

Mega-Addon gelöst

# WarCraft 3 Frozen Throne

Lordaeron kommt nicht zur Ruhe: Die WarCraft-Welt wird von neuen Bedrohungen heimgesucht. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das Gesindel vertreiben.

## Wächter-Kampagne: 1. Aufstieg der Naga

Die Wächterin Maiev Shadowsong und ihre Nachtelfen verfolgen den Abtrünnigen Illidan – doch der bekommt unerwartet Hilfe vom Wasservolk der Nagas.

**1** In der zerstörten Stadt warten kleinere Gruppen von Mur'guls und Furbolgs, die leicht zu schlagen sind. Wenn sich mehrere Feinde um Sie drängen, setzen Sie Maievs Rundumschlag-Zauber »Dolchfächer« ein. Hinter einigen der Häuser liegen Kisten mit Beute.

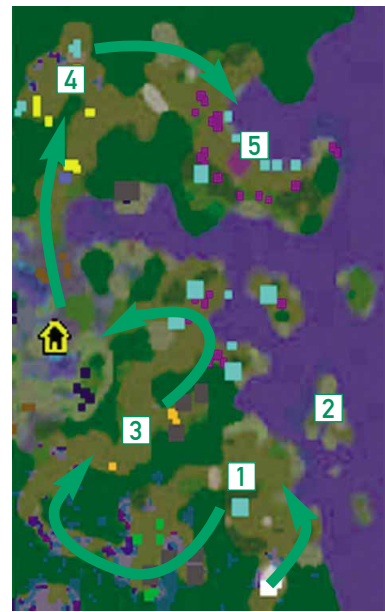
**2** Maiev kann sich mit ihrem »Beflügelt«-Spruch vom Ufer aus auf die nahe Insel teleportieren. Lohn der Mühe: ein Buch der Intelligenz.

**3** Subquest: Wütende Bestie. Das Riesenvieh flieht nach Osten, aber nur, um Verstärkung zu holen. Maievs Zauber »Schattenschlag« ist ideal gegen starke Gegner, weil das Gift kontinuierlich Schaden anrichtet. Zur Not ziehen Sie sich zu-

rück und warten, bis der verseuchte Feind das Zeitliche gesegnet hat. Das Biest hinterlässt ein Buch der Geschicklichkeit. In den Häusern (mit **[Strg]** + **[A]** angreifen) liegen hilfreiche Runen.

**4** Subquest: Suchen und Retten. Befreien Sie Ihre Verbündeten aus dem Naga-Camp im Nordwesten. Vor Kampfbeginn sollten Sie alle Einheiten bei der Heilquelle im Süden stärken. Dann wird im Camp aufgeräumt. Die Kameraden befreien Sie aus den Zellen, indem Sie die Gittertore klein hacken.

**5** Quest: Brennende Schiffe. Mindestens zwei der sechs Kähne müssen den Feindangriff überstehen. Stoßen Sie schnell nach Osten vor, und konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf die Gegner nahe den Booten. Ihre Schützen holen die Flieger vom Himmel; Maiev hilft mit dem »Schattenschlag«-Spruch nach.



## Wächter-Kampagne: 2. Die verheerten Inseln

Auf der Suche nach Illidan errichtet Maiev einen Außenposten und erforscht per Schiff eine unbekannte Inselwelt.

**1** Die bestehende Basis ist bereits gut ausgestattet. Weil die feindlichen Angriffe vom Nordufer und aus dem Westen kommen, sollten Sie hier ein bis zwei zusätzliche Beschützer als Verteidigung aufstellen. Konzentrieren Sie sich ansonsten auf die Forschung.

**2** Subquest: Geister besänftigen. Der alte Orc Drak'Thul bittet darum, einige Untote zu tilgen. Die wandelnden Leichen befinden sich auf der Insel im Osten, die Sie nur per Schiff erreichen. Zwei Fähren liegen am Südstrand Ihrer Basis.

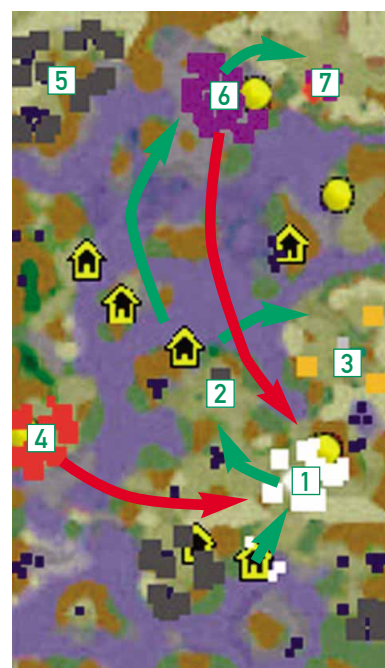
**3** Ein direkter Kampf ist sinnlos – aus den Pits tauchen immer neue Skelettkrieger auf. Ignorieren Sie die Feinde, und zerstören Sie die drei Bauwerke. Danach müssen die übrigen Untoten dran glauben. Zurück bei Drak'Thul gibt's einen Magier-Mantel (Intelligenz +6)

**4** Dieses Shrikeforce-Camp schickt immer mal wieder Angriffswellen gegen Ihr Lager. Ein Invasionstrupp stellt die Bedrohung ab – das Ganze ist optional, viel Beute ist dabei nicht zu holen.

**5** In der Bibliothek bewachen kleine Feindgruppen Runen und diverse Ausrüstungsgegenstände. Lohnt nur für Helden, die Erfahrung sammeln wollen.

**6** Bevor Sie Illidans Lager angreifen, verstärken Sie Ihre Armee um einige Glyphen-Werfer – die Belagerungswaffen schalten Naga-Türme aus sicherer Entfernung aus. Ihre Truppen verlassen die Schiffe, sobald die in flachem Wasser dümpeln. Attackieren Sie das Camp am besten von Südwesten aus.

**7** Wenn die Belagerung große Lücken in die Armee gerissen haben sollte, holen Sie erst Verstärkung, bevor Sie Illidan nach Osten folgen. Acht Mann sollten reichen, um die Wachen zu bekämpfen und die Gruft zu betreten.



## Wächter-Kampagne: 3. Die Gruft von Sargeras

Maiev muss in die fallengespickte Gruft vordringen und Illidan aufhalten, bevor er das Auge von Sargeras findet.

**1** Ein Necrolyte samt Belegschaft haust in der Höhlenecke. Schicken Sie Maiev alleine vor, damit sie die Kettenblitze des Beschwörers auf sich zieht. Belohnung: eine Heil-Rune.

**2** Zwei Gruftwächter versperren den Weg. Achtung: Die Biester können



einen Meteorregen zaubern, bleiben Sie mit Ihrer Gruppe also in Bewegung. Belohnung: ein Mantel der Intelligenz +3.

**3** Hier lauert ein Grubenlord (Level 7). Zermürben Sie den Bösewicht mit Maievs »Schattenschlag«. Belohnung: ein Handbuch der Gesundheit.

**4** Subquest: Barrieren. An drei Stellen am Kartenrand lassen sich Steinbrocken zerstören; dahinter wartet jeweils Verstärkung für Ihre Armee.

**5** Die glühenden Bodenplatten öffnen ein Tor auf der Steintreppe im Südwesten. Dahinter bewachen Guardians mehrere Ausrüstungsgegenstände.

**6** Ihre Truppe muss sich durch ein Rudel Hydras kämpfen. Belohnung: ein Buch der Geschicklichkeit.

**7** Im Norden hat eine Giganten-Meerschchildkröte ihr Lager aufgeschlagen. Das Biest gehen Sie am besten nur mit Fernkämpfern an, Nahkämpfer nehmen bei jedem Angriff Schaden am Stachelpanzer. Belohnung: Heilsalbe.

**8** Maiev teleportiert sich per »Beflügelt«-Zauber zur anderen Flussseite

und tritt auf die markierten Bodenplatten, damit eine Brücke erscheint.

**9** Die Naga-Heldin Vashj macht ihre Aufwartung – und hetzt ihre Krieger auf Sie. Stellen Sie sicher, dass vor dem Kampf alle Truppen geheilt sind (Fähigkeit der Klauendruiden benutzen!).

**10** Ein weiterer Naga-Trupp. Die Seeschlangen sollten für Ihre Armee kein großes Hindernis sein.

**11** Hinter dem Tor wartet Illidan. Zu spät – Maiev muss fliehen, bevor die Höhle über ihr zusammenbricht. Folgen Sie den Pfeilen auf unserer Karte in entgegengesetzter Richtung zum Ausgang. Über größere Gegnergruppen und Hindernisse springen Sie einfach per »Beflügelt«. Damit kürzen Sie außerdem Wege ab, indem Sie über Mauern setzen.

**X** An diesen Stellen finden Sie die zehn Bruchstücke der magischen Schattenkugel, die nur mit dem »Beflügelt«-Zauber zu erreichen sind. Der vollständig rekonstruierte Magieball gewährt Ihrer Heldin Angriff +10, Rüstung +3 sowie eine erhöhte Regenerationsrate.

## Wächter-Kampagne: 4. Zorn des Verräters

Illidan schlägt zurück. Weil Maiev alleine nicht gegen ihn ankommen kann, schickt sie einen Boten aus, um Verstärkung von den Nachtelfen anzufordern.

