

Facts

- 4 Fraktionen
- 6 Kampagnen-Helden
- 90 Ausrüstungsgegenstände
- 54 Solo-Missionen
- Koop-Modus
- 12 Multiplayer-Helden
- 5 Multiplayer-Karten
- 50 Erfolge

DVD

- Topspiel-Videos
- Taktiken
- Kampagne
- Missionen
- Rollenspiel-Elemente
- Multiplayer-Duell
- Fazit

DVD XL

HD-Videos

gamestar.de

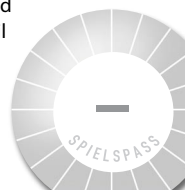
- Screenshots & Infos
- Quicklink: 5547

Dawn of War 2

Am 20. Februar wird der Echtzeit-Hoffnungsträger erscheinen. Wir haben ihn im Vorabtest bereits durchgespielt und Mehrspieler-Schlachten geschlagen, sowohl kooperativ als auch gegeneinander. Unser Fazit: **Dawn of War 2 belebt das Genre mit unverbrauchten Ideen, verschenkt aber auch unnötig Potenzial.**

Keine Wertung?

Unser Vorabtest basiert auf einer nicht ganz fertigen Version von Dawn of War 2; unter anderem feilen die Entwickler noch an der Balance. Außerdem versprechen sie zum Verkaufsstart einen Patch, der einen weiteren Missionstyp hinzufügt und die Kampagne strafft. Weil dies große Schwächen des Spiels ausbügeln könnte, warten wir mit dem Urteil, bis uns die fertige Fassung vorliegt.



Ach, Imperator müsste man sein. Dann könnte man herumfläzen, während andere die Drecksarbeit machen. Den ganzen Tag lang. Oder das ganze Jahr. Oder das ganze Jahrtausend, pah, zehn Jahrtausende! So lange sitzt der Herrscher des menschlichen Sternenreiches nämlich schon regungslos auf seinem Goldenen Thron. Zugegeben, das hat weni-

ger mit Faulheit zu tun hat als mit dem Umstand, dass der Imperator tot ist. Körperlich zumindest. Um seinen Geist am Leben zu erhalten, werden Abertausende von psychisch begabten Untertanen geopfert. Das klingt doch nicht nach einem Traumjob? Stimmt, aber Träume haben im **Warhammer 40k**-Universum eh keinen Platz, hier herrscht Krieg, immer

nur Krieg: Feinde bedrängen das Imperium von allen Seiten. Was uns zurück zur Drecksarbeit führt; irgendwer muss die Millionen Welten schließlich beschützen.

Die wichtigsten dieser Behüter sind die Space Marines, ebenso elitäre wie berufscoole Superkrieger, deren »Blood Ravens«-Orden Sie im Echtzeit-Taktikspiel **Dawn of War 2** befehligen. Im Vorabtest

(siehe Kasten »Keine Wertung?«) haben wir die Kampagne durchgespielt und mit den Space Marines einen Raumsektor gerettet. Dass wir keine anderen Parteien anführen dürfen, stört uns nicht – denn die Kampagne ist so schon umfangreich genug. Außerdem können wir ja im Mehrspieler-Modus den Spieß umdrehen und dem Menschenpack mit einer Alien-Ar-

Die glorreichen Sechs



Der Oberkommandierende

Der mächtige Einzelkämpfer ist in jedem Einsatz mit von der Partie und haut besonders gerne im Nahkampf zu.



Wichtigstes Talent: Beim **Sturmangriff** zerbröseln der Anführer Deckungen und wirft die Gegner dahinter zu Boden.



Tarkus

Der Taktische Marine kommandiert den einzigen verköpfigen Trupp, der im Nah- und Fernkampf ordentlich austeil.



Wichtigstes Talent: Durch das **Taktische Vorrücken** nehmen die Soldaten kurzfristig weniger Schaden bei Beschuss.



Avitus

Der Anführer der Devastoren bevorzugt Großkaliber: Er nagelt Feinde per MG fest oder sprengt Vehikel mit Raketen.



Wichtigstes Talent: Wenn die Profischützen ihr **Feuer konzentrieren**, richten sie verheerenden Schaden an.



Auf Meridian überrennen die Space Marines eine Stellung der Eldar, um den Schrein rechts zu erobern. Dazu kombinieren die Krieger ihre Talente: Thaddeus springt mit dem Jetpack gen Feind **1**, der Force Commander umhüllt sich mit einem Energieschild **2**, der Cybot verprügelt Eldar-Psioniker **3**, und Avitus nagelt teleport-begabte Eldar-Warpspinnen mit seinem MG-Sperrfeuer fest **4**.

mee einheizen. Dabei haben wir eines gelernt: Drecksarbeit macht im **Warhammer 40k**-Universum einen Heidenspaß! **Dawn of War 2** bereichert das Genre neben knalligen Schlachten nämlich um frische Ideen – wenngleich einige davon nicht voll durchdacht sind.

