

Warhammer 40.000: Dawn of War 3

TRÄUME WERDEN WA(H)R

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **2016**

Auf DVD: Preview-Video



Alte Bekannte wie Space-Marine-Held Gabriel Angelos feiern ihre Rückkehr.

Dawn of War 3 kommt, wir haben es gesehen! Es könnte die ideale Fortsetzung werden.

Von Maurice Weber

Wir hatten mehr Zeit, als uns lieb war, um uns das ideale Dawn of War 3 auszumalen. Wieder mehr wie der erste Teil sollte es sein, mit Massenschlachten und klassischem Echtzeitstrategie-Basisbau! Aber trotzdem nicht die Stärken von Dawn of War 2 vergessen, den coolen Koop-Modus und die motivierenden Rollenspielelemente mit unseren Helden. Und siehe da: Relic hat uns erhört!

So klingt es zumindest bei unserer ersten Präsentation von Dawn of War 3. Die Entwickler wollen tatsächlich von den kleineren taktischen Gefechten des Vorgängers abrücken und wieder bombastische Schlachten im Maßstab des Original-Dawn of War bieten. Und mehr noch: In der gezeigten Kampagnenmission hielten die Space Marines auf ihrem Vormarsch sogar kurzzeitig inne, um ein Hauptquartier und mehrere Fabriken vom Himmel zu werfen – es gibt also wieder Basisbau! Anscheinend werden Gebäude nun ohne Baueinheiten direkt geordert und geliefert. Was Bauoptionen und die Größe

des Technologiebaums angeht, will man sich aber trotzdem am Umfang des ersten Dawn of War orientieren. Genau richtig, finden wir! Auch die Ressourcen werden ganz klassisch durch Siegpunkte gesammelt.

Groß, größer, Elite

Während sich Dawn of War 3 bei Schlachtengröße und Spielgefühl auf den ersten Teil besinnen will, sollen die Eliteeinheiten einen Hauch von Dawn of War 2 einbringen. Vor jedem Gefecht stellen wir uns ein Trio aus solchen Elitetruppen frei zusammen. Die Kombination bestimmt unsere Strategie.



Back to the roots: Dawn of War 3 bringt Basisbau und dicke Schlachten zurück.



Der Imperial Knight gehört zu den größten Einheiten in der Seriengeschichte.

Ordensmeister Angelos ist etwa recht günstig zu rekrutieren und dominiert Schlachten schon früh. Das macht ihn zur idealen Wahl für aggressive Spieler. Pilotin Solaria mit ihrem Monstermech dürfen wir dagegen erst spät im Spiel für einen Batzen Moneten ins Feld beordern. Haben wir aber bis dahin durchgehalten, kann ihre Feuerkraft selbst einen aussichtslosen Kampf drehen.

Die Völker gewinnen an Tiefgang und Abwechslung, indem sie sich nicht immer gleich spielen, sondern sich mit der Elite-Zusammenstellung unserer Strategie anpassen lassen. Die Eliteeinheiten sollen außerdem für Rollenspiel-Motivation sorgen, weil sie für jede Schlacht Erfahrung sammeln und in zehn Stufen aufleveln. Diese Stufen tragen wir sogar über Spielmodi hinweg: Unseren Gabriel Angelos aus der Kampagne dürfen wir auch in den Mehrspielermodus führen.

Nur drei Völker?

Wohl größter Wermutstropfen in Dawn of War 3: Als erster Serienteil wird es mit nur drei Völkern veröffentlicht. Space Marines, Eldar und Orks sind drin, Chaos muss draußen bleiben – und wird uns als größter Warhammer-Schurke sicher fehlen. Was wir da-

für von den Space Marines bislang gesehen haben, machte einen spannenden Eindruck. Die Entwickler beschreiben ihre Strategie als »Die Speerspitze«: schnell, hart und gezielt zuschlagen, um den Feind zu überwältigen. Jedes Volk hat zudem eine Superwaffe. Bei den Marines ist das etwa ein orbitaler Laser, den wir frei steuern dürfen. Je mehr er zerstört, desto vernichtender, aber auch desto langsamer wird er.

In der Einheitenriege erkennen wir jede Menge alter Bekannter wieder: Cybot-Mechs metzeln sich mit Klauen und Flammenwerfer durch zerbrechliche Eldar-Banshees, Marines mit Laserwaffen zerlegen Illum-Zar-Panzer. Anders als die Eliteeinheiten sind reguläre Kämpfer aber weniger vielseitig und erfüllen daher eindeutige Rollen im Kampf.

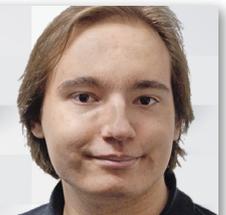
Mexican Standoff auf Acheron

So schade es ist, dass wir nur drei Völker kriegen, so hat Dawn of War 3 seinen Vorgängern an dieser Front auch etwas voraus: Wir dürfen in der Kampagne alle Parteien befehligen statt nur die Space Marines und müssen dafür nicht auf Addons warten. Die Kampagne will den Spagat schaffen, Veteranen mit anspruchsvollen Einsätzen zurück-

zuholen, aber gleichzeitig Neulinge in die Spielmechanik und in das Warhammer-Universum einzuführen. Bindeglied soll eine Story sein, die wir abwechselnd auf allen drei Seiten erleben. Auf dem Eisplaneten Acheron liegt eine mysteriöse Waffe, hinter der drei alte Bekannte her sind: Gabriel Angelos für die Blood Ravens, die Eldar-Runenprophetin Macha und Ork-Obermottz Gorgutz. Die jeweiligen Einsätze sollen sehr umfangreich ausfallen. Wir waren enorm angetan von unserem ersten Blick auf Dawn of War 3: Es sieht so aus, als hätten Relic genau die richtigen Elemente aus den beiden Vorgängern für den dritten Teil vermischt. ★



Maurice Weber
@Froody42



Dawn of War 3 war für mich die bislang beste Nachricht des Spielejahres 2016 – es müsste schon einiges passieren, um das noch zu toppen. Umso begeisterter war ich, dass eine meiner Lieblingsserien nicht nur fortgesetzt wird, sondern allem Anschein nach auch noch genau auf die richtige Weise: mit Basisbau, größeren Schlachten und coolen Helden und Supereinheiten! Obendrauf sieht Dawn of War 3 in Bewegung herrlich spektakulär aus. Einzige große Enttäuschung ist, dass mein Lieblingsvolk – das Chaos – mal wieder nicht vom Start weg dabei ist. Allmählich macht es den Blutgott doch mürrisch, ständig auf die Reservebank geschoben zu werden. Abgesehen davon klingt Dawn of War 3 aber nach einem enorm spannenden Strategiespiel – auch wenn noch einige Fragen offen bleiben. Allen voran, wie das Spiel außerhalb der Kampagne funktionieren wird, also welche Spielmodi es gibt und wie der Koopmodus genau aussieht. Aber ich wage da einfach mal ein wenig Optimismus. Denn alles, was ich bislang gesehen habe, sah klasse aus.



Die Space Marines dürfen mit Landungskapseln Verstärkung aufs Feld schießen.