

Total War: Warhammer 2

# DIE GEHÖRNTTE RATTE TRITT AUS DEM SCHATTEN

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **28.09.2017**

**Creative Assembly hat endlich das vierte Volk von Total War: Warhammer 2 enthüllt – und siehe da, es sind die Skaven! Wir haben sie schon gespielt.** Von Maurice Weber

Man hat's nicht leicht als Rattenmensch. Seine niedere Natur treibt ihn zu Mord und Totschlag – blöderweise ist er dafür aber viel zu schwach und feige! Am liebsten würde er sich als Meister der Intrige hervortun, aber dafür fehlt ihm was im Oberstübchen. Doch was ein echter Skaven ist, der ist viel zu selbstherrlich, um sich von seinen Unzulänglichkeiten beirren zu lassen!

Unter all den Monstrositäten der Warhammer-Welt stechen die Skaven durch die Abwesenheit irgendeiner positiven Eigenschaft hervor. Orks und Chaoskrieger sind wenigstens noch stark und tapfer! Die Skaven dagegen verlassen sich auf dreckige Tricks, groteske Steampunk-Technologie und schier gewaltige Überzahl – aber gerade das hat ihnen über die Jahre jede Menge treue Fans beschert. Und jetzt machen sich die Rattenmenschen in Total War: Warhammer 2 breit. Wir sind ihrer fauligen Spur nach London gefolgt, um beim Entwickler das Kommando über die Skaven zu übernehmen.

## Das ausgefallenste Volk?


Schon in der Einleitungspräsentation macht Creative Assembly große Versprechen. Die Skaven sollen sich so einzigartig spielen wie kein anderes Volk in der Serie. Was vielleicht ein wenig vollmundig gesagt ist, aber wir stellen beim Anspielen tatsächlich fest: Die Devise für Total War: Warhammer 2 heißt volle Fantasy voraus! Noch mehr als der Vorgänger stürzt sich das Spiel kopfüber in sein

abgedrehtes Szenario und traut sich noch mehr Brüche mit der Serientradition.

Die Skaven zum Beispiel bauen unsichtbare Städte! Weil ihre Siedlungen unter der Erde liegen, erscheinen sie anderen Völkern auf der Kampagnenkarte als unbewohnte Ruinen – und locken sie damit in die Falle. Wer sich in der Hoffnung auf Schätze oder unbeanspruchte Ländereien nähert, hat plötzlich eine Horde blutrünstiger Nager am



Artillerie gehört zu den Stärken der Skaven: Sie feuern Warpblitze und Seuchengeschosse über enorme Distanzen.



Queek Headtaker lebt fürs Blutvergießen und ist einer der beiden legendären Skaven-Lords.

Hals. Um dem zu entgehen, sollte man verdächtig wirkende Ruinen zuerst mit Helden auskundschaften. Eine ebenso einfache wie elegante Mechanik, die enorme strategische Auswirkungen haben könnte.

#### **Fressen, Schwärmen, Verseuchen**

Die anderen Spezialfähigkeiten der Skaven sind dann nicht mehr ganz so ungewöhnlich, aber trotzdem interessant. Die verfressenen Ratten müssen ständig ihren Nahrungsvorrat im Blick behalten, der durch eine Leiste am oberen Bildschirmrand dargestellt wird. Viel zu essen bedeutet mehr öffentliche Ordnung, Wachstum und Moral. Aber gibt's nicht mehr zu beißen, erleidet unser Rattenreich vernichtende Nachteile. Die Skaven müssen also ständig plündern und kämpfen, um ihre Mäuler zu stopfen.

Erobern wir eine neue Siedlung, können wir einen Batzen Nahrung ausgeben, um direkt das Stadtlevel zu erhöhen. Das macht einen Skaven-Feldzug potenziell verflucht gefährlich, weil die Riesenratten viel schneller als andere Völker ein neues Dorf zu einer

mächtigen Bastion aufrüsten können. Alternativ buttern wir Nahrung vor einer Schlacht in die Armee-Spezialfähigkeit der Skaven. Mit »Die Bedrohung aus der Tiefen« rufen wir überall auf dem Feld eine Horde Ratten direkt aus dem Boden. Je mehr Nahrung wir zu Kampfbeginn investieren, desto häufiger dürfen wir das machen.

