

Dawn of War 2

Vier Jahre mussten wir warten, inzwischen ist es gewiss: THQ setzt den Warhammer-40k-Hit Dawn of War fort. Die Strategie-Experten bei Relic waren für Teil 2 viel Neues. Wir waren als einziges deutsches Magazin bei den Entwicklern.

DVD
- Trailer

Inhalt

Mega-Preview	28
Entwickler-Check.....	29
Alles Gute kommt von oben.....	30
Zu Besuch bei Relic	31
Der Vorgänger und seine Addons.....	32
Im Gespräch Mark Noseworthy.....	34
Im Gespräch mit Jonny Ebbert	36

Bilder vom Hersteller

Sämtliche Bilder in diesem Artikel stammen von THQ. Da die Benutzeroberfläche derzeit noch in Arbeit ist, hat der Entwickler Relic das Interface für die Screenshots ausgeblendet. Grafisch entsprechen die Bilder aber dem, was Sie final im Spiel sehen werden. Nachträglich geschönt wurde das Material nicht, dafür aber in einer enorm hohen Auflösung von über 5.000 Pixeln in der Bildbreite aufgenommen.



Panzerperren, Fässer, Vorsprünge – die neue Einheiten-KI sucht sich selbstständig taktisch sinnvolle Deckungsmöglichkeiten. Und wer keine findet, sprengt sich Krater in den Boden.

Echtzeit-Strategie-Soldaten haben eine ausgesprochen kurze Lebenserwartung. Ein Infanterie-Trupp aus **World in Conflict** zum Beispiel: Wenn der nicht zügig in einem Wäldchen Deckung sucht, war's das innerhalb weniger Sekunden mit dem Flaggenobern. Ein Raketensoldat in **Command & Conquer 3**? Da braucht bloß ein Tiberium-Sammler um die Ecke biegen und den armen Burschen plattwalzen. Und die Einheiten in **Supreme Commander** wandern, wenn eine Atombombe detoniert, zu Hunderten über den virtuellen Jordan. Als Feldherr an Maus und Tastatur kümmert einen das indes herzlich wenig, kann man doch geschwind neue Truppen ordern und in der

Schlacht verheizen. Bindung zu den Untergebenen? Von wegen! »Woher auch?«, fragt uns Jonny Ebbert, Lead Designer beim kanadischen Entwickler Relic (**Company of Heroes**). »Emotionale Distanz ist die große Schwäche von Strategiespielen.« Aber glücklicherweise eine, die sich beheben lässt. Wie, das weiß Ebbert mit **Dawn of War 2** eindrucksvoll zu beantworten. Während sich künftige Polygonsoldaten also auf eine bald deutlich ansteigende Lebenserwartung freuen dürfen, erhoffen wir neben einer Erklärung von Jonny nichts Geringeres als einen sicheren Strategie-Hit. Und diesbezüglich – das können wir schon jetzt sagen – scheint Relic auf dem besten Weg zu sein.

Abgedunkelt

Als wir den mit stilvollen Artworks dekorierten Präsentationsraum betreten, prangt bereits das **Dawn of War 2**-Logo auf der Leinwand. Kaum nehmen wir Platz, dunkelt Jonny den Raum ab und startet das Spiel. Das Intro, das allein schon durch seine Musik Gänsehaut verursacht, zeigt schemenhafte, majestätische Gestalten, die mit gewaltigen Schritten die Rampe eines eben gelandeten Shuttles hinunterstapfen. Wir erkennen sofort: Das sind Space Marines. Und schlecht gelaunte noch dazu, denn die Burschen tragen ihre dicken Wummen im Anschlag, fest entschlossen, je-

den Moment loszuballern. Die Szenerie wird heller, und plötzlich fällt auf, dass das gar kein gerendertes Intro ist. Jonny grinst: »Wir haben uns für die Filmsequenzen einen anderen Stil erlaubt.« Der besteht aus handgezeichneten, sehr stilvollen Comic-Schnipseln, die durch butterweiche Animationen und computergenerierte Rauch- und Lichteffekte fantastisch aussehen und das dreckig-düstere Warhammer-40k-Szenario besser einfangen, als es das bereits äußerst gelungene Render-Intro im ersten **Dawn of War** tat. Eines aber haben die Einführungsfilmbeide



Einheiten können sich in Gebäuden verschanzen und aus den Fenstern ballern.

