

STRATEGIEN
& LÖSUNGEN

Markus Betz

DIE SIEDLER MISSION CD

DAS OFFIZIELLE BUCH
KOMPLETT IN FARBE



Alle neuen Missionen
komplett gelöst

Detaillierte Missionskarten

»Die Siedler III« im Internet



www.bluebyte.de



Das Offizielle Buch zu

DIE
SIEDLER
MISSION CD



Das Offizielle Buch zu

DIE
SIEDLER
MISSION CD

MARKUS BETZ

DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · LONDON · SOEST (NL)





Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Andreas Birkner

Produktion: Claudia Haas, SYBEX-Verlag GmbH

Satz: ArtCeylan, Duisburg • ArtCeylan@Topmail.de

Artwork: BlueByte Software GmbH

Farbproduktionen: More Colour, Meerbusch

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Media-Print, Paderborn

ISBN 3-8155-5147-1

1. Auflage 1999

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1999 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf



INHALTSVERZEICHNIS

DANKE	7
KONTAKT	7
ÜBER DAS BUCH	7
FORTGESCHRITTENE OFFENSIVSTRATEGIEN	9
DIE STRATEGIEN DER EXPERTEN	17
DIE KAMPAGNEN DER MISSIONS-CD	27
ANMERKUNGEN ZU DEN MISSIONSLÖSUNGEN	28
DIE KAMPAGNE DER RÖMER	34
DIE KAMPAGNE DER ASIATEN	59
DIE KAMPAGNE DER ÄGYPTER	86
SIEDLER 3 IM BLUEBYTENEt	117
INTERNET-DIREKTVERBINDUNG ÜBER DAS DFÜ-NETZWERK EINRICHTEN	118
BLUEBYTENEt-LOGIN UND -ANMELDUNG	125
BLUEBYTENEt-OBERFLÄCHE UND -BEREICHE	127
VERHALTENSREGELN	136
DIE WICHTIGSTEN STRATEGIEN FÜR EIN MULTIPLAYERMATCH	137
SIEDLER 3 IM WORLD WIDE WEB	139



DANKE

Wie immer zu Beginn erst einmal die – wirklich ehrlich gemeinte – Dankesliste: Ein inniger Dank gebührt wieder einmal an allererster Stelle meiner Familie – Regine, Vicent, Marie und Sammy. Ein herzliches Dankeschön auch an all die Leute vom SYBEX-Verlag, die das Projekt ermöglichten und betreuten und ein ebenso ganz spezieller Dank an alle Leute von BlueByte für die prompte tolle Unterstützung und für das Überlassen der Expertentips. Einen ganz besonderen Dank auch noch an PsychoNapp für die vielen zur Verfügung gestellten Informationen! Thanks an alle!!!

KONTAKT

Natürlich bin ich für lobende Worte genauso dankbar wie für vernichtende Kritiken. Vielleicht möchten Sie mir ja auch mitteilen, daß Sie vollkommen andere (und erfolgreichere?) Strategien entwickelt haben, als in diesem Buch beschrieben. Richten Sie in diesem Fall Ihre Nachrichten oder auch einfach nur ein paar nette Grüße (aber bitte nicht als „Hotline“ benutzen!!) per E-Mail an

SELEQTION@t-online.de

ÜBER DAS BUCH

Nur wenige Monate nach dem Erscheinen des Siedler 3-Original-Programms können Sie also nun erneut in drei Kampagnen, bestehend aus jeweils acht Missionen, Ihr strategisches Geschick gegen die „künstliche Intelligenz“ beweisen. Wenn Sie auch zu denjenigen Spielern gehören, denen die Missionen und Kampagnen der Original-CD zu einfach waren, dann finden Sie mit den Kampagnen der Missions-CD bestimmt die Herausforderungen, die Sie gesucht haben. Mit anderen Worten: Die neuen Kampagnen haben es teilweise in sich! So einfach wie in den ersten Kampagnen kommen Sie nicht mehr ans Ziel! Das haben Sie jetzt davon, daß Sie (vielleicht) nach den ersten Kampagnen laut „Alles viel zu einfach!!!“ geschrien haben. Die neuen Missionen sind dabei im Hinblick auf die Missionsziele auch viel differenzierter ausgestaltet – da müssen Sie einmal „klassisch“ den Gegner beseitigen, dann ein anderes Mal eine gemeinsame Grenze zwischen zwei Gegenspielern vermeiden, ein weiteres Mal alle Weinläger des Gegners erobern oder auch mal dazu beitragen, daß ein Verbündeter überlebt. Lassen Sie sich überraschen, welche vielfältigen Missionsziele auf Sie zukommen!

Die Missions-CD glänzt aber nicht nur durch die drei neuen Kampagnen und die neuen Einzelspieler- und Multiplayerkarten, sondern in gleichem Maße durch den mitgelieferten *Missions-editor*! Mit diesem Editor können Sie im Handumdrehen Ihre eigenen Traummissionen erstellen und anschließend spielen oder aber anderen Siedler-3-Spielern zur Verfügung stellen. Guten Missionsdesignern ist Ehre und Ruhm gewiß!



In diesem Zusammenhang direkt folgender Hinweis: Zum Siedler-3-Missionseditor werden Sie in diesem Buch keine Erklärungen, Hinweise oder Tips & Tricks finden, aus folgenden Gründen: Erstens ist der Missionseditor so kinderleicht zu bedienen und in allen Teilen wirklich so selbst-erklärend, daß es weitergehender Informationen nicht bedarf. Zweitens bietet die Online-Hilfe der Siedler 3-Missions-CD eine ausführliche Beschreibung des Missionseditors, die zudem ein detailliertes Tutorial enthält, in dem Sie die Handhabung des Missionseditors mit allen Funktionen erlernen können. Deshalb wurde auf eine weitergehende Beschreibung des Missionseditors verzichtet und der Platz in diesem Buch dagegen für folgende andere Themen genutzt:

Das erste Kapitel enthält das Vorwort und diesen einleitenden Text.

Das zweite Kapitel liefert Ihnen fortgeschrittene und hoffentlich hilfreiche Tips, Tricks und Anregungen, wie Sie Ihr Spiel von Die Siedler 3 noch weiter optimieren können. Dabei behandeln die dort aufgeführten Tips und Tricks den wichtigen Themenbereich militärische Offensive.

Im dritten Kapitel geben Ihnen eine Reihe von BlueByte-Mitarbeitern Einblick in ihre ganz persönlichen Siedler-3-Strategien. Verschiedene Entwickler, Beta-Tester usw. aus dem Hause BlueByte verraten Ihnen dort exklusiv, wie die „Spieler der ersten Stunde“ ein Siedler-3-Spiel angehen und gewinnen.

Das vierte Kapitel liefert Ihnen detaillierten Lösungswege für die 3 Kampagnen (bestehend aus jeweils acht Missionen) der Siedler-3-Missions-CD. Wenn Sie in irgendeiner Mission „hängen“, sollten Sie die Tips und Hinweise aus diesem Kapitel beachten, um auch die letzte Mission erfolgreich zum Abschluß bringen zu können. Zusätzlich finden Sie dort detaillierte Missionskarten, auf denen z.B. alle Ressourcen aufgedeckt sind, Expansionsrichtungen vorgeschlagen werden usw. Mit diesen Missionskarten haben Sie jederzeit den totalen Durchblick!

Kapitel 5 widmet sich schließlich dem großen Thema „Siedler 3 im Internet“. Hier erfahren Sie alles, was Sie zum Spielen von Siedler 3 über das Internet bzw. über den Spieleserver BlueByteNet wissen müssen. Von der Einrichtung Ihres Rechners für das Internetspielen per DFÜ-Netzwerk, über die Erläuterung aller wichtigen Funktionen im BlueByteNet, bis hin zu ausgesuchten Strategien für ein Multiplayermatch im BlueByteNet erfahren Sie wirklich alles, um zukünftig auch zu der Gemeinde der „Siedler-3-Internet-Zocker“ zu zählen.

Viel Spaß beim Spielen und beim Lesen dieses Buches!

Achtung

Alle nachfolgend aufgeführten Beschreibungen basieren auf der Programmversion 1.32. Sollte Ihre Programmversion von dieser Versionsnummer abweichen, können sich eventuell Unterschiede in einzelnen Themenbereichen ergeben haben. Bitte teilen Sie dem Autor mit, wenn Sie solche Abweichungen erkennen. Danke!



FORTGESCHRITTENE OFFENSIVSTRATEGIEN

Natürlich existieren auch für den Offensiv-Part in Siedler 3 noch eine Reihe von Tips und Tricks, die Ihnen vielleicht ein wenig weiterhelfen, einen Gegner in dem ein oder anderen Fall schneller, besser und einfacher in die Knie zu zwingen.

Erobern noch nicht besetzter Türme

Natürlich werden auch Ihre Gegner – egal ob Computergegner oder menschlicher Gegenspieler – ihr Gebiet mit neuen Wachgebäuden erweitern. Oftmals können Sie in diesem Fall beobachten, daß der betreffende Gegner den Fehler begeht, bei diesem Wachgebäude-Neubau nicht direkt daneben einen Soldaten zu postieren, der das Wachgebäude sofort besetzen kann, sondern ein Soldat zur Besetzung des neuen Wachgebäudes nach dessen Fertigstellung erst von weiter her herangeführt werden muß.

Solche Fehler des Gegners müssen bzw. sollten Sie natürlich gnadenlos ausnutzen, indem Sie das neue Wachgebäude nach dessen Fertigstellung selbst schnell besetzen. Bereiten Sie diese Aktion zunächst vor, indem Sie einige Späher entlang der gegnerischen Grenze postieren, die Ihnen über die Bauabsichten des Gegners an der Grenze jederzeit Aufschluß geben. Sobald Sie den Bau eines Wachgebäudes an der Grenze bemerken, führen Sie eine Handvoll Einheiten (ca. 5-6) an diese Position heran und warten in der Nähe des Bauplatzes auf die Fertigstellung des Wachgebäudes. Sofort wenn das Gebäude fertiggestellt ist, greifen Sie dieses Gebäude mit einem rechten Mausklick darauf an. Zwar wird der Gegner jetzt wahrscheinlich noch versuchen, eigene Truppen an den Ort des Angriffs heranzuführen, jedoch werden Sie die Eingangstür des Wachgebäudes schnell zerstört und das Wachgebäude dementsprechend rasch erobert haben. Danach stehen Sie den heraneilenden Truppen auf eigenem Territorium gegenüber, so daß Sie gegen die gegnerischen Einheiten mit 100 % Kampfkraft agieren können. Auch wenn Sie das eroberte Wachgebäude vielleicht nicht halten können, können Sie dem Gegner aufgrund der umgedrehten Kampfkraft-Konstellationen sicherlich empfindliche Verluste zufügen.



Sobald Sie bemerken, daß der Gegner an seiner Grenze zur Gebietserweiterung ein Wachgebäude errichtet, führen Sie Ihre Truppen heran (oberes Bild). Sofort nach Fertigstellung des Wachgebäudes greifen Sie dieses mit einem rechten Mausklick an (unteres Bild).



Tips zur schnellen Rangaufwertung

Oftmals ist es – insbesondere in Spielen gegen Kontrahenten aus Fleisch und Blut – spielentscheidend, welcher Spieler zuerst Einheiten der höheren Soldatenränge rekrutieren und einsetzen kann. Mit anderen Worten: welcher Spieler zuerst für ein oder zwei Einheitengattungen eine Rangaufwertung schafft (und nachfolgend entsprechend einige Soldaten dieser höheren Ränge rekrutiert), besitzt in anschließend geführten ersten Kämpfen spielentscheidende Vorteile.

Da Rangaufwertungen von der Verfügbarkeit des Manas abhängen, muß es also das Ziel sein, schneller als der Gegner an Mana zu gelangen. Dabei ist hier nicht gemeint, so schnell wie möglich eine Alkohol- und Manaproduktion aufzubauen (das ist sowieso eine Grundvoraussetzung), sondern „schneller als normal“ an das begehrte Mana und damit an die Möglichkeit von Rangaufwertungen zu gelangen. „Schnelles Mana“ können Sie dabei insbesondere über die folgenden zwei Wege erreichen:

1. Manabonus durch den Großen Tempel

Bei allen drei Völkern wird der Bau des *Großen Tempels* mit einem Bonus von acht Manapunkten belohnt! Dieser Bonus wird nicht nur beim Bau des ersten großen Tempels fällig, sondern wird beim Bau jedes weiteren *großen Tempels* erneut zugeteilt. Somit besteht eine wirkungsvolle Strategie für „Schnelles-Mana“ darin, direkt zu Beginn eines Spiels den *großen Tempel* zu errichten, diesen danach wieder abzureißen und erneut ein zweites Mal zu errichten. Danach haben Sie 16 Manapunkte als Bonus ergattert und können bei einer Einheitengattung eine erste Rangaufwertung vornehmen (für die erste Rangaufwertung erhalten Sie für jeden Manapunkt einen Zuwachs der *Göttlichen Aufwertung* von 10 % – siehe das „Offizielle Buch zu Siedler 3“ – damals hieß diese göttliche Aufwertung übrigens noch „Restzeit“). Danach stehen Ihnen noch weitere 30 % der *Göttlichen Aufwertung* zur Verfügung (für die zweite Rangaufwertung erhalten Sie für jeden Manapunkt einen Zuwachs der *Göttlichen Aufwertung* von 5 % - siehe oben). Wenn Sie den Abriß und den Neubau des *großen Tempels* jetzt noch zweimal wiederholen (= 16 weitere Manapunkte = 80 % *Göttliche Aufwertung*), können Sie sogar schon die zweite Einheitengattung in ihrem Rang aufwerten.



Nach dem ersten Bau des ersten großen Tempels (hier des römischen) ist die Göttliche Aufwertung für die Rangaufwertung auf 80 % gestiegen

Achtung

Danach sollten Sie bei ersten Rekrutierungen natürlich bevorzugt die aufgewerteten Einheiten rekrutieren bzw. die entsprechenden Waffen produzieren! In späteren Spielphasen, wenn bereits die ersten Aufwertungen auf „normalem“ Wege vorgenommen wurden, lohnt sich diese Methode des Manabonus durch den wiederholten Bau des großen Tempels immer weniger, da die Aufwertungen in dieser Phase sehr viel mehr Mana benötigen als zu Beginn und die acht Bonus-Manapunkte in keinem vernünftigen Verhältnis mehr zu den hohen Baukosten des großen Tempels stehen.

2. Das Wechseln des Arbeitsgebiets des römischen Weinbauern

Die zweite Praktik, um „schneller als normal“ an Mana zu gelangen, ist eine speziell auf die römische Alkohol- und Managewinnungsmethode abgestimmte Strategie. Beobachten Sie einmal die Arbeitsweise des Weinbauern. Dieser wird seine erste Arbeit, das Pflanzen der Weinstöcke, erst einmal einstellen, wenn er ein bestimmtes Areal seines Arbeitsgebietes fertig bestellt hat. Danach wartet der Weinbauer auf den Reifungsprozeß der Weinstöcke und sitzt dabei in seiner Hütte und dreht Däumchen. Diese Wartezeit sollten Sie nutzen, um dem Weinbauern ein zweites benachbartes Arbeitsgebiet zuzuteilen, in dem der Weinbauer neue Weinstöcke anpflanzt. Hat er dieses zweite Arbeitsgebiet ebenfalls genügend bestellt, teilen Sie ihm wieder sein erstes altes Arbeitsgebiet zu, wo er den inzwischen herangereiften Wein ernten kann. Nach der Ernte im ersten Arbeitsgebiet wird wieder das zweite Arbeitsgebiet zugeteilt, wo seinerseits nun die Ernte stattfinden kann usw. Diese ständig wechselnde Zuteilung des Arbeitsgebiets ist zwar etwas aufwendig, jedoch haben Sie dadurch einen wesentlich erhöhten Weinausstoß! Vorausgesetzt, Sie haben genügend kleine Tempel, wird Ihre Manavorrat mit dieser Methode sehr schnell ansteigen!



Weisen Sie dem römischen Weinbauern rechtzeitig ein zweites Arbeitsgebiet zu!



Vorsicht: Nicht geernteter Wein verdirbt an den Weinstöcken! Gestalten Sie deshalb beide Arbeitsgebiete des Weinbauern nicht zu groß, und verpassen Sie die Zeitpunkte der Ernte in beiden Arbeitsgebieten nicht!

Diese Methode ist bei dem ägyptischen Getreidefarmer oder bei dem asiatischen Reisbauern übrigens nicht von demselben Erfolg gekrönt wie beim römischen Weinbauern, da diese beiden Bauern ein wesentlich größeres Arbeitsgebiet bestellen.

Effiziente Einheitenkontrolle

Oftmals wird ein Gefecht auch durch eine gute Einheitenkontrolle bzw. ein gutes Einheitenhandling entschieden. Eine kleine, gut geführte Einheitengruppe ist vielfach in der Lage, eine zahlenmäßig überlegene, dafür aber schlecht geführte gegnerische Gruppe zu besiegen!

Die richtige *Gruppeneinteilung* und der schnelle Zugriff bzw. die schnelle Aktivierung einzelner Gruppen ist für einen erfolgreichen Angriff unerlässlich! Bevor Sie in die Schlacht ziehen, sollten Sie die *Speerkämpfer* und die *Bogenschützen* in einer Gruppe zusammenfassen sowie die *Schwertkämpfer* als gesonderte Gruppe agieren lassen – wird die Gruppe der *Speerkämpfer* und *Bogenschützen* zu groß, da Sie mit massiven Truppenstärken attackieren wollen, bilden Sie aus beiden Waffengattungen jeweils gesonderte Gruppen. Werden bei einem Angriff zusätzlich *Priester* mitgeführt (s.u.), sind diese ebenfalls einer gesonderten Gruppe zuzuordnen.



Greifen Sie schon geordnet in Gruppen einer Waffengattung an; Sie haben alle Gruppen dann im schnellen Zugriff durch Tastaturkurzbefehle

Die beiden Techniken bzw. Tastaturbefehle in diesem Zusammenhang finden Sie zwar im Online-Handbuch, jedoch werden diese Befehle der Vollständigkeit halber nachfolgend noch einmal aufgeführt:

Eine Waffengattung auswählen: Um aus einer größeren Gruppe Einheiten nur die Einheiten einer Waffengattung auszuwählen (z.B. die *Schwertkämpfer*), klicken Sie auf eine Einheit der betreffenden Waffengattung bei gleichzeitig gedrückter **[Alt]**-Taste. Klicken Sie zum Beispiel auf einen Schwertkämpfer, werden alle Schwertkämpfer im weiteren Umkreis ausgewählt.

Eine Gruppe bilden und aufrufen: Um aus allen markierten Einheiten eine Gruppe zu bilden, drücken Sie gleichzeitig die Taste **[Alt]** + eine Zifferntaste von **[1]** bis **[9]**. Anschließend können Sie diese Gruppe jederzeit wieder aufrufen bzw. aktivieren, indem Sie die entsprechende Zifferntaste drücken.

Angriffe auf gegnerische Ziele im Hinterland

Die Gruppeneinteilung wie oben genannt hat folgenden Sinn: Ziel eines Angriffs ist die Einnahme von gegnerischen Wachgebäuden. Diese Gebäude können dabei nur von Schwert- oder Speerkämpfern eingenommen werden. Zumeist trifft man während eines Angriffs aber nicht allein auf die Wachgebäude und deren Besatzungen, sondern auf weitere mobile gegnerische Einheiten. Während die Gruppe von Bogenschützen und Speerkämpfern sich um diese mobilen Truppen des Gegners kümmert, sollten die Gruppe von Schwertkämpfern – aufgrund ihrer überlegenen Schnelligkeit – gezielt einzelne Wachgebäude attackieren.

Bei diesem Vorhaben ist insbesondere der Marschbefehl bei gleichzeitig gedrückter **[Strg]**-Taste enorm wichtig. Mit diesem *Gegner-ignorieren*-Marschbefehl kümmern sich die Schwertkämpfer auf ihrem Marsch nicht um eventuell auftauchende gegnerische Ziele, sondern ziehen schnurstracks und ohne sich beirren zu lassen zum angegebenen Zielpunkt. Auf diese Weise sollten Sie



versuchen, das Kampfgeschehen zu dezentralisieren. Attackieren Sie mit den Schwertkämpfern gegnerische Ziele im Hinterland, indem Sie die Schwertkämpfer bei gedrückt gehaltener **[Strg]**-Taste geradewegs in das Hinterland des Gegners führen. Legen Sie dann dort durch die Einnahme der „richtigen“ Wachgebäude z.B. die Rohstoffförderung des Gegners lahm o.ä.



Mitunter werden Sie die Kontrolle über die Schwertkämpfer nicht jederzeit behalten können, da sich diese verstärkt gerne ins Kampfgeschehen einmischen. Geben Sie in diesem Fall den Marschbefehl bei gleichzeitig gedrückter **[Strg]-Taste immer wieder erneut, damit die Schwertkämpfer bei der angegebenen bzw. gewünschten Position bleiben. Notfalls hilft auch der *Position-halten*-Befehl.**

Angriffe auf große gegnerische Bogenschützengruppen

Steht Ihnen in einer gegnerischen Basis eine große Gruppe von Bogenschützen gegenüber, sollten Sie den direkten Angriff dieser Gruppe mit Schwert- oder gar Speerkämpfern vermeiden. Aufgrund der hohen Reichweite der Bogenschützen haben diese einen Angriffsvorteil gegenüber Ihren heranrückenden Infanterietruppen, der so groß sein kann, daß unter Umständen kein einziger Schwert-/Speerkämpfer mehr bei der Bogenschützengruppe ankommt. Gehen Sie in einem solchen Fall besser so vor, daß Sie die gegnerische Bogenschützengruppe selbst mit einer eigenen Gruppe von Bogenschützen attackieren und in Kämpfe verwickeln. Wenn die gegnerische Bogenschützengruppe auf diese Weise abgelenkt und beschäftigt ist, sollten Sie für den Nahkampf Schwert- und/oder Speerkämpfer an die gegnerischen Bogenschützen heranzuführen.

Unterstützender Priestereinsatz

Unterschätzen Sie die Möglichkeiten der Priester nicht! Manche Priesteraktionen können eine Schlacht entscheiden, wenn Sie deren Fähigkeiten zum richtigen Zeitpunkt einsetzen. Zum Beispiel kann ein einziger ägyptischer Priester – genügend Energie bzw. Mana vorausgesetzt – mit den Sprüchen *Gegner bannen* (optimalerweise auf einer Insel absetzen!) oder *Schützen strafen* gegnerische Armeen um 100 Mann oder mehr erleichtern. Insbesondere als Schutzeinheit bei eigenen Bogenschützengruppen haben sich zwei oder drei Priester bewährt, die zu nah herangekommene gegnerische Einheiten per *Gegner bannen* „wegzaubern“.



DIE STRATEGIEN DER EXPERTEN

In diesem Kapitel erfahren Sie verschiedene weitergehende Tips, Tricks und Strategien, die aus der Feder von Menschen stammen, die seit der ersten Stunde der Siedler-3-Entwicklung dabei gewesen sind. Diese BlueByte-Mitarbeiter verraten Ihnen hier exklusiv ihre besten Strategien und einige weitere Besonderheiten, die Ihnen sicherlich die ein oder andere zusätzliche Anregung geben!

PsychoNapp Betatester

Pseudonym im BlueByte.net:

PsychoNapp

Bevorzugtes Volk:

Ägypter

Warum gerade dieses Volk? Ägypter sind früh kampfbereit und zeichnen sich durch einen geringen Holzbedarf aus. Die massiv benötigten Steine können schnell und unkompliziert abgebaut werden, da keine „Zwischenbearbeitung“ erforderlich ist (wie z.B. für das Holz das Sägewerk oder den Förster). Die schnelle Erhöhung der Kampfkraft durch Edelsteingewinnung ist ein weiterer Vorteil, da auch beim Edelsteinabbau keine „Zwischenbearbeitung“ (wie z.B. eine Goldschmelze) benötigt wird. Daraus folgt auch ein reduzierter Bedarf an Kohle, die dann z.B. für die Belieferung einer frühen zweiten Waffenschmiede verwendet werden kann. Ägypter besitzen zudem sehr gute Zaubersprüche v.a. im offensiven, taktischen und strategischen Bereich (zu nennen sind *Schützen strafen*, *Gegner bannen* und *Soldaten stärken*). Einziger Nachteil der Ägypter: Auf Karten mit wenigen Stein- und/oder wenigen/keinen Edelsteinvorkommen sind die Ägypter schlicht und einfach nicht zu gebrauchen.

Besondere Siedlungstips: Siedlungstips für die Ägypter: sofort zu Beginn einen massiven Steinabbau betreiben und das Holz erst einmal vernachlässigen, bis das erste mittlere Wohnhaus steht. Danach wird in Vorbereitung auf den Minenbau (benötigt relativ viel Holz) auch für eine Grundversorgung an Holz gesorgt (auch bei Ägyptern sind zwei Sägewerke nötig!). Als Ägypter sollte man auch schnell und weit expandieren (v.a. durch den massiven Einsatz von Pionieren).

Da die Ägypter sowohl für die Nahrungsproduktion als auch für die Manaproduktion Getreide benötigen, werden die ersten Farmen sehr früh gebaut, da das Getreide eine relativ lange Reifezeit benötigt. Das Getreide wird zunächst hauptsächlich für die Manaproduktion verwendet, für die Minen wird kurzfristig Fisch verwendet.

Neue Kolonien müssen hauptsächlich bei neuen Edelsteinvorkommen gegründet werden. Diese Kolonien werden dann spartanisch ausgestattet (Edelsteinmine, Fischer, Lager).



Bevorzugte Offensivstrategie: Die Offensivstrategie ist in erster Linie abhängig vom Gegnerverhalten. Grundsätzlich besteht die Armee überwiegend aus Bogenschützen! Bögen sollten nach einer etablierten Grundversorgung so schnell wie möglich produziert werden. Ziel ist dabei eine schnelle erste Aufwertung der Bogenschützen. Mit der Rekrutierung wird gewartet bis die erste Aufwertung stattgefunden hat. (Ausnutzung des Manabonus beim Bau eines großen Tempels – siehe das Kapitel *Tips & Tricks für Fortgeschrittene*).

Der Angriff erfolgt so schnell wie möglich mit den überlegenen Bogenschützen, bevor der Gegner seine Einheiten aufwerten konnte. Nach Beseitigung der gegnerischen Armee übernehmen die Schwertkämpfer den Rest – erst dann, wenn eine Überlegenheit der eigenen Truppen hergestellt wurde, greifen Schwert- und Speerkämpfer ein, um die gegnerischen Türme zu attackieren.

Steht der Gegner gut verteilt über sein Gebiet, wird massiv mit einer großen Armee angegriffen! Eine taktische Möglichkeit besteht in einem solchen Fall in einem „Flankenlauf“ der Schwertkämpfer um die feindliche Bogenschützenarmee herum – die mit den eigenen Bogenschützen beschäftigt sein sollte – und dem anschließenden Angriff auf diese Bogenschützen von der Seite. Danach wird sofort versucht, den Gegner schnell aufzurollen, bevor dieser seine verstreuten Truppen zusammenziehen kann.

Steht der Gegner massiv an einer einzigen Position und hat sein Hinterland nicht gesichert, wird mit einer reinen Bogenschützen-Armee eine fingierte Attacke auf diese Position durchgeführt, während sich gleichzeitig ein kleiner Stoßtrupp von Schwert- und Speerkämpfern an der gegnerischen Flanke vorbei unentdeckt ins noch nicht besetzte Hinterland begibt. Während der Gegner an seiner gesicherten Position beschäftigt ist und seine Aufmerksamkeit von seinem Hinterland abgelenkt ist, wird das Hinterland von dem Stoßtrupp attackiert, wobei so viele Türme wie möglich eingenommen werden sollten, bevor der Gegner reagieren kann. Diese Strategie ist allerdings erst ab 70 % Kampfkraft ratsam, da sonst die Eroberung der Türme zu lange dauert und der Gegner seine Armee dementsprechend rasch neu orientieren kann, nachdem er die Finte bemerkt hat.

Kleinere Scharmützel können bereits ab einer Kampfkraft von 50 % gewagt werden, jedoch sollten Sie sich dabei auf kurze Hit & Run-Taktiken beschränken. Ein großer Angriff ist erst ab einer Kampfkraft von 70 % inkl. der ersten Aufwertungen empfehlenswert – insbesondere dann, wenn der Gegner in der Aufwertung hinterherhinkt.

Pioniere kommen dann zum Einsatz, wenn der Gegner aus Ressourcengründen auf den Bau von Türmen verzichtet hat. Hauptziel sind dabei die gegnerischen Wohnhäuser, bei deren Zerstörung die gegnerischen Träger in den Streik treten. Wohnhäuser sind im Gegensatz zu Lagern, Schmieden und Kasernen oft völlig ungeschützt und liegen relativ weit abseits.

Bevorzugte Defensivstrategie: konsequent bleiben, entweder viele Türme die sich gegenseitig Deckung geben oder nur ein oder zwei Wachgebäude, die dann von einer großen zusätzli-



chen Truppe verteidigt werden. Weit auseinander liegende Türme, die sich gegenseitig nicht decken und ein großes Gebiet umfassen, sind praktisch nicht zu verteidigen. Falls Türme gebaut werden, besetzen Sie diese immer voll mit Bogenschützen und Schwertkämpfern!

Als Frühwarnsystem fungieren weit verteilte Spione.

Bevorzugter „Dirty Trick“: Mit einem Spion die Soldaten eines unaufmerksamen Gegners sofort zu Beginn des Spiels weit weglocken und dann seinen einzigen Turm einnehmen, bevor dessen Soldaten wieder zurück sind!

Wichtigster Tip für Mehrspielerpartien: Die wichtige Aufklärung wird in Teamspielen mit Schwertkämpfern durchgeführt. In 1on1-Spielen wird die Aufklärungsarbeit früh durch 4-6 Spione erledigt, die sich dann möglichst unerkannt beim Gegner einnisten sollten (bessere Kontrolle über den Gegner, da man Einheitenbewegungen usw. mitbekommt). Spätestens nach zehn Minuten muß das Umfeld der eigenen Basis sowie die gegnerische Basis und deren Umfeld komplett aufgeklärt sein! Auf unbekannten Karten bzw. auf Zufallskarten wird die Aufklärung auf die gesamte Karte ausgedehnt, um weitere Ressourcen (v.a. Stein/Edelsteine bei Ägyptern) zu entdecken.

In Teamspielen sollten Sie auf eine ausgewogene Völkerwahl achten! Der Austausch von Waren kann das Spiel entscheiden (z.B. Ägypter liefert Holz an Asiaten, dieser schickt Stein an Ägypter. Ägypter liefert Gold an den Verbündeten und benutzt dafür seine Edelsteinminen mittels eines Außenpostens, die Verbündeten liefern Werkzeug und Fisch dorthin usw.) (siehe auch das Kapitel *Die wichtigsten Strategien für ein Multiplayermatch*).

Immer auf den Gegner achten und nicht einfach vor sich hinsiedeln!

André Moll Betatester

Pseudonym im BlueByte.net:

Molli

Bevorzugtes Volk:

Kein bestimmtes Volk bevorzugt!

Besonderer Siedlungstip: Falls eine zweite autonome Siedlung errichtet werden soll, sollten schon im Vorfeld einige Schaufeln und Hämmer produziert werden (notfalls einlagern). Dadurch entsteht die Möglichkeit, später die komplette neue Siedlung auf einen Schlag in Auftrag zu geben.

Offensivstrategie: Angriff erst bei einer Kampfstärke von mindestens 70 %. Immer an verschiedenen Stellen gleichzeitig angreifen und den Gegner in die Zange nehmen. Wenn gut gesicherte Inseln eingenommen werden müssen, sollten die Soldaten in „Wellen“ von etwa zehn Fähren gleichzeitig auf diesen Inseln landen.



Tip

WICHTIG: Dabei aber immer Soldaten zur Verteidigung in der eigenen Siedlung belassen und die Minikarte oben links stets beobachten, um eine Attacke rechtzeitig zu bemerken.

Vergessen Sie gleichzeitig die Soldatenproduktion nicht, also checken Sie immer, wenn gerade Zeit dafür ist, die Rentabilität der Minen.

Variante: Wenn man glaubt, genügend Soldaten zur Verteidigung zu haben, kann man die Soldatenrekrutierung auf *manuell* einstellen und die produzierten Waffen einlagern, bis man alle Rangaufwertungen durchgeführt hat. Man sollte aber dann darauf achten, daß genügend freie Siedler zur Verfügung stehen – die Soldatenproduktion wird in diesem Fall blitzartig schnell (Soldaten im Sekundentakt!!!!!!)

Defensivstrategie: Viel unbewachtes Land und ein Viereck aus großen Wachtürmen oder Burgen, die voll besetzt werden. In der Mitte davon wird eine Kaserne errichtet. Später sollten Sie unbedingt noch mehr vollbesetzte große Wachtürme oder, falls der Platz vorhanden ist, Burgen errichten, die sich gegenseitig decken.

Achtung

Bei dieser Strategie MUSS man seine Grenzen ständig im Auge behalten, um gegen das Errichten von gegnerischen Türmen an den eigenen Grenzen schnelle Maßnahmen einleiten zu können. Insbesondere bei Multiplayerpartien wird man mit dieser Strategie auch für Pionierangriffe anfällig.

Bevorzugter „Dirty Trick“: Falls jemand mit wenig Wachtürmen spielt, sollte man mit einer großen Menge von Pionieren (ca. 30-100) Angriffe auf unbewachtes Gebiet starten lassen. Unbewachte Gebiete sind dabei oft die Minengebiete. Plazieren Sie eine kleinere Gruppe Soldaten als Kanonenfutter vor die Pioniere, um einen Puffer zwischen den Pionieren und den Soldaten des Gegners zu schaffen. Greifen Sie auf diese Art und Weise mehrere Stellen gleichzeitig an.

Wichtigster Tip für Mehrspielerpartien: Ganz wichtig: *keine Panik* bei gegnerischen Angriffen. Immer beachten, daß jeder mit den gleichen Bedingungen startet und daß man dem Gegner später überlegen ist, wenn er seine Soldaten frühzeitig verheizt. Außerdem: S3 ist in erster Linie ein Aufbauspiel – durch eine funktionierende Siedlung hat man zu einem späteren Zeitpunkt die besten Voraussetzungen für einen Sieg.

Wenn sich direkt zu Beginn mehrere Gegner gegen einen verbünden, hat man zu einem so frühen Zeitpunkt sowieso kaum Chancen. Sollte dies bei den gleichen Gegnern öfter passieren, sollte man in Erwägung ziehen, sich neue Mitspieler zu suchen.

Ansonsten sollte man klassische Flankenangriffe führen und versuchen, seinen Gegner in die Zange zu nehmen. Es ist meistens spielentscheidender viele Soldaten des Gegners zu beseitigen



als ein relativ unwichtiges Gebiet zu erobern. Hat der Gegner allerdings wichtige Produktionsstätten schlecht gesichert, sollte man natürlich versuchen, diese zu zerstören. Der Verlust einer kompletten Nahrungskette oder der kompletten Industrie ist normalerweise nicht wieder auszugleichen. Daran sollte man auch immer in seiner eigenen Siedlung denken und **niemals** mit allen Soldaten angreifen und seine Siedlung unbewacht lassen. Ich wundere mich immer wieder, wie wenig Spieler dies beherzigen und ich eine feindliche Siedlung ohne Gegenwehr fast komplett zerstören konnte, während dieser einen Angriff auf mich führte.

Christian Schipke Betatester

Pseudonym im BlueByte.net:

-

Bevorzugtes Volk:

Ägypter

Warum gerade dieses Volk? Die Ägypter warten mit der schönsten Grafik auf. Zwar sind sie durch ihren extrem hohen Steinverbrauch ein wenig schwieriger zu spielen, dies wird jedoch durch ihren niedrigen Holzverbrauch wieder ausgeglichen. Wem diese Herausforderung zu schwierig ist, der sollte vielleicht die Asiaten spielen. Holz ist der einzige regenerative Rohstoff in diesem Spiel und ist daher sehr leicht abzubauen bzw. zu erhalten.

Besonderer Siedlungstip: Am Anfang des Spiels empfiehlt sich eine defensive Spielweise: zuerst den Nachschub an Holz und Steinen sichern. So kommt man nicht in die Verlegenheit, auf diese Rohstoffe zu warten. Die Expansion durch das Errichten von Türmen kann ich nur bedingt empfehlen, da die Türme auch mit Soldaten möglichst voll besetzt werden sollten, um Sicherheit zu gewährleisten. Dies ist besonders am Anfang eines Spiels problematisch, da man meistens nicht so viele Soldaten besitzt. Lieber mit Pionieren ausdehnen und die Soldaten als mobile Verteidigung benutzen.

Bevorzugte Offensivstrategie: Soldaten sollten so schnell wie möglich durch die *Göttliche Aufwertung* verbessert und durch Goldreserven zusätzlich motiviert werden; die Manaproduktion also auf keinen Fall vernachlässigen! Wenn der Gegner angreift, sollte man darauf achten, daß die eigenen Soldaten ihn nicht auf sein Gebiet verfolgen, da ihre Kampfkraft dort nicht so hoch ist. Erst wenn man viele kampfkraftige Soldaten gesammelt hat, kann man selber zum Angriff übergehen.

Bogenschützen sind beim Angriff auf Türme nutzlos. Sie sind dann nur Zielscheiben für die Turmbesatzungen und werden unnötig dezimiert.

Geschütze sind immer von Vorteil, um gegnerische Gebäude zu zerstören. Der Gegner kann so empfindlich geschwächt werden. Allerdings muß man viel Geduld mitbringen, da die Produktion von Munition recht lange dauern kann. Geschütze können nur in offenem Gelände sinnvoll eingesetzt werden.



Soldaten sollten immer von Priestern mit Magie unterstützt werden, da man so die eigenen Verluste effektiv verringern kann.

Bevorzugte Defensivstrategie: Bauen Sie nur Mittlere Türme, die sich gegenseitig Feuer-schutz geben können. Burgen kosten zu viel Rohstoffe und sind nur sinnvoll, wenn sie vollbesetzt werden, wozu jedoch zu viele Soldaten benötigt werden.

Bevorzugter „Dirty Trick“: Der Einsatz von Pionieren, um gegnerisches Feuer bei einem Angriff auf Türme von den eigenen Soldaten abzulenken.

Wichtigster Tip für Mehrspielerpartien: Verteidigung aufbauen und Spione senden, um den Gegner (es gibt nur Gegner :-)) beobachten zu können.

David Hopmann	Betatester
---------------	------------

Pseudonym im BlueByte.net:

Maddy

Bevorzugtes Volk:

Römer

Warum gerade dieses Volk? Der Siedlungsaufbau der Römer ist unkompliziert und schnell, da im selben Verhältnis Holz und Steine benötigt werden. Anfangs sind somit nur ein Steinmetz, ein Förster, ein Sägewerk und zwei Holzfäller nötig, um zu einem schnellen Siedlungsaufbau zu gelangen.

Bevorzugte Offensivstrategie: Angegriffen wird bei ca. 80 % Kampfkraft – am besten an zwei Stellen gleichzeitig. Türme einnehmen und direkt danach sofort wieder abreißen. Auf diese Weise beim Gegner langsam aber sicher (mit mehreren Angriffen) die Industrie (insbes. die Soldatenproduktion) zerstören. Danach ist es nur eine Frage der Zeit, wann Sie den Gegner komplett beseitigen.

Bevorzugte Defensivstrategie: Um einem starken Gegner das Leben so schwer wie möglich zu machen: mehrere Türme – egal welcher Größe – direkt beieinander platzieren und mit Bogenschützen besetzen, die sich gegenseitig Deckung geben. Zwischen den Türmen Soldaten als mobile Verteidigung postieren.



Mike Ghebar Betatester

Pseudonym im BlueByte.net:	Otto123
Bevorzugtes Volk:	Ägypter
Warum gerade dieses Volk?	Purer Zufall!

Besonderer Siedlungstip: Eine schnelle Expansion ist sehr wichtig! Nachdem die Bauwirtschaft läuft, zunächst möglichst viele kleine Wachtürme an den Gebietsgrenzen zur Gebietserweiterung errichten, die dann sofort wieder abgerissen werden. Dabei ist, je weiter man in den Missionen voranschreitet, immer weniger Zeit (und Platz) gegeben. Die Gebietsausweitung sollte aber abgeschlossen sein, bevor der Computergegner angreift.

Bevorzugte Offensivstrategie: Späher werden von mir nie benutzt (zu zeitaufwendig). In den höheren Missionen der Ägypter hilft nur eine große Masse von Soldaten, kleinere Verbände werden sofort aufgerieben. Außerdem sollte man in diesen Missionen immer eine Truppe von mind. 100 Soldaten zur Sicherung im eigenen Land lassen (je mehr, desto besser), da die KI sehr angriffslustig ist.

Kriegsmaschinen sind sehr langsam und sollten nur eingesetzt werden, wenn man nicht anders an den Gegner herankommt. Um eine ganze Burg mit Kriegsmaschinen zu zerstören, braucht man mindestens drei Exemplare (z.B. Ballistas). Da die angegriffenen Objekte nur eine gewisse Zeit lang brennen, kann es passieren, daß man immer wieder von vorne beginnen muß, wenn man nicht an genügend Munition in der Nähe gedacht hat!

Greifen Sie bei einer Offensive mit vielen Bogenschützen (ca. 35 %) und Speerkämpfern (ca. 45 %) an. Die übrigen Schwertkämpfer sollten nur kurz die Türme erobern, diese sofort wieder abreißen und weiter ziehen.

Priester werden nur im eigenen Land benutzen, weil sie zumeist gar nicht bis zum Einsatzort gelangen, wenn man nicht extra und gesondert auf diese Einheiten achtet bzw. aufpaßt.

Bevorzugte Defensivstrategie: Bei den Ägyptermisionen ist es zwingend erforderlich, sofort zu Anfang alle Türme bis auf einen (möglichst großen Wachturm) abzureißen. Diesen muß man voll besetzen und die übrigen Soldaten davor postieren. Ansonsten ist die Niederlage vorprogrammiert!

Sobald dann genug Soldaten vorhanden sind, sollte direkt neben dem verbliebenen Turm eine Burg gebaut werden. Generell gilt: Es ist nicht entscheidend, viele Türme zu halten, sondern daß eine Burg bzw. ein Turm erhalten bleibt, die bzw. der mit so vielen eigenen Soldaten wie möglich (viele Bogenschützen) umgeben ist, so daß der Computergegner gar nicht an diese Stellung herankommt. In solchen Situationen ist dann auch ein Priester hinter den Bogenschützen sehr



effektiv: *Schützen strafen* (ägyptischer Priester) ist – meiner Meinung nach – der effektivste Zauberspruch des ganzen Spiels.

Bevorzugter „Dirty Trick“: Einen angriffslustigen Computergegner mit einem kleinen (unbesetzten) Turm anlocken und diesen dann schnell abreißen. Danach den Angreifer bekämpfen.

Thomas Kudela **Betatester**

Pseudonym im BlueByte.net: BB Calcium

Bevorzugtes Volk: Ägypter

Warum gerade dieses Volk? Die Möglichkeit der Edelsteingewinnung und wegen des geringen Bedarfs an Holz (außerdem kann der Förster den Baumwuchs nach Bedarf regeln).

Besonderer Siedlungstip: Insbesondere am Anfang auf einen hohen Prozentsatz an Trägern achten!

