



Oh, eine riesige Kanone! Die Skaven rücken an, um sie zerstören. An sich eine gute Missionsidee, das mopsige Geschütz ist jedoch schwach animiert, eine Mannschaft fehlt.

Kaiser gegen Kriegsgott



Im Rattentunnel demonstrieren die Elfen die ideale Aufstellung: Nahkämpfer und Helden vorne ①, dahinter Schützen ②. An der Flanke lauern eine Ballista ③ sowie Reiter ④.

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Das Motto des Spiels: »Man kann dem Chaos nicht enttrinnen. Es zeichnet uns alle.« Das trifft auch auf die chaotische KI zu. Machen Sie das Beste daraus, vertrimmen Sie das Pack in spannenden Schlachten.

Der Kaiser ist nur einer unter Gleichen; er erteilt keine Befehle, er macht Vorschläge. Und er schlägt vor, dass Ihr nach Norden marschieret und

das Chaos vernichtet. Dabei werden Tausende sterben? Nun, stimmt. Doch bedenkt: Wenn Ihr den Vorschlag des Kaisers ablehnt, wird er Euch seine Unterstützung entziehen. Dann sterben Tausende. Wollt Ihr das etwa? Puh, keine leichte Wahl, vor die Sie Reichsmarschall Trenckenhoff da in einem Zwischenfilm der Menschenkampagne von **Mark of Chaos** stellt.

Genauer gesagt haben Sie gar keine Wahl, Sie müssen auf jeden Fall in den Chaoskrieg ziehen: Auf einer Karte wählen Sie zwar die nächste Mission, alternative Lösungswege bietet der lineare Feldzug aber nicht. Dennoch ist die Drohung des Marschalls typisch für **Mark of**

Chaos: Das Echtzeit-Taktikspiel fängt das martialische **Warhammer**-Flair perfekt ein, in den professionell vertonten Zwischensequenzen ebenso wie in den blutig-dreckigen Schlachten. Und eine Wahl haben Sie eben doch: Wenn Sie die böse Kampagne wählen, können Sie dem blasierten Kaiser einen Strich durch die Rechnung machen. Dabei werden zwar Tausende sterben. Doch darauf läuft's sowieso hinaus.

Von Elfen und Ratten

Im Gegensatz zum futuristischen **Dawn of War** basiert **Mark of Chaos** auf der Fantasy-Variante des Tabletop-Spiels **Warhammer**. Das Herzstück des Taktikspiels ist die Kampagnenkarte. Hier kommandieren Sie bis zu zwei Armeen: im guten Feldzug Menschen und Elfen, im bösen Chaos-Dämonen und Skaven-Ratten. Die Armeen ziehen allerdings nicht frei durch die Landschaft, sondern lediglich von einem Gefecht zum nächsten. Hin und wieder gabelt sich der Weg, dann dürfen Sie eine optionale Nebenmission bestreiten. Die bringt Ausrüstung für Ihre Helden oder Gold.

Mit dem Edelmetall finanzieren Sie Nachschub, füllen dezimierte Regimenter auf oder kaufen Upgrades für die Soldaten – etwa bessere Rüstungen oder Waffen. Während der Scharmützel dürfen Sie weder Lager bauen noch Truppen rekrutieren. Daher legen Sie vorher fest, welche Einheiten mit aufs Feld dürfen. Im Spielverlauf bilden Sie eine Mischarmee aus erfahrenen Regimentern, die mehr Soldaten enthalten, und aus Neulingen, um die Reihen aufzufüllen. Verluste müssen Sie in Kauf nehmen, weil Sie während der Gefechte nicht speichern dürfen.

Aufprall der Armeen

In **Mark of Chaos** schlagen Sie meist Massenschlachten. Jedes

DIE COLLECTOR'S EDITION

Neben der regulären Version von **Mark of Chaos** (45 Euro) erscheint am 24. November auch die Collector's Edition (70 Euro). Darin liegen ein Roman, ein kleines Banner samt Flaggenhalter, ein Poster, ein Artbook sowie der Soundtrack. Ob sich der Kauf lohnt, klären wir zum Verkaufsstart im »Boxenstopp TV« auf GameStar.de.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B52](#)



So spielen sich die drei Missionstypen



Schlacht: spannend, oft ähnlich.