Außerdem beeinflusst auch die im Gebiet vorhandene Skaven-Korruption die Verfügbarkeit dieser mächtigen Spezialfähigkeit. Neben dem Chaos und den Vampiren bringen die Rattenmenschen eine dritte Form der Verseuchung ins Spiel. Sie gehen dabei aber noch rücksichtsloser vor, denn die Rattenmenschen-Verseuchung schadet ihnen sogar selbst. Sie reduziert die öffentliche Ordnung für alle Spieler im Gebiet, selbst in unseren eigenen Skavenstädten! Wir haben noch nicht lange genug gespielt, um festzustellen, wie sich das langfristig auswirkt. Möglicherweise soll es die Skaven dazu treiben, sich ständig weiter auszubreiten und hinter sich ausgebrannte, unbewohnbare Seuchenlande zurückzulassen – was einer-


seits wunderbar zu ihnen passen würde! Andererseits birgt diese Mechanik durchaus auch Frustgefahr. Es macht dem Baumeister-Strategen ja keinen Spaß, seine eigenen Ländereien kaputtzumachen.

#### **Feiglinge und Bestien**

Mit den Dunkelelfen teilen sich die Skaven eine weitere neue Mechanik. Ihre Generäle sind nicht unbedingt die loyalsten. Wir müssen sie bei Laune halten, indem wir Schlachten mit ihnen gewinnen, Elite-Truppen in ihre Armee rekrutieren und sie mit magischen Items überhäufen. Sitzt ein Lord einfach nur untätig herum oder verliert jede Schlacht, sinkt sein Treuewert. Dann wird er sich irgendwann auflehnen und versuchen, seine eigene Fraktion zu gründen.

Die Skaven bringen also wieder eine ganz eigene Persönlichkeit und Spielweise mit. Sehr gut! Sie bieten deutlich mehr einzigartige Mechaniken als die vier Grundvölker aus dem ersten Teil. Auch die will Creative Assembly allerdings stetig weiter verbessern und interessanter machen – lobenswert! So sollen Vampirfürsten beispielsweise neue Gebäude bekommen.

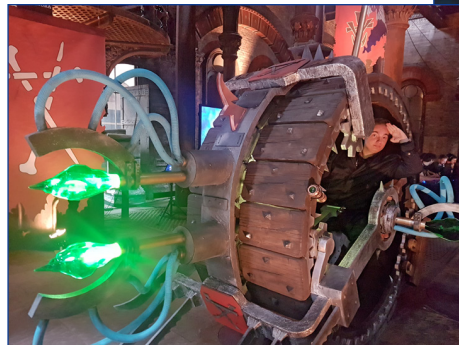
Aber wie schlagen sich die Ratten denn nun auf dem Schlachtfeld? Erstmals nicht so



Am liebsten brutzeln die Skaven ihre Feinde mit vernichtenden Steampunk-Waffen vom Feld.

## Zu Besuch bei Creative Assembly

Die Entwickler suchten sich in London den perfekten Ort aus, um die abscheulichen Skaven zu präsentieren: eine viktorianische Kläranlage! Die ist immer noch in Betrieb und stank entsprechend schon aus der Ferne nach Rattenmenschen. Im Inneren hatte Creative Assembly einen finsternen Dungeon aufgebaut – und Maurice ließ es sich natürlich nicht nehmen, auch mal im Todesrad Platz zu nehmen.



ruhmreich: Der einzelne Skaven ist beinahe wertlos und obendrein ein wankelmütiger Feigling. Es braucht nicht viel, damit unsere Jungs Fersengeld geben – genauso schnell sammeln sie sich aber wieder, wenn ihre blutlustige Natur die Oberhand gewinnt. Aber wir sollten immer sicherstellen, wirklich weit in der Überzahl zu sein. Selbst gegen eine halb so große Armee der Hochelfen tun sich die Skaven nämlich noch schwer.