Bevorzugte Offensivstrategie: Wenn die eigene Siedlung eine gute Infrastruktur besitzt und die Soldatenproduktion läuft, kann folgende Strategie angewendet werden:

Zuerst die Basis des Gegners mit ein paar Soldaten (ca. 7) erkunden und den Gegner etwas schwächen; kurz danach eine große Armee bestehend aus Speerkämpfern (70 %) und Bogenschützen (30 %) zum Gegner schicken und ihn angreifen. Während dessen weitere Soldaten produzieren (je nach Bedarf mehr Bogenschützen oder Schwert- bzw. Speerkämpfer), aber noch nicht mit diesen neuen Einheiten angreifen. Beim ersten Angriff ziehen Sie dann Ihre wahrscheinlich stark dezimierte Armee aus der gegnerischen Siedlung zurück. Eventuell zieht der Gegner mit seinen ebenfalls geschwächten Einheiten nach. In diesem Fall kann man diese Einheiten auf neutralem Boden oder in der eigenen Basis mit den neuen Einheiten attackieren und beseitigen. Heilen Sie die verwundeten Soldaten unbedingt in einem Lazarett! Danach wiederholen Sie diese Strategie.

Bei einem Großangriff sollten unbedingt einige Priester mitgeführt und eingesetzt werden (Ägypter: *Schützen strafen*!).

Bevorzugte Defensivstrategie: Viele kleine vollbesetzte Wachtürme mit möglichst ranghohen Bogenschützen an den Grenzen errichten. Große Wachtürme nur in der Nähe von wichtigen Gebäuden (z.B. Edelsteinminen und -lager).

3-4 kleine „mobile Einsatztruppen“ von ca. fünf Mann verteilen Sie über die Siedlung, die bei gegnerischen Spionen, Priestern oder Katapulten schnell zugreifen können.



Sollte ein Priester ein größeres Waldstück bei Ihnen in Brand setzen, sollte alle Holzfäller in ausreichendem Abstand zum Feuer eine Schneise fällen.

Bevorzugter „Dirty Trick“: Mit den eigenen Soldaten dreist durch die gegnerische Basis marschieren und durch Turmübernahme die gegnerischen Edelsteinlager (bzw. Goldlager) einnehmen. Die Türme dann sofort voll besetzen.

Wichtigster Tip für Mehrspielerpartien: Defensiv verhalten und den Gegner kommen lassen. Eine umfassende Aufklärung ist dabei Pflicht.

Teamstrategie für den gemeinsamen Angriff auf einen Gegner: Ein Teamspieler „opfert“ seine Soldaten, schickt ein großes Kontingent in die Basis des Gegners und sorgt bei ihm für Unordnung bzw. zieht möglichst viele gegnerische mobile Einheiten auf sich. Zum gegebenen Zeitpunkt holt man den Verbündeten zu Hilfe, der an anderen neuralgischen Stellen angreift.

Anonym

Bevorzugtes Volk: Ich habe eigentlich kein bevorzugtes Volk, weil sich die einzelnen Schwächen und Stärken des jeweiligen Volkes ausgleichen. Aus reiner Gewohnheit spiele ich die Römer.

Warum gerade dieses Volk? Römer haben entscheidende Vorteile im Sammeln von Mana. Bei den Römern genügt zunächst eine Weinfarm und ein kleiner Tempel, um Mana zu gewinnen. Hat man noch vor dem Bau der Weinfarm einen großen Tempel gebaut, kann man mit dem Priester, der von Anfang an über einen gewissen Vorrat an Mana verfügt, den Zauberspruch *Wunderliches Wachstum* über die Weinfarm aussprechen, und zwar in einem Moment, wenn bereits viele Reben gepflanzt wurden und nur noch wachsen müssen. Nach dem Ausspruch haben sich die noch völlig unreifen Reben in reife, zur Ernte bereite Trauben verwandelt. Damit können erhebliche Zeitvorteile erzielt werden! Dieser Zauberspruch ist auch sehr hilfreich beim Anbau von Getreide, vor allem dann, wenn dieses dringend benötigt wird. Achtung: Dieser Zauberspruch sollte nur verwendet werden, wenn das Getreide oder die Weinreben noch nicht gereift sind, weil ansonsten die gesamte Ernte zur Überreife gebracht und vernichtet wird. Bei einem Gegner ist dies aber natürlich eine gute Strategie – vorausgesetzt, der Priester kann weit genug ins gegnerische Gebiet eindringen.

Bevorzugte Offensivstrategie: Immer mit sehr vielen Speerkämpfern und Bogenschützen angreifen. Schwertkämpfer werden im Prinzip überhaupt nicht benötigt. Die Speerkämpfer haben die Fähigkeit viel einzustecken und halten so die angreifenden Truppen solange auf, bis Bogenschützen diese gegnerischen Truppen aus der Ferne erledigt haben. Bereits bei einer Kampfstärke von mehr als 70 % sollten Sie angreifen – bis Sie soweit sind, haben Sie erfahrungsgemäß mehr als 70 Soldaten zur Verfügung. Vorher sollten Sie sich aber vergewissern, ob Sie genügend Siedler und Waffen in den Kasernen haben (8 Speere, 8 Bogen), um einen Gegenan-



griff abwehren zu können. Mit kleinen Verbänden angreifen, bringt eigentlich nicht viel, weil der Gegner es sofort bemerkt und entsprechend reagiert. Ein kleines Ablenkungsmanöver kann aber nie schaden.

Bevorzugte Defensivstrategie: Viele kleine Türme bauen und voll besetzen. Daneben ist eine mobile Eingreiftruppe Pflicht, die bei Angriffen mit 100 % Kampfstärke auf eigenem Boden den Angriff abwehrt. Viele Spieler reißen in einem Multiplayermatch ihre Türme im Zentrum der Siedlung ab, um sich vor Übernahmen zu schützen. Dann sollten Pioniere in großer Zahl eingesetzt werden. Die gegnerischen Soldaten sollten in diesem Fall aber vorher durch eigene Einheiten abgelenkt werden, um die Pioniere „in Ruhe“ ihre Arbeit erledigen zu lassen.



DIE KAMPAGNEN DER MISSIONS-CD

Nur wenige Monate nach dem Erscheinen des Siedler 3-Original-Programms können Sie also nun erneut in drei Kampagnen bestehend aus jeweils acht Missionen Ihr strategisches Geschick gegen die „Künstliche Intelligenz“ beweisen. Die drei Helden aus der ersten Kampagnenstaffel, *Septimus Marius* (Römer), *Tsu Tang* (Asiaten) und *Ramadamses* (Ägypter), werden Sie allerdings in den Missionskampagnen vergeblich suchen. In den drei neuen Kampagnen treten einfach die Römer, die Asiaten und die Ägypter gegeneinander an – ohne eine Hintergrundstory, wie Sie in den ersten Kampagnen noch zu finden war.

Die neuen Missionen finden wiederum jeweils auf einer Insel oder in einer Inselwelt statt. Die Missionsziele sind bei den neuen Kampagnen etwas differenzierter. Während in den ersten Kampagnen der Original-CD zumeist die komplette Eroberung der Insel oder die Eroberung von bestimmten Gebäuden zum Sieg ausreichte, sind die Missionsziele bei der Missions-CD oftmals viel differenzierter ausgestaltet – da müssen Sie einmal „klassisch“ den Gegner beseitigen, dann ein anderes Mal eine gemeinsame Grenze zwischen zwei Gegenspielern vermeiden, ein weiteres Mal alle Weinläger des Gegners erobern, oder auch mal dazu beitragen, daß ein Verbündeter überlebt. Lassen Sie sich überraschen, welche vielfältigen Missionsziele auf Sie zukommen!

Wenn Sie auch zu denjenigen Spielern gehören, denen die Missionen und Kampagnen der Original-CD zu einfach waren, dann finden Sie mit den Kampagnen der Missions-CD die Herausforderungen, die Sie vielleicht gesucht haben. Mit anderen Worten: die neuen Kampagnen haben es teilweise in sich! So einfach wie in den ersten Kampagnen kommen Sie nicht mehr ans Ziel! Das haben Sie jetzt davon, daß Sie (vielleicht) nach den ersten Kampagnen laut „Alles viel zu einfach!!!“ geschrien haben ...

Aufgrund des sehr stark angestiegenen Schwierigkeitsgrades werden Ihnen in diesem Buch weiter unten auch – im Unterschied zum „Offiziellen Buch zu Die Siedler 3“ – *detaillierte Missionslösungen* angeboten, an denen Sie sich im Einzelfall konkret orientieren können.



ANMERKUNGEN ZU DEN MISSIONSLÖSUNGEN

Zu den nachfolgenden Missionslösungen müssen allerdings vorweg drei Punkte erwähnt werden, die Sie beim „Konsum“ der Missionslösungen unbedingt beachten sollten:

1. Die Verhaltensweise der KI

Das Verhalten der KI (die „Künstliche Intelligenz“ oder einfach der Computergegner) ist in einer Mission nach wie vor nicht vorhersehbar, nicht standardisiert und variiert zudem bei unterschiedlichen Spielverläufen. Dieses unterschiedliche Verhalten betrifft insbesondere die Siedlungsentwicklung und den Zeitpunkt von Angriffen. (Das Problem der nicht berechenbaren Verhaltensweise der KI wurde bereits teilweise im „Offiziellen Buch zu Die Siedler 3“ erläutert, soll der Vollständigkeit halber hier aber noch einmal aufgeführt werden.)

Es kann Ihnen passieren, daß sich der Computergegner in einem ersten Versuch eines Spiels überhaupt nicht vernünftig entwickelt bzw. entwickeln kann und Sie leichtes Spiel haben, und die KI in einem weiteren Versuch auf derselben Karte unheimlich stark wird und Sie Ihre liebe Mühe und Not haben, den Computergegner zu besiegen. Die KI hat keine festen Baupositionen und zieht ihre Siedlung nicht nach einem festen Schema hoch, sondern „entscheidet“ situationsbedingt und versucht den Siedlungsaufbau genauso zu optimieren wie Sie! Dabei versucht die KI z.B. genauso wie Sie sofort die wertvollsten Gebiete per Gebietserweiterung für sich zu gewinnen. Aber in diesem Wettlauf kommt es manchmal auf Sekunden und auf Zentimeter an, ob an einer bestimmten Position z.B. noch eine Getreidefarm gebaut werden kann oder nicht. Somit kann es passieren, daß die KI in einem Spiel unheimliche Entwicklungsprobleme bekommt, in einem anderen Spiel auf derselben Karte dagegen eine blühende Siedlung auf die Beine stellt!

Wann die KI erste Angriffe auf Ihre Stellung durchführt, ist nicht zu festen Zeitpunkten „vorprogrammiert“ (nach dem Motto: der erste Angriff erfolgt nach 25 Minuten und 30 Sekunden), sondern richtet sich einzig und allein danach, wie stark Sie sind bzw. ob und wo die KI in Ihrer Stellung Schwachpunkte erkennt. Die KI wird Sie nämlich nur dann attackieren, wenn sie Positionen bei Ihnen entdeckt, die unzureichend bewacht sind. Ist Ihre Siedlung z.B. nur mit mehreren kleinen Wachtürmen gesichert, die zudem noch mit jeweils nur einem Schwertkämpfer besetzt sind, können Sie Ihr letztes Hemd darauf verwetten, daß die KI einen dieser Wachtürme angreift. Haben Sie dagegen Ihre Siedlung mit wenigen großen Wachtürmen oder gar Burgen gesichert, die zudem voll besetzt sind und in deren Nähe sich weitere Militäreinheiten befinden, wird sich die KI einen Angriff auf diese Position mehr als einmal „überlegen“.

Da also in diesen beiden Punkten das Verhalten des Computerspielers von Details und vom individuellen Spielverlauf abhängt, sind die nachfolgenden Missionslösungen keine 100%ige Garantie für den Erfolg in einer Mission. Jedoch haben die nachfolgenden Missionsbeschreibungen in mehreren Versuchen funktioniert, so daß die Missionslösungen mit Sicherheit mehr als ein wertvoller Ansatzpunkt sind, das jeweilige Missionsziel zu erreichen.



2. Die Standardbaufolge

Beim Aufbau einer Siedlung können zu Beginn verschiedene Ziele verfolgt bzw. unterschiedliche Weg eingeschlagen werden. In den allermeisten Missionen besteht das erste Ziel in jedem Siedlermatch jedoch darin, eine leistungsfähige, viele Rohstoffe produzierende Siedlung aufzubauen, in der schnell und zahlreich Soldaten rekrutiert werden können. In der Mehrzahl aller Spiele müssen Sie also in der ersten Aufbauphase so schnell wie möglich dafür sorgen, daß Sie eine leistungsfähige und kontinuierliche Soldatenproduktion auf die Beine stellen – einerseits um gegen frühe gegnerische Übergriffe gewappnet zu sein (Wachgebäude besetzen und Verfügbarkeit einer „mobilen“ Einsatztruppe) und andererseits, um selbst für erste Angriffe über das erforderliche Personal in ausreichender Menge verfügen zu können. Ziel in dieser ersten Aufbauphase ist also eine *funktionierende Kaserne mit einem hohen „Ausstoß“ von Soldaten*.

Immer, wenn in den nachfolgenden Missionsbeschreibungen von der *Standardbaufolge* gesprochen wird, ist damit ein Siedlungsaufbau gemeint, der als Ziel eine solche verfügbare Waffenproduktion bzw. diese Möglichkeit von Soldatenrekrutierungen verfolgt. Wie Sie dieses erste Ziel *in weniger als 30 Minuten* erreichen (sofern keine besonderen Engpässe bei der Ausstattung zu Beginn eines Spiels vorliegen), d.h., welche Gebäude Sie in welcher Reihenfolge wann errichten müssen, wurde bereits im „Offiziellen Buch zu Die Siedler 3“ ausführlich beschrieben. Nachfolgend wird die im o.g. Buch detailliert beschriebene Vorgehensweise der Standardbaufolge noch einmal kurz zusammengefaßt. Für weitergehende Details zu dieser Standardbaufolge sehen Sie bitte im „Offiziellen Buch zu Die Siedler 3“ nach.

Wenn eine Missionsbeschreibung empfiehlt, den Siedlungsaufbau nach der *Standardbaufolge* durchzuführen, sind folgende Maßnahmen in der genannten Reihenfolge durchzuführen:

1. Standort-
beurteilung
und eventuell
direkte
Gebietserwei-
terung

Beurteilen Sie zuerst Ihre Startposition. Wenn Sie bereits eine ausreichende Anzahl von Bäumen und mindestens ein Gesteinsvorkommen entdecken, sollten Sie direkt mit der Errichtung von *Steinbruchhütten* und *Holzfällerhütten* beginnen (s.u.). Wenn nicht, klären Sie erst einmal die erweiterten Randgebiete Ihres Startpunktes auf, suchen nach Baum- und Gesteinsvorkommen und erweitern Ihr Gebiet mit *Wachtürmen* in die entsprechende Richtung.

2. Holz- und
Stein-
produktion
aufbauen

Beginnen Sie anschließend mit dem Aufbau der Holz- und Steinproduktion. Etablieren Sie deshalb zuerst die *Produktionskette für die Holzgewinnung* (natürlich an einer entsprechend geeigneten Position mit einem ausreichend großen Baumbestand), bestehend aus: *zwei Holzfällerhütten, einem Sägewerk und ein Forsthaus*. Im Anschluß daran müssen Sie bei *allen* Völkern *direkt* dafür sorgen, daß mindestens *eine Steinbruchhütte* den benötigten Nachschub an Steinen liefern kann. Bauen Sie deshalb nahe eines möglichst großen und ergiebigen Steinvorkommens eine *Steinbruchhütte*!



3. Wohnhaus errichten (Anzahl freier Siedler erhöhen)

Anschließend müssen Sie für den Nachschub von neuen Siedlern sorgen. Errichten Sie deshalb ein *Wohnhaus*. Für das *Große Wohnhaus* haben Sie zu diesem frühen Zeitpunkt zumeist noch nicht genügend Material. Errichten Sie deshalb in dieser frühen Spielphase ein *Mittelgroßes Wohnhaus*, und sorgen Sie so erst einmal für einen Siedlernachschub von 30 neuen Siedlern.

4. Geologen ausbilden und nach Rohstoffen suchen

Rekrutieren Sie *fünf neue Geologen*, und entsenden Sie diese in bereits entdeckte Gebirgsgebiete, um dort mit der Suche nach Rohstoffen zu beginnen. Bei der Entsendung der Geologen spielt es keine Rolle, ob das Zielgebirge bereits zu Ihrem Landbesitz zählt oder nicht! Natürlich sollten Sie aber die Geologen in nahegelegenen Gebirgszügen nach Ressourcen suchen lassen, die Sie später Ihrem Landbesitz relativ schnell hinzufügen können.

5. Ausbau der Holz- und Steinversorgung

Der nächste Schritt ist der *Ausbau Ihrer Versorgungsstruktur für Holz und Steine*. Dabei müssen Sie für die einzelnen Völker allerdings unterschiedliche Wege beim Ausbau der Versorgungsstruktur einschlagen, da Römer, Ägypter und Asiaten bezüglich des Holz- und Steinbedarfes unterschiedliche Ansprüche besitzen:



Die Römer haben einen (relativ ausgeglichenen Bedarf an Holz und Steinen); für sie empfiehlt sich die Errichtung einer weiteren Produktionskette für Holz (also zwei *Holzfällerhütten*, 1 *Sägewerk* und 1 *Forsthaus*) und von zwei weiteren *Steinbruchhütten*.



Bei den Bauprojekten der Ägypter überwiegt dagegen eindeutig der Steinbedarf den Holzbedarf – ungefähr im Verhältnis 2:1. Errichten Sie deshalb für die Ägypter *drei bis vier weitere Steinbruchhütten* (sofern Sie über genügend *Spitzhacken* oder fertig ausgebildete *Steinmetze* verfügen – überprüfen Sie das vorher im Lagerbestand!). Dagegen sollten die Ägypter auf die Errichtung einer weiteren Holz-Produktionskette erst einmal verzichten bzw. dies zu einem späteren Zeitpunkt nachholen.



Bei den asiatischen Bauprojekten überwiegt der Holzbedarf den Steinbedarf – ungefähr im Verhältnis 3:1. Die Asiaten errichten deshalb erst einmal keine weitere *Steinbruchhütte* (verschieben Sie den Bau einer zweiten *Steinbruchhütte*), dafür aber *zwei weitere Holz-Produktionsketten*, also insgesamt vier *Holzfällerhütten*, zwei *Sägewerke* und zwei *Forsthäuser* (zusätzlich zu der ersten Holz-Produktionskette!). Überprüfen Sie aber vor der Errichtung dieser Gebäude Ihren Lagerbestand dahingehend, ob Sie für diese neuen Gebäude auch die erforderlichen Werkzeuge (oder fertig ausgebildete Handwerker) in ausreichender Anzahl auf Lager haben (4 *Äxte* und zwei *Sägen*!).

6. Gebietserweiterung mit Wachtürmen und/oder Pionieren

Für die Bauprojekte im Rahmen der Erweiterung Ihrer Versorgungsstruktur mit Baumaterialien werden Sie wahrscheinlich nicht darum herumkommen, Ihren *Landbesitz mit mehreren Wachtürmen zu erweitern*, um auf diese Weise neue Bauplätze für die o.g. Bauvorhaben zu erobern. Insgesamt ist die nächste Phase im Spiel also durch eine *verstärkte Gebietserweiterung* gekennzeichnet. Erobern Sie dabei durch die Plazierung und Besetzung von Wachgebäuden oder durch Pioniere wertvolle Gebiete, wie z.B. Gebirgszüge mit reichen Rohstoffvorkommen, Flußläu-



fe, Küstenabschnitte, weitere Gesteinsvorkommen (für die Asiaten ist dies allerdings weniger wichtiger) und weite, möglichst ebene Grünflächen für die Platzierung großflächiger Gebäude (z.B. *Getreidefarmen*).

7. Nahrungsversorgung vorbereiten

Der nächste Schritt ist die Vorbereitung der Nahrungsversorgung. Zu diesem Zweck nehmen Sie in dieser Phase den Bau von drei *Getreidefarmen* in Angriff! Bis der Farmer die ersten Ähren Korn auf seinem Feld ernten kann, vergehen (ab der ersten Aussaat) ca. zehn Minuten. Deshalb ist die frühe Platzierung von *Getreidefarmen* wichtig! Achtung: Sie müssen mindestens *drei Sensen* zur Ausrüstung der Farmer im Lagerbestand haben! Achten Sie auch darauf, ob zu Beginn des Spiels fertig ausgebildete *Farmer* zur Verfügung stehen! Haben Sie *nicht* genügend Sensen bzw. fertig ausgebildete Farmer für die Besetzung der drei geplanten *Getreidefarmen* zur Verfügung, sollten Sie eventuell die nachfolgend beschriebene Baumaßnahme (*Eisenschmelze* und *Werkzeugschmiede*) vorziehen oder aber sich erst einmal mit dem Bau von weniger *Getreidefarmen* zufriedengeben und den Bau der restlichen *Getreidefarmen* später (allerdings so zügig wie möglich) nachholen!

8. Eisenschmelze und Werkzeugschmiede

Fahren Sie mit dem Bau *einer Eisenschmelze* und *einer Werkzeugschmiede* fort (achten Sie darauf, ob fertig ausgebildete *Schmiede* vorhanden oder *Hämmer* auf Lager sind!). Nach Fertigstellung dieser Gebäude werden eventuell (sofern Eisenerz und Kohle von Beginn an zur Verfügung steht) die ersten *Eisenbarren* hergestellt und als Produktionsmaterial der *Werkzeugschmiede* zur Verfügung gestellt. Ab dann können Sie dringend benötigte Werkzeuge herstellen – insbesondere die oben genannten *Sensen*!!

9. Kohle- und Eisenerzminen

Damit die eben errichtete *Eisenschmelze* auch kräftig zu tun hat, bauen Sie direkt anschließend eine erste *Eisenerz-* und *Kohlemine*. Eine kontinuierliche Lieferung aus diesen Minen ist aber nur dann gewährleistet, wenn Ihnen zu Beginn ein gewisser Nahrungsvorrat (Brot, Fleisch, Fisch) zur Verfügung steht, mit dem Sie die ersten Minenarbeiter versorgen können.

10. Neues Mittelgroßes Wohnhaus

Nach den vorangegangenen und für die folgenden Baumaßnahmen wird eine Vielzahl neuer Transportaufträge anfallen. Deshalb sollten Sie an dieser Stelle *ein weiteres Mittelgroßes Wohnhaus* errichten, damit Sie für die folgenden Minuten über genügend Träger verfügen und keine Transportschwierigkeiten bekommen!“

11. Aufbau der Nahrungsproduktion

Es folgt der Aufbau der Nahrungsproduktion für *Brot* und auch für *Fleisch*. Mit drei *Getreidefarmen* in der Hinterhand benötigen Sie für eine funktionierende Nahrungsmittelproduktion eine *Mühle*, zwei *Bäckereien*, ein *Wasserwerk*, eine *Schweinefarm* und eine *Schlachtere*!! Zusammen mit den drei *Getreidefarmen* sorgt diese Produktionskette für eine ausreichende Versorgung mit *Brot* und *Fleisch*. Mit diesen Gebäuden können Sie insgesamt vier *Kohleminen* und zwei *Eisenerzminen* ausreichend mit Nahrung versorgen!



12. Zusätzliche Kohle- und Eisenerzminen

Errichten Sie anschließend zusätzliche Kohle- und Eisenerzminen, sodaß nach dieser Bauphase insgesamt vier *Kohleminen* und zwei *Eisenerzminen* Rohstoffe für Sie fördern! Achten Sie darauf, ob Sie die zusätzlichen errichteten Minen allesamt mit Minenarbeitern besetzen können (auf Lager liegende Spitzhacken oder bereits von Beginn an vorhandene fertig ausgebildete Minenarbeiter).

13. Eine zusätzliche Eisenschmelze und zwei Waffenschmieden

Bauen Sie jetzt Ihre Schwerindustrie aus. Errichten Sie dazu eine *zusätzliche Eisenschmelze* sowie zwei *Waffenschmieden*. Mit diesem Ausbau schaffen Sie die Grundlage für eine starke Soldatenproduktion bzw. -rekrutierung! Achten Sie beim Bau der *Eisenschmelze* auf die räumliche Nähe zu den Minen bzw. beim Bau der *Waffenschmiede* auf die Nähe zu den *Eisenschmelzen*. Zudem benötigt ein Waffenschmied einen Hammer!

14. Kaserne errichten

Das letzte Gebäude, das Ihnen in diesem Wirtschaftskreislauf noch fehlt, ist die *Kaserne*. Diese sollte natürlich aufgrund möglichst kurzer Transportwege so nah wie möglich bei den beiden Waffenschmieden platziert werden.

Mit diesem Wirtschaftskreislauf ist Ihre Siedlung in der Lage *ca. alle 15 Sekunden einen neuen Soldaten* zu „produzieren“. Voraussetzung für eine kontinuierliche Soldatenproduktion ist allerdings, daß Sie auch genügend „freie“ Siedler zur Verfügung stellen, die zu Soldaten ausgebildet werden können. Mit anderen Worten: Sie müssen *neue Wohnhäuser* errichten. Da die Soldatenproduktion ab jetzt in einem rasanten Tempo voranschreitet und Ihr „Vorrat an freien Siedlern“ arg strapaziert wird, sollten Sie *ab diesem Zeitpunkt nur noch die Großen Wohnhäuser* errichten und somit jedesmal für einen Nachschub von 100 „freien Siedlern“ sorgen.

Wenn also in den folgenden Missionsbeschreibungen von der „Standardbaufolge“ die Rede ist, sollten Sie den Siedlungsaufbau in der Reihenfolge wie oben beschrieben durchführen. Mit einer solchen „Standardbaufolge“ wie oben beschrieben haben Sie das wichtigste Teilziel in einem Siedler-3-Spiel – eine starke Soldatenproduktion – erreicht. Ab diesem Zeitpunkt stehen dann verschiedene Wege offen, wie das Spiel fortgesetzt werden kann. In den Missionsbeschreibungen ist jedoch immer vermerkt, wie Sie das Spiel an dieser Stelle am besten fortsetzen.

3. Die Missionskarten

In jeder der nachfolgenden Missionsbeschreibungen erhalten Sie zusätzlich eine Missionskarte zu jeder betreffenden Mission. Auf diesen Karten finden Sie eine Reihe von Hilfestellungen, die Ihnen die Mission bzw. den Missionsverlauf ergänzend visualisieren sollen. Zum Beispiel finden Sie auf diesen Karten die Startpunkte des Gegners, die Positionen von Gebirgszügen mit den dort befindlichen Ressourcen, die Positionen von „versteckten“ Warenstapeln, Stellen mit viel Bauplatz, bevorzugte erste Expansionsrichtungen usw. Mit diesen Hilfestellungen können Sie Ihre Missionen hervorragend im voraus „am Reißbrett“ planen!



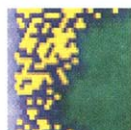
In den nachfolgenden Missionskarten finden Sie deshalb eine Reihe von Symbolen, die Ihnen für die betreffende Mission bereits eine Menge verraten. Im einzelnen bedeuten diese Symbole:



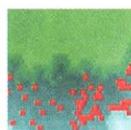
- Kohlevorkommen werden in Gebirgszügen durch schwarze Punkte bzw. Flecken symbolisiert.



- Eisenerzvorkommen werden in Gebirgszügen durch orange Punkte bzw. Flecken symbolisiert.



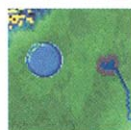
- Goldvorkommen werden in Gebirgszügen durch gelbe Punkte bzw. Flecken symbolisiert.



- Edelsteinvorkommen werden in Gebirgszügen durch rote Punkte bzw. Flecken symbolisiert.



- Schwefelvorkommen werden in Gebirgszügen durch lilafarbene Punkte bzw. Flecken symbolisiert.



- Steinvorkommen werden auf der Karte durch graue Punkte gekennzeichnet. Jedoch werden Ihnen auf diese Weise überwiegend nur die Steinvorkommen angezeigt, die für Sie im Spielverlauf auch erreichbar sind. Je größer der graufarbene Punkt dabei ausfällt, desto größer ist auch das zugehörige Steinvorkommen an dieser Position.



- Die Startpositionen und Gebietsgrößen der Gegner, die Ihnen auf der betreffenden Karte gegenüberstehen, werden Ihnen einerseits durch ein dem Volk entsprechendes Helmsymbol symbolisiert, wobei der rot eingekreiste Bereich um das Helmsymbol die ungefähre Größe des Einflusses des betreffenden Gegners zu Beginn des Spiels anzeigt.



- Ihre eigene Startposition wird Ihnen in Form der dem jeweiligen Volk zugehörigen Burg angezeigt. Auch hier symbolisiert die rote Umkreisung, wie weit sich Ihr Startgebiet ungefähr ausdehnt.



- Die auf einer Karte eingefügten blauen Pfeile zeigen Ihnen die Expansionsrichtungen an, in welche Bereiche Sie Ihre Siedlung im Spielverlauf sinnvollerweise erweitern und wo Sie Angriffe auf gegnerische Stellungen durchführen sollten.



- Auf der Karte eingefügte Nummernfelder bezeichnen jeweils eine wichtige Position auf der Karte, die in der Missionsbeschreibung mit der zugehörigen Nummer entsprechend erwähnt ist.



Noch ein letzter Tip: Spielen Sie die Missionen in der Reihenfolge, wie es vorgeschlagen wird, also zuerst die römische (für Anfänger), anschließend die asiatische (für Fortgeschrittene) und schließlich die ägyptische (für Profis) Kampagne.

DIE KAMPAGNE DER RÖMER

Mission 1: Seenot



Missionskarte *Seenot* (Römer 1)



Gleich vorweg: Die zu erobernde Oase befindet sich bei ⑤. Dort müssen Sie einen Wachturm errichten (Pioniere reichen natürlich auch), um das Oasengebiet zu erobern und das Missionsziel zu erfüllen. Vorher müssen Sie allerdings noch – so ganz nebenbei – die beiden ägyptischen Gegner auf der Karte beseitigen. Als ob diese Missionsziele nicht schon schwer genug zu erfüllen wären, bekommen Sie zusätzlich das Handicap einer sehr geringen Kohleverfügbarkeit in Ihrer Startregion „aufgebrummt“. Es geht also direkt gut los in den Missions-Kampagnen!

Siedlungsaufbau

Der Siedlungsaufbau ist geprägt von der Vergrößerung des Einflußgebiets in die auf der oberen Missionskarte angegebenen Richtungen. Nehmen Sie das Gebirge im Westen mit Pionieren in Beschlag, während Sie die übrigen Erweiterungen mit Wachtürmen durchführen (nach der Erweiterung aber sofort wieder abreißen, s.u.). Errichten Sie im Laufe Ihres Aufbaus mindestens vier Produktionsketten für Holz, also insgesamt vier Sägwerke, vier Forsthäuser und acht Holzfäller, und errichten Sie so viele Köhlerhütten, wie Sie danach mit Holz bedienen können (ca. 2 bis 3). Trotzdem sollten Sie auf die Kohleförderung aus Minen nicht ganz verzichten – bauen Sie über den im westlichen Gebirge zu findenden drei Vorkommen jeweils eine Kohlemine. Versorgen Sie diese Minen aber nicht mit Brot, sondern mit Fisch. Unterhalb des Gebirges finden vier oder fünf Fischerhütten hervorragend Platz. Die Fischgründe in dieser Region sind sehr ergiebig im Gegensatz zu der Küstenregion an der Flußmündung. Dem dort von Beginn an vorhandenen Fischer sollten Sie einen anderen Arbeitsbereich zuweisen oder seine Hütte abreißen.

Aus Platzmangel sollten Sie lediglich eine *Getreidefarm* bauen, die anschließend eine *Schweinefarm* beliefert. In einer *Schlachtere*i sorgen Sie dann für die Lieblingsspeise der Eisenerzminenarbeiter, die Sie im westlichen Gebirge in zwei Minen ansiedeln. Natürlich sollten Sie sich auch so früh wie möglich um die Alkohol- und Manaproduktion kümmern und verfügbare Aufwertungen so früh wie möglich durchführen! Sobald die Kohle- und Eisenproduktion zufriedenstellend angelaufen ist, produzieren Sie schließlich in zwei *Waffenschmieden* Waffen und rekrutieren immer sofort Soldaten, ohne auf göttliche Aufwertungen zu warten. Auf die Goldproduktion verzichten Sie wegen des akuten Kohlemangels erst einmal ganz!

Gebietssicherungsstrategie

Zu Beginn des Spiels reißen Sie erst einmal alle Wachtürme bis auf den zentralen Wachturm ab und verfolgen das Ziel einer konzentrierten Gebietssicherung (s.o. das Kapitel „Tips und Tricks für Fortgeschrittene“). Etwas später werden Sie mit einer konzentrierten Gebietssicherung jedoch nicht mehr hinkommen! Die beiden Computergegner im Norden erweitern ihre Siedlungen konsequent mit Wachtürmen weiter nach unten in Ihrer Richtung. Deshalb müssen Sie Ihr Gebiet dort mit Wachgebäuden sichern. Etablieren Sie dazu auf der Linie zwischen ① und ② insgesamt drei *Große Wachtürme*. Den einen Kleinen Wachturm vom Beginn reißen Sie danach ab. Beginnen Sie mit dem Wachturmbau zwischen ① und ② aber erst dann, wenn Sie genügend Soldaten zur Bewachung dieser Position zur Verfügung haben (ca. 20). Unterbrechen Sie danach niemals die Soldatenproduktion in der Kaserne, da Sie laufend neue Soldaten zur Bewachung der Wachtürme benötigen. Verteilen Sie die neuen Soldaten gleichmäßig auf die drei großen Wachtürme zwischen ① und ② – alle drei Wachtürme sollten gleich stark besetzt sein, da die Computergegner bevorzugt die schwächsten Punkte angreifen. In dieser Phase müssen Sie sich gegen einige Übergriffe aus dem Norden verteidigen.



Erste Offensive Sobald Sie ca. 80 Soldaten für einen ersten Angriff zur Verfügung haben, attackieren Sie mit dieser Truppe die ägyptische Stellung bei ③, da Sie sich dort oben die reichhaltigen Kohle- und Eisenerzvorkommen einverleiben müssen. Attackieren Sie mit Ihrer Truppe massiv, und rollen Sie die gesamte linke Ägypterstellung von links nach rechts bis zu Punkt ④ auf. Danach reißen Sie alle Wachgebäude in Ihrer Siedlung ab und konzentrieren Ihre Gebietssicherung nunmehr auf die Positionen ① und ④.

Nutzen Sie das nordwestliche Gebirge zur erweiterten Kohle- und Eisenerzförderung. Errichten Sie eine zweite oder sogar dritte *Eisenschmelze* und eine weitere *Waffenschmiede*. Ab jetzt steht Ihnen auch der Platz zur Verfügung, um weitere *Getreidefarmen* zu bauen und eine Brot- sowie eine erweiterte Fleischproduktion hochzuziehen (*Bäckereien*, eine *Mühle*, *Schweinefarm* usw.).

Zweite Offensive Nach einiger Zeit sollten Sie Ihren Wirtschaftskreislauf soweit ausgebaut haben, daß die drei *Waffenschmieden* „rund um die Uhr brummen“. Rekrutieren Sie ca. 150-180 Soldaten (achten Sie auf die *göttliche Aufwertung*, diese sollte in dieser Phase abgeschlossen sein), die Sie bei Position ④ sammeln und mit denen Sie – sobald die Truppenstärke komplett ist – in Richtung Osten ziehen und dort die zweite ägyptische Stellung vernichten.



Fallen Sie massiv über die rechte Ägypterstellung her!



Finale
Offensive

Stocken sie danach Ihr Einheitenkontingent wieder auf, und ziehen Sie entlang des westlichen Gebirges hoch zur Oase (5). Greifen Sie von dort aus die gegnerische Burg bei (6) an. Dieser Angriff auf die dortige Burg wird Ihnen noch einmal herbe Verluste bescheren; allerdings ist diese Burg das letzte große Hindernis auf Ihrem Weg zum Missionserfolg. Es ist nur eine Frage der Zeit, wann Sie diese Burg eingenommen haben. Wenn Sie in der Schlacht um die Burg als Sieger hervorgegangen sind, suchen Sie nach den restlichen gegnerischen Wachtürmen im Umland, greifen diese an und nehmen sie ein. Erobern Sie schließlich danach das Oasengebiet bei (5) mit einem Wachturm, um die Mission endgültig siegreich zu beenden.

Mission 2: Das Orakel



Missionskarte *Das Orakel* (Römer 2)

Das Problem in dieser zweiten Mission besteht schlicht und einfach darin, von den beiden anderen Völkern so lange nicht angegriffen zu werden, bis man selbst stark genug ist, um sich vernünftig verteidigen zu können. Mit den zu Anfang verfügbaren Einheiten alleine wird die Abwehr von gegnerischen Übergriffen nicht gelingen.

Der Trick dabei: Reißen Sie alle bestehenden Wachtürme bis auf einen ab (dieser einer Wachturm sollte der zu Beginn nördlichste Wachturm sein), und verfolgen Sie die Strategie einer konzentrierten Gebietssicherung. Versammeln Sie anschließend alle Ihre militärischen Einheiten um die-



sen einen Turm herum, und besetzen Sie den Turm maximal. Im Prinzip bleibt den Computergegnern nun nur noch diese eine Stelle als Angriffspunkt. Und da Sie den Computergegnern an dieser Stelle militärische Stärke vorgaukeln, wird ein Angriff höchstwahrscheinlich ausbleiben. Unterlassen Sie es allerdings tunlichst, die Gegner zu reizen, d.h. mit eigenen Einheiten (Militäreinheiten oder Pionieren) an den gegnerischen Territorien „zu kratzen“. Bauen Sie in Ruhe auf, und hoffen Sie, daß gegnerische Übergriffe ausbleiben.

*Früh die
Werkzeug-
schmiede
errichten!*

Sichern Sie zunächst die Baumaterialienversorgung mit vier *Steinbrüchen* (bei ① befindet sich ein ausreichend großes Steinvorkommen!), vier *Holzfällern*, zwei *Forsthäusern* und zwei *Sägewerken*. Errichten Sie aber zwischendurch eine *Werkzeugschmiede*, da Sie weitere Äxte, Sägen und Spitzhacken produzieren müssen – ansonsten werden Sie die o.g. Gebäude nicht alle mit Arbeitern besetzen können. Eisen und Kohle liegt für die Arbeit des Werkzeugschmieds in ausreichender Anzahl in der Gegend herum. Solche Warenstapel finden Sie u.a. an den mit ② gekennzeichneten Positionen.

*Landerobertung
nur durch
Pioniere!*

Konzentrieren Sie in der Folgezeit Ihr Augenmerk auf die Ausweitung Ihres Gebietes – allerdings nicht durch die Errichtung neuer Wachtürme, sondern durch Pionierarbeit. Bilden Sie möglichst schnell ca. 50 Pioniere aus (2 oder 3 mittelgroße Wohnhäuser bauen), und nehmen Sie die ganze westliche Kartenhälfte in Besitz – insbesondere das erwähnte Ressourcenvorkommen im Nordwesten (bei ③) sollte Ziel Ihrer Expansion sein. Die Karte ist übrigens groß genug, daß Sie nicht befürchten müssen, daß Ihnen die gegnerischen Stämme das durch Pioniere eroberte „unbewachte“ Gebiet wieder mit plazierten Wachtürmen abnehmen.

*Manaproduktion
früh ankurbeln!*

Bringen Sie in dieser Mission zuerst die Manaproduktion mit vier *Weingütern* und zwei *Kleinen Tempeln* in Schwung. So stellen Sie sicher, daß die relativ spät ausgebildeten neuen Soldaten höhere Ränge vorweisen (Aufwerten nicht vergessen!). Erst dann nehmen Sie die Lebensmittelproduktion (bei ④) und den Bau von Kohle- und Eisenerzminen (bei ③) in Angriff. Die im Missionsbriefing empfohlene Methode per Marktplatz und Eseltransport von Eisen und Kohle aus den Ressourcengebieten bei ③ verfolgen Sie nicht! Sorgen Sie besser dafür, daß Sie einen direkten Landweg für Ihre Träger schaffen, indem eine hohe Anzahl von Pionieren zügig die gesamte Westküste erobert.

*Vor der
Soldaten-
produktion die
Stellung mit
zwei Burgen
sichern!*

Kritisch könnte es noch einmal zu dem Zeitpunkt werden, wenn Sie damit beginnen, in einer Kaserne erste Soldaten auszubilden. Die Computergegner fühlen sich dadurch unter Umständen animiert, Sie zu attackieren. Deshalb sollten Sie, bevor Sie mit der Ausbildung von neuen Soldaten beginnen, den mittleren Grenzabschnitt – dort wo noch der einzige Wachturm Ihres Reiches steht – mit zwei Burgen sichern. Um genügend Baufläche für die Burgen zu erhalten, werden Sie allerdings wahrscheinlich nicht darum herumkommen, per Priester größere Wüstenareale in Grasland umzuwandeln – deshalb ist ein großer Tempel zuvor Pflicht! Die beiden Burgen sollten nah beieinander stehen, damit sich bei einer Attacke die Bogenschützen aus beiden Burgen gegenseitig unterstützen können. Besetzen Sie die Burgen nach deren Fertigstellung maximal, und reißen Sie den einzigen noch verbliebenen Wachturm ebenfalls ab.



Produzieren Sie Waffen auf Vorrat! Das heißt, bauen Sie einige Läger, und schalten Sie den Wareneingang nur für die drei Waffentypen auf grün. Erst wenn genügend Waffen (ca. 50) die Lager füllen, bauen Sie eine Kaserne (optimalerweise zwischen den beiden Burgen) und lassen anschließend den Dingen seinen Lauf. Wenn Sie genügend freie Siedler für die automatische Rekrutierung besitzen, haben Sie innerhalb kürzester Zeit 50 oder mehr neue Soldaten zur Verfügung. Ab dann kann Sie so leicht kein Angriff mehr aus der Ruhe bringen.



Zwei voll besetzte Burgen und die Kaserne in der Mitte – so sind Sie gut gerüstet

Attacke

Der Rest ist Formsache: Rüsten Sie weiter kräftig auf (insgesamt über drei *Waffenschmieden*), und attackieren Sie zuerst Gegner Blau im Südosten. Greifen Sie mit mehreren Einheitenverbänden in einer jeweiligen Stärke von ca. 20 Mann an verschiedenen Stellen an. Die Eroberung wird einige Zeit in Anspruch nehmen, da Blau zu diesem Zeitpunkt sehr stark geworden ist – Sie werden mehrere Anläufe benötigen. Ist Blau schließlich entscheidend geschwächt, dürfte Ihnen Gegner Gelb im Nordosten mit derselben Strategie weniger Probleme bereiten. Schließlich erfüllen Sie noch Missionsziel Nummer 2 (100 Einheiten *Eisen* einlagern – Taste **F12**!), um die Mission siegreich zu beenden.



Mission 3: Verbündete



Missionskarte *Verbündete* (Römer 3)

Um es vorweg zu nehmen: Das Problem in dieser Mission sind nicht Sie bzw. Ihre Situation, sondern tatsächlich Ihr Verbündeter, um den Sie sich kümmern müssen. Aber dazu später.

