

# Warcraft II

## Cheat Codes

- IT IS A GOOD DAY TO DIE: die eigenen Einheiten werden unverwundbar (außer gegen einige magische Sprüche), zudem wird die eigene Schlagkraft erhöht
- GLITTERING PRIZES: 10.000 Gold-, 5.000 Holz- und 5.000 Öl-Einheiten werden gutgeschrieben.
- VALDEZ: 5.000 Einheiten Öl werden gutgeschrieben
- SPYCOB: 5.000 Einheiten Öl werden gutgeschrieben
- HATCHET: läßt die Bauern / Tagelöhner schneller Bäume fällen
- MAKE IT SO: erhöht die Baugeschwindigkeit und die Ausbildung von Truppen
- TITLE: alle Cheat-Codes werden deaktiviert
- SHOWPATH: deckt die ganze Karte auf
- ON SCREEN: deckt die ganze Karte auf
- THERE CAN BE ONLY ONE: bringt einen zum siegreichen Ende des Szenarios
- DAY: schaltet den Nebel des Krieges aus
- NOGLUES: magische Fallen werden wieder ausgeschaltet

## Allgemeine Tips

- Wenn man Gold oder Holz weit vom eigenen Lager abbauen muß, sollte man dort zur schnelleren Rohstoffgewinnung ein weiteres Rathaus bauen. Auch die Gebäude im eigenen Lager sollten so gebaut werden, daß die Bauern / Tagelöhner einen möglichst kurzen Weg dorthin haben.
- Wenn man die eigene Stadt durch Wach- oder Kanonentürme schützt, ist sie recht sicher. Der Feind geht im allgemeinen zuerst auf Türme und dann auf Katapulte los, so daß diese die eigenen Einheiten sehr schonen können.
- Fliegende Einheiten können nur von Wachtürmen, Zerstörern, Bogenschützen / Axtwerfern und Magiern / Todesrittern angegriffen werden, man sollte daher immer einige dieser Einheiten vorrätig haben.
- U-Boote / Riesenkröten werden nur durch anderen tauchende Einheiten, Türme oder fliegende Einheiten entdeckt und können dann recht leicht erledigt werden. Deshalb sollten auch die Kampfschiffe immer mit fliegender oder tauchender Begleitung fahren.
- Wenn möglich sollte man so früh wie möglich die Gegend aufklären, damit man weiß, wo der Feind steht und wo weitere Rohstoffe zu finden sind. Ausbreiten sollte man sich dagegen im frühen Stadium nicht.
- Wenn man mit Truppen auf Inseln oder dem Festland mittels Fähren landen muß, sollte man den entsprechenden Strand erst mit Kriegsschiffen säubern.
- Ein oft funktionierender Trick bei Kämpfen auf dem Festland und auf See ist, einen größeren Trupp von Einheiten zu plazieren und dann mit einer schnellen Einheit (Zerstörer oder Ritter / Oger) den Feind einzelnd vor diese Reihen zu locken. Dort lassen sie sich dann leicht erledigen. Der Feind kennt diesen Trick aber auch, man sollte seine Einheiten also nicht blind ins Verderben rennen lassen.
- Greifenreitern / Drachen sollte man immer ein bestimmtes Angriffsziel zuweisen, da sie sich sonst schnell unbeabsichtigt selbst verwunden, was bei den hohen Kosten sehr schmerzhaft sein kann.
- Wenn man sehr schnell zu einem neuen Gebäude kommen muß, kann man einem Bauern / Tagelöhner den Befehl geben, es zu errichten, während weitere Bauern / Tagelöhner es reparieren. Dies kostet zwar zusätzliche Rohstoffe, geht aber auch deutlich schneller vonstatten. Auch Gebäude, die vom Feind angegriffen werden, kann man während des Kampfes bereits wieder in Stand setzen, was die Gebäude deutlich widerstandsfähiger macht. Allerdings muß man dabei darauf achten, daß die Bauern nicht Opfer des Angriffs werden.
- Axtwerfer und Bogenschützen sollte man aus direkten Kämpfen heraushalten, sie eignen sich besser für Kämpfe aus der Ferne. Das gleiche gilt für Balistas und Katapulte, deren großer Vorteil in ihrer großen Reichweite liegt, die auch die von Türmen übersteigt. Gerade diese Einheiten sollte unbedingt durch andere Truppen geschützt werden, da sie leicht zu vernichten sind.
- Oger zu Oger-Magiern auszubilden ist nicht unbedingt erforderlich, aber Ritter sollten immer unbedingt zu Paladinen ausgebildet werden, da diese das Heilen und den Exorzismus beherrschen, die beide von hohem Wert sind.
- Demoliergnome und Randalierkbolde eignen sich hervorragend zur Beseitigung von Türmen, Katapulten und großen Ansammlungen von Gegner, wenn man sie dort zur Explosion bringt. Auch können sie sich durch Berge sprengen und so manchmal einen schnelleren Zugang zu einer Goldmine oder einem Waldstück für die Bauern / Tagelöhner freimachen.
- Flugapparate und Zeppeline eignen sich nicht nur hervorragend zur schnellen Aufklärung, sondern sie sind auch eine wertvolle Unterstützung für Kriegsschiffe, die sich – von diesen Flieger begleitet – sehr effektiv gegen tauchende Einheiten wehren können.

# Lösung

## Feldzug der Menschen

### Erster Akt: Die Ufer von Lordaeron

#### I. Hillsbrad

In diesem Level muß man eine Kaserne und weitere drei Farmen bauen.

Es gibt zwei Goldminen in diesem Level: eine nördlich der Stadt und eine ganz unten im Südosten. Direkt zu Beginn baut man eine Kaserne und bildet einen weiteren Bauern aus, mit dem man dann Gold beschafft. Anschließend baut man die drei Farmen und bildet weitere Bauern aus, damit die Rohstoffgewinnung schneller voran geht. Mit den drei Fußsoldaten geht man gemeinsam die Karte ab und tötet alle vier Orcs. Dies ist zwar nicht unbedingt erforderlich, aber die Mine im Norden der Stadt ist recht klein und vielleicht braucht man diejenige im Südosten; dann sollte es bereits keine Gegner mehr geben, damit die Bauern ungestört arbeiten können.

#### II. Hinterhalt bei Tarren Mill

Aufgabe in diesem Level ist es, die Elfen aus der Gefangenschaft der Orcs zu befreien und sie zum Leuchtkreis in der Stadt zu führen.

Es gibt eine Goldmine in diesem Level: diese liegt im Westen der Stadt. Direkt zu Beginn baut man eine Farm, da die Lebensmittelproduktion für die eigene Streitmacht zu klein ist. Dann baut man Gold ab und heuert einen weiteren Bauern an. Gleichzeitig erkundet man mit den Zerstörern die Gegend und beseitigt die Orcs in Reichweite der Schiffe. Sobald wie möglich baut man eine weitere Farm und bildet vier weitere Bauern aus. Die Orcs greifen nicht an, wenn man sich nicht zu weit von der Stadt entfernt, also kann man erst einmal in aller Ruhe die Rohstoffversorgung ankurbeln. Dann baut man eine Kaserne und eine Sägemühle und erhöht die Pfeilstärke. Jetzt bildet man 5 Bogenschützen und 2 Fußsoldaten aus und erkundet mit diesen und zwei weiteren Fußsoldaten die Gegend, bis man alle Orcs getötet und das Lager im Nordwesten der Stadt gefunden hat. Beim Gefängnis muß man vor allem den Wachturm zerstören. Erst wenn man alle Gegner getötet hat, sollte man die Mauern des Gefängnisses zerstören und es betreten. Dann kann man den Elfen den Befehl geben, zum Leuchtkreis in der Stadt zu gehen.

#### III. Southshore

Ziel dieses Levels ist es, einen Hafen und vier Ölbohrtürme zu bauen.

In diesem Level gibt es zwei Goldminen: eine östlich der Stadt und eine im Südwesten. Direkt zu Beginn baut man einen Bauernhof und bildet dann 4 weitere Bauern aus. Die Orcs verhalten sich wieder solange ruhig, bis man sie auf sich aufmerksam macht, also sollte man erst die eigene Streitmacht verstärken. Man errichtet nun eine Kaserne und eine Sägemühle und erhöht dort die Pfeilstärke maximal. Dann bildet man zwei weitere Bogenschützen und zwei Fußsoldaten zum Schutz der Stadt aus. Jetzt endlich kann man einen Hafen bauen und produziert 4 weitere Zerstörer und 4 Öltanker. Mit einem Öltanker kann man dann Öl direkt im Osten der Stadt abbauen, während die vier Zerstörer die Gewässer erkunden und alle Gegner vernichten (insbesondere den kleinen Orc-Stützpunkt auf der Insel) sowie die Bohrtürme der Orcs zerstören. Sobald die See sicher ist, kann man die anderen drei Öltanker zu den Ölfeldern schicken und dort Bohrtürme errichten.

#### IV. Attacke auf Zul'Dare

In diesem Level muß man die gegnerische Orc-Basis auf Zul'Dare zerstören.

Es gibt 4 Minen in diesem Level: eine südlich der Stadt, eine auf der Insel südlich der eigenen, eine auf der östlichen Insel und die vierte auf der im Südosten, auf der sich die Orcs eingenistet haben. Die Mine auf der eigenen Insel ist extrem ergiebig, man wird daher keine weitere brauchen. Anfangs wird man von den Orcs in Ruhe gelassen, wenn man sich nicht zu sehr regt, also heuert man erst einmal 4 Bauern an. Anschließend baut man eine Kaserne und eine Sägemühle und erhöht dort die Pfeilstärke maximal. Dann bildet man 2 weitere Fußsoldaten und 2 Bogenschützen zum Schutz der Stadt aus und errichtet Türme in Wassernähe, die man zu Wachtürmen ausbaut. Jetzt errichtet man einen Hafen und baut einen Öltanker, den man zu dem Ölfeld im Norden der Insel schickt, und 3 weitere Zerstörer. In der Zwischenzeit werden die Orcs immer wieder mal versuchen, mit Fähren auf der Insel zu landen, aber die Wachtürme, Zerstörer und Bodentruppen sollten ihnen schnell den Garaus machen. Die Orcs landen auch im Süden der Stadt, man sollte daher auch hier einige Wachtürme aufstellen (dazu muß man in der Regel den Wald etwas roden). Mit den vier Zerstörern sucht man nun die Gewässer nach Gegnern ab und eliminiert diese. In der Zwischenzeit baut man auch eine Gießerei und eine Öltraffinerie und verstärkt die Panzerung und die Kanonen. Sobald ein Ölfeld sicher ist, schickt man einen Tanker dorthin und errichtet einen Bohrturm. Nun baut man vier Fähren und so viele Bogenschützen und Fußsoldaten, daß man die Fähren mit diesen zu gleichen Teilen bestücken kann, die Stadt aber nicht schutzlos ist. Dann bringt man die Fähren zu der Orc-Stadt im Südosten und entleert sie gleichzeitig vor der Stadt der Gegner; allerdings erst dann, wenn die Zerstörer dort alles vernichtet haben, was in ihrer Reichweite liegt. Die ausgeschleusten Bodentruppen können die Orcs und ihre Stadt dann dem Erdboden gleichmachen.

## Zweiter Akt: Khaz Modan

### V. Tol Barad

Ziel des Levels ist, den Anriff auf die eigene Stadt abzuwehren und die Orc-Stadt zu zerstören sowie alle Gegner zu töten.

Es gibt vier Minen in diesem Spiel: eine westlich der eigenen angegriffenen Stadt, eine auf der Insel nördlich davon, eine auf der Insel ganz oben im Nordnordwesten und die vierte auf der Insel der Menschen im Nordwesten der eigenen. Ganz zu Beginn bringt man schnell alle Einheiten einschließlich der Bauern in die Fähren und segelt zu der benachbarten Insel, auf der die eigene Siedlung angegriffen wird. Mit den Soldaten greift man die Orcs dann an und versucht soviel wie möglich zu retten (bis auf die Kaserne und einige Menschen sollte man eigentlich keine Verluste haben). Anschließend teilt man die Soldaten in zwei gleich große Gruppen auf und plaziert sie im Norden und im Süden der Stadt. Mit den Bauern holz man dann den Baumbestand ab und verschafft sich Gold. Einen Bauern schickt man in den Norden der Insel, um dort vier Kontrolltürme zu errichten und zu Kanonentürmen auszubauen. Auch sollte man so schnell wie möglich alle Upgrades durchführen. Sobald die Kanonentürme im Norden der Insel stehen, schickt man die Zerstörer zum Schutz in den Süden der Insel, da auch hier hin und wieder Orcs landen. Dann baut man einen Hafen und eine Gießerei und schickt den Öltanker zu dem Ölfeld im Westen der Insel. Das Gebiet dort und auch den Rest der Karte kann man zuerst mit dem Flugapparat aufklären. Jetzt erst sollte man genügend viele Farmen bauen, um den Nahrungsmittelbedarf der eigenen Streitkräfte zu sichern. Dann baut man einen weiteren Öltanker, um die Ölproduktion anzukurbeln. Wenn alle Upgrades durchgeführt sind, baut man eine Raffinerie und 6 weitere Zerstörer. Falls die Rohstoffversorgung zu langsam vorangeht, sollte man sich einige weitere Bauern zulegen. Mit den 6 Zerstörern greift man zunächst die einzelnen von Flugapparat gesichteten Orc-Zerstörer, die Bohrtürme der Orcs und die in der Regel am südwestlichen Strand der Orc-Insel ankernde Fähre an. Dann widmet man sich der Orc-Insel und zerstört von See aus alles in Reichweite. Die Wachtürme der Orcs muß man nicht alle von See aus zerstören, das kann man auch gut mit Balistas vom Land aus. Eventuell untergegangene Zerstörer ersetzt man wieder durch neue. Nach einiger Zeit wird der Baumbestand der eigenen Insel erschöpft sein, dann sollte man 6 Bauern in eine Fähre schicken und Holz auf einer Nachbarinsel besorgen lassen. Das Errichten eines Rathauses dort lohnt bei den kleinen Inseln aber nicht. Allerdings muß man die mit Holz beladenen Bauern immer wieder abholen und zurückbringen. Man baut nun 3 weitere Fähren (so daß man insgesamt 5 hat) und bestückt diese mit je 3 Bogenschützen, 2 Fußsoldaten und 1 Balista. Mit den 5 Fähren segelt man in den Südwesten der Orc-Insel, entlädt dort alle Truppen und greift die Orc-Stadt an. Dabei sollte man Orcs, die bevorzugt die Balistas angreifen, schnell mit den Soldaten beseitigen. Mit dem Balistas beseitigt man noch vorhandenen Wachtürme aus der Entfernung, dann ist das Ende der Orcs besiegelt. Manchmal versteckt sich noch irgendwo ein einsames Schiff der Orcs, das man finden muß, um den Level zu beenden. Wenn man will, kann man das Rathaus auch zur Burg ausbauen, nötig ist dies aber nicht. Nur wenn man

den Flugapparat schnell verloren haben sollte und einen neuen möchte, braucht man die Burg, da man dann einen Erfinder-Gnom errichten und damit einen neuen Flugapparat bauen kann.

## **VI. Dun Algaz**

In diesem Level muß man die Stadt der Orcs zerstören und ihre Einwohner beseitigen.

