



Dawn of War 2

Im Frühjahr 2009 wüten die Space Marines abermals über die Warhammer-Schlachtfelder. Höchste Zeit für uns, die Entwickler zu besuchen und erstmals die Rollenspiel-Kampagne sowie den Mehrspieler-Modus selbst anzuspieren.

DVD
Video-Special

DVD XL
HD-Video

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5547

Hört dieser Krieg denn niemals auf?! Kaum kreist unser Schlachtkreuzer um den Sumpfplaneten Typhon, erreicht uns schon wieder ein Notruf von der Nachbarwelt Calderis: Orks! Verdammt, wir haben die Grünhaut-Brut doch gerade erst von dort vertrieben! Sei's drum, unsere imperialen Space Marines vom Eliteorden der »Blood Ravens« sind nun mal nicht auf Butterfahrt, sondern im Dauereinsatz: In der Kampagne des Echtzeit-Hoffnungsträgers **Dawn of War 2** sollen wir den kompletten Aurelia-Sektor der **Warhammer 40k**-Galaxis beschützen. Denn wir haben den Entwickler Re-

lic im kanadischen Vancouver besucht, wo wir neben dem Solo- auch den Mehrspieler-Modus erstmals anspielen durften. Und damit genug geplaudert, die Pflicht ruft: Wir öffnen die Sternenkarte, klicken auf die Calderis-Sonne und sehen in einem Zwischenfilmchen, wie sich unser Mutterschiff via Warpsprung von Typhon verabschiedet. Nein, dieser Krieg hört nicht auf. Er fängt gerade erst an.

Krieg der Charaktere

Der Einsatz auf Calderis ist die wichtigste Etappe unseres Probestspiel-Feldzugs, aber nicht die erste. Bereits zuvor haben wir hier

sowie auf Typhon gegen die chaotischen Orks und die hochnäsigen Eldar gerungen. Doch bevor wir uns in die nächste Schlacht stürzen, finden wir uns am Dreh- und Angelpunkt der Kampagne wieder: dem Kommandozentrum. Von unserem Schlachtkreuzer aus betrachten wir die Oberfläche der umkämpften Welt, auf der mal eines, mal mehrere Missionsangebote zur Wahl stehen. Viele Einsätze sind optional; wenn wir sie verlieren, dürfen wir trotzdem weiterspielen. Dann müssen wir jedoch auf Belohnungen verzichten, also meist auf zusätzliche Ausrüstung für unsere Soldaten.

In **Dawn of War 2** kommandieren wir nämlich keine gesichtslosen Massenheere, sondern individuelle Trupps, deren Anführer wir zwischen den Missionen mit erbeuteten Gegenständen aufrüsten. Tarkus und seine Tactical Marines sind Universaltalente, sie schwingen Kettenschwerter und feuern mit Bolter-Bleispritzen. Die Devastator Marines unter Sergeant Avitus zerlegen Feinde mit schwerem Geschütz wie Plasmakanonen; Thaddeus' Assault Marines springen per Jetpack in den Nahkampf. Cyrus befehligt die Scout Marines, er darf unter anderem mit Präzisionsflinten bal-



Das **Kommandozentrum**: Auf der **Planetenkarte** (links) wählen wir meist aus mehreren Missionsangeboten, im **Ausrüstungsmenü** statten wir unsere Trupps (hier der Force Commander) mit erbeuteten Gegenständen aus.





Einheiten dürfen solche **Gebäude** besetzen. Um verschanzte Feinde auszuräuchern, werfen wir eine Sprenggranate durchs Fenster.

Der **Force Commander** ist der Anführer unserer Truppe und ein mächtiger Nahkämpfer. Außerdem beherrscht er nützliche Spezialtalente, zum Beispiel erhöht sein Schlachtruf kurzfristig die Schlagkraft aller nahen Verbündeten.

Mit ihren schweren **Bolter-Maschinengewehren** können diese Orks einzelne Gegnertrupps festnageln. Die Opfer bewegen sich dann nur noch langsam und sind leichte Ziele.

Diese Grünhäute ducken sich hinter einen Busch, der jedoch kaum Schutz bietet. Felsbrocken und Mauern sind eine effektivere **Deckung**, hinter ihnen nehmen Einheiten deutlich weniger Schaden.

