

## Dawn of War 3

## FLOTTER DREIER

Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: Sega Entwickler: Relic Entertainment Termin: 27.4.2017 Sprache: Englisch, dt. Untertitel  
 USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 25 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam)

Auf DVD: Test-Video



GameStar  
Gold-Award

## Sechs lange Jahre haben wir auf Dawn of War 3 gewartet. Aber es hat sich gelohnt!

Von Maurice Weber

Nach der Pleite von Publisher THQ war eine Weile unklar, ob es mit Dawn of War je weitergehen würde. Aber wie uns der Imperator lehrt: Gesegnet sei der Verstand, der zu klein für Zweifel ist! Aber was ist Dawn of War 3 nach all der Wartezeit denn nun überhaupt für ein Spiel geworden? Schon mit dem zweiten Teil bewies die Serie, dass sie keine Scheu hat, sich komplett neu zu erfinden, nämlich von den klassischen Massenschlachten mit Basenbau des ersten Teils hin zu kleineren taktischen Scharmützeln. Das dritte Dawn of War kehrt diesen Trend wieder um und zurück zu seinen Wurzeln. Ob Ihnen das gefallen wird? Nun, das hängt ganz davon ab, warum Sie eigentlich Echtzeitstrategie spielen. Wollen Sie wieder ein RTS, in dem epische Schlachtenstimmung im wahrsten Sinne des Wortes großgeschrieben wird? In dem mächtige Armeen in spektakulären Kämpfen aufeinanderprallen, titanische Supereinheiten eine Schneise durch den Feind schlagen und legendäre Helden auf dem Feld Geschichte schreiben? Ein Spiel, das Sie sehr wohl strategisch fordert, aber in dem sie auch keine seitenlangen Techtrees auswendig lernen oder 150 Aktionen pro Minute draufhaben müssen, um überhaupt mithalten zu können? Und das alles am besten noch in einem großartigen Universum mit Fraktionen voll sprühender

Persönlichkeit – kurz, ein Spiel wie Schlacht um Mittelamerika oder das erste Dawn of War? Dann lesen Sie jetzt weiter!

### Die Elite der Echtzeitstrategie

Herz von Dawn of War 3 sind unsere Elite-Einheiten. Neun gibt's pro Volk, drei wählen wir vor jeder Partie aus – außer in manchen Kampagnenmissionen, die uns Charaktere vorgeben. Von Story-Helden über besonders starke Trupps wie Terminatoren bis hin zu riesigen Wolkenkratzer-Mechs steht ein angenehm breites Repertoire zur Verfügung. Sie bestimmen Fokus und Spielfluss einer Partie. Zu Beginn ziehen wir noch mit wenigen Trupps aus Fußsoldaten übers Feld und versuchen, uns die verstreuten Ressourcenpunkte zu sichern. In diesen Scharmützeln zählt jeder Trupp, ein gut platzierter Granatenwurf von unseren Standard-Infanteristen kann bereits kampentscheidend sein. Dann rufen wir unsere erste Elite-Einheit und der Schwerpunkt verlagert sich, jetzt haben deren Fähigkeiten oberste Priorität.

Die Helden sind durch die Bank interessant konzipiert, sie erfüllen alle eigene strategische Rollen und ihre Fähigkeiten greifen schlaue ineinander. Eldar-Prophetin Macha kann etwa Feinde in einem Kreis um sich herum in Stasis frieren oder alternativ ihren Speer zum Zielort schleudern, um anschließend eine Stasis-Linie zwischen sich und ihrer Waffe zu ziehen. Und weil wir die Punkte, mit denen wir unsere ausgewählte Elite überhaupt erst rufen, nur sehr langsam aufs Konto kriegen, kommt eine weitere interes-

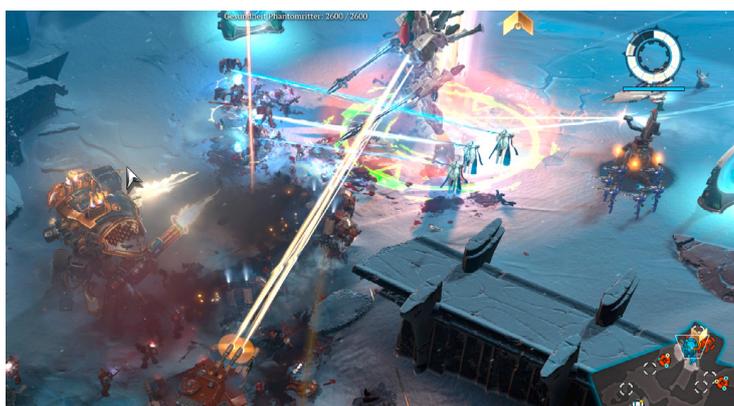
### Online-Zwang?

