



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

Es gibt im Vergleich zum Hauptprogramm keine wirklichen Änderungen, außer den neuen Grafik-Sets. Wichtigste spieltechnische Änderung ist die nun bedeutendere Rolle von Helden, die einem fast in jeder Mission zur Verfügung stehen, womit sich bereits eine gewisse Vorentwicklung für WarCraft 3 ergeben hat...

# Akt I: Eine Zeit für Helden

## Mission 1: Allerias Reise

Zunächst ziehen Sie mit Ihren Recken nach Westen. Hier nimmt man Danath mit, der bei einem Bauernhof im Südenwesten wartet (Vorsicht vor dem Todesritter!).

Nun nach Norden bis zum Fluss und hier dem Flusslauf nach Osten folgen. Sobald Sie das kleine Dorf erobert haben, schicken Sie die Bauern an die Arbeit und flüchten nach Süden (Kampfpott auf dem Fluss vermeiden!).

Nun hinter dem Steinwall wieder nach Norden und am Fluss ein weiteres Lager suchen. Hier wieder alle Orks ausschalten und dann alle Gebäude erobern.

Bauen Sie im Hafen dann eine Fähre, so daß man direkt hier über den Fluss übersetzen kann. Bevor man das dann jedoch macht, sollte man mit der Ballista den Schlachtpott und den Zerstörer vernichten!

Auf der anderen Seite sucht man dann die Kirche im östlichen Teil, wo man auch Tyalion findet.

Nutzen Sie dessen Heilkräfte um Ihre Truppe wieder etwas frisch zu machen und rücken Sie nach Westen vor. Die rettende Befestigungsanlage findet man im Nordwesten, bis man dort dann jedoch ankommt, muss man nochmals einige Orks und ein paar Türme vernichten.

Setzen Sie Tyalions magische Fähigkeiten nur zum Heilen ein, der Exorzismus ist gegen die Untoten weniger effektiv!



## Mission 2: Die Schlacht von Nethergarde

Zunächst nach Nordosten Richtung Stadt vorrücken und dabei die wenigen Orks ausschalten auf die man trifft!

Bei der Mine hält man jedoch an und schlägt sein Lager auf. Bauen Sie nun Ihr Dorf komplett aus und bilden Sie Ritter und Bogenschützen aus.

Die Angriffe werden vornehmlich aus nördlicher Richtung erfolgen, trotzdem sollten Sie Ihre Truppen bei der Furt postieren, wo man dann auch später mögliche "Peon-Angriffe" auf die Mine gut abwehren kann!

Wagen Sie sich dabei jedoch noch nicht nach Osten vor, denn hinter den beiden Türmen lauern noch zahlreiche Verteidigungskräfte!

Zuerst sollte man die Verteidigung des Gegners im Norden knacken. Zuerst zerstört man mit Ballistas die Türme und greift dann mit neun Rittern die restlichen Einheiten an. Im Dorf des Gegners schnell die Kaserne zerstören und dann die restlichen Gebäude auseinander nehmen. Rücken Sie dann mit diesem Trupp Richtung Osten vor und sichern Sie die dortige Mine, so daß der zentrale Gegner von den Ressourcen abgeschnitten ist.

Während er nun versucht auf Ihre Mine zuzugreifen, kann man weitere Truppen rekrutieren und dann von zwei Seiten her auf die Kartenmitte vorrücken.

Vereinigen Sie beide "Armeen" dann sobald alle Verteidigungsanlagen und -einheiten vernichtet wurden und schleifen Sie die Basis.

Zuletzt rückt man dann dem gelben Gegner im Südosten entgegen, der einer großen Ritter-Armee jedoch kaum was entgegenzusetzen hat...

### Mission 3: Der Graben zwischen den Welten

Bauen Sie schnell Ihr Dorf aus und rüsten Sie das Hauptgebäude auf. Sobald die Verteidigung mit Paladinen und Bogenschützen gesichert ist, bricht man mit einer Truppe, bestehend aus neun Rittern, nach Norden auf, wo man am westlichen Kartenrand eine kleine feindliche Basis findet.

Brennen Sie sie nieder, achten Sie jedoch darauf, nicht zu nahe ans Meer zu kommen, da dort einige orkische Kreuzer patrouillieren! Gleichzeitig muss man bei der südlichen Basis beständig Angriffe abwehren. Während man die normalen Truppen dank der Befestigungsanlagen noch recht gut abwehren kann, muss man bei angreifenden Drachen und Katapulten stets auf der Hut sein und flink Gegenmaßnahmen treffen (Bogenschützen zusammenrotten bzw mit Rittern aus der Anlage ausbrechen und direkt angreifen!)



Errichten Sie dann im Westen einen weiteren kleinen Posten, den man jedoch ebenfalls gut sichern sollte, da mitunter Orks am Ufer landen oder direkt aus östlicher Richtung ein Angriff auf die Mine erfolgt!

Widmen Sie sich nun dem orangenen Gegner. Da er relativ wenige Truppen besitzt, kommt man mit einer Magier-Truppe gut voran! Lassen Sie diese nach und nach alle Türme per Blizzard vernichten und verwandeln Sie angreifende Gegner in Wildschweine. Das erfordert natürlich ein ausgeklügeltes "Mana-Management-System",

denn bei einem Angriff ohne Mana-Vorräte sind die die Magier natürlich leichte Beute! Zusätzlich sollte man das abgebaute Gold beständig in Greifenreiter umsetzen.

Zwei Schwadronen zu je fünf Reitern sind optimal, da sie sich dann kaum gegenseitig den Weg versperren!

Die attackieren dann bevorzugt die Kanonentürme, während die Magier die pfeilbewehrten Türme ausschalten. Sobald der Gegner vernichtet wurde, sollte man alle Einheiten im Westen zusammenziehen von den Paladinen heilen lassen!



Dann errichtet man einen Hafen und baut einige Transporter. Da man kaum von einer Flotte profitiert, sollte man wirklich nur die nötigsten Gebäude errichten!

Unterdessen vernichten die Greifenreiter bereits die Türme am westlichen Zipfel der südlichen Insel, so daß man dort dann gefahrlos eine Magier-Meute anlanden kann.

Diese ist gegen die zahlreichen Türme wieder recht brauchbar, wobei man sich aber auch erneut gegen einige Bodenkämpfer verteidigen muss!

Arbeiten Sie sich langsam über die Insel nach Osten durch, wo man dann den größten Teil der feindlichen Streitkräfte vorfindet. Nutzen Sie die Greifenreiter und Magier so weit es geht in Kombination um die große Flotte der Orks auszuschalten, so daß man genüsslich alles niederbrennen kann.

Während die Magier dann die nördliche Insel säubern, machen die Greifenreiter noch einen kurzen "Zwischenstopp" beim Dunklen Portal, das nur leicht verteidigt wird.

Sobald dort alle Türme vernichtet sind, können die Greifenreiter den Magiern zu Hilfe eilen und gleichzeitig kann Tylalion beim Portal landen...

## Akt II: Draenor, die rote Welt

### Mission 4: Jenseits des dunklen Portals

Erkunden Sie nach dem ersten Angriff mit dem Aufklärer den Weg zur kleinen Ork-Basis um Süden und bewegen sich dann alle Einheiten dorthin, wobei man unterwegs etwas pausieren muss, da die Ballista einen Verteidigungsturm vernichten muss! Hier dann alle Orks und Gebäude ausschalten und die eigene Basis aufbauen. Sobald möglich, sollte man weitere Kampfeinheiten rekrutieren, denn der rote Gegner greift schon bald massiv an!

Bauen Sie Ihre Basis nun wie gewohnt aus und schlagen Sie die Angriffe der Gegner zurück, wobei der rote Clan vorwiegend Bodentruppen schickt, während der dunkelgraue Stamm quasi nur mit Drachen attackiert! Sobald man eine kleine Paladin-Truppe ausgebildet hat, sollte man diese Richtung Nordwesten schicken. Nehmen Sie zur Unterstützung einige Bogenschützen mit, so daß Sie auch gegebenenfalls Drachen abwehren können und fallen Sie in die Basis des roten Gegners ein. Vernichten Sie dort zuerst die Produktionsgebäude und ziehen Sie dann weitere Truppen heran um die Basis komplett zu vernichten. Anschließend klärt man die Karte auf und lässt einen Trupp Paladine die Karte von den zahlreichen befestigten Posten säubern, die hauptsächlich durch Untote bewacht werden. Zuletzt gilt es dann den Clan im Nordosten zu vernichten, so daß die Mission gewonnen ist, wenn man zuvor schon sein Rathaus zum Schloss aufgerüstet hat...



