



## Total War: Warhammer 2

# ACHILLESFERSE INNOVATION

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **28.9.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Der Strategiebrocken macht alles besser als sein Vorgänger – nur seine wichtigste Neuerung versagt an allen Fronten.** Von Maurice Weber

Spiele-Fortsetzungen trauen sich nicht mehr genug, gehen zu sehr auf Nummer sicher, statt neue Ideen zu wagen – diesen Vorwurf müssen sich neue Serienteile heutzutage immer öfter gefallen lassen. Aber Total War: Warhammer 2 hat genau das umgekehrte Problem. Das Strategiespiel ist am besten, wenn es einfach auf dem Vorgänger aufbaut und ganz unaufgeregt alles ein Stück besser macht als früher. Und es scheitert ausge-rechnet an seiner größten Innovation.

### Ein Paradies für Eroberer

Aber von diesem Problem merken wir zu Beginn noch nichts. Die neue Welt übertrifft die alte des ersten Total War: Warhammer in jeder Hinsicht. Sie ist größer, prächtiger und

um einiges abwechslungsreicher. Unsere Feldzüge führen uns von den Eiswüsten Naggaronds bis in die Dschungel Lustrias und dabei legen wir uns mit einer enorm vielfältigen Gegnerriege an. Da wären zum einen die vier neuen Völker, von denen wir selbst eins übernehmen: Hochelfen, Dunkel-elfen, Echsenmenschen und Skaven. Obendrauf treffen wir aber auch noch alle Parteien des Vorgängers als KI-Kolonien.

Vor allem bietet die frische Kampagnen-karte viel mehr strategische Herausforderun-gen. Weil die vier Kontinente durch Meere

getrennt werden, müssen wir jetzt wieder stärker auf Invasionen zur See achten – auch wenn's keine Seeschlachten gibt, die werden wie in Medieval 2 lediglich ausge-würfelt. Eine verpasste Chance, sind doch die Elfen Warhammers größte Seefahrer!

### Alles meins!

Aber zu Lande wird uns auch nicht langwei-lig. Dafür sorgen etwa ganz eigene Land-schaftskonstellationen wie die Elfeninsel Ul-thuan. Ihr Herzland schützt etwa eine kreis-förmige Gebirgskette, durch die wir nur an



Ist eine schwarze Arche in der Nähe, wenn es zur Schlacht kommt, unterstützt sie uns praktischerweise mit magischen Bombardements.

### Mortal Empires

Nach Release soll die Riesenkampagne Mortal Empires veröffentlicht werden, welche die alte Welt des ersten Teils und die neue zu einer Karte vereint. Darauf sollen alle Völker beider Spiele verfügbar sein. Die Kampagne über-nimmt einige Verbesserungen des zweiten Teils wie etwa Klimazonen statt fester Eroberungsvorschriften, aber nicht die Mahlstrom-Mechanik. Sie soll kostenlos für alle Besit-zer beider Total War: Warhammers werden.



Dunkel elfen-König Malekith zieht auf seinem Drachen in eine belagerte Hochelfensiedlung ein.



Jochen Redinger  
@GuetigerGott

Total War: Warhammer 2 hat mich am Anfang etwas abgeschreckt, weil ich mit keinem der Völker viel anfangen konnte und die Schauplätze mich nicht brennend interessierten – ich habe mich geirrt. Die Welt ist riesengroß, abwechslungsreich und noch eine Spur schöner als im Vorgänger, und die Völker spielen sich durch ihre unterschiedlichen Stärken schön unterschiedlich. Vor allem die Echsenmenschen mit ihren Horden an Sauriern und goldgerüsteten Elite-Krieger haben es mir angetan und mich mein geliebtes Imperium keine Sekunde vermissen lassen!

Generell fühlt sich das Spiel jetzt viel »aktiver« an, sei es durch die Rituale, durch das bessere Helden- und Item-Management oder die umfangreicheren Technologie- und Talentbäume. Nur das große neue Kernelement, die Kontrolle über den Mahlstrom, hat mich nicht wirklich begeistert. Oft sind die Entfernungen zu den Ritualstätten der Feinde zu groß und die entsendbaren KI-Armeen zu doof, um wirklich etwas zu bewirken. Gleichzeitig ist die Mahlstrom-Mechanik eine Art von Zeitlimit, die ich als alter Rundenstrategie gar nicht leiden kann. Trotzdem ist für Total War: Warhammer 2 für mich klar besser als der erste Teil, nicht zuletzt dank der wunderschönen Welt.



Wir haben die Hauptstadt der Elfen besetzt und nutzen sie jetzt als eine unserer Ritualstätten.

enorm mächtigen Torfestungen brechen können. So verlangt jede Region unterschiedliche Strategien.