Die Release-Fassung lässt uns anders als unsere Testversion bei einem Internet-Verbindungsabbruch weiterspielen, nur Elite-Erfahrung und Schädel können wir offline nicht verdienen. Geht die Verbindung länger als 90 Sekunden verloren, erhalten wir die Wahl, ob später online weitermachen oder ohne Belohnungen fortfahren wollen.

sante strategische Dimension dazu: Nehmen wir drei günstige Helden mit und machen früh Druck? Oder hoffen wir, lange genug auszuhalten, bis wir das Spiel mit unserem Supermech beenden können?

### Von Kampf und Basen

Im Lauf der Partie wird der einzelne Soldat zunehmend unwichtiger, sein Tod von einer Tragödie zu einer Statistik. Unsere Armee ist so groß, dass wir gar nicht mehr die Zeit haben, jeden einzelnen Trupp punktgenau Granaten schleudern zu lassen. Dafür betreten immer teurere Einheiten wie Cybot-Mechs und stetig eindrucksvollere Elite-Truppen das Feld. Sie können ganze Kompanien ausradieren, aber ein Verlust wiegt auch ungleich schwerer. Und weil selbst der stärkste Bot schnell ins Gras beißt, wenn er ein paar Raketen schluckt, verkommt Dawn of War 3 trotzdem nie zur reinen Eliteschlacht. Es bleibt das ganze Spiel über enorm wichtig,



Der Eldar-Phantomritter bewacht unser Ziel, wir brennen ihm das Orbital-Bombardment und die Gatlings unseres eigenen Riesenmechs auf den Pelz.



An diesem strategisch günstigen Flaschenhals brechen wir mit unserem Gargbot den Ansturm eines rivalisierenden Orkbosses.



Zerstören Sie das exponierte feindliche Geschütz  
Verteidigen Sie Ihr exponiertes Geschütz

00:23:57

Eskalationsphase 3

Zerstören Sie das exponierte feindliche Geschütz

[Feinde enthüllt]  
[Unter Beschuss!]

Im Multiplayer müssen wir einen Schildgenerator, dann diesen Wachturm und zuletzt den Energiekern in der gegnerischen Basis einäschern.

eine ausgewogene Armee zusammenzustellen und seine Truppen schlau zu positionieren. Aber wir müssen nicht so viel Micromanagement leisten wie etwa in Starcraft, weil stets einige besonders wichtige Einheiten aus dem Getümmel herausragen. Diesen Spagat aus Massenschlachten und Elite-Schlüsseleinheiten schafft Dawn of War 3 mit Bravour, er sorgt für gleichermaßen anspruchsvolle wie spektakuläre Schlachten.

Nicht zu komplex, aber anspruchsvoll – dieser Maxime folgt Dawn of War 3 auch bei Wirtschaft und Basisbau. Ressourcen sammeln wir serientypisch, indem wir Punkte auf der Karte einnehmen und diese mit Generatoren und Upgrades bestücken. Basisbau beschränkt sich auf eine Handvoll Fabriken und Kasernen. Der Gedanke ist klar: Hier sollen wir uns nicht mit Dutzenden Arbeitern und Sammlern herumschlagen, es geht um die Kämpfe! Wir müssen uns schlau über die Map bewegen, Schlüsselpunkte erobern und sie clever absichern. Dazu hat jedes der drei Völker ein ganz eigenes Arsenal

an Tricks. Die Eldar dürfen ihre Gebäude teleportieren und sogar Portale zwischen zwei Strukturen ziehen, um ihre Truppen dorthin zu bringen, wo's grade brennt. Die Space Marines hämmern Verstärkung per Abwurfkapsel direkt ins Getümmel. Und die Orks plündern nicht nur Schrott vom Feld, um damit ihre Jungs aufzurüsten (die GLA aus Generals lässt grüßen!), sondern zimmern aus Panzerwracks sogar im Kampf neue Mechs!

