Dawn of War 2 Retribution

Taktische Raffinesse und Rollenspiel-Helden machten Dawn of War 2 zum Hit. Die Fortsetzung lockt mit mehr Bauoptionen und Kampagnenvölkern. Von Heinrich Lenhardt

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **THQ** Entwickler: **Relic (Dawn of War 2: Chaos Rising, GS 05/10: 83 Punkte)**
Termin: **März 2011** Status: **zu 80% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7206

⊕ Stärken

+ sechs Völker zur Wahl in der Kampagne
+ wahlweise heldenlastig oder größere Einheitenmengen
+ zwischen den Schlachten viel zu planen
+ neue Fraktion Imperial Guard für Dawn-of-War-Einsteiger

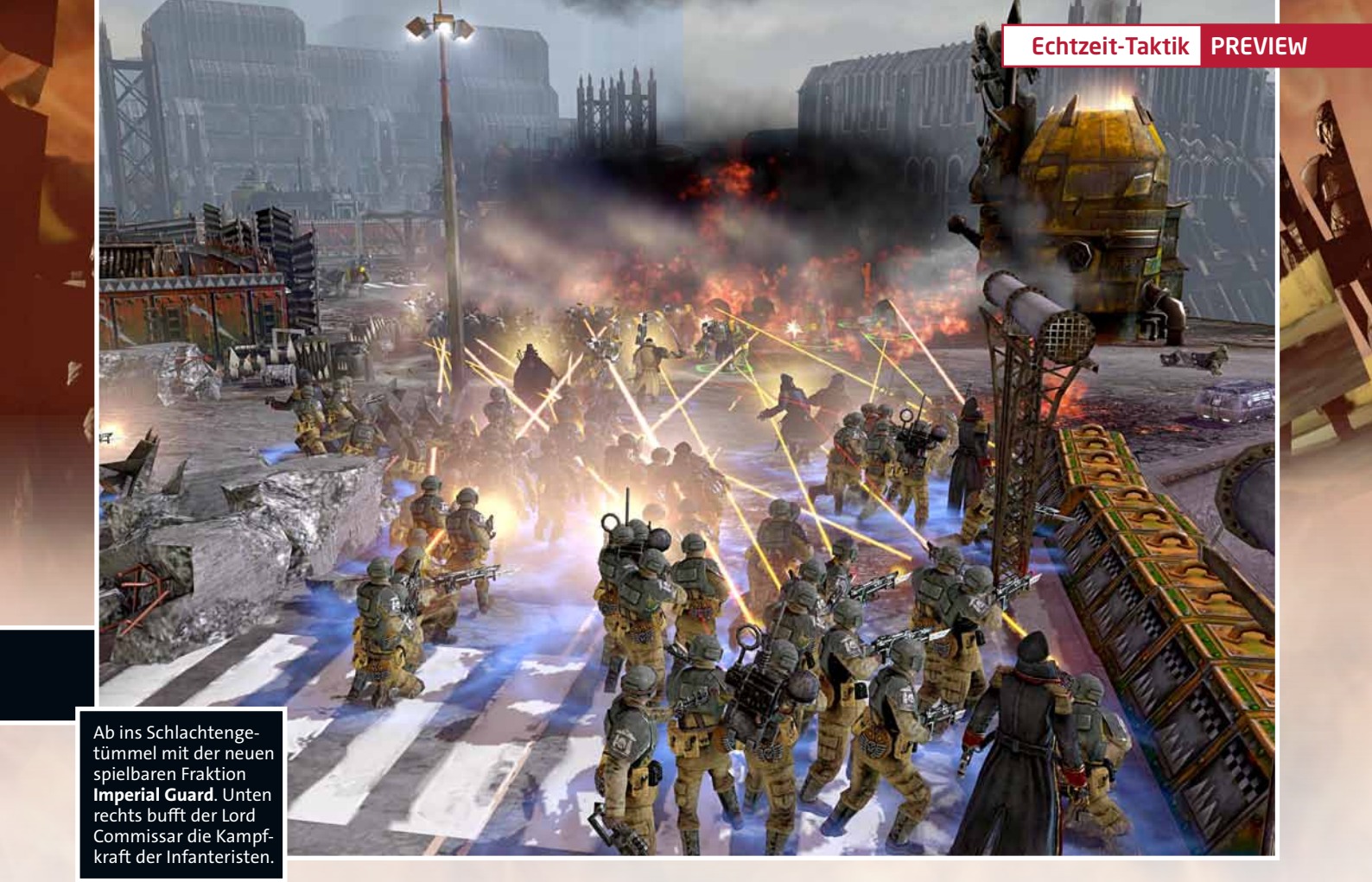
⊖ Schwächen

- weiterhin kein Gebäudebau
- Engine kommt in die Jahre

Wie konservativ muss Echtzeit-Strategie sein? Zwölf Jahre brauchte Blizzard, um **Starcraft** neu aufzulegen, ohne dabei am Spielablauf ernsthaft zu rütteln: schnell Ressourcen sammeln, große Armeen aufbauen und ab in die Materialschlacht. Relic Entertainments **Dawn of War 2** ist ein erfolgreicher Genre-Gegenentwurf, bestimmt von wenigen charakteristischen Helden, die wie in einem Rollenspiel Erfahrung sammeln und ausgerüstet werden. Taktische Raffinesse, Klasse statt Masse. Dieses Erfolgsrezept findet sich auch in der kommenden Fortsetzung **Retribution** wieder, der zweiten nach **Chaos Rising** (GS 05/10: 83 Punkte). Zugleich macht das Entwicklungsstudio Relic Zugeständnisse an die Genre-Traditionalisten. »Eine Menge Leute wollen immer noch die herkömmliche Art von Spielerlebnis, sie möchten am liebsten Hunderte von Panzern bauen und damit den Feind überrollen«, analysiert der Lead Designer Dan Kading. Deshalb will man's diesmal beiden Lagern recht machen: Der Einheitenbau zieht ein, die Helden bleiben.

