

STRATEGIEN  
& LÖSUNGEN

# DIE SIEDLER®

DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

DAS OFFIZIELLE BUCH  
KOMPLETT IN FARBE

Markus Betz



DAS OFFIZIELLE ADD-ON ZU DIE SIEDLER IV







**Das offizielle Buch zu**

# **IV DIE SIEDLER**

**Die Trojaner und  
das Elixier der Macht**









**Das offizielle Buch zu**

# **IV** **DIE SIEDLER**

**Die Trojaner und  
das Elixier der Macht**

**MARKUS BETZ**





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

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.

### **Die Siedler IV Add-On © 2001 Blue Byte Software.**

Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Blue Byte Software. Blue Byte Software ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software ist ein Unternehmen von Ubi Soft Entertainment.

Computersoftware, Logos, Grafik, Layout und Texte sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Insbesondere Vervielfältigung, Verarbeitung, Veröffentlichung, Vermietung und/oder Leihe dieser Publikation oder einzelner Inhalte dieser Publikation oder einzelner Inhalte ist ohne schriftliche Einwilligung von Ubi Soft Entertainment untersagt und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

Projektmanager: Simone Schneider

Endkontrolle: Mathias Kaiser Redaktionsbüro, Düsseldorf

DTP: ArtCeylan, Duisburg • [info@ArtCeylan.de](mailto:info@ArtCeylan.de)

Covergestaltung/Farbreproduktionen: .eps GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: LegoPrint S.p.A., Lavis (Italien)

ISBN 3-8155-5203-6

1. Auflage 2002

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 Italy

**Copyright © 2002 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf**





# INHALTSVERZEICHNIS

|                                                                                  |           |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>DIE SIEDLER-IV-ADD-ON-CD UND DIESES BUCH</b>                                  | <b>7</b>  |
| DANKE                                                                            | 8         |
| KONTAKT                                                                          | 8         |
| <b>DIE NEUERUNGEN DES ADD-ONS</b>                                                | <b>9</b>  |
| DAS NEUE VOLK DER TROJANER                                                       | 9         |
| DIE NEUEN FÄHIGKEITEN DES DUNKLEN VOLKS<br>(MANAKOPTER UND DUNKLE ZAUBERSPRÜCHE) | 17        |
| ALLGEMEINE WICHTIGE NEUERUNGEN                                                   | 21        |
| <b>GRUNDLEGENDE STRATEGIEN</b>                                                   | <b>25</b> |
| DIE „STRATEGIEN“ DES COMPUTERGEGNERS                                             | 25        |
| DIE „KONZENTRIERTE“ GEBIETSSICHERUNG                                             | 26        |
| STRATEGIEN BEI MANAKOPTERANGRIFFEN – DER „PASSIVE WIDERSTAND“                    | 28        |
| EFFIZIENTE PRODUKTIONEN AUFBAUEN                                                 | 32        |
| DIE STANDARDBAUFOLGE                                                             | 36        |
| <b>DIE TROJANERKAMPAGNE</b>                                                      | <b>43</b> |
| MISSION 1 – DIE FLUCHT                                                           | 44        |
| MISSION 2 – DER ERSTE KAMPF                                                      | 47        |
| MISSION 3 – DIE VERBÜNDETEN                                                      | 50        |
| MISSION 4 – AUFBRUCH ZU NEUEN UFERN                                              | 54        |
| MISSION 5 – DIE RETTUNG                                                          | 57        |
| MISSION 6 – DIE INTRIGE                                                          | 60        |
| MISSION 7 – HORT ALLEN ÜBELS                                                     | 62        |
| MISSION 8 – DURCHHALTEN!                                                         | 65        |





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| MISSION 9 – DIPLOMATIE            | 68 |
| MISSION 10 – DAS MAGISCHE KRAUT   | 70 |
| MISSION 11 – SAMMELT DIE TRUPPEN! | 73 |
| MISSION 12 – DIE LETZTE SCHLACHT  | 75 |

### **DIE RÖMERKAMPAGNE** 83

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| MISSION 1 – BRÜCKENKOPF       | 83 |
| MISSION 2 – AUF IN DEN KAMPF! | 86 |
| MISSION 3 – BELAGERUNG        | 90 |
| MISSION 4 – INFILTRATION      | 92 |