**1** Ihre Basis wird regelmäßig aus Süden und Osten attackiert. Stellen Sie zusätzliche Beschützer an diese beiden Flanken. Außerdem postieren Sie dort jeweils drei bis vier Schützen, genauso viele Jägerinnen und ein bis zwei Glyphenwerfer. Halten Sie je einen Wisp bereit,

der im Fall eines Angriffs sofort die angeschlagenen Beschützer heilt. Mit diesen Vorkehrungen dürften Ihre Truppen jeden Vorstoß abwehren, ohne dass Sie selbst eingreifen müssen. Stellen Sie nur sicher, dass hinterher alle Einheiten an den Mondbrunnen geheilt werden.

**2** Maiev und ihr Team müssen die Botin zum Hafen im Westen eskortieren. Ein Stückchen im Süden finden Sie einen Teleport-Stab, mit dem Maiev bei

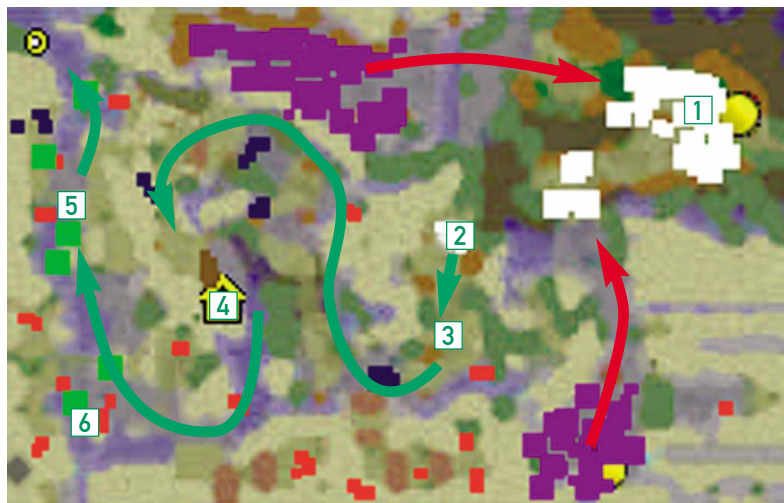
Bedarf zwischen dem Lager und der Armee hin- und herspringen kann.

**3** Subquest: Naga-Ausgräber. Vier Arbeitssklaven der Nagas buddeln im Erdrich herum – die entsprechenden Stellen identifizieren Sie leicht am hämmenden Geräusch. An den Ausgrabungsorten liegt hauptsächlich Gold für den Bau-Etat Ihrer Basis.

**4** Im Hafen verladen Sie alle Bodentruppen auf eines der beiden Schiffe, auf das andere kommen die Glyphenwerfer. Ihre Drachenfalken-Reiter fliegen von nun an als Späher voraus. Gleich südlich des Hafens lauern einige feindliche Flieger; holen Sie sie vom Himmel.

**5** Mehrere Tore versperren den Weg zum Zielpunkt im Norden. Setzen Sie zuerst die Glyphenwerfer ab, um die Wachtürme auszuschalten. Danach räumt Ihre Armee mit den Gegnertruppen auf, Ihre Belagerungswaffen zerschmettern die Tore. Schipern Sie weiter nach Norden bis zum markierten Zielpunkt.

**6** Secret: Trinkstube des Baumeisters. Maiev kann sich mit ihrem »Beflügelt«-Zauberspruch von Norden aus hierher teleportieren, um Runen-Armreife (-33 % Magieschaden) abzugreifen.





## Wächter-Kampagne: 5. Gleichgewicht der Kräfte

Malfurion und Tyrande sind angekommen, um Maiev im Kampf gegen die Nagas zu unterstützen. Beide müssen Maievs Lager erreichen, bevor es fällt.

**1** Die Nachtfelken-Basis steht unter Dauerattacke. Ihr Startkapital reicht zur Ausbildung von einigen Wisps, die als Baum-Doktoren die Beschützer heilen. Von dem Gold, das Malfurions Armee auf dem Weg einsammelt, bilden Sie neue Truppen aus und pflanzen weitere Beschützer. Halten Sie Ihre Verteidiger in der Nähe der Mondbrunnen, damit sie automatisch geheilt werden. Weil Sie dem Ansturm auf Dauer trotzdem nicht Stand halten können, muss sich der Rettungstrupp auf dem Weg zur Basis sputen.

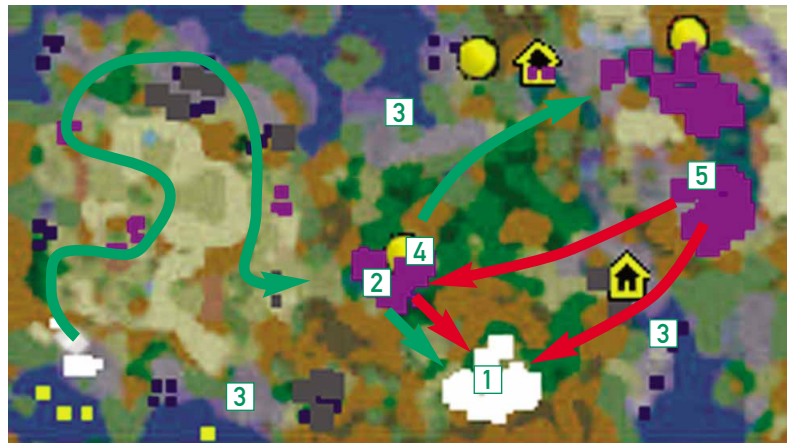
**2** Kämpfen Sie sich mit der Armee zielstrebig entlang des Wegs bis zum kleinen Naga-Lager durch. Bevor Sie angreifen, holen Sie sich im Süden Verstärkung (Punkt 3). Beim Vorstoß in die Feindbasis sollten zuerst die Verteidigungstürme fallen, dann kommen die Gegnersoldaten an die Reihe. Marschieren Sie anschließend in Maievs Basis ein.

**3** An drei Stellen auf der Karte setzen verbündete Transportschiffe Verstärkung am Ufer ab. Besonders wichtig ist die nördliche Landestelle: Hier erhalten Sie zwei Bergriesen, extrem zähe Kämpfer, die sehr effektiv gegen Gebäude sind.

**4** Ihre Baumwespen ziehen ein Stückchen nach Norden zur Goldmine. Dort richten Sie sich auf Angriffe aus Norden und Osten ein (Verteidigungslinien

aufstellen!) und bauen Belagerungswaffen für den bevorstehenden Angriff.

**5** Die letzte Stunde der Nagas im Osten hat geschlagen. Locken Sie die Verteidiger vor die Stadt, um sie dort zu schlagen; dann knacken Ihre Glyphen-Werfer die Türme. Produzieren Sie während der Schlacht beständig Nachschub in der Basis; wegen der kurzen Wege sind die Rekruten in null komma nichts an der Front.



## Wächter-Kampagne: 6. Trümmer der Allianz

Tyrande und Maiev stoßen bei der Suche nach Illidan auf einen Elfen-Konvoi und beschließen, ihn durch das von Untoten besetzte Land zu begleiten.

**1** Einige Regeln für die Scharmützel mit den Untoten: **a)** Aktivieren Sie Tyrandes Feuerpfeile. **b)** Bergriesen sollten immer mit Knüppeln ausgerüstet sein (Baum ausreißen). **c)** Bergriesen ziehen mit ihrem »Spott«-Befehl die Attacken der Untoten auf sich. **d)** Fleischwagen richten großen Schaden an und sollten möglichst schnell zerstört werden. **e)** Untote Nekromanten lassen Skelette auferstehen – schalten Sie die Magier also zügig aus. **f)** Die Karawane erhält unterwegs dreimal Verstärkung (jeweils in den Dörfern). Die Eskorte ist durchaus in der Lage, sich selbst zu verteidigen; Sie müssen also nicht ständig nach dem Rechten sehen.

**2** Das Gebäude der Untoten sollte schnell dem Erdboden gleichgemacht werden, weil es frische Gegner produziert. In der Ecke entdecken Sie den ersten von drei Schätzen. Mit dem Gold verstärken Sie beim Söldnerlager Ihr Team.

**3** Hier befindet sich ein feindliches Camp, zum Glück nur schwach bewacht. Wenn Tyrande ihren mächtigen

»Sternregen«-Zauber einsetzt, zerbröseln Gegner und Gebäude im Zeitraffertempo. Am Waldrand liegt der zweite Goldschatz, im Westen ein weiteres Söldnerlager.

**4** Hier wartet der Held Mullioch. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf ihn. Maievs »Schattenschlag« wirkt Wunder.

**5** An der Kreuzung müssen Sie sich für einen von zwei Wegen entschei-

den. Nur der rechte Weg führt zu dem Untoten-Camp, in dem der dritte Goldschatz liegt. Linker Hand ist's dafür leichter.

