

## Dawn of War 3 im Vorabtest

# GENRE-WAAAGHNIS

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **27.4.2017**  
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **? Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Klassische Echtzeitstrategie oder MOBA-Heldenverehrung? Oder beides in einem Spiel zusammenwerfen? Relic wagt den Genrespagat, mit spektakulären Resultaten. Dawn of War 3 ist im Vorabtest vielseitig, kurzweilig – und ganz schön fordernd.** Von Heinrich Lenhardt

Eins plus zwei ergibt drei oder: Dawn of War 3. Salopp gesagt hat Relic für den neuesten Teil der Strategie-Reihe die spielerischen Ausrichtungen des ersten und zweiten Serienteils in einen Topf gekippt: Basisbau und Einheitenproduktion aus dem ersten Spiel, sonderfähigkeiten-freudige Helden ähnlich wie in Teil zwei. Kräftig umrühren und mit frischer Grafik aufkochen, fertig ist das neue Echtzeitstrategie-Epos. Oder? Jeden Puristen wird der »Sowohl als auch«-Ansatz nicht beglücken. Wer an Dawn of War 2 vor allem seine kleinen Taktikschlachten schätzte, in dem wir mit jedem einzelnen Trupp sorgsam von Deckung zu Deckung eilten, der muss sich bei den bombastischen Massen-

schlachten von Teil 3 erst mal wieder eingewöhnen. Aber nachdem wir Dawn of War 3 ausgiebig spielen durften, können wir sagen: Die neue Mischung wirkt ausgesprochen unterhaltsam – und sehr wohl richtig fordernd! Wir sind in unserer Vorabversion jedenfalls ins Schwitzen gekommen, denn neben der Produktion und Steuerung einer Fülle von Standardeinheiten wollen auch Elite-Helden beaufsichtigt werden, deren Fähigkeitsvielfalt an MOBA-Spielfiguren erinnert.

#### Storykampagne mit Seitenwechsel

Die Einzelspielerkampagne von Dawn of War 3 umfasst 17 Missionen, zum ersten Mal in der Serie ziehen wir dabei abwechselnd

mit allen drei Fraktionen statt nur den Space Marines ins Feld. Ebenfalls zum ersten Mal in der Serie gibt es aber auch tatsächlich zum Start nur drei Parteien, bisher waren vier der Standard. Gerade das Chaos vermischen wir doch stark, dafür freuen wir uns über die so deutlich vielfältigere Kampagne. Auf jeder Seite steht eine Heldenfigur im Mittelpunkt: Gabriel Angelos auf Seiten der Space Marines, Macha bei den Eldar und Gorgutz als Star der Orks. Alle drei haben gewisse Probleme mit der jeweiligen Hierarchie. Gabriel respektiert seinen Vorgesetzten nicht, Gorgutz bekämpft einen Rivalen, Macha zweifelt am fanatischen Eifer der Eldar-Führungsebene. In gewisser Weise sind alle drei Storystars nonkonforme Draufgänger, die ihre eigenen Pläne verfolgen. So soll man sich auch ohne große Warhammer-Vorkenntnisse leicht mit ihnen identifizieren können. Aber wer diese Vorkenntnisse mitbringt, freut sich doppelt, denn alle drei Protagonisten traten schon im ersten Dawn of War auf. Die Suche nach einem Artefakt sorgt dafür, dass sich die Wege der drei Fraktionen immer wieder kreuzen. Es gibt Rivalitäten, gemeinsame Interessen – und einen Story-Twist in den letzten Kapiteln.

Acht längere Erzählsequenzen im edlen »animierte Standbilder«-Look vertiefen die Geschichte. Ansonsten erwarten uns eher sparsam inszenierte Dialoge während der Briefings, auch mitten in einer Mission kann es kurze Updates zu Spielfortschritt und neuen Aufgaben geben. Was die Inszenierung angeht, wäre hier mehr drin gewesen.



Einzelne Ork-Verbände nutzen Schrott für Upgrades. Gretchin-Bauarbeiter basteln mit dem Schotter sogar neue Einheiten für unsere Armee.



Bitterer Kampf um den Energiekern (rechts oben): Bei der entscheidenden Schlacht dieser Multiplayerpartie kommen Orbitalangriffe und Riesenwalker zum Einsatz.