Auf der **Dschungelwelt Typhon** lauern Orks den Marines samt Dreadnought-Mech (Mitte) auf. Kurz nach Kampagnenbeginn erfahren wir, dass die Eldar die Grünhäute anstacheln. Nur warum?

lern und unsichtbar herumschleichen. Angeführt wird unser Stoßtrupp vom ebenso einzelkämpferischen wie prügelkräftigen Force Commander; weitere Einheiten (etwa einen dicken Dreadnought-Stamper) können wir im späteren Spielverlauf durch erfüllte Pflicht- oder Nebeneinsätze freischalten.

Aufwerten und -rüsten

Im Gefecht sammeln die Anführer Erfahrung, bei jedem Stufenaufstieg (das Maximum ist 20) dürfen wir einen ihrer vier Charakterwerte steigern: Die Lebenskraft, die Energie für Spezialattacken, die Nahkampf- oder die Fernkampf-Stärke. So schalten wir auch besondere Talente frei. Zum Beispiel lernt ein auf Lebenskraft spezialisierter Soldat die »Taunt«-Fähigkeit, mit der er Feinde von

schwächeren Kameraden ablenkt. Nette Idee: Nicht benötigte Gegenstände dürfen wir in Erfahrungspunkte umwandeln, um Marine-Neulinge aufzupäppeln.

Auch die Ausrüstung erfordert Köpfchen. Wenn wir etwa dem Force Commander einen Zweihand-Hammer in die Eisenfaust drücken, haut er fortan kräftig drein, kann jedoch nicht auf ferne Feinde feuern. Also stattet wir ihn alternativ mit einem Einhand-Kettenschwert nebst Pistole aus, senken damit aber seine Nahkampf-Stärke. Außerdem darf jeder Anführer einige Spezialgegenstände mitnehmen, die ihm zusätzliche Talente verleihen. Doch packt Thadeus lieber Granaten oder das »Gebet der Rechtschaffenheit« ein, das seinen Rüstungsschutz erhöht? Be-

kommt Cyrus Präzisionsattacken gegen Infanterie oder Klebebomben gegen Fahrzeuge? So feilen wir vor jedem Einsatz an der Ausrüstung, um die Fähigkeiten der Marines aufeinander abzustimmen. Das motiviert nicht nur, sondern ist auch wichtig, weil wir die Gegenstände im Gefecht nicht mehr austauschen dürfen.

Deckung vor Bossen

Pro Mission können wir eine begrenzte Anzahl Trupps mitnehmen, nur der Force Commander ist immer dabei. Nach Calderis sind es drei, wir wählen Avitus, Cyrus und Thadeus. Dann krachen unsere Marines in Landekapseln in die Felswüste – und stehen sofort einem Ork-Häuptling samt Axt und Pistole gegenüber! Der Force Commander und

Drei Fragen an...

Jonny Ebbert,
Lead Designer von
Dawn of War 2



GameStar ❖ Dawn of War 2 wird Games for Windows Live unterstützen, für Online-Partien muss man sich mit seinem Benutzerkonto anmelden. Warum?

❖ **Ebbert** Games for Windows Live ist eine ausgereifte Plattform, auf der etwa Firewall-Konflikte viel seltener auftreten. Außerdem können Live-Benutzer im Solo- und im Multiplayer-Modus 50 Erfolge freischalten. Man muss sich aber natürlich nicht anmelden, wenn man nur die Kampagne spielen will.

❖ **Derzeit ärgern sich viele Spieler über das Digital Rights Management (DRM) der Hersteller, also über Online-Freischaltungen und begrenzte Installationen. Müssen sie sich auch über Dawn of War 2 aufregen?**

❖ **Auf keinen Fall! Wir werden niemals die Installationen begrenzen, damit würden wir die ehrlichen Käufer vor den Kopf stoßen! Wir planen allerdings, Dawn of War 2 über die Internet-Plattform Steam zu vertreiben.**

❖ **Die Kampagne geht auch weiter, wenn man mal einen Einsatz verliert. Wie oft darf man versagen? Gibt es mehrere Enden?**

❖ **Man kann beliebig viele Nebenmissionen verlieren; es gibt aber natürlich auch Pflichtaufträge, die man unbedingt schaffen muss. Insgesamt enthält Dawn of War 2 derzeit 54 Einsätze. Doch selbst fleißige Spieler werden bei ihrem ersten Durchlauf »nur« 24 oder 25 davon bestreiten. Unterschiedliche Endsequenzen gibt's tatsächlich; der Ausgang der Kampagne hängt unter anderem davon ab, ob man den kompletten Sektor oder nur eine Handvoll Welten rettet.**



Nachdem die getarnten **Scout Marines** ① ein Sprengpaket ② geworfen haben, füllen sie ihre Munition an der Kiste ③ nach.