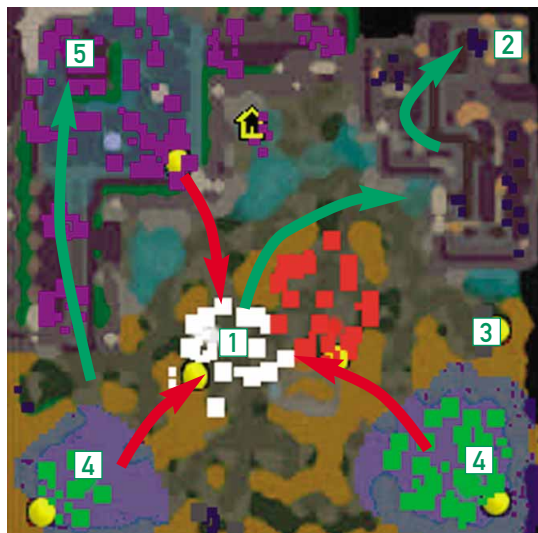
**6** Je nachdem, für welchen Weg Sie sich entschieden haben, treffen Sie auf ein kleines (Norden) oder großes Untoten-Lager (Süden). In beiden Fällen gilt: Locken Sie erst die Verteidiger heraus und zerstören Sie anschließend die Gebäude.



## Wächter-Kampagne: 7. Malfurions Vision

Illidan bereitet einen mächtigen Zauberspruch vor. Malfurion und die verbündeten Elfen müssen vier Beschwörer vernichten, um den Spruch zu stoppen.

- 1 Ihre Basis wird gelegentlich aus Norden und Westen angegriffen. Verstärken Sie hier die Verteidigung. Prio-



rität hat die Ausbildung von Angriffstrupen, vor allem Flieger und Belagerungswaffen – die brauchen Sie später für den Sturm auf das Naga-Lager. Geschwindigkeit ist in dieser Mission wichtiger als langwieriges Basis-Management.

- 2 Ihr Startteam bricht sofort zum Gefängnis auf, um den gefangenen Paladin zu befreien. Er schmort in der Zelle ganz im Nordosten. Die Wächter sollten kein Problem sein. In den übrigen Ecken des Verlieses liegen nette Artefakte, unter anderem zwei Bücher und der Helm des Mutes. Nutzen Sie zwischendurch regelmäßig Malfurions »Tranquility«-Zauber, um die komplette Armee zu heilen.

- 3 Ein Abstecher zur Mine im Osten lohnt sich, um Klauen des Angriffs +9 zu ergattern. Vorher muss allerdings ein Trupp Oger dran glauben.

- 4 Die Untoten-Lager in den Südecken können Sie ignorieren. Stattdessen kämpfen Sie sich über die Prachtstraße im Westen zum nördlichen Naga-Lager vor. Pausieren Sie nach jedem Vorposten, um Ihre Truppen wieder zu heilen.

- 5 Das Naga-Lager wird stark bewacht, vor allem von Fliegern; Schützen und eigene Flugwesen sind hier Pflicht. Gegen die zahlreichen Türme helfen Glyphen-Werfer. Die komplette Zerstörung des Camps können Sie sich schenken; schlagen Sie lediglich eine Bresche zum Beschwörungsplatz im Norden. Sobald dort die vier Wachtürme abgeräumt sind, vernichten Ihre Feendrachen die vier Beschwörer mit magischen Angriffen.



Im Gefängnis wartet ein starker Paladin auf seine Befreiung.

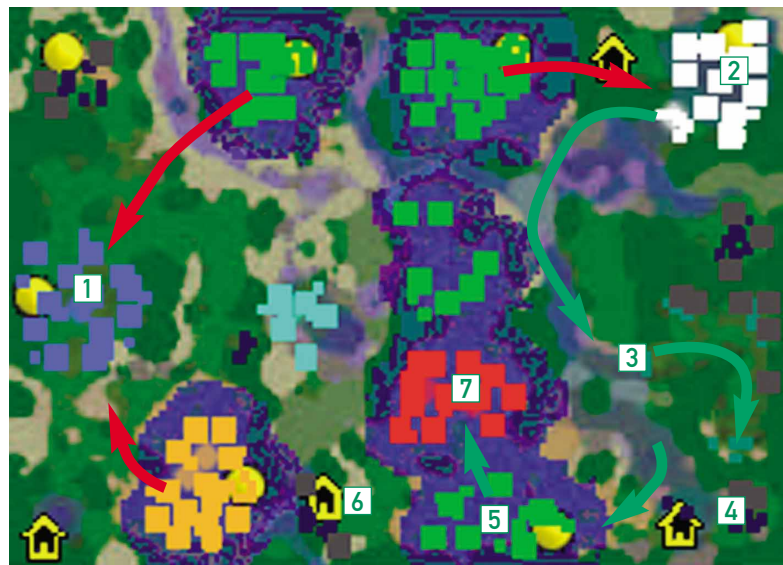
## Wächter-Kampagne: 8. Die Brüder Stormrage

Illidan und Malfurion machen gemeinsame Sache gegen die Untoten. Sie müssen Tyrande retten, die von den wandelnden Leichen umzingelt ist.

- 1 Höchste Priorität hat die Sicherung der beiden Lager. Malfurion muss mit Attacken aus Norden und Süden rechnen; weitere Beschützer, heilende Mondbrunnen und einige Glyphen-Werfer ge-

hören hier als Verstärkung hin. Wagemutige können eine Strafexpedition in das Untoten-Camp im Norden starten.

- 2 Illidan und seine Nagas machen die Hauptarbeit. Konzentrieren Sie sich deshalb hier auf die Produktion von Nachschub. Auch diese Basis braucht einen Verteidigungsring, weil die Untoten gelegentlich von Westen her anrücken.



- 3 Zwei Wege führen zum Ziel: Entweder vernichten Sie das Untoten-Camp im Westen und rücken dann von oben her gegen die rote Siedlung vor. Oder – einfacher – Illidan zieht gegen die Damm-Trolle im Südosten und schlägt alle, damit die Steinbarriere im Fluss zerspringt. Dann ist der Weg nach Süden frei.

- 4 In dem kleinen Sasquatch-Dorf lebt unter anderem ein Ancient Sasquatch (Level 9) – das starke Biest besitzt eine Krone der Könige +5, die alle Grundtalente eines Helden steigert.

- 5 Das kleine Untoten-Lager im Süden muss fallen. Mit der »Halten«-Fähigkeit holen Ihre Myrmidon-Krieger feindliche Flieger auf den Boden, um sie dort zu vernichten. Meeresschildkröten rücken den Türmen und Gebäuden auf den Leib.

- 6 Wer dringend Nachschub braucht, heuert im Söldnercamp Murlocs an.

- 7 Hauptziel ist das rote Lager der Untoten. Verstärken Sie die Armee um Illidan aus der Naga-Basis, bevor Sie einen Vorstoß wagen. Illidan sollte während der Attacke in die Dämonen-Form wechseln. Wenn das letzte Gebäude zu Staub zerfällt, ist Tyrande befreit und die erste Kampagne erfolgreich abgeschlossen.



## Allianz-Kampagne: 1. Falsche Vorstellung

Der Elfen-Held Kael'Thas soll drei Spähposten instand setzen, die von den Untoten zerstört worden sind.

**1** Das erste Observatorium wird automatisch repariert. Nach der Fertigstellung passen Sie gut auf den Bauern auf – ihm darf nichts passieren!

**2** Südwestlich des Startplatzes liegt das erste von vier Geheimverstecken. Dieses hier müssen Sie ausheben, denn in einer der Kisten steckt ein »Win-



Die drei Observatorien müssen von Arbeitern instand gesetzt werden.

ziges Schloss«. Das Mini-Bauwerk brauchen Sie später zum Aufbau einer Basis.

**3** Das zweite Geheimlager erreichen Sie, indem Sie mit Keals »Flammenschlag« die Bäume niederbrennen. Eine Schrumpf-Barracke und ein verkleinerter Altar erweitern Ihre Miniaturen-Sammlung.

**4** Am Seeufer vertreiben Sie die Brigands. Nagas tauchen auf und stellen Ihnen Schiffe zur Verfügung, mit denen Ihre Truppe zum Nordufer übersetzt.

**5** Bei der Goldmine soll eine Basis entstehen. Jetzt kommen die Mini-Versionen der Gebäude zum Einsatz. Außerdem brauchen Sie den Bauern, um einige Farmen zu errichten. Schicken Sie Arbeiter in die Mine und in den Wald, und erweitern Sie die Siedlung um einige Verteidigungsanlagen im Westen.

**6** Sobald die Insel von Gegnern gereinigt ist, reparieren einige Bauern das nahe Observatorium.

**7** Die beiden weiteren Geheimlager in den Westecken sind optional. Das nördliche enthält nur enttäuschende Ausrüstung, im südlichen dagegen schlägt

sich per Wiedergeburt-Rune ein mächtiger Oger-Held auf Ihre Seite – den Sie vorher allerdings erst mal erledigen müssen.

**8** Letztes Ziel ist das dritte Observatorium im Nordwesten, das Sie per Schiff erreichen. Es wird von einem Gnoll-Helden bewacht, nehmen Sie also genügend Truppen mit. Nach dem Kampf reparieren Ihre Bauern das Gebäude.



## Allianz-Kampagne: 2. Ein dunkler Pakt

Kael'Thas wird von den Menschen in einer aussichtslosen Situation zurückgelassen. Die Naga-Heldin Vashj erscheint und verbündet sich mit dem Elfen.