Zwischen Turm-Buff und Effektwirkung vergehen einige Sekunden. Mit einem »Waaagh!« bestätigen die Orks, dass sie nun gestärkt sind.



Multiplayerpartien sind in drei Eskalationsphasen unterteilt, die verschiedene Spielweltparameter ändern.

Zwar war das noch nie die größte Stärke von Dawn of War, aber dafür sehr wohl von Company of Heroes! Hier bleibt Relic also hinter den eigenen Stärken zurück. Die Gesamtspielzeit der Kampagne soll bei rund 15 Stunden liegen, abhängig vom Können des PC-Strategen und des gewählten Schwierigkeitsgrads (leicht, normal oder hart). Die ersten fünf Missionen dienen der Einführung in die Spielmechaniken, zusätzlich gibt es einige optionale Tutorials für Einsteiger.

### Die Eldar: zuschlagen und abhauen

Die Story geht mit den Space Marines los, gefolgt von Orks und Eldar. Für diesen Artikel stürzen wir uns aber gleich mit den Eldar in die sechste Mission. Nach dem Briefing folgt die Wahl der drei Elite-Einheiten, die wir dann im Laufe des Einsatzes gegen die eigene Elitepunkt-Ressource aufs Feld beordern. Beim ersten Durchspielen sind diese heldenhaften Obermacker jedoch fest vorgegeben, erst beim wiederholten Absolvieren einer Mission sollen wir die Wahl zwischen mehreren Charakteren haben.

In der Mission kommandieren wir die Eldar im Kampf gegen die von der KI gesteuerten Space Marines. Unser erstes Missionsziel: zwei Funkstationen der Space Mari-

nes erobern. Dabei werden wir zur typischen Eldar-Spielweise ermutigt, also: viel flinkes »hit and run«, aber auch tarnen und den Feind mit Stealth-Einheiten überraschen.

### Erholungsportale bauen

Nachdem sich das zweite Spiel der Serie sehr auf Heldentaktik konzentrierte, gibt's bei Dawn of War 3 wieder Basisbau und Einheitenproduktion. Um die beiden Rohstoffe Requisition und Energie zu sammeln, müssen wir serientypisch Kontrollpunkte auf der Karte einnehmen und sie mit Generatoren versehen. Außerdem sollten wir sie mit Horchposten upgraden, die für Selbstverteidigungsmöglichkeiten sorgen. Die Kristallsänger, unsere Baumeistereinheit, brauchen wir auch immer wieder, um weitere Warpportale zu bauen. Die verleihen allen Eldar in der Nähe einen Temposchub und stärkere Schildregeneration. Also lieber schnell zuschlagen, den Gegner ärgern und rechtzeitig zurückziehen, um an einem Portal die Einheitenschilder wieder aufzufüllen.

Auf dieser Kampagnenkarte ist die Energie-Ressource etwas dünn gesät, was uns beim Vehikelbau einschränkt, aber die Infanterieauswahl ist auch nicht zu verachten. Viele Einheiten in Dawn of War 3 haben min-

destens eine aktivierbare Fähigkeit im Repertoire. Elites verfügen sogar über bis zu drei Sonderfähigkeiten und teils mehrere passive Eigenschaften noch dazu. Zu Beginn der Mission fühlen wir uns mit den flinken Banshee-Nahkämpfern ganz schön mächtig, die Gegner mit ihrem Kriegsschrei automatisch verlangsamen und besonders stark von Warpportalen profitieren. Errichten wir ein Forschungsgebäude, können wir oben drauf eine aktive Ansturmfähigkeit freischalten. Zu Beginn der Mission werden uns auch die Freuden des Anschleichens vermittelt. Wir entdecken einen ersten Posten der Space Marines, der mit einem Alarmmelder ausgestattet ist. Südlich davon befindet sich hohes Gras, in dem sich unsere Infanteristen verbergen können. Sind alle Truppen in Stellung, fällt der Stützpunkt unserem Überraschungsangriff zum Opfer.

