

Lizenz-Schlachtfest

WARHAMMER 40K

DAWN OF WAR

Die Tabletop-Vorlage wird lebendig! In Relics Echtzeit-Strategiespiel spüren Sie den Warhammer-Krieg hautnah und erleben eine mitreißende Story.

Das Menschen-Imperium des Jahres 40.000 ist ein finsternes Regime, in dem die Schergen des uralten, halbtoten Imperators die Bevölkerung unterdrücken. Der Gottkaiser hält seinen verwesenden Körper nur noch am Leben, indem er die Seelen psychisch begabter Untertanen aufsaugt. Doch für Kritik an der Regierung hat Gabriel Angelos, General der Space-Marine-Abteilung »Blood Ravens«, keine Zeit: Feindliche Rassen bedrohen das Sternenreich der Menschen an allen Ecken. Als wären die barbarischen Orks mit ihrer rückständigen, aber robusten Technologie und die arroganten, fortschrittlichen Eldar nicht genug, tritt noch dazu der alte Erzfeind wieder auf den Plan: die Dämonen des Chaos. Gemeinsam mit ihren grotesk mutierten Anhängern wollen sie das gesamte Universum auslöschen. Im Echtzeit-Strategiespiel **Warhammer 40K: Dawn of War** übernehmen Sie die Rolle von Gabriel Angelos und führen einen verzweifelten Kampf um das Überleben der Menschen.

Ressourcenkrieg

Dawn of War setzt auf Erobern statt Sammeln: So liegen auf den Karten mehrere Kontrollpunkte verteilt. Die in der Landschaft wie Gullydeckel aussehenden strategisch wichtige Orte bescheren dem Besetzer Anforderungs-

INHALT

Mega-Test	60
Beispielmission	62
Leser-Test	64
Technik-Check	64
Multiplayer-Special	66

INFO

- 4 Völker
- 10 Gebäudetypen
- rund 20 Einheitentypen pro Partei
- 11 Missionen
- 21 Multiplayer-Karten
- Armee-Designer



Multiplayer-Match: Gunnars Eldar (blau) attackieren die schwer bewachte Basis von Daniels Space-Marines (rot). (1280x1024)

punkte, eine von zwei Ressourcen im Spiel. Hierbei gilt: Je mehr Kontrollpunkte Ihnen gehören, desto schneller füllt sich

das Konto. Fairerweise befinden sich auf allen Karten ein bis zwei Kontrollpunkte in der Nähe der Ausgangsposition, so-

dass Sie immer einen Mindestzuwachs an Ressourcen besitzen. Um jedoch schnell eine gut ausgerüstete Armee aufzustellen, müssen Sie früh und aggressiv vorgehen, weshalb Kontrollpunkte stets heftig umkämpfte Plätze sind. Da Ihre Truppen etwa eine halbe Minute benötigen, um die Flagge in den Kontrollpunkt zu rammen oder gegnerische Punkte zu klauen, steigt mit dem Fortschrittsbalken auch der Adrenalinhalt in Ihrem Blut.

Fixer Basisbau

Genretypisch beginnt jedes Gefecht mit dem Bau einer Basis. Zehn Gebäude stehen zur Auswahl. Darunter finden Sie Produktionsstätten für Infanterie,

Fahrzeuge und spezielle Einheiten, zum Beispiel den heilenden Apotheker der Menschen. Zudem warten Abwehrranlagen



Kontrollpunkte sichern Ressourcen und sind heftig umkämpft.

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Okay, okay, ich gehöre zu den größeren Warhammer-Fans auf Gottes Erdboden (habe früher Tabletop-Turniere gespielt), daher hat der Titel bei mir einen fetten Bonus. Und wie das Warhammer-Flair umgesetzt wird, ist wirklich grandios. Aber auch, wenn ich mich zwingen, nicht durch die Fanbrille zu blicken: Dawn of War ist ein sehr gutes Strategiespiel mit sinnvollen Elementen und toller Grafik. Mir persönlich gefällt es mindestens genauso gut wie C&C Generäle. Ich hätte allerdings sehr gerne eine Eldar-Kampagne gehabt...

