

Hart aber herzlich

DAWN OF WAR **WINTER ASSAULT**

Eine neue Rasse, zwei Kampagnen mit fünf spielbaren Völkern, Dutzende von neuen Einheiten und Waffen – Relic Entertainment packt jede Menge Stoff in die Dawn-of-War-Erweiterung Winter Assault.

Wo gekämpft wird, blühen keine Blumen: Im Jahr 40.000 hauen sich die Bewohner unzähliger Planeten gegenseitig die Köpfe ein. Willkommen in der **Warhammer-Tabletop-Welt** von **Dawn of War: Winter Assault**. In Relics Strategiekracher führen Sie Ihre Einheiten in actionreiche Gefechte, erobern Kontrollpunkte und halten nach Artefakten Ausschau, die Ihnen Technologie-Upgrades beschern. Gelungen wie im Hauptprogramm: das innovative »mitten ins Getümmel«-Hinzufügen neuer Truppen, fein und detailreich animierte Einheiten sowie die abwechslungsreichen Levels. Apropos neue Truppen: Neben Orks, Space- und Chaos Marines sowie den Eldar tritt in **Winter Assault** eine fünf-

te Fraktion auf den Plan. Die Imperial Guard, eine menschliche Armee mit über einer Milliarde Soldaten, zieht mit rund zwanzig (von Infanterie bis Panzer) Einheitentypen und einem guten Dutzend neuer Artefakte in die spektakuläre Schlacht.

Für das Imperium!

»Hauptmerkmale der Imperial Guard sind ihre überragenden Defensiv-Fähigkeiten und ihre Waffen, mit denen sie große Distanzen überbrücken können«, erklärt Andrew Chambers, Lead Designer von **Winter Assault**. »Sie sind also genau die richtige Rasse für alle Echtzeit-Strategen, die lieber erst mal in Ruhe ihre Armee aufbauen und dann massiert gegen die Kontrahenten antreten wollen.« So-

fern man bei **Dawn of War** von Ruhe reden kann – auch die Imperial Guard benötigt möglichst viele Kontrollpunkte, um wertvolle Ressourcen an sich zu reißen. In einer Beispielmision hetzt Andrews Design-Kollege Chris Degnan eine Heerschar von Chaos Marines auf gut verschanzte Guard-Kämpfer – ein wahres Himmelfahrtskommando, denn mit Laserwaffen ausgerüstete Soldaten lassen die heranstürmenden Gegner gar nicht erst in Kampfreichweite kommen. Währenddessen entdeckt der Kommandant der Imperial Guard einen Tunnel, der ihn hinter die feindlichen Linien führt, geradewegs in einen Gefängnis-komplex, in dem Panzerfahrer gefangen gehalten werden. Nach einer kleinen



Wo der Superpanzer Bane Blade hinfeuert, schmilzt nicht nur Schnee: Elf Kanonen besitzt der Tank.

Auseinandersetzung mit den Gefängniswächtern öffnet der Kommandant die Zellentüren. Die Panzerfahrer springen sogleich in ihre schweren Fahrzeuge und nehmen die Chaos Marines nun auch von der anderen Seite in die Zange. Wenn Sie die Chaotentruppe nur an einer



Keine Gefangenen: Der Kommissar treibt seine Mannen zu Höchstleistungen an – sie feuern aus allen Rohren auf die Gegner.



Auf sie mit Gebrüll: Unsere imperiale Stellung wird von einer Heerschar Orks überrollt, die schon Kleinholz aus einem Sentinel-Panzer gemacht haben.

Front auseinander nehmen wollen, müssen Sie die Befreiungsaktion nicht durchführen. »Wir bauen interaktive Elemente wie dieses Tunnelsystem ein, um den Spaßfaktor des Spiels zu erhöhen. Jeder Spieler kann für sich entscheiden, auf welche Weise er eine Mission erfüllen will«, erklärt Andrew Chambers.

