



Universum des Krieges

WARHAMMER 40K DAWN OF WAR

Seit Jahrzehnten als Tabletop-Spiel erfolgreich – doch erst jetzt kommt eine viel versprechende PC-Version des ewigen Konflikts.

Normalerweise kennt man als Strategie Orks aus der **WarCraft**-Reihe. Dabei tummeln sich schon seit 1987 abseits des PCs futuristisch ausgestattete Grünhaut-Horden auf Brettspiel-Tischen der ganzen Welt: **Warhammer 40K** (steht für das Jahr 40.000) von Games Workshop ist das beliebteste Tabletop-System. Mit **Chaos Gate**, **Rites of War** und zuletzt **Fire Warrior** gab es bereits ein paar Versuche, das düstere Science-

fiction-Universum auf den PC zu übertragen. Doch erst das kommende Echtzeit-Strategiespiel **Dawn of War** könnte es schaffen, die ganze Faszination einzufangen. Space Marines, Orks, Chaos-Dämonen und vermutlich Eldar (Elfen) kämpfen im 41. Jahrhundert um die Vorherrschaft in der Galaxis. Programmiert wird **Dawn of War** von Relic, die bereits mit **Homeworld** und **Impossible Creatures** ihr Strategie-Können bewiesen haben.

Detail-Wahnsinn

Für **Dawn of War** fahren die Entwickler grafische Großkaliber auf: Unzählige Dreckspritzer, Patronenhülsen und Lichteffekte lassen die Schlachten vor Details beinahe bersten. Gekämpft wird meist in eher trostlosen Ruinen, dafür sind die Soldaten umso bunter. Orks tragen wuschelige Haarschöpfe, die prächtigen Uniformen der Space Marines glänzen in der Sonne. Da-

mit Sie trotz all der Pracht die Übersicht nicht verlieren, lässt sich die Kamera weit herauszoomen. Ihre Soldaten steuern Sie komfortabel truppweise.

Grün gegen Rosa

Spielbar sind bislang nur die Orks sowie die menschlichen Space Marines. Ersterer sind extrem stark im Nahkampf und treten meist in Massen auf. Im Unterschied zu den Menschen können sie auch im Laufen

Die Space Marines feuern im Pulk, der Dreadnought im Hintergrund steigert die Kampfkraft.





Gegen die Ork-Massen setzen die technophilen Menschen ihre blauen Kampfroboter.

schießen, ohne an Treffsicherheit zu verlieren. Die Marines dagegen verlassen sich hauptsächlich auf Technik und bollen gern mit dicken Panzern über die Schlachtfelder. Per Raketenrucksack erreichen die Menschen in Ruinenstädten selbst schwer zugängliche Stellen. Über die Eigenheiten der anderen beiden Rassen wollen die Entwickler noch nichts verraten. Übrigens: Das **Warhammer 40K**-Universum kennt

wesentlich mehr Völker als vier spielbaren Parteien.

Moralischer Sieger

Neben üblichen Einheitenstatistiken wie Rüstung oder Angriffskraft gibt's in **Dawn of War** den extrem wichtigen Moralwert. Sinkt der zu tief (etwa weil zu viele Kameraden fallen), schießen Ihre Soldaten schlechter. Dann hilft nur, sie zur seelischen Regeneration eine Weile zurückzuziehen. Offiziere oder



Vor schaurigen Ruinen marschieren die orkischen Kreissagen-Kriegsmaschinen auf.

die mächtigen Force Commander heben die Moral der Truppe und sollten deshalb immer vorne mitkämpfen. Die Menschen verfügen zudem über den Dreadnought. In dieser wandelnden Urne liegt ein gefallener Held – die Soldaten fühlen sich in seiner Gegenwart gleich viel mutiger. Für solcherlei Luxus müssen Sie allerdings erst auf den Karten verstreute Artefakte bergen. Gemein: Manche Waffen knabbern nur leicht an der Rüstung, drücken aber die Moral des Gegners. Infanteristen kuschen zum Beispiel vor einem Flammenwerfer, Roboter lässt die Fackel dagegen kalt.

Keine Holzhacker-Orks

Gold, Holz und Steine passen nicht ins **Warhammer 40K**-Uni-

versum. Deshalb bezahlen Sie Einheiten mit Energie, die aus Plasma-Generatoren strömt. Außerdem gibt's den so genannten Requisition-Wert – ebenfalls zum Truppenkauf nötig. Der steigt, sobald Sie strategisch wichtige Punkte auf der Karte besetzen. So eine Position lässt sich zu einer kleinen Festung mit Kanonenturm ausbauen. Klar, dass hart um solche Standorte gekämpft wird.

Praktisch: Forschungsaufträge und Upgrades sollen Sie auch ohne das nötige Kleingeld aneinanderreihen können. Sobald der Kontostand stimmt, gehen die Wissenschaftler automatisch ans Werk. Auf Wunsch werden zudem gefallene Kämpfer ohne Ihr Zutun ersetzt und direkt an die Front geschickt. **MS**



Mit der freien Kamera zoomen Sie an wilde Nahkampfszenen heran.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2004

Entwickler: Relic
Potenzial: Gut

Markus Schwerdtel: »Relic verlässt sich nicht nur auf die starke Lizenz. Mit Moralwerten und packenden Stützpunkt-Missionen könnte Dawn of War ein gelungenes Strategiespiel werden. Die Runden-Umsetzungen aus dem Warhammer-Universum waren mir immer zu lahm und unansehnlich. Diesen Vorwurf braucht sich Dawn of War nicht gefallen zu lassen.«