

Facts

- 6 spielbare Völker
- 16 Kampagnen-Missionen
- 91 Einheiten-Typen
- 32 Multiplayer-Maps (4 davon neu)

+ Stärken

- + enormer Umfang für ein Addon
- + spannende Kampagne
- + rollenspiel- oder taktiklastig

- Schwächen

- anspruchsloses Ressourcensystem
- KI keine große Herausforderung

Dawn of War 2 Retribution



Einheitenbau, Massenschlachten und eine Kampagne mit gleich sechs spielbaren Parteien: Retribution macht vieles anders als das Hauptprogramm und ist genau deshalb die bislang beste Episode der Dawn-of-War-Serie. Von Heiko Klinge

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **THQ** Entwickler: **Relic Entertainment (Dawn of War 2: Chaos Rising, GS 05/10: 83 Punkte)**
Termin: **1.3.2011** Spieler: **1-6** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7206

Auf DVD: Testvideo

Lang lebe das Imperium! Nicht dass wir hier autoritäre Staatsformen oder militärische Gewalt befürworten wollen. Aber es ist schlicht und ergreifend ein Fakt: Immer wenn bei **Dawn of War** das Imperium ins Spiel kommt, läuft die Echtzeittaktik-Serie von Relic zur Hochform auf. Das war schon beim ersten Serienteil in der famosen Erweiterung **Winter Assault** der Fall, und nun wiederholt sich die Geschichte mit **Dawn of War 2: Retribution**. Die neue und ohne das Hauptspiel lauffähige Episode zeigt in Zeiten der Download-Häppchen-Abzocke, wie ein Addon auszusehen hat!

Das Imperium hat einen mehr als triftigen Grund, um in die Geschehnisse von **Dawn of War 2** einzugreifen: Zehn Jahre nach unserem Sieg über den Dämonen Ulkair im ersten Addon **Chaos Rising** schlagen sich Space Marines, Eldar, Orks, Tyraniden und Chaos nach wie vor fröhlich die Schädel ein, die Planeten des Weltraumsektors Aurelia gleichen einem einzigen riesigen Schlachtfeld. Das Imperium hat eine ziemlich simple Lösung, um diesen endlosen Krieg zu beenden: Exterminatus, die Auslöschung sämtli-

chen Lebens im gesamten Sektor. So zumindest die Ausgangssituation.

Wie sich die Geschichte aber nun entwickelt, hängt ganz davon ab, welche der

In der Schlacht um das **Chaos-Portal** kombinieren wir Helden (direkt am Portal), Panzer und einfache Infanterie. Letztere haben wir mit Flammenwerfern ausgerüstet, was sie besonders effektiv gegen Bunker macht.



sechs Parteien wir spielen wollen. Als Space Marine zum Beispiel suchen wir den Kriegshelden und als Verräter gebrandmarkten Gabriel Angelos. Als planetenzerstörende Tyraniden-Aliens wollen wir den Schwarm zu alter Größe führen und – nun ja – Planeten zerstören. Und als Inquisitor des Imperiums müssen wir herausfinden, wer eigent-



Im **Inventar** spendieren wir unserem Tyrannid-Schwarmlord neue Klauen, Bio-Upgrades und einen giftigen Rückenpanzer.



Mit den Schallkanonen der neuen **Noise Marines** beharken wir einen nahkampfstarken Cybot der Space Marines.

Steam-Pflicht

Um **Retribution** installieren zu können, benötigen Sie zwingend einen Steam-Account und eine Internetverbindung. Nach erfolgter Aktivierung können Sie auch offline spielen. Anders als das Hauptprogramm und **Chaos Rising** setzt **Retribution** auch beim Multiplayer-Modus auf Steam, eine zusätzliche Registrierung bei Windows Live ist dieses Mal also nicht erforderlich. Praktisch: Bei einer Internetverbindung speichert **Retribution** die Spielstände automatisch online in der Steam Cloud, sodass Sie parallel auf mehreren Rechnern spielen können.

lich für diesen ganzen Endloser-Krieg-Schlamassel verantwortlich ist. Kenner des Hauptspiels und des ersten Addons erleben dabei zahlreiche intelligente Querverweise und treffen manch alten Bekannten wieder, die spannende Story ist aber auch für Serienneulinge problemlos verständlich.

