

Total War: Warhammer

KARTOGRAPHIE, SO SCHÖN WIE NIE

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **The Creative Assembly** Termin: **28.4.2016**

Auf DVD: Preview-Video

Endlich: Wir haben die Kampagnenkarte gesehen. Und sind durchweg angetan. Naja, fast.

Von Maurice Weber

Woran erkennt man ein gescheites Fantasybuch? Natürlich an der Weltkarte! Tolkien hat's mit Mittelerde vorgemacht, seitdem beginnt jedes fantastische Werk, das etwas auf sich hält, mit einer liebevoll gestalteten Karte. Mit Total War: Warhammer wechselt die Serie zum ersten Mal ins Fantasy-Genre, hat seine Kampagnenkarte bislang aber sorgsam unter Verschluss gehalten – schlechter Stil, aber jetzt endlich vorbei! Wir haben die Karte erstmals in Aktion gesehen und immerhin: Das Warten hat sich gelohnt. Allein schon, weil die Karte von Total War: Warhammer die bislang schönste in der Serie geworden ist. Sie bildet die Fantasy-Welt detailverliebt ab und bietet viel eindrucksvollere Landschaften als die historischen Settings. Besonders cool: Wir drücken der Karte beim Eroberungszug unseren Stempel auf. Gleich zweier fünf Völker, das Chaos und die Vampire, können Korruption über das Land verbreiten und damit nicht nur feindliche Truppen behindern, sondern sichtbar die Umgebung verseuchen – sprich Nebel, Grabkammern oder dämonische Tentakel in die Welt set-

zen. Schade nur: Anders als in Rome 2 werden errichtete Gebäude nicht mehr als eigene Modelle angezeigt.

Die größte Karte ... irgendwann

Wie schon im Vorfeld spekuliert spielt Warhammer: Total War in der alten Welt von Warhammer. Die Karte erstreckt sich von den Chaos-Einöden und dem eisigen Norsca im Norden bis zu den steppenartigen Düsternlanden der Orks im Süden und wird im Osten

vom Weltrandgebirge begrenzt, in dem die Festungen der Zwerge stehen. Im Westen reicht sie vom menschlichen Imperium und der Vampir-Provinz Sylvania über das (noch nicht spielbare) Bretonia bis zum Ozean. Wie in Rome 2 ist die Spielwelt in Provinzen aufgeteilt, die aus mehreren Regionen bestehen. Total War: Warhammer bietet 52 Provinzen mit 140 Regionen. Die geplanten Teile der Trilogie sollen die Welt erweitern, sodass sich am Ende die größte Total-War-Karte al-



So gehört sich das: Diese gewaltige Zwergenfestung ist direkt ins Gebirge gebaut.



Das massive Weltrandgebirge bildet die westliche Grenze der Karte.

ler Zeiten vor uns ausbreitet. Weil alle drei Teile in anderen Ecken des Univerums spielen (wir rechnen mit dem Hochelfen-Kontinent Ulthuan), lassen sich die drei Spiele beliebig kombinieren.

Waaagh!

Dass es nur fünf Völker gibt, klingt allerdings doch erstmal mager – vor allem, weil die Chaoskrieger schändlicherweise eine DLC-Fraktion sind (ausgerechnet die zentralen Schurken!), die nur Vorbesteller kostenlos kriegen. Das wollen die Entwickler dadurch wettmachen, dass sich jedes Volk völlig eigen spielt. Und tatsächlich zeigten sie uns einige sehr vielversprechende Spielmechaniken. Die Grünhäute haben beispielsweise nichts als Prügeleien im Kopf. Ihre Armeen brennen immer auf eine Schlacht, symbolisiert durch die »Fightyness«-Anzeige. Ziehen wir mordend durchs Land, kegeln andere Armeen aus dem Weg und murksen regelmäßig hilflose Gefangene ab, geht die Anzeige hoch. Steht sie auf Anschlag, dürfen wir zum Waaagh!-Kriegszug aufrufen und kriegen eine zweite KI-gesteuerte Orkhorde, die entweder unserer Armee folgt oder auf einzelne Ziele gehetzt werden kann.

Kehrseite der Medaille: Wenn wir nicht stetig kämpfen, fällt die Fightyness und unsere Jungs fangen an, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Dem können wir entgegenwirken, indem wir ein Plündercamp aufschlagen. Dann steigt jede Runde die Fightyness und sorgt obendrauf noch für Geld. Außerdem dürfen wir aus jeder unse-

rer Siedlungen auf der Karte neue Truppen direkt ins Lager rekrutieren, selbst im Feindesland. So halten die Orks besser als jedes andere Volk den Schwung eines Feldzugs am Rollen. Nur im Plünderlager hockt die Armee eben auch bewegungslos herum, statt umherzuziehen und unseren Feinden auf die Mütze zu geben.

