wir auch wieder direkt übers Hauptmenü



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Bei mir rennt Total War: Warhammer offene Festungstore ein. Vor 18 Jahren habe ich Dark Omen rauf und runter gespielt, vor neun Jahren dann Mark of Chaos. Regimentsbasierte Taktikgefechte und Warhammer passen einfach wie die Zwerge auf Orkauge. Dutzende Soldaten hacken auf riesige Ungeheuer ein, Feuerbälle regnen vom Himmel, tapfere Helden stürzen sich mitten ins Feindgetümmel und fegen ihre Widersacher vom Schlachtfeld – genauso müssen sich gewaltige Fantasy-Schlachten anfühlen und präsentieren.

Das Warhammer-Szenario sorgt außerdem dafür, dass dieses Total War für mich den bislang größten Wiederspielwert der Serie hat. Denn trotz aller Regelkompromisse fühlen sich Imperium, Orks, Zwerge und Vampire nun mal deutlich unterschiedlicher an als Germanen und Römer. Die individuellen Heldenfähigkeiten, Storyelemente und Questschlachten tun ihr Übriges. Auch die eingeschränkte Kampagnenkarte ist für mich eher Vor- als Nachteil, da ich mich von den unzähligen Optionen eines Empire oder Rome 2 oft erschlagen fühlte. Nun behalte ich nicht nur stets die Übersicht, sondern habe auch immer ein klares Ziel vor Augen. Das neue Warhammer ist vielleicht nicht das bislang beste Total War, aber mit Sicherheit eines der besten Fantasystrategiespiele der letzten Jahre.



Wo die Vampire vorrücken wollen, sollten sie zunächst Korruption verbreiten.



Michael Graf
@Greu_Lich



Für mich fühlt sich Total War: Warhammer wie eine Total Conversion von Rome 2 an – allerdings eine sehr gute. Ich erlebe zwar nichts revolutionär Neues, die Warhammer-Stimmung fängt das Spiel aber fast perfekt ein. Fast. Denn mir fehlen die Skaven und Waldelfen: Beide Völker sind für die Alte Welt sehr wichtig, das Spiel klammert sie aber aus. Da muss ich wohl auf die Fortsetzung warten. Oder einen DLC. Aufgrund der vereinfachten Mechanik spielt sich die Kampagne zudem geradliniger, als ich es von einem Total War erwarte. Ich darf ja nicht mal alle Stadttypen erobern! Trotz der coolen Völkermechaniken (ein Hoch auf meine Waaagh-Armeen!) und vielfältigen Truppentypen wirkt das Spiel daher irgendwie abgespeckt. Eben mehr wie eine Total Conversion als ein vollwertiger Serienteil. Auch damit kann man viele Stunden Spaß haben – die Total-War-Motivationsspirale greift hier ebenso gut, und das Chaos gibt einen grandiosen Bossgegner ab. Aber so richtig groß und großartig wird's wohl erst, wenn die Warhammer-Trilogie komplett ist.

ansteuern können. Aber jetzt sind sie eben auch in die Kampagne integriert und hauchen ihr eine kleine Dosis Story ein – eine schöne Idee. So cool inszeniert, wie manche Trailer hoffen ließen, sind die Gefechte aber nicht. In der Regel hält unser Held nur eine kleine Rede und die eigentliche Schlacht unterscheidet sich gar nicht immer groß von einer normalen. Da wäre noch mehr gegangen.