### Trickreiches Elite-Trio

Inzwischen ist auch unsere Elite-Auswahl gewachsen. Los geht die Mission mit Storyheldin Macha, deren Speer wir in eine Gruppe von Gegnern werfen und dann andere Fähigkeiten auslösen, die rund um die Waffe wirken. Temporal Weave etwa versetzt die Feinde einige Sekunden lang in ein Stasis-

## Elitekader: Die Supereinheiten im Überblick

Diese 15 Elite-Helden waren Stand März 2017 in Dawn of War 3 spielbar, bis zur Veröffentlichung Ende April könnte die Personalauswahl weiter wachsen. Die Zahl in der lila Raute bei den Heldenporträts verrät, wie viele Elitepunkte es kostet, diese Einheit in einer Mission zu aktivieren. Die stärksten Modelle können somit erst in der Endphase einer Schlacht eingreifen – wer ganz ohne »billige«, früher verfügbare Elites plant, wird womöglich gar nicht so weit kommen.

### Eldar

<b>Waldläufer Ronahn</b> Nuker / Assassin (leicht)		Das Gewehr des Scharfschützen hat einen extralangen Lauf. Er feuert eine Salve über die gesamte Karte, die mehrere Infanteristen erwischen kann.
<b>Runenprophetin Macha</b> Crowd Control / Nuker (schwer)		Die Eldar-Storyheldin schleudert einen Speer, der zum Zentrum von Flächenfertigkeiten wird. Per Stasis nimmt sie Gegner zeitweilig aus dem Kampf.
<b>Jain Zar</b> Nuker / Assassin (leicht)		Das Triskele-Wurfgeschoss schnetzelt sich in Bumerang-Manier durch ganze Infanteriereihen und richtet auf dem Rückweg weiteren Schaden an.
<b>Phantomlord</b> Tank / Crowd Control (leicht)		Forsch anstürmender Nahkämpfer, der Gegner in seinem Weg zurückwirft und die Ghostglaive-Klinge vor sich in einem Kegel schwingt.
<b>Phantomritter</b> Nuker (mittel)		Der Riesenwalker öffnet einen Riss im Warp, um seinen verheerenden Energiestrahler abzufeuern. Per Sprungfähigkeit macht er sich an den Feind ran.

### Orks

<b>Weirdboy Zappnoggin</b> Nuker / Support (schwer)		Der Recyclingexperte macht Schrottplitter zum Schild oder formt damit eine Faust, die Gegner plättet. Sorgen Sie also immer für genug Schrott!
<b>Waaaghboss Gorgutz</b> Tank / Crowd Control (mittel)		Der Ork-Storyheld zieht gerne die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich, um die Überlebenschancen der anderen Verbündeten zu verbessern.
<b>Big Mek Wazmakka</b> Support (schwer)		Dieser Beschwörer formt aus der Ressource Geschütztürme. Per Traktorstrahl kann er sowohl Verbündete als auch Feinde zu sich heranziehen.
<b>Mad Dread</b> Tank (leicht)		Der Walker buddelt sich ins Erdreich, um Feinde zu überraschen. Verbündete können seine Tunnel eine Zeitlang als Abkürzung nutzen.
<b>Beauty Da Morkanaut</b> Tank / Support (schwer)		Wuchtige Schönheit (für Ork-Verhältnisse), die Schüsse mit einem Energiefeld absorbieren und ihre Metallklaue abfeuern kann.

### Space Marines

<b>Kill Team Ironmaw</b> Assassin (mittel)		Der Infanterietrupp hat die Wahl zwischen verschiedenen Waffen. Vortex-Granaten verlangsamen Gegner und richten Schaden über Zeit an.
<b>Skriptor Jonah Orion</b> Support / Crowd Control (schwer)		Mit den Blitzen seines Familiars beschädigt er Gegner und beschleunigt Verbündete. Wird es brenzlich, schützt ihn eine beschworene Steinbarriere.
<b>Gabriel Angelos</b> Nuker / Crowd Control (mittel)		Der Storyheld der Space Marines ist ein agiler Bursche, der übers Schlachtfeld hüpfet und bei der Landung Gegner zurückwirft und betäubt.
<b>Sturmterminatoren</b> Tank / Crowd Control (leicht)		Robuste Nahkampftruppe, deren Teleportfähigkeit nützlich ist, um gepanzerte Einheiten oder Gebäude schnell auszuschalten.
<b>Imperial Knight Solaria</b> Nuker (mittel)		Titanischer Walker, der mit Gattling-Kanonen und Ironstorm-Raketen erheblichen Flächenschaden anrichtet. Wird bei Überhitzung langsamer.