Die Schlachtfelder und Zielsetzungen der 16 Kampagnenmissionen bleiben bei allen Völkern zwar prinzipiell gleich, allerdings variiert **Retribution** äußerst geschickt den Missionsverlauf und sogar die Feinde, sodass es

selbst beim dritten oder vierten Durchlauf nicht langweilig wird. Zum Beispiel kann ein Held der einen Partei, mit dem wir gerade das Universum gerettet haben, plötzlich zum schwer zu knackenden Endgegner für die andere Partei werden. Da macht das Wiedersehen gleich doppelt Freude! **Retribution** verzichtet dabei komplett auf die generischen Nebenmissionen des Hauptprogramms. Jeder Einsatz spielt sich anders, eine große Zahl an Skript-Ereignissen, ständig wechselnde Aufgaben und so manches Zeitlimit halten die Action auf einem schweißtreibend hohen Niveau. Die Kehrseite des hohen Spieltempos: Bis auf drei optionale Missionen (die man natürlich mitnimmt) verläuft die Kampagne streng linear, und nach sechs bis acht Stunden ist der Sektor entweder gerettet oder zerstört. Ein bisschen länger hätte es schon sein dürfen.

Dafür betreibt **Retribution** für ein Addon einen erfreulich hohen Aufwand, um die sechs Geschichten zu erzählen: Es gibt Hunderte exzellent geschriebene und voll vertonte Dialoge, zahllose (wenn auch größtenteils unspektakuläre) Zwischensequenzen in Spielgrafik, immerhin vier kurze Renderfilme und sogar sechs unterschiedliche Enden. Haarspalter mögen zwar bemängeln, dass so nicht alle Story-Fäden logisch zusammenlaufen. Wir finden es aber viel schöner, dass wir jede Kampagne mit dem

befriedigenden Gefühl des glorreichen Sieges beenden können, zumal es erstmals in der Geschichte von **Dawn of War 2** einen angemessen spektakulären Endkampf gibt.

Neben den Geschichten sind es vor allem die **Dawn of War 2**-typischen Rollenspiel-Elemente, die dafür sorgen, dass wir unbedingt auch noch den nächsten Einsatz absolvieren wollen. Je nach Partei führen wir bis zu vier Helden in die Schlacht, jeder mit individuellen Stärken, Schwächen und Spezialfähigkeiten. Chaos-Lord Eliphas fegt mit seinem Schleuderngriff gleich Dutzende Angreifer von den Beinen, Imperiums-General Castor kann per Luftpost einen Panzer ordern, und der Schwarmlord der Tyranniden verschleudert ebenso ekliges wie ätzendes Bioplasma. Erledigte Feinde bringen uns dabei nicht nur Erfahrungspunkte, sondern hinterlassen auch immer wieder Gegenstände, mit denen wir unsere Lieblinge zwischen den Einsätzen aufrüsten können. Und das passend für jedes Volk: Der Schwarmlord bekommt einen frischen Satz Klauen, General Castor eine Sturmtruppe als persönlichen Bodyguard und Lord Eliphas eine neue Kriegskeule mit dem schönen Namen »Schädelbrecher«. Schwupps, schon hat uns die Sammelsucht wieder voll erwischt.

Anders als in den vorherigen Episoden verteilen wir bei einem Levelaufstieg nicht mehr Punkte auf die Charakterwerte, sondern wählen stattdessen genau eine neue Spezialfähigkeit. Da unsere Helden maximal Stufe 10 erreichen können, jeder aber über 15 individuelle Manöver verfügt, fällt die Entscheidung entsprechend schwer. Das Pflegen und Optimieren unserer Jungs macht nicht nur einen Heidenspaß, sondern bestimmt auch Spielweise und Taktik. Die Missionsbeschreibung warnt uns vor feindlichen Panzern? Also statten wir den Space-Marine-Veteranen »Der Alte« mit einem Raketenwerfer aus, müssen ihn dann aber auch tunlichst aus Nahkämpfen heraushalten.