Mit Groll zum Sieg

Jedes Volk hat solche einzigartigen Mechaniken. Die Zwerge gewinnen das Spiel, indem sie alle Einträge aus dem großen Buch des Grolls tilgen. Darin ist im Blut der Zwergenkönige jedes Unrecht verzeichnet, das ihnen jemals angetan wurde. Knifflig dabei: Je weiter wir expandieren und je mehr Feinde wir uns machen, desto mehr Unrecht tun die uns an. Dadurch kriegen wir immer neue Rache-Missionen, die dynamisch auf dem Spielgeschehen basieren, und müssen uns bemühen, mehr abzuschließen, als wir uns aufladen – cool! Zu den Stärken der Zwerge gehört ihre Forschung. Während die Orks nur einen einzigen Forschungsbaum haben, der vor allem neue Einheiten wie die riesige Arachnarok-Spinne freischaltet, arbeiten sich die Zwerge durch mehrere Bäume. Gemeinsam ist den beiden Völkern, dass sie als einzige Tunnel nutzen können. Wird eine Zwergenarmee in einem Gebirgspass von Grünhäuten eingekesselt, kann sie unterirdisch durch den Berg die Flucht antreten. Die Orks haben dann aber eine Chance, uns in einer unterirdischen Schlacht abzufangen. Die Unterwelt ist allerdings keine eigene Ebene auf der Karte, sondern lässt Truppen einfach Hindernisse umgehen.

Chaos gegen Imperium

Die Chaoskrieger wiederum werden eine Hordenfraktion im Stil der Hunnen aus Total War: Attila. Sie ziehen lieber brandschatzend durch das Land, statt sich groß um Dinge wie Stadtverwaltung oder Steuern zu scheren. Spielen wir nicht selbst als Chaos, nehmen sie die Rolle der ultimativen Bedrohung ein, quasi das Mordor von Warhammer. Ähnlich wie die Mongolen-Invasion in





Michael Graf
@Greu_Lich

Als ich diese Zeilen schreibe, steht der Ankündigungs-Trailer der Chaos-Fraktion auf Youtube bei rund 3.200 Likes – und 43.000 Dislikes. Ein klares Signal, das ich nur zu gut verstehe. Wie zum Slaneesh kann Creative Assembly es wagen, ausgerechnet das Chaos als Vorbesteller-DLC aus dem Spiel zu schneiden? Aus einem Spiel noch dazu, das eh nur fünf spielbare Fraktionen bietet? So bekomme ich ein Fünftel der Kampagne und eines der beliebtesten Warhammer-Völker nur, wenn ich die Katze im Sack ordere. Falls sich die KI dann wieder als denkfaul entpuppt und ich erst mal fünf Patches oder gar eine »Emperor Edition« à la Rome 2 abwarten sollte – Pech, hab's ja schon gekauft! Das kann ich nicht unterstützen – und Sie sollten das auch nicht. Indem Sie Total War: Warhammer nicht vorbestellen.

Medieval 2 fallen sie nach 35 bis 40 Zügen mit einer riesigen Armee ein. Das menschliche Imperium hingegen wird sich noch am ehesten wie eine klassische Total-War-Fraktion spielen. Hier müssen wir zunächst das Reich vereinen und dabei Waffengewalt, Wirtschaft und Diplomatie ausnutzen.

Obwohl viele Völker in der Warhammer-Story extrem schlecht aufeinander zu sprechen sind, behält Total War seinen Sandbox-Charakter: Wer als Menschenkaiser Handelsbeziehungen zu den Orks aufbauen will, kann das tun, nur ganz leicht wird es nicht. Über die Vampire wollen die Entwickler noch nicht viel verraten, machten aber ein paar interessante Andeutungen. Sie sollen mit Vorliebe Intrigen spinnen und sich etwa als Adelige in den imperialen Hof schmuggeln.

Total War, wie hältst du's mit dem DLC?

Offen bleibt, wie es nach Release mit DLC-Fraktionen aussehen wird. Wir sahen auf der



Ist unser Orkfeldzug erfolgreich, können wir eine zweite KI-Armee auf unsere Feinde hetzen.



Die Karte steckt voller einzigartiger Orte wie dem Schwarzfeuerpass, an dem mehrere Questschlachten stattfinden.



Armeen der Grünhäute dürfen ein Plünderlager aufschlagen, um überall auf der Karte neue Truppen zu rekrutieren.

Karte bereits das Königreich Bretonia, das offenbar schon im Spiel vertreten ist. Spielen dürfen wir es aber zu Beginn nicht. Das hinterlässt einen unschönen Beigeschmack, vor allem weil bereits das Chaos als Vorbesteller-DLC ausgekoppelt wird.