#### Nicht nur ein Upgrade

Eine Serientradition haben wir aber doch schmerzlich vermisst: die Upgrades! In den Vorgängern konnten wir fast jede Einheit individuell mit verschiedenen Waffen, Truppführern und anderen Verbesserungen bestücken. In Dawn of War 3 gibt es nur noch ein einziges Forschungsgebäude mit einer Handvoll Verbesserungen. Nicht einmal unsere Helden können wir aufrüsten, dabei hätte das perfekt ins Elite-Spielkonzept gepasst! Sie leveln nur nach einer Partie auf und schalten damit Belohnungen wie Skins

oder die Ingame-Währung Schädel frei. Das motiviert, ist aber nicht das Gleiche.

Mit Schädeln (die's übrigens nicht für Echtgeld gibt, keine Sorge!) schalten wir neue Elites und die Doktrinen frei. Das sind globale Boni, von denen wir ebenfalls vor jeder Schlacht drei auswählen. Sie verleihen meist Einheiten neue Fähigkeiten, zum Beispiel einen Schild für unsere Predator-Panzer. Ein nettes System, aber unspektakulär; die Upgrades während der Schlacht aus dem ersten Dawn of War kann es nicht ersetzen. Die Völker fühlen sich damit trotz ihrer unterschiedlichen Ausrichtungen dünner an als früher – doppelt schade, da es zum ersten Mal in der Serie zum Launch nur drei gibt statt vier wie in den Vorgängern.

#### Kampagne wie früher

Überhaupt nicht dünn fühlt sich dafür die Kampagne an. Falls Sie bei all dem Gerede über Helden an eine Rollenspiel-Kampagne wie in Dawn of War 2 gedacht haben: Weit gefehlt! Auch hier kehrt der dritte Teil zurück



Serientypisch müssen wir solche Punkte erobern, um Anforderungspunkte und Energie aufs Konto zu bekommen.



Wir ziehen alle Register: Unser Phantomritter stellt den gegnerischen Morkanaut, der Psi-Sturm räumt mit den Fußsoldaten auf.



**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge



In Dawn of War 2 habe ich samt Addons locker 100 Stunden gesteckt. Ich liebte den Fokus auf wenige Helden, die Rollenspiel-elemente und die zwar kleinformatischen, aber dafür wunderbar taktischen Scharmützel mit wenigen Einheiten. Entsprechend gehörte ich beim dritten Teil eher zur Skeptiker-Fraktion. Umso positiver jetzt meine Überraschung: Die Elite-Einheiten wurden nicht wie von mir befürchtet zu Massenschlacht-Statisten degradiert, sondern sind nach wie vor spielentscheidend. Und rein atmosphärisch wirken sie sogar nochmal eine ganze Ecke mächtiger, weil sie – clever eingesetzt – nicht nur ein paar Orkhorden zerbröseln, sondern gleich halbe Armeen in sämtliche Einzelteile zerlegen. Ein Sonderlob hat sich Relic außerdem für die Kampagne verdient. Der Fraktions- und Perspektivwechsel klappt besser als gedacht und sorgt dafür, dass mir Space Marines, Orks und Eldar gleichermaßen ans Herz wachsen. Umso bedauerlicher, dass es keine deutsche Vertonung gibt. Auch die Internetpflicht wird einige Warhammer-Fans vom Kauf abhalten. Diese zwei Kritikpunkte ändern aber nichts daran, dass ich seit Starcraft 2: Wings of Liberty nicht mehr so viel Spaß mit einer Strategiekampagne hatte. Mission erfüllt, Dawn of War lebt!

zur guten alten Schule – will sagen, ein ganz klassischer RTS-Feldzug aus 17 Storymissionen. Die Einsätze dauern gern mal eine Dreiviertelstunde oder gar länger und laufen fast alle in mehreren Phasen ab. Ein Beispiel: Im fünften Level gehen wir zunächst mit einer kleinen Horde Orks auf Plünderzug und zimmern neue Mechs aus Schrott. Dann stürmen wir das Lager eines feindlichen Anführers, bringen ihn in einem Bosskampf zu Fall und reißen seine Gebäude an uns. Die müssen wir danach gegen Angriffswellen vertei-



**Maurice Weber**  
@Froody42



Ob es überhaupt je ein Dawn of War 3 geben würde, stand lange Zeit in den Sternen, und dann traute sich Relic beim Spielprinzip auch wieder einige gewagte Veränderungen wie den neuen Multiplayermodus. Und tatsächlich wird dieses Spiel wohl nicht jedem gefallen – aber es ist genau meine Art von RTS! Spektakulär, ohne anspruchslos zu sein, und spannend, ohne in Stress auszuarten. Seine Helden und Super-einheiten an der Spitze von riesigen Armeen sind beste Zutaten für die eindrucksvollen und doch fordernden Schlachten, die ich an diesem Genre so liebe.