Aufbau- strategie

Beginnen Sie die Mission „klassisch“, d.h. bauen Sie einen Wirtschaftskreislauf auf, bei dem Sie früh eine ordentliche Soldatenproduktion mit zwei *Waffenschmieden* Ihr eigen nennen. Achten Sie in der Anfangsphase lediglich ein wenig darauf, welche Werkzeuge Sie produzieren. Insgesamt können Sie mit dem Eisen- und Kohlevorrat vom Beginn nur acht neue Werkzeuge produzieren. Stellen Sie mit diesen Ressourcen am besten drei *Sensen*, eine weitere *Axt* (für den vierten Holzfäller), eine *Säge* (für den zweiten Schreiner) und drei *Spitzhacken* (für einen weiteren Steinbruch, 1 Kohle- und 1 Eisenerzmine) her. Ab dann kann die Eisenproduktion in einer *Eisenschmelze* problemlos laufen, und die nächsten benötigten Werkzeuge stellen kein Problem mehr dar.



Gebietserweiterung nach Norden die Westküste entlang!

Die Gebietserweiterungsstrategie muß sich darauf konzentrieren, so schnell wie möglich zu dem oberen Gebirgszug bei ③ zu gelangen. Ihr Verbündeter wird zwar auch bestrebt sein, dort oben Fuß zu fassen, jedoch sollten Sie ihm dort zuvorkommen – überlassen Sie dem Verbündeten nicht, sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen, sondern übernehmen Sie das für ihn! Erweitern Sie deshalb so schnell wie möglich mit mehreren *Kleinen Wachtürmen* Ihr Gebiet die Westküste entlang nach Norden. Beschleunigen Sie den Eroberungsprozeß, indem Sie mit einigen Pionieren bereits weiter oben Land annektieren, das sie hinterher nur noch mit einem Wachturm sichern müssen. Den südlichen Gebirgszug bzw. die benachbarten Gebiete sollten Sie übrigens komplett nur mit Pionieren einnehmen. Verschwenden Sie dort unten nicht Ihre Ressourcen und Ihre Planier- und Bauarbeiterkapazität mit dem Bau von Wachtürmen zur Gebietserweiterung! Sie brauchen diese Kapazitäten an der Westküste, um dem Verbündeten dort zuvorkommen.



In der Folgezeit müssen Sie Ihr Gebiet ein wenig absichern. Vollziehen Sie dies, indem Sie jeweils eine Burg an den Positionen ①, ② (siehe nebenstehende Abbildung) und ③ platzieren und diese Burgen natürlich voll besetzen. Reißen Sie alle kleinen Wachtürme möglichst früh ab, um dem asiatischen Gegner keinen Angriffspunkt zu bieten! Solange Sie noch keine Burgen haben, darf Ihre gesamte Gebietssicherung nur aus einem einzigen Wachturm bestehen!

Die Situation Ihres Verbündeten

Ihr Verbündeter in der Mitte der Karte wird relativ früh attackiert – so früh, daß Sie zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich noch keine Soldatenproduktion aufgebaut haben. Somit wird es äußerst schwer, mit Ihrem Anfangskontingent an Soldaten dem asiatischen Gegner dort Paroli zu bieten. Trotzdem sollten Sie mit allen verfügbaren Verbündeten zu Hilfe eilen, sobald der erste Übergriff erfolgt. Wichtigste Regel: Gehen Sie dabei Kämpfen auf fremdem oder neutralem Territorium strikt aus dem Weg! Suchen Sie den Kampf mit den Asiaten möglichst in der Mitte der verbündeten Siedlung – dort, wo der Verbündete seine Burg stehen hat. Die auf der Burg platzierten verbündeten Bogenschützen unterstützen Sie in der Bekämpfung des Asiaten!

Nur die Burg des Verbündeten muß stehenbleiben!

Solange der Verbündete seine Burg in der Mitte der Siedlung sowie die dahinter platzierte Waffenschmiede und Kaserne noch besitzt, sollten Sie sich keine großen Sorgen machen. Sorgen Sie mit Ihrer Defensivunterstützung bei Ihrem Verbündeten also insbesondere dafür, daß dieser die Burg in der Mitte halten kann. Alle anderen Wachtürme in der Siedlung des Verbündeten können – und werden höchstwahrscheinlich – von den Asiaten eingenommen werden. Achten Sie nur darauf, daß der asiatische Gegner nicht auf die Idee kommt, eine schwach verteidigte Position in Ihrem Gebiet anzugreifen. Deshalb ist es äußerst wichtig, die drei oben genannten Positionen mit Burgen zu sichern! Zudem sollten Sie in Grenznähe ein oder zwei Lazarette errichten, um Ihre eigenen, bei Verteidigungsschlachten in der verbündeten Siedlung verwundeten Krieger wieder zu heilen.



Solange die Burg (bei ①) und die Waffenschmiede sowie die Kaserne (bei ②) des Verbündeten noch stehen, können Sie gelassen bleiben – auch wenn ringsherum mehrere „asiatische“ kleine Wachtürme entstanden sind

Die weitere Vorgehensweise besteht in einer kräftigen Soldatenproduktion und der Aufwertung Ihrer Soldaten zu Feldwebeln und Gefreiten (Alkohol- bzw. Manaproduktion!). Unternehmen Sie in der Folgezeit zum richtigen Zeitpunkt massierte Vorstöße gegen die asiatische Stellung. Um die Asiaten aus dieser Position zurückzudrängen, brauchen Sie einen langen Atem. Drei Waffenschmieden sollten bei Ihnen ständig neue Soldaten produzieren, um den Asiaten wirklich entscheidend zusetzen zu können! Drängen Sie in mehreren Anläufen den asiatischen Gegner nach Osten zurück, und rollen Sie anschließend die asiatische Siedlung von Norden her auf. Eroberte Wachtürme reißen Sie immer sofort wieder ab! Letztendlich ist es aber nur eine Frage der Zeit, wann Sie den Asiaten von der Karte gefegt haben und Missionsziel Nummer 1 erfüllt haben.



Um diese Mission letztendlich siegreich zu beenden, müssen Sie nun den Verbündeten mit genügend Kohle und Eisen beliefern, so daß dieser die geforderten 100 Soldaten produzieren kann. Errichten Sie dazu eine Eselszucht und einen Marktplatz und transportieren Sie mit den Eseln jede Menge Kohle und Eisen (Waretransport für diese beiden Güter auf unendlich einstellen) in



die Mitte der verbündeten Siedlung. Hat der Verbündete schließlich den 100. Soldaten rekrutiert, ist auch Missionsziel Nummer 2 erfüllt!

Mission 4: Der heilige Berg



Missionskarte *Der heilige Berg* (Römer 4)

Die vierte Römermission bewältigen Sie in drei Etappen:

Phase 1: Den Süden erobern und eine Siedlung hochziehen

Zuerst müssen Sie – wie immer – zusehen, daß Sie einen vernünftigen Wirtschaftskreislauf auf die Beine stellen und Ihr Gebiet erweitern. Errichten Sie also alle erforderlichen Gebäude nach der Standardbaufolge (achten Sie wiederum am Anfang auf die „richtige“ Werkzeugherstellung, s.o.), bis einige Kohle- und Eisenerzminen in den Gebirgsflächen bei ①, ② und ③ ihre Arbeit verrichten. Auf den Bau einer Waffenschmiede und einer Kaserne verzichten Sie allerdings vorerst!



Erwarten Sie nicht zuviel von der Rohstoffergiebigkeit der drei Gebirgsflächen! Wenn Ihre Minenarbeiter auch zunächst mit durchaus akzeptablen Erfolgsquoten an diesen Positionen aufwarten, können Sie kurze Zeit später froh sein, wenn ein Minenarbeiter bei jeder 20. Minenschachtfahrt etwas mit nach oben bringt. Sprich: die Rohstoffe in diesen Regionen sind sehr schnell erschöpft, und Sie müssen – wie im Missionsbriefing angekündigt – die Halbinsel in der Mitte erobern (s.u.).

Sichern Sie in dieser ersten Phase Ihr Areal ab, indem Sie in der Nähe von ③ eine Burg errichten und diese voll besetzen. Diese Burg sollte das ganze Spiel über Ihr einziges Wachgebäude bleiben. Reißen Sie also alle anderen Wachgebäude bzw. -türme ab und versammeln Sie immer sämtliche militärischen Einheiten bei der Burg bei ③. Bringen Sie über vier Weingüter und zwei kleine Tempel die Alkohol- und Manaproduktion auch jetzt schon in Gang, und werten Sie Ihre Soldaten schon zu diesem frühen Zeitpunkt kräftig auf!

Phase 2:
Eroberung der
Rohstoffinsel
in der Mitte!

Kümmern Sie sich in der zweiten Phase um die Besetzung der Halbinsel in der Mitte. Ohne die dort vorhandenen Rohstoffe sind Sie aufgeschmissen! Bauen Sie zur Eroberung der Insel zunächst eine Werft bei Position ① (Hammer für Werftarbeiter!). In der Werft produzieren Sie anschließend eine Fähre, mit der Sie ca. 10-15 Pioniere auf die Halbinsel übersetzen. Geben Sie den Pionieren dort den Eroberungsbefehl für das Halbinselgebiet.



Achten Sie während dieser Eroberungsphase auf eventuelle Übergriffe des Ägypters aus Westen! Wandeln Sie in diesem Fall Ihre Pioniere sofort in Siedler um, und hoffen Sie, daß die ägyptischen Einheiten die Halbinsel wieder irgendwann verlassen, damit Sie dort mit der Pionierarbeit fortfahren können.

Während die Pioniere mit der Eroberung der Halbinsel beschäftigt sind, errichten Sie bei ① schon einmal eine Anlegestelle und produzieren in der Werft ein Handelsschiff. Stellen Sie außerdem schon einmal die Werkzeuge her, die Sie später auf der Halbinsel brauchen: ca. vier *Schaufeln*, vier *Hämmer* und sechs *Spitzhacken*. Ist das Handelsschiff fertiggestellt, transportieren Sie die Werkzeuge sowie einige Einheiten *Holz* und *Steine* zu Position ④ auf die Halbinsel. Wandeln Sie einige Pioniere auf der Halbinsel zurück in Siedler (die Eroberung der Halbinsel sollte sowieso enden, sobald Sie Position ⑤ mit Ihrer Grenze erreicht haben), und errichten Sie bei ④ eine weitere *Anlegestelle* sowie im Gebirge einige *Kohle-* und *Eisenerzminen*. Ab jetzt kann von der Halbinsel der Transport per Handelsschiff von *Eisenerz* und *Kohle* zur Hauptinsel erfolgen. In anderer Richtung müssen Sie dafür sorgen, daß *Fleisch* und *Brot* von der Hauptinsel zur Halbinsel transportiert wird (reißen Sie die Minen auf der Hauptinsel ab, damit diese die Nahrungsmittel nicht weiter verbrauchen!). Zusätzlich müssen Sie bei Bedarf auch weitere Baumaterialien und Werkzeuge zur Hauptinsel schaffen. Insgesamt sollten Sie diesen zweiseitigen Handelsverkehr mit mindestens zwei Handelsschiffen bewältigen.



Über zwei Anlegestellen - bei ① und bei ② – transportieren Sie zwischen der Halbinsel und der Hauptinsel in beiden Richtungen Waren

*Soldaten-
produktion
aufbauen!*

Auf der Hauptinsel können Sie nun weitere *Eisenschmelzen*, erste *Waffenschmieden* und eine *Kaserne* errichten bzw. mit der *Soldatenproduktion* beginnen. Dies dürfte ungefähr zu diesem Zeitpunkt auch bitter nötig werden, da der „blaue“ Ägypter aus dem Westen bei Ihnen vorbeischauen dürfte. Diese Übergriffe müssen Sie mit der einen Burg bei ③ und den um die Burg herum platzierten Einheiten im Griff haben.

*Phase 3:
Steinvor-
kommen bei
Gegner Gelb
sichern*

Wahrscheinlich werden Sie zu diesem Zeitpunkt auch bemerken, daß Ihr *Steinvorrat* so langsam aber sicher zur Neige geht, da das *Steinvorkommen* unten links so eben ausreicht, um die vorgenannten Aktionen durchzuführen. Deshalb müssen Sie sich jetzt darum kümmern, daß Sie das *Steinvorkommen* bei ⑥ unter Ihren *Einflußbereich* bringen! Erweitern Sie Ihr Gebiet (mit *Wachtürmen* oder *Pionieren* – je nach Situation) bis zur Grenze des gelben Gegners, und greifen Sie dann dort oben mit allen verfügbaren Einheiten an. Eventuell müssen Sie dort auch schon Geg-

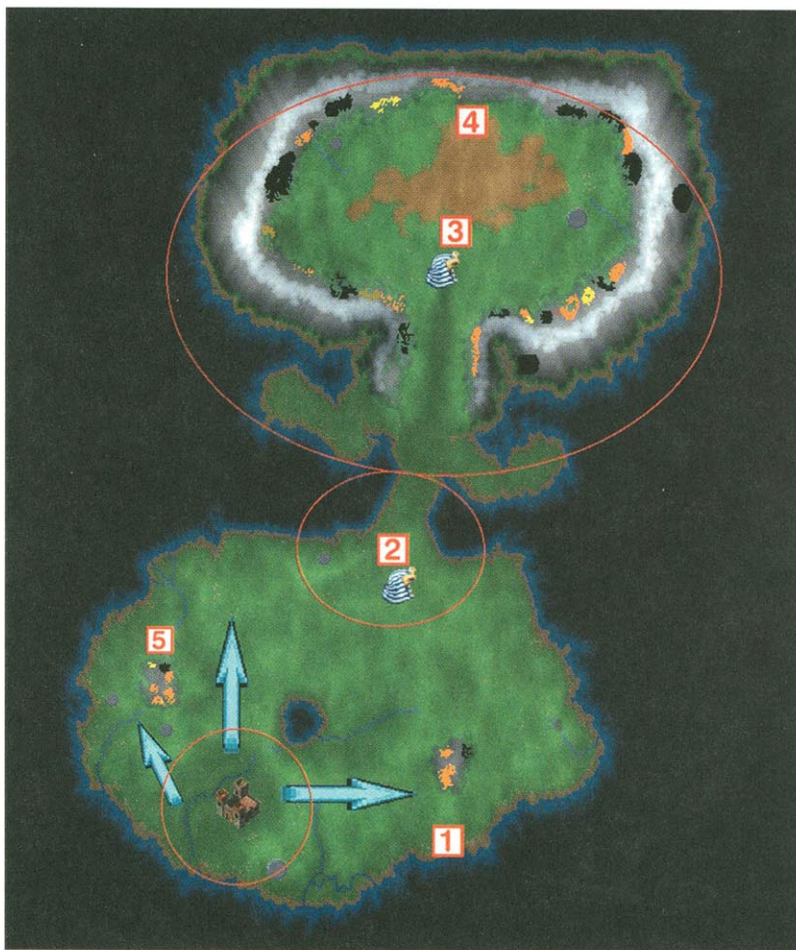


ner Blau attackieren bzw. zurückdrängen. Egal wie, das Steinvorkommen dort oben brauchen Sie – insbesondere um weitere große Wohnhäuser für eine kräftige Soldatenproduktion zu bauen!

Attacke!

Haben Sie erst einmal das Steinvorkommen bei ⑥ unter Kontrolle, steht dem ungehemmten Wachstum nichts mehr im Wege. Rüsten Sie auf, was auf das Zeug hält, und versetzen Sie Gegner Blau (Gelb lassen Sie links liegen) in mehreren Schüben in Angst und Schrecken. Setzen Sie zu diesem Zweck auch Priester ein, insbesondere dann, wenn Gegner Blau mit großen und starken Einheitenverbänden antwortet. Wenn Sie Lust haben, können Sie auch ein paar Katapulte produzieren! Erst wenn das letzte Gebäude von Gegner Blau dem Erdboden gleichgemacht wurde, ist die Mission gewonnen.

Mission 5: Die alte Karte



Missionskarte *Die alte Karte* (Römer 5)



Zwei Probleme beherrschen die fünfte Römermission: Erstens die geringen Ressourcen im weiteren Umkreis und zweitens der mangelnde Bauplatz bzw. die üppige Vegetation auf der südlichen Halbinsel. Das Missionsziel verlangt die Eroberung des nördlichen Steinkreises. Dieser Steinkreis befindet sich an der Position ④. Um diesen Steinkreis herum sind insgesamt vier Wachtürme des ägyptischen Gegners platziert. Wenn Sie diese vier Wachtürme erobern (und halten), haben Sie den Steinkreis komplett unter Ihrer Kontrolle und die Mission gewonnen. Aber, bis dahin ist es noch ein weiter Weg ...



Diese vier ägyptischen Wachtürme müssen Sie erobern, um den Steinkreis bei ④ zu erobern

Siedlungsaufbau bis auf zwei Ausnahmen nach der Standardbaufolge durchführen

Im Prinzip können Sie den Siedlungsaufbau nach der Standardbaufolge durchführen – bis auf zwei Ausnahmen: Erstens müssen Sie die Nahrungsversorgung einer Minenarbeitergruppe (Kohle oder Eisenerz bei ① und ⑤) auf Fisch umstellen, da Sie für ausreichend viele Getreidefarmen nicht den Platz haben. Lassen Sie die Kohleminenarbeiter den Fisch „fressen“, da die Förderung von Kohle aufgrund einiger Köhlerhütten (s.u.) nicht so wichtig ist, wie eine kontinuierliche Eisenerzförderung. Sobald Sie also irgendwo die erste *Getreidefarm* platziert bekommen, produzieren Sie



von diesem Korn Schweine (*Schweinefarm*) bzw. Fleisch (*Schlachtereie*) für die Eisenerzminenarbeiter. Eventuell müssen Sie eine Zeitlang auch beide Minenarbeitergruppen mit Fisch versorgen! Die zweite Ausnahme von der Standardbaufolge besteht in der Errichtung von mindestens vier Holzproduktionsketten, mit Ausnahme der *Forsthäuser* (noch mehr Bäume können Sie nun wirklich nicht gebrauchen!). Sie müssen die Bäume auf Ihrer Halbinsel wegbekommen, um Platz für Gebäude zu erhalten – deshalb sind mindestens vier Holzproduktionsketten (4 *Sägewerke* und 8 *Holzfäller*) erforderlich. Da Sie aber aus Platzmangel kaum etwas bauen können, müssen Sie das geschlagene Holz irgendwie auf andere Weise loswerden! Deshalb sind einige *Köhlerhütten* Pflicht, die das geschlagene Holz (bzw. die Bretter) im Verbrennungsverfahren „entsorgen“ und gleichzeitig das nützliche „Nebenprodukt“ Kohle liefern.

Ansonsten ist auch in dieser Mission das Ziele des Siedlungsaufbaus eine kontinuierliche Waffenproduktion in zwei Waffenschmieden und die Aufstockung des Soldatenkontingents. Wenn Sie hinterher mehr Platz haben, ist natürlich auch die Alkohol- und Manaproduktion aufzubauen. Mehr als drei *Weingüter* und zwei *Kleine Tempel* werden Sie allerdings zuerst schwerlich aus den bekannten Gründen platziert bekommen. Außerdem sollten Sie auch noch einen großen Tempel für die Priesterproduktion errichten. Die Goldproduktion sollte erst dann einsetzen, wenn Sie wirklich den Platz und die Ressourcen dafür haben.

Konzentrierte
Gebiets-
sicherung!

Die Sicherung Ihrer Siedlung erfolgt konzentriert – und zwar nur mit dem von Beginn an verfügbaren *Kleinen Wachturm*! Der nördlich von Ihnen platzierte Ägypter bei ② hat keine Erweiterungsmöglichkeiten! Auch die Zahl seiner mobilen Truppen braucht Sie nicht zu schrecken! Somit können Sie ruhig die konzentrierte Gebietssicherung (s.o.) nur mit dem ersten kleinen Wachturm wagen. Trotzdem sollten Sie Ihr Einheitenkontingent an dieser Position – nach den ersten Waffenproduktionen – um ca. 15 Einheiten erhöhen. Die Gebietserweiterung sollten Sie übrigens mit Wachtürmen betreiben (die Sie nach der Erweiterung natürlich sofort wieder abreißen). Zum einen können Sie nicht so viele Wohnhäuser bauen und daher nicht viele Siedler für die Pionierfunktion entbehren. Zum anderen müssen Sie sowieso das geschlagene Holz loswerden – je mehr Sie verbauen, desto besser!

Tip

Sollte der Ägypter Sie regelmäßig früh bei Ihrem ersten Wachturm attackieren, sollten Sie vielleicht einmal ausprobieren, nach Westen mit *Kleinen Wachtürmen* zu expandieren und dabei den älteren Wachturm immer wieder abzureißen und den neuen Wachturm als einzige Gebietssicherung zu halten. Je weiter Sie nach Westen kommen, desto unwahrscheinlicher wird eine Attacke des Ägypters.

Wenn alles halbwegs zufriedenstellend verläuft, warten Sie zwei oder drei *Göttliche Aufwertungen* ab und rekrutieren danach ca. 100-150 Soldaten. Mit diesem Heer ziehen Sie gen Norden zu Punkt ② und zerstören dort die insgesamt sechs Wachtürme des Ägypters. Mit der Eroberung dieses Gebiets fällt Ihnen übrigens ein dort lagernder nicht unbeträchtlicher Kohle-, Eisen- und Goldvorrat in die Hände.

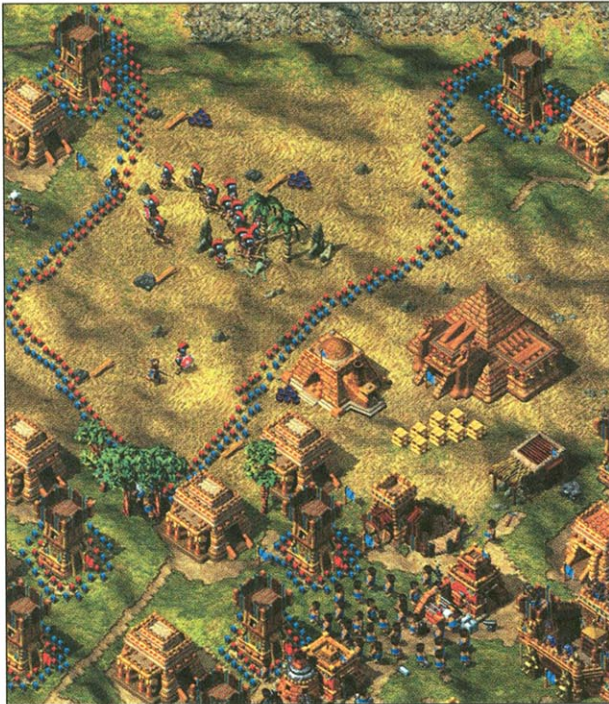


Angriff auf die
nördliche
Halbinsel

Rekrutieren Sie nach diesem ersten Erfolg neue Soldaten, und ziehen Sie in kleinen Schritten weiter nach Norden. Wichtig ist bei diesem Angriff, daß Sie den Weg nach Norden peinlichst genau einhalten. Ihr Ziel muß es sein, ein kleine Gasse nach oben zum Steinkreis zu erobern. Dazu müssen Sie „nur“ die Wachtürme in der Mitte erobern – die mächtigen Burgen links und rechts davon können und sollten Sie außer acht lassen, da Sie dort nur herbe Verluste einstecken. Ganz wichtig ist deshalb bei diesem Angriff der Marschbefehl mit der **[Strg]**-Taste sowie (teilweise) der Befehl *Position halten!*

Bei diesem Angriff werden zahlenmäßig starke gegnerische Verbände über Sie herfallen. Nutzen Sie deshalb die Engpässe zwischen den Gebäuden zu Ihren Gunsten, und spielen Sie ein wenig Katz und Maus mit den gegnerischen Einheiten. Führen Sie bei Ihrem Angriff auch Priester mit – der Spruch *Barbaren bekehren* zeigt in dieser Phase besonders gute Wirkung.

Sorgen Sie im Verlauf dieses Angriffs ständig für Nachschub (die Soldatenrekrutierung muß permanent laufen und funktionieren!), und arbeiten Sie sich Schritt für Schritt bis zu den nördlichen Wachtürmen beim Steinkreis vor (nochmal: nicht nach links und rechts ausbrechen!). Schließlich gelangen Sie zu den „wichtigen“ Türmen, die Ihnen die Kontrolle über den Steinkreis bringen. Zuerst nehmen Sie die Türme unterhalb des Steinkreises ein (Punkt ③), ziehen anschließend durch den Steinkreis weiter nach Norden, und nehmen schließlich die Türme oberhalb des Steinkreises bei ④ ein. Das war's!



Mit der Eroberung der nördlichen Türme fällt der zu erobernde Steinkreis unter Ihren Einfluß



Mission 6: Der Weinkrieg



Missionskarte *Der Weinkrieg* (Römer 6)

Problematisch sind in dieser Mission die relativ frühen Übergriffe des ägyptischen Gegners. Sie haben also nicht viel Zeit bis zum ersten Angriff durch den Ägypter – deshalb sollten Sie zuerst einmal eine Soldatenproduktion auf die Beine stellen. Dabei können Sie allerdings nicht nach der Standardbaufolge vorgehen, da die Errichtung der Nahrungsmittelproduktion zuviel Zeit in Anspruch nimmt. Allerdings haben Sie in dieser Mission zu Beginn einen Vorrat von 16 Einheiten *Brot* und acht Einheiten *Fleisch* zur Verfügung, so daß eine erste Kohle- und eine erste Eisenerzmine durchaus auch ohne Nahrungsmittelproduktion zu Beginn eine ausreichende Menge Kohle bzw. Eisenerz fördern können!



Siedlungsaufbau mit Vernachlässigung der Nahrungsproduktion!

Beginnen Sie den Siedlungsaufbau also mit einer Holzproduktionskette und zwei *Steinbrüchen*. Das *Forsthaus* können Sie erst einmal fehlen lassen und statt dessen durch variierende Arbeitsbereiche der *Holzfüller* in der näheren Umgebung Holz schlagen – insbesondere dort, wo Sie weiteres Bauland frei werden lassen wollen. Danach ist ein *Mittleres Wohnhaus* Pflicht, da der Siedlervorrat nicht gerade üppig ausfällt.



Achten Sie in der Anfangsphase darauf, ständig für Nachschub an neuen Siedlern zu sorgen, um keinen Engpaß bei Gebäudebesetzungen oder Transporten zu verursachen, der Sie in dieser Anfangsphase wertvolle Zeit kosten kann. Errichten Sie dabei immer nur solche Wohnhäuser, die Sie sich bei Ihrer aktuellen Baustoffsituation auch leisten können!

Gebiets-sicherung und Expansions-richtungen

Ihre Expansionsrichtungen sollten sich zu Beginn auf den Westen (Bauland!) und vor allem auf den Süden konzentrieren, da Sie in dem dort befindlichen Gebirge Rohstoffe fördern müssen. Die Gebietserweiterungen betreiben Sie mit Wachtürmen und ein paar *Pionieren*, die insbesondere schon einmal die südlichen Gebirgszüge erobern sollten. Wachtürme, mit denen Sie Ihr Gebiet erweitern, werden natürlich immer wieder sofort abgerissen. Konzentrieren Sie Ihre Gebiets-sicherung auf den *Kleinen Wachturm* vom Beginn (alle Einheiten dort konzentrieren!).

Aufbau der Rohstoff- und Waffen-produktion

Sobald Sie das südliche Gebirge mit den Rohstoffen erobert haben, lassen Sie dort ein paar *Geologen* ihre Arbeit verrichten und errichten anschließend eine *Kohlenmine*, eine *Eisenerzmine*, eine *Eisenschmelze*, eine *Werkzeugschmiede*, eine *Waffenschmiede* und eine *Kaserne* (bauen Sie die *Waffenschmiede* erst nach der *Werkzeugschmiede*, sonst bekommen Sie Probleme bezüglich der Besetzung bzw. der Hammerproduktion!). Achten Sie in der Folgezeit darauf, daß die *Werkzeugschmiede* zu Beginn nicht zu viele Rohstoffe erhält (je 2-3 Einheiten *Eisen* und *Kohle* reichen vorerst aus), da Sie diese Waren für die Waffenproduktion dringender benötigen. Produzieren Sie schließlich in der *Werkzeugschmiede* den benötigten *Hammer* (damit die *Waffenschmiede* besetzt werden kann), und beginnen Sie mit der Soldatenproduktion. Ungefähr 30 Soldaten sollten zu Beginn ausreichen, um die Angriffsabsichten des Computergegners zu unterbinden. Plazieren Sie die neuen Einheiten bei Ihrem einzigen *Kleinen Wachturm*, und verfolgen Sie weiter die Strategie einer konzentrierten Gebietssicherung.

Siedlungsaufbau in Ruhe fortsetzen

Ab jetzt können Sie relativ ruhig an den weiteren Siedlungsaufbau herangehen. Erweitern Sie Ihre Baumaterialienversorgung, und natürlich errichten Sie jetzt auch die Nahrungsversorgung, die Alkohol- und Manaproduktion und auch die Goldproduktion. Erweitern Sie im Zuge dessen Ihr Gebiet in alle Richtungen, vor allen Dingen in Richtung Osten zu den ergiebigen Kohlevorkommen. Ziel dieses Siedlungsaufbaus ist ein in jeder Sparte leistungsfähiger Wirtschaftskreislauf (z.B. drei *Waffenschmieden*, Waffen auf Lager produzieren, bis einige Aufwertungen durchgeführt worden sind!).



Achtung

Im Zuge Ihrer Gebietserweiterungen per Wachtürmen (die Sie natürlich immer sofort wieder abreißen) kann es unter Umständen das ein oder andere Mal passieren, daß der Gegner von einem der zur Gebietserweiterung errichteten Wachtürme angelockt wird. Lassen Sie sich davon nicht beirren – an Ihren stark bewachten „Hauptturm“ wird der Gegner sich nicht heranwagen. Wichtig ist – wie gesagt – daß sie solche Wachtürme immer wieder sofort abreißen, damit der Ägypter diese Türme nicht vernahmen kann. Zwar bleibt der Gegner danach eventuell mit seinen Einheiten an dem Punkt, an dem der Wachturm plazierte war, stehen, jedoch kann er dort keinen großen Schaden verursachen. Wenn die Einheitenzahl des Ägypters an solch einer Position nicht zu groß ist, können Sie seine Einheiten mit Ihren mobilen Einheiten auch wieder vertreiben bzw. beseitigen.

Massenattacke!

Bringen Sie Geduld auf bis zum ersten Angriff, und bauen Sie ein mächtiges und starkes (Göttliche Aufwertungen und Kampfkraft!) Heer auf. Ungefähr 250 – überwiegend ranghohe – Soldaten und eine Kampfkraft von ca. 70 % sollten es schon sein, die Sie bei Ihrer Attacke auf die ägyptische Siedlung mitführen sollten.

Wenn Sie soweit sind, ziehen Sie mit Ihrer Armee in mehreren Gruppen in Richtung Norden und greifen die erste ägyptische Turmstellung bei ① an. Als Reaktion darauf wird der Ägypter sein gesamtes Kontingent an Soldaten zu dieser Position entsenden, und es entwickelt sich eine heftige Schlacht. Versuchen Sie nach Möglichkeit, insbesondere die *Bogenschützen* von Ihrem eigenen Territorium aus agieren zu lassen, und lassen Sie Ihre *Schwert-* und *Speerkämpfer* bei dieser Schlacht nicht zu oft in den Pfeilhagel der Türme laufen. Eine gute Einheitenführung ist in dieser Schlacht der Schlüssel zum Sieg (siehe das Kapitel *Tips & Tricks für Fortgeschrittene*).

Der Rest ...

Nach dieser Schlacht und der Eroberung der Stellung bei ① ist das Spiel eigentlich gelaufen. Sorgen Sie eventuell erst einmal für weiteren Nachschub, und ziehen Sie in das westliche Areal der gegnerischen Stellung. Nehmen Sie dort alles ein, was einzunehmen ist, und rollen Sie die ägyptische Siedlung nach Osten hin auf. Dies sollte in dieser Phase kein Problem mehr darstellen. Errichten Sie abschließend den geforderten kleinen Tempel im Steinkreis bei ②, und erhöhen Sie Ihr Manakonto (sofern noch nicht geschehen) auf 200 Punkte (= 20 Teilstriche oder mehr, siehe nachfolgende Abbildung).



Mission gewonnen ...

Mission 7: Nasse Füße



Missionskarte *Nasse Füße* (Römer 7)



Insbesondere ein Problem beherrscht diese vorletzte Römermission: die geringen Rohstoffvorkommen! Zur Lösung dieses Problems existieren aber zwei Möglichkeiten: Zum einen müssen Sie das Gebirge bei ② erschließen bzw. erobern und eine Verbindung dorthin schaffen, zum anderen finden Sie auf der gesamten südlichen Kartenhälfte jede Menge sogenannter Warenstapel von *Kohle* und *Eisenerz*, die nur darauf warten, von Ihnen entdeckt und abgeholt zu werden. Voraussetzung dafür ist aber, daß Sie das Gebiet mit den Warenstapeln erobern.

Siedlungsaufbau mal anders!

Diese Mission ist die Mission der römischen Pioniere! Die erste halbe bis dreiviertel Stunde ist geprägt von Gebietseroberung! Beginnen Sie damit, mindestens vier *Steinbrüche* (an verschiedenen Vorkommen) und drei *Holzproduktionsketten* zu errichten. Zwischendurch bauen Sie auch bereits ca. drei *Mittlere Wohnhäuser*, von denen Sie jeweils ca. 20 Siedler in Pioniere umwandeln und auf Eroberungstour in den Westen und in den Osten schicken (Warenstapel). In dieser ersten Phase müssen Sie insgesamt ca. sechs *Mittlere Wohnhäuser* errichtet haben und danach ca. 80-100 Pioniere an der Arbeit haben! Erweitern Sie nur zu Beginn Ihr Gebiet mit ein oder zwei Wachtürmen (ansonsten werden alle Gebietserweiterungen in dieser Mission von den Pionieren durchgeführt), die Sie aber sofort wieder abreißen und das Ziel einer konzentrierten Gebietsicherung bei dem kleinen Wachturm vom Beginn verfolgen (alle Einheiten dort versammeln!). Der Ägypter wird Sie in diesem Fall höchstwahrscheinlich in Ruhe lassen!



Lenken Sie die Arbeit Ihrer Pioniermassen in die richtige Richtung! Legen Sie zuerst den Schwerpunkt der Eroberungen auf das westliche Gebiet, danach auf das östliche. Die gesamte Region bis zur ägyptischen Grenze sollte von Ihren Pionieren eingenommen werden. Dies schließt auch das Gebirge bei ⑤ mit ein (lassen Sie den Ägypter nicht an das dortige Edelsteinvorkommen ran!). Wenn Sie den Westen und den Osten vereinnahmt haben, lassen Sie die Pioniere den Landweg durch das „Watt“ zum Gebirge ② einnehmen. Schließlich ist die letzte Aufgabe der Pioniere die Eroberung des Gebirges bei ②.

Während Ihre Pioniere die Eroberungsarbeit erledigen, kümmern Sie sich weiter um den Siedlungsaufbau. Errichten Sie früh (nach dem Ausbau der Baumaterialienversorgung und dem Bau der Mittleren Wohnhäuser wie oben beschrieben) drei *Weingüter* und drei *Kleinen Tempel* und – sobald die ersten Warenstapel *Kohle* und *Eisenerz* erobert wurden – eine *Eisenschmelze*, eine *Werkzeugschmiede* und eine *Waffenschmiede*. Produzieren Sie Waffen, und lagern Sie diese ein. Im Osten kümmern Sie sich danach um den Aufbau der Nahrungsversorgung und errichten an den verschiedenen Steinvorkommen immer wieder neue Steinbrüche, sobald die „alten“ Steinbrüche ihre Vorkommen jeweils abgebaut haben. Den Bau eines *großen Tempels* sollten Sie zwischendurch übrigens auch noch einschieben.

Bei ⑤ festbeißen!

Sobald Ihre Pioniere die Position ⑤ vereinnahmt haben, richten Sie dort Ihre konzentrierte Gebietssicherung ein. Bauen Sie an dieser Stelle drei oder besser vier *Burgen* nebeneinander. Sie müssen zum einen das Gebirge dort sichern und zum anderen aufpassen, daß der Ägypter Ihnen dort nicht den Weg bei ① zu ② abschneidet! Rekrutieren Sie jetzt auch Soldaten in einer *Kaserne* (alle verfügbaren Aufwertungen durchgeführt?), besetzen Sie alle *Burgen* maximal,



reißen Sie den *Wachturm* vom Beginn ab (aber erst dann, wenn die erste Burg steht!), und versammeln Sie alle Einheiten bei ⑤. Sollte Ihnen übrigens bei ⑤ nicht genügend Bauplatz für den Bau der Burgen zur Verfügung stehen, müssen Sie die dortige Wüste per Priester (*Spruch Göttliches Grün*) in Bauland umwandeln!



Mindestens drei Burgen sollten Position ⑤ sichern

Weiter
ausbauen und
erstes
Missionsziel
erfüllen

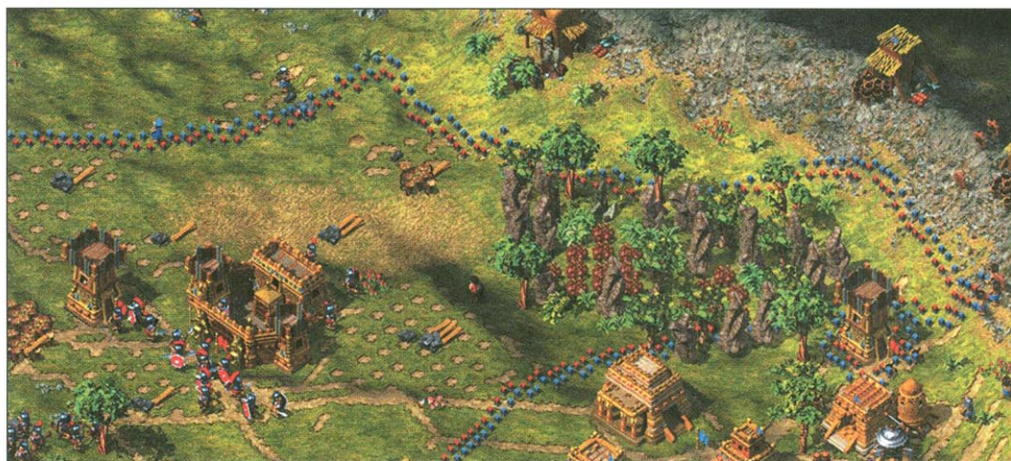
Wenn Sie es soweit geschafft haben, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Bauen Sie danach Ihre Kohle- und Eisenerzförderung bei ⑤, ⑥ und ② auf. Auch die Goldproduktion sollte jetzt begonnen werden (Fischerhütten nicht vergessen!), da ein Missionsziel schließlich der Besitz von 150 Goldbarren ist – erfüllen Sie dieses Missionsziel zuerst, indem Sie drei *Goldminen* und drei *Goldschmelzen* errichten. Spätestens aber dann, wenn die geforderten 150 Goldbarren auf Lager liegen, sollten Sie den Schwerpunkt auf die Waffenproduktion verlagern, insbesondere, was die Zuteilung der in dieser Mission immer knappen Kohle betrifft! Über drei *Eisenschmelzen* und drei *Waffenschmieden* sollte die Waffenproduktion nun so richtig auf Touren kommen. Sofern Sie bereits alle göttlichen Aufwertungen durchgeführt haben, können Sie auch direkt Soldaten an den Waffen ausbilden und müssen die Waffen somit nicht einlagern!

Angriff auf das
Weinlager

Rüsten Sie kräftig auf – ca. 200 Soldaten sollten es schon sein! Sofern die Produktion weiterhin gut läuft, ist es außerdem empfehlenswert, weitere ca. 100 Soldaten zu produzieren, die Sie zur Sicherung bei den eigenen Burgen belassen. Formieren Sie, wenn Sie soweit sind, Angriffseinheiten in mehreren Gruppen, und ziehen Sie mit Ihrer Armee zu Position ③. Das zu erobernde Weinlager befindet sich bei Position ④ innerhalb eines Steinkreises und wird größtenteils von einer ägyptischen Burg bewacht bzw. kontrolliert. Beschäftigen Sie sich bei Ihrem Angriff deshalb nicht



zu sehr mit den kleinen Wachtürmen, sondern marschieren Sie (Marschbefehl mit **[Strg]**-Taste) direkt zu der Burg. Attackieren Sie gleichzeitig die gegnerische Burg und die um den Steinkreis gelegenen Türme. Achten Sie aber darauf, daß Ihre Soldaten sich nicht selbständig in alle Winde zerstreuen und die umliegenden Türme attackieren, da Ihnen nun noch einmal dort oben heftiger Widerstand in Form von mobilen Truppen gegenübersteht. Sie müssen Ihre Truppen gebündelt dort oben kämpfen lassen, um den Ägyptern Paroli bieten zu können! Letztendlich sollten Sie aber mit dem ersten Schub von 200 Einheiten die Schlacht um das Weinlager für sich entscheiden können.



Mit der Eroberung der Burg und der umliegenden Türme gehört das Weinlager Ihnen!



Mission 8: Das Tor



Missionskarte *Das Tor* (Römer 8)

Die finale Römermission verlangt Ihnen noch einmal alles in puncto Ressourcenmanagement und Transportlogistik ab! Die grundlegende Strategie in dieser Mission lautet dabei wie folgt:

Nur auf die drei Inseln konzentrieren!

Überlassen Sie Ihre Startpositionen bei ⑦ ihrem Schicksal. Die dort platzierten Wachgebäude und Soldaten werden diese Position zwar eine ganze Zeit lang halten können, jedoch sind die Übergriffe der beiden asiatischen Gegner so massiv, daß diese letztendlich diese Position übernehmen werden. Machen Sie sich darüber aber keinen Kopf, sondern bauen Sie Ihr kleines Reich auf den Inseln ①, ② und ③ in aller Ruhe auf. Da der Computergegner die Schifffahrt nicht beherrscht, sind Sie dort auch vollkommen ungestört.

Die Mission für Logistiker!

Die Koordination des Waren- und Güterflusses zwischen den drei Inseln birgt natürlich ein Menge Details in sich, die nachfolgend nicht alle aufgezählt werden können. Die wichtigste Regel in diesem Zusammenhang besteht darin, ständig die jeweils benötigten Materialien auf einer Insel zur Verfügung zu haben, die diese Materialien braucht. Da die drei Inseln in ihren Ausstattungen sehr unterschiedlich sind, werden Sie die ganze Zeit damit beschäftigt sein, Waren zwischen den drei Inseln hin- und herzutransportieren. Planen Sie dabei möglichst weit im voraus den jeweils entstehenden Bedarf an Rohstoffen, Baustoffen, Lebensmitteln und Werkzeug auf den einzelnen Inseln!



Der Aufbau auf Insel ①

Starten Sie Ihr „Inselreich“ auf Insel ①. Dort sollten im Laufe der ersten Minuten drei *Holzproduktionsketten*, drei *Steinbrüche*, eine *Kohlemine*, eine *Eisenerzmine*, eine *Eisenschmelze* und eine *Werkzeugschmiede* ihren Platz finden (achten Sie jedoch auf die Werkzeuge, die Ihnen zur Verfügung stehen) – natürlich dürfen auch diverse *Mittlere Wohnhäuser* nicht fehlen. Erobern Sie die gesamte Inselfläche mit ca. 30 *Pionieren*. Für die Nahrungsversorgung der Minenarbeiter muß zunächst der *Fisch* erhalten, da für andere Nahrungsbetriebe kein Platz auf Insel ① vorhanden ist. Achtung: Fischvorkommen finden Sie auf ① nur am nördlichen Ufer! Den Abschluß der ersten Aktionen auf Insel ① bildet der Bau einer *Werft*, wo Sie eine *Fähre* und ein *Handelsschiff* produzieren, und die Errichtung einer *Anlegestelle* am nördlichen Ufer.