Vielseitiger gibt sich **Retribution** auch bei der Anzahl der spielbaren Völker, mit der Sie die neue, 16 Missionen starke Kampagne bestreiten dürfen. In früheren Versionen war man außerhalb des Mehrspieler-Bereichs auf die Space Marines beschränkt; jetzt stehen sechs verschiedene Fraktionen zur Verfügung. Neben den Marines sind das Chaos, Eldar, Orks, Tyraniden und – ganz neu – die Imperial Guard. Jede Fraktion hat exklusive Einheiten, ihre eigene Story und einen speziellen Charme. Zwar bestreiten alle Parteien in der Kampagne die gleichen Aufgaben, für jedes Volk ändern sich aber Details des Missionsdesigns. »Idealerweise hätten wir gern sechs völlig einmalige Kampagnen gehabt«, räumt Dan Kading ein, »aber aufgrund des verfügbaren Zeitrahmens wäre es unmöglich gewesen, diese Menge wirklich gut hinzukriegen.« Das Hauptspiel **Dawn of War 2** litt unter einer Flut generischer Missionen, die sich zu ähnlich spielten. »Wir haben daraus gelernt«, versichert Kading. »Deshalb wollten wir bei Retribution, dass jede Mission von Grund auf neu gebaut wird und einmalige Ereignisse enthält, die in Erinnerung bleiben. Wiederholtes Durchspielen lohnt sich, auch

Eine Zeitlang war geplant, die Tyraniden nur als Gegnerfraktion in der Kampagne zu haben, bevor sie zur spielbaren Rasse wurden.



Ab ins Schlachtengetümmel mit der neuen spielbaren Fraktion **Imperial Guard**. Unten rechts bufft der Lord Commissar die Kampfkraft der Infanteristen.

wenn die Kampagnenmissionen dann auf den bekannten Karten stattfinden. Aber die Handlung ändert sich, je nach gewähltem Volk triffst du auf andere Gegner.«

Die Story-Ausgangslage ist für alle Seiten gleichermaßen brenzlig: Zehn Jahre sind seit den Ereignissen der letzten Erweiterung **Chaos Rising** vergangen. Das Imperium ist angenervt vom ständigen Ärger im Subsektor Aurelia und ordnet den »Exterminatus« an. Der ist mindestens so bedrohlich, wie er klingt: Eine Flotte rückt an, um mit Energiesalven aus dem Orbit einen Planeten nach dem anderen komplett zu zerstören. Das Reinmachen nach imperialer Art versuchen Sie zu verhindern, indem Ihre Armee mithilfe alter Teleporteranlagen von Planet zu Planet reist, um Aurelias Geheimnisse zu lüften.

