

Warhammer-40k-Schlachtplatte

DAWN OF WAR

In spannenden Gefechten befehligen Sie in Relics Echtzeit-Strategiespiel Space-Marines, Orks, Eldar und Chaostruppen. Wir verraten Ihnen, wie Sie im Gewühl die Oberhand behalten.

Auf 21 Skirmish-Karten steuern Sie Ihre Truppen gegen bis zu sieben computergesteuerte Feinde. Oder Sie verwickeln in Netzwerk und Internet Freunde in gewaltige Massenschlachten. Damit Sie in den hitzigen Gefechten eine Chance haben, versorgen wir Sie mit den wichtigsten Tipps und erklären spezielle Taktiken für alle vier Völker. Zudem gibt's eine Komplettlösung zur Kampagne von Dawn of War.

ALLGEMEINE TAKTIKEN

1. Am Anfang

Für jedes Volk gilt: Frühes Sichern von Ressourcen ist der wichtigste Schritt zum Sieg. Zwar befinden sich immer zwei bis drei Kontrollpunkte in der Nähe Ihrer Basis, jedoch müssen Sie schon von Beginn an mit einem kleinen Stoßtrupp weitere Kontrollpunkte erobern. Nehmen Sie Arbeiter mit, die sofort einen Horchposten auf den Fahnenpunkt setzen, um die Anforderungspunkte zu erhöhen.



2. Horchposten

Verstärken Sie Ihre Horchposten zügig mit Upgrades für bessere Panzerung und einem Maschinengewehr. Bauen Sie zudem drei bis vier Geschütztürme, und rüsten Sie jeden zweiten mit Raketen auf, um Ihr Bollwerk neben Infanterie auch gegen schwer gepanzerte Fahrzeuge zu verteidigen. Minen bringen kaum etwas, denn die können schon früh vom Feind erkannt und zerstört werden.

3. Relikte

Mit den seltenen stationären Relikten lassen sich besonders starke Spezialeinheiten bauen, etwa die Terminator-Squads der Space-Marines, die sich ohne Zeitverlust direkt auf das Schlachtfeld beamen können. Deshalb müssen Sie gleich zu Beginn jeder Partie einen Squad mit Oberkommandeur und einem Arbeiter zu mindestens einem Relikt schicken. Wie bei Kontrollpunkten sichern Sie das eroberte Artefakt mit mehreren Geschütztürmen, bauen einen Horchposten und rüsten diesen auf.

4. Sergeant

Ernennen Sie in jeder Ihrer Squads einen Soldaten zum Anführer. Das kostet zwar Ressourcen, dafür steigert der Sergeant die Kampfkraft erheblich. Zudem schlägt er stärker zu als ein normaler Soldat.

5. Gelände nutzen

Wenn Sie in einen Kampf verwickelt sind, achten Sie auf Krater in der Umgebung. In diesen bewegen sich Ihre Truppen zwar langsamer, sind aber gleichzeitig deutlich besser vor gegnerischer Feuer geschützt. Vor Seen und Flüssen sollten Sie sich dagegen fern halten. Das Wasser bremst Ihre Einheiten und setzt sie leichter den Gegnern aus.



SPACE MARINES

6. Spezialisierte Infanterie

Ein großer Teil der Fußtruppen sollte aus Space-Marine-Squads bestehen, denn diese können Sie individueller aus-

statten als andere Infanterieeinheiten. So rüsten Sie eine Hälfte der Squads mit je zwei schweren Maschinengewehren und Flammenwerfern aus, um gegnerischer Infanterie zu schaden. Den Rest bewaffnen Sie mit Plasmakanonen und Raketenwerfern, die gegen Fahrzeuge und Gebäude geeignet sind. Mit dem Upgrade »Meta Bomben« benutzen Ihre Truppen zudem starke Granaten, die gegnerische Infanterie von den Füßen reißen.