### **DIE MAYAKAMPAGNE** 97

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| MISSION 1 – FEHDE       | 97  |
| MISSION 2 – LANDKARTE   | 100 |
| MISSION 3 – RUINENSTADT | 102 |
| MISSION 4 – SCHATZSUCHE | 105 |

### **DIE WIKINGERKAMPAGNE** 107

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| MISSION 1 – ANKUNFT DES NEUEN VOLKES | 107 |
| MISSION 2 – DAS ABKOMMEN             | 110 |
| MISSION 3 – RETTUNG NAHT             | 113 |
| MISSION 4 – RENDEZVOUS DER TRUPPEN   | 116 |

### **DIE SIEDELKAMPAGNE** 119

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| MISSION 1 – TRIBUT            | 119 |
| MISSION 2 – DAS INSELREICH    | 120 |
| MISSION 3 – VERGIFTETE FLÜSSE | 120 |
| MISSION 4 – AUFFORSTUNG       | 121 |



# DIE SIEDLER-IV-ADD-ON-CD UND DIESES BUCH

BlueByte und Ubi Soft haben also in guter alter Siedler-3-Manier auch bei Siedler IV ein neues Volk in die Siedler-IV-Welt integriert – die Trojaner. Im Rahmen der Siedler-IV-Add-On-CD können Sie mit den neuen Trojanern in insgesamt 12 Missionen nach Herzenslust siedeln und kämpfen und sich an den neuen Gebäuden, Siedlern und Features erfreuen. Aber nicht nur mit den Trojanern beweisen Sie in den Missionen der Add-On-CD Ihr strategisches Geschick gegen die „künstliche Intelligenz“, sondern auch auf der Seite der „alten“ Völker können Sie in insgesamt 4 weiteren Kampagnen (bzw. insgesamt 16 Missionen) zeigen, dass Sie ein echter Siedler-Profi sind. Jede Menge neue Einzelspielermissionen sowie weitere Mehrspielerkarten runden das üppige Angebot der Add-On-CD ab. In den neuen Missionen der Add-On-CD stecken dabei über 250 Stunden neuer Spielspaß!

Wie die Missionen der Original-CD und der Missions-CD stellen auch die neuen Missionen der Add-On-CD echte Herausforderungen dar – insbesondere im Schwierigkeitsmodus „Normal“! Für alle Siedler-IV-Spieler, die in bestimmten Spielsituationen der Kampagnenmissionen ein wenig Hilfestellung benötigen, ist dieses Buch gemacht. Deshalb finden Sie in diesem Buch hauptsächlich *detaillierte Missionslösungen* zu den Kampagnenmissionen der Add-On-CD, die Sie Schritt für Schritt nachvollziehen und bis in das kleinste Detail nachspielen können. Mit diesen ausführlichen Missionslösungen wird die Bewältigung der – wie gesagt teilweise anspruchsvollen – Missionen der Kampagnen kein Problem mehr für Sie darstellen.

Darüber hinaus erfahren Sie in diesem Buch aber natürlich auch alle wissenswerten Neuerungen zu den Trojanern und den zahlreichen allgemeinen Neuerungen, die im Zuge der Add-On-CD in Siedler IV implementiert wurden – inklusive einiger wichtiger Strategien. Es hat sich mit der Add-On-CD einiges in der Siedler-IV-Welt verändert!

**Hinweis:** Alle nachfolgend aufgeführten Beschreibungen in diesem Buch basieren auf der Programmversion 2.01.1056 (die Versionsnummer Ihres Spiels sehen Sie im Hauptmenü in der rechten unteren Ecke des Bildschirms). Weist Ihr Spiel eine höhere Versionsnummer auf (z.B. durch einen Patch), können eventuell Unterschiede in einzelnen Themenbereichen sichtbar werden. Bitte teilen Sie dem Autor mit, wenn Sie solche Abweichungen feststellen. Danke!



### DANKE

An dieser Stelle ein aufrichtiges und ganz besonderes „Thanks“ an alle Leute von Blue Byte für die vielen Hilfestellungen, Ratschläge und Antworten sowie für die prompte Unterstützung. Ganz besonders geht dieser Dank an Andreas Suika und alle anderen hier namentlich nicht erwähnten Blue Byte-Mitarbeiter, die dieses Projekt tatkräftig unterstützt haben. Danke für die tolle Unterstützung! Danke auch an alle Leute des SYBEX-Verlags, die das Projekt ermöglicht und betreut haben.