Wer sich für diese Art von Strategie begeistern kann und etwa Schlacht um Mittelde mochte, der wird auch hier voll auf seine Kosten kommen. Wer lieber die kleineren Taktikgefechte eines Dawn of War 2 oder die knallharte E-Sport-Rasanz eines Starcraft 2 mag, der muss sich bei Dawn of War 3 umgewöhnen. Auch wenn ein paar Punkte auf meiner Wunschliste zum wirklich perfekten Warhammer-Paket noch fehlen: Mindestens ein viertes Volk sollte schon noch her, und der letzte Widerstand oder ein anderer Koopmodus würden hier wunderbar passen. Aber jetzt freue ich mich einfach erst mal, dass Dawn of War so eine triumphale Rückkehr feiern konnte.

digen, und zuletzt packen wir das Übel an der Wurzel, indem wir gegen das Camp des zweiten Feindbosses ausrücken – klasse!

Das genannte Beispiel zeigt aber auch den einen Haken am Missionsdesign: Es läuft doch recht oft am Ende darauf hinaus, eine möglichst große Armee auszuheben und in die Feindbasis zu stampfen. In der Mitte geht der Kampagne daher ein wenig die Puste aus – aber sie fängt sich schnell wieder und zieht bis zum furiosen Finale so gar nochmal an! In der zweiten Hälfte sind

wir auch häufiger mal nur mit einer kleinen Elitetruppe ohne Basis unterwegs und müssen uns etwa durch ein bewachtes Lager schleichen. Manche Missionen machen uns außerdem mit interessanten Extra-Herausforderungen das Leben schwer. Einmal ballert Orkboss Gorgutz unseren Eldar regelmäßig den Boden unter den Füßen mit einem Meteoritenschauer weg, und wir müssen rechtzeitig unsere Basis auf die nächste Insel teleportieren. Insgesamt sind die Missionen nicht ganz so vielseitig wie die von Starcraft 2, aber trotzdem tischt uns Dawn of War 3 eine extrem gelungene Kampagne auf.

### Alle drei zusammen

Aber Moment mal, Orks und Eldar? Ja, Dawn of War 3 ist der erste Serienteil, der uns nicht auf ein Addon warten lässt, um alle Völker in die Kampagne zu führen! Das versöhnt uns dann doch damit, dass es diesmal nur drei gibt. Jede Mission befehlen wir eine andere Fraktion im Kampf, um den mythischen Planeten Acheron und ein dort verstecktes Artefakt. Dieser Rollenwechsel sorgt nicht nur für spielerische Abwechslung, auch die Story gewinnt durch die clevere Verzahnung der drei unterschiedlichen Perspektiven. Unser Highlight: jedes Mal, wenn wir von Ordensmeister Gabriel Angelos oder Runenprophetin Macha mit ihren gewichtigen Reden über Pflicht und Prophezeiung zu Ork-Obermotz Gorgutz wechseln, der einfach nur auf Metzelspaß und fette Beute aus ist und freudig jedes Problem nur noch schlimmer prügelt. Wie schon die Vorgänger bietet Dawn of War 3 zwar beste Warhammer-Unterhaltung, aber so denkwürdige Charaktere oder Storywendungen wie Kerrigan und ihren Verrat suchen wir vergebens. Dawn of War 3 spinnt seine Story weitgehend über unspektakuläre Missionsbesprechungen fort und streut ein paar Videos aus nett animierten Standbildern ein.

### Multiplayer à la League of Legends?

Deutlich weniger klassisch als die Kampagne fällt der neue (und einzige) Multiplayermodus aus, der hat sich nämlich auf den



Wir erobern solche Schildgeneratoren, um geschützt hinauszufeuern.