»Das ist meine Welt«





Die Schildsymbole zeigen, dass die Infanterie durch Terrain geschützt steht.

und eine Rüstkammer für Truppen-Upgrades auf Ihre Produktionsaufträge. Um Energie – die zweite Ressource – zu sammeln, bauen Sie zudem zwei unterschiedliche Plasma-Generatoren, ähnlich wie in **C&C Generäle**. Ein schmaler Kreis um das Haupthaus, die so genannte Bastion, begrenzt den Bauplatz erheblich. Zwar findet jedes Gebäude einen Standort, enges Zusammenstellen ist jedoch Pflicht. Das hilft zudem der Übersicht. Beim Bau zeigt sich die Detailliebe der Designer, denn bei allen vier Völkern entsteht ein Gebäude in mehreren Stufen und aufwändig animiert: Wenn Sie bei den Menschen oder Orks einen Bauauftrag erteilen, wirft ein Shuttle die benötigten Materialien aus dem Orbit effektiv auf die Baustelle. Ein Arbeiter macht sich anschließend automatisch daran, das Gebäude zu errichten. Bei den Eldar und den Chaotruppen hingegen entstehen Bauwerke durch Beschwörung, von hübschen Lichteffekten begleitet.

Gruppen-Armee

Ganz im Stil der Tabletop-Vorlage rekrutieren Sie Ihre Infanterieeinheiten in Gruppen, so genannten Squads. Durch ein sinnvolles Stein-Schere-Papier-Prinzip gewinnen Sie größere Schlachten nur mit dem richtigen Waffen-Mix. Deshalb empfiehlt es sich, Ihre Truppen durch unterschiedliche Waffen-Upgrades zu individualisieren – genügend Ressourcen vorausgesetzt: Nur mit Flammenwerfern ausgestattet grillen einfache Space-Marine-Squads gegenrische Infanterie blitzschnell. Wogegen Soldaten mit Raketenwerfern oder Plasmakanon schweren Fahrzeuge in Sekunden zu Altmittel verarbeitet. Neu im Strategie-Genre: Um Ihre Einheiten vor Ort zu verstärken, rufen Sie per Mausklick je nach Truppentyp bis zu elf zusätzliche Soldaten in Ihre Squad. Nach einer kurzen Wartezeit beamt sich die Unterstützung ohne Kasernen-Umweg direkt auf das Schlachtfeld.

BEISPIELMISSION AUFOPFERUNG



Das erste Ziel ist der mächtige Eldar-Avatar, der die Basis immer wieder angreift.



Auf der Karte sind Relikte versteckt. Erst wenn Sie alle haben, geht es weiter.

Kollege Matschijewsky hat Recht: Die Multiplayer-Modi sind gelungen. Doch eine umfangreiche Einzelspieler-Kampagne ist mir ebenso wichtig – und bei der schwächelt Dawn of War. Entwickler Relic liefert vier grundverschiedene Völker und lässt mich dann im kurzen Feldzug nur die kümmerlichen Menschlein spielen? Publisher THQ plant wohl bereits ein Add-on, um mir zusätzlich Geld aus der Tasche zu ziehen – eine Frechheit.

Wenigstens stimmt das Missionsdesign: Die elf spannenden Einsätze unterhalten mit filmreif inszenierten Zwischensequenzen. Doch da ich auch auf die effektvolle Grafik verzichten kann, gebe ich für Dawn of War keine 50 Euro aus – für den stolzen Preis bietet mir das Spiel einfach zu wenig Solospaß. So bleibe ich vorerst beim grandiosen Warcraft 3 und warte lieber, bis die Space Marines zum Budget-Preis ballern.