feld, um derweil ungestört mit anderen Einheiten fertigzuwerden. Trägt Macha ihren Speer bei sich, wirkt der Effekt um sie herum. Hat sie ihn aber gerade geworfen, trifft er alle Feinde zwischen ihr und der Waffe. Die Elite-Einheiten sind durch die Bank ebenfalls reich gestaltet, es macht richtig Spaß, ihre einzigartigen Tricks voll auszunutzen. Zweite im Elite-Bunde ist Banshee-Fürstin Jain Zar, deren Triskele sich in Bumerang-Manier durch ganze Gegnergruppen fräst und dann zu Frauchen zurückkehrt. Oder Jain Zur fegt mit ihrer Sprungfähigkeit los, um das Ding im Flug aufzufangen und dabei noch Blitze in alle Richtungen zu feuern. Erst in der zweiten Hälfte der Mission haben sich genug Elitepunkte angesammelt, um auch den riesigen Phantomlord-Mech anzufordern. Dessen Ansturm wirft im Weg stehende Gegner zurück und mündet in einen Schwertschwung, nach dem kein Gras mehr wächst. Mit ihren teils kombinierbaren Fähigkeiten, die erst nach einer Abklingzeit wieder einsetzbar sind, erinnern die Elites an MOBA-Helden. Aber sie führen uns nicht alleine zum Sieg. Selbst der stärkste Held in Dawn of War will noch von einer schlaue zusammengestellten Armee unterstützt werden und eignet sich seinerseits besonders gut für bestimmte Strategien. Eldar-Waldläufer Ronahn beispielsweise ist Experte im Ausnutzen von Tarnung und damit besonders geeignet für Spieler, die fiese Hinterhalte abziehen wollen. Das Austüfteln von Kombinationen ist taktisch sehr reizvoll.

#### Umzugsstress und Seelenwanderung

Eine weitere Eldar-Spezialität wird einem als Aufgabe während dieser Mission nahegelegt: Die ganze Basis kann umziehen, ein Gebäude nach dem anderen teleportiert sich. Wir brauchen lediglich eine Sichtlinie zum neuen Zielort, dafür reicht ein Aufklärer. Wie jeder Umzug hat auch die Eldar-Umsiedlung ihre Tücken, der Transfer dauert pro Gebäude ein Weilchen, und wir müssen unsere Truppen aufteilen: Wer bleibt zur Sicherung des Ausgangspunkts zurück, wen beordern wir schon an die neue Basisposition? Hilfreich dabei sind auch Portalwege zwischen verschiedenen Gebäuden. Nicht all diese Mechaniken sind neu, ähnliche Kniffe beherrschten die Eldar schon im ersten Teil. Aber sie sorgen auch für schöne strategische Möglichkeiten, die jedem Volk ein ganz eigenes Gefühl geben.

Etwas später wird es Zeit für die letzte Aufgabe in dieser Mission, den Sturm auf das Hauptquartier der Space Marines. Vorher aber noch einen kleineren Außenposten plattmachen, aus dem immer wieder nervige Kampfeinheiten auf unsere Stellungen vorrücken. Unsere Eldar-Armee verfügt inzwischen über Phantomklingen-Nahkämpfer, die dank Forschung die Fähigkeit Seelenrückruf wirken können. Ihre Seelen verlassen den Körper, flitzen zum Hauptquartier zurück und reinkarnieren dort mit voller Gesundheit (wenn auch fernab des Schlachtfelds). Doch



Schlechte Aussichten für die Eldar-Baukunst. Die Orks rücken hier mit Truppentransport-Lastern und ihrer brandgefährlichen Eliteeinheit Weirboy Zappnoggin an.

wir fürchten die Whirlwind-Artillerie der Space Marines, die aus der Entfernung unsere Infanteristen aufreißt. Eine Vorhut von Shadow Spectres kriegt den ersten Panzer klein. Die Space Marines kontern mit Infanterie, doch wir ziehen die Spectres rasch zum nächsten Portal zurück, um mit Banshee-Nahkämpfern aufzurücken.