Dan Kading erklärt, warum ausgerechnet die Imperial Guard als neue spielbare Fraktion aufgenommen wurde: »Im Gegensatz zu den Space Marines handelt es sich hier um ›normale‹ Menschen, mit denen man sich gut identifizieren kann. Es ist die einsteigerfreundlichste Rasse, die wir bisher kreiert haben, weil sie viele defensive Spielmechaniken besitzt.« Im Vergleich zu den durchgeknallten Aliens und Superwesen der anderen Völker wirken die Gardisten vergleichsweise brav; fast könnte man meinen, sie seien aus Relics Weltkriegsspiel **Company of Heroes** entlaufen. Vorteile bei der Vehikelausstattung sorgen dafür, dass die Burschen nicht als Kanonenfutter enden; die Garde besitzt die schwersten Panzer und Artillerieeinheiten im ganzen Spiel. Im Mehrspielerbetrieb hat sie als einzige Fraktion schon auf Forschungslevel 1 Zugriff auf ein Fahrzeug. Die Guard kann Geschütztürme und Deckung errichten, Verstärkung und Bombardements anfordern – alles, was der Schildkröten-Freund zum Glück braucht. Und bei aller Liebe zur relativen Normalität hat auch die Imperial Guard ihre Helden. In Mehrspieler-Partien wählen Sie zwischen Inquisitorin (offensive Fernkämpferin), Lord General (defensiver Heiler) und Lord Commissar (Nahkämpfer mit Support-Fähigkeiten).

Während unseres Hausbesuchs bei Relic im kanadischen Vancouver konnten wir die ersten vier Missionen der **Retribution**-Kampagne ausprobieren. Dabei fiel unsere Wahl auf die »Neuen« von der Imperial Guard. In der Einführungsmission steuern wir die Helden Castor, Adrastia und Merrick. **Dawn of War**-typisch hat jeder spezielle Fähigkeiten, die taktisch sinnvoll eingesetzt werden müssen. Zum Beispiel kann Castor Truppen heilen oder Verstärkung aus der Luft anordnen, Merrick sich unsichtbar machen und Adrastia einzelne Feinde mit einer Salve Hexenfeuer anbrennen. Durch die Eroberung des ersten Stützpunkts werden Bauoptionen für weitere Truppen zugänglich. So kostet ein Guardsmen-Squad 280 Requisition-Punkte, die man einfach durchs Aufklauben von Kisten kommt. Ein komplexes Bau- und Ressourcen-System gibt es nicht. Dafür müssen wir auf die Einheiten-Obergrenze achten – ist die erreicht, kann nicht weiter produziert

Mehr **Einheitenbau** in den Kampagnen-Missionen. Rechts oben am Bildrand zeigt eine Leiste die Fülle an Truppen und Helden, die zu dieser Space-Marine-Streitkraft gehören.

Lead Designer Dan Kading ist seit neun Jahren bei Relic und arbeitet seit Dark Crusade an der Dawn-of-War-Serie mit.

Die sechs Fraktionen

In früheren Dawn-of-War 2-Kampagnen war man auf die Space Marines beschränkt, doch bei Retribution gibt's freie Wahl zwischen sechs Fraktionen aus der Spielwelt von Warhammer 40K.

Imperial Guard:
Lord General Castor führt die wackeren Menschen an, die auf starke Fahrzeuge und Artillerie vertrauen. Als fleißige Deckungs- und Geschützturm-Bauer defensivstark. Coolste Einheit: Der XXL-Tank Baneblade ist der stärkste Panzer im Spiel.

Space Marines:
Die genetisch aufgemotzten Elite-Soldaten des Imperiums hören auf Captain Apollo Diomedes. Neue Einheit: Der Land Raider transportiert eine kleine Armee, heilt nahegelegene Einheiten und verfügt über Bord-Flammenwerfer.

Chaos:
Chaos-Lord Eliphas hütet die dämonisch orientierte Black Legion, deren Kernkompetenzen im Nahkampf liegen. Neue Einheit: Chaos Noise Marines können feindliche Infanterie vom Feuern abhalten.

Tyraniden:
Alles hört auf den Hive Lord: Die in Massen herumwuselnden Aliens sind die ungewöhnlichste aller Rassen. Neue Einheit: Der riesige Tyranid-Swarmlord macht nahe Einheiten schneller und dient als mobile Nachschubstation.

Eldar:
Mit Psi-Fähigkeiten gesegnete Weltraum-Elfen; Autarch Kayleth leitet die Verbände der Craftwood-Eldar. Neue Einheit: Der Autarch wird vom Himmel herbeigerufen und beschert den Eldar-Einheiten zusätzliche Fertigkeiten.

Ork:
Erst zuschlagen, dann fragen: Die kriegslüsternen Ork Freebooterz von Kaptin Bluddflagg sind gleichermaßen derb wir komisch. Neue Einheit: Je mehr Orks an Bord sind, desto stärker wird der Truppentransporter Battlewagon.