»Zu wenig drin«

Ein Held muss her

Zur Unterstützung Ihrer Armee entsenden Sie pro Volk zwei Oberkommandeure, die Sie beide gleichzeitig einsetzen dürfen. Das sind, ähnlich wie die Helden in **WarCraft 3**, mächtige Einzelkämpfer, die Mann gegen Mann extrem austeilen. Durch Upgrades erlernbare Fähigkeiten machen aus den Anführern kaum bezwingbare Ein-Mann-Armeen. Der Force Commander der Menschen etwa befiehlt einen effektvollen Raketenangriff aus dem All, der selbst die Atombombe in **C&C Generäle** alt aussehen lässt. Die Runenprophetin der Eldar hingegen lässt einen elektrischen Sturm auf ihre Gegner los, der neben Infanterie besonders Fahrzeugen empfindlich schadet.

Habt Mut, Männer!

Ein weiteres Element in den Schlachten von **Dawn of War** ist die Moral. Die schwindet, sobald ein Squad den Großteil seiner Soldaten verliert. Das hat

zur Folge, dass die beteiligten Infanteristen weniger treffsicher schießen. Allerdings bewegen sie sich schneller, sodass Sie zur Not Ihre unterlegenen Einheiten geschwind zurückziehen können. Anders als in **Rome** haben Sie aber auch die angsterfüllten Truppen jederzeit unter Kontrolle. Um die gedämpfte Kampfkraft der Infanterie schneller wieder anzuheben, ernennen Sie einen Soldaten gegen Bezahlung von Anforderungspunkten zum Sergeant.

Da bebt die Erde

Fahrzeuge sind die teuersten und stärksten Einheiten in **Dawn of War**. Im »Maschinenkult«-Gebäude der Menschen bauen Sie zum Beispiel den Predator-Panzer. Dieser langsame, schwer gepanzerte Alleskönner nimmt per Maschinengewehr Soldaten aufs Korn oder verschrötet mit seinem schlagkräftigen Hauptgeschütz Fahrzeuge. Wenn Sie ihn per Upgrade mit der Zwilling-Laserkanone ausrüsten, sind selbst große



Anschließend müssen Sie eine Brücke zwei Minuten gegen die Eldar halten.



Zuletzt plätten Sie die Eldar-Basis, um an ein wichtiges Artefakt zu gelangen.

LESER-TEST DAWN OF WAR

Drei Leser spielten bei uns in der Redaktion für jeweils zwei bis drei Stunden das Echtzeit-Strategiespiel. Wir haben ihnen beim Test über die Schulter geschaut und ihre Meinungen eingefangen. Ausführlichere Kommentare gibt's im Test-Video zu Dawn of War auf CD/DVD.

Grafikbombast!

»Die Grafik von Dawn of War ist eine der Besten, die es in dem Genre derzeit gibt. Die Einheiten sind sehr gut ausbalanciert, zu jeder Waffengattung gibt es ein Gegenmittel. Ebenfalls gelungen ist die Atmosphäre, und die Missionen gehen schnell zur Sache. Zusätzlich bietet es Innovationen wie den Squad-Anführer, der die Moral seiner Truppe hebt. Einziger Kritikpunkt: Es gibt nur eine Kampagne. Zusätzliche Missionen für die anderen Völker wären Pflicht gewesen!«



Korbinian Rottmair,
21 Jahre, Schüler

Masse statt Klasse!

»Insbesondere der Detailreichtum von Dawn of War hat es mir angetan. So schöne Schlachten gab es bisher in keinem anderen Strategie-Titel. Auch das unübliche Ressourcensystem sorgt vor allem im Skirmish-Modus für viel Spannung. Abzüge gibt's wegen mangelnder Strategie: Einheitenmassen aufzubauen und stur in den Kampf zu schicken, ist mir auf Dauer einfach zu wenig. Trotzdem: Dawn of War ist ein exzellentes Strategie-Spiel.«



Stefan Dirix,
17 Jahre, Schüler

Keine Gnade für die Grünen!