**1** Während Kael auf der Insel festsitzt, fallen die Untoten von Westen aus über die Siedlungen im Norden und Süden her. Die vier Außenposten rund um den See sind unrettbar verloren; verschwenden Sie auf sie keine Zeit mit Rettungsversuchen. Stattdessen stärken Sie in der Zwischenzeit Ihr Hauptlager mit Türmen und Einheiten. Bauen Sie schnell ein Arkanes Sanktum, um Magier für Ihre Armee



Drachenfalken-Reiter hüllen die Verteidigungstürme in magische Wolken.

rekrutieren zu können. Wenn alle Außenposten gefallen sind, taucht Vashj mit einigen Nagas auf und bietet ihre Hilfe an.

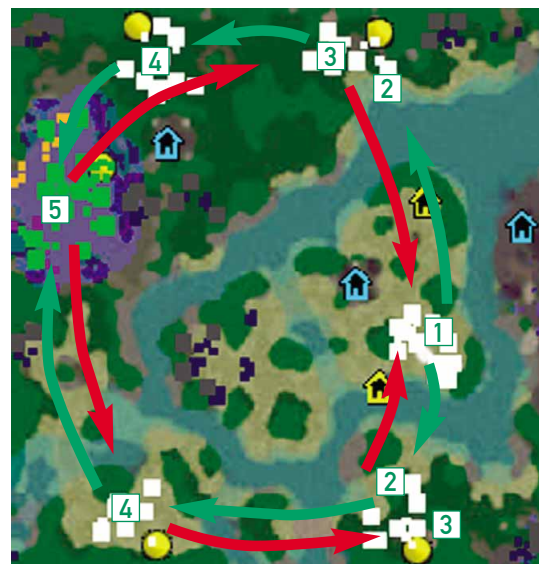
**2** Die Rückeroberung kann über die Nord- oder Südflanke erfolgen; beide Alternativen sind in etwa gleich schwierig. Auf jeden Fall teilen Sie die Arbeit auf: Kael und seine Menschen verteidigen das Lager, Vashj und die Nagas führen den Angriff gegen die Untoten, unterstützt von den Drachenfalken-Reitern. Die legen per »Wolke«-Fähigkeit die Wachtürme lahm, die Nagas klopfen dann in aller Ruhe die Verteidiger zu Klump.

**3** In nahen Kisten liegt ein »winziges Schloss«, die Grundlage für einen eigenen Außenposten, den Sie hier aufbauen. Wichtig sind vor allem eine Verteidigungslinie nach Westen und Gebäude zur Nachschub-Produktion. Lassen Sie sich Zeit, um Ihren Naga-Kämpfern elfische Krieger an die Seite zu stellen; je größer Ihre Armee, desto leichteres Spiel haben Sie beim Vormarsch auf die Besitzungen der Untoten im Westen.

**4** Die Schwierigkeit steigt: Das westliche Lager ist mittelgroß und besser bewacht als das erste Camp. Benutzen Sie wieder massiv die »Wolke«-Fähigkeit der

Drachenfalken-Reiter, um Ihren Nagas Gelegenheit zum schnellen Angriff auf die wehrlosen Türme zu geben.

**5** Bevor Sie in das Hauptlager einrücken, muss die Armee mit weiteren Elfen-Truppen verstärkt werden. Setzen Sie auf Masse: Mit genügend Magiern und Fliegern überrennen Sie die widerlichen Untoten ohne größere Probleme.



### Allianz-Kampagne: 3. Das Verließ von Daralan

Kael wurde von den Menschen gefangen. Gemeinsam mit Vashj bricht er aus dem riesigen Kerker von Daralan aus.

**1** Im Zellentrakt befreien Sie den ersten von vier Leutnants und einige Einheiten für Ihre Armee. Damit die Wachen nicht per Hebel Alarm auslösen, benutzt Kael den »Verbannen«-Spruch.

**2** In diesem Trakt hausen Spinnen. Zerschlagen Sie alle Eier, um nützliche Gegenstände zu finden, unter anderem einen Schutzring.

**3** Subquest: Geister von Daralan. Finden und vernichten Sie vier Geistermagier, um den Ring der Erzmagier zusammenzusetzen. Die Untoten hausen über den Level verteilt in Zellen; um die zu öffnen, müssen Sie zwei Runen gleicher Farbe finden und je eine Einheit darauf stellen.

**4** In einer Zelle befreien Sie den zweiten Leutnant für Ihr Team.

**5** Direkt hinter der Tür können Sie den Hebel ziehen, um die eingesperrten Monster freizulassen. Die ver-

nichten dann zwar die Wachen, greifen anschließend aber Ihr Team an.

**6** Um die Rune im Wasser zu aktivieren, muss Vashj ran – die Naga-Heldin kann als einzige schwimmen.

**7** Der dritte Leutnant wartet auf seine Befreiung. In der Nachbarzelle sitzen zusätzliche Einheiten.

**8** Betreten Sie die Bodenplatten in der Reihenfolge Oben-Unten-Mitte. Das öffnet die Tür zum Geheim-Level.

**9** Die Kerkerwachen lassen einige Golems frei. Setzen Sie Magie ein, um die Biester schnell in die Knie zu zwingen.

**10** Brennen Sie mit Kael's »Flammenschlag« die Pilze nieder; dahinter steckt eine türkise Rune. Das Gegenstück ist vor einem Raum im Norden der Karte. Drin wartet ein Arkaner Golem (Level 11!). Wenn Sie sich mit dem Koloss anlegen wollen, winken drei mächtige Artefakte.

**11** Befreien Sie Leutnant Numero vier, um Ihre Mannschaft zu komplettieren.

**12** Letzte Hürde: Ein heftiges Scharmützel mit dem Gefängniswärter Kazaan und seinen Leuten.



### Allianz-Kampagne: 4. Die Suche nach Illidan

Kael'Thas und Vashj müssen den Käfig, in dem Illidan gefangen ist, in ihr Lager eskortieren. Die abtrünnige Nachtelfe Maiev versucht das Gleiche.

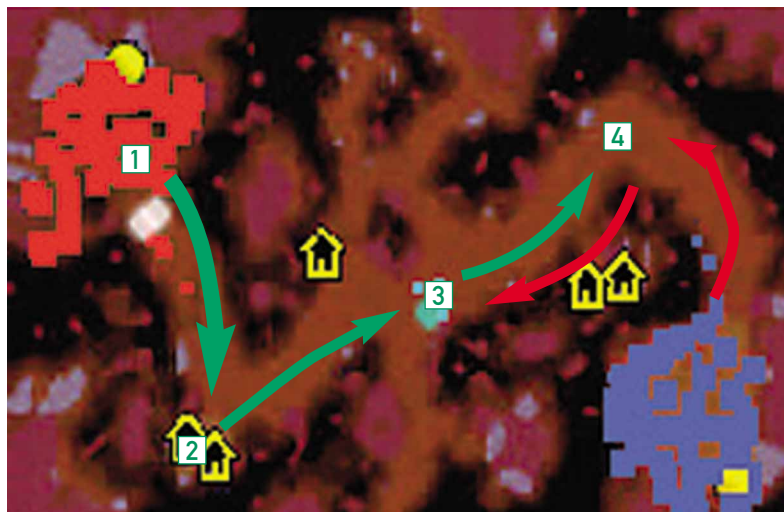
**1** Ihre Basis spuckt in regelmäßigen Abständen Einheiten aus, die automatisch in Richtung Feindlager ziehen. Dabei steuern Sie lediglich die beiden Helden (und eventuell eine Handvoll extra rekrutierter Söldner – siehe Punkt 2) und

greifen unterstützend in die Scharmützel ein. Das Ziel: Illidans Käfig zu erobern und zu beschützen, während er langsam dem Lager entgegenrollt. Konzentrieren Sie sich darauf, Ihre Helden auszurüsten und im Kampf die Zaubersprüche taktisch geschickt einzusetzen. Gleich nach Missionsbeginn starten Sie als Erstes einen Ihrer Anführer mit der Feuerkugel aus dem Arkanen Gewölbe Ihrer Basis aus.

**2** Hier steht ein Söldnerlager, in dem Ihre Helden Verstärkung rekrutieren – die käuflichen Soldaten können in den Kämpfen das Zünglein an der Waage sein. Der Goblin-Laden nebenan bietet nützliche Artefakte für Ihre Helden an. Weil das Gold anfangs knapp ist, sollten Sie jedoch den Söldnern Vorrang geben.

**3** Oberstes Gebot: Keine Alleingänge unternehmen! Bleiben Sie bei Ihrer Armee, und unterstützen Sie die eigenen Reihen mit Magie. Vorsicht mit Angriffszaubern wie Kael's »Flammenschlag« und Vashj's »Tornado« – die arkanen Urkräfte machen keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Besser sind gezielte Angriffe, vor allem gegen die gegnerische Heldin Maiev.

**4** Wenn Sie den rollenden Käfig erobert haben, zuckelt der gemütlich zur eigenen Basis. Kümmern Sie sich nicht weiter um das Wägelchen, es kommt allein zurecht – Ihre Truppen brauchen dagegen Hilfe. Kael und Vashj bleiben an der Front und geben Ihren Einheiten Feuerschutz, bis Illidan in der Basis ankommt. Achten Sie besonders darauf, dass Maiev samt Eskorte nicht durch Ihre Linien bricht – sie nimmt sonst den Käfig wieder in Besitz.





## Allianz-Kampagne: 5. Die Tore zur Hölle

Illidan muss vier Portale schließen, durch die Dämonen in die Welt stürmen.