7. Mächtige Fahrzeuge

Im Maschinenkult stehen sieben Vehikel zur Auswahl, jedoch bringt nicht jedes taktische Vorteile. So können Sie die Rhinos getrost in der Garage lassen, denn die unbewaffneten Truppentransporter benötigen zu viel Zeit, die Infanterie aussteigen zu lassen. Sinnvoll hingegen sind die mächtigen aber teuren Predator-Panzer sowie die beiden Cybot-Fahrzeuge. Mit Laserkanonen ausgestattet wirken die stark gepanzerten Einheiten wahre Wunder gegen Infanterie, Fahrzeuge und Gebäude. Im Hintergrund des Gefechtes lassen sich mit Artilleriegeschossen der Whirlwind-Panzer aus sicherer Distanz empfindliche Treffer landen.



ORKS

8. Soldaten-Massen

Im Gegensatz zu den Space-Marines sind die Infanterieeinheiten der Orks schon von Beginn an recht spezialisiert und nebenbei viel billiger. Deshalb bauen Sie Ihre Armee aus Shoota-Boyz-Squads und Tank-Bustas auf. Erstere nehmen sich

mit starken Maschinengewehren gegnerische Fußsoldaten zur Brust. Rüsten Sie die Squads zudem mit Moral-brechenden Flammenwerfern aus. Tank-Bustas hingegen zerlegen mit ihren Raketenwerfern gepanzerte Fahrzeuge blitzschnell und sind auch gegen Gebäude effektiv. Für alle Squads wichtig: Verstärken Sie die Truppen maximal, denn der Nahkampf ist die größte Stärke der Grünen.

9. Fahrzeuge

Die Orks sind ein auf Infanterie spezialisiertes Volk. Fahrzeuge wie etwa die Kilabotz sind für ihre Leistung zu teuer und die Produktion dauert zu lange. Bis auf die gegen Infanterie geeigneten und recht billigen Panzabikes sollten Sie deshalb auf gepanzerte Vehikel gänzlich verzichten. Investieren Sie die Ressourcen lieber in Fußsoldaten.

10. Basisverteidigung

In der Basis sitzen auf jedem Gebäude Abwehrranlagen, dennoch müssen Sie früh zahlreiche Waaaghbannas bauen. Zwar besitzen die schwachen Geschütztürme kaum Panzerung, jedoch erhöhen sie das Einheitenlimit, mit dem sich wichtige Upgrades freischalten lassen.



ELDAR

11. Upgrades ohne Ende

Die Eldar sind die zu Beginn eines Gefechtes schwächste Partei in Dawn of War. Das liegt zum einen daran, dass das Volk einen riesigen Technologie-Baum mit unzähligen Upgrades besitzt, den Sie nur langsam erforschen können. Zum anderen entfaltet die Infanterie ihre Kraft erst mit Anführern wie der Runenprophetin, die Ihre Truppen mit passiven Eigenschaften verbessert. Investieren Sie deshalb schon zu Beginn alle Ressourcen in die Upgrades, denn Standardeinheiten haben sonst das Nachsehen.

12. Schnelle Gefährte

Die Fahrzeuge der Eldar sind im Vergleich zu denen der anderen Parteien billig und schnell – sie dürfen in keiner Armee feh-

len. Die Vyper etwa kann das Gelände geschwind überqueren und mit Kanone und Raketenwerfer Infanterie sowie Fahrzeuge bequem aus erhöhter Position abschießen. Der etwas teurere Phantomlord ist ein mächtiger Alleskönner. Er sollte Ihre Infanterie immer anführen, denn mit seiner Waffenstärke schlägt er Schneisen in die gegnerischen Truppen. Super-Einheiten wie der Avatar sind kaum zu bezwingen, aber exorbitant teuer und deshalb nur für sehr reiche Eldar-Kommandeure interessant.