Entwickler-Check



Relic wurde 1997 gegründet und hat sich als Spezialist für Strategiespiele etabliert. Das Debüt-Projekt **Homeworld** (1999), ein internationaler Erfolg, bekam vier Jahre später eine Fortsetzung spendiert. Im Mai 2004 wurde das Studio von THQ für etwa zehn Millionen Dollar übernommen. Als erstes Projekt für den neuen Eigentümer veröffentlichte das Team sein bislang erfolgreichstes Spiel: **Dawn of War**, das drei Erweiterungspakete nach sich zog. Zwischendurch versuchte sich Relic mit dem Xbox 360-Shooter **The Outfit** am Konsolen- und Action-Segment, erntete aber verhaltene Kritiken. 2006 wieder zu seinen Strategie-Stärken zurückgekehrt, brachte das Team die ebenso flotte wie gelungene Weltkriegs-Taktik **Company of Heroes** nebst dem alleine lauffähigen Addon **Opposing Fronts** auf den Markt. Relic hat seinen Sitz im kanadischen Vancouver.

Bisherige Spiele (Auszug): Homeworld, Impossible Creatures, Dawn of War, The Outfit, Company of Heroes

Derzeit in Arbeit: Dawn of War 2



Der **grimmige Ork-Boss** kennt kein Pardon mit unseren Space Marines. Abwechslungsreich animiert prügelt er auf die Soldaten ein.

Alles Gute kommt von oben

Jede Heldenfigur hat eine Spezialfähigkeit. Der Space Marine-Commander Tarkus beispielsweise ordert einen mächtigen Ionenstrahl, der binnen Sekunden ganze Ork-Armeen röstet. Welche Geschütze die Grünhäute in Sachen Superwaffen auffahren, ist noch nicht bekannt.



Spiele gemein: Sie verraten uns nichts über die Handlung. Jonny grinst noch breiter: »Keine Sorge, ihr erfahrt gleich, um was es geht.« Na hoffentlich!

Abkommandiert

Kaum ist das Intro zu Ende, wechselt das Spiel ins Hauptmenü. Das ähnelt einem Blick ins Weltall: Wir sehen funkelnde Sterne, entfernte Galaxien, und im Vordergrund dreht sich der Warhammer-Planet Meridian langsam um seine Achse. Jonny startet die

Story-Kampagne – prompt zoomt die Kamera an den Himmelskörper heran und offenbart drei unterschiedlich eingefärbte Symbole. »Das sind die zu Beginn verfügbaren Missionen«, erklärt Jonny. Ähnlich wie in **Command & Conquer 3** dürfen wir frei entscheiden, in welcher Reihenfolge wir die Aufgaben angehen. Das Ziel ist bei allen dreien zumindest anfangs noch dasselbe: Als Teil eines zerschlagenen Trupps Space Marines müssen wir uns auf Meridian der ork'schen Über-

macht entgegenstellen und überleben – »Quasi wie die legendären 300 Spartiaten unter König Leonidas«, scherzt Johnny. Wie wir das anstellen, hängt von der Missionswahl ab. Jonny klickt eines der Symbole an, das Briefing erscheint. Admiral Derosa erzählt uns in einem noch schmucklosen Fenster von zu vereitelnden Ork-Überfällen und der entführten Marines-Einheit Janus. Ersteres ist unser Hauptziel, die Geiselnbefreiung eine Nebenmission. Erfüllen wir beides, winkt eine fette Beloh-



Wir werden von einem **Pikk-Up** überrollt. Gut, dass wir eine Plasmakanone dabei haben – die verarbeitet den Truck zu Altmittel.

Zu Besuch bei Relic



Kleiner Unfall im Firmen-Foyer: Ein Company of Heroes-Panzer hat falsch eingeparkt.

Stolz präsentiert Relic sämtliche Auszeichnungen, die die Firma jemals bekommen hat. Mit dabei: Der GameStar-Gold-Award für das erste Dawn of War.



Feierabend. Zeit für das Musikspiel Rock Band. Auch wenn's von der Konkurrenz kommt.



Im Konferenzraum hängen schicke Artworks von Dawn of War 2.



nung – doch dazu später mehr. »Passen Sie auf sich auf«, warnt uns Derosa noch. Natürlich, entgegenen wir. Nun aber ins Gefecht!

Abgekürzt

Die Mission startet – und wir sind überrascht. Denn anders als im ersten **Dawn of War** gibt's zu Beginn kein leeres Feld, auf dem wir erst mal Hauptgebäude, Produktionsstätten, Plasma-Generatoren und Upgrade-Fabriken hochziehen müssen. »Wir haben den Basisbau in Dawn of War 2 weitgehend entfernt«, erzählt Jonny Ebbert. Statt also zunächst minutenlang rekrutierte Squads aus der Kaserne spazieren zu lassen, stellt uns das Programm eine komplett ausgerüstete Truppe

hin, angeführt vom charismatischen Commander Tarkus, dessen Erscheinungsbild wir zuvor in einem Optionsmenü festlegen. Relic will mit dem neuen Spielaufbau gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Zum einen bringt das fehlende »Ich stampfe Gebäude aus dem Boden«-Element mehr Tempo in die Gefechte, zum anderen soll die Bindung zwischen dem Spieler und seinen Truppen verstärkt werden. Die Burschen steigen nämlich nach und nach im Rang auf und bleiben uns auch über die Grenzen jeder Mission hinweg erhalten. Wir kämpfen uns also mit »unserem« Trupp durch die komplette **Dawn of War 2**-Kampagne – so viel zum Thema erhöhte Lebenserwartung.

Was aber, wenn die liebgewonnenen Soldaten unterwegs das Zeitliche segnen? »Keine Sorge«, beruhigt uns Jonny. »Ihr dürft zer Schlagene Squads direkt auf dem Schlachtfeld mit neuen Soldaten aufstocken.« – wohl aber ohne Rang und Erfahrung.

Abgerissen

Wir stapfen mit Commander Tarkus und seiner Truppe los, stoßen aber bereits nach wenigen Metern auf gegnerische Orks. Die rennen nicht mehr wie aus dem Vorgänger gewohnt blindlings brüllend auf uns zu, sondern verschansen sich clever hinter Rohren, Felsvorsprüngen, Panzersperren und ... einem Benzinfass. Schlechte Entscheidung. Ein ge-

zielter Schuss, eine markerschütternde Explosion, und ein halbes Dutzend Orks lernt das Fliegen. Trotz der für die Grünhäute eben ungünstig gewählten Schutzposition fällt das für **Dawn of War 2** überarbeitete KI-System positiv auf. Die Einheiten, ob Freund oder Feind, nutzen die Umgebung zu ihrem Vorteil, suchen selbstständig Deckung und verschansen sich in umliegenden Gebäuden. Die lassen sich, genügend Feuerkraft vorausgesetzt, allerdings einreißen – erst teilweise, dann komplett, was durch die neueste Version der Havoc-Physikengine und allerhand Partikeleffekte wie Rauch, Feuer und Funken schon jetzt spektakulär aussieht. Doch selbst das hält die zähen Orks



Blutig: Bei der Gewaltdarstellung ist Dawn of War 2 ebenso wenig zimperlich wie sein Vorgänger.



Nur wer die **Umgebung** sinnvoll nutzt, hat eine Chance gegen die feindliche Übermacht.