Mehr Action

Jonny Ebbert, der Lead Designer von **Dawn of War 2**, hat einen Lieblingssatz: »Wir bringen alles in Ordnung, was im Echtzeit-Genre schief läuft.« Das verspricht er bei jeder Präsentation, in jedem Interview, vermutlich murmelt er's sogar am Frühstückstisch in die Kaffeetasse. Doch was meint

er damit? Mit dem **Warhammer**-Titel führt der Entwickler Relic eine Linie fort, die er mit **Company of Heroes** begann: Die Schlachten sollen flatter, intensiver werden. Die erste Konsequenz daraus ist, dass **Dawn of War 2** auf zähen Basis- und Einheitenbau verzichtet. In der Kampagne befehlen Sie drei- bis vierköpfige Trupps, deren Anführer Sie nach Rollenspiel-Manier mit Waffen und Rüstungen ausstatten.

Taktische Aufrüstung

Im Verlauf des Solo-Feldzugs wächst Ihre Streitmacht rasch von zwei auf sechs Einheiten an, in jede Mission dürfen Sie vier davon

mitnehmen. Der Oberkommandierende, ein mächtiger Einzel- und Nahkämpfer, ist immer mit dabei. Sergeant Tarkus und seine taktischen Marines sind Allrounder, die Sie zu Nah- oder Fernkämpfern hochzüchten können. Der Sturmtrupp unter Thaddeus springt mit seinen Jetpacks mitten ins Getümmel und haut mit Kettenschwertern zu, Avitus' Devastoren feuern Großkaliber wie Bolter-Maschinengewehre oder Plasmakanonen ab, Cyrus' Scouts schleichen unsichtbar herum. Der letzte im Bunde ist Davian Thule, der einen Cybot-Stampfer lenkt.

Ausrüstung erbeuten Sie von Gegnern oder als Belohnung für

erfüllte Aufträge; mit den Gegenständen legen Sie die Talente der Krieger fest. Packt Avitus ein MG gegen Infanterie oder einen Raketenwerfer gegen Vehikel ein? Knipst Cyrus Einzelfeinde per Präzisionsgewehr aus, oder zerbläst er Gruppen mit der Schrotflinte? Und wer wirft Spreng-, wer Blendgranaten? Viele Gegenstände haben nicht nur Vorteile: Wenn der Kommandant in eine dicke Terminatorenrüstung schlüpft, darf er sich teleportieren, aber kein Banner mehr tragen, das seine Mitstreiter heilt. Kurz gesagt: Es gibt zahllose Kombinationen von Waffen und Rüstungen also auch zahllose mögliche Taktiken.



Thaddeus

Der Draufgänger und sein Sturmtrupp springen mit den Jetpacks am liebsten mitten ins Nahkampf-Getümmel.



Wichtigstes Talent: Mit seinem **Sturmsprung** überbrückt Thaddeus Distanzen und stampft zudem Gegner nieder.



Cyrus

Der Spezialwaffen-Profi und sein Spähtrupp legen Minen, feuern mit Präzisionsgewehren und machen sich unsichtbar.



Wichtigstes Talent: Beim **Infiltrieren** schleichen die Scouts getarnt am Feind vorbei – so lange der Energievorrat reicht.



Davian Thule

Der Captain steuert einen dick gepanzerten Cybot-Mech, der sich nur vor Anti-Fahrzeug-Waffen hüten muss.



Wichtigstes Talent: Wenn er die **Alte Macht** einsetzt, schleudert Thule per Schockwelle alle nahen Feinde weg.



In **Attentatsmissionen** bekämpfen Sie Bossgegner wie diesen Irum-Zar-Schwebepanzer der Eldar.



In dieser **Verteidigungsmission** beschützen wir die Gießerei hinten vor den heranstürmenden Orks.

Beförderte Talente

Im Kampf sammeln die Anführer Erfahrung und steigen bis Stufe 20 auf. Gute Idee: Überzählige Ausrüstung können Sie gegen Erfahrungspunkte eintauschen, um selten eingesetzte Trupps aufzupäppeln. Bei jeder Beförderung investieren Sie zwei Punkte in vier Charakterwerte, wodurch Sie weitere Talente freischalten. Wenn Sie etwa Tarkus' »Wille«-Wert steigern, darf er fortan ohne Munitionsverbrauch Granaten werfen. Alternativ erhöhen Sie seine Lebensenergie oder sein Nah- oder Fernkampf-Talent. Über die Ausrüstung und die Punktevergabe passen Sie die Marines also an Ihre Vorlieben an. Dadurch fesselt **Dawn of War 2** ebenso wie mit der klassischen Sammelsucht nach

Gegenständen. Okay, das ist keine Überraschung. Schließlich wissen wir spätestens seit **Puzzle Quest**, dass man mit Rollenspiel-Anleihen selbst **Bejeweled**-Klone zu Motivationsmonstern ausbauen kann.