CHAOS

13. Desertierte Marines

Aufgrund Ihrer gemeinsamen Vergangenheit ähneln sich die Space Marines und die Chaostuppen stark. Wie bei den Menschen sollte die Infanterie zu einem großen Teil aus Chaos-Space-Marines bestehen, die Sie je zur Hälfte gegen Infanterie (Maschinengewehre, Flammenwerfer) und Fahrzeuge (Plasmakanonen, Raketenwerfer) ausrüsten. Mit den etwas teureren Horror-Trupps schicken Sie zudem sehr schnelle und gegen Infanterie effektive Dämonen in die Schlacht.



14. Fahrzeug-Pflicht

Die Infanterie der Chaostuppen ist in erster Linie auf den Kampf gegen feindliche Fußsoldaten spezialisiert. Damit Sie auch gegen gepanzerte Fahrzeuge und Gebäude gewappnet sind, bauen Sie für Ihre Armee den Chaos-Predator und mindestens eine Geißel. Auch wenn es teuer ist: Entwickeln Sie die Waffen-Upgrades der Fahrzeuge!

KOMPLETTLÖSUNG

MISSION 1 PLANETENSTURZ



15. Umliegende Kontrollpunkte

Erobern Sie mit Ihren beiden Space-Marine-Gruppen die drei nächstgelegenen Kontrollpunkte im Norden. Einige Grots wollen die Marines daran hindern, machen Sie kurzen Prozess. Um die Orks abzuwehren, gehen die Infanteristen in den Kratern neben den strategischen Punkten in Deckung. Währenddessen errichten die Servitor Kapelle, Rüstkammer und Plasma-Generatoren. Anschließend rüsten Sie die eroberten Kontrollpunkte zu Horchposten auf.

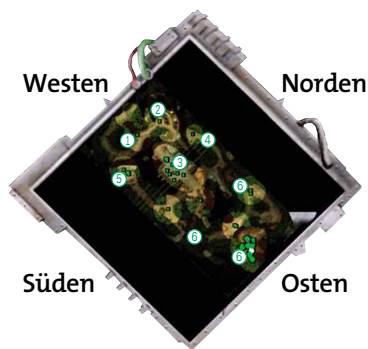
16. Verteidigung gegen Orks

Die Marines säubern nun den Nahbereich und sichern den Zugang (1). Von den Containern (2) aus helfen sie den Tartarus-Soldaten gegen die Orks. Danach stürmen Sie mit zwei Gruppen den Ork-Vorposten (3) im Osten und erobern den Kontrollpunkt. Die Rampe nach Norden (4) besetzen die beiden Gruppen, um die gegnerischen Angriffswellen zurückzuschlagen. Sobald Sie wieder die volle Truppenstärke erreicht haben, marschieren Sie nach Norden und zerstören das nächste Ork-Lager (5). Im Anschluss retten Sie die Taurus-Soldaten und den Leman-Russ-Panzer im Osten (6). Die letzten beiden versprengten Taurus-Einheiten kämpfen im Westen (7). Bevor Sie das Ork-Hauptquartier (8) im Norden angreifen, erobern sie zunächst noch die Kontrollpunkte im Wald (9).

MISSION 2 INFILTRATION

17. Fähigkeiten der Scouts

Die Scouts aktivieren den Tarnmodus und schleichen sich zum Treffpunkt mit den Scharfschützen (1). Diese erledigen