Nahaufnahme

Die verschneite Stadtruine, in der unsere hart gesottenen Kämpfer gegen Orks und Chaos Marines antreten, prägt mit jeder Menge Details: Über dem Kanonenlauf eines Sentinel-Scout-Panzers schwirrt ein Laser-Zielsuchsystem nervös hin und her, der Atem der Shock Troops gefriert vor deren Gesichtern, Stiefel hinterlassen Spuren im Schnee. Dazu unterscheiden sich selbst Soldaten der gleichen Einheit in Sachen Größe, Statur, Gesicht und aus-

gerüsteter Waffe. Für Dramatik sorgt die so genannte »Kill Cam«: Bei besonderes heroischen Zweikämpfen schaltet die Kamera in eine Nahaufnahme um. So werden wir Zeuge, wie ein Force Commander einen Blood Thirster ausschaltet und dabei mit wilden Hieben über den mächtigen Gegner klettert – wie weiland Legolas im Herrn der Ringe beim Kampf gegen den Olifanten. »Das ist mein ganz persönliches Highlight in Winter Assault«, begeistert sich Andrew Chambers. Diese epischen Einstellungen sorgen für noch mehr Dramatik, lassen sich aber von ungeduldigen Zeitgenossen auf Wunsch auch abbrechen. Und wenn im Multiplayer-Modus acht Spieler gegeneinander antreten, wuseln theoretisch 800 Einheiten gleichzeitig über dem Bildschirm – »wenn sie drauf passen und nicht vorher umkommen«, lacht Andrew.



Die Panzerung der Tanks ist schwach – achten Sie auf Begleittruppen.



Ein Techpriest Enginseer ist mit einer Gruppe Gehilfen unterwegs, um liegenden gebliebene Fahrzeuge der Imperial Guard wieder flott zu machen.

Zu Fuß und im Panzer

Bei der Umsetzung der Tabletop-Einheiten der Imperial Guard übertreffen sich die Designer zurzeit mit wilden Ideen. »Wir überlegen uns immer, wie wir den Spieler mit einer neuen Einheit belohnen können«, unterstreicht Producer Jonathan Dowdeswell. »Unser Spiel ist kein Age of Empires, bei dem man stundenlang für ein Katapult ackert, das dann eher sehr unspektakuläre Angriffe fährt. Unsere Einheiten sind auf maximale Zerstörung und Action ausgelegt.« Maximale Zerstörung, das ist das Stichwort für den Bane Blade, den Superpanzer der Imperial Guard. Mit elf Kanonen ausgestattet, ist er noch größer als der Squiggofant der Orks. Bricht er durch eine Schar Chaos Marines, fliegen diese in alle Richtungen davon – Agent Smith im Kampf gegen Matrix-Neo lässt grüßen. Wo der Megatank hin schießt, wächst kein Gras mehr, jedoch besitzt er eine schwache Panzerung, so dass Sie ihn besser weit hinter den eigenen Linien platzieren. Für kleinere Panzer verwenden die imperialen Gardisten Standardmodelle, die sie mit Upgrades versehen. So schießt ein Chimera-Transporter aus neun Geschützen – sofern Sie entsprechend viele Soldaten befördern. Der Flammenwerfer der Hellhound-Variante Landstrieche großflächig in Feuermeere – sowohl im Angriff als auch zur Verteidigung sehr nützlich.

MÄCHTIGES DREIGESTIRN



Commissar: Der mit Medaillen behängene Senior beherrscht sowohl Schwert als auch Pistole perfekt und hebt bei Bedarf mit Exekutionen die Moral der Truppe.



Sanctified Psyker: Mit ihren Psycho-Kräften verstärken und beschützen die Psyker ihre Kommando-Offiziere und schleudern Blitze auf ihre Gegner.



Techpriest Enginseer: Geht nicht gibt's nicht – ein Enginseer sorgt dafür, dass Fahrzeuge bestens funktionieren und kann kaputte Vehikel wieder flicken.

Was den imperialen Gardisten an Nahkampfwaffen fehlt, machen sie auf die Distanz mit zahlreichen Strahlenwaffen wett.



Der Commissar geht um

Menschlicher Chef der Imperial Guard ist der Imperial Captain, der bei Relic entwickelt wurde und den Erfindern der **Warhammer**-Tabletop-Vorlage so gut gefiel, dass sie ihn nun als Figur für das Brettspiel umsetzen werden. Er entspricht etwa dem Force Commander der Space Marines, ist allerdings nicht so mächtig wie dieser. Zusammen mit dem Commissar, einer weiteren Kommando-Einheit, bildet er jedoch ein fast unschlagbares Duo. Besagter Commissar ist übrigens auch der Moraloffizier der Imperials. Sinkt die Stimmung in seiner Kampfgruppe, exekutiert er kurzerhand einen Soldaten – woraufhin die Moral und die Kampfkraft der verbleibenden Recken sprunghaft nach oben steigt. »Wegen Typen wie diesem hier kriegt unser Spiel in den USA auch die Frei-ab-17-Wertung«, grinst Andrew Chambers. Viel-

