



Im Nahkampf haben die Space Marines keine Chance gegen den gigantischen Hive Tyrant.



Die Eldar setzen auf High-Tech-Einheiten wie den Fire-Prism-Schwebegleiter (hinten).

Dawn of War 2

In der Kampagne retten Sie einen ganzen Raumsektor – kooperativ!

gamestar.de
- Infos & Screenshots
► Quicklink: 5547

Ein Satz von solch ergreifender Klar- und Schönheit kann nur das **Warhammer 40k**-Universum hervorbringen: »Space Marines fällen kein Holz und bauen keine Städte, sie treten den Feind in den Hintern!« Gut gesagt! Und zwar von Jonny Ebbert, dem Lead Designer von **Dawn of War 2**, als er uns auf der GC die Kampagnen des Echtzeit-Titels vorstellt. Doch in Ebberts Satz steckt auch eine betrübliche Botschaft: Im Solomodus befehligen wir abermals nur die Space Marines. Dafür soll sich der Feldzug originell spielen, Ebbert verspricht: »Wir bringen alles in Ordnung, was das Echtzeit-Genre derzeit falsch macht.« Diese Marketing-Phrase ist weniger klar und schön, aber ein vollmundiges Versprechen. Wir klären, was dahinter steckt.

Schütze den Sektor!

Wenn der Lead Designer sagt, dass die Space Marines kein Holz fällen und keine Städte bauen, dann heißt das: In der Kampagne bauen Sie keine Stützpunkte und sammeln keine Rohstoffe; Relic krempelt den Solomodus nämlich um. Statt einer linearen Missionskette serviert Ihnen **Dawn of War 2** einen Weltraumsektor mit mehreren Planeten, die laut Ebbert »angegriffen werden«. Von wem? Vorerst egal, im **Warhammer 40k**-Universum herrscht eh Dauerkrieg. Zwischen den Himmelskörpern wechseln Sie wie im **Dawn of War**-Addon **Soulstorm** ständig hin und her. Denn von jeder Welt erreichen Sie mehr oder minder zahlreiche »Notrufe«, also Missionsangebote, die Sie in beliebiger Reihenfolge annehmen dürfen.

Anders als in **Soulstorm** sollen die Einsätze aber nicht in stumpfe »Vernichte alles«-Orgien ausarten, sondern Geschichten erzählen – dazu gleich mehr. Wer einen Auftrag ablehnt oder zu lange wartet (der Feldzug läuft in Echtzeit), muss mit den Folgen leben: Im Extremfall kann ein Planet verloren gehen. Dann endet der Feldzug aber nicht sofort, genau so wenig wie nach einer verlorenen Mission. Denn nach Niederlagen will Ihnen **Dawn of War 2** genügend Rachechancen bieten.

Rüste die Recken!

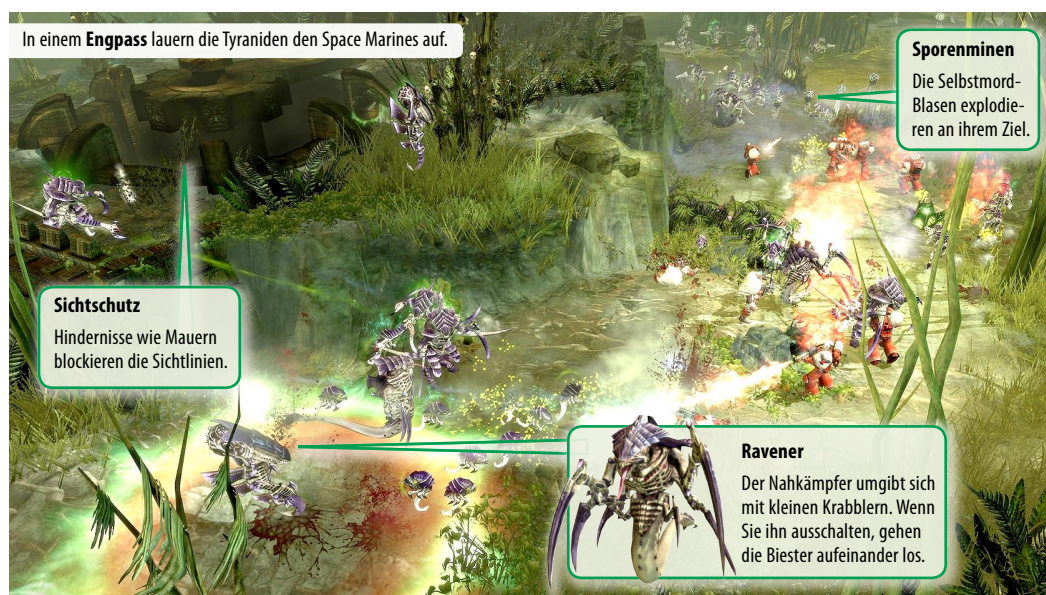
Vor jeder Mission stellen Sie Ihren Angriffstrupp zusammen, und zwar aus Helden mit Eigennamen und individuellen Talenten. Truppenführer werden dabei von einer Handvoll (schwächerer) Soldaten