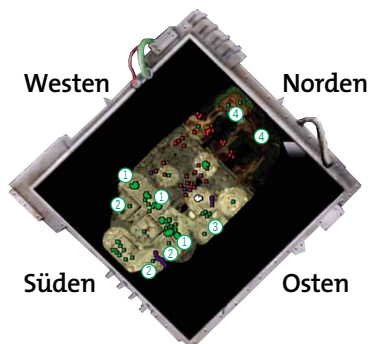


dann die Orks beim Kontrollpunkt. Im Nordosten (2) können Sie die feindliche Patrouille einfach passieren lassen oder aus dem Hinterhalt angreifen. Dabei kümmern sich die Scharfschützen um den Anführer, da dieser auf die Tarnung nicht hereinfällt. Als Lohn für den Kampf erobern die Scouts einen weiteren Kontrollpunkt. Beim Wasserwerk (3) verstecken sich die Scout-Marines am Ufer und nehmen von dort aus die Ork-Krieger unter Feuer. Mit der frisch eingetroffenen Verstärkung erobern sie dann das Werk. Die Servitor bauen den Stützpunkt zu einem Kloster aus und die Infanteristen erhalten alle verfügbaren Upgrades.

18. Raketen sind Pflicht

Eine Streitmacht aus drei Marine-Gruppen erobert unter der Führung des Oberkommandeurs die drei nächsten strategischen Punkte. Dabei treffen sie auf einige versprengte Kameraden (4). Die Orks bewachen den südwestlichen strategischen Punkt (5) mit einem Killabot, einer gefährlichen Nahkampfmaschine. Rüsten Sie Ihre Soldaten mit Raketenwerfern aus, um das Vehikel zu verschrotten. Die Menschen stocken anschließend ihre Armee maximal auf und rücken gegen die drei Ork-Lager (6) im Osten vor. Hier warten neben unzähligen Kriegern weitere Killabots und beinharte Anführer. Konzentrieren Sie die schweren Waffen zuerst auf diese Gegner.

MISSION 3 UNTER BELAGERUNG



19. Sicherung der Basis

Fordern Sie zwei weitere Servitor an, die sich primär um die Modernisierung der Kontrollpunkte zu Horchposten und den Ausbau der Basis kümmern. Die bereits vorhandenen Servitor reparieren zwischenzeitlich die Bolzen-Geschütze bei den Verteidigungsstellungen (1). Eine Gruppe Scouts nimmt die nahen unbesetzten Kontrollpunkte (2) ein. Der Kommandeur und der Apotheker führen weitere Marine-Trupps nach Norden, um dort die Verteidigung zu stärken. Die Space-Marines machen sich dabei die Kraterdeckung zunutze. Servitor pflastern die Umgebung mit Minen und heben Bolzen-Geschütze aus, von denen Sie einige zu Raketen-Geschützen umwandeln.

20. Der Maschinenkult

Sobald die Verteidigungslinie steht, machen Sie sich an den Ausbau einer Angriffstreitmacht aus mehreren aufgerüsteten Marine-Gruppen. Die stoßen nach Osten vor, um den Cybot und den Maschinenkult (3) zu schützen. Wenn ein Servitor die Anlage repariert hat, stehen Ihnen weitere Kampfmaschinen zur Verfügung. Damit erobern die Marines die übrigen Kontrollpunkte und überrollen die Ork-Fabriken (4) im Norden.

MISSION 4 ZERSTÖRE DIE XENOS



21. Das Jetpack macht's möglich

Überfallen Sie mit dem Whirlwind das Ork-Lager im Tal (1) und zerstreuen Sie so die Gegner. Anschließend hüpfen die Marines mit ihren Jetpacks von der Klippe, um die überlebenden Feinde im Nahkampf zu stellen. Nun bauen Sie Ihre Basis maximal auf. Erobern Sie noch die beiden Kontrollpunkte (2). Die Orks versuchen über den Wald hinweg in den hinteren Teil des Lagers zu gelangen. Postieren Sie dort Bolzen-Geschütze.

22. Das erste Ork-Lager

Sobald Sie alles ausgebaut haben, rücken Ihre Truppen gegen das Ork-Lager (3) im Osten vor. Die Scouts tarnen sich und klären den Pfad nach feindlichen Truppen auf. Erkannte Gegner nehmen dann die Whirlwinds unter Beschuss.

