WarCraft II - Beyond the Dark Portal



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 in fast jeder Mission zur Verfügung stehen, womit sich bereits eine gewisse Vorentwicklung für WarCraft 3 ergeben hat...

Nachfolgend finden Sie Savegames zu allen Missionen, die nur in den Save-Ordner in Ihrem WarCraft2-Verzeichnis entpackt werden müssen.
Sichern Sie dabei vorhandene Savegames, da diese überschrieben werden können!
Die Spielstände sind namentlich jeweils durch ein „DP M*“ für Menschen und ein „DP O*“ für Orks gekennzeichnet. Die Zahl gibt die jeweilige Mission an.
Save.RAR (500KB)

Menschen-Kampagne









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 Südwesten 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 (den Kampfpott auf dem Fluss möglichst meiden!).
Hinter dem Steinwall geht es dann wieder nach Norden und am Fluss muss man ein weiteres Lager suchen, wo man alle Orks ausschaltet und dann alle Gebäude erobert.
Bauen Sie im Hafen eine Fähre, so dass man hier direkt über den Fluss übersetzen kann. Bevor man das jedoch macht, sollte man mit der Ballista den Schlachtpott und den Zerstörer aus sicherer Entfernung versenken!
Auf der anderen Seite sucht man dann die Kirche im östlichen Teil, wo man auch Tyralion 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 Tyralions magische Fähigkeiten am besten nur zum Heilen ein, denn der „Exorzismus“ ist gegen die Untoten weniger effektiv!

Mission 2: Die Schlacht von Nethergarde



Zunächst gilt es nach Nordosten Richtung Stadt vorzurücken und dabei die wenigen Orks auszuschalten auf die man trifft!
Bei der Mine hält man jedoch an und schlägt sein Lager auf. Bauen Sie Ihr Dorf komplett aus und bilden Sie Ritter und Bogenschützen aus.
Die Angriffe des Feindes 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 weitere Verteidigungskräfte!
Zuerst sollte man die Verteidigung des Gegners im Norden knacken. Zuerst zerstört man mit Balliste die Türme und greift dann mit neun Rittern die restlichen Einheiten an. Im Dorf des Gegners angekommen muss man schnell die Kaserne zerstören und kann anschließend die restlichen Gebäude auseinandernehmen.
Rücken Sie anschließend 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.
Vereinen 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 dann dem orangen 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 anschließend 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 Tyralion 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 Sie dann alle Einheiten dorthin, wobei man unterwegs etwas pausieren muss, da die Ballista einen Verteidigungsturm vernichten muss!
Am Ziel angekommen gilt es alle Orks und Gebäude auszuschalten und die eigene Basis im Anschluss dort aufzubauen. 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 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 muss man mit den Kampfeinheiten nach Süden vorrücken und hier schnell die kleine Ork-Basis auseinandernehmen. Anschließend baut man dort schnell seinen eigenen Posten auf und bildet zusätzliche Einheiten zur Basisverteidigung aus. Die Gegner greifen meist von Osten her an, so dass einige Abwehrtürme hier nicht schaden werden!
Sobald man eine kleine Armee aus neun hochgerüsteten Paladinen und einigen Katapulten zusammengestellt hat, zieht man nach Osten los und verwüstet die dortige Basis der Orks.
Unterdessen baut man am westliche Ufer einen Hafen und auf dem nahen Ölfleck eine Bohrinsel. 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 Bohrinsel und Häfen des Feindes 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 Inseln 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 mitunter direkt wieder neue Häfen auf!

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 Balliste die Türme ausschalten und verteidigen Sie die Fernkämpfer so lange. Erst nach der Vernichtung der Verteidigungsanlagen sollte man dann mit allen Truppen in das Dorf einfallen und alles kurz und klein schlagen. Unterstützend kann man dabei die Flotte heranführen, 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 Balliste und neun Paladine.
Sobald das Gold gesichert ist, sollte man auf See großflächig zum Angriff übergehen, wobei man mit U-Booten dem orangen Gegner stark zusetzen kann! Nutzen Sie jedoch nicht primär diesen Truppentyp, da die Drachen des dunklen Stamms die U-Boote allzu leicht enttarnen...
Hat man dann alle Ölquellen erobert und gesichert, schickt man zahleiche Schlachtschiffe in die Bucht zwischen den beiden verbliebenen Clans. Vernichten Sie alle erreichbaren orangen 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 gar nicht 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 Überlende 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 auch 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 errichten 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 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 Flotte 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 Bohrinsel und die verteidigenden Schiffe. Achten Sie zudem 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 die nachfolgenden Bodentruppen beim Anlanden!
Diese sollte man auch wirklich erst dann heranschaffen, wenn 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 darf 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 dann mit dem Flugapparat das dritte Gefangenenlager nordwestlich des Drachenhortes, wo zwei Bogenschützen und Kurdran festgehalten werden!
Arbeiten Sie sich anschließend langsam ans Lager heran, denn die beiden Kanonentürme sind richtig 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 unbedingt auch den Verlangsamungszauber, was 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 dorthin 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 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 Balliste 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 der 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.
Dank genügend finanziellem Rückhalt sollte das jedoch kein entscheidendes 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 gut aus, wobei die östliche jedoch einige Goldstücke mehr enthält! Im Norden muss man diese zudem noch „freihacken“, was aber 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 magisches 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 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 Balliste 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 blockierenden 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 ausfallende Nahkampftruppen abwehren sollte!
Rekrutieren Sie dann eine Staffel Greifenreiter und lassen Sie diese zunächst die nahe Mine südwestlich des Haupteingangs sichern. Bringen Sie nachfolgend einen Bauer heran, der hier ein paar Türme errichtet, die von einigen Paladinen beschützt werden.
Die Greifenreiter ziehen anschließend weiter und vernichten das, am zentralen See gelegene, kleine Lager der Orks und wehren dort möglichst alle Peons ab.
Trifft man auf stärkeren Widerstand, sollte man den Angriff einfach abbrechen, da die Mine meist 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 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 bei Sichtung sofort in Schweine verwandeln kann!
Sobald man dann neun Oger-Magier zur Verfügung hat, zieht man diesen blutrauschend nach Westen, wo man in der nordwestlichen Ecke die Basis des aktiveren Gegners findet. Dank dem Blutrausch-Zauber sollte man hier schnell alles niedermähen können!
Ziehen Sie sich dann zurück und lassen Sie die gröbsten Verletzungen von den Paladinen heilen bzw.

ersetzen Sie verlorene Magier durch neue Einheiten.
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 Herr werden.
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 hingegen 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 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 Verteidigungslinien 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 Goldquelle leider mitten im „Angriffsweg“ des roten Gegners liegt und somit nur schwer zu verteidigen ist!
Errichten Sie nach der Sicherung der Mine ein Rathaus und verteidigen Sie dieses mit mindestens sechs Paladinen. Der Gegner wird nun vornehmlich hier attackieren, so dass man weitere Truppen von 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!

Ork-Kampagne









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-Zauber kann er diese zudem auch gleich mal „bearbeiten“ und so die Arbeit für die restlichen Krieger „erleichtern“.
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 bis dies erfolgreich abgeschlossen ist.
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 gut niedermähen kann. Nutzen Sie 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 feindlichen 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 alles nieder!

Mission 2: Der Schädel des Gul´Dan



Zuerst geht es Richtung Südosten, wo man bald einen weiteren Helden rekrutiert und in der Schmiede etwas „Aufrüstung“ starten kann.
Ziehen Sie dann von hier aus weiter Richtung Süden, wo man zuerst ein Sägewerk erobert und im Südwesten schließlich ein kleines Dorf.
Bringen Sie die Peons sofort zur Arbeit und erhöhen Sie deren Anzahl schnellstmöglich. Ziehen Sie die Truppen zudem zusammen um Angriffe auf die beiden entfernt und ungeschützt gelegenen Gebäude mit allen Mitteln vereiteln zu können.
Die gegebenen Türme im Südwesten muss man dazu baldmöglichst aufrüsten, so dass 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 rüberkommen, 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 zusätzlich stehen unzählige Oger etwas planlos in der Gegend rum.
Setzen Sie zum Angriff 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 mitunter zu der Miene im Nordwesten zu fliehen, wo man am besten selbst einige Türme/Wachen postiert (wodurch 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 sobald möglich 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 dann 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 mitunter seine Peons aus um neue Goldvorräte zu erobern!
Da deren Weg aber 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 Blutrausch die beiden gegnerischen Basen im Südwesten und Nordwesten relativ leicht 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 an gleicher Stelle auf und errichtet schnellstmöglich eine Kaserne. Werden die feindlichen 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 ausschalten können.
Ziehen Sie anschließend weiter Richtung Süden, wo man das nur schwach verteidigte gegnerische Lager findet. Die Oger dürften keine Probleme haben hier alles zu nieder zu brennen!
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 meist nicht wirklich nötig ist.
Bringen Sie ein paar Katapulte heran, mit denen man zuerst die zahlreichen Türme um das zentrale Lager herum vernichten muss, sonst erleidet man zu große Verluste!
Wurde eine Bresche in die Verteidigungsmauern geschlagen, 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 mit Trollen und Todesrittern abwehren muss.
Bauen Sie auch baldmöglichst einen Trupp aus weiteren Ogern und einem Katapult. Sobald man sich

stark genug fühlt, rückt man etwas nach Norden vor und attackiert mit dem Katapult die beiden Türme, während die Oger 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 zur Sicherung postieren sollte!
Sichern Sie dann Ihr gesamtes Gebiet ab und wappnen 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 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 da Teron Gorefiend 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 zudem 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 Steinwall umstreift und mit „Todesmantel“, „Wirbelsturm“ und „Sofortiger Tod“ die Einheiten dahinter malträtiert!
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 kommend 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 Magie-Vorräte vergeuden und greifen Sie erst dann mit den Ogern an! Widmen Sie sich dabei zuerst den Magiern, die direkt hinter dem Wall für unliebsame magische Verwandlungen sorgen! Erst anschließend 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 trotz allem 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 noch ein Paar Grunzer ausbilden, so dass man fürs Erste relativ sicher ist (der Wachturm dient als letzte Instanz bei Niederlage der Grunzer!).
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 anschließend einige 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 auf ihn nur durch ein massives Truppenaufgebot 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: wenn dem Gegner das Geld ausgeht, hat man dann auch Ruhe oder kann ihn gar mit weniger Widerstand vernichten!
Wichtig ist es 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 genug Ressourcen 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, Kreuzern und Schlacht-Pötten 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 die ein oder andere See-Einheit abwehren muss!
Landen Sie dann einige Bodentruppen 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 nachfolgend 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 Teil-Flotten zusammen und wehren Sie die ersten Angriffe ab. Dann geleitet man die drei Transporter übers Meer Richtung Westen, wo man 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 Balliste) frühzeitig erkennen zu können!
Sobald man etwas finanziellen Rückhalt hat, sollte man die Flotte aufrüsten und gegebenenfalls leicht verstärken. Der Gegner besitzt selbst jedoch keine allzu große Seestreitmacht, so dass man ohne große Mühen den gegnerischen Hafen vernichten kann (der von Land aus auch 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 sollte dabei aber stets bereit stehen 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 voraus 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, baut 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 dort anschließend 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 danach 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 Vorrücken ist zwar ebenfalls möglich, aber aufgrund teils starken Widerstandes weniger empfehlenswert!
Sobald 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 ebenso weit 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 zuerst 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 heranholen, der dann meist auch gleich noch einige Skelette zur Unterstützung „erstellen“ kann.
Im Westen angekommen geht es 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 zuletzt 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 damit schon 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 bentöigt man alle Gebäude, inklusive einer Bohrinsel, 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 Flotte verzichten und Ressourcen gleich die 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. prolematischer 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 Gegnerangriff wieder zurück um die Menschenkrieger besser abwehren zu können. Alsbald 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 Fernkampfeinheiten, 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 Wasser einen Hafen und beide andere maritime 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 belibt 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..!

Text	A. Neumann 2004
Screenshots	A. Neumann 2004
Savegames	A. Neumann 2004

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/warcraft2btdp?rev=1644357432

Last update: **2022/02/08 21:57**