

Es herrscht wieder Waaagh! In der Erweiterung stürmen Sie mit Grünhäuten sowie Dunklelfen durch stimmungsvolle, aber schlecht ausbalancierte Taktik-Schlachten.

Warhammer: Mark of Chaos Battle March

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5221
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5222

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wahre Weisheit heißt, auf alle Fragen des Lebens eine Antwort zu kennen. Gorbash hat seine längst gefunden: »Wir hau'n mit unser'n Spaltaz drauf!« Gewalt ist für den Ork-Häuptling nämlich sehr wohl eine – oder besser: die einzige – Lösung. Er und seine grünhäutigen »Jungz« zerklopfen mit ihren Spalta-Äxten fürs Leben gerne andere Orks, »Menschis«, »Elfenz«, »Stumpenz« (Zwerge) und »tote Dinga« (Skelette). Denn Gorbash & Co. entstammen dem **Warhammer**-Universum, dessen Orks allein für Blut und Morde leben. Dazu bekommen sie nun Gelegenheit: **Battle March**, das erste Addon zum Echtzeit-Titel **Mark of Chaos**, bringt die Grünhäute und die Dunklelfen als neue spielbare Völker, mit denen Sie Mehrspieler-Schlachten und eine Kampagne bestreiten. In Letzterer lässt sich Gorbash von den Spitzohren gehörig an der Grunznase herumführen, wahrhaft weise ist der Ober-Ork also doch nicht.

Aber Künstliche Intelligenz war eh nie die Stärke von **Mark of Chaos**.

Ziele für Regimente

Die Kampagne von **Battle March** funktioniert wie im Hauptprogramm: Auf einer Übersichtskarte stapfen Sie mit Ihrer Armee von einem Gefecht zum nächsten. In den Schlachten führen Sie keine Einzelsoldaten, sondern Regimente und Helden. Nachschub heuern Sie zwischen Missionen in Lagern an, in denen Sie außerdem Einheiten-Upgrades wie dickere Rüstungen sowie Gegenstände für Ihre Recken kaufen, darunter Heiltränke und Waffen. Denn jeder Held sammelt Ausrüstung sowie Erfahrung, steigt bis zur 40. Charakterstufe auf und lernt neue Fähigkeiten. Auch normale Truppen erkämpfen sich Beförderungen, dadurch steigt die Anzahl der Regimentssoldaten. So züchten Sie sich im Spielverlauf eine erfahrene Kernarmee, was Verluste doppelt schmerz-

haft macht. Speichern dürfen Sie nur auf der Hauptkarte; wer eine Mission verliert, muss sie von vorne beginnen. Das kann Einsteiger frustrieren, zumal es unfaire Stellen gibt. Zum Beispiel bestreiten Sie manchmal ohne Vorwarnung ein Heldenduell. Angeschlagene Recken segnen darin oft das Zeitliche – und Sie müssen neu starten.

Die Auftragsziele fallen in **Battle March** vielfältiger aus als in **Mark of Chaos**. Auf der Dunklelfen-Seite etwa übernehmen Sie Gebirgsriesen per Gedankenkontrolle, um mit ihnen eine Menschenburg zu zerbröseln. Apropos: Spannende Belagerungen samt Bombardement und Mauersturm gibt es zu selten und auch nur für die Orks. Die Spitzohren können zwar ebenfalls Katapulte kaufen, die kommen aber erst in der allerletzten Mission zum Einsatz. Den Showdown bestreiten Sie wahlweise mit Gorbashes Jungz oder den Dunklelfen, inklusive jeweils anderem Ende. Zu-



Der Ober-Ork **Gorbash** duelliert sich mit einem Sigmarpriester.

vor erzählen gute Zwischensequenzen die interessante Handlung: Die Dunklelfen nutzen ihre orkischen Ex-Sklaven, um den Weg zu den verhassten Hochelfen zu ebnen. In den drei Kapiteln des Feldzugs wechseln Sie an vorgegebenen Stellen das Volk, führen also abwechselnd Grünhäute und Dunklelfen. Neben Pflichtaufträgen können beide optionale Einsätze annehmen, die sinnvolle Belohnungen bringen. Zum Beispiel plündern die Orks ein Zwergengrab. Wer alle Missionen erfüllt, braucht rund 15 Stunden für den Feldzug. Zumindest, wenn man die bis zu dreiminütigen Ladezeiten nicht einrechnet.

