

Dawn of War geht in die dritte Runde und punktet mit fanatischen Glaubensschwestern und abtrünnigen Eldar.

Dawn of War Soulstorm



Die Schwestern können schon vor der Schlacht Gebäude errichten lassen.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4547
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 2917
- Demo-Download
▶ Quicklink: 4606

Win Vista 32 Bit
- läuft

Das Kaurava-Planetensystem ist eine traumhafte Urlaubsgegend. Mit seinen vier großen und drei winzigen Planeten ist für jeden Geschmack etwas dabei: riesige Wüsten, tropische Wälder und auch eine Menge Eis. Dennoch raten wir derzeit von einem Urlaub ab, bis sich der Krieg dort gelegt hat. Das dürfte der Fall sein, wenn eine der neun kriegsführenden Parteien alle anderen vertrieben hat – dann wissen Sie auch, welche Währung Sie mitnehmen müssen. Neun Parteien? Ja, denn neben den bekannten Space Marines, Orks, Eldar, Imperialer Garde, Chaos Marines, Necrons und Tau stürzen sich in **Dawn of War: Soulstorm** auch noch die Dark Eldar und die Adepta Sororitas ins Getümmel. Es feh-

len also nur noch die Tyraniden, dann wären alle großen Völker des **Warhammer 40k**-Universums im Strategie-Klassiker **Dawn of War** (2004) untergebracht. Sollten Sie das Hauptspiel noch nicht gespielt haben, können wir Sie beruhigen: Die Erweiterung **Soulstorm** läuft komplett eigenständig und enthält alle neun Völker. Jedes davon dürfen Sie in die Kampagne führen, für Online-Gefechte stehen jedoch nur die beiden neuen Armeen zur Auswahl.

Neu ist Trumpf

Die Dark Eldar sind zum Bösen übergelaufene Verwandte der bekannten Eldar. Sie sind brutale Zeitgenossen, die die Seelen ihrer gefallenen Feinde dazu benutzen, um sich selbst mit mächtigen

Zaubern zu stärken. Die Adepta Sororitas kämpft ähnlich grausam, schiebt jedoch ihre angeblich edlen Ziele vor: Als Glaubensarmee des Imperiums will sie das Universum von Ketzern, Mutanten und allem Unsauberen befreien, wobei sie die Idee des »reinigenden Feuers« mit Flammenwerfertruppen auslegt. Neu sind außerdem die Spezialfähigkeiten der beiden Völker: Die Dark Eldar benutzen Portale, um ihre Truppen durch das Planetensystem zu transportieren. Die Glaubensschwwestern hingegen dürfen schon vor der eigentlichen Echtzeit-Schlacht Gebäude kaufen, die ihnen dann gleich zu Spielbeginn zur Verfügung stehen. Beide Fähigkeiten bieten neue taktische Möglichkeiten. Die Dark Eldar

können zu jedem Reiseportal auf den vier Planeten springen, um die Besitzer der dortigen Region mit einem Überraschungsangriff zu überfallen. Weil die Schwesternschaft direkt mit der Einheitenproduktion loslegen kann, ist es uns das eine oder andere Mal gelungen, den Gegner zu überrennen. Dieser Vorteil hat allerdings seinen Preis. Sie zahlen für die Bauten mit der Ressource »Requisition«, die Sie im Laufe der Kampagne hart verdienen müssen. Zusätzlich zu den genannten Neuerungen dürfen Sie jetzt erstmals fliegendes Kriegsgeschütz ins Feld führen. Dessen Einsatzmöglichkeiten erstrecken sich vom Bombardement der feindlichen Basis bis hin zur Jagd auf unvorbereitete Infanteristen. Auch im Mehrspieler-Modus gibt's ein neues Spielelement: Hier winken nun Medaillen, wenn Sie zum Beispiel zehn Spiele in Folge gewinnen. Auf das Belohnungssystem konnten wir allerdings noch keinen Blick werfen, weil die Webseite zum Testzeitpunkt noch nicht online war.

Der Weg zum Sieg

Das war es auch schon mit den Neuerungen, denn die Kampagne von **Soulstorm** spielt sich ähnlich wie die der vorhergehenden Erweiterung **Dark Crusade**. Auf einer Übersichtskarte der Planeten starten Sie in einer Provinz und beginnen, Ihren Nachbarn das Land streitig zu machen. Wenn Sie ein besetztes Gebiet angreifen, müssen Sie in einer Echtzeit-Mission entweder Ihren Gegner komplett vernichten oder mehr als die Hälfte der wichtigen Punkte auf der Karte eine gewisse Zeit lang halten. Spannend wird es erst, wenn Sie die Heimstellung eines Feindes angreifen. Die acht anderen Parteien haben



Die leuchtenden Punkte sind die **Seelen Gefallener**, die unsere skorpionartigen Einheiten aufsammeln können und die uns für mächtige Zaubereien dienen.