Einsteigerfreundlich, einfach, vereinfacht

Einsteiger dürften sich in Total War: Warhammer schneller zurechtfinden als in Rome 2 oder Attila. Dem Spiel gelingt es, viele Informationen ein ganzes Stück klarer zu präsentieren. Errichten wir ein Gebäude, sehen wir



Chaos gehört zu unseren gefährlichsten Feinden, hier führt ein Dämon des Tzeentch die Armee an.

immer auch gleich alle künftigen Gebäude der Kette mitsamt ihren Effekten, sodass wir unsere Provinzen leichter planen können. Und das Einkommen einer Stadt ist jetzt einfach direkt die Summe, die sie uns aufs Konto schreibt – kein Wohlstandswert, von dem dann erst noch Dinge wie Korruption abgezogen werden. Viele solcher Details tragen dazu bei, dass Total War: Warhammer sich angenehm flüssig anfühlt. Nach ein paar Dutzend Spielzügen schlug unsere Freude darüber aber in Enttäuschung um. Zunehmend mussten wir feststellen, dass das Spiel nicht nur übermäßig verworrene Menüs zugunsten der Einsteigerfreundlichkeit gestrichen hat, sondern auch jede Menge handfester Spielmechaniken.

Die Provinzverwaltung leidet darunter besonders. Wir müssen uns nicht mehr um Nahrungsversorgung kümmern, Verschmutzung und Hygiene fallen (abgesehen von der Chaos- und Vampirverseuchung) ebenfalls raus und Steuern lassen sich nur noch ein- und ausschalten, statt schrittweise festlegen. Obendrauf verleihen Ressourcen deutlich weniger bemerkenswerte Boni, was die entsprechenden Provinzen zu weniger interessanten Zielen macht. In Attila mussten wir uns etwa Marmor sichern, um die besten Gebäude des Römischen Reiches freizu-

schalten. Jetzt ermöglichen die meisten Ressourcen nur noch ein einziges, belangloses Wirtschaftsgebäude, das in der Regel einfach etwas Geld und Handelsware abwirft. Ganz wenige Rohstoffe wie Eisen ermöglichen uns weiter, Spezialgebäude zu errichten, in diesem Fall eine Schmiede für billigere Truppen. Aber auch hier haben die Entwickler gekürzt.

Die Völker des Hauptspiels

DAS IMPERIUM

Vielseitige Truppen, Magier und mächtige Artillerie, aber kaum Flieger. Muss zersplitterte Provinzen mit Macht und Diplomatie vereinen.



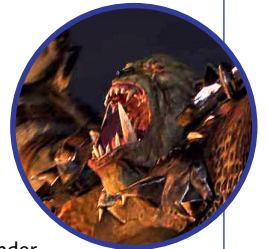
DIE ZWERGE

Zähe Infanterie, Flugmaschinen und Vernichtung bringende Schießpulverschützen, aber keinerlei Kavallerie. Feindliche Angriffe geben Grollmissionen und müssen gerächt werden.



DIE GRÜNHÄUTE

Horden wilder Nahkämpfer und riesige Monster. Werden nach erfolgreichen Schlachten mit KI-Unterstützungsarmeen belohnt, aber Truppen prügeln sich im Frieden untereinander.



DIE VAMPIRFÜRSTEN

Die besten Flugeinheiten des Spiels und mächtige, furchtlose untote Nahkämpfer und Reiter. Keine Fernkämpfer. Müssen Korruption über die Karte verbreiten.



Belagerungsleitern kann nun jeder Infanterist nutzen, ohne dass wir sie bauen müssen.



Beim Angriff aufs Imperium stolpert unsere Orkhorde (mit zwei Waaagh-Armeen, erkennbar an den hellgrünen Symbolen) in die Chaosinvasion.

In Shogun 2 und Rome 2 konnten wir uns noch entscheiden, ob wir einen Rüstungs- oder einen Waffenschmied wollten. In Total War: Warhammer hat kein Gebäude mehr unterschiedliche Entwicklungsmöglichkeiten, alles wird ganz simpel ausgebaut.

Manche Provinzen lassen uns immerhin ganz einzigartige Bauwerke hochziehen, zum Beispiel den Palast von Kislev, der unserer Wirtschaft einen ordentlichen Schub verleiht. Aber auch die bringen keine echten strategischen Entscheidungen ins Spiel, sie sind so gut, dass wir sie immer bauen. Insgesamt hätten wir mehr Tiefgang bei der Provinzverwaltung erwartet, so spielt sich Total War: Warhammer recht geradlinig. Zumal wir auch nicht mehr völlig frei bestimmen, in welche Richtung wir expandieren. Jedes Volk kann nur noch bestimmte Regionen besetzen, Zwerge beispielsweise andere Zwergenbergfestungen oder Orksiedlungen. Menschenstädte dürfen wir nur ausplündern oder auf die Grundmauern niederbrennen, aber nie erobern. So sehr hat uns bisher noch kein Total War eingeschränkt.

