



Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 2.02 der WarCraft II - Battle.net-Edition.

Menschen-Kampagne

Akt I: Die Ufer von Lordaeron

Mission 1: Hillsbrad

Bei dieser Mission kann man nicht viel falsch machen. Zuerst einen Arbeiter ausbilden und diesen dann einen Bauernhof bauen lassen.

Unterdessen mit den drei Kriegern die vier Grunzer auf der Karte einzeln angreifen, so daß immer drei Menschen gegen einen Ork kämpfen.

Geht einem das Geld aus, sprich die Mine stürzt ein, findet man im Südosten eine Zweite. Nun einfach die restlichen Gebäude bauen.

Mission 2: Hinterhalt bei Tarren Mill

Zunächst schicken Sie Ihre Männer nach Nordwesten. Hier trifft man auf 11 Orks, die das Lager bewachen. Diese Monster sollten kein Problem darstellen!

Während sich Ihre Kämpfer nun durch die Mauern schlagen kann man unten im Dorf noch zwei Bauernhöfe anlegen und mit den Schiffen zwei "orksche" Kreuzer lahmlegen. Auch diese Mission ist noch sehr leicht.



Mission 3: Southshore

Zuerst baut man noch einige Bauernhöfe und bildet weitere Arbeiter aus.

Mit den gegebenen Truppen säubert man die Insel, während der Arbeiterbestand auf zehn Stück anwächst.

Nun ein Sägewerk und einen Hafen bauen. Mit dem gegebenen Zerstörer sollte man sich nicht weit raus wagen, bis man vier weitere Zerstörer gebaut hat.

Die erste Ölbohrstelle findet man gleich im Osten neben der Insel.

Die anderen befinden sich alle mehr südlich. Hier im Süden findet man auch eine kleine Insel mit orkischen Befall. Zunächst mit den Schiffen alle Gegner an Land und Wasser erledigen und dann die restlichen Gebäude einäschern.

Nun muss man nur noch auf die Ölfeldern je eine Bohrinsel setzen.



Mission 4: Attacke auf Zul'Dare

Bauen Sie schnell einige Bauernhöfe und Arbeiter. Die Kreuzer sichern die Einfahrt in die Bucht, während die Landeinheiten die Insel erkunden. Achtung: An der südlichen Küste kreuzt ein Ork-Kahn!

Bauen Sie nun ruhig Ihre Siedlung auf, die Orks greifen lediglich einmal mit angelandeten Bodentruppen an! Hat man eine Flotte von 5 Schiffen auf Level 3 kreuzt man über die Gewässer nach Südosten.

Hier findet man das Lager der Orks, samt Hafen.

Mit den Schiffen schnell alle Verteidiger in Reichweite ausschalten und dann die Gebäude in Reichweite vernichten.

Dann zwei Transporter bauen und sie mit je sechs Kriegeren und sechs Bogenschützen bestücken.

Nun die Truppen anlanden und schnell im Schutz der Zerstörer das HQ der Orks ausschalten, so daß keine Peons mehr nachkommen und man dann in Ruhe die gesamte Siedlung schleifen kann.

Akt II: Khaz Modan

Mission 5: Tol Barad

Zuerst schnell die Transporter beladen und zur Insel nordöstlich übersetzen. Hier schnell alle Kämpfer zum Haupthaus der Stadt schicken und so die Einheiten erobern.

Sind die Orks vertrieben, sollte man Patrouillen an den Ufern einteilen und mit dem Ausbau der Insel beginnen.

Sobald man alle Upgrades der Landeinheiten erforscht hat sollte man schnell mit dem Flieger weitere Inseln mit Wald suchen. Hat man seine Holzbestände wieder gesichert, konzentriert man sich auf die Flotte.

Mit 6 aufgerüsteten Schiffen macht man sich auf den Weg nach Osten. Hier findet man eine recht gut befestigte Insel. Zuerst muss man

unbedingt die zahlreichen Zerstörer der Orks ausschalten, die vornehmlich in der Bucht mit dem Ölbohrturm herumlungern. Erst dann sollte man mit Truppen anlanden.

Diese sollten mindestens vier Transporter umfassen. Um die Wachtürme außer Gefecht zu setzen sollte man zudem zwei Ballista mitnehmen.

Mit einer so aufgerüsteten Truppe sollte die Vernichtung des Lagers keine Problem sein. Endet die Mission dann noch nicht, muss man einzelne versprengte Ork-Einheiten suchen. Das sind meist einzelne Ork-Kreuzer, die man bei aktiviertem Fog of War am besten mit einer großen Schiffsflotte "jagt".



Mission 6: Dun Algaz

Zuerst unbedingt wieder die Bauern- und Bauernhofbestände aufbessern und dann weitere Truppen ausbilden und zur "Westfront" schicken, wo die meisten Angriffe erfolgen. Sobald man neun Ritter zusammen hat säubert man den nördlichen Teil der Karte und nimmt nebenbei noch die Mine im Westen in Besitz. Am besten bauen Sie gleich daneben ein Haupthaus, so daß der Goldfluss auch nach dem Zusammenbruch der ersten Mine nicht versiegt!

Sichern Sie dann einfach die "Landbrücken" mit Truppen ab, so daß keine weiteren Gegner unentdeckt auf "Ihre" Seite kommen können.

Sobald man in etwa drei "Neuner-Trupps" zur Verfügung hat und diese komplett aufgerüstet wurden, kann man langsam zum Gegenangriff übergehen. Während im Lager noch einige Ballista gebaut werden, können die Truppen die mittlere und die östliche Brücke überqueren und auf der anderen Seite jeweils einige Gegner niederschlagen und eine Kaserne vernichten.