Wenn wir voll auf die Helden setzen, spielt sich **Retribution** fast wie ein Action-Rollenspiel. Und damit genau so, wie wir es schon vom Hauptprogramm und von **Chaos Rising** gewohnt sind. Das Tolle ist: Die neue **Dawn of War 2**-Episode erlaubt auch einen anderen, erheblich taktischeren Weg. Denn ab ei-



Das neue **Produktionssystem**: In der gerade eroberten Festung können unsere Chaos-Helden frische Soldaten rekrutieren. Die dafür nötigen Energie (blau) und Anforderungspunkte (gelb) erhalten wir aus zerschossenen Kisten.

Endlich **Massenschlachten** in Dawn of War 2! Den Ansturm Dutzender Chaos-Jünger kontern wir mit dem Baneblade-Panzer des Imperiums.



nem bestimmten Kampagnen-Zeitpunkt (variiert je nach Partei) können wir vor Missionbeginn bestimmen, ob wir statt der Helden lieber reguläre Kampfeinheiten mit in die Schlacht nehmen. Jedes Volk verfügt über acht unterschiedliche Einheitentypen, den Großteil davon kennen Serienveteranen bereits aus den Multiplayer-Modi der Vorgänger, mal abgesehen vom Imperium. Aber auch für die bereits bekannten Parteien gibt es immerhin je einen Neuzugang. Ähnlich wie die Helden-Spezialfähigkeiten müssen wir auch die neuen Einheiten erst einmal freischalten. So haben wir nach erfolgreicher Mission oft die Qual der Belohnungs-

erforschen und neue Einheiten produzieren, wenn wir zuvor die entsprechenden Gebäude erobert sowie die dafür nötigen Ressourcen »Anforderung« sowie »Energie« gesammelt haben. Das klingt jedoch spannender, als es sich letztlich spielt. Denn die Entwickler haben gegenüber den Vorgängern lediglich die Extrawaffen (Granaten, Medipacks etc.) aus den überall herumliegenden Kisten entfernt und sie stattdessen mit »Anforderung« und »Energie« befüllt. Da die stark skriptgesteuerte KI sowohl die Ressourcen-Kisten als auch die Produktionsgebäude komplett ignoriert, gib es weder einen Wettlauf um die größten Rohstoffvorkommen noch ein Tausziehen um die einzige Fahrzeugfabrik auf der Karte. Was bleibt, ist ein stupides Abklappern der strategisch wichtigen Punkte der jeweiligen Mission. Außerdem hakt die Spielbalance: Wer komplett auf Helden setzt, hat es deutlich leichter als Armee-Kommandanten, weil viele Spezialfähigkeiten in schlechter Serien-Tradition wieder viel zu mächtig sind. Dennoch ist der stärkere Fokus auf größere Armeen ein Gewinn für **Dawn of War 2**, vor allem atmosphärisch. Denn Massenschlachten mit Dutzenden Einheiten und dicken Panzern passen schlichtweg erheblich besser zum kriegerischen **Warhammer 40.000**-Universum als die Scharmützel weniger Helden.

Die sechsspürige Solokampagne bringt auch für Multiplayer-Strategen einen großen Vorteil: Die Space-Marine-Vormacht auf den Servern wird deutlich kleiner werden und die Völkervielfalt entsprechend zunehmen, ganz einfach weil es nun mal erheblich motivierender ist, sich in einer Kampagne mit den Eigenheiten und Taktiken jeder Kriegspartei vertraut zu machen, als in Skirmish- oder Multiplayer-Partien. Die neuen Einheiten fügen sich dabei ebenso prima ein wie das defensivstarke Imperium, das mit seinen konventionellen Waffen vor allem **Dawn of War 2**-Neulingen den Multiplayer-Einstieg erleichtert. Veteranen freuen sich dagegen über die Importfunktion, mit der sie all ihre Statistiken, Helden und Armee-Outfits sowohl vom Hauptprogramm als auch von **Chaos Rising** problemlos nach **Retribution** übertragen können. Alles in allem also ein Rundum-Sorglos-Paket, das eigentlich nur einen Wunsch an die Entwickler offen lässt: Für **Dawn of War 3** bitte gleich das Imperium einplanen! **HK**

»Der perfekte Gegenentwurf zur DLC-Häppchen-Abzocke!«

Wahl: Entweder wir nehmen die neue extrascharfe Axt für Lord Eliphas oder wir verbessern mit dem Blastmaster-Upgrade die Reichweite unserer Noise Marines oder wir schalten endlich den dicken Predator-Panzer für unsere Chaos-Truppen frei. Eine enorm schwierige, aber auch enorm motivierende Entscheidung!