leicht auch wegen des Priesters mit der Eviscerator-Kettensäge? Oder wegen des Psychers, dessen Energieblitze Gegner zum Explodieren bringen – jedenfalls in 50 Prozent aller Versuche? Wie dem auch sei, nicht nur die Imperial Guard besitzt festsche Truppen. Auch die anderen vier Völker bekommen neben den bereits bekannten neue Einheiten verpasst. Wie sieht es mit herunterladbaren Einheiten nach Veröffentlichung von **Winter Assault** aus? Andrew wehrt ab: »So wie bei Total Annihilation, wo fast jede Woche eine neue Einheit zum Download bereit stand? Das ist nicht unser Ding. Wir arbeiten die letzten zwölf Monate vor Erscheinen des Spiels an der Balance der einzelnen Einheiten, denn für das Multiplayer-Spiel sollen alle fünf Rassen gleich stark sein. Wir konzentrieren uns bei Downloads lieber auf neue Karten oder neue Online-Funktionen wie unsere jüngst veröffent-

lichten Freundeslisten und Gegner-Match-Routinen. Vielleicht gibt es eines Tages sogar einen Koop-Modus für das Spiel...«

Online-Krieger

Dawn of War erfreut sich besonders online großer Beliebtheit. Mittlerweile wurde das Spiel sogar in die Titelliste der World Cyber Games aufgenommen. Das freut Andrew Chambers: »Wir laden uns regelmäßig die aufgezeichneten Partien der weltbesten Spieler herunter und sehen uns an, wie die mit unseren Einheiten und den Technologiebäumen umgehen.« Zusammen mit den Meinungen aus Testberichten und Online-Foren optimieren die Entwickler die Balance von Einheiten und Technologie. Ein Teil des Teams widmet sich ausschließlich der Überprüfung von Verbesserungsvorschlägen und Beschwerden: Sind diese Kommentare begründet oder nicht? Schließlich sollen ja nicht die

Stimmen einiger weniger Spieler dem Großteil der Community den Spaß verderben. »Bei allem Feintuning besitzt eine Sache jedoch höchste Priorität: Das schnelle, actionreiche Spielerlebnis soll in **Winter Assault** bei alledem nicht verloren gehen«, versichert Andrew. Ein Beispiel dafür sind die drei Schwierigkeitsgrade: »Normal« soll diesmal wirklich in der Mitte der Skala liegen – »in **Dawn of War** tendierte das zu sehr in die leichte Richtung«, meint Andrew.

Fünf Feinde

Was uns und viele andere **Dawn of War**-Spieler enttäuschte: Trotz vier grundverschiedener Rassen steuerten wir in der Kampagne nur die Geschicke der Space Marines. Das hat sich Relic zu Herzen genommen: **Winter Assault** besitzt zwei Kampagnen, in denen Sie alle fünf Völker zum Einsatz bringen. Sowohl die »gute« Kampagne um Space Marines, Eldar und Imperial Guard als auch ihr »chaotisches« Gegenstück mit Orks und Chaos Marines bestehen aus je einem halben Dutzend umfangreicher Missionen. Die Missionen sollen jeweils mindestens eine Stunde dauern. Und Andrew Chambers verspricht eine Überraschung: »In der jeweils vorletzten Mission müsst ihr eine Entscheidung treffen, die den Ausgang der Kampagnen entscheidend verändern kann.« Auf Details zu dieser Wendung und der eigentlichen Story angesprochen, wird Andrew allerdings einsilbig: »Wir wollen uns noch ein paar Überraschungen aufheben – frag mich zur E3 nochmal zu diesem Thema.« Werden wir machen, versprochen! RA



US-Korrespondent Roland Austinat macht mit Andrew Chambers (rechts) und Jonathan Dowdeswell (Mitte) von Relic das 41. Jahrhundert unsicher.

DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

roland@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Relic Entertainment
Status: zu 50% fertig

Roland Austinat: »Ich mag abgedrehte SF-Szenarien. Und ich mag die schnelle Action von Dawn of War, die mir deutlich besser gefällt als langwierige Aufbau-Strategie mit Armee-Aufrüstung und anschließender Generalattacke auf das gegnerische Lager. Mit der neuen Imperial Guard, den teils schrägen Einheiten und den vier anderen in den Kampagnen spielbaren Rassen besitzt Winter Assault hohes Hit-Potenzial – eine Empfehlung für alle Echtzeit-Strategen.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