Vereinigen Sie dann die beiden Truppenverbände vor der Basis der Orks im Südwesten. Führen Sie dann die beiden Katapulte im Schutz der dritten Gruppe über die westliche Brücke heran. Während die normalen Truppen die orkischen Angreifer abwehren, können die Ballistas die Verteidigungstürme der Orks gefahrlos vernichten!

Sind alle erledigt, kann man mit allen verfügbaren Truppen in die Ork-Basis einfallen und dort alles niederbrennen!



Mission 7: Grim Batol

Zunächst mit den Rittern nach Süden vorstoßen und hier drei Ork-Katapulte erobern. Dann die Transporter bewaffnen und dem Fluss nach Süden folgen. Etwa in der Kartenmitte die Transporter entladen und dann mit den Katapulten nach Nordosten vorrücken. Während diese die Türme ausschalten, halten die restlichen Kämpfer die Orks von den Katapulten fern.

Sobald die Türme vernichtet wurden, mit den restlichen Truppen in den Vorposten einfallen und sich bis zum Haupthaus im Norden vorarbeiten. Vernichten Sie schnell die Peons und das Haupthaus, den jedes Goldstückchen, daß die Orks abbauen fehlt Ihnen nachher!!

Hat man die Insel gesäubert das Lager schnell aufbauen. Von Osten her tauchen einige Kreuzer auf, die Sie aber mit den Katapulten erledigen können.

Bodentruppen werden keine benötigt, weshalb man sich deren Aufrüstung komplett sparen kann. Ist die Basis soweit aufgebaut, daß Seetransporter gebaut werden können sollten Sie auf die Insel östlich übersetzen und hier neben der Mine ein Haupthaus errichten, denn Ihre Mine dürfte bald erschöpft sein!

Sobald man dann über Level 5 Schlachtschiffe verfügt geht's ab nach Süden. Mit den Schlachtschiffen sollten die lahmen Level 1 Gegner kein Problem sein, so daß man direkt in die Bucht im Südosten einfallen kann. Sind alle Kreuzer und die Kanonentürme an Land vernichtet, kann man genüsslich die fünf Raffinerien vernichten und hat schon gewonnen!



Akt III: Der Norden des Landes

Mission 8: Tyr's Hand

Rücken Sie nach Norden in das Dorf vor und erschlagen Sie hier die orangen Bauern, während die restlichen übernommen werden.

Nun wie immer das Lager aufbauen und die Eingänge im Norden und Westen mit Truppen sichern. Sobald man neun Ritter, oder gar schon Paladine, hat rückt man unterstützt von zwei Ballista nach Westen vor. Hier sollte man zuerst den roten Gegner erledigen und sich dann dessen Mine unter den Nagel reißen.

Nun man hat genug Geld um eine große Armee aus 18 Paladinen, einigen Rangern und mindestens zwei Ballistas zusammenstellen!

Mit dieser Armee kann man dann die Basen der beiden anderen Clans schleifen, wobei man natürlich zuerst mit den Ballistas die gefährlichen Türme angreift. Die

ausbrechenden Orks werden bevorzugt mit den Rangern attackiert, welche nicht so schnell in den Schussbereich der Türme kommen! Nach der Vernichtung der letzten orkischen Einheit ist die Mission gewonnen!



Mission 9: Die Schlacht bei Darrowmere

Zunächst mit den Fluggeräten die Passage in der Kartenmitte aufklären und einen Weg nach Südosten suchen. Mit den Schlachtschiffen schießt man dann eine Lücke in die Verteidigung der nördlichen Insel der Passage, so daß man die Ballistas und einige Einheiten anlanden kann, die die restlichen Türme auf der Insel zerstören.

Sobald man die ersten angreifenden Gegner und Katapulte abgewehrt hat, setzt man alle übrigen Bodentruppen über und vernichtet mit diesen möglichst alle Gebäude auf dieser Insel. Sollte man die Ballistas verlieren, muss man gegen die gefährlichen Kanontürme mit den restlichen Truppen vorgehen. Diese können

dabei ruhig allesamt fallen, so lange möglichst alle Türme vernichtet werden, ist das nicht schlimm, man kann im weiteren Verlauf der Mission nämlich keine Bodentruppen mehr gebrauchen!

Sind alle Türme vernichtet (notfalls mit den Schiffen nachhelfen, da man eh noch zwei Zerstörer versenken muss!) kann man einen Transporter, der sich ganz nahe an der nördlichen Insel vorbeischiebt, rüberschicken und Lothar aufnehmen.

Während der Transporter dann wieder zurückkommt, zieht die gesamte Flotte Richtung Südosten, wo man zunächst einige gegnerische Schiffe versenkt, bevor man beim engen Buchteingang die Kanontürme vernichtet. Dies gelingt mit den Schlachtschiffen besonders gut, so daß man möglichst die Zerstörer vorschicken sollte, die dann die ersten Salven einstecken.

Während die restliche Armada dann die "aufmüpfigen" Schiffe bekämpft, kann der Transporter mit Lothar schnell vorbeischießen und den seltsamen Paladin auf der Insel im Südosten absetzen.

Bringen Sie Lothar dann einfach direkt zum Leuchtkreis.



