



Gewinnspiel

Der **Dawn of War 2**-Publisher THQ und GameStar verlosen 100 Zugangscodes für den Download eines exklusiven Rüstungssets über den Games-for-Windows-Marktplatz. Die Speerspitzen-Ausrüstung bestückt Ihren Waffenschrank mit dem »Ravens Flugharnisch«, der »Klinge von Ulyus« und einer Boltpistole mit dem vielversprechenden Namen »Herold des bevorstehenden Untergangs«. Um an der Verlosung teilzunehmen, schreiben Sie bis zum 20. März eine E-Mail mit dem Stichwort »Dawn of War 2« an gewinnspiel@gamestar.de.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5547

GameStar-Leser wissen es bereits aus den Previews und dem umfangreichen Vorabtest in der letzten Ausgabe: Veteranen des ersten **Dawn of War** müssen sich in der Fortsetzung des Echtzeit-Strategiespiels auf drastische Veränderungen einstellen. Die Armeen schrumpfen zu kleinen Verbänden von höchstens vier Infanterie-Squads zusammen, in der dynamischen Solo-Kampagne entfallen der Gebäu-

Die Strategiespiel-Hoffnung begeistert mit brachialen Kämpfen, Rollenspielanleihen und dem schnellen Mehrspieler-Modus – doch Missionsdesign, Story und Balance enttäuschen.

Dawn of War 2

debau und das Kommandieren von schwerem Kampfgerät. Dafür verteilen Sie Erfahrungspunkte auf zahlreiche Spezialfähigkeiten, kleiden Ihre Soldaten mit neuen Rüstungen ein und entscheiden sich bei der Bewaffnung zwischen dutzenden Bolterpistolen, Flammenwerfern und Kettenschwertern. Kurzum: **Dawn of War 2** verlässt die ausgetretenen Pfade der Echtzeit-Strategie und bringt Sie mit wenigen Einheiten und einer großen Portion Rollenspiel ganz nah ans opulent inszenierte Schlachtengetümmel des **Warhammer 40.000**-Universiums.

Zufallsschlachten

Die schnellen und taktischen Kämpfe, die das Spiel mit viel Liebe zum Detail in Szene setzt, und die äußerst motivierende Jagd nach neuen Ausrüstungsgegenständen ließen uns bereits im vergangenen Monat kaum Grund zu Beschwerden. An der Kampagne

und den immergleichen Einsätzen wollte der Entwickler Relic dagegen noch arbeiten. Tatsächlich enthält die Verkaufsfassung von **Dawn of War 2** neben den seltenen Story-Missionen – die Rettung der Himmelsschmiede ist einer der wenigen Höhepunkte – und zufallsgenerierten Attentats- und Verteidigungsaufträgen nun auch Angriffsmissionen gegen Feindfestungen. Doch auch die neuen Missionen lassen ein erzählendes Design vermissen, das den Spieler mit spannenden Skriptsequenzen und einer Kette von Ereignissen durch den Auftrag führen würde. Stattdessen könnte jeder Einsatz aus dem Skirmish-Generator stammen: Karte ausgewählt, wahllos Gegner platziert, fertig. Auf eigens für die Angriffsaufträge erstellte Umgebungen müssen Sie zudem verzichten. Wie bei den bekannten Einsätzen werden die Karten immer wieder recycelt, was aber

Harter Genuss



micha@gamestar.de

Michael Graf: Dass Dawn of War 2 erst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad richtig funktioniert, ist mir ziemlich wurst – auf anderen Stufen fange ich nämlich gar nicht erst an. So fesselt mich die Motivationsspirale aus Ausrüstungshatz, Missionswahl und Knallgefechten gleich von der ersten Sekunde an. Natürlich verschenken das Missionsdesign und die Handlung Potenzial, natürlich wackelt die Balance. Ich danke Relic dennoch dafür, dass die Entwickler Mut bewiesen und ein ungewöhnliches Taktikspiel entworfen haben, das ich nach dem an Strategie-Hits armen Jahr 2008 mit Genuss verschlungen habe.

kaum auffällt, da es den Landschaften generell an charakteristischen Merkmalen mangelt.

Während die Missionsvielfalt also grundsätzlich erweitert wurde, setzte Relic bei der Kampagne



In den neuen **Angriffsmissionen** schicken Sie Ihre Space Marines gegen solche umkämpften Feindfestungen, allerdings nur auf den bereits bekannten Kampagnenkarten.



Gegen die Orks hilft der **Orbitalschlag**, der nur einmal pro Mission verfügbar ist.



Einige Missionen beginnen gleich mit der **Landung** innerhalb der feindlichen Basis.

im Vergleich zu unserer letzten Version den Rotstift an. Die Vorteile: Die Stadtwelt Meridian steht nun wesentlich früher als Reiseziel zur Auswahl, und der Großteil der optionalen Missionen taucht erst im letzten Drittel der Geschichte auf. Die wird dadurch nicht spannender, kommt aber deutlich schneller voran. Der Nachteil: Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad sehen Sie bereits nach rund 15 Stunden den Abspann der einzigen Kampagne, die inhaltlich kaum zum erneuten Spielen motivieren kann.

