

Isengard Guide [Bfme2]

by VooDoo|Sc0rpion aka Sc4leT^oWnS´ [Patch 1.06]



Inhaltsverzeichnis:

1. Isengards Einheiten
2. Helden
3. Gebäude
4. Festung
5. Spells
6. Early,middle & late Game
7. Taktiken
8. Stärken und Schwächen

EXTRA

9. Was ist Isengard ?!



1. Isengard Einheiten:

Baumeister

Kosten: 500
Kommandeurspunkte: 0
Gesundheit: 500
Produktionsort: Festung
Produktionszeit: Kurz
Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: -
Rüstung: Sehr niedrig
Einsatz: Ist für den Bau der Gebäude verantwortlich
Schwach gegen: alle Einheiten
Spezielles: Löschen (eine brennende Stelle mit Wasser löschen)

Tipp:

- Auch wenn du z.B. keine 350 Gold für eine Uruk- Grube hast, schicke trotzdem dein Baumeister dort hin, wo du das Gebäude bauen möchtest. Denn das spart viel Zeit, die du meistens am Anfang des Spiels brauchst.
- Wenn du gerade deine Baumeister nicht benötigst, dann lass die Baumeister in deiner Festung oder Versteck sie in den Bäumen auf der Map

Ork- Arbeiter



Kosten: 20
Kommandeurspunkte: 1
Gesundheit: 60
Produktionsort: Sägewerk
Produktionszeit: sehr Kurz
Geschwindigkeit: Mittel
Stärken: Ents & Bäume
Rüstung: Sehr niedrig
Einsatz: Fällt Bäume und somit bekommt man Rohstoffe
Schwach gegen: alle Einheiten
Spezielles: Die Ork-Arbeiter können sehr gut Ents töten

Uruk-Hai



Die grausamen Krieger Isengarts vernichten alles, was sich ihnen in den Weg stellt ... sogar verbündete Orks!
Auf dem Schlachtfeld sind sie daher Furcht erregende Gegner.

Kosten: 300
Kommandeurspunkte: 75
Gesundheit: 300
Produktionsort: Urukgrube
Produktionszeit: Mittel
Geschwindigkeit: Mittel
Stärken: Lanzenträger und Rohstoffgebäude
Rüstung: Mittel-Hoch
Schwach gegen: Bogenschützen und Kavallerie
Spezielles: Schildwall-Formation = - 40% Geschwindigkeit dabei + 25% Rüstung

Uruk-Lanzenträger

Die Uruk-Lanzenträger durchbohren heranpreschende Reiter mit ihren langen Speeren.

Kosten: 450
Kommandeurspunkte: 60
Gesundheit: 400
Produktionsort: Urukgrube
Produktionszeit: Mittel
Geschwindigkeit: Mittel
Stärken: Gebäude und Kavallerie
Rüstung: Mittel-Hoch
Schwach gegen: Schwertkämpfer und Bogenschützen
Spezielles: Stachelschwein-Formation = Die Einheiten bilden mit erhobenen Speeren einen Kreis

Tipp:

- Das sind die schnellsten Lanzenträger im kompletten Schlacht um Mittelerde 2. Daher kann man mit diesen Lanzenträgern sehr gut creepen gehen, da sie schnell die Warge bzw. Trolle töten können.
- Wenn du damit ein Troll creepen willst, dann setz die Lanzenträger in den Verteidigungs Modus, denn sonst schaffen sie es sehr schwer.

Uruk-Armbrustschützen

Die Eisenbolzen der Uruk-Armbrustschützen haben eine beträchtliche Reichweite

Kosten: 350

Kommandeurspunkte: 60

Gesundheit: 110

Produktionsort: Urukgrube

Produktionszeit: Mittel

Geschwindigkeit: Langsam- Mittel

Stärken: Fußsoldaten

Rüstung: Schwach

Schwach gegen: Kavallerie, Trolle und Schwertkämpfer

Spezielles: Bombardieren = Bombardiere das Gebiet mit einem unablässigen Hagel von Geschossen

Uruk-Berserker



Diese mächtigen Krieger ziehen mit Furcht erregenden Zweihändern in die Schlacht und entzünden mit ihren Fackeln Minen.

Für den Bau eines Berserkers brauchst du eine Urukgrube der Stufe 2.

Kosten: 300

Kommandeurspunkte: 20

Gesundheit: 800

Produktionsort: Urukgrube

Produktionszeit: Schnell

Geschwindigkeit: Schnell

Stärken: Infanterie und Gebäude

Rüstung: Mittel

Schwach gegen: Feuer, Bogenschützen und Kavallerie

Spezielles: Fackel entzünden = Kann damit eine Mine in die Luft jagen

Tipp:

-3 Berserker reichen um eine Festung zu zerstören [Doch es dürfen keine Truppen im Lager stehen und die Festung darf nicht aufgerüstet sein]

-Wenn du mit Lurtz einen Helden gekröppelt hast, dann geh mit den Berserkern auf den Held los, denn diese Einheit ist sehr gut gegen Helden.

- Er macht sehr großen Flächenschaden, dadurch ist er gut gegen Fußsoldaten.

Wargreiter



Selbst die mutigsten aller Soldaten fürchten die Grausamkeit der Wargreiter.

Kosten: 500

Kommandeurspunkte: 80

Gesundheit: 400

Produktionsort: Urukgrube

Produktionszeit: Mittel

Geschwindigkeit: Schnell

Stärken: Bogenschützen und Gebäude

Rüstung: Schwach-Mittel

Schwach gegen: Helden, Lanzenträgern und Trolle

Spezielles: Heulen = Die Warge bekommen + 60% Angriff

Tipp:

- 1 Bat Wargreiter mit Klingen + Heulen, kann eine Festung zerstören.
- 1 Bat Wargreiter + Heulen, kann eine Kaserne von jeder Rasse zerstören.

Rammbock



Für die Bedienung des Rammbocks werden mehrere Uruks benötigt. Weder Mauern noch Festungstore halten dieser mächtige Waffe auf Dauer stand.

Kosten: 450

Kommandeurspunkte: 25

Gesundheit: 2000

Produktionsort: Belagerungswerk

Produktionszeit: Mittel

Geschwindigkeit: Langsam

Stärken: Gebäude

Rüstung: Niedrig

Schwach gegen: Lanzenträgern, Helden und Feuer

Spezielles: -

Mine



Wird die Mine von einem Berserker in der Nähe einer Mauer oder eines Tores gezündet, kann sich das Schlachtenglück im Bruchteil einer Sekunde wenden. Der Berserker muss die Mine dazu mit einer brennenden Fackel berühren, nachdem ein Träger die Mine deponiert hat. Minen können auch mit Feuerpfeilen entzündet werden.