#### Kämpfen, kontern, Basis knacken

Schnelle Attacken, dann Rückzug zum Reagieren, so schwächen die Eldar die Basisverteidiger und halten die eigenen Verluste gering. Durch Zerstörung von Produktionsgebäuden erschweren wir den Nachschub der Space Marines. Es kommt aber auch zu Rückschlägen, immer wieder unterbrechen die von Raketenrucksäcken angetriebenen Assault Marines unsere Sonderfähigkeiten. Das Schlachtengetümmel mit Dutzenden von Einheiten ist beachtlich, dazu kommen ja noch die Elites. Wir sind nicht nur mit der Steuerung der eigenen Helden beschäftigt, sondern müssen auch auf die Aktivitäten der gegnerischen Eliteeinheiten achten. Dawn of War 3 brennt vielleicht ein ansehnliches Spektakel ab, ist aber längst kein Grafikblender: Trotz der MOBA-artigen Helden hat es das Herz eines anspruchsvollen Echtzeitstrategiespiels, in dem kluge Planung genauso gefragt ist wie schnelle Reaktionen in der Hitze des Gefechts. Nach einer Dreiviertelstunde ist die Schlacht geschlagen: Der Erfolg der

Eldar lockt Gabriel aus der Versenkung, in der nächsten Mission geht es dann auf Seiten der Space Marines weiter. Doch wir begeben uns gleich ins zehnte Kapitel der Kampagne, um mit Schrott und Waaagh zu spielen.

#### Die Orks: schrottige Wirtschaft

Grün, grob, gewalttätig, etwas unterbelichtet, aber auch lustig und liebenswert – diesen Ruf genießen die Orks von Warhammer 40.000, eine typische »Masse statt Klasse«-Fraktion mit zusammengestümpelter Rumpeltechnologie. Und ausgerechnet diese Orks sind die wohl anspruchsvollste Fraktion in Dawn of War 3. Orks sieht man eher selten in BWL-Semestern, aber sie haben dank der Zusatzressource Schrott die anspruchsvollste Wirtschaft im Spiel. Wenn Einheiten oder Gebäude vernichtet werden, lassen sie glühende Schrotthäufchen auf dem Schlachtfeld zurück, mit denen die grünen Jungs einiges anfangen können.

Einzelne Ork-Einheiten plündern den Schrott ähnlich wie die GLA aus Command & Conquer: Generals, um individuelle Verbesserungen freizuschalten. Der Deffkopta-Flieger kriegt dann beispielsweise eine Kreissäge vorne dranmontiert, um eine spezielle Bodenattacke auszulösen. Das spielt sich klasse und passt wunderbar zum Charakter des Volks. Genauso wie die Tatsache, dass ihre mit Schrott und Spucke zusammengehaltenen Basteleien weniger Trefferpunkte



Maurice Weber  
@Froody42



Die meisten Neuerungen funktionieren, das Spiel schafft für mich eine gute Balance aus Massenschlachten, in denen die Helden und Eliteeinheiten eine angemessene zentrale Rolle zu spielen, ohne so wichtig zu sein, dass alles andere wegfällt. Keine Frage, Dawn of War 3 ist mehr RTS als MOBA. Hier wollen Außenposten errichtet, Ressourcenpunkte erobert und Armeen in cleveren Manövern dirigiert werden. Der durchaus MOBA-inspirierte Spielmodus und die mächtigen Heldenfähigkeiten stören mich dabei nicht. Schlacht um Mittel Erde, Dawn of War 2 und Warcraft 3 setzten alle auf Helden als zentrales Spielelement und gehören zu meinen liebsten Strategiespielen. Trotzdem ist Dawn of War 3 nicht der perfekte Wunschtraum aller Serienfans. Gerade, wer die kleineren Gefechte des zweiten Teils mochte, wird hier kaum auf seine Kosten kommen. Aber Dawn of War 3 hat dafür seine eigenen Stärken.

haben. Immerhin: Sind Grots in der Nähe, lassen sich die Konstrukte flugs reparieren.