Warhammer-Tradition: In den flüssig animierten, brutalen **Nahkämpfen** spritzt wieder literweise Blut. Doch die Entwickler wissen noch nicht, ob sie Dawn of War 2 für den deutschen Markt entschärfen müssen.

Thaddeus stürzen sich in den Nahkampf; Avitus sowie Cyrus suchen hinter Felsen Deckung. Das funktioniert wie in Relics Weltkriegs-Hit **Company of Heroes**: Wenn wir mit dem Mauszeiger ein Hindernis anvisieren, illustrieren bunte Punkte, wie sich die Infanteristen dahinter verteilen werden. Die Farbe steht für die Qualität der Deckung, von rot (kein Schutz) bis grün (ideal, die Einheit nimmt weniger Schaden).

Wenn wir auf Obermotze wie den Ork-Häuptling treffen, zeigt eine Leiste am oberen Bildrand deren Lebenspunkte. Die meisten Nebenmissionen in **Dawn of War 2** verlaufen nämlich nach Schema F: Wir kämpfen uns durch die Feindesschar, bis wir vor einem Endgegner stehen. Der beherrscht stets mächtige Spezialattacken, ein Warlock der Eldar etwa sprengt Soldatengruppen mit Psi-Schockwellen. Die Scharmützel unterhalten anfangs prächtig, könnten später aber dröge werden – erst recht, wenn

sich Bosstypen wiederholen. Anders als in den Pflichtmissionen gibt's in solchen Nebenaufträgen zudem keine Überraschungen oder Skriptsequenzen. Wir hoffen daher auf mehr Missions-Vielfalt. Der Häuptling auf Calderis verhält sich erstmal untypisch: Er flieht!

Showdown am Tor

Als wir den Ork verfolgen, stoßen wir auf eine Grünhaut-Truppe, die hinter einem Mäuerchen hockt. Von dort aus feuern die Biester mit einem schweren Bolter-MG, das Thaddeus' Trupp auf freiem Feld festnagelt. Also schaltet Cyrus erstmal mittels Präzisionsschuss den MG-Schützen aus, danach wirft Thaddeus eine Granate. Die Explosion zerbläst neben diversen Orks auch einen Teil des Walls, denn wie in **Company of Heroes** sind viele Objekte zerstörbar. Das zeigt sich auch, als der Force Commander mit seinem Sturmangriffs-Talent »To Victory« durch die Mauer kracht, um den Orks mit seinem Kettenschwert den Rest zu geben.



Das **orbitale Bombardement** dürfen wir in der Kampagne nur einsetzen, wenn ein Trupp die »Orbital Bombardement Beacon« **1** trägt. Im Mehrspieler-Modus steht die Attacke Level-10-Helden zur Verfügung.

Erfreulich: Die erledigte Gegnerschar hinterlässt Munitionskisten, mit denen wir Thaddeus' Granatenvorrat wieder auffüllen.

So hetzen wir den Häuptling bis zum Tor der Stadt Argus, wo er abermals entkommt. Allerdings treffen wir hier auch auf imperiale Gardisten, die um Hilfe flehen: Ein Ork-Heer rollt heran, wir sollen es abwehren. Also verschanzt sich Avitus in einem Bunker, Fußsoldaten können nun nämlich Gebäude besetzen. Zugleich stellt uns das Oberkommando drei Geschütztürme zur Verfügung, die wir flugs aufstellen. Während Cyrus hinter einem davon kauert, stapft der Force Commander an die vorderste Front. Dann brandet Welle um Welle von Orks gegen die Stellung, Granaten knallen, die Geschütze ballern ins Gemenge, Thaddeus' Trupp springt mit seinen Jetpacks in eine Grünhaut-Gruppe und sprengt sie auseinander. Dann stürzen sich die Assault Marines mit knatternden Kettenschwertern auf ihre am Bo-

den liegenden Opfer. Cyrus macht sich derweil unsichtbar, schleicht zur Front, schleudert ein Sprengpaket, bumm! Orks und Trümmerbrocken wirbeln durch die Luft.