Insel ② und ③ mit Pionieren besiedeln

Befördern Sie jeweils 14 Pioniere (2 Fährenladungen) zu Punkt ② und zu Punkt ③, und nehmen Sie mit den Pionieren die jeweiligen Inseln ein. Schaffen Sie anschließend per *Handelsschiff* die erforderlichen Werkzeuge (*Schaufeln* und *Hämmer*) sowie *Holz* und *Steine* von ① zu beiden Inseln. Sind die Werkzeuge und Baustoffe angekommen, errichten Sie erst einmal auf beiden Inseln ein *Mittleres Wohnhaus* und eine *Anlegestelle*.

Das weitere Vorgehen auf ②

Errichten Sie auf ② eine *Kohlenmine* und eine *Eisenmine* (Geologen!). Bauen Sie auf dieser Insel außerdem eine *Eisenschmelze*, eine *Werkzeugfabrik* und eine *Waffenschmiede*. Dort wird auch später die *Goldproduktion* mit *Goldminen* und einer *Goldschmelze* hochgezogen (erweitern Sie die Gold- und die Waffenproduktion bei Gelegenheit). Die Minenarbeiter müssen auch auf Insel ② zunächst mit *Fisch* versorgt werden, solange die Nahrungsproduktion noch nicht steht. *Fischgründe* finden Sie bei dieser Insel an der unteren Ostküstenhälfte. *Stein* wird dort natürlich auch abgebaut – für viel mehr Gebäude dürfte aber auf Insel ② kein Platz sein.

Das weitere Vorgehen auf ③

Insel ③ wird Ihr Hauptsitz, da Sie auf dieser Insel insgesamt den meisten Platz zur Verfügung haben. Auf Insel ③ bauen Sie deshalb zwei *Steinbrüche*, zwei *Getreidefarmen*, eine *Bäckerei*, eine *Mühle*, eine *Schweinezucht*, eine *Schlachtere*i (das *Wasser* müssen Sie von Insel ① herbeischaffen – bauen Sie dort zwei *Wasserwerke*, später die Nahrungsproduktion ausbauen), insgesamt sechs *Weingüter* und drei *Kleine Tempel*. Auch ein *Großer Tempel* sollte später dort seinen Platz finden.

Kohle und *Steine* sind die ganze Zeit *Mangelware*! Deshalb müssen Sie im weiteren Verlauf auf Insel ① zwei weitere *Holzproduktionsketten* bauen, die zwei *Köhlerhütten* mit *Holz* versorgen können. Wenn später Ihre Bautätigkeit nachläßt, können Sie dort auch eine dritte *Köhlerhütte* bauen.

Warenaustausch zwischen den Inseln koordinieren

Ab jetzt sind Sie verstärkt mit dem *Warenaustausch* beschäftigt. Transportieren Sie die jeweils benötigten Waren auf die entsprechende Inseln. Wichtig ist dabei z.B. das *Gold* (für das *Gold* benötigen Sie keine Läger, da es an der Anlieferungsstelle liegenbleiben kann) und die produzierten *Waffen* auf Insel ③ zu schaffen. Dort wird nämlich Ihre *Kaserne* ihren Platz finden, da Sie dort mehr Platz für die großen Wohnhäuser haben, die Sie zur *Soldatenrekrutierung* benötigen. Sobald die ersten *Waffen* auf ③ eintreffen, stoppen Sie sofort die *automatische Rekrutierung* der *Kaserne* und beginnen erst mit der Ausbildung Ihrer *Soldaten*, wenn Sie alle *Göttlichen Aufwertungen* abgeschlossen haben. Eventuell müssen Sie zu diesem Zeitpunkt die *Goldproduktion* stoppen, da Sie ansonsten nicht genügend *Kohle* für die *Eisenschmelzen* und die *Waffenschmieden* haben!



Angriff

Bauen Sie in der Zwischenzeit ca. 10-15 Fährn, und rekrutieren Sie ca. 200-300 Soldaten (wenn schon, denn schon). Schaffen Sie die Soldaten und 2-3 Priester zu Punkt ④, und formieren Sie Gruppen, die Sie auf Tastendruck aktivieren können. Ziehen Sie entlang des westlichen Gebirges zu Punkt ⑤. Legen Sie jedoch Pausen zwischendurch ein, damit die langsameren Einheiten nachrücken können.

Greifen Sie bei Punkt ⑤ an. Daraufhin werden gegnerische Einheiten aus westlicher Richtung auf Sie zukommen, die Sie jedoch gut im Griff haben sollten – nutzen Sie auch die Zauberkraft des Priesters (vor allen Dingen der Spruch *Barbaren bekehren* ist äußerst effektiv). Halten Sie sich nicht zu lange an diesem Punkt auf, sondern ziehen Sie weiter Richtung ⑥ (das Missionsziel); ggf. mit gedrückter **[Strg]**-Taste. Ziehen Sie in das Tal hinein, und erobern Sie die zwei Burgen und die dortigen Türme, und Sie haben das Spiel gewonnen und die römische Kampagne erfolgreich zum Abschluß gebracht.

DIE KAMPAGNE DER ASIATEN

Mission 1: Fische und Eisen



Missionskarte *Fische und Eisen* (Asiaten 1)



In der ersten Asienmission ist der römische Gegner im Südwesten nicht unbedingt das Problem! Vielmehr wird Ihnen in dieser Mission ein wenig strategisches Geschick beim Aufbau Ihrer Siedlung abverlangt, damit Sie unter den gegebenen Voraussetzungen die Missionsaufgabe erfüllen können. Um in dieser Mission zum Ziel zu gelangen, müssen Sie die folgenden Schritte möglichst genau in der genannten Reihenfolge durchführen.

Achtung

Beginnen Sie diese Mission zunächst damit, daß Sie den Arbeitsbereich der beiden Reisbauern bzw. -farmen im südlichen Teil Ihrer Siedlung neu definieren, so daß die Arbeitsbereiche in das Sumpfgebiet hineinreichen. Ansonsten bleiben die beiden Reisbauern untätig!

Die Versorgung mit Holz und Steinen sichern

Fahren Sie schließlich mit dem Aufbau der Baumaterialienversorgung fort. Lassen Sie dabei jedoch einige Vorsicht walten, da die Menge an Baustoffen und Werkzeugen zu Beginn sehr knapp bemessen ist. Bei allen Werkzeugen fangen Sie mit einem Bestand von Null an! Jedoch stehen Ihnen einige fertig ausgerüstete Arbeiter zur Verfügung, und zwar: sechs *Holzfäller*, zwei *Schreiner*, zwei *Steinbrucharbeiter*, zwei *Minenarbeiter*, zwei *Schmiede* und ein *Fischer*. Zudem stehen direkt zwei *Geologen* auf Abruf bereit. Achten Sie also darauf, daß Sie alle bereits vorhandenen Arbeiter einsetzen. Errichten Sie zu diesem Zweck – allesamt bei Position ① – zwei *Steinbrüche*, insgesamt sechs *Holzfällerhütten* und zwei *Sägewerke*. Natürlich dürfen in der Nähe der *Holzfäller* mindestens zwei *Forsthäuser* nicht fehlen. Errichten Sie die *Holzfällerhütten* aber nicht alle auf einmal, ansonsten geht Ihnen das Baumaterial Holz aus, ohne eine funktionsfähige *Holzfällerhütte* in Betrieb zu haben!

Gebiets- sicherung!

Sobald die Baumaterialienversorgung läuft, erweitern Sie Ihr Gebiet mit *Kleinen Wachtürmen* zuerst in Richtung ②. Die Sicherung Ihrer Siedlung gewährleisten Sie anschließend einfach durch den Bau eines *Großen Wachturms* bei Position ②. Diesen Wachturm besetzen Sie natürlich maximal: Postieren Sie alle militärischen Einheiten rund um diesen Turm herum. Alle anderen Wachgebäude, also z.B. diejenigen *Kleinen Wachtürme*, die Sie im Rahmen der Gebietssicherung errichtet haben, aber auch die bereits seit Beginn vorhandenen Wachtürme, reißen Sie nach dem Bau des *Großen Wachturms* wieder ab! Wenn der römische Gegenspieler angreift, dann über den Weg dort oben – insgesamt sehen Sie sich in dieser Mission allerdings wenigen Angriffen ausgesetzt.

Bei Gebirge ③ Kohle suchen und fördern

Suchen Sie mit den *Geologen* im Gebirge bei ③ nach Kohle. Dieses Gebirge bietet von dieser Ressource satte Vorräte. Errichten Sie dort oben zwei *Kohleminen*, um die beiden vorhandenen *Minenarbeiter* „an die Arbeit zu kriegen“. Später – sobald Sie über eine *Werkzeugschmiede* neue *Spitzhacken* herstellen können – müssen Sie dort oben zwei bis drei weitere *Kohleminen* errichten, damit die Versorgung mit Kohle (für die *Werkzeugschmiede*, *Waffenschmiede* und die *Destillen*) gewährleistet ist! Dort oben bei ③ finden Sie in der äußersten Ecke übrigens auch eine *Sense*. Erobern Sie die komplette Ecke dort oben mit Pionieren!



*Nahrungs-
produktion und
Eselszucht!*

Spätestens jetzt müssen Sie die Nahrungsproduktion in Schwung bringen. Bauen Sie eine *Getreidefarm* (eine erforderliche Sense dafür finden Sie wie gesagt bei ③), eine *Mühle*, eine *Bäckerei*, eine *Eselszucht* und zwei *Wasserwerke*. Die Produktion von Eseln und die Herstellung von Brot (für die Kohleminenarbeiter) gehen danach etwas schleppend voran, da Sie erst einmal auf die Getreideproduktion von nur einer Farm zugreifen können. Verteilen Sie das Korn auf die Eselszucht und die Mühle im Verhältnis 50:50.

*Eisen erlangen
Sie nur über
den Priester-
spruch Stein zu
Eisen*

Eisenerz werden Sie – wie es das Missionsbriefing schon erahnen ließ – auf der gesamten Karte bzw. an Ihrer Position vergeblich suchen. Deshalb müssen Sie bezüglich der Beschaffung von *Eisen* die asiatischen Priester mit ihrem Zauberspruch *Stein zu Eisen* einsetzen. Um das für diesen Spruch erforderliche Mana zu erhalten, benötigen Sie noch einen (oder besser zwei) *Kleine Tempel*, in dem der in den *Destillen* gebrannte Schnaps zum Zwecke des Manaerhalts geopfert werden kann. Einen *Priester* haben Sie übrigens von Beginn an zur Verfügung – theoretisch können Sie mit diesem einen Priester die ganze Mission über die erforderlichen Zaubereien durchführen. Geht der Priester allerdings verloren, müssen Sie auch noch einen *Großen Tempel* für die „Priesterproduktion“ errichten.

*Alkohol- und
Manaproduktion
ausbauen*

Um eine zügige Manaproduktion zu erhalten, sollten Sie Ihr Gebiet bei ④ auf das komplette Sumpfgebiet erweitern und dort zwei weitere Reisfarmen und eine weitere *Destille* errichten. Da die Arbeiter dieser Gebäude allesamt keine Werkzeuge benötigen, ist diese Erweiterung der Alkoholproduktion zu diesem Zeitpunkt kein Problem. Erweitern Sie Ihr Gebiet in dieser Phase auch bereits in Richtung der Steinvorkommen bei ⑤!



Der in dieser Mission unverzichtbare Priester-Spruch *Steine zu Eisen* funktioniert nur in der Nähe von Gräbern, d.h., *Steine*, die mit diesem Spruch zu *Eisen* verwandelt werden sollen, müssen neben einem Grab liegen. Aus diesem Grund müssen Sie in dieser Mission die *Steine*, die zu *Eisen* umgewandelt werden sollen, per Transport- bzw. Eselsroute zu einem Grab transportieren, damit ein Priester anschließend auf diesen Steinhäufen seinen Spruch anwenden kann.

*Marktplatz für
den Stein-
transport
errichten*

Errichten Sie deshalb jetzt – an einer beliebigen Position – einen *Marktplatz* für den Transport der *Steine* zu einem Grab. Ein solches Grab finden Sie übrigens bei Position ⑥. Sollten bereits die ersten Esel verfügbar sein, können Sie schon einmal die ersten Steinladungen zu dem Grab bei ⑥ schaffen, indem Sie eine entsprechende Transportroute über den Marktplatz einrichten. Liegen die ersten *Steine* beim Grab (je mehr desto besser), sollten Sie das erste Mal den *Steine zu Eisen*-Spruch dort anwenden, damit Sie über ein erstes Kontingent an *Eisen* verfügen.

*Mit Eisen wird
das Siedeln
schön ...*

Mit dem ersten Vorrat an *Eisen* kann nun auch eine *Werkzeug-* und eine *Waffenschmiede* die Arbeit aufnehmen. Errichten Sie diese beiden Gebäude (zwei Schmiede sind vorhanden!), und produzieren Sie den dringendsten Werkzeugbedarf: *Sensen* (für weitere Getreidefarmen), *Spitzhacken* (für weitere *Kohleminen* und *Steinbrüche*) und mindestens einen *Hammer* (für eine *Werft*, s.u.). In der Waffenschmiede sorgen Sie mit der Herstellung von ca. 15-20 Waffen dafür, daß Ihr Soldatenkontingent ein wenig aufgestockt wird – nur für den Fall, daß die Übergriffe des römi-



schen Gegners doch für zuviel Unruhe sorgen sollten. Während dieser ganzen Zeit transportieren Sie natürlich weiterhin fleißig Steine zum Grab und wandeln dort schon einmal entsprechende Kontingente in Eisen um.

Eisen und
Fische zu den
Steinkreisen
transportieren

Der „Rest“ geht dann schnell: Errichten Sie eine Werft (Hammer produzieren), eine Anlegestelle und zwei oder drei Fischerhütten (Angeln produzieren!). Bauen Sie ca. drei Handelsschiffe, und transportieren Sie per Handelsroute die geforderte Menge von 16 Einheiten Eisen und 16 Fischen jeweils zu den Steinkreisen bzw. Zielpunkten (der Handelsroute) ⑦, ⑧ und ⑨.

Mission 2: Wein



Missionskarte Wein (Asiaten 2)

Die Missionsbeschreibung - und auch die oben abgebildete Missionskarte - zeigen bereits, daß die „Objekte der Begierde“ (die römischen Lager mit Wein) auf einer lupenreinen Insel liegen. Zu Fuß werden Sie dort oben keinen einzigen Soldaten heranführen können. Somit wäre die Mission eigentlich nicht lösbar, wenn es da nicht den asiatischen Priesterspruch *Hilfe herbeirufen* gäbe. Mit diesem Zauber können Priester eigene Einheiten zu sich teleportieren. Und wie der Zufall so spielt, haben Sie zu Missionsbeginn auch direkt vier Priester auf der römischen Insel im Norden platziert. Hüten Sie diese Priester dort oben wie Ihren eigenen Augapfel, da sie die einzige Möglichkeit für Sie sind, Einheiten auf die Insel zu schaffen!



*Priester ganz
am Rand der
Insel platzieren!*

In Ihrer ersten Aktion in dieser Mission müssen Sie sich auch direkt um die Priester kümmern, denn diese werden dort oben von römischen Einheiten attackiert. Bewegen Sie jeden einzelnen Priester ganz nah an den Rand der Insel bzw. außerhalb des feindlichen Territoriums zu Position ①. Trotzdem werden die im Ostteil platzierten Priester höchstwahrscheinlich nicht zu retten sein. Mindestens ein Priester muß aber letztendlich dort oben überleben, ansonsten können Sie die Mission von vorn beginnen.

*Siedlung
sichern!*

Als zweite Maßnahme sichern Sie Ihre Siedlung. Reißen Sie dazu alle Wachtürme bis auf einen grenznahen Wachturm ab (z.B. lassen Sie den Wachturm bei ④ stehen). Anschließend sammeln Sie die von Beginn an verfügbaren Schwertkämpfer und alle durch den Abriß der Türme „freigesetzten“ Soldaten bei dem einen übriggebliebenen Turm und harren der Angriffe, die da (100%) kommen werden. Mit dieser Konzentration an Einheiten dürften Sie die Übergriffe allerdings spielend im Griff haben. Trotzdem sollten Sie den einen Kleinen Wachturm möglichst schnell durch einen Großen Wachturm ersetzen.

Schicken Sie anschließend erst einmal die vier vorhandenen Geologen auf Rohstoffsuche in die Gebirge bei ② und bei ③. Ergänzen Sie Ihr Kontingent an Geologen eventuell um ein oder zwei Exemplare, um eine größere Gebirgsfläche abzudecken.

*Siedlung nach
Standardbau-
folge aufbauen*

Danach geht es an den zügigen Aufbau der Siedlung – Werkzeuge gibt es in Hülle und Fülle! Gehen Sie dabei getrost nach der Standardbaufolge vor, bis Sie in zwei Waffenschmieden und einer Kaserne einige Soldaten produzieren können, um die eigene Siedlung erst einmal noch ein wenig mehr zu sichern. Bilden Sie aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu viele Soldaten aus. Ca. 20 dürften reichen. Sichern Sie Ihre Siedlung danach durch den Bau von zwei nah beieinander stehenden Burgen, die Sie natürlich maximal besetzen. Stoppen Sie die Waffenproduktion aber nicht, sondern lagern Sie die produzierten Waffen für spätere massive Rekrutierungen ein.

*Eine florieren-
de Alkohol-
und Mana-
produktion
aufbauen!*

Das nächste Ziel ist natürlich eine florierende Alkohol- und Manaproduktion, ansonsten können Sie das Missionsziel nicht erfüllen. Errichten Sie deshalb an dem unten links gelegenen Sumpf ca. 4-6 Reisfarmen, 2-3 Kleine Tempel sowie 2-3 Destillen – die Manaproduktion muß jetzt richtig „brummen“. Mit dieser Ausstattung dürften Sie auch schnell in der Lage sein, die Rekrutierungsränge der einzelnen Einheitentypen zügig aufzuwerten (nicht vergessen: Bei den Asiaten erhalten Sie pro Faß Schnaps 2 Manapunkte!). Die Erhöhung der Offensivkraft Ihrer Einheiten durch die Goldproduktion spielt in dieser Mission nicht unbedingt eine bedeutende Rolle. Sofern Sie aber die für den Aufbau einer Goldproduktion benötigten Ressourcen zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung haben, können Sie beim Goldvorkommen bei ② Goldminen errichten sowie anschließend mit Goldschmelzen die Goldproduktion ankurbeln.

*Soldaten
rekrutieren!*

Sobald Sie bei allen Einheitentypen mindestens eine Rangaufwertung durchgeführt haben (gegebenenfalls warten Sie sogar z.B. für die Speerkämpfer die zweite Aufwertung ab), beginnen Sie mit der Soldatenproduktion und bereiten so Ihren Coup auf der nördlichen Insel vor. Achten Sie bei der Soldatenproduktion darauf, daß Sie überwiegend Speer- und Schwertkämpfer rekrutieren.



ren, da Sie auf der Insel die Türme erobern müssen – mit Bogenschützen können Sie keine Türme erobern bzw. angreifen! Trotzdem dürfen bei Ihrer Offensive die Bogenschützen natürlich nicht gänzlich fehlen.

„Einheiten-transport“ auf die „Weininsel“

Wenn Sie ca. 80 Einheiten beisammen haben, platzieren Sie diese in kleinen Gruppen von jeweils zehn Mann konzentriert an einer offen gelegenen bzw. frei zugänglichen Position, von wo aus die Teleportation auf die nördliche „Weininsel“ erfolgen soll. Warten Sie mit der Teleportation aber solange, bis Ihre Priester über genügend Energie verfügen, um den Spruch *Hilfe herbeirufen* insgesamt achtmal durchführen zu können. Auf diese Weise können Sie in relativ kurzer Zeit insgesamt 80 Einheiten auf die Insel schaffen, da pro „Transport“ maximal zehn Einheiten (bei optimaler, d.h. enger Positionierung) teleportiert werden. Sobald die Priester also über genügend Energie verfügen, führen Sie den „Transport“ der Einheiten auf die Insel durch. Lassen Sie dazu einen Priester auf der Insel den Spruch auslösen, und wählen Sie als „Ereignisort“ eine Gruppe von Einheiten (klicken Sie auf eine Position über einer Einheitengruppe). Daraufhin wird der „Transport“ vollzogen.

Warten, bis alle Einheiten auf der Insel sind

Halten Sie teleportierte Einheiten zunächst im äußersten Westen der Insel, und warten Sie, bis alle Einheiten auf der Insel angekommen sind. Dann schlagen Sie zu und greifen an! Versuchen Sie jedoch zuerst, die gegnerischen Truppen an Ihr massiertes Einheitenangebot heranzulocken und diese dort dann zu beseitigen. Erst wenn Sie die gegnerische Übermacht auf diese Weise stark dezimiert haben, gehen Sie die Eroberung derjenigen Wachtürme an, mit denen Sie die Weinläger unter Ihre Kontrolle bringen.



Mission 3: Gold



Missionskarte Gold (Asiaten3)

Die zweite Niederlagebedingung in dieser Mission („Ihr Gegner besitzt mehr als 120 Goldbarren“) macht bereits deutlich, daß Sie in dieser Mission nicht unbedingt zu lange herumtrödeln sollten. Sobald der römische Gegner im Süden nämlich 120 Goldbarren produziert hat bzw. besitzt, ist das Spiel für Sie verloren! Gold kann der Römer auf der Karte zu Beginn an zwei Punkten fördern: bei ① und bei ②. Zu ① können Sie nicht über den Landweg gelangen, deshalb müssen Sie dort mit Fähren ausreichend Einheiten absetzen, um die Goldproduktion dort unten zu zerstören. Die Position ② können Sie dagegen problemlos mit Einheiten über den Landweg erreichen, indem Sie das Gebirge dort überqueren. *Kanonen* können Sie in dieser Mission nicht einsetzen, da Sie zu dem einzigen Schwefelvorkommen auf der Karte im Südwesten keinen Zugriff haben. Sie müssen sich bei der Zerstörung der römischen Goldminen somit auf den Einsatz von *Schwertkämpfern*, *Speerkämpfern* und (bedingt) *Bogenschützen* konzentrieren.



Tip

Informieren Sie sich jederzeit über die Fortschritte des römischen Gegners in Sachen „Goldproduktion“. Das Missionsbriefing empfiehlt deshalb den verstärkten Einsatz von *Spähern*. Diese Maßnahme ist mit Sicherheit nicht verkehrt. Zwei *Späher* stehen auch direkt von Beginn an zur Verfügung, wobei Sie einen *Späher* direkt unten bei Position ① postiert haben. Dieser *Späher* liefert Ihnen jederzeit hervorragende Informationen bezüglich der Fortschritte der Römer, indem dieser *Späher* die Läger an dieser Position beobachten kann. Halten Sie den *Späher* dort unten, indem Sie die Einheit ganz nah am Ufer etwas weiter nördlich als seine Anfangsposition platzieren. Beobachten Sie mit *Spähern* aber auch die Positionen ② und ③ (überwachen Sie dort, ob der Römer an dieser Position eventuell zusätzliche Goldminen errichtet!).

Standard-
siedlungs-
aufbau
durchführen

Um keine Zeit zu verlieren, beginnen Sie also nach Spielbeginn sofort mit dem Siedlungsaufbau nach der Standardbaufolge. Besonderheiten müssen Sie dabei eigentlich nicht beachten – Werkzeuge bzw. fertig ausgebildete Arbeiter sind genügend vorhanden, so daß Sie den Aufbau problemlos durchziehen können. Lediglich auf die Kohleförderung müssen Sie ein wenig achten, da die Kohlevorkommen in der unmittelbaren Umgebung nicht besonders ergiebig sind. Die erforderlichen Gebietserweiterungen halten sich im Rahmen. Erobern Sie nur soviel neues Gelände, wie Sie für Ihre Gebäude (*Getreidefarmen*, *Wohnhäuser* usw.) benötigen. Jedoch sollten Sie Ihr Gebiet zumindest bis Position ④ erweitern, da Sie an dem dort platzierten Sumpf *Reisfarmen* (s.u.) und eine *Werft* (s.u.) bauen müssen. Für den Bau der *Werft* können Sie gegebenenfalls Ihr Gebiet auch mit Pionieren bis zur Westküste (hinter dem Gebirgszug) ausdehnen.

Gebiets-
sicherung und
Einheiten-
kontingent
erhöhen

Sobald zwei *Waffenschmieden* und eine *Kaserne* stehen, erhöhen Sie erst einmal Ihr Soldatenkontingent um ca. 20 Einheiten, um die eigene Siedlung ein wenig stärker abzusichern. Danach stoppen Sie die Rekrutierung (*Rekrutierung manuell!*) und produzieren weitere Waffen auf Lager (*Läger* errichten!). Im übrigen sollten Sie auch in dieser Mission natürlich wieder die konzentrierte Gebietssicherung praktizieren, sprich: Nur ein einziges oder zwei nah beieinander liegende Wachgebäude sichern die gesamte Siedlung, während Sie alle verfügbaren Einheiten um diese Position herum konzentrieren. Alle anderen Wachgebäude – auch solche, die Sie im Rahmen der Gebietserweiterung errichtet haben – reißen Sie möglichst umgehend wieder ab. In dieser Mission sollte dieses eine gebietssichernde Wachgebäude (*Burg* oder *Großer Wachturm*) bei ⑤ platziert werden.

Alkohol- und
Manaproduktion
aufbauen

Nach der Standardbaufolge, d.h. nach der Errichtung der *Kaserne*, widmen Sie sich dem Aufbau einer Alkohol- und Manaproduktion bei ④. Vier *Reisfarmen*, zwei *Destillen* und zwei *Kleine Tempel* sollten es schon sein, um möglichst zügig an Mana zu gelangen. Mit dem gewonnenen Mana führen Sie danach natürlich die Aufwertungen der einzelnen Einheitentypen durch. Sie haben in dieser Mission keinen (problemlosen und schnellen) Zugriff auf Goldvorkommen, so daß die Aufwertungen über das Mana Ihre einzige Möglichkeit darstellen, die römischen Stellungen mit einer erhöhten Kampfkraft zu attackieren.



Zwei Werften
und ca. sechs
Fähren!

Nach Ankurbelung der Alkohol- und Manaproduktion ist schließlich der Bau von zwei *Werften* (2 *Hämmer* herstellen!) und die Produktion von insgesamt ca. sechs *Fähren* notwendig. Sie müssen bei ① konzentriert bzw. massiv auftreten, deshalb ist der Bau und der simultane Transporteinsatz von mehreren *Fähren* notwendig!

Zuerst Position
① angreifen!

Sobald die *Fähren* fertiggestellt sind, kann es losgehen – bzw. muß es losgehen, da die Zeit inzwischen sicherlich drängt (setzen Sie den Bau von *Fähren* aber fort, falls im Süden Nachschub benötigt wird!). Bilden Sie ca. 50 Einheiten zu Soldaten aus, wobei Sie verstärkt auf *Speerkämpfer* und *Schwertkämpfer* setzen sollten (warten Sie vor der Ausbildung eventuell noch eine kurz vor dem Ende stehende Aufwertung ab!), und verladen Sie diese Einheiten auf die *Fähren*. Schippen Sie mit Ihren „Invasionstruppen“ an den Südrand der Karte zu Position ①, und laden Sie dort alle Einheiten aus. Insgesamt müssen Sie dort unten drei *Große Wachtürme*, einen *Kleinen Wachturm* und einige (aber nicht viele) mobile *Römereinheiten* beseitigen, um alle Goldminen im dort befindlichen Gebirge zu zerstören.



Der Angriff auf Position ①

Position ②
attackieren

Haben Sie schließlich bei ① aufgeräumt, sollten Sie sich schleunigst an den Angriff von Position ② begeben. Bilden Sie so viele Soldaten wie möglich aus, und ziehen Sie mit insgesamt drei Gruppen zu ②. Dort müssen drei *Große Wachtürme* beseitigt werden, um alle dort arbeitenden Goldminen zu beseitigen. Sobald Ihnen dies gelungen ist, müßte die Mission gewonnen sein. Ist die Mission danach noch nicht gewonnen, hat der römische Gegner an anderer Positionen (bei ③?) weitere Goldminen errichtet, die Sie schleunigst suchen und beseitigen sollten.



Mission 4: Nicht eingeladen



Missionskarte *Nicht eingeladen* (Asiaten 4)

In der vierten Asiatenmission haben Sie einen Vorteil und einen Nachteil:

Der Vorteil besteht darin, daß Sie auf der Insel völlig isoliert und abgeschottet gegen den ägyptischen Gegner im Osten stehen. Auf dem mittleren Gebirgsmassiv liegt Schnee, den die Ägypter nicht passieren können. Somit können Sie im Prinzip in aller Seelenruhe vor sich hinsiedeln und alle notwendigen Voraussetzungen für das Erreichen des Missionsziels – die Vernichtung des Ägypters – ohne Hektik und Streß schaffen.

Nachteilig wirkt sich in dieser Mission aus, daß Sie auf Ihrer Inselhälfte kein einziges Eisenerzvorkommen entdecken werden! Wie sollen Sie aber dann Soldaten zum Angriff auf den ägyptischen Gegner produzieren? Die Antwort liegt in zwei Wundern der asiatischen Priester begründet: Erstens kann ein asiatischer Priester – das wissen Sie bereits (s.o.) *Steine zu Eisen* umwandeln. Da aber auf Ihrer Seite nur ein einziges Steinvorkommen vorhanden ist, an dem Sie die für die



Eisenumwandlung erforderlichen Steine abbauen können, müssen Sie in dieser Mission ein weiteres Wunder der asiatischen Priester nutzen: *den Steinfluch*! Mit dem *Steinfluch* kann der asiatische Priester auf einer freien Fläche Steinvorkommen wie Pilze aus dem Boden wachsen lassen. An solchen durch den *Steinfluch* entstandenen Steinvorkommen können Sie dann nachfolgend wieder kräftig Steine für das *Steine zu Eisen*-Wunder abbauen.

Im Laufe dieser Mission müssen Sie sogar noch eine dritte „Spezialität“ der asiatischen Priester einsetzen: das Wunder *Schnee schmelzen*. Mit diesem Wunder sollten Sie sich einen Weg in die ägyptische Siedlung über das Bergmassiv „freischaufeln“ indem Sie dort oben (bei ②) – zum gegebenen Zeitpunkt – durch das Wunder *Schnee schmelzen* einen Durchgang für Ihre Truppen zur ägyptischen Siedlung schaffen.



Die beiden entscheidenden Wunder der asiatischen Priester in dieser Mission: links *Steine zu Eisen* und rechts *Schnee schmelzen*.



Unbedingt notwendig ist dieser Durchgang dort oben über das Bergmassiv allerdings nicht! Auch entlang der Ufer können Sie nördlich und südlich des Bergmassivs an die ägyptischen Stellungen herankommen. Der Weg über den Berg ist jedoch dabei wesentlich einfacher bzw. effektiver, da Sie bei einem Angriff vom nördlichen – oder südlichen Ufer her alle Ihre Einheiten durch ein Nadelöhr führen müssen und jeweils auf beiden Seiten in massive Turmstellungen der Ägypter laufen. Über einen Durchgang über das Bergmassiv können Sie die ägyptische Siedlung wesentlich konzentrierter attackieren. Übrigens können auch die Ägypter über die Wege am Ufer entlang Ihrer Siedlung – theoretisch – besuchen kommen! Aber: Die Ägypter im Osten der Insel verlassen sich mehr auf ihre Defensiv- als auf ihre Offensivkünste. Angriffe haben Sie eigentlich nicht zu befürchten.

Der Siedlungsaufbau

Den Aufbau Ihrer Siedlung vollziehen Sie auch in dieser Mission zunächst nach der Standardbaufolge, wobei Sie allerdings am Ende dieses Prozesses auf die Rekrutierung von Soldaten verzichten sollten und lediglich Waffen auf Lager für spätere Rekrutierungen produzieren (gehen Sie dieses Risiko ein, ein Angriff der Ägypter ist – wie gesagt – unwahrscheinlich). Innerhalb der Standardbaufolge bringen Sie zudem relativ früh die Alkohol- und Manaproduktion auf Touren, indem Sie den bestehenden Produktionsgebäuden bei ⑤ an einem der beiden Sümpfe vier



weitere Reisfarmen, drei Destillen und einen Kleinen Tempel hinzufügen. Danach kommt Ihre Manaproduktion so richtig in Fahrt! Im Prinzip kommen Sie das ganze Spiel über mit dem einen vom Beginn an zur Verfügung stehenden Priester aus – dieser eine Priester kann im Missionsverlauf alle erforderlichen Wunder alleine vollbringen – vorausgesetzt natürlich, Ihre Manaproduktion „brummt“! Somit können Sie eigentlich auf die Erstellung eines Großen Tempels verzichten. Auch die Goldproduktion sollten Sie in dieser Mission in Angriff nehmen – Golderz ist in unmittelbarer Nähe mehr als ausreichend vorhanden.

Steine zu Eisen!

Um mit der Waffenproduktion so richtig auf Touren zu kommen, (produzieren Sie übrigens überwiegend Schwerter und Speere und weniger Bögen!) müssen Sie, wie bereits gesagt, den Priesterspruch *Steine zu Eisen* in Anspruch nehmen. Bauen Sie dazu eine *Eselszucht* und einen *Marktplatz*, und schaffen Sie, sobald der erste Esel zur Verfügung steht, alle Steine zu dem *Grab* bei ① (zur Erinnerung: der *Steine zu Eisen*-Spruch funktioniert nur in der Nähe von Gräbern!). Ist dort ein ausreichendes Kontingent Steine angekommen, wenden Sie mit dem Priester den Zauber *Steine zu Eisen* an. Da das einzige Steinvorkommen in unmittelbarer Umgebung sehr schnell aufgebraucht sein wird (lassen Sie dort übrigens zwei Steinbrucharbeiter ihren Dienst verrichten), sorgen Sie mit dem *Steinfluch* für Nachschub an Steinvorkommen – sowohl bei den platzierten *Steinbruchhütten* als auch an anderen Standorten.

Attache Nr. 1 im Norden

Haben Sie schließlich nach einiger Zeit ca. 100-150 Waffen produziert und bereits einige Rangaufwertungen vorgenommen, sollten Sie so langsam aber sicher in die Offensive gehen. Rekrutieren Sie für alle vorhandenen Waffen Soldaten (vorher ausreichend Siedlernachschub mit Wohnhäusern „produzieren“), schmelzen Sie bei ② einen Durchgang in den Schnee, und greifen Sie die ägyptische Siedlung an.

Ziehen Sie zuerst mit Ihren Soldaten (unterteilt in mehrere Gruppen) in Richtung Norden (entlang des Gebirgszugs), und nehmen Sie auf diesem Weg zunächst die *Kleinen Wachtürme* ein. Auf den Widerstand von ägyptischen mobilen Truppen werden Sie bei diesem Angriff kaum treffen. Danach bewegen Sie Ihre Armee zu Punkt ③, wo Sie auf einen etwas heftigeren Widerstand treffen werden. Dort müssen Sie nämlich auf engstem Raum nicht weniger als vier *Große Wachtürme*, zwei *Kleine Wachtürme* und eine *Burg* erobern (allesamt voll besetzt). Da sich die Wachgebäude an dieser Position gegenseitig Feuerschutz geben, ist die Eroberung dieses Verteidigungskomplexes nicht so einfach. Greifen Sie am besten mit mehreren Gruppen von *Schwert-* und *Speerkämpfern* alle Wachgebäude gleichzeitig an, und lassen Sie Ihre *Bogenschützen* außerhalb der Reichweite der ägyptischen Bogenschützen. So sollte die Eroberung dieser Position mit der o.g. Truppenstärke kein Problem darstellen.



Diese ägyptische Festung müssen Sie bei ③ einnehmen

Bevor Sie anschließend Ihren Siegeszug weiter nach Süden fortsetzen, sollten Sie eventuell eine Verbindung zwischen dem eroberten Gebiet und Ihrer Hauptsiedlung über das Gebirge mit Pionieren schaffen. Mit einer solchen Verbindung können Ihre Träger in den eroberten Gebieten liegende Waren und Güter bei Bedarf abholen. Zudem können Sie überlegen, sofern die Stein zu Eisen-Technik Ihre Geduld erschöpft hat, die Eisenvorkommen bei ② zu nutzen.

Attacke Nr. 2 im Süden!

Produzieren Sie aber auf jeden Fall weiterhin fleißig Waffen-Soldaten, und werten Sie die Soldatenränge weiter auf. Haben Sie schließlich wieder eine ausreichend starke Armee von ca. 150-200 Mann zusammen, starten Sie Ihre finale Offensive auf den „ägyptischen Süden“. Die Vorgehensweise ist dabei genau dieselbe wie bei der Attacke des nördlichen Ägyptergebiets. Bei ④ werden Sie dabei abschließend auf eine ähnliche Wachturmkonstellation wie bei ③ treffen!



Mission 5: Reisschnaps



Missionskarte *Reisschnaps* (Asiaten 5)

Die Karte dieser Mission besitzt einige Voraussetzungen, die die Strategie für diese fünfte Asiatenmission in einzelnen Punkten wie folgt bestimmen:

1. Sie befinden sich auf einer isolierten Insel zwischen dem römischen Gegner im Süden und dem ägyptischen Gegner im Norden. Da die KI (der Computergegner) nicht in der Lage ist, Einheiten per Fähre auf eine andere Insel überzusetzen, können Sie sicher sein, daß Sie auf Ihrer Insel völlig ungestört bleiben!
2. Ihre Insel in der Mitte weist kein Sumpfgebiet auf (die Fläche bei Punkt ④ ist Morast)! Mit anderen Worten: Sie müssen die ganze Mission mit Gefreiten bestreiten, da ohne Sumpf die Alkohol- und Manaproduktion flachfallen muß und damit die Rangaufwertungen der einzelnen Einheitengattungen nicht möglich sind.
3. Die fehlenden Aufwertungsmöglichkeiten der Einheitenränge lassen es erforderlich werden, daß Sie in dieser Mission deshalb insbesondere die Kampfkraft Ihrer Soldaten auf fremdem Gebiet durch die Produktion von Gold ganz gehörig forcieren müssen. Um dabei die Gold-Minenarbeiter ausreichend mit deren Lieblingsspeise Fisch zu versorgen – die Fischgründe rund um Ihre Insel sind nur sehr lückenhaft verteilt – sind auf dieser Missionskarte auch



einmal zusätzlich die Fischgründe bzw. -vorkommen farblich gekennzeichnet (dunkelblau), damit Sie Ihre Fischerhütten optimal platzieren können.

4. Das Missionsbriefing empfiehlt bereits den Einsatz von Kanonen zur Attackierung der gegnerischen Wachturmstellungen vom eigenen Ufer aus. Schwefel steht auf Ihrer Insel bei ⑤ auch genügend zur Verfügung – bedenken Sie jedoch, daß Sie den Schwefelminenarbeitern nicht deren Lieblingsspeise Reis zur Verfügung stellen können. Der Angriff per Kanonen vom Ufer aus (bei ⑥ und ④) ist auch im Prinzip möglich, jedoch müssen Sie dort Platz für die Kanonen schaffen, da an diesen Positionen insbesondere Bäume das Postieren von Kanonen unmöglich werden lassen.

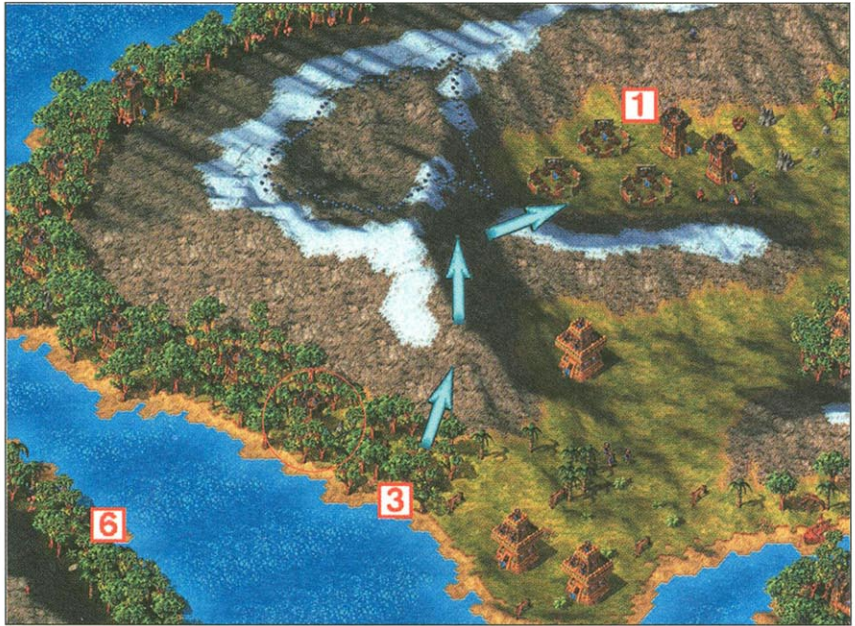
Siedlungsaufbau ohne Hektik und Streß!

Nach Beginn des Spiels ziehen Sie also zunächst einmal in aller Seelenruhe den Siedlungsaufbau durch – wie gesagt, müssen Sie in dieser Mission keine gegnerischen Übergriffe befürchten. Am Ende des Siedlungsaufbauprozesses sollten *dann eine funktionierende und kontinuierliche Waffenproduktion* (produzieren Sie aber fast ausschließlich Speere und Schwerter und nur ganz wenige Bogenschützen), *eine Kampfkraft von über 100 %*, einige (ca. 4) *Kanonen* und ca. 6-8 *Fähren* stehen. Insgesamt ist die Landschaftsstruktur auf Ihrer Insel nicht optimal, so daß Ihnen in puncto Siedlungsmanagement einiges abverlangt wird. Mit anderen Worten: Es kann eine gewisse Zeit dauern, bis Sie soweit sind.

Sobald Ihre Siedlung bzw. Ihr Einheitenkontingent aber diesen Status wie oben beschrieben erreicht hat, kann es losgehen! Die zu erobernden Reisschnapsfässer befinden sich übrigens an den Positionen ① und ②.

Zuerst den Ägypter im Norden attackieren

Greifen Sie zuerst den Ägypter im Norden an. Zu diesem Zweck zerstören Sie entweder die gegenüberliegenden *Kleinen Wachtürme* des Ägypters bei ③ von Position ⑥ aus mit Kanonen und landen dort anschließend mit eigenen Einheiten, oder aber Sie landen direkt mit Einheiten bei ③ und nehmen den ersten kleinen Wachturm ein! Auf diese Weise haben Sie sich an Position ③ einen Landepunkt geschaffen, über den Sie jederzeit Nachschub für die Erstürmung der ägyptischen Lager heranschaffen können. Wie auch immer: Auf jeden Fall müssen Sie Ihre Fähren mit ausreichend Einheiten beladen (ca. 50) und bei Position ③ ausladen. Nachdem Sie dort eventuell den *Kleinen Wachturm* eingenommen haben, bewegen Sie Ihre Truppen schnurstracks zu den Lagern mit den Reisschnapsfässern bei ①. Wählen Sie dabei einen Weg, wie in der nachfolgenden Abbildung beschrieben, um den *Großen Wachtürmen* aus dem Weg zu gehen und um in keine Kämpfe verwickelt zu werden. Um zügig und ohne weitere Scharmützel zu Punkt ① zu gelangen, ist es außerdem wichtig, den Marschbefehl *Gegner ignorieren* zu geben! Dazu geben Sie Ihren Einheiten den Marschbefehl (rechte Maustaste auf den Zielpunkt) bei gleichzeitig gedrückter **[Strg]**-Taste. Mit diesem Marschbefehl lassen sich Ihre Einheiten auf ihrem Weg zu ① auf keine Kämpfe ein.