#### Gewaaaghter Turmbau

Auch bei der Forschung gehen die Orks eigene Wege, ihr Tech-Level hängt davon ab, die Karte mit Waaagh-Türmen zu überziehen. Davon können wir bis zu fünf aus dem Boden stampfen und sie haben zwei beachtliche Nebenwirkungen: Zum einen spucken sie in regelmäßigen Abständen Schrottsalven aus, zum anderen können sie Ork-Einheiten stärken. Deshalb ist es nützlich, mindestens einen Waaagh-Turm in der Nähe der Angriffsfront zu haben und sie nicht alle zur gefahrfreien Schrottproduktion fernab beim Hauptquartier zu bündeln. Ähnlich wie bei den Eldar mit ihren Warpportalen stehen Mobilität und offensives Bauen im Mittelpunkt: Dawn of War 3 ist kein Spiel für Schildkröten-Liebhaber, die sich am liebsten hinter hohen Mauern verschanzen und auf die Gegner warten wollen. Aber der Ge-



Baueinheit Bonesinger erweitert die Eldar-Basis um eine weitere Produktionsstätte, davon kann man bekanntlich nie genug haben.



Der klapprige Look einer Ork-Basis. Waaagh-Türme spucken immer wieder glühende Schrotthäuflein aus.



In Mission 14 müssen die Space Marines zunächst in langwieriger Fleißarbeit Colossus-Portale der Eldar vernichten.



Am Ende stellt sich ihnen ein Wraithknight (rechts) entgegen – es kommt zum Titanenduell mit Imperial Knight Solaria (links).

bäudebau spielt strategisch eine wichtige Rolle, weil jedes Volk davon profitiert, Außenposten an Schlüsselpunkten zu haben.

### Mit Traktorstrahl und Killerklaue

Unter den drei Elite-Einheiten dieser Mission befinden sich auch regelrechte Schrottspezialisten. Weirboy Zappnagin macht aus der Ressource einen Schild, schießt scharfe Splitter oder lässt eine Faust aus Altmetall vom Himmel niederfahren. Der verrückte Wissenschaftler Big Mek Wazmakka kann mit seinem Traktorstrahl Freund und Feind übers Schlachtfeld ziehen und zusätzlichen Schrott aus dem Planetenorbit regnen lassen, mit dem er dann temporäre Geschütztürme formt. Dritter im Bunde ist Ork-Storyhauptfigur Gorgutz, der per mechanischer Klaue zu seinem Zielpunkt springt und im Umkreis für Schaden und Spotteffekt sorgt. Auch diese Mission läuft darauf hinaus, dass wir ein feindliches Hauptquartier erobern. Dazu bufen wir unsere Krieger am nächsten Waaagh-Tower und setzen schräge Ork-Spezialitäten wie Bomben-Squigs ein, wuselige Minimons-

ter, die bei Feindkontakt explodieren. Der taktische Einsatz der diversen Heldenfähigkeiten erfordert einiges an Aufmerksamkeit, erst die Orbital-Superwaffe der Orks gibt den Eldar den Rest. Die Roks sorgen im Zielgebiet für einen beharrlichen Steinschlag, gekrönt von einem extra-dicken Gesteinsklumpen. Interessant: All diese Superwaffen lassen sich kontern. Der Signalgeber für die Roks heftet sich etwa an die erste Einheit, die mit ihm interagiert – das kann ein Freund oder ein Feind sein, beide Spieler haben also die Chance, den Einschlagsort zu beeinflussen! Trotzdem machen die Fähigkeiten auf uns noch einen etwas zu mächtigen Eindruck, besonders der Psisturm der Eldar könnte noch etwas Feintuning vertragen.

### Die Space Marines: High-Tech-Wucht

Kampagnemission 14 ist ein alter Bekannter: Der Kampf von Gabriel Angelos Streitkräften gegen die Eldar auf dem Planeten Acheron war bereits bei der Spielenthüllung 2016 zu sehen, wir haben das auch schon auf der Gamescom gespielt. Bei den Space

Marines weiß man, was man hat: Spitzentechnologie mit Durchschlagskraft. Sie sind die konventionellste der drei Fraktionen, aber keineswegs langweilig. Per Drop Pods werfen sie Verstärkung direkt an der Front ab und ihre Elites haben es wirklich in sich.

