

Warcraft

Cheat Codes

Bevor die unten aufgeführten Cheat Codes funktionieren, muß man einen Mastercode eingeben. Dazu drückt man zunächst auf <ENTER>, um die Message-Box aufzurufen. Hier gibt man dann den Mastercode CORWIN OF AMBER ein. Anschließend muß man erneut <ENTER> drücken, um den Cheat Code einzugeben. Solche mit (*) gekennzeichneten Codes funktionieren auch ohne den Mastercode.

- HUMAN nn : Wechsel zum Level nn des Human-Szenarios (z.B. HUMAN04)
- ORC nn : Wechsel zum Level nn des Orc-Szenarios
- YOURS TRULY: bringt einen zum siegreichen Ende des Levels
- CRUSHING DEFEAT: bringt einen zum verlorenen Ende des Levels
- IDES OF MARCH: bringt einen zum siegreichen Ende des Szenarios
- POT OF GOLD (*): 10.000 Gold und 5.000 Holz
- EYE OF NEWT (*): upgradet die Geisterbeschwörer und Geistlichen mit allen Sprüchen
- IRON FORGE (*): upgradet sofort alle Technologien
- SALLY SHEARS (*): deckt die ganze Karte auf (läßt den Nebel des Krieges verschwinden)
- SALLY (*): deckt die ganze Karte auf (läßt den Nebel des Krieges verschwinden)
- HURRY UP GUYS (*): läßt alle Gebäude, Einheiten und Upgrades beschleunigt erfolgen
- HURRY (*): läßt alle Gebäude, Einheiten und Upgrades beschleunigt erfolgen
- THERE CAN BE ONLY ONE: macht alle Einheiten unsterblich (außer gegen Katapulte und den 'fire spell')
- THERE: macht alle Einheiten unsterblich (außer gegen Katapulte und den 'fire spell')

Allgemeine Tips

- Oft ist ein Ziel der Aufträge, die gegnerische Stadt zu zerstören. Dies kann man mit einer stattlichen Anzahl von Bogenschützen und einem Fußsoldaten völlig problemlos erledigen. Man postiert die Bogenschützen nahe der Stadt, aber nicht so nahe, daß der Feind bereits auf sie aufmerksam wird. Dann schickt man den Fußsoldaten Richtung Stadt und lockt so den Gegner heraus. Nun flüchtet man mit den Fußsoldaten zurück zu den eigenen Reihen, wo der verfolgende Feind dann von den Bogenschützen niedergestreckt wird. Gleiches gilt entsprechend für Orc-Einheiten.
- Zum Aufklären eignen sich besonders Skorpione bzw. Spinnen, da diese nichts kosten. Auch 'Far seeing' und 'Dark seeing' sind besonders Einheiten schonende Möglichkeiten, das feindliche Gebiet zu erkunden. Schließlich kann man mit Wassergeistern oder Dämonen das aufzuklärende Gebiet direkt von Feinden säubern.
- Vierergruppen von Wassergeistern oder Dämonen sind nur durch eine sehr große Gegnerschar (bzw. Katapulte) zu erledigen und können sehr viel Schaden anrichten.
- Zum Schutz vor gegnerischen Katapulten sollte man seine eigenen Einheiten nicht zu sehr auf einem Fleck konzentrieren.
- Wann immer möglich sollte man Bauern bzw. Tagelöhner anheuern, damit die eigene Rohstoffversorgung schnell voran geht. Auch muß man darauf achten, daß man immer noch einen Bauern hat. Wenn der letzte getötet wurde und man nicht mehr genügend Gold zum Ausbilden eines weiteren hat, kann man das Spiel nicht mehr gewinnen.
- Gegnerische Katapulte sollte man so früh wie möglich mit Rittern / Plünderern oder Fußsoldaten / Grunzer angreifen, damit sie ihr Zerstörungswerk nicht ausrichten können.
- Wenn man von Wassergeistern oder Dämonen angegriffen wird, sollte man ihnen Soldaten entgegen schicken, die sie in einen Kampf verwickeln, um sie dann mit einem Katapulttreffer zu erledigen. Das kostet zwar auch das Leben der eigenen Soldaten, aber das ist es wert.
- Wenn man zu Schutz der Stadt Bogenschützen oder Speerkämpfer verwendet, sollten diese durch Fußsoldaten / Grunzer gedeckt sein, da sie nur schwach gepanzert sind und durchbrechende Gegner sie schnell erledigen können.

Lösung

I. Human Levels

Level 1

Aufgabe in diesem Level ist es, insgesamt sechs Farmen und eine Kaserne zu bauen. Dabei steht bereits eine Farm.

Dieser Level ist ziemlich einfach. Die acht Orcs streunen nur in der Umgebung umher, man muß also nicht befürchten, daß sie ebenfalls Gold in den Minen abbauen. Insgesamt gibt es vier Minen in diesem Level, eine befindet sich direkt rechts von der Stadt, eine nordwestlich davon, die dritte im Südwesten und die vierte tief im Südsüdosten. Wenn man die Mine rechts und den Wald in Nordosten zuerst abbaut, kann man sich anfangs recht ruhig entwickeln und ein paar mehr Bauern und Fußsoldaten zum Schutz der Bauern anheuern. Man sollte zunächst einen Bauern ausbilden, um schneller zu einer Kaserne zu kommen, und um eine weitere Farm zu bauen. Wenn man mit den Bauern oder Soldaten die Gegend erkundet, kann man weitere Orcs auf sich aufmerksam machen, man sollte daher immer einige Wachen in der Nähe der schutzlosen Bauern haben.

Level 2

In diesem Level gilt es 16 Orcs zu töten und die Stadt gegen ihre Angriffe zu schützen.

Insgesamt gibt es drei Goldminen in diesem Level: eine im Südosten, eine weitere im Nordwesten und die dritte weit im Südwesten. Diese werden wie im ersten Level nicht von den Orcs ausgebeutet. Zunächst sollte man einen weiteren Bauern ausbilden, so daß man so schnell wie möglich eine Kaserne und eine Sägemühle bauen kann. Dabei ist die Goldmine im Südosten die sicherste. Die Orcs kommen in regelmäßigen Abständen von Norden, Südwesten und Westen (zwischen zwei Wäldern). Man sollte schnellst möglich Bogenschützen rekrutieren und die Pfeilstärke in der Sägemühle maximal upgraden. Wenn man dann je drei oder vier Bogenschützen in den entsprechenden Richtungen, aus denen die Orcs angreifen, postiert, kommen diese nie mehr nahe genug an die Stadt heran, um Unheil zu stiften.

Level 3

Ziel dieses Levels ist es, die gegnerische Stadt zu zerstören und alle Orcs zu töten.

Dieser Level weist 5 Goldminen auf, die sicherste befindet sich direkt im Süden, zwei befinden sich im Nordnordwesten (eine ziemlich weit) und zwei im Nordwestwesten. Eine der letzten beiden befindet sich direkt neben der Orc-Stadt direkt im Nordwesten, sie ist daher ausgesprochen uninteressant. Westlich der eigenen Stadt befindet sich ein Sumpf, den man nicht überqueren kann, aber auch die Feinde müssen um ihn herumlaufen. Man sollte daher den Südwesten und den Nordwesten der Stadt schon mal untersuchen, um herannahende Feinde rechtzeitig zu bemerken. Außerdem sollte man wieder so schnell wie möglich eine Burg und eine Sägemühle bauen und hier die Pfeilstärke upgraden. Wenn man sich das Gold und das Baumaterial im Süden besorgt, bleibt man wieder lange von massiven Orc-Angriffen verschont. Um die Stadt zu sichern, reichern je drei bis vier starke Bogenschützen beidseits des Sumpfes, die man eventuell noch mit wenigen Fußsoldaten verstärken kann. Man bildet nun etliche Bogenschützen und einige Fußsoldaten (etwa im Verhältnis 4:1) aus und schickt diese dann Richtung Orc-Stadt nach Nordwesten, wobei die Fußsoldaten vorangehen, um die schwächer gepanzerten Bogenschützen zu schützen. Man sollte die eigene Stadt aber nicht ungeschützt zurücklassen, da es auch einige herumstreunende Orcs gibt. Wenn man mit 12 oder 16 Mannen Richtung Orc-Stadt zieht (was natürlich entsprechend viele Farmen voraussetzt; diese sind aber mit wenigen guten Bogenschützen leicht zu verteidigen), hat der Gegner keine Chance mehr. Man kann in diesem Level auch eine Kirche bauen und Geistliche ausbilden sowie diesen das Heilen beibringen, allerdings braucht man die Glaubensmänner nicht, um diesen Level einfach und erfolgreich zu beenden.

Level 4

In diesem Level geht es darum, Ritter Lothar aus einer verlassenen Mine samt seinen fünf Begleitern zu retten.

Diesesmal geht es um die richtige Formation der Soldaten, während man durch die teilweise recht engen Gänge der Mine marschiert. Eine sehr gute Formation ist die folgende:

```
F           F
G  B  C  C
B  B  B  B
F           F
      F
```

(F: Fußsoldat, B: Bogenschütze, G: Geistlicher), wobei der unterste Fußsoldat in das nicht aufgeklärte Gebiet geht. So schützen die Fußsoldaten die Bogenschützen, die den Orcs aus der Entfernung zusetzen. Die beiden hinteren Fußsoldaten dienen dem Schutz der Geistlichen, die man benötigt, um Lothar und seine verletzten Kameraden zu heilen, aber auch, um eigene Verwundungen zu heilen. In der Mine gibt es einige Kreuzungen, man sollte seine kleine Streitmacht aber niemals trennen. So kann man jedem Angriff standhalten und Lothar befreien. Wenn der führende Fußsoldat einen Orc entdeckt, zieht man ihn zum Hauptteil der Streitmacht zurück, damit die Bogenschützen in Aktion treten können. Der Weg nach Lothar führt vom Startpunkt ganz nach unten in die Mitte, dann nach links, schließlich ganz nach oben und dort nach rechts oben. Mit den geheilten Kameraden tritt man dann wieder den Rückweg an.

Level 5

In diesem Level gilt es wieder einmal, alle Orcs zu töten und ihre Stadt zu vernichten.