Balancegefechte

Die sechs Helden und deren Fähigkeiten haben wir Ihnen bereits in der Ausgabe 03/09 im Detail vorgestellt und dabei auch auf die zweite große Schwäche von **Dawn of War 2** – neben den Missionen – hingewiesen: die missglückte Spielbalance. Daran hat sich in der finalen Version nichts geändert. Noch immer sind einige Taktiken und Kräfte viel zu mächtig. Der Infiltrationstrupp bleibt beispielsweise mit dem entsprechenden Upgrade auch dann unsichtbar, wenn er seine Spezialwaffen einsetzt.

Schlimmer wiegt jedoch, dass der normale Schwierigkeitsgrad so leicht ausfällt, dass spannende Spielelemente nicht greifen: Der Kampf um planetare Sektoren

und damit um bestimmte Spezialangriffe ist fast überflüssig, da sich die Missionen auch ohne Artillerieunterstützung, Super-schutzschild und automatische Geschütze kinderleicht bewältigen lassen. Da sich Ihre Einheiten zudem (wie die Helden vieler aktueller Ego-Shooter) nach jedem Kampf automatisch heilen und der Computer Ihnen die eroberten Nachschubpunkte nicht wieder abluhst, wird es selten gefährlich. Erst die höchste Schwierigkeitsstufe verschafft hier den dringend nötigen Anspruch.

Fraktionskriege

Im Mehrspieler-Modus sind die Sünden der Solokampagne schnell vergessen. Hier wird keine lahme Geschichte erzählt, und auch die charakterlosen Karten stören kaum. Denn zum Ausgleich stehen alle vier Rassen zur Auswahl, samt schwerem Kampfgerät wie den Schwebepanzern der Eldar oder den Läufern der Orks. Bis zu sechs Spieler treten einzeln oder in Teams gegeneinander an und zanken sich wie im ersten **Dawn of War** um Kontrollposten. Die blitzschnellen Multiplayer-Gefechte stellen die Höhepunkte des zweiten **Dawn of War** in den Vordergrund: taktische Kämpfe, die von der sehr guten Technik bis ins kleinste Detail liebevoll umgesetzt werden. **CHS**

Ein Halbtagskrieg

Christian Schneider: Huch, was ist denn hier passiert? Kam bei Relic nach der Hälfte der Programmierarbeit der Eismann vorbei und hat die sonst so erfahrenen Entwickler aus dem Büro weggelockt? Anders kann ich mir den krassen Widerspruch zwischen der hervorragenden Technik, dem motivierenden Hochzuchten der Einheiten und den fetzigen Kämpfen einerseits und dem öden Missionsdesign samt lahmer Story-Inszenierung andererseits kaum erklären. Dawn of War 2 ist wahrlich kein schlechtes Strategiespiel, aber dem Vorgänger und den Möglichkeiten der Lizenz wird es nicht gerecht.



chs@gamestar.de

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 45 Euro
 USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

Immer gleiche Missionen drücken die anfangs hohe Motivation.

↑ SPASS

↓ ANSPRUCH

↑ EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch fiktiv

MASSSTAB lokal global

SPIELSTIL Aufbau Kampf

EINHEITEN Individuen Masse

HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht schwierig

SPIELMECHANIK einfach komplex

SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Tutorial-Texte, Pausefunktion

SPEICHERSYSTEM automatische Speicherfunktion, nur ein Spielstand

ERFORDERT

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

TECHNIK

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

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

SPIELMODI (SPIELER) Koop

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet

SERVERSUCHE Serversuche

DEDICATED SERVER nein

FAZIT Netter Koop-Modus, flotte Team-Gefechte. An der Balance muss Relic noch arbeiten.

Games for Windows Live

MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK + bombastische Effekte + detaillierte Einheiten + flüssige Animationen + scharfe Texturen + handgebaute Landschaften **10 / 10**

SOUND + orchestraler Soundtrack + knackige Surround-Kulisse + gute deutsche Sprecher + Soldaten kommentieren ihre Umgebung **10 / 10**

BALANCE + alle Waffen und Gegenstände nützlich + übermächtige Taktiken + viele Spielelemente erst im höchsten Schwierigkeitsgrad wichtig **7 / 10**

ATMOSPHÄRE + knallige, flotte, unterhaltsame Bombast-Schlachten + spielerisch sinnvolle Physik + spektakuläre Zwischensequenzen **9 / 10**

BEDIENUNG + guter Echtzeit-Standard + Flucht-Befehl + kein freies Speichern + Tastaturbelegung nicht änderbar **7 / 10**

UMFANG + Koop-Modus + spaßige, temporeiche Multiplayer-Modi + Kampagne unterschiedlich lang ... mit vielen Wiederholungen **9 / 10**

MISSIONSDSIGN + Bosskämpfe + Story-Einsätze meist lahm, wenige Skriptsequenzen + optionale Einsätze uninspiriert und stets gleich **5 / 10**

KI + Infanterie sucht Deckung + Feinde ziehen sich notfalls zurück + im Mehrspieler-Modus teils wirre KI-Spieler **8 / 10**

EINHEITEN + individuelle Trupps + motivierende Rollenspiel-Anleihen + Ausrüstung ermöglicht vielfältige Taktiken + nur Marines spielbar **8 / 10**

KAMPAGNE + optionale Missionen + packende Sektorenrettung + flache Handlung, langweilig inszeniert **7 / 10**

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

FAZIT Motivierende Rollenspiel-Taktik, maue Missionen.

GameStar 04/2009

Wie beim Vorgänger dürfen Sie auch in Dawn of War 2 Ihre Multiplayer-Truppen im Armee-Designer farbenfroh anpinseln.

83