begleitet, mächtige Einheiten wie Mechs wüten solo übers Schlachtfeld. Durch Siege sammeln die Recken Erfahrung, pro Stufenaufstieg steigern Sie eines von vier Attributen, etwa die Lebensenergie. Wer sich spezialisiert, schaltet besondere Fähigkeiten frei; zum Beispiel können nahkampfstärke Helden ihre Gegner wegstoßen.

In den Einsätzen erbeuten Sie Ausrüstung, mit der Sie die Kampfkraft der Krieger weiter erhöhen. Bestimmte Gegenstände verschaffen den Helden Spezialangriffe, wer etwa eine Granatenkiste mitschleppt, kann Sprengkörper werfen – logisch. Der Anführer Ihrer Truppe, der Force Commander, darf zudem »Commander Items« einsetzen, besonders mächtige Beutestücke. Zum Beispiel katapultiert er sich mit seinem »Assault Jetpack« direkt ins Feindgetümmel oder umhüllt sich und seine Verbündeten per »Iron Halo« mit einem Schutzschild.

Töte die Tyraniden

In den Missionen kämpfen Sie gegen alle anderen **Dawn of War 2**-Parteien: Die aus dem Vorgänger bekannten Orks und Eldar sowie erstmals die Tyraniden, ein schleimiges Insektenvolk. Dieser Monsterhorde begegnet Ebbert auch in seiner Vorführmission: Auf einer Tyraniden-Welt soll er ein Heilmittel für den erkrankten Captain Thule beschaffen. Ebbert beginnt den Einsatz mit drei Truppenführern samt Soldaten. Die individuellen Talente der Helden spielen eine wichtige Rolle, zum Beispiel darf der Scharfschützen-Chef der



In einem Engpass lauern die Tyraniden den Space Marines auf.

Sichtschutz

Hindernisse wie Mauern blockieren die Sichtlinien.

Sporenminen

Die Selbstmord-Blasen explodieren an ihrem Ziel.

Ravener

Der Nahkämpfer umgibt sich mit kleinen Krabblern. Wenn Sie ihn ausschalten, gehen die Biester aufeinander los.



Ein **Dreadnought** duelliert sich mit einem orkschen Big Mek.



Die **Prophetin** der Eldar blitzt sich zwei Ork-Boys vom Leib.

Scout Marines pro Mission vier Gegner mit nur einem Treffer erledigen. So knipst Ebbert Tyraniden-Krieger aus, damit deren Begleitkrabblen durchdrehen und sich gegenseitig zerfleischen. Ohne diesen Trick hätte er die Bies-ter mit Flammenwerfer- und MG-Marines zerlegen müssen. Falls Soldaten sterben, darf er an eroberten Kontrollpunkten Nachschub ordern – aber nicht beliebig oft, das wäre zu leicht. Gefallene Helden werden von Kameraden wiederbelebt. Wenn alle Recken sterben, ist der Einsatz verloren.

