

Hektische Märchenschlachten

Warhammer: Dark Omen



Abermals galoppieren Fantasy-Ritter gegen Orks und Untote. Als Söldnerchef streben Sie nach Ruhm und Reichtum und retten nebenbei ein Königreich.



Während Pfeile auf unsere Kavallerie prasseln, hält ein **Feuerzauber** die Orks auf.

Vor einem Jahr erschien Mindscapes Umsetzung des Tabletop-Erfolgs Warhammer. Im **Schatten der gehörnten Ratte** begeisterte mit realistischen Schlachten, schreckte aber viele Spieler durch komplizierte Bedienung ab. Jetzt hat Electronic Arts von Mindscape die Rechte am fast fertigen Nach-

folger erworben. Die Untoten-Armeen des dämonischen Dread King und Ork-Horden bedrängen das Imperium. Im Echtzeit-Strategiespiel **Dark Omen** folgen Sie dem König und rücken als Söldnerhauptmann 30 Missionen lang den Grünhäuten auf den Pelz. Anders als bei anderen Genrevvertretern verläuft die Handlung nicht linear: An Schlüsselpunkten können Sie Ihren nächsten Einsatz wählen. Ihre Entscheidungen wirken sich auf die nachfolgenden Gefechte aus. Wenn Sie beispielsweise lieber einen Ork-Führer jagen, statt eine Burg vor Untoten zu beschützen, müssen Sie das Gemäuer bald wieder zurückerobern.



Auch in **Eis und Schnee** geht es heiß her.

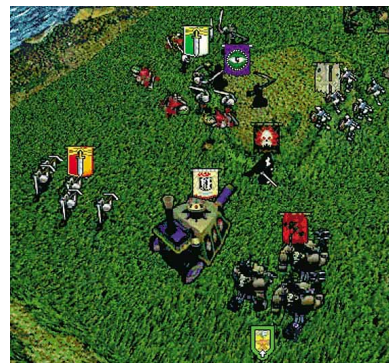
Epische Schlachten

Treffen Sie bei Ihrem Marsch über die Landkarte auf Feindkolonnen, wird in den Echtzeit-Modus geschaltet. **Dark Omen** spielt auf Regiments-ebene, Sie kommandieren kleinere Truppenverbände statt einzelner Einheiten. Nur wenige Figuren, wie die Meistermagier, können Sie individuell anwählen. Am Anfang befehlen Sie eine Handvoll Formationen, später wächst Ihre Truppe zur Armee heran. Damit Sie im Kampfgetümmel nicht den Überblick verlieren, wie das beim Vorgänger oft der Fall war, wurde das Interface vereinfacht und erinnert jetzt an **Command & Conquer**. Trotzdem wurden alle strategischen Feinheiten, wie das Wechseln der Aufstellung und das Magiesystem, beibehalten.

Fantasy-Welt in 3D

Die dreidimensionale High-Color-Landschaft lässt sich frei drehen und zoomen. Geländeeigenschaften wie Hügel, Flüsse und Seen dienen nicht nur der Optik,

sondern beeinflussen das Kampfgeschehen. Infanterie schleicht sich hinter Bäumen heran, auf Hügeln postierte Katapulte haben eine erhöhte Reichweite. Das Gefechtssystem simuliert Schwerkraft und realistische Sichtlinien. Durch die naturgetreue Umgebung entsteht eine Schlachten-Simulation mit »Mittendrin-Effekt«. Man hört förmlich die Rösser schnauben...



Mit **Kanonen** gegen attackierende Untote.

Wem der Computergegner keine Herausforderung mehr bietet, der darf über Netzwerk oder Internet gegen einen realen Mitspieler antreten. Die menschliche Seite steht ebenso zur Auswahl wie Untoten- und Orkarmeen. **RS**

Warhammer: Dark Omen

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Electronic Arts
Termin: Februar '98 **Ersteindruck:** Gut

Rüdiger Steidle: »Wenn Dark Omen die kleinen Unstimmigkeiten des Vorgängers beseitigen kann, erwartet uns ein packender Schlachten-Simulator.«