Im Wald von Athel Lorien zwischen Bretonia und dem Imperium sollte eigentlich das Reich der Waldelfen liegen, das fehlt aber zu Beginn und ist laut Entwickler sogar »ausgegraut« – wir können den unschönen Eindruck nicht abschütteln, dass Total War: Warhammer schon vor Release auf Downloadinhalte ausgelegt wird. Laut Creative Director Mike Simpson kommen die Entwickler um Dinge wie Vorbesteller-DLCs nicht herum, um so ein umfangreiches Strategiespiel finanzieren zu können. Wir hoffen, dass sich das Spiel bei Veröffentlichung dann trotzdem wie ein rundes Paket anfühlt.

Story-Kaiser oder Profi-Magier?

Jede Partei hat zwei Fraktionsführer zur Auswahl, wir entscheiden uns zu Beginn für einen davon. Den anderen dürfen wir im Laufe der Kampagne freischalten, wir spielen also keine zwei komplett eigenen Feldzüge. Trotzdem ändern sich ein paar Dinge, weil die Helden unterschiedliche Stärken haben. Kaiser Karl Franz vereint das Imperium mit Waffengewalt und Diplomatenzunge, während der Oberzauberer Balthasar Gelt ein eher

unbeliebter Geselle ist, aber mächtige Magie im Ärmel hat. Mit Karl Franz nimmt uns das Spiel die ersten zehn Stunden ein wenig stärker an die Hand als üblich und erzählt eine Prolog-Geschichte, um uns in die Spielmechanik des Imperiums einzuführen. Total-War-Profis, die keine Lust auf Story haben, können mit Balthasar ohne Prolog loslegen. Die Anführer können sich außerdem in eigene Questketten stürzen, die mit speziellen Missionsschlachten ebenfalls eine Story erzählen und Belohnungen freischalten.


Ein Hauch von Rollenspiel

Aber auch Generäle und Agenten sammeln Erfahrung und bessere Items. Dazu gehören beispielsweise Banner, deren Boni wir vor jeder Schlacht einer gewünschten Einheit spendieren können. Außerdem steigen unsere Recken bis zu 30 Stufen auf und lernen jedes Mal eine neue Fähigkeit. Die erstrecken sich über mehrere Skilltrees, in denen wir zunächst eine Grundfähigkeit freischalten. Diese eröffnet dann eine Reihe von mehreren fortgeschrittenen Fähigkeiten und wenn wir alle davon meistern, schalten wir eine Grundfähigkeit der höheren Stufe frei und so weiter. So entscheiden wir uns, ob wir uns ganz auf einen Baum spezialisieren oder uns ausbreiten, um beispielsweise die Kampfkraft auf dem Feld sowie die Spezialkräfte auf der Weltkarte hochzurüsten.

Orkschamanen dürfen zum Beispiel die Winde der Magie beeinflussen. Die Windstärke in einem Gebiet bestimmt, wie viel Magie wir hier abfeuern können. Das ist schon an sich eine interessante Mechanik, weil wir unsere Strategie an die Windstärke anpassen müssen. Wir sind aber nicht ganz dem Willen des magischen Wetters ausgesetzt, unser Schamane darf die Winde an seinem Standpunkt bündeln und sie so dem Feind entziehen. Alle Agenten haben obendrein die Möglichkeit, sich einer Armee anzuschließen. Dann treten sie wie Helden und Generäle auf dem Schlachtfeld in Aktion. Die Recken sollen um einiges robuster werden als die Heerführer in früheren Teilen und sich so an die Front stürzen dürfen. Gut, denn nach der Karte sind Helden bekanntlich die nächste große Fantasy-Zutat. ★



Jedes Volk hat zwei Anführer zur Auswahl, bei den Zwergen sind es Hochkönig Thorgrim Grollbart und der Schlichterkönig Ungrim Eisenfaust.



Maurice Weber
@Froody42

Je mehr ich von Total War: Warhammer sehe, desto weniger kann ich es erwarten. Nicht nur, dass die Kampagnenkarte klasse aussieht und eine enorm stimmige Fantasywelt eröffnet, sie hat hinter der Grafik jede Menge interessanter Spielmechaniken zu bieten. Die Völker hören sich richtig einzigartig an, die Rollenspielhelden mit ihren Questketten klingen motivierend, und die Total-War-Formel um ein wenig Warhammer-Story zu bereichern, finde ich ebenfalls nicht verkehrt.

Nur die DLC-Politik macht mir noch Sorgen. Chaos in einen Vorbesteller-Inhalt auszulagern, war allein schon eine Frechheit – als würde man das Imperium aus Star Wars: Battlefront streichen oder Mordor aus Schlacht um Mittelmeer. Und weitere Downloadinhalte wie Bretonia sind offensichtlich bereits in Planung. Da bleibt zu hoffen, dass das Hauptspiel sich bei Release nicht lückenhaft anfühlen wird. Aber trotzdem kann ich nicht anders, als mich auf das Spiel zu freuen. Dafür sieht alles, was ich bislang gesehen habe, einfach zu gut aus.