Überqueren Sie nun den Fluss (4) und kämpfen Sie sich bis zur Brücke (5) vor. Hier locken ein paar Scouts den Ork-Boss und seinen Squiggofanten aus dem Hauptquartier (6) an. Alle Marines konzentrieren ihr Feuer auf diese beiden Gegner. Machen Sie unbedingt von den Meta-Bomben Gebrauch. Beim Niedergang seiner Kreatur macht sich der Ork-Boss aus dem Staub. Bringen Sie ihn im Osten endgültig zur Strecke!

MISSION 5 EINE NEUE SPUR



23. Die Eldar kommen

Der Oberkommandeur marschiert mit seinen Marines und einer getarnten Scout-Vorhut nach Westen. Unterwegs sichern sie die beiden nahen Kontrollpunkte (1). Beim dritten Punkt treffen die Menschen auf ein Eldar-Lager (2), das sie einebnen. Das Tal (3) im Südosten kann die Infanterie nicht ohne herbe Verluste passieren, da einige Schwarze Khaindar auf dem Kamm lauern. Produzieren Sie einen Rhino-Truppentransporter und verfrachten Sie damit die Fußtruppen durch den Hinterhalt (4).

24. Mehrere Eldar-Basen

Dahinter stolpern Sie über ein kleines Lager der Orks (5). Mit Unterstützung einiger Cybots und Hellfire-Cybots stampfen die Menschen diesen Vorposten ein. Anschließend knöpfen sie sich das Lager (6) der Eldar und die Ausgrabungsstätte (7) vor. Nutzen Sie die Handgranaten der Marines und Isadors Psi-Fähigkeiten, um die feindlichen Linien zu zerschlagen.



MISSION 6 IN DEN SCHLUND

25. Früher Angriff

Die Eldar haben an der Straße einen Hinterhalt (1) eingerichtet. Während sich die beiden Helden und die Marines mit dem Phantomlord prügeln, rücken die Angriffsmarines den Eldar-Infanteristen im

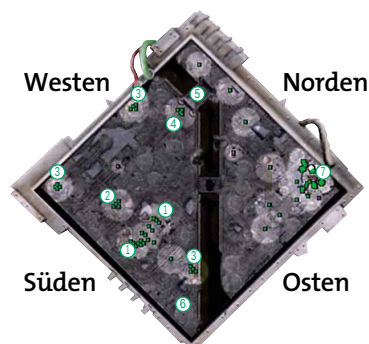


Nahkampf auf den Leib. Säubern Sie das Gelände bis zur Brücke (2) und rufen Sie dann den Colonel mit seinen Truppen zur Unterstützung. Die Marines errichten jetzt ihren Horchposten und bauen diesen maximal aus. Erobern Sie für eine zügige Produktion die beiden Kontrollpunkte (3) und die Thermo-Quelle (4).

26. Zerstörung der Eldar-Portale

Rekrutieren Sie fix eine gemischte Streitmacht aus Infanteristen und Cybots. Diese Truppe sucht die Karte nach Portalen und Vorposten (5) der Eldar ab und zerstört sie. Für die Offensive auf die Pyramide (6) platziert der Kommandeur seine Whirlwinds und die Marines auf dem nordwestlichen Kamm (7). Im Tal (8) formieren sich derweil die Cybots, Predator-Panzer und Marines. Sobald Sie auf die Verteidigungslinie an der Pyramide zustürmen, springen die Angriffsmarines den Eldar in die Flanke und die Artillerie gibt Deckungsfeuer.

MISSION 7 AUFOPFERUNG



27. Der Eldar-Avatar

Die Marines erobern die beiden Kontrollpunkte (1) und verschanzen sich mit zwei Gruppen im westlichen Krater (2). Hier beharken sie unter Führung des Oberkommandeurs und Isadors den anmarschierenden Eldar-Avatar so lange, bis der sich zurückzieht. Jetzt bauen die

Servitor auch diesen Kontrollpunkt zum Horchposten aus. Der Eldar-Avatar versucht immer wieder Vorstöße gegen Ihre Basis. Bauen Sie deshalb einige Raketen- und Bolzen-Geschütze.