Da hilft es, dass die Entwickler sich einen der größten Kritikpunkte am ersten Teil zu Herzen genommen haben: Wir können wieder alle Siedlungen erobern! Nur auf die Klimazone müssen wir achten, die Echsenmenschen freuen sich in den heißen Tropen etwa über ertragreichere Städte und eine zufriedener Bevölkerung als im frostigen Norden. Aber wenn unsere Strategie verlangt, dem lebensfeindlichen Umfeld einen Stützpunkt abzutrotzen, dann verbietet uns das Spiel das nicht mehr – eine Verbesserung.

### Volle Fantasy voraus

Lange fiel uns die Wahl unseres Lieblingsvolks nicht mehr so schwer wie in Total War: Warhammer 2. Die Entwickler nutzen ihr Fantasy-Szenario diesmal konsequenter aus und gießen es in ausgefallenerer Mechaniken für jedes Volk. Dunkel elfen-Hexenkriegerinnen treiben ihre Feinde etwa mit vergifteten Klingen zur Raserei, sodass sie keinen Befehlen mehr folgen. Die Hochelfen werfen

Phönixe und Drachen in die Schlacht, die Echsen packen Ballisten, Schützen und Zauberer auf den Rücken massiver Dinosaurier, und die Skaven pfriemeln groteske Ungetüme aus Fleisch und Steampunk-Technologie zusammen. Verdammt cool!

### Einzigartigkeit vs. Entschlackung

Auch auf der Kampagnenkarte glänzen die Parteien mit Eigenheiten. So tarnen die Skaven ihre Städte als Ruinen, und die Hochelfen hetzen mit Hofintrigen andere Fraktionen gegeneinander auf. Außerdem aktiviert jede Seite gegen Ressourcenopfer und mit hoher Abklingzeit einzigartige Riten. So rufen etwa die Dunkel elfen ihre schwarzen Archen. Diese kolossalen Schiffe bauen wir mit Gebäuden aus wie bewegliche Städte. Armeen an der Küste rekrutieren direkt aus der Arche neue Truppen. Dunkel elfen planen ihre Invasionen deswegen ganz anders als andere Völker: Immer an der Küste plündern, dann rollt der Nachschub – das schafft eine richtig interessante strategische Ebene!

So spielt sich Total War: Warhammer 2 auf der Kampagnenkarte um einiges interessan-

ter als der zu entschlackte Vorgänger. Es gibt einfach deutlich mehr strategische Faktoren und Mechaniken zu beachten! Einzig der Provinzausbau ist uns auch diesmal zu simpel gehalten, wir bauen die meisten Siedlungen nach Schema F aus. Für ein wenig mehr Würze haben die Entwickler aber auch hier gesorgt: Wir entdecken nun um einiges mehr Städte mit besonderen Gebäudeketten und Monumenten. Immerhin!

### Durchbrechen zu neuen Schlachtfeldern

Geht's von der Kampagnenkarte in die Schlacht, können wir uns ebenso auf mehr

Nach jedem Ritual spinnen nette Zwischensequenzen die Handlung fort.

## Die eindrucksvollsten Monster

### Hydren

Mächtige Landbestien der Dunkelfelfen, die Feinde zu Grillfleisch verarbeiten.



### Dinosaurier

Nicht ausgefallen oder magisch, aber kampfstark und mit Kriegsgerät auf dem Rücken.



### Drachen

Die Könige der Lüfte und auch am Boden enorm gefährliche Gegner.



**Maurice Weber**  
@Froody42



So frustriert hat mich im Test lange kein Spiel mehr! Denn Total War: Warhammer 2 ist eigentlich fantastisch. Alles, was den ersten Teil so klasse machte, ist hier noch besser. Die Völker sind noch interessanter, die Schlachten noch epischer, die Welt noch vielfältiger. An jeder Ecke freue ich mich über kleine oder große Neuerungen, die das Spiel sinnvoll erweitern.

Und dann diese Ritualmechanik! Was hat so ein unausgeglichenes System in so einem ansonsten so tollen Spiel zu suchen? Die neue Siegbedingung soll der Kern der Kampagne sein und erweist sich stattdessen als ihr größter Makel. Sie funktioniert einfach hinten und vorne nicht: Die Balance wackelt, das Armee-Verhalten schwankt zwischen nerviger Willkür und dem Eindruck waschechter Bugs, und am Ende weiß ich nicht, ob ich mich jetzt aufregen oder darüber freuen soll, dass ich letztendlich wirklich am besten beraten bin, die bedeutendste Neuerung des Spiels so weit wie möglich zu ignorieren.

Warum also die gleiche Wertung wie der Vorgänger zum Release? Weil sie finde ich nicht niedriger sein kann – es lässt sich nicht von der Hand weisen, dass Total War: Warhammer 2 – abgesehen von den Ritualen – in fast jeder Hinsicht besser ist. Aber wenn die grundlegendste Neuerung so versagt, dann darf die Wertung in meinen Augen auch nicht höher ausfallen.