In die Schlacht!

Die Echtzeitschlachten erfüllen dafür alle Hoffnungen, die wir für ein Fantasy-Total-War hatten. Denn hier holt das Spiel aus seinen unterschiedlichen Fraktionen viel mehr raus als auf der Kampagnenkarte. Wir müssen je nach Volk komplett unterschiedliche Strategien fahren. Wer sich zu sehr an die durchschlagkräftigen Steampunk-Artilleriepanzer des Imperiums gewöhnt, muss bei den Vampiren komplett umdenken: Die haben nicht eine einzige Fernkampfeinheit im Arsenal! Zum Ausgleich jedoch die besten Flieger des Spiels, also genau das Richtige, um feindli-

che Artillerie hinter den Linien auszuschalten. Die Zwerge wiederum punkten mit robusten Nahkämpfern in der ersten Reihe und schützen damit vernichtende Sprengstoffwerfer und Flammenwerfertrupps, müssen aber auf schnelle Kavallerie verzichten. Und die Orks prügeln gern mit voller Kraft voraus drauflos und brechen mit Riesen und kolossalen Spinnenmonstern selbst durch die stärkste Linie. Gerade solche monströsen Spezialeinheiten bereichern das Spiel nicht nur strategisch, sie sehen auch durch die Bank fantastisch aus und machen die Schlachten zu filmreifen Fantasyspektakeln.

Und da darf Magie natürlich nicht fehlen. Helden lernen unterschiedlichste Zauber, von simplen Stärkungssprüchen bis hin zu Feuerbällen und Kometeneinschlägen. Die können enorm praktisch sein. Kommen wir als Vampir etwa an eine feindliche Fernkampfeinheit

nicht ran, lassen wir eben kurzerhand eine Horde Zombies hinter ihnen aus dem Boden sprießen. Trotzdem ist die Magie nicht übermächtig. Unsere Sprücheklopfer schöpfen alle aus einem schlachtübergreifenden Manapool, der sich nicht gerade rasant regeneriert. Wir müssen unsere Zauber also wohlüberlegt dosieren und sollten ganz bestimmt keine Armee rein aus Magiern bilden. Denn die sind da, um die restlichen Truppen zu unterstützen, wie es sein sollte! Doch auch hier bezahlt das Spiel für seine Neuerungen mit Vereinfachungen an anderer Stelle. Normale Einheiten verlieren fast alle klassischen Fähigkeiten, etwa haben Reiter verlernt, abzusteigen oder eine Keilformation einzunehmen. Das stört uns aber weniger als die Kürzungen auf der Kampagnenkarte, weil haufenweise Zauber und einzigartige Fantasyeinheiten es gut ausgleichen.

Nur der Anfang

Total War: Warhammer soll der erste Teil einer Trilogie werden. Die beiden Fortsetzungen werden aber nicht für sich alleine stehen, sondern ihre neuen Karten an die bestehende Welt des ersten Teils andocken, um die angeblich größte Total-War-Karte aller Zeiten zu formen. Dabei sollen wir alle drei beliebig miteinander verknüpfen können und müssen nicht alle drei besitzen. Der erste Teil soll außerdem stetig mit DLCs erweitert werden, darunter kostenpflichtige neue Kampagnen und legendäre Helden. Aber auch kostenlose Inhaltspakete wird es geben, noch dieses Jahr soll eine Gratisfraktion dazukommen. Wir tippen auf Bretonia, das bereits als KI-Volk in der Kampagne mitmischte und in Gefechten spielbar ist, aber noch keine eigene Kampagne hat. Außerdem dürfen wir uns entgegen ursprünglicher Ankündigungen auch auf Mods freuen, die werden ab Release unterstützt – nur solche, die andere Lizenzen wie Herr der Ringe ins Spiel integrieren, haben die Warhammer-Schöpfer bei Games Workshop verboten.