### KONTAKT

Ihre Kritik ist uns wichtig! Wenn Sie uns etwas zu diesem Buch mitteilen wollen oder weitergehende Fragen haben, richten Sie Ihre Nachrichten bitte per E-Mail an:

***Lektorat@sybex.de***

Wir bitten jedoch um Verständnis dafür, dass wir keine Support-Leistung zum Spiel selbst erbringen, sondern nur Fragen im Hinblick auf dieses Buch bearbeiten können.





# DIE NEUERUNGEN DES ADD-ONS

Mit dem Add-On zu Siedler IV haben eine Reihe von Neuerungen Einzug in die Siedlerwelt gehalten. Einen stichwortartigen Überblick über alle Neuerungen erhalten Sie in der Datei *Liesmich\_Addon.txt*, die bei der Installation des Add-Ons in Ihr Siedler-Verzeichnis kopiert wird und die Sie mit einem Editor oder einer Textverarbeitung aufrufen können. Zu einigen wichtigen Neuerungen erhalten Sie zu Beginn dieses Buches in den nachfolgenden Abschnitten ergänzende Informationen, auch bezüglich der aus den Neuerungen resultierenden „neuen“ Strategien und Möglichkeiten.

## DAS NEUE VOLK DER TROJANER

Die wichtigste Neuerung im Rahmen der Siedler-IV-Add-On-CD ist natürlich das neue Volk der Trojaner. Aber: Wenn Sie ein geübter Siedler-IV-Spieler sind, werden mit den Trojanern natürlich nicht so viele gravierende Neuerungen auf Sie zukommen, denn die Trojaner funktionieren in den Grundlagen genauso wie die Ihnen (wahrscheinlich) bereits bekannten Wikinger, Mayas und Römer. Zum Beispiel bauen die Trojaner ihre Gebäude genauso mit Holz und Stein wie die „alten“ Völker, fördern die Trojaner genauso Kohle und Eisenerz und stellen daraus Eisen, Werkzeuge und Waffen her wie die „alten“ Völker, ernähren die Trojaner ihre Minenarbeiter genauso mit Fisch, Fleisch und Brot wie die „alten“ Völker, stellen die Trojaner genauso Gold her und rekrutieren damit Soldaten höherer Level wie die „alten“ Völker usw.

Aber: Wenn die Trojaner als „neues“ Siedlervolk angepriesen werden, dann bestehen natürlich Unterschiede zu den „alten“ Siedlervölkern. Die Unterschiede der Trojaner zu den „alten“ Völkern (sieht man einmal von den grafischen Neuerungen der über 40 neuen Gebäude und der über 50 neuen Siedlerfiguren ab, was alleine schon ein ganz neues „Gefühl“ aufkommen lässt) stecken in einigen Details und erstrecken sich auf folgende Bereiche:

## BEDARFSVERHÄLTNIS VON HOLZ UND STEINEN BEIM BAU VON GEBÄUDEN

Die Baukosten der Trojaner, wie auch die geänderten Baukosten der „alten“ Siedler-Völker (siehe dazu weiter unten), finden Sie im Internet auf der offiziellen Siedler-IV-Homepage unter der (momentan aktuellen) Adresse

<http://www.bluebyte.net/siedler4/support/buildingcosts.asp?id=>

für jedes einzelne Gebäude aufgelistet. Schauen Sie bei Bedarf bitte in diese Online-Übersicht.

Im Prinzip müssen Sie aber bezüglich der Trojaner-Baukosten nur wissen, welches Bedarfsverhältnis von Holz und Steinen beim Bau von Gebäuden bei den Trojanern *insgesamt* gilt, da Sie



## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

darauf achten müssen, dass die Produktion von Holz und Steinen in Ihrer Trojaner-Siedlung insgesamt in einem ausgewogenen Verhältnis erfolgt, damit in keinem der beiden Bereiche ein Versorgungsengpass entsteht. Dieses Bedarfsverhältnis von Holz (Bretter) und Steinen bei den Trojanern beläuft sich – bei Betrachtung aller Gebäude – auf (gerundet)