Abwechslung freuen. Allein schon optisch erobern wir alles, von imposanten Echsenmenschen-Tempelstädten bis hin zu ungezieferverseuchten Skaven-Tunneln. Und die punkten auch mit spielerischer Vielfalt! So unterscheiden sich Belagerungskarten jetzt stärker. Die Torfestungen der Elfen sind beispielsweise an manchen Stellen der Mauer nicht für Türme und Leitern zu erreichen. Auf offenem Feld kehren dagegen die aus älteren Total Wars bekannten Engstellenschlachten zurück. Hier müssen wir den Feind beim Sturm auf schmale Brücken brechen.

Schade nur, dass Creative Assembly auch auf dem Feld an manchen Kürzungen des ersten Teils festhält. Weiter vermissen wir klassische Einheitenfähigkeiten wie die Phalanx für Speerträger oder eine Keilformation für Reiter. Das wiegen allerdings neue Zauber und Spezialfähigkeiten auf.

### Die ewige KI-Frage

Bei all den interessanten neuen Mechaniken darf in keinem Total-War-Test die Frage fehlen: Aber wie schlägt sich denn die KI damit? Tatsächlich gar nicht so schlecht! Oft fährt sie sogar recht kompetente Manöver, fällt uns in die Flanke oder greift verwundbare Städte an. Immer wieder fallen uns jedoch grobe Schnitzer auf. Mal stürzt sie sich in hoffnungslose Schlachten, mal teilt sie ihre Armeen unklug auf und lässt uns eine eigentlich überlegene Streitmacht Stück für Stück vernichten. Einen echten Komplettaussetzer der Computerkrieger konnten wir aber nur ein einziges Mal beobachten.

Ebenfalls angenehm: Die KI ist in mancherlei Hinsicht weniger aufdringlich geworden. Zum Beispiel hetzt uns der Computer

nicht mehr ständig Horden von Agenten auf den Hals. Er nutzt sie immer noch – aber im ersten Teil waren sie so aggressiv, dass die Community sie sogar per Mod herunterregelte. Überhaupt haben die Entwickler so manche der populärsten Mod-Änderungen (etwa eigene Startpunkte für jeden Lord) diesmal von Anfang an ins Spiel integriert. Toll!

### Die Lösung aller Endgame-Probleme?

Was die KI auch diesmal nicht schafft: Bis zuletzt eine echte Bedrohung zu bleiben. Früher oder später werden wir in fast jedem Total War zu mächtig, als dass uns der Computer noch den Sieg kosten könnte. Genau hier setzt die größte Neuerung des Spiels an. Der große Mahlstrom soll als Siegbedingung dafür sorgen, dass die Kampagne bis zum Ende spannend bleibt.

Deswegen wetteifern wir mit den drei anderen Völkern um die Kontrolle des magischen Wirbelsturms über Ulthuan. Wir sammeln eine eigene Ritual-Ressource, indem wir Missionen erfüllen und Städte besetzen. Jede Siedlung liefert eine kleine Menge pro Runde, einige wenige Schlüsselgebiete deutlich mehr. Diese Ressourcen stecken wir dann im Lauf der Kampagne in fünf Rituale. Haben wir das fünfte abgeschlossen, schlagen wir eine letzte epische Schlacht und gehen als Sieger aus der Kampagne hervor. Der Clou: Die KI kann das vor uns schaffen, bis zum letzten Ritual besteht immer die Gefahr, dass sie uns überholt. Das Problem: Die Rituale sind nervtötend.

### Zufall statt Spannung

Läuten wir ein Ritual ein, verbinden sich unsere drei wichtigsten Städte mit dem Mahl-



Fraktionsführer wie Kroq-Gar sind unsere mächtigsten Waffen und können ganze Schlachten drehen.

strom. Dann müssen wir sie eine feste Rundenzahl gegen Invasionsarmeen des Chaos verteidigen. Die verhalten sich allerdings frustrierend unberechenbar. Mal erscheinen sie direkt neben unseren Städten, mal meilenweit entfernt auf dem Meer. Mal marschieren sie zielstrebig auf die Ritualstädte zu, viel öfter pfeifen sie aber drauf und marodieren lieber im Hinterland herum. Was einerseits bedeutet, dass die Armeen ihren grundlegenden Zweck verfehlen und unsere Rituale im Test nie ernsthaft in Gefahr bringen. Andererseits mussten wir aber zuverlässig nach jedem Ritual losziehen, um im Umland aufzuräumen und die ein bis zwei eingestampften Kleinstädte neu hochzuziehen. Nervige Fleißarbeit statt verzweifelter Verteidigungsschlachten also.

