



Pech für die Eldar: Der Predator-Panzer der Space Marines ist für sie nur schwer zu knacken.



Der Kaiser der Menschen macht's sich leicht: Seit Jahrtausenden ernährt er sich von der Energie psionisch begabter Untertanen und hält sich damit auf perverse Art in seinem Goldenen Thron am Le-

Lizenz zum Schlachten

WARHAMMER 40K DAWN OF WAR



Wilde Streiter im Nahkampfgemetzel – Relics Echtzeithoffnung im Warhammer-Universum fängt die Faszination der Tabletop-Vorlage perfekt ein.

ben. Inzwischen halten Lichtjahre entfernt seine Space Marines im Kampf den Kopf hin. Denn im Echtzeit-Strategiespiel **Dawn of War** schlägt sich die Menschheit fernab der Heimat mit Orks, Eldar und den Mächten des Chaos herum. Entwickler Relic (**Homeworld**) hält sich allerdings nur locker an die vielen Regeln der beliebten Brettspiel-Vorlage und setzt ganz auf wilde Massenschlachten.

Nahkampf-Zeitlupe

Artilleriegeschütze, Raketen, Orbitalkanonen oder sonstige Fernwaffen wird es in **Dawn of**

War kaum geben, die Armeen sollen sich meistens Aug' in Aug' gegenüber stehen. Zwar ballern die meisten Einheiten mit Gewehren oder Flammenwerfern, richtig zur Sache geht's aber im Nahkampf. Extrem detailliert und perfekt animiert beharken sich die Gegner mit Messern, Äxten, Schwertern und sonstigem Werkzeug. Dabei spritzen Unmengen von Blut und Maschinenöl.

Premiere: Zum ersten Mal in einem Echtzeit-Strategiespiel wird **Dawn of War** die eigentlich nur aus Prügelspielen bekannten Finishing Moves liefern.

Wenn zum Beispiel im Feld ein menschlicher Force Commander einen Chaos-Bloodthirster besiegt, wird eine besonders spektakuläre Animation abgespielt – per Kriegshammer prügelt der Mensch den Dämon zurück in die Hölle. Eine Zeitlupefunktion wird Sie im Solomodus die Schlachten in Ruhe betrachten lassen, damit Ihnen ja kein Detail der Gemetzel entgeht. Trotz aller Gewalt können Jugendschützer ruhig bleiben: Durch die **Warhammer**-typische Comic-Optik wirken die stark überzeichneten Brutaloszenen eher komisch als beängstigend.



Die Dreadnoughts der Space Marines heizen einer Ork-Horde ein, auf Wunsch in Zeitlupe.



Ein Avatar (oben) des Kriegsgottes Khaine zerstört eine Ork-Basis.



Schlecht für die Chaos Marines: der Dämonenhammer des Force Commanders.



Der Falcon-Gleiter schwebt über das Schlachtfeld, seine Prismakanone durchdringt Panzerungen.



Mit Boltern und Plasmagewehren sind die Menschen extrem kampfstark.



Mit Drop-Pods bringen die Space Marines ihre Truppen aufs Schlachtfeld.

Rohstoffe? Waaaaaagh!

Damit Sie sich voll auf die Kämpfe konzentrieren können, halten die Entwickler Wirtschaftssystem und Basisbau einfach. Gegen Geld und Energie gibt's Gebäude und Einheiten. Letztere werden direkt aufs Schlachtfeld gebracht, wenn Sie damit einen bereits bestehenden Trupp auffüllen oder verstärken. Ansonsten tauchen die Kämpfer in der Basis auf. Neben Geld und Energie kommt pro Rasse noch ein dritter Rohstoff. Bei den Orks ist das zum Beispiel Waaaaaagh! Dahinter verbirgt sich schlicht die Zahl der bisher rekrutierten Einheiten. Ist die hoch genug, erscheint ein mächtiger Ork-Häuptling, der die Truppenmoral ordentlich hebt. Die kann in **Dawn of War**

über den Ausgang einer Schlacht entscheiden. Normale Space Marines fürchten sich zum Beispiel vor den Dark Reapers der Eldar und treffen diese kaum. Ein menschlicher Scharfschütze dagegen soll die Feinde ohne Skrupel erledigen.

Zielpunkt-Gemetzel

Die meisten Missionsziele in **Dawn of War** drehen sich um Kontrollpunkte auf der Karte. Wer die für sich erobert, kassiert Ressourcen und darf in einem kleinen Umkreis Gebäude errichten. Je nach Budget stellen Sie eine Radaranlage oder Abwehrkanonen auf. Oft müssen Sie Ihre Punkte für bestimmte Zeit halten. Außerdem verbergen sich in den Levels Artefakte, die Technologien oder Spezialheiten beschern.

DAWN OF WAR

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: Oktober 2004

Entwickler: Relic
Potenzial: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Endlich eine würdige Umsetzung des beliebten Warhammer-Universums! In kaum einem Strategiespiel sind so viele Details und Spezialeffekte zu sehen wie in Dawn of War. Außerdem stecken hinter der Prachtgrafik spielerische Innovationen. Basisbau und Truppenmanagement sollen leicht von der Hand gehen, damit Sie sofort an die Front können.«