**49 % Holz** und **51 % Stein** oder im Verhältnis ausgedrückt *1,00:1,02*.

Auf den ersten Blick besitzen die Trojaner somit ein ähnliches ausgeglichenes Holz-Stein-Bedarfsverhältnis wie die alt bekannten Römer. Leiten Sie aus diesem Holz-Stein-Verhältnis von ca. 1:1 nun aber nicht ab, dass Sie mit einem Holzproduktionsgebäude, also 1 *Sägewerk*, und einem Steinproduktionsgebäude, also 1 *Steinmetzhütte* (das Verhältnis können Sie auch entsprechend vervielfachen, also 2 Sägewerke und 2 Steinmetzhütten usw.), jederzeit eine optimale und auf die Trojaner bezogen ausgeglichene Versorgung mit Holz und Steinen besitzen – denn ganz so einfach ist diese Rechnung nun auch wieder nicht. Das Verhältnis von 1:1 bedeutet nämlich für den Fall einer Optimierung Ihrer Baustoffversorgung vielmehr, dass in einer Trojaner-Siedlung im selben Zeitraum 1 Brett und 1 Stein produziert werden müssen, damit Sie eine ausgeglichene Versorgung Ihrer Baustellen mit Steinen und Brettern gewährleisten können, bzw. dass in einem der beiden Bereiche nicht zu viel oder zu wenig produziert wird. Um dieses Produktionsverhältnis von Brettern und Steinen zu erreichen, müssen Sie einen Blick auf die Produktionszeiten eines Sägewerks und eines Steinbruchs werfen:

Ein Sägewerk (als Holzproduktionsstätte) fertigt ein Brett in ca. 20 Sekunden, eine Steinmetzhütte benötigt dagegen für das Schlagen eines Steinblocks ca. 30 Sekunden (im Durchschnitt, wenn Sie die unterschiedlich langen Wege zu einem nahen und weit entfernten Steinblock berücksichtigen). Somit produziert ein Sägewerk in einer Minute *drei* Bretter, während ein Steinbruch im selben Zeitraum *zwei* Steine produziert. Um aber das o.g. Verhältnis von 1:1 zu erreichen, müssen in einem bestimmten Zeitraum dieselbe Anzahl von Brettern und Steinen produziert werden. Dieses Verhältnis wird erreicht, wenn 2 *Sägewerke* (produzieren in einer Minute –  $2 \times 3 = 6$  Bretter) und 3 *Steinmetzhütten* (produzieren in der Minute –  $3 \times 2 = 6$  Steine) ihre Arbeit verrichten. Das bedeutet nun konkret, **dass Sie für zwei Sägewerke gleichzeitig drei Steinmetzhütten errichten müssen**, damit Sie das Holz-Stein-Bedarfsverhältnis von 1:1 erreichen. Dieses optimierte Verhältnis von Sägewerken und Steinmetzhütten müssen Sie bei einem weiteren Ausbau der Baumaterialienversorgung natürlich vervielfachen, d.h. 4 Sägewerke und 6 Steinmetzhütten (alternativ später Steinminen), 6 Sägewerke und 9 Steinmetzhütten/Steinminen usw.

Wie viele Holzfällerhütten Sie benötigen, um ein Sägewerk kontinuierlich mit Baumstämmen zu beliefern, ist bei den Trojanern genauso ausgestaltet wie bei den „alten“ Völkern (vgl. auch *Das offizielle Buch zu Siedler IV*): 2 *Holzfällerhütten* können 1 *Sägewerk* zufrieden stellend kontinuierlich beliefern. Den Nachschub an Baumstämmen für zwei Holzfällerhütten kann bei den Trojanern (wiederum genauso wie bei den „alten“ Völkern) durch 1 *Forsthaus* bewerkstelligt werden. Somit besteht auch bei den Trojanern **eine optimale Holzproduktionskette aus 1 Sägewerk, 2 Holzfällerhütten und 1 Forsthaus**.