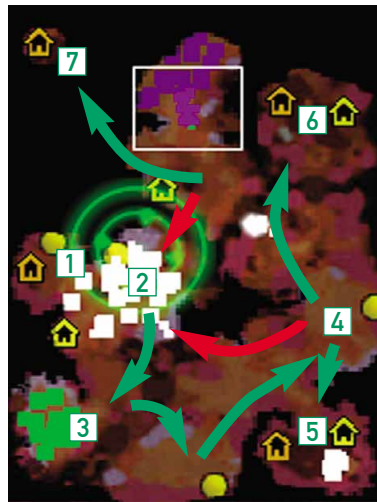
**1** Halten Sie Illidan drei Minuten lang das gegnerische Kropfzeug vom Leib. So geht's: Ihre Helden decken sich im Arkanen Gewölbe mit Elfenbeintürmen ein und stellen sie auf halbem Weg zwischen dem Portal und Illidan auf. Die Türme werden zu magischen Geschützen aufgerüstet. Im Lager werfen Sie unterdessen die Nachschub-Produktion an – neue Einheiten eilen sofort an die Front. Postieren Sie Ihre Start-Armee bei den Türmen, und fangen Sie alle heranstürmenden Dämonen ab. Sobald das Tor geschlossen ist, segnen alle übrigen Dämonen sofort das Zeitliche.

**2** Das Dorf rüstet sich gegen Angriffe. In den Wald gehören mehr Holzfäller, in den Gebäuden muss die Forschung brummen. Verteidigungslinien (Türme, Einheiten) ziehen Sie im Norden und Osten.

**3** Ein Draenei-Dorf im Osten wird von Orcs gepiesackt. Einer Ihrer Helden führt ein Angriffsteam (Flieger und Belagerungswaffen nicht vergessen!) zur Orc-Siedlung im Süden und macht sie dem

Erdboden gleich. Zum Dank unterstützen die Draeneis Ihre Sache mit regelmäßigen Attacken gegen die Gegner-Camps.

**4** Gleich dem ersten, vergleichsweise starken Draenei-Stoßtrupp sollten Sie sich anschließen – die Gelegenheit ist günstig, das Orc-Lager im Osten auf einen Streich auszulöschen. Nehmen Sie genü-



gend Belagerungswaffen (Meeresschildkröten) mit, und konzentrieren Sie das Feuer auf die Türme; die Draenei halten währenddessen die Fußsoldaten der Orcs in Schach. Nach dem Kampf am Eingang ist der Rest der Basis ein Kinderspiel.

**5** Das zweite Portal wartet. Nehmen Sie je drei tragbare Türme pro Held mit, und bauen Sie in Ruhe eine Verteidigungslinie auf. Aus dem Höllenschlund flattern diesmal viele Flieger; kontern Sie mit Fernkämpfern. Angeschlagene Soldaten erholen sich bei der nahen Heilquelle.

**6** Das dritte Portal meistern Sie nach dem gleichen Rezept wie bei den Vorgängern. Weil in der Nähe ein Mana-brunnen fließt, dürfen Ihre Helden besonders ausgiebig zaubern.

**7** Um das letzte Orc-Dorf im Norden können Sie getrost einen Bogen machen. Ihr Ziel ist das vierte Portal im Nordwesten. Errichten Sie wieder eine Verteidigungslinie. In der Kiste neben dem Tor liegen zudem Krallen des Angriffs +12. Nach drei Minuten Dauerschlacht ist die Mission schließlich geschafft.

## Allianz-Kampagne: 6. Herrscher über Fremdland

Illidan will den Dämonen Magtheridon bezwingen. Dazu bahnen sich drei Teams einen Weg durch seine Festung.

**1** Die Hauptarbeit übernimmt Ihre Draenei-Gruppe – die unsichtbaren Leisetreter laufen an den meisten Gegnern einfach vorbei. Mit diesem Team zerstören Sie die Generatoren und sammeln Gold, um Ihre Hauptarmee aufzustocken. Zunächst holen Sie sich im Zellentrakt im Westen Verstärkung, indem Sie die Draenei aus den Käfigen befreien.

**2** Huschen Sie durch das Orc-Lager, und zerschlagen Sie dahinter den ersten Schildgenerator. Zurück zu den Orcs und nach Westen – hier in den Zellen stehen vier Demolierer, extrem nützliche Belagerungswaffen. Ihre Draeneis befreien die Gefangenen. Investieren Sie nun Ihr gesammeltes Gold in Verstärkung für Illidans Elfen-Armee, und nehmen Sie dann das Orc-Lager in die Zange.

**3** Beim Fluss hebt ein Tritt auf die Bodenplatte einen Brückenteil – das Gegenstück müssen die Nagas aktivieren.

**4** Die Draenei durchqueren ein weiteres Orc-Camp. Rechter Hand steht Generator Numero zwei. Dessen Zerstörung macht den Weg frei für den Angriff

auf die Orcs. Warten Sie aber noch – zuerst sind die Nagas an der Reihe.

**5** Nördlich von Startplatz kreuzt eine Orc-Flotte. Ihre Nagas machen Kleinholz aus den Fregatten. Zur Belohnung gibt es eine Magierrobe +6. Mit Nachschub aus dem Naga-Camp legen Sie dann den Mini-Posten der Orcs in Schutt und Asche.

**6** Sobald die Verbindung zum westlichen Teil der Karte hergestellt ist (siehe Punkt 3), greifen Sie mit allen drei Gruppen gemeinsam die kleine Orc-Siedlung im Nordosten an.

**7** Der dritte Generator sichert den Zugang zur Herrin des Schmerzes. Zerstören Sie die Maschine.

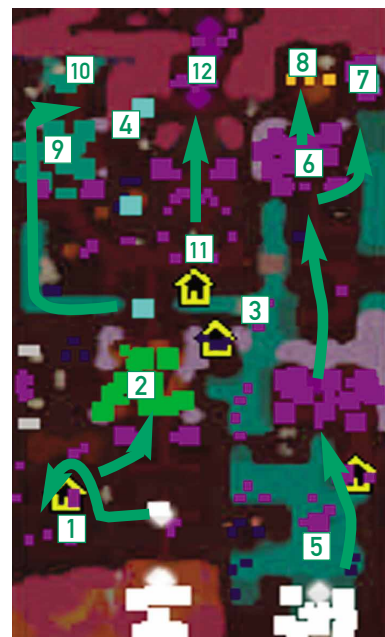
**8** Mit geballter Kraft ist die Herrin des Schmerzes in Windeseile aus dem Weg geräumt. Die Dämonen-Dame hat zwei Verbündete in Käfigen gefangen.

**9** Jetzt muss das letzte Orc-Dorf im Nordwesten dran glauben. Verstärken Sie vorher Ihr Team durch Rekruten aus den beiden Lagern.

**10** Hinter dem Tor haust der Herr des Schmerzes. Der Dämon unsichtbare Einheiten und steht nach dem ersten Ableben noch mal auf – seien Sie auf der Hut! Nach dem Kampf entriegelt die

Druckplatte hinter dem Thron die Schatzkammer in Westen.

**11** Ein letzter Generator steht zwischen Ihnen und dem Endgegner. Die Maschine ist flugs zerstört; dann rücken Sie mit aller Macht gegen Magtheridon vor.



## Geisel-Kampagne: 1. König Arthas

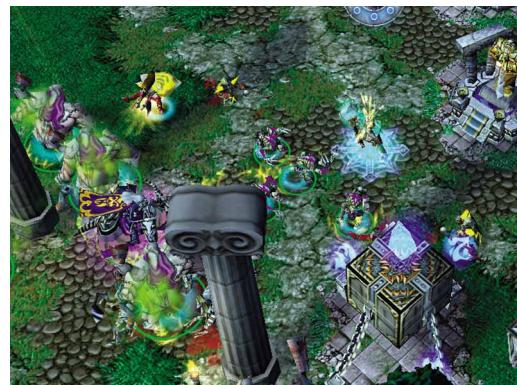
Um die Herrschaft der Untoten in Lordaeron ein für alle mal abzusichern, zerstört Arthas alle neun Menschen-Siedlungen auf der Karte. Dabei dürfen nicht mehr als 20 Menschen über die drei nahen Gebirgspässe entkommen.



**1** Arthas, Kel'Thuzad und Sylvanas Windläufer besetzen je eine Basis an den drei Gebirgspässen. Jede der Helden kann andere Truppentypen ausheben: Arthas befiehlt Abscheulichkeiten, Sylvanas kommandiert Banshees, und Kel'Thuzad rekrutiert Totenbeschwörer. Auf Eroberungszug sollten Sie deshalb mit seinem Team gehen – die Necromanten bringen ein ordentliches Kontingent an Skelettkriegern in die Armee. Mit den anderen beiden Fraktionen sorgen Sie dafür, dass kein Mensch die Gebirgspässe in den Ecken der Karte erreicht.

**D** Die acht kleineren Dörfer sind ein Kinderspiel, wenn Sie regelmäßig Nachschub aus Ihrer Basis nachziehen und aus den Gebeinen gefallener Verteidiger Skelettkrieger entstehen lassen. Arbeiten Sie die Siedlungen in der angezeigten Reihenfolge ab (siehe Karte).