Mech gegen Monster

So kämpft sich Ebbert zu einem Schleimsee vor, aus dem seine Männer das Heilmittel abzapfen. Wer solche markanten Punkte besetzt, gewinnt zudem Vorteile für die folgenden Missionen – dank der Giftpfütze richten die Marines mehr Schaden gegen Tyraniden an. Falls der Planet später vom Feind zurückerobert wird, geht der Bonus wieder verloren – ein guter Grund, die Welt zu schützen.

Beim Weg zurück zur Abhol-Zone stößt Ebbert auf Tyraniden-Nester, aus denen ein endloser Strom von Aliens quillt. »In jeder Mission gibt es einen Endkampf«, sagt der Lead Designer, lächelt – und bläst die Brutstätten mit der Superwaffe des Force Commanders von der Karte: dem orbitalen Bombardement. Energiestrahlen zwischen vom Himmel, die Tyraniden-Schleimbauten zerplatzen.

Das soll ein Endkampf sein? Da muss Relic sich schon mehr Mühe ... Was ist das?! Plötzlich buddelt sich eine haushohe Bestie aus dem Boden, ein Hive Tyrant! Mit seinen Klauen zerpfückt der Koloss Ebberts Marines. Oh, DAS ist der Bossgegner! Der Titan zerreißt immer mehr Soldaten. Ist dies das Ende? Mitnichten! Als nur noch der Force Commander mit dem Riesen ringt, kracht eine Landekapsel zu Boden. Daraus stapft ein Dreadnought-Mech, gelenkt vom genesenen Captain Thule. Nach einem langen Gefecht fackelt der Stampfer den Hive Tyrant mit seinem Flammenwerfer ab. Sieg!



Die Tyraniden setzen auf **Massenangriffe** mit billigen Truppen. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, die Warhammer-Insekten dienten als Vorbild für die Starcraft-Zerg.

Koop gegen Klassik

Erste Erkenntnis aus dem Endkampf: Die Scharmützel sind so packend und blutig wie im ersten **Dawn of War** – und sehen dank der neuen Grafiken noch besser aus. Zweite Erkenntnis: Durch erfüllte Einsätze schalten Sie Spezialwaffen und Einheiten frei, hier eben den Thule-Dreadnought.

Wer mag, geht dies gemeinsam mit einem Freund an, die Kampagne bietet nämlich einen Koop-Modus. Ob Ihr Partner den Feldzug bereits selbst gespielt hat, ist dabei egal: Er kann einfach vor einer beliebigen Mission in Ihre Partie ein- und hinterher wieder aussteigen. In den kooperativen Einsätzen werden die Einheiten unter den beiden Spielern aufgeteilt.

Im klassischen Mehrspieler-Modus übernehmen Sie hingegen wie im ersten **Dawn of War** eine der vier Fraktionen (Space Marines, Orks, Eldar, Tyraniden), bauen einen Stützpunkt, sammeln Rohstoffe und rekrutieren Einheiten. Doch kommen in den Gefechten auch die Helden samt ih-

Tod von oben



Die **Brutstätten** der Tyraniden können Sie angreifen ...



... oder mit dem **orbitalen Bombardement** zerblasen.

rer Upgrades zum Einsatz? Jonny Ebbert tröstet uns: »Darüber reden wir noch nicht.« Einen Satz von solch eklatanter Unklar- und Unschönheit kann doch nur ein geheimniskrämerischer Entwickler hervorbringen. **GR**



Mit seinem **Jetpack** springt der Assault Marine mitten in die Ork-Stellung. Im kleinen Bild sehen Sie die Szene aus der Sicht der Verteidiger.

Dawn of War 2

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

Michael Graf: Obwohl ich mir für die Kampagne mehr spielbare Parteien gewünscht hätte, macht das neue Konzept Lust auf mehr: Ich freue mich wie Bolle darauf, mit den Marines einen Raumsektor zu verwüsten, pardon, zu retten. Zumal mir die Heldentrupps mehr ans Herz wachsen dürften als Fabrikssoldaten. Doch alles steht und fällt mit der Balance: Bleibt Dawn of War 2 wirklich fair, wenn ich mal eine Mission verliere?



micha@gamestar.de