Insgesamt gibt es 6 Goldminen in diesem Level, die auch von den Orcs angezapft werden. Diese befinden sich auf 2 senkrechten Geraden; die eine ganz links im Westen (oben, unten und in der Mitte), die anderen drei Minen liegen unter der Stadt (1) und darüber (2). Zunächst sollte man einen weiteren Bauern ausbilden. Die ersten beiden Bauern schickt man zur Goldmine im Norden, den dritten zum Holzfällen in den Süden, damit er einen Weg zur näher gelegenen südlichen Mine freimacht. Sobald dies geschehen ist, baut man zuerst diese Mine ab, um schneller zu viel Gold zu kommen. Mit den Fußsoldaten erkundet man das Gebiet westlich der Stadt, aber nur solange, bis man eine Passage nach Nordwesten zwischen Bäumen findet. In dieser Richtung liegt die Orc-Stadt. Wenn man weiter geht, macht man einige Orcs auf sich aufmerksam, also sollte man hier einige Soldaten postieren (am besten an dem kleinen, dreieckigen Waldstück). Die Orcs kommen hier aus Nordwesten bzw. Südwesten, je nachdem wie sie das kleine Waldstück umrunden. Man muß nun so schnell wie möglich eine Kaserne und eine Sägemühle bauen sowie die Pfeilstärke upgraden. Die ganze Zeit über sollte man gefallene Soldaten sofort durch neue ersetzen. Sobald man die Sägemühle hat, bietet es sich an, nur noch Bogenschützen anzuwerben. Gleichzeitig braucht man weitere Bauern, damit man zu mehr Gold und Holz kommt. Dann sollte man so schnell es geht eine Schmiede bauen und hier die Waffen und Schilde einfach upgraden. Anschließend kann man einen Stall und eine Kirche bauen, um Ritter und ein oder zwei Geistliche anheuern zu können. Letztere schickt man dann zu den Truppen, um Verwundete zu heilen. Man sollte nun die Waffen- und Schildstärke maximal upgraden und weiter Ritter und Bogenschützen trainieren. Mit einer hinreichend großen Streitmacht (8 Bogenschützen, 1 – 2 Fußsoldaten, 4 Ritter und 1 – 2 Geistliche) kann man sich dann Richtung Nordwesten aufmachen, um den Orcs den Garaus zu machen. Allerdings sollte man die Stadt nicht völlig unbewacht lassen. Wenn einem das Gold der Minen nördlich und südlich der Stadt ausgeht, sollte man als nächst sichere Mine die ganz im Südwesten abbauen. Außerdem lohnt es in diesem Level nicht, die Geschwindigkeit der Pferde upzugraden oder 'Far seeing' für die Geistlichen zu erforschen, man braucht dies nicht zum Gewinnen und verschwendet nur Gold. Beim Angriff auf die Orc-Stadt sollte man die Bogenschützen wieder in Deckung lassen und mit einem Ritter oder Fußsoldaten die Gegner aus der Stadt locken und vor die eigenen Bögen rennen lassen. Mit den Geistlichen kann man dabei permanent die Verwundeten heilen.

Level 6

In diesem Level muß man die Stadt Nordshire retten, die gegnerische Stadt dem Erdboden gleichmachen und alle verräterischen Menschen töten.

In diesem Level gibt es 7 Minen: eine südlich der Stelle, an der zu Beginn die eigene Streitmacht stand, eine nördlich der Stadt, eine westlich hiervon, 2 weiter entfernt in Nordnordwesten und Nordosten und zwei sehr weit entfernt im Nordwesten und Norden der Stadt. Die gegnerische Stadt befindet sich ganz weit im Nordosten. Ganz zu Beginn muß man möglichst schnell den Angriff auf die eigene Stadt abwehren. Dazu hetzt man die schnellen Ritter und weit schießenden Bogenschützen auf die jeweils weiter entfernten Grunzer und Plünderer und die Fußsoldaten auf die Bogenschützen. Gleichzeitig heuert man den ersten Bauern an, damit man so schnell wie möglich mit dem Neubauen, Goldschürfen und Holzfällen beginnen kann. Die sicherste Mine ist die im Norden, Holz kann man im Südwesten der Stadt abholzen. Wenn man den Gegenangriff schnell genug durchgeführt hat, wurden nur zwei Gebäude vernichtet. Man sollte anfangs schnell zwei weitere Bauern anheuern und so schnell wie möglich eine Sägemühle und eine Schmiede (falls diese zerstört wurden) bauen. Gleichzeitig sollte man mit den verbleibenden Rittern den Osten der Stadt um den See herum und den Norden weiträumig absuchen (aber nicht weiter als bis zur Mitte der Karte, eher etwas weniger), um herannahende Feinde (insbesondere Katapulte) frühzeitig zu erkennen. Bei keinem der Gebäude sollte man Upgrades für Pfeil-, Schild- oder Waffenstärke vornehmen, bis man ein Katapult hat. Während man die Bauern arbeiten läßt, sollte man einen Teil seiner Streitmacht in den Osten der Stadt verlegen (1 Bogenschütze, 1 Reiter und 1 Fußsoldat) und den Rest in den Norden. Von Westen her über die Brücke wird es während des ganzen Spiels keine Angriffe geben, die Hauptangriffe erfolgen immer von Norden (entlang des Weges nach Nordosten). Die Soldaten nördlich der Stadt sollte man (vor allem die Ritter) hinreichend weit auseinander plazieren, da man nach kurzer Zeit bereits von einem Katapult angegriffen wird. Dieses sollte man mit getrennten Einheiten aus verschiedenen Richtungen angreifen, besonders schnelle Ritter eignen sich hier gut. Die Hauptsache beim Angriff ist, daß man nie viele Einheiten auf einem Fleck hat und die Soldaten immer in Bewegung bleiben. Man sollte nun den Osten der Stadt mit vier Bogenschützen und zwei Fußsoldaten und den Norden durch zwei Katapulte, vier Bogenschützen, einen Geistlichen und vier Fußsoldaten schützen. Dabei sollten die Fußsoldaten vorne, die Bogenschützen dahinter und der Geistliche und die Katapulte ganz hinten stehen. Diese Konstellation reicht aus, um die Stadt das ganze Spiel über zu schützen. Mit dem Geistlichen kann man auch die Verwundeten heilen. Wenn die erste Mine abgebaut ist, sollte man die südlich der Startposition der Soldaten ganz zu Beginn ausbeuten, hier muß man ebenfalls nicht mit Störungen durch den Gegner rechnen. Man sollte inzwischen mindestens 10 Bauern haben, damit man immer wieder schnell genug an Geld (und Holz) kommt, um eigene Verluste abzudecken. Alle nun produzierten Einheiten kann man in den Kampf gegen die gegnerische Stadt werfen. Dabei bietet es sich aber nicht, einen Frontalangriff zu machen. Viel effektiver ist es, einen Ritter zur Stadt zu schicken, bis einige feindliche Soldaten auf ihn zulaufen. Dann lockt man die Gegner vor die eigenen Reihen von Katapulten, Bogenschützen und Fußsoldaten und kann so jeweils kleine Gruppen problemlos erledigen. Wenn man die Stadt auf diese Weise von Soldaten leergeräumt hat, kann man mit ein paar Rittern alle Gebäude zerstören.

Level 7

In diesem Level muß man die gefangenen Bauern befreien und alle Orcs und deren Stadt vernichten.

Es gibt sechs Minen in diesem Level: eine südöstlich der Stadt, eine südlich davon, eine weitere weit im Süden, die vierte weit im Osten und zwei weitere tief im Südsüdosten und Südosten. Neben der letzten Mine befindet sich auch die Stadt der Orcs. Zwischen den beiden Städten liegt ein großer langgestreckter See mit einer Brücke in der Mitte. Die Orcs können die eigene Stadt nur über die Brücke und um den See herum angreifen, wobei sie bevorzugt über die Brücke und hin und wieder von Süden her angreifen. Man startet ohne Bauern und hat auch nicht genug Gold, um einen weiteren auszubilden. Also muß man die gefangenen Bauern erst einmal befreien. Bei der Stadt läßt man einen Geistlichen und einen Ritter zurück. Mit dem Rest der Soldaten geht man zur Brücke. Während dieser Zeit sollte der zurückgebliebene Ritter schon mal das Gebiet Richtung Süden erkunden, damit man später rechtzeitig angreifende Feinde erkennen kann. Anschließend sollte man ihn aber wieder zur Stadt zurückziehen. Auf der Brücke sollte man seine Soldaten wie folgt positionieren:

```

G
  K   B
  B  B  B
  R   R
    R

```

(K: Katapult, B: Bogenschütze, G: Geistlicher, R: Ritter), wobei der Geistliche etwas abseits der Brücke steht. Mit dem untersten Ritter erkundet man das unerforschte Gebiet. Von der Brücke aus führt ein Weg nach Westen, der später nach Süden zur Orc-Stadt abbiegt. Sobald man Feindkontakt hat, rennt man zur Brücke zurück, wo man den Gegner mit vereinten Kräften beseitigt. Die Verlängerung des Weges nach Westen führt direkt zum Käfig mit den Bauern. Bevor man diese befreit, muß man erst alle Gegner in der Nähe erledigt haben, da die Bauern schwer verwundet sind und bereits nach einem Speertreffer sterben. Mit dem in der Stadt stationierten Geistlichen sollte man daher mit 'Far seeing' das Gebiet hinter dem Käfig (dort lauern zwei Speerkämpfer) und südlich davon (entlang des Weges) erkunden, so daß man auch von dort erscheinende Feinde erkennen kann. Allerdings sollte man nicht die ganze Magie verbrauchen, da in Kürze ein Angriff auf die Stadt von Süden her ansteht. Man sollte, wenn man alle Gegner in der Nähe bis auf die beiden Speerkämpfer hinter dem Gefangenenlager beseitigt hat, mit allen Rittern und dem Geistlichen bis knapp an das Lager herangehen. Außerdem muß über die Brücke ein Weg frei sein, d.h. der mittlere Bogenschütze muß beiseite treten. In älteren Warcraft-Spielen gibt es nun einen dummen Bug. Sobald man einen der Bauern bewegt oder aber mit einem Ritter einen Ausgang in die Mauer schlägt, werden die Bauern von den Speerkämpfern niedergemetzelt. Man muß daher mit den drei Rittern die Speerkämpfer angreifen und gleichzeitig mit dem Geistlichen die Bauern etwas heilen. So schnell wie möglich gilt es dann, ein Loch in die Mauer zu hauen und so viele Bauern (mindesten aber einen) wie möglich über die Brücke in die eigene Stadt zu retten. Auch die Ritter und den Geistlichen sollte man dann zurückziehen und die Brücke wieder sichern. Mit dem Bauern baut man dann so schnell wie möglich Gold ab und produziert einen weiteren, damit die Rohstoffversorgung schneller vorangeht. Die sichersten Minen sind die nordöstlich und südlich der Stadt. So schnell es geht muß man nun einen Kaserne und ein oder zwei Fußsoldaten für den Süden anheuern. Dann sollte man eine Sägemühle und eine Schmiede sowie zwei weitere Katapulte bauen, die man nach Süden und zur Brücke schickt. Wenn gegnerische Katapulte kommen, muß man sie schnell mit einem Ritter (oder Fußsoldaten) erledigen. Falls natürlich ein Soldat – vor allem die an der Brücke – fällt, muß man ihn zuerst ersetzen. Erst jetzt sollte man mit den Upgrades für Pfeilstärke und dann für Schild- und Schwertstärke beginnen und einen Stall bauen. Das Hauptangriffsziel (die Brücke) sollte man mindestens mit 2 Rittern, 4 Fußsoldaten, 5 – 6 Bogenschützen, 2 Katapulten und 1 Geistlichen (wenn noch vorhanden) bewachen. Sobald man einige schnelle Ritter hat, bietet es sich an, eine Kirche zu bauen und einige Geistliche auszubilden, um mittels 'Far seeing' die gegnerische Stadt aufzuklären, so daß man über die Bewachung im Bilde ist. Mit einem einzelnen Ritter reitet man dann Richtung Orc-Stadt und lockt kleine Gruppen von Orcs zu den eigenen Reihen an der Brücke zurück, wo sie beseitigt werden. Wenn die Stadt auf diese Weise schutzlos geworden ist, kann man sie in aller Ruhe zerstören.