Wackelige Helden

Die Grünhäute traten zwar bereits in **Mark of Chaos** als Mehrspieler-Söldner und KI-Gegner auf, führen nun aber mehr Truppentypen ins Feld – darunter wuchtige Schwarzorks, Wildschwein-Reiter und Goblin-Fanatiker. Das Dunklelfen-Arsenal umfasst unter anderem Schwarzgardisten und Echsennitter. Die Grundtaktik ist aber für beide Völker gleich: Vor einem Gefecht platzieren Sie zwei Bataillone Nahkämpfer ganz vorne, ebenso viele Fernkämpfer dahinter und Kavallerie an der Flanke. Dann locken Sie die Gegner an, damit die sich an der Stellung aufreiben. Feldschlachten laufen stets nach diesem Muster ab, was



Während unsere Grünhäute schon durch die Mauerlücken ins Innere der **Menschenburg** strömen, zerbröseln die Katapulte (hinten) weiterhin die Wälle.



Im Mehrspieler-Modus ringen die Dunkelelfen samt **Hydra** (vorne) gegen die Anhänger des Chaos.

die vielfältigen Ziele wieder relativiert. Richtig spannend wird's erst bei Belagerungen, oder wenn der Feind Artillerie besitzt. Dann müssen Sie nämlich in die Offensive gehen und erleiden schon mal hohe Verluste – besonders auf der höchsten der drei Schwierigkeitsstufen. Denn die niedrigen sind für Fortgeschrittene zu einfach.

Das liegt vor allem an der wackeligen Einheiten-Balance. Zwar hat jedes Regiment Stärken und Schwächen; Reiter etwa galoppieren Schützen einfach nieder, sehen aber kein Licht gegen Hellebardiere. Einige Truppentypen entpuppen sich jedoch als überflüssig, etwa die Goblin-Speerwerfer der Grünhäute. So können Sie sich auf wenige Kern-Einheiten konzentrieren, der taktische Anspruch sinkt. Außerdem sind einige Helden zu stark, insbesondere die Zauberin der Dunkelelfen. Denn die langbeinige Hexe darf nicht nur Eisgeschosse schleudern, sondern auch noch einen

Feindtrupp durch Gedankenkontrolle fernsteuern. Die wirkt zwar nur kurz, aber trotzdem lange genug, damit der hypnotisierte Verbund von seinen Mitstreitern böse vermöbelt wird. Insbesondere im Zusammenspiel mit dem fernkampfstarken Attentäter-Helden kann die Zauberin so locker kleinere Armeen erledigen. Oder zumindest in die Flucht schlagen, denn die Kampfmental spielt ebenfalls eine wichtige Rolle.

Stimmung zu mehr

Die mäßige KI von **Mark of Chaos** hat sich in **Battle March** nicht gebessert: Die Gegner setzen zwar die Talente ihrer Einheiten richtig ein, stürmen aber meistens blindlings ins Verderben oder reagieren nicht auf Artilleriebeschuss. An der Stärke des Spiels ändert dies nichts: Die Schlachten entfalten eine derart dichte **Warhammer**-Atmosphäre, dass weder die schwachen Animationen noch die teils nervigen Einheiten-Kommentare stören. Wenn Gorbashes Jungs nach einem Sieg »Waaagh!« aus den 7.1-Lautsprechern brüllen, dreiköpfige Dunkelelfen-Hyden fellbekleidete Chaos-Barbaren abfackeln und Wildschwein-Reiter eine Musketierreihe niedertrampeln – dann kommt die martialische Stimmung klasse rüber.