Mission 10: Die Gefangenen

Zunächst oben wieder das Lager ausbauen und einige Truppen zur Verteidigung rekrutieren. Sobald wie möglich die Ritter zu Paladine aufwerten und einen Hafen samt Raffinerie und Gießerei bauen. Rüsten Sie Ihre Schiffe schnell auf, denn die Orks greifen dann bald mit zwei Kreuzern und einem Kampfpott, regelmäßiger auch mit einem Transporter, der einige Bodentruppen ausschifft, an. Die Truppen im Südosten werden nicht attackiert, so daß man sie dort einfach bis zur Abholung stehen lassen kann! Hat man das Ölfeld im Westen besetzt und eine Verteidigung darum aufgebaut, sollten die Transporter des Gegners auch nicht mehr durchkommen, so daß Sie sich nicht mehr um die Landesverteidigung kümmern müssen. Dann sollten Sie mit zwei Schlachtschiffen die Katapulte und den Turm auf der Insel in der Mitte zerstören, damit Ritter sichern landen können und sich dann um die Ogger kümmern können. Wagen Sie sich mit den Rittern jedoch nicht zu weit zum "Kanal" vor, denn der dortige Schlachtpott wird am effektivsten von ein, zwei Ballista versenkt! Erst dann kann man hier ein Haupthaus und einen Hafen aufbauen.

Während die Bauern die Mine ausschöpfen baut man vier Schlachtschiffe (Level 5) und säubert dann das Flussufer bis zu den Verrätern.

Verschiffen Sie dann diese mit Transporter über zwei Etappen zum Leuchtkreis im Nordosten.



Mission 11: Bestrafung der Alterac-Verräter

Ziehen Sie mit den Ballistas und einen Trupp aus neun Kämpfern am westlichen Kartenrand Richtung Norden. In der nordwestlichen Ecke findet man einen kleinen Posten des Gegners. Nutzen Sie hier die Ballistas zum gefahrlosen Ausschalten der Türme und verteidigen Sie die Ballistas mit den restlichen Truppen. Sobald man die eingeschlossenen Bauern und Zauberer befreit hat, schickt man diese zur Basis im Südwesten!

Während die Bauern dort sofort mit dem Ausbau der Basis beginnen, vernichten die Truppen die restlichen Gebäude und Nordwesten und kehren dann auch schnellstmöglich in den Süden zurück.

Die Gegner greifen dabei immer von Nordosten und Osten an, Richten Sie Ihre Verteidigung entsprechend aus!

Im Osten findet man eine weitere Miene, die man mit einigen Türmen sichern sollte, doch Vorsicht vor dem Turmbau erwartet einem erst mal ein Drachen, den man aber mit gut ausgebildeten Elfen-Rangern schnell vom Himmel holt!

Sobald man alle Gebäude gebaut und alle Upgrades erforscht hat, stellt man wieder zwei Gruppen bestehend aus einigen Paladinen, mindestens einer Ballista oder einer größeren Truppe "explosiver" Zwerge zusammen.

Ziehen Sie damit Richtung Nordosten. Die feindliche Basis belegt einen großen Teil der Karte, so daß man schon bald gegen die zahlreichen Türme vorgehen muss. Nutzen Sie dazu die Zwerge oder eben die Ballistas und wehren Sie mit den Paladinen die Angreifer ab.

Arbeiten Sie sich so durch die gesamte Basis durch!



Akt IV: Rückkehr nach Azeroth

Mission 12: Die Schlacht bei Crestfall

Zunächst mal wieder das Lager aufbauen, aber so schnell wie möglich die Marine aufrüsten und die Flotte gut ausbauen.

In dieser Mission werden Sie es mit einer Flotte von orkischen Schiffen (zunächst vor allem Schildkröten!) zu tun bekommen, wie sonst nirgendwo!

Im Südosten findet man eine zunächst ausreichende Ölquelle. Schützen Sie sie mit zwei Flugapparaten, drei Schlachtschiffen, vier Kreuzern und vor allem einigen U-Booten! Da der Gegner über zahlreiche Riesenschildkröten verfügt und auch eine beachtliche Seeflotte hat sollte man zwei Angriffsteams zusammenstellen. Eines belagert die stark verteidigte Ölquelle in der Kartenmitte, während das andere von See aus die kleineren Inseln von Gegnern befreit, so daß man dort später relativ gefahrlos übersetzen und die Minen ausbeuten kann.

Sind die Inseln erobert, bricht die zweite Flotte nach Nordosten auf. Hier beginnt man damit alle Gebäude am Ufer platt zu machen, während die U-Boote die gegnerischen Schiffe abfangen. Wird die Seemacht der Orks zu groß, kann man mit einem kleinen Team aus Rittern und Ballistas im Nordosten landen und den Gegner von hier etwas ablenken.

Im Wesentlichen kommt es bei dieser Mission darauf an, die Seevorherrschaft zu behalten (damit geht natürlich auch der technologische Vorsprung einher!), deshalb auf eine große Flotte und Luftaufklärung verlassen und regelmäßig speichern, nicht daß auf einmal eine Flotte von Riesenschildkröten der Orks vor dem ungeschützten Hafen auftaucht.

Kleiner Tipp noch zum Schluss: Wird eines Ihrer Schiffe von Schildkröten attackiert, die man gerade nicht "enttarnen" kann, sollte man sich die "Dauerfeuer"-Option zu Nutze machen. Mit ihr kann man das Schiff auf einen beliebigen Punkt feuern lassen, bevorzugt natürlich die Stelle, an der die Torpedos (oder was auch immer) der Schildkröten ihren Ursprung haben. Mit etwas Übung kann man so auch ohne Luft- oder Unterwasserunterstützung die Schildkröten des Orks ganz gut versenken, wenngleich man dabei aber eben immer den ersten Treffer selbst einstecken muss..!



Mission 13: Angriff auf Blackrock Spire

Zunächst die Landeinheiten aufrüsten und die Küste mit einigen Türmen sichern. Achten Sie darauf, daß die Gegner nicht in den hinteren Teil Ihrer Basis kommen und dort die Bauern dezimieren können!