Der **Immolator-Panzer** ist eine gefährliche Waffe der Schwestern: Er behackt Gegner mit einem **Flammenwerfer** und lässt sich mit einem Anti-Fahrzeug-Laser aufwerfen.

jeweils einen Hauptsitz auf einem der vier Planeten; erst wenn Sie alle eingenommen haben, ist das Spiel beendet. Wenn Sie eine solche Festung angreifen, bekommen Sie in einem Video gezeigt, was deren Stärken sind. Eine nennenswerte Kampagnenhandlung gibt es dabei nicht – Sie erfahren lediglich, wer Ihr Rivale ist, und warum Ihre Partei dessen Untergang gutheißt. Das ist schade, weil es der **Warhammer 40k**-Welt nun wahrlich nicht an Geschichten mangelt. Eine Bastion zu knacken ist trotzdem nicht einfach: Als sich unsere Kriegsschwester an die Festung der Space Marines wagen, tauchen überall auf der Karte Geräte auf, in deren Nähe der gegnerische Kommandant Truppen aus dem All landen lassen kann. Während der Vernichtung der Maschinen werden wir immer wieder von fliegenden Landspeedern attackiert. Um der Plage ein Ende zu machen, erfüllen wir die Nebenmission und zer-

stören die gut bewachte Produktionsstätte der schwebenden Nervensägen. Der finale Sturm auf die Hauptbasis wird dadurch einfacher. Die gut inszenierten Festungsschlachten sind die Ausnahme, das Gros des Spiels besteht aus einfachen Territorialkonflikten. Die wiederholen sich und werden nach einiger Zeit zu einem notwendigen Übel. Ein kleines Motivationsplus sind die Helden, die neue Ausrüstung erhalten und so nach und nach mächtiger werden. Dazu müssen Sie besondere Aufgaben erfüllen: Wenn Sie etwa drei der gegnerischen Fraktionen vollständig aus Kaurava vertreiben, bekommen Sie ein neues Spielzeug.

Fast schlau genug

Mit der Intelligenz der Gegner ist es so eine Sache: Auf der einen Seite gehen sie clever vor; wenn Sie nicht aufpassen, legt Ihr Widersacher mit einer Bomberschwadron Ihre Basis in Schutt und Asche, während Sie auf einem anderen Teil der Karte beschäftigt sind. Außerdem greifen KI-Truppen früh im Spiel an und ziehen sich in die Nähe ihrer Befestigungen zurück, sobald sie unterlegen sind. Andererseits haben wir es oft erlebt, dass der feindliche Held auf einen unsere Geschütztürme einprügelte, während unsere Bautruppen direkt daneben standen und das Gerät reparierten, bis der schwache

Turm den Intelligenzbolzen ganz entspannt vernichtet hatte. Ein anderes Problem ist der Schwierigkeitsgrad, der selbst auf der leichtesten der drei verfügbaren Einstellungen sehr fordernd ausfällt – Einsteigern steht hier einiges an Frustration bevor! Es gibt zwar ein ordentliches Tutorial und großzügige Hilfetexte, doch die zum Teil zwei Stunden andauernden Missionen fordern dem

Spieler gleich zu Beginn einiges an Geschick ab. Oft kämpfen Sie an mehreren Fronten gleichzeitig und stehen unter Zeitdruck. Hat man die erste Hürde jedoch überwunden, ist **Dawn of War: Soulstorm** motivierend, und die acht Festungsschlachten und die ausbaufähigen Helden frischen den Trott der Standardmissionen auf. Spielen Sie also lieber, und verreisen besser doch nicht. **PD**



Helden können mit **neuer Ausrüstung** verbessert werden.

Schwer, aber gut

Philipp Dubberke: Ich war den männlichen Wut-Tränen nahe, als ein Baneblade-Panzer meine Basis zum zwölften Mal vernichtet hatte. Doch dann, mit einem gefühlten Puls von 780 und kurz vor einer Sehenscheidenentzündung, habe ich den Imperialen mit einer ausgeklügelten Strategie gezeigt, wo der Hammer hängt. So spielt sich Soulstorm eben: schnell, schwer und manchmal frustrierend. Doch der Sieg schmeckt deutlich süßer, wenn man ihn hart erkämpft hat. Ha!



philipp@gamestar.de

DOW: SOULSTORM

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Iron Lore (Titan Quest, GS 08/06: 85 Punkte)
 PUBLISHER THQ
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 29 S. Handb., Bonus-DVD USK ab 16 Jahren

TERMIN (D) 7.3.2008
 CA. PREIS 25 Euro



ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEUND-PCS				3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM				<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 GT Geforce 7600 GT Geforce 7800 / 7900 Geforce 8600 GT / GTS Geforce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte		
5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte	5,1 GB Festplatte		

MULTIPLAYER Sehr gut
 SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet, Direct-IP SERVERSUCHE intern, Direct-IP
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
 FAZIT Wenn das Medaillen-System funktioniert, wird es ein zusätzlicher Spaßfaktor.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Truppen und Gebäude detailliert + schicke Animationen und Effekte - dröge Wüstenszenarien	6 / 10
SOUND	+ geniale Kommentare der Einheiten + stimmige Musikuntermalung + Kämpfe vermitteln »Mittendrinn-Gefühl«	9 / 10
BALANCE	+ gute Fraktionsbalance + drei Schwierigkeitsgrade - schon auf »leicht« sehr schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ tolles Warhammer-Gefühl + Helden mit Persönlichkeit - wenige Zwischenfilme - Missionen teils fad	9 / 10
BEDIENUNG	+ gutes Tutorial + hilfreiche Tastaturkürzel + automatisches Speichersystem + nützliche Pausenfunktion	10 / 10
UMFANG	+ zwei neue Völker + fliegende Einheiten + umfassender Multiplayer-Teil - künstlich in die Länge gezogen	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Schlachten um feindliche Basen ... - ... aber auf die Dauer eintönige Standardmissionen	6 / 10
KI	+ Gegner greifen aggressiv und schlau an + Schlachten wogen hin und her - seltene Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	+ viele neue Truppentypen und Spezialfähigkeiten + noch mehr taktische Tiefe + ausbaufähige Helden	10 / 10
KAMPAGNE	+ motivierende Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie + Heldenupgrades - sehr dünne Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden
FAZIT Trotz angestaubter Grafik ein Spitzentitel.