Eine optimierte Holz-Stein-Produktion bei den Trojanern mit 2 Holzproduktionsketten und 3 Steinmetzhütten

### Hinweis

Das Holz-Stein-Verhältnis der Trojaner von ca. 1:1 bezieht sich auf den Holz- und Steinbedarf **aller** Trojanergebäude! Nun gibt es aber – wie bei den „alten“ Völkern auch – wichtige und weniger wichtige Gebäude, d.h. Gebäude, die Sie – insbesondere am Anfang eines Spiels – häufiger und weniger häufig errichten. Beispielsweise werden Sie im Verlaufe eines Spiels mehrere Wohnhäuser errichten; Aussichtstürme bauen Sie dagegen kaum bis überhaupt nicht. Insbesondere bei den so genannten Grundgebäuden (Holzfällerhütte, Steinmetzhütte, Sägewerk, Forsthaus, alle drei Typen von Wohnhäusern sowie Steinmine) haben die Trojaner bezüglich des Bedarfsverhältnisses von Holz und Steinen ein „steinlastiges“ Bedarfsverhältnis von 1,00:1,41. Bei den Nahrungsgebäuden dagegen benötigen die Trojaner wesentlich mehr Holz – dort besteht ein Holz-Stein-Bedarfsverhältnis von 1,83:1,00. Deshalb ist es durchaus sinnvoll, zu Beginn eines Spiels, wenn Sie in der Mehrzahl die Grundgebäude errichten, die Steinproduktion etwas zu erhöhen, zum Beispiel auf 2 Holzproduktionsketten und 4 Steinmetzhütten, und erst später beim weiteren Siedlungsausbau wieder das optimierte Verhältnis von Holzproduktionsketten und Steinproduktionen von 2:3 herzustellen.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

### MANAPRODUKTION

Wie schon die alten Völker, beschreiten auch die Trojaner einen ganz eigenen Weg bei der Manaproduktion. Im Unterschied zu den alten Völkern verzichten die Trojaner allerdings auf die Produktion von Alkohol; sie opfern ihren Göttern stattdessen *Sonnenblumenöl*. Dieses Sonnenblumenöl wird in einem einfachen Produktionsprozess gewonnen: eine *Sonnenblumenfarm* baut Sonnenblumen an und erntet diese. Anschließend werden die Sonnenblumen zu einer *Ölpresse* gebracht, wo die Sonnenblumen (ohne jegliche weitere Zutat!) ganz einfach zu *Sonnenblumenöl* gepresst werden, das schließlich zur Opferung zu einem *kleinen trojanischen Tempel* transportiert wird, wo die Opferung einer Einheit Sonnenblumenöl schließlich das Manakonto um einen Manapunkt erhöht.

Beim Aufbau einer *optimierten Produktionskette* für die Manaproduktion bei den Trojanern sollten Sie darauf achten, dass die Sonnenblumenfarmen einen relativ schleppenden Output besitzen. Zum einen müssen die Sonnenblumenfarmer einen großen Arbeitsbereich „beackern“, zum anderen dauert der Wachstumsprozess der Sonnenblumen nun einmal eine gewisse Zeit. Lassen Sie sich auch nicht von der Vielzahl der vor einer Sonnenblumenfarm wachsenden Sonnenblumen täuschen – bei einem Ernteprozess wird ein Sonnenblumenfarmer immer ca. 10 Sonnenblumen auf einmal ernten, um eine Einheit Sonnenblumen zu erhalten. Ohne auf die Produktionszeiten der am Manaprozess der Trojaner beteiligten Gebäude näher einzugehen, sollten Sie einplanen, dass ca. *2,5 Sonnenblumenfarmen eine Ölpresse kontinuierlich mit Sonnenblumen beliefern können*, so dass eine Ölpresse ständig ausgelastet ist. Die Produktionszeiten einer Ölpresse und eines kleinen trojanischen Tempels sind ungefähr identisch, so dass Sie *für jede Ölpresse einen kleinen Tempel* errichten müssen. Insgesamt benötigen Sie für eine effiziente Manaproduktion der Trojaner bei verschiedenen Ausbaustufen der Manaproduktion somit folgende Gebäude in folgender Anzahl:

| Gebäude          | Anzahl |   |   |    |
|------------------|--------|---|---|----|
| Sonnenblumenfarm | 3      | 5 | 8 | 10 |
| Ölpresse         | 1      | 2 | 3 | 4  |
| Kleiner Tempel   | 1      | 2 | 3 | 4  |

**Benötigte Anzahl der am Manaproduktionsprozess beteiligten Gebäude für eine effiziente Produktion bei den Trojanern bei verschiedenen Ausbaustufen der Manaproduktion**



