

Dawn of War 3

RIESEN IM KRIEG

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **2017**

1 plus 2 gleich 3: Im dritten Dawn of War kombiniert Relic einfach die beiden Vorgänger.

Von Stefan Köhler

Endlich ist es raus: Dawn of War 3 kommt! Das Spiel entsteht wie die Vorgänger bei Relic, ist also in guten Händen. Bislang wurden in einem Trailer drei Fraktionen gezeigt, zu sehen sind Space Marines (vertreten durch die Blood Ravens), Orks (Bad Moon Clan) und Eldar (keine Weltenschiff-Zugehörigkeit erkennbar). Die Anführer sind Ork-Waaagh-boss Gorgutz (Dawn of War: Winter Assault), Runenprophetin Macha (Dawn of War) und

natürlich Kommandant Gabriel Angelos. Die Story wird voraussichtlich in abwechselnden Missionen auf Seiten der Space Marines, Orks und Eldar erzählt. Ob es mehr als drei Völker geben wird, ist noch unbekannt. Die Ankündigungs-Pressemitteilung bleibt aber offen genug, um uns auf weitere Rassen hoffen zu lassen. Außerdem soll Dawn of War 3 erst 2017 erscheinen, da bleibt noch genügend Zeit für weitere Enthüllungen.

Kolosse in der Schlacht

Neben den Anführern taucht im Trailer überdies ein Imperialer Ritter auf, ein haushoher Kampfpläufer auf zwei Beinen. Okay, Super-

einheiten gab's auch schon im ersten Dawn of War und seinen Addons, vom Squiggofanten der Orks bis zum Baneblade der Imperialen Armee. Ein wirkliches Seriennovum wären gigantische Truppentypen also nicht. Für Dawn of War 3 verspricht der leitende Produzent Stephen MacDonald allerdings vollmundig »unsere größten Einheiten«. Die Kolosse werden diesmal also wohl ... noch kolossaler. In der Gigantenliga kämpfen neben den Imperialen Rittern der Space Marines noch die Gorkanauten der Orks sowie die Phantomritter der Eldar – die Vorstufen zu »richtigen« Titanen wie dem 14 Meter hohen Warhound. Mal sehen, ob die ebenfalls mitmischen.



Der Imperiale Ritter (oben links) ist die Koloss-Einheit der Space Marines. Er feuert mit zwei Gatlings auf Feinde und verschießt mit einem Werfer Raketen. Außerdem kann er in Rage verfallen: Dann spuckt er Feuer, die Kanonen glühen und die Raketen lassen den Boden nach Treffern brennen.



Der Entwickler Relic hat die Teils überbordenden Effekte etwas zurückgefahren. Was in Schlachten passiert, soll einfacher zu lesen und zu verstehen sein, gerade weil man die Truppengröße zum Vorgänger erhöht hat. Ob das der Metzler-Atmosphäre von Warhammer schadet, muss sich zeigen.

Basisbau? Ja bitte!

Wie im ersten Dawn of War dürfen Spieler Stützpunkte und Einheiten bauen. Als Ressourcen kehren Energie und Anforderungspunkte zurück. Strom fließt aus Generatoren, Anforderungspunkte gewinnt man erneut durch eingenommene Kontrollpunkte. Fragt sich jedoch, ob Dawn of War 3 dabei eher Fans von Dawn of War 1 oder Dawn of War 2 ansprechen soll. Denn während der erste Teil mehr auf Truppenmassen und Basisbau setzte, verschob der Nachfolger den Spielstil eher in Richtung Echtzeit-Taktik und motivierte in der Solokampagne mit Rollenspielanleihen. Die Antwort von Relic: Man kombiniert für Dawn of War 3 einfach beide Arten von Spiel, epische Schlachten mit Truppenmassen und Anpassungsmöglichkeiten für Elite-Einheiten sowie Helden werden einfach vermischt. Stephen MacDonald fasst zusammen: »Unsere größten Einheiten? Gigantische Orbital-Laser? Basisbau, epische Helden, riesige Schlachten? Ist alles mit drin. Macht Euch bereit für das größte Dawn of War aller Zeiten. Für den Imperator!« Die Fortsetzung, die alle Spielergeschmäcker bedient? Nun, Relic versucht sich zumindest daran.