Rette den Sektor

Die zweite originelle Idee von **Dawn of War 2** ist der nicht-lineare Feldzug. Darin ringen Sie um den gesamten Aurelia-Raumsektor, der aus drei Planeten besteht: dem Wüstengestirn Calderis, der Dschungelkugel Typhon und der Stadtwelt Meridian. Die werden von den drei anderen Völkern bedroht, also den barbarischen Orks, den fortschrittlichen Eldar und den monströsen Tyraniden. So empfangen Sie von jeder Welt mehr oder minder zahlreiche Not-

signale, folglich Missionsangebote. Einige davon sind Pflicht, die meisten aber optional; freiwillige Einsätze bringen unter anderem Belohnungen wie frische Waffen. Allerdings verlaufen die meisten Missionen nach Schema F, denn es gibt nur drei Auftragsstypen: Attentat, Verteidigung und die – viel zu seltenen – Story-Einsätze.

Angriff und Abwehr

In Attentatsmissionen kämpfen Sie sich durch die Feindesschar zu einem Bossgegner durch, etwa einem Ork-Häuptling oder einem Eldar-Runenleser. Der Obermott beherrscht stets mächtige Spezialattacken, der Runenleser etwa stößt Infanterie per Psi-Schockwelle weg. Außerdem geben Ihnen Attentatsmissionen oft die

Gelegenheit, einen von drei Gebäudetypen zu erobern: Schreine, Gießereien oder Kommunikationsfelder. Jeder bringt spezielle Boni; zum Beispiel dürfen Sie pro Einsatz umso mehr Geschütztürme aufstellen, je mehr Gießereien Sie auf dieser Welt halten.

In Verteidigungsmissionen wird eines der Bauwerke angegriffen, Sie müssen es vor vier Feindwellen schützen – in der letzten stapft sogar ein Bossgegner heran. Falls die Angreifer drei Generatoren zerbröseln, ist das Gebäude verloren, und Sie sollten es später erneut einnehmen. Denn die Anlagen bringen sogar sektorweite Vorteile. Wer etwa Kommunikationsfelder erobert, darf in Abwehrein-sätzen zusätzlich Geschütztürme aufstellen und Minen legen.

So funktioniert die Kampagne

Justicar des Verderbens

Kampagnenpunktzahl: 59321

Ziele

Bringen Sie 'Das letzte Gefecht' zu Ende

Hier überblicken Sie, wie viele **Gebäude** Sie im Sektor erobert haben. Die bringen nämlich wichtige Vorteile: Wer Kommunikationsfelder erobert, darf Artillerieschläge anfordern **1**. Dank Schreinen können Sie Ihre Marines in undurchdringliche Schilde hüllen **2**. Und wenn Sie Gießereien einnehmen, dürfen Sie Geschütztürme aufstellen **3**.

Strategische Einrichtungen

Auf der Wüstenwelt **Calderis**, der Heimat der »Blood Ravens«, beginnt der Feldzug.

Derzeit in der Umlaufbahn **Calderis**

Im Dschungel von **Typhon** stehen wichtige Gefechte gegen die Tyraniden an.

Auf dem Stadtplaneten **Meridian** müssen Sie eine uralte Schmiede verteidigen.

Typhon Primaris

Die **Sektorenkarte** ist das Herzstück des Feldzugs. Hier reisen Sie zwischen den Planeten hin und her und überblicken, wo gerade welche Mission angeboten wird. Pro Kampagnentag können Sie aber nur einen Auftrag annehmen; durch gute Leistungen schalten Sie bis zu zwei weitere frei.

Ihre Leistung in den Missionen beeinflusst neben Ihrem **Punktestand** auch Ihren Titel (links). Beides wirkt sich aber nicht spielerischen aus.



Wenn Sie Thaddeus im Ausrüstungsmenü in eine **Terminatorenrüstung** stecken, darf er sich teleportieren und Ork-Panzer mit seinem **Donnerhammer** zermalmen. Sein Jetpack kann er jedoch nicht mehr nutzen.

Wenig Handlung

Beide Missionsarten motivieren anfangs, doch auf Dauer stört der immergleiche Ablauf. Denn nach diesen Mustern verlaufen nicht nur optionale, sondern auch die meisten Pflichteinsätze. Die wenigen »echten« Story-Aufträge bieten etwas abwechslungsreichere Ziele, zum Beispiel jagen Sie Ork-Plünderer oder halten eine Stellung gegen eine Tyraniden-Flut. So ausgefeilt wie im Missions-Primus **Warcraft 3** sind die Einsätze aber nicht. Zum Beispiel kämpfen Sie manchmal gemeinsam mit imperialen Gardisten, dürfen die jedoch nie befehlen – eine verta-

ne Chance. Auch Schleich- oder Eskorteinsätze suchen Sie vergeblich. Besonders enttäuscht hat uns der Endgegner der Kampagne, ein umgefärbtes Standard-Monster.

Überhaupt inszeniert **Dawn of War 2** seine Handlung undramatisch und erzählt sie hauptsächlich in schmucklosen Portraitdialogen; Zwischenfilme sind ebenso selten wie kurz. Originalitätspreise gewinnt die Story ebenfalls nicht: Eine Invasion der Tyraniden droht, Sie müssen sie aufhalten. Daraus erwächst immerhin ein Spielelement: die Verseuchung. Wenn die Weltraum-Ungeheuer ein Gestirn besetzen, »tyrannoformieren« sie es. Dann schießen auf den Schlachtfeldern Tentakel aus dem Boden, durch die Luft wabern Sporen. Das wirkt sich spielerisch nicht aus, ist aber ein Atmosphäre-Gag. Um die Pest einzudämmen, schalten Sie die Anführer der Monsterbrut aus – in normalen Attentatsmissionen.

Was tun?

Dass der Feldzug trotz seiner Missions- und Story-Schwächen motiviert, liegt daran, dass er spannende Entscheidungen verlangt.

Denn er verläuft tageweise, und pro Tag dürfen Sie nur einen Auftrag annehmen. Also müssen Sie überlegen: Dämpfen Sie die Tyranidenpest ein, verteidigen oder erobern Sie ein Gebäude, oder führen Sie die Story fort? Manche Missionen werden Sie sogar nur deshalb annehmen, weil dabei ein toller Gegenstand herauspringt. Da optionale Aufträge nach drei Tagen verfallen, müssen Sie später auch Einsätze auslassen.

Oder doch nicht? Nach Siegen beurteilt **Dawn of War 2** Ihre Leistung: Wie viele Gegner haben Sie erledigt, wie viele Marines sind gefallen, wie lange haben Sie gebraucht? Wenn Sie gut abschneiden, schalten Sie für diesen Kampagnentag bis zu zwei zusätzliche Einsätze frei. Das motiviert zu guten Leistungen – schließlich wollen Sie dem Feind kein Gebäude kampfflos überlassen, oder?

Falls Sie eine Mission verlieren, läuft die Kampagne dennoch weiter, und Sie müssen mit den Folgen leben. Denn **Dawn of War 2** speichert automatisch, und es gibt nur einen Spielstand. Während einer Schlacht können Sie nicht sichern; falls Sie ausstei-

gen, gilt das Gefecht als verloren. Das nervt, zumal die Missionen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schon mal eine halbe Stunde dauern. Immerhin dürfen Sie nach Niederlagen erbeutete Ausrüstung und Erfahrung behalten. Beliebig oft wiederholen lassen sich aber nur Pflichteinsätze, optionale Missionen verfallen.

Taktisches Spektakel

Speicherfrust hin oder her, die Gefechte selbst unterhalten prächtig. Denn sie glänzen nicht nur mit bombastischen Effekten und flüssigen Animationen, sondern auch mit taktischem Anspruch. **Dawn of War 2** übernimmt nämlich viele Elemente aus **Company of Heroes**, darunter das Deckungssystem: Die Marines suchen automatisch hinter Hindernissen Schutz und nehmen so weniger Schaden. Um Feinde aus ihrer Deckung zu vertreiben, können Sie sie flankieren. Oder Sie schleudern Granaten. Oder Sie stampfen die Barriere mit dem Cybot nieder – die sinnvolle Physik macht's möglich. Oder Sie preschen in den Nahkampf, Schützen reagieren empfindlich auf Schwerthiebe.

Kriegskäfer

Obwohl unsere Vorabtest-Version von Dawn of War 2 bereits vorbildlich fehlerfrei war, sind uns drei Schnitzer aufgefallen:

- ▶ Wenn Avitus und Tarkus Terminatorenrüstungen tragen, zickt ihre Wegfindung.
- ▶ In einer Mission bekämpfen wir eine endlose Tyraniden-Flut. Unser Oberkommandierender kann dabei jedoch nicht sterben, sodass wir problemlos Erfahrung sammeln.
- ▶ KI-Verbündete irren im Mehrspieler-Modus oft über die Karte und ignorieren Gegner.



Gemeinsam mit der Imperialen Garde wehren wir **Tyraniden-Horden** ab. Solche Glanzmomente gibt's nur in den raren Story-Einsätzen.

Online-Aktivierung

Dawn of War 2 nutzt Valves Internet-Plattform Steam. Beim ersten Spielstart müssen Sie dort zwangsläufig ein Benutzerkonto einrichten. Danach läuft das Spiel auch, wenn Sie nicht online sind. Multiplayer- sowie Koop-Schlachten im Internet laufen über den anmeldepflichtigen Microsoft-Dienst Games for Windows Live. Falls Sie nur die Solokampagne oder Netzwerk-Gefechte spielen möchten, können Sie darauf verzichten. Allerdings schalten Nutzer von Games for Windows Live durch besondere Aktionen 50 Erfolge frei. Außerdem verspricht Relic, Dawn of War 2 regelmäßig durch Gratis-Downloads via Steam zu erweitern.



TECHNIK-CHECK

DAWN OF WAR 2


STANDARD-PC
 ATHLON 64/3500+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 7800 GT

▶ 1280x1024 ▶ niedrige bis mittlere Details

Auch auf älteren Spiele-PCs läuft das Spiel flüssig, wirkt aufgrund der geringen Modelldetails **1**, der fehlenden Schatten **2** sowie der, trotz mittlerer Qualitätsstufe, teils detailarmen Texturen **3** aber altbacken.


MITTELKLASSE-PC
 ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte RAM • GEFORCE 8800 GT

▶ 1680x1050 ▶ hohe Details

Bereits auf einem Mittelklasse-PC spielen Sie problemlos mit hohen Modelldetails **1** und wesentlich atmosphärischerer Beleuchtung inklusive Schatten **2**. Zudem gibt es detailreichere Texturen auf vielen Objekten **3**.


HIGH-END-PC
 CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • RADEON HD 4870

▶ 1680x1050 ▶ ultrahohe Details

Während die Modelldetails **1** und Texturen **3** in der ultrahohen Stufe (nur mit DX10) gleich bleiben, sind die Schatten noch einen Tick akkurater **2**. Zusätzlich bekommen weit entfernte Texturen mehr Details spendiert.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Während die Einheiten mit minimalen Grafikeinstellung (DirectX 9, oben) einigermaßen detailliert aussehen, kosten die rudimentäre Beleuchtung ohne Schattenwurf, die unscharfen Texturen sowie die spärlichen Shader-Effekte viel Atmosphäre. Mit maximalen Details (DirectX 10, unten) beeindruckt dichte Vegetation, schicke Licht- und Partikeleffekte (vor allem in Kämpfen) sowie knackscharfe Texturen das Auge.

TECHNIK-TIPPS

- Die Maximaleinstellung »Ultra« können Sie bei Texturen und Effekten nur wählen, wenn Ihr Spiele-PC DirectX-10-kompatibel ist. Sie benötigen also eine DX-10-Grafikkarte und Windows Vista.
- Hohe Details sehen kaum schlechter aus als die maximale Grafikstufe Ultra und bringen aber bis zu 20 Prozent mehr Leistung.
- Die Automatikfunktion stellt eine gute Ausgangsbasis beim Finden der optimalen Einstellungen dar. Erhöhen oder verringern Sie dann einzelne Punkte, bis Performance und Qualität stimmen.
- Das Abschalten der Regen-Details, also ob und wo auftreffende Tropfen dargestellt werden, kann bei älteren Grafikkarten bis zu 30 Prozent mehr Leistung bringen.
- Viel Performance bringt das Senken der Schattendetails – allerdings kostet das einiges an optischem Genuss.
- Mit Windows Vista sollten es mindestens 1,5 GByte RAM sein, unter XP reichen auch 1,0 GByte gerade noch so zum flüssigen Spielen.
- Auf Grafikkarten mit mageren 128 MByte Speicher lief das Spiel selbst in minimalen Details nicht ruckelfrei.
- Wer Company of Heroes besitzt, kann damit hervorragend einschätzen, wie Dawn of War 2 auf seinem PC läuft – beide Titel sind praktisch gleich anspruchsvoll.

Checkliste

- 5,5 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- Mit einem Dual- oder Quad-Core-Prozessor sollten Sie »Physics« aktivieren – dann wirbeln Figuren und Trümmer physikalisch korrekt durch die Gegend.
- Besitzer einer Grafikkarte mit 256 MByte Speicher sollten die Terrain-Details bereits auf Mittel setzen, schnellere Modelle ab einer Geforce 9600 GT / Radeon HD 4670 schaffen problemlos hohe Terrain-Details.
- In heftigen Gefechten kann das Senken der Effekt-Qualität bis zu 20 Prozent mehr Leistung bringen.
- Die »Effects Density« regelt, wie viele Partikel pro Effekt dargestellt werden – pro Stufe kostet das etwa zehn Prozent Performance.
- Ab 256 MByte Video-RAM sollten Sie die »Soft Particles« aktivieren, um Explosionen und Mündungsfeuer optisch aufzupeppen.

SO LÄUFT DAWN OF WAR 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS
PROZESSOR	2			
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+
LEGENDE	3			
	Speicher in MB	512	768	1.024
	Prozessor	Core 2 Duo	Core 2 Quad	Core 2 Quad
	Grafikkarte	Geforce 6	Geforce 7	Geforce 8

Heldenhafte Fraktionen

Im Mehrspieler-Modus befehligen Sie nicht nur eine von vier Parteien, sondern wählen auch pro Fraktion einen von drei Helden mit individuellen Fähigkeiten.

► Space Marines



Oberkommandierender: Nahkämpfer, der Einheiten stärkt und Terminatoren anfordert.

Apothecarius: heilt Fußsoldaten, belebt alle verbündeten Helden auf einmal wieder.

Techmarine: pflanzt Geschütztürme sowie Teleporter und kann Fahrzeuge reparieren.

► Orks



Waaaghboss: teilt im Nahkampf kräftig aus und schützt Untergebene vor Schaden.

Kommando-Boss: macht sich unsichtbar und ruft Kommandos als Verstärkung herbei.

Mek: repariert Fahrzeuge, stellt Geschütztürme auf, stärkt verbündete Fernkämpfer.

► Eldar



Runenleser: offensiver Zauberer, erhöht die Verteidigung und das Tempo Verbündeter.

Warpspinnenexarch: teleportiert Armeen und ruft beam-begabte Warpspinnen herbei.

Runenprophetin: durchblickt den Kriegsnebel, erhöht die Reichweite von Schützen.

► Tyraniden



Schwarmtyrant: Nah- und Fernkämpfer, immun gegen Sperrfeuer, ruft Krieger herbei.

Venator Alpha: untergräbt den Feind mit Tunneln und erschafft Kamikaze-Einheiten.

Liktör Alpha: tarnt sich und kann die Positionen aller feindlichen Helden aufdecken.

Zudem sollten Sie die Talente Ihrer Jungs kombinieren. Avitus etwa kann sich in einem Gebäude verschanzen und Feinde mit MG-Sperrfeuer festnageln (beides gab's ebenfalls schon in **Company of Heroes**). Thaddeus springt dann in die Gegnergruppe, Tarkus hält per Flammenwerfer drauf. Besonders knifflig sind die Bosskämpfe. Zum Beispiel weichen Sie mit Avitus der Energie-Schockwelle eines Ork-Häuptlings aus, während Sie gleichzeitig mit Cyrus einen automatischen Geschützturm pflanzen und mit Tarkus eine Blendgranate schleudern. Schließlich erledigt der Oberkommandierende den Boss mit einem orbitalen Bombardement: Energiestrahlen krachen vom Himmel und zerblasen den Obermütz sowie alle Gebäude drumherum. Haben wir schon erwähnt, dass **Dawn of**

War 2 die Gefechte klasse inszeniert? Einheiten kommentieren sogar ihre Umgebung, Cyrus etwa meldet: »Fußsoldaten! Versuche, genaue Zahlen zu bekommen ...«, wenn er Infanterie erspäht.

Einmann-Übermacht

Einige Taktiken sind jedoch übermächtig. Cyrus etwa bleibt mit dem entsprechenden Upgrade auch dann unsichtbar, wenn er Spezialwaffen einsetzt. So können Sie Bossgegner ohne Gegenwehr mit Präzisionsschüssen und Granaten traktieren – unspannender geht's kaum. Wenigstens verbrauchen die Angriffe Munition, die Sie nur an knappen Versorgungskisten auffüllen dürfen.

Ebenfalls zu stark: Mit Thaddeus' Sturmtrupp können Sie in Gegnergruppen springen, um sie auseinander zu sprengen und zu ver-

wunden. Dann erteilen Sie dem Sergeant den (an sich nützlichen) Rückzugs-Befehl, damit er zum nächsten Kontrollpunkt flüchtet. Währenddessen lässt er sich nicht steuern, sprintet aber flinker und nimmt weniger Schaden. Später kehren Sie zurück und wiederholen das Manöver – das haut den dicksten Ork aus den Latschen.

Apropos umhauen: Falls eine Einheit fällt, können Sie deren Sergeant mit einem anderen Anführer wiederbeleben. Verlorene Truppmitglieder ersetzen Sie beliebig oft an eroberten Kontrollpunkten. Erst wenn alle Marines zu Boden gehen, gilt der Einsatz als verloren. Aufgrund dieser Mischung aus übermächtigen Taktiken und unbegrenztem Nachschub ist die Kampagne erst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade wirklich fordernd.

Zweierbände

Falls Sie nicht alleine um Aurelia ringen möchten, können Sie jederzeit einen Freund in die laufende Solokampagne einladen. Dann wählt jeder Teilnehmer zwei Trupps, die er im nächsten Einsatz befehligt. Wenn Sie die Zusammenarbeit aufkündigen, dürfen Sie den Feldzug wieder solo weiterspielen. Allerdings funktioniert der Koop-Modus nur, wenn Sie sich zum Kampagnenbeginn beim Online-Dienst Games for Windows Live anmelden. Im Netzwerk bietet **Dawn of War 2** diese Spielart nicht – unverständlich.

Dreierbände

Der reguläre Mehrspieler-Modus läuft neben Games for Windows Live auch über Netzwerke und setzt ebenfalls auf kooperative Elemente. Denn die Karten sind



Um den Multiplayer-Siegepunkt in der Mitte von feindlichen Vehikeln zu säubern, rufen unsere Orks einen **Meteoritenhagel** herbei.

Mehr Spiel(er)

Daniel Matschijewsky: Zugegeben, das Basteln an den Helden macht Laune, und ich tüftle gerne länger daran, wen ich wie ausgestattet auf welche Mission mitnehme. Dennoch



danielm@gamestar.de

hat mich die Kampagne enttäuscht: Die Aufträge laufen auf Dauer immer gleich ab, die Geschichte rückt zu stark in den Hintergrund. Ich bin deshalb schnell zum Mehrspieler-Modus gewechselt, denn der zählt zum Besten, was das Strategie-Genre derzeit zu bieten hat. Ob ich nun in hitzigen Team-Schlachten gegen Michael kämpfe oder mit ihm gemeinsam Koop-Missionen bestreite, selten hatte ich so einen Spaß – auch und insbesondere dank der herrlich brachialen Gefechte. Nur an der Balance muss Relic noch schrauben.



Im **Koop-Modus** kämpfen Michael (blaue Symbole) und Daniel (gelbe Symbole) gegen einen Eldar-Ranger.

auf Gefechte zwischen zwei Dreier-Teams ausgelegt. Eins-gegen-Eins-Duelle gibt's zwar auch, doch die Großgefechte erweisen sich als packender. Der Clou: Vor Partiebegründung wählt jeder Teilnehmer einen Helden. Jedes der vier Völker bietet drei davon, so bestimmen Sie Ihren Spielstil: Greifen Sie an, verteidigen Sie oder unterstützen Sie die Kameraden?

Wogende Balance

Ins Multiplayer-Gefecht starten Sie mit einem Hauptquartier, in dem Sie mit Ressourcen (Energie und »Anforderung«) Nachschub kaufen. Zusätzliche Bauwerke errichten Sie nicht, dafür werten Sie Ihren Stützpunkt in zwei Stufen auf, um weitere Einheiten freizuschalten. Das Spielprinzip entstammt **Company of Heroes**: Mit Ihren Einheiten nehmen Sie Rohstoffquellen und Siegesssäulen ein. Wer von Letzteren mehr hält als der Gegner, leert dessen Punktekonto. Alternativ versuchen Sie im Modus »Vernichtung«, die Feindbasis zu zerstören. Weil Sie und der Gegner nie alle eroberten Positionen verteidigen können, wogen die Gefechte hin und her.

Im Kampf sammeln alle Einheiten Erfahrung, steigen bis zu neunmal im Level auf und werden so kontinuierlich stärker. Zudem können Sie Helden und einzelnen Trupps Upgrades spendieren, Menschen-Scouts etwa stoßen mit Schrotflinten Gegner zurück. Durch erledigte Feinde häufen Sie Punkte an, mit denen Sie Spezialattacken auslösen. Die Tyraniden etwa rufen kostenlose Verstärkungen herbei, die Eldar lösen einen Psi-Sturm aus. Die Balance wackelt aber noch, vor allem die Carnifex-Giganten der Tyraniden fegen im Nu jeden Widerstand hinweg.

Flotte Vielfalt

An taktischer Vielfalt mangelt es den Mehrspieler-Gefechten dennoch nicht. Zum Beispiel können Sie mit den Warp-Portalen der Eldar Ihre Truppen teleportieren. Oder mit dem Gargbot der Orks Fußsoldaten zersägen. Oder mit dem Tyraniden-Liktor Feinde aus dem Hinterhalt anspringen. Oder mit einem imperialen Predator-Panzer Mauern niederwalzen, um die Feinde dahinter zu sprengen. Oder, oder, oder – bis Sie alle Fähigkeiten der vier Fraktionen und zwölf Helden ausgelotet haben, vergehen viele spaßige Partien.

Problematisch für Multiplayer-Profis: Wie im Solo-Modus lässt sich die Tastaturbelegung nicht ändern. Dadurch können Sie weder Spezialattacken auf Ihre bevorzugten Tasten legen noch die Kamerasteuerung von den Pfeilen auf die WASD-Tasten umstellen. Außerdem gibt's bislang nur fünf Karten, für die Verkaufsversion verspricht Relic mehr. Dafür dauern die Scharmützel nur zehn bis 15 Minuten, zudem stimmt auch in den Team-Schlachten die Inszenierung: Die Gefechte entfalten einen herrlichen Knallfaktor. Soll der Imperator doch auf seinem Thron herumsitzen – wenn Drecksarbeit so viel Laune macht, erledigen wir sie gerne.

GR



Balance-Problem: Die **Carnifex-Monster** der Tyraniden (oben) pusten fast jeden Gegner im Handumdrehen um.

DAWN OF WAR 2

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Relic (Company of Heroes, GS 11/06: 87 Punkte)
PUBLISHER THQ
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Span.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 20.2.2009

CA. PREIS 50 Euro

USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

Immer gleiche Missionen drücken die anfangs hohe Motivation.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE Strategie

SZENARIO realistisch — fiktiv
MASSTAB lokal — global
SPIELSTIL Aufbau — Kampf
EINHEITEN Individuen — Masse
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER 1 2 3 **FORTGESCHRITTENER** 4 5 6 7 **PROFI** 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial-Texte, Pausenfunktion
SPEICHERSYSTEM automatische Speicherfunktion, nur ein Spielstand

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 **FÜR STANDARD-PCs** 4 5 6 7 **FÜR HIGHEND-PCs** 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,4 GHz Intel	Core 2 Duo E6300	Core 2 Duo E6700
A64 3200+ AMD	A64 X2/4400+ AMD	A64 X2/6000+ AMD
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM
3,2 GB Festplatte	3,2 GB Festplatte	3,2 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Siegpunktkontrolle (6), Vernichtung (6)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** Games for Windows Live
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
FAZIT Netter Koop-Modus, flotte Team-Gefechte. An der Balance muss Relic noch arbeiten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bombastische Effekte + detaillierte Einheiten + flüssige Animationen + scharfe Texturen + handgebaute Landschaften	10 / 10
SOUND	+ orchesterlicher Soundtrack + knackige Surround-Kulisse + gute deutsche Sprecher + Soldaten kommentieren ihre Umgebung	10 / 10
BALANCE	+ alle Waffen und Gegenstände nützlich + einige Taktiken noch übermächtig + Schrauben die Entwickler noch an der Balance?	- / 10
ATMOSPHÄRE	+ knallige, flotte, unterhaltsame Bombast-Schlachten + spielerisch sinnvolle Physik + unspektakuläre Zwischensequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ guter Echtzeit-Standard + nützlicher Flucht-Befehl + kein freies Speichern in der Kampagne + Tastaturbelegung nicht änderbar	7 / 10
UMFANG	+ Koop-Modus + spaßige, temporeiche Multiplayer-Modi + umfangreiche Kampagne ... + ... mit Wiederholungen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ knallige Bosskämpfe + teils lahme Story-Einsätze + optionale Einsätze stets gleich + Feilt Relic noch am Missionsdesign?	- / 10
KI	+ Infanterie sucht selbstständig Deckung + Feinde ziehen sich notfalls zurück + im Mehrspieler-Modus teils wirre KI-Verbündete	8 / 10
EINHEITEN	+ individuelle Trupps + motivierende Rollenspiel-Anleihen + Ausrüstung ermöglicht vielfältige Taktiken + nur Marines spielbar	8 / 10
KAMPAGNE	+ packende Sektorenrettung + viele optionale Missionen + maue Handlung + Poliert Relic die Story noch auf?	- / 10

PREIS/LEISTUNG noch nicht bewertbar

FAZIT Motivierende Rollenspiel-Taktik, mäßige Missionen.

Der erste Hit

Michael Graf: Nachdem das vergangene Jahr nicht gerade vor Strategie-Höhepunkten überquoll, entpuppt sich Dawn of War 2 als Wohltat; lange hat mich kein Echtzeit-Titel mehr so motiviert – ein Verdienst der Missionswahl und der Sammelsucht nach Ausrüstung. Blöd nur, dass die dröge Handlung und die Schema-F-Einsätze viel Potenzial verschenken. Die Koop-Variante wiederum taugt für mich nur als nette Dreingabe, ich will einfach mehr als zwei Trupps befehligen. Eine Klasse für sich sind dafür die regulären Mehrspieler-Gefechte, an deren Balance Relic aber noch feilen muss. So oder so ist Dawn of War 2 wohl nicht das beste Strategiespiel 2009 – aber auf jeden Fall das erste richtig gute!



micha@gamstar.de