Schließlich taucht auch der Häuptling wieder auf, unser Force Commander stellt ihn zum Duell. Der Boss wehrt sich mit einer Explosivattacke, die entlang einer geraden Linie Dreckfontänen und Marines empor schleudert. Zum Glück können wir ausweichen, zudem nehmen nun auch die Geschütze den Obermotz aufs Korn. So geht er rasch zu Boden – doch die Mission ist noch nicht vorbei.

Überall Insekten

Ein Notruf! Captain Thule, der Anführer der »Blood Ravens«, sitzt in der Nähe fest. »Wir haben es hier mit Schlimmerem als Orks und Eldar zu tun!«, brüllt er – dann herrscht Funkstille. Bevor wir zur Rettung eilen, erobern wir einen Kontrollpunkt vor dem Stadttor, denn dort dürfen wir verlorene Marines ersetzen. Auf



Auch die KI-Gegner beherrschen clevere Manöver, **Eldar-Rangers** etwa schleudern Energiegranaten. Wie in Company of Heroes zeigt ein Timer an, wann ein Sprengsatz hochgeht.



Per Jetpack rücken Thaddeus und seine Assault Marines einer Gruppe Orks auf die Pelle, die einen **Kontrollpunkt** (oben links) besetzt haben. Denn nur dort dürfen wir verlorene Marines ersetzen – kostenfrei.



Gegen den **Hive Tyrant** der Tyraniden hilft nur Dauerfeuer – und ein Dreadnought-Mech mit Flammenwerfer-Upgrade (links). Den Stampfer dürfen wir nämlich wie jeden anderen Trupp mit Beutestücken ausrüsten.

vielen Nebenmissions-Karten stehen zudem neutrale Gebäude, die wir übernehmen können, eine Kommunikationszentrale zum Beispiel bringt den »Signum«-Gegenstand. Ein damit ausgerüsteter Trupp darf fortan in jedem Einsatz auf demselben Planeten Artillerieschläge anfordern. Daher lohnt es sich umso mehr, optionale Aufträge zu erfüllen.

Auf dem Weg zu Thule stoßen wir auf Orks, doch die haben andere Sorgen: Hormagaunts! Die Krallenbiester zerfetzen die Grünhäute, bevor wir sie mit Gewehrsalven umpusten. Verdammt, die insektoiden Monster gehören zu den Tyraniden, dem vierten Volk von **Dawn of War 2**! In einem Dorf stoßen wir schließlich auch auf Thule – und eine endlose Flut von Bestien, die gegen seine Stellung anrennen. Unsere Marines ballern, hacken, treten (!) in die Viechermasse, dennoch fällt Avitus. Nun könnten wir ihn mit einem anderen Sergeant wiederbeleben, doch wir nutzen lieber ein Heilpäckchen des Force Commanders, das alle nahen Verbündeten verarztet. Wie der Kampf gegen die Tyraniden endet, verraten wir nicht. Nur so viel sei gesagt: Er nimmt eine dramatische Wendung – samt Abschlussknall. Der Krieg fängt eben gerade erst an.

Dröge Dialoge

Nach dem Einsatz bewertet uns **Dawn of War 2**: Wie schnell waren wir? Wie viele Gegner haben wir erledigt? Wie viele Sergeants sind gefallen? Je besser wir abschneiden, desto mehr Bonus-Erfahrung verdienen unsere Marines. Außerdem schalten wir so Einsatzpunkte frei. Mit denen dürfen wir mehr Nebenaufträge annehmen, ansonsten »verfallen« die Missionsangebote nämlich nach gewisser Zeit. Nach der Bewertung erzählt **Dawn of War 2** die Handlung weiter, allerdings nur in unspektakulären, wenn auch ordentlich vertonten Porträt-Dialogen – kein Vergleich zu den imposanten Zwischenfilmen, die Blizzard für **Starcraft 2** verspricht.