Der Vorgänger und seine Addons

Dawn of War

GS 11/2004: 83 Punkte

Dawn of War überzeugte mit seinem actionlastigen Spieldesign und einer wendungsreichen Solo-Kampagne. In der durften Sie jedoch ausschließlich die Space Marines befähigen – die anderen drei Völker (Orks, Eldar und Chaos Space Marines) standen ausschließlich für Death-match-Geplänkel zur Verfügung. Das hohe Tempo, die sehr gute Balance und die Möglichkeit, die eigenen Truppen dank eines Editors individuell zu bepinseln, machte Dawn of War insbesondere bei Multiplayer-Fans sehr beliebt.



Dawn of War: Winter Assault

GS 10/2005: 85 Punkte

Relic beugte sich der Fan-Kritik und baute für das Addon **Winter Assault** die drei anderen Völker in die neue Solo-Kampagne ein. Das sorgte für mehr Abwechslung und war durch den weiter hochgeschraubten Schwierigkeitsgrad vor allem für Profis ein Fest. Für mehr taktische Tiefe in Online-Gefechten sorgte Partei Nr. 5, die Imperiale Armee. Die Ableger der Space Marines waren auf Fernkampf spezialisiert und eher defensiv veranlagt. So konnten sich deren Infanteristen zum Beispiel in Bunkern verschanzen.



Dawn of War: Dark Crusade

GS 12/2006: 84 Punkte

Das zweite Addon Dark Crusade entwickelte Relic in Kooperation mit dem kürzlich pleite gegangenen Studio Iron Lore (**Titan Quest**). **Dark Crusade** verabschiedete sich von einer Story-Kampagne und ließ den Spieler auf einer Weltkarte rundenbasiert Armeen verschieben. Die Schlachten trug das Spiel wie gewohnt in Echtzeit aus. Traditionsgemäß erweiterte das Addon die Völkerauswahl, diesmal um die Necrons und die Tau. Neu: Mit Gegenständen ließen sich die Helden nach und nach verbessern.



Dawn of War: Soulstorm

GS 04/2008: 80 Punkte

Inhaltlich unterschied sich **Soulstorm**, Addon Nr. 3, nicht elementar von seinem Vorgänger **Dark Crusade**. Erneut eroberten Sie Planeten im Mix aus rundenbasiertem Armee-Management und actiongeladenen Echtzeit-Scharmützeln. Auch das motivierende Helden-Upgrade-System sowie die ebenso zahlreichen wie mühseligen »Brot-und-Butter«-Missionen waren wieder mit dabei. Die mittlerweile sieben Dawn-of-War-Völker bekamen mit den beiden Parteien Dark Eldar und den Adepts Sororitas nochmals Zuwachs.



nicht auf. Wer unsere Abrissarbeiten überlebt hat, sucht in dem Explosionskrater dort Schutz, wo kurz zuvor noch das hochexplosive Fass stand. Wir sind begeistert: Die neue KI verbessert nicht nur die taktische Tiefe von **Dawn of War**, sondern macht die Scharmützel auch dynamischer und weit weniger chaotisch – das freut den Strategie-Fan.

Abgefallen

Als der letzte Ork tödlich getroffen zusammenbricht und die Gewehre der Space Marines verstummen, liegt ein wahres Trümmerfeld vor uns – grünhäutige Kadaver, zerbröselte Mauern, qualmende Ruinen ... und eine leuchtende, sich auffällig dre-

hende Waffe. Was ist das? Commander Tarkus sprintet zu dem Fundstück. »Hm, ein Elektro-Hammer«, räuspert er sich mit rauer Stimme. »Den kann ich sicher noch in dem einen oder anderen Ork versenken.« Der Gegenstand verschwindet in Tarkus' Taschen, und wir schauen Jonny fragend an. »Wir haben mehrere hundert Waffen und Rüstungen ins Spiel eingebaut, teils als Belohnung für Quests, teils als zufällige Fundstücke«, erklärt er uns. »Die Items kann man seinem Helden wie in einem Rollenspiel in die Hand drücken und ihn so nach und nach verbessern.« Nun ja, wirklich neu ist das nicht, immerhin durfte der Spieler bereits in den beiden **Dawn of War**-Add-