## Die Hauptfiguren

### Gabriel Angelos



Der Protagonist des ersten Dawn of War und jetzt Ordensmeister der Blood Ravens. Ihn rufen Pflicht und Treue in die Schlacht.



Die Space Marines werfen per Abwurfkapsel und Flugzeug Verstärkung direkt aufs Feld, darunter Truppen und eine Kapsel voller Geschütze (links).

ersten Blick klar von League of Legends inspirieren lassen. Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Energiekern hochzujagen. Dafür müssen wir uns erst durch die äußeren Verteidigungsanlagen kämpfen, einen externen Schildgenerator und einen inneren Wachturm. Aber nur, weil die Idee von MOBAs kommt, heißt das ja noch lange nicht, dass sie zu einem traditionellen RTS nicht passt! Im Gegenteil, uns durch eine Reihe zunehmend schwerer befestigter Stellungen vorzuarbeiten, schafft einen angenehmen Spielfluss mit klarem Fokus.

Die Partien sind mit 20 bis 40 Minuten nicht zu kurz, aber auch nicht zu lang – flott, aber nicht so stressig wie in manchen Konkurrenztiteln. Dawn of War 3 findet auch hier einen goldenen Mittelweg, wir hatten im Multiplayer enorm viel Spaß. Auch wenn die Balance noch nicht perfekt ist: Manche Elite-Einheiten wie Eldar-Fürstin Jain Zar pflügten

uns noch etwas zu lässig durch die Feindeshorden. Und die Eldar-Superfähigkeit, der Psisturm, löscht ganze Armeen ohne viel Chance zur Gegenwehr aus, während wir dem Bombardment der Space Marines recht leicht ausweichen können. Das macht den Multiplayer keineswegs kaputt, könnte aber noch Feintuning vertragen.

#### Starkes Paket auch ohne Koop

Für uns der größte Haken am Multiplayer: Mit nur einem Modus und gerade mal acht Karten (für 1v1, 2v2, oder 3v3 gegen andere Spieler oder die KI) ist Dawn of War 3 in Sachen Skirmish nicht allzu üppig bestückt. Aber trotzdem, insgesamt können Echtzeitstrategen bei Dawn of War 3 bedenkenlos zuschlagen. Mit fantastischen Schlachten, einer umfangreichen Kampagne, den coolsten Supereinheiten der Serie und fesselnden Multiplayerpartien wird Genrefans

hier eine ganze Wagenladung an Highlights geboten. Die Rückkehr von Dawn of War ist genau die Belohnung, die seine Fans nach all der Wartezeit verdient haben. ★

## DAWN OF WAR 3

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-3220 / Phenom II X4 965  
GeForce GTX 460 / Radeon HD 6950  
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-4430 / AMD FX-6300  
GeForce GTX 770 / Radeon HD 7970  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- spektakuläre Grafikeffekte
- detaillierte Einheitenanimationen
- imposante Riesenmechs
- stimmungsvolle Schlachtfelder
- manchmal zu unübersichtlich

### SPIELDESIGN



- sehr unterschiedliche Fraktionen
- gute Mischung aus klassischem RTS und Helden-Fokus
- interessante Missionsideen
- spannender Multiplayermodus
- zu oft »Zerstöre die Basis«

### BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- gelungener Lerneffekt
- viele Strategien möglich
- Anfangsschuppen bedeuten keine Niederlagen
- manche Superfähigkeiten und Elitetruppen zu mächtig

### ATMOSPHÄRE / STORY



- einmalig martialisches Warhammer-Universum
- Story aus drei Perspektiven
- unterhaltsames Kriegesepos mit furiosem Final
- mäßige Inszenierung
- wenig Charaktertiefe

### UMFANG



- 17 Kampagnenmissionen
- mehrstufige Einsätze
- zahlreiche Doktrinen und Eliteeinheiten
- nur ein Multiplayermodus mit acht Maps
- weniger Völker und Upgrades als in den Vorgängern

### FAZIT

**Bombastische Schlachten, dicke Kampagne, ein spannender Multiplayer – Dawn of War meldet sich triumphal zurück!**



#### Macha



Eldar-Runenprophetin. Eine Prophezeiung schickt sie auf die Suche nach einem mächtigen Artefakt, dem Speer des Khaine.

#### Gorgutz



Gerissener Orkboss. Er hatte seinen ersten Auftritt in Dawn of War: Winter Assault. Seine Motivation: Blut und Beute!