**2** In der Mitte der Karte haben die Paladine Lager aufgeschlagen. Konzentrieren Sie Ihre Attacken auf die Helden, danach räumen Sie die Produktionsgebäude ab. Zum Schluss fallen die drei Altäre.



Arthos muss drei Altäre zerstören, um die Paladine zu vernichten.

**3** Die Heldin Jennalia samt Begleitern im Süden der Karte ist ein optionales Ziel; Sie hinterlässt beim Ableben Schuhe der Beweglichkeit +3.

**4** Der finale Angriff gilt der großen Siedlung im Nordwesten. Verschmelzen Sie dazu Ihre drei Gruppen zu einer großen Armee. Dem geballten Ansturm haben die Menschen wenig entgegenzusetzen. Achten Sie darauf, die Magietürme schnell zu beseitigen.

## Geisel-Kampagne: 2. Flucht aus Lordaeron

Die Dämonen haben Arthas eine Falle gestellt. Da hilft nur Flucht: Der König der Untoten muss aus der Hauptstadt entkommen.

**1** Hinter dem Nordtor erhält Arthas mehrere einheiten als Verstärkung und findet einige brauchbare Gegenstände.

**2** Eine Gruppe Untoter bewacht im Süden einen Schutzring +2.

**3** Hinter der Barrikade wartet ein Schatten, der sich dem Team anschließt. Mit dem unsichtbaren Späher kundschaften Sie die Umgebung aus.

**4** Befreien Sie die beiden Grufbestien aus ihrer Zelle – die Viecher holen

mit ihren Netzen die Flieger vom Himmel, die im Nordteil der Karte lauern.

**5** Im Dorf warten schon zwei Ghule darauf, Ihr Team zu verstärken.

**6** Subquest: Fleischwagen-Überraschung. In der Waffenkammer müssen lediglich einige Wachen dran glauben, dann wächst Ihr Team um eine Abscheulichkeit und mehrere Fleischwagen.

**7** Eine Druckplatte auf dem Boden öffnet den Weg nach Norden.

**8** Aktivieren Sie die Rune des Revenants, um kurzzeitig einen mächtigen Verbündeten zu beschwören.

**9** Wenn Sie die Käfige zerschlagen, erhalten Sie zwei Ghule für Ihre Armee.

**10** Hier wartet je ein Dämon samt Gefolgschaft. Mit Ihrem gewachsenen Heer sollte die Höllenbrut kein Problem sein, vor allem wenn Sie Ihre Totenbeschwörer einsetzen, um aus den nahen Knochenhaufen Skelettkrieger zu erschaffen.

**11** Rund um eine Kaserne stehen einige Wachen. Zerstören Sie erst das Gebäude, dann die Gegner.

**12** Der letzte Kampf vor dem Ausgang. Ihre Skelettkrieger umzingeln die Bestien, Held Arthas bleibt im Hintergrund und heilt angeschlagene Einheiten.



Ein mächtiger Endgegner versperrt den Weg aus der Stadt.





## Geisel-Kampagne: 3. Die dunkle Lady

Die Ex-Elfe Sylvanas Windläufer steht nicht mehr unter Arthas' Bann. Aus Rache für Ihre Verwandlung startet sie einen Feldzug gegen die Dämonenlords.

**1** Die Feinde greifen nach kurzer Zeit von Nordosten aus an. Verstärken Sie zunächst Ihre Basis mit den neuen Nerubischen Ziggurats und einer Gruppe Verteidiger. Obsidian-Statuen, ebenfalls frisch im Sortiment, eignen sich hervorragend als automatische Heiler – stellen Sie nur sicher, dass die verletzlichen Einheiten immer in der letzten Reihe und fern vom Kampfgetümmel bleiben.

**2** Subquest: Oger-Kriegsherr. Sylvanas geht mit einer mittelgroßen Armee auf Erkundungstour nach Westen. Beim Kampf gegen einige Oger kommt der Dame eine Idee: Man müsste den Häuptling einfangen. Der Weg ins Oger-Lager führt nach Norden.

**3** Vorsicht: Erschlagen Sie den Ober-Oger nicht, sondern bekehren Sie ihn schnell mit der »Besessenheit«-Fähigkeit der Banshees oder mit Sylvanas »Bezauberung«. Die Oger wechseln auf Ihre Seite.

**4** Das Spielchen wiederholt sich im Banditenlager in der Kartenmitte. Diesmal verdrehen Sie dem Anführer Blackthorn magisch den Kopf; daraufhin kommandieren Sie eine kleine Armee schlagkräftiger Banditen.

**5** Mit den neuen Verbündeten und eigenen Einheiten wagen Sie den Sturm auf Varimathras Basis. Zum Glück hat der Dämon seine Gebäude eher lose verstreut, sodass Sie bequem ein Ziel nach dem anderen ausschalten können.



## Geisel-Kampagne: 4. Die Rückkehr nach Northrend

Arthas ist in Northrend angekommen. Doch dort haben sich schon Illidan und die Blutelfen breitgemacht. Mitsamt seinem Spinnenfreund Anub'Arak kämpft sich Arthas ins verschneite Gebirge vor.

**1** Die Goblinwerft spuckt auf Wunsch (und gegen Bezahlung) weitere Freigatten und Schlachtschiffe für Ihre Flotte aus. Im Verband segeln die Boote nach Norden; dort räumen die Kampfkreuzer aus sicherer Entfernung die elfischen Verteidigungsanlagen an der Küste ab.

**2** Sobald das Ufer sicher ist, setzen Ihre Einheiten per Transportschiff über und zerstören die Elfen-Basis. Nach der Zwischensequenz bauen Sie in Ruhe eine funktionierende Siedlung auf. Wichtig sind Verteidigungsposten und mehrere Wachen im Westen. In der Zwischenzeit kann Arthas die Kisten rund um die Basis plündern, um unter anderem ein Buch der Intelligenz +2 zu finden.

**3** Die optionale Suche nach dem Drachen Sapphiroth hat's in sich. Arthas sollte sich nur mit massivem Begleitschutz ins Gebirge wagen. Wichtig sind vor allem Gruftbestien, um die Lindwürmer mit Netzen einzufangen. Pausieren Sie nach jedem größeren

Kampf, und heilen Sie Ihre Soldaten mit Arthas' Zaubern. Wenn Sie Sapphiroth besiegen, winken nicht nur haufenweise Schätze – Arthas lässt den Mega-Draachen zudem als untoten Verbündeten wieder auferstehen.

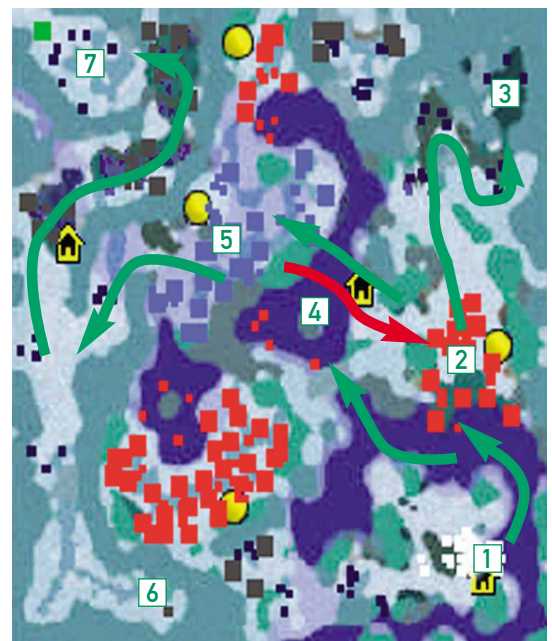
**4** Bevor Sie das Naga-Lager in Westen angehen, müssen Ihre Schiffe die Gewässer für die unbewaffneten Frachter sichern. Verstärken Sie die Flotte bei der Werft auf mindestens ein halbes Dutzend Boote. Mit dieser Seemacht versenken Sie alle Gegnerpötte im Umkreis.

**5** Jetzt setzt das Eroberungsteam in Transportern über und nimmt die Naga-Basis auseinander. Weil Ihre Kampf- flotte auch im flachen Wasser fahren kann, taugt sie bestens als Unterstützung. Vor allem die Schlachtschiffe eignen sich als schnelle Turmkiller.

**6** Ganz im Süden der Karte versteckt sich der König der Pinguine. Als Belohnung für seine Entdeckung gibt's einen exzellenten Schutzring +4.

**7** Der Weg in die Berge ist schwer bewacht. Ihre Armee muss groß und bei guter Gesundheit sein, bevor sie loszieht. Die kleinen Arachniden, die aus dem Hinterhalt auftauchen, sind nur ein schwa-

cher Vorgeschmack. Nehmen Sie bei den Neruben-Posten zuerst die Gebäude aufs Korn, weil die ständig Nachschub ausspucken. Nach den Schlachten pöppelt Arthas seine Truppen mit Heilzaubern auf. So erreichen Sie schließlich den Pass im Norden.



## Geisel-Kampagne: 5. Der Fall des Schreckenslords

Sylvanas Rachefeldzug richtet sich gegen den zweiten Dämonenlord, Detheroc. Der hat sich eine Schutztruppe aus Menschen zugelegt. Sylvanas schleicht nachts ins Lager.