ons **Dark Crusade** und **Soulstorm** seine Hauptfigur in einem rudimentären Inventar ausrüsten. Doch **Dawn of War 2** geht noch einen Schritt weiter und erlaubt es uns, auch die anderen Einheiten mit gefundenen Gegenständen zu verbessern. Die Möglichkeiten sind vielseitig: Darf es Giftmunition für die Bolter-Gewehre sein, oder doch lieber ein Flammenwerfer-Upgrade, um die Moral des Feindes zu zerschlagen? Oder wie wäre es mit einer Kettensäge für den Nahkampf – am besten eine mit elektrisch aufgeladenen Schneiden? Wie viele Online-Rollenspiele unterteilt das Programm die Waffen, Rüstungsteile und Upgrades in seltene (grüne) und rare (blaue) Gegenstände. Wird

es auch lila- und orangefarbene, also sogenannte epische und legendäre Items geben? Jonny lacht: »Nein. Man muss ja nicht gleich alles von diesem einen Blizzard-Spiel abgucken.«

Abgeschaut

Jonny bricht die Mission ab und wechselt ins Hauptmenü. Dort haben wir ähnlich wie im Multiplayer-Strategiespiel **Worldshift** Zugriff aufs so genannte Schlachtschiff, dem Inventar in **Dawn of War 2**. Das ist umfangreicher ausgefallen als das bei der Konkurrenz und erinnert vom Aufbau her stark an Online-(Rollenspiele) wie **Der Herr der Ringe Online** oder **Hellgate: London**: Auf der rechten Bildschirmhälfte sehen wir unsere



Bossgegner protzen mit liebevollen Details wie baumelnden Schädeln an der Rüstung.



Nettes Detail: Achten Sie auf den **glühenden Lauf** des hinteren Soldaten.



Der Höhepunkt in einer der Kampagnen-Missionen: Bevor uns die Orks überrennen, ordern wir einen **Ionenschlag**, der die Grünhäute spektakulär auseinandernimmt.

Taschen, gefüllt mit all dem, was Tarkus auf dem Schlachtfeld eingesammelt hat – Pistolen, Schrotflinten, Munitions-Sorten, Riesenschwerter. Mit der Maus zieht Jonny den eben gefundenen Elektromolot auf einen von sechs Steckplätzen – zwei davon sind für Waffen, einer für Rüstungsteile und drei für unterstützende Upgrades. Der voll animierte Commander freut sich sichtlich über sein neues Schlagwerkzeug – eindrucksvoll schmettert er das Teil mit voller Wucht in den Boden. Daneben geben übersichtliche Tabellen Aufschluss über den aktuellen Rüstungs- und Schadenswert sowie die Moral jeder Einheit.

Abgehoben

Tarkus und seine Soldaten sind nun optimal ausgerüstet, Zeit für Mission Nr. 2. Admiral Derosa schickt uns in ein Gebiet, in dem ein brutaler Orkboss sein Unwesen treibt. Außerdem sollen wir eine weitere Space-Marines-Truppe befreien. Schon wieder? Offenbar lassen sich unsere Leute leicht hopsnehmen. Wir kommen aus dem Staunen nicht heraus, als wir eine komplett zerbombte Stadt erkunden, an qualmenden Gebäuden, aufgeplatztem Asphalt und zerbeulten Panzern vorbeikommen. Dort, wo der wabern- de Nebel sich weit genug für einen raschen Blick lichtet, tun sich

gewaltige Schluchten auf, in denen die Wolkenkratzer der einstigen Menschenmetropole hundert Meter unter uns zu verschwinden scheinen. Verantwortlich für die Grafikpracht ist die hausgebaute Essence-Engine, die bereits im hübschen **Company of Heroes** zum Einsatz kam. Von dem einstigen Grafikgerüst ist in **Dawn of War 2** allerdings kaum noch etwas zu sehen. Relic hat die Technik komplett überarbeitet, mit zusätzlichen Effekten versehen und zudem für Prozessoren mit mehreren Rechenkernen optimiert. »Dawn of War 2 wird dennoch keine höheren Anforderungen an eu-

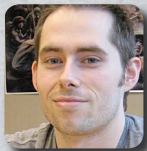
ren Rechner stellen als **Company of Heroes**«, beruhigt uns Jonny.

Abgestürzt

Doch zurück zu Tarkus und seinen Männern. Wir wollen gerade eine Schlucht überqueren, als ein gewaltiger Artillerieschlag auf uns niedergeht und die Brücke, den einzige Weg über den Abgrund, in die Tiefe reißt. Glücklicherweise konnten wir unseren Trupp rechtzeitig zurückziehen, doch der Plan der Orks geht auf. Gerade als wir kehrtmachen wollen, fallen uns die Grünhäute in den Rücken – erneut entbrennt ein heftiges Gefecht. Entbrennen trifft es dabei recht gut, denn unsere Infan-

Im Gespräch mit ...

Mark Noseworthy, Produzent von Dawn of War 2



GameStar ❖ Was hat dich am ersten Dawn of War gestört? Was möchtest du nun besser machen?

❖ **Noseworthy** Im ersten Dawn of War waren zwar eine Menge kämpfender Typen, und es gab viel Action, aber man konnte oft nicht erkennen, wer denn nun gewinnt oder verliert. In Dawn of War 2 gehört es zu unseren wichtigsten Aufgaben, alles so zugänglich wie möglich zu machen. Ein Beispiel: Ein Dreadnought wird beschossen, und man sieht die Kugeln von der Panzerung abprallen. Der Spieler

erkennt sofort, dass leichte Waffen nichts ausrichten und man es stattdessen mit Haftbomben probieren sollte. Aktion und Reaktion werden also viel klarer.

❖ In Dawn of War konnte man die Kampftruppe auf dem Schlachtfeld aufrüsten, neue Kommandeure zuweisen und die Bewaffnung verbessern. Bleibt dieses System trotz der von dir erwähnten Zugänglichkeit im Nachfolger erhalten?

❖ Aus heutiger Sicht gab es in Teil 1 zu viel Mikromanagement. Man musste die Truppen in Deckung bringen, dafür sorgen, dass sie die korrekten Fähigkeiten nutzen. Man musste auf die Umgebung achten, aufpassen, dass man nicht flankiert wird und dabei noch die Einheiten upgraden. Wir finden, dass damit ein Maß an Komplexität erreicht war, das am Ende zu sehr vom Schlachtfeld abgelenkt hat. In

Dawn of War 2 können die Spieler deshalb viele dieser Entscheidungen auf dem Schlachtschiff treffen, zwischen den Aufträgen und ganz in Ruhe. Wie ist die Mission aufgebaut? Wie gehe ich sie am besten an? Wie rüste ich meine Kommandeure aus?

❖ Beim Vorgänger wurde vor allem die Solo-Kampagne kritisiert. Was tut sich da in Dawn of War 2?

❖ Die Story-Kampagne wird einen hohen Wieder-spielwert haben. Beispielsweise kann man beim ersten Durchlauf gar nicht alles sehen, weil sich einige Missionen gegenseitig ausschließen. Zudem muss sich der Spieler manchmal zwischen zwei Wegen entscheiden, etwa ob er Zivilisten und Fabrikgebäude rettet oder lieber antike Tempel auf der Suche nach mächtigen Artefakten plündert. All das wird sich auch auf das Finale des Spiels auswirken.



Jetpack-Soldaten springen dank ihrer Raketenrucksäcke geschwind in die Schlacht – das ist praktisch beim Erobern von strategisch wichtigen Punkten (unten in der Mitte).

teristen rücken den Orks mit Flammenwerfern auf die Pelle, mit denen wir sie vorher ausgestattet haben. Sogar den aus Fenstern ballenden Gegnern spucken unsere Jungs gezielt Feuerstrahlen entgegen. Den Orks wird's buchstäblich zu heiß, moralisch am Boden treten sie den Rückzug an. Problem: Nach wie vor stehen wir vor einem unüberwindbaren Graben. Glücklicherweise haben wir Jetpack-Solda-

ten dabei, die dank ihres leistungsstarken Raketenrucksacks behände über den Abgrund hüpfen und nach einer alternativen Route suchen können. Ärgerlicherweise sind die Burschen zwar agil, aber nur leicht bewaffnet und müssen deshalb besonders vorsichtig von uns durch die Straßen geführt werden. So gelingt es **Dawn of War 2**, brachiale Action-einlagen mit taktisch anspruchsvollen Miniaufgaben zu vermi-

schen. Ob sich das hohe Niveau der Beispielmmissionen in der Kampagne halten kann, muss sich natürlich erst noch zeigen.

Abgekämpft

Als auf der Karte nur noch ein kleines Fleckchen unerforschten Gebiets vor uns liegt, steigt die Anspannung – irgendwo hier muss sich der gefürchtete Ork-Boss herumtreiben. Und tatsächlich: Am Kopf einer Treppe thront eine gewaltige Kathedrale. Hier stoßen wir auf den gesuchten Unhold. An seiner rostigen, mit furchteinflößenden Stacheln bespikten Rüstung baumeln erbeutete Schädel, in seinem zerfurchten Gesicht spiegelt sich die blanke Wut. »Einen großen Ham-

mer habt ihr da«, schmettert er uns mit seinem **Warhammer**-typischen Ork-Akzent entgegen. »Aber meiner ist viel größer!« Offenbar erkennt das Programm, wie wir unseren Helden ausgerüstet haben, und reagiert mit entsprechenden Dialogen darauf – großartig! Wie zum Beweis schwingt der Ork seinen Hammer über dem Kopf und fordert uns brüllend zum Duell heraus. Was wir nun zu Gesicht bekommen, lässt uns kurzzeitig vergessen, dass es sich bei **Dawn of War 2** um ein Strategiespiel handelt: Tarkus sprintet los, hüpfert mit einem Satz auf die Schultern seines Widersachers und schmettert ihm seinen Hammer in die Visage. Funken sprühen, der Boss knurrt,

Im Gespräch mit ...

Jonny Ebbert, Lead Designer der Dawn of War-Serie



GameStar ❖ Was ist dein persönliches Ziel für Dawn of War 2?

❖ **Jonny Ebbert** Wir wollen das Warhammer-Universum besser zum Leben erwecken, das »Einer gegen viele«-Gefühl intensivieren. Im Grunde geht es in Warhammer 40k doch um den Space Marine, der auf einem Felsen steht und in einer letzten Schlacht gegen Horden von Gegnern kämpft. Im Brettspiel hat jeder Marine und jeder Eldar einen Namen, man kennt ihre Geschichte. Und genau so sollen die Spieler auch ihre Einheiten in Dawn of War 2 kennenlernen.

❖ Was ist dein Lieblingsmoment im Spiel?

❖ Wenn ich auf dem Schlachtschiff bin. Da schaltet und waltet es in meinem Kopf. Hier treffe ich Entscheidungen, die langfristige Auswirkungen auf meine Ziele und die Rettung der Galaxie haben. Hier kann ich jedes meiner Squads ausrüsten, ihre Waffen und Rüstungen verbessern. Also schaue ich mir die Informationen zur nächsten Schlacht an, ändere vielleicht noch die Ausrüstung entsprechend, und dann geht es runter – ein tolles Gefühl!



Die Zwischensequenzen erinnern an Comics, sind aber komplett animiert.



Einheiten der Orks: Boyzs **1**, Pikk-Up **2**, Boss, der Anführer der Squad **3**, Waaaghboss **4** und Plünderer **5**. Letzterer heißt so, weil er sich seine Waffen auf dem Schlachtfeld zusammenklaut.

wirft Tarkus zu Boden und prügelt wild auf ihn ein – von statisch abgespulten und sich wiederholenden Kampfanimationen anderer Strategiespiele ist hier nichts zu sehen. Stattdessen inszeniert das Programm Bosskämpfe wie diesen in aufwändigen Skriptsequenzen, in denen wir dennoch handeln und Spezialmanöver ausführen können. Aus der heftigen Keilerei geht Tarkus schließlich als Sieger hervor, der Orkchef bricht zusammen. Wer hat jetzt den größeren Hammer, wollen wir triumphierend rufen, als wir lauter werdendes Gebrüll hören – die aufgebrauchten Ork-Untertanen kommen zu Hunderten angestürmt. Die Space Marines sind hoffnungslos in der Unterzahl.

Abgeschmettert

Auf dem Platz vor der Kathedrale sammelt Jonny die verbliebenen Truppen um den Commander, bereit für das letzte Gefecht. Mit einem wissenden Lächeln wartet er auf die anstürmenden Ork-Massen, dann aktiviert er Tarkus' Spezialfähigkeit. Plötzlich schießt ein gleißender Ionenstrahl aus dem All direkt in die gegnerische Armee, dann noch einer und ein dritter. Der Bildschirm bebzt, unter den Orks bricht der Asphalt auf, alles beginnt tiefrot zu glühen. Die Angreifer, die durch die gewaltige Detonation nicht weggeschleudert werden, fangen Feuer und rennen panisch umher – selbst die Atomexplosion eines **World in Conflict** wirkt dagegen

wie ein kümmerliches Chemiekasten-Experiment. Als die Ionenstrahlen versiegen, stehen nur noch Tarkus und seine Männer. Geschafft! Mission erfüllt.

Abgewartet

Nun, der Artikel ist beinahe zu Ende – trotzdem bleiben wichtige Fragen offen. Gibt es neben den Space Marines und Orks noch weitere Völker? Wie funktioniert der Multiplayer-Teil? Wird man zumindest dort Gebäude bauen können? Und wie sieht es mit dem Erobern von strategisch wichtigen Punkten aus? Immerhin war das eines der Kernelemente im ersten **Dawn of War**. Relic hält sich bei all diesen Fragen noch bedeckt. »Das Besetzen von Flag-

genpunkten wird auch in **Down of War 2** eine wichtige Rolle spielen«, erzählt uns Jonny immerhin. »Allerdings haben wir das System um ein innovatives Element erweitert, das wir noch nicht verraten wollen.« Insbesondere in Mehrspieler-Gefechten verspricht der Lead Designer durch diese Neuerung mehr Dynamik und taktische Tiefe. Große Worte. Aber wie sieht es mit dem am häufigsten genannten Kritikpunkt des Vorgängers aus? »Ich weiß genau, was ihr ansprechen wollt«, lacht Jonny. »Aber ja, ihr werdet in der Kampagne auch die Orks spielen dürfen.« Wir jubeln innerlich. »Und das sogar kooperativ mit einem Kumpel«, fügt er hinzu. Jetzt jubeln wir laut. **DM**

Dawn of War 2

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Relic / THQ** ► Status **zu 60% fertig**

Daniel Matschijewsky: **Dawn of War 2** könnte das gelingen, woran **Worldshift** kürzlich gescheitert ist. Mehrspieler-Fans bekommen actiongeladene, temporeiche Scharmützel und die aus dem Vorgänger bekannte taktische Tiefe, Solo-Spieler freuen sich über eine Story-Kampagne, die durch das neue Rollenspiel-Element und alternative Lösungswege für Dauermotivation sorgt. Einem Strategie-Hit steht hier nichts im Weg.



danielm@gamestar.de



Mit Kettensägen und Flammenwerfer nimmt es ein **Dreadnought** mit mehreren Orks gleichzeitig auf.