Erobern Sie bei ③ eventuell den (eingekreisten) Kleinen Wachturm, und ziehen Sie mit Ihren Einheiten den eingezeichneten Weg entlang zur Position ①

Bei ① angekommen, versuchen Sie nun natürlich die dort befindlichen beiden *Kleinen Wachtürme* unter Ihre Kontrolle zu bringen. Gelingt dies nicht mit dem ersten Schub von Einheiten, müssen Sie für Nachschub sorgen. Haben Sie diese Position erobert, so daß sich der Reisschnaps in Ihrem Besitz befindet, sichern Sie diese Position mit ca. 20 zusätzlichen Einheiten um die eroberten Türme herum.

Der Angriff auf die Reisschnapsplägers im Süden

Zur Eroberung der Reisschnapsplägers, die sich auf der südlichen römischen Insel befinden, verfolgen Sie im Prinzip genau dieselbe Strategie wie im Norden. Bringen Sie bei Position ④ ca. drei Kanonen in Stellung, und zerbomben Sie die römischen Turmstellungen auf der gegenüberliegenden Seite.



Mit Kanonen an der Position ④ nehmen Sie die römischen Turmstellungen auf der gegenüberliegenden Seite unter Beschuß

Danach setzen Sie ein Einheitenkontingent von wiederum ca. 50 Soldaten an den frei gewordenen Stellen auf der römischen Insel ab und bewegen diese Truppe zügig und wiederum mit dem *Gegner-ignorieren*-Marschbefehl (s.o.) zu Position ②. Erobern Sie dort schnell die beiden Türme, um den dort lagernden Reisschnaps unter Ihre Kontrolle zu bringen und um damit die Mission zu gewinnen.



Mission 6: Mehr Reisschnaps



Missionskarte *Mehr Reisschnaps* (Asiaten 6)

In dieser Mission konzentrieren Sie sich erst einmal auf Ihren Startpunkt und bauen dort eine Siedlung auf, die in der Lage ist, Soldaten zu produzieren. Erst dann wagen Sie sich weiter westlich vor.

Beim Startpunkt verfolgen Sie natürlich auch wieder die Strategie der konzentrierten Gebiets-sicherung. Reißen Sie dazu alle Wachtürme bis auf den südwestlichen Wachturm ab (bei ①), und platzieren Sie dort alle Ihre Soldaten. Es kann im Spielverlauf durchaus zu einigen Angriffen an dieser Position kommen. Ersetzen Sie den dortigen Kleinen Wachturm später – vorausgesetzt, Sie haben den Platz dafür – durch einen *Großen Wachturm*.

Zum Start der Mission müssen Sie erst einmal folgende Aufgaben erledigen: Mit 15 Pionieren das Land in der Mitte (Gebirge) einnehmen und mit fünf Pionieren das Land östlich am Meeresufer einnehmen. Danach teilen Sie einem *Holzfäller* (der im Nordwesten) einen neuen Arbeitsbereich westlich des Gebirges zu, damit dort der Baumbestand entfernt wird und Platz für Gebäude entsteht. Ihre Pioniere lassen Sie danach weiter nach Westen expandieren. Dort sollten die Pioniere schon einmal in der auf der Übersichtskarte angegebenen Richtung (Pfeile) Land erobern. Achten Sie aber darauf, daß die Pioniere von gegnerischen Einheiten attackiert werden können. Im Falle eines Angriffs müssen Sie Ihre Pioniere schnell auf eigenes Terrain zurückbewegen und über die Schaltfläche *Pioniere zu Träger* wieder in Siedler zurückverwandeln. Daraufhin werden



die Einheiten nicht mehr angegriffen. Später, wenn der Gegner von dannen gezogen ist, wandeln Sie diese Siedler wieder in Pioniere um, die ihre Arbeit fortsetzen.

Standardbau- folge

Danach ziehen Sie eine ganz normale Standardbaufolge durch, wobei Sie allerdings das ein oder andere Mal aus Platzgründen auf die Errichtung eines Gebäudes verzichten müssen. Ziel ist wie gesagt die kontinuierliche Soldatenproduktion – Eisen und Kohle finden Sie in dem mittleren Gebirge ausreichend. Da Sie diesmal auf die Göttliche Aufwertung verzichten müssen (schließlich kommen Sie an das Sumpfgebiet in der Mitte nicht so leicht heran), sollten Sie statt dessen unbedingt die Kampfstärke Ihrer Einheiten durch eine Goldproduktion erhöhen.

Erweiterung nach Westen

Sobald die ersten Soldaten rekrutiert wurden, plazieren Sie diese bei ① am Wachturm, um diese Position zusätzlich zu sichern. Danach rekrutieren Sie ein weiteres Kontingent von ca. 50 Soldaten und ziehen mit diesen nach Westen – ungefähr bis Position ② – vorausgesetzt, Ihre Pioniere sind bis zu dieser Stelle bereits vorgedrungen. Errichten Sie am Durchgang zwischen den beiden Gebirgen eine Burg (Punkt ②). Diese Burg wird jetzt das Ziel der gegnerischen Angriffe sein – plazieren Sie alle verfügbaren Soldaten dort (den verbliebenen Wachturm am Startpunkt können bzw. müssen Sie jetzt abreißen).

Siedlungs- ausbau und Kanonen- produktion

Nehmen Sie mit den Pionieren das erweiterte Gebiet um ② herum ein (das nördliche Bauland, und die Gebirge mit den Rohstoffvorkommen). Suchen Sie mit Geologen nach weiteren Rohstoffen (Schwefel, Eisen und Kohle) und bauen Sie Ihre Rohstoffförderung und die dazugehörige Nahrungsversorgung weiter aus. Danach errichten Sie zwei *Pulverhäuser* und eine *Kanonenfabrik* (natürlich müssen Sie jetzt auch Schwefel fördern!). Achtung: Plazieren Sie die Kanonenfabrik so, daß die dort produzierten Kanonen sich möglichst ohne Probleme in Richtung ③ bewegen können. Eventuell müssen Sie deshalb mit einem Holzfäller den Weg für Ihre Kanonen freimachen.



Ihre Kanonen müssen ohne Probleme die Stelle bei ② passieren können, um bei ③ zu attackieren

*Angriff auf das
Sumpfgebiet*

Sobald drei Kanonen und zusätzlich ca. 100 Soldaten bereit sind, unternehmen Sie einen ersten Angriff auf Position ③. Achten Sie jedoch auch auf die Angriffe, die jetzt aus südlicher Richtung erfolgen. Vernachlässigen Sie also auf gar keinen Fall Ihre Burg bei ②! Den Wachturm bei ③ müssen Sie erobern, d.h., diesen Wachturm dürfen Sie nicht mit den Kanonen angreifen, sondern mit Ihren Soldaten. Sobald der Turm unter Ihrer Kontrolle ist, bringen Sie die Kanonen in Stellung zu diesem Wachturm (achten Sie darauf, daß die Kanonen nicht angegriffen werden), und zerstören Sie mit den Kanonen die beiden Türme nordöstlich Ihres neu eroberten Turmes.

Sorgen Sie in dieser Phase kontinuierlich für den Nachschub an neuen Einheiten. Erobern Sie jetzt noch die Türme bei ④ und bei ⑤ – danach sollte ein ausreichend großes Sumpfgebiet unter Ihrer Kontrolle sein. Die neu errichteten Türme müssen nun ständig massiv bewacht werden. Produzieren Sie weiterhin Soldaten, und sammeln Sie alle militärischen Einheiten bei den Türmen am Sumpfgebiet.



Aufbau der
Reisschnaps-
produktion

Sorgen Sie – sofern noch nicht geschehen – für eine Verbindung Ihres Sumpfgebietes mit Ihrer Hauptsiedlung, und errichten Sie so viele *Reisfarmen* wie möglich, mit dazugehörigen *Destillen* und *Läger* für die Schnapslagerung. Danach ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie die erforderlichen 120 Fässer Reisschnaps produziert haben. Wenn Ihnen die Reisschnapsproduktion zu langsam von statten geht, können Sie natürlich auch noch weitere Sumpfgebiete vereinnahmen. Achten Sie jedoch immer darauf, die einzelnen eroberten Türme ausreichend zu bewachen!

Mission 7: Fünfzehn Kellner für Ch'ih-yu



Missionskarte *Fünfzehn Kellner für Ch'ih-yu* (Asiaten 7)

Mit der vorletzten Asiatenmission steht Ihnen die bislang härteste Mission bevor! Das Problem ist nicht allein der römische Gegner, sondern zusätzlich der Ägypter im Süden, der, sobald Sie seinen römischen Verbündeten attackieren, mit Horden von ranghöchsten Einheiten zur Hilfe eilt und Sie zumeist ganz schön alt aussehen läßt. Mit anderen Worten: Oberstes Gebot ist in dieser Mission Geduld, Geduld und nochmals Geduld, bis Sie selbst schlagkräftig genug sind!



Achtung: Sollten Sie im Missionsbriefing zwei Siegbedingungen vorfinden – wobei eine davon lautet „Die Römer müssen vernichtet werden“ – können Sie diese Siegbedingung ignorieren. Es muß nur die erste Siegbedingung erfüllt werden, es müssen also lediglich 15 Soldaten von höchstem Rang und mit 90 % Kampfstärke in dem Steinkreis (der sich übrigens bei ⑨ befindet) positioniert werden.

Zu Spielbeginn sollten Sie auch hier erst einmal wieder den Arbeitsbereich der Reisfarmer neu definieren und die vorhandenen Geologen direkt in den einzelnen Gebirgszügen auf Ressourcensuche schicken. Danach bringen Sie erst einmal die Baumaterialienversorgung in Schwung: drei *Holzproduktionsketten* (obwohl Ihnen ein dritter Schreiner bzw. eine dritte Säge fehlt, produzieren Sie dieses Werkzeug bald nach!) und zwei *Steinbrüche*. Erweitern Sie Ihr Gebiet mit Wachtürmen und/oder Pionieren in die auf der Missionskarte angegebenen Richtungen, wobei Sie insbesondere Wert auf die schnelle Einnahme der Gebiete bei ② und ③ und des nördlichen Gebirgszuges legen sollten. Lassen Sie Ihre Pioniere anschließend nach und nach die gesamte Insel einnehmen – Sie werden den Platz benötigen!

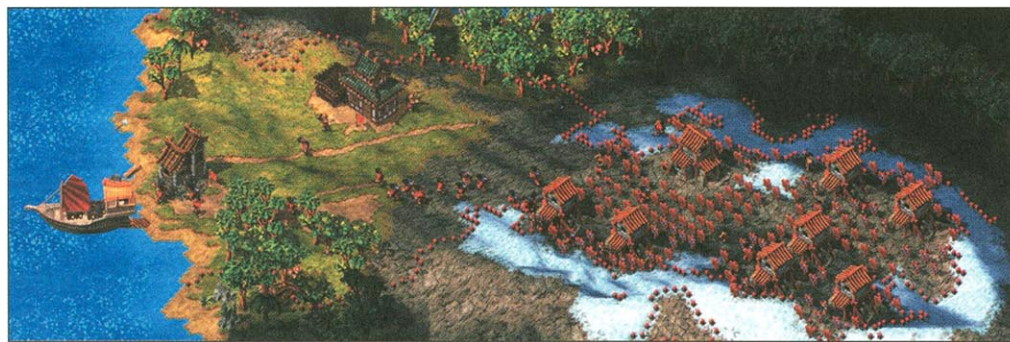
Konzentrierte
Gebiets-
sicherung bei
①

Auch in dieser Mission werden Sie ohne eine konzentrierte Gebietssicherung Schwierigkeiten bekommen! Reißen Sie deshalb alle vorhandenen Wachtürme ab, bis auf denjenigen bei Punkt ①. Wie gehabt positionieren Sie danach Ihre komplette Soldatenriege um diesen einen verbliebenen Turm herum.

Bauen Sie anschließend im nördlichen Gebirge *Kohleminen* und *Eisenminen* (wo Sie die Geologen dazu suchen lassen müssen, siehe Missionskarte), und stellen Sie eine Nahrungsversorgung auf die Beine. Errichten Sie schließlich die Schwerindustrie mit einer *Werkzeugschmiede*, einer *Eisenschmelze*, einer *Waffenschmiede* und einer *Kaserne*! Produzieren Sie danach die dringend benötigten Werkzeuge (z.B. Sägen und Äxte) und stellen Sie dann schnell ein paar neue Waffen her, um einige neue Soldaten (ca. 40) für die zusätzliche Sicherung von ① zu rekrutieren. Danach produzieren Sie Waffen auf Lager (bauen Sie ein paar Lager!) und rekrutieren erst einmal keine neuen Soldaten. Apropos Position ①: Optimal wäre es, wenn Sie zu diesem Zeitpunkt diesen Punkt zusätzlich mit einer (voll besetzten) Burg sichern. Erweitern Sie schließlich noch Ihre Alkohol- und Manaproduktion durch weitere *Reisfarmen*, *Destillen* und *Kleine Tempel*. Fällen Sie vorher eventuell störende Bäume um die beiden Sumpfgebiete herum!

Die Expansio-
nen zu ④ und
⑤

Nachdem Sie den Grundaufbau im Norden gesichert haben, begeben Sie sich an die Expansion zu ④ und ⑤. Füllen Sie dazu zunächst einmal (sofern noch nicht geschehen) die Bäume an den Punkten ② und ③, damit Sie dort jeweils eine *Anlegestelle* und an einem von beiden Punkten eine *Werft* errichten können. Produzieren Sie nach Fertigstellung der Werft insgesamt zwei *Fähren* und danach 6-8 *Handelsschiffe*. Laden Sie auf beide *Fähren* jeweils einen Priester und fünf Pioniere, und setzen Sie diese Einheiten jeweils bei den Punkten ④ und ⑤ ab. Lassen Sie die Pioniere jeweils beide Inseln einnehmen, und sorgen Sie auf beiden Inseln schon einmal dafür, daß die Priester mit dem Spruch *Schnee schmelzen* die Ressourcenvorkommen auf beiden Inseln zugänglich werden lassen (ansonsten können Sie auf den Vorkommen keine Minengebäude errichten!).



Die Priester müssen auf den Gipfeln der Gebirgszüge bei ④ und ⑤ den Schnee schmelzen, damit die dortigen Ressourcenvorkommen zugänglich werden

Beschleunigen Sie die Einnahme der Inseln, indem Sie jeweils weitere sechs oder zwölf Pioniere zu beiden Inseln schaffen. Transportieren Sie dann per Handelsroute zu jeder Insel: Holz (ca. 50), Stein (ca. 20), Schaufeln (ca. 3), Hämmer (ca. 3) und Spitzhacken (ca. 8). Errichten Sie anschließend auf Insel ④ Eisenminen, auf Insel ⑤ Goldminen und auf beiden Inseln jeweils eine Anlegestelle und ein mittleres Wohnhaus. Danach müssen Sie die Nahrungsversorgung für die Minenarbeiter auf diesen beiden Inseln sichern. Errichten Sie dafür auf der Hauptinsel zwei Fischerhütten, und richten Sie einen „Fischtransport“ zu der Insel mit den Goldvorräten ein („unendlich“). Auf die Insel ④ mit den Eisenvorkommen muß dementsprechend ein „Fleischtransport“ von der Hauptinsel eingerichtet werden. Kohle fördern Sie nach wie vor auf der Hauptinsel und auf beiden Nebeninseln (transportieren Sie also auch Brot zu den Nebeninseln) – insgesamt müssen mindestens zehn Kohleminen ihren Dienst verrichten, da Sie auch die Destillen mit Kohle versorgen müssen!

Wenn der Rohstoffabbau auf ④ und ⑤ erst einmal läuft, „importieren“ Sie von ④ Eisenerz und Kohle und von ⑤ Golderz und Kohle zur Hauptinsel. Dort müssen Sie jetzt natürlich weiter ausbauen, indem Sie weitere Eisenschmelzen, Waffenschmieden (mindestens 4), weitere nahrungsproduzierende Betriebe und Goldschmelzen errichten. Wichtig: Die Nahrungsproduktion und -verteilung muß in dieser Phase gewährleistet sein, ansonsten wird der gesamte Kreislauf ins Stocken geraten!

Die Angriffsstrategie!

Ab jetzt sind Sie einige Zeit damit beschäftigt, Ihre Produktionen zu optimieren und fleißig Gold und Waffen zu produzieren (produzieren Sie nicht so viele Bögen!). Wenn alle Göttlichen Aufwertungen durchgeführt sind, rekrutieren Sie mindestens 350 Soldaten. Zur Vorbereitung Ihres Angriffs teilen Sie dieses Kontingent in zwei Gruppen auf, wobei eine Gruppe ca. 200 und die andere Gruppe ca. 150 Soldaten umfaßt. Platzieren Sie die 200er Gruppe am linken und die 150er Gruppe am rechten Übergang zur römischen Siedlung. Sobald die Kampfkraft 90 % beträgt (eher nicht!) attackieren Sie links mit der 200er-Gruppe Position ⑥. Nutzen Sie dabei auch Ihre Priester, um Ihre Truppen zu unterstützen (weisen Sie den Priestern eine Gruppentaste zu, damit Sie schnell auf die „Tempelbrüder“ zurückgreifen können). Bringen Sie insbesondere die Zaubersprüche Hilfe herbeiholen, Göttlicher Schild und Samuraischwert zum Einsatz.



Sorgen Sie bei diesem Angriff regelmäßig für Nachschub an neuen Kräften. Wie bereits erwähnt, sollten Sie mittlerweile über mind. vier *Eisenschmelzen* und vier *Waffenschmieden* verfügen, die einen regelmäßigen und zügigen Ausstoß vorweisen können, der es Ihnen ermöglicht, beim Kampfgeschehen für Nachschub zu sorgen. Erobern Sie die drei Türme bei ⑥, und halten Sie diese Position eine Weile. Halten Sie Ihre Streitmacht dabei immer so weit zusammen, daß Sie den römischen Einheitenmassen jederzeit Paroli bieten können.

Wenn Sie die Situation bei ⑥ im Griff haben, ziehen Sie mit Ihrer Streitmacht von ⑥ weiter nach Osten auf ⑦ zu. Erobern Sie auf diesem Weg alle römischen Türme. Bei ⑦ angekommen, bringen Sie nun auch die 150 Mann starke Truppe zum Einsatz, die ebenfalls Position ⑦ von oben über den rechten Pfad attackiert. Erobern Sie auch dort alle drei Türme! Nutzen Sie hierzu sowohl Ihre Truppen, die aus dem Westen kommen, als auch die von Ihnen im Vorfeld am oberen Zugang postierten Einheiten.

Haben Sie die Türme bei ⑦ erobert, bilden Sie mehrere kleinere Gruppen (ca. 20-30 Soldaten), da Sie mit kleinen Gruppen die nächsten einzelnen Türme schneller erobern können. Ziehen Sie mit einem Teil Ihrer Truppen Richtung Süden und mit dem größeren Teil Richtung Südosten zu ⑧ (ca. 150 Soldaten). Denken Sie immer an den Nachschub, und verstärken Sie Ihre Streitmacht dort unten! Stören Sie sich zu diesem Zeitpunkt nicht daran, daß die Ägypter nun Ihre Türme am östlichen Zugang angreifen. Konzentrieren Sie sich weiter auf die Eroberung der römischen Türme bei ⑧, und schließen Sie Ihren Feldzug *konsequent* ab, bis Sie die erforderlichen 15 Soldaten in den Steinkreis bei ⑨ gebracht haben!



Mission 8: ... und der ganze Rest



Missionskarte ... und der ganze Rest (Asiaten 8)

Um die in dieser letzten Asiatenmission geforderten acht Einheiten Bier, Edelsteine und Wein zu erobern, muß man zwei verschiedene Völker auf der Karte attackieren: erstens einen Ägypter (da es dort die beiden erstgenannten Waren gibt) und zweitens einen Römer, da es dort den geforderten Wein zu holen gibt. Einen Ägypter, den Sie attackieren können, finden Sie bei ④ und einen Römer bei ⑤. Mit dem Römer bei ⑤ schlagen Sie sogar zwei Fliegen mit einer Klappe, da Sie diesen Römer als zweite Missionsbedingung sowieso attackieren müssen, um in dessen Talkesselgebiet einen großen Tempel errichten zu können. Ziel in dieser Mission ist also, diese beiden Gegner anzugreifen (nicht zu vernichten!) und die geforderten Missionsaufgaben zu erfüllen.

*Konzentrierte
Gebiets-
sicherung*

Auch in dieser letzten Mission setzen Sie natürlich wieder auf eine konzentrierte Gebietssicherung! Reißen Sie deshalb zwei vorhandene Kleine Wachtürme ab, so daß nur ein Wachturm stehenbleibt. Wie gehabt positionieren Sie danach Ihre komplettes Soldatenkontingent um diesen einen verbliebenen Turm herum.



Standardbau- folge

Die Strategie in dieser Mission ist „klassisch“: aufbauen, aufrüsten, angreifen! Den Aufbau Ihrer Siedlung vollziehen Sie zunächst nach der Standardbaufolge, wobei Sie allerdings am Ende dieses Prozesses auf die Rekrutierung von Soldaten verzichten sollten und lediglich Waffen auf Lager für spätere Rekrutierungen produzieren (gehen Sie dieses Risiko ein, ein Angriff der Gegner ist – bei Durchführung der konzentrierten Gebietssicherung – unwahrscheinlich). Werkzeuge und Ressourcen in den umliegenden Gebirgen stehen im Prinzip zu Beginn genügend zur Verfügung. Natürlich müssen Sie aber auch relativ früh wieder eine funktionierende *Werkzeugschmiede* besitzen, um zusätzliche Werkzeuge (z.B. eine dritte Säge für ein drittes Sägewerk) herstellen zu können. Die Gebietserweiterungen betreiben Sie komplett mit Pionieren in den angegebenen Richtungen, wobei insbesondere zu Beginn die Erweiterung nach Westen wichtig ist, um schnell an die dortigen Kohlevorkommen zu gelangen. Innerhalb der Standardbaufolge sollten Sie nur ein wenig auf die Platzierung Ihrer Gebäude achten, da das Bauland in dieser Mission relativ knapp bemessen ist. Achten Sie ein wenig darauf, dort Holz zu fällen, wo Sie zu bauen beabsichtigen.

Frühe Alkohol- und Mana- produktion ist wichtig!

Bringen Sie zudem relativ früh die Alkohol- und Manaproduktion auf Touren, indem Sie die beiden südöstlich gelegenen Sumpfgebiete nutzen (fällen Sie das Holz um die Sumpfgebiete herum!) – sechs *Reisfarmen*, drei *Destillen* und drei *Kleine Tempel* sollten es schon sein. Vergessen Sie dabei nicht, daß Sie für die Kohleversorgung der Destillen drei zusätzliche Kohleminen benötigen! Ein *Großer Tempel* ist übrigens auch Pflicht, da Sie im Rahmen Ihrer Attacke auf den Römer bei ⑤ einen Priester benötigen. Auch die Goldproduktion sollten Sie in dieser Mission in Angriff nehmen – Golderz ist im nördlichen Gebirge mehr als ausreichend vorhanden. Errichten Sie dazu *Goldminen*, *Fischerhütten* und *Goldschmelzen* (mindestens 2). Bauen Sie Ihre Waffenproduktion weiter aus, so daß Sie 3-4 *Waffenschmieden* und 3-4 *Eisenschmelzen* in Betrieb haben. Achtung: Mit den vielen Waffenschmieden, Goldschmelzen, Eisenschmelzen und Destillen haben Sie einen enormen Kohlebedarf! Sollte es bei der Nahrungsversorgung der Kohleminen mit Brot Engpässe geben, liefern Sie auch Fische an die Kohleminenarbeiter, um eine kontinuierliche Versorgung mit Kohle zu gewährleisten.

Sobald Sie die ersten Waffen hergestellt haben, sollten Sie – wie gehabt – Ihr bestehendes Soldatenkontingent zur zusätzlichen Gebietssicherung erweitern. Rekrutieren Sie deshalb zu diesem Zeitpunkt ca. 30-40 neue Soldaten, und errichten Sie statt des einzigen verbliebenen Kleinen Wachturms eine *Burg*, die Sie voll besetzen. Aber: Bilden Sie nicht zu viele Soldaten aus, die über keinerlei Göttliche Aufwertung verfügen. Rekrutieren Sie nur das nötige Kontingent, und produzieren Sie danach Waffen auf Lager.

Lassen Sie Ihre Pioniere fleißig bis an die Grenzen des Gegners Land einnehmen – insbesondere bis zu den Punkten ① und ②, um dort später eine Verbindung zu haben.



Attake Nr. 1 im Norden

Haben Sie schließlich nach einiger Zeit ca. 350 Waffen produziert und alle Rangaufwertungen vorgenommen, sollten Sie so langsam aber sicher in die Offensive gehen, die diesmal ein wenig Koordination erfordert. Rekrutieren Sie für alle vorhandenen Waffen Soldaten (vorher ausreichend Siedlernachschub mit Wohnhäusern „produzieren“). Halten Sie ca. 100 Soldaten an Ihrer Burg, schicken Sie ca. 150 Soldaten zu Punkt ② und ca. 100 Soldaten und ein paar Priester zu Punkt ①. Greifen Sie zuerst bei ③ und ④ die ägyptischen Wachtürme an, und erobern Sie diese – dort finden Sie die acht Körbe Edelsteine und die acht Fässer Bier.

Achtung: Dieser Angriff wird Reaktionen bei Ihren anderen Gegnern hervorrufen, die nun mit einigen Einheiten auf Ihre Siedlung zustürmen. Der Trick liegt nun darin, ein wenig Katz und Maus mit den Computergegnern zu spielen, indem Sie Ihr einziges verbliebenes Wachgebäude immer wieder an einer anderen Position haben. Im Falle des ersten Angriffs beispielsweise behalten Sie einen der eroberten Wachtürme bei ③ oder ④ und reißen die Burg in Ihrer Hauptsiedlung schnell ab – aber natürlich nur dann, wenn Sie sehen, daß der Gegner zu übermächtig ist. Sie können natürlich auch alle Einheiten von dort oben wieder zur Burg zurückführen und sich den Attacken der Gegner stellen.

Zeitgleiche Attacke im Süden!

Zeitgleich mit dem Angriff auf die ägyptische Siedlung greifen Sie auch den Römer im Süden an. Schmelzen Sie bei ① einen Durchgang in den Schnee, und attackieren Sie die Wachtürme am Rande des Tals. Auch hier gilt: Zerstören Sie alle eroberten Wachtürme bis auf den letzten, um den sich Ihre Soldaten versammelt haben und lassen Sie bei einem Angriff der Gegner auf Ihre Burg eventuell diesen Wachturm als Ihre einzige Gebietssicherung stehen.

Lenken Sie Ihre Gegner ab, und treiben Sie das Katz-und-Maus-Spiel fort. Errichten Sie z.B. im Westen zwei kleine Wachtürme und lassen Sie diese schwach bewacht. Dort bieten Sie den Gegnern Angriffspunkte, die sie ein bißchen ablenken.

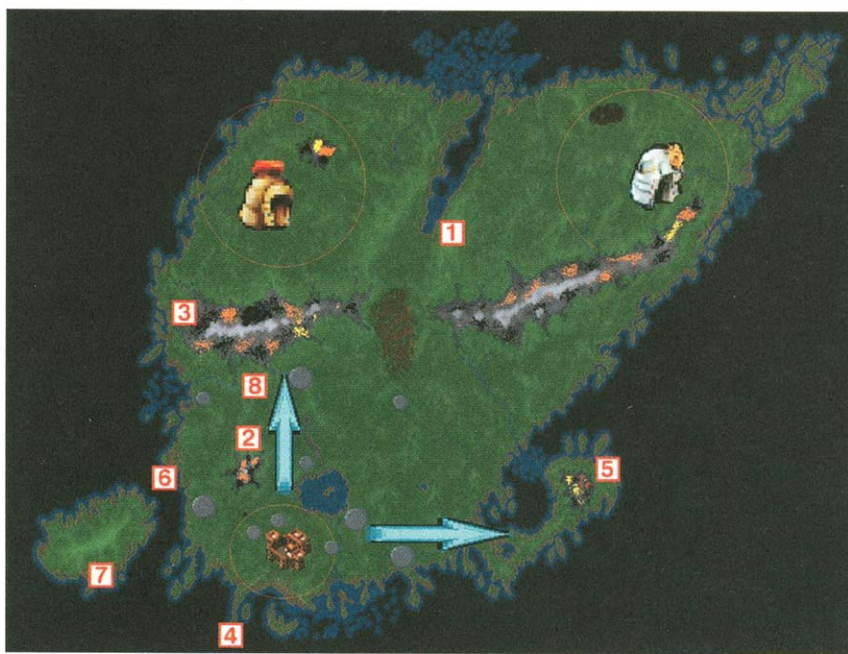
Konzentrieren Sie sich derweil auf die Erfüllung des zweiten Missionsziels (passen Sie auf, daß Sie die Fläche bei ③, ④ mit den Edelsteinen und dem Bier nicht wieder verlieren). Sobald Sie im Süden bei ⑤ die acht Amphoren Wein erobert haben und dort eine ausreichend große Landfläche für die Errichtung eines *Großen Tempels* besitzen, sollten Sie dieses Gebäude sofort in Auftrag geben. Sie brauchen nicht die komplette Siedlung des Römers im Tal zu vernichten!

Wenn Sie die Gegner während der Großen-Tempel-Bauphase richtig ablenken und mit Ihrem Nachschub an Einheiten weiterhin beschäftigen, sollte die Fertigstellung des *Großen Tempels* Ihnen den Missionssieg schnell bescheren!



DIE KAMPAGNE DER ÄGYPTER

Mission 1: Sturm



Missionskarte **Sturm** (Ägypter 1)

Das Missionsbriefing kündigt es bereits an: Sie haben jede Menge Platz und viele Ressourcen in der näheren Umgebung. Die Karte ist insgesamt riesig! Nur an der Ressource „Zeit“ fehlt es in dieser ersten Ägyptermission etwas, da Sie verstärkt darauf achten müssen, daß die beiden Gegner im Bereich von ① keine gemeinsame Grenze bilden. Aber bis die Römer und die Asiaten dort oben soweit sind, haben Sie noch etwas Zeit – zumindest soviel Zeit, daß Sie diese gemeinsame Grenze mit einer ausreichend großen Armee verhindern können.



In der Anfangsphase dieser Mission werden Sie eventuell damit zu kämpfen haben, daß Sie von beiden Gegnern attackiert werden. Dies geschieht allerdings nur dann, wenn die Gegner in Ihrer Siedlung Schwachstellen ausmachen. Bieten Sie den Gegnern deshalb keine Angriffspunkte bzw. Schwachstellen! Reißen Sie zu diesem Zweck alle *Kleinen Wachtürme*, die Sie zu Beginn zur Verfügung haben und die Sie im Zuge von Gebietserweiterungen errichten, sofort wieder ab (ein Wachturm muß zu Beginn des Spiels natürlich stehen bleiben, ansonsten haben Sie die Mission verloren!). Sobald Sie dann in der Anfangsphase – z.B. nach Aufbau der Baumaterialienversorgung – ein paar Steine und Bretter übrig haben, errichten Sie in der Mitte Ihrer Siedlung einen *Großen*



Wachturm, den Sie mit Einheiten besetzen. Ihre übrigen Einheiten versammeln Sie wie gehabt um diesen Turm herum. Der Große Wachturm sollte genügen, um die Gegner während der Aufbau-phase fernzuhalten.

Siedlung nach der Standard-baufolge aufbauen

Vollziehen Sie den Aufbau Ihrer Siedlung nach der Standardbaufolge, d.h., erreichen Sie so früh wie möglich eine Soldatenproduktion mit zwei *Waffenschmieden*. Sorgen Sie zu Anfang für eine florierende Baumaterialienversorgung, indem Sie vier *Steinbrüche*, vier *Holzfäller*, zwei *Sägewerke* und zwei *Forsthäuser* die Arbeit aufnehmen lassen. Erweitern Sie Ihr Gebiet dabei zügig in die auf der Missionskarte angegebenen Richtungen, und sorgen Sie insbesondere dafür, daß Sie die Steinvorkommen in der näheren Umgebung in Ihren Einflußbereich bringen. Die Kohle- und Eisenerzförderung betreiben Sie zunächst in dem Gebirge bei ②. Eventuell kommen Sie mit den dort vorhandenen Ressourcen sogar das ganze Spiel aus – ansonsten dehnen Sie die Ressourcenerzförderung auf den mittleren Gebirgszug bei ③ aus. Sobald die ersten Kohle- und Eisenerzförderungen angekommen sind, können Sie in einer *Werkzeugschmiede* auch dringend benötigte weitere Werkzeuge produzieren (z.B. *Sensen* und *Spitzhacken*!).

Tip

Wahrscheinlich wird es Ihnen auch auffallen, daß das Gelände auf dieser Karte sehr uneben ist. Die Bauvorschlagsanzeige zeigt Ihnen überwiegend Bauplätze mit roten oder gar weißen (Ausrufezeichen-) Punkten, und Ihre Planierer schüppen sich an einzelnen Baustellen die Finger wund. Sie benötigen also zwangsläufig in dieser Mission eine größere Planierer-Heerschar! Die zur Ausrüstung von Planierern erforderlichen Schaufeln müssen Sie aber (zum Teil) nicht selbst produzieren. Bei ④ finden Sie einen Warenstapel, der Ihnen acht weitere Schaufeln beschert. Erobern Sie diese Position auf der Landzunge mit Pionieren.

Zuerst nur wenige Soldaten rekrutieren, aber weiter fleißig Waffen produzieren!

Sobald zwei *Waffenschmieden* „brummen“, sollten Sie in der Kaserne nur ca. 20 neue Einheiten ausbilden, um Ihre Einheitenzahl auf heimischem Boden zu erhöhen (schalten Sie nach der Ausbildung dieser Einheitenzahl die Rekrutierung auf *manuell* um!). Sie müssen zu diesem Zeitpunkt eventuell einsetzenden gegnerischen Übergriffen begegnen, und mit der Einheitenzahl vom Beginn dürften Sie dabei erhebliche Probleme bekommen! Nach der Rekrutierung dieser 20 Einheiten stoppen Sie die Produktion von Waffen aber keinesfalls, sondern errichten rund um die Kaserne einige Lager, in denen die produzierten Waffen deponiert werden. Erst wenn Sie später nach einigen Aufwertungen höhere Soldatenränge rekrutieren können, bringen Sie die Waffen „an den Mann“. Mit dieser Strategie ist es auch klar, daß Sie nach der Standardbaufolge eine ergiebige Alkohol- und Manaproduktion aufbauen sollten, um die Basis für die Soldatenaufwertungen zu schaffen.



Lagern Sie produzierte Waffen für die spätere Rekrutierung von höheren Soldatenrängen ein

Gebirge bei ⑤
mit Pionieren
erobern

Spätestens jetzt sollten Sie auch ein Kontingent von ca. 20 Pionieren zum Gebirge bei ⑤ entsenden und das dortige Gebiet mit den Pionieren erobern. In diesem Gebirge warten Edelsteinvorkommen nur drauf, von Ihnen entdeckt und gefördert zu werden. Erweitern Sie im Süden Ihr Gebiet weiter in Richtung des „Edelsteingebirges“, so daß dort eine durchgehende Verbindung zu Ihrer Siedlung entsteht. Fördern Sie bei ⑤ Edelsteine, und lagern Sie diese ein. Zur Erhöhung der Kampfkraft finden Sie übrigens noch zwei Warenstapel mit Gold auf der Karte: erstens bei ⑥ und zweitens bei ⑦. Zu ⑦ müßten Sie allerdings eine Schiffsverbindung etablieren.

Gemeinsame
Grenze
verhindern!

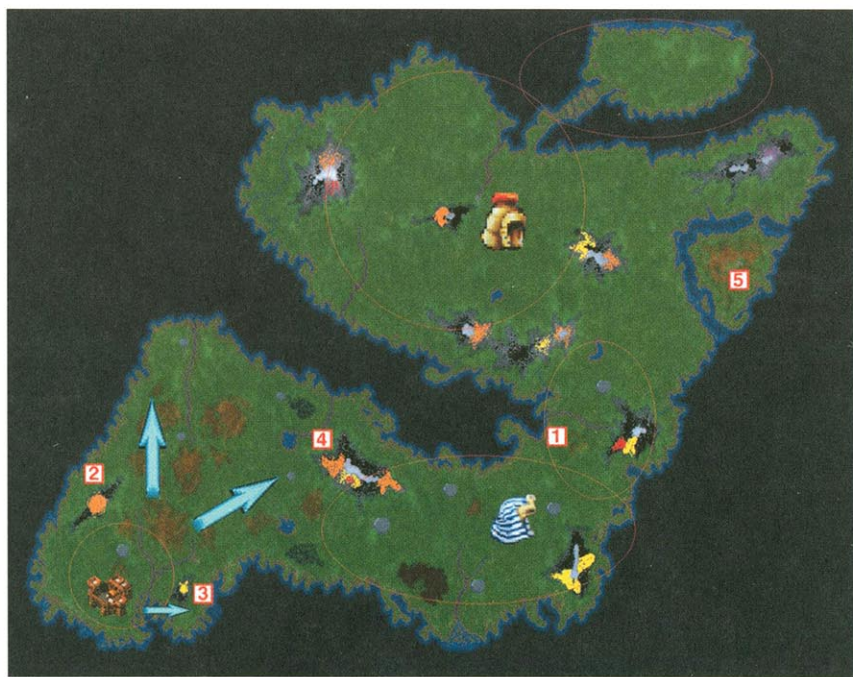
Sobald Sie nach einigen Fässern Bier zwei Einheitengattungen aufgewertet haben, sichern Sie Ihre Siedlung ungefähr bei ⑧ mit zwei Burgen. Bilden Sie einige zusätzliche Soldaten aus, und besetzen Sie die Burg maximal. Schicken Sie spätestens jetzt auch einmal einige Spione zu Position ①, um zu beobachten, wie weit die Gegner sich im Hinblick auf die Niederlagebedingung „gemeinsame Grenze“ dort genähert haben. Wahrscheinlich wird es zu diesem Zeitpunkt höchste Zeit, daß Sie offensiv werden! Inzwischen dürfte Ihr Lagervorrat an Waffen aber so große Ausmaße angenommen haben, daß Sie diese Offensive auch durchführen können. Warten Sie gegebenenfalls noch die dritte Aufwertung ab, und schalten Sie die Soldatenrekrutierung anschließend wieder auf *automatisch* um. Sofern Sie mit einigen (großen) Wohnhäusern für genügend „Siedlermaterial“ vorgesorgt haben, haben Sie kurze später eine zahlenmäßig schlagkräftige Armee aus dem Boden gestampft. Ziehen Sie mit dieser Armee zu Position ①, und schlagen Sie dort eine „Schneise“ zwischen den Römern und den Asiaten.



*Einen Gegner
beseitigen*

Beseitigen Sie schließlich einen der beiden Kontrahenten – welcher der beiden Computergegner „dran glauben“ muß, müssen Sie individuell selbst beurteilen – treffen Sie Ihre Wahl nach der Maßgabe, welchen Gegner Sie im Vorfeld bereits stark dezimiert haben. Bei beiden Gegnern müssen Sie im Zentrum der Siedlung eine Burg erobern, die aus einer nahegelegenen Kaserne immer wieder Nachschub erhält. Erobern Sie diese Burg, indem hinter der Kaserne postierte Bogenschützen neue Einheiten aus der Kaserne direkt unter Beschuß nehmen und beseitigen. Auch die Einnahme eines nahegelegenen großen Wachturms und die Plazierung von Bogenschützen auf dessen Zinnen kann in dieser Situation helfen.

Mission 2: Waffenbrüder



Missionskarte *Waffenbrüder* (Ägypter 2)

Die zweite Ägyptermission gehört eigentlich zu den einfacheren Missionen aller Kampagnen – aber nur dann, wenn Sie am Anfang des Spiels den richtigen Schritt unternehmen. Das Problem ist – wie bereits im Missionsbriefing angekündigt –, daß Ihr verbündeter ägyptischer Freund im Osten nicht unter Druck bzw. in Gefahr geraten darf. Um dies zu vermeiden, müssen Sie sich direkt zu Beginn um den Verbündeten kümmern. Reißen Sie dazu zu Beginn alle Ihre Wachtürme ab, bis auf ein Exemplar – der verbleibende Wachturm sollte dabei optimalerweise der südlichste Ihrer Wachtürme sein. Sammeln Sie alle danach verfügbaren Soldaten, und postieren Sie diese – zwar kleine aber spielentscheidende – Truppe auf dem Gebiet des Verbündeten ungefähr bei Position ①. Von Norden her werden nämlich an dieser Position die gegnerischen Römer wieder-



holt die Stellung des Verbündeten aufsuchen. Diese „Invasionen“ (die allerdings nie besonders umfangreich ausfallen) müssen Sie dort abfangen. Geht bei dieser Invasion einmal ein Wachturm verloren, müssen Sie diesen für Ihren Verbündeten zurückerobern und danach sofort abreißen. Ohne Ihre kleine mobile Einsatztruppe bei ① wird der Verbündete nach und nach immer mehr Fläche verlieren – und in dem Maße, wie der Verbündete dabei Zugriff auf Steinvorkommen verliert, werden die Steinlieferungen an Sie abnehmen!

*Aufbauziel:
eine funktionie-
rende
Waffen-
produktion*

Nachdem Sie die Weichen in dieser Mission mit der Plazierung eines Einheitenkontingents bei ① auf Sieg gestellt haben, können Sie sich in aller Ruhe an den Siedlungsaufbau begeben. Zu ruhig dürfen Sie es dabei allerdings auch nicht angehen lassen, da Sie auch in dieser Mission zuerst wieder die schnelle Produktionsmöglichkeit für Waffen herbeiführen müssen. Denn: Sie sollten Ihre Wachtruppe bei Position ① so schnell wie möglich mit ca. 20 Mann verstärken, da Sie in mehreren Scharmützeln dort oben immer wieder mal einen Verlust zu beklagen haben werden und ohne Verstärkung die Position ① irgendwann nicht mehr halten können.

*Standardbau-
folge, ohne
Steinbruch-
hütten!*

Der Siedlungsaufbau kann nach der Standardbaufolge erfolgen – nur können Sie diesmal auf *Steinbruchhütten* komplett verzichten (bis auf ein Exemplar direkt zu Beginn des Spiels), da die Steinlieferung durch Ihren Verbündeten ausgezeichnet funktioniert. Auch wenn die Lieferungen zuerst etwas schleppend in Gang kommen, bekommen Sie später mehr Steine angeliefert, als Sie verbrauchen können. Die zur Gebietserweiterung errichteten Wachtürme reißen Sie natürlich immer sofort wieder ab. Somit sichern Sie Ihre Siedlung die ganze Zeit mit dem einen übriggebliebenen Wachturm vom Beginn. Die Kohle- und Eisenerzvorkommen in den Gebirgszügen bei ② und ③ reichen übrigens die ganze Mission über aus. Wenn Sie es schaffen, die Gebirgsecke bei ④ in Besitz zu nehmen, bevor dies Ihr Verbündeter tut, können Sie natürlich auch dort weitere Rohstoffe abbauen.