Erobern Sie schnellstmöglich die Ölquelle direkt nördlich oder westlich Ihrer Insel und sichern Sie sie mit einigen Kreuzern, die von ein oder zwei Flugspähern begleitet werden. Das Wichtigste ist vorerst die Einnahme der Insel in der Kartenmitte: Hier befindet sich der einzige Drachenhort, so daß man nach dessen Zerstörung die Lufthoheit hat!



Zudem ist die Mine hier eine wertvolle Bereicherung, die den Gegner sehr lange mit Gold versorgen kann!

Anschließend nimmt man sich der Überreste des orangen Orkstamms an. Die Schlachtschiffe säubern die Küste, während die Greifenreiter die Türme und Gegner weiter hinten angreifen. Sind die Greifenreiter schwer verwundet ziehen Sie sich in den Schutz der Schlachtschiffe zurück und lassen sich von den Paladinen heilen.

Ist diese Basis gefallen zerstört man zuerst die Ölquelle im Norden. Daraufhin greifen einige Dämonen an, die aber für die Greifenreiter kein Problem sind.

Mit den Schlachtschiffen fährt man nun in die Bucht im Nordosten und vernichtet alles in Reichweite, wobei man aber dringend auf die Wirbelstürme der Todesritter achten sollte!

Währenddessen landen die Bodentruppen im Osten, bauen ein kleines Lager auf und ziehen dann nach Norden weiter.

Bauen Sie am besten vor Ort eine Kaserne, denn die Orks haben sehr gute finanzielle Mittel, können also jedes Gebäude wieder aufbauen und die orkischen Todesritter können die eigenen Truppen schnell dezimieren. Da man genügend finanzielle Mittel hat, kann man aber sturmmäßig anrennen oder einfach langsam mit Magiern und Katapulten durch die Ork-Basis walzen...

Endet die Mission nach der kompletten Vernichtung der Basis noch nicht, muss man mal wieder die gesamte Karte nach einem einzelnen Schiff oder einem sinnlos in der Gegend stehenden Peon absuchen!



Mission 14: Das große Portal

Achtung: Diese Mission ist vor allem zu Beginn ziemlich fies, also nicht gleich verzweifeln! Zunächst die Transporter mit den Kampfeinheiten beladen und mit den Kampfschiffen nach Westen segeln. Hier erst mal die Katapulte zu Klump schießen und dann schnell mit den Bodentruppen landen.

Achten Sie darauf, nicht all zu viele Feinde anzuziehen und schnappen Sie sich die Gegner im Bluttausch zuerst.

Nutzen Sie vornehmlich die einfachen Soldaten zum Ausschalten blutrünstiger Oger und der Kanonentürme (Setzen Sie keine Bogenschützen in der ersten Welle ein!!). Die Schiffe können bei der Anlandung ruhig vernichtet werden, man wird sie definitiv nicht mehr gebrauchen können!

Ist das Ufer gesichert schafft man die anderen Truppen an und baut am Ufer ein Haupthaus, zwei Bauernhöfe und eine Kaserne.

Die ersten Orkangriffe müssen unbedingt die sechs Bogenschützen und Magier überleben. Sobald möglich muss man unzählige Bogenschützen ausbilden, denn der Gegner attackiert ununterbrochen mit Drachenangriffen (extrem nervig!!!).

Nun stößt man langsam in das restliche Lager im Norden vor, wohin man auch baldmöglichst sein eigenes Lager ausdehnen sollte, da die erste Mine wenig ergiebig ist! Achten Sie darauf, den direkten Weg zur zweiten Mine möglichst nicht durch Gebäude zu versperren!



Sobald man einige Wachtürme Richtung Nordosten und ca. 10 Bogenschützen hat kann man mit dem massiven Aufrüsten beginnen und die andere Mine mit allen verfügbaren Arbeitern ausbeuten. Sobald man Paladine hat klärt man die Karte auf und heilt nun die Bogenschützen, damit man sie nicht immer neu rekrutieren muß.

Hat man genug Geld, sollte man neun Greifenreiter ausheben und mit denen dann Richtung Norden vorstoßen wo man einige wehrlose Schiffe und eine Ölbohrinsel findet.

Achten Sie darauf, dass die Greifenreiter sich nicht gegenseitig beschießen, setzen Sie sie deshalb bevorzugt zwei kleinere Gruppen ein.

Sobald einer stärker verletzt wurde, sollte man ihn sofort zurückziehen, denn bis er auf den Befehl reagiert, kann es dann oft schon zu spät sein! Im Lager wird er dann von zahlreichen bereitstehenden "Notarzt-Paladinen" geheilt.

Unterdessen kann man schon den Angriff auf die Ork-Basis östlich vorbereiten. Dazu nutzt man entweder eine größere Paladin-Truppe oder einige Magier. Bei ersterer Methode sollte man den Weg sorgsam aufklären und herbeieilende Todesritter per Exorzismus aus dem Weg zaubern. Die zahlreichen Ogger-Magier sollte man auch nur langsam angreifen, so daß sich die Paladine immer wieder selbst heilen können! Alternativ kann man auch mit einigen Magiern vorgehen, wobei man auch wieder Unterstützung durch Paladine mitnehmen sollte, da jene die schwächlichen Magier gut heilen können und vor allem die Sichtweite deutlich erhöhen!

Gehen Sie mit den Magiern nur sehr langsam vor und verwandeln Sie nach und nach alle Gegner in Wildschweine. Da sieht dann lustig aus, da die ganze Basis voller Viecher ist, effektiv ist es aber allemal!

Wichtig ist schlussendlich aber nur, dass die Basis vernichtet wird und man eine weitere fette Mine zur Reserve hat. Nun kommen die Greifenreiter wieder ins Spiel. Mindestens neun, besser zwei Staffeln, also 18, sollte man schon haben für den direkten Angriff aufs dunkle Portal.