Die für eine Manaproduktion bei den Trojanern benötigten Gebäude

## ZAUBERSPRÜCHE DER TROJANER-PRIESTER

Natürlich verfügen auch die Trojaner – wie die „alten“ Völker – über Priester, die insgesamt 8 kleine Wunder zum Nutzen des eigenen Volkes oder zum Schaden der Gegner vollbringen können. Auch die Trojaner-Priester benötigen zur Ausübung ihrer Tätigkeit der Wundervollbringung das bereits weiter oben erwähnte Mana, das sie über die Produktion und die anschließende Opferung von Sonnenblumenöl (s.o.) zur Ausübung ihrer Wunderdinge erhalten.

|    |    |
|----|----|
| 18 | 10 |
| 14 | 17 |
| 12 | 20 |
| 9  | 47 |
| 12 | 20 |
| 8  | 35 |
| 9  | 30 |
| 12 | 20 |

Auch bei den Trojanern wird bei fortlaufender Sonnenblumenöl-Produktion das Manakonto kontinuierlich ansteigen – theoretisch unbegrenzt. Je mehr Manapunkte die Trojaner dabei besitzen, desto mehr Wunder können die Priester vollbringen. Welche Wunder Ihre Priester in welcher Anzahl mit dem aktuellen Manavorrat vollbringen können, können Sie im Priestermenü (erscheint links nach dem Anklicken eines Priesters) ablesen. Dort werden auch die Kosten und die höchstmögliche Ausführungsanzahl des betreffenden Zaubers (bei den aktuellen Kosten – beachten Sie zur „Kostenentwicklung“ von Zaubersprüchen den weiter unten zu findenden Abschnitt) angezeigt.

Die insgesamt 8 verschiedenen Wunder, deren die Trojaner-Priester mächtig sind, unterscheiden sich in ihrer Wirkungsweise bzw. in ihrem Ergebnis teilweise von den Wundern der anderen Völker. Nachfolgend die einzelnen Wunder der Trojaner mit ihrer Wirkungsweise und den bevorzugten Einsatzzielen im Überblick:





## Göttliches Geschenk

Diesen Zauber kennen Sie bereits von den „alten“ Völkern und natürlich beherrschen auch die Trojaner-Priester das *Göttliche Geschenk*. Bevor sich Ihr Manavorrat einfach nur ansammelt und aufgrund von fehlenden anderen Wunderaktivitäten auf dem Manakonto „versauert“, sollten Sie das ein oder andere Mal das *Göttliche Geschenk* anwenden. Vielleicht ist im richtigen Moment die richtige Ware dabei, die Sie gerade dringend benötigen.



## Warenumwandlung

Der Warenumwandlungs-Zauber der Trojaner besteht darin, *Schwefel in Eisenbarren* umzuwandeln. Dieser Zauber ist natürlich nur in solchen Missionen von erhöhter Wichtigkeit, die konkret so gestaltet worden sind, dass auf der Karte wenige bzw. kaum Eisenerzvorkommen und stattdessen jede Menge Schwefelvorkommen zu finden sind. In diesen Fällen macht der Abbau von Schwefel und die anschließend Anwendung dieses Zaubers auf die Schwefelvorkommen Sinn.



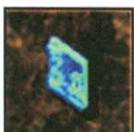
## Köstlichkeiten

Einer Ihrer Minenarbeiter benötigt dringend seine Lieblingsnahrung? Kein Problem! Beauftragen Sie einen Ihrer Priester, die benötigte Nahrung vor die Mine zu zaubern. Dazu positionieren Sie den Priester in die Nähe der Minen, die mit der Lieblingsnahrung versehen werden sollen, und aktivieren per rechtem Mausklick das Wunder *Köstlichkeiten*. Daraufhin werden die (Lieblings-) Nahrungsstapel vor der Mine, in deren Nähe der Zauber ausgeführt wurde, aufgefüllt. Je nachdem, wie nah die Minen beieinander platziert sind, können Sie so ohne Probleme ca. 6 bis 8 Minen versorgen. Aber: Natürlich sollen und müssen Sie in einer Mission auf „normalem“ Wege (ausreichend) Nahrung produzieren, so dass dieser Zauber eher selten zur Anwendung kommen sollte. Allenfalls evtl. in solchen Missionen, in denen z.B. keine Fischvorkommen zur Versorgung von Goldminenarbeitern erreichbar sind.