Auf die Mauern!

Dass nicht alle Vereinfachung schlecht sein muss, zeigen zudem die Belagerungsschlachten. Die schlagen wir jetzt um einen einzelnen Mauerabschnitt. Was die Gefechte zum einen intensiver und schneller machen soll, zum anderen der KI den Überblick und die Wegfindung erleichtert. Das funktioniert tatsächlich auf ganzer Linie. Wo Belagerungen in Rome 2 zwar dank ihres Maßstabs faszinierend waren, aber auch mal in Arbeit ausarbeiten konnten, gehen sie in Total War: Warhammer flott von der Hand und spielen sich trotzdem sehr spannend. Flugeinheiten wie Pegasusritter eignen sich bestens, um einen flinken Ausfall zu machen und ein paar feindliche Katapulte auszuknipsen. Und die breiteren Mauern und Straßen machen die Kämpfe dort angenehmer zu steuern. Die Wegfindung hakt zwar immer noch gelegentlich, aber richtig gravierende Probleme hatten wir nur selten. Jedoch geht das Spiel dafür weitere Kompromisse ein: Fast jede Infanterieeinheit kann jetzt Bela-



Unsere Granatenreiter bombardieren anstürmende Chaoskrieger.

gerungsleitern an die Mauern stellen, die sie quasi aus dem Hut zieht. Schade fanden wir nur, dass alle Festungen eines von zwei Grundlayouts benutzen: entweder ist es ein einzelner gerader Wall oder eine 90-Grad-Mauerecke. Grafisch sehen sie teils richtig umwerfend aus, vor allem die düsteren Vampirfestungen, aber spielmechanisch wäre mehr Abwechslung drin gewesen.

Die große KI-Frage

Dafür schlägt sich die KI in den Belagerungen überraschend gut. Sie kommt mit den simpleren Layouts besser klar, greift die Mauern an mehreren Stellen an und hält sich auch mal Truppen in Reserve. Wenn wir nicht aufpassen, schmuggelt sie schnell Soldaten an unserer Verteidigung vorbei und nimmt den Siegpunkt ein. Auch in Feldschlachten nutzt sie schwache Flanken zuverlässig aus und stellt sich ordentlich auf.

Die Gegner haben aber auch diesmal wieder ein paar Macken, für die wir sie immer wieder bestrafen können. Vor allem lassen sie ihre Artillerie meist unbewacht weitab der Front stehen – was doppelt unklug ist, jetzt wo wir die Geschütze einfach mit Fliegern abräumen können. Auf der Kampagnenkarte spielen die Widersacher ebenfalls ordentlich, aber nicht perfekt. Sie schicken starke Armeen und greifen gnadenlos verteidigungslose Städte an, rennen aber auch mal in Streitkräfte, die einfach stärker sind als ihre eigenen. So begingen in unserer Vampirkampagne die Chaoskrieger nach einem starken Invasionsbeginn regelrecht Selbstmord. Und danach waren wir so mächtig, dass sich kaum noch eine KI-Fraktion überhaupt traute, uns zu attackieren. Die Chaosattacke findet nämlich schon ziemlich früh in der Kampagne statt und war meist unsere größte Herausforderung – besser wäre es vielleicht, sie würde etwas später kommen und unser Lategame-Imperium aus der Pole Position kegeln, um in der zweiten Kampagnenhälfte noch mal für mehr Wettstreit zu sorgen. So trägt auch das Chaos zur Geradlinigkeit von Total War: Warhammer bei: Wer es einmal besiegt hat, ist unweigerlich auf der Siegerstraße. Was auch dafür sorgt,

dass die Kampagnen tendenziell etwas kürzer ausfallen als in Rome. Obwohl es viel zu erobern gibt, erreichen wir oft schon davor einen Punkt, an dem der Sieg nur noch schwer in den Sand zu setzen ist.

