



Während unsere Infanterie im Vordergrund den Fahnenpunkt erobert, halten ein Sentinel (links) und ein Höllenhund-Panzer (rechts) die anstürmenden Chaos Marines auf Distanz. (1600x1200)

Der Winter wird heiß!

DAWN OF WAR WINTER ASSAULT



Die Space Marines gehen in den Ruhestand, jetzt kommen die anderen Völker dran – in zwei knackfrischen Kampagnen. Dazu gibt's spannendere Missionen, eine neue Rasse und noch mehr Action.

FACTS

- 5 Völker
- 2 Kampagnen
- 12 Missionen
- insgesamt 60 Skirmish-Karten



Was man bei einem Echtzeit-Strategiespiel nicht alles falsch machen kann: eine spannende Lizenz gekauft, aber nicht das ganze **Warhammer**-Universum ausgenutzt. Vier Völker eingebaut, aber nur eins für die Kampagne verwendet. Klar, dass die Fans Sturm gelaufen sind und das eigentlich großartige **Dawn of War** kritisiert haben. Klar auch, dass Relic die Schelte nicht auf sich sitzen lässt und

mit **Winter Assault** alles besser machen will. Ob das Vorhaben gelungen ist? Aber hallo, und zwar in allen Punkten!

Die fantastischen Fünf

Größte Neuerung in **Winter Assault**: Statt wie in **Dawn of War** die Kampagne nur mit den Space Marines zu bestreiten, warten im Addon die vier anderen Völker auf ihren Einsatz in zwölf grandios inszenierten Missionen. Vier andere Völker? Ja, denn neben den Orks und Eldar sowie den Chaos- und Space Marines gibt's

nun die Imperiale Armee als weitere Rasse – dazu später mehr.

Während der Aufträge, die wie im Hauptprogramm bis zu zwei Stunden dauern, wechseln

WAS IST NEU?

- Imperiale Armee als fünftes Volk mit zehn Gebäuden und 16 Einheitentypen
- vereiste Landschaften inklusive Schneefall
- zwei Kampagnen, in denen Sie die Orks, Chaos Marines, Eldar und Imperiale Armee befehligen
- Wechsel zwischen den Völkern in den Missionen
- je eine neue Einheit für die Orks und Eldar sowie die Chaos- und Space Marines
- 24 neue Skirmish-Karten für zwei bis acht Spieler



Gegen den Baneblade der Imperialen Armee wirken selbst die Orks mickrig. Mit seinen elf Geschützen kann der Mega-Panzer in mehrere Richtungen gleichzeitig ballern. (1600x1200)

Sie immer wieder das Volk. Mit den Eldar etwa verteidigen Sie die Basis gegen anstürmende Orks. Wenn fest steht, dass die Position nicht zu halten ist, müssen Sie per Teleport das ganze Lager an einen anderen Platz verlegen. Dort wartet bereits die verbündete Imperiale Armee, mit der Sie schließlich unter Zeitdruck die nun KI-gesteuerten Eldar verteidigen – spannend!

Alle Missionen sind in mehrere Quests geteilt: Mit unserem Orkboss müssen wir beispielsweise vier desertierte Ork-Clans für unsere Pläne gewinnen. Zu

diesem Zweck zerstören wir in jedem Lager ein großes Banner – prompt kämpfen die Grünlinge für uns. Das Problem: Der letzte Clan besitzt zwei mächtige Squiggofanten, die mit unserer kleinen Armee nicht zu bezwingen sind. Allerdings hat der Feind auch einen Squiggofanten-Trainer in Gewahrsam. Befreien wir den, kämpfen die Riesen-Nashörner auf unserer Seite.

Verteidigung ist der beste Angriff

Zurück zur Imperialen Armee, einer eher defensiven und auf

Fernkampf ausgelegten Rasse. Anders als die bisherigen vier Völker können sich die Imperialen in ihren Gebäuden verstecken und aus den Fenstern ballern. Das macht es Angreifern schwerer, die Basis zu stürmen. Die besteht übrigens aus denselben Gebäudentypen wie bei den Orks, Eldar sowie den Chaosen- und Space Marines. Auch bei den Einheiten gibt's keine Überraschungen: Infanteristen-Squads lassen sich wie gewohnt mit zusätzlichen Fußsoldaten und einem Sergeant verstärken, die Waffen per Up-

grades zu Granatwerfern oder Plasmaguns aufrüsten.

Da schlägt's elf

Bei den Helden setzt die Imperiale Armee im Gegensatz zu den anderen Parteien auf vier schwächere, aber deutlich individuelle Charaktere: Der Prediger und der Kommissar heben durch ihre Anwesenheit die Moral in der Truppe und sind die einzigen guten Nahkämpfer. Der Psioniker und der Assasine hingegen agieren aus dem Hintergrund mit Blitzzaubern beziehungsweise einem Scharfschützengewehr.

