



Weil wir ein wichtiges Stadttor einfach niedergelassen haben, anstatt in einem riskanten Manöver den Öffnungsmechanismus zu betätigen, steigt die **Korruption** aller beteiligten Einheiten.

Dawn of War 2 Chaos Rising

Die Space Marines bekommen es im packenden Addon nicht nur mit einem neuen Kameraden, sondern auch mit Verrat und einem neuen Feind zu tun.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6605

Im Jahre 1415 schlug bei Agincourt ein zahlenmäßig eins zu vier unterlegenes englisches Heer eine etwa 25.000 Mann starke französische Armee vernichtend. Dafür setzte William Shakespeare dem damaligen englischen König und Heerführer Heinrich V. im gleichnamigen Drama ein literarisches Denkmal. Mit der Fakten-treue hielt es Shakespeare aber nicht so genau, stellte er 10.000 französischen Gefallenen doch lediglich 29 tote Engländer gegenüber. Tatsächlich waren es 1.600. Was im Drama absurd klingt, ist in **Chaos Rising**, dem ersten (und ohne das Hauptspiel lauffähigen) Addon zu **Dawn of War 2**, durchaus Realität. Denn darin nehmen es gerade mal vier Space Marines mit ganzen Heerschaaren von Feinden auf, seien es nun Eldar, Orks oder Space Marines. Wie, Space Marines kämpfen gegen Space

Marines? Ja, besessen von bösen Chaos-Göttern aus dem »Warp« kämpfen diese korruptierten Menschen gegen das Imperium und alle anderen Völker. Dürfen wir denn die neuen Chaos Space Marines auch spielen? Nein, leider nicht, das bleibt dem Multiplayer-Modus von **Chaos Rising** vorbehalten. In der Kampagne müssen wir nach wie vor mit den Space Marines vorliebnehmen.

Häuflein Brüder

Vor der Schlacht von Agincourt hält Shakespeares Heinrich V. eine flammende Rede an seine demoralisierten Truppen und beschwört sie als »Häuflein Brüder« (»Band of Brothers«). Ein verschworener Haufen von Waffenbrüdern sind auch die sechs Helden aus **Dawn of War 2**, zum Beispiel der knorrige Avitus, der sinnistre Cyrus oder der als Dread-

nought wiederauferstandene Thule. Wie im Hauptprogramm wählen Sie als Commander je nach taktischer Vorliebe drei weitere Kameraden für Ihre jeweilige Mission aus. Als nunmehr siebter Mann stößt in **Chaos Rising** noch der Bibliothekar Jonah Orion zum Team. Der greift seinen Mitstreitern mit mächtigen Unterstützungs- und Heilsprüchen unter die Arme oder wirft mit seinem »Smite«-Spruch ganze Gruppen feindlicher Infanterie zu Boden. Jonah fügt sich hervorragend in das Ensemble ein und kann eine wichtige Rolle im Team übernehmen. Trotzdem ist er nicht ganz so übermächtig wie einige seiner Kameraden. Denn nicht nur die unschlagbaren Taktiken, die wir im Hauptprogramm bemängelt haben, bleiben im Addon gültig. Es sind sogar neue hinzugekommen. Thule etwa räumt mit seiner »Sweep«-Fertigkeit ganze Gegnermassen aus dem Weg und repariert sich danach selbst. Immerhin hat das Niveau der meisten Missionen angezogen. Die sind zwar für fortgeschrittene Spieler nach wie vor zu leicht, aber einige knifflige Kämpfe erlauben nun

! Steam-Pflicht

Wie schon das Hauptprogramm setzt auch **Chaos Rising** auf Valves Online-Vertriebsplattform Steam als Kopierschutz. Das heißt, dass Sie bei Steam als Nutzer registriert sein müssen und bei der Installation über eine zwingende Internetverbindung zur Registrierung verfügen sollten. Danach können Sie **Chaos Rising** im Offline-Modus starten. Multiplayer- sowie Koop-Schlachten im Internet laufen über den anmeldepflichtigen Microsoft-Dienst Games for Windows Live.

weniger Fehler. Da stört es umso mehr, dass Sie immer noch nicht in der Mission speichern dürfen.

Noch einmal stürmt!

Als Heinrich V. die französische Stadt Harfleur belagert, spornt er seine Truppen an: »Noch einmal stürmt, noch einmal, liebe Freunde!« Selbiges möchten wir auch unseren Einheiten ständig zurufen, hetzen die doch in **Chaos Rising** atemlos von Gefecht zu Gefecht. Das Spieltempo ist für einen Echtzeit-Taktik-Titel rasant. Im Hauptspiel **Dawn of War 2** bremsen generische Nebenmissionen laufend das Spielvergnügen aus, für das Addon hat Relic



Der neue rote Balken im Charaktermenü zeigt den Grad unserer Korruption durch das Chaos an.



Auf dem Eisplaneten Aurelia versuchen wir, ein Beschwörungsritual der Chaos-Truppen zu unterbinden.



Im **Dschungel von Typhon** verteidigen wir wieder einmal drei Generatoren. Solche generischen Missionen gibt es aber nun deutlich weniger.

diese Ablenkungen weitgehend gestrichen. Viele Story-Missionen wurden zudem mit mehr Wendungen und Skriptereignissen versehen. Der pseudodynamische Feldzug aus dem Hauptspiel ist damit Geschichte, stattdessen folgen wir jetzt relativ linear den besser gestalteten Hauptschlachten.