**1** Die Untoten haben sieben Minuten Zeit, um so viel Schaden wie möglich anzurichten. Werfen Sie als Erstes die Nachschub-Produktion in Ihrer Basis an, und setzen Sie die Zielpunkte direkt in die Feindsiedlung – so stößt die Verstärkung automatisch zu Ihnen. Extrem nützlich: Sylvanas und ihre Banshees können Feindeinheiten übernehmen. Machen Sie aggressiv Gebrauch von diesen Fähigkeiten, um schnell mehr Schlagkraft zu gewinnen.

**2** Hauptziele sind die beiden Schlösser im Süden und Westen samt allen Bauern. Danach vernichten Sie so viele Produktionsgebäude wie möglich, damit die Menschen keine neuen Soldaten ausheben können. Türme sind eher unwichtige Ziele; die räumen Sie mit Ihren Fleischwagen später problemlos weg. Konzentrieren Sie die Kampfkraft Ihrer Armee erst auf die Verteidiger (vor allem auf den Paladin Garrithos im Süden), dann auf die Bauwerke.

**3** Sobald die Zeit abgelaufen ist, benutzt Varimathras seine Teleportations-Rolle, um die Armee in die Basis zu schicken. Denn Detheroc schlägt binnen



Sylvanas **bezaubert** Feinde, die dann auf ihrer Seite weiterkämpfen.

kürzester Zeit zurück: Verteidigen Sie die Siedlung gegen den Angriff aus Südosten. Hier gehören weitere Ziggurat-Türme hin, außerdem eine Verteidigungs-Streitmacht. Kümmern Sie sich um den Basisbau und die Forschung.

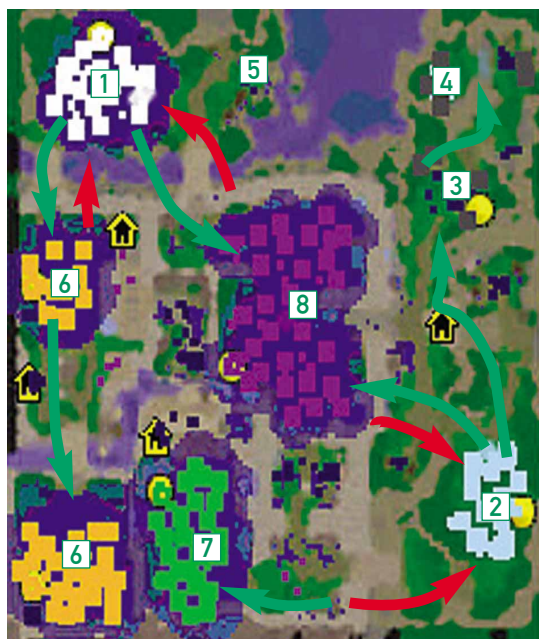
**4** Mit verstärkter Armee zerstören Sie den Rest der Menschen-Lager.

**5** Detherocs Basis besteht aus zwei Siedlungen. Das nördliche legen Sie wie immer in Schutt und Asche. Im südlichen Camp stationiert Detheroc vor allem Flieger. Kontern Sie mit Flugeinheiten, Grufbestien und Fernkämpfern.

## Geisel-Kampagne: 6. Eine neue Macht in Lordaeron

Sylvanas steht dem letzten Dämonenlord gegenüber. Gemeinsam mit den Menschen unter Führung von Garrithos nimmt sie die riesige Siedlung in die Zange.

**1** Legen Sie einen Verteidigungsgürtel um das Lager der Untoten. Die



Angriffe der Gegner kommen aus Süden und Südosten. Sylvanas konzentriert sich in ihrer Basis zunächst auf das Ausheben einer Armee und auf Forschung.

**2** Garrithos' Lager braucht Türme im Süden und Norden. Das Problem: Der Gegner greift über kurz oder lang mit Fliegern an, die Menschen haben dem aber nichts entgegenzusetzen. Deshalb muss Garrithos schleunigst nach Norden marschieren, um die Zwerge zu befreien.

**3** Einige Kobolde haben Gefangene gemacht. In den Käfigen sitzen zwei Zwergschützen, die Ihr Team verstärken.

**4** Hinter der Steinbarriere ist eine Zwergen-Gruppe gefangen. Nach der Befreiung haben die Menschen nicht nur ein exzellentes Schützen-Team – sie können in ihrer Siedlung nun auch den Workshop bauen. Kehren Sie mit Garrithos und seinen neuen Freunden zurück in die Basis, und igeln Sie sich ein, während Sylvanas auf Tour geht.

**5** Wenn Sie sich stark genug fühlen, können Sie den mächtigen roten Drachen (Level 10) gleich westlich der Basis angehen. Nach dem Kampf wird Sylvanas auf jeden Fall kräftiger sein, dank einem Gürtel der Riesenstärke +6.

**6** Zwar können Sie die Mission auch gewinnen, ohne die Orcs im Süden zu vertreiben. Um aber beim finalen Angriff den Rücken frei zu haben, sollte Sylvanas hier für Ruhe sorgen. Stellen Sie ein Eroberungsteam zusammen, und plätten Sie erst das nördliche, dann das südliche Camp. In den zerstörbaren Lagerhäusern in der Südecke und im Osten wartet hufenweise nützliche Ausrüstung, unter anderem eine Todesmaske.

**7** Ähnliches gilt für das Orc-Lager neben der Menschen-Basis – wer auf Nummer Sicher gehen will, legt hier vor dem Finale alles in Schutt und Asche.

**8** Um Balnazzar anzugehen, müssen Sie auf beiden Seiten massiv aufrüsten. Die Menschen kommandieren mächtige Belagerungswaffen, sollten sich aber vor Fliegern in Acht nehmen. Die Untoten setzen auf Masse: Totenbeschwörer verwandeln Feindleichen in eigene Krieger. Am besten ziehen Sie Belnazzars Verteidigungstruppen durch einen Angriff an der Nordfront an; währenddessen können die Menschen im Südosten einfallen und erheblichen Schaden anrichten. Wiederholen Sie diese Taktik, bis Belnazzar gefallen ist.



## Geisel-Kampagne: 7-1. In die Schattengespinst-Höhlen

Um zum Frost-Thron zu gelangen, nimmt Arthas eine Abkürzung durch die Höhlen der Zwerge. Der untote Fürst und sein Begleiter Anub'Arak müssen mit einer kleinen Truppe gegen die Verteidiger bestehen.

**1** Gleich am Eingang zum Labyrinth erledigen Sie mit Ihrem Trupp die ersten Zwerge. Hinter den Felsbrocken direkt neben dem Tor ist ein Hebel versteckt, der die versenkte Bodenplatte zum nächsten Raum wieder anhebt.

**2** Die Zwerge sprengen die Verbindungsbrücke zur Haupthöhle. Sie müssen eine Alternativroute auskundschaften. Gleich im Süden des Raumes befinden sich Pulverfässer, deren Detonation einen neuen Weg öffnet. Achten Sie darauf, alle Felsbrocken und Kisten zu zerstören, da sich dort oft Gold oder Gegenstände befinden. Erbeutete Münzen erleichtern Kapitel 8 der Geisel-Kampagne, da sie zum Startguthaben addiert werden.

**3** Hinter dem neuen Pfad warten grimmige Neruben. Dabei stellen Sie am besten die Fernkämpfer hinter die Helden, da diese erheblich mehr Treffer

einstecken können. Außerdem sollten Sie konsequent Anub'Araks Beschwörungsfertigkeit einsetzen, um zusätzliche Frontkämpfer zu erhalten. Ein Hebel unter den Felshaufen im Norden gibt den Zugang zum nächsten Abschnitt frei.

**4** Verwenden Sie die Fleischwagen Ihrer Truppe, um Explosiv-Fässer aus der Distanz zu zünden. Außerdem feuern die Belagerungswaffen über manche Wände in den Höhlen hinweg und besiegen so Feinde ohne Gegenwehr. Ein weiterer Schalter öffnet die nächste Tür.

**5** Die magische Kiste im Norden enthält eine mächtige Frostkugel. Die bekommen Sie aber nur, wenn alle Schalter im Raum aktiviert sind. Vorsicht: Sobald der letzte Hebel umgelegt ist, brechen hochstufige Kreaturen aus den Wänden hervor. Halten Sie deshalb Ihre Mannschaft dicht zusammen.

**6** Diese zwergische Straßensperre räuchern Sie verlustfrei aus, indem Sie mit einem Fleischwagen vom Lagerhaus aus die Pulverfässer sprengen. Über die westliche Wand hinweg nehmen Sie

bereits einen Teil der Leibwache des Zwergenchefs unter Beschuss.

**7** Durch die Gänge bis hin zum Heilungsbrunnen am Wasserfall muss sich Arthas noch durch einige Gegner schlagen, die sich leicht von Fernkämpfern anlocken lassen. Die flüchten dann in den Schutz der Helden und feuern von sicherer Position aus weiter.

**8** Die Halle des Königs liegt nun offen vor Ihnen. Baelgun ist als Stufe-10-Bergkönig ein ernst zu nehmender Gegner. Durch Anub'Araks »Aufspießen«-Fertigkeit und den »Heuschreckenschwarm« zwingen Sie ihn in die Knie.



## Geisel-Kampagne: 7-2. Die Vergessenen

In dieser Mission treffen Sie auf Dämonen – die Gesichtslosen. Außerdem lauert die Königin der Neruben auf den abtrünnigen Anub'Arak. Damit Sie diese Mission sicher bestehen, sollten Sie auf dem Weg alle gefangenen Grufbestien befreien und für Ihre Armee rekrutieren.

**1** Direkt am Start stehen Sie einer Reihe von Wachtürmen gegenüber, die sich nur durch Schalter deaktivieren lassen. Die finden Sie jeweils an den markierten Punkten auf der Karte. Lediglich der nördliche Hebel ist von ein paar Kreaturen bewacht. Danach ist der Weg in den nächsten Abschnitt frei.

**2** Nach einem Scharmützel mit einer kleineren Neruben-Vorhut befreien Sie die erste Grufbestie, die sich Ihrem Team bereitwillig anschließt.

**3** An dieser Stelle senkt sich der Boden ins Wasser, und Ihr Trupp muss sich gegen eine Gruppe von Krebsen wehren. Direkt im nächsten Raum können Sie einen Gürtel der Riesenstärke bekommen, wenn Sie alle Hebel aktivieren. Allerdings wacht eine starke Mannschaft über das Artefakt; deshalb sollten Sie es lieber links liegen lassen. Alternativ nehmen Sie im nächsten

Raum mehrere Grufbestien in Ihren Trupp auf, kehren zurück und legen sich mit den Artefakt-Wächtern an.

**4** Das Nest der Neruben-Königin birgt den ersten heftigen Kampf in diesem Level. In den Nachbarräumen wachsen stetig neue Brütlinge nach. Um diese Verstärkung zu unterbinden, versiegeln Sie per Schalter die vier Zugänge zum Nest. Teilen Sie Ihre Gruppe am besten so in einzelne Teams auf, dass die Hebel möglichst schnell getroffen werden. Danach ist die Königin in kürzester Zeit erledigt. Die Eier im eigentlichen Nest produzieren übrigens keine neuen Brutwogen.

**5** Im Thronsaal besiegen Sie noch die letzten Neruben. Schalten Sie dabei zuerst die magiebegabten Feinde aus, die ansonsten Gefallene sofort als Skelette wiedererwecken.

**6** Das erste Zusammentreffen mit den Gesichtslosen entscheiden Sie dank Anub'Araks Beschwörungsfertigkeit für sich. Sind alle Tentakel und Dämonen vernichtet, erhalten Sie wieder Unterstützung von einigen Grufbestien.

**7** Im letzten Raum dieses Stockwerks treffen Sie auf den Vergessenen – einen riesigen Dämon, der mit Fangarmen

aus dem Boden angreift. Halten Sie sich nicht mit den Tentakeln auf, sondern konzentrieren Sie alle Kraft auf den Obermotz. Besonders effektiv sind der »Heuschreckenschwarm« von Anub'Arak und der »Todesmantel« von Arthas. Nach dem Kampf erreicht Arthas' Trupp den dritten Teil des Höhlensystems.



## Geisel-Kampagne: 7-3. Aufstieg zum Oberen Königreich

Zu Beginn dieser Mission wird Arthas durch ein Erdbeben von seinem Gefolge getrennt. Alleine muss er einen Weg zurück zur Truppe suchen. Dazu kommt als Hauptschwierigkeit ein knapp bemessenes Zeitlimit von zehn Minuten.

**1** Warten Sie bei den Flammen den richtigen Zeitpunkt für die Durchquerung ab, um wenig Schaden zu nehmen. Unter dem Geröll auf der anderen Seite finden Sie einen Heiltrank, der erlittene Wunden wieder schließt.

**2** In diesem Raum muss Arthas ein klassisches Bodenplatten-Rätsel lösen. Mit dem richtigen Timing kommen Sie gefahrlos von einer Kachel zu nächsten. Der letzte Stein deaktiviert die Flammen. Danach sollten Sie die nördliche Tür öffnen und dort eine Kreatur besiegen; dadurch erhalten Sie Klauen des Angriffs +15.

**3** Schlagen Sie sich mit Arthas so schnell wie möglich in die Mitte der großen Halle vor, um dort den Magier zu besiegen und die Brücke auszufahren.

**4** Um an die Truhe an dieser Stelle zu gelangen, ist ein kleines Rätsel zu lösen: Legen Sie einen Gegenstand aus dem Inventar auf eine der beiden Bodenplatten und stellen Arthas auf die andere. Dadurch senkt sich die Plattform, und das Artefakt gehört Ihnen.

**5** An diesem Punkt auf der Karte sollten Sie noch etwa sechs Minuten auf dem Zähler haben und das Spiel abspeichern. Denn das nun folgende Plattform-Rätsel ist Glückssache. Nehmen Sie am besten den obersten Weg. Wenn Sie zu lange aufgehalten werden, einfach neu laden. Auf der anderen Seite trifft Arthas sein Gefolge wieder und sollte noch mindestens über fünf Minuten auf dem Zeitkonto verfügen.

**6** Für den Endkampf am Ausgang der Höhle müssen alle Einheiten volle Energie haben. Rücken Sie schrittweise gegen die Dämonen vor: immer erst einen anlocken und ausschalten. Verlassen Sie sich abermals auf Anub'-Araks Fertigkeiten »Aufspießen« und »Heuschreckenschwarm«.



## Geisel-Kampagne: 8. Symphonie aus Eis und Feuer

In der letzten Schlacht muss Prinz Arthas vier Obelisken übernehmen, um zum Frost-Thron zu gelangen. Im Süden befindet sich die Basis der Nagas von Lady Vashj, im Nordwesten ein Lager der Blutelfen. Der Nordosten ist von Illidans Truppen besetzt, der unterwegs ist, um ebenfalls die Obelisken zu erobern.

**1** Überrennen Sie mit allen Einheiten den kleinen Naga-Außenposten, und errichten Sie hier eine eigene Basis.

Mittlerweile erobert Illidan den nördlichen Obelisken und zieht nach Osten weiter.

**2** An dieser Stelle bauen Sie eine Zweitbasis auf. Falls Arthas in den Höhlen alle Goldmünzen gefunden hat (siehe Mission 7-1), sollten Sie sogar noch genug Geld für erste Einheiten haben. Vor allem im Norden brauchen Sie eine starke Basisverteidigung gegen die Blutelfen. Errichten Sie schnell einen Laden, um an Stadtportal-Rollen für Arthas zu kommen. So können Sie ideal auf Überraschungsangriffe hinter der Front reagieren.

**3** Die Naga-Basis erledigen Sie mit Ihrer Rumpfmannschaft und den beiden Helden. Dabei sollten Sie mit Fleischwagen die lästigen Türme zerstören und direkt danach sämtliche Orte zur Truppenproduktion vernichten. Damit ist Ihre südliche Front gesichert.

**4** Sobald Verluste aus der Schlacht gegen die Nagas ausgeglichen sind, stärken Sie die Verteidigungen im Norden und erobern den ersten Obelisken. Illidan sollte mittlerweile auch das östliche Monumente eingenommen haben.

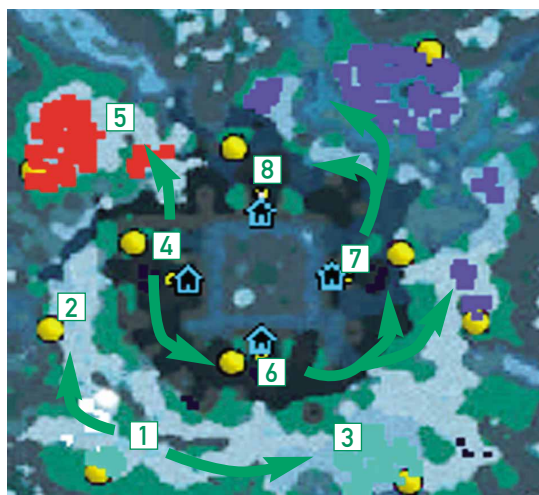
**5** Je nach Verlauf der Mission und den Fortschritten Ihrer Gegner greifen Sie jetzt die Blutelfen-Basis an. Zum Er-

reichen der Missionsziele können Sie aber die Langohren auch völlig ignorieren. Bei einer Attacke auf die Basis sollten Sie auf jeden Fall genug Flugabwehr dabei haben.

**6** Am südlichen Zipfel treffen Illidan und Arthas das erste Mal aufeinander. Für diesen Kampf braucht Ihr Recke eine starke Armee im Rücken. Am geschicktesten erledigen Sie Illidan, indem Sie ihn erst die Kontroll-Plattform betreten lassen – dann ist er 30 Sekunden wehrlos. Schalten Sie gezielt sein Gefolge aus, danach den feindlichen Helden selbst.

**7** Die Außenposten, die Illidans Truppen an den Obelisken errichten, sind mit ausreichend Belagerungsgerät und einer starken Bodentruppe schnell vernichtet. Passen Sie Ihrerseits auf, wann Arthas die Kontroll-Plattform betritt, um einem Hinterhalt vorzubeugen.

**8** Der letzte Obelisk gehört fast schon zur Hauptbasis Ihrer Feinde. Hier kommt es nur darauf an, dass Arthas die 30 Sekunden zum Erobern des Monuments überlebt. Alle anderen Verluste sind belanglos, da Sie mit dem letzten Obelisken auch den Sieg erringen. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben den Frost-Thron erobert!



CS PH