Sei's drum, seine Faszination bezieht das **Warhammer**-Spektakel aus dem taktischen Zusammenspiel der Trupps: Obwohl wir stets nur einige Einheiten sowie ausschließlich die Space Marines befehligen dürfen (andere Völker sind im Solo-Feldzug nicht spielbar), werden die Gefechte niemals langweilig – dank der vielfältigen Talente und sinnvollen Rollenspiel-Elemente. Schade nur, dass wir den Koop-Modus noch nicht ausprobieren konnten, in dem zwei Spieler die Solo-Kampagne gemeinsam bestreiten.

Flotter Dreier

Apropos: Im normalen Multiplayer-Modus kämpfen wir ebenfalls gemeinsam, nämlich in Dreier-Teams. Duelle mit weniger Teilnehmern sind zwar möglich, doch Relic konzentriert sich auf die Drei-gegen-drei-Variante. »Gemeinsam macht's mehr Spaß«, begründet der Lead Designer Jonny Ebbert lapidar. Vor Partiebegründung wählen wir einen Helden, jedes Volk bietet drei davon. Für die Space Marines etwa kämpfen wir als Force Commander (kräftiger Krieger), Tech Marine (repariert Vehikel und pflanzt Geschütztürme) oder Apotheker (heilt Infanterie). Basisbau gibt's nicht, jeder General startet lediglich mit einem Hauptgebäude, in dem er Einheiten anheuern kann. Diese Kaserne können wir in zwei Stufen aufwerten, um weitere Truppentypen freizuschalten.

Rohstoffe (Energie und »Bedarf«) fließen von eroberten Quellen aufs Teamkonto. Um zu gewinnen, müssen wir wie in **Company of Heroes** Kontrollpunkte erobern und lange genug halten. Im Gefecht sammeln sämtliche Einheiten Erfahrung und steigen in zehn Stufen auf, die Helden schalten dadurch automatisch frische Talente frei. Zum Beispiel Landekapseln (spucken Marine-

Nachschub aus) oder das vernichtende Orbital-Bombardement, das allerdings massig Energie kostet. Jedem regulären Trupp können wir zudem kostenpflichtige Upgrades spendieren, den Scout Marines etwa Schrotflinten, die ihre Nahkampf-Stärke erhöhen.

Außerdem kämpfen wir oft an mehreren Fronten. Zum Beispiel sichert unser Tech Marine eine Rohstoffquelle mit Geschützen, während wir gleichzeitig mit Plasmawerfer-Trupps den Force Commander an der Front unterstützen, einen Dreadnought-Mech zum bedrängten Apotheker schicken und eine Landekapsel mit Marine-Verstärkung in eine Feindgruppe krachen lassen. Und wie in **Company of Heroes** wogen die rasanten Gefechte hin und her, weil die Kontrollpunkte ständig den Besitzer wechseln. Das mag kein Fall für Freunde geruhigerer Einigel-Strategie sein, doch uns hat's prächtig unterhalten. Und das, obwohl wir abermals nur die Space Marines kommandieren konnten; die drei anderen Völker samt je drei Helden dürften die Vielfalt noch deutlich erhöhen. Wir können's daher kaum erwarten, im Frühjahr 2009 erneut in die Multiplayer-Schlachten zu ziehen. Wie gut, dass dieser Krieg gerade erst anfängt!

GR



Am Ende einer Mission treffen die Space Marines auf einen mächtigen **Waaagh-Boss** samt Ork-Begleitern.

Dawn of War 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Relic / THQ** ► Status **zu 85% fertig**

Michael Graf: Dawn of War 2 spielt sich wie das brillante Company of Heroes, angereichert mit Rollenspiel-Anleihen und kooperativen Mehrspieler-Modi – klasse! Die etwas zu häufigen »Erledige den Boss«-Einsätze und undramatischen Porträt-dialoge verwehren dem Warhammer-Spektakel zwar ein »ausgezeichnetes« Potenzial. Dafür dürfte der nicht-lineare Feldzug einen beachtlichen Wiederspiel-Wert entfalten. für mich ist Dawn of War 2 damit DIE Echtzeit-Hoffnung neben Starcraft 2.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut