

Krawall-Schlachten in XXL

WARHAMMER 40K

DAWN OF WAR

Wir haben es zum drittbesten Strategiespiel der E3 gekürt – jetzt konnten wir uns erstmals in spektakuläre Multiplayer-Schlachten stürzen.



Mit tosendem Kriegsgeschrei stürmt die Orkarmee auf unsere Basis zu. Zahlreiche Panzer und Flammenwerfer dezimieren gnadenlos die Verteidiger. Ein fieser Ork-Commander durchtrennt mit kreischenden Kreissägen einen

Soldaten, kurz darauf liegt unser Lager in Schutt und Asche.

Geruhsamen Basisbau und langsames Vorantasten will Entwickler Relic (**Homeworld**) bei der Tabletop-Umsetzung **Warhammer 40K: Dawn of War** durch ständiges Vorstürmen er-

setzen: Ähnlich wie in **Z** erhält die Seite mehr Nachschub, die mehr Flaggenpunkte kontrolliert. Wir haben uns in den geschlossenen Betatest eingeklinkt und im Internet heftige Massenschlachten gegen andere Spieler ausgefochten.

Kriegstreiberei

Im Universum von **Warhammer** herrscht schon seit Tausenden von Jahren ein Krieg zwischen vier Völkern: Die Space Marines beschützen die Welten ihres Menschen-Imperiums, die



Während im Hintergrund das Orbital-Bombardement zuschlägt, zerlegen wir die gegnerische Orkbasis mit Panzern und unserem Force Commander. (1280x1024)



Strategie-Punkte liefern Ressourcen und werden deshalb heftig umkämpft.

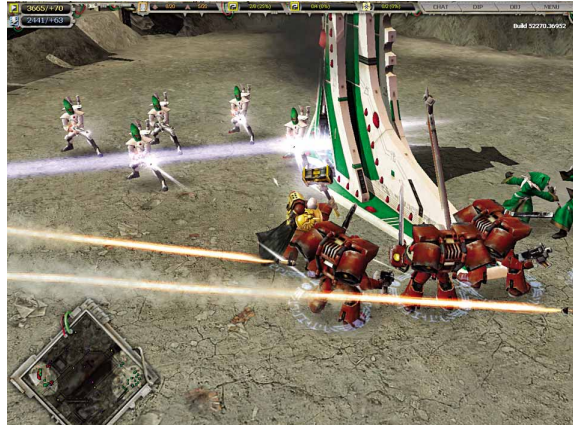
Orks ziehen aus reiner Freude in den Kampf, und die Chaotruppen ehren mit blutigen Gemetzeln ihre dunklen Götter. Die Eldar schließlich stehen zwischen den Fronten und versuchen, durch aggressives Vorgehen zu überleben. In **Dawn of War** dürfen wir mit allen Völkern um Sieg oder Niederlage kämpfen.

Anders als in **WarCraft 3** ähneln sich die Parteien durch ein einheitliches Gebäude- und Einheitensystem – zumindest in der Multiplayer-Betaversion – sehr. Bei den Menschen entwickeln wir Space-Marine-Squads und bei den Orks Slugga-Boy-Squads – in Angriff und Verteidigung fast identische Einheiten. Zudem ähneln sich die Upgrades und Gebäudeauswahl aller Völker deutlich. Merkle Unterschiede gibt's nur in den Preisen von Einheiten und Boni. So ziehen die Space Marines dank billigerer Fahrzeuge fast immer mit mehr Panzern in den Kampf als etwa die weniger PS-orientierten Chaotruppen.

Basis-Abwurf

Der Basisbau geht bei allen vier Völkern flott von der Hand: Wenn wir einen Auftrag geben, wirft etwa bei den Space Marines ein Shuttle die Grundstruktur auf die Baustelle. Der Servitor, ein mehrarmiger Mensch-Maschinen-Hybrid, bastelt daraus das Gebäude. Bei den Eldar hingegen entstehen Häuser durch magische Kräfte, begleitet von grellen Lichteffekten.

Mit nur zehn Gebäudetypen bleiben die Basen übersichtlich. Bei den Space Marines errichten wir neben Produktionsstätten für Infanterie und Fahrzeuge eine Kaserne für Spezialeinheiten. Dort rekrutieren wir zum Beispiel den Apotheker, der Soldaten heilt. Weitere Gebäude wie die Waffenfabrik sorgen mit Upgrades für Boni, die das Fahrzeuglimit anheben oder die Infanterie besser treffen lassen. Dazu kommen außerdem noch mehrere Verteidigungsanlagen wie Türme oder Minen.



Unsere Space Marines attackieren das Hauptgebäude der Eldar.



Der mit Lasern aufgerüstete Chaos-Predator dezimiert die Eldar-Infanterie.

Erobern statt sammeln

Für die Finanzierung der Gebäude und Einheiten benötigen wir zwei Ressourcen: Energie und Requisition. Erstere bekommen wir durch im Lager errichtete Generatoren. Requisition steht abstrakt für unsere Überzeugungskraft dem Hauptquartier gegenüber, uns neue Truppen zu schicken. Je nach Kartengröße

ße liegen auf den Schlachtfeldern zwischen zwölf und 40 Fahnenpunkte, die ihrem Besitzer Requisitionszähler bringen. Nach dem stolzen Einrammen der eigenen Flagge vergeht noch eine halbe Minute, bis der Punkt uns gehört – das gilt auch für das Wegschnappen feindlich kontrollierter Stellen.

Zusätzlich finden wir auf der Karte stationäre Relikte, die op-

DIE COMMANDER



Der Force Commander der Space Marines haut im Nahkampf mit seinem Riesenhämmer kräftig zu. Mit Upgrades kann er einen mächtigen Orbitalangriff auf die gegnerischen Streitkräfte loslassen.



Die Orks schicken den Big Mek ins Gefecht. Mit seinem Multifunktionsarm nimmt er seine Gegner Stück für Stück auseinander und setzt mächtige Stick Bombs ein, die Infanterie sehr zusetzt.



Mit seiner starken Aura wird der Farseer der Eldar selbst mit größeren Gegnertruppen mühelos fertig. Zusätzlich lässt er durch ein Upgrade einen riesigen elektrischen Sturm auf die Gegner los.



Der Chaos Lord wirft sich mit seiner rasierrmesserscharfen Sense mitten ins Gefecht und dezimiert seine Gegner im Nahkampf. Dabei teilt er mächtig aus, muss aber ohne Sonderwaffen auskommen.



Chaos Lord gegen eine Terminator-Squad, 1 : 0.



Der Sergeant sorgt für mehr Moral bei seinem Trupp.



Die Wartrukks unserer Orks zerstören mit Unterstützung ihrer Infanterie einen gegnerischen Strategiepunkt.

tisch den Strategiepunkten ähneln. Sobald wir eines erobern, dürfen wir besonders mächtige Einheiten wie die angriffsstarke Terminator-Squad der Space Marines bauen, die sich mitten ins Gefecht teleportieren kann. Da es sehr wenige Relikte auf dem Schlachtfeld gibt, sind diese besonders heftig umkämpft. Wenn uns der Gegner eines wieder wegschnappt, können wir nur noch normale Truppentypen rekrutieren.

Zu Befehl, Sir!

Pro Bauauftrag erhalten wir wie in der Tabletop-Vorlage statt Einzelsoldaten gleich eine

Gruppe von Infanteristen. Diese Squads bestehen je nach Einheiten-typ aus zwei bis fünf Männern und lassen sich auf Knopfdruck mit zusätzlichen Soldaten verstärken, die sich direkt auf das Schlachtfeld beamen. Durch ein Upgrade lässt sich einer in der Truppe zum Anführer befördern, wodurch er kräftiger zuschlägt und die Moral seiner Untergebenen hebt.

Besonders teuer und mächtig sind die Fahrzeuge in **Dawn of War**: Mit aufrüstbaren Doppel-lasern etwa ebnet der Predator-Panzer der Menschen selbst große Gebäude mühelos ein. Einige Vehikel wie der Rhino die-

nen als schnelles Transportmittel für unsere Infanterie.

Zusätzlich schickt jede Rasse einen speziellen Anführer in die Schlacht, die – ähnlich wie Helden in **WarCraft 3** – besonders zäh ist und im Nahkampf extrem austeilt. Der Force Commander der Space Marines zum Beispiel wirft sich in das Getümmel, haut mit seinem mächtigen Riesenhammer in die Menge und katapultiert gleich mehrere Feinde in alle Richtungen. Mit Upgrades lässt sich der Held noch weiter verbessern, sein orbitaler Bombenangriff etwa erledigt ganze Gegnerhorden nebst Gebäuden. Auf Erfahrungspunkte und Levelaufstiege verzichten die Entwickler jedoch.

Effektengewitter

Grafisch macht **Dawn of War** schon jetzt einen sehr überzeugenden Eindruck: Die Einheiten stecken voller Details und wer-

den liebevoll animiert. Der Big Mek der Orks etwa hat am linken Arm ein riesiges Schweizer Taschenmesser, mit dem er seine Gegner auf vielfältige Weise auseinander nimmt. Dagegen setzt der Defiler, ein krebsartiger Mech der Chaostruppen, seine riesigen Scheren ein, um einzelnen Soldaten spektakulär den Garaus zu machen.

Fans der Tabletop-Vorlage werden ihre Lieblingseinheiten auf dem Bildschirm sofort wieder erkennen, es lassen sich sogar die Uniformen »bemalen«. Zu jeder Zeit dürfen wir die Kamera stufenlos zoomen, drehen und neigen. Auf Dauer wirken die Ruinen- und Wüstenkarten der Betaversion etwas trist. Farblich aufgepeppt hat das Spiel jedoch durch bunte Effekte und spektakuläre Explosionen: Nie war bei einem Echtzeitspiel mehr Plasma- und Laserfeuer in der Luft! **DM**



Orks übernehmen mit einem Big Mek den feindlichen Strategie-Punkt.

DAWN OF WAR

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: Oktober 2004

Entwickler: Relic
Potenzial: Sehr gut

Daniel Matschijewsky: »In Dawn of War werden die bemalten Figuren der Tabletop-Vorlage eindrucksvoll lebendig, die enge Zusammenarbeit zwischen Relic und Games Workshop zählt sich aus. Begeistert bin ich schon jetzt von den rasanten Gefechten: Wer sich dem aggressiven Comptergegner nicht von Anfang an entgegenstellt und Strategiepunkte erobert, wird überrollt.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **G33**