28. Terminator-Squads

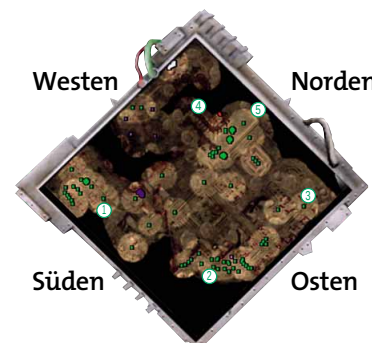
Nachdem die Menschen den Avatar beseitigt haben, rücken Sie mit Cybots und Marines aus, um die drei Relikt-Punkte (3) zu besetzen. Durch die Einnahme der Relikte können Sie jetzt die besonders schlagkräftigen Terminator-Trupps anfordern. Mit diesen Kämpfern fällt es leicht, den Kontrollpunkt (4) vor dem Tor einzunehmen und zwei Minuten zu halten. Nach Ablauf dieser Frist können Sie die Brücke (5) passieren. Doch Vorsicht, die Eldar bauen heimlich eine Basis (6) im Süden und rücken gegen Ihre Kontrollpunkte vor!

29. Eroberung des Artefaktes

Sobald das Südwestufer wieder in Ihrer Hand ist, kesseln Sie die Eldar beim Artefakt (7) ein. Während die Predator-Panzer mit einigen Cybots das Feuer auf sich ziehen, greifen die Infanteristen von den Flanken aus an. Besonders das »Orbitalbombardement« des Oberkommandeurs sorgt für Unruhe.



MISSION 8 DIE KAPELLE



30. Das zweite Lager

Zwei Marine-Trupps unter Führung der Helden erobern alle Kontrollpunkte und das Relikt (1) auf der südwestlichen Seite

des künstlichen Grabens. Währenddessen hupsen die Angriff-Marines per Jet-Pack über den Graben hinweg und rennen in die südöstliche Basis (2). Dort beginnen die Servitor sofort mit der Reparatur an den Verteidigungsgeschützen und mit dem Ausbau aller Gebäude.



31. Das zweite Relikt

Rekrutieren Sie nun mehrere Infanterieeinheiten und produzieren Sie schlagkräftige Fahrzeuge wie etwa Predator-Panzer oder Cybots. Mit dieser Armee bringen die Menschen als Nächstes das zweite Relikt (3) in ihre Gewalt, um Terminatoren anfordern zu können. Danach erobern die Marines einen Kontrollpunkt nach dem anderen und stürzen sich schließlich auf die Verteidiger der Kapelle (4). Mit geballter Feuerkraft brechen die Menschen das Tor auf. Achten Sie jedoch unbedingt auf die aus Richtung Norden kommende Heimatgarde (5), die ohne Vorwarnung angreift.

MISSION 9 KETZERISCHES RITUAL



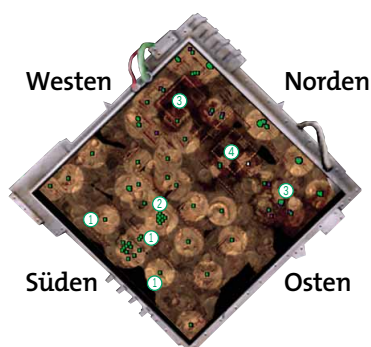
32. Zwei Stützpunkte

Errichten und vergrößern Sie auf die gewohnte Weise zuerst die Basis im Südwesten (1). Ein paar Minuten später trifft der Captain im Nordosten (2) ein, um hier ebenfalls Fuß zu fassen. Die Space-Marines befestigen diese beiden Stützpunkte und stellen dann eine Angriffsarmee aus einigen Cybots, Terminatoren und Ihren Helden zusammen.