Der Kniff: Je weniger Helden wir mit in die Schlacht nehmen, desto höher steigt unser Bevölkerungslimit. Denn erstmals in der **Dawn of War 2**-Serie können wir in **Retribution** auch während der Schlacht Upgrades



Viel mehr als ein Addon

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Retribution als Addon zu bezeichnen, grenzt an eine Beleidigung! Denn die neue Dawn-of-War-Episode liefert mehr Stoff als viele Vollpreisspiele. Für 30 Euro bekomme ich nicht nur das Standardprogramm an neuen Einheiten und Missionen, sondern gleich sechs Kampagnen, viele sinnvolle Verbesserungen und – nicht zu vergessen – ein vollwertiges Multiplayer-Spiel, das trotz der nach wie vor vorhandenen Balance-Schwächen monatelang motiviert. Für mich ist Retribution sogar das beste – pardon – Strategie-Addon seit Warcraft 3: The Frozen Throne!

TERMIN 1.3.2011 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

Dawn of War 2 Retribution

Echtzeit-Taktik

Publisher THQ
Entwickler Relic Entertainment
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Die Kampagne motiviert auch beim zweiten und dritten Durchspielen.«

SPASS	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
MASSTAB	lokal		global
SPIELSTIL	Aufbau		Kampf
EINHEITEN	Individuen		Masse
HANDLUNG	einfach		komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3), Der letzte Widerstand (3), Vernichtung (6), Frei für alle (6), Siegespunktkontrolle (6) **SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERVERSUCHE** Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden

WERTUNG Sehr gut
»Koop-Kampagne, vielseitige Spielmodi, viele Maps, gut ausbalanciert.«

GRAFIK

- detailierte Einheitenmodelle **+** grandiose Effekte
- scharfe Texturen **+** gute Animationen
- ein paar triste Umgebungen

SOUND

- tolle Soundeffekte **+** bombastische Klangkulisse
- stimmungsvoller Soundtrack
- Klasse Surround-Abmischung **+** gute Sprecher

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade **+** Wahl zwischen Armeen und Helden vor jeder Mission
- für Profis nach wie vor zu leicht

ATMOSPHÄRE

- mehr Einheiten = mehr Schlachtfeld-Atmosphäre
- alle sechs Parteien sehr stimmungsvoll umgesetzt
- mäßige Zwischensequenzen

BEDIENUNG

- simple Standard-Echtzeit-Steuerung
- endlich mit freiem Speichern ...
- ... aber nur ein Spielstand **-** Tastenbelegung nicht änderbar

UMFANG

- hoher Wiederspielwert der Kampagne
- vielfältige Multiplayer-Modi **+** zahlreiche neue Einheiten, Fähigkeiten und Items
- nur 16 Missionen

MISSIONSDSIGN

- coole Skript-Ereignisse **+** Bosskämpfe
- häufig wechselnde Ziele ...
- ... aber wenig Überraschendes **-** stupides Ressourcensystem

KI

- zerstört Deckungen und sucht selbst Schutz
- guter Einsatz von Spezialfähigkeiten
- ignoriert Ressourcen **-** zu defensiv in der Kampagne

EINHEITEN

- Imperium fügt sich nahtlos ein und macht Spaß
- mehr Fokus auf Fahrzeuge **+** zahllose Gegenstände
- motivierende Rollenspiel-Elemente

KAMPAGNE

- spannende Geschichte aus sechs Perspektiven
- furiöses Finale mit spektakulärem Endkampf
- Karten und Ziele bleiben bei jedem Volk gleich

86

Ein mustergültiges Standalone-Addon!

PREIS/LEISTUNG: Sehr gut

SPIELZEIT 18 Stunden

MINIMUM 3,4 GHz Intel A64-3200+ AMD, Geforce 7800 1,5 GB RAM, 4,5 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600 A64 X2 6000+ AMD, Geforce 9600 2,0 GB RAM, 4,5 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E6800 Phenom II X2 920, Radeon HD 9800 4,0 GB RAM, 4,5 GB Festplatte

PROFIS

FORTEGESCHRITTENE

EINSTEIGER

MASSIV