Ein schöner Kniff im Missionsdesign sind nun die optionalen Aufträge innerhalb einer Schlacht, die den Grad Ihrer Korruption beeinflussen. Wir können zum Beispiel unsere Mission erschweren, indem wir ein imperiales Gebäude vor feindlicher Artillerie retten, was uns vor dem geistigen Verfall bewahrt. Oder wir setzen das Bauwerk ungeschützt dem Artilleriefeuer aus, woraufhin wir weiter dem Chaos verfallen. Je höher der Grad unserer Korruption steigt, umso mehr neue aktive und passive Fertigkeiten schalten wir frei, darunter einige mächtige

wie ein Gruppen-Energieschub oder eine Gruppen-Wiederbelebung. Grundsätzlich gilt: Wer den Weg der Korruption einschlägt, hat es leichter, weil die neuen Fertigkeiten mächtiger und die Chaos-Ziele in den Missionen einfacher zu erreichen sind.

Ruft das Blut herbei

Um die belagerte Stadt Harfleur zur Aufgabe zu bewegen, beschwört Heinrich V. gegenüber den Stadtoberen die Schrecken des Krieges: niedergemähte Jungfrauen, aufgespießte Kinder, zerschmetterte Häupter. Das **Warhammer 40.000**-Universum ist ähnlich ruppig und grausam: eine Welt im Krieg, die nichts anderes mehr kennt als den Krieg. Diese Atmosphäre ist in **Chaos Rising** greifbar. Die wie gehabt hervorragende Präsentation von Grafik und Sound setzt dies in ebenso gewaltige wie gewalttätige Bilder und Töne um. Zudem ist jeder Feind gnaden- und rücksichtslos bis in den Tod. Da verwundert es auch nicht, dass wir im Laufe der Kampagne erfahren, einen Verräter in den eigenen Reihen zu haben. Die Jagd nach dem Maulwurf erzeugt eine Menge Spannung und weiß gut zu kaschieren, dass der Rest der Handlung eher dünn bleibt. Je nach Spielweise haben Sie in sechs bis acht Stunden einen der beiden Abspanne gesehen, der vom Grad Ihrer Korruption abhängt.

Dem Multiplayer-Teil spendiert Relic neue Einheiten für die alten Völker und mit den Chaos Space Marines eine neue fünfte Fraktion. Wer Letztere aber nicht unbedingt

selbst spielen will, dem reicht auch das Hauptprogramm, weil er damit ebenfalls gegen **Chaos Rising**-Besitzer antreten kann; die

Einheiten-Updates für die alten Völker erhält er über einen Patch trotzdem. Eine faire Sache, wie wir finden.

Patrick C. Lück

DoW 2: CHAOS RISING

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Relic Entertainment (CoH: Tales of Valor, GS 06/09: 72 Punkte)
PUBLISHER THQ
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.3.2010
CA. PREIS ca. 35 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 6,6 GB Festplatte Internet	Core 2 Duo E6850 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 6,6 GB Festplatte Internet	Core 2 Quad Q9300 Phenom II X4 940 4,0 GB RAM 6,6 GB Festplatte Internet	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
PROFITIERT VON	Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3), Vernichtung (6), Frei für alle (6), Siegpunktkontrolle (6)
SPELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE Games for Windows Live
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden
FAZIT Ein neues Volk sowie Nachschub für die bisherigen Völker. Leichte Balance-Schwächen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Einheiten-Modelle + grandiose Effekte + scharfe Texturen + gute Animationen - ein paar triste Umgebungen	9 / 10
SOUND	+ tolle Soundeffekte + bombastische Klangkulisse + schöner Soundtrack + gute Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Trupps an individuelle Spielweise anpassbar - für Profis immer noch zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spektakuläre Schlachten + »Welt im Krieg«-Motiv aus Warhammer 40K gut eingefangen - Zwischensequenzen eher mäßig	9 / 10
BEDIENUNG	+ simple Standard-Echtzeit-Steuerung + Rückzug-Knopf - kein freies Speichern - Tastenbelegung nicht änderbar	7 / 10
UMFANG	+ Wiederspielwert der Kampagne dank Korruption + Koop-Modus - einzelne Missionen sowie Gesamtkampagne sehr kurz	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ viele Skript-Ereignisse + wechselnde Ziele + Korruptions-Aufgaben + fordernde Bosskämpfe + teils 08/15-Aufgaben	8 / 10
KI	+ zerstört Deckungen und sucht selbst Schutz + guter Einsatz von Raketen- und Scharfschützen - lässt sich leicht locken oder abhängen	8 / 10
EINHEITEN	+ motivierendes Rollenspielsystem + zahllose Gegenstände + Chaos Marines im Multiplayer - in der Kampagne nur Space Marines	9 / 10
KAMPAGNE	+ spannende Geschichte um einen Verräter in den eigenen Reihen + weniger Leerlauf-Missionen + zwei Enden - wenig Tiefgang	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Kurzes, aber intensives Echtzeit-Taktik-Vergnügen.

83

Fetziges Addon

Patrick C. Lück: Relic konzentriert sich in **Chaos Rising** auf das, was sie am besten können: packende und effektreiche Schlachten inszenieren. Dafür schmeißen sie alles über Bord, was dem Wege steht – erst den Basisbau, nun die Nebenmissionen. Das Ergebnis spricht für sich: Selten waren Schlachten vor dem Bildschirm so adrenalin- und schweißtreibend! Der Preis dafür ist wenig Komplexität, kaum Strategie und zu seltene Herausforderungen. Die Korruptionsidee ist zwar toll, aber viel lieber wäre ich mit echten Chaos Space Marines losgezogen. Oder den Eldar, oder den Orks! Waaagh!



redaktion@gamstar.de