Belagerung: simpel, aber fordernd.



Heldeneinsatz oder -duell: öde.



Ein Ereignis. Zum Beispiel trifft der Held Verbündete, die Hinweise und Tipps für die nächste Mission geben.



Eine Weggabelung. Das Heer kann zur nächsten Mission marschieren oder zuvor eine Nebenaufgabe lösen.

Im Dorf



In der Kaserne kaufen Sie Truppen, im Tempel füllen Sie Verluste auf.



Beim Schmied kaufen Sie Upgrades für Ihre Armee, etwa Rüstungen.

Auf der Karte bewegen Sie Ihre Armee (links) nicht frei, sondern linear von Punkt zu Punkt. Über die Schaltfläche rechts wechseln Sie zwischen den Heeren: in der guten Kampagne zwischen Menschen und Elfen (Bild), in der bösen zwischen Chaoskriegern und Skaven-Ratten.

Die zweckmäßig-braune Hauptkarte ist das Herzstück der Kampagne, hier wählen Sie den nächsten Einsatz. Zwischen den Missionen besuchen Sie Dörfer, in denen Sie Nachschub kaufen.

Regiment enthält 10 bis 60 Mann, je nach Truppentyp und Erfahrungsstufe. Und in jedem Gefecht prallen mindestens fünf Regimenter pro Seite aufeinander. Die Einheiten sind exzellent ausbalanciert: Chaosreiter galoppieren imperiale Musketiere nieder, haben aber keine Chance gegen Pikenierte. Lahme Ratten-Oger hauen mit einem

Schlag mehrere Krieger der Elfen um, sehen gegen deren Bogenschützen aber kein Licht.

Viele Truppen verfügen über sinnvolle Talente, Elfenschützen etwa senken mit Feuerpfeilen die feindliche Kampfmoral. Denn die Stimmung der Truppen spielt eine große Rolle; wenn eine Einheit zu hohe Verluste erleidet, flieht sie. Zudem

ordnen Sie die Truppen in diversen Formationen an, zum Beispiel sollten die Soldaten unter Kanonenbeschuss lockere Reihen bilden. Die Bedienung funktioniert gut, nur ab und zu wird's fummelig. Wenn Sie einen Helden einem Regiment anschließen, laufen beide sofort aufeinander zu. Das bringt häufig Ihre Formation durcheinander.

Helden und Todeswolken

Neben regulären Truppen führen Sie Helden ins Gefecht, die alleine kämpfen oder sich einem Regiment anschließen. Jeder Recke hat ein Inventar, in dem er etwa Heiltränke oder Ausrüstung mitführt, die seine Kampfkraft erhöht. Zudem sammeln die Anführer Erfahrung. Bei jedem Levelaufstieg investieren Sie einen Punkt in eines von drei Talentgebieten: Kommando (stärkt das Regiment des Heroen), Kampf (erhöht sei-



In dieser Mission kämpfen die Helden alleine gegen Untote – langweilig.

PATCH 1.02 UND DIE FOLGEN

Wir haben sowohl die englische als auch die deutsche Verkaufsversion von Mark of Chaos getestet, Erstere sogar inklusive des US-Updates auf Version 1.02. Der Patch soll zur Veröffentlichung am 24.11. auch für die deutsche Fassung erscheinen und bringt unter anderem die folgenden Verbesserungen:

- Verbesserte Balance: Die Nachladezeiten der Heldenzauber sind höher. Daher sind die Recken nicht so übermächtig. Zudem hat Black Hole Truppenpreise und Gegenstände überarbeitet.
- Weniger Grafikfehler: Belagerungstürme fahren den Laufsteg aus, wenn sie die Mauer erreichen.
- Bereinigter Handels-Bug: Auf der Hauptkarte können die Helden nun Gegenstände tauschen.
- Mehr Multiplayer-Abwechslung: fünf Karten zusätzlich zu den bereits vorhandenen neun.

Alle Fehler beseitigt das Update aber nicht. Uns sind unter anderem folgende Bugs aufgefallen:

- Clipping-Fehler: Helden etwa schweben manchmal neben der Festungsmauer.
- Belagerungs-Bug: Wenn wir Zerfleischer-Dämonen in einen Belagerungsturm schicken, können wir sie nicht wieder herausholen – auch nicht, wenn der Turm die Mauer erreicht. Sie stecken sogar im Wrack, wenn der Turm zerstört wird.
- Maus-Chaos: Hin und wieder verschwindet der Mauszeiger, erst ein Neustart löst das Problem.
- Ruckler: Auch mit 1,0 GB RAM kommen während der Gefechte teils heftige Nachladeruckler vor.

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ich habe mich so sehr auf Mark of Chaos gefreut. Und jetzt bekommt es nicht einmal 80 Punkte. Bin ich deswegen enttäuscht? Finde ich das Spiel blöd? Ja, vielleicht, aber nur ein ganz kleines bisschen. Denn ich mag die Warhammer-Welt, die Story (und wie sie erzählt wird) und das grundsätzliche Spielprinzip. Ich habe Mark of Chaos trotz der einigermaßen stumpfen Missionen und der steinernen KI mit Freude durchgespielt, mich fast nie gelangweilt und war ein bisschen traurig, als ich den Abspann erreicht hatte. Das kann ich nicht über viele Spiele sagen. Das Flair stimmt, die Mechanismen funktionieren, und es hat Stil. Blutrünstigen Böse-Götter-Dark-Fantasy-Stil zwar, aber eben Stil. Und davon reichlich.

»Die Welt macht's«



ne Schlagkraft) oder Duell (bringt Vorteile im Kampf gegen feindliche Helden). Jeder Recke beherrscht Zauber, die Mana verbrauchen. Den Magie-Treibstoff saugen all Ihre Heroen aus einem gemeinsamen Pool, der sich langsam wieder füllt – oder schnell, wenn ein Held einen Energiestein einsetzt.

In der Verkaufsversion von **Mark of Chaos** sind die Zauber allerdings übermächtig, weil ihre Erholungszeiten im Verlauf der Kampagne fast auf Null sinken. Dann kann etwa der Cha-



Während links die Schlacht tobt, liefern sich der Chaoszauberer und der Drachenreiter der Elfen rechts ein Heldenduell.

osmagier seine Feinde mit einer Todeswolke nach der anderen umhüllen und so in Windeseile töten. Patch 1.02 erhöht die Erholungszeiten, trotzdem sind die Helden sehr mächtige Streiter, die im Alleingang ein ganzes Regiment auslöschen können.

Schlacht nach Schema F

Moral, Formationen, Erfahrung – das klingt nach taktischem Tiefgang, doch viele Missionen verlaufen nach demselben Muster. So stellen Sie Nahkämpfer nach vorne, Fernkämpfer dahinter. An der Flanke wartet eine Kanone, die durch Beschuss Feinde anlockt. Die doofen KI-Gegner versuchen zwar, die gefährlichste Einheit auszuschalten (ergo die Kanone), laufen dabei aber blindlings ins Feuer Ihrer Schützen.

Falls die Feinde daraufhin nicht flüchten, werden sie von Ihren Nahkämpfern aufgerieben.

Diese Grundtaktik ist für alle Völker gleich und klappt auf jedem der drei Schwierigkeitsgrade. Auf dem höchsten profitieren die Feinde lediglich von Moralboni. Wirklich geschicktes Taktieren ist selten gefragt. Einmal etwa stürmen Horden von Skaven Ihre Elfenstellung. Doch die feigen Ratten haben einen niedrigen Moralwert. Also kön-

nen Sie ein Regiment nach dem anderen in die Flucht schlagen, indem Sie die Feuerpfeile Ihrer Schützen einsetzen. Solche Herausforderungen sind aber die Ausnahme, nicht die Regel.

Duelle um Mauern

Die Einsatzziele sind vermeintlich abwechslungsreich: Mal fangen Sie Karawanen ab, mal

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Selbst mit Patch 1.2 verbessert sich die Performance nicht. Für große Schlachten brauchen Sie eine extrem starke CPU.
- Am meisten Leistung kitzeln Sie aus dem Spiel, wenn Sie das Self-Shading deaktivieren und die Auflösung verringern.

- Im Multiplayer-Modus braucht Warhammer viel mehr Rechenkraft als in der Kampagne.

CHECKLISTE

- 4,0 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT WARHAMMER: MARK OF CHAOS AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

Grafikkarte	1 Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT			
	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra		
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT	
	Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT 7900 GTX 7950 GX2
Prozessor	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT X1950 XTX
	2 Athlon XP	1800+	2600+	3200+			
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz		
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57
Speicher in MB	Pentium D			915	950		965 XE
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	6000+
	Core 2 Duo						FX-62
							E6300 E6600 X6800
Legende	3 Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536
						2.048	3.072
	4 technisch unmöglich						
	ruckelt stark						

läuft so flüssig: 1024x768, alles niedrig, Aus: Detailed Materials, Animated Foliage, Self Shadow, Lens Flare, Bloom	läuft so flüssig: 1280x1024, alles mittel, Aus: Detailed Materials, Self Shadow, An: Animated Foliage, Lens Flare, Bloom	läuft so flüssig: 1600x1200, alles auf Maximum
--	--	--



Mittels Meteor sprengt der Menschenzauberer einen Rattenhaufen. Die Fähigkeiten der Helden sind extrem stark und entscheiden häufig Schlachten.

jagen Sie Helden, mal sprengen Sie Leuchttürme. Dennoch verlaufen Feldschlachten stets nach dem oben beschriebenen Muster. Belagerungen lockern die Kampagne auf, obwohl sie sich simpel spielen: Mit Leitern, Kanonen oder Belagerungstürmen überwinden Sie die Mauern kleiner Festungen – unter Feindbeschuss. Das ist spannend, aber kein Vergleich zum monumentalen **Medieval 2**.

Eine weitere Auflockerung sind die Duelle: Während der Schlacht können Sie oder der Feind einen Zweikampf anordnen, wenn sich zwei Helden begegnen. Dann zieht sich ein Flammenkreis um die Duellanten, der Rest der Armee kann

nicht eingreifen. Achtung: Die Mission läuft derweil weiter. Die Duelle sind jedoch lahm; im Grunde warten Sie nur, bis sich die Spezialtalente Ihres Helden aufgeladen haben, und klicken dann auf das entsprechende Icon. Dazwischen lassen Sie den Recken Heiltränke bechern. Duellmissionen, in denen Sie nur einen Zweikampf bestreiten, sind öde. Doch wenigstens sind sie schnell vorbei – im Gegensatz zu jenen langweiligen Einsätzen, in denen Sie nur mit ein oder zwei Recken ohne Soldaten ins Gefecht ziehen.

Zu mehr Schlachten

Im Mehrspieler-Modus via LAN oder Internet schlagen Sie Feldschlachten oder Belagerungen gegen bis zu fünf Feinde. Weil hier weder KI-Gegner noch übermächtige Helden stören, ist Köpfchen gefragt. So müssen Sie Ihrem Gegner in die Flanke fallen, seine Kanonen mit Reiterei zerlegen und die Zauber Ihrer Helden stets gut getimt einsetzen. Bei mehr als zwei Spielern gehen allerdings selbst schnelle Rechner in die Knie.