Für den Bau einer Mine brauchst du Belagerungswerke der Stufe 3

Kosten: 500

Kommandeurspunkte: 10

Gesundheit: 1500 [mit den zwei Uruks] & 150 [ohne die beiden Uruks]

Produktionsort: Belagerungswerk

Produktionszeit: Mittel

Geschwindigkeit: Langsam

Stärken: Gebäude

Rüstung: Niedrig

Schwach gegen: Alle Einheiten

Spezielles: Muss durch ein Berserker entzündet werden

Tipp: Eine Mine reicht, um eine komplette Festung zu zerstören.

Balliste



Die Balliste feuert einen riesigen Pfeil ab, der sein Ziel in ein Trümmerfeld verwandelt. Nicht zuletzt deshalb eignet sich die Balliste vor allem für Angriffe auf Gebäude und Festungsmauern.

Vorraussetzung für ihren Bau sind Belagerungswerke der Stufe 2

Kosten: 500

Kommandeurspunkte: 25

Gesundheit: 2000

Produktionsort: Belagerungswerk

Produktionszeit: Mittel

Geschwindigkeit: Langsam

Stärken: Gebäude

Rüstung: Mittel

Schwach gegen: Lanzenträgern, Helden und Feuer

Spezielles: -

2. Helden

Lurtz



Kurzbeschreibung:

Lurtz ist ein Meister mit Schwert und Bogen, der alle Uruk-Hai in der Nähe zu noch größerer Zerstörungswut antreibt. Mit seinem Krüppelschlag kann er sogar Helden niederwerfen.

Kosten: 1100 Gold

Kommandeurspunkte: 40

Gesundheit: 2400

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Mittel

Geschwindigkeit: Schnell

Rüstung: Mittel- Stark

Gesundheit [Level 10]: 3800

Diesen Held würde ich bei jedem Isengard Match herstellen, weil er einfach der beste Held für 1100Gold ist. Das gute an Lurtz ist, dass er schnell auf Level 4 ist, denn dann hat fast kein anderer Held eine Chance ihn zu besiegen, wegen dem gefürchteten Krüppelschlag. Dabei ist er ein schneller Held, somit man schnell vor den feindlichen Truppen flüchten kann.

Die Spezialattacken sind:



Ab Stufe 1 =

Lurtz kann seine Waffe wechseln. Entweder zum Bogen oder zum Schwert

Tipp: Der Bogen von Lurtz ist sehr gut gegen die Trolle mit Baumstämmen, Spinnenreiter, Pferde [Elben & Menschen] und gegen BW's der Zwerge. Also würde ich immer den Bogen wählen, wenn ihr diese Einheiten vernichten wollt. Manchmal würde ich auch den Bogen nehmen, wenn viele Goblins oder Soldaten im Lager stehen, da Lurtz oft nicht hinterher rennen kann. Sonst würde ich Lurtz immer mit Schwert kämpfen lassen, da er einen kleinen Flächen Schaden anrichten kann und das ist oft sehr hilfreich.

Ab Stufe 2 =

Blutbad: Lurtz verursacht + 100 % Schaden und erhält + 10% Rüstung [Nur mit gezogenem Schwert verfügbar]

Tipp: Dadurch bekommt man einen größeren Flächenschaden, also setzt ihn ein, wenn viele Einheiten Lurtz attackieren.

Mit diesem Spell, wird man auch jeden Helden schnell besiegen können.

Ab Stufe 4 =

Verkrüppeln: Lurtz kann einen Pfeil auf einen gegnerischen Helden schießen und somit kann sich dieser Held nicht mehr bewegen.

Tipp: Wenn der gegnerische Held zu weit weg ist, würde ich diesen Spell nicht einsetzen, da er zwar trotzdem schießt, doch der gegnerische Held wird nicht verkrüppelt.

Daher muss man wieder lange warten, bis man diesen Spell einsetzen kann.

Ab Stufe 5 =

Führerschaft: Verbündete in Lurtz's Nähe verursachen + 50% Schaden.

Ab Stufe 6 =

Brandschatzung: Man bekommt für Einheiten oder Gebäude Geld, wenn man sie tötet bzw. zerstört

Tipp: Wenn du Lurtz auf Level 6 hast, solltest du immer beim Angriff Lurtz mit haben, denn mit Brandschatzung wirst du nie Geld sorgen haben.

Sharku



Kurzbeschreibung:

Sharku ist ein perfekter Wargreiter, der seinen Gegnern immer wieder schwere Schäden zufügt.

Kosten: 2000 Gold

Kommandeurspunkte: 60

Gesundheit: 3000

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Lang

Geschwindigkeit: Schnell

Rüstung: Mittel

Gesundheit [Level 10]: 3800

Diesen Helden wird sehr wenig hergestellt, da er wirklich kein besonders guter Helden ist. Meistens wird er nur gegen Orks hergestellt, da er sehr gut Trolle töten kann. Natürlich wenn man eine Wargreiter Strategie macht, wäre es vielleicht nicht schlecht ihn herzustellen. Trotzdem würde ich zweimal überlegen ob es sich lohnt ihn herzustellen. Sharku ist im Mirror gut zu gebrauchen, um gegnerische Warge zu kontrollieren und er levelt sich schnell auf Level 4. Das Problem an ihm ist nur, dass er sehr langsam angreift.

Die Spezialattacken sind:



Ab Stufe 2 =

Bestie zähmen: Sharkus kontrolliert die anvisierten Warge oder Wargreiter

Ab Stufe 4 =

Hetzjagd: Verbündete Kavallerie-Einheiten in der Nähe verursachen +25 % Schaden, erhalten + 25% Rüstung und sammeln doppelt so schnell Erfahrung

Ab Stufe 8 =

Besiege den gewählten Gegner, um Sharkus Gesundheit zu regenerieren. Dadurch verursacht er vorübergehend + 50% Schaden und er hat + 50% Rüstung.

Schlängenzunge



Kurzbeschreibung:

Sarumans Spion schleicht von Hinten an seine Feinde heran und ist in der Lage, diese zu kontrollieren.

Kosten: 2000 Gold

Kommandeurspunkte: 60

Gesundheit: 2800

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Schnell

Geschwindigkeit: Mittel

Rüstung: Schwach

Gesundheit [Level 10]: 3600

Leider wird Schlangenzunge sehr selten hergestellt, da die meisten Bfme2 Spieler nicht wissen, wie gut überhaupt dieser Held ist. Aber ich kann euch sagen, dieser Held ist alle seine 2000 Gold wert. Besonders ist an Schlangenzunge gut, dass er sehr schnell levelt. Er ist zwar nicht so gut im Nahkampf gegen Helden oder Gebäude, doch in der Truppe ist dieser Held einfach unschlagbar, wegen seinen Spezialattacken. Was an Schlangenzunge noch besonders ist, ist das sich seine Spezialattacken sehr schnell wieder aufladen. Also ich empfehle euch wenn ihr grad 2000 Gold übrig habt, dann baut Schlangenzunge.

Die Spezialattacken sind:



Ab Stufe 1 =

Vergiftende Worte: Gegner verursachen deutlich weniger Schaden und haben deutlich weniger Rüstung.

Tipp: Gegner werden langsamer, dadurch ist dieser Spell perfekt gegen Pferde und Spinnenreiter, da nun die Isengard Lanzenträger die Pferde einholen können.

Ab Stufe 3 =

Flucht: Schlangenzunge tarnt sich und kann nicht angegriffen werden.

Tipp: Damit kann man sehr gut den Feind ausspionieren. 30 Sekunden hält die Flucht.

Ab Stufe 6 =

Hinterhältiger Angriff: Äußerst effektiver Nahkampfangriff, der das Opfer vergiftet.

Tipp: Zieht einem Held ca. die Hälfte der Energie ab. Man kann auch fliegende Helden, wie Drogoth oder den Adler damit angreifen, dabei verlieren sie ca. ein Viertel der Energie.

Ab Stufe 10 =

Allianz zersetzen: Bringt den ausgewählten feindlichen Helden in deiner Gewalt.

Tipp: Dauer 30 Sekunden

Das Problem ist nur man kann die Spezialattacken vom gegnerischen Helden nicht benutzen. Doch man kann auch gegnerische Spells übernehmen, wie den Balrog und den Drachen.

Saruman



Kurzbeschreibung:

Der große Zauberer Saruman führt die Armeen Isengarts in die Schlacht und befehligt deren mächtige Kriegsmaschinerie. Sein magischer Sturm kann ganze Armeen zurücktreiben.

Kosten: 3000 Gold

Kommandeurspunkte: 80

Gesundheit: 3000

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Lang

Geschwindigkeit: Mittel

Rüstung: Stark

Gesundheit [Level 10]: 3800

Saruman hat einen geheimen Führerschafts Bonus, den man nicht im Menü findet. Er kann auch verschiedene Helden, wie Boromir, Theoden, Haldir und andere, einfach auf dem Boden werfen und somit können diese Helden nicht flüchten. Das gleiche gilt für die Trolle und Drachen.

Ich würde Saruman auch immer im Nahkampf verwenden, weil er einen sehr großen Flächenschaden gegen Einheiten ausrichten kann.

Spezialattacken sind:



Ab Stufe 1 =

Magiestoß: Nahkampfangriff, der Gegner zurückwirft

Tipp: Setze diesen Spell nicht für 1x Bat Truppen ein. Denn mit dem Magiestoß kann man auch 5x Bats auf einmal töten. Darum setze ihn schlau ein.

Ab Stufe 2 =

Feuerball: Schleudert einen Energieball

Tipp: Dieser Spell, kann viele Gebäude zerstören z.B. Rohstoffgebäude & Kasernen.

Dieser Spell ist auch gut, wenn viele Einheiten dein Saruman hinterlaufen, denn da kann man gut den Feuerball schießen, dadurch werden fast alle Einheiten verbrannt.

Ab Stufe 5 =

Macht der Sprache: Erfahrung für alle gewählten Einheiten

Tipp: Die Einheiten bekommen ca. $\frac{3}{4}$ mehr Erfahrung.

Ab Stufe 8 =

Beherrschen: Bringe die anvisierten Einheiten vorübergehend unter deine Kontrolle

Tipp: Dauer 30 Sekunden.

Man kann die kontrollierten Truppen nicht in seiner Festung verkaufen.

Ab Stufe 10 =

Donnerblitz: Feuert einen mächtigen Blitz auf den gewählten Gegner ab

Tipp: Das ist der selbe Blitz wie bei der Isengard Festung, es macht auch den gleichen Schaden, doch leider ist die Reichweite und der Flächenschaden nicht so groß. Trotzdem ist das einer der besten Spezialattacken die ein Held hat.

3. Gebäude von Isengard

Schmelzofen



Isengard verdankt seine Rohstoffe seinen mächtigen Schmelzöfen.

Jeder Schmelzofen erhöht deine Kommandeurspunkt-Limit um 50 Punkte.

Gesundheit: Stufe 1 = 750
 Stufe 2 = 1250
 Stufe 3 = 2250

Kosten: 300

Bauzeit: Kurz

Rüstung: sehr schwach

Tipp:

-Wenn dein Gegner ein Rohstoffgebäude angreift, dann reiße es sofort ab, da sonst dein Gegner Spells sammelt. Bei einem Abriss des Schmelzofen bekommt man die Hälfte des Geldes wieder, also 150 Gold.

-Ab Stufe 3 schießt der Schmelzofen mit einem Turm auf die Gegner.

-Es werden dir jede 5 Sekunden neue Rohstoffe zugeteilt

-Bau Rohstoffgebäude immer im Grünen Bereich, also bei 76%-100%.

-Man kann maximal 25 Gold für ein Rohstoffgebäude bekommen.

-Es ist wichtig das man immer Rohstoffgebäude nachbaut, denn ohne Gold wird man niemals ein Bfme2 Spiel gewinnen.

Uruk- Grube



In diesen Gruben werden die gefürchteten Krieger, Lanzenträger, Berserker und Armbrustschützen der Uruk-Hai erschaffen.

Uruk-Berserker können ausschließlich in Uruk-Gruben der Stufe 2 erschaffen werden.

Kosten: 350

Bauzeit: Mittel

Rüstung: Mittel

Stufe 1: >>> Gesundheit: 3000

Stufe 2 [Kosten: 500]: >>> Gesundheit: 4500 +10% Bautempo

Stufe 3 [Kosten: 350]: >>> Gesundheit: 6000 +25% Bautempo

Sägewerk



Die Bäume in der Nähe eines Sägewerks können abgeholzt und als Rohstoffe verwendet werden.

Die Effektivität eines Sägewerks wird nicht von seiner Umgebung, sondern der Zahl der Ork-Arbeiter bestimmt.

Gesundheit: Stufe 1 = 1500

Stufe 2 = 2000

Stufe 3 = 3000

Kosten: 370

Bauzeit: Kurz

Rüstung: Schwach

Tipp:

-Bei Maps wo viele Bäume stehen, würde ich immer ein paar Sägewerke bauen, da sich das wirklich sehr lohnt. Dabei würde ich auch mehr Ork-Arbeiter bauen, damit du mehr Rohstoffe bekommst.

-Ab Stufe 3 schießt das Sägewerk mit einem Turm auf die Gegner.

Warg- Grube



Diesen Gruben entsteigen die Warg- Reiter, die die Länder Mittelerdes in Angst und Schrecken versetzen.

Kosten: 500

Bauzeit: Mittel

Rüstung: Mittel

Stufe 1:	>>> Gesundheit: 3000	
Stufe 2 [Kosten: 150]:	>>> Gesundheit: 4500	+10% Bautempo
Stufe 3 [Kosten: 250]:	>>> Gesundheit: 6000	+25% Bautempo

Tipp: Ab Stufe 3 schießt die Warg- Grube mit einen Turm auf die Gegner.

Belagerungswerk



In den Belagerungswerken Isengarts entstehen Rammböcke, Minen und Ballisten.

Für den Bau einer Mine brauchst du die Belagerungswerke der Stufe 3.

Voraussetzung für den Bau einer Balliste sind Belagerungswerke der Stufe 2.

Kosten : 500

Bauzeit: Mittel

Rüstung: Mittel

Stufe 1:	Gesundheit: 3000	
Stufe 2 [Kosten: 800]:	Gesundheit: 4500	+10% Bautempo
Stufe 3 [Kosten: 1000]:	Gesundheit: 6000	+25% Bautempo

Tipp: Ab Stufe 3 schießt das Belagerungswerk mit einen Turm auf die Gegner.

Warg- Vorposten



Dieser defensive Warg attackiert alle Gegnern, die ihm zu nahe kommen.

Kosten: 350

Gesundheit: 2000

Bauzeit: Kurz

Rüstung: Schwach

Tipp: Dieses Gebäude wird sehr selten gebaut, doch wenn man es bauen will würde ich es gegen Menschen oder Orks bauen. Da die Warge sehr gut die Soldaten und Goblins töten. Aber ich würde euch nicht empfehlen, dieses Gebäude zu bauen, weil es sich oft nicht lohnt.

Rüstungskammer



Rüstkammer versorgen die Heerscharen Isengards mit schweren Rüstungen, geschmiedeten Klingen oder Feuerpfeilen.

Kosten: 1000

Stufe 1:	Gesundheit: 4500	= Bannerträger
Stufe 2 [Kosten: 500] :	Gesundheit: 6000	= Schwere Rüstung & Geschmiedete Klingen
Stufe 3 [Kosten: 1000]:	Gesundheit: 7500	= Feuerpfeile

Bauzeit: Lang

Rüstung: Mittel- Gut

Tipp: Ab Stufe 3 schießt die Rüstungskammer mit einen Turm auf die Gegner.

Aussichtsturm

Dieser Defensivturm feuert Pfeile auf nahe gelegene Gegner. Wird er mit Armbrustschützen besetzt, verursacht er größeren Schaden.

Kosten: 500

Stärken: Kavallerie

Gesundheit: 2500

Bauzeit: Kurz

Rüstung: Mittel

Feuerpfeile [Kosten: 500]: Erhöht den durch Pfeile verursachten Schaden deutlich.

4. Festung



Die Festung ist das Herz jedes Stützpunktes. Nicht zuletzt deshalb solltest du sie permanent erweitern und verbessern.

Außerdem kannst du in deiner Festung Baumeister und Helden rekrutieren.

Kosten: 5000

Gesundheit: 7500

Bauzeit: sehr Lang

Rüstung: Sehr Gut

>>> 5.1. Festungerweiterungen:

Balliste

Die Balliste feuert riesige Stahlbolzen auf angreifende Gegner ab.

Kosten: 1200

Gesundheit: 1000

Bauzeit: Mittel- Lang

Rüstung: Schwach

Tipp:

Die Balliste würde ich lieber nicht bauen, da 1200 Gold viel zu teuer sind. Das Problem ist auch, dass die Balliste sehr schnell zerstört werden kann und sie nur in weiterer Entfernung auf Gegner schießt.. Also investiert euer Gold lieber in anderen Erweiterungen, wie z.B. 3x Pfeiltürme.

Pfeilturm

Dieser Furcht erregende Turm feuert Pfeile auf heranstürmende Gegner ab.

Kosten: 400

Gesundheit: 1500

Bauzeit: Schnell

Rüstung: Schwach

Tipp:

-Die Türme werden eigentlich immer gebaut, da sie sehr stark gegen feindliche Einheiten und Helden sind. Daher würde ich nur Türme an einer Festung bauen. Besonders mit Feuer sind sie eine sehr gefährliche Waffe.

Minenwerfer

Derminenwerfer feuert Sprengminen ab, die dem Gegner schwere Schäden zufügen.

Kosten: 1500

Gesundheit: 1500

Bauzeit: Lang

Rüstung: Schwach

Tipp:

- Die Minenwerfer machen einen sehr Hohen Schaden, doch für 1500 Gold lohnt sich diese Erweiterung überhaupt nicht. Also ich empfehle euch, baut die Minenwerfer lieber nicht.

Mauerknoten

Mauerknoten ermöglichen dir den Bau von Festungsmauern.

Kosten: 70

Gesundheit: 1500
Bauzeit: Mittel
Rüstung: Schwach

>>> 5.2. Festungsupgrades:

Eisenpanzer

Die in den Tiefen seiner feurigen Schmelzöfen geschmiedeten Eisenpanzer schützen die Festung Isengards besser vor feindlichen Angriffen.
Er ist auch die Voraussetzung für den Bau des Magierturms.

Kosten: 1600
Bauzeit: Mittel-lang

Krähenschwarm

Lass einen Krähenschwarm im Sichtbereich der Festung patroullieren. Dadurch werden getarnte Einheiten im Umkreis der Festung enttarnt.

Kosten: 500
Bauzeit: Kurz- Mittel

Tipp:

-Erhöht die Sichtweite um das Doppelte
-Diese Erweiterung ist wirklich sehr nützlich, da man dadurch nicht von feindlichen Einheiten überrascht werden kann.

Orkfeuer-Geschützen

Diese Upgrade rüstet deine Pfeiltürme mit Brandgeschossen aus.

Kosten: 1500
Bauzeit: Mittel

Tipp:

-Es ist eigentlich Pflicht, das ihr an eurer Festung Feuerpfeile erforscht, denn dadurch wird dein Gegner richtig große Probleme bekommen, da diese Pfeile sehr schnell Helden und Truppen verbrennen.

Magierturm

Der Magierturm kann einen Blitz auf einen beliebigen Punkt der Karte abfeuern. Dieser fügt allen Einheiten in der Umgebung Feuerschaden zu.

Kosten: 1000
Bauzeit: Mittel

Tipp:

- Setze diese Attacke nur gegen Truppen ein, da dieser Blitz nur Truppen wirklich schaden bringt. Also setzt ihn nicht gegen Helden oder Gebäude ein.

Brennende Schmelzöfen

In den Schmelzöfen Isengards werden die begehrten Hackschwerter der Uruk-Hai geschmiedet. Darüber hinaus senken sie die Kosten für die Einheiten-Upgrades Isengards.

1.Festung mit Schmelzöfen: 10% Billiger	= Banner:	270 Gold
	= Klingen:	360 Gold
	= Rüstung:	270 Gold
	= Feuerpfeile:	270 Gold
2.Festung mit Schmelzöfen: 20% Billiger	= Banner:	240 Gold
	= Klingen:	320 Gold
	= Rüstung:	240 Gold
	= Feuerpfeile:	240 Gold
3.Festung mit Schmelzöfen: 25% Billiger	= Banner:	225 Gold
	= Klingen:	300 Gold
	= Rüstung:	225 Gold
	= Feuerpfeile:	225 Gold
4.Festung mit Schmelzöfen: 30% Billiger	= Banner:	210 Gold
	= Klingen:	280 Gold
	= Rüstung:	210 Gold
	= Feuerpfeile:	210 Gold
5.Festung mit Schmelzöfen: 35% Billiger	= Banner:	195 Gold
	= Klingen:	260 Gold
	= Rüstung:	195 Gold
	= Feuerpfeile:	195 Gold

Kosten: 750
Bauzeit: Mittel

Ausgrabungen

Ausgrabungen sind Gruben mit Kränen und Flaschenzügen, in denen sich die Armeen Isengards auf Befehl verschanzen. Sie senken die Kosten für den Bau von Gebäuden und Mauern.

1.Festung mit Ausgrabung: 10% Billiger	= Festung:	4500 Gold
	= Uruk- Grube:	315 Gold
	= Warg- Grube:	450 Gold
	= Schmelzofen:	270 Gold
	= Sägewerk:	333 Gold
	= Rüstungskammer:	900 Gold
	= Belagerungswerk:	450 Gold

2.Festungen mit Ausgrabung: 20% Billiger	= Festung:	
	= Uruk- Grube:	280 Gold
	= Warg- Grube:	400 Gold
	= Schmelzofen:	240 Gold
	= Sägewerk:	296 Gold
	= Rüstungskammer:	800 Gold
	= Belagerungswerk:	400 Gold

3.Festungen mit Ausgrabung: 25% Billiger	= Festung:	
	= Uruk- Grube:	262 Gold
	= Warg- Grube:	375 Gold
	= Schmelzofen:	225 Gold
	= Sägewerk:	277 Gold
	= Rüstungskammer:	750 Gold
	= Belagerungswerk:	375 Gold

4.Festungen mit Ausgrabung: 30% Billiger	= Festung:	
	= Uruk- Grube:	245 Gold
	= Warg- Grube:	350 Gold
	= Schmelzofen:	210 Gold
	= Sägewerk:	259 Gold
	= Rüstungskammer:	700 Gold
	= Belagerungswerk:	350 Gold

5.Festungen mit Ausgrabung: 35% Billiger	= Festung:	
	= Uruk- Grube:	227 Gold
	= Warg- Grube:	325 Gold
	= Schmelzofen:	195 Gold
	= Sägewerk:	240 Gold
	= Rüstungskammer:	650 Gold
	= Belagerungswerk:	325 Gold

Kosten: 750

Bauzeit: Mittel

5. Spells



Allgemeine Spell Taktiken

Palantir → Dunländer rufen → Crebain → Verheerung → Wächter → Drachenschlag

Crebain → Verheerung → Wächter → Drachenschlag

Man kann sich aber nicht auf diese Spell Taktiken verlassen, da man meistens im Spiel entscheiden muss, welcher Spell gerade angebracht ist.

Kriegsgesang



Die ausgewählten Truppen haben einen besseren Rüstungswert und verursachen mehr Schaden.

Tipp:
Deine Einheiten bekommen + 50 % Angriff

Crebain



An der gewählten Position erscheint ein riesiger Krähschwarm. Diese entlarven getarnte Einheiten und senken den Rüstungswert und die Angriffskraft nahe gelegener Gegner.

Tipp:
-Gegner verlieren – 25% Verteidigung
- Der Spell ist auch sehr gut um den Gegner auszuspionieren. Doch meide die gegnerische Festung und Bogenschützen, da sie die die Krähen damit töten können.

Palantir-Vision

Enthülle im gewählten Gebiet die Karte.

Tipp:

-Bei einer 2v2 Map wie Bockland, Udun oder Harad, würde ich Palantir immer genau zwischen die beiden Gegner setzen, somit könnt ihr beide Gegner beobachten.

-Die Reichweite des Palantir ist sehr groß, somit kann man mit leichtigkeit, das ganze Lager vom Gegner sehen.

Industrie



Die ausgewählten Schmelzöfen und Schlachthäuser produzieren vorübergehend deutlich mehr Rohstoffe.

Tipp:

-setzt diesen Spell, nur auf ein Gebäude, das 24-25 Gold hergibt, denn sonst lohnt sich der Spell nicht

-bei einen Schmelzofen an deiner Festung wäre dieser Spell besser, da dein Gegner somit nicht sofort den Schmelzofen sieht bzw. ihn nicht so leicht zerstören kann.

Verderben

Ein Landstrich wird verbrannt. Alle verbündeten Einheiten erhalten dadurch einen Rüstungs- und Schadensbonus.

Trick:

-Deine Einheiten bekommen + 50 Verteidigung

-Setze diesen Spell am besten auf die Gegnerische Festung ein, somit kannst du sehr gut die Gebäude vom Gegner zerstören.

Dunländer rufen



An der gewünschten Position erscheinen mehrere Horden Dunländer.

Tipp:

- Dunländer können mit Leichtigkeit, eine Festung zerstören, ihr müsst nur auf Pferde und Bogenschützen aufpassen, denn dadurch können sie schnell sterben.
- Man kann dem Gegner, Rohstoffe klauen, indem man feindliche Gebäude angreift. Leider geht diese Spezialattacke nicht bei Einheiten oder Helden

Verheerung



Bäume werden sofort abgeholzt und zu Rohstoffen verarbeitet.

Tipp:

- setzt diesen Spell nur ein, wo wirklich viele Bäume stehen
- für Maps wie Udun würde ich diesen Spell nicht nehmen, weil es wenig Bäume gibt
- Man kann damit feindliche Truppen für 5 Sekunden festhalten. Das bringt eigentlich nur was, wenn der Feind gerade deine Festung angreifen will. Aber sonst würde ich ihn lieber zum Bäume fällen benutzen

Feuer schüren

Das in Sägewerken eingesetzte Holz ist doppelt so ergiebig.

Tipp: Dadurch bekommt man für jedem gefälltten Baum 20 Gold. Also wenn ihr viele Sägewerke gebaut habt, dann wird der Spell ganz sicher nicht falsch sein.

Eisregen



Alle guten Einheiten auf der Karte verlieren sämtliche Führerschaft-Boni.

Wächter rufen



Rufe einen riesigen Kraken, der deine Gegner mit seinen Tentakeln packt und verschlingt.

Tipp:

- Setz diesen Spell wirklich schlau ein, also ich würde den Wächter nicht für 3 Bats Einheiten verschwenden.
- Der Wächter greift auch deine Truppen an, also passt auf eure Truppen auf.

Drachenschlag



Rufe einen riesigen Drachen, der Feuer speiend über das Schlachtfeld fliegt.

Tipp:

- Dieser Drache kann wirklich jede Festung auf einmal zerstören, wenn sie nicht mit Türmen ausgerüstet ist, denn der Drache kann im Flug angegriffen werden.
- Gut ist, wenn man einfach mit seinen Einheiten & Helden auf die feindliche Festung geht und den Drachen erst ruft, wenn eure Truppen fast tot sind. Denn da schießt die Festung nicht auf den Drachen, sondern auf die Einheiten und ihr könnt mit dem Drachenschlag die Festung zerstören.

Drachen beschwören



Rufe einen Feuer speienden Drachen auf das Schlachtfeld.

Tipp:

- Er ist sehr gut gegen feindliche Einheiten, Gebäude und Helden, doch leider kann er auch eure Einheiten dabei töten. Die Dauer ist ca. 1 Minute und er kann jede Flugstrecke in 2 Sekunden erreichen. Aber bitte setzt in nicht gegen eine Festung ein, denn das wird der Drache niemals schaffen.

6. early Game, middle & late Game

7.1. early Game

Man könnte sagen Isengard ist die schlechteste Early Game Rasse im kompletten Schlacht um Mittel Erde 2, da die Rohstoffgebäude eine sehr schwache Rüstung haben und Isengard am Anfang keine gute Verteidigungs- Truppen besitzt.

Trotzdem ist es schaffbar, leicht im Early Game zu gewinnen. Meistens ist es wichtig am Anfang seine Rohstoffgebäude zu halten, daher würde ich oft am Anfang meine Rohstoffgebäude verteidigen. Natürlich müsst ihr auch so schnell wie's geht, den Gegner attackieren, da die Uruk Hai's sehr schnell die Rohstoffgebäude vom Gegner zerstören.

Es gibt auch eine Möglichkeit, dass man mit Wargreitern angreift, das bringt euch relativ viel, wenn der Gegner nur Schwertkämpfer macht. Das kostet euch nur sehr viel Geld, da ihr nach 2x Bats Wargen, sofort auf die Uruk Grube umsteigen müsst, weil der Gegner somit auf Lanzenträger umsteigt.

Bei den Spells wird gerne Palantir genommen, um genau zu wissen, was der Gegner vor hat, da man danach die Dunnländer hat, ist diese Wahl nicht falsch. Gerne wird auch am Anfang Crebain genommen, damit die Feindlichen Truppen nicht so schnell die Gebäude zerstören können.

Man könnte aber sagen, wenn ihr ca. 4 Bats Truppen oder Lurtz habt, seit ihr schon aus dem Early Game raus und könnt somit zum etwas leichteren Middle Game umsteigen.

Taktiken:

Uruk Rush:

Urukgrube → Schmelzofen → Schmelzofen → 2x Uruks → Schmelzofen → 1x Uruks → Lurtz

Wargreiter Rush:

Schmelzofen → Schmelzofen → Warggrube → Schmelzofen → 2x Warge → Urukgrube

Creepen

Schmelzofen → Schmelzofen → Urukgrube → Schmelzofen → Lanzenträger [damit sofort creepen gehen] → Uruk-Armbrustschützen → Lurtz → Uruks

7.2. middle Game

Das Middle Game bei Isengard finde ich eigentlich sehr gut. Man muss nur Lurtz im Spiel haben, denn dieser Held hat richtig gute Spezialattacken und kann sehr schnell das Spiel zum Sieg drehen.

Wenn man noch keine Warge hat, wäre es besser sie langsam zu bauen. Denn diese Einheit kann sehr gut die Truppen überreiten und kann eine Kaserne mit 3 Schlägen zerstören. Bei den 10er Spells wird meistens nur Dunländer oder Industrie/Verwüstung genommen. Wenn ihr Dunländer genommen habt, dann könnt ihr versuchen mit dem Spell die Festung zu kicken. Dabei würde ich auch eure anderen Einheiten dazu verwenden die Festung zu zerstören.

7.3. Late Game

Isengard ist einer der stärksten Late Game Rassen. Man sollte da schon Lurtz, Sauruman und vielleicht sogar Schlangenzunge auf dem Schlachtfeld haben.

Upgrades sind natürlich Pflicht, da die Isengard Upgrades wirklich die besten vom ganzen Spiel sind.

Natürlich sollte man die Festung schon ein wenig ausgebaut haben, damit der Gegner dich nicht überrennt.

Was nur schade ist, dass Isengard im Late Game, nicht so besonders gute 15er Spells hat, wie Elben oder Menschen. Trotzdem werdet ihr im Late Game mit Isengard sicher im Geld Schwimmen, da es einfach sehr viele Spells gibt, um genügend Geld zubekommen.

7. Taktiken

8.1 Taktik gegen Menschen

Ja gegen die Menschen zu spielen, find ich sehr schwierig, da die Soldaten sehr schnell deine Rohstoffgebäude zerstören können. Daher würde ich am Anfang zuerst Armbrustschützen herstellen, um die feindlichen Soldaten zu töten. Natürlich wäre es auch im Vorteil wenn man den Spell Crebain nehmen würde, um die Soldaten zu schwächen. Nun würde ich Uruk Schwertkämpfer nehmen um ein wenig Druck auf den Gegner zumachen. Natürlich ist bei so einen Spiel Pflicht Lurtz herzustellen, weil der Mensch bestimmt schnell auf Boromir gehen wird.

Man könnte aber auch am Anfang des Spieles ein Warg Rush machen, da die Warge sehr gut die Soldaten über reiten können und bis die ersten Lanzenträger vom Gegner kommen, habt ihr längst Uruks, um die Lanzenträger zu töten. Daher wäre es vielleicht nicht verkehrt auf Warge zu gehen. Da wir den Spell Crebain genommen haben, habt ihr als nächstes den Industrie bzw. Verheerungs Spell und somit habt ihr sehr viel Geld, dass ihr unbedingt in Upgrades investieren solltet.

8.2. Taktik gegen Elben

Wenn man gegen Elben spielt, würde ich bei einer Map wo man creepen gehen kann, lieber creepen gehen. Aber auf anderen Maps ist vielleicht ein Warg Rush besser. Ich würde auch gegen Elben lieber den Spell Palantir nehmen um genau zu wissen was der Elb vor hat.

Wenn ihr natürlich mit Uruks angefangen habt, müsst ihr danach gleich Warge bauen, um den Gegner seine Bogenschützen zu töten und alle seine Rohstoffgebäude zu zerstören.

Ihr müsst nur mit euren Wargen auf Haldir, Legolas und Thranduil achten, denn diese Helden können sehr leicht deine Warge töten.

Natürlich es es sehr wichtig sehr schnell Lurtz und Upgrades zu bekommen. Was viele nicht wissen, ist das Schlangenzunge sehr gut gegen Elben ist, da er die Elben verlangsamten kann und somit können die Uruks sehr schnell die Elben besiegen.

8.3. Taktik gegen Zwerge

Gegen Zwerge muss man eigentlich unbedingt den Spell Crebain nehmen, denn es gibt nichts besseres als wenn man auf Zwerge Crebain setzt. Da die Zwerge dadurch viel schwächer werden und der Gegner somit fast kein Gebäude zerstören kann. Aber auf einer Map wo man creepen gehen kann würde ich schon creepen gehen, da der Zwerg sowieso nicht so schnell bei dir sind. Aber man kann auch gleich mit Uruk Schwertkämpfern den Zwerg angreifen. Es wäre auch nicht schlecht wenn man schnell Lurtz herstellt, denn dieser Held kann sehr gut die Hüter und die Streitwägen vom Zwerg töten.

Diesmal kann man sich mit den Upgrades wirklich Zeit lassen, da der Zwerg sowieso sehr lange brauch um auch Upgrades zubekommen. Doch es ist wichtig, dass man bei so einen Spiel seine Truppen auf der Map gut verteilt, um seine ganzen Tunnel zu zerstören. Damit man nicht von einen Zwerge Rush später überrannt wird, also immer Augen aufhalten.

8.4. Taktik gegen Mordor

Wenn man gegen Mordor spielt, sollte man schnell mit dem Uruk-Hai's angreifen, denn die Uruk's können sehr gut die Schlachthäuser zerstören. Es ist auch wichtig schnell den Helden Lurtz zuzubauen, damit ihr später den Nazgul fangen könnt. Man sollte bei so einem Spiel, vielleicht nicht sofort auf Warge gehen, denn der Mordor Spieler, kann sehr schnell Lanzenträger und Nazguls bauen und somit bringen euch die Warge nicht viel. Diesmal ist es wichtig das ihr schnell auf Upgrades geht, denn Kosaren mit Klängen können sehr schnell deine Uruks töten. Ob ihr mit Crebain oder Palandir anfängt, ist gegen Mordor eigentlich egal, da beide Spells gut gegen Mordor sind. Vielleicht sollte man auch viele Uruk-Lanzenträger bauen, denn diese Einheiten können wunderbar die Gebäude von Mordor zerstören. Im Late Game wird gerne Saruman genommen, da er der Perfekte Kosaren und Nazgul Killer ist.

8.5. Taktik gegen Orks

Gegen Orks zu spielen ist immer sehr schwierig, trotzdem ist es leicht schaffbar. Also bei Maps wo man creepen gehen kann würde ich immer sofort creepen gehen und danach gleich ein Bat Armbrustschützen herstellen, denn der Ork wird sehr schnell mit Goblins kommen. Man muss nur aufpassen, dass der Gegner dich nicht beim creepen sieht, denn sonst schnappen dir die Goblins das Geld weg. Dann musst du immer Truppen nachbauen und versuchen die Rohstoffgebäude vom Gegner zu zerstören. Es wäre auch nicht schlecht wenn man schnell auf Lurtz geht. Eigentlich ist gegen Orks nur am Anfang des Spiel schwierig, denn im Late Game ist Isengard besser, da Isengard sehr gute Upgrades und gute Helden haben. Daher immer schnell Upgrades und Helden herstellen.

Bei Maps wo man nicht creepen gehen kann würde ich immer am Anfang Uruk Schwertkämpfer herstellen und sofort versuchen viele Rohstoffgebäude vom Gegner zu zerstören. Danach baut man einfach ein Bat Uruk Armbrustschützen, damit man die feindlichen Orks töten kann. Nun wird sicher der Ork auf Spinnen oder Trolle gehen, daher würde ich nun auf Lanzen gehen. Denn die Lanzen können erstmal die Trolle und Spinnen leicht töten und sie können auch sehr schnell eine Kluft oder eine Orkkaserne zerstören, daher würde ich gegen Orks viele Lanzenträger herstellen.

8.6. Taktik gegen Isengard [Mirror]

Ein Isengard Mirror ist einer der schwierigsten Mirros im ganzen Schlacht um Mittelerde Spiel. Anfangen würde ich meistens mit ein Bat Uruk Hais, um damit dem Gegner viele Schmelzöfen zu zerstören. Dann wäre es ganz gut, wenn du vielleicht 1 Bat Armbrustschützen herstellst, damit du die feindlichen Angriffe abwehrst.

Es ist auch ziemlich wichtig, das ihr die Schmelzöfen immer abreisst, wenn der Gegner sie zerstören will, da der Gegner nicht Spells sammeln darf. Was eigentlich das wichtigste in einen Isengard Mirror ist, das ihr so schnell wie's geht Lurtz aus der Festung holen müsst.

Denn wenn man zuerst Lurtz auf Level 4 hat, kann der andere Lurtz nicht viel dagegen machen. Bei den Spells, würde ich eigentlich immer Crebain nehmen, damit ihr schneller die feindlichen Truppen töten könnt. Natürlich ist es sehr wichtig, das ihr schneller auf Upgrades geht, als der Gegner. Das gleiche gilt auch für die Wargreiter. Wenn ihr merkt, das Spiel geht ins Late-Game, dann baut die Helden Saruman und Schlangenzunge, denn die beiden können gut im Late-Game helfen.

Trotzdem müsst ihr immer bei einen Mirror, den Gegner von allen Seiten angreifen und versuchen wirklich immer Truppen nachzubauen.

8. Stärken und Schwächen

Stärken:

- schnellsten Lanzenträger im Sum2 → Creepen
- Uruk-Hais und Uruk Lanzenträger können sehr schnell die Rohstoffgebäude vom Gegner zerstören
- gute Spells um den Sieg zu entscheiden
- sehr starke Helden
- starke Upgrades
- Stark im middle & Late Game
- Truppen haben starke Rüstung
- Es gibt viele Möglichkeiten um das schnelle Geld zu machen

Schwächen:

- sehr schwache Rohstoffgebäude
- schwach im early Game
- Truppen werden langsam gebaut
- Keine gute Bogenschützen
- Flugeinheiten

9. Was ist Isengard eigentlich?

[EXTRA]

Am südlichen Zipfel des Nebelgebirges in einer Gabelung des Methedras dem "Nan Curunír" ("Tal des Zauberers") an der Pforte von Rohan. Dort entspringt auch die Quelle des Isen.

Isengard ist eine alte Festung, gebaut von Menschen aus Gondor. Ihr Mittelpunkt ist ein hoher Turm, der Orthanc. Um den Orthanc herum ist eine Runde Fläche mit 1 Meile Durchmesser, die von einem Ringwall aus schwarzem Stein geschützt wurde. Die Fläche ist etwas ausgehöhlt und bildet eine flache Schüssel. Sie war einst mit schönen, fruchtbaren Gärten bedeckt, bis sie Saruman in eine schwarze, zerfurchte Einöde verwandelte. Später pflanzten die Ents dort den Wächterwald. Sie fluteten Isengard und legten um den Orthanc einen See an.

Der Ringwall dürfte etwa 100 Fuß hoch gewesen sein. Zu Sarumans Zeit wurde dieser Wall versehen mit Ställen, Kammern, Hallen und Gängen. In dem Ringwall gab es nur ein Tor, das mit starken Eisentoren geschützt wurde, als Saruman seine Armee aufstellte. Die Ents rissen den Wall jedoch völlig ein und verstreuten die Steine. Im Ringwall gab es nur einen Eingang, einen Bogengang durch den Wall im Süden der Felsmauer. Im Bogengang lag links die Wachstube (wenn man herein kam). Sie war relativ groß und hatte zwei anschließende Vorratskammern. Die Wachstube hatte einen langen Tisch, eine Feuerstelle und viele Fenster zum Gang hin. Von ihr aus führte eine Wendeltreppe nach oben auf den Ringwall. In dieser Wachstube fanden später Pippin und Merry etwas zu Essen und bewirteten Aragorn, Legolas und Gimli.

Der Orthanc ist ein 500 Fuß hoher Turm der aus schwarzem, unzerstörbarem und poliertem Stein besteht. Er setzt aus vier Pfeilern, die oben in vier Zacken auslaufen, spitz wie Speere und mit messerscharfen Kanten, zusammen. In dem Raum dazwischen ist eine Plattform, die man nur über eine schmale Treppe mit tausenden von Stufen erreichen kann. Sie ist versehen mit astronomischen Zeichen.

Der Orthanc lässt sich nur durch eine Tür an der Ostseite betreten, zu der eine steile Treppe mit 27 Stufen hinauf führte. Der Turm hatte viele Fenster, die tief in den Scharten saßen. Über der Tür war ein Balkon, von dem Sarumans Stimme erschallte, als er sein Orkheer mobilisierte. Noch weiter oben war das Fenster durch das Schlangenzunge den Palantír warf. Da der Orthanc beschrieben wird als ein Bauwerk, das nicht aussah wie von Menschenhand geschaffen und das es aus sehr hartem, nahezu unzerstörbarem Stein bestand, lässt sich vermuten, dass es sich dabei um einen vulkanischen Pfropfen oder Schlot handelt, der zurecht gehauen wurde. Da der Ring aus weicherem Stein besteht könnte es sein, dass es sich dabei um die Reste des Vulkankegels handelt der durch Erosion entfernt wurde. Die dichten schwarzen Basalte des mittleren Kamins könnten zu den vier mächtigen Pfeilern umgestaltet worden sein.

Orthanc bedeutet im Elbischen "Gabelberg" oder "Gabelhöhe", in der Sprache der Mark aber "Listiger Sinn". Isengard bedeutet eigentlich "Eisenzaun" oder "Eisenumfriedung". In Isengard befand sich einer der sieben Palantír, den Saruman gerne und oft benutzte.

Ich hoffe euch hat der Guide gefallen und ich konnte euch damit ein wenig helfen.

Danken möchte ich an dieser Stelle:

- BrD|HonoR
- Biotoxin
- [CMW]Vatras
- VooDoo|Jabor
- TRC|~Hamsterchamp [Für die Banner]

Mit freundlichen Grüßen....

VooDoo| Sc0rpion aka Sc4leT^oWnS´