## Abkürzung

Mit dem Abkürzungszauber kann ein trojanischer Priester – wie die Priester der anderen Völker übrigens auch – erstens Schneekuppen auf Gebirgen zum Schmelzen bringen, um die Kuppe somit passierbar zu machen, sowie zweitens dunkles Land wieder begrünen (vgl. dazu auch den Abschnitt *Allgemeine wichtige Neuerungen* weiter unten in diesem Kapitel). Als Spezialität können trojanische Priester mit dem Zauber *Abkürzung* schließlich noch Wiese in Schlamm verwandeln.



## Tor der Angst

Mit diesem Wunder schützen Sie die Eingangstüren Ihrer Wachgebäude, die sich im näheren Umkreis des Priesters befinden, davor, zerstört zu werden. Das bedeutet im Prinzip nichts anderes, als dass gegnerische Einheiten die betreffenden Wachgebäude nicht attackieren können



(Ausnahme: wikingerische Axtkämpfer natürlich). Die Wirkungsdauer dieses – rein defensiven – Zaubers ist allerdings begrenzt. Für defensive Zwecke eignet sich der nächste Zauber viel besser ...



### Frieden stiften

Der „stärkste“ Zauber der Trojaner. Wenn ein trojanischer Priester dieses Wunder auf eine Ansammlung von gegnerischen Einheiten anwendet, lassen diese ihre Waffen fallen, werden wieder zu normalen Trägern und machen sich zurück auf den Weg in die eigene Siedlung. Sie dezimieren mit diesem Wunder also nicht nur die gegnerische Armee um einige Einheiten, sondern erhalten gleichzeitig noch ein paar Waffen des Gegners, sofern Sie den Spruch auf eigenem Territorium ausführen.



### Angriff aus dem Nichts

Mit diesem Zauber lassen Sie eine bestimmte Anzahl von eigenen Einheiten unsichtbar und damit unangreifbar werden. Die Dauer dieser Unsichtbarkeit beträgt ungefähr 45 Sekunden und hält nur dann an, wenn Ihre Einheiten *nicht selbst attackieren*. Dieser Zauber eignet sich z.B. dazu, eine Gruppe von Schwertkämpfern (im nicht sichtbaren Zustand) an gegnerische Bogenschützen oder Wachgebäude heranzuführen. Im Status der Unsichtbarkeit werden die eigenen Einheiten dann nicht bereits auf dem Weg zum Ziel attackiert, sondern erst, wenn sie die Bogenschützen bzw. das Ziel erreicht haben bzw. attackieren. Auch zur Überwindung von konzentrierten Gebietsicherungen ist der Zauber geeignet, nämlich um eigene Einheiten in das gegnerische Hinterland zu führen (per „Move-without-Attack“-Befehl), um dort gegnerische Ziele zu attackieren.



### Orakel von Delphi

Durch die Anwendung dieses Wunders können Sie für kurze Zeit (ca. 10 Sekunden) diejenige Stelle der Karte einsehen, auf die Sie den Zauber anwenden. Dabei ist die Reichweite dieses Zaubers unbegrenzt, d.h., Sie können diesen Zauber mit einem trojanischen Priester von jeder beliebigen Position auf jede beliebige Position der gesamten Karte anwenden – also z.B. auch im Herzen einer gegnerischen Siedlung (in Multiplayerspielen durchaus wertvoll!). Nach den zehn Sekunden „freie Sicht“ legt sich wieder der Nebel des Krieges über die betreffende Kartenposition.

## DIE SPEZIALEINHEIT RUCKSACKKATAPULTIST

Für die Trojaner ist natürlich auch eine Spezialeinheit entwickelt worden, nämlich der so genannte *Rucksackkatapultist*. Hinter diesem komplizierten Namen verbirgt sich eine Einheit, die mit einem *Rucksackkatapult* – das genauso wie ein Schwert oder ein Bogen in einer Waffenschmiede produziert wird – ausgerüstet werden muss und mit diesem Rucksackkatapult dann in der Schlacht aus einer mittleren Entfernung Geschosse auf gegnerische Einheiten abfeuert. Diese Geschosse müssen dabei nicht in irgendeiner Weise hergestellt werden, sondern regenerieren sich immer