Technisch ist **Mark of Chaos** nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die Einheiten sind zwar detailliert, aber teils schwach animiert. Neben Menschenkanonen etwa steht ein Schütze mit Stopfzange, die er aber nicht einsetzt. Dafür untermalt packende Musik die Schlachten, die guten Effekte erklingen in 7.1-Surround. Die Schlachtenstimmung kommt klasse rüber, die größte Stärke von **Mark of Chaos** ist die Atmosphäre. Trotz der Schwächen lohnt es sich also, dem Befehl des Kaisers zu folgen. Äh, dem Vorschlag. **GR**

» [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3021](http://www.gamestar.de/quicklink/3021)



Kaiserliche Pikener und Schwertkämpfer greifen Chaoskrieger an. Der Kampfmagier stärkt sein Regiment mit einem Flammenzauber.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS 1.02 ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER: Black Hole (Armies of Exigo, GS 09/05: 80 Punkte)
 PUBLISHER: Deep Silver
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Minibox, 1 DVD, 77 S. Handbuch

TERMIN (D): 24.11.2006
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO: realistisch

MASSSTAB: lokal

SPIELSTIL: Aufbau

EINHEITEN: Individuen

HANDLUNG: einfach

SPASS: Anfangs klasse, bald werden die Schlachten zur Routine.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTIEG: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FORTGESCHRITTENER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PROFI: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

HILFEN: Tutorial, drei Schwierigkeitsgrade

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern nur auf der Karte, nicht im Gefecht

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FÜR STANDARD-PCs: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FÜR HIGHER-PCs: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3D-GRAFIKKARTEN: Radeon 9500 / 9600, Geforce 6600 GT, Radeon X600 / X700, Radeon 9700 / 9800, Geforce 6800 GT, Radeon X800 XL, Geforce 7600 GT, Radeon X850 XT, Radeon X1900 XT, Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, EAX

BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

KOPIERSCHUTZ: keine Angabe

TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Schlacht mit/ohne Verstärkung (6), Belagerung (6), Dorf verteidigen (3)

SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet

SERVERSUCHE: Gamespy

DEDICATED SERVER: Nein

MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

FAZIT: Spannende, taktisch fordernde Schlachten. Mehr Karten hätten's aber sein dürfen.

BEWERTUNG

GRAFIK: 7/10

SOUND: 9/10

BALANCE: 8/10

ATMOSPHÄRE: 9/10

BEDIENUNG: 7/10

UMFANG: 9/10

MISSIONSDSIGN: 7/10

KI: 5/10

EINHEITEN: 9/10

KAMPAGNE: 9/10

PREIS/LEISTUNG: GUT

FAZIT: SPANNENDE SCHLACHTEN TROTZ SCHNARCH-KI.



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Mark of Chaos hätte das Zeug zum Hit gehabt, dank der exzellenten Vorlage. Das Tabletop-Warhammer strotzt vor Taktiktiefe: Moral und Formationen bestimmen über Sieg und Niederlage; wer das Gelände richtig ausnutzt, verschafft sich Vorteile. Mark of Chaos kratzt hier nur an der Oberfläche. Klar, Moral und Formationen spielen auch in der PC-Umsetzung eine Rolle. Doch sobald ich die Grundtaktik beherrsche, spule ich stets dasselbe Schlachtprogramm ab. Auch, weil die KI-Feinde selten über das Hirnlos-Ansturm-Stadium hinauskommen.

Mark of Chaos ist kein Hit, aber ein gutes Taktikspiel. Das liegt in erster Linie an der dichten Atmosphäre. Ich grinse, wenn meine Elfenballista einen Rattenhaufen sprengt. Oder fluche, wenn Menschenritter durch meine Chaoskrieger preschen. Im Spielverlauf wächst mir mein Heer ans Herz. Ich vermeide Verluste, sammle Gold für Upgrades und bestreite sogar Nebenmissionen. Auch die Mehrspieler-Partien machen Spaß, weil menschliche Gegner klüger kämpfen als die Schnarch-KI. Wer Echtzeit-Taktik oder Warhammer mag, kann trotz der Detailschwächen in den Chaoskrieg ziehen.

»War gut, aber nicht der Hammer«