Unübersehbarer Star ist Imperial Knight Solaria, deren riesiger Mech mit Flächen-schadenfähigkeiten und dicker Rüstung Furcht und Schrecken verbreitet, aber arg langsam übers Schlachtfeld stapft. In Mission 14 wird sie von den Assault Terminators verstärkt, einem Infanterie-Squad, das teleportieren kann und vor allem gegen gepanzerte Gegner oder Gebäude effektiv ist. Dritter im Bunde ist Storyheld Gabriel Angelos, der mit seinem Dämonenhammer, der Faust Gottes gut dafür geeignet ist, Fähigkeiten der Feinde zu unterbrechen.

### Showdown der Kolosse

Bei den Space Marines warten einige sehr starke Vehikel im Endbereich des Tech Trees, der Bau von Arsenal (Forschung) und Kapelle (High-Tech-Produktionsstätte) lohnt sich.



Eliteeinheiten alleine gewinnen keine Multiplayerschlacht, hier wird eine stattliche Ork-Armee produziert.

So plätten wir einen Eldar-Stützpunkt nach dem anderen, bis es zum Showdown vor dem Eingang zu einem Tempel kommt. Hier schickt die KI einen riesigen Phantomritter in die Schlacht, genau die richtige Krugenweite für unsere Solaria. Der Schlagabtausch der Giganten, um die Dutzende von kleineren Einheiten wuseln, kann sich sehen lassen. Dawn of War 3 ist ein Spiel der blitzenden Laser, fetten Explosionen und fein animierten Figuren. Wenn dann bei einer Multiplayerpartie mit sechs Spielern noch mehrere Orbital-Waffen gleichzeitig eingesetzt werden, muss man schon etwas aufpassen mit der Übersicht – der Staunfaktor ist aber unbestritten.

### Genug Abwechslung beim Missionsdesign?

Die erlebten Kampagnenkapitel demonstrierten die spielerischen Eigenheiten der drei Fraktionen, doch der Missionsablauf wirkt recht ähnlich: Ressourcen sichern, Aufbauphase, gegnerische Stellungen heimsuchen. Es soll in der kompletten Kampagne aber auch eine Reihe von anderen Einsätzen geben, die von der Grundlinie abweichen. Zum Beispiel Missionen, in denen man nur mit Elite-Einheiten spielt oder in denen andere, besondere Umstände herrschen. Außerdem bemüht sich Relic auch im Rahmen von Eroberungseinsätzen um Abwechslung. In der Eldar-Mission schleichen wir zu Beginn viel herum und kundschaften den Gegner aus, bevor es dann zur Sache geht. Innerhalb der Mission ändert sich so der »Rhythmus« des Spiels.

### Des Multiplayers Kern

Zur Veröffentlichung von Dawn of War 3 wird es nur einen Mehrspielermodus namens Power Core geben, den dafür in den Teilnehmervarianten 1v1, 2v2 und 3v3 samt passender Kartengrößen. Wer sich nicht gleich in Schlachten mit menschlichen Gegnern traut, darf den Modus auch alleine mit KI-Gegnern und -Verbündeten spielen. Die Aufgabenstellung erinnert an das schrittweise Vorrücken in MOBA-Partien: a) Schildgenerator zerstören, b) Geschützturm zerstören,

c) Energiekern vernichten. Das versuchen sich beide Teams gegenseitig anzutun und zetteln dabei Scharmützel um Ressourcenpunkte an, denn auch im Multiplayer gibt es Basisbau und Einheitenproduktion. Verbündete teilen sich zwar ihre Ressourcen, aber nicht die Gebäude. Bei den Völkern herrscht freie Wahl, theoretisch kann ein Team auch aus drei Ork-Spielern bestehen (die sich dann gegenseitig beim Schrott bedienen).

### Elite-Levels und Schädel-Währung

Für weitere Individualisierung sorgt die Wahl zwischen Doktrinen genannten passiven Boni. Einige sind frei für unsere Armee wählbar, andere sind an den Einsatz bestimmter Helden gebunden. Ist zum Beispiel bei den Space Marines Gabriel Angelos dabei, dann heilen Drop Pods Einheiten im Landeplatzumkreis. Die Auswahl an Doktrinen wächst allmählich, indem wir unsere Elite-Einheiten bis zu Stufe 10 hochleveln. Je aktiver ein Held während einer Mission ins Kampfgeschehen eingreift, desto mehr Erfahrungspunkte erhält er am Ende. Dabei gibt es keinen Unterschied zwischen Einzelspieler- und Multiplayermodi. Wir können also durch Kampagne oder KI-Scharmützel unsere Lieblings-Elites hochpäppeln, bevor wir uns mit ihnen in den Multiplayer wagen – oder umgekehrt. Das macht das wiederholte Spielen von Kampagnenmissionen reizvoller.