Fliegen Sie dazu am westlichen oder östlichen Rand der Karte Richtung Norden und am nördlichen Kartenrand dann in die Mitte. Von hier aus stößt man nun direkt nach Süden, zum dunklen Portal, vor.

Lassen Sie am besten nur eine Staffel Greifenreiter angreifen, was meist auch ausreicht um Todesritter und Dämonen zu vertreiben. Bei mehr als neun anfliegenden Greifen, richten die Wirbelstürme der Todesritter einfach zu große Schäden an! Sobald alle Verteidiger geschlagen wurden, kann man die Greifenreiter um das Portal postieren und diese dann per manuellem Angriffsbefehl auf das Portal feuern lassen! Die Vernichtung dauert relativ lange, so daß man unterdessen möglicherweise immer mal wieder ein paar Drachen abwehren muss..! Schlussendlich wird das Portal jedoch zusammenbrechen und die Mission zum Erfolg werden lassen!!



Ork-Kampagne

Akt I: Die Ruhe vor dem Sturm

Mission 1: Zul'Dare

Parallel zur ersten Mission der Menschen wieder alles Geforderte aufbauen und mit den Grunzern die wenigen Menschen-Gegner töten!

Mission 2: Überfall bei Hillsbrad

Sammeln Sie alle Kämpfer ein und ziehen Sie nach Norden. Unterwegs die Gegner zu Brei prügeln und im Norden die Wände um die gefangenen Trolle einreißen. Dann mit den Trollen rückt man dann zunächst nach Osten und dann nach Süden vor. In der südwestlichen Ecke findet man einen kleinen Vorposten, wo man dann die Trolle auf dem Leuchtkreis platziert.



Mission 3: Southshore

Bauen Sie Ihre Basis aus, wagen Sie sich aber nicht zu weit vom Haupthaus weg, denn im Osten lauern einige Menschen. Hat man dann noch einige Grunzer requiriert, löscht man die Menschenplage auf dieser Insel aus, so daß man dann auch die zweite Mine anbrechen kann. Unterdessen geht's auf See rund. Nachdem man die Bohrinself im Süden gebaut hat, lässt man fünf weitere Kreuzer bauen und segelt 'gen Nordosten. Hier findet man die kleine Insel des Menschevolkes. Mit den Kreuzern sollte man die gegnerischen Bohrinseln problemlos vernichten könne, so daß man die eigene errichten kann.

Mission 4: Angriff auf Hillsbrad

Zunächst mal wieder die Basis aufbauen und einige weitere Kämpfer rekrutieren, mit denen man die Insel säubert.

Mit einer Flotte von sechs Schiffen fährt man dann zuerst nach Norden und übernimmt die Bohrinself der Menschen, so daß keine weiteren Schiffe zu erwarten sind.

Dann ein Schiff zurücklassen und mit dem Rest nach Nordwesten. Hier alle erreichbaren Gebäude und Einheiten vom Wasser aus vernichten.

Anschließend landet man mindestens zwei volle Transporter (besser drei oder gleich iver!) mit Kriegeren an und überrennt dann die Stadt. Da man auf relativ starken Widerstand trifft, wird man hier doch einige Kämpfer verlieren, weshalb man wirklich mit mindestens zwei Transportern angreifen muss!



Akt II: Khaz Modan

Mission 5: Tol Barad

Zunächst an Land nach Süden ziehen und die menschliche Basis niederbrennen, dann dort die Eigene aufbauen und sich gegen einige Landangriffe des Gegners erwehren. Sobald man fünf Level drei Zerstörer hat, vernichtet man alle "streunenden" Menschenschiffe auf der Karte und baut dann für den Hauptangriff im Süden ein paar weitere Schiffe.

Hier fällt man dann mit der Armada ein und belagert sofort den Hafen und die Raffinerie. Achten Sie aber auf die Ballista zu Land, sonst versinken Ihre Schiffe schneller, als Sie "Weg da!" sagen können.

Zuletzt zwei Seetransporter mit Grunzern beladen und in die Siedlung einfallen!



Mission 6: Die Brachländer

Zunächst einmal mit einem Auge von Kellogs, äh Killrog nach Südosten fliegen. Hier befindet sich die eigene Basis, zu der man muss. Nun langsam vorrücken, und sobald man einen Gegner erspäht mit den Katapulten draufhauen.

Da die meisten Gegner sich hinter Mauern schützen wollen, können Sie die armen Kerle ruhigen Gewissens bombardieren, meist haben Sie durch eben diese Mauern keine Fluchtmöglichkeit!

So arbeiten Sie sich bis zum südöstlichen Kartenende durch und haben auch diese Mission geschafft.

Alternativ fährt man mit den Katapulten einfach bis zur ersten Mauer und schießt die Gegner dahinter kaputt.

Dann vernichtet man die Mauer und schickt einfach alle Krieger mit dem Angriffsbefehl (so daß sie alle angetroffenen Gegner angreifen) in die südöstliche Basis.



Koordinieren Sie diesen Angriffsstrom etwas, so daß nicht zu viele Krieger vom Weg abkommen, stecken bleiben oder einfach von einer Übermacht getötet werden (wobei die Verluste bei dieser Taktik natürlich deutlich höher sind!). Sobald alle im Südosten angekommen sind, holt man den Oggermagier nach und fertig!

Mission 7: Der Fall von Stromgarde

Zunächst mit den Schiffchen nach Osten fahren und hier zwei gegnerische Kreuzer ausschalten. Nun kommen auch die Landeinheiten zu der Bucht und schlagen alle Gegner zu Brei, so daß man ohne Störungen die beiden Fähren beladen kann.

Dann auf die Insel in der Kartenmitte übersetzen und die wenigen Gegner, die die Goldmine bewachen, zusammenschlagen und dann die eigene Basis aufbauen.

Mit den bereits gegebenen Zerstörern fährt man in die Kartenmitte und lüchst den Menschen hier die Ölquelle ab.

Nun wieder einmal die Basis aufbauen und sobald möglich das Haupthaus upgraden. Mit einer Armada von neun Zerstörern säubert man dann die Meere und greift die Ufergebäude des Gegners an.

Anschließend drei Transporter voller Krieger anlanden und die Stadt verwüsten.

Ist im Norden alles vernichtet, muss man noch die wenigen Gebäude auf der kleinen Insel im Nordwesten vernichten und eventuell noch die Meere nach einzelnen gegnerischen Einheiten absuchen..!



Akt III: Quel Thalas

Mission 8: Der Runenstein bei Caer Darrow

Zunächst wie üblich das Dorf ausbauen und alsbald die Bodentruppen verstärken, denn der Gegner landet öfter mal Truppen an!

Erkunden Sie dann die Karte und sichern Sie sich die Ölquelle in der Bucht südlich. Dazu blockiert man einfach die Einfahrt zur Bucht mit einigen "Kampfpöten", die von zwei Zeppelinen unterstützt werden (Gegner hat bereits U-Boote!). Dadurch kann der Gegner nun auch die Angriffstruppe nicht mehr direkt bei Ihrem Dorf landen, sondern an der östlichen Landzunge, so daß man insgesamt eine längere Vorwarnzeit hat, wobei die jedoch auch dazu führen kann, dass dort arbeitende Peons abgeschlachtet werden! Stationieren Sie deshalb am besten alle Bodentruppen bei der Mine! Weiterhin baut man dann massiv Kampfpott-Schiffe und zieht mit diesen Richtung Südosten. Vernichten Sie zunächst alle Ölbohrtürme der Menschen und umkreisen Sie dann die Insel in der Kartenmitte. Während die Kampfpötte die Ballistas und Kanonentürme ausschalten, kann man schon mal mit zwei Fähren voller Oger im Südosten landen, wo man ein nur schwach bewachtes Dorf findet, dass man leicht niederbrennen kann! Das ist jedoch nicht primär nötig, denn es geht eigentlich nur darum den Runenstein in der Kartenmitte zu erobern. Dazu muss man einfach nur einige Truppen anlanden und zu diesem marschieren lassen.

Was natürlich erst einigermaßen effektiv funktioniert wenn die "Armada" eine Schneise in die Verteidigungslinien geschlagen hat! Landen Sie dann am besten direkt mit einem Dutzend Oger, hauen Sie die Menschen zu Brei und nehmen Sie dann den Runenstein ein...



Mission 9: Die Vernichtung von Tyr's Hand

Zunächst flink das Dorf aufbauen und so schnell wie möglich weitere Oger zur Inselverteidigung ausbilden (der Gegner landet meist im westlichen Teil!) und diese natürlich schnell aufrüsten.

Nun mit der Marine alle Ölquellen erobern und unbedingt halten!

Die Schiffe werden auch hier wiederum von Zeppelin unterstützt, um gegen die U-Boote vorgehen zu können!

Mit einer Einsatzgruppe aus mindestens fünf Kampfpöten fährt man dann zur Insel im Nordosten. Vernichten Sie hier möglichst alle Kanonentürme und Ballistas.

Sollte die Flotte dabei unerwartet schnell versenkt werden, ist es ratsam einfach direkt alle verfügbaren Schiffe heranzuziehen und mit diesen dann möglichst viel "Vorarbeit" leisten.

Sind die Verteidigungsanlagen nämlich schon stark mitgenommen, kann man mit einem Dutzend Oger-Magier landen. Verlangsamten Sie dazu am besten die Spielgeschwindigkeit, so daß Sie alle in einen "Blutausch" versetzen können (bei normaler Geschwindigkeit verliert man bei derart vielen Einheiten zuviel Zeit!!), was die Kampfkraft enorm steigert, so daß man bald alles niedergemacht haben sollte.

Setzen Sie dann einen Peon über, der ein Haupthaus errichtet. Während dieses zur Festung aufgewertet wird, baut der Peon dann noch einen Hafen.

Achtung: Die Ressourcen auf der eigenen Insel sind recht begrenzt (vor allem das Gold!), so daß man alsbald die kleine Insel nordwestlich besiedeln sollte, wo man dann etwas Holz und vor allem mehr Gold findet!



Mission 10: Die Zerstörung von Stratholme

Zunächst :) mit den Randalier-Kobolden die Felsen an beiden Seiten wegsprengen und dann mit den Truppen durchmarschieren.

Direkt nordöstlich des Startpunktes findet man eine Mine, die nur von einigen Soldaten verteidigt wird.

Hat man diese besiegt, kann man hier einen kleinen Außenposten errichten, für mehr wird es aufgrund des minimalen bebaubaren Untergrundes nicht reichen!

Bauen Sie dazu zunächst ein Sägewerk und ein Haupthaus, anschließend nach und nach eine Schmiede und Bauernhöfe. Während einige Peons den Wald abholzen und so Platz für weitere Bauernhöfe machen, gehen andere in die Mine und scheffeln Gold für die richtige Basis!

Rücken Sie dazu mit den Truppen in Richtung der Kartenmitte vor, wo man eine weitere Mine findet.

Sobald der Posten im Südosten steht (Verteidigungstruppen sind kaum nötig, da der Gegner hier äußerst selten attackiert!), schickt man einen Peon zur Mine in der Kartenmitte, wo dann ein weiteres Haupthaus errichtet wird.



Versuchen Sie beim Aufbau der Hauptbasis dabei möglichst weit südlich zu bleiben, denn Stratholme liegt quasi direkt über Ihrer Basis, so daß holzfällende Peons oft Gegner anlocken, die dann im schlechtesten Fall direkt in Ihre Basis einfallen oder gar noch weitere Truppen heranziehen!

Bauen Sie deshalb, wie bereits erwähnt, möglichst "flach", wobei man hier hauptsächlich Produktionsgebäude und Bauernhöfe errichten sollte, da der Posten im Südosten in dieser Hinsicht etwas entlasten sollte.

Sobald man dann den Wald nördlich der Hauptbasis angehen muss, sollte man die dort arbeitenden Peons durch Oger-Magier schützen und generell hier sehr wachsam sein!

Gleichzeitig sollte man mit einigen Katapulten langsam auf Stratholme vorrücken und damit beginnen den Verteidigungswall aus Wach- und Kanonentürmen zu vernichten.

Verteidigen Sie die Katapulte dabei mit gut neun Ogern und fallen Sie mit diesen dann in die Stadt ein. Durch diverse Scharmützel sollten die Verteidiger bereits so geschwächt sein, dass neun blutlüsterne Oger schnell die wichtigsten Produktionsgebäude zerschlagen können!

Während Katapulte und Oger dann langsam die ganze Stadt niederbrennen, erbaut man schnell einen Hafen (die Position ist dabei ziemlich egal, bei Angriffen kann man diesen mit Katapulten recht effektiv verteidigen). Sobald man dann etwas Öl hat und somit eine kleine Flotte aufstellen kann, hat man auch quasi schon gewonnen, denn der Gegner besitzt nur wenige Schiffe, ist durch die Vernichtung der Basis kaum noch handlungsfähig und versucht dann höchstens noch Ihren Hafen zu "verstopfen".

Mit einer Flotte aus fünf Kriegsschiffen sollte man alle Bohrinseln und die Verteidiger vernichten können...



Mission 11: Die Untoten von Quel'Thalas

Während man den Angriff aus südlicher Richtung niederschlägt, beginnt man mit der Peon-Produktion.

Lassen Sie diese dabei zunächst das Holz nordöstlich abbauen, denn das andere Waldstück stellt ein natürliches Hindernis dar, so daß man das eigene Lager nur an zwei Punkten verteidigen muss!

Glücklicherweise erfolgen die meisten Angriffe aus westlicher Richtung, so daß man vor allem hier achtsam sein muss.

Mit dem üblichen Trupp aus Oger-Magiern zieht man dann über die eigene Hälfte der Karte und erledigt die überall lauenden Feindtruppen.

Errichten Sie dann bald bei der Mine im Nordwesten ein weiteres Haupthaus, so daß der Ressourcenstrom nicht abbricht.

Wie man dann den Gegner im Südwesten vernichtet, ist egal. Man kann hier zwar zum ersten mal die Todesritter einsetzen, was jedoch durch die mächtigen Paladine öfter mal recht nervig ist, da deren Exorzismus Todesritter und Skelette schnell vernichtet!



Am Besten ist wieder die Kombination eines Oger-Magier-Trupps, einiger Katapulte und einigen Todesrittern. Während man mit den Katapulten langsam vorrückt und die Türme vernichtet, halten die Oger die angreifenden Gegner fern. Die Todesritter weiter hinten erwecken Gefallene, die man durch den Bluttausch-Zauber brauchbar macht und deren Verluste durch die Paladine weniger schmerzlich sind. Da auch der südwestliche Teil der Karte von Gegner gesäumt ist, wird man mit dem Säubern etwas beschäftigt sein. Hilfreich ist es, wenn ein zweiter Oger-Trupp aus östlicher Richtung auf die Basis zumarschiert und dabei auch gleich die Mine im Südosten sichert, falls man doch mal knapp an Gold sein sollte...

Akt IV: Die Wellen der Finsternis

Mission 12: Das Grabmal des Sargerass

Schicken Sie die Kampfschiffe nach Osten und lassen Sie jeden Gegner auf den Inseln in Reichweite beschießen! Dann auf der zweiten Insel landen und schnell ein Haupthaus bauen. Da die Gegner praktisch nicht mit Landeinheiten angreifen, kann man zunächst auf die Ausbildung von Bodentruppen verzichten und sich ganz der Marine widmen, wobei man die ersten Gebäude nicht zu nahe am Ufer bauen darf, da man dort sonst direkt attackiert wird! Bauen Sie dabei zur Unterstützung eventuell noch einige Katapulte, denn mit diesen kann man die feindliche Ölbohrinsel nördlich der eigenen Basis gut vernichten und dort generell sehr viele



Feindschiffe versenken! Diese werden nämlich durch den Beschuss der Bohrinsel angelockt! Ziehen Sie dann Ihre Katapulte ins Inselinnere zurück, von wo aus man dann die gegnerischen Schiffe gut versenken kann! Spielen Sie dieses Spiel so lange, bis der Gegner kein Öl mehr hat und nur noch Öltanker schicken kann! Nun ist die Zeit gekommen selbst eine Seestreitmacht aufzubauen, die alle anderen Ölquellen in Beschlag nimmt, was mit einer hochgerüsteten Flotte nicht schwer sein sollte. Praktisch sind vor allem kleinere Schildkröten-Verbände, die die Feinde gut bekämpfen können, da diese mit Luftüberwachung wenig am Hut haben und allenfalls mal ein Dämon

"vorbeischauf" Hat man dann die Vorherrschaft auf See gewonnen, kann man ruhig die Landeinheiten aufwerten, nebenbei noch die kleinere Insel im Süden mit einem Haupthaus bestücken um dort Gold abbauen zu können und währenddessen mit den Schlachtschiffen das Ufer der feindlichen Insel säubern.