»Die Space Marines sind leider das einzige Solo-Kampagnen-Volk, aber die lassen es dafür richtig krachen! Spektakuläre Explosionen und buntes Laserfeuer erschüttern den Bildschirm. Alle Figuren sind toll animiert. Gut gelungen finde ich neben den unterschiedlichen Waffenupgrades auch das Anforderungspunkte- und Energiesystem, bei dem man für maximale Angriffskraft möglichst viele Kontrollpunkte erobern und halten muss. Ich freue mich schon drauf!«



Christian Meier,
25 Jahre, Elektroniker

Gebäude in Sekunden eingeebnet. Nachteil: Das mächtige Gefährt kostet fast drei Mal so viel wie einfache Space-Marine-Trupps. Etwas billiger, aber nicht minder effektiv sind Cybots: Die schwer bewaffneten Mechs kämpfen mit Raketenwerfern und Laserkanonen besonders effektiv gegen stark gepanzerte Einheiten. Wie bei Fußsoldaten müssen Sie auch auf die Stärken und Schwächen Ihrer Fahrzeuge achten. Während zwei Boss-Mobz-Squads der Orks mit Flammenwerfern kaum Schaden anrichten, kann schon ein einzelner Ballaboy mit Raketenwerfer Ihren Panzer zu Altmetall verarbeiten. Wenn Sie auf der Karte sehr seltene

stationäre Relikte erobern, können Sie Sondereinheiten wie etwa Terminator-Squads bauen, die mit ihrer Kampfkraft dem Namen alle Ehre machen.

Mega-Schlachtfest

Das Spiel verzichtet auf eine völkerübergreifende Kampagne: So schicken Sie in elf Story-Missionen ausschließlich die Space Marines ins Gefecht. Die Orks, Eldar und Chaotruppen dürfen Sie hingegen auf 21 zusätzlichen Karten in hitzigen Skirmish-Kämpfen befehlen. Im Multiplayer-Teil liegt die Stärke von **Dawn of War**. Alle vier Völker sind sehr gut ausbalanciert und spielen sich recht individuell. Während etwa die Orks auf rie-

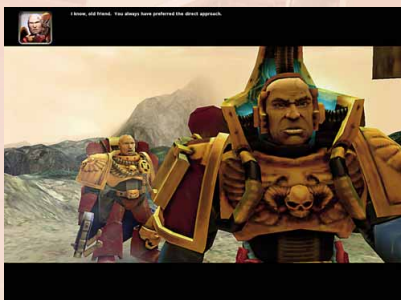
sige Infanterie-Massen spezialisiert sind, schicken die Eldar zahlreiche wendige Fahrzeuge ins Gefecht. Unzählige Spieloptionen sorgen zudem für Abwechslung: So definieren Sie statt totaler Vernichtung des Feindes etwa ein Spielziel, in dem jede Partei zwei Drittel aller Strategiepunkte erobern und für sieben Minuten halten muss. Spannender geht's kaum! Zudem gibt es fünf KI-Stufen sowie variable Startpositionen und Teamverhältnisse.

Rückeroberung

Die spannende Kampagnen-Story beginnt im verwüsteten Ödland des Planeten Tartarus. Dort sollen Sie die Orks zurück-

schlagen, denn die Grünhäute vertrieben die Menschen einst von diesem Land. Mit nur einer kleinen Schar Soldaten unter Ihrem Befehl scheint die Aufgabe unschaffbar. Und neben den Orks existiert noch eine weitaus größere Bedrohung für die Marines. Denn in den eigenen Reihen sitzt ein Verräter, der die Menschheit den Feinden ausliefern will.

Bevor Sie sich in die Kampagne stürzen, erklärt ein optionales, gut gemachtes Tutorial die wichtigsten Spielelemente. Jedoch können Sie getrost darauf verzichten, denn in der sehr leichten ersten Mission sagt Ihnen Ihr Vorgesetzter stets, was als Nächstes zu tun ist.



Die Film-Sequenzen zeigen die detaillierten Figuren.



Per Armee-Designer malen Sie Ihre Truppen an.