Komplette KI-Aussetzer haben wir keine verzeichnet, und auch sonst gab's nur wenige Bugs. Einmal schafften es die Orks nicht, einen militärischen Zugangspakt aufzukündigen, obwohl sie uns das jede zweite Runde mitteilten. Insgesamt läuft Total War: Warhammer aber angenehm rund – und macht trotz seiner Macken jede Menge Spaß. ★



Maurice Weber
@Froody42

Mit Total War: Warhammer geht für mich ein Traum in Erfüllung: endlich ganz offiziell Fantasy Schlachten in Total War! Ich (und Dutzende Modder) habe ja schon immer gesagt, was für eine tolle Idee das wäre! Und dieses Spiel beweist es, seine Echtzeitschlachten sind mit den enorm coolen Fantasyeinheiten und den drastisch unterschiedlichen Völkern ein Heidenspaß – nicht nur spektakulär und wahnsinnig stimmungsvoll, sondern auch taktisch interessant. Auf der Kampagnenkarte lässt das Spiel aber Potenzial liegen. Hier punktet es zwar genauso mit individuellen Fraktionen, spielt sich aber in vielerlei Hinsicht deutlich simpler und geradliniger als seine Vorgänger. Dabei habe ich gar nichts dagegen, ein paar Mechaniken aus Rome 2 zu streichen, neu aufzulegen oder zu vereinfachen. Nahrung und Verschmutzung konnten ja doch auch mal in nervige Erbsenzählerei ausarten. Aber Total War: Warhammer geht dabei zu weit und nimmt der Provinzverwaltung mehr Tiefgang und mehr Entscheidungsmöglichkeiten, als nötig gewesen wäre. Selbst ein einsteigerfreundliches Total War hätte seinen Spielern etwas mehr zutrauen können. Ich vermisse zum Beispiel die Provinzbesonderheiten eines Shogun 2, wo fast jedes Gebiet eine eigene Spezialisierung hatte, die ich auch noch durch mehrere Gebäudeketten unterschiedlich nutzen konnte. Trotzdem hatte ich jede Menge Spaß mit dem Spiel, mit seinen Schlachten, dem motivierenden Heldenaufbau, der großartigen Warhammer-Stimmung. Aber die Spitze des Total-War-Olymps kann es nicht erklimmen.

TOTAL WAR WARHAMMER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Athlon II X2 215
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5770
3 GB RAM, 35 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4570 / AMD FX-8350
GTX 760 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- detaillierte Einheitenmodelle
- toll animierte Rieseneinheiten
- liebevoll umgesetzter Warhammer-Stil
- starke Soundkulisse
- teils detailarme Schlachtfelder

SPIELDESIGN

- stark unterschiedliche Völker
- motivierender Heldenausbau
- sinnvoll entschlackte Belagerungsschlachten
- immer noch KI-Schwächen
- übermäßig vereinfachte Kampagnenkarte

BALANCE

- einsteigerfreundlich
- alle Völker mit sinnvollen Stärken und Schwächen
- herausfordernde Chaosinvasion
- Magie nicht übermächtig
- Kampagne zu leicht, sobald wir mal überlegen sind

ATMOSPHÄRE / STORY

- großartige Warhammer-Stimmung
- filmreife Fantasy Schlachten
- Fraktionen mit starker Persönlichkeit
- starke Identifikation mit Helden
- schwache Inszenierung mit wenigen Videos

UMFANG

- hoher Wiederpielwert dank individueller Völker
- zahlreiche einzigartige Einheiten
- Items, Fähigkeiten und Zauber
- 37 Quests
- geradlinige, kürzere Kampagne als in den Vorgängern

FAZIT

Das Fantasysetting beschert Total War: Warhammer spektakuläre Schlachten, die Kampagnenkarte wurde unnötig stark beschnitten.

85