Masse oder Taktik?

Der Spielprinzip-Mix aus Dawn of War und Dawn of War 2 soll so funktionieren: Spieler haben in jeder Mission Zugriff auf normale Truppen sowie Eliteeinheiten. Während das austauschbare Kanonenfutter größtenteils mit Überleben beschäftigt ist, sorgen die Eliteeinheiten für den entscheidenden Schlag. Vor jeder Mission muss sich der Spieler für drei Elitetrupps entscheiden, alle können nicht mitgenommen werden. Unter der Elite-Bezeichnung laufen etwa ein mächtiger Held wie Gabriel Angelos, ein Trupp Terminatoren oder einer der Kampfkolosse. Dabei lassen sich einzelne Superkrieger auch wieder mit Waffen wie Plasmagewehren oder Flammenwerfern ausstatten, Spezialfähigkeiten wie Orbitalschläge oder Psi-Stürme komplettieren das Arsenal. Das Deckungssystem wird gegenüber Dawn of War 2 und mit Hinblick auf die Truppenmassen wieder etwas vereinfacht, jedes einnehmbare Objekt bietet lediglich einer einzigen Einheit Schutz.

Zusammen auf dem Schlachtfeld

Für Mehrspieler-Kommandanten gibt es wie in Dawn of War 2 wieder einen Koop-Modus.

Ob sich beide Spieler wie im »Archon«-Modus von Starcraft 2 dieselben Einheiten teilen, oder es ein Zweckbündnis zwischen Rassen gibt, bleibt aber unklar. Die Ankündigung könnte auch nur eine Rückkehr der Survival-Variante »Last Stand« bedeuten, in der wir Gegnerwelle um Gegnerwelle abwehren mussten. Wir sind jedenfalls gespannt, ob Relics Spiele-Kombination hinhaut und die Entwickler alle Fans zufriedenstellen. ★



Stefan Köhler
@DoublePayje



Dass Dawn of War 3 kommt, war ein offenes Geheimnis. Und trotzdem hat mich die Ankündigung überrascht: Riesige Einheiten? Wow! Die Kampagne mit allen Völkern spielbar? Fantastisch! Das Spiel entschlackt und die Kämpfe lesbarer gemacht? Der richtige Schritt! Statt sich an einen der beiden Vorgänger zu orientieren, werden beide Systeme kombiniert? Das ist mutig!

Hinter jedem einzelnen Feature steht aber nicht ohne Grund ein Fragezeichen. Die Koloss-Einheiten können sich als langweiliges oder mitunter sogar im Spiel nutzloses Element entpuppen. Nicht jeder wird in der Kampagne zwischen den drei Völkern hin und her springen wollen. Und überhaupt: wirklich nur drei Fraktionen? Die Gefechte könnten sich langweilig spielen, die martialische Schlachten-Atmosphäre der verbesserten Übersicht zum Opfer fallen. Und ob Dawn of War 3 wirklich die Fanlager der sehr unterschiedlichen Vorgänger vereinen kann, muss sich auch noch zeigen. Nach der Ankündigung von Dawn of War 3 wissen wir sehr viel mehr, aber für jede Antwort habe ich nun drei neue Fragen an Relic. Fest steht nur eines: Auf neue Infos bin ich derzeit bei keinem Spiel so gespannt wie bei Dawn of War 3!



Wir kommandieren nicht nur die Truppen, wir nutzen auch aus der Serie bekannte Spezialfähigkeiten, etwa Orbitalschläge. Eldar greifen dagegen mit vernichtenden Psi-Stürmen an.