Zumindest am Anfang! Aber der weise Skavenfeldherr stürzt sich nicht Hals über Kopf in die Schlacht, sondern treibt in der Sicherheit seiner unsichtbaren Städte zunächst seine technologische Kriegsmaschinerie voran. Rattenoger gehören noch zu

den harmlosen Skaven-Monstrositäten. Unser Favorit war die Höllengrubenbrut, ein abscheulicher Berg aus Fleisch und Gliedmaßen und krude verbauten Steampunk-Teilen. Das Monstrum ist auf dem Schlachtfeld nicht nur erstklassig animiert (cooler Moment: Als sich unsere Brut einen Dino der Echsenmenschen krallt und über sich nach hinten schleudert), sondern auch kaum kleinzukriegen. Jedes Mal, wenn der Feind ihre Gesundheit zu niedrig prügelt, hat sie eine Chance, sich zu regenerieren. Im späteren Spiel werden die Skaven also verdammt gefährlich – fast schon etwas zu sehr! Auf uns wirkte die Brut regelrecht übermächtig.

bringen gleich zwei eigene Magieschulen mit: Seuche und Ruin. Ihre Zauber entfesseln giftige Schwaden, peitschen die Rattenmenschen in einen Kampfrausch oder belegen Feinde mit Schwächungsflüchen. Und rufen noch mehr Skaven! Wäre ja auch kein anständiger Schwarm, wenn nicht auch beide Schulen noch mehr Ratten aufs Feld beschwören könnten!

### Alles für die Rituale

Eins haben die Skaven mit allen anderen Völkern gemein: Sie gewinnen die Kampagne von Total War 2: Warhammer über fünf Rituale. Auf der Hochelfeninsel Ulthuan tobt der magische Mahlstrom, den wir je nach Volk entweder stabilisieren oder sabotieren müssen. Das läuft über besagte Rituale, für die wir aber zunächst Ritual-Ressourcen sammeln müssen. Im Fall der Skaven ist das der Warpstein. Diese Spezialressourcen sammeln wir unter anderem über Missionen oder indem wir Ruinen oder Schiffswracks auf See nach Schätzen durchsuchen. Zwar gibt es in Total War: Warhammer 2 keine echten Seeschlachten (die werden wie etwa in Medieval 2 automatisch ausgewürfelt), aber Armeen können sich nun wieder aufs Meer bewegen und besteigen dann Transportschiffe. So können wir in See stechen, um Schlüsselstädte zu erobern. Denn man-

## Die kombinierte Kampagne

Kurz nach dem Release von Total War: Warhammer 2 wollen die Entwickler eine große Kampagnenkarte veröffentlichen. Die vereint die alte Welt aus dem ersten Teil mit der neuen aus dem zweiten. Wir können darin alle Völker spielen, die wir aus allen Teilen und DLCs besitzen. Die Skaven beispielsweise haben dann sogar eine Startposition in der alten Welt, obwohl sie in der Kampagne des ersten Teils allein genommen nicht vorkommen. Außerdem pflegt die kombinierte Weltkarte einige Verbesserungen von Total War: Warhammer 2 ein. So kann nun jedes Volk jedes Land erobern, aber nicht alle sind attraktiv. Denn die Gebiete fallen in unterschiedliche Klimazonen und wir kassieren Nachteile, wenn wir außerhalb der für uns günstigen siedeln. Aber so können wir an dringend benötigten Stellen trotzdem Verteidigungspositionen hochziehen, selbst wenn die sich aufgrund ihrer Klimazone nie zum Kornspeicher unserer Nationen mausern werden. Mit Total War: Warhammer 3 sollen im Osten noch weitere Ländereien angedockt werden. Dort befinden sich in der Lizenzvorlage unter anderem die Ogerkönigreiche. Aber auch Reiche wie das chinesisch angehauchte Cathay und das japanische Nippon – die existieren im Tabletop allerdings nicht, Creative Assembly müsste sich also eigene Einheiten und Designs ausdenken.

### Pestilenz ist alles

Weitere Skaven-Einheiten entspringen ihrer grotesken Technologie. Zum Beispiel das Todesrad. Ein wahnwitziger Skavenpilot brettert mit dieser riesigen Apparatur unaufhaltsam durch die feindlichen Reihen und feuert dabei mit Blitzen um sich – ein Mordsspaß!

Als legendäre Anführer stehen wie bei den Skaven Queek Headtaker und Lord Skrolk zur Wahl. Queek ist eine Anomalie unter den Skaven: Unnatürlich groß, unnatürlich stark und sogar... mutig! Er führt ihre Armeen als Frontkämpfer. Der bis in die letzte Pore verseuchte Skrolk dagegen verlässt sich lieber auf seine Hexerei. Die Skaven



Die Städte der Skaven sind für Feinde auf der Kampagnenkarte unsichtbar.