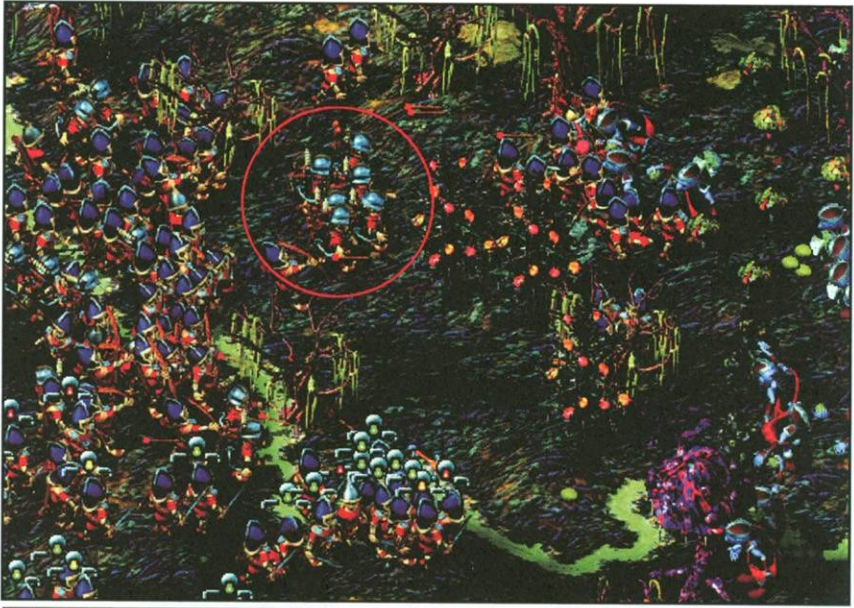
## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

wieder neu, d.h., einem Rucksackkatapultisten geht niemals die Munition aus. Der Rucksackkatapultist ist also, genauso wie der Bogenschütze, eine **Fernwaffeneinheit**, die aus dem Hintergrund bzw. in zweiter Reihe hinter Schwertkämpfern agiert, um die Attacken auf gegnerische Einheiten „an der Front“ wirkungsvoll zu unterstützen. Eine Besonderheit ist dabei der von einem Rucksackkatapultisten erzeugte so genannte *Splash-Damage* (Umgebungsschaden). Diese Eigenschaft bedeutet, dass der Rucksackkatapultist bei einer Attacke nicht nur bei der getroffenen Einheit einen Schaden verursacht, sondern auch bei allen übrigen Einheiten *in der näheren Umgebung der getroffenen Einheit*, wenn auch in geringerem Ausmaß.

Einige Details zu den Einheitenwerten des Rucksackkatapultisten:

- Die *Angriffsstärke* des Rucksackkatapultisten ist in allen 3 Rängen identisch mit der *Angriffsstärke* (= Schadensverursachung) eines Schwertkämpfers desselben Ranges!
- Diese Eigenschaft der hohen *Angriffsstärke* wird allerdings durch seine *Angriffsgeschwindigkeit* wieder gehörig kompensiert. Während ein Rucksackkatapultist einen einzigen Angriff ausführt, führt in derselben Zeitspanne ein Schwertkämpfer fast 2,5 Angriffe aus und ein Bogenschütze immerhin noch 1,5 Angriffe. Trotzdem ist der Schaden, den ein Rucksackkatapultist in einer Zeitspanne verursachen kann, immer noch höher, als der von einem Bogenschützen (gleichen Ranges) im selben Zeitraum verursachte Schaden, zumal Sie noch die Auswirkungen des Umgebungsschadens eines Rucksackkatapultisten bedenken müssen.
- Die *Lebenspunkte* eines Rucksackkatapultisten sind eine eindeutige Schwäche dieser Einheit. In allen 3 Rängen kann der Rucksackkatapultist wenig einstecken. Zum Vergleich: Die Lebenspunkte eines Schwertkämpfers sind in allen drei Rängen mehr als doppelt so hoch und die Lebenspunkte eines Bogenschützen liegen in den beiden unteren Rängen ungefähr 50 % und im höchsten Rang 100 % höher.
- Ein weiterer Nachteil der Rucksackkatapultisten liegt in deren relativ **langsamem Bewegungstempo** (langsamer als Schwertkämpfer) sowie in deren **Nahkampf-unfähigkeit** (genauso wie bei den Bogenschützen). Die Rucksackkatapultisten besitzen eine Mindestreichweite von 4 Feldern (maximal 13 Felder). Ist einem Rucksackkatapultisten also erst einmal eine gegnerische Einheit im Nahkampf auf den Pelz gerückt, ist er wehrlos und hoffnungslos verloren. Eine Flucht ist in diesem