*Verbündeten
Waffen liefern
und Waffen auf
Lager
produzieren*

Sobald die ersten Waffen bei Ihrer Kaserne eintreffen, rekrutieren Sie – wie oben bereits erwähnt – ca. 20 zusätzliche Einheiten und verstärken mit diesen Einheiten Ihre Präsenz bei ①. Danach helfen Sie dem Verbündeten mit Waffenlieferungen (*Eselszucht*, *Marktplatz*, *Handelsroute*), so daß dieser verstärkt bei der Verteidigung seines Territoriums selbst aktiv werden kann. Schicken Sie dem Verbündeten in regelmäßigen Abständen deshalb einzelne Schübe von acht *Schwertern*, *Bögen* oder *Speeren*. Da bei Ihrem Verbündeten zum Zeitpunkt Ihrer Waffenlieferungen bereits seit geraumer Zeit die Alkohol- und Manaproduktion lief, wird Ihr Verbündeter mit diesen angelieferten Waffen verstärkt höherrangige Einheiten rekrutieren.



Sie selbst rekrutieren nach den zusätzlichen 20 Einheiten erst einmal keine Soldaten mehr (Rekrutierung auf *manuell* umschalten!), sondern werten Ihre Soldatenränge über die Alkohol- und Manaproduktion kräftig auf und produzieren nebenbei in mindestens drei *Waffenschmieden Waffen auf Lager* (mindestens 4 Lager errichten!). Lassen Sie sich Zeit, bis wirklich alle drei Einheitentypen den obersten Rang erreicht haben. Bis es soweit ist, errichten Sie mehrere *Große Wohnhäuser* (um die für die abschließenden Rekrutierungen erforderlichen freien Siedler zur Verfügung zu haben) und nehmen mit Pionieren das Gebiet bei ⑤ ein. Dort befinden sich insgesamt



58 Einheiten *Edelsteine*, mit deren Besitz Sie die Kampfkraft Ihrer Krieger auf 75 % steigern können. Die Pioniere müssen Sie übrigens nicht per Fähre zu dieser Position schaffen. Am Nordrand der Halbinsel existiert ein kleiner Pfad, der das Betreten der „Edelstein“-Halbinsel zu Fuß ermöglicht!

Sobald alle drei Einheitentypen maximal aufgewertet sind, können Sie zuschlagen. Schalten Sie die Rekrutierung wieder auf *automatisch* um, und warten Sie, bis sich ca. 200 Siedler die Waffen aus den Lägern geschnappt haben und zu hochrangigen Soldaten ausgebildet sind. Dann ziehen Sie mit dieser furchterregenden Armee von Süden her einfach über die römische Siedlung hinweg. Der römische Gegner hat bei dieser geballten Offensive nicht die Spur einer Chance!



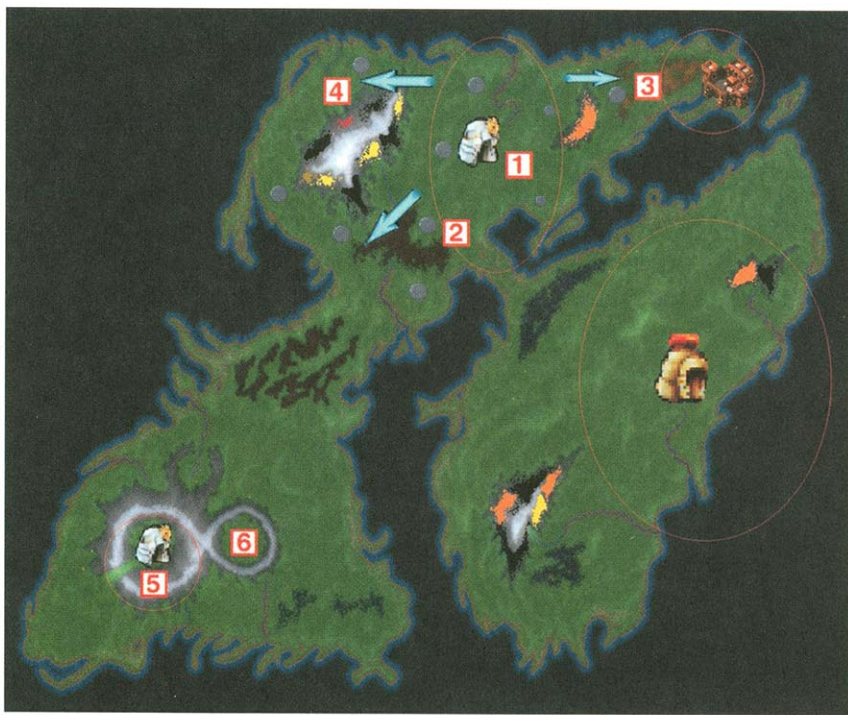
Der römische Gegner kann dieser Armee nicht viel entgegensetzen

Tip

Vergessen Sie nicht: Um die Mission letztendlich erfolgreich zu beenden, müssen Sie auch noch eine *Pyramide*, eine *Sphinx* und ein *Großes Wohnhaus* besitzen!



Mission 3: Dunkle Rituale



Missionskarte *Dunkle Rituale* (Ägypter 3)

Halali – zu Beginn dieser dritten Ägyptermission geht es direkt in den Kampf – denn dort wo Sie starten, finden Sie außer einem Wachturm nichts; keine Werkzeuge, keine Materialien – nur ein paar Einheiten die darauf warten, von Ihnen Befehle zu erhalten.

*Erste Aktion:
Alle Träger in
Pioniere
umwandeln und
Land erobern*

Als erste Aktion in dieser Mission wandeln Sie zunächst einmal alle 21 Träger bei Ihrem Startpunkt in *Pioniere* um und geben allen diesen Pionieren den Eroberungsbefehl für das Gebiet vor Ihrem Startpunkt – ungefähr bei ③. Sie müssen nämlich später von Ihrer Hauptsiedlung eine Verbindung zu Ihrem Startgebiet herstellen, um den dort noch befindlichen *Schmied* an Ihre Hauptsiedlung heranzuführen – und mit der Schaffung dieser Verbindung beginnen Sie jetzt schon einmal, indem Sie die Pioniere bei ③ das Gebiet erobern lassen.

Anschließend müssen Sie sofort in einem Handstreich die asiatische „Piratensiedlung“ westlich von Ihrem Startpunkt (bei ①) erobern – insgesamt müssen Sie dort vier *Kleine* und einen *Großen Wachturm* einnehmen.



Diese asiatische Piratensiedlung müssen Sie direkt zu Beginn erobern

Piraten-
siedlung bei
① attackieren

Gruppieren Sie deshalb alle militärischen Einheiten, und greifen Sie die asiatischen Piraten beim Wachturm ① an. Sie können auch alternativ mit dem Angriff auf den Großen Wachturm ⑤ beginnen, da dieser Wachturm noch nicht voll besetzt ist – später wird er voll besetzt sein. Wichtig ist nur, daß Sie die Piratensiedlung im Süden attackieren, da die mobilen Einheiten des Gegners mehr nördlich platziert sind. Einen der südlichen Wachtürme erobern Sie mit den ranghöheren Soldaten im Handumdrehen. Führen Sie aber immer alle anderen Einheiten bei einem Angriff mit. Denn von Norden werden die mobilen asiatischen Einheiten heraneilen. Diesen können Sie aber nun – nachdem Sie einen Wachturm erobert haben – auf einem eigenen Territorium und somit mit 100 % Kampfkraft begegnen. Daraufhin werden die mobilen Piraten-Einheiten allerdings wieder auf eigenes Territorium fliehen. Verfolgen Sie die Einheiten aber nicht, sondern wiederholen Sie dieses Spielchen bei den anderen Wachtürmen (in der in der Abbildung aufgeführten Reihenfolge). Mit dieser Vorgehensweise werden Sie sehr schnell die asiatische Piratensiedlung komplett erobert haben, zumal Ihre Krieger, sobald die Wachtürme ② und ③ erobert sind, über eine höhere Kampfkraft verfügen, da mit diesen beiden Wachtürmen einige Edelsteine und Goldbarren in Ihren Besitz übergegangen sind.



Position ② mit
Wachgebäuden
sichern

Nachdem Sie sich die Piratensiedlung einverleibt haben, reißen Sie alle Kleinen Wachtürme ab (auch den bei der Startposition) und lassen nur den *Großen Wachturm* bei Position ② stehen. Diesen *Großen Wachturm* besetzen sich natürlich wieder maximal und versammeln alle anderen militärischen Einheiten um diesen herum. Diese Position dient als Schutzwall gegenüber den Römern im Osten. Bauen Sie diese Position später durch zwei nah beieinander liegende Burgen aus (s.u.). Die Gebäude an dieser Position sollten die einzigen Wachgebäude Ihres gesamten Reiches sein.



Unterbrechen Sie nach der Eroberung der Piratensiedlung die Arbeit Ihrer Pioniere, und bewegen Sie alle Pioniere in Ihre neue Siedlung. Dort wandeln Sie alle Pioniere wieder in normale Siedler zurück. Ab jetzt kann der Siedlungsaufbau beginnen, den Sie wiederum nach der Standardbaufolge durchführen. Die Ausstattung, die Sie von den asiatischen Piraten übernommen haben, ist im Prinzip ausreichend – bis auf eine Ausnahme: der Vorrat an *Spitzhacken*, *Eisenerz* und *Kohle*.

Problem: der
Vorrat an Kohle
und Eisenerz

Das Problem gestaltet sich wie folgt: Die zwei vorhandenen *Spitzhacken* müssen Sie an Steinbruchhütten bzw. -arbeiter verteilen, ansonsten geht Ihr Siedlungsaufbau (die Ägypter benötigen bei allen Gebäuden überwiegend Steine) zu schleppend voran. Da keine fertig ausgebildeten Minenarbeiter vorhanden sind, müssen Sie bei Errichtung der ersten *Kohlen-* und *Eisenerzminen* zwangsläufig neue *Spitzhacken* in einer *Werkzeugschmiede* produzieren. Diese Produktion ist im Prinzip auch nicht das Problem, sondern der von den Piraten hinterlassene Vorrat an *Eisenerz* (8 Einheiten) und *Kohle* (16 Einheiten). Wenn Sie zuerst eine *Eisenschmelze* errichten (Sie müssen schließlich Eisen schmelzen, um Werkzeuge herstellen zu können) und nicht aufpassen, verschwindet der komplette Vorrat an *Kohle* in der *Eisenschmelze* (8 Einheiten *Kohle*, um die 8 Einheiten *Eisenerz* zu schmelzen und danach die restlichen 8 Einheiten *Kohle* als Lagervorrat). In diesem Fall wäre kein Gramm *Kohle* mehr für die *Werkzeugschmiede* übrig. Da die *Werkzeugschmiede* (für die Sie übrigens den *Schmied* von der Startposition heranzuführen können) aber für die Herstellung einer neuen *Spitzhacke* für einen Kohleminenarbeiter mindestens eine Einheit *Kohle* benötigt, sitzen Sie in einer Sackgasse! Neue *Kohle* können Sie auch nicht heranschaffen, da Sie schließlich keine *Spitzhacke* produzieren können.

Lösung: Erst
eine Werkzeug-
schmiede, und
danach eine
Eisenschmelze
errichten!

Die Lösung dieses Problems ist aber ganz einfach: Achten Sie einfach darauf, daß Sie die *Werkzeugschmiede* vor der *Eisenschmelze* errichten. In diesem Fall wird der Lagervorrat für *Kohle* in der *Werkzeugschmiede* erst einmal auf acht Einheiten aufgefüllt – die restlichen acht Einheiten *Kohle* können dann an die *Eisenschmelze* geliefert werden! Ihre *Werkzeugschmiede* ist dann auf jeden Fall produktionsfähig. Wenn Sie den Siedlungsaufbau beginnen, sollten Sie deshalb als erstes die folgenden Gebäude in folgender Reihenfolge produzieren: eine *Holzfüllerhütte*, ein *Sägewerk*, zwei *Steinbruchhütten*, ein *Mittleres Wohnhaus*, *Kleine Wachtürme* (in Richtung Osten, um die Verbindung zum Startgebiet bzw. zum dort wartenden *Schmied* herzustellen), eine *Werkzeugschmiede*, eine *Eisenschmelze*. Danach können Sie in der *Werkzeugschmiede* acht neue Werkzeuge herstellen – insbesondere *Spitzhacken* für weitere Steinbruch- und Minenarbeiter. Wenn Sie diese kleine Klippe gemeistert haben, können Sie an den zügigen Siedlungsaufbau gehen. Platz und Ressourcen bietet der Standort dort oben reichlich.



Vorsicht:
Römer greifen
an!

Sobald Sie in der Lage sind, Waffen zu produzieren, wird es wieder etwas knifflig, da Sie ab jetzt mit einem Angriff des römischen Gegners aus dem Osten rechnen müssen. Dieser greift zu keinem festen Zeitpunkt an, sondern wird Sie besuchen kommen, sobald Ihre Kaserne steht oder er eine unzureichend bewachte Position bei Ihnen entdeckt. Gehen Sie deshalb, wenn Sie diese Phase erreichen, am besten wie folgt vor: Errichten Sie zuerst zwei *Waffenschmieden*, damit dort die Produktion von Waffen anlaufen kann. Parallel dazu bauen Sie bei ② eine *Burg* und direkt danach eine zweite *Burg*. Kurz vor der Vollendung der ersten Burg beginnen Sie mit dem Bau der *Kaserne*, so daß die *Burg* und die *Kaserne* ungefähr gleichzeitig fertig werden. So können Sie – mit den bereits produzierten Waffen – schnell Soldaten rekrutieren und die *Burg* damit besetzen. Wenn der römische Gegner auf diese massive Stellung trifft, ist er entweder verloren oder zieht sich zurück! Rüsten Sie anschließend mit ca. 20-30 weiteren Einheiten auf, und sichern Sie die Position ② zusätzlich. Nach dieser Aufrüstung produzieren Sie aber wieder einmal erst Waffen auf Lager, die Sie später – wenn Sie nach einigen Aufwertungen höhere Soldatenränge rekrutieren können – an Ihre Siedler verteilen.



Die römischen Angreifer ziehen sich beim Anblick der vollbesetzten Burg zurück

Siedlungsaufbau mit
allen Optionen
durchziehen

Wenn Sie die Position ② wie oben abgebildet gesichert haben, kann dort eigentlich nichts mehr passieren. Setzen Sie an dieser Stelle den Siedlungsaufbau fort, und ziehen Sie bei diesem Siedlungsaufbau alle Register einer ägyptischen Siedlung, also auch die Alkohol-, Mana- und Priesterproduktion (Pyramide!). Auch die Erhöhung der Kampfkraft durch *Edelsteine* führen Sie in dieser Mission durch. Edelsteinvorkommen finden Sie bei ④.



Die Gefangen-
nahme des
Piratenvolkes
im Süden

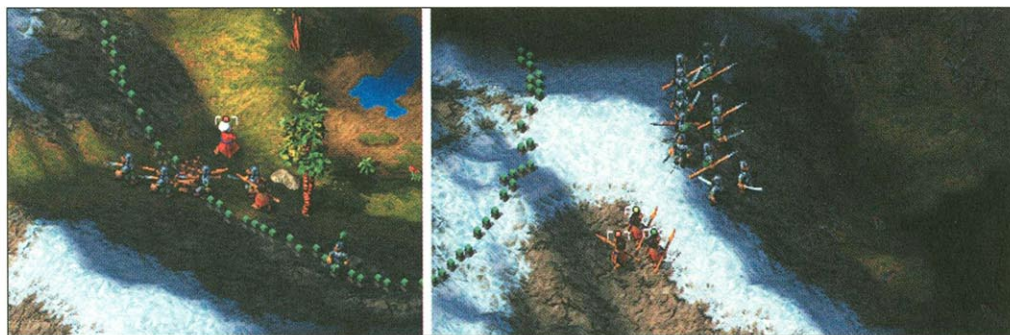
Sobald Sie mindestens einen Priester besitzen und genügend Mana angesammelt haben, können Sie sich der ersten Missionsaufgabe widmen: die Verbannung von mindestens zehn Soldaten des Piratenvolkes im Süden (bei ⑤) in das Vulkangefängnis (bei ⑥). Diese Aufgabe wird von einem Ihrer Priester erledigt, und zwar mit dem Zauber *Gegner bannen*.



Bei diesem Zauber werden alle gegnerischen Soldaten, die sich bei der Durchführung dieses Spruches im näheren Umkreis des Priesters befinden, auf den Schwingen des Horus davongetragen und dort, wo Sie es wünschen, wieder abgesetzt. Dabei funktioniert die „Technik“ dieses Zaubers folgendermaßen: Aktivieren Sie den Spruch bei aktiviertem Priester über die nebenstehend abgebildete Schaltfläche, und lösen Sie das Ereignis dort aus – ganz wichtig –, wohin die sich in der Nähe befindlichen Soldaten teleportiert werden sollen! In dieser Mission bedeutet dies, daß Sie den Zauber auslösen und dann in das Vulkangefängnis hineinklicken müssen, damit die sich in der Nähe des Priesters befindlichen Piraten-Soldaten dorthin geschafft werden!

Achtung: Vor
der Durchfüh-
rung des
Gegner bannen
unbedingt
abspeichern!

Also los: Mit ein oder zwei Priestern, die den Spruch *Gegner bannen* mindestens dreimal ausführen können, sowie einigen Soldaten (ca. 3-4) ziehen Sie zu Position ⑤. Haben Sie Position ⑤ erreicht, sollten Sie aber unbedingt erst einmal abspeichern, bevor Sie sich an die Erfüllung der *Gegner bannen*-Aufgabe wagen – die Ausführung ist nämlich nicht ganz so einfach. Gelingt Ihnen diese Aktion nicht auf Anhieb, können Sie den gespeicherten Spielstand laden und es noch einmal versuchen. Führen Sie die Aktion durch, indem Sie Ihre Krieger angreifen lassen und die beiden Priester unmittelbar dahinter nachschicken. Sobald sich ein Gefecht entwickelt hat und ein Priester nah genug an dieses Gefecht herangekommen ist (dies muß ziemlich nah sein!) führen Sie den Spruch *Gegner bannen* aus und klicken anschließend schnell in die Mitte des Vulkangefängnisses (dessen Umriss sollten Sie vorher natürlich von außen aufgeklärt haben, damit Sie wissen, wo Sie hinklicken müssen!). Wiederholen Sie das *Gegner bannen* eventuell ein zweites oder drittes Mal, sofern sich noch gegnerische Soldaten in der Nähe eines Priesters befinden. Überprüfen Sie danach den Erfolg Ihrer Aktion, indem Sie eine Einheit an die Ecke des Vulkangefängnisses führen. Dort müßten Sie dann erkennen können, wie viele Piraten-Soldaten von dem Zauber Ihres Priesters ins Vulkangefängnis transportiert wurden.



Links: Eine hervorragende Gelegenheit für den Priester, den *Gegner-bannen-Spruch* auszuführen. Rechts: Hier war der Spruch erfolgreich – insgesamt zwölf Piraten-Soldaten sind im Vulkangefängnis gelandet.

Die Vernichtung des römischen Gegners!

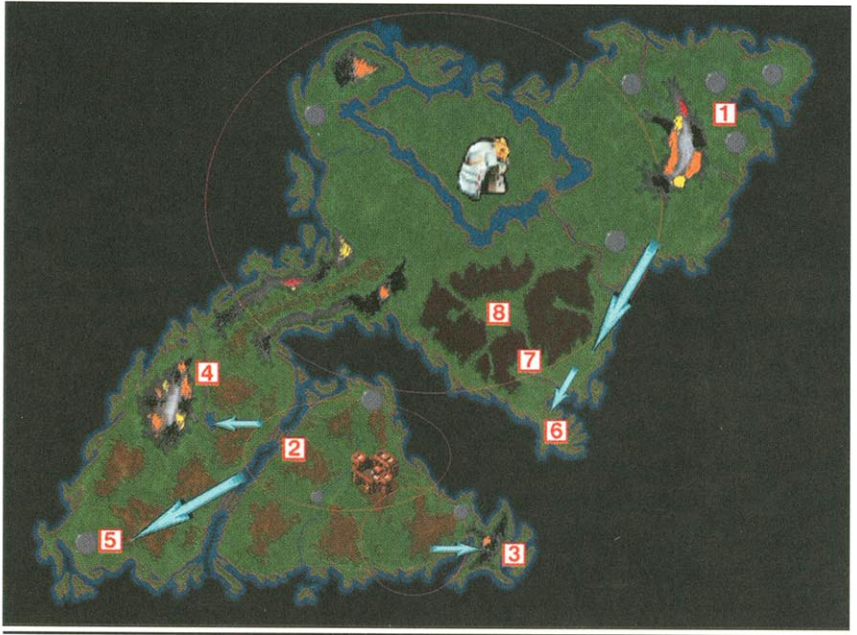
Gehen Sie schließlich die letzte Missionsaufgabe an. Warten Sie ab, bis Sie alle Einheitentypen zum höchsten Rang aufgewertet haben. Wenn Sie bis zu diesem Zeitpunkt fleißig Waffen und Große Wohnhäuser produziert haben (und Waffen einlagert haben!), dürften Sie zum Zeitpunkt der letzten Aufwertung in der Lage sein, ca. 400 Soldaten ausbilden zu können. Dies ist eigentlich für den römischen Gegner unangemessen viel – aber gut. Bilden Sie so viele Einheiten wie möglich aus, und ziehen Sie geballt gen Osten. Bevor der römische Gegner überhaupt bemerkt, was passiert, ist es schon vorbei!



Sogar die römischen Burgen fallen bei dieser Einheitenübermacht im Sekundentakt!



Mission 4: Die Augen der Welt



Missionskarte *Die Augen der Welt* (Ägypter 4)

Das Gebiet, in dem „die Erde Steine wachsen läßt“ finden Sie bei ①. Die Steinvorkommen in der erweiterten Umgebung Ihrer Startposition sind tatsächlich etwas dürrtig, so daß Sie früh mit einer Fähre dort oben bei ① Pioniere absetzen und einen Außenposten errichten müssen. Eine Werft steht Ihnen direkt zu Beginn zur Verfügung. Bauen Sie deshalb direkt eine Fähre, und setzen Sie im weiteren Verlauf dort oben bei ① nach und nach insgesamt ca. 50 Pioniere ab, die das Gebiet dort oben für Sie einnehmen.

*Konzentrierte
Gebiets-
sicherung!*

Bei Ihrer Startposition richten Sie zunächst aber erst einmal wieder die konzentrierte Gebiets-sicherung ein. Dies muß sofort geschehen, ansonsten läßt der erste Angriff des Asiaten nicht lange auf sich warten! Reißen Sie alle *Kleinen Wachtürme* ab, und lassen Sie nur den *Großen Wachturm* bei ② stehen. Dort versammeln Sie wie gehabt alle Ihre Soldaten. Mit diesem einen *Großen Wachturm* als Gebietssicherung werden Sie den Gegner ab jetzt höchstwahrscheinlich nicht mehr zu Gesicht bekommen! Dieser eine Wachturm reicht das ganze Spiel über aus.

Pionierarbeit!

Nach Ausbau der Baumaterialversorgung errichten Sie erst einmal ein paar *Mittlere Wohnhäuser*, deren Bewohner Sie zum großen Teil in Pioniere umwandeln. Die Pioniere müssen an insgesamt vier Stellen massiv eingesetzt werden: einmal wie bereits erwähnt bei ①, zweitens bei ③ zur Eroberung des Gebirges, drittens zur Schaffung einer Verbindung zu ④ (Sie brauchen die Rohstoffe des dortigen Gebirges) und viertens zur Schaffung einer Verbindung zu ⑤ (dem



Steinvorkommen). Insgesamt 90-100 Pioniere sollten zu diesem Zeitpunkt ihre Arbeit verrichten – auf die Gebietserweiterung per Wachturm verzichten Sie danach natürlich komplett.

Siedlungsaufbau nach der Standardbaufolge

An Ihrer Startposition widmen Sie sich danach dem Siedlungsaufbau nach der Standardbaufolge. Sobald Sie eine Soldatenproduktion funktionstüchtig verfügbar haben, rekrutieren Sie erst einmal ca. 10-20 weitere Soldaten für die Sicherung des Punktes ② (eventuell jetzt unmittelbar daneben – um ganz sicherzugehen – einen zweiten *Großen Wachturm* errichten). Bauen Sie danach Ihre Getreideproduktion aus, und produzieren Sie Alkohol und Mana. Danach rekrutieren Sie erst wieder Soldaten, wenn alle Einheitengattungen mindestens einmal aufgewertet wurden. Ansonsten produzieren Sie kräftig – wie gehabt – Waffen auf Lager (nutzen Sie auch die Kohle- und Eisenvorkommen bei ④).

Das Vorgehen bei ①

Unterdessen dürften die Pioniere bei ① bereits soweit vorgedrungen sein, daß Sie auf die Steinvorkommen und das Edelsteinvorkommen dort oben zugreifen können. Bauen Sie mehrere Handelsschiffe (ca. 6), und transportieren Sie zuerst die benötigten Baumaterialien und Werkzeuge zu ① (*Holz, Steine, Schaufeln, Hämmer und Spitzhacken*). Danach wandeln Sie einige der Pioniere zurück in Siedler und errichten dort oben drei oder vier *Steinbrüche*, eine oder zwei *Edelsteinminen*, zwei *Fischerhütten* (*Angeln* zu ① transportieren) und eine *Anlegestelle*. In der *Anlegestelle* richten Sie direkt eine Transportroute für *Steine* zur Hauptsiedlung ein. Die bei ① gewonnenen *Edelsteine* packen Sie dort in *Läger*.

Die übrigen Pioniere lassen Sie bei ① weiter Land einnehmen, und zwar in die in der Übersichtskarte angegebene Richtung. Neben der asiatischen Siedlung im Westen ist noch ein kleiner Landstrich frei, so daß Sie Ihr Gebiet bis ⑥ ausdehnen können!

Angriff auf das Reiszentrum!

Es kann so langsam aber sicher losgehen. Vergessen Sie nicht, daß eine Niederlagebedingung daraus entsteht, daß der asiatische Gegner 500 Manapunkte sammelt. Zwar wird es einige Zeit dauern, bis der Asiate soweit ist, jedoch sollten Sie auch nicht zu unbefangen herumtrödeln. Sobald Ihre Pioniere bis ⑥ vorgedrungen sind, beginnen Sie mit der Rekrutierung von Soldaten (eventuell noch auf die nächste *Göttliche Aufwertung* warten) und verschiffen diese (bauen Sie eine zweite Fähre) zu ⑥. Wenn Sie dort ca. 80-100 Einheiten gesammelt haben, ziehen Sie auf Position ⑦ zu. Im Prinzip müssen Sie nur den *Kleinen Wachturm* bei ⑦ und den *Großen Wachturm* bei ⑧ einnehmen und anschließend ein wenig bewachen. Wenn die Reaktionen des Asiaten abnehmen, reißen Sie den *Großen Wachturm* bei ⑧ ab und bauen dort an dieser Stelle eine *Burg* (ein Missionsziel!). Die notwendigen Baumaterialien müssen Sie per Handelsschiff nach ⑥ transportieren – die nötigen Handwerker können von ① kommen, da zu ① eine Landverbindung besteht.

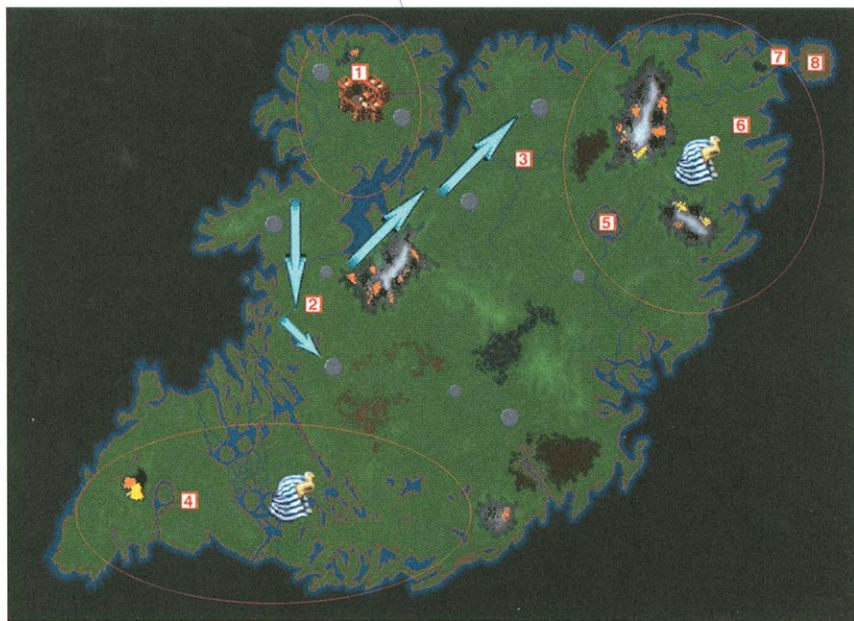


Die Burg bei
⑧ entsteht

Sobald die Burg steht, erledigen Sie noch schnell die zweite Missionsaufgabe, nämlich die Zerstörung aller Reisfarmen und Destillen. Diese finden Sie allesamt am äußeren Sumpftrand. Nehmen Sie dort alle Wachtürme ein, um alle Reisfarmen und Destillen zu zerstören.



Mission 5: Der Traum



Missionskarte *Der Traum* (Ägypter 5)

Das Missionsbriefing erwähnt bereits den Knackpunkt dieser Mission: „Beide (Asiaten) verstehen es gut, sich gegen Infanterieangriffe zur Wehr zu setzen und haben dementsprechende Maßnahmen getroffen“. Diese Umschreibung bedeutet nichts anderes, als daß Sie in dieser Mission nicht um den Einsatz von Ballistas herumkommen. Beide Gegner haben nämlich Wachgebäude auf kleinen Inseln platziert, die keinen Zugang per Land besitzen. Die dortigen Wachgebäude können nur von Ihren *Ballistas* zerstört werden.

Siedlungs- strategie

Bevor Sie allerdings zum Angriff übergehen können, dauert es noch etwas. Zuerst sollten Sie natürlich wieder eine funktionstüchtige Siedlung erschaffen. Ziel des Siedlungsaufbaus ist dabei die Schaffung einer großen Armee von ranghöchsten Soldaten. Bauen Sie also erst einmal eine waffen-, alkohol- und manaproduzierende Siedlung auf, wobei Sie die produzierten Waffen erst einlagern und später an Ihre Siedler verteilen, wenn alle *Göttlichen Aufwertungen* durchgeführt sind.

Konzentrierte Gebiets- sicherung bei

①

Wichtig ist auch diesmal wieder die konzentrierte Gebietssicherung. Zu Beginn lassen Sie nur den großen Wachturm bei ① als Gebietssicherung stehen und versammeln alle Ihre Soldaten dort. Später ersetzen Sie diese Gebietssicherung durch eine *Burg* bei ②.



Die Gebietserweiterung

Die Gebietserweiterung betreiben Sie auf zwei Wegen: Nach Süden hin erweitern Sie jeweils mit *Kleinen Wachtürmen* (die Sie natürlich immer sofort wieder abreißen), während das Gebirge bei ② und die Steinvorkommen bei ③ (diese Vorkommen brauchen Sie!) von Pionieren eingenommen werden. Achten Sie aber auf Ihre Pioniere an diesen Positionen, da vermehrt asiatische Einheiten aus Osten zu Ihnen vordringen und bei ihrem Vormarsch zuerst auf Ihre Pioniere dort treffen. Wandeln Sie die Pioniere im Falle einer Attacke schnell in Siedler zurück!

Position ② sichern!

In diesem Zusammenhang kann es übrigens das ein oder andere Mal vorkommen, daß sich asiatische Einheiten bei ② „einnisten“ bzw. dort verharren (an den Turm bei ① trauen sie sich nicht heran). In diesem Fall müssen Sie Ihre mobilen Einheiten von ① herunterführen und die Asiaten dort wieder vertreiben – ansonsten sind Sie in Ihrem Bewegungsspielraum an dieser Position zu sehr eingeschränkt, da Pioniere und Geologen und andere Einheiten in diesem Bereich immer wieder attackiert werden. Ziel ist es deshalb, so schnell wie möglich ein paar zusätzliche Soldaten zu rekrutieren und die Gebietssicherung mit einer Burg auf ② zu verlagern. Bei der Kohle- und Eisenerzförderung müssen Sie dabei übrigens relativ früh auf die Vorkommen bei ② zurückgreifen – die Vorkommen in dem Gebirge bei ① reichen allenfalls für Werkzeugproduktionen und einige wenige Waffenproduktionen aus. Richten Sie also möglichst schnell bei ② eine Waffenproduktion mit einer angeschlossenen Kaserne ein, und rekrutieren Sie sofort ca. 40 neue Soldaten, um die Burg bei ② zusätzlich zu sichern.

Angriff auf ④

Sobald alle *Göttlichen Aufwertungen* durchgeführt worden sind und die Ballistaproduktion kräftig brummt, rekrutieren Sie ca. 150 Soldaten und ziehen auf Punkt ④ bzw. auf die Stellung des südlichen Asiaten zu. Erstürmen Sie dort alle Wachtürme, die Sie per Infanterie erreichen können. Nach der Erstürmung bzw. Einnahme reißen Sie diese Türme aber alle sofort wieder ab. Bei den Türmen, die auf Inseln liegen und an die Sie nicht herankommen, ziehen Sie mit Ihren *Schwert- und Speerkämpfern* zügig vorbei und sorgen nur mit Ihren Bogenschützen dafür, daß die auf den Inseln platzierten gegnerischen Bogenschützen keinen Schaden mehr anrichten können – insbesondere im Hinblick auf die gleich in Aktion tretenden *Ballistas*.



An solchen „Inseltürmen“ wie bei ① ziehen Sie zügig vorbei und beseitigen nur mit Ihren Bogenschützen die dort platzierten gegnerischen Bogenschützen

*Der Einsatz der
Ballistas*

Sobald Sie das gesamte Areal mit Ausnahme der „Inseltürme“ erobert haben, ziehen Sie alle Ihre Einheiten wieder in eigene Gefilde zurück (z.B. zu einem Lazarett!) und lassen den Rest durch die Ballistas erledigen. Theoretisch reicht eine Balliste aus, um diese Aufgabe zu erfüllen, aber durch das ständige Nachladen würde dies zu viel Zeit beanspruchen. Lassen Sie die Ballistawerkstatt also richtig brummen, so daß Sie die Aufgabe dort unten schnell erledigen können. Nachdem ein „Inselturm“ in Rauch und Asche aufgegangen ist, sollte eine Gruppe von ca. 20 Bogenschützen die auf der Insel verbliebenen gegnerischen Einheiten erledigen.



Die auf den Inseln für Infanterie unerreichen Türme müssen Sie mit *Ballistas* zerstören

Angriff auf den
Asiaten im
Osten

Nachdem der Asiate im Süden erledigt ist, sammeln Sie ein Heer von 250 Soldaten und stürmen die Siedlung des Asiats im Osten. Mit ranghöchsten Einheiten und einer durch die Eroberungen im Süden angestiegenen Kampfkraft dürfte es mit diesem Einheitenkontingent kein Problem sein, dort alles, was einzunehmen ist, schnell einzunehmen. Trotzdem kommen Sie auch hier nicht um den Einsatz von *Ballistas* herum: Bei ⑤ steht eine Burg auf einer Insel, die Sie nicht mit Ihrer Infanterie erreichen und bei ⑥ und bei ⑦ stehen zwei starke Stellungen, die Ihnen, wenn Sie die dort platzierten Wachtürme und Burgen auf „normalem“ Weg per Infanterie einnehmen möchten, herbe Verluste beschern. Bei diesen beiden gegnerischen Stellungen sollten Sie also auch den Einsatz von *Ballistas* erwägen.

Über kurz oder lang sollten Sie jedoch auch im Osten die Oberhand gewinnen und alle gegnerischen Wachgebäude beseitigt haben. Dann müssen Sie nur noch die geforderten zehn Soldaten des höchsten Ranges mit einer 90%igen Kampfkraft in den Steinkreis bei ⑧ führen. Ist Ihre Kampfkraft zu diesem Zeitpunkt durch die eroberten Goldbarren und Edelsteine noch nicht auf 90 % angewachsen, müssen Sie selbst noch eine Weile lang Gold produzieren, bis Sie die erforderlichen 90 % Kampfkraft erreicht haben.



Mission 6: Auge um Auge



Missionskarte *Auge um Auge* (Ägypter 6)

Die beiden Missionsaufgaben umschreiben die eigentlichen Missionsziele sehr elegant. Um nämlich den römischen Tempel bei ① zu zerstören und die geforderte Fischerhütte bei ② zu errichten, müssen Sie zuvor beide Gegner auf der Karte komplett bzw. größtenteils beseitigen – anders kommen Sie an ① und ② nämlich nicht heran. Problematisch ist in dieser Mission übrigens, daß Sie diesmal in die Zange genommen werden und daß beide Gegner potentiell angriffsbereit sind – Sie dürfen sich also keine einzige Schwachstelle erlauben!

Nur den
großen
Wachturm
belassen!

Schwachstellen sind dabei – nach wie vor – unzureichend bewachte Wachgebäude. Deshalb verfolgen Sie auch in dieser Mission direkt wieder die Strategie der konzentrierten Gebietssicherung, indem Sie alle Kleinen Wachtürme abreißen und Ihre Siedlung zunächst nur durch den Großen Wachturm in der Mitte sichern.

Zügig nach ③
mit Wachtür-
men expandie-
ren

Der Siedlungsaufbau gestaltet sich in dieser Mission wie folgt: Errichten Sie zuerst ein Mittleres Wohnhaus, eine zweite Holzfällerhütte und einen zweiten Steinbruch. Beginnen Sie dann mit der zügigen Gebietserweiterung zu Position ③ hin durch die Errichtung von Kleinen Wachtürmen (immer sofort wieder abreißen!). Auf dem Weg dorthin errichten Sie weitere Steinbrüche bei den eroberten Steinvorkommen (mindestens zwei weitere Steinbrüche), mehrere Mittlere Wohnhäuser und zwei weitere Getreidefarmen. Achten Sie nur darauf, daß Sie alle Bauten jeweils auf



möglichst engem Raum durchführen, um den Planierern und Bauarbeitern lange Wege zu ersparen – Zeit ist eine wichtige Ressource in dieser Mission.

*Mit Pionieren
nach Norden
expandieren*

Immer dann, wenn ein Mittleres Wohnhaus fertiggestellt wurde, rekrutieren Sie aus dem neuen Siedlerkontingent ca. 10 *Pioniere*. Alle Pioniere lassen Sie die Gebietserweiterung im Norden durchführen, wobei Sie die Pioniere bis an die Grenze des asiatischen Gegners arbeiten lassen. Danach sollten Sie einen Großteil des Gebirgszuges bei ④ unter Kontrolle haben. Lassen Sie diese Grenze aber ungesichert bzw. unbewacht. Der Asiate zeigt wenig Interesse, nach Süden in Ihre Richtung zu expandieren. Mit einem Turm würden Sie dem Asiaten dort nur einen Angriffspunkt bieten. Bei ⑤ finden Sie übrigens insgesamt 24 *Goldbarren*. Auch wenn Ihnen als Ägypter der Goldzugewinn im Hinblick auf die Kampfkraft nicht viel nutzt, so vermeiden Sie damit, daß dieses Gold dem Asiaten in die Hände fällt.

*Sicherung
bei ③!*

Zurück in den Südwesten: Vervollständigen Sie die Nahrungsproduktionsketten durch ein *Wasserwerk*, eine *Mühle*, eine *Bäckerei*, eine *Schweinefarm* und eine *Schlachtere*i, und erobern Sie das Gebiet des Gebirgszuges bei ③. Suchen Sie dort nach Ressourcen, und errichten Sie direkt bei ③ eine *Kohlemine*, eine *Eisenerzmine*, eine *Eisenschmelze*, eine *Werkzeugschmiede* und eine *Waffenschmiede*. Nachdem die Eisenproduktion angelaufen ist, stellen Sie ca. 20-30 Waffen her und bauen eine *Burg* bei ③. Sobald die Burg steht, lösen Sie den Großen Wachturm in der Mitte auf und verlagern Ihre konzentrierte Gebietssicherung zu ③. Errichten Sie danach eine *Kaserne*, und rekrutieren Sie mit den hergestellten Waffen ca. 20-30 Soldaten, die die *Burg* (die Sie natürlich voll besetzen!) zusätzlich sichern. Die Burg an dieser Position ist deshalb von Vorteil, da unmittelbar davor im Westen nur schmale Landwege existieren, über die der Römer bei einem Angriff seine Einheiten wie an der Perlenschnur aufgezogen quasi einzeln zu Ihnen hinüberschicken muß. In dieser Angriffsformation sind die Römer eine leichte Beute für Ihre Bogenschützen und die übrigen Einheiten.



Bei ③ sichern eine voll besetzte Burg und einige zusätzliche Einheiten die gesamte Siedlung

Ab diesem Zeitpunkt können Sie sich in Ruhe vorbereiten. Bauen Sie alle Sparten auf und aus (Alkohol- und Manaproduktion, Eisen- und Kohleförderung, mehrere Waffenschmieden usw.), und produzieren Sie Waffen auf Lager. Rekrutieren Sie nur ab und zu ein paar neue Soldaten für die Position bei ③, und errichten Sie dort eventuell eine zweite Burg. Auch die Edelsteingewinnung bei ④ kann nun anlaufen.

*Erste Attacke
im Norden*

Erst wenn alle *Göttlichen Aufwertungen* durchgeführt sind, verteilen Sie alle produzierten und eingelagerten Waffen an Siedler (*Große Wohnhäuser* rechtzeitig errichten). Greifen Sie zuerst den Asiaten im Norden mit ca. 80-100 Einheiten an. Schlagen Sie dabei eine „Schneise“ in seine Siedlung – ungefähr auf der Linie zwischen ⑥ und ⑦ (reißen Sie alle eroberten Wachtürme sofort ab). Damit schneiden Sie die Rohstoffzufuhr aus dem nördlichen Gebirge sowie die allgemeinen Warenlieferungen aus dem Ostteil der Siedlung ab. Errichten Sie bei Position ⑥ zwei oder drei Lazarette, und lassen Sie die angeschlagenen Einheiten dort heilen. Insgesamt wird der Asiate dort oben inzwischen sehr gut vertreten sein, so daß Sie mit einigen Verlusten rechnen müssen. Ersetzen Sie diese Verluste umgehend durch ausreichenden Nachschub (aber immer ca. 30-40 bei ③ lassen, sonst greift der Römer dort an!). Rollen Sie in mehreren Schüben schließlich die gesamte Asiatensiedlung erst im Westen und anschließend im Osten auf, bis der asiatische Gegner komplett vernichtet ist. Expandieren Sie danach schon einmal zu Position ②, und bereiten Sie dort den Bau der geforderten *Fischerhütte* vor.



Die Attacke auf
den Römer im
Südwesten

Wenn Sie in der Zwischenzeit fleißig *Große Wohnhäuser* produziert haben, sollten Sie nach dem Sieg über den Asiaten in der Lage sein, ca. 300 ranghöchste Soldaten in die Schlacht mit dem Römer zu schicken. Auch die Kampfkraft dürfte inzwischen nahe der 100%-Marke sein. Natürlich kann der römische Gegner dieser Übermacht nicht viel entgegensetzen. Auch wenn zunächst eine heftige Massenschlacht entbrennen wird, kann der Römer diese Ihre Armee nicht aufhalten.