Landen Sie dann mit Oger-Magiern und Todesrittern und kämpfen Sie den äußeren Ring nieder. Während die Todesmagier mit Wirbelstürmen die Wachtürme vernichten, können die Oger-Magier die restlichen Gebäude zerschlagen und angreifende Gegner per Bluttausch gut abwehren. Gefallene werden dabei von den Todesrittern wiederbelebt und dienen dann im Bluttausch als brauchbare Kämpfer..!

Um an die Gegner in der Mitte heranzukommen, muss man einige Kobolde anlanden, die einen Durchgang in den Felsenwall sprengen, so daß man auch die letzten Gegner, inklusive dem Oger-Magier Cho´Gall, niederstrecken kann..!

Mission 13: Die Belagerung von Dalaran

Ziehen Sie nach Beginn zur südwestlichen Kartenecke. Dort errichtet man nahe der Mine sein Lager und baut dieses soweit aus. Da man nur selten angegriffen wird, muss man nicht mehr viele zusätzliche Einheiten ausheben, sollte aber vor allem die Trolle aufwerten, denn der Gegner greift ab und an mit Greifenreitern an!

Sobald die Infrastruktur steht und die Aufwertungen vorgenommen wurden, kann man einen kleinen Trupp Richtung Osten schicken.

In der Kartenmitte findet man einen ersten Verteidigungswall, den man mit Katapulten und Oger-Magiern einfach plattmachen kann.

Sammlen Sie zukünftig ausgebildete Truppen hier, da jeder Bodenangriff hier aufgehalten werden kann! Zusätzlich kann man nun gefahrlos im Südosten einen weiteren Posten aufbauen um Gold zu schürfen.

Da die Insel durch viele Türme befestigt wurde, empfiehlt es sich eher mit Bodentruppen vorzugehen, statt auf die schwachen und teureren Drachen zu setzen!

Todesritter sind dabei aber genauso gefährdet, da die gegnerischen Paladine einfach "zu gut" vom Computer gesteuert werden können!

Setzen Sie daher vornehmlich auf Oger-Magier, Katapulte und Axtwerfer, die die Greifenreiter abwehren.

Die gegnerische Insel ist interessant aufbaut, so daß man von der Mitte des "Kreuzes" aus nach drei Richtungen ausschwenken muss um alle gegnerischen Objekte zu vernichten.

Erst zum Schluss empfiehlt sich dann der Einsatz der Drachen zur Vernichtung der kleinen Seestreitmacht...

Mission 14: Der Fall von Lordaeron

Hier muss man direkt nach dem Start sofort schnell und gezielt handeln!

Bilden Sie sofort im Westen weitere Peons aus und lassen Sie die vier im Osten ein Haupthaus und drei Bauernhöfe errichten.

Während man im Osten dann die Goldproduktion möglichst massiv in Gang bringt, muss man im Westen schwer kämpfen, da der Gegner in immer gleichen Intervallen Ritter und Ballistas anlandet!

Lassen Sie die Peons deshalb schnellstmöglich einige weitere Kanonentürme, und ganz wichtig, eine Kaserne errichten, wo man dann auch sofort weitere Grunzer ausbildet!

Die Arbeiter werden dabei vornehmlich zum Holzfällen abgestellt, damit man Platz für alle nötigen Gebäude hat, wobei die

Verteidigungsstärkung jedoch eindeutig zuerst im Vordergrund steht.

Erst wenn man die Angriffe nicht mehr fürchten muss (wenngleich sie auch aufreibend und ärgerlich sind!), kann man sich wieder dem Außenposten im Osten annehmen.

Dort errichtet man lediglich eine Kaserne und eventuell weitere Bauernhöfe, da man hier nur mit Luftangriffen rechnen muss! Dafür muss man hier den Holzabbau massiv pushen, da die Wälder im Südwesten sehr bald abgeholzt sind!

Sobald man dann zu Lande alles erforscht hat und die Karte aufgeklärt wurde, sollte man einen Hafen errichten und dort zuerst die Ölquelle zwischen den beiden Inseln ausbeuten. Rüsten Sie schnellstmöglich die Flotte auf, bauen Sie dabei aber zunächst nur einige Schildkröten.



Erst wenn die Schiffe Level 5 erreicht haben, sollte man diese massiv bauen, wobei man auf eine Mischung aus Kampfpötte, Kreuzern und Drachen setzen sollte um die Weite des Meeres zu erobern. Lassen Sie kombinierte Trupps alle Ölquellen sichern und fahren Sie dann mit den schweren Schlachtpötte die Küste ab um dort alle Anlagen zu vernichten.

Da Lordaeron selbst recht mager verteidigt wird, kann man mit einem Dutzend Oger-Magier, einigen Katapulten und einigen Berserker-Trollen landen.

Per Bluttausch können die Oger jeden Gegner kleinhaben, müssen sich nur vor den Magiern fürchten, die bald Schafe entstehen lassen!

Rücken Sie dabei mit den Katapulten vor um die Türme zu vernichten und ziehen Sie mit den restlichen Einheiten dahinter her um die Katapulte zu verteidigen und die anderen Gebäude zu vernichten!

Ist die Insel gesichert bzw. komplett verwüstet, beginnt die Suche nach den letzten Überlebenden auf dem Meer. Bauen Sie dazu massiv Drachen, Kreuzer und Schlachtpötte und lassen Sie dies systematisch alle Flecken der Karte abfahren um letzte Gegner aufzuspüren...

SIEG DER HORDE!