### Mission 5: Das Schattenmeer

Zunächst mit den Kampfeinheiten nach Süden vorrücken und hier schnell die kleine Ork-Basis auseinander nehmen. Nun baut man schnell seine eigene Basis auf und bildet zusätzliche Einheiten zur Basisverteidigung aus. Die Gegner greifen meist von Osten heran, so daß einige Abwehrtürme hier nicht schaden werden! Sobald man dann eine kleine Armee aus neun hochgerüsteten Paladinen und einigen Katapulten zusammengestellt hat zieht man nach Osten los und verwüstet die Basis der Orks. Unterdessen baut man am westliche Ufer einen Hafen und auf dem nahen Ölfleck eine Bohrinself. Zuerst sollte man einige U-Boote bauen um die Anlagen zu schützen, so daß man ohne Druck alle nötigen Gebäude errichten und dann mit dem Aufrüsten beginnen kann.



Sobald dann die ersten Schlachtschiffe vom Stapel laufen, schickt man die U-Boote aus um Schrecken zu verbreiten! Halten Sie sich dabei zunächst im nördlichen Bereich auf, wo man Bohrinself und Häfen vernichtet! Für die Inseln im Süden braucht man dann Schlachtschiffe, denn hier sind einige Verteidigungstürme gebaut worden! Mit einer Flotte aus mindestens fünf Schlachtschiffen sollte man dann zuerst die Küste im Südosten säubern, bevor man sich den beiden Insel westlich annimmt, wo die restlichen Häfen liegen... Sollte die Mission dann noch nicht enden, obwohl man selbst die drei geforderten Anlagen gebaut hat, muss man die Küsten erneut absuchen, denn die Gegner bauen gern mal gleich wieder neue Häfen!

## Mission 6: Der Fall von Auchindoun

Welchen Gegner man hier attackiert (Rot südlich oder Türkis westlich) ist egal, ich habe mich jedoch für den Gegner westlich entschieden, da die dortige Position später etwas schwerer zu verteidigen ist (wobei dadurch aber auch der eigene Angriff erleichtert wird!!)

Rücken Sie dazu auf die feindliche Stellungen zu und vernichten Sie zuerst die freistehenden Bauernhöfe. Währenddessen erkundet ein Flugschrauber das Lager des Gegners, so daß man einen ersten Überblick bekommt.

Lassen Sie dann zuerst die Ballista die Türme ausschalten und verteidigen Sie die Ballista so lange. Erst nach der Vernichtung der Verteidigungsanlagen sollte man dann mit allen Truppen in das Dorf einfallen und alles kurz und kleinschlagen. Unterstützend kann man dabei die Flotte heranzuführen, wobei man damit jedoch nur recht wenig eingreifen kann!

Bauen Sie dann schnell Ihre eigene Basis auf und bilden Sie schnellstmöglich weitere Bogenschützen aus, da die Drachenangriffe zunächst am gefährlichsten sind!

Sparen Sie nicht an Bauern, denn diese müssen wie üblich schnell Gold ranschaffen, aber auch den Wald abholzen, so daß man alle Gebäude errichten kann.

Ist an Land alles getan und die Basis gesichert, sollte man alsbald einen Hafen errichten und eine kleine Flotte aufstellen, wobei man aber auch hier nicht an Luftverteidigung sparen sollte!

Da man für den bevorstehenden Angriff viele Ressourcen braucht, empfiehlt es sich durchaus auf die Insel im Osten überzusetzen. Der Gegner mauert sich dort durchaus öfter ein, so daß man eigentlich recht gefahrlos die Mine im Süden ausbeuten kann. Rein der Vollständigkeit halber sollte man aber den Gegner trotzdem nicht ungeschoren lassen, vor allem da er doch recht einfach zu besiegen ist. In der Regel braucht man nur einige Ballista und neun Paladine. Sobald das Gold gesichert ist, sollte man auf See großflächig zum Angriff übergehen, wobei man mit U-Booten dem orangenen Gegner stark zusetzen kann! Nutzen Sie jedoch nicht primär diesen Truppentyp, da die Drachen des dunklen Stammes die U-Boote allzu leicht enttarnen... Hat man dann alle Ölquellen erobert und gesichert, schickt man zahlreiche Schlachtschiffe in die Bucht zwischen den beiden verbliebenen Clans. Vernichten Sie alle erreichbaren orangenen Einheiten und Gebäude, lassen Sie sich dabei jedoch nicht von den Wirbelstürmen der nahen Todesritter in Bedrängnis bringen bzw. meiden Sie diese bestmöglich (der dunkle Gegner ist verdammt stark und ein Sieg über ihn garnicht nötig!) Ist die Küste gesäubert, landet man Truppen an und vernichtet die Reste des Stammes, wobei man sich wieder vor dem schwarzen Gegner fürchten sollte! Bei einem Angriff durch dessen Truppen, empfiehlt es sich, die Truppen zurück in den Schutz der Schlachtschiffe zu beordern, wo man ganz gut kämpfen kann! Ist der orange Gegner vernichtet, kann man die beiden Helden zum Leuchtkreis bringen. Endet die Mission noch nicht, muss man letzte Überlebende jagen, wobei man Danath und Tyralion jedoch am besten direkt auf dem Kreis stehen lassen sollte..!



# Akt III: Krieg im Schattenmeer

## Mission 7: Deathwing

Laden Sie die Bodentruppen in die Transporter und brechen Sie dann mit der ganzen Flotte direkt Richtung Osten auf.

Dort landet man an und stürmt direkt das kleine Ork-Dorf, wo man sogar noch einige Einheiten befreien kann!

Achten Sie unbedingt darauf, keine Einheit zu verlieren, da man trotz gegebener Bauern, keine neuen Kampfeinheiten mehr rekrutieren kann!

Bauen Sie dann selbst eine kleine Basis auf und rüsten Sie die Bogenschützen auf, was die einzig mögliche Aktionsmöglichkeit dieses Postens ist!

Zumindest am Boden, denn man kann weiterhin noch einen Hafen errichten, wozu man aber natürlich Gold und Holz benötigt.

Bilden Sie dazu weitere Bauern aus und bauen Sie ein paar Bauernhöfe.

Die bald beginnenden Drachenangriffe wehrt man mit den Bogenschützen und Kadghar ab, wobei man wieder darauf achten muss, dass keine Einheit verloren geht!

Während man dann im Hafen massiv Schiffe produziert, kann man schon einmal mit dem Erkundungsflieger die Umgebung auskundschaften, wobei man aber unbedingt darauf achten muss, dass diesem Vehikel nichts zustößt, da der Gegner über einige Schildkröten verfügt, die man nur mit Luftunterstützung enttarnen kann!

Glücklicherweise erweist sich die nahe Umgebung als weniger gefährlich, da selbst Deathwing überhaupt keine Reaktion zeigt!

Mit einer Armada aus mindestens fünf Schiffen zieht man dann am Ufer entlang Richtung Nordwesten, wo eine stark befestigte Insel des Gegners liegt. Meiden Sie diese, halten Sie sich stattdessen am Ufer und attackieren Sie dort direkt die Bohrinself und die verteidigenden Schiffe. Achten Sie hier unbedingt auf die Schildkröten und die Türme an Land.

Da man genügend Ressourcen hat, sollte man ständig weitere Schiffe bauen um gegebenenfalls ein weiteres mal anzugreifen, denn je mehr man mit den Schiffen vernichtet, desto leichter haben es schließlich die Bodentruppen beim Anlanden!

Diese sollte man wirklich erst dann heranschaffen, wenn wirklich alle feindlichen Schiffe und Gebäude in Reichweite vernichtet wurden. Verladen Sie dazu alle Kampfeinheiten in die Transporter und bringen Sie diese an den Strand im Norden.

Postieren Sie hier die Schiffe nun möglichst nahe am Ufer, so daß sie Feuerschutz geben können, denn man will ja keine Verluste erleiden!

Entladen Sie deshalb am besten alle Einheiten möglichst gleichzeitig, so daß man die anstürmenden Gegner ganz schnell niederkämpfen kann.

Arbeiten Sie sich dann am nördlichen Rand

Richtung Osten durch, wo man etwa in Höhe der Kartenmitte einige weitere Krieger befreien kann. Mit dieser Verstärkung kämpft man sich dann Richtung Süden durch.



Ignorieren Sie den roten Gegner im Osten am besten komplett! Suchen Sie dabei dann mit dem Flugapparat das dritte Gefangenenlager nordwestlich des Drachenhortes, wo zwei Bogenschützen und Kurdran festgehalten werden (Kurdran vor allem! ;)

Arbeiten Sie sich dann langsam ans Lager heran, denn die beiden Kanonentürme sind schwer gefährlich aber mit dem Blizzard-Zauber recht gut zu vernichten, was natürlich etwas Zeit braucht.

Sobald man dann Kurdran endlich befreit hat, schickt man diesen Deathwing entgegen.

Leider besteht der Greifenreiter jedoch alleine

nicht lange, weshalb man ihn alsbald zurückziehen sollte. Deathwing folgt ihm dann meistens, so daß man ihn auch mit den restlichen Recken attackieren kann. Nutzen Sie den Verlangsamungsauber, was einem dann schnell den Sieg bringen sollte.

Zuletzt muss Kurdran aber dann noch den Hort des bösen Drachen vernichten, was schlussendlich aber nur noch eine Pflichtübung ist..!



## Mission 8: Kampf an der Küste

Während die Bodentruppen in die Transporter verladen werden, sollte man den Flugapparat Richtung Westen schicken. Erkunden Sie dort die Küste, während die Seestreitkräfte Kurs aufnehmen.

Sichern Sie zunächst den "Landebereich" am westlichen Kartenrand direkt über der Ölquelle mit den Kampfschiffen, wobei diese sich am besten hinter die Quelle zurückziehen, wo sie dann nicht von Katapulten und Kanonentürmen erwischt werden können!

Während die Schiffe dann die Ölquelle unter Beschuss nehmen, landen die Truppen an und rücken direkt Richtung Norden vor, wo man eine Mine findet. Während die Bauern die Basis errichten, postiert man alle Truppen bei der nahen Engstelle, wo fast alle gegnerischen Angriffe erfolgen. Durch dieses Nadelöhr kann man sich die Verteidigung zudem sehr erleichtern! Bauen Sie einfach einige Kanonentürme und verstärken Sie die Truppen durch weitere Bogenschützen, die die meist einzeln angreifenden Einheiten des nördlichen Gegners schnell und gefahrlos ausschalten!

Vernachlässigen Sie dabei aber nicht den Schutz nach Süden hin und holzen Sie hier den Wald nicht zu schnell ab!

Sobald man die Angriffe sicher abwehren kann, sollte man mindestens eine Ballista bauen und damit beginnen den Gegner im Norden zu attackieren. Alternativ tun es auch einige explosive Zwerge.

Locken Sie damit zunächst die wenigen Verteidiger an, die man dann mit den eigenen Verteidigungstruppen besiegt. Anschließend fällt man in die Basis ein und vernichtet zuerst die Verteidigungstürme in der nahen Umgebung.

Dann widmet man sich den Peons und den Produktionsgebäuden. Vor allem Erstere sollte man möglichst schnell komplett vernichten, denn jeder "Arbeitsgang" zur Mine kostet Sie doppelt! Sobald man dann die ganze Insel unter Kontrolle hat, beginnt man mit dem Aufbau einer Seestreitmacht. Frühe See- und Drachenangriffe machen einem dabei jedoch durchaus zu schaffen, weshalb man Bogenschützen und Ballistas in Bereitschaft halten sollte.

Expandieren Sie dann möglichst schnell in Richtung der zentralen kleinen Insel, wo man eine weitere Mine findet. Diese in Verbindung mit möglichst vielen Ölquellen zu erobern, ist dann das vornehmliche Ziel, denn die feindlichen Küsten sind durchweg recht gut verteidigt!

Nutzen Sie deshalb eine Kombination aus Schlachtschiffen, Zerstörern und U-Booten, die sich vornehmlich um die gegnerischen Ölquellen und Schiffe kümmert.

Bevor man dann schließlich mit Paladinen auf den feindlichen Insel landet, sollte man mit den Schlachtschiffen die Ufer weitgehend einebnen. Die verbliebenen gegnerischen Streitkräfte sind dabei mitunter trotzdem noch recht nervig, da beispielsweise Todesritter gefährliche Zauber auf Ihre Recken niederregnen lassen.

Mit genügend finanziellem Rückhalt sollte das jedoch kein großes Problem darstellen!



## Mission 9: Im Herzen des Bösen

Zuerst muss man sich entscheiden, an welcher Position man sein Dorf errichtet. Ziehen Sie dazu entweder Richtung Norden oder Osten, wo man jeweils eine Mine findet.

Beide reichen für den Start dicke aus, wobei die östliche jedoch einige Goldstücke mehr enthält!

Im Norden muss man diese zudem noch "freihacken", was jedoch kein echtes Problem darstellen sollte!

Bauen Sie dann so schnell wie möglich einen guten Verteidigungsring auf, denn die Gegner werden fast ununterbrochen gegen Ihre Basis anrennen. Mit gut ausgebildeten Truppen und einigen Türmen sollte man das jedoch schon bald unter Kontrolle bringen können!

Hat man sich für die nördliche Mine entschieden, muss man hier zudem aufpassen, dass man seine Truppen nicht zu nahe am

Felswall stationiert, denn dahinter treibt ein Todesritter sein Unwesen!

Zuerst attackiert man dann den Ork-Stamm im Südosten, wo man zusätzlich noch einige Truppen aus einem Lager befreien kann. Mit deren Hilfe sollte man dann das Lager in der Kartenmitte einnehmen, wo man dann alle Truppen zusammenzieht.

Während man eine schlagkräftige Armee aufbaut, kann man noch mit einer Schwadron Greifenreiter die einzelnen Gebäude im Nordwesten attackieren, wodurch man dort dann auch die Goldproduktion zum Stillstand bringen kann!

Der entscheidende Angriff sollte dann direkt gegen die "Hexenanlage" gerichtet sein. Versuchen Sie mit Magiern und Ballistas zunächst die Türme auszuschalten und wehren Sie angreifende Gegner möglichst schnell ab.

Säubern Sie dann den Bereich um die Runensteine, so daß sie diese und die Festung dann in aller Ruhe bearbeiten können.





# Akt IV: Stunde der Entscheidung

## Mission 10: Belagerungszustand

Direkt nach dem Start der Mission sollte man die Spielgeschwindigkeit herunterregeln, denn man kann so beide Angriffe besser abwehren. Organisieren Sie zunächst die Verteidigung am südwestlichen Eingang, wo man zuerst am besten aus den Anlagen ausfällt und alle Gegner direkt erledigt.

Ziehen Sie dann die Truppen hinter die Mauern zurück und rekrutieren Sie für diese Stellung einige weitere Bogenschützen, denn mit genügend Fernkämpfern, kann man die meisten Gegner schon auf sichere Distanz ausschalten.

Im Norden wird es schon etwas schwieriger, denn hier sollte man die "freistehenden" Bauernhöfe möglichst nicht aufgeben, sondern immer wieder mit einer kleinen Truppe den angreifenden Gegnern entgegentreten.

Das erfordert zwar sehr viel Management, doch dafür kann man die Verluste minimieren! Stellen Sie dazu am besten ein Team aus neun Paladinen zusammen, die sich gegenseitig heilen. Zusätzlich braucht man noch einige Bogenschützen um Drachenangriffe abwehren zu können.

Erst wenn die beiden Brennpunkte bearbeitet wurden, sollte man sich um die Ressourcenversorgung kümmern. Dichten Sie dann zudem die restlichen Eingänge mit einem Beobachtungsturm ab. Dort wird zwar wohl kein einziger Angriff erfolgen, weshalb man den Beobachtungsturm auch nicht aufrüsten braucht, doch man sollte einfach auf Nummer sicher gehen und alternativ wenigstens einen Bauernhof in die jeweilige Lücke setzen.

Mauern Sie sich jedoch nicht vollständig ein, denn nach Norden und Südwesten hin braucht man freie Durchgänge um Holz und Gold herbeibringen zu können!

Bleiben Sie dabei aber stets wachsam, denn der Gegner greift periodisch mit Katapulten an, die man stets mit einem direkten Angriff durch Nahkampftruppen abwehren sollte!

Rekrutieren Sie dann eine Staffel Greifenreiter und lassen Sie diese zunächst die nahe Mine südwestlich des Haupteingangs sichern. Bringen Sie dann einen Bauer heran, der hier ein paar Türme errichtet, die man von einigen Paladinen beschützt werden.

Die Greifenreiter ziehen anschließend weiter und vernichten das, am zentralen See gelegene, kleine

Lager der Orks und wehren hier möglichst alle Peons ab. Trifft man hier auf stärkeren Widerstand, sollte man den Angriff einfach abbrechen, da die Mine meist eh nicht mehr viel hergibt, so daß die Peons direkt zur eben gesicherten strömen, wo sie dann von Ihren Paladinen und Türmen abgeschlachtet werden! Mit einem Trupp Paladine beginnt man dann wie üblich den Angriff auf die beiden gegnerischen Basen. Lassen Sie sich beim Angriff ruhig etwas Zeit, so daß sich die Kämpfer gegenseitig heilen können!

Sind beide Gegner vernichtet, muss man nur noch den abgelegenen Clan im Norden vernichten, der lediglich durch seine Drachen eine gewisse Gefahr darstellt!



## Mission 11: Verrat des Laughing Skull

Ziehen Sie mit Ihren Truppen Richtung Norden und rekrutieren Sie dort das gelbe Ork-Dorf. Schicken Sie nun Kadghar und Tyralion zum südlichen Wachturm und alle anderen Krieger zum Steindurchgang im Norden, wo die meisten Angriffe erfolgen.

Während man dann die Ressourcenproduktion in Gange setzt und die Ork-Basis ausbaut, muss man einige Angriffe abwehren, was mit Hilfe der Helden aber nicht sonderlich schwer sein sollte. Achten Sie vor allem bei der südlichen Verteidigungslinie darauf, dass die beiden Recken nicht stark geschwächt sind, denn ein Angriff mit Katapulten oder Todesrittern kann so schnell zum Ende eines Helden führen! Das kann man jedoch mit einem Zeppelin kompensieren, der Angriffe frühzeitig erkennt, so daß man beispielsweise Todesritter gleich in Schweine verwandeln kann!

Sobald man dann neun Oger-Magier zur Verfügung hat, zieht man diesen blutauschend

nach Westen, wo man in der nordwestlichen Ecke die Basis des aktiveren Gegners findet. Dank dem Blutausch-Zauber sollte man hier schnell alles niedermähen können!

Ziehen Sie sich dann zurück und lassen Sie die größten Verletzungen von den Paladinen heilen bzw. ersetzen Sie verlorene Magier durch neue.

Ziehen Sie dann mit der Truppe über den südlichen Weg zur Basis des Gegners im Südwesten. Bringen Sie zuletzt dann Kadghar heran, der den Verteidigungswall nach Norden hin gefahrlos vernichten kann.



## Mission 12: Der teuer erkaufte Sieg

Es folgt: Der totale Supergau!

Mein Tipp: Lehnen Sie sich beim ersten mal einfach nur zurück und sehen Sie sich an, wie das Lager von Unmengen Orks niedergebrannt wird.

Beim zweiten Start sollte man dann sofort die Spielgeschwindigkeit reduzieren, denn nur so kann man den Massen einigermaßen begegnen. Als Erstes empfiehlt es sich die drei Bauern bei der Mine ins "Hauptlager" im Südosten zurückzuziehen, wo man dann alle Bauern in die örtliche Mine schickt.

Ob man dann versucht noch einzelne Truppen vor dem erdrückenden Ansturm zu retten oder gar mit einigen Verteidigern aus der zweiten Verteidigungslinie einen kleinen Gegenangriff

startet ist relativ egal, da man dadurch kaum große Erfolge erzielen wird!

Wichtiger ist es da schon, dass man den Magier im Südosten zur Verteidigungslinie schickt. Wenn die "Horde" dann dort ankommt, sollte man den Magier einen Blizzard direkt vor die Verteidigungslinie zaubern lassen.

Die teilweise schon geschwächten Krieger werden durch diesen Eiszauber deutlich geschwächt oder gar direkt ausgeschaltet, was oft in einem kleinen Massensterben endet!

Mit den restlichen Verteidigern und den Türmen sollte man dann den Angriff zum Stillstand bringen können!



Sobald dann etwas Ruhe eingekehrt ist, kann man die Helden im Norden befreien, wozu man den Gnom verwendet. Ziehen Sie die Truppen dann auf einem möglichst direkten Weg Richtung Süden, wo sie sich in die Verteidigungslinie eingliedern.

Rüsten Sie nun Ihre Truppen auf und bauen Sie die Basis aus. Rekrutieren Sie zusätzliche Truppen, vornehmlich Bogenschützen, Paladine und einige Zauberer.

Während Zauberer und Bogenschützen mit der Abwehr angreifender Drachen und Bodentruppen beschäftigt sind, müssen die Paladine diese ständig heilen und auch öfter mal vorpreschen und angreifende Katapulte direkt im Nahkampf stellen.

Während dieser Verteidigungsphase sollte man jedoch auch schon so aggressiv wie möglich gegen den Clan beim Dunklen Portal vorgehen! Nutzen Sie dazu Kurdran, der gefahrlos ein Gebäude und die reparierenden Peons attackieren kann. Zusätzlich schickt man ab und an einen Magier vorbei, der per Blizzard zuerst die Verteidigungsanlagen vernichtet und dann Kurdran beim Vernichten der restlichen Gebäude hilft.

Diesen Clan zu vernichten ist deshalb so wichtig, da die eigene Mine nicht sehr viel hergibt und die nördliche Leier mitten im "Angriffsweg" des roten Gegners liegt und somit schwer zu verteidigen ist!

Errichten Sie dann nach der Sicherung der Mine dort ein Rathaus und verteidigen Sie dieses mit mindestens sechs Paladinen. Der Gegner wird nun vornehmlich hier attackieren, so daß man weitere Truppen aus dem Schutzwall abziehen sollte. Am wichtigsten ist es jedoch, dass man Kadghar so früh wie möglich zum Portal bringt, denn nur er kann es vernichten!

Da dies nur mit dem "normalen Zauber" möglich ist, muss der Gute lange Zeit auf das Portal schießen und dabei natürlich gedeckt werden. Sobald er das jedoch geschafft hat, ist die Mission endgültig gewonnen und der Spalt zwischen den Welten für immer geschlossen!!



# Akt I: Draenor, die rote Welt

## Mission 1: Schlächter vom Shadowmoon

Ziehen Sie mit Ihren Recken zunächst nach Westen. Schicken Sie dabei den Todesritter immer etwas vor, da er eine größere Sichtweite besitzt und somit Gegner früher entdecken kann. Dank seinem Todesmantel kann er diese zudem auch gleich mal bearbeiten und so die Arbeit für die restlichen Krieger verringern. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie beispielsweise im Kampf gegen das Katapult nicht unnötig Einheiten verlieren. Zwar kann man auf dem Weg nach Westen einige weitere Krieger befreien, doch man wird auch auf weiteren Widerstand stoßen!

Im Südwesten angekommen, schlägt man dann Richtung Norden ein, wo man u.a. den Helden, einen kleinen Posten und im Nordwesten weitere Krieger befreien kann.

Rüsten Sie dann in der Basis die Axtwerfer auf und warten Sie so lange. Rücken Sie dann mit den Truppen durch den von Felsen gesäumten Weg in der Kartenmitte vor. Hier trifft man einige Gegner, die man jedoch mit purer Gewalt niedermähen kann. Nutzen Sie jedoch zusätzlich den Todesmantel so oft es geht, damit eigene Verluste möglichst minimal bleiben.

Hinter dem Felsenweg findet man einige weitere Axtwerfer und im Nordosten noch einmal einige eingekerkerte Oger. Diese braucht man auch dringend, denn man sieht sich nun schon mit den Todesrittern konfrontiert, die ebenfalls mit dem Todesmantel um sich feuern und so recht gefährlich sind!

Ziehen Sie deshalb direkt mit allen Truppen zum Lager der Ritter und vernichten Sie hier den Schutzwall mit den Randalier-Kobolden. Dann stürmt man ins Innere und schlägt einfach alles nieder!



## Mission 2: Der Schädel des Gul'Dan

Zuerst gehts Richtung Südosten, wo man bald einen weiteren Helden rekrutiert und in der Schmiede etwas Rüstung starten kann.

Ziehen Sie dann von hier aus weiter südlich, wo man zuerst ein Sägewerk erobert und im Südwesten schließlich ein kleines Dorf. Bringen Sie die Peons hier sofort zur Arbeit und erhöhen Sie deren Anzahl schnellstmöglich. Ziehen Sie die Truppen zusammen um Angriffe auf die beiden entfernt und ungeschützt gelegenen Gebäude mit allen Mitteln vereiteln zu können.

Rüsten Sie dazu die gegebenen Türme im Südwesten baldmöglichst auf, so daß man die Truppen auch mal zur Verteidigung der anderen Gebäude geschickt werden können!

Bilden Sie jedoch baldmöglichst zusätzliche Oger-Magier aus, mit deren Hilfe man die drei Übergänge zur östlichen Karten-Seite bewachen kann, wobei beim mittleren Übergang fast alle Gegner überkommen, so daß man die Truppen dort konzentrieren sollte.



Um dem Gegner dann beizukommen, braucht man massive Fernkampffähigkeiten, denn auf der östlichen Insel sind unerhört viele Verteidigungstürme aufgebaut worden und unzählige Oger stehen planlos in der Gegend rum.

Setzen Sie dazu entweder auf einige Todesritter oder Katapulte, die jeweils von einem Trupp Oger-Magier begleitet werden und sich so langsam vorarbeiten.

Bewachen Sie dabei die Übergänge aber möglichst gut, denn der Gegner versucht eventuell zu der Mine im Nordwesten zu fliehen, wo man am besten selbst einige Türme/Wachen postiert, womit man dann auch die eigene Goldversorgung sichert.

Sobald man den Gegner komplett vernichtet hat, endet die Mission erfolgreich.

### Mission 3: Thunderlord und Bonechewer

Bilden Sie schnellstmöglich weitere Peons aus und erweitern Sie die Basis. Die Beobachtungstürme werden schnellstmöglich zu Wachtürmen aufgerüstet, denn die meisten Angriffe erfolgen aus nordwestlicher oder südwestlicher Richtung!

Sobald man den üblichen Trupp Oger-Magier zusammen hat, zieht man in nordöstliche und südöstliche Richtung los, wo man jeweils eine Mine erobern kann.

Sichern Sie beide, denn je nachdem wie schnell man gegen die beiden Gegner vorgeht, schickt einer vielleicht seine Peons aus um neue Goldvorräte zu erobern!

Da deren Weg zwar meist durch Ihr Lager geht, kann man sich zwar mit Hilfe der Todesritter ein Heer an Untoten erstellen, doch diese sind bei intakter Verteidigung recht nutzlos!

Nutzen Sie stattdessen wieder einen Trupp aus neun Oger-Magiern, der im Bluttausch die beiden gegnerischen Basen im Südwesten und Nordwesten gut zu Kleinholz verarbeiten kann.



## Akt II: Feuer in Azeroth

### Mission 4: Durchgang zur Finsternis

Ziehen Sie mit allen Einheiten nach Westen, wo ein kleines Dorf liegt. Attackieren Sie zunächst mit den Katapulten die Türme und wehren Sie die angreifenden Menschen schnell ab. Fallen Sie dann in das Lager ein und vernichten Sie es restlos.

Anschließend baut man sein eigenes Lager auf und errichtet schnellstmöglich eine Kaserne. Werden die Angriffe zu stark, muss man dort weitere Einheiten ausheben um nicht überrannt zu werden.

Bauen Sie dann wie üblich Ihre Basis aus und produzieren Sie die obligatorischen neun Oger-Magier. Mit diesen zieht man direkt in südliche Richtung, wo man bald eine weitere Mine findet. Sollte der Gegner hier schon schürfen, sollte man die Oger etwas patrouillieren lassen und so den größten Teil des gegnerischen Bauernbestandes vernichten können.



Ziehen Sie dann weiter Richtung Süden, wo man das nur schwach verteidigte gegnerische Lager findet. Die Oger dürften keine Probleme haben hier alles zu vernichten! Bevor man sich dann der zentralen Festung widmet, sollte man noch die Mine im Südosten "befreien", so daß man notfalls auch auf die dortigen Ressourcen zugreifen kann, was aber eigentlich nicht wirklich nötig ist. Bringen Sie dann ein paar Katapulte heran, mit denen man zuerst die zahlreichen Türme um das zentrale Lager herum vernichten muss, sonst erleidet man große Verluste! Wenn erst einmal eine Bresche geschlagen ist, können die Oger hineinstürmen und für Vernichtung und Chaos sorgen, während die Katapulte die restlichen Türme zerstören...

## Mission 5: Drachen von Blackrock Spire

Hier muss man sich vor allem zu Beginn arg ins Zeug legen! Bringen Sie schnell den Ressourcenabbau zum Laufen und beginnen Sie damit den südlichen Wald abzuholzen und weitere Gebäude hochzuziehen.

Wagen Sie sich dabei nicht weiter Richtung Norden vor, denn dort befindet sich ein kleiner Posten der Menschen, den man vorerst meiden sollte! Bilden Sie stattdessen schnellstmöglich weitere Trolle aus und wehren Sie die ersten Angriffe mit Hilfe des Todesritters und dessen Todesmantel ab.

Bald werden jedoch auch die ersten Angriffe aus der Luft erfolgen, die man schnell mit Trollen und Todesritter abwehren muss.

Bauen Sie dann auch baldmöglichst weitere Oger und ein Katapult. Sobald man sich stark genug fühlt, rückt man etwas nach Norden vor und attackiert mit diesem die beiden Türme, während die Truppen die angreifenden Gegner abwehren.

Hinter der Mauer findet man dann auch eine zweite Mine, die man dringend benötigt, so daß man hier sofort einige Truppen postieren sollte!

Sichern Sie dann Ihr Gebiet ab und widmen Sie sich für den Angriff. Der Drachenhorst liegt natürlich in der nordöstlichen Kartenecke, so daß man zahllose Verteidigungstürme und kleine Truppenverbände überwinden muss.

Am besten vernichtet man zuerst einmal das Lager östlich der eigenen Position. Da dieses nur leicht bewacht wird, kann man mit einem Trupp Todesritter langsam für Vernichtung sorgen. Schalten Sie jedoch zuerst unbedingt die Paladine aus, die sonst Ihre Todesritter ganz schnell wieder zurück in die Hölle schicken!

Ist man dann erst mal innerhalb der Befestigungsanlagen, kann man mit dem "Sofortigen Tod", die meist sehr nah beieinander stehenden Gebäude schnell vernichten!

Richtung Norden arbeitet man sich dann am besten mit einem Trupp-Oger Magier durch, der durch Todesritter beim Bekämpfen der Verteidigungstürme unterstützt wird.

Sobald man im Nordosten ankommt und die Drachen und den Horst erobert hat, endet die Mission auch schon...



## Mission 6: New Stormwind

Bauen Sie Ihre Basis aus und rüsten Sie die gegebenen Truppen schnell auf. Der Gegner greift im verlaufe der Mission immer öfter mit Greifenreitern an, so daß man auch für die Luftverteidigung gut sorgen muss!

Glücklicherweise kommt einem da Teron Gorefiend jedoch gerade recht, denn sein Todesmantel wirkt auch gegen Luftziele, so daß er schon mal einen Greifenreiter binnen Sekunden vom Himmel fegen kann!

Achten Sie jedoch darauf, dass die vorwitzigen Paladine, ihn nicht als Primärziel auswählen und ihm ständig "hinterherexorzieren"!

Erobern Sie dann schnellstmöglich die Mine im Norden, wo bald auch der blaue Gegner schürfen will, was man auf jeden Fall verhindern muss. Hier werden nun im Folgenden die meisten Angriffe erfolgen, so daß es durchaus lohnend sein kann hier neben einem Haupthaus auch noch einige Türme zu installieren.

Bevor man den Gegner im Nordwesten angeht, sollte man sich dem kleinen Lager im Südwesten widmen, wo nur Greifenreiter "produziert" werden. Ob man hier nun mit Bodentruppen einmarschiert (dazu muss man vorher ein Loch in den Steinwall sprengen!) oder direkt mit einer Horde Drachen angreift, ist relativ egal, man kann sich den Angriff jedoch erleichtern, wenn man vorher mit einigen Todesrittern den Wall umstreift und mit "Todesmantel", "Wirbelsturm" und "Sofortiger Tod" die Einheiten dahinter bearbeitet.

Versuchen Sie sich jedoch dabei nicht von den Exorzisten erwischen zu lassen bzw. attackieren Sie diese zuerst!

Ist dieser Posten gefallen, kann man zum finalen Angriff auf New Stormwind übergehen. Durch die massive Paladin-Präsenz scheiden die Todesritter diesmal für den Angriff aus, so daß man auf einen Mix aus Oger-Magiern und Drachen setzen sollte.

Schicken Sie Letztere zuerst Richtung Norden und greifen Sie hier aus östlicher Richtung die gegnerische Festung an, indem Sie erstmal eine Bresche in die Linie der Verteidigungstürme schlagen. Die Drachen beschiessen dann im Folgenden einige wichtige Gebäude wie Schloss oder Sägewerk. Die herbeiströmenden Bauern werden beim Reparieren dann natürlich verletzt, so daß die Paladine sofort ihre magische Kraft aufbieten um diese zu heilen.

Treiben Sie das Spiel eine Zeit lang, so daß die Paladine Ihre Magier-Vorräte vergeuden und greifen Sie dann mit den Ogern an. Widmen Sie sich bei zuerst den Magiern, die direkt hinter dem Wall für unliebsame magische Verwandlungen sorgen! Erst dann nimmt man sich Paladine und Türme vor, wobei erstere vornehmlich im Trupp angegriffen werden, da sich die Paladine doch noch ständig gegenseitig heilen und dabei auch noch partout nicht stehen bleiben wollen!

Dank massiver finanzieller Mittel sollte man den Gegner mit Massen an Oger-Magiern bald vernichtet haben!



## Akt III: Herrscher der Meere

### Mission 7: Die Gewässer von Azeroth

Bilden Sie schnellstmöglich weitere Peons aus und rüsten Sie gleichzeitig den Beobachtungsturm zum Wachturm auf. Die ersten Angriffe erfolgen zwar erst etwas später, doch man sollte schon jetzt ein Paar Grunzer ausbilden, so daß man erstmal relativ sicher ist.

Rüsten Sie dann baldmöglichst das Hauptgebäude auf, um die Goldproduktion so effektiv wie möglich zu gestalten, denn man wird nicht ohne größere Investitionen an weitere Vorkommen gelangen!

Rekrutieren Sie dann weitere Oger-Magier und zahlreiche Berserker-Trolle, denn die Angriffe aus südlicher Richtung werden bald deutlich stärker und zusätzlich muss man sich auch noch gegen regelmäßig angreifende Greifenreiter verteidigen.

Der Gegner im Süden ist unglücklicherweise sehr aggressiv und besitzt ein großes Kontingent an Bodentruppen, so daß ein Angriff nur durch massives

Truppenaufkommen einigermaßen effektiv durchgeführt werden kann!

Da die dortige Mine jedoch nicht sonderlich ergiebig ist, man selbst auch keine übergroßen Gold-Vorkommen besitzt, kann man die Sache auch einfach aussitzen, denn wenn dem Gegner das Geld ausgeht, hat man dann auch Ruhe oder kann ihn gar mit weniger Widerstand vernichten!

Wichtig ist es dann aber auf jeden Fall, dass man bald einen Hafen baut. Bevor man das macht, sollte man noch an der Küste ankernde gegnerische Zerstörer versenken!

In Höhe der kleinen Insel findet man glücklicherweise gleich etwas Öl, so daß man schnell etwas zusammen haben sollte um eine gemischte Flotte aufzubauen. Da man im Folgenden von Greifenreitern und allen gegnerischen Schiff-Variationen attackiert wird, sollte man ebenfalls auf eine gemischte Flotte aus Schildkröten, Kreuzer und Schlacht-Pöten setzen!

Sobald man eine gewisse Anzahl an Schiffen zusammen hat, sollte man sich der zahlreichen Türme auf der kleinen Insel annehmen, denn das dortige Gold-Vorkommen wird entscheidend sein! Fahren Sie dazu mit einer Flotte an der Küste entlang und vernichten Sie so viele Gegner und Türme wie möglich, wobei man auch noch weitere See-Einheiten abwehren muss!

Landen Sie dann einige Truppen an, die den Rest der Insel erobern und bauen Sie hier ein Haupthaus, so daß man bald wieder über große Gold-Vorkommen verfügt.

Damit sollte man dann eine riesige Armada aufstellen können, die alle See-Einheiten sucht und vernichtet. Die gegnerische "Basis" im Nordwesten kann man dabei quasi im "Vorbeifahren" vernichten, da auf dem kleinen Streifen nur die beiden Häfen überhaupt eine gewisse taktische Bedeutung haben!





## Mission 8: Angriff auf Kul Tiras

Zunächst muss man sich um die Flotte kümmern, die alsbald attackiert wird.

Rotten Sie die Schiffe und Schildkröten am besten direkt zu zwei Flotten zusammen und wehren Sie die ersten Angriffe ab. Dann geleitet man die drei Transporter übers Meer Richtung Westen, wo man dann bei den Bauernhöfen die eigene Basis errichtet.

Ziehen Sie die Flotte dann etwas zurück und verteidigen Sie sich vorerst nur. Die Bodentruppen schickt man am besten direkt zu dem schmalen Übergang zur eigenen, kleinen Insel, wo Angriffe am besten abgewehrt werden können! Nutzen Sie aber unbedingt einige Zeppeline um drohende Angriffe (vor allem mit Ballistas) frühzeitig erkennen zu können!

Sobald man dann etwas finanziellen Rückhalt hat, sollte man die Flotte aufrüsten und

gegebenenfalls leicht verstärken. Der Gegner besitzt selbst jedoch keine allzu große Streitmacht, so daß man ohne große Mühen den gegnerischen Hafen vernichten kann, der von Land aus viel stärker verteidigt wird.

Erobern Sie weiterhin baldmöglichst die Mine nordöstlich des eigenen Lagers, wo man ein Haupthaus errichtet, damit die Peons keinen zu langen Weg haben.

Da die gegnerischen Paladine hier weniger gut ausgebildet sind, kann man mit einer Armee von Todesrittern sehr erfolgreich gegen gegnerische Truppen und vor allem die zahlreichen Verteidigungstürme losschlagen.

Ein Horde Oger-Magier steht dabei aber immer bereit um Angriffe auf die Todesritter abzuwehren! Dank genügend Goldvorräten, kann man den Gegner mit einer schieren Übermacht in die Knie zwingen!



## Mission 9: Das Grab des Sargeras

Hier muss man sich zum ersten mal richtig ins Zeug legen! Die wichtigste Einheit ist der Todesritter, auf welchen man also besonders Acht geben sollte! Da sein Verlust die Mission enorm erschwert, empfiehlt es sich mindestens zwei Savegames anzulegen, so daß man immer ein Savegame hat, wo nicht kurz nach dem Laden etwas unvermeidliches und äußerst negatives passiert (z.B.: Ein Paladin tritt aus dem Schatten und exorziert den Todesritter!).

Nach dem Start kämpft man sich zunächst Richtung Osten vor, wobei der Todesritter immer vorraus läuft, da er die größte Sichtweite besitzt und erspähte Gegner somit oft direkt per Todesmantel ausschalten kann!

Zunächst trifft man jedoch nur auf leichten Widerstand durch einige Skelette und ein paar Menschen-Krieger bei der Marinebasis.

Sobald man diese eingenommen hat produziert man einen Transporter. Dieser bringt die Truppen zunächst zu einer kleinen Insel östlich der Stützpunktes, wo man einen Todesritter-Tempel erobert. Weiter nördlich findet man am östlichen Kartenrand im Wald einige Truppen, die ein Sägewerk bewachen.



In Letzterem kann man dann etwas Rüstung betreiben, was die Trolle deutlich aufwertet und dank den gegebenen finanziellen Mitteln auch kein Problem darstellt! Anschließend landet man wieder auf dem Festland, zuerst aber am zweiten, weiter nördlicher gelegenen "Strand". Dort kämpft man sich mit dem Todesritter vorsichtig nach Westen durch, wo man einige weitere Krieger befreien kann.

Anschließend landet man weiter südlich, wo man auf eine größere Gegnertruppe trifft, die man mit dem Todesritter alleine kaum besiegen kann, weshalb man direkt einige Oger ausladen und dann schnellstmöglich die weiteren Truppen herbeischiffen sollte!

Kämpfen Sie sich dann auch hier wieder Richtung Westen vor und lassen Sie den Todesritter den Wachturm auf der kleinen Insel vernichten. Sammeln Sie dann dort Ihre Truppen, denn südöstlich der kleinen Insel befindet sich eine Schmiede und ein Katapult, welche man unbedingt erobern muss.

Nutzen Sie wieder den Todesritter um die Türme zu vernichten und attackieren Sie dann die wenigen Gegner.

In der Schmiede beginnt man dann sofort mit der Aufrüstung der Truppen. Speichern Sie dazu am besten und stellen Sie die Spielgeschwindigkeit hoch, so daß man nicht unnötig lange warten muss. Ein weiteres Vorgehen ist zwar ebenfalls möglich, aber aufgrund teils starken Widerstandes weniger empfehlenswert!

Sobald dann die gegebenen Ressourcen aufgebraucht wurden, rückt man weiter Richtung Westen vor. Lassen Sie den Todesritter hier jedoch weit hinter die Kämpfer zurückfallen, denn ein Paladin hat es auf ihn abgesehen!

Fahren Sie stattdessen mit dem Katapult vor, das ebensoweit sehen kann. Halten Sie jedoch auch immer Ihre Truppen beim Katapult, damit dieses sofort verteidigt werden kann.

Nutzen Sie den Überraschungsmoment um mit dem Katapult auf die Gegner feuern zu können, was oft schon einen Gegner weniger bedeutet!

Sobald man den Paladin und den Magier ausgeschaltet hat, kann man wieder den Todesritter herbeiholen, der dann meist auch gleich noch einige Skelette zur Unterstützung "erstellen" kann.

Im Westen angekommen geht's dann weiter Richtung Norden. Im Einzelnen muss man zunächst eine kleine befestigte Anlage vernichten, was man mit dem Todesritter tun sollte, da man auch mit einer Ballista rechnen muss, welche dem Katapult schnell den Todesschuss verpasst!

Nach dieser Anlage sollte man den Todesritter aber wieder zurückziehen, da weiter nördlich einige Paladine aktiv sind! Rücken Sie hier wieder mit dem Katapult und den restlichen Truppen vor, wobei man beiden Runen-Steine ruhig ignorieren kann. Sie treffen dann nochmals auf zahlreiche Menschen-Krieger und Skelette, die allesamt den Dämon bewachen.

Sobald man diesen jedoch erledigt hat, ist die Mission auch gewonnen. Nützlich ist hier der Todesmantel des Todesritters der den Dämon aus großer Entfernung attackieren kann..!



# Akt IV: Der Weg zu neuen Welten

## Mission 10: Alterac

Erkunden Sie zunächst mit dem Zeppelin weitgehend die Karte. Sie werden feststellen, dass um Ihr Lager herum eine Art Felskreis liegt, wobei die wenigen Öffnungen mit drei Minen versehen sind, die aber allesamt von einigen gegnerischen Einheiten verteidigt werden!

Ziehen Sie daher mit allen verfügbaren Kampfeinheiten los und durchbrechen Sie die Blockade am besten in östlicher Richtung, da die Mine am nördlichen Kartenrand am ergiebigsten ist und auch recht gut liegt!

Bauen Sie dann schnell Ihre Basis aus und wehren Sie die Angriffe ab, die zunächst aus südlicher und östlicher Richtung kommen. Später wird eigentlich nur noch der Gegner im Süden angreifen, zunächst kommt man jedoch meist mit den gegebenen Truppen gut aus.

Setzen Sie zuerst primär die Ritter zur Verteidigung ein. Diese werden zwar auch durch Aufrüstungen der Orks verbessert, doch da man nicht die Heil-Fähigkeit erforschen kann, sind die Ritter weniger brauchbar als die eigenen Ork-Truppen!

Säubern Sie dann baldmöglichst alle Durchgänge beim Felswall und sichern Sie somit die beiden anderen Minen, damit der Gegner nicht an das Gold kommt.

Beginnen Sie dann mit dem Angriff auf den weißen Gegner. Nutzen Sie dazu den üblichen Oger-Trupp, der jedoch von Fernkämpfern, Todesrittern oder Katapulte, begleitet wird, da der Gegner verdammt viele Türme errichtet hat.

Die Oger-Magier sind hier zudem sehr nützlich, da sie mit den Runen Fallen vor Minen legen können, was unter den gegnerischen Bauern meist massive Verluste verursacht!

Während man den Gegner langsam aber sicher dezimiert, sollte man auch mindestens einen Zeppelin zur Mine nahe der Kartenmitte senden, da dort der rote Gegner später bald mit dem Schürfen beginnt. Kann man dies verhindern, hat an später natürlich weniger Probleme bei dessen Vernichtung!

Zwar besitzt auch der rote Gegner viele Türme, doch insgesamt muss man sich eher vor den Truppen fürchten, die recht offensiv gegen Angriffsversuche vorgehen, weshalb man keine halbherzigen Angriffe nur mit Todesrittern starten sollte!

Nutzen Sie diese lieber um die wenigen gegnerischen Schiffe auf dem Fluss im Südosten zu vernichten, während die Oger-Magier den roten Gegner in Stücke hauen.

Errichten Sie dann am Fluss einen Hafen, eine Gießerei und eine Öl-Raffinerie. Leider benötigt man alle Gebäude, inklusive einer Bohrinselfabrik, da man sonst nicht genügend Öl für den Transporter zusammen bekommt!

Setzen Sie dann mit zwei Todesrittern weiter südlich über und nehmen Sie sofort die kleine Basis im Südosten ein. Mit dem Todesmantel "lockt" man die nahe gegnerische Truppe heran, die dann im Sperrfeuer der Kanonentürme untergeht!

Schiffen Sie den Magier dann aus und lassen Sie ihn zum Leuchtkreis laufen. Unterdessen erledigen die Todesritter mit der Hilfe der Ritter, die verbliebenen gegnerischen Truppen auf der kleinen Insel.



## Mission 11: Das Auge von Dalaran

Die Mission beginnt tückisch! Rotten Sie zunächst die Flotte zusammen und wehren Sie mit Hilfe der Drachen die ersten Angriffe von See her ab. Sind die Angreifer innerhalb der Reichweite der Katapulte, sollte man auch diese hinzunehmen. Um diese gesamtheitliche Verteidigung zu organisieren, muss man dazu meist die Spielgeschwindigkeit etwas verringern!

Etwas später greift der Gegner dann meist mit einigen Greifenreitern an. Diese werden von den zahlreichen Trollen abgewehrt, welche man erst danach in die Transporter verladen sollte.

Unterdessen bewegen sich zwei Schlachtpötte Richtung Norden, wo man zuerst einen feindlichen Bohrturm findet, um den sich die restlichen Schiffe und die Drache kümmern.

Die beiden Pötte beschießen hingegen die Türme an der nördlichen Küste, wo man am besten zwei Wachtürme vernichtet, so daß man die Truppen relativ gefahrlos vernichten kann.

Während die Flotte dann den Ölfleck besetzt hält, beginnen die Bodentruppen mit der Landung. Schicken Sie zunächst Nahkämpfer und die Katapulte vor. Letztere vernichten natürlich die zahllosen Türme an der Küste, so daß man sich langsam Richtung Osten vorarbeiten kann.

Angreifende Gegner wehren die Nahkämpfer möglichst außerhalb der Reichweite der feindlichen Türme ab.

Die Koordination der verschiedenen Einheiten wird Sie meist auch hier nicht um eine Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit herumkommen lassen!

Weiter östlich sollte man die beiden Katapulte möglichst nahe an den Wald bringen, damit diese den dahinterliegenden Greifenhorst vernichten können, was die gegnerische Luftüberlegenheit deutlich ins Wanken bringt!

Kämpfen Sie sich dann den Weg bis zur danebenliegenden Mine frei und errichten Sie dort Ihr Lager.

Angriffe erfolgen zwar eher selten, dann aber oft massiv, so daß man diese schon möglichst früh mit Hilfe der Zeppeline aufdecken sollte um besser auf Angriffe reagieren zu können.

Mit einigen Katapulten, die von einem Oger-Trupp gedeckt werden, vernichtet man dann nach und nach alle Türme an der Küste im Westen, so daß die verbliebenen Schiffe die maritimen Gebäude vernichten können. Da man keine weiteren Gegner antrifft, kann man übrigens vollständig auf eine Aufrüstung der Flotte verzichten und die Ressourcen gleich in den Ausbau der Bodentruppen stecken.

Attackieren Sie dann zuerst den weißen Gegner im Süden, der völlig passiv ist und somit auch recht leicht vernichtet werden kann.

problematischer ist da schon der zweite Gegner, dessen Hauptbasis direkt neben dem weißen Lager liegt.

Hier muss man bei einem Angriff schon mit einigen Verlusten rechnen, da man die zahlreichen Türme nur langsam vernichten kann und der Gegner mit einigen Magiern recht effektiv Orks in Schafe verwandelt!

Dank genügend finanziellem Rückhalt, sollte die Vernichtung des Gegners jedoch an sich kein großes Problem darstellen. Zuletzt gilt es dann die Feste im Nordosten zu vernichten.



Hier sind wieder zahlreiche Magier und Paladine vertreten, die aber weitgehend auf der Insel "gefangen" sind.

Nutzen Sie diesen Umstand um mit einem großen Trupp Todes-Ritter, die Gegner nach und nach zu dezimieren. Da der Todesmantel hier durch die Heilfähigkeit der Paladine weniger effektiv ist, sollte man auf Wirbelstürme setzen, die in großer Zahl den Gegner langsam aber sicher hinwegfegen! Nutzen Sie zur Aufklärung einige Zeppeline und achten Sie darauf, dass Ihre Todesritter aus möglichst großer Entfernung ihre Sprüche entfesseln, sonst werden sie mit Feuerbällen behandelt oder gar gleich verwandelt!

Sobald man die Türme und Elfen einigermaßen dezimiert hat, kann man auch mit einer Horde Drachen angreifen, die von den Magiern seltsamerweise kaum mit Magier "behandelt" werden...

## Mission 12: Das Dunkle Portal

Das letzte Gefecht beginnt zwar weniger dramatisch als bei der Menschen-Kampagne, doch dafür muss man mindestens genauso hart kämpfen! Zunächst sollte man seine Truppen etwas ordnen und auf die verschiedenen Hotkeys legen, damit man schneller reagieren kann!

Eine leicht verlangsamte Spielgeschwindigkeit ist natürlich auch hier zu empfehlen, damit man die verschiedensten Aktionen einigermaßen unter Kontrolle hat..!

Rücken Sie zunächst mit den Katapulten vor und vernichten Sie einen der mittleren Verteidigungstürme. Ziehen Sie die Katapulte dann jedoch sofort zurück, denn alsbald werden zahlreiche Menschenkrieger einen Gegenangriff starten.

Beharken Sie diese am besten zuerst mit dem Todesmantel, was die Angreifer schwächt, so das die normalen Truppen die Angreifer schnell niederschlagen können. Verfolgen Sie flüchtende Feinde nicht, denn sonst werden die feindlichen Türme Ihren Truppen sofort erhebliche Verluste zufügen!

Rücken Sie stattdessen wieder mit den Katapulten vor und ziehen Sie sich bei einem erneuten Gegenangriff wieder zurück um die Menschenkrieger besser abwehren zu können. Als bald muss man zudem noch einen Angriff zahlreicher Bogenschützen abwehren, weshalb man seine Angriffe nicht zu hartnäckig vorantreiben sollte.

Generell kämpft man sich direkt Richtung Süden vor, wo man eine Mine findet.

Bringen Sie alle Truppen hierher und lassen Sie die Peons im Schutz der Truppen und des Waldes einen Posten errichten.

Da man vorerst ausreichend Truppen hat, kann man sich zunächst darauf konzentrieren

massenhaft Bauernhöfe zu errichten und den Wald großflächig abzuholzen.

Sobald dann etwas Platz für die weiteren Gebäude ist, kann man mit den ersten Angriffen gegen den grünen Gegner beginnen. Dieser ist glücklicherweise recht passiv, so daß man ihn nach und nach quasi von Innen her aushöhlen kann!



Problematischer sind da schon die stetigen Angriff der Gegner im Norden und Süden (Rot und Weiss). Zusätzlich greift auch noch der blaue Gegner recht regelmäßig mit Greifenreitern an, so daß man auch stets bei der Verteidigung wachsam sein muss. Die gegebenen Helden sind hier sehr gut zu gebrauchen, vor allem da man sie nicht bis zum Ende beschützen muss, da alle ersetzbar sind und deren Tod nicht zur Niederlage führt!

Bilden Sie daher weitere Trolle aus und rüsten Sie generell alle Bodentruppen schnellstmöglich auf, was natürlich auch die Helden weiter stärkt!

Stoßen Sie dann baldmöglichst Richtung Westen vor, wo man innerhalb des gegnerischen Lagers eine äußerst ertragreiche weitere Mine findet, die man im Folgenden unbedingt halten muss. Da der Gegner dann meist nur noch hier angreifen wird, sollte man direkt vor Ort ein Haupthaus und einige Verteidigungstürme errichten, die zusätzlich von zahlreichen Truppen verstärkt werden. Sobald die beiden Gegner damit beginnen Bauern zum Schürfen zu schicken, kann man sich sicher sein, dass deren Minen zusammengestürzt sind. Halten Sie im Folgenden einfach alle Bauern von der Mine fern, womit die Gegner quasi kaum noch Ressourcen besitzen, was die folgenden Angriffe deutlich erleichtert.



Rekrutieren Sie dann zwei Teams aus je neun Oger-Magiern und verstärken Sie diese mit einigen Fernkampfseinheiten, die die gegnerischen Verteidigungstürme vernichten.

Rücken Sie damit gegen die beiden Gegner vor und reißen Sie deren Basen nieder.

Diese werden meist nur von recht wenigen Truppen verteidigt, so daß man sich hauptsächlich vor den Verteidigungstürmen, einigen Magiern und ab und an vorbeikommenden Greifenreitern vorsehen muss!

Während man die gegnerischen Lager vernichtet sollte man schon ununterbrochen Drachen "produzieren", die man für den folgenden Angriff auf die Inseln beim Portal benötigt.

Hat man das Festland unter Kontrolle, sollte man die Drachen zunächst zur nördlichen Insel schicken, wo man nur wenig Widerstand vorfindet, so daß man hier langsam alles niederbrennen kann. Unterdessen errichtet man am Wasser einen Hafen und die beiden anderen maritimen Gebäude.

Der Gegner besitzt nur wenige Schiffe, die man mit den Drachen noch problemlos abwehren kann, weshalb man nicht unbedingt Schiffe bauen muss. Nützlich ist es aber allemal, da man damit die Drachen beim Angriff auf die südliche Insel etwas unterstützen kann. Wichtiger sind jedoch die Transporter, mit denen man am besten Oger-Magier anlandet.

Diese sind vor allem nützlich um die Drachen in Blutrausch zu versetzen, so daß diese die wenigen Türme sehr schnell vernichten können und generell deutlich effektiver angreifen.

Zuletzt bleibt dann noch der Angriff auf das Portal selbst. Dieses wird von allen menschlichen Helden bewacht, so daß man durchaus recht harte Gegner vorfindet! Greifen Sie daher mit mindestens fünf Drachen an, die Sie vorher zudem noch in einen Blutrausch versetzen sollten oder durch einen Todesritter in "Hast" bringen lassen.

Vernichten Sie zuerst Kur'dran, Kadghar und Alleria, die allesamt gegen die Drachen vorgehen können. Ihnen folgen dann die restlichen Krieger ins Nirvana nach, so daß man einige Truppen anlanden kann, die das Dunkle Portal endgültig zurückerobern!

Auf zu neuen Welten..!