### Abschließender Balanceakt

Das Spielgeschehen fühlt sich straff, direkt und – trotz mancher Effektorgie – gut nachvollziehbar an. Bis zur Veröffentlichung bleiben nur noch wenige Wochen, in denen Relic Daten und Feedback aus dem Beta-Test verwertet. Balancefragen gibt es schließlich zu genüge: Sind manche Eliteeinheiten zu mächtig, wie wirken sich Levelunterschiede auf die Multiplayer-Spielbalance aus? Außerdem hoffen wir, dass die Auswahl an Multiplayer-Spielvarianten nach dem Launch erweitert wird. Dann ergibt eins plus zwei vielleicht nicht nur drei, und Dawn of War 3 schafft es, mehr als die Summe seiner spielerischen Teile zu sein. ★



Schrott sei Dank haben die Ork-Deffkoptas durch fleißiges Schrottsammeln ein Kreissägen-Upgrade bekommen, das diese Bodenattacke erlaubt.



Heinrich Lenhardt  
@hlenhardt

Echtzeitstrategie lebt davon, dass es eigentlich immer zu viel zu tun gibt. Und in dieser Hinsicht kennt Dawn of War 3 keine Zurückhaltung. Ja, es hat Gebäude, Einheitenproduktion und Ressourcensystem, aber das Gameplay ist auf Offensive und Mobilität ausgerichtet – sorry, liebe Wirtschaftsexperten und Bauherren. Die Elites sind zum Teil richtig komplex, ihre Fähigkeiten erfordern taktische Handarbeit. Zugleich mangelt es nicht an interessanten Standardeinheiten mit Sonderfähigkeiten. Die drei Fraktionen haben ihren eigenen Stil, wobei die Orks am meisten überraschen. Das Mikromanagement bei der Schrottverwertung ist eigentlich nicht mein Ding, aber Bastelflexibilität und Waaagh-Gaudi sind mal was anderes. Prima, dass Dawn of War 3 eine Solokampagne bietet, deren Story auch für Novizen nachvollziehbar ist. Und das Spektakelpotenzial der Schlachten ist hoch, selbst die »kleinen« Einheiten haben feine Animationen und Effekte. Greifen dann noch Elite-Walker ins Geschehen ein, ist die Zerstörungssorgie perfekt.

## WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR 3

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 3GHz / Phenom II X4 805  
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6959  
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 3GHz / AMD FX-6350  
Geforce GTX 770 / Radeon RX 790  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- spektakuläre Grafikeffekte
- detaillierte Einheitenanimationen
- imposante Riesen-Mechs
- stilvolle Zwischensequenzen
- nicht alle Missionen haben Cutscenes

### SPIELDESIGN



- sehr unterschiedliche Fraktionen
- Mischung aus klassischem RTS und MOBA
- Elitehelden und Doktrin-Boni
- abgespreckte Upgrades und Basen
- Missionen auf Dauer abwechslungsreich?

### BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- Einige Eliteeinheiten zu mächtig?
- Zu steile Lernkurve für Einsteiger?
- Elite-Levelvorteile im Multiplayer-Modus?
- Alle Völker und Strategien gleich gut?

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Warhammer-40K-Universum
- kein Vorwissen nötig
- pro Fraktion ein eigener Storyheld
- wechselnde Perspektive während Kampagne
- Stören ständige Seitenwechsel die Stimmung?

### UMFANG



- 17 Kampagnenmissionen
- Multiplayer auch gegen die KI spielbar
- Langzeit-Motivation durch levelnde Eliteeinheiten
- Doktrinen zum Experimentieren
- nur ein Multiplayermodus

### FAZIT

Forderndes Echtzeitstrategie-Smörgäsbord, das Armeenaufbau und MOBA-mäßige Helden kombiniert.