Level 8

Aufgabe in diesem Level ist es, den Hexenmeister Medivh und seine Orcs in der Mine zu töten.

Wieder einmal ist die richtige Aufstellung der Schlüssel zum Erfolg. Mit der folgenden kann man ohne einen einzigen Verlust den Level siegreich beenden:

```

  F  F  F
F  G   G  F
B  B  B  B  B
R  R   R  R
    R

```

(F: Fußsoldat, B: Bogenschütze, G: Geistlicher, R: Ritter), wobei der unterste Ritter das unerforschte Gebiet erkundet. Sobald man Feindkontakt hat, zieht man den Ritter in die Lücke zwischen seinen Kameraden zurück und läßt den Gegner in den Pfeilhagel der Bogenschützen rennen. Falls es doch Verwundete gibt, kann man sie mit den Geistlichen heilen. Der Weg durch das Labyrinth führt vom Startpunkt aus nach unten, rechts herüber und wieder nach oben und dort nach links in einen großen Dungeon. An Kreuzungen sollte man die Hauptstreitmacht stehen lassen und nicht aufspalten, da sie sonst an Schlagkraft verliert. Mit dem Ritter erkundet man dann erst alle Gänge an dieser Kreuzung,

bevor man weiterzieht. Hier trifft man auch erstmals auf Feuergeister, die man allerdings auf die oben beschriebene Weise ebenfalls leicht los wird. Auf der rechten Seite in der Mine wird man von einer großen Menge Slimer angegriffen. Nachdem man den Weg durch die Mine wieder nach oben gegangen ist, kommt man an eine Kreuzung. In dem oberen Teil befindet sich eine Höhle mit Spinnen, die man erst säubern sollte. Der linke Weg führt in eine große Höhle mit Mauern und Türen. Hier findet man auch Medivh. Mit dem Ritter sollte man alles absuchen und Feinde wieder vor die eigenen Streitmacht locken, aber keine Türen aufschlagen. Auf diese Weise bleibt links ein Raum, den man durch drei Türen erreichen kann, unerforscht. Wenn man soweit ist, holt man die Streitmacht in die Höhle und läßt die Geistlichen mit 'Far seeing' diesen Raum von rechts nach links erkunden, allerdings nur solange, bis links eine weitere Wand mit zwei Türen erscheint. Den Raum links davon läßt man noch unerforscht. Im nun sichtbaren Raum befindet sich ein Feuergeist und ein Dämon. Nachdem die Geistlichen wieder genügend Energie haben, sendet man einen Ritter zu einer der drei Türen, zerschlägt sie und geht in den Raum, bis der Feuergeist einen verfolgt. Auf die bewährte Weise wird er dann von der eigenen Leuten erledigt. Auf die gleiche Weise verfährt man anschließend mit dem Dämon, nur sollte man hier den Soldaten der vordersten Front, den sich der Dämon als Ziel ausgesucht hat, permanent während des Kampfes heilen. Nun kann man sich endlich Medivh zuwenden. Dazu erforscht man mit 'Far seeing' den Raum hinter den zwei Türen. Sobald man Medivh entdeckt hat, erscheint ein weiterer Dämon, zerschlägt eine der Türen und greift an. Man braucht sich also gar nicht zu bewegen und muß nur wieder den angegriffenen Soldaten während des Kampfes heilen. Dann verlegt man seine Einheiten in den Raum vor Medivhs Zimmer. Währenddessen erzeugt er immer wieder einzelne Spinnen, die aber keine Problem sind. Sobald man die alte Stellung wieder eingenommen hat, zerschlägt man auch die andere Türe. Medivh kommt dann aus seinem Zimmer und man erledigt ihn schnell mit den Rittern und anderen Soldaten.

Level 9

In diesem Level gilt es, zwei Orc-Städte und alle Orcs zu vernichten

Es gibt sechs Minen in diesem Level: eine nordöstlich und die andere südöstlich der Stadt, zwei im Westen über den Fluß und zwei hoch im Norden und Nordwesten. Die letzten vier liegen jeweils nahe den beiden gegnerischen Städten im Westen und Nordnordwesten, so daß nur die ersten beiden Minen interessant sind. In diesen beiden ist aber genügend Gold, um den Level problemlos zu beenden. Anfangs sollte man schnell einen weiteren Bauern ausbilden, während die anderen das Gold im Südosten abbauen; dies ist die nächstgelegene Mine. Sobald der neue Bauer fertig ist, läßt man ihn eine Sägemühle und eine Schmiede bauen. Ebenfalls sofort zu Beginn bringt man alle Soldaten in den Norden der Stadt und erkundet mit einem Ritter den westlichen Fluß nach Norden, bis man zu einer von drei Orcs bewachten Brücke kommt. Die drei verfolgen einen dann; man zieht sich also zur Stadt zurück, um die Gegner mit vereinten Kräften zu erledigen. Diese Brücke ist die einzige Möglichkeit für die Orcs, auf den westlichen Teil der Karte und damit zur eigenen Stadt zu gelangen. Man muß daher sofort alle verfügbaren Soldaten zur Brücke schicken und dort postieren. Es bietet sich wieder an, Fußsoldaten und Ritter vor die Reihe der Bogenschützen zu setzen, um diese zu schützen. Man wird nun recht häufig angegriffen. Falls einer der Soldaten fällt, sollte man ihn durch einen solchen ersetzen (bis auf die Ritter, die ersetzt man durch Fußsoldaten). Allerdings sollte man, sobald die Schmiede fertig ist, ein Katapult bauen. Mit diesem wird die Sicherung der Brücke einfacher. Zwischenzeitlich – wenn man genügend Gold hat – bietet es sich auch an, weitere Bauern für einen schnelleren Rohstoffnachschub auszubilden. Die ganze Zeit direkt nach der Besetzung der Brücke sollte man mit einem Ritter oder Fußsoldaten, das Gebiet auf der anderen Seite großräumig erkunden, um herannahende Feinde frühzeitig zu erkennen. Nördlich der Brücke auf der östlichen Seite befindet sich eine weitere Brücke zu der nördlichen Stadt der Orcs. Weiter sollte man z.Z. aber nicht in diese Richtung aufklären (man macht schon hier Orcs auf sich aufmerksam). Wenn man Feindkontakt hat, zieht man sich zu den eigenen Leuten an der ersten Brücke zurück und schlägt vereint zu. Nach Süden hin befindet sich die zweite Orc-Stadt. Das Aufklären des Gebietes östlich der Brücke ist sehr wichtig, da man wiederholt von Katapulten angegriffen wird. Diese gilt es frühzeitig zu erkennen, um sie mit einzelnen, nacheinander abgeschickten Rittern oder Fußsoldaten zu eliminieren. Das getrennte Losschicken von Soldaten verringert die Gefahr, das das gegnerische Katapult alle auf einmal tötet. Dabei sollte man sich nicht mit dem ebenfalls erscheinenden Wachpersonal des Katapults aufhalten, sondern den Soldaten (rechtzeitig) den direkten Befehl geben, das Katapult anzugreifen. Dies ist zwar oft mit dem Verlust eines Soldaten verbunden, aber das ist besser, als durch Schüsse des Katapults die Brückenstreitmacht dezimieren zu lassen. Gefallene Soldaten muß man natürlich sofort durch entsprechende neue ersetzen. Sobald man an der Brücke 6 Bogenschützen, 2 Katapulte und 6 Fußsoldaten oder

Ritter stehen hat, ist sie recht sicher. Eine Gefahr sind allerdings die Hexenmeister, die Giftwolken über den Fluß schicken und so Menschen und Gebäuden Energie entziehen. Daher sollte man den Ausbau der Stadt auch nicht zu weit Richtung Westen (zum Fluß hin) vornehmen. Wenn möglich sollte man daher die Hexenmeister über die Brücke abfangen und töten. Erst jetzt lohnt es sich, mit den Waffenupgrades anzufangen (mit der Pfeilstärke zuerst) und einen Stall bauen. Inzwischen sollte man auch etwa 10 Bauern haben. Wenn der Stall fertig ist, bildet man einige Ritter aus (bis zu vier), erhöht die Geschwindigkeit der Pferde aber noch nicht. Anschließend baut man eine Kirche und bildet einige Geistliche aus, die die Verwundeten an der Brücke heilen und mittels 'Far seeing' die Orc-Stadt im Südwesten aufklären. Sobald genügend Geld vorhanden ist, erhöht man die Geschwindigkeit der Pferde und baut einen Turm, in dem man etwa vier Geisterbeschwörer ausbildet und den Feuerregen erforscht. Diese schickt man dann ebenfalls zur Brücke. Größere Ansammlungen von Feinden auf der anderen Seite der Brücke kann man wunderbar mit dem Feuerregen beseitigen, allerdings braucht der Geisterbeschwörer dazu volle Magie. Mit einem einzelnen Ritter lockt man nun nacheinander alle Orc-Soldaten aus der unteren Stadt zur Brücke und beseitigt sie dort. Sobald die untere Stadt wehrlos ist, greift man sie mit den Geisterbeschwörern (Feuerregen) und vier Rittern an. Allerdings müssen die Ritter warten, bis der Feuerregen aufgehört hat, wenn sie darin nicht umkommen wollen. Die Geisterbeschwörer zieht man wieder zu der Hauptstreitmacht zurück, während die Ritter den Rest erledigen. Anschließend setzt man die Hauptstreitmacht über die erste Brücke und besetzt die zweite. Mit der nördlichen Orc-Stadt verfährt man dann genauso wie mit der südlichen (Aufklären durch Geistliche, Herauslocken der Feinde, Zerstören).

Level 10

In diesem Level muß man die Stadt der Orcs und diese vernichten.

Dieser Level ist recht einfach. Es gibt zwar einige Minen, diese kann man aber nicht abbauen. Man hat eine recht beachtliche Streitmacht, die man etwas umgruppieren sollte. Eine ideale Stellung in diesem ganzen Level ist immer wieder die folgende: In der ersten Reihe stehen Fußsoldaten, dahinter Bogenschützen und wieder dahinter die Katapulte. Die Ritter sollte man als schnelle Eingreiftruppe an den Flanken stationieren und alle anderen Einheiten hinter der Hauptstreitmacht. Diese Aufstellung sollte nach Norden zeigen. Dies sollte man schnell tun und mit einem Ritter den Fluß im Westen nach Norden erkunden, bis man zu einer Brücke kommt. Die dort wartenden Orcs lockt man zur Hauptstreitmacht und beseitigt sie dort. Dann bringt man den Ritter über die Brücke und erkundet den noch weiter westlich liegenden Fluß wieder nach Norden bis zur nächsten Brücke. Mit den dort stationierten Orcs verfährt man wie gehabt. Sofort danach verlegt man die gesamte Streitmacht zu dieser Brücke (nicht direkt davor, sondern in geringem Abstand, um den Giftwolken der Orcs nicht zu sehr ausgeliefert zu sein). Alle Angriffe der Orcs erfolgen über diese Brücke: die Orc-Stadt befindet sich genau im Westen. Bevor man weitere Angriffe startet, sollte man alle Verwundeten heilen und mit den Geistlichen mittels 'Far seeing' die gegnerische Stadt aufklären, um nicht mit einem Ritter in eine zu große Orc-Streitmacht zu laufen. Zwischenzeitlich greifen immer wieder große Spinnenhorden an, aber mit der obigen Aufstellung lassen sie sich problemlos erledigen. Man greift nun die Stadt immer wieder mit einem Ritter an und holt die Orcs über die Brücke, bis sich in der Stadt nur noch Tagelöhner befinden. Dann kann man die Stadt zerstören.

Level 11

Ziel dieses Levels ist es, die beiden Orc-Städte zu zerstören und alle Orcs zu töten.

Es gibt insgesamt 7 Minen in diesem Level: Eine liegt direkt westlich der Stadt, eine andere ist weiter unten im Osten hinter einem Waldstück, eine liegt im Nordosten, zwei weiter entfernt im Norden und Nordnordwesten sowie zwei ganz oben im Nordnordosten und Norden. Nur die ersten beiden Minen braucht man in diesem Level, alle anderen sind nicht nötig. Die beiden Orc-Städte befinden sich ganz oben im Osten und Westen. Man muß nun so schnell wie möglich eine Schmiede bauen und die anderen Bauern die Goldmine im Westen abbauen lassen. Die übliche Strategie, schnell viele Einheiten zu produzieren, zieht hier nicht, da man zu schnell massiven Angriffen der Orcs ausgesetzt ist. Man sollte also keine weiteren Einheiten anheuern, da die effektivste Art, den Level zu beenden, die ist, mit gut ausgebildeten Geisterbeschwörern und ihren Wassergeistern den Gegner auszuschalten. Beide Städte haben mehrere Zugänge zur eigenen Stadt, die Angriffe erfolgen aber immer von Norden oder von Südwesten der Stadt, teilweise sogar gleichzeitig. Die Angriffe aus dem Südwesten erfolgen um den See nahe der Mine herum,

Hier müssen die Orcs nacheinander gehen, da der westliche Durchgang am See nur sehr eng ist. Trotzdem sollte man hier einen Bogenschützen und einen Fußsoldaten vor die Mine stellen, um die arbeitenden Bauern zu schützen. Der Rest der Einheiten verbleibt im Norden der Stadt. Da man recht schnell von Katapulten angegriffen werden kann, sollte man die Truppen nicht auf einen Haufen konzentrieren, so daß ein Katapultschuß nicht zuviel Schaden anrichtet. Die Erkundung der Gegend kann man mit zwei Skorpionen durchführen, die man mit dem Geisterbeschwörer direkt zu Beginn erzeugt und auf die Reise schickt. Einen schickt man westlich um den See bei der Mine und den anderen nach Norden. Man sollte diese schwachen Geschöpfe nicht in einen Kampf verzetteln, sondern sie solange es geht vor dem Feind nach Norden zurückziehen, damit man soviel Gebiet wie möglich aufklärt. Vorallem der Norden der Stadt, in dem sich erst Orc-Einheiten ansammeln, bevor sie vereint angreifen, muß frühzeitig aufgeklärt werden, wenn man es nicht zu schwer haben will. Im Norden der Stadt erfolgen zwar die Hauptangriffe, aber leicht im Westen (am See vorbei) gibt es einen weiteren kleinen Durchgang nach Norden, der im Osten von Bäumen umrahmt ist. Dort greifen bevorzugt Hexenmeister an, um ihre Giftwolken auf die Stadt zu schicken. Also sollte man auch hier aufpassen. Sobald die Schmiede fertig ist, sollte man einen weiteren Bauern ausbilden und nur noch Gold sammeln. Sobald man hiervon genug hat, baut man einen Turm und erforscht (nachdem man weitere 3000 Goldstücke hat) die Beschwörung von Wassergeistern. Falls man bis jetzt ohne Verluste (oder höchstens einen Soldaten) ausgekommen ist, sollte es nun keine wirklichen Probleme mehr geben. Da man in der Zwischenzeit aber immer wieder angegriffen wird, sollte man auf Aufklärung mittels 'Far seeing' verzichten, da man alle Magie des Geistlichen zum Heilen benötigt. Die Angriffe von Katapulten sollte man möglichst früh mit einem Ritter abfangen. Gefallene Soldaten muß man natürlich wieder ersetzen (Ritter durch Fußsoldaten). Angriffe aus dem Südwesten sollte man durch Verschieben eines Teils der nördlichen Einheiten (falls möglich) zur Verstärkung der kleinen Streitmacht abwehren. Nach dem Erforschen der Wassergeistbeschwörung kann man Angriffe auch dadurch abwehren, daß man den Geisterbeschwörer einen Wassergeist herbeizaubern läßt, der dann die Orcs angreift. Diese Geister sind extrem mächtig und werden auch mit einem Dämonen der Orcs fertig. Allerdings werden sie durch einen einzigen Katapulttreffer getötet. Wenn die zu Beginn vorhandenen Einheiten nicht bereits stark aufgerieben sind, sollte man zunächst nur Geisterbeschwörer anheuern, bis man 5 oder 6 hat. Einen sollte man in dem kleinen Durchgang östlich des Sees an den Bäumen abstellen, um Hexenmeister abzuwehren. Alle weiteren stellt man getrennt auf, damit nicht alle durch ein Katapult vernichtet werden können. Zwei Geisterbeschwörer verwendet man nur zum Schutz der Stadt, die anderen zum Angriff (Wassergeister) auf die Orcs. Wenn die Situation einigermaßen sicher ist, sollte man weitere Bauern zur schnelleren Rohstoffgewinnung anheuern. Erst jetzt sollte man mit den Upgrades der Pfeilstärke, der Schild- und Waffenstärke beginnen und weitere Einheiten zum Schutz der Stadt anheuern. Insgesamt sollte man 3 bis 4 Bogenschützen und 3 – 4 Fußsoldaten sowie ein Katapult und einen Geistlichen oder Geisterbeschwörer in den Südosten der Stadt bringen, dann ist dieser Zugang für die Orcs endgültig unbrauchbar. In den Norden der Stadt sollte man 6 Bogenschützen, 6 Fußsoldaten oder Ritter, 2 – 3 Katapulte und 5 – 6 Geisterbeschwörer abstellen, dann hat man nichts mehr zu befürchten. Angreifen sollte man die Orc-Städte ausschließlich mit Wassergeistern, da diese sehr mächtig sind und kein Gold kosten. In Gruppen zu vier erledigen diese Geister große Ansammlungen von Orcs und können, wenn sie nicht zu stark verwundet sind, eine ganze Orc-Stadt dem Erdboden gleichmachen. Mit einer hinreichenden Anzahl von Geisterbeschwörern ist das Ende des Levels dann einfach zu erreichen. Bevor man mit den Wassergeistern die zweite Stadt angreift, sollte die andere völlig vernichtet sein (einschließlich aller Tagelöhner), damit diese nicht wieder aufgebaut wird. Man kann auch eine Kirche bauen und weitere Geistliche zum Heilen der Verwundeten und zum Erkunden der feindlichen Städte anheuern. Ritter dagegen braucht man in diesem Level nicht.

Level 12

In diesem letzten Level muß man alle Orcs töten und die drei Orc-Städte (u.a. Black Rock Spire) zerstören.

Es gibt 7 Minen in diesem Level: drei recht nahe im Nordnordosten, Nordnordwesten und Nordnordwesten, zwei weiter entfernt im Nordnordosten und Nordwestwesten und zwei ganz oben im Norden und Nordnordwesten. Die einzige Mine, die man wirklich braucht, ist die im Nordnordosten; diese ist derart ergiebig, daß man keine weitere benötigt. Die drei Orc-Städte befinden sich im Norden und Nordwesten sowie ganz oben im Nordwesten (Black Rock Spire). Westlich der Stadt befindet sich ein ausgedehntes Waldgebiet, so daß Feinde nur aus dem Norden kommen können. Ganz zu Beginn sollte man alle Soldaten nach Norden verlegen, alle Bauern bis auf einen zu der Mine im Nordnordosten schicken und den letzten Bauern eine Schmiede bauen lassen. Sobald die Schmiede fertig ist, muß man solange Gold sammeln, bis

man einen Turm bauen kann und dies schnellst möglich tun. Dann kann man weitere Geisterbeschwörer anheuern. Beschwörungen muß man nicht erforschen, dies ist in diesem Level bereits erledigt. Direkt zu Beginn muß man auch das Gebiet im Norden erkunden, um herannahende Feinde (insbesondere Dämonen) rechtzeitig zu erkennen. Dabei sollte man auf keinen Fall Skorpionen benutzen, die man mit dem bereits vorhandenen Geisterbeschwörer erzeugen könnte, da dies seine Magie stark reduziert und man ihn zum Wassergeist erzeugen braucht, wenn zuviele Feinde angreifen. Daher sollte man das Gebiet mit einem Ritter erkunden. Die Streitmacht sollte etwa auf Höhe der Goldmine im Nordnordosten und des daneben liegenden Sees stehen. Die beiden wichtigen Personen (Geistlicher zum Heilen und Geisterbeschwörer zum Herbeizaubern von Wassergeistern) sollte man im Hintergrund halten, damit sie nicht durch ein gegnerisches Katapult erledigt werden. Da die anfängliche Streitmacht recht klein ist, sollte man sie auch nicht zu sehr auf einem Fleck halten. Wenn man gleich zu Beginn alle Soldaten etwa auf die Höhe der Mine postiert hat, kann man östlich des Sees bis zu dessen nördlichen Ende und westlich davon das Gebiet erkunden. Im Osten reicht es, das Gebiet bis zum Ende des Sees aufzuklären; hier kommen selten Orcs und diese erkennt man früh genug. Westlich davon sollte man recht weit aufklären: dort befindet sich ein großes freies Feld, auf dem sich die Orcs erst sammeln, bevor sie vereint angreifen. Allerdings sollte man die Aufklärung dort einem Wassergeist überlassen, den man zwischenzeitlich wahrscheinlich wegen eines starken Orc-Angriffs sowieso schon erzeugt hat. Bevor man oben eine der Städte der Orcs angreift, muß man erst die eigene Verteidigung verstärken. Dazu sollte man zuerst 5 – 6 Geisterbeschwörer anheuern, mit denen man jeden Angriff der Orcs abwehren kann, wenn sie volle Magie haben. Anschließend sollte man weitere Bogenschützen und Fußsoldaten sowie 2 Katapulte produzieren und zu den anderen Soldaten schicken. Auch die Pfeil-, Schild- und Waffenstärke sollte man erhöhen. Ein Stall für weitere Ritter ist zum Beenden des Levels aber unnötig und kostet nur Geld. Eine Kirche sollte man sich aber zulegen und drei weitere Geistliche anwerben, mit denen man die gegnerischen Orc-Städte aufklären kann. Nachdem man derart gefestigt ist, kann man noch einige Geisterbeschwörer anheuern, um schneller Wassergeister zu produzieren und den Gegner schneller in die Knie zu zwingen. Immer dann, wenn man Wassergeister zur Verstärkung der eigenen Stellung erzeugt hat, kann man diese anschließend weiter zur Vernichtung der Orcs schicken. Dabei sollte man immer erst den großen freien Platz im Norden der Stadt aufsuchen und den dort wartenden Orc-Pulk eliminieren. Dann kann man sich den Städten zuwenden. Hier sollte man eine nach der anderen zerstören, wobei auch alle Tagelöhner jeder Stadt zu töten sind, da diese die Stadt sonst wieder aufbauen. Man sollte zuerst die Stadt im Nordosten, dann die südlichere Stadt im Westen und schließlich Black Rock Spire zerstören. Letztere ist extrem stark befestigt und bewacht und man wird etliche 4er-Gruppen von Wassergeistern opfern müssen, um die Stadt klein zu kriegen. Dabei bietet es sich an, einen Wassergeist an einer Stelle angreifen zu lassen und so alle Bewacher auf sich zu konzentrieren, während die anderen 3 von der anderen Seite angreifen und so eine gewisse Zeit ungestört ihr Zerstörungswerk verrichten können.

II. Orc Levels

Level 1

Ziel dieses Levels ist es, fünf Farmen und eine Kaserne zu bauen.

Dieser Level ist recht einfach. Insgesamt gibt es vier Goldminen, die alle nicht von den Menschen abgebaut werden. Diese befinden sich direkt in Norden der Stadt, eine im Südsüdwesten und zwei weitere befinden sich jeweils weit in Nordnordwesten und Westen. Die ersten beiden Minen reichen völlig, um den Level zu schaffen. Anfangs sollte man einen weiteren Tagelöhner anheuern, um schnell zu Gold und Holz zu kommen und die Mine im Norden abzubauen. Ebenfalls sollte man schnellstmöglich die Kaserne bauen und die Umgebung der Stadt ein wenig erkunden, um herannahende Feinde frühzeitig zu erkennen. Allerdings sollte man nicht zu weit vorstoßen, da man die Menschen sonst nur auf sich aufmerksam macht.

Level 2

In diesem Level geht es darum, alle 20 Menschen zu töten.

In diesem Level gibt es fünf Goldminen: eine direkt im Norden, eine ganz im Südwesten, eine tief im Süden, eine im Südsüdosten und eine im Südwesten der Stadt. Anfangs sollte man einen weiteren Tagelöhner ausbilden und den Wald und die Mine im Norden abbauen, um seine Ressourcen schnell aufzufüllen. Mit einem Grunzer sollte man dann den näheren Bereich der Stadt erkunden, um herannahende Feinde rechtzeitig zu erkennen. Man darf sich aber nicht zu weit herauswagen, da die Menschen sonst auf einen aufmerksam werden und massiv angreifen. Wenn man die Goldmine im Norden abbaut, hat man aber recht lange nichts zu befürchten. Man sollte nun so schnell wie möglich eine Kaserne und eine Sägemühle bauen. Leider tauchen die Menschen immer wieder aus verschiedenen Richtungen auf, so daß man seine Soldaten nicht wirklich gut positionieren kann. Sobald man die Sägemühle hat, sollte man nur noch Speerkämpfer ausbilden und ihre Speerstärke maximal upgraden. Acht von diesen mit einigen Grunzern reichen aus, um die Stadt zu schützen. Wenn man die Mine im Südsüdosten abbaut, sollte man den Weg dahin mit Soldaten schützen, damit die Tagelöhner nicht ungeschützt herumlaufen. Im Laufe der Zeit greifen alle 20 Menschen die Stadt an, so daß man nur auf diese warten muß, um sie mit den Speerkämpfern zu erledigen.

Level 3

In diesem Level gilt es, Grand Hamlet zu zerstören und alle Menschen zu vernichten.

Es gibt insgesamt vier Goldminen in diesem Level: eine im Südosten der Stadt, eine im Osten, eine weit südlich der Stadt und die vierte nahe der Stadt Grand Hamlet tief im Südosten. Diejenige im Südosten ist die nächste und sicherste, den Wald kann man im Südwesten abbauen. Mit der Hälfte der Soldaten sollte man zur Brücke östlich der Stadt gehen und diese besetzen, damit man keine bösen Überraschungen erlebt. Mit der anderen Hälfte sperrt man den Durchgang östlich der Mine durch den Wald ab. Dies sind die einzigen beiden Möglichkeiten für Menschen, die eigenen Stadt anzugreifen. Man soll nun so schnell wie möglich eine Kaserne und eine Sägemühle aufbauen und Speerkämpfer ausbilden. Besonders über die Brücke versuchen die Menschen immer wieder anzugreifen. Man sollte daher vor allem hier Speerkämpfer aufstellen, die durch einige weniger Grunzer im Vordergrund gedeckt sind. Nachdem man etwa acht Speerkämpfer hat, sollte man ihre Speerstärke maximal upgraden. Dabei sollte man aber auch noch einige Speerkämpfer und Tagelöhner ausbilden. Sobald die erste Mine abgebaut ist, sollte man die Mine im Nordosten plündern. Dazu muß man über die Brücke. Die Soldaten, die bisher hier gewacht haben, schickt man zu der nächsten Brücke, die nach Süden führt und für die Menschen den einzigen Zugang zu der Mine und weiter zur eigenen Stadt bildet. Dann kann man die Bauern ebenfalls über die erste Brücke zur nun sicheren Mine schicken. Sobald das Gebiet oben sicher ist und man die Brücke nach Süden unter Kontrolle hat (etwa 6 Speerkämpfer und 2 Grunzer sollten reichen), kann man von der ersten Mine aus nach Süden gehen und das Gebiet dort erkunden. Ganz im Süden gibt es eine weitere Mine und östlich davon eine dritte Brücke. Wenn man diese besetzt, kommen die Menschen auch hier nicht mehr durch. Zeitgleich kann man entweder mehr Speerkämpfer ausbilden oder aber einen Tempel

bauen und Totenbeschwörer anheuern. Letztere sind aber für einen leichten Sieg über die Menschen nicht nötig. Falls man Totenbeschwörer anheuert, sollte man sie 'Raise Dead' erforschen lassen, so daß sie Tote wiedererwecken können. Über die untere Brücke kommt man direkt zur Stadt der Menschen, die man – genügend Krieger vorausgesetzt – problemlos einnehmen kann.

Level 4

Ziel dieses Levels ist es, Griselda und ihre verräterischen Orcs in der Mine zu töten.

Da man im Gegensatz zu den Menschen seine Verwundeten nicht heilen kann, sondern sie nur für eine gewisse Zeit als Skelette wieder zum Leben erweckt werden können, ist eine gute Aufstellung in diesem Level besonders wichtig. Mit der folgenden Aufstellung kann man mit nur wenigen Verlusten die ganze Mine erkunden und alle Gegner töten:

```

G  G  P
S  T  T  G
S  S  S
P  P
P

```

(G: Grunzer, P: Plünderer, S: Speerkämpfer, T: Totenbeschwörer), wobei der unterste Plünderer in das unerforschte Gebiet geht. Die Plünderer und Grunzer schützen so die schwächer gepanzerten Speerkämpfer und Totenbeschwörer nach vorne und hinten. Sobald man Feindkontakt hat, zieht man den Plünderer zurück zu den eigenen Reihen, wo die Speerkämpfer den Gegner dann erledigen. Man sollte diesen Block an Kreuzungen niemals auftrennen, da er sonst an Schlagkraft verliert. An Kreuzungen sollte man daher die Hauptstreitmacht stehen lassen und die einzelnen Wege mit dem vordersten Reiter erkunden, um sich im Falle von Gefahr wieder zur Kreuzung zurückzuziehen. Falls einer der Krieger stirbt, kann man ihn durch einen Totenbeschwörer wieder zum Leben erwecken. So ein Skelett eignet sich hervorragend als Kundschafter; zum Kämpfen taugen sie nicht viel und allzu lange leben sie auch nicht. Also kann man sie ruhig als Aufklärer verheizen. Der Weg zu Griselda geht vom Startpunkt aus nach rechts unten, dann nach links herüber und wieder nach oben. Im rechten Teil wird man von ganzen Horden von Schleimern angegriffen. Allerdings sind diese leicht zu erledigen, man sollte sich hier also nicht zuviele Gedanken machen.

Level 5

In diesem Level gilt es, die eigene Stadt zu retten, die gegnerische zu zerstören und alle Menschen zu vernichten.

Insgesamt gibt es 6 Minen in diesem Level: eine direkt westlich der Stadt, eine südöstlich, eine nordnordöstlich, eine nordwestlich, und die anderen beiden hoch im Norden und Nordosten. Die Stadt der Menschen befindet sich hoch im Nordnordosten. Die Karte teilt sich in der Mitte durch einen Fluß, über den zwei Brücken führen. Eine ist nördlich der Stadt, die andere nordöstlich. Nur hier können die Menschen in den unteren Teil kommen und die eigene Stadt angreifen. Ganz zu Anfang muß man mit der Streitmacht schnell westlich zur Stadt und die angreifenden Menschen vernichten, um so viele Gebäude wie möglich zu retten. Dabei sollte man als erstes die Grunzer auf die Bogenschützen, dann die Plünderer auf die Ritter und schließlich die Speerkämpfer auf die Fußsoldaten hetzen. Man sollte dann nur zwei Gebäude verlieren; insbesondere hat man dann noch die Kaserne und die Sägemühle, so daß man Speerkämpfer ausbilden kann. Man sollte nun sofort einen Tagelöhner anhauern und zur Mine in Westen schicken. Mit zwei Plünderern erkundet man nun die Gegend. Dabei darf man den Brücken nicht zu nahe kommen, sonst bekommt man es mit den dort stationierten Menschen zu tun. Wenn man im Westen nach oben geht, kommt man zu dem Fluß, hier geht man dann nach Osten. Wenn man auf Waldstücke trifft, umrundet man diese südlich. So kommt man den Brücken nicht zu nahe kann aber ein genügend großes Gebiet aufklären, um Angriffe frühzeitig zu erkennen. Man postiert nun die Speerkämpfer und Grunzer direkt im Norden der Stadt, wobei die Grunzer als Deckung vor den Speerkämpfern stehen sollten. Zwei Plünderer postiert man im Osten der Stadt und den anderen (sofern noch vorhanden) läßt man entweder weiter das südliche Gebiet erkunden oder stellt in bei der nördlichen Streitmacht ab. Man sollte nun noch weitere Bauern (5 oder 6) und Speerkämpfer produzieren, bis man 3 im Osten und 6 im Norden der Stadt

stehen hat. Dann kann man die Speerstärke maximal upgraden. Anschließend sollte man die Schmiede wieder aufbauen und hier ebenfalls alle Upgrades durchführen. Wenn die Mine westlich der Stadt ausgebeutet ist, sollte man danach die im Südosten benutzen. Gefallene Soldaten muß man natürlich immer sofort ersetzen. Auch sollte man die Truppen östlich der Stadt inzwischen auf 6 Speerkämpfer und Grunzer erhöhen und zur anderen Brücke schicken, aber wieder nicht zu nahe (man erkennt an dem Weg, wo die Brücke zu finden ist). Nun kann man mit dem Bau eines Tempels beginnen, zwei Totenbeschwörer anheuern und 'Dark Seeing' erforschen, um die gegnerische Stadt auszukundschaften. Die Totenbeschwörer schickt man zur nördlichen Truppe. Hier können sie dann Tote wieder zum Leben erwecken und zum Erkunden oder Feinde anlocken über die Brücke schicken. Zwischenzeitlich dürften sich viele menschliche Geistliche an der Brücke angesammelt haben, so daß man selbst kaum noch über die Brücke kommt, da diese die angegriffenen, eigenen Soldaten immer wieder heilen. Hier hilft nur ein massiver Angriff der gesamten Brückenstreitmacht (mindestens 6 Speerkämpfer und 6 Grunzer, besser mehr). Hiernach sollte man dann aber schnell wieder die Soldaten nachproduzieren, da man sicherlich die Hälfte verloren hat. Allerdings hat der Gegner gar keine Einheiten mehr an der Brücke. Schließlich baut man noch einen Stall und erhöht hier die Geschwindigkeit der Hunde. Wenn man mindestens vier Plünderer hat, lockt man in mehreren Gängen alle Stadtwachen zur Brücke und erledigt sie hier. Dann kann man mit den Plünderern die Stadt dem Erdboden gleichmachen.

Level 6

Ziel dieses Levels ist es, alle Orcs zu vernichten und ihre Stadt bis auf den Turm dem Erdboden gleichzumachen.

Es gibt 5 Minen in diesem Level: eine im Nordwesten der Stadt, eine weiter nördlich ganz in der Nähe des Flußes, ein weit im Nordosten und zwei ganz oben im Norden und Nordosten. Die Stadt der Menschen befindet sich ganz oben direkt im Norden der eigenen. In der Mitte der Karte läuft ein Fluß von Westen nach Osten, über den eine Brücke führt. Zu dieser kommt man über den Weg nach Norden. Man sollte alle Soldaten sofort dorthin schicken, aber nicht zunahe herangehen. Dann schickt man einen Grunzer über die Brücke und lenkt so die Aufmerksamkeit der dort stationierten Menschen auf sich. Wenn man den Grunzer dann zurückzieht, kann man die Menschen mit vereinten Kräften erledigen. Sofort danach erkundet man das Gebiet jenseits der Brücke mit dem Plünderer ein wenig, da sich ab jetzt hier immer wieder menschliche Einheiten sammeln und von hier aus angreifen. Diese Aktion hat sicher einen Großteil der eigenen Truppen gekostet, aber auch die Menschen haben z.Z. außer ihren Wachmannschaften in ihrer Stadt nicht mehr viele Soldaten. Ebenfalls sofort zu Beginn heuert man einen weiteren Tagelöhner an, schickt einen zu der Goldmine im Nordwesten und läßt den zweiten eine Kaserne bauen. Sobald dies geschehen ist, baut man so schnell wie möglich Holz und Gold ab, um eine weitere Farm und eine Sägemühle zu bauen. Anschließend verstärkt man die Brückeneinheit, bis dort 6 Speerkämpfer und 5 – 6 Grunzer / Plünderer stehen. Dann verstärkt man die Speerstärke, bildet weitere Bauern aus und baut noch eine Farm. Gelegentlich greifen auch Katapulte der Menschen an, in diesem Fall muß man seine Grunzer opfern und versuchen, diese trotz der begleitenden menschlichen Truppen das Katapult zerstören zu lassen. Außerdem sollte man die Streitmacht jenseits der Brücke nie zu groß werden lassen. Sobald sich dort ein Soldat blicken läßt, lockt man in wie immer über die Brücke zu der eigenen wartenden Truppe. Man baut nun eine Sägemühle und 2 – 3 Katapulte, was die Brücke recht uneinnehmbar macht. An der Brücke gefallene Soldaten muß man natürlich immer wieder rechtzeitig ersetzen. Erst jetzt führt man Upgrades für Schild- und Axtstärke durch und baut einen Stall. Man bildet dann 4 – 6 Plünderer aus und erhöht ihre Geschwindigkeit. Schließlich baut man einen Tempel und heuert einige Totenbeschwörer an und schickt diese zur Brücke. Gefallene Einheiten kann man dann zum Leben erwecken und das feindliche Gebiet erkunden lassen. Nachdem man 'Dark Seeing' erforscht hat, kann man die Stadt der Menschen auskundschaften, damit man ihre Bewaffnung kennt. Mit einem Plünderer lockt man nun die Stadtwachen zur Brücke und eliminiert sie dort. Wenn die Stadt gesäubert ist, bringt man seine Plünderer dorthin und zerstört alles bis auf den Turm.

Level 7

Ziel dieses Levels ist es, alle gegnerischen Orcs zu töten und ihre Stadt zu vernichten, um selbst die Herrschaft über alle Orcs zu übernehmen.

Es gibt insgesamt 4 Goldminen in diesem Level: eine direkt westlich der Stadt, eine ganz unten im Südwesten, eine nordnordöstlich direkt unter dem Fluß und die letzte im Nordwesten direkt bei der feindlichen Stadt. Die gegnerische Stadt ist durch einen Fluß mit einer einzigen Brücke direkt im Norden der Stadt von der eigenen Stadt getrennt, so daß alle Angriffe hierüber erfolgen müssen. Direkt zu Beginn sollte man einen weiteren Tagelöhner ausbilden und eine Kaserne bauen (dazu benötigt man noch 100 Goldstücke). Die Mine westlich der Stadt ist die sicherste und sollte zuerst abgebaut werden. Dann baut man so schnell wie möglich viel Gold und Holz ab, um eine weitere Farm zu bauen, da die Lebensmittelreserven bereits erschöpft sind. Direkt zu Beginn sollte man mit einem Plünderer auch die Gegend erkunden. Dabei sollte man den Wald an der Mine ganz umrunden, da sich hier gerne Hexenmeister verstecken, um mit Spinnen aus dem Süden her die Stadt und die Tagelöhner anzugreifen. Diese sollte man daher immer schnell erledigen. Anschließend untersucht man mit dem Plünderer das Gebiet ganz im Westen bis hoch zum Fluß und dann nach Osten den Fluß entlang, bis man zu einem Waldstück kommt. Dort geht man dann südlich weiter bis zum untersten Teil des Waldes und dann immer weiter in Richtung Osten, da man ansonsten zu nahe an die schwer bewachte Brücke herankommt und alle Gegner auf sich zieht. Alles, was südlicher liegt, sollte man noch bis zur Stadt aufklären, dann erkennt man den Feind früh genug, wenn er angreift. Die anderen Soldaten postiert man im Norden der Stadt. Wenn man wieder genug Holz und Gold hat, baut man nun eine Sägemühle und eine Schmiede, führt aber keine Upgrades durch. Dann produziert man noch 2 Speerkämpfer und 2 Grunzer und ersetzt eventuell gefallene Soldaten. Im Anschluß verstärkt man die nördliche Streitmacht mit zwei Katapulten und erforscht stärkere Speere. Nun kann man einen Stall bauen und Plünderer anheuern. Jetzt kann man die Upgrades für Schild- und Axt-Stärke durchführen und 6 – 8 Plünderer sowie weitere Speerkämpfer und Grunzer ausbilden, bis man sicher ist, Angriffe des Gegners auf die Stadt problemlos abwehren zu können. Dann kann man die Geschwindigkeit der Wölfe upgraden und einen Tempel bauen sowie einige Totenbeschwörer anheuern, mit denen man die gegnerische Stadt mittels 'Dark seeing' auskundschaften kann. Wenn die Mine westlich der Stadt ausgebeutet ist, sollte man die ganz unten im Südwesten nehmen, sie ist die nächst sichere. Langsam sollte man die Streitmacht im Norden der Stadt nun zur Brücke verschieben, um sie abzuriegeln. Bevor man die Streitmacht verlegt, sollte man die Orcs vor der Brücke aber zu den eigenen Reihen locken und erledigen. Mit einem Plünderer lockt man anschließend die Soldaten der feindlichen Stadt zur Brücke und macht die Stadt so schutzlos. Dann kann man sie mit einem 4er-Pulk von Ritter zerstören.

Level 8

Aufgabe dieses Levels ist es, den Spion Garona zu befreien und alle Gegner zu töten.

Ganz zu Beginn wird man sofort angegriffen, daher sollte man die ersten Plünderer zurückziehen, damit auch die Speerkämpfer zum Zug kommen. Den toten Fußsoldaten sollte man mit einem Totenbeschwörer sofort zum Leben erwecken. Diesen kann man dann als Kundschafter verwenden. Zuvor sollte man aber die Truppe etwas umstellen: ganz vorne (nach oben) sollten Grunzer oder Plünderer stehen, dahinter eine Reihe Speerkämpfer, noch weiter hinten der vierte Speerkämpfer und die beiden Totenbeschwörer und ganz am Ende den Rest der Einheiten. Gefallene Soldaten aus der ersten Reihe ersetzt man durch diejenigen ganz hinten. Mit dem Skelett erkundet man nun weiter und zieht den Feind zur Hauptstreitmacht zurück, wo man ihn dann erledigt. Tote erweckt man immer wieder zum Leben, um weiter auszukundschaften. Mit dem Totenbeschwörer kann man auch beim Aufklären mittels 'Dark Seeing' helfen. Vom Startpunkt aus kommt man in einen großen Raum mit zwei Türen links und rechts in dem rechteckigen Rundgang, durch die man nach Norden zu einem weiteren großen Raum kommt. Hier befindet sich rechts ein Raum mit einem Feuergeist, der Garona bewacht. Falls der Feuergeist nicht schon im Laufe der Zeit von selbst den Raum mit Garona verlassen hat, um die Hauptstreitmacht anzugreifen, sollte man auf keinen Fall diesen Raum betreten oder Garona aktivieren, da der Geist den Spion sonst sofort tötet. Man sollte den Geist daher erst herauslocken und bei der Hauptstreitmacht fertigmachen. Bevor man Garona befreit (zu ihm hingehen, dann kann man ihm den Befehl geben, zum Ausgang zu gehen), sollte die ganze Karte aufgedeckt und alle Gegner getötet sein. Dann erst kann man Garona gefahrlos zum Ausgang schicken. Zusätzlich kann man – muß man aber nicht – auch die anderen Tagelöhner befreien.

Level 9

In diesem Level gilt es die beiden Städte der Menschen zu zerstören und alle Gegner zu töten.

Es gibt 6 Minen in diesem Level: eine südöstlich der Stadt, eine westlich davon, zwei tief im Süden und zwei im Südwesten. Die letzten vier befinden sich jeweils nahe den beiden Städten der Menschen dort. Um zu diesen zu gelangen, muß man entweder im Westen oder im Süden eine Brücke überqueren. Dies gilt natürlich umgekehrt auch für den Gegner und so erfolgen die Angriffe auf die eigene Stadt aus diesen Richtungen. Da recht häufig unsichtbare Gegner die Stadt angreifen, darf man die eigenen Soldaten nicht zu weit entfernen. Einen Tagelöhner läßt man eine Sägemühle bauen, die beiden anderen schickt man zu der Mine im Südosten. Einen Plünderer, einen Grunzer und zwei Speerkämpfer verlegt man zu deren Schutz ebenfalls in die Nähe der Mine. Den Rest der Soldaten stellt man im Südwesten der Stadt auf, damit sie schnellst möglich auf jeden Angriff reagieren können. Mit je einem Plünderer erkundet man das Gebiet Richtung Westen und Süden; im Süden, bis man einen See findet und Richtung Westen, bis man von dort angegriffen wird. Beide Plünderer zieht man dann zurück. Die beiden Menschen von der Brücke im Westen macht man mit allen Soldaten nahe der Stadt fertig, dann bringt man den Plünderer über die Brücke und klärt das Gebiet auf der anderen Seite ein wenig auf, um Feinde hier früh zu erkennen. Immer, wenn man einen Geistlichen oder Geisterbeschwörer sieht, sollte man diesen mit einem Speerkämpfer angreifen und zur Hauptstreitmacht bei der Stadt locken, um ihn fertigzumachen. Wenn man insgesamt etwa 8 Speerkämpfer hat und alle eventuell gefallenen Soldaten ersetzt wurden, baut man eine Schmiede und vier Katapulte. Dann bildet man weitere Speerkämpfer und Grunzer aus, so daß man 4 Speerkämpfer, 4 Grunzer / Plünderer und 2 Katapulte in den Süden zur Mine schicken kann und an den Weg weiter nach Süden postiert. Weitere 4 Speerkämpfer, und 1 Grunzer verbleiben zum Schutz bei der Stadt, während die beiden anderen Katapulte, 6 Speerkämpfer und 4 – 5 Grunzer / Plünderer zur Brücke im Westen gehen, um hier angreifende Feinde abzufangen. Zu nahe an die Brücke sollte man aber nicht gehen, da man sonst leicht ein Opfer von gegnerischen Katapulten werden kann. Jetzt ist auch die Mine im Westen der Stadt sicher. Inzwischen sollte man etwa 8 – 10 Tagelöhner haben, um schnell zu Gold zu kommen. Nun kann man die Speer-, Schild- und Axtstärke upgraden. Man baut nun einen Tempel und einen Stall und heuert 1 – 2 Totenbeschwörer und so viele Plünderer wie möglich an. 'Unholy Armor' braucht man aber nicht zu erforschen. Mit den Totenbeschwörern erkundet man mittels 'Dark Seeing' die Stadt im Südwesten sowie vorallem das Gebiet darunter, da sich hier die Menschen treffen, bevor sie angreifen. Mit einem Plünderer geht man nun zur Stadt der Menschen im Südwesten und lockt die Gegner dort zur Brücke, wo man sie erledigt. Dies führt man solange durch, bis die Stadt schutzlos ist. Wenn man zwischenzeitlich von Katapulten angegriffen wird, muß man ihnen mit Plünderern / Grunzern entgegen gehen, um sie zu beseitigen. Gefallene sollte man immer wieder sofort durch neue Einheiten ersetzen. Jetzt kann man auch die Geschwindigkeit der Wölfe erhöhen. Sobald die Stadt im Südwesten leer von Wachpersonal ist, greift man sie mit einem 4er-Pulk Plünderer an und zerstört sie vollständig. Weiter südlich wartet nun eine große Horde Menschen, oft mit Katapulten und vielen Geistlichen, die alles sofort wieder heilen, was man verwunden könnte. Es lohnt i.a. nicht, diesen Block anzugreifen, da man nur verlieren kann, außer dort stehen nur wenige Einheiten. Man sollte nun die westliche Brückeneinheit an die Stelle der zerstörten Stadt verlegen und durch weitere Plünderer und eventuell ein weiteres Katapult verstärken – je nach Mächtigkeit der gegnerischen Streitmacht. Die Truppen sollte man stark auseinander gezogen plazieren, um dem Gegner den Angriff so schwer wie möglich zu machen. Dann wartet man an dieser Stelle so lange, bis die Menschen angreifen, und schlägt zurück, wobei man darauf achten muß, zuerst ihre Katapulte zu vernichten (mit Plünderern und den eigenen Katapulten). Man sollte also immer einen Blick auf dieses Gebiet haben. In der Zwischenzeit greift man mit der anderen Einheit im Süden der eigenen Stadt, welche man ebenfalls mit Plünderern verstärken sollte, die zweite Stadt im Süden über die Brücke dort an und lockt in altbekannter Manier das Wachpersonal der Stadt zur wartenden Hauptstreitmacht. So kann man auch diese Stadt der Erdbode gleichmachen und – falls der menschliche Pulk im Südwesten immer noch da steht – ihn von dort her in die Zange nehmen.

Level 10

Ziel dieses Levels ist es, alle Menschen und ihre Stadt zu vernichten.

Da man kein Gold abbauen kann in diesem Level, ist nur der Standort der gegnerischen Stadt von Interesse: sie befindet sich ganz oben im Nordosten. Man startet mit einer sehr großen Streitmacht, die man schnell anders anordnen sollte. Nach Norden sollte man eine lange Reihe Grunzer bilden, dahinter die Speerkämpfer aufstellen und noch einmal dahinter die Katapulte, Totenbeschwörer und Hexenmeister. Die Plünderer setzt man an die Flanken. Mit Spinnen und 'Dark Seeing' kann man nun die gegnerische Stadt und den Weg dorthin erkunden. Der führt über eine Brücke im Nordosten. Westlich und südlich der Stadt befindet sich deren Wachpersonal, das es zunächst vor die Hauptstreitmacht zu locken gilt.

Vor den Geisterbeschwörern muß man sich aber in Acht nehmen, da diese mit ihrem Feuerregen einen beträchtlichen Teil der eigenen Armee vernichten können und sich irgendwann von selbst auf den Weg machen, um dies zu tun. Man sollte daher zu Beginn den Bereich bis zur Brücke weiträumig aufdecken. Zwischendurch wird man auch von Skorpion-Horden und unsichtbaren Menschen angegriffen, aber diese stellen kein Problem dar. Gefallene kann man auch zum Leben erwecken und dann als Kundschafter oder Lockvögel benutzen. Sobald die Bewacher der Stadt ausgeschaltet sind, kann man sie mit vereinten Kräften zerstören.

Level 11

Zwei Städte der Menschen gilt es in diesem Level zu zerstören sowie alle Menschen zu töten.

Es gibt 5 Goldminen in diesem Level: eine nah, eine weiter im Osten der Stadt, eine nördlich davon jenseits des Waldes sowie eine hoch im Norden und eine ganz oben im Nordosten. Die Städte der Menschen liegen hoch im Norden und Nordosten der eigenen Stadt. Direkt zu Beginn läßt man einen Tagelöhner eine Schmiede bauen, bildet einen weiteren Speerkämpfer aus und schickt die anderen Tagelöhner zu der Mine im Osten. Die Soldaten schickt man vollständig nach Nordosten. Die eigene Stadt ist vollständig von Wald umgeben (recht weiträumig), nur in der Mitte ist ein kleiner Durchgang, durch den der Feind Angriffe auf die Stadt ausüben kann. Dort postiert man die Grunzer und Plünderer in einer Reihe und die Speerkämpfer dahinter. Allerdings muß der Durchgang vollständig geschlossen werden, damit nicht unsichtbare Feinde zur unbewachten Stadt vordringen können. Das Katapult schließlich stellt man noch einmal dahinter oder man verlegt es noch besser etwas weiter nach Osten in die Einbuchtung im Wald, dann klärt man das Gebiet dort etwas auf. Mit dem Plünderer erkundet man das Gebiet nördlich etwas auf, um dort nicht von Feinden überrascht zu werden. Bei Angriffen zieht man sich aber wieder zurück und erledigt den Gegner mit vereinten Kräften. Wenn der Norden soweit aufgeklärt ist, daß man auch ein Katapult rechtzeitig erkennen kann, sollte man den Plünderer wieder zurückziehen und hier nichts mehr unternehmen. Erst wenn Katapulte kommen (oder Wassergeister), schickt man ihnen einen Plünderer oder Grunzer entgegen, um sie dann mit den Katapult zu erledigen. In der Stadt bildet man, wenn man nicht gefallene Soldaten ersetzen muß, noch 2 oder 3 Tagelöhner aus, die Gold und Holz abbauen, so daß man einen Turm und ein weiteres Katapult bauen kann. Mit dem Turm produziert man einen Hexenmeister und sammelt nun solange Gold, bis man das Herbeizaubern von Dämonen erforschen kann. Den Hexenmeister und das Katapult schickt man zur Verstärkung zur Streitmacht im Norden. Sobald man wieder Gold und Holz hat, produziert man zwei weitere Speerkämpfer und mindestens vier Hexenmeister, die man alle nach Norden verlegt. Gefallene Grunzer oder Plünderer der vordersten Reihe muß man natürlich rechtzeitig ersetzen. Man kann nun gegnerische Angriffe auch mit Dämonen begegnen, die nach getaner Arbeit weiter die Gegend erkunden und weitere Menschen töten können. Man sollte nun auch alle Upgrades durchführen und zwei weitere Katapulte bauen, die man nach Norden schickt. Eines schickt man am Ziel weiter nach Osten entlang des Waldrandes. Auf diese Weise kann man einen Teil der ersten menschlichen Stadt aufdecken und unter Beschuß nehmen. Dies sollte man aber erst dann tun, wenn die Streitmacht bei der Waldlücke hinreichend stark ist (5 Speerkämpfer, 5 Grunzer / Plünderer, 3 Katapulte sowie Hexenmeister, die Dämonen erzeugen können (also volle Magie haben)), da hier nach kurzer Zeit die gesamte Wachmannschaft der Stadt angreift. Auch das Katapult wird von Bogenschützen angegriffen, diese sollte man also zuerst mit einem gezielten Schuß beseitigen. Mit den Dämonen, die man zum Schutz der Streitmacht bei dem massiven Angriff erzeugt hat, klärt man den unteren Bereich der Stadt auf, der nun vom Katapult automatisch zerstört wird; die Dämonen brauchen sich also nur den Bauern und oberen Gebäuden zu widmen. Zwischenzeitlich sollte man weitere Hexenmeister und noch etwas Nachschub für die Front besorgen. Letztere läßt man noch bei der Stadt. Man greift nun mit 4er-Gruppen von Dämonen immer wieder den Gegner an. Sobald die erste Stadt zerstört ist, geht man von dort aus nach Nordwesten. Dort sammeln sich die Menschen, bevor sie vereint angreifen. Diese (vor allem hier wartenden Katapulte) sollte man zuerst vernichten, bevor man weitergeht. Mit weiteren 4er-Dämonenpulks erledigt man dann alle hier wartenden Menschen und die letzte Stadt. Man kann auch einen Tempel bauen und Totenbeschwörer ausbilden, damit man sie beim Aufklären der feindlichen Gebiete mihelfen lassen kann, nötig ist dies aber nicht. Auch einen Stall für Plünderer braucht man nicht.

Level 12

Im letzten Orc-Level muß man alle Menschen töten und ihre 3 Städte zerstören (u.a. Stormwind Keep).

Es gibt 8 Goldminen in diesem Level. Eine liegt nordnordwestlich der Stadt und eine südlich davon. Die anderen 6 Minen sind in der Nähe der menschlichen Städte im Süden, Osten und tief im Südosten (Stormwind Keep) und daher echt unattraktiv. Die Karte ist in vier Inseln aufgeteilt, die jeweils in den Ecken liegen und durch Brücken verbunden sind. Direkt im Osten der Stadt führt eine Brücke zur nahegelegenen Stadt der Menschen, eine andere weiter im Süden führt zu der Stadt in dieser Richtung. Ganz zu Beginn sollte man einen Bauern eine Schmiede bauen lassen, während die anderen die Mine im Norden abbauen. Bis auf einen Plünderer, einen Grunzer und zwei Speerkämpfer bringt man alle anderen Einheiten in die Nähe der Mine (südöstlich davon) und stellt sie so auf, daß sie Angriffe aus dem Osten abwehren können. Dabei stellt man das Katapult, den Hexenmeister und den Totenbeschwörer hinten, die Speerkämpfer in die Mitte und den Rest davor. Den Rest bringt man in den Süden der Stadt. Dann klärt man mit je einem Plünderer das Gebiet nach Süden und das nach Osten auf. Wenn man im Osten die Brücke gefunden hat, sollte man in dieser Richtung nicht weiter auskundschaften, bis man eine stärkere Truppe bei der Stadt hat. Richtung Süden sollte man etwa bis zur Mine und noch etwas weiter erkunden, aber auf keinen Fall bis zur Brücke dort; die ist zu gut bewacht. Sobald wie möglich sollte man dann einen Turm bauen und weitere Hexenmeister ausbilden, bis man insgesamt 4 hat. Diese können (wenn sie volle Magie haben) mit ihren Dämonen Angriffe der Menschen leicht abwehren, auch solche von Wassergeistern. Anschließend besorgt man sich weitere Tagelöhner und 3 Katapulte, von denen man zwei zur südlichen und das dritte zu nördlichen Streitmacht schickt. Auch weitere Speerkämpfer und Grunzer braucht man noch zur Verteidigung. Insgesamt sollte man pro Streitmacht 6 Speerkämpfer, 6 Grunzer oder Plünderer, 2 Katapulte und 2 Hexenmeister haben. Dann führt man Upgrades für Speere, Schilde und Äxte durch und heuert weitere 4, besser jedoch 8 Hexenmeister an, die je 4 Dämonen erzeugen. Diese schickt man dann zu der feindlichen Stadt im Osten, um dort aufzuräumen. Dämonen eignen sich auch hervorragend, um menschliche Angriffe mit einem Katapult abzuwehren. Beim Kampf gegen Wassergeister sollte man diese aber nur aufhalten und dann mit einem Katapult gezielt beseitigen. Die ganze Zeit kommen immer wieder unsichtbare Gegner in die Stadt, also sollte man diese nie schutzlos lassen. Wenn man aber wie oben beschrieben ausgerüstet ist, kann man nun mit der nördlichen Streitmacht die Brücke im Osten besetzen, so daß aus dieser Richtung keine Menschen (auch die unsichtbaren) mehr durchkommen können. Zuvor sollte man die andere Seite mit Dämonen natürlich von Feinden befreit und deren Stadt samt Bauern dem Erdboden gleichgemacht haben. Die südliche Streitmacht schickt man zu dem Durchgang durch den Wald auf Höhe der südlichen Mine und produziert neue Einheiten zum Schutz der Stadt (bevorzugt Speerkämpfer). Den Durchgang im Wald kann man mit seinen Einheiten ebenfalls dichtmachen, man kann die Mine hier dann ebenfalls sicher abbauen. Mit 4er-Horden von Dämonen zerstört man nun die südliche Stadt vollständig und kann dann Stormwind Keep ganz unten im Südosten angreifen, bis die Dämonen auch diese Stadt zerstört haben. Diese ist allerdings ausgesprochen gut bewacht und man wird etliche Dämonen verheizen müssen, bis sie zerstört ist. Anfangs sollte man vor allem die Katapulte und Bogenschützen aufs Korn nehmen, weil diese schon aus großer Entfernung die Dämonen verwunden können. Stormwind Keep kann man mit zwei 4er-Pulks von Dämonen vom Norden und Westen her angreifen, das beschleunigt den Fall der letzten menschlichen Bastion. Man kann auch einen Tempel bauen und Totenbeschwörer ausbilden, die mittels 'Dark Seeing' die Gegend erkunden, dies ist aber nicht nötig. Plünderer dagegen braucht man überhaupt nicht.