Auch in den Mehrspieler-Modi für bis zu sechs Generäle via Netzwerk oder Internet stimmt die Atmosphäre, zumal die beiden neuen Fraktionen mehr Vielfalt in die Scharmützel bringen. Außerdem steigt der taktische Anspruch, weil menschliche Gegner im Regelfall schlauer vorgehen als die KI-Feinde. Daher dürften nicht nur **Warhammer**-Fans ihren Spaß an den taktische anspruchsvollen Schlachten haben. So, damit wäre alles über **Battle March** gesagt, nun können Sie sich endlich wieder Ihren Schlachten widmen. Oder wie Gorbash der Weise einst sprach: »Zu viel Geschwätz un' zu wenig Tote! Waaagh!«

GR



In einem verlassenen Zwergengrab stoßen Gorbashes Grünhäute auf untote **Skelettkrieger**.

Das Waaagh ist ... okay

Michael Graf: Zugegeben, die Grünhäute brüllen eher »Das Waaagh ist stark!« Doch stark ist **Battle March** mitnichten, dafür hat's zu viele Macken. Wer **Mark of Chaos** mochte, kann sich die Erweiterung für 20 Euro aber zulegen, dank der wunderbar martialischen Schlachten. Allerdings bleibt der fade Beigeschmack, dass die Entwickler aus der **Warhammer**-Lizenz ein anspruchsvolleres Spiel hätten stricken können – schade drum. Oder wie Gorbash sagen würden: »Vielleicht soll't'n wa se mit unser'n Spaltaz hau'n, damit se's endlich lernen!«



micha@gamstar.de

Truppenmanagement



Die nächste Mission wählen Sie auf der **Übersichtskarte** (oben), zwischen den Einsätzen kaufen Sie **Nachschub**.

MOC: BATTLE MARCH ECHTZEIT-STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Black Hole (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 78 Punkte)
 PUBLISHER Deep Silver / Namco Bandai TERMIN (D) 16.5.2008
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 20 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHERD-PCs			3D-GRAPHIKKARTEN		
	1	2	3	4	5	6		7	8
MINIMUM	STANDARD			OPTIMUM					
PD / 915 Intel A64 3500+ AMD 512 MB RAM 7,7 GB Festplatte	Core Duo E4500 Intel A64 X2 5200+ AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte			Core 2 Quad Q6600 Intel Phenom X4 9750 AMD 2,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte			GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870		
PROFITIERT VON	Multi-Core-Prozessoren, EAX								
BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPISCHUTZ			keine Ang.	
TON	Stereo		4.0	5.1	6.1	7.1			

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Schlacht mit / ohne Verstärkung (6), Belagerung (6), Dorf verteidigen (6)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
 FAZIT Spannende, taktisch fordernde Schlachten nicht nur für Warhammer-Fans.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Einheiten + ordentliche Zaubereffekte - matschige Bodentexturen - viele schwache Animationen	7 / 10
SOUND	+ gute Effekte in 7.1-Surround + exzellenter orchestertraler Soundtrack - einige Einheiten-Sprüche auf Dauer nervig	9 / 10
BALANCE	+ die meisten Einheiten sind nützlich ... - einige Helden zu mächtig - unfaire Stellen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmig umgesetzte Warhammer-Welt + herrlich timbre Grünhäute + gute Zwischensequenzen mit tollen Dialogen	10 / 10
BEDIENUNG	+ entspricht weitgehend dem Genre-Standard - in Pausen dürfen Sie keine Befehle erteilen - lange Ladezeiten	7 / 10
UMFANG	+ zwei neue spielbare Völker ... + Kampagne mit drei Kapiteln ...	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ stimmungsvolle Feldschlachten + abwechslungsreiche Aufgaben ... - ... die aber stets ähnliches Vorgehen erfordern - wenige Belagerungen	7 / 10
KI	+ Feinde setzen Spezialfähigkeiten ein ... - stellen sich aber oft dämlich an, stürmen blindlings vor und leiden unter Aussetzern	5 / 10
EINHEITEN	+ Rollenspiel-Elemente + Moral und Formationen wirken sich aus + jede Einheit mit Stärken und Schwächen - für alle Völker gleiche Grundtaktik	9 / 10
KAMPAGNE	+ Truppen sammeln Erfahrung + Upgrades + lohnenswerte optionale Einsätze + gute Handlung - geringer Wiederspielwert	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Ordentliche Addon-Kampagne mit Orks und Dunkelelfen.

