

Die Alte Welt in Flammen

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Belagerungen. Helden-Duelle. Epische Schlachten. Tolle Grafik. Die Warhammer-Welt. Im Hexenkessel von Warhammer: Mark of Chaos brodeln die Zutaten für ein brillantes Strategiespiel.

Das Imperium ist die mächtigste Nation der Menschen. Selbstbewusst in der Stärke seiner Armeen, beschützt von den einflussreichen Magierschulen. Verbündet mit den Nachbarnationen, Elfen, Zwergen, Halblingen. Technologisch führend, vor allem bei den Feuerwaffen. Doch zwischen den Dimensionen wehen die Winde des Chaos, die reine magische Kraft des Bösen. Nach für Menschen undurchschaubaren Kriterien schwillt und schwindet die Chaos-Energie wie Ebbe und Flut. Nun ist wieder eine Zeit gekommen, in der das Chaos an Macht gewinnt; im Norden sammeln sich Zehntausende Krieger, Mutanten und Dämonen. Damit nicht genug: Innerhalb des Imperiums agieren Chaos-Kulte, die imperialen Hexenjäger kämpfen einen hoffnungslosen Kampf. Nun ist die Zeit der Entscheidung gekommen: Führen Sie Imperium oder Chaos in den Krieg?

Soldaten-Baukasten

Mark of Chaos ist Echtzeit-Strategie, aber Sie bauen keine Basen. Dafür haben Sie eine globale Karte wie in **Rome**. Darauf be-



Imperiale Hellebardenträger erwarten, sicher auf den Zinnen ihrer Burg, den Ansturm der Chaos-Heere.

wegen Sie rundenweise Armeen (bis zu vier insgesamt), in Ortschaften können Sie Ihre Truppen ausrüsten und aufstocken. Treffen Sie auf eine feindliche Streitmacht oder Siedlung, kommt es zu einer Echtzeit-Schlacht. Dabei befehlen Sie ganze Regimenter. Die bleiben die ganze Kampagne lang bei Ihnen und gewinnen unterwegs an Erfahrung und Spezialfähigkeiten. Außerdem dürfen Sie die Jungs wie in **Dawn of War** per Editor tunen.

Nur wir beide

Eine zentrale Rolle nehmen die Helden ein. Die sind ausgesprochen mächtig, haben ein eigenes Inventar und Fertigkeitenbäume wie im Rollenspiel. Mit gekauften oder eroberten Gegenständen rüsten Sie Ihre besten Recken (oder, im Falle des Chaos, Dämonen) auf; Erfahrungspunkte verstärken ihre

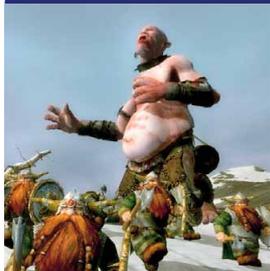
Talente in den Bereichen Duell, Kommando oder Kampf. Gute Kämpfer erledigen feindliche Regimenter quasi im Alleingang, Kommando-Spezialisten verbessern Moral, Rüstung und Wirkung eigener Truppen. Und Duellanten fordern bevorzugt die Helden des Feindes zum Zweikampf. Startet ein solches Duell, zieht das Spiel einen leuchtenden Kreis um die Kontrahenten – andere Einheiten dürfen dann nicht mehr eingreifen. Das Gefecht geht bis zum Tod. Gut, wenn man dafür spezielle Duell-Fähigkeiten im Repertoire hat.



Die Artillerie schlägt Schneisen ins Chaos-Heer.

Die Helden-Kloppereien kamen uns noch ein wenig eintönig vor, der Rest machte einen sehr guten Eindruck – sowohl optisch, als auch spielerisch. **GUN**

RIESEN!



Im Spiel hat jede Armee große Einheiten. Ein solcher Riese hat im Probespiel zwei unserer Chaos-Regimenter alleine in Schach gehalten, mit Keulenschlägen und seiner Fähigkeit, sich

Soldaten zu schnappen und sie aufzufressen. Erst gezielte Schwäche-Zauber machten ihm den Garaus. Tödlich verwundet ist er dann umgekippt und hat dabei nochmal fünf unserer Krieger zerquetscht.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Black Hole / Namco / Deep Silver
Status: zu 70% fertig

Gunnar Lott: »Genau mein Spiel! Ich kann es kaum erwarten, bis Black Hole endlich fertig wird. Ich konnte bislang zwar nur zwei Level spielen, zu wenig für eine echte Einschätzung, aber die fühlten sich schon mal sehr gut an. Definitiv ein Geheimtipp für Strategiefans, die auf Basisbau verzichten können.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK K133