### Ignorieren ist die beste Strategie

Zweiter Frustfaktor: Während der Ritualmeiter der anderen Fraktionen uns zunehmend unter Zeitdruck setzt, können wir recht wenig tun, um sie zu verlangsamen. Denn die

vier Ritual-Wettstreiter sind über alle Ecken der Karten verteilt. Manchmal sorgt das sogar für spannende Momente! Etwa, als wir viel früher als geplant Segel nach Ulthuan setzen, um im letzten Moment ein elfisches Ritual zu unterbrechen. Aber dann legen plötzlich die Skaven und Echsenmenschen mit ihren eigenen los und wir denken uns nur: »Wie zu Geier sollen wir uns denn jetzt auch noch rechtzeitig in deren Hauptstädte vorkämpfen?« So saugt der Mahlstrom eher Spaß aus dem Spiel. Wir ärgern uns einfach nur über ständig wachsenden Zeitdruck.

### Die absurde letzte Chance

Sobald wir das Endgame erreichen, offenbaren sich schließlich die letzten Schwächen der Mahlstrom-Mechanik. Denn schafft ein Feind sein letztes Ritual vor uns, können wir unseren General noch flott zu einer Interventionsschlacht teleportieren und ihn aufhalten. Nun ist eine letzte Chance eigentlich genau, was diese Mechanik braucht – aber dieser Kampf ist selbst auf »Schwer« so ein-

fach, dass er alle vorigen Bemühungen ins Lächerliche zieht. So verfallen wir auf eine Strategie, die das ganze System ad absurdum führt: Alle Rituale das Spiel hindurch ignorieren, verbündete wie eigene – es lohnt die Ressourcen nicht. Feinde immer erst zum letzten Ritual lässig in der Entscheidungsschlacht plattmachen. Dann einfach alle eigenen Rituale zum Schluss am Stück durchführen. Will heißen: 60 Runden lang herumsitzen und die gleichen drei Städte verteidigen. Was viel praktischer ist, als jedes Ritual einzeln abzuarbeiten und fünfmal die Armeen erst von der Front zur Hauptstadtverteidigung und dann wieder zurückpilgern zu lassen! Nur das Ziel eines spannenderen Spielabschlusses hat die Mahlstrom-Mechanik damit so krachend verfehlt wie nur irgend möglich. Am liebsten hätten wir eine klassische Kampagne ohne sie gespielt, denn alle anderen Bereiche von Total War: Warhammer 2 gefallen uns ja hervorragend! Abschalten können wir sie leider nicht, aber alternativ kann man auch auf seine eigenen Rituale verzichten und gewinnen, indem man alle wichtigen Feindfraktionen auslöscht und gegnerische Ritualsiege bis dahin per Questschlacht verhindert. Unser Tipp: Macht das so. Ignoriert die Innovation einfach. Dann werdet ihr enorm Spaß mit Total War: Warhammer 2 haben. ★



Mit einer schwarzen Arche im Rücken landen wir an der Küste Ulthuan's.

## TOTAL WAR: WARHAMMER 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core2Duo 3.0Ghz / AMD Phenom 2X4	Core i5 4570 / AMD Ryzen 5 1600X
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
4 GB RAM, 60 GB Festplatte	8 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ☑ detaillierte Einheiten
- ☑ erstklassige Riesenmonster
- ☑ Weltkarte voller markanter Orte
- ☑ viele eindrucksvolle Schlachtfelder
- ☑ normale Feldschlacht-Gebiete teils detailliert

### SPIELDESIGN



- ☑ Völker mit noch mehr Besonderheiten
- ☑ Topografie erfordert Strategie
- ☑ mehr Tiefgang auf Schlachtfeld und Kampagnenkarte
- ☑ gelegentliche KI-Patzer
- ☑ sinnlose Ritual-Mechanik

### BALANCE



- ☑ gute Einsteigerhilfen
- ☑ Stärken und Schwächen für jedes Volk
- ☑ sinnvolle Optionen bei Skill- und Techtrees
- ☑ Ritual-Armeen unzuverlässig
- ☑ leichte Rettungsschlacht hebt Ritual-Mechanik aus

### ATMOSPHÄRE / STORY



- ☑ Warhammer-Stimmung in Perfektion
- ☑ filmreife Fantasy-Schlachten
- ☑ Völker sprühen vor Persönlichkeit
- ☑ Anführer wachsen ans Herz
- ☑ hübsche Story-Filmchen begleiten Ritualfortschritt

### UMFANG



- ☑ hoher Wiederspielwert
- ☑ riesige Weltkarte
- ☑ mehr und vielfältigere Karten- und Schlachttypen
- ☑ auch Völker aus Teil 1 als KI-Feinde vertreten
- ☑ keine Kampagne ohne Ritualmechanik

### FAZIT

Rundum verbesserter Nachfolger und großartiges Strategiespiel – wenn man seine wichtigste Neuerung so weit wie möglich ignoriert.