FRAKTIONSWECHSEL WÄHREND EINER MISSION



Mit den Imperialen müssen wir Tore niederreißen, aber das letzte wird durch einen Schild geschützt.



Hinter dem Tor zerstören wir mit einem Eldar-Far-seer Kraftwerke, um die Energie zu unterbrechen.



Jetzt kann die Imperiale Armee den Orks mit Sentinels und Höllenhund-Panzern kräftig einheizen.



Während die Geschütztürme feuern, sitzt unsere Infanterie gedeckt im Krater (Schildsymbole).



Der Kommissar der Imperialen Armee hebt die Moral seiner Truppe durch seine bloße Anwesenheit.

Besonders gelungen sind die Fahrzeuge: Mech-ähnliche, extrem wendige Sentinels legen Gebäude mit Lasern in Schutt und Asche, der mit einem Flammenwerfer bestückte Höllenhund-Panzer grillt in Sekundenschnelle ganze Infanterie-Horden. Wenn Sie ein Relikt besitzen, dürfen Sie den Banenblade bauen, ein nur schwer zerstörbarer Mega-Panzer mit elf Geschützen, die in alle Richtungen ballern. Allerdings bleibt das riesige Gefährt durch die

schlechte Wegfindung ständig an Bäumen oder anderen Fahrzeugen hängen.

Gelenkte Intelligenz

Ein Manko übernimmt **Winter Assault** allerdings doch aus dem Hauptprogramm: Die KI agiert nach wie vor über Skripte, das macht das Spielgefühl unlebendig, mechanisch. Der Feind greift immer an derselben Stelle an, selbst wenn dort zehn Geschütztürme stehen – von einer anderen Taktik oder gar einem Überraschungsangriff keine Spur. Auch grafisch hat sich nichts getan. Macht allerdings nichts, die Schlachten in **Winter Assault** gehören dank den brillanten Animationen und knalligen Effekten immer noch zu den hübschesten des Genres. Da Relic im Addon die Einheitenzahl in den Gefechten stark angezogen hat, steigt allerdings auch der Hardware-Hunger im Vergleich zu **Dawn of War**. **DM**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H44

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Endlich, statt den mir auf Dauer zu öden Space Marines schicke ich in Winter Assault nun die wirklich interessanten Völker in spannende Story-Missionen. Genial: der ständige Wechsel zwischen den Rassen. Der macht die teils extrem langen Missionen deutlich abwechslungsreicher. Zudem fügen sich die Einheiten der Imperialen Armee sehr gut ins Spiel ein und verlangen ganz andere Taktiken im Vergleich zu den bisherigen Rassen. Stören eigentlich nur die teils schwache Wegfindung und die geskriptete KI. Dennoch: Fans greifen zu!



»Fast ein zweiter Teil«



Mit Unterstützung eines Squiggofanten zerlegen die Orks ein Chaos-Marines-Lager.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ha, ich liebe dieses archaisch-wuchtige Szenario von Warhammer 40.000! Und das kommt auch in Winter Assault sehr gut rüber. Endlich kann ich Orks, Eldar und Imperiale spielen, was ich im Hauptprogramm vermisst habe. Allerdings finde ich zwölf Missionen deutlich zu wenig, selbst wenn man an einigen mehrere Stunden sitzt. Profis haben die trotzdem nach einer Woche gelöst.



»Wichtig, komplex und gut!«

DOW: WINTER ASSAULT ECHTZEIT-STRATEGIE-ADDON

PUBLISHER	THQ / Relic	RELEASE (D)	23.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre



CD/DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK H43](#)

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Dawn of War (83, GS 11/04) Actionreiches Hauptprogramm, weniger Abwechslung. Earth 2160 (80, GS 08/05) Schwere, aber knallige Gefechte mit KI-Macken.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER

Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Die Imperiale Armee fügt sich hervorragend in die Völkerriege ein.
MODI Kontrollpunkt-Eroberung, Team-Eroberung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ grandiose Effekte + Animationen - eintönige Landschaft	8 / 10
SOUND	+ Schlachtengetümmel + orchestrale Musik	9 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg + kniffliger als Dawn of War	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungene Warhammer-Atmosphäre + zahlreiche Cutscenes	9 / 10
BEDIENUNG	+ hilfreiche Tastenkürzel + automatisches Speichern	10 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen mit je sechs Missionen + zusätzliches Volk	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Wechsel zwischen den Rassen + unterschiedlichste Aufgaben	9 / 10
KI	+ beherrscht Nah- und Fernkampf - geskriptete Angriffe	6 / 10
EINHEITEN	+ neue Einheiten und Fahrzeuge passen hervorragend	9 / 10
KAMPAGNE	+ abwechslungsreich + spannende Story	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: UMFANG- UND ABWECHSLUNGSREICHES ADDON.