Eine simple Idee, auf Skavenart umgesetzt: Das Todesrad rollt unaufhaltsam durch die gegnerischen Reihen.

che Gebiete sind besonders wertvoll und werfen große Mengen an Ritualwährung ab. Haben wir genug Ressourcen, können wir den ersten Ritus einläuten. Doch Vorsicht! Denn bei jedem Ritual werden für zehn Runden unsere drei mächtigsten Städte direkt mit dem Mahlstrom verbunden. Heißt: Das Chaos drängt in die materielle Welt und wirft uns Armeen entgegen. Fällt eine der Städte, ist der Zauber vorbei und wir müssen ihn später erneut versuchen. Das können auch unsere Feinde ausnutzen. Entweder, indem sie ganz klassisch unsere Ritualzentren attackieren, oder indem sie KI-gesteuerte Söldnerarmeen gegen uns entsenden. Dem setzt aber jedes Ritual mächtige Boni entgegen. Ein Skaven-Ritual ruft etwa einen Priester, der ein vernichtendes Erdbeben unter einer feindlichen Stadt verursacht und damit ihr Level senken kann. Jede Rasse hat ihre ganz eigenen Rituale und Boni. Am spannendsten fanden wir die Dunkelelfen. Die zimmern per Ritual Schwarze Archen zusammen – gewaltige fliegende Schiffe, die wie Städte funktionieren! Will sagen, wir dürfen sie genauso zu dicken Metropolen hochrüsten wie jede andere Stadt. Zwar dürfen sie nur übers Meer schweben, aber findet in der Nähe eine Küstenschlacht statt, ruft der Dunkelelfen-Feldherr magische Feuerunterstützung von seiner Arche herab.

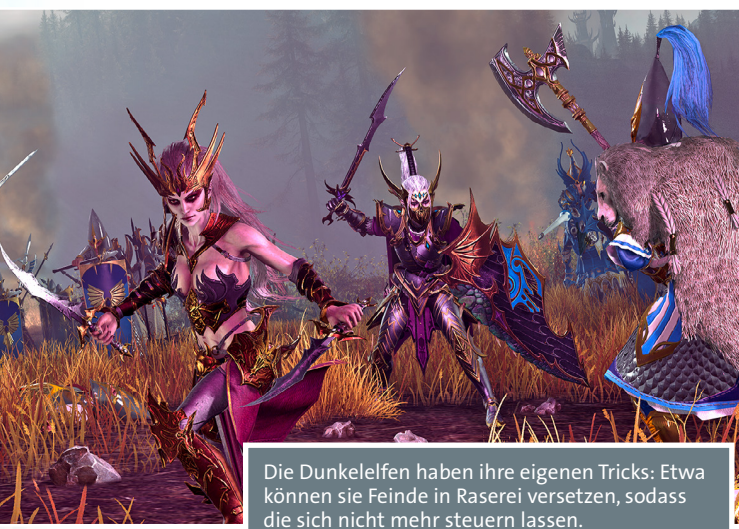
**Fünf gewinnt – hoffentlich!** Mit dem fünften Ritual läuten wir dann einen (noch nicht näher gezeigten) apokalyptischen Endkampf ein und tragen darin hoffentlich den Kampagnensieg davon. Die Rituale sollen zwei Ziele erfüllen: zum einen mehr Story ins Spiel bringen. Denn nach jedem Ritus kriegen wir einen neuen Kurzfilm, der die Geschichte unseres Volks im Kampf um den Mahlstrom weiterspinnt. Der Vorgänger ging mit Zwischensequenzen arg knausrig um, das halten wir also für eine willkommene Verbesserung! Auch wenn es diesmal keine Ingame- oder Rendersequenzen sind, sondern animierte Gemälde. Und zum anderen wollen die Entwickler mit den Ritualen mehr Spannung bis zum letzten Zug ins Spiel bringen. Wir sollen nicht mehr irgendwann an den Punkt kommen, an dem wir gnadenlos überlegen sind. Mit jedem Ritual machen wir uns verwundbar und selbst ein unterlegener Gegner kann uns mit einem cleveren Schlag gegen eine der Ritualstädte zurücksetzen. Außerdem stehen wir ständig unter Zugzwang: Wer sich zu gemächlich aufbaut, statt aktiv auf seine Rituale hinzuarbeiten, den könnte seine Gegenspieler jederzeit überholen. Bis zur letzten Runde sollen wir durch dieses System noch verlieren können, wenn ein anderer Spieler vor uns sein finales Ritual schafft.