Lord Eliphas, den todenschädelsammelnden Anführer der Chaos-Streitkräfte, sollte man morgens nicht vor der zweiten Tasse Kaffee ansprechen.

werden. Eine Portion Guardsmen kostet uns acht Punkte. Das ist es uns wert, denn sie können bereits in der Grundversion Fahrzeuge und Gebäude reparieren, später lassen sich weitere Fertigkeiten freischalten. Schon im Laufe der Auftaktmission werden zusätzliche Truppentypen zugänglich, etwa die nahkampfstarken Catachan Devils, die Stormtroopers mit ihren Laserknarren oder ein MG-Squad, das prima für Unterdrückungsfeuer sorgt. Zusammen mit den Helden nimmt die Anzahl der verschiedenen Einheiten stattliche Ausmaße an.

Nach einem Bosskampf gegen den regionalen Ober-Tyraniden gibt's schöne Belohnungen in Rollenspiel-Manier: neue Ausrüstungsgegenstände und dick Erfahrungspunkte für die Helden. Statt eine bessere Waffe für einen der Heroen zu kassieren, können wir für die produzierbaren Truppen einen Bonus ergattern. Die Imperial Guard besitzt acht Einheitentypen, die sich durch jeweils drei Upgrades aufbessern lassen. Dazu kommt die Charakterentwicklung der Helden, die in den Kategorien Ausdauer, Offensive und Willenskraft mit jedem spendierten Punkt eine weitere Fertigkeit lernen. Vor der nächsten Mission wählen wir, ob wir den einen oder anderen der drei Helden durch zusätzliche Support-Truppen ersetzen, die zudem die Einheitenobergrenze ordentlich steigern. Rollenspielerischer Aufbau und taktischer Einsatz von Helden sind intakt, aber wer möchte, kann bei **Retribution** den Fokus seiner Armeen auf größere Einheitenverbände legen.

In den Auftaktmissionen hält uns nicht nur das Management der vergrößerten Truppenschar auf Trab. In den Tempelruinen von Ladon sind wir auf der Flucht vor einem superschweren Baneblade-Panzer, der sich am Ende nur durch Umprogrammierung einiger Geschütztürme knacken lässt. Richtig hektisch wird es dann bei der Flucht vom Planeten Typhon, denn das Exterminatus-Bombardement hat hier schon begonnen. Unsere Truppen müssen dabei immer wieder aus dem Schmorbereich der Orbitalwaffen laufen, deren Einschläge sich durch ein Fadenkreuz ankündigen. Zudem tickt ein Zeitlimit von knapp 20 Minuten, innerhalb dessen wir den Fluchtpunkt erreichen sollen. Oh, und damit es nicht langweilig wird, verwickeln Verbände anderer Völker uns immer wieder in Scharmützel. Der hier verwendete Terraintyp namens »Blasted Lava« gesellt sich zu den bisherigen Karten, die für Mehrspieler-Partien gewählt werden dürfen. Da steht man sich wieder in Teams mit bis zu drei Spielern pro Seite gegenüber oder kämpft im »Free for all«-Modus nach dem Prinzip »Jeder gegen jeden«.

Dawn of War 2: Retribution soll im März 2011 zum Erweiterungspreis erscheinen, ist aber ein eigenständiges Programm, der Besitz vorheriger Serienteile ist nicht erforderlich. Ob die aktuelle Generation von **Dawn of War** damit abgeschlossen ist und als nächstes **Dawn of War 3** ansteht, wagt Dan Kading noch nicht vorherzusagen: »Beim ersten Dawn of War hieß es, nach Dark Crusade werde es keine Erweiterungen mehr geben ... und drei Monate kam der Produzent an und meinte: ›Okay, lasst uns über Soulstorm reden!‹ Im Moment ist mir nichts zu Dawn of War 3 bekannt.« Und grinst dabei unschuldig. *Heinrich Lenhardt*

Ehrgeiziger Nachschlag

Heinrich Lenhardt
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Retribution einfach als »Erweiterung« zu bezeichnen wäre ein schwerer Fall von übertriebener Bescheidenheit. Endlich kann ich die Kampagne mit anderen Völkern als den Space Marines erleben und in den Missionen mit neuen Einheitenbau-Optionen experimentieren. Mein Fokus bleibt wohl trotzdem auf der Helden-Aufzucht, da mir die Rollenspiel-Elemente gefallen und ich kleinere Einheitenmenge schätze.

Potenzial: Sehr gut