TECHNIK-CHECK**AUFLÖSUNG**

Neben Auflösungen zwischen 800 mal 600 und extrem hohen 2048 mal 1536 Bildpunkten dürfen Sie in Dawn of War auch die Farbtiefe festlegen. Mit 16-Bit-Farbtiefe sieht der Titel allerdings deutlich trister aus, vor allem Lichteffekte wie Explosionen wirken grob.

RAM/FESTPLATTE

Die Installation von Dawn of War benötigt 1,8 GByte freien Plattenspeicher. Das Spiel läuft zwar auch mit 256 MByte RAM, mit 512 MByte kämpfen Ihre Pixelkrieger aber deutlich flüssiger. Netzwerkstrategien empfehlen wir 768 MByte Arbeitsspeicher, da besonders größere Gefechte schnell zur Ruckelorgie werden.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit dem Abschalten der RAM-lastigen »Randomize Sounds«-Option tauschen Sie abwechslungsreiche Akustik gegen flüssiges Spielen.
- 2 Nutzen Sie in jedem Fall die 32-Bit-Farbtiefe. Ab einer GeForce 2 kostet Sie das kaum Performance, doch das Spiel sieht um Welten besser aus.
- 3 Das Deaktivieren der Schatten entlastet CPU und Grafikkarte enorm – und in den Massenschlachten fallen die fehlenden Schattenspiele kaum auf.
- 4 Für bis zu 20 Prozent mehr Frames setzen Sie die »Model Details« herab. Den Unterschied erkennen Sie nur bei extremen Nahaufnahmen.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UN MAX. DETAILS)

CPU mit	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	800x600x16 (min. Details)									
	1024x768x32									
1,8 GHz / XP 1800+	1024x768x32									
	1280x1024x32									
2,5 GHz / XP 2500+	1280x1024x32									
	1600x1200									

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Mit einem mächtigen Wraith-Lord an der Spitze will uns die Eldar-Armee überrennen.

Science-fiction-Kino

Vor jedem Auftrag erzählen lange Filmsequenzen in der Spielgrafik die Geschichte. Die wurden, ähnlich wie in **WarCraft 3**, exzellent geschnitten und deutsch synchronisiert. Die detaillierten Figuren bewegen sogar die Lippen nahezu synchron zum Text.

Die elf Missionen sind vielfältig und bieten zahlreiche Aufgaben sowie Nebenquests: So erobern Sie etwa in einem Auftrag zuerst einige strategische Punkte von den Orks zurück und sollen danach eine verlassene Fabrik, den so genannten Maschinenkult, ausfindig machen. Nur dort können Sie

mech-artige Hellfire-Cybots bauen, mit denen Sie das generische Basiscamp der Orks schließlich zerstören. In einer anderen Mission müssen Sie zwei Minuten lang eine Brücke gegen den Ansturm unzähliger Eldar-Soldaten beschützen – Nervenkitzel pur! Zwar sind die ersten Missionen recht kurz, ab der Hälfte des Spiels benötigen Sie aber bis zu zwei Stunden für einen Auftrag.

Bunte Effekte, öde Levels

Technisch präsentiert sich **Dawn of War** auf höchstem Niveau: Die Entwickler erweckten alle Einheiten mit bis zu hundert Animationen aufwändig zum Leben, und die detaillierten Fi-

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Wow, selten hat es auf dem Bildschirm beim Basis-Plätten so gewaltig gekracht! Zwar definiert Dawn of War das Genre nicht neu, präsentiert aber laufend actiongeladene Massenschlachten und geizt nicht mit aufwändigen Effekten. Insbesondere die extrem spannenden Kämpfe um wichtige Ressourcen an Kontrollpunkten haben es mir angetan. Einsteiger werden sich dank des einfachen Gebäude- und Einheitensystems gut zurechtfinden, während Profi-Taktiker bis zur letzten Spielminute an Waffenupgrades und Helden-Fähigkeiten feilen.

Zu wenig Kampagne

Entwickler Relic verschenkt bei dem Spiel jedoch viel Potenzial: Warum darf ich nur mit den Space Marines die spannende Geschichte erleben? Die anderen drei Völker sind ebenfalls sehr gut ausgearbeitet und obendrein viel markiger als ihre menschlichen Widersacher. WarCraft 3 macht es ja brillant vor. Da bleibt mir nur, meine Lieblingsrasse (die Orks!) in die turbulenten Multiplayer-Gefechte zu führen.

»Fette Schlachten, nicht nur für Fans«



guren sehen Ihren Tabletop-Kollegen zum Verwechseln ähnlich. Explosionen, Raketen- und Laserfeuer peppen mit bunten Effekten die teilweise etwas eintönigen Landschaften auf. Jederzeit dürfen Sie für den optimalen Überblick mit gedrückter Alt-Taste die Kamera stufenlos drehen, zoomen und neigen. Auch der Ton ist gelungen: Der

tosende Kriegslärm knallt im bassigen 5.1-Sound aus den Lautsprechern, und die orchestrale Musik erzeugt eine stimmige Atmosphäre. Übrigens dürfen Sie wie in der Vorlage mit einem Armee-Designer Ihre Einheiten individuell anmalen und sogar eigene Logos auf die Rüstungen kleben.

► HOTLINE: (0180) 60 55 11 0,12€/MIN.

DAWN OF WAR ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER THQ RELEASE (D) 30.9.2004
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG Mini-Box, 3 CDs, 46 Seiten USK ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 (93, GS 08/02) Echtzeit-Referenz mit genialen Missionen.
C&C Generäle (90, GS 10/03) Actionreiche Gefechte im spannenden Szenario.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,8 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: 21 Karten für unkomplizierte Matches von zwei bis acht Spielern, unzählige Optionen
MODI Kontrollpunkt-Eroberung, Team-Eroberung

BEWERTUNG

GRAFIK	Animationen + superbe Effekte - eintönige Umgebung	8 / 10
SOUND	tolle Effekte + gute Sprachausgabe + passende Musik	9 / 10
BALANCE	leichter Einstieg + Parteien gut ausbalanciert + Tutorial	9 / 10
ATMOSPHÄRE	bewährte Warhammer-Welt + witziger Ork-Slang	9 / 10
BEDIENUNG	sehr gutes Interface + Tastaturkürzel + Autosave-Funktion	10 / 10
UMFANG	elf teils sehr lange Missionen + Skirmish-Modus	8 / 10
MISSIONSDSIGN	abwechslungsreich + Skriptsequenzen + Nebenaufträge	9 / 10
KI	gute Wegfindung - sehr skript-orientiert	6 / 10
EINHEITEN	einfache Struktur + viele Upgrades + mächtige Helden	9 / 10
KAMPAGNE	spannende Story + Cutscenes - nur Menschen spielbar	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: EFFEKTVOLLE SCHLACHTEN IM WARHAMMER-UNIVERSUM.

CD/DVD: Video-Special

TIPPS-TEIL: Komplettlösung, Kampftaktiken

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 136



Zwei menschliche Oberkommandeure im Kampf mit einem tödlichen Eldar-Avatar.

Orks gegen Eldar

DAWN OF WAR MULTIPLAYER

Bis zu acht Spieler lassen es mit Space Marines, Orks, Eldar und Chaostruppen auf 21 Karten gnadenlos krachen. Anhand eines Beispielgefehtes zeigen wir Ihnen, wie spannend die Kämpfe um Ressourcen und wie gewaltig Massenschlachten sein können.



DANIEL,
DIE ORKZE



»Wenn's nich' grün is',
schieß bisses sich
nich' mehr bewegt.
Und dann noch ma',
für alle Fälle.«

GUNNAR,
DIE ELDAR



»Wir sind die ehrwürdi-
gen Eldar. Die Rasse
der Ältesten. Wir sind
der Blitz und das Beben.
Aus dem Weg, Gesinde!«



Gleich zu Beginn stelle ich eine Erkundungstruppe aus einer Slugga-Boy-Squad und einem mächtigen Big Mek zusammen, um schnell einige Kontrollpunkte in der Umgebung zu erobern. Denn wenn ich schon früh viele Ressourcen sammle, kann ich Gunnar mit einem schnellen Schlag den Garaus machen.