33. Ressourcensabotage

Diese Gruppe erobert jetzt nacheinander die Kontrollpunkte um den Ritualplatz (3) herum. Dabei legen Sie alle feindlichen Gebäude in Schutt und Asche. Sobald die gegnerische Produktion zusammenbricht, nehmen die Menschen die vier Relikte (4) ein. Für den Sieg halten Sie diese Positionen zwei Minuten lang.

MISSION 10 ALTER FREUND



34. Sicherung der Horchposten

Die Helden und Marines marschieren sofort los, um möglichst viele Kontrollpunkte (1) in der Nähe einzunehmen. Ihnen folgt ein Servitor, der dort Horchposten installiert. Diese bauen Sie dann bis zur Stufe 2 aus, so brauchen Sie keine Wachen zur Verteidigung abstellen. Am ersten Reliktpunkt (2) treffen die Menschen auf den Blutdämon. Während die Infanteristen Deckungsfeuer geben, beharken die Helden das Ungetüm mit allen verfügbaren Spezialfähigkeiten. Dann geben sie ihm im Nahkampf den Rest.



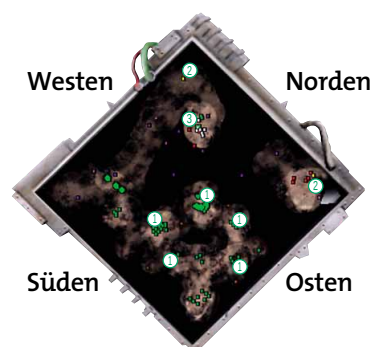
35. Starke Verteidigung

Befestigen Sie den ersten Reliktpunkt, da dort der Großteil der gegnerischen Offensive stattfindet. Bauen Sie vier Bolzen- und drei Raketengeschütze, um Sperrfeuer auf die Brückenstraße regnen zu lassen. Ein Servitor sorgt für die Wartungsarbeiten und ein getarnter Scout-Trupp warnt vor anrückenden Gegnern.

36. Offensiv statt defensiv

Den Gegenangriff führen Sie mit zwei Gruppen aus Cybots, Predator-Panzern und Terminatoren. Rücken Sie dazu am westlichen und östlichen Kartenrand bis zu den beiden Hauptlagern (3) vor, um diese einzuäschern. Danach stürmen die Marines in maximaler Gefechtsstärke den Hügel (4) und stellen den Verräter. Die Mission ist erst beendet, wenn Sie alle Chaos-Einheiten vernichtet haben.

MISSION 11 KRIEG TOTAL



37. Wie halte ich die Zugänge?

Erobern Sie schnell die nächsten Kontrollpunkte (1) und das Relikt. Dann verschanzen sich die Space-Marines dort, während die Servitor Verteidigungsgeschütze bauen. Nutzen Sie unbedingt die vorhandenen Krater zur Deckung und ordnen Sie den Infanteristen heilende Apotheker zu. Halten Sie diese Position, bis die Basis die Maximalgröße erreicht hat. Achten Sie auch auf die Mini-Dämonen, die aus den Lava-Feldern steigen und Ihren Truppen in den Rücken fallen. Dagegen helfen am Kratereingang postierte Bolzen-Geschütze.

38. Wer übernimmt die Offensive?

Für Ihre Angriffsgruppe wählen Sie vor allem Cybots und Predator-Panzer. Im Nordosten und Nordwesten warten zwei weitere Reliktpunkte (2) auf die Menschen. Der verwandelte Chaos-Zauberer lauert in der Kartenmitte (3) auf die Space-Marines. Der Inquisitor und der Captain führen die Angriffsgruppe zu diesem Ungeheuer. Vor Ort stürzen sich alle Einheiten auf den mächtigen Obermütz, die übrigen Feinde ignorieren Sie einfach. Nach einem harten Kampf geht schließlich auch der Zauberer zu Boden. Sie haben die Kampagne auf dem Planeten Tartarus erfolgreich beendet, herzlichen Glückwunsch!

DM