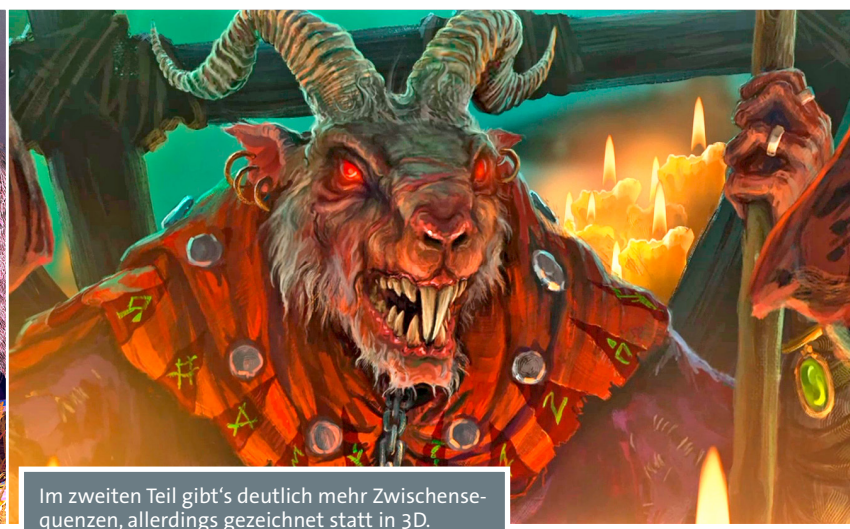
Maurice Weber  
@Froody42

Total War: Warhammer 2 schlägt für mich genau den richtigen Weg ein: Es nutzt sein Szenario für noch ausgefallenerere Mechaniken als je zuvor. Der erste Teil ging mir hier nicht immer weit genug, die Nekromantie der Vampire spielte sich etwa kaum anders als das klassische Anheuern von Söldnern. Aber jetzt kann ich auf einmal fliegende und unsichtbare Städte bauen! Überhaupt machen die Skaven einen sehr interessanten Eindruck. Gut, für mich sind solche Völker nur dazu da, unter den Hufen meiner stolzen Elfenkavallerie zertrampelt zu werden, aber trotzdem! Wer die ekelhaften Rattenmenschen mag, darf sich auf eine stimmungsvolle und spielerisch einfallreiche Umsetzung freuen. Gespannt bin ich noch, ob der Mahlstrom tatsächlich sein ehrgeiziges Ziel erfüllt, die Kampagne spannend zu halten. Aber so oder so habe ich den Eindruck, dass uns mit Teil 2 eine sehr sinnvolle Weiterentwicklung des Vorgängers ins Haus steht.

Das alles klingt durchaus spannend! Besonders gefallen uns die dramatischen Höhepunkte, mit denen die fünf Riten die Kampagne würzen. Allerdings ist das Sammeln von Ritual-Ressourcen ja dann doch stark an recht klassische Kartendominanz gebunden – klar, die muss in einem Total War ja auch weiterhin wichtig sein. Aber wir könnten uns gut vorstellen, dass sich hier genauso früher oder später eine Situation ergibt, in der wir ein so großes Imperium besitzen, dass wir einfach viel schneller Ritualwährung sammeln als alle anderen und zu mächtig sind, um bei unserem Siegeszug noch unterbrochen zu werden. Dann würden wir unsere fünf Riten nur noch stumpf nacheinander durchhexzerzieren – fertig. Hier hängt vieles am finalen Balancing. Und natürlich wie so oft an der künstlichen Intelligenz. ★



Die Dunkelelfen haben ihre eigenen Tricks: Etwa können sie Feinde in Raserei versetzen, sodass die sich nicht mehr steuern lassen.



Im zweiten Teil gibt's deutlich mehr Zwischensequenzen, allerdings gezeichnet statt in 3D.