WARHAMMER DARK OMEN

Echtzeit-Strategie ohne Basisbau? Dafür mit viel Taktik und Fokus auf dem Verlauf der einzelnen Schlachten? Das war 1998 eine Sensation!

Liebe. Und Hass. Viel Hass. Ausgesprochen viel Hass zog das Fantasy-Strategiespiel mit dem bekloppten Namen **Schatten der Gehörnten Ratte** auf sich, vor allem wegen des absurd hohen Schwierigkeitsgrades in den Schlachten. Im Proteststurm gingen die Innovationen, das gelungene Design und die intelligente Missionsstruktur nahezu unter. 1998 kam dann der Nachfolger, **Dark Omen**, der eigentlich alle Fehler ausbesserte. Der Schwierigkeitsgrad war aber immer noch knackig und das raffinierte Spielprinzip nicht jedermanns Sache. Wer sich darauf einließ, bekam ein Spielerlebnis, das heute seinesgleichen sucht.

Das harte Söldnerleben

Worum geht's? Sie verkörpern den hartgesottenen Hauptmann Morgan Bernhardt, Anführer einer kleinen Söldnertruppe. Die Herren des menschlichen Imperiums engagieren Sie zum Schutz der Südgrenze vor marodierenden Orkbanden. Sie befehligen erst zwei, später bis zu zehn Regimenter (Nahkämpfer, Reiter, Schützen, Artillerie). Die bestehen wie in **Rome** aus Einzelsoldaten, agieren aber immer als Einheit. Eine Besonderheit ist die Moral: Wenn Truppen zu sehr unter Druck geraten, etwa durch Beschuss oder Attacken in die Flanke, fliehen sie schon mal. Was die Schlachten zudem erschwert, ist die Tatsache, dass Sie nur eine Armee haben, die Sie durch das gesamte Spiel begleiten. Es gibt keinen Basisbau und fast nie Verstärkung innerhalb von Missionen. Verlieren Sie Krieger, müssen Sie das entsprechende Regiment nach dem Kampf aus Ihrem knappen Budget aufstocken. Verlieren Sie ein ganzes Regiment, ist es schlicht weg. Für immer. Mitsamt allen Erfahrungspunkten und der Ausrüstung. Das macht die Sache spannend, aber auch frustrierend, zumal man innerhalb der Missionen nicht speichern darf.

Schlachten-Simulator

Dark Omen ist ein klassisches Beispiel für gutes Design: Reiterei, Kanonen und Magie sind sinnvoll eingesetzt und erlauben überlegtes taktisches Vorgehen. Intelligente Planung ist Pflicht, denn wenn die Artillerie an einer Stelle postiert ist, an der sie keinen Sichtkontakt zum Feind hat, ist der Feldherr seiner wertvollsten Waffe beraubt. Die Schlachten fühlen sich »realistisch« an, was auch daran liegt, dass sich die Einheiten wirklichkeitsnah bewegen: Kanonen müssen gezogen werden, Infanterieformationen drehen sich mühsam, wenn die Richtung gewechselt wird. Höhenunterschiede in der Landschaft können sich kriegsentscheidend auswirken.

Auf der **Karte** verfolgen Sie den Vormarsch der Armee.

Zwischen den Scharmützeln sprechen die tragenden Figuren der Handlung mit guter Sprachausgabe; die guten Dialoge stammen vom britischen Fantasy-Autor Stephan Marley (**Chia Black Dragon**). GUN

Damals sehr hübsche Grafik, intelligentes Interface: **Dark Omen**.

DARK OMEN ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER:	Electronic Arts		
ENTWICKLER:	EA; Mindscape	ORGINALRELEASE:	Mai 1998
QUELLE:	Ebay, Amazon	CA. PREIS:	4 – 10 Euro
SPRACHE:	Deutsch	USK:	ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM:
Pentium 133, 32 MByte RAM

SO LÄUFT'S:
Läuft unter Win 95, 98 problemlos, unter XP nur mit Tricks. Tipps hier: ➤ QUICKLINK: 3004

FAZIT: ANSPRUCHSVOLLE STRATEGIE FÜR KÖNNER.

DESWEGEN LEGENDÄR

- seinerzeit das beste Warhammer-Spiel, cooler »Fantasy-Realismus«
- stimmungsvolle Geschichte mit guten Dialogen
- einzigartiges Spielprinzip: Mischung aus Taktik und Echtzeit-Strategie ohne Basisbau
- unglaublich spannende Schlachten