Es gibt drei Minen in diesem Level: zwei im Westen der Stadt (eine nah, die andere weiter entfernt) und die dritte im Südosten bei der Stadt der Orcs dort. Direkt zu Beginn läßt man einen Bauern Gold abbauen und den anderen eine Schmiede bauen. Dann besorgt man sich so schnell wie möglich 2 weitere Bauern und führt einfache Upgrades für Schild- und Schwertstärke durch. Ganz zu Beginn sollte man auch das Katapult, den Ritter und einen Soldaten zur Mine im Westen der Stadt schicken, der andere Fußsoldat bleibt im Osten. Dann heuert man 4 Bogenschützen und 2 Fußsoldaten an und schickt 3 Bogenschützen und einen Soldaten zum Westen, den Rest zum Osten. Danach führt man alle Upgrades durch, heuert weitere Bauern an und baut das Rathaus zur Burg aus. Man kann auch ein oder zwei Kanonentürme bei der Goldmine aufstellen, da die Orcs bevorzugt hier angreifen. Die Holzfäller sollten zunächst darauf achten, daß sie den natürlichen Schutzwall 'Wald' nicht durchlöchern und Orcs so den Zugang zur Stadt erleichtern. Wenn man mit der Burg fertig ist, baut man einen Stall und einen Erfinder-Gnom und baut dort einen Flugapparat, mit dem man die Gegend erkundet. Man kann nun auch die Bogenschützen zu Elfen-Rangern in der Sägemühle ausbilden und erneut Upgrades für diese durchführen. Von der Stadt der Orcs ist man durch einen Fluß getrennt, über den drei Wege führen. Diese gilt es dicht zu machen, um weitere Angriffe auf die Stadt zu unterbinden. Dabei stellt man je 4 Fußsoldaten, 4 Elfen-Ranger und eine Balista auf, wobei die Fußsoldaten vor den Elfen-Ranger stehen sollten, um diese zu schützen, und die Balistas ganz hinten. Man sollte zuvor aber die kleine Orc-Streitmacht im Westen der Stadt und die beiden Grunzer bei der Mine tief im Westen erledigen. Sobald die mittlere Brücke besetzt ist, sollte man eigentlich Ruhe haben, da die Orcs bevorzugt hierüber angreifen. Gefallene Soldaten an der Brücke sollte man immer sofort durch entsprechende neue ersetzen. Wenn alle Brücken und damit Zugänge zur eigenen Stadt dicht sind, kann man auch die zweite Mine im Westen gefahrlos abbauen. Damit die Goldversorgung schneller voran geht, sollte man direkt bei dieser zweiten Mine ein zweites Rathaus bauen. Links von der mittleren Brücke kann man auch einen Hafen und drei Zerstörer bauen, die die wartende Orc-Meute im Süden etwas dezimieren. Zwischenzeitlich baut man sich ein großes Heer aus mindestens 9 Rittern, 9 Elfen-Rangern und 3 Katapulten zusammen und schickt dieses zur Brücke im Osten. Mit dem Flugapparat erkundet man noch einmal die Truppenstärke der Orcs bei der einsamen Kaserne dort und befreit diese Gegend von Orcs. Dann arbeitet man sich nach Westen zur mittleren Brücke vor und positioniert die Hauptstreitmacht in sicherer Entfernung von der zweiten Kaserne und den dort wartenden Orcs. Mit einem Ritter lockt man den Gegner dann vor die eigenen Reihen und kann ihn so recht problemlos erledigen. Dann kann man auch die Kaserne vernichten. Nun klärt man mit dem Flugapparat noch einmal die aktuelle Stellung der Orcs in deren Stadt aus, verstärkt eventuell noch einmal die Streitmacht im Süden und nähert sich langsam mit den Balistas und den Soldaten der Stadt, so daß die Balistas die Türme unter Beschuß nehmen können, während die anderen Truppen die daraufhin sofort erscheinenden Orcs angreifen und die Balistas so schützen. Vor allen vor gegnerischen Katapulten muß man sich in acht nehmen. Sobald die Wachtürme und die Wachmannschaft der Orc-Stadt beseitigt sind, kann man mit der Zerstörung der Gebäude und der Vernichtung der Tagelöhner beginnen. Die bei den Brücke im Westen stationierte Orc-Einheit (samt Katapult) versucht dann irgendwann die dort stationierte Brückenstreitmacht anzugreifen, mit der oben angegebenen Stärke ist der Gegner aber schnell ohne weiteres Dazutun beseitigt.

## **VII. Grim Batol**

5 Raffinerien der Orcs muß man in diesem Level zerstören.

Es gibt 3 Goldminen in diesem Level: eine auf der Insel östlich des Startpunktes, eine weit im Südsüdosten auf einer anderen Insel und die letzte bei den Orcs ganz unten im Südosten. Direkt zu Beginn stellt man einen 9-Mann-Trupp Soldaten zusammen und erkundet das Gebiet nach Süden. Auftauchende Orcs erledigt man schnell mit vereinten Kräften. Nach kurzer Zeit kommt man zu einem Käfig, in dem zwei eigene Katapulte eingesperrt sind. Dies befreit man natürlich sofort. Mit diesem geht man dann langsam weiter nach Süden und schaltet dort den Wachturm aus. Die Katapulte angreifende Orcs

muß man schnell durch die Soldaten ausschalten. Der Orc-Turm sichert ein drittes Katapult, das man ebenfalls aus seinem Lager befreit. Die Katapulte sind im weiteren Verlauf sehr wichtig, also sollte man tunlichst verhindern, daß sie zerstört werden. Dann bringt man die gesamte Streitmacht in den Süden ans Ufer und verläßt sie in die Fähren. Damit setzt man dann nach Osten über und erkundet vorsichtig das Gebiet nach Nordosten hin. Dort findet man die durch Orcs und Kanonentürme bewachten südlichen Ausläufer einer nicht sehr dicht besiedelten, aber sehr großräumigen Stadt. Mit den Katapulten kann man die Türme leicht ausschalten, aber man muß sie wieder gegen Orcs schützen. Man kämpft sich langsam nach Norden vor und beseitigt alle Gegner und zerstört die Gebäude. Sobald die ganze Stadt zerstört ist, holt man die Bauern nach und baut ein Rathaus direkt neben der Goldmine, um schnell zu weiteren Rohstoffen zu kommen. Da man das gesamte Spiel über nicht von Orcs angegriffen wird, braucht man weder eine Kaserne noch muß man später irgendwelche Upgrades (außer die für die Schiffe) durchführen. Man baut nun eine Sägemühle und eine Schmiede, sowie einen Hafen und eine Gießerei. Dann baut man einige Öltanker und schickt diese in den Osten der Bucht nahe der Mine, wo man ein Ölfeld findet und einen Bohrturm errichtet. Man baut nun insgesamt 6 Schlachtschiffe und führt alle Upgrades für die Schiffe durch. Außerdem baut man in der Nähe der Ölquelle eine Raffinerie, um schneller zu Öl zu kommen. Falls das Gold knapp werden sollte, kann man eine Fähre bauen und mit dieser Bauern auf die Insel östlich des Ölfeldes schicken, um die Mine dort auszubeuten. Damit dies schneller geht, sollte man dort dann ein Rathaus bauen. Wenn die 6 Schlachtschiffe alle Upgrades erfahren haben, schickt man sie die Gewässer entlang und beseitigt alle Orcs; mit vereinten Kräften ist dies kein Problem. Man muß sich nur ein wenig vor den Kanonentürmen in Acht nehmen. Sobald man alle Raffinerien zerstört hat, hat man den Level beendet. Es ist nicht nötig, die Orc-Siedlungen im Südosten auszuheben.

## **Dritter Akt: Der Norden des Landes**

### **VIII. Tyr's Hand**

In diesem Level muß man den Bauernaufstand niederschlagen und alle Orcs und ihre 3 Städte vernichten. Außerdem muß man das Rathaus zu einem Schloß ausbauen.

Es gibt 4 Minen in diesem Level: eine im Norden der eigenen Stadt und die drei anderen jeweils in direkter Nähe der Orc-Städte im Norden, Nordwesten und Westen der eigenen Stadt. Ganz zu Beginn bringt man alle Soldaten so schnell wie möglich nach Norden und tötet die feindlichen Bauern, um sie viele eigene Bauern wie möglich zu retten. Diese läßt man dann je zwei Türme bei den Ausgängen im Westen und Nordwesten der Stadt errichten und zu Kanonentürmen ausbauen. Die beiden anderen Ausgänge im Nordosten und Südosten der Stadt werden nicht von Orcs heimgesucht. Daher braucht man hier kein Wachpersonal. Die Soldaten stationiert man zu gleichen Teilen an den beiden nun befestigten Ausgängen, um Orc-Angriffe effektiv abzuwehren. Man sollte nun 3 weitere Bauern anheuern und eine Sägemühle und eine Kaserne bauen. Dort heuert man 8 Bogenschützen an und verteilt diese auf die beiden wichtigen Ausgänge. Außerdem braucht man dort je 4 Soldaten (Ritter oder Fußsoldaten), die vor den Bogenschützen stehen, um diese zu schützen. Anschließend sollte man die Upgrades für Pfeile, Schilde und Schwerter durchführen und das Rathaus zur Burg ausbauen. Dann kann man die Bogenschützen zu Elfen-Ranger ausbilden und auch für diese alle Waffenupgrades durchführen. Man kann die Eingänge auch zusätzlich durch Balistas sichern und für diese ebenfalls Upgrades durchführen. Langsam sollte man sich daran machen, die immer wieder störenden Orcs selbst anzugreifen. Dazu baut man einen Stall und einen Erfinder-Gnom und konstruiert einen Flugapparat. Mit diesem erkundet man die Orcs-Stadt nördlich der eigenen. Währenddessen baut man die Burg zum Schloß aus und errichtet eine Kirche, mit der man die Ritter zu Paladinen ausbilden kann. Man sollte auch direkt das Heilen erforschen, um Verwundete Soldaten länger am Leben zu erhalten. Man braucht nun jede Menge neue Truppen, um mit den Orcs fertig zu werden. Dabei sollte die Wachmannschaft der eigenen Stadt auf keinen Fall reduziert werden, da die Orcs weiterhin recht aktiv sind. Mit 5 Rittern, 5 Bogenschützen und mindestens 2 Balistas macht man sich nach Norden auf. Vor der Stadt warten einige Orcs, die man mit einem Ritter zur Hauptstreitmacht locken sollte, um sie dort zu eliminieren. Mit den Balistas kann man dann aus sicherer Entfernung die Kanonentürme zerstören. Man muß sich nur vor den Katapulten der Orcs in Acht nehmen und diese frühzeitig von den Ritter zerstören lassen. Sobald die Türme vernichtet sind, zerstört man die Stadt mit allen Einheiten und holt 6 Bauern nach. Diese läßt man ein Rathaus, eine Kaserne und einige Kanonentürme bauen, da die Orcs nun auch hier hin und wieder angreifen. Sobald das Rathaus fertig ist, läßt man die Bauern die Goldmine plündern, um so den wahrscheinlich bereits stagnierten Goldnachschub wieder anzukurbeln. Die Verwundeten kann man wieder heilen, außerdem sollte man die

Streitmacht im Norden durch die dortige Kaserne weiter verstärken. Nächstes Ziel sollte die Stadt im Nordwesten sein, diese ist die größte Siedlung der Orcs und nur hier können Oger ausgebildet werden. Sobald man die Stadt also zerstört hat, können die mächtigen Oger nicht mehr viel ausrichten. Ganz im Norden gibt es einen Zugang zu dieser Siedlung, der nur von zwei Ogern bewacht wird. Man stellt die Hauptstreitmacht hier etwas westlich der Mine auf und lockt die Oger mit einem Ritter dorthin, wo man spielend mit ihnen fertig wird. Dann kann man sich mit den Soldaten und Balistas auf den nun freien Weg machen, wobei man die Mine und die Bauern dort nicht völlig ungeschützt zurücklassen sollte. Wieder erledigt man mit den Balistas zuerst die Kanonentürme, die man mit dem Flugapparat zuvor ausgekundschaftet hat, und eventuell auftauchende Katapulte mit den Rittern. Dann zerstört man die Stadt langsam von Norden nach Süden, wobei der Flugapparat immer auf die verbleibenden Katapulte und die Balistas auf die Türme achten. Die Balistas sollten auch immer durch eine mobile Truppe geschützt sein, da sie keine Panzerung besitzen. Sobald die Stadt zerstört ist, ist man im Besitz einer weiteren Mine, die man gegebenenfalls ebenfalls abbauen kann (neues Rathaus dort errichten). Mit der letzten Stadt im Südwesten schließlich verfährt man wie mit den beiden anderen: Aufklären mit dem Flugapparat, Angreifen mit Rittern, Elfen-Rangern und Balistas. Sobald auch die letzte Orc-Siedlung zerstört ist, hat man den Level gewonnen.

## **IX. Die Schlacht bei Darrowmere**

In diesem Level muß man den Ritter Lightbringer sicher zur Leuchtkreis der eigenen Stadt eskortieren.

Es gibt zwar Goldminen in diesem Level, da man aber keine Bauern hat, nutzen diesem einem nichts. Mit den beiden Flugapparaten erkundet man zunächst einmal die Gegend, bis sie vollständig aufgedeckt ist. Dann widmet man sich der Insel direkt nördlich der eigenen Hauptstreitmacht. Mit den 3 Schlachtschiffen greift man den östlichsten Kanonenturm an und nimmt sich das kurz darauf angeifende Katapult vor. Auch die dort ans Ufer kommenden Axtwerfer schaltet man von See her aus. Dann belädt man zwei Fähren mit Rittern, Bogenschützen und Fußsoldaten und bringt diese an die südöstlichste Stelle der Insel, an der man die Einheiten ausladen kann. Man sollte die Flugapparate über dieser Insel so positionieren, daß sie zwar nicht angegriffen werden, aber die Katapulte überwachen können, so daß man frühzeitig erkennt, wann sich diese in Bewegung setzen. Mit einem 9er-Pulk von Soldaten greift man nun alle Orcs an, die außerhalb der Reichweite der übriggebliebenen Kanonentürme stehen. Dann holt man die Balistas an die selbe Stelle, an der auch die mobilen Truppen gelandet sind und beginnt mit der Zerstörung der Orc-Siedlung. Wieder wehrt man Angriffe durch Orcs oder Katapulte auf die Balistas mit einem 9er-Pulk von Soldaten ab, meidet aber die Kanonentürme. Diese schaltet man mit den Katapulten aus. Auf diese Weise arbeitet man sich langsam, aber Einheiten schonend nach Westen vor. Am Westufer kann man auch mit den Balistas die beiden Zerstörer der Orcs vernichten, wobei man darauf achten sollte, nicht zu nahe ans Ufer zu kommen, damit die Zerstörer nicht auf die Balistas feuern können. Die Bereinigung der Insel sollte kaum Opfer gekostet haben, so daß man sich nun zur nächsten Insel aufmachen kann. Am besten nimmt man sich die Insel weiter im Westen vor. Hier bringt man die Schlachtschiffe zur kleinen Bucht im Südwesten der Insel und vernichtet wieder den Kanonenturm dort sowie ans Ufer kommende Katapulte und Axtwerfer. Dann rückt man mit zwei mit Soldaten beladenen Fähren nach und säubert das Hinterland der Insel außerhalb der Reichweite der anderen Kanonentürme. Nun holt man sich wieder die Balistas und erledigt den Rest wie auf der ersten Insel. Die beiden Inseln im Süden der Karte lassen sich nicht so leicht erledigen, allerdings sind sie auch nicht so gut ausgebaut. Hier müssen die Schlachtschiffe und Zerstörer die Kanonentürme von See aus beseitigen; man muß immer darauf achten, daß so viele Schiffe wie möglich auf einen Turm schießen können, dann verschwinden diese schnell im Feuerhagel. Sobald der südliche Kanal frei ist, kann man (muß man aber nicht mehr) wieder in bekannter Manier die Siedlungen dort zerstören. Anschließend bringt man den Lightbringer durch das nun von Orcs befreite Gebiet nach unten zur eigenen Siedlung und läßt ihn auf den Leuchtkreis treten.

## **X. Die Gefangenen**

Aufgabe in diesem Level ist es, die gefangenen Bauern tief im Südosten sicher zum Leuchtkreis in der eigenen Stadt zu bringen.

Es gibt vier Minen in diesem Level: eine östlich, die zweite nördlich der Stadt, eine bei der Orc-Stadt auf der Insel westlich der eigenen und die vierte bei der Orc-Siedlung im Süden. Direkt zu Beginn soll-

te man eine Kaserne bauen und zwei Kontrolltürme errichten: einen im Nordwesten der Insel bei dem Durchgang im Wald und den zweiten im Süden direkt östlich des Waldes im Westen der Insel. Jetzt kann man mit Fähren übersetzende Orcs früher erkennen und schneller auf sie reagieren. Dann heuert man zum Schutz der Stadt noch drei weitere Fußsoldaten an und baut eine Schmiede, worauf man die Kontrolltürme zu Kanonentürmen umbauen kann. Im Süden sollte man einen weitere Kanonenturm bauen, da die Orc-Angriffe recht häufig sind und die Stadt und die eigenen Soldaten so viel sicherer sind. Auch eine Sägemühle braucht man nun, dann kann man 4 Bogenschützen anheuern und die Waffenupgrades (Pfeil, Schwert, Schild) durchführen. Angriffe der Orcs mit Zerstörern oder sogar Kampfpöten kann man effektiv nur mit Balistas begegnen, also sollte man auch hiervon mindestens eines haben. Upgrades für diese sind aber nicht nötig. Die Reichweite dieser Geräte ist größer als die der Schiffe, wenn man ihnen also nicht zu nahe kommt, kann man sie gefahrlos zerstören. Oft kommen mit Kriegsschiffen aber auch Fähren mit Orcs; diese sollte man zuerst töten, bevor man die am Ufer wartenden Schiffe zerstört. Man baut nun einen Hafen und eine Gießerei sowie 3 Öltanker, mit denen man einen Bohrturm beim Ölfeld im Süden der Insel errichtet und Öl abbaut. Anschließend baut man 4 Schlachtschiffe und führt alle Schiffupgrades durch. Dann sticht man mit allen 4 Schlachtschiffen in See und erkundet das Gewässer Richtung Westen. Mit vereinten Kräften kann man alle noch vorhandenen Kriegsschiffe der Orcs versenken und sich ihrer Stadt nähern. Dort stationierte Katapulte sollte man vordringlich zerstören und sich dann den Kanonentürmen und dem Hafen widmen. Sobald dieser vernichtet ist, hat man Ruhe in der eigenen Siedlung, da die Orc-Stadt im Süden keinen Hafen hat. Sobald man in der westlichen Orc-Siedlung alles von See aus erreichbare zerstört hat, kann man den Bohrturm der Orcs vernichten und ihn so den eigenen Tankern zur Verfügung stellen. Auch die Orc-Siedlung im Süden ist durch einen Kanonenturm und ein Katapult geschützt, beide kann man ebenfalls von See aus vernichten. Gleiches gilt für die Kaserne und den Oger-Mastpferch. Man baut nun zwei Fähren und einen Erfinder-Gnom. Dann kann man mit einem Flugapparat der Süden der Karte erkunden. Dort findet man einen langen, gewundenen und mit etlichen Kanonentürmen bewachten Fluß, der den einzigen Zugang zu den Gefangenen darstellt. Sobald man das Gebiet erkundet hat, setzt man mit den beiden mit 5 Fußsoldaten, 6 Bogenschützen und einer Balista beladenen Fähren zur südlichen Orc-Stadt über und macht die Stadt sammt Ogern und Orc-Soldaten dem Erdboden gleich (das Katapult sollte man dabei immer im Hintergrund halten und durch die anderen Soldaten schützen). Man muß sich aber vor dem im Fluß ankernden Kampfpott in acht nehmen, diesen versenkt man aus der Ferne mit der Balista. Sobald die Gegend sauber ist, holt man vier Bauern herunter und läßt sie neben der Mine ein Rathaus bauen. Dann kann man auch diese Mine schnell abbauen. Beim Fluß baut man nun einen Hafen und 4 Schlachtschiffe sowie 3 Fähren. Mit den Schlachtschiffen fährt man dann den Fluß entlang und zerstört einen Kanonenturm nach dem anderen. Wenn man dabei aufpaßt, das man immer nur in Reichweite eines Turmes ist und gleichzeitig mit mehreren Schiffen schießen kann, sind diese keine Problem. Sobald alle Kanonentürme beseitigt sind, bringt man die Fähren zu den Gefangenen und verlädt diese und deren Wachmannschaft auf die Schiffe. Dann geht es wieder zurück, die Gefangenen werden auf die anderen Fähren gebracht und zur eigenen Insel geschifft. Hier kann man sie dann zum Leuchtkreis schicken. Zuvor kann man noch – muß man aber nicht – die Orc-Stadt im Westen zerstören, hierbei sind die 6 Fußsoldaten, die bei den Gefangenen stationiert waren, eine willkommenen Unterstützung. Falls man die Orc-Siedlung noch zerstören will, sollte man sich vor dem Todesritter in Acht nehmen und ihn so schnell wie möglich töten.

## **XI. Bestrafung der Alterac-Verräter**

In diesem Level muß man einige Bauern und Magier aus der Gefangenschaft der verräterischen Menschen befreien und deren Stadt sowie alle Orcs in dieser Umgebung vernichten.

Es gibt drei Minen in diesem Level: eine direkt im Osten der Stadt, eine ganz weit im Osten und die andere oben im Nordosten bei der gigantischen Stadt des Gegners. Ganz zu Beginn bewegt man zwei Balistas und 7 Ritter bzw. Fußsoldaten den Weg nach Norden entlang. Unterwegs wird man von drei Fußsoldaten angegriffen, diese sind aber kein Problem; man darf sie nur nicht an die Katapulte heranlassen. Von da an bewegt man die Katapulte vorsichtig weiter nach Norden, bis man zu zwei Kanonentürmen kommt, die mit diesen Waffen leicht ausgeschaltet werden können. Angreifende Gegner erledigt man schnell mit den mobilen Einheiten. Dann tastet man sich langsam durch den nun offenen Gang weiter vor und erledigt mit den Balistas noch die beiden anderen Kanonentürme weiter nordöstlich direkt vor dem Gefangenenlager, das man anschließend aufschießen kann. Sofort danach betritt man das Lager und führt die Gefangenen so schnell wie möglich zur Stadt, damit die Bauern Gold und Holz abbauen können. Die anderen Einheiten können das gegnerische Rathaus in diesem Lager zerstören, bevor

sie sich zur Stadt zurückziehen. Einen Bauern läßt man dann zwei Türme bei der Mauer oberhalb der Mine und einen unten bei den beiden Mauerstücken errichten, die man zu Kanonentürmen ausbaut. Der Gegner greift bevorzugt oberhalb der Mine an, man sollte daher hier den Großteil seiner Streitmacht aufstellen. Vorallem die Katapulte können im Hintergrund eine wertvolle Hilfe sein. Wenn man bereits jetzt viele Soldaten verloren hat, sollte man zuerst eine Kaserne und weitere Farmen bauen sowie weitere Truppen anheuern, da der Gegner recht häufig angreift. Ansonsten sollte man erst alle Upgrades (Pfeilstärke, Elfen-Ranger & ihre Upgrades sowie alle Schwert-, Schild- und Balista-Upgrades) durchführen und erst dann Farmen bauen sowie die Truppenstärke erhöhen. Anschließend baut man einen Stall, baut die Burg zum Schloß aus und errichtet einen Erfinder-Gnom und eine Kirche, in der man Paladine ausbildet und Heilen erforscht. Jetzt kann man alle Verwundeten heilen und sollte eine recht sichere Stellung haben. Wenn man zwischenzeitlich von Katapulten angegriffen wird (die sich bevorzugt auf die nähergelagerten Türme stürzen), kann man sie schnell mit einigen Ritter und Fußsoldaten erledigen. Nun stellt man einen Trupp von 4 Rittern und 5 Elfen-Ranger zusammen (wobei die Wachmannschaft der Stadt weiterhin recht groß bleiben sollte) und baut einen Flugapparat, mit dem man die Gegend erkundet. Das Gold dürfte langsam knapp werden und es gilt die Mine weit im Osten zu sichern. Daher greift man mit dem 9er-Trupp die kleinen lauernenden Horden an, die man zuvor mit dem Flugapparat entdeckt hat und säubert so den Weg zu dieser Mine. Die Mine selbst ist durch einen Drachen, einen Ritter und drei Bogenschützen gesichert. Hier sollte man den gesamten Trupp in ausreichender Entfernung vom Gegner aufstellen und den Ritter dann mit einem eigenen Paladin vor die eigenen Reihen zurücklocken: mit vereinten Kräften ist dies kein Problem. Dann greift man mit den Bogenschützen den Drachen und gleichzeitig mit den Rittern die Bogenschützen an. Die Streitmacht läßt man direkt nördlich der Mine stehen, dann kann man feindliche Bauern immer rechtzeitig beseitigen, bevor sie sich am Gold vergreifen. Sobald die Mine sicher ist, schickt man alle Bauern bis auf einen dorthin, den letzten braucht man, um beschädigte Kanonentürme wieder in Stand zu setzen. Einen Bauern läßt man neben der Mine ein Rathaus und eine Kaserne bauen, die anderen schickt man in die Mine. Man sollte jetzt auch den Norden der eigenen Stadt durch einige Kanonentürme sichern, da feindliche Magier und Katapulte nun verstärkt angreifen, sich aber zuerst an den Türmen vergreifen, so daß man sie immer rechtzeitig mit den mobilen Truppen erledigen kann. Man produziert nun weitere Paladine und Elfen-Ranger im Verhältnis 1:1 in der Kaserne bei der östlichen Mine und Demolier-Gnome und schickt diese in ausreichender Entfernung südlich der gegnerischen Stadt, nachdem man alle herumstreunenden Menschentrupps beseitigt hat. Insgesamt sollte man dort 20 Einheiten abstellen, außerdem sollte man den Trupp noch durch 2 Balistas verstärken. Mit dem Flugapparat erkundet man den Süden der feindlichen Stadt, um ihre Bewaffnung auszukundschaften und schickt dann einzelne Demolier-Gnome zum Sprengen der Kanonentürme und gegnerischen Balistas los. Selbst wenn die Gnome ihr Ziel nicht erreichen, nehmen sie immerhin in der Regel einige Feinde (z.B. Oger) mit in den Tod. Man sollte die Kanonentürme nicht mit den eigenen Balistas zerstören, da dann die feindlichen Exemplare versuchen, die eigene Streitmacht zu dezimieren, während sie beim Verwenden von Gnomen unbehelligt bleibt. Sobald die Kanonentürme und Balistas im Süden der Stadt zerstört sind, rückt man mit den Einheiten vor und kann nun die Balistas zum Einsatz bringen, während das Fußvolk diese vor Angriffen schützt. Die Türme und Gebäude im westlichen Teil der Stadt kann man mit einer langsam vorrückenden Balista (die man wie immer durch einige Soldaten schützen sollte) ausschalten. Auf diese Weise kann man die gesamte Stadt zerstören, den oben wartenden Magier sollte man aber so schnell wie möglich eliminieren, sobald man in seine Reichweite kommt, damit er nicht zuviel Unheil anrichten kann. Beim Vorrücken sollte man sich ruhig Zeit lassen, passieren kann nicht mehr viel, und man schon die Einheiten, indem man sich um ein Gebäude / einen Feind nach dem anderen kümmert. Man kann auch einen Magierturm bauen, nötig ist dies aber nicht, um zu gewinnen.

## Vierter Akt: Rückkehr nach Azeroth

### XII. Die Schlacht bei Crestfall

In diesem Level muß man die Seestreitmacht der Orcs brechen: alle Häfen, Fähren und Ölbohrtürme sind zu zerstören.

Es gibt 5 Goldminen in diesem Level: Eine auf der eigenen Insel, zwei auf zwei weiteren Inseln in Nordostosten und Nordosten und zwei auf dem Festland ganz oben im Norden und Nordosten. Direkt zu Beginn sollte man einen Erfinder-Gnom und 2 weitere Bauernhöfe bauen. Sobald der Erfinder-Gnom fertig ist, stellt man ein U-Boot her und baut *erst dann* 2 Öltanker, 3 Zerstörer und einen Flugapparat, die man alle zu dem Ölfeld weit im Osten des Hafens schickt. Hier errichtet man dann auch einen Bohrturm.

Die Zerstörer und der Flugapparat verbleiben als Wachmannschaft hier; nach einiger Zeit werden immer wieder mal Orc-Schiffe und Riesenkröten angreifen (für letztere braucht man dann auch den Flugapparat). Ebenfalls zu Beginn sollte man die Soldaten nach Norden und Süden verteilen, um Angriffen der Orcs mit Fähren schnell begegnen zu können. Die vorhandene Truppe sollte man noch ein wenig verstärken; wenn man genügend Gold und Holz hat, kann man auch die Upgrades durchführen, allerdings sollte man hier eher sparsam sein, wenn man nicht so häufig an Land angegriffen wird. Man sollte noch einige Öltanker bauen und zum Bohrturm schicken. Anschließend baut man 4 weitere U-Boote sowie eine Gießerei, in der man die Panzerung maximal und die Kanonenstärke nur einfach verstärkt (das zweite Upgrade ist z.Z. zu teuer). Mit den Upgrades sollte man aber erst *nach* Fertigstellung der U-Boote beginnen. Man kann auch eine Raffinerie zur Erhöhung der Ölförderung aufstellen. Unzweifelhaft sollte man mindestens 6 Bauern haben. Mit den U-Booten erkundet man dann die Gegend und beseitigt alle Schiffe, wobei man darauf achten muß, daß keine Riesenkröten oder Zeppeline der Orcs in der Nähe sind, da man sonst selbst zur Zielscheibe wird. Eigene Verluste sollte man sofort wieder ersetzen. Nun baut man 2 weitere Schlachtschiffe und einen weiteren Flugapparat und beseitigt mit dieser Gruppe die Schiffe, die (wegen Riesenkrötenbegleitung oder Zeppelinnähe) für die U-Boote zu gefährlich sind; die U-Boote können dabei unterstützend eingreifen. Mit einem weiteren Flugapparat sollte man die Karte erkunden. Dabei zeigt sich, daß man von der Hauptbasis des Gegners ganz im Norden durch einige Inseln getrennt ist. Auf 3 dieser Inseln haben sich Orcs niedergelassen, wobei 2 der Inseln auch Goldminen enthalten. Da das Gold langsam knapp werden dürfte, wird man nicht umhin kommen, diese Inseln zu erobern. Zwar muß man nur die Häfen, Fähren und Bohrtürme der Orcs zerstören, aber es ist doch viel befriedigender, die gesamte Region von Orcs zu säubern! Also schickt man die Fähre mit allen Demolier-Gnomen auf die östlichste Insel und setzt sie bei der Mine im Nordosten der Insel ab. Dann hetzt man sie auf die Türme und Katapulte. Weitere in der Erfinderwerkstatt angeheuerte Demolier-Gnome erledigen die letzten Türme und Katapulte. Mit 3 Rittern und 3 Bogenschützen setzt man dann ebenfalls zur Mine über und beseitigt die verbleibenden Orc-Streitkräfte. Anschließend schickt man 6 Bauern zu der Insel und läßt sie dort ein Rathaus bauen sowie Gold beschaffen. Dummerweise gibt es auf der ganzen Insel keinen Platz, auf dem man das Rathaus einfach erbauen könnte; man braucht nämlich ein 3x3 Felder großes freies Gebiet. Dieses findet man südwestlich der Mine links neben der Mauer, hier muß man nur noch etwas roden (am besten sagt man einem Bauern, er solle ein Rathaus bauen und bewegt dann die Fläche, mit der man die Baustelle angibt, über die Karte; sobald die meisten Felder grün erscheinen, sollte man dort das Rathaus bauen und zuvor die rot erscheinenden Felder roden). Für den Bau eines Rathauses braucht man natürlich genug Gold und Holz; hat man dieses nicht mehr, muß man die beladenen Bauern mit den Fähren zur eigenen Insel zurückbefördern. Genügend Gold und Öl vorausgesetzt sollte man nun etliche Schlachtschiffe (6 oder so) bauen und damit und mit einem Flugapparat die noch nicht besetzten Ölfelder abfahren und dort stationierten Orc-Schiffe und Bohrtürme zerstören. Diese Sicherung sollte regelmäßig erfolgen, da die Orcs irgendwann wieder anfangen, eine Seeflotte aufzubauen; und das verhindert man am besten, indem man ihre Ölproduktion unterbindet. Jetzt kann man auch alle noch nicht durchgeführten Upgrades nachholen. Man sollte nun auch die Burg zum Schloß ausbauen, eine Kirche errichten und Paladine ausbilden sowie ihnen das Heilen beibringen. Wenn das Ölfeld in Osten aufgebraucht ist, baut man einen neuen Bohrturm an anderer Stelle und verlegt auch die Schutzschiffe samt Flugapparat zur Sicherung an die neue Stelle. Zur Sicherung der Seehoheit können einige weitere Schlachtschiffe nicht schaden, die man aber am Hafen läßt. Zur Erhöhung der Goldreserven kann man auch die zweite Insel mit einer Goldmine westlich der ersten eingenommenen von Orcs befreien: dabei geht man wie zuvor vor: erst Demoliergnome die Türme und Katapulte beseitigen lassen, dann mit Rittern und Elfen-Rangern die Orcs. Der beste Landeplatz ist die Bucht im Südwesten. Auch hier müssen die nachrückenden Bauern erst wieder etwas Wald roden, bevor sie ein Rathaus zur Goldbeschaffung bauen können. Der Vollständigkeit halber kann man auf die bewährte Art und Weise auch die westlichste von Orcs besetzte Insel säubern. Dann kann man sich an das Festland im Norden machen. Am besten landet man ganz im Westen und läßt dort etliche Demolier-Gnome, Paladine und Elfen-Ranger ab. Auch Balistas erleichtern die Vernichtung der Orc-Basis hier enorm. Mit den Demolier-Gnomen zerstört man die Türme und die Katapulte, mit den Balistas rückt man dann nach und zerstört die Gebäude und Hafenanlagen. Dabei können auch die mobilen Einheiten helfen, sie müssen aber auch die Orcs selbst angreifen und die Balistas schützen. Mit einer hinreichend großen Truppe (etwa 9 Paladine und 9 Elfen-Ranger, die Stadt darf aber nicht ungeschützt bleiben) sowie genügend vielen Demolier-Gnomen ist die Insel kein Problem, da die Paladine ja auch heilen können. Sobald die Türme und Katapulte der Orcs vernichtet sind, können die Schlachtschiffe von See aus ebenfalls unterstützend eingreifen.

### XIII. Blackrock Spire

In diesem Level muß man Blackrock Spire sowie alle Orcs und ihre Vorposten beseitigen.

Es gibt 6 Minen in diesem Level, eine südlich der Stadt, eine auf der Insel nordöstlich, die dritte auf der Insel weiter im Nordnordosten, eine weitere auf der Insel im Norden und die beiden letzten bei den großen Orc-Siedlungen in Nordwesten und Nordosten ganz oben. Letztere sind ausschließlich für die Orcs gedacht, man kommt an diese nicht schnell genug heran, um sie noch ausbeuten zu können. Dieser Level ist unglaublich hart, deshalb sollte man unbedingt oft und regelmäßig abspeichern. Das Hauptproblem in diesem Spiel ist die (eventuell auftretende) Goldknappheit: die eigene Goldmine und die beiden auf der Insel im Osten können dabei zu knapp angelegt sein. Es ist daher erforderlich, die Insel im Norden mit der dort stationierten Orc-Siedlung zu schnell wie möglich einzunehmen, um soviel Gold wie möglich zu retten (die Orcs bauen dieses selbst ab). Zu Beginn ist daran aber überhaupt nicht denken. Die Orcs greifen unglaublich oft fast gleichzeitig mit zwei Fähren an verschiedenen Stellen an, die jeweils Oger-Magier und Axtwerfer, später auch Katapulte absetzen. Man muß daher immer einen Blick auf die Basis haben und diese Angriffe so schnell wie möglich mit dem vorhandenen Wachpersonal erledigen. Dazu bietet es sich an, alle Truppen an einer Stelle zu postieren, damit man sie schnell als Gruppe aktivieren und auf die Feinde hetzen kann. Direkt zu Beginn schickt man die drei Bauern in die Goldmine und heuert abwechselnd Ritter und Bauern an, bis man jeweils 7 weitere hat. Die ersten 3 Bauern schickt man ebenfalls zum Goldbeschaffen, die anderen zum Holzfällen. Anschließend bildet man 5 Bogenschützen aus und bildet zwei 9er-Soldatengruppen, die man an verschiedenen Stellen in der Stadt postiert, um schnell auf Angriffe der Orcs aus verschiedenen Richtungen reagieren zu können. Sobald man alle Soldaten angeheuert (und gefallene ersetzt) hat, läßt man einen Bauern 4 Türme errichten (2 im Westen, 1 im Norden und 1 im Osten bei den Eingänge zur Stadt) und zu Kanonentürmen ausbauen. Man sollte auf keinen Fall Wachtürme bauen, da diese den landenden Orcs deutlich weniger Schaden zufügen, so daß die eigenen mobilen Einheiten umso schwerer arbeiten müssen. Zwar büßt man mit den Kanonentürmen die Möglichkeit ein, Drachen vom Himmel zu holen, aber dies können die Bogenschützen (vorallem wenn sie zu Elfen-Rangern ausgebildet sind) ebenso gut. Erst wenn alle Türme stehen und die eigene Stadt nun recht sicher ist, baut man die Burg zum Schloß aus und errichtet eine Kirche, in der man Paladine und das Heilen erforscht. Jetzt können die Ritter auch die Verwundeten heilen. Mit dem Schloß sollte man auch 3 Öltanker bauen und zu dem Ölfeld ganz im Norden des Hafens schicken, um dort Öl abzubauen. Dabei darf man den etwas weiter östlich stationierten Zerstörern und Riesenkröten aber nicht zu nahe kommen. Sobald die Ölförderung klappt, baut man vier Zerstörer und beseitigt mit allen anderen Schiffen und dem Flugapparat die Zerstörer und Riesenkröten in der Nähe des eigenen Bohrturms. Upgrades für Schiffe sollte man keine vornehmen, da das Einnehmen der Insel im Norden vordringliches Ziel ist; auch sollte man keine Schlachtschiffe bauen, da diese sich nicht gegen Drachen wehren können. Falls man aber genug Holz und Gold hat, kann man langsam mit den Upgrades für die Soldaten beginnen. An dieser Stelle kann ich nur noch einmal empfehlen, regelmäßig und oft abzuspeichern, da man oft gerade in einer Offensive steckt, wenn die Orcs mit zwei Fähren gleichzeitig die eigene Stadt angreifen und dies zu unnötig hohen Verlusten führen kann. Zwischenzeitlich sollte man sich auch einen Erfinder-Gnom zulegen. Nachdem man eine Gießerei gebaut hat, stellt man mindestens 3 U-Boote her und verlegt diese zu den beiden Kampfpöten im Westen der Orc-Insel und versenkt diese, wobei man darauf achten sollte, daß sich keine Riesenschildkröten oder Zeppeline in der Nähe befinden. Anschließend schickt man die U-Boote in den Südwesten der Karte und versenkt den Bohrturm der Orcs. Da dieser wieder aufgebaut wird, kann man die U-Boote direkt dort lassen. Sobald die Insel nördlich der eigenen abgesehen von dem Kampfpott im Osten eine gesäuberte See aufweist, baut man einen Greifenhorst und heuert 3 weitere Greifenreiter an. Mit allen Schiffen greift man dann die Türme der Insel an und meidet nur den Westen. Hier gilt es auch so viele Drachen wie möglich schon von See aus mit den Zerstörern zu vernichten. Sobald die für die Greifenreiter gefährlichen Türme beseitigt sind, greift man mit allen 4 den verbleibenden schutzlosen Kampfpott im Westen an und beseitigt mit den Schiffen auch hier alles von See aus erreichbare. Anschließend können die Zerstörer mit einem Flugapparat den Bohrturm gegen Riesenkröten und Drachen sichern. Nun baut man eine Fähre und belädt sie mit drei Paladinen und 3 Elfen-Rangern, die man zu der nördlichen Insel bringt, damit sie die restlichen Orcs erledigen. Mit ihnen und den Greifenreitern beseitigt man die Gebäude und schafft schon mal 6 Bauern auf die Insel, damit sie ein neues Rathaus bauen und Gold beschaffen können. Auf der eigenen Insel muß man die abgeführten Soldaten natürlich so schnell wie möglich durch weitere ersetzen, da die Stadt immer noch Ziel der Orc-Angriffe ist. Mit den Greifenreitern kann man noch den Drachen auf der Insel im Westen erledigen, bevor man sich zu der Mine auf der Insel ganz weit im Osten aufmacht und diese schon mal besetzt. Auch hierher sollte man schon mal einige Bauern schicken, um seine Ansprüche anzumelden. Diese Mine wird später auch von den Orcs angezapft, wenn

ihre eigenen Ressourcen aufgebraucht sind. Also sollte man auch hier einige Truppen mitschicken, die dies unterbinden. Dabei kann man auch die drei Paladine auf der nördlichen Insel gegen 3 Elfen-Ranger (Schutz gegen Drachen) auswechseln und ebenfalls zur neuen Mine schicken. Man sollte nun erst alle Upgrades durchführen (außer die für Schiffe, die sind völlig unnötig). Dann heuert man weitere Paladine, Balistas und Elfen-Ranger an, so daß man bei der Mine im Osten mindestens 9 Paladine, 9 Elfen-Ranger und 4 Balistas abstellen kann, ohne die Wachmannschaft der eigenen Siedlung zu reduzieren. Außerdem braucht man noch einen Magierturm und 6 Magier, die man ebenfalls zu den anderen auf die Insel schickt. Im Magierturm erforscht man dann den Blizzard-Spruch. Da die Goldproduktion läuft (zur Not greift man noch auf die näher im Osten liegende Mine zurück (wieder Rathaus und Elfen-Ranger hinstellen)), sollte man sicherheitshalber noch einige Greifenreiter anheuern und als Reserve in der Stadt lassen. Derart gewappnet kann man mit dem Angriff auf die riesige, gut geschützte Orc-Stadt beginnen. Zur Aufklärung sollte man noch mindestens einen Flugapparat herstellen, da es extrem wichtig ist, über die Stärke und Bewegungen des Gegners frühzeitig informiert zu sein, zumindest wenn den eigenen Einheiten ein langes Leben beschieden sein soll. Nach Norden hin findet man zunächst einen Turm und ein Katapult sowie Grunzer, Axtwerfer und Unmengen von Ogern. Irgendwo dort wird sich wahrscheinlich auch bereits ein Todesritter aufhalten, vor dem man sich besonders in Acht nehmen sollte. Wenn man ihn sieht und an ihn herankommen kann, sollte ein Paladin den Exorzismuspruch auf ihn loslassen und sich dann schleunigst zurückziehen. Mit den Balistas beseitigt man das Katapult und den Turm, dann zieht man alle Einheiten bis zur Mauer nach und erledigt die Oger mit den Greifern aus der Luft. Sobald die Oger beseitigt sind, kann man die Orc-Siedlung mit den anderen Einheiten Stück für Stück zerstören. Dabei ist die Vorgehensweise immer gleich (trotzdem regelmäßig abspeichern!): erst wird aufgeklärt, dann zieht man die Balistas langsam vor und beseitigt Türme und Gebäude. Die mobilen Einheiten dienen als Schutz für die Balistas; wenn diese angegriffen werden, schickt man sie auf die Orcs. Sobald die ersten durch Todesritter erzeugten Wirbelstürme auftauchen, braucht man eine neue Taktik. Man zieht nun die Magier nach und läßt diese den Blizzard-Spruch auf die Türme der Orcs aussprechen, zieht sie bei Gefahr oder nach Beendigung aber schnell wieder hinter die eigene Hauptstreitmacht zurück. Sobald man einen Todesritter sieht, gilt es wieder den Exorzismuspruch auf ihn anzuwenden. Man sollte sich allerdings niemals in die noch verbliebene Stadt locken lassen. Sobald alle Türme zerstört sind, kann man die mobilen Einheiten auf die restlichen Orcs hetzen und die Orc-Siedlung dem Erdboden gleichmachen. Die Dämonen der Orcs bei Blackrock Spire lassen sich übrigens leicht mit den Elfen-Rangern eliminieren. Mit der verbleibenden Insel im Nordwesten verfährt man dann genauso. Erst werden alle übriggebliebenen Truppen, die Magier und Balistas in den abgeholzten Nordosten der Insel befördert, dann klärt man wieder auf und vernichtet die Türme mit dem Blizzard-Spruch der Magier. Angreifende Todesritter schaltet man mit dem Exorzismuspruch aus. Wenn alle Türme erledigt sind, kann man mit vereinten Kräften die gesamte Insel von Orcs befreien und muß dann nur noch eventuell auf See übriggebliebene Orc-Einheiten aufspüren und versenken, um den Level zu beenden.

#### **XIV. Das große Portal**

In diesem letzten Level gilt es den Zugang zur Welt der Orcs, das große Portal, zu zerstören und so den Endsieg für die Menschen zu erringen.

Es gibt 5 Goldminen in diesem Level: eine westlich des Startpunktes, eine nördlich davon, zwei im Nordwesten (etwa auf halber Höhe der Karte) und eine bei der Orc-Insel weit im Norden. Ganz zu Beginn lädt man 6 Ritter und 6 Fußsoldaten in 2 Fähren und fährt mit diesen, dem Schlachtschiff und *einem* Zerstörer vorsichtig am Südrand nach Westen. Man sollte deshalb im unteren Teil der Karte bleiben, weil weiter im Norden Todesritter lauern, die Wirbelstürme erzeugen und so die Schiffe schädigen können. Sobald man weiter im Westen den Beginn eines Strand es sieht, hält man an, schickt das Schlachtschiff in den unteren Bereich der Küste und hetzt es auf den mittleren Wachturm, schickt den Zerstörer auf einen der beiden anderen Türme und lädt so schnell wie möglich beide Fähren bei den Katapulten aus, damit die Soldaten diese und die Oger erledigen können. Vor dem Angriff sollte man unbedingt noch einmal abspeichern, da man mit den vorhandenen Truppen unbedingt den Strand säubern sollte (die Bogenschützen braucht man dringend gegen kurze Zeit später angreifende Drachen). Sobald das Ufer von Orcs befreit ist, holt man den zweiten Zerstörer und die anderen Einheiten nach. Der zweite Zerstörer dient ebenfalls als Schutz gegen auftauchende Drachen. Mit den Bauern errichtet man sofort 2 Türme am Strand (dort, wo die beiden oberen Türme der Orcs standen), während die Bogenschützen, Magier und eventuell noch lebenden Ritter und Fußsoldaten bis zur Mine im Nordwesten vorstoßen. Man postiert sie dann zwischen Mine und dem Waldstück im Norden und zieht die Balista nach bis zum Südrand

des Waldes. Diese beginnt dann automatisch mit dem Beschuß von Ogern und ihren Gebäuden. Die angegriffenen Oger-Magier laufen dann auch prompt in die eigene Hauptstreitmacht und können schnell erledigt werden. Sobald sie beseitigt sind, holt man 2 Bauern nach und baut ein Rathaus direkt westlich der Mine sowie eine Sägemühle. Sobald die Gebäude fertiggestellt sind, baut man nur noch Gold ab und baut die Türme zu Wachtürmen aus, die einem gegen die Orc-Drachen helfen können. Gleichzeitig rückt man mit den Soldaten und der Balista nach Nordosten vor und erledigt auch die dortigen Orcs und Gebäude, wobei man darauf achten sollte, daß die Oger-Magier nicht an die Katapulte herankommen. Weiter im Nordosten gibt es einen schmalen Paß nach Osten, den man aber nicht erkunden sollte, da man ansonsten die Todesritter auf sich aufmerksam macht. Weiter im Norden findet man noch eine Goldmine, die man ausbeuten kann, sobald die erste aufgebraucht ist. Falls Drachen angreifen, muß man die Bogenschützen und Magier so schnell wie möglich dorthin bringen, um den Gegner zu erledigen, da nur diese Einheiten auf Drachen schießen können. Auch beschädigte Wachtürme muß man immer sofort reparieren. Da die eigenen Truppen zwischenzeitlich stark dezimiert sein dürften, sollte man nun schnell eine Kaserne bauen sowie einen weiteren Wachtürme am oberen Rand des Waldes nordwestlich der Mine. Auch die Upgrades für die Bogenschützen sind unbedingt notwendig. Dann heuert man soviele Bogenschützen an, daß man immer mindestens eine 9er-Truppe zusammenhat, mit denen man dann recht effektiv Drachen angreifen kann. Dazu muß man aber etliche Farmen aufbauen, dies sollte man ganz im Süden tun (dort stören sie am wenigsten die Bewegungsfreiheit der Truppen). Auch mindestens 6 weitere Bauern sollte man sich zulegen, da man immer einen großen Goldvorrat benötigt. Besonders wenn Drachen angegriffen haben (auch in Gruppen zu viert), muß man die gefallenen Bogenschützen sofort wieder ersetzen. Sobald wie möglich baut man dann das Rathaus zur Burg aus, bildet Elfen-Ranger aus und führt alle Upgrades für diese durch. Wenn die erste Mine erschöpft ist, schickt man 2 Bauern zu der Mine im Norden und läßt diese dort 2 Türme in der Nähe der Mine errichten und baut diese zu Wachtürmen aus. Dann kann man auch hier recht sicher das Gold abbauen. Irgendwann wird man auch von Todesrittern gestört werden. Sobald man diese erkennt, sollte man sofort die Elfen-Ranger hinterherschicken, auch durch den Paß im Osten. Man kommt in dieser Richtung zu einem Strand und schließlich weiter zu einer zweiten Schlucht. In diese darf man auf keinen Fall rennen, da die dort stationierten Orcs einen dann sofort angreifen. Wenn man den Todesritter bis hierher nicht erledigen konnte, muß man ihn laufen lassen und zur eigenen Siedlung zurückkehren. Ansonsten aber kann man sich weiter dem eigenen Aufbau widmen. Dazu baut man eine Schmiede und einen Stall und führt auch hier alle Upgrades durch. Anschließend baut man die Burg zum Schloß aus, errichtet eine Kirche und einen Greifenhorst sowie einen Erfinder-Gnom, bildet in der Kirche Paladine aus und erforscht das Heilen und den Exorzismus. Auch mindestens 3 Ritter sollte man sich noch zulegen. Diese können dann die Verwundeten heilen und viel besser mit den Todesrittern fertig werden. In der Erfinderwerkstatt baut man einen Flugapparat und im Greifenhorst heuert man mindestens 9 Greifenreiter an (Gold genug hat man in diesem Level). Mit dem Flugapparat erkundet man die Orc-Siedlung im Osten. Diese Basis wird durch eine Unmenge von Oger-Magiern, Axtwerfern und Katapulten bewacht und ein Einnehmen durch Landstreitkräfte ist nur unter erheblichen Verlusten und hohen Kosten zu erreichen. Von der Luft aus mit Greifenreitern geht dies aber ganz gut, man muß nur darauf achten, nicht von zuvielen Axtwerfern im Kampfrausch gleichzeitig angegriffen zu werden. Auch sollte man nur mit 5 Greifenreitern gleichzeitig angreifen, da sich die Greifer sonst schnell selbst verletzen. Ferner sollte man ihnen immer direkt ein Ziel zuweisen, auch dies verringert die versehentlichen Selbstangriffe der eigenen Flieger. Vor dem Angriff auf die Orc-Siedlung sollte man auf jeden Fall noch einmal abspeichern. Als bester Angriffsort stellt sich der äußerste Südosten der Orc-Siedlung heraus, hier muß man eigentlich nur auf die Todesritter und ihre Wirbelstürme achten. Wenn man allen Greifenreitern aber den Befehl gibt, diese zuerst anzugreifen und sich nach Erledigung des Auftrags zurückzieht, bis die Wirbelstürme abgeklungen sind, gibt es auch hier keine Probleme. Dann kann man sich den Oger-Magiern und Axtwerfern in dieser Region widmen und die Siedlung langsam nach Nordwesten hin aufrollen. Dabei sollte man erst alle Axtwerfer töten. Verluste bei den Greifenreitern sollte man immer schnell ausgleichen. Die Greifenreiter sollte man nie in unaufgeklärtes Gebiet fliegen lassen (dazu hat man den viel billigeren Flugapparat), da man dann nur selten schnell genug auf Axtwerfer reagieren kann. Auch eventuell angreifende Drachen muß man schnell ausschalten. Erst wenn es keine Orc-Truppen mehr gibt, schickt man alle arbeitslosen Bauern zu der dortigen Mine, errichtet ein durch zwei Wachtürme gesichertes Rathaus und baut auch hier Holz und Gold ab. Auch 5 neue Elfen-Ranger sollte man zum Schutz der Bauern mitschicken. Die Greifenreiter können derweil alle Orc-Gebäude niederbrennen; wem das zu langsam geht, der kann auch Balistas hinüberschicken. Mit den greifenreitern (5er-Pulk) kann man auch die Häfen nördlich der eigenen Siedlung und nördlich neuen Mine dem Erdboden gleichmachen. Im Norden der eigenen Stadt findet man auch eine weitere Goldmine, die man zur Not ebenfalls nutzen kann (Hafen bauen und Bauern mit Fähre rüberschicken oder mit Demolier-Gnomen einen Weg durch das Gebirge sprengen, Rathaus bauen). Mit dem Flugapparat

erkundet man nun den östlichen und westlichen Rand der Karte und greift die dort stationierten Zerstörer mit 5 Greifenreitern gleichzeitig an. Anschließend widmet man sich den Kampfpöten, Riesenkröten und Tankern, die Luftangriffen schutzlos ausgeliefert sind. Auch den Bohrturm im Nordwesten zerstört man. Man muß aber während des Angriffs darauf achten, daß die Greifenreiter der Insel in der Mitte nicht zu nahe kommen, da hier etliche Drachen und Wachtürme stationiert sind. Man kann die Seestreitmacht der Orcs natürlich auch konventionell mit eigenen Schiffen und U-booten versenken, aber dies ist viel teurer und aufwendiger als die Beseitigung mit den Greifern. In der Mitte der Karte läßt man dann einen der Bauern einen Hafen bauen und legt sich einige Öltanker zu. Diese schickt man zu den beiden Feldern im Nordwesten und Nordosten und läßt die dort Bohrtürme errichten. Auf eine Raffinerie und eine Gießerei kann man in diesem Level verzichten, man kann sich aber schon mal 1 oder 2 Fähren zulegen. Inzwischen kann man auch noch einen Magierturm bauen und den Blizzardspruch erforschen. Mit dem Flugapparat kann man dann das Äußere der Insel in der Mitte erkunden, die noch eine weitere Insel umgibt. Auf dieser innersten Insel liegt das große Portal, das von Todesrittern und Dämonen bewacht wird. Doch zunächst widmet man sich dem äußeren Ring. Von Nordwesten her kommend dirigiert man seine Greifenreiter nach Süden um die Insel herum und erledigt die Tagelöhner und Drachen der Orcs bis zu der Festung, die zusätzlich durch Wachtürme gesichert ist. Hier sollte man seine Greifer schonen und mit Fähren mindestens 6 Paladine, einige Magier, 9 Elfen-Ranger und 3 Balistas zum nordwestlichen Strand der Insel schicken und dort ausladen. Die Balistas können dann mit der Zerstörung der Orc-Gebäude, der Wachtürme und der Festung beginnen. Auch die Magier mit ihrem Blizzardspruch können hier Wesentliches beitragen. Vorallem wenn die beiden Drachenhorste zerstört sind, ist der Rest des Levels ein Kinderspiel. Im unteren mittleren Teil des Inselrunds postiert man dann waagrecht 6 Greifenreiter und in der Reihe darunter alle Elfen-Ranger und gibt ihnen den Befehl, die Stellung zu halten. Mit einem weiteren Greifenreiter fliegt man dann zum großen Portal, zieht sich aber sofort wieder zurück. So lockt man die Dämonen dort vor die eigenen Leute und kann sie leicht erledigen. Dies wiederholt man, bis alle Dämonen ausgelöscht sind, man muß nur auf Wirbelstürme der Magier achten. Anschließend läßt man sich mit einem Flugapparat im Norden des mittleren Eilands sehen, so daß die Todesritter dort Wirbelstürme erzeugen. Die geschwächten Orcs kann man dann in aller Ruhe mit den Greifenreitern von Süden her niedermachen, so daß das große Portal ihrem anschließenden Angriff schutzlos ausgeliefert ist. Sobald die Greifen es zerstört haben, kann man sich den Abspann ansehen.

*Scheinbar kann man das große Portal nicht in allen Warcraft II-Versionen mit Greifenreitern zerstören. In diesem Fall muß man in der ringförmigen Insel innen einen Hafen bauen, sich dort eine Fähre zulegen und einige Magier auf die ansonsten von Todesrittern und Dämonen auf die oben beschriebene Art und Weise befreit innerste Insel schicken, die dann das Portal zerstören.*

## **Feldzug der Orcs**

### **Erster Akt: Die Ruhe vor dem Sturm**

#### **I. Zul'Dare**

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

Dieser Level ist recht einfach. Insgesamt gibt es zwei Goldminen, die alle nicht von den Menschen abgebaut werden. Diese befinden sich direkt im Norden der Stadt und weit im Nordwesten. Direkt zu Beginn sollte man einen weiteren Tagelöhner ausbilden, während der andere eine Kaserne baut und dann Gold in der Mine im Norden beschafft. Wenn man genug Gold für eine weitere Farm hat, baut man diese und heuert weitere Tagelöhner an, die Geld und Holz beschaffen und die letzten beiden Farmen bauen. Die vier Menschen in diesem Level greifen nicht von alleine an. Da man diese nicht erledigen muß, kann man den Level einfach so beenden. Man kann aber auch mit allen drei Grunzern zusammen die Gegend erkunden und diese vier Gegner töten, mit vereinten Kräften ist dies kein Problem.

#### **II. Überfall bei Hillsbrad**

In diesem Level geht es darum, die Trolle zu befreien und zum Leuchtkreis ihres eigenen Lagers zu führen.

In diesem Level gibt es nur eine Goldmine, die direkt im Westen der Stadt. Direkt zu Beginn läßt man den Tagelöhner eine Farm bauen und bildet dann drei weitere aus, um Holz im Süden und Gold abzubauen. Da man vom Gegner nicht angegriffen wird, kann man in aller Ruhe erst eine kleine Streitmacht aufbauen. Sobald wie möglich baut man eine Kaserne und eine Sägemühle und erhöht die Axtstärke. Dann bildet man 5 Axtwerfer aus. Mit diesen und vier Grunzern erkundet man dann die Gegend und beseitigt alle Feinde. Das Gefängnis der Trolle liegt im Norden der Stadt. Hier muß man auch den Wachturm zerstören. Die Trolle sollte man aber erst dann befreien, wenn die ganze Karte aufgedeckt ist, man ihr Lager gefunden hat und alle Menschen tot sind. Dann zerstört man die Wände des Käfigs und betritt diesen. Nun kann man den gefangenen Trollen die Befehl geben, zu ihrem Lager zu gehen und den Leuchtkreis zu betreten.

#### **III. Southshore**

In diesem Level gilt es, einen Hafen und vier Öltürme zu bauen.

Es gibt zwei Minen in diesem Level, beide liegen westlich der Stadt. Direkt zu Beginn baut man eine weitere Farm und eine Sägemühle, heuert weitere drei Tagelöhner an und baut Holz und Gold ab, bis man eine Kaserne errichten kann. Mit dem Zerstörer umrandet man in der Zwischenzeit die Insel und erledigt alle Gegner vom Wasser aus. Wenn die Sägemühle steht, kann man dort die Axtstärke maximal upgraden und dann einen Hafen bauen. Gleichzeitig bildet man noch einige Axtwerfer und Grunzer zur Sicherung der Stadt aus. Wenn man den Hafen hat, produziert man vier Öltanker und schickt einen zu dem Ölfeld im Südwesten der Insel, um einen Bohrturm zu errichten. Dann produziert man weitere vier Zerstörer. Mit diesen und dem ersten (falls der noch existiert) erkundet man nun die Gewässer und vernichtet alle Gegner. Erst wenn die Orcs keine Schiffe und keinen Hafen mehr haben, schickt man die drei anderen Öltanker zu drei weiteren Ölfeldern und beendet den Level, indem man hier Bohrtürme errichtet.

#### **IV. Angriff auf Hillsbrad**

Aufgabe ist es, Hillsbrad zu zerstören und alle Menschen zu töten.

Es gibt vier Minen in diesem Level: eine im Osten der Stadt, eine auf der Insel westlich der eigenen, eine auf der Insel im Norden und die vierte auf der Insel ganz weit im Nordwesten, auf der sich auch die Orcs niedergelassen haben. Allerdings ist die Mine im Osten der Stadt derart ergiebig, daß man gar keine weitere mehr braucht. Direkt zu Beginn baut man eine weitere Farm und baut dann Gold für eine Sägemühle ab. Sobald man die Farm hat, bildet man weitere 3 Tagelöhner aus. Ebenfalls zu

Beginn umrundet man die Insel mit dem Zerstörer. Sobald wie möglich baut man nun die Sägemühle und führt die Upgrades für die Axtstärke durch. Dann baut man eine Kaserne und einen Hafen. Zur Sicherung der Stadt und des Hafens sollte man nun Axtwerfer und Grunzer anheuern und Türme bauen, die man zu Wachtürmen ausbaut. Wenn man 10 Axtwerfer, 10 Grunzer und etliche Wachtürme um die Insel herum errichtet hat, kann man 2 Öltanker und 5 Zerstörer bauen. Zwischenzeitlich wird man auch von den Menschen angegriffen, die mit Fähren übersetzen. Es sollte aber kein Problem mehr sein, mit diesen fertig zu werden. Wenn man soweit ist, baut man eine Gießerei und eine Ö Raffinerie und verstärkt die Panzerung und die Kanonen der Schiffe. Anschließend baut man vier Fähren und erkundet mit den Zerstörern die Gegend. In die Fähren bringt man zu gleichen Teilen Axtwerfer und Grunzer; man darf die Stadt aber nicht unbeaufsichtigt lassen. Die vollen vier Fähren bringt man zur Insel im Nordwesten und lädt die Truppen dort gleichzeitig aus. Dann kann man die Menschen und ihre Stadt mit vereinten Kräften vernichten.

## **Zweiter Akt: Khaz Modan**

### **V. Tol Barad**

Ziel dieses Levels ist es, Dun Mohr wieder einzunehmen und Tol Barad samt Menschen zu vernichten.

Es gibt vier Minen in diesem Level: Eine westlich des Startpunktes der eigenen Streitmacht, eine westlich der Stadt Dun Mohr, eine weiter südlich davon und die vierte unten im Südwesten bei der Stadt der Menschen. Zunächst umrundet man mit den Zerstörern die Insel und erledigt alles in Reichweite. Mit dem Zeppelin erkundet man dann das unerforschte Innere der Insel, um anschließend mit allen Truppen (außer dem Katapult und den Tagelöhnern) anzugreifen. Sobald alle menschlichen Gegner getötet sind, kann man die restlichen Einheiten nachrücken und alle Gebäude zerstören. Dann baut man ein Rathaus und eine Sägemühle und sammelt Holz und Gold, bis man Kontrolltürme errichten und zu Wachtürmen ausbauen kann. Diese errichtet man vor allem im Südosten der Insel, da hier gerne Menschen landen, um anzugreifen. Dann baut man genügend Farmen und führt die Upgrades für die Pfeilstärke durch. Wenn man nicht zuviele Einheiten verloren hat (höchstens 2 oder 3), sollte man nun eine Schmiede bauen und hier die Upgrades durchführen, ansonsten errichtet man eine Kaserne und bildet weitere Soldaten aus. Das Ufer befestigt man mit Kontrolltürmen und baut diese, wenn man genug Gold hat, zu Kanonentürmen aus. Jetzt baut man eine Kaserne (oder eine Schmiede, je nachdem, was noch fehlt) und einen Hafen samt Gießerei und Raffinerie, führt die Upgrades für Kanonenstärke und Panzerung durch und baut einen Öltanker, den man zum Ölfeld im Westen der Insel schickt, und 4 weitere Zerstörer. Zwischendurch sollte man die Insel durch weitere Kanonentürme sichern. Mit den 4 Zerstörern erkundet man die Gewässer und die Insel der Menschen im Südwesten und beseitigt alle feindlichen Schiffe und Bohrtürme. Beim Angriff auf die Stadt der Menschen sollte man zuerst die Balistas und die Türme zerstören, dann erst die Hafenanlagen. Jetzt produziert man 4 oder 5 Fähren und besetzt diese mit je 3 Axtwerfern, 2 Grunzern und 1 Katapult. Diese bringt man zur Insel der Gegner und entlädt sie dort gleichzeitig unter dem Schutz der Zerstörer. Dann sollte das Zerstören der menschlichen Stadt kein Problem mehr sein. Allerdings muß man auch alle Schiffe der Menschen zerstört haben, um diesen Level zu beenden.

### **VI. Die Brachländer**

Aufgabe ist es, den Cho'gall zu dem Leuchtkreis in der eigenen Stadt zu führen.

Es gibt keine Minen in diesem Level, aber man kann eh nichts abbauen. Der Cho'gall kann das Auge des Kilrogg zum Aufklären der Gegend und zum frühzeitigen Erkennen von Feinden benutzen, sollte aber, bis der Weg frei ist, dort bleiben, wo er sich zu Beginn befindet. Sobald man Gegner gefunden hat, schickt man ein Katapult und einen 9er-Trupp Soldaten dorthin. Wenn das Katapult im Hintergrund einen Treffer landen kann, haben die mobilen Einheiten weniger Mühe, die Menschen zu erledigen. Besonders Menschen hinter Mauern kann man, wenn dort keine Katapulte stationiert sind, völlig problemlos mit einem Katapult beseitigen, da diese nicht angreifen können. Auch die Zerstörer kann man mit den Katapulten gefahrlos vom Land aus versenken. In der rechten Hälfte der Karte gibt es einen Weg durch den Wald, der von Norden nach Süden führt und in dem zwei Balistas und einige Soldaten stationiert sind. Auf die Balistas muß man besonders achten, weil sich diese von selbst auf den Weg machen können.

Wenn man mit dem Auge des Kilrogg immer vor einem Angriff aufklärt, sollten die Menschen kein Problem darstellen. Die Türme in der rechten unteren Ecke stellen keine Gefahr dar, sie gehören zur eigenen Siedlung. Sobald der Weg frei ist, kann man den Cho'gall zum Leuchtkreis führen.

## VII. Der Fall von Stromgarde

In diesem Level muß man die beiden Orc-Fähren befreien und Stromgarde vernichten.

Es gibt 4 Minen in diesem Level: Eine auf der Insel nordwestlich des Startpunktes, eine auf einer Insel noch weiter im Nordwesten und 2 auf der Insel weit im Norden. Direkt zu Beginn aktiviert man alle Schiffe und fährt nach Osten, bis man die beiden Zerstörer und die von Ihnen bewachten Fähren findet. Die gegnerischen Schiffe sind dann auch schnell versenkt. Sobald man die Fähren berührt hat, kann man auf sie zurückgreifen. Anschließend grast man mit allen Soldaten zusammen die kleine Insel ab und beseitigt die darauf stationierten Menschen. Dann verlegt man die Soldaten in die Fähren und schippert mit den 4 Zerstörern am Ufer der Insel im Nordwesten entlang, bis man sie einmal umrundet hat. Sobald man dies getan hat, setzt man die Truppen mit den Fähren am östlichen Strand der Insel ab und schickt alle Soldaten auf einmal zu der Goldmine. Dort zerstört man zuerst den Wachturm, dann erledigt man die beiden Wachsoldaten der Menschen. Sofort danach bringt man die Tagelöhner auf die Insel und errichtet südlich der Mine ein Rathaus. Die Soldaten zerstören dabei einen Teil der Mauer um die Mine, damit der Goldabbau später schneller vonstatten gehen kann. Nahe dem großen Waldstück läßt man ein Sägewerk errichten, außerdem braucht man noch eine Schmiede. Dann stellt man zwei Türme westlich der Mine am Strand auf und baut diese zu Kanonentürmen aus. Mit 3 neuen Tagelöhnern errichtet man eine Kaserne und weitere Bauernhöfe. In der Kaserne bildet man weitere Axtwerfer zum Schutz der Siedlung aus. Im Osten der Insel baut man dann einen Hafen, eine Gießerei und eine Raffinerie. Zur Stärkung der eigenen Sicherheit kann man auch die Upgrades für die Axtwerfer vornehmen. Mit 2 im Hafen hergestellten Öltankern baut man beim Ölfeld im Osten der Insel einen Bohrturm, so daß nun auch die Ölproduktion gesichert ist. Im folgenden baut man mit der Zeit so viele Zerstörer wie möglich (etwa 10) und führt alle Upgrades für die Schiffe durch. Auch sollte man das Rathaus zur Hochburg ausbauen und alle anderen Upgrades ausführen. Mit 9 Schiffen erkundet man die Gewässer und beseitigt alle gegnerischen Schiffe. Zwischenzeitlich baut man einen Kobold-Alchemist und dort einen Zeppelin, mit dem man die Insel im Norden erkundet. Mit den Zerstörern, deren Zahl man eventuell wieder auffüllen muß, greift man dann die Insel im Norden an und beseitigt erst alle Balistas (mit dem Zeppelin erkennt man diese rechtzeitig) und Kanonentürme, dann widmet man sich den Hafenanlagen. Auf der eigenen Insel baut man auch einen Oger-Mastpferch und legt sich etliche Oger zu. Mit 3 Fähren, die man mit Katapulten, Ogern und Axtwerfern besetzt, legt man dann auf der Insel der Menschen an und beginnt mit der endgültigen Demontage der Stadt der Menschen. Nordwestlich der eigenen Stadt befindet sich eine weitere Insel mit einer durch einen Turm gesicherten Goldmine. Wenn man Goldnachschiebung benötigt, kann man auf dieser Insel in sicherer Entfernung vom Turm mit einer Fähre ein Katapult und einige Tagelöhner abladen. Sobald das Katapult den Turm zerstört hat, können die Tagelöhner ein Rathaus bauen und mit dem Goldabbau beginnen. Noch weiter im Westen liegt eine dritte Insel mit zwei Bauernhöfen und einen Kanonenturm. Auch hier muß man in sicherer Entfernung vom Turm ein Katapult und andere Truppen ausladen und die Gebäude zerstören.

## Dritter Akt: Quel 'Thalas

### VIII. Der Runenstein bei Caer Darrow

Es gilt, den Menschen den Runenstein bei Caer Darrow zu entwenden und Ihr Schloß zu zerstören.

Es gibt 5 Goldminen in diesem Level: Eine östlich der Stadt, die zweite südöstlich davon (man kann sie zu Fuß über das Eis erreichen), zwei auf einer ausgedehnten Insel im Südwesten (eine in der Mitte der Karte, die andere ganz unten), die fünfte ist bei der Insel der Menschen tief im Südosten. Gold ist in diesem Level kein Problem, die ersten beiden genannten Minen sollten mehr als ausreichend sein, um den Level zu beenden. Mit dem Zeppelin erkundet man die ganze Karte, während die Tagelöhner zur Rohstoffgewinnung und zum Bau weiterer Farmen eingeteilt werden. Aus den beiden Türmen macht man Kanonentürme. Zudem sollte man die 5 Oger zusammen in den Osten der Stadt zu der Eisfläche schicken, da die Menschen häufig auf der über das Eis zu erreichenden Halbinsel landen und von dort aus angreifen.

Im Hafen sollte man auch schon mal einen Öltanker bauen und zu der Bucht im Südwesten schicken, um dort einen Bohrturm zu errichten. Zwischenzeitlich sollte man sich mindestens 6 weitere Tagelöhner und einige Axtwerfer zulegen, welche zum Schutz der eigenen Siedlung herangezogen werden können. Wann immer man gerade genug Gold und Holz hat, kann man Upgrades für die Truppen durchführen, zunächst sollte man aber neben dem Hafen eine Geißerei und an Ende der Halbinsel, die man über das Eisfeld im Osten der Stadt erreicht, eine Raffinerie bauen. Sobald die Gießerei steht, kann man Kampfpötte bauen und sollte sich hiervorn mindestens 10 weitere zulegen. Auch die Upgrades für die Schiffe sollte man so schnell wie möglich durchführen (die für die mobilen Truppen können noch warten). Zur schnelleren Ölgewinnung kann man weitere Tanker bauen und zu dem Bohrturm schicken. Da zumindestens der Waldbestand in der näheren Umgebung inzwischen aufgebracht sein dürfte, schickt man 4 Tagelöhner und einer 9er-Trupp Soldaten (Stadt nicht schutzlos lassen!) über das Eis zu der zweiten Mine, läßt einen nördlich des Waldstücks oberhalb der Mine ein Rathaus bauen und schickt die anderen zum abholen. Zwischenzeitlich baut man das Rathaus zur Hochburg aus, dann kann man auch einen Stall und einen Kobold-Alchemist errichten. In letzterem baut man einen weiteren Zeppelin, außerdem sollte man sich Oger zulegen. Mit 2 Zeppelin, dem Zerstörer und 10 Kampfpötte fährt man dann zu der Meerenge, die den einzigen Seeweg zur eigenen Insel darstellt und läßt dort alles bis auf 1 Zeppelin und 6 Kampfpötte zurück. Die Zeppeline für jede Mannschaft braucht man, um sich gegen die U-Boote der Menschen wehren zu können. Man greift nun zuerst die auf der See schon früher vom Zeppelin gesichteten Zerstörer der Menschen an und widmet sich dann der Insel ganz unten im Südosten. Der Zeppelin sollte hier frühzeitig erkunden, wo sich Balistas befinden, damit diese zügig angegriffen werden können. Manchmal bleiben die Balistas so weit im Landesinnern, daß sie für die Kanonen der Schiffe unerreichbar sind, dann sollte man sich zurückziehen. Die Balistas ziehen dann nach und bei einem erneuten Angriff fallen diese den Kanonen dann zum Opfer. Man kann etliche Gebäude und die gesamte Wachmannschaft von der See aus erledigen. Mit einer im Hafen hergestellten Fähre schickt man dann 1 Katapult, 2 Oger und 3 Berserker-Trolle zu dieser Insel (mittlere Insel weiträumig umfahren), läßt diese aus und zerstört den Rest der Stadt (dies ist nicht wirklich nötig, aber es ist ja wohl unbefriedigend, noch irgendwelche Gegner übrigzulassen). Nun kann man sich der mittleren Insel mit dem Schloß und dem Runenstein zuwenden. Zuvor sollte man die eventuell geschwächte Flotte von 6 Kampfpöten durch neue Schiffe wieder auf Vordermann bringen. Wieder braucht man den Zeppelin, um nicht U-Booten in die Falle zu gehen. Sobald die Menschen keine Schiffe mehr haben, kann man ihre Insel selbst angreifen, dabei kann der Zeppelin wieder die Bewegungen der Balistas auskundschaften. Zuerst sollte man immer die Kanonentürme und Balistas angreifen, dann die Bogenschützen und zuletzt andere Truppen und Gebäude, die von See aus erreichbar sind. Dieser Angriff wird durch die ausgezeichnete Befestigung der Insel sicherlich etliche Kampfpötte kosten; wenn zu viele dem Gegner zum Opfer gefallen sind, sollte man sich zurückziehen, Nachschub besorgen und erneut angreifen. Dann schickt man 2 Fähren mit Katapulten, Ogern und Berserker-Trollen zum südlichen Strand der mittleren Insel, läßt die Fähren aus und erledigt mit den Bodentruppen den Rest der menschlichen Basis. Sobald man das Schloß zerstört und den Runenstein berührt hat, ist der Level beendet.

## IX. Die Vernichtung von Tyr's Hand

Einen Hafen und eine Festung sollen in diesem Level auf der kleinen Insel vor Tyr's Hand errichtet werden.

Es gibt vier Goldminen in diesem Level: eine südlich der Stadt, die andere auf der Insel im Nordwesten und die beiden letzten oben bei den Menschen. Direkt zu Beginn baut man im Norden der Stadt am Strand direkt östlich der Waldes einen Kontrollturm auf, da dieser sehr effektiv weiter westlich landende Menschen am Vordringen hindert. Dann schürft man Gold ab und baut den Turm zum Kanonenturm aus. Mit den beiden Schiffen fährt man das Ufer der eigenen Insel ab und tötet von See aus die beiden Bogenschützen im Osten und die drei Fußsoldaten im Westen. Man sollte mindestens einen weiteren Turm in der Nähe des ersten (aber am Strand) errichten und ebenfalls zu einem Kanonenturm ausbauen. Anschließend legt man sich 3 weitere Tagelöhner zur schnelleren Rohstoffgewinnung und 4 Axtwerfer zu. Insgesamt sollte man anschließend 4 Kanonentürme sein eigen nennen. Mit 2 Öltankern errichtet man einen Bohrturm im Nordosten des Hafens und baut anschließend eine Gießerei, eine Raffinerie und 4 Kampfpötte. Nachdem man sich weitere 3 Tagelöhner zugelegt hat, baut man das Rathaus zur Hochburg aus und baut einen Kobold-Alchemist, einen Zeppelin und einen Oger-Mastpferch. Den Zeppelin verlegt man als Schutz gegen angreifende U-Boote ans Ufer zu den Kampfpöten. Anschließend führt man alle Schiffupgrades durch, die für die Bodentruppen können noch warten. Mit einem zweiten Zeppelin erkundet man die Gegend. Anschließend stellt man solange Kampfpötte her, bis man mehr als 10 hat und beginnt

mit 8 der Schiffe und einem Zeppelin (der schützt vor U-Booten), die Gewässer von Schiffen der Menschen zu säubern, wobei man auch ihre Bohrtürme nicht vernachlässigt. Da über kurz oder lang das Gold knapp werden wird, sollte man frühzeitig die Insel nordwestlich der eigenen Stadt durch einige Tagelöhner und Axtwerfer besetzen. Die Tagelöhner errichten ein Rathaus, die Soldaten schützen sie vor eventuellen Angriffen. Auch das Holz kann dann hier abgebaut werden. Dann widmet man sich den Festland und der kleinen runden Insel davor. Hierbei klärt man mit einem dritten Zeppelin das Umfeld auf und greift zuerst die Balistas und Türme an, dann eventuelle Bogenschützen und schließlich andere Soldaten und Gebäude, die von See aus erreichbar sind. Wenn die Balistas zu weit innen im Land stehen, als daß man sie von See aus erreichen könnte, zieht man sich erst einmal zurück, dann fahren sie näher ans Ufer und bei einem neuen Angriff kann man sie dann schnell zerstören. Man kann sich das Leben ganz erheblich vereinfachen, indem man die Fähren der Menschen aufspürt und so schnell wie möglich vernichtet. Beim Festland fängt man am besten weit im Osten an. Den schmalen Seeweg zwischen dem Festland und der Insel sollte man im Moment auf keinen Fall durchfahren. In der Zwischenzeit sollte man auch die Upgrades für die Landtruppen durchführen, außerdem heuert man 9 Berserker-Trolle, 9 Oger und 4 Katapulte an. Im Hafen stellt man 2 Fähren her. Sobald alle Upgrades durchgeführt sind, bringt man 4 Katapulte, 5 Berserker-Trolle und 4 Oger an die von den Kampfpöten freigeschossene östliche Region des Festlandes. Dort beginnen die Katapulte mit der Zerstörung von Gebäuden, während die Oger und Berserker-Trolle die Katapulte gegen angreifende Menschen schützen. Auf diese Weise tastet man sich nach Norden vor und reinigt das Festland von Menschen, wobei man eventuell seine Truppen wieder verstärken muß. Sobald alles auf dem Festland zerstört ist, kann man mit 4 oder 5 Schlachtschiffen durch den Seeweg zwischen Festland und der Insel fahren, da man jetzt nur noch von der Insel aus angegriffen werden. Wieder beseitigt man erst die Balistas, dann die Türme. Falls die Balistas zu weit im Landesinnern bleiben, zieht man sich wieder zurück, bis zu ans Ufer kommen und greift dann erneut an. Sobald die Insel nur noch Ritter als Schutz aufweist, belädt man 2 oder 3 Fähren (je nachdem wieviele Ritter den Angriff überlebt haben) mit Berserker-Trolle und Oger und bringt sie zum Südufer der Insel. Mit den Kampfpöten zerstört man die Mauern dort. Die Schiffe bleiben zum Schutz der landenden Truppen am Ufer. Sobald die Truppen ausgeladen sind, hetzt man sie auf die Ritter und zerstört anschließend den Rest der Gebäude. Dann holt man zwei Bauern auf die Insel und baut einen Hafen und ein Rathaus, das man danach zur Burg und zur Festung ausbaut. Man kann auch schon vorher die eigene Burg zur Festung ausbauen, um den Altar der Stürme errichten zu können. Damit kann man die Oger zu Oger-Magiern ausbilden, nötig ist dies aber nicht.

## **X. Die Zerstörung von Stratholme**

In diesem Level gilt es, alle Menschen zu Land und zu Wasser zu vernichten.

Es gibt drei Goldminen in diesem Level: Eine direkt östlich des Startpunktes, eine etwa in der Mitte der Karte und die dritte weit oben bei den Orcs. Direkt zu Beginn läßt man zwei Randalier-Kobolde einen Weg zwischen den Truppen und der Mine weiter im Osten freisprengen (mehr als 2 braucht man nicht und sollte man auch nicht brauchen). Dann schickt man einen 9er-Trupp Soldaten zur Mine und beseitigt die Menschen dort. Dabei erkundet man mit diesen Einheiten zuerst nur das Landstück dort und nicht die umgebenden Eisflächen. Sobald dies geschehen ist, holt man die Bauern nach, baut ein Rathaus und so schnell wie möglich zwei Farmen (am besten ganz im Norden des Landstücks; wenn dort Menschen angreifen, erkennt man dies frühzeitig). Dann baut man Gold und Holz ab. Mit einem 9er-Trupp erkundet man nun die Eisflächen, hält sich aber von den Landflächen weiter im Norden fern, da hier noch zuviele Menschen lauern können. Es gibt zwei Landflächen, eine weit im Norden, die andere westlicher und südlicher. Hier ist auch die zweite Mine zu finden, die man sich bald zu eigen machen sollte. Sobald wie möglich baut man aber erst eine Kaserne und so viele Farmen wie nötig. Schließlich baut man noch das Rathaus zur Hochburg aus. Während der Bauarbeiten sollte man die Soldaten immer in Bewegung halten, damit sie nicht Balistas der Menschen zu Opfer fallen. Diese beseitigt man mit den noch vorhandenen Randalier-Kobolden oder durch die Truppen direkt. Nach dem Ausbau zur Hochburg hat man so gut wie kein Holz mehr und muß sich nach einem Ort umsehen, wo man sich dieses gefahrlos holen kann. Man schickt 1 Tagelöhner mit einigen Soldaten zu den Land oben im Norden (ganz im Osten hochgehen). Im südöstlichsten Teil dieses Landstücks läßt man den Bauern ein Sägewerk errichten, während die Soldaten von hier aus in südwestlicher Richtung am Waldrand entlang gehen und dort eventuelle stationierte Menschen beseitigen. Wenn man bis nahe der Mine nichts gefunden hat, schickt man die Truppen zurück zum Sägewerk als Wachmannschaft. Den Tagelöhner beim Sägewerk läßt man dann Holz besorgen, so daß man in der eigenen Stadt einen Kobold-Alchimist und einen Zeppelin bauen kann. Mit diesem fliegt man

zur Mine im Nordwesten und erkundet vorsichtig die Lage. Falls hier Balistas stationiert sind, sollte man versuchen, diese mit Randalier-Kobolden zu sprengen. Außerdem sollte man sich mindestens 4 weitere Tagelöhner zulegen und auch einige zum Holzfällen schicken. Nach einer Schmiede legt man sich einen weiteren Zeppelin zu und schickt diesen zum Sägewerk. Auch hier erkundet man ein wenig die Gegend; man muß vor allem darauf achten, daß die Tagelöhner nicht das Opfer von Balistas weiter im Westen werden. Die beiden Ritter weiter im Norden sollte man noch nicht beachten. Genügend Gold und Holz vorausgesetzt kann man langsam auch mit den Upgrades für die Truppen beginnen. Man sollte sich nun weitere Berserker-Trolle zulegen und diese mit einem Tagelöhner in den Süden der Mine schicken. Den Tagelöhner läßt man einen Turm unter dem südlichsten Zipfel des Waldes dort bauen, den man sofort danach in einen Kanonenturm ausbaut. Dieser und die Berserker-Trolle können die Bauern der Menschen davon abhalten, das Gold abzubauen. Ein zweiter Kanonenturm direkt im Westen des ersten schützt die Mine noch besser vor Übergriffen. Man sollte hinter dem Wald auch zwei Katapulte stationieren. Den Zeppelin, den man hier abgestellt hatte, sollte man über der freien Fläche stehen lassen, dann erkennt man Feinde früh genug. Die Wachmannschaft bei der Mine sollte schnell groß werden, da die Menschen nur aus dieser Richtung angreifen können. Dazu legt man sich auch einen Stall und anschließend etlicher Oger zu. Die Wachmannschaft der Menschen beim Eingang zu ihrer Stadt kann man problemlos mit wenigen Randalier-Kobolden dem Erdboden gleichmachen. Die Tagelöhner beim Sägewerk sollte man durch 2 oder 3 Katapulte zusätzlich schützen, diese können dann auch die hinter der Mauer stehen Balistas erledigen und mit der Zerstörung der Stadt aus dieser Richtung beginnen. Die beiden Ritter kann man leicht ausschalten, indem man in ausreichender Entfernung von der Mauer einige Soldaten aufstellt und sie dann mit einem Oger zu diesen lockt. Sobald die Mine in der eigenen Stadt abgebaut ist, sollte man nahe der Mine im Nordwesten ein neues Rathaus bauen, damit die Wege nicht so lang werden. Mit einem Zeppelin klärt man die Stadt weiter auf, während man mit mehreren Katapulten gleichzeitig von der Mine her nach Norden vorstößt, um die Stadt weiter einzuäschern. Die Katapulte muß man dabei immer durch Bodentruppen vor Übergriffen der Menschen schützen. Dabei darf man sich aber nicht von dem Gegner vor dessen Türme locken lassen. Gleichzeitig kann man in der Nähe der eigenen Stadt mit dem Bau eines Hafens und einer Gießerei beginnen. Mit 3 Öltankern fährt man dann die Bucht hinaus zum nächstgelegenen Ölfeld und errichtet einen Bohrturm. Auch eine Raffinerie kann man sich zulegen, ferner schaden die Schiffupgrades nicht. Bei Angriff auf die Stadt muß man eigentlich nur noch auf die Magier achten. Diese gilt es mit einem Zeppelin frühzeitig zu entdecken und dann gezielt mit einem 9er-Trupp auszuschalten. Danach schickt man die durch Soldaten gesicherten Katapulte durch die ganze Stadt und macht sie dem Erdboden gleich. Dabei sollte man immer erst Balistas und dann Türme zerstören. Nachdem man alle Schiffupgrades durchgeführt hat, legt man sich mindesten 6 Kampfpötte zu und fährt mit diesen und einem Zeppelin über die Gewässer, wo man alle Schiffe und Bohrtürme der Menschen versenkt. Sobald man alles zerstört hat, ist der Level beendet. Man kann die eigene Hochburg auch zur Festung ausbauen, um einen Altar der Stürme errichten zu können, in dem man dann Oger-Magier ausbildet, nötig ist dies aber nicht.

## **XI. Die Untoten von Quel' Thalas**

Aufgabe in diesem Level ist es, die gesamte Karte von Menschen zu befreien.

Es gibt 6 Minen in diesem Level, von denen die beiden unten links in der Ecke direkt zu Beginn von den Orcs abgebaut werden. Die anderen vier befinden sich direkt im Süden der Stadt, zwei weitere ebenfalls südlich in der Mitte und ganz unten in der Karte und die vierte weit im Westen der eigenen Stadt. Die Karte wird durch einen Fluß, über den 3 Eisbrücken führen, in zwei Bereiche getrennt. Die eigene Stadt ist permanent Ziel der Angriffe von Menschen, daher muß man sie schnellst möglich besser schützen. Gleich am Anfang wird man vom Süden her angegriffen, daher sollte man sofort am Anfang alle Soldaten aktivieren und diesen Angriff abzuwehren. Einen Tagelöhner läßt man dann am westlichen Eingang einen Turm an der unteren Mauer errichten, den man schnellst möglich in einen Kanonenturm ausbaut. Der andere Tagelöhner holt in der Zwischenzeit Gold. Die Oger läßt man die Stadt in westlicher Richtung verlassen, während der Zeppelin die freie Fläche dort erkundet. Die Bogenschützen dort können die Oger dann schon mal erledigen. Dann zieht man die Oger soweit wie möglich nach Norden zurück und behält den Zeppelin etwas südlich der freien Fläche, um Feinde aus dieser Richtung frühzeitig zu erkennen. Alle Angriffe der Menschen kommen ausschließlich aus dieser Richtung. Beim westlichen Ausgang baut man oben neben dem zweiten Mauerstück noch etwas Holz ab, so daß man auch hier einen Kanonenturm errichten kann, einen dritten baut man zwischen die beiden. Anschließend heuert man 4 weitere Bauern an, damit man schneller zu Gold und Holz kommt. Falls Balistas angreifen, kann man diese effektiv

mit den in der Stadt zurückgebliebenen Randalier-Kobolden zerstören. Die manchmal auftauchenden Magier sollte man falls möglich auf jedenfall beseitigen, da diese erheblichen Schaden anrichten können. Wenn man das Gebiet um den Zeppelin regelmäßig im Blick hat, erkennt man den Gegner früh genug, um sich auf sein Kommen vorzubereiten. Beschädigte Türme muß man immer sofort reparieren. In der Zwischenzeit baut man eine Kaserne und bildet etliche Axtwerfer (10 oder so) aus. Für diese führt man auch die Upgrades durch. Man stationiert dann so viele Axtwerfer außerhalb der Stadt bei den Ogern, daß man einen 9er-Trupp zusammenstellen kann. Auch weitere Tagelöhner sind von großen Nutzen. Wenn möglich baut man nun das Rathaus zur Hochburg aus und errichtet einen Oger-Mastpferch. Dann legt man sich 4 Oger, 5 Axtwerfer und etliche Katapulte zu. Mit den 4 Ogern und 5 Axtwerfer erkundet man samt vorausweisendem Zeppelin den Osten der Karte nach Süden hin und erledigt die Bogenschützen bei den beiden Minen dort. Bei der Mine ganz unten, die man über eine der Eisbrücken erreicht, sollte man sich ganz rechts halten, da direkt im Westen ein Posten der Menschen liegt, den man erst später mit den Katapulten angreifen sollte. Deshalb holt man diese schon mal nach. Der Zeppelin kann dabei bei der Eisbrücke nach Westen abgestellt werden; falls die Menschen doch vorzeitig angreifen, erkennt man dies dann früh genug. Auch ein Tagelöhner kann im Norden der Mine (ganz oben auf dieser Landfläche) ein Rathaus errichten und Holz abbauen. Sobald man Platz genug hat, wird hier eine weitere Kaserne gebaut und weitere Tagelöhner roden den Wald und besorgen Gold in der Mine. Sobald man die Upgrades für die Katapulte alle durchgeführt hat, sollte man schnellst möglich mit dem Angriff auf die Menschen beginnen. Auch alle Randalier-Kobolde braucht man im folgenden bei der Mine im Süden, man sollte sich auch für diese schon mal Nachschub besorgen. Auch in der Kaserne im Süden sollte man fleissig Oger, Axtwerfer und Katapulte nachbestellen. Dann bringt man drei Katapulte und einen 9er-Trupp Soldaten nach Westen und beginnt mit der Zerstörung des Postens der Menschen dort. Die Katapulte sollten dabei die Hauptarbeit verrichten, während die Soldaten als Schutz für diese fungieren. Besonders große Menschenansammlungen oder Katapulte kann man auch sehr effektiv mit den Randalier-Kobolden erledigen. Mit dem Zeppelin wird dabei immer vorsichtige Aufklärungsarbeit geleistet. Man schlägt sich auf diese Weise im Süden nach Westen vor, bis man zu der Goldmine dort kommt. Hier stellt man seine Truppen ab und verstärkt sie wieder; man sollte auch den Turm etwas weiter im Norden der Mine zerstören, damit die Truppen sich geschützter bewegen können. Wenn Magier angreifen, sollte man diese unbedingt verfolgen und beseitigen, selbst wenn es etliche Soldaten kostet, da diese sonst immer wieder stören und schwere Verluste herbeiführen. Mit einem nachgezogenen Tagelöhner errichtet man etwas westlich der Mine einen Turm und baut dieses zum Kanonenturm aus, dann ist die Mine recht sicher vor dem Abbau durch die Menschen. Der Tagelöhner kann hier auch schon mal ein Rathaus errichten und Gold beschaffen. Zwischenzeitlich kann man auch Tagelöhner zu den beiden anderen Minen (die weniger weit im Süden der Stadt und die im Westen) schicken, hier sollte man jeweils ein Rathaus bauen, damit die Wege nicht so lange sind. Auch sollte man den Tagelöhnern Wachpersonal mitgeben, um sie vor Übergriffen der Menschen zu schützen, aber auch um den Abbau durch die Bauern der Menschen zu verhindern. Bei der Gelegenheit kann man dann auch das Gebiet nördlich des Flusses ganz von Menschen befreien. Es bietet sich an, nun auch die Hochburg zur Festung auszubauen und einen Tempel der Verdammten zu bauen; man kann sich auch einen Altar der Stürme zulegen, nötig ist dies aber nicht. Nun führt man die Upgrades in der Schmiede und für die Berserker-Trolle durch. Auch im Tempel der Verdammten führt man alle Upgrades durch und legt sich mehrere Todesritter zu, die man mit weiteren Randalier-Kobolden zur Streitmacht im Süden bringt. Dann greift man weiter im Süden an; dabei kann man wie immer vorgehen: Katapulte zerstören die Gebäude, während die Soldaten sie vor Angriffen schützen. Aufgeklärt wird immer rechtzeitig mit dem Zeppelin. Man sollte zuerst immer Balistas und Türme angreifen, die Gebäude sind dann kein Problem mehr. Mit den Randalier-Kobolden kann man effektiv die Balistas zerstören, für Türme sind sie allerdings zu teuer. Auch die Todesritter können mit ihrem Todesmantel-Spruch sehr effektiv einzelne Menschen töten, sollten sich dann aber schnell hinter die eigenen Reihen zurückziehen. Auf diese Weise ist die Zerstörung der Festung der Elfen nur noch eine Frage der Zeit. Wenn auch den letzten Mensch das Zeitliche gesegnet hat und die Stadt dem Erdboden gleichgemacht ist, hat man den Level geschafft.

## **Vierter Akt: Die Wellen der Finsternis**

### **XII. Das Grabmal des Sargerass**

Ziel dieses Levels ist es, die beiden verräterischen Orc-Clans zu besiegen.

Es gibt 4 Goldminen in diesem Level: Zwei befinden sich auf zwei verschiedenen Inseln in nordöstöstli-

cher Richtung und zwei auf der großen Insel im Nordosten, die gleichzeitig der Hauptsitz der Orcs ist. Das Hautproblem in diesem Level sind die heftigen Angriffe der Gegner, die immer wieder mit Fähren landen und die eigene Entwicklung massiv behindern können. Daher sollte man dies von Anfang an verhindern. Ausschließlich die "blauen" Orcs, die auf der Westseite der großen Insel in der Mitte der Karte sitzen, greifen mit Fähren an; man braucht also nur ihren Hafen zu zerstören. Leider ist "nur" ein Problem, man muß nämlich sehr schnell (damit die blauen Orcs keine starke Seemacht aufbauen können) und andererseits recht vorsichtig (damit man nicht alle Schiffe verliert, bevor man seine Bodentruppen bei den Orcs statiniert hat) vorgehen. Direkt zu Beginn schickt man daher beide Zeppeline, die Zerstörer und den Kampfpott am westlichen Rand nach Norden, bis man ein Ölfeld findet. Mit einem der früher angekommenen Zeppeline erkundet man das Gebiet nach Nordosten, wo man ein weiteres Ölfeld sieht. Zu diesem schickt man die Schiffe, denn hier versuchen die Orcs bald Öl abzubauen, was man verhindern sollte. Die Schiffe werden dann auch sofort von einem gegnerischen Zerstörer angegriffen, man sollte also den Kampfpott ebenfalls zur Stelle haben (d.h. langsam zum zweiten Ölfeld fahren). Regelmäßiges Abspeichern sollte in der Anfangsphase Pflicht sein, da man die Schiffe auf keinen Fall zu früh verlieren darf. Mit dem Zeppelin erkundet man weiter die Gegend und erforscht die Standorte weiterer Zerstörer, des feindlichen Kampfpotts und der beiden Riesenkröten (eine befindet sich südlich des gegnerischen Kampfpotts). Sobald die eigenen Schiffe den Großteil der gegnerischen Tanker zerstört haben, fährt man zu der Riesenkröte im Süden, wobei man die anderen Schiffe großräumig umfährt und natürlich einen Zeppelin mitnimmt, damit die eigenen Schiffe ein Ziel haben. Auch hier sollte man vorher abspeichern, die Riesenkröte sollte nicht zum Schuß kommen, da man noch möglichst intakte Schiffe braucht. Es gilt nun den Kampfpott auszuschalten, am besten lockt man ihn mit einem Zerstörer zu den abseits wartenden beiden anderen Schiffen. Sobald dieses Schiff versenkt ist, belädt man die beiden Fähren mit 2 bzw. 3 Randalier-Kobolden und schickt sie in Richtung zum südlichsten Punkt der Orc-Insel. Da man die Riesenkröte bereits versenkt hat, können die Fähren unbehelligt dorthin schippern. Zuerst lädt man die Fähre mit den beiden Randalier-Kobolden am südlichsten Punkt aus. *Sofort* darauf muß man einem der beiden den Befehl geben, den am westlichen Ufer heranreitenden Todesritter in die Luft zu sprengen. Einer von beiden wird mit Sicherheit vom Todesritter getötet. Da man nicht weiß, für welchen sich der Gegner entscheidet, muß einer als Kanonenfutter erhalten. Falls es derjenige ist, dem man den Befehl zum Sprengen gegeben hat, muß man dem zweiten ebenfalls sofort den Befehl geben, den Job seines Vorgängers zu übernehmen. Der Todesritter sollte auf jeden Fall direkt zu Beginn der Offensive ausgeschaltet werden, sonst hat man einen deutlich schwereren Stand. Je nach Stand der Schiffe sollte man nun weitere Zerstörer und die zweite Riesenkröte des Gegners versenken oder aber zum Bohrturm des Feindes zurückkehren, um seine Ölproduktion weiter zu behindern. Letzteres sollte man auf jedenfall tun, bevor man den Kampfpott verloren hat. Mit der zweiten Fähre landet man nun ebenfalls im Süden der Insel und schickt seine Randalierkoboide zu den Türmen: es gilt den Turm östlich der Mine dort und die beiden Türme bei den Hafenanlagen zu sprengen. Anschließend holen die beiden Fähren die 3 Katapulte und 9 Soldaten zur Insel herüber. Man sollte alle Einheiten sofort ins Landesinnere schicken, wo sie zumindest vor feindlichen Schiffen sicher sind. Die Soldaten müssen sofort die gegnerischen Orcs ausschalten, während die Katapulte so schnell wie möglich den Hafen bombardieren. Im Westen der Insel lauern auch noch einige Orcs, hier muß man allerdings auch auf weitere, noch nicht zerstörte Türme achten; man sollte seine eigenen Einheiten den Gegner also nicht zu weit verfolgen lassen. Sobald man den Hafen versenkt hat, ist der Level im Prinzip gewonnen, selbst wenn man inzwischen alle Kriegsschiffe verloren hat. Die Mine, die man nun selbst abbauen kann und die Zerstörung des Hafens der blauen Orcs rechtfertigen diese Verluste aber mehr als sicher. Mit einer Fähre holt man nun die Bauern nach, während die andere zum Startpunkt zurückfährt, dort ist sie einigermaßen sicher. Während die Katapulte ein Gebäude nach dem anderen dem Erdboden gleichmachen, hindern die anderen Truppen die Tagelöhner des Gegner daran, die Mine auszubeuten. Sobald um die Mine herum alles zerstört ist, können die eigenen Tagelöhner mit dem Bau eines Rathauses beginnen und Gold und Holz abbauen. Im Westen der Insel sollte man bis zur Mitte der Insel alles zerstören, aber nicht viel weiter nach oben gehen, da dort eine recht kräftige Truppe wartet. Die am Ufer wartenden feindlichen Schiffe kann man bei der Gelegenheit aus sicherer Entfernung mit den Katapulten direkt mit versenken. Ein anschließender Angriff von Süden her nach Osten ist danach der einfachere Weg. Man braucht sich damit aber nicht zu beeilen: der Gegner verhält sich recht ruhig dafür, daß man seine Hauptinsel einnimmt. Im Osten der Mine gibt es eine zweite; weiter als bis hierher sollte man im Moment noch nicht vorstoßen, da man seine eigenen Truppen erst etwas aufmöbeln sollte. Die Katapulte sollten wie immer während ihres Angriffs durch Truppen geschützt sein, falls doch mal einer der Gegner einen Gegenangriff startet. Außerdem muß man natürlich wie immer vorher durch einen Zeppelin aufklären. Man sollte sich nun auch mindestens weitere 6 Bauern zulegen. Diese besorgen Rohstoffe, bauen eine Schmiede und stellen am Ufer einige Türme auf, die man schnell zu Kanonentürmen ausbaut. Diese sind für angreifende Schiffe, die eventuell auftauchen

können, allerdings landen keine Fähren mit Bodentruppen. Im folgenden stellt man sich dann eine gut ausgebaute Basis zusammen; Gold und Holz sind dafür in ausreichendem Maße vorhanden. Mit einer Schmiede und einer Kaserne beginnt man, dann kann man das Rathaus zur Hochburg ausbauen und sich einen Kobold-Alchemist und einen Oger-Mastpferch zulegen. Auch alle Upgrades für alle Truppenteile sollte man nun durchführen. Dann erweitert man die Hochburg zur Festung und baut einen Tempel der Verdammten, in dem man ebenfalls alle Upgrades durchführt. Einen Altar der Stürme braucht man nicht unbedingt. Dann legt man sich weitere Truppen zu, vor allen Katapulte, und rollt die Insel von der zweiten Mine her nach Osten hin auf. Wie immer klärt man zuvor die Gegend mit dem Zeppelin auf. Mit neuen Randalier-Kobolden zerstört man Katapulte, während die Katapulte sich mit den Türmen beschäftigen. Die eigenen Todesritter belegen abseits stehende Orcs mit dem Todesmantel, größere Ansammlungen von Gegner schalten die eigenen Oger und Berserker-Trolle aus. So kämpft man sich im Osten um die Insel herum, bei Ausfällen versorgt man die Streitmacht immer wieder mit frischen Nachschub. Im Norden der Insel wartet eine größere Streitmacht der Orcs, hier sollte man etwas aufmerksamer angreifen. Hier findet man auch etliche Dämonen, die die Orcs im inneren Felsring bewachen, gegen eine stattliche Anzahl (6 oder mehr) Berserker-Trolle haben diese aber keine Chance. Die restlichen Truppen sollte man allerdings von ihnen fernhalten. Mit den Katapulten kann man alles im Innern des Felsrings erreichen, man braucht sich also nicht den Weg freizusprennen. Danach sollte die Insel dann frei von Gegner sein. In der Zwischenzeit können die Tagelöhner auch eine Hafen und eine Raffinerie errichten. Dann legt man sich einige Tanker zu und sucht sich ein Ölfeld in der Nähe, wo man einen Bohrturm errichtet. Sobald man genug Öl hat, baut man eine Gießerei und legt sich mindestens 5 weitere Tanker zu, damit man nicht so lange auf Ölnachschub warten muß. Anschließend legt man sich vier Kampfpötte zu und führt alle Schiffupgrades durch. Mit den Schiffen und einen Zeppelin erkundet am dann die Gewässer und versenkt alle Schiffe und Riesenkröten, die man findet kann. Auch lassen sich bei allen Insel im Norden die Gebäude von der Seeseite aus vernichten, im Süden kann man einige Oger und Türme bzw. Gebäude beseitigen. Den Rest müssen die Bodentruppen erledigen. Diese haben noch zwei Inseln vor sich, auf denen sich auch jeweils eine Goldmine befindet. Wenn also vorher schon Goldknappheit geherrscht hat (oder spätestens jetzt, um den Level zu beenden), schickt man eine Fähre mit Ogern und Berserker-Trollen zu der westlicheren Insel hinüber, die die dort stationierten Einheiten beseitigen, während die zweite Fähre 6 Tagelöhner mitbingt, die ein Rathaus aufstellen und Gold abbauen. Bei der zweiten Insel im Osten verfährt man genauso, nur ist diese stärker bewacht, man sollte daher erst 2 Fähren mit Ogern und Berserker-Trollen dorthin schicken und zuerst das Katapult zerstören. Sobald alle gegnerischen Orcs getötet und ihre Gebäude dem Erdboden gleichgemacht sind, ist der Level beendet.

### **XIII. Die Belagerung von Dalaran**

Ziel dieses Levels ist es, Dalaran zu zerstören und alle Menschen zu vernichten.

Es gibt 3 Goldminen in diesem Level: eine ganz unten im Südwesten, die andere tief im Südwesten und die dritte auf der Insel der Menschen in der Mitte der Karte. Direkt zu Beginn erkundet man mit allen Grunzer und allen Ogern den Weg am Gebirge entlang nach Süden und beseitigt alle Menschen, die man dort trifft, auch die in der Nähe der Mine ganz unten. Danach holt man alle anderen Einheiten nach und baut östlich der Mine ein Rathaus sowie weiter im Osten ein Sägewerk. Der andere Tagelöhner geht derweil schon einmal Gold beschaffen. Ebenfalls recht schnell sollte man sich 4 Kontrolltürme am nördlichen Ufer zulegen, die man zu Wachtürmen ausbaut. Diese sollte man einigermaßen dicht neben einander stellen, damit möglichst immer 2 dieser Türme auf die in kurzer Zeit erscheinenden Greifenreiter feuern können. Erst dann baut man 5 Farmen für die Nahrungsversorgung (am besten irgendwo im Süden, da stören sie am wenigsten) und legt sich 2 weitere Tagelöhner zu. Auch eine Kaserne braucht man, in der man dann 5 Axtwerfer anheuert und für diese alle Upgrades durchführt. Mit den Axtwerfern kann man nun sehr effektiv die Türme unterstützen, wenn man aus der Luft angegriffen wird. Falls die Greifenreiter immer aus Richtungen angreifen, in denen kein Wachturm steht, sollte man hier noch einen errichten. Sobald die Upgrades durchgeführt sind, baut man das Rathaus zur Hochburg aus und legt sich 3 weitere Tagelöhner zu. Man sollte auch so schnell wie möglich die Berserker-Troll-Upgrades durchführen. Angegriffene Türme muß man natürlich immer sofort reparieren. Anschließend legt man sich eine Schmiede, einen Oger-Mastpferch und einen Kobold-Alchemist zu, baut die Hochburg zur Festung aus und führt alle restlichen Upgrades durch. Mit einem neuen Zeppelin erkundet man die Gegend Richtung Osten bis zum Vorposten der Menschen dort, außerdem legt man sich schon mal etliche Randalier-Kobolde zu (etwa 10). Man kann auch einen Tempel der Verdammten und einen Altar der Stürme bauen, man braucht aber beide nicht wirklich (die Todesritter können bei den Unmengen von Paladinen wegen deren

Exorzißmusspruch sowieso nicht allzu viel ausrichten). Ein Drachenhorst dagegen ist dringend nötig. Man sollte nun schon einmal den Vorposten der Menschen ausschalten, dazu schickt man nacheinander 3 Randalierkobolde auf den ersten Turm, das Katapult und den zweiten Turm. Falls einer der Paladine dort den Angriff überlebt hat, sprengt man ihn mit einem weiteren Randalier-Kobold in die Luft, dann kann man den Todesritter in Erscheinung treten lassen und den Todesmantel über die verbliebenen Menschen aussprechen. Man sollte ihn allerdings durch Grunzer und Oger schützen. Sobald die Menschen beim Vorposten ausgeschaltet sind, kann man einige Tagelöhner zu der Mine ganz im Osten schicken und dort schon mal ein Rathaus aufstellen, damit der Rohstoffnachschub schneller vonstatten geht. Zum Schutz sollte man auch einige Berserker-Trolle abstellen. Im Drachenhorst legt man sich nun mindestens 5 Drachen zu, außerdem braucht man 4 Katapulte, 9 Berserker-Trolle und einige Oger, die man bis auf die schon vorher in der eigenen Stadt stationierten Berserker-Trolle alle zum ehemaligen Vorposten der Menschen bringt. Mit dem alten und einem neuen Zeppelin klärt man nun langsam die Insel nach Norden hin auf. Die Landtruppen stellt man im Süden der Brücke auf, auch die Randalier-Kobolde kann man schon einmal hierher verlegen. Die Vorgehensweise ist im folgenden eigentlich immer gleich, man erkundet vorsichtig mit den beiden Zeppelin die Gegend. Wenn man Kanonentürme sieht, erledigt man diese mit den Drachen. Wachtürme und Balistas dagegen sollte man mit den Randalier-Kobolden sprengen. Diese kleinen Kerle werden aber häufig schon vor Ausübung ihres Auftrags von Paladinen getötet. Wenn diese also zwischen einem Randalier-Kobold und seinem Turm stehen, schickt man einen Oger in seine Nähe und zieht sich sofort wieder zu der bei der Brücke wartenden Hauptstreitmacht zurück. Die Paladine folgen einem willig dorthin und lassen sich dann leicht erledigen. Auf diese Weise kann man alle Paladine einzeln und ohne irgendwelche Verluste erledigen. Beim Vorstoß nach Norden kommt man zu einer Mauer, hinter der 3 Wachtürme stehen. Hier haben es selbst die Kobolde extrem schwer, irgend etwas zu erreichen, da direkt dahinter Magier und Paladine sorgfältig aufpassen. Wenn man aber einen Randalier-Kobold am östlichen Ufer zu Turm ganz rechts laufen läßt, kann man diesen noch recht einfach sprengen. Auf dem gleichen Weg nähert man sich den mittleren Wachturm mit einem Randalier-Kobold: sobald man am östlichen Ufer auf derselben Höhe wie der Turm ist, biegt man nach Westen ab und sprengt ihn. An den dritten Turm kommt man aber nicht heran, hier müssen dann leider doch die Drachen herhalten. Mit 5 Drachen ist der Turm aber schnell zerstört. Danach sollte man die Drachen aber erst wieder zurückziehen und mit den Zeppelin weiter aufklären. Wenn man überlegt vorgeht, kommen die Drachen nie mehr einem Wachturm zu nahe und die Kobolde kommen immer ungehindert an diese heran, um sie zu sprengen. Auch schwimmende und tauchende Einheiten der Menschen in Ufernähe sollten die Drachen schnell versenken können; nur die Zerstörer sind in der Lage sich zu wehren, können in der Regel aber ebenfalls schnell den Fluten übergeben werden. Die eigentliche Zerstörung der Gebäude kann von den Katapulten vorgenommen werden, indem man diese langsam nachzieht, aber immer mobile Truppen zu ihrem Schutz in der Nähe hat. Vorsichtig muß man noch einmal im Westen der Insel sein, da hier der Greifenhorst der Menschen liegt und damit auch einige Greifenreiter. Wenn man aber den Drachen der Weg frei gemacht hat, muß man diese Konfrontation nicht scheuen; eventuell muß man vorher noch einmal die Stückzahl auf 5 auffrischen. Sobald die ganze Insel dem Erdboden gleichgemacht ist, muß man nur noch die Gewässer mit den Drachen abfliegen und alle schwimmenden und tauchenden Einheiten der Menschen versenken, dann hat man den Level beendet. Man kann auch versuchen, von See aus anzugreifen, aber dies dürfte mit deutlich höheren Kosten und Verlusten verbunden sein als der Angriff mit Drachen.

#### **XIV. Der Fall von Lordaeron**

In diesem letzten Level geht es um die völlige Vernichtung der Menschen.

Es gibt 3 Goldminen in diesem Level: je eine bei den beiden eigenen Städten und die dritte oben bei den Menschen. Das Hauptproblem in diesem Level sind die massiven Angriffe der Menschen auf die linke Insel mit Fähren, die jeweils mehrere Soldaten und oft auch zwei Katapulte enthalten. Diese zerstören in der Anfangsphase immer wieder Türme, die man gerade aufgebaut hat, daher sollte man gerade in der Anfangsphase permanent abspeichern, um zu großem Frust vorzubeugen. Direkt zu Beginn baut man in der linken Stadt eine Schmiede und schickt den anderen Tagelöhner Gold besorgen, während man in der rechten Siedlung ein Rathaus und ein Sägewerk baut sowie Gold und Holz herbeischafft. Beim Holzfällen in der rechten Siedlung sollte man sich im Osten der Insel guthalten, da weiter im Westen einige Menschen lauern, die sich aber nicht regen, wenn man sie nicht auf sich aufmerksam macht. Erst später wird diese Insel von Greifenreitern heimgesucht, bis dahin kann man sie aber als reine Rohstoff-Beschaffungs-Insel betrachten. Den ersten Greifenreiter können die Axtwerfer auf dieser Insel nämlich

problemlos selbst abwehren. Anders sieht es auf der linken Insel aus. Bevorzugt im äußersten Norden der Insel landen gut bestückte Fähren, die Paladine und Balistas mitbringen. Diese Fähren landen unglaublich oft, so daß die eigenen Truppen nicht lange vorhalten werden. Man sollte die Soldaten direkt zu Beginn an einer Stelle gruppieren, damit man sie im Falle eines Angriffs schnell auf den Feind hetzen kann; die schon vorhandenen Türme können dabei unterstützend eingreifen. Man sollte nun so schnell wie möglich oberhalb des nördlichsten Wachturms direkt am Strand einen Kontrollturm bauen und ihn in einen Kanonenturm ausbauen. Da dieser als nördlichster Angriffspunkt nun zuerst von den Menschen angegriffen wird, kann man beim Durchgang im Wald schon mal alle Soldaten stationieren und auf den nächsten Angriff warten. Man muß sehr sorgfältig planen, was die Tagelöhner besorgen sollen (Holz oder Gold) und ihnen immer wieder neu Aufträge so zuordnen, daß man die Rohstoffe, die in Bälde gebraucht werden, auch vorrätig sind. Dann baut man in der linken Siedlung eine Kaserne. Den ersten gefallenen Soldaten ersetzt man durch einen Tagelöhner (linke Insel), dann heuert man erst einmal für jeden Gefallenen einen Grunzer an, diese sind am effektiver gegen die Balistas. Katapulte dagegen sind viel zu teuer. Falls der neugebaute Turm zwischenzeitlich zerstört wurde (was sehr wahrscheinlich ist), sollte man sofort wieder einen neuen Kanonenturm an dieser Stelle errichten, und möglichst direkt westlich davon einen zweiten. Immer wenn diese zerstört wurden (und das wird am Anfang nicht nur einmal passieren), muß man erst wieder die eigenen Truppen auf den alten Stand bringen und dann die Türme erneut aufbauen. Falls man keinen Axtwerfer mehr hat, sollte man sich wieder mal 1 oder 2 zulegen. Irgendwann werden die beiden Türme stehen, ohne das sie sofort zerstört werden, dann sollte man direkt darüber, aber am Ufer, einen Wachturm errichten. Dieser wird dann bevorzugtes Ziel landender Menschen sein, so daß die beiden Kanonentürme schon recht sicher sein sollten, vorallem wenn auch noch die Orcs beim Beseitigen der Störenfriede helfen. Beschädigte Türme muß man natürlich immer sofort reparieren. Wenn man einmal soweit ist, hat man das Schlimmste hinter sich. Man sollte nun eine weitere Farm und eine Kaserne auf der rechten Insel bauen. Sobald man rechts von Greifenreiter angegriffen wird, muß man hier sicherlich den Axtwerferbestand auffrischen, da diese die einzige Möglichkeit sind, Greifenreiter schnell vom Himmel zu holen. Mit der Farm kann man sich auch drei weitere Tagelöhner und einen weiteren Soldaten auf der Insel links zulegen. Da die Menschen aber immer noch unvermindert oft und heftig angreifen, sollte man dies nun langsam unterbinden. Dazu stellt man zu den anderen errichteten Türmen am Ufer entlang nach Norden immer mehr Kontrolltürme auf (ohne einen freien Platz zwischen den Türmen) und baut diese abwechselnd zu Wach- und Kanonentürmen aus. Wenn man etwa 8 davon aufgebaut hat, haben die Menschen keine Chance mehr, von Nordern her anzugreifen und man kann alle Soldaten wieder nach Süden verlegen, damit sie die Stadt gegen Greifenreiter aus dieser Richtung schützen können. Man kann bei der linken Insel im Süden auch noch einen weiteren Wachturm aufstellen, zwei weitere auf der Insel im Osten schaden ebenfalls nicht. Dann aber sollte man endlich einige weitere Farmen bauen und auf beiden Insel etliche Tagelöhner und je 9 Axtwerfer anheuern. Auch die Upgrades für die Axtwerfer helfen deutlich gegen die Greifenreiter. Nachdem man eines der Rathäuser zu einer Festung ausgebaut hat, kann man auch Berserker-Trolle ausbilden und auch für diese alle Upgraders durchführen, diejenigen in der Schmiede sind aber nicht nötig. Abgesehen von den Angriffen durch Greifenreiter hat man nun nichts Ernsthaftes mehr zu befürchten, eventuell greifen zwischendurch einmal Schiffe an, die aber eher Kanonenfutter für die Türme und Katapulte sind. Allerdings muß man sich auf der rechten Insel immer noch von den Menschen weiter im Westen fernhalten. Da Gold durch die gigantische Mine auf der linken Insel kein Problem mehr ist, errichtet man noch einen Oger-Maststall und einen Kobold-Alchimist, baut die Hochburg zur Festung aus und legt sich einen Drachenhorst zu. In diesem produziert man ab hier nur noch Drachen (und heuert noch einige Bauern an, falls das Gold nicht schnell genug fließt). Mit einem Zeppelin erkundet man dann den Westen der rechten Insel und beseitigt dort alle Menschen und die Türme mit einem 5er-Pulk Drachen. Dann erkundet man den Norden der Karte mit dem Zeppelin und zerstört auch hier alles. Dabei sollte man zu Wasser immer erst die Zerstörer und auf dem Land die Wachtürme und die Bogenschützen angreifen. Wenn man nie mehr als 5 Drachen auf einmal angreifen läßt und vorher immer aufklärt, ist die große Insel oben kein Problem, auch die dort stationierten Greifenreiter sind schnell erledigt. Immer, wenn man einen Drachen verloren hat, ersetzt man ihn durch einen neuen, Gold genug ist in ausreichendem Maße vorhanden. Die endgültige Vernichtung aller Menschen ist dann reine Formsache. Man kann natürlich auch selbst eine Seemacht aufbauen, hiermit zu gewinnen ist aber deutlich teurer und zeitaufwendiger. Auch braucht man keinen Altar der Stürme und keinen Tempel der Verdammten.