Während der Trupp unterwegs ist, ver-
stärke ich meine Basis mit zahlreichen
Abwehrranlagen, so
genannten Waaagh-
bannas. Die schwach
gepanzerten Türme
halten Gunnars Eldar-
Schergen von mir fern
und erhöhen zudem
mein Einheitenlimit.
Dadurch kann ich wei-
tere mächtige
Upgrades frei schalten.



Fix produzierte
schwache Einheiten
(Guardians) sollen mir
als Späher dienen,
um rasch einige
Kontrollpunkte zu
erobern. Denn:
Besetzen ist wesent-
lich leichter, als sie
vom Feind zurück zu
erobern! Zumal man
die Punkte mit auto-
matischen Kanonen
zu Mini-Festungen
aufrüsten kann.



Argh! Unsere Truppen
sind sich begegnet,
früher als von mir
geplant. Ich schicke
also rasch meine
mobile Einsatzreserve
ins Rennen, um
Daniels ungewasche-
ne Horde zu stoppen.
Meine Runenpro-
phetin (oben) sorgt
mit ihrer Magie dafür,
dass ich trotz zahlen-
mäßiger Unter-
legenheit gewinne!

Nachdem mich Gunnars Vorhut vernichtet hat, finde ich mit einer frischen Truppe ein Relikt. Nur damit kann ich einen Squiggofanten entwickeln, den ich für meinen Sturm auf Gunnars Basis benötige. Damit er mir das wertvolle Artefakt nicht wegschnappen kann, baue ich einige Waaaghbannas.



Alle meine Truppen in der Basis sind hin, der Tross aus der Kartenmitte kommt zu langsam. Aber Gunnars »Plan« geht dennoch nicht auf: Die Türme halten durch, und erstaunlicherweise fällt seine Runenprophetin im Kampf gegen meine Befestigungen. Das war's mit dem »Angriff«...



Überraschung: Mein exorbitant teurer Squiggofant walzt an vorderster Front Gunnars Eldar-Soldaten nieder und von hinten schicke ich meine gesamte Armee ins Gefecht. Unter Führung eines Ork-Bosses (unten rechts) nehmen meine Truppen Gunnars Basis effektiv auseinander.



Der finale Schlag gegen die Eldar: Während im Vordergrund meine Killabots und ein Leman-Russ-Panzer die hässliche Feindbasis Stück für Stück eineneben, nimmt meine zweite Armee aus Boyz-Squads im Norden Gunnars restliche Truppen mit Flammenwerfern in die Zange.



Ich wähne mich auf der Siegerstraße und versuche, den Vorteil auszunutzen: Während Daniels Truppen etwas sinnlos in der Kartenmitte herumstehen, attackiere ich mit einer hastig zusammengestellten Mannschaft seine Basis von Süden her! Der Plan ist: rasch die Türme demolieren, dann Rückzug!



Mist! Mist! Mist! Die beiden Armeen haben sich gegenseitig aufgegeben; mein Angriff hat zu wenig erreicht. Ich muss mich die nächsten Minuten wieder auf Truppennachschub und Basisbau konzentrieren. Nettes Detail am Rande: Die Gebäude der Eldar können auf Wunsch getarnt werden!



Ärgerlich: Das fiese Elefantenvieh ist kaum zu verwunden. Glücklicherweise habe ich jetzt einen Avatar am Start, die mächtigste Eldar-Einheit. Die beiden liefern sich ein episches Gefecht — mein Avatar fällt zwar, aber das Ork-Monster überlebt ihn nur um Sekunden. Gefahr (vorerst) gebannt!



Wie demütigend! Überall schmutzige Orks in meiner aufgeräumten Basis. Zwar habe ich meine Gebäude mit einem Zauber kurzzeitig fast unverwundbar gemacht, aber das hilft nicht lange — meine Truppen und Fahrzeuge sind vernichtet. Ein finsterner Tag für meine stolzen Eldar. DM