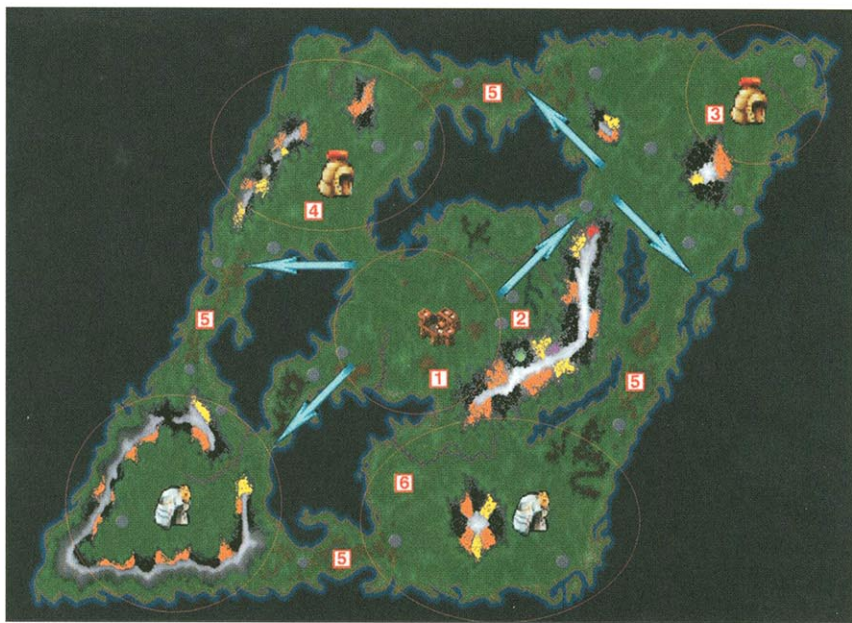


Viele blaue Rauchwölkchen sollten Ihre Überlegenheit beim Angriff auf den Römer zum Ausdruck bringen

Konzentrieren Sie sich auf die Zerstörung der Wachgebäude um den römischen Tempel bei ①. Blockieren Sie dort insbesondere die Kaserne, damit beim Angriff auf die Burgen kein neuer Nachschub die Burgen betreten kann.



Mission 7: Die Wächter der Winde



Missionskarte *Die Wächter der Winde* (Ägypter 7)

Wenn man weiß wie, ist diese vorletzte Ägyptermission eigentlich recht unspektakulär zu lösen! Drei Dinge müssen Sie befolgen, um diese Mission erfolgreich abzuschließen: 1) Die konzentrierte Gebietssicherung (wie im Missionsbriefing bereits erwähnt), 2) Die konsequente Gebietserweiterung per Pionieren bis in den letzten Winkel der Karte und 3) Erst die Gegner beseitigen und dann die Türme an den geforderten Positionen errichten. Aber alles der Reihe nach ...

Die besagten Stellen, an denen Sie Wachtürme errichten müssen, liegen übrigens an den mit ⑤ gekennzeichneten Positionen. Das Hauptziel in dieser Mission besteht darin, diese Stellen zugänglich zu machen.

*Konzentrierte
Gebiets-
sicherung!*

Zu Beginn reißen Sie also alle Wachtürme ab (vergessen Sie bloß keinen!), bis auf den großen Wachturm bei Position ①, um den herum Sie anschließend alle verfügbaren Soldaten postieren. Dort wird das ganze Spiel Ihre konzentrierte Gebietssicherung plziert sein – im Prinzip kommen Sie auch mit dem großen Wachturm aus, d.h., Sie müssen dort keine Burg errichten.

*Siedlungs-
aufbau*

Anschließend errichten Sie im Nordwesten ein zweite *Holzfällerhütte* sowie bei ② zwei weitere *Steinbrüche*. Danach geht es aber auch schon an die Errichtung von 2-3 *Mittelgroßen Wohnhäusern*, aus deren „Siedlerausstoß“ Sie jeweils 20 Pioniere rekrutieren und in die angegebenen Richtungen auf „Landeinnahme“ schicken. Insbesondere die Steinvorkommen im Nordosten soll-



ten Sie sich sichern. Danach bauen Sie die Nahrungsversorgung auf (für Brot und für Fleisch) und errichten die ersten *Kohle-* und *Eisenerzminen* sowie eine *Eisenschmelze* und eine *Werkzeugschmiede*. Sie sollten das erste Eisen verstärkt für neue Werkzeuge verwenden, insbesondere für mehr *Schaufeln* und *Hämmer*, da der Untergrund Ihres Startpunktes sehr uneben ist und Sie mit dem Anfangskontingent an Planierern und Bauarbeitern durchweg lange Bauzeiten haben – dieses Kontingent sollten Sie unbedingt vergrößern. Errichten Sie zwischendurch auch immer wieder das ein oder andere *Mittelgroße Wohnhaus*, und rekrutieren Sie neue Pioniere. Insgesamt sollten irgendwann ca. 100 Pioniere die freien Gebiete für Sie einnehmen.

In der zweiten Phase des Siedlungsaufbaus sorgen Sie zunächst für eine *Waffenschmiede* und eine *Kaserne* und verstärken Ihre Position bei ① um ca. 20-30 Soldaten. Anschließend produzieren Sie Waffen auf Lager und schalten die Rekrutierung auf *manuell* um. Danach kümmern Sie sich intensiv um den Aufbau der Alkohol- und Manaproduktion durch drei weitere *Getreidefarmen*, 2-3 *Wasserwerke*, drei *Brauereien* und drei *Sphinxe*. Schließlich bauen Sie massiv die Waffenproduktion aus – Ressourcen stehen in dem Gebirgszug rechts von Ihnen mehr als genug zur Verfügung. Insgesamt vier *Eisenschmelzen* und vier *Waffenschmieden* sollten fortan Waffen auf Lager produzieren – dazu benötigen Sie insgesamt acht Kohle- und vier Eisenerzminen. Auch die Edelsteinförderung kann nun im nördlichen Gebirgsabschnitt angekurbelt werden. Bauen Sie in der Folgezeit mehrere Läger (für die Edelsteine und die Waffen) und große Wohnhäuser (um später Soldaten rekrutieren zu können).

In der nächsten Phase müssen Sie nur zusehen, daß Sie die *Göttlichen Aufwertungen* durchführen, genug Lagerraum für Waffen und Edelsteine schaffen und *Große Wohnhäuser* für eine ausreichende Siedlerzahl errichten. Angegriffen werden Sie während dieser ganzen Phase nicht, solange Sie nicht selber angreifen oder irgendwo einen weiteren Kleinen Wachturm errichten, den Ihre Gegner sofort als Einladung zum Angriff dankend annehmen! Wenn dann alle *Göttlichen Aufwertungen* erledigt sind und auch die *Kampfkraft* nahe der 100%-Marke ist, kann es losgehen.

*Beseitigung
der nördlichen
Gegner*

Schalten Sie die Rekrutierungsmethode wieder auf *automatisch* um – innerhalb kurzer Zeit dürfen Sie (eine ausreichende Siedlerzahl vorausgesetzt!) über ein Heer von ca. 300 ranghöchsten Soldaten verfügen. Greifen Sie zuerst mit ca. 150 Mann den Römer bei ③ an. Auch wenn Ihnen dort einige Gegenwehr entgegenschlägt, dürften Ihre kampfkraftigen Soldaten keine Probleme mit der Beseitigung dieses Gegners haben. Danach verfahren Sie auf dieselbe Weise mit dem Römer bei ④ – in der Zwischenzeit stehen sicherlich weitere neue Hundertschaften zu diesem Zweck zur Verfügung.



Auch der Römer im Nordwesten ist Ihrem Ansturm nicht gewachsen

Danach sind der nördliche, der östliche und der westliche „Wasserkreis“ zugänglich. Um den südlichen Wasserkreis noch zu erobern, attackieren Sie den Asiaten bei ⑥. Dabei müssen Sie jedoch nur eine „Schneise“ am linken Siedlungsrand des Asiaten zum südlichen Wasserkreis schlagen, damit diese Stelle zugänglich wird. Wenn Sie sich stark genug fühlen, können Sie natürlich auch die gesamte Siedlung des Asiaten beseitigen.

Wie auch immer: Danach sind alle vier Wasserkreise für den Bau eines Wachturms frei zugänglich (eventuell müssen Sie noch den ein oder anderen Wasserkreis mit Pionieren erobern, um dort einen Wachturm zu errichten). Errichten Sie in jedem der vier Wasserkreise den geforderten Wachturm, um die Mission zu gewinnen.



Mission gewonnen ...



Mission 8: Die Augen des Falken



Missionskarte Die Augen des Falken (Ägypter 8)

In der letzten Ägyptermission geht es noch einmal in dem Sinne „klassisch“ zu, daß Sie sich in einer schwachen Ausgangsposition zwei starken Gegnern gegenübersehen und daß Sie möglichst schnell in eine gute Verteidigungsposition kommen müssen, aus der Sie dann zum gegebenen Zeitpunkt entsprechend antworten können.

Die Strategie
der konzen-
trierten
Gebiets-
sicherung

Das A und O in dieser Mission ist – das Missionsbriefing erwähnt es bereits – eine konzentrierte Gebietssicherung, um dem Gegnern so wenig Angriffspunkte wie möglich zu bieten. Zu diesem Zweck müssen Sie lediglich einen einzigen *Großen Wachturm* behalten und zwar in beiden Teilsiedlungen zusammen – Sie müssen *nicht* etwa in der südlichen *und* in der nördlichen Teilsiedlung jeweils einen Turm stehen lassen! Wählen Sie als konzentrierte Gebietssicherung den großen Wachturm bei ① in der nördlichen Teilsiedlung. Alle anderen Wachtürme reißen Sie sofort ab und postieren alle vorhandenen Soldaten um den „Sicherungsturm“ bei ① herum! Diese Sicherungsposition müssen Sie im weiteren Spielverlauf weiter ausbauen! Der eine Wachturm und die zu Beginn zur Verfügung stehenden Soldaten reichen keinesfalls aus. Sobald sich die Gegner Ihrer Streitmacht an dieser Position überlegen fühlen, werden sie Sie dort attackieren, und in diesem Fall werden Sie mit Sicherheit in Schwierigkeiten geraten!



Die Gebietserweiterung

Wichtig ist, daß Sie die Gebietserweiterungen und die Verbindung beider Teilsiedlungen komplett mit Pionieren erledigen. Errichten Sie keinen einzigen weiteren *Kleinen Wachturm* mehr zu Zwecken der Gebietserweiterung! Auch wenn Sie den Turm sofort nach der Fertigstellung wieder abreißen, kann es sein, daß diese paar Sekunden ausgereicht haben, einen der Gegner zu einem Angriff auf diese Position einzuladen – und wenn der Gegner sich erst einmal frei durch Ihr Territorium bewegt, sind Sie stark eingeschränkt!

Der Siedlungsaufbau

Der Siedlungsaufbau weist in dieser Mission eigentlich keine Besonderheiten auf. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie den Schwerpunkt Ihrer Produktionsstätten in der nördlichen Teilsiedlung errichten. Wenn Sie in beiden Teilsiedlungen voneinander abhängige Produktionsbetriebe errichten (z.B. *Getreidefarmen* im Süden und *Schweinefarmen* im Norden) werden später – bei erfolgter Verbindung beider Teilsiedlungen – lange Transportwege und -zeiten entstehen. Konzentrieren Sie deshalb besser den Großteil Ihrer Produktionsbetriebe im Norden (dort finden Sie auch die wesentlich ergiebigeren Steinvorkommen, so daß der Gebäudebau zügig vonstatten geht), und errichten Sie im Süden nur ein paar zusätzliche Minen – insbesondere das Edelsteinvorkommen und die Eisenerzvorkommen müssen Sie dort unten nutzen (im Norden ist zuwenig Eisenerz vorhanden!).

Zusätzliche Sicherung durch mehr Soldaten und Wachgebäude

Sobald Ihre Waffenproduktion läuft, rekrutieren Sie in der *Kaserne* nach und nach ca. 40-50 weitere Soldaten und errichten bei ① einen weiteren *Großen Wachturm* und eine *Burg*. Diese zusätzliche Sicherung der Position bei ① ist zu diesem Zeitpunkt überlebenswichtig, ansonsten wird einer der Gegner Sie früher oder später an dieser Position attackieren!



Bauen Sie so früh wie möglich die Sicherungsposition bei ① aus!



Zu einem späteren Zeitpunkt, wenn die ersten Rangaufwertungen durchgeführt wurden, erweitern Sie die Sicherung bei ① ein weiteres Mal um ca. 40 Soldaten und um einen weiteren *Großen Wachturm*!

Aufrüsten, was das Zeug hält!

Wenn Sie die Gegner erfolgreich auf Distanz halten können, gilt es während der Siedlungsphase natürlich wieder einmal aufzurüsten, was das Zeug hält. Produzieren Sie über mindestens vier *Eisenschmelzen* und vier *Waffenschmieden* Waffen auf Lager, und führen Sie alle *Göttlichen Aufwertungen* durch! Wenn die letzte *Göttliche Aufwertung* durchgeführt wurde, sich ca. 250-300 Waffen in Ihren Lägern befinden und Sie genügend freie Siedler zur Verfügung haben, rekrutieren Sie die Maximalzahl an Soldaten.

Im Prinzip ist das Spiel zu diesem Zeitpunkt gelaufen, da sowohl der Asiate im Osten als auch der Römer im Westen Ihrer Streitmacht von ca. 250-300 Soldaten nichts entgegensetzen können. Starten Sie einen Massenzug zuerst gegen den Römer über den südlichen Zugang bei ② und danach gegen den Asiaten über den Zugang bei ③. Besondere Schwierigkeiten dürften bei diesen Massenzügen nicht auf Sie zukommen, und Sie werden die beiden Gegner ohne Probleme komplett beseitigen.



Bevor der Asiate bemerkt, wie ihm geschieht, ist es auch schon fast vorbei ...



Schwierigkeiten können sich danach höchstens noch einmal ergeben, wenn Sie versuchen, die Missionsbedingung Nr. 2 zu erfüllen – nämlich die Errichtung je einer *Pyramide* in den Steinkreisen bei ④ und ⑤. Eventuell versperren Ihnen nämlich dort einige Warenstapel den Bauplatz für die geforderte Pyramide! In diesem Fall müssen Sie erst die dort liegenden Waren per Eseltransport von dort wegschaffen, um eine ausreichend große Baufläche für eine Pyramide zu erhalten. Außerdem müssen Sie bei einem der beiden Steinkreise eventuell noch einmal Pioniere zum Einsatz bringen, um das gesamte Steinkreisgebiet zu erobern.

Letztendlich sollten Sie diese Probleme aber nicht daran hindern, auch die Ägypterkampagne erfolgreich zum Abschluß zu bringen! Herzlichen Glückwunsch.



SIEDLER 3 IM BLUEBYTENEt

Wenn Sie die in Siedler 3 (Original + Missions-CD) mitgelieferten Kampagnen bewältigt haben, brauchen Sie die schicke Siedler-Schachtel noch lange nicht in die Ecke zu stellen! Ganz im Gegenteil, denn spätestens ab jetzt fängt der Spaß mit den Siedlern erst richtig an! Siedler 3 ist als Einzelspieler-Spiel ohne Zweifel sicherlich gelungen – aber gegen menschliche Mitspieler wird Siedler 3 noch einen Tick besser! Außerdem wollen Sie doch auch sicherlich einmal Ihre in den Einzelspielermissionen gewonnenen Erfahrungen gegen menschliche Spieler anwenden, oder?

Gegen Mitspieler „aus Fleisch und Blut“ treten Sie entweder per Netzwerk oder *per Internet über das BlueByteNet* an. Sollten Sie zu den Spielern zählen, denen die Einrichtungen fehlen, um Siedler 3 mit Freunden und Bekannten über ein lokales Netzwerk zu spielen, sollten Sie *unbedingt* einmal das Spielen von Siedler 3 über das sogenannte BlueByteNet ausprobieren! Die Besonderheiten dieser Mehrspielervariante sind auch das primäre Thema dieses Kapitels.

Die erforderliche Ausstattung für das Spielen über BlueByteNet ist denkbar gering! Alles, was Sie dafür benötigen, ist ein Modem (oder eine ISDN-Karte) und ein Internetzugang bzw. ein Internetprovider, wobei auch das Spielen über die Massenprovider (T-Online usw.) durchaus möglich ist. (Eine Ausnahme bildet da AOL, über das die Performance mehr als schlecht ist – versuchen Sie erst gar nicht, über die 50 Freistunden mal eben das Spielen von Siedler 3 über Internet auszuprobieren!)

Schmeißen Sie Ihre Vorbehalte bezüglich der Performance von Spielen über das Internet über den Haufen! Probieren Sie es einfach mal aus. Sie werden wahrscheinlich überrascht sein, welche hervorragende Performance bei Siedler-Spielen über BlueByteNet erzielt werden kann. Natürlich ist das nicht immer der Fall, aber in der Mehrzahl aller Fälle.

BlueByteNet ist ein von BlueByte höchstpersönlich bereitgestellter „Online-Multiplayerserver“, über den Sie andere Mitspieler aus aller Welt finden können. Sie können BlueByteNet aufsuchen, um einfach „nur mal eben eine Partie zu zocken“ – sei es alleine gegen einen anderen einzelnen Mitspieler oder zu mehreren Spielern, wobei zwei oder mehr Teams gebildet werden. Zudem ist geplant, daß BlueByteNet in naher Zukunft ein Bewertungssystem (die sogenannte *Liga*) unterstützt, die Ihre Spielergebnisse aufsummiert und im Verhältnis zu allen anderen Spielern auf der Welt in einer Tabelle einordnet. Sie können dann also jederzeit beurteilen, wie gut Sie im Verhältnis zu anderen Spielern sind! Allerdings ist diese Einrichtung wie gesagt noch ein wenig Zukunftsmusik – aber kommen wird es!

Der BlueByteNet-Service ist *kostenlos*, d.h., Sie bezahlen lediglich Ihre Telefongebühren und Ihre Internet-Providerkosten. Da es heutzutage aber bereits jede Menge Serviceangebote für reduzierte Telefongebühren gibt (z.B. CityPlus kann die Online-Kosten dramatisch reduzieren)



und leistungsfähige Internetprovider für eine Pauschalgebühr von DM 20-35 pro Monat (mit unbegrenztem Transfervolumen) oder weniger einen Internetzugang anbieten, können Sie teilweise – je nach Tageszeit – für weniger als 1,50 DM/pro Stunde Spielspaß pur über das BlueByteNet realisieren!

Die folgenden Abschnitte zeigen Ihnen alles, was Sie für das Spielen über BlueByteNet wissen müssen: Erstens erfahren Sie, wie Sie Ihren Rechner für die Teilnahme am BlueByteNet konfigurieren und wie Sie sich ins BlueByteNet einloggen. Zweitens erhalten Sie einen Überblick über die BlueByteNet-Oberfläche und Erläuterungen zu den wichtigsten Symbolen und Befehlen. Drittens werden Ihnen schließlich einige Verhaltensregeln für das BlueByteNet nahegelegt, die Sie jederzeit beachten sollten.

INTERNET-DIREKTVERBINDUNG ÜBER DAS DFÜ- NETZWERK EINRICHTEN

Vorweg: Sie können Siedler 3 über BlueByteNet auch mit einer Einwahlverbindung spielen, d.h. über eine solche Verbindung, bei der Sie Ihren Provider über einen vorkonfigurierten Browser automatisch anwählen. Einzige Voraussetzung ist, daß dieser Browser das TCP/IP-Protokoll (für 32-Bit-Applikationen) unterstützt bzw. lädt! Diese Voraussetzung ist jedoch nicht bei allen Providern erfüllt! Sollten Sie Ihre Einwahlverbindung aufgebaut haben und die Verbindung zum BlueByteNet funktioniert nicht, liegt es höchstwahrscheinlich daran, daß kein TCP/IP-Protokoll geladen wurde!

Das ist aber nicht weiter tragisch! Sie sollten solche Einwahlverbindungen sowieso nicht nutzen (diese können die Performance dramatisch verschlechtern), sondern eine direkte Internetverbindung über das DFÜ-Netzwerk von Windows aufbauen! Wenn Sie eine solche Direktverbindung hinbekommen (und das ist im Prinzip nicht weiter schwer), klappt es immer mit dem BlueByteNet.

Basiswissen zu einer DFÜ-Direktverbindung

Bei Windows werden sogenannte *Weitverkehrsverbindungen* (Datenfernübertragung, DFÜ) über ein Modem oder eine ISDN-Karte aufgebaut. Eine dieser beiden Hardware-Komponenten muß zunächst einmal vorhanden und installiert sein (wie Sie Ihr Modem oder Ihre ISDN-Karte in Windows korrekt installieren, entnehmen Sie der Dokumentation Ihres Modems).

Das Spielen über Internet funktioniert wie ein großes Netzwerk. Um an diesem Netzwerk teilnehmen zu können, müssen Sie Ihren Rechner im Hinblick auf dieses Netzwerk entsprechend vorbereiten bzw. konfigurieren.



Installation des DFÜ-Netzwerks und des TCP/IP-Protokolls

Die erste Voraussetzung zur Teilnahme an diesem Netzwerk ist, daß das DFÜ-Netzwerk auf Ihrem System installiert ist. Sollte diese Windows-Komponente noch nicht auf Ihrem Rechner installiert sein, müssen Sie dies zuerst einmal nachholen. Wählen Sie dazu die Befehlsfolge *Start/Einstellungen/Systemsteuerung*, und öffnen Sie dort per Doppelklick die Option *Software*. Klicken Sie anschließend auf die Registerkarte *Windows-Setup*, und aktivieren Sie dort (per Mausklick auf das vorne stehende Optionskästchen) die Komponente *Verbindungen*. Sobald Sie auf *OK* drücken, wird die Komponente *Verbindungen* (und damit das DFÜ-Netzwerk) von Ihrer Windows-CD installiert. Nach erfolgreicher Installation dieser Komponente erscheint in Ihrem *Arbeitsplatz-Ordner* die Option *DFÜ-Netzwerk*.

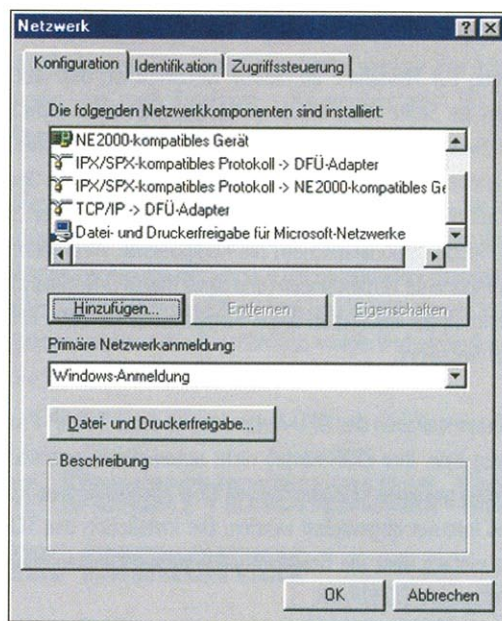
*Die Installation
des TCP/IP-
Protokolls*

Ganz wichtig: Bei der Erstinstallation des DFÜ-Netzwerks wird das TCP/IP-Protokoll für den DFÜ-Adapter (für Ihr Modem bzw. Ihre ISDN-Karte) nicht automatisch installiert! Dieses Protokoll müssen Sie anschließend gesondert installieren, da über dieses Netzwerkprotokoll die Spiele von Siedler 3 über das Internet abgewickelt werden. Die Installation des TCP/IP-Protokolls bewerkstelligen Sie ganz einfach über die Befehlsfolge *Systemsteuerung/Netzwerk/Hinzufügen/Protokoll/Hersteller Microsoft/TCP/IP/OK*.

Modem / ISDN-Karte als DFÜ-Adapter vorhanden?

*Erforderliche
Treiber und
Protokolle!*

Für den Betrieb einer DFÜ-Verbindung müssen als zweite Voraussetzung die entsprechenden Modem- oder ISDN-DFÜ-Treiber installiert sein, d.h., das Modem oder die ISDN-Karte müssen als DFÜ-Adapter innerhalb der Netzwerkkomponenten auf Ihrem Rechner „angemeldet“ werden. Zumeist werden diese Treiber innerhalb des Installationsvorgangs des Modems/der ISDN-Karte automatisch installiert und die erforderliche Netzwerkkonfiguration (DFÜ-Adapter als „Netzwerkkarte“) automatisch vorgenommen. Siedler 3 über Internet wird wie gesagt über das Netzwerkprotokoll TCP/IP abgewickelt. Das heißt, dieses Protokoll muß zweitens als Netzwerkkomponente auf Ihrem Rechner für den DFÜ-Adapter installiert sein. In diesem Fall muß nach der Installation des Modems/der ISDN-Karte in den *Netzwerk-Eigenschaften* (zu erreichen über die Menüfolge *Systemsteuerung/Netzwerk*) der Eintrag *TCP/IP -> DFÜ-Adapter* bei den Netzwerkkomponenten vorhanden sein. Ansonsten müssen Sie dieses Protokoll für den DFÜ-Adapter manuell installieren!



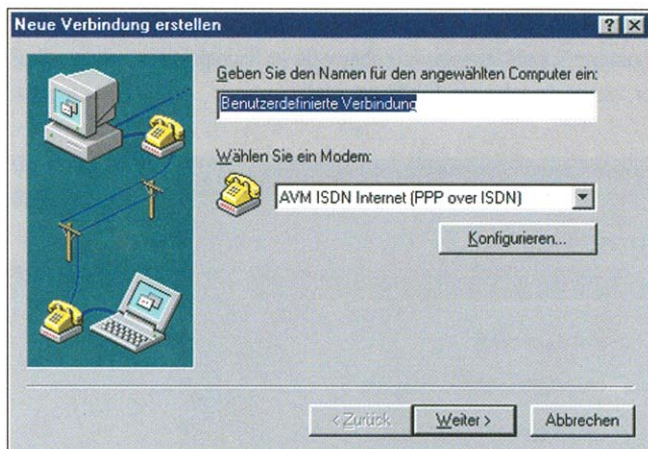
Um am großen „Netzwerk Internet“ teilnehmen zu können, muß das TCP/IP-Protokoll für den DFÜ-Adapter installiert sein

ISDN-Karte und kein DFÜ-Treiber?

Sollten Sie über einen ISDN-Anschluß und eine installierte ISDN-Karte verfügen, die über keine für das DFÜ-Netzwerk zugeschnittenen Treiber verfügt, wird es etwas komplizierter, denn dann muß dem System gegenüber ein Modem simuliert werden! Entsprechende Treiber dafür sollten auf jeden Fall im Lieferumfang Ihrer ISDN-Karte enthalten sein. Wenn nicht, müssen Sie sich diese Treiber beim Hersteller Ihrer ISDN-Karte beschaffen. Ein mit zahlreichen ISDN-Karten funktionierender „Modem-Simulations-Treiber“ für ISDN-Karten wird von der Firma AVM unter dem Namen Capiport angeboten (diese Treiber funktionieren z.B. auch mit den Karten TELES 16.0 und TELES 16.3 PnP). Dieser Treiber liegt auch der von AVM vertriebenen ISDN-Karte Fritz!Card bei. Sehen Sie sich zu diesem Thema mal die Internetseite <http://www.avm.de/deutsch/w0796-4.htm> an! Dort können Sie sich diesen Treiber auch herunterladen (CAPI PORT Driver für ISDN).

Eine DFÜ-Netzwerkverbindung erstellen

Nachdem Sie die grundlegenden Voraussetzungen geschaffen haben, müssen Sie im nächsten Schritt Ihrem Rechner „beibringen“, wie er sich in das Internet einklinkt. Dazu erstellen Sie eine DFÜ-Netzwerkverbindung. Öffnen Sie zunächst den Ordner *Arbeitsplatz* und dort den Ordner *DFÜ-Netzwerk* jeweils mit einem Doppelklick. Ein weiterer Doppelklick auf die im anschließend erscheinenden Fenster zu findende Option *Neue Verbindung erstellen* startet den Einrichtungsprozeß.



Eine neue Verbindung erstellen

Das Fenster *Neue Verbindung erstellen* öffnet sich. Geben Sie dort einen Namen für die Verbindung ein (z.B. „T-Online Direkteinwahl“), und wählen Sie in der Liste darunter das Modem aus, über das eine Verbindung hergestellt werden soll. Haben Sie nur ein Modem auf Ihrem Rechner (korrekt) installiert, wird dort nur dieses eine Modem als Option erscheinen. Haben Sie dagegen mehrere Modems installiert, oder auch mehrere „Modem-Simulationen“ für Ihre ISDN Karte (der Capiport-Treiber tut dies für gewöhnlich), müssen Sie dort dasjenige Modem auswählen, über das die Verbindung erstellt werden soll. Für eine ISDN-Karte, die als „Modem“ mit dem Capiport-Treiber betrieben wird, ist dies z.B. die Option *AVM ISDN Internet (PPP over ISDN)*. Haben Sie diese beiden Angaben festgelegt, klicken Sie auf *Weiter*. Im nächsten Dialogfeld geben Sie die Rufnummer Ihres Providers (inklusive Vorwahl, aber ohne die führende Null!) an, z.B. für T-Online „191011“. Wählen Sie schließlich noch Ihre *Landeskennzahl*, und beenden Sie die Verbindungserstellung durch einen Mausklick auf *Weiter* und im anschließenden Dialogfeld auf *Fertigstellen*.

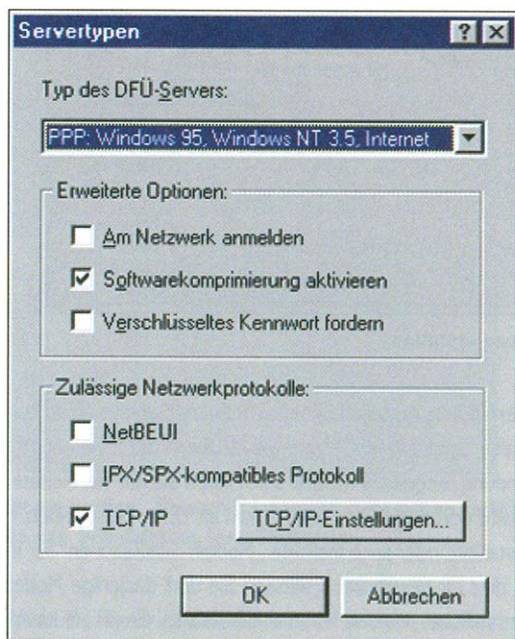
Konfigurieren der Verbindung

Im noch geöffneten Ordner *DFÜ-Netzwerk* erscheint nun ein Icon, das den Namen der eben erstellten Verbindung trägt. Klicken Sie dieses mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie aus dem erscheinenden Kontextmenü den Befehl *Eigenschaften*. Im anschließend erscheinenden Dialogfeld konfigurieren Sie Ihren Direktzugang zum Internet etwas genauer.

Sollte Ihr Provider in Ihrem Ortsnetz erreichbar sein, können Sie erst einmal die Option *Landes- und Ortskennzahl verwenden* deaktivieren! Liegt Ihr Provider außerhalb des Ortsnetzes, muß die Option natürlich aktiviert bleiben. Über die Schaltfläche *Konfigurieren* können Sie verschiedene Parameter Ihres Modems abändern. Belassen Sie diese Einstellungen aber erst einmal so, wie Sie standardmäßig dorthin übernommen worden sind bzw. wie Sie diese bei Ihrer Modem-Installation bereits festgelegt haben. Diese Parameter werden nämlich dort übernommen!



Was Sie allerdings abändern müssen, ist die Konfiguration des Servertyps. Klicken Sie dazu die gleichnamige Schaltfläche an und nehmen Sie im Dialogfeld *Servertypen* die Einstellungen genau so vor, wie es die folgende Abbildung zeigt:



Diese Einstellungen müssen Sie im Feld *Servertypen* vornehmen. Ganz wichtig: Als zulässiges Serverprotokoll darf nur TCP/IP aktiviert sein!

Klicken Sie jetzt auf die Schaltfläche *TCP/IP-Einstellungen*. Die in dem folgenden Fenster vorzunehmenden Einstellungen sind nun abhängig von der Technik bzw. Arbeitsweise Ihres Providers (informieren Sie sich eventuell bei Ihrem Provider über die nachgenannten Sachverhalte):

Haben Sie von Ihrem Provider eine feste IP-Adresse zugeteilt bekommen, müssen Sie diese oben bei *IP-Adresse festlegen* eintragen! Vergibt Ihr Provider dagegen dynamisch immer wieder neue IP-Adressen an die Benutzer (d.h., jeder Benutzer bekommt bei jedem Login immer wieder eine neue IP-Adresse zugeteilt, z.B. T-Online tut dies!), lassen Sie die Option *Vom Server zugewiesene IP-Adresse* aktiviert!

Ähnlich verhält es sich mit den *Namensserveradressen* (das ist die IP des Servers, bei dem Sie sich einwählen). Wenn diese Adresse auch jedesmal neu vom Server zugewiesen wird (z.B. bei T-Online ist dies der Fall!), lassen Sie die Option *Vom Server zugewiesene Namensserveradressen* aktiviert. Ist die Namensserveradresse Ihres Providers bzw. Einwahlknotens dagegen festgelegt, müssen Sie diese bei *Primäre DNS* (Domain Name Server) eintragen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie sich dies bei Ihrem Provider verhält, schauen Sie einfach mal in die Anmelde-



unterlagen Ihres Providers. Wenn Sie dort die Angabe *Domain Name Server* mit einer IP-Adresse finden, dann ist das genau die Namensserveradresse Ihres Providers, die Sie dort eintragen müssen.

Die Option *IP-Header-Komprimierung* kann aktiviert bleiben, die Option *Standard-Gateway im Remote-Netzwerk verwenden* muß aktiviert bleiben.

Die TCP/IP-Einstellungen sind abhängig von der Verfahrensweise Ihres Providers!

Fertig! Schließen Sie jetzt noch alle offenen Dialogfelder mit einem Klick auf **OK**.

Festlegung der Zugangsdaten

So ganz fertig sind Sie doch noch nicht. Vor der ersten Einwahl müssen Sie noch Ihre Zugangsdaten eintragen. Doppelklicken Sie zunächst einmal im Ordner *DFÜ-Netzwerk* auf die eben erstellte Verbindung. Daraufhin öffnet sich das Dialogfeld *Verbinden mit*.

Tragen Sie dort in den Feldern *Benutzernamen* und *Kennwort* die entsprechenden Eingaben ein. Wenn die Option *Kennwort speichern* aktiviert bleibt, brauchen Sie das Paßwort nicht jedesmal neu einzugeben.

**Achtung**

Wenn Sie Kunde bei T-Online sind, setzt sich der Benutzername übrigens wie folgt zusammen: Erstens die Anschlußkennung (diese ist immer zwölfstellig), direkt dahinter die T-Online-Nummer (Telefonnummer, inkl. Vorwahl mit führender Null) und anschließend die Mitbenutzernummer (z.B. 0001). Ganz wichtig dabei: Sollte Ihre Telefonnummer (mit Vorwahl und führender Null) keine zwölf Stellen lang sein, müssen Sie die fehlenden Stellen durch das Zeichen # ersetzen! Beispiel: Ihre T-Online- bzw. Telefonnummer lautet 099991234 dann müssen Sie beim *Benutzernamen* (nach der Anschlußkennung) 099991234#### (= 12 Stellen) eintragen (und abschließend die Mitbenutzernummer). Das *Kennwort* ist dasjenige persönliche Kennwort, das Sie auch bei einem normalen Zugang in T-Online verwenden!

Verbinden mit

T-Online über ISDN

Benutzername: 000189439023099991234####0001

Kennwort: xxxxxxxx

☒ Kennwort speichern

Rufnummer: 0191011

Standort: Standardstandort Wahlparameter...

Verbinden Abbrechen

Beispiel für den Benutzernamen bei T-Online: Anschlußkennung + Telefonnummer (ergänzt mit #-Zeichen) + Mitbenutzernummer

Jetzt kann es losgehen! Klicken Sie auf die Schaltfläche *Verbinden*. Wenn Sie nach dem Wählvorgang folgendes Verbindungsfenster sehen, war Ihre Konfiguration erfolgreich!

Verbunden mit T-Online

Verbindung mit 115.200 bps

Dauer: 000:00:18

Empfangene Bytes: 1.031

Gesendete Bytes: 2.361

OK

Trennen

Details >>

Ab jetzt steht dem ungetrübten Spielspaß über BlueByteNet nichts mehr im Wege!



BLUEBYTENET-LOGIN UND -ANMELDUNG

Multiplayer-Spiel Internet

Sobald Ihre Direktverbindung zum Internet steht, kann es losgehen. Starten Sie Siedler 3 (sofern es noch nicht läuft), und klicken Sie im Siedler 3-Hauptmenü auf die Schaltfläche *Multiplayer-Spiel Internet*. Daraufhin gelangen Sie zur BlueByteNet-Login-Seite.

Die Anmeldung für BluebyteNet

Erstelle Spieler

Wenn Sie das erste Mal das BlueByteNet aufsuchen, müssen Sie sich zunächst mit einem Pseudonym im BlueByteNet anmelden, unter dem Sie zukünftig Ihre Spiele im BlueByteNet bestreiten wollen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche *Erstelle Spieler*. Geben Sie im Feld *Name* ein Pseudonym ein, unter dem Sie fortan im BlueByteNet auftreten wollen. Im darunter befindlichen Feld *Paßwort* legen Sie - wer hätte das gedacht - ein Paßwort fest, über das Sie sich zukünftig mit dem oben angegebenen Pseudonym ins BlueByteNet einloggen können. Wiederholen Sie das Paßwort noch einmal in dem dafür vorgesehenen Feld (merken Sie sich Ihr Paßwort!), und klicken Sie auf *Weiter*.

Legen Sie Ihr Pseudonym und das Passwort für dieses Pseudonym fest

Achtung

Eventuell kann es passieren, daß bereits ein anderer BlueByteNet-Spieler das von Ihnen gewählte Pseudonym benutzt. In diesem Fall müssen Sie sich ein anderes Pseudonym einfallen lassen (Sie können übrigens soviele Accounts bzw. Pseudonyme im BlueByteNet anmelden, wie Sie möchten). Hat jedoch noch kein anderer Spieler das von Ihnen gewählte Pseudonym „reserviert“, wird Ihr Account eingerichtet, und Sie sind ab jetzt im BlueByteNet angemeldet. Zukünftig können Sie sich mit diesem Pseudonym und dem zugehörigen Paßwort direkt von der Login-Seite aus in das BlueByteNet einwählen.



Wer sind Sie?

Name: PieceMaker

Passwort: [masked]

Erstelle Spieler Zurück Login

Nachdem Sie ein Pseudonym angemeldet haben, können Sie sich zukünftig mit diesem Pseudonym und dem Paßwort von der Login-Seite aus direkt einloggen

Egal, ob Sie über den *Erstelle-Spieler*-Dialog oder direkt über den Login-Modus mit Ihrem Pseudonym und dem zugehörigen Paßwort die Einwahl ins BlueByteNet gestartet haben, sucht das Programm jetzt mit der Direktverbindung im Hintergrund (die Internet-Direktverbindung muß natürlich aktiv sein) nach dem BlueByteNet-Server.

Kein Login möglich?

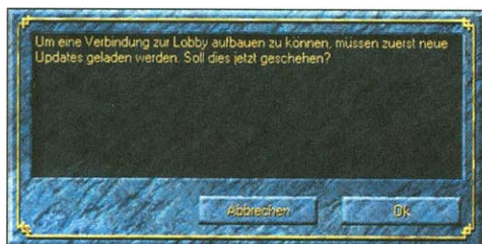
Sollte das Einwählen in das BlueByteNet nicht funktionieren, kann das mehrere Ursachen haben. Prüfen Sie zunächst einmal, ob ein fehlendes TCP/IP-Protokoll den Zugang unmöglich macht, und checken Sie noch einmal die Konfiguration Ihrer Internet-Direktverbindung auf diesen Punkt hin.

Zu schlechte Internetverbindung?

Eine andere Ursache für eine fehlende Verbindung zum BlueByteNet kann aber auch schlicht und ergreifend darin liegen, daß Ihre Internetverbindung „zu schlecht“ ist. Brechen Sie in diesem Fall am besten den Verbindungsaufbau ab, und versuchen Sie es einfach noch einmal. Unter Umständen haben Sie einfach nur eine „schlechte“ Verbindung erwischt, und das Problem löst sich beim nächsten Verbindungsaufbau von alleine. Überprüfen Sie auch, ob diese Fehlermeldung tageszeitabhängig ist, weil zu bestimmten Zeiten mehr Verkehr im Internet bzw. bei Ihrem Provider herrscht als zu anderen Tageszeiten. Sollte der Verbindungsaufbau aber wiederholt scheitern, bleibt Ihnen nur noch, sich bei Ihrem Provider zu beschweren oder diesem direkt den „Laufpaß“ zu geben und sich einen neuen und leistungsfähigeren Provider zu suchen!

Status: Suchen nach neuem Update!

Sollte der Server jedoch gefunden werden (was der Normalfall ist), sucht das Programm zunächst einmal nach aktuellen Updates. Sie können im BlueByteNet immer nur mit der aktuellsten Version von Siedler 3 teilnehmen, d.h. nur mit einer Version, die das neueste Update enthält! Beim Login in das BlueByteNet erkennt der Server automatisch, ob Sie über eine zu alte Version des Programms verfügen, und bietet Ihnen den Download des oder der letzten Updates an. Diese Updates *müssen* Sie herunterladen und installieren (dies geschieht weitgehend selbsttätig und zuverlässig), wenn Sie ins BlueByteNet hineinkommen wollen!

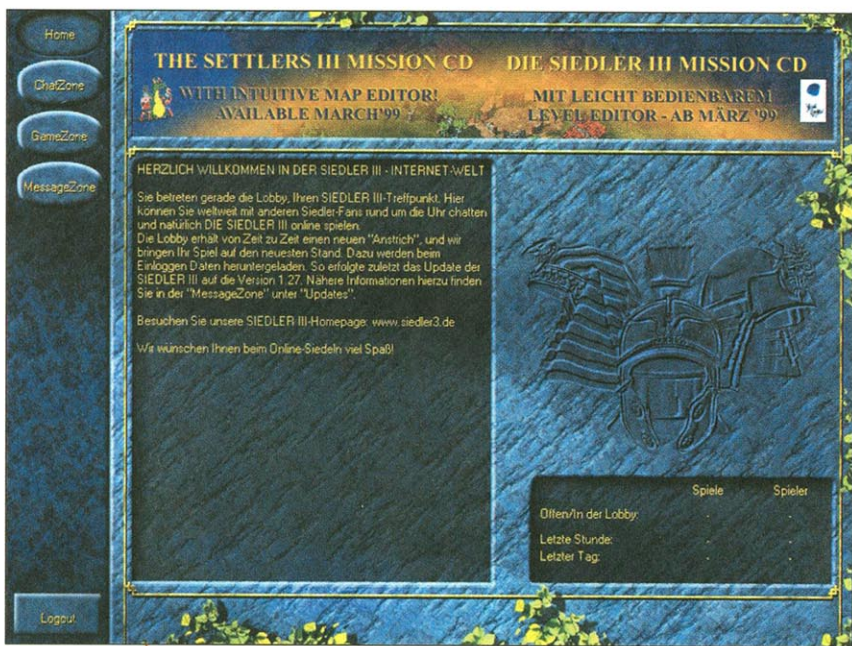


Um Siedler 3 im BlueByteNet spielen zu können, müssen Sie immer die aktuellste Version installiert haben. Das Update funktioniert automatisch.

