

Whoa! Hammer!

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Orks, Zwerge und Menschen kloppen sich nicht nur in Mitteleerde, sondern auch in der Alten Welt.



Reiterei greift unsere Skaven-Artillerie (links) an.



Während eines Duells sind Helden auf sich gestellt.



Unsere Truppen werden von einem magischen Feuerschild geschützt, aber das scheint dem Riesen egal zu sein.

Im Norden der Alten Welt regiert das Chaos. Bis hierhin konnte die Allianz von Elfen, Zwergen und Menschen die Armee des Bösen zurückschlagen. Doch das ist eine Weile her, und nun sammeln sich die Mächte der Finsternis erneut, um die Welt der Menschen endgültig zu überrennen. In **Warhammer: Mark of Chaos**, dem neuen Echtzeit-Strategie-Spiel von Black Hole, stellen Sie sich der Bedrohung entgegen – oder führen Sie an.

Böhmische Dörfer

Bevor wir uns an die Verteidigung (oder Eroberung) der Alten Welt machen, bauen wir uns erstmal ein Heer auf. Mit unserem Helden wandern wir auf einer strategischen Karte von Dorf zu Dorf, heuern Soldaten an, verpassen ihnen bessere Ausrüstung und kaufen unserem Alter Ego nützliche Gegenstände wie Heiltränke, magi-

sche Schwerter oder gar ein Pferd. Wobei, allzu strategisch ist diese Karte doch wieder nicht: Wir marschieren von einem Punkt zum nächsten, klaben zusammen, was wir können und hoffen, demnächst in eine Schlacht verwickelt zu werden, um wieder Gold zu verdienen. Sonderlich spannend ist das so noch nicht, allerdings fehlten in der uns vorliegenden Version die Storyelemente und etwaige Zwischensequenzen.

Allein unter vielen

Als Heerführer der Menschen kommen wir an einem Ork-Camp vorbei und entschließen uns, anzugreifen. Nun dürfen wir unsere Armee vor dem Gefecht auf dem Schlachtfeld in Stellung bringen. Das Spiel arrangiert die Truppen dabei automatisch so, wie es am meisten Sinn macht – Nahkämpfer vorn, Fernkämpfer hinten, Reiterei an die Flanken. Nun rücken wir in

Richtung der Orks vor. Sollte im Kampf die Ordnung flöten gehen, nehmen unsere Truppen auf Wunsch im Handumdrehen wieder Formation ein – praktisch! Ganz vorne stehen die mächtigen Helden. Die lernen nicht nur Angriffs- und Stärkungszauber, sondern auch Duellfertigkeiten. Denn sobald wir auf einen feindlichen Heerführer treffen, können sich die beiden im Zweikampf messen, ohne dass sich die übrigen Ein-

heiten einmischen. Doch auch unser Fußvolk steigt im Level auf und folgt uns durch die Kampagne – vorausgesetzt, aus den Bataillonen überlebt mindestens ein Mann. Dann füllen wir sie zwischen den Schlachten in den Dörfern entlang des Weges wieder auf – Basisbau gibt's in **Mark of Chaos** nicht. Wir müssen auf unsere Kämpfer also gut aufpassen, insbesondere weil Speichern in den Gefechten nicht möglich ist. **FAB**

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 24. November 2006

Entwickler: Blackhole / Deep Silver
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegismund: »Innovativ ist Mark of Chaos nicht, beherrscht aber die Grundlagen. Die Truppengenerierung birgt jedoch Probleme: Weil ich bei den Schlachten nicht speichern kann, muss ich Verluste akzeptieren. Ich kann mir aber nur begrenzte Truppen mit meinem begrenzten Gold nachkaufen, und wenn mir irgendwann wichtige Kämpfer fehlen, macht mir das nur begrenzt Spaß. Da hoffe ich auf verbessertes Balancing. Und freies Speichern.«

POTENZIAL SEHR GUT



► AB-16/18-DVD:
Video-Special



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2970