Sind keine neuen Updates gefunden worden, ist es aber endlich soweit: Die Verbindung mit dem Lobbyserver erfolgt.

BLUEBYTENET-OBERFLÄCHE UND -BEREICHE

Nach der erfolgreichen Verbindung mit dem Lobbyserver gelangen Sie in das Hauptmenü von BlueByteNet. Verlassen können Sie das BlueByteNet jederzeit wieder über die unten links zu findende Schaltfläche *Logout*.



Willkommen im BlueByteNet!



Auf der Hauptseite von BlueByteNet erfahren Sie zuerst die aktuellsten Nachrichten und sehen unten rechts zudem einige Angaben, die Sie darüber informieren, wie viele Spieler online sind und waren, wie viele Spiele momentan stattfinden bzw. in den letzten Stunden stattgefunden haben usw.



Links oben finden Sie insgesamt vier Schaltflächen, über die Sie zu den einzelnen „Rubriken“ von Siedler 3-Online verzweigen können – *Home* (diese Hauptseite), *ChatZone*, *GameZone* und *MessageZone*.

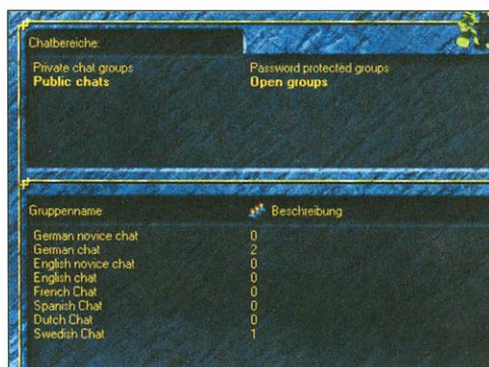
Insbesondere wenn Sie noch Fragen zu Updates, zum „Siedeln online“ oder zu anderen aktuellen Gegebenheiten haben, sollten Sie sich direkt zur *MessageZone* begeben. Dort können Sie alle aktuellen Informationen abfragen sowie zusätzlich auf Informationen der vergangenen Tage und Wochen zurückgreifen. Oben links sehen Sie die Themengruppen der *MessageZone* – klicken Sie auf eine Themengruppe Ihrer Wahl, und rufen Sie über die Schaltflächen *Vorige*, *Nächste* und *Neueste* die einzelnen vorliegenden Nachrichten ab.

Die *MessageZone* ist aber sicherlich nicht der Hauptgrund, warum man sich bei BlueByteNet eingeloggt hat. Schließlich sind Sie dort, um zu „zocken“ – und dafür müssen Sie in die Bereiche *ChatZone* und *GameZone* wechseln:

ChatZone und Chatgruppen



In der *ChatZone* gelangen Sie in denjenigen Bereich, in dem Sie mit den anderen Spielern, die ebenfalls online sind, in Kontakt treten können. Zum Zwecke einer Kontaktaufnahme stehen mehrere sogenannte *Chatbereiche* offen, zum einen die Gruppe der öffentlichen Kanäle (*Public chats*) und zum anderen die Gruppe der privaten Chatkanäle (*Private chat groups*). Um alle verfügbaren Kanäle einer Gruppe angezeigt zu bekommen, müssen Sie einen dieser beiden *Chatbereiche* mit der Maus anklicken.



Um z.B. alle Kanäle der öffentlichen Chatgruppen angezeigt zu bekommen, müssen Sie oben den *Chatbereich Public chats* auswählen bzw. anklicken



Private chat groups

Die Gruppe der *privaten Chatgruppen* ist dabei sicherlich weniger interessant. Diese Chatgruppen werden von Spielern erstellt und aufgesucht, die „unter sich“ bleiben wollen – aus welchen Gründen auch immer. Eine private Chatgruppe erstellen Sie, indem Sie auf die Schaltfläche *Erstelle Gruppe* unten rechts klicken. Sie müssen anschließend der zu erstellenden Chatgruppe einen Namen geben, der möglichst charakteristisch für den Inhalt dieser neuen Chatgruppe sein sollte, z.B. „Strategien für Profis“. Zusätzlich können Sie eine kurze Beschreibung des Chatgruppeninhalts bzw. -themas eintragen. Damit eine „Private chat group“ auch tatsächlich privat ist, sollten Sie die Chatgruppe mit einem Paßwort schützen. So behalten Sie die Kontrolle darüber, welche Spieler in dieser Ihrer privaten Chatgruppe Zugang erhalten und welche nicht, indem Sie den „erwünschten“ Spielern einfach das Paßwort mitteilen.

Public chats

In den *Public chats* bzw. den *öffentlichen Chatgruppen* ist normalerweise mehr los als in den privaten Chatgruppen. Dort finden Sie für gewöhnlich immer andere Spieler – jedem Spieler steht die Nutzung der *Public chats* offen. Die öffentlichen Kanäle bzw. *Public Chats* sind dabei überwiegend nach nationalen Begebenheiten sortiert. Einzelne Länder haben dabei ihren „eigenen“ Chatkanal, in dem natürlich bevorzugt in der betreffenden Landessprache gechattet wird – also Deutsch im Kanal *German chat*, Englisch im Kanal *English chat* usw. Zusätzlich existieren einige Sonderkanäle – z.B. der *German novice chat*, in dem sich also „deutsche Anfänger“ treffen sollen bzw. können. Zudem sehen Sie hinter jedem Chatkanal eine Zahl eingeblendet, die angibt, wie viele Spieler sich aktuell in dem betreffenden Kanal aufhalten.

Einen Kanal Ihrer Wahl (z.B. *German chat*, nachts bzw. zu früher Morgenstunde ist aber sinnvoller, sich z.B. in anderen, internationalen Kanälen umzusehen, da der nationale Kanal zu dieser Zeit spärlich besetzt sein dürfte) aus dieser Liste betreten Sie ganz einfach, indem Sie auf den gewünschten Kanal klicken. Daraufhin gelangen Sie in den Chatbereich des betreffenden Kanals.

Der Chatbereich

In einem ausgewählten Kanal sind eine bestimmte Anzahl von Mitspielern anwesend, mit denen Sie in Kontakt treten können. In der Spielerliste am rechten Bildschirmrand sehen Sie, welche Spieler sich aktuell in dem betreffenden Kanal aufhalten. In der Mitte des Bildschirms befindet sich der *Chatbereich*. Dort erscheinen alle abgesandten Mitteilungen der im Kanal anwesenden Teilnehmer. Achten Sie in diesen Dialogen darauf, ob irgendwo ein Spiel angekündigt wird, an dem Sie eventuell teilnehmen können bzw. wollen. Oder beteiligen Sie sich selbst am Dialog, indem Sie nach Mitspielern suchen, selbst ein Spiel ankündigen, einfach mal ein „Hallo“ in die Runde werfen usw. Geben Sie dazu Ihre Mitteilung in der Chat-Eingabezeile unter dem Chatbereich ein, und senden Sie diese mit der Taste  ab. Alternativ können Sie natürlich auch erst einmal den Chat ein wenig beobachten, um sich dann zum gegebenen Zeitpunkt an einem laufenden Gespräch zu beteiligen.



Der Chatbereich von BlueByteNet

Der Chat im Chatbereich läuft grundsätzlich so ab, daß jeder Spieler jede abgeschickte Mitteilung von jedem Spieler sehen bzw. lesen kann. Alle Spieler reden quasi „wild durcheinander“. Eine wichtige Chatregel lautet deshalb: Steuern Sie nur dann Mitteilungen im Chat bei, wenn es wirklich zum Thema gehört. Nichts nervt mehr, als wenn die Übersicht im Chat durch eine Vielzahl von belanglosen und nicht themenbezogenen Mitteilungen verlorengeht.

Im Chat stehen Ihnen außerdem zwei Spezialbefehle zur Verfügung, mit denen Sie den Chat ein wenig individualisieren können:

„Whispern“

Wollen Sie einem Mitspieler aus der Spielerliste am rechten Bildschirmrand eine exklusive Mitteilung zukommen lassen, die die anderen Teilnehmer nicht sehen sollen, gehen Sie wie folgt vor: Damit eine Mitteilung nur einen gewünschten Spieler erreicht, müssen Sie der Mitteilung den Chatbefehl `/whisper` voranstellen. Diesem Flüsterbefehl muß außerdem der Spielernamen und ein Doppelpunkt nachgestellt werden, bevor der Mitteilungstext folgt. Beispiel: `/whisper Spielername: Wollen wir zocken?`



Ignorieren

Sollte Sie ein Teilnehmer mit seinen Mitteilungen auf die Dauer zu sehr nerven, können Sie mit dem *Ignore*-Befehl den betreffenden Teilnehmer „sperren“. Unterbinden Sie die Mitteilungen eines nervenden Zeitgenossen ganz einfach über die Eingabe der Zeile */ignore Spielername*. Daraufhin werden alle zukünftigen Mitteilungen dieses Spielers ignoriert. Um dieses „Verbanung“ für einen bestimmten Spieler wieder aufzuheben, müssen Sie das BlueByteNet verlassen und wieder betreten.

Erzeuge Spiel

Im Chatbereich besteht außerdem die Möglichkeit, ein neues Spiel anzulegen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche *Erzeuge Spiel* in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Daraufhin gelangen Sie zu dem Bildschirm, in dem Sie ein neues Spiel anlegen bzw. verschiedene Spielparameter festlegen können (vgl. dazu weiter unten). Solche neuen Spiele, die aus dem Chatbereich heraus angelegt werden, werden für die Teilnehmer des betreffenden Chatbereichs am oberen Bildschirmrand angezeigt. Zudem erscheint ein aus dem Chatbereich heraus angelegtes Spiel auch in der GameZone (s. u.). Sobald im oberen Bildschirmbereich neue Spiele angeboten werden, können alle sich in dem betreffenden Chatbereich befindlichen Spieler an diesem Spiel teilnehmen, indem sie einfach auf den entsprechenden Spieleintrag klicken (wie es dann weitergeht, erfahren Sie weiter unten).

Channel: German chat			
Spielname	Karte	Teams	Spieler
schreier's game	Multi448-4-utopia.map	2	1/4
Persekatze's game	Multi576-4-1on1.map	2	1/4

SOC Pizy: Ich kann ja auch nichts machen(LEIDER)

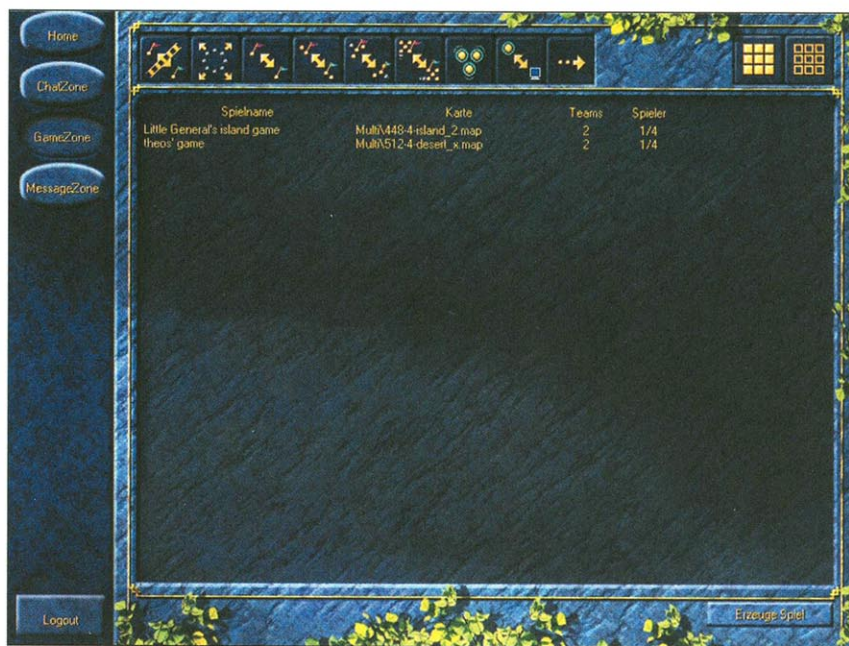
BlackPageNo1

Am oberen Rand des Chatbereichs werden die eröffneten Spiele angezeigt, an denen Sie teilnehmen können

Die GameZone



Wenn Sie über die nebenstehend abgebildete Schaltfläche zur GameZone wechseln, werden Ihnen alle momentan eröffneten Spiele des BlueByteNets angezeigt. Um einem in der Liste angezeigten Spiel beizutreten, müssen Sie nur auf den Eintrag des von Ihnen gewünschten Spiels klicken. Daraufhin werden Sie mit dem ausgewählten Spiel verbunden bzw. treten diesem bei – vorausgesetzt, es ist noch Platz frei. Am Ende des Spieleintrags wird Ihnen nämlich das Verhältnis der aktuellen Teilnehmerzahl zur maximalen Teilnehmerzahl des betreffenden Spiels angezeigt. Ein bei einem Spieleintrag ausgewiesenes Verhältnis von z.B. „3/4“ bedeutet also, daß sich aktuell drei Spieler bereits in dem betreffenden Spiel eingeklinkt haben und daß maximal vier Spieler an dem Spiel teilnehmen können. In solch einem Fall müßten Sie sich also beeilen, um an diesem Spiel teilzunehmen, da nur noch ein Platz frei ist.



Die Spieleliste in der GameZone

Fehlgeschlagene Verbindung?

Wenn Sie gerne an einem Spiel aus der GameZone teilnehmen möchten und auf den entsprechenden Spieleintrag geklickt haben, wird der Lobbyserver versuchen, Sie mit dem betreffenden Spiel zu verbinden. Diese Verbindung kann allerdings im folgenden fehlschlagen, und das aus mehreren Gründen. Für gewöhnlich wird Ihnen bei einem fehlgeschlagenen Verbindungsversuch angezeigt, welcher Grund für die nicht zustande gekommene Verbindung ursächlich war. Zumeist wird es daran liegen, daß bereits alle Plätze belegt waren oder daß aufgrund einer mangelnden Verbindungsqualität keine Verbindung zu dem betreffenden Spiel hergestellt werden konnte. Versuchen Sie bei einer fehlgeschlagenen Verbindung ruhig, ein zweites oder drittes Mal, eine Verbindung zu dem gewünschten Spiel herzustellen. Wiederholt sich die Fehlermeldung allerdings in diesen Fällen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich ein anderes Spiel zu suchen.

In der GameZone finden Sie übrigens am oberen Bildschirmrand noch eine Reihe von Schaltflächen, mit denen Sie die Spieleliste im Hinblick auf den Spielmodus filtern können. Standardmäßig sind alle Schaltflächen aktiviert, d.h., Sie sehen alle eröffneten Spiele. Wenn Sie jedoch gezielt nach Spielen eines bestimmten Modus suchen möchten (z.B. nach Spielen des Modus „Eins gegen Eins“ bzw. „1 vs. 1“) deaktivieren Sie alle anderen Filter-Schaltflächen, so daß nur noch die Schaltfläche 1 vs. 1 aktiviert bleibt. Die einzelnen Schaltflächen von links nach rechts: Liga 1 vs. 1, Frei für alle, 1 vs 1 (Eins gegen Eins), 2 vs. 2, 5+ vs 5+, Mehr als drei Teams, Mensch gegen Computer, Andere Spiele, Zeige alle offenen Spiele an, Zeige keine offenen Spiele an.



Die Filter-Schaltflächen für die Spieliste in der GameZone

Der Treffpunkt

Nachdem Sie letztendlich einem Spiel erfolgreich beigetreten sind (bzw. ein eigenes Spiel erzeugt haben), gelangen Sie zum „Treffpunkt“. Dort werden sich alle Spieler, die an dem betreffenden Spiel teilnehmen, einfinden. Im Treffpunkt können Sie einige persönliche Einstellungen für das Spiel vornehmen sowie mit den übrigen Teilnehmern kommunizieren.



Im „Treffpunkt“ finden sich alle Teilnehmer eines Multiplayerspiels ein



Im „Treffpunkt“ finden Sie zunächst einmal oben links vier Schaltflächen, über die Sie festlegen, mit welchem Volk Sie das Spiel bestreiten wollen. Die drei Helme symbolisieren von links nach rechts die **Römer**, die **Ägypter** und die **Asiaten**. Klicken Sie z.B. auf den Römerhelm, wenn Sie das Multiplayerspiel mit den Römern absolvieren wollen. Das Symbol mit dem „Glücksrad“ (dies ist übrigens die Standardeinstellung) wählen Sie, wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen, mit welchem Volk Sie antreten.



Achtung

In Team-Spielen, d.h. in solchen Spielen, in denen Sie im Team gegen ein anderes Team antreten, ist die Wahl des Volkes in Abstimmung mit den übrigen Teammitgliedern ein wichtiger Aspekt, da sich verschiedene Völker in einem Team gegenseitig sehr gut ergänzen können (vgl. weiter unten).



Rechts von Ihrem Pseudonym sehen sie die nebenstehend abgebildeten Symbole – so oder in ähnlicher Form. Das erste Symbol bezeichnet das Team, bei dem Sie mitspielen werden, wobei die Teams nach römischen Ziffern aufgeteilt sind. Innerhalb des „Treffpunkts“ kann übrigens jederzeit, solange noch mindestens ein Platz frei ist, das Team gewechselt werden, indem Sie auf das gewünschte Team in Form der römischen Ziffer klicken.

Neben der Teamnummer finden Sie bei jedem einzelnen Mitspieler ein Symbol, das Ihre Verbindungsqualität mit diesem Mitspieler in Form von kleinen „Balken“ anzeigt. Je weniger rote Balken dort auftauchen, desto besser ist Ihre Verbindung zum BlueByteNet bzw. zu den einzelnen Teilnehmern. Sind alle Balken dieser Anzeige grün, bedeutet dies eine optimale Verbindung zu dem betreffenden Mitspieler. Eine rote Anzeige bzw. wenige grüne und viele rote Balken bedeuten dagegen das genaue Gegenteil.

Mit einer überwiegend „roten“ Verbindungsqualität kann (muß aber nicht) das anschließende Spiel zu einer Geduldssprobe ausarten. In diesem Fall werden Sie nämlich während eines Spiels schwere Lags (Pausen im Datentransfer) haben und vielleicht sogar die Verbindung zum Server bzw. zum Host komplett verlieren. Überlegen Sie sich gut, ob Sie an einem solchen Spiel teilnehmen wollen. Wenn Sie der einzige „Rote“ in einer Spielerrunde sind, wird man Sie auch wahrscheinlich bitten, das Spiel zu verlassen. Kommen Sie dieser Aufforderung nach! Ansonsten hat der „Host“ (derjenige Spieler, der das Spiel erstellt hat) auch die Möglichkeit, Sie hinauszuerwerfen („Kick“).

Wenn Sie oft mit dem Problem einer „roten“ Verbindungsqualität zu kämpfen haben und keine halbwegs flüssigen Spiele über das BlueByteNet zustande kriegen, kann das mehrere Ursachen haben. Zuerst sollten Sie vielleicht einmal über ein schnelleres Modem bzw. über die Anschaffung eines ISDN-Anschlusses oder auch über einen neuen (bzw. leistungsfähigeren) Provider nachdenken! Welche tieferen Ursachen eine ständig schlechte Verbindungsqualität hat und welche Gegenmaßnahmen Sie anwenden können, ist ein weites Thema. Einen sehr guten Artikel zu diesem Thema finden Sie im Internet auf PsychoNapps Siedler 3-Page unter der Adresse http://www.psychofamily.de/siedler3/laggers_guide.htm.



Ganz rechts in Ihrer Zeile befindet sich außerdem noch eine rote Schaltfläche, mit der Sie signalisieren, daß Sie bereit sind. Wenn Sie Ihr Volk ausgewählt und mit dem oder den Teampartnern alles wesentliche geklärt haben, müssen Sie auf diese Schaltfläche klicken, so daß sie auf grün springt. Erst wenn alle Teilnehmer für das Spiel bereit sind bzw. diesen Knopf auf grün geschaltet haben, kann der Host (der Spieler, der das Spiel erzeugt hat) das Spiel starten!



In der Mitte des „Treffpunkts“ befindet sich noch die Chatzeile. Dort können Sie den Teilnehmern Mitteilungen zukommen lassen oder die Mitteilungen der anderen Spieler lesen. Den Text in Ihrer Chatzeile löschen Sie übrigens durch Drücken der Taste **Entf**.

Ein Spiel erzeugen

Natürlich können Sie auch höchstpersönlich ein Spiel im BlueByteNet anlegen, dem dann andere interessierte Mitspieler beitreten können. Die erste Möglichkeit der Eröffnung eines Spiels haben Sie bereits weiter oben kennengelernt: über die Schaltfläche *Erzeuge Spiel* in einem Chatkanal. Und genau dieselbe Schaltfläche existiert natürlich auch in der GameZone (unten rechts). Wenn Sie über die se Schaltfläche ein eigenes Spiel anlegen, das anschließend von anderen Spielern aufgesucht werden kann, gelangen Sie zunächst einmal in folgenden Bildschirm, in dem Sie die näheren Rahmenbedingungen Ihrer Spiels festlegen:

Spieleranzahl	
Spieler	Computer
1	0
1	0
1	0

Hier legen Sie ein Spiel an

Dort legen Sie verschiedene Parameter für das neue, von Ihnen erstellte Multiplayermatch fest, wie z.B. *Karte auswählen*, *Warenbestand* (am Anfang des Spiels für jeden Spieler), *Spieltyp*, *Teams* usw. Die meisten dieser Einstellungen sprechen für sich. Eine detaillierte Beschreibung aller einzustellenden Parameter für ein Multiplayermatch finden Sie aber auch in der Online-Hilfe.



VERHALTENSREGELN

Immer, wenn mehrere Individuen in einem System aufeinander treffen, müssen bestimmte Verhaltensregeln eingehalten werden, damit die ganze Sache funktioniert. Das ist im BlueByteNet nicht anders.

1. Regel Nummer 1 im BlueByteNet – auch wenn es ein wenig dramatisch und pathetisch klingt: Spielen und verhalten Sie sich ehrenhaft!! Beenden Sie ein Spiel in aussichtsloser Lage nicht durch einen Verbindungsabbruch, d.h. z.B. durch einfaches Ausschalten des Modems oder durch die Trennung der Verbindung, sondern spielen Sie auch ein aussichtsloses Spiel ordentlich zu Ende.
2. Beurteilen Sie Spieler nicht zu sehr nach deren Erfahrung. Ein Spieler, der erst seit kurzem Siedler 3 spielt, ist genau so gut oder so schlecht wie ein Spieler, der schon 100 oder mehr Multiplayerpartien hinter sich hat. Geben Sie Anfängern („Newbies“) eine Chance zu lernen, und lehnen Sie diese nicht gleich im Vorfeld als Teampartner ab. Sie werden als Newbie genau dasselbe von den anderen erwarten. Versorgen Sie Anfänger mit einigen Tips und Tricks – diese werden Ihnen ewig dafür dankbar sein!
3. Nur derjenige Spieler, der anderen Spielern mit Respekt entgegentritt, wird diesen Respekt auch von den anderen Spielern entgegengebracht bekommen! Das heißt z.B., erkennen Sie die Erfolge von anderen Spielern an, und bestätigen Sie diese Erfolge auch durch einen entsprechenden Kommentar dem anderen Spieler gegenüber.
4. Unterlassen Sie jede Form von Kraftausdrücken im Chat, und beschimpfen Sie keine anderen Spieler. Benehmen Sie sich im Chat nicht wie ein Kind, das gerade mal wieder zwei neue Wörter gelernt hat und nun meint, diese Wörter zu allen passenden und unpassenden Gelegenheiten loswerden zu müssen (das nervt!!)
5. Beschuldigen Sie keine anderen Spieler öffentlich im Chat, mit Cheats zu agieren („Spieler XXX hatte so viele Einheiten so schnell, – der hat bestimmt nen Cheat!“). Nichts ist feiger und niveauloser als Rufmord!

Apropos Cheats: Es existieren in Siedler 3 – nach wie vor – keine offiziellen Cheats – schon gar nicht für den Multiplayermodus! Dennoch arbeiten immer wieder „Fleißige Hacker“ daran, externe Zusatzprogramme zu erstellen, die solche Cheats zur Anwendung bringen. Überflüssig zu erwähnen, daß Sie solche Cheats bzw. solche Betrügereien unter allen Umständen aus dem BlueByteNet-Geschehen herauslassen. Vorsicht: Viele solcher Cheat-Hacks vollziehen vielleicht nichts weiteres, als einen Virus auf Ihrem Rechner zu installieren. Da Sie dies in der Regel nicht vorher erkennen können, können Sie mit Ihren „Betrugsversuchen“ gehörig auf die Nase fallen. „Kleine Sünden bestraft der liebe Gott sofort!“

Im BlueByteNet sind die Umgangsformen zur Zeit allerdings noch sehr angenehm. Die Ursache dafür liegt wahrscheinlich darin begründet, daß zur Zeit alle Spieler nur „just for fun“ eine Runde



Siedler 3 über Internet zocken. Ein wenig ändern wird sich diese Situation – wahrscheinlich und leider –, wenn das Ligasystem für Siedler 3 Online installiert ist. Ab dann geht es um Punkte und Ruhm und nicht mehr alleine um den Spaß. Die Erfahrung aus anderen Multiplayer-Diensten aus dem Internet zeigt, daß in diesen Fällen der Umgangston für gewöhnlich – bei einigen unbelehrbaren Zeitgenossen – etwas rauher wird.

DIE WICHTIGSTEN STRATEGIEN FÜR EIN MULTIPLAYERMATCH

Für ein Multiplayerspiel über Internet gibt es natürlich eine Reihe von Tips, Tricks und Strategien, die von denjenigen für das Einzelspiel erheblich abweichen. Alle in diesem Zusammenhang interessanten Tips, Tricks und Strategien für ein Multiplayerspiel an dieser Stelle zu nennen, würde natürlich den Rahmen dieses Buches sprengen – zudem ist dieses Buch auch vordergründig dem Singleplayer-Modus gewidmet. Um Ihnen aber dennoch einen Einstieg in das Thema der multiplayerspezifischen Strategien zu vermitteln, erfahren Sie nachfolgend die wichtigsten Tips und Tricks, die Sie bei der Teilnahme an einem Multiplayermatch beachten sollten:

Allgemeine Spielweise in einem Multiplayerspiel

Wenn Sie beabsichtigen, in die „Multiplayerszene“ von Siedler 3 einzutauchen und das erste Mal an einem Mehrspielermatch im BlueByteNet teilnehmen, sollten Sie alle Ihre Erfahrungen, Vorgehensweisen und Methoden, die Sie in den Einzelspielermissionen stets zum Erfolg geführt haben, ganz schnell über den Haufen werfen! In Mehrspielergefechten laufen die Spiele ganz anders ab – dort stehen Sie nun einmal menschlicher statt künstlicher Intelligenz gegenüber, und die menschliche Intelligenz – sprich Ihre Gegner – können Sie nicht so relativ einfach ausrechnen, wie den Computergegner. Stellen Sie sich darauf ein, daß Sie die erste Zeit dazu lernen müssen. Nachfolgend erfahren Sie ein paar Tips und Tricks, die Ihnen als erste Anregung bzw. erste Lernschritte dienen können:

- In Multiplayerspielen wird zumeist sofort mit der Alkohol- und Manaproduktion für die zügige Aufwertung der Soldaten begonnen. Wer sich in diesem Punkt einen Vorsprung verschafft, hat später erhebliche Vorteile.
- Auch die Soldatenrekrutierung wird zumeist sofort forciert, indem unmittelbar nach Spielbeginn bereits eine Eisenschmelze, eine Waffenschmiede und eine Kaserne errichtet werden. Die ersten vorhandenen Eisenerz- und Kohlevorräte werden zur Aufstockung des Einheitenkontingents in die Soldatenproduktion gesteckt, um frühzeitig eine bessere Verteidigungsbereitschaft oder Angriffsstärke zu erreichen.
- Um im weiteren Verlauf eine kontinuierliche Soldatenproduktion zu gewährleisten, werden auch früh erste Eisenerz- und Kohleminen errichtet, die auch mit „Nicht-Lieblingsspeisen“



versorgt werden – z.B. Fische, da dieses Nahrungsmittel (nach dem Bau von Fischerhütten) sofort zu Beginn verfügbar ist. Achten Sie dabei darauf, daß Sie die Fischerhütten so nah wie möglich an den Minen platzieren, um kurze Transportwege für die Fische zu gewährleisten – einmal, weil die Fische in kürzeren Abständen an den Minen benötigt werden als die Lieblingsspeise und zum zweiten, weil ein Minenarbeiter immer nur zwei Einheiten dieser „Nicht-Lieblingsspeise“ ordert (zum Vergleich: Von seiner Lieblingsspeise ordert der Minenarbeiter vier Einheiten). Ein kontinuierlicher Transport von Fischen muß deshalb angestrebt werden (mindestens vier Fischerhütten errichten!).

- Der effektive Einsatz von Spionen ist in einem Multiplayerspiel wesentlich wichtiger als in einem Spiel gegen den Computergegner. Andersherum ist die Präsenz von gegnerischen Spionen im eigenen Lager wesentlich fataler! Lassen Sie mehrere eigene Einheiten deshalb in eigenen Lager so patrouillieren, daß Sie möglichst die gesamte Siedlung „im Blick“ haben.

Wichtige Teamstrategien

In einem Teamspiel ist es von besonderer Bedeutung, daß die Teammitglieder aufeinander abgestimmt agieren. Dies fängt bei der Auswahl der Völker an. In einem Team sollten optimalerweise alle Völker enthalten sein, da sich die spezifischen Völkereigenschaften sehr gut ergänzen. Beispiele:

- Ein Ägypter kann mit Gold nicht viel anfangen, da es die Kampfkraft seiner Soldaten nur unwesentlich erhöht. Trotzdem sollte er Gold abbauen und dieses zu Goldbarren schmelzen und es anschließend an einen Römer oder einen Asiaten im Team transportieren. Dort nützt es mehr!
- Ein Asiate braucht Steine nicht in dem Maße wie ein Römer oder ein Ägypter. Deshalb sollte ein Asiate seine Steine zu verbündeten Römern und, vor allem, Ägyptern transportieren. Außerdem kann der asiatische Priester bei Römern und Ägyptern mit dem Steinfluch aus helfen, falls bei den Verbündeten die wichtige Ressource Stein knapp wird. Auch ein Getreideüberschuß kann der Asiate beim Ägypter loswerden, da dieser Getreide für die Nahrung und die Alkoholproduktion benötigt.
- Ein Ägypter kann seinen Überschuß an Holz bzw. Brettern einem Verbündeten Asiaten schicken, der das Holz in viel größerem Umfang benötigt als der Ägypter.
- Bei Aufwertungen sollte man im Team darauf achten, daß die Teampartner verschiedene Waffengattungen rangmäßig aufwerten und diese aufgewertete Soldatengattung anschließend ausschließlich produzieren. Bei einem späteren gemeinsamen Angriff auf den Gegner stehen so von mehreren Waffengattungen ranghöhere Einheiten zur Verfügung.
- Priester sollten ihre spezifischen Zaubersprüche auch auf Einheiten des oder der Teampartner anwenden. So kann man z.B. mit Einheiten attackieren, die gleichzeitig mit dem Bonus Samuraischwert (asiatischer Priester) und Soldaten stärken (ägyptischer Priester) ausgestattet sind. Koordination ist dabei alles!



Das Thema „Rushs“

Zunächst einmal: Ein „Rush“ ist (inoffiziell) definiert als ein sehr früher Angriff mit einer Gruppe von Einheiten der unteren Ränge.

„Rush“-Angriffe solcher Art werden Sie im BlueByteNet – im Vergleich zu anderen Echtzeitstrategiespielen im Internet – glücklicherweise nicht so oft erleben. Der Grund dafür ist, daß die Angriffsstärke auf fremdem und neutralem Territorium mit steigender Spielerzahl weiter heruntersgesetzt wird (siehe „Das offizielle Buch zu Siedler 3“). Selbst wenn mehrere gegnerische Teams einen einzelnen Spieler des anderen Teams früh attackieren, werden die Angreifer zusammengerechnet nicht wesentlich stärker sein als der angegriffene Spieler. Zumal wenn dieser Hilfe von seinen Teamkollegen erhält oder seine Teammitglieder die Siedlungen der Gegner angreifen, die aufgrund des durchgeführten Rushs ohne Einheitenpräsenz weitgehend verteidigungsunfähig sind.

Wenn Sie also Rushs aus anderen Echtzeitstrategiespielen als eine erfolgreiche Methode kennengelernt haben, sollten Sie diese Strategie keinesfalls auf den Siedler-3-Multiplayermodus übertragen!

SIEDLER 3 IM WORLD WIDE WEB

In diesem Kapitel sollen Ihnen abschließend einige Internetangebote empfohlen werden, bei denen Sie sich die neuesten Strategien, Tips, Tricks, News, Entwicklungen und sonstige Informationen besorgen können. Natürlich schießen bei einem so populären Spiel wie Siedler 3 die Internet-Seiten wie Pilze aus dem Boden! Nachfolgend werden Ihnen deshalb nur die wichtigsten, besten und informativsten Seiten zu Siedler 3 vorgestellt, deren Besuch sich wirklich jederzeit lohnt bzw. wo Sie regelmäßig vorbeischauen sollten:

1. Zunächst einmal die höchst offizielle Seite des Herstellers BlueByte. Unter

<http://www.siedler3.de/>

erreichen Sie alle offiziellen Tips, Tricks, News, Hinweise und Downloads. Neben eventuell noch veröffentlichten Patches, den diversen Erweiterungen (z.B. neue Maps), den Meinungen von anderen Leuten im umfangreichen Forum, der ausführlichen FAQ usw. bietet die „Mutter aller S3-Seiten“ jede Menge weiteren „Stuff“, der einen regelmäßigen Besuch dieser Seite zur Pflicht werden läßt.

2. Die beste Fan-Site zu Siedler 3 ist Nappys fleißige Siedler Page. Diese Seite erreichen Sie über die Adresse

<http://www.psychofamily.de/s3info/>

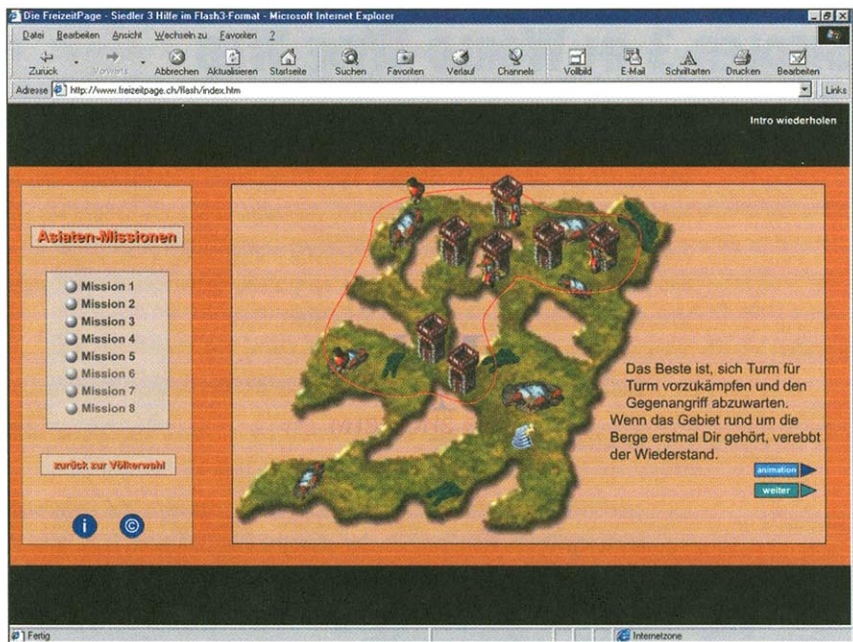


Dort finden Sie eine der besten und ersten Siedler 3-Seiten überhaupt, die die Siedler 3-Fangemeinde ständig mit den neuesten Infos, Gerüchten und Strategien versorgt. Mittlerweile umfaßt PsychoNapps Siedler Page alle Angebotsbereiche: Strategien, Grafiken, Downloads, einen TechSupport, einen Chat usw. Geplant ist dort außerdem eine Map-Sektion, in der PsychoNapp die besten (er testet vorher alle Karten!) mit dem Karteneditor gestalteten Einzelspieler- und Multiplayerkarten zum Download anbieten will. Wenn Sie also neue Siedler 3-Karten suchen, sollten Sie bei PsychoNapp unbedingt vorbeischaun. Und: wenn Sie selbst eine interessante Einzelspielermission gestaltet haben, schicken Sie diese an PsychoNapp, um Ihre Karte auch anderen Siedler 3-Spielern zugänglich zu machen.

3. Einen etwas ausgefallenen Ansatz bietet die Siedler 3 Freizeitpage, die Sie unter der Adresse

<http://www.freizeitpage.ch/games/siedler3/index.htm>

erreichen. Auch hier finden Sie ein gut strukturiertes, umfangreiches und detailliertes Angebot aus allen Bereichen. Insbesondere aber sind die Flash-Filme dieser Seite einen „Hingucker“ wert. Mit diesen Flash-Filmen werden Ihnen z.B. Missionshilfen in filmischer Form geliefert – also mal eine wirklich ausgefallene Methode, Tips und Tricks zu erhalten!



Guidos Freizeitpage bietet Ihnen Schritt-für-Schritt-Missionslösungen in filmischer Form

Auf den vorgenannten Seiten finden Sie in den jeweiligen Links-Sektionen eine Reihe weiterer Siedler 3-Angebote, die Sie nach Bedarf ruhig einmal ausprobieren sollten.

Der Photo-Spaß!



**Inkl. Papier
von Sigel**

MEGA CLASSICS: PhotoCollage

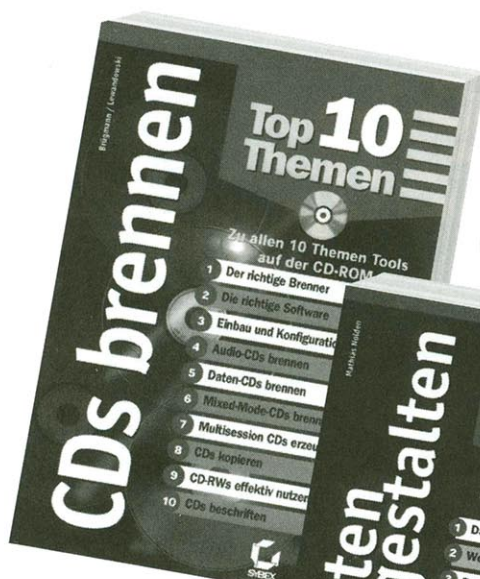
MAX macht es. VW und Audi tun es. Die Trueman Story zeigte es. Und alle wollen es: Die Photo-Collage! Das sind Bilder, die sich aus vielen kleinen Photos zusammensetzen und zusammen ein beliebiges anderes Bild ergeben. Erfunden wurden diese Technik von einem amerikanischen Designer, der diese Bilder ursprünglich noch 'von Hand' zusammensetzte. Der Computer übernahm bald diese Arbeit, doch noch vor wenigen Jahren rechneten Computer tagelang an einem Bild. Und bis vor wenigen Monaten kostete die entsprechende Software mehrere tausend Mark. Doch mit PhotoCollage brechen alle Preisbarrieren. Das Programm ist ab sofort für jedefrau und jedermann verfügbar. Und das mit Features, die selbst die Profiprogramme bislang nicht boten. Für Win 95 und 98. CD-ROM + 8 Seiten
ISBN 3-8155-9787-0, DM 49,95 / öS 380,- / sFr 45,- (Unverbindl. Preisempf.)

**Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel
und im Warenhaus. Bestellung im Internet unter www.sybex.de!**

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf,
Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199, Internet: www.sybex.de



Machen Sie es sich einfach!



CDs BRENNEN - TopTenThemen

Brüggemann/Lewandowski
336 Seiten + CD-ROM
ISBN 3-8155-8014-5
DM 29,95 / öS 219,- / sFr 25,-



WEBSEITEN GESTALTEN - TopTenThemen

Nolden, Mathias
336 Seiten + CD-ROM
ISBN 3-8155-8005-6
DM 29,95 / öS 219,- / sFr 25,-

„Die zehn besten Lösungen zu einer Software“ ist die Maxime der Buchreihe „**TopTenThemen**“. Sie erlernen Schritt für Schritt und anhand anschaulicher Grafiken zehn konkrete Anwendungsfälle einer bestimmten Software. Die beiliegende CD-ROM enthält die im Buch beschriebenen zehn Lösungen, die Sie sofort einsetzen können.

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus. Bestellung im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf,
Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199, Internet: www.sybex.de



Strategien & Lösungen zu „Play the Games“



Das offizielle Buch zu Play the Games Vol. 1 - Strategien & Lösungen

Die ultimative Spielesammlung komplett durchleuchtet von einem Spiele-Profi, der Ihnen zeigt, wie Sie auch die schwersten Missionen, die umfangreichsten Rätsel und die anspruchsvollsten Aufgaben von Anfang bis Ende lösen. Außerdem werden sämtliche Schummereien aufgezeigt, die Ihnen zusätzlichen Spiespaß in Form von Bonusstrecken, Zusatzfahrzeugen und Extraleben garantieren.

426 Seiten, ISBN 3-8155-5011-4, DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199





**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-40231 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

So erreichen Sie uns online:
Internet: www.sybex.de

STRATEGIEN & LÖSUNGEN

DIE SIEDLER MISSION CD

DAS OFFIZIELLE BUCH KOMPLETT IN FARBE

Neues Futter für »Die Siedler III«

Endlich ist sie da, die Mission-CD für »Die Siedler III«. 24 neue Missionen, aufgeteilt in drei Kampagnen, bieten neuen Spielspaß für alle, die bereits die drei Kampagnen der Vollversion erfolgreich beendet haben. So kann das Siedeln endlich weitergehen.

Neue Missionen, neue Schwierigkeiten – und die einzigen offiziellen Lösungen

Die neuen Kampagnen haben es im Vergleich zu den Kampagnen der Originalversion in sich! Damit die Missionen erfolgreich gelöst werden können, verrät dieses Buch die Strategien, die auf jeden Fall zum Ziel führen. Dabei konnte der Autor auf die Tips, Tricks und Erfahrungen der Spieleentwickler bei Blue Byte zurückgreifen, denn dieses Buch ist in offizieller Kooperation mit Blue Byte entstanden. Das garantiert Profi-Lösungen, die wirklich funktionieren und ausführliche Missionskarten, die Sie nur in diesem Buch finden werden.

Spielen im Internet

Zum Spielen von Siedler III im Internet verrät der Autor viele nützliche Tricks. Sie erhalten darüber hinaus eine detaillierte Beschreibung zur Konfiguration des DFÜ-Netzwerks unter Windows – eine unabdingbare Voraussetzung für den Spielspaß per Internet.

Die Lösungen eines Experten

Markus Betz hat als einziger deutscher Autor Zugang zu den internen Informationen der Spielschmiede Blue Byte. Er hat bereits zahlreiche erfolgreiche Titel der SYBEX-Spielerbuchreihe »Strategien&Lösungen« veröffentlicht, darunter auch »Das offizielle Buch zu Die Siedler III«.

Best.-Nr. 5147

ISBN 3-8155-5147-8

DM 19,95
öS 146,-
sFr 18,-



Sie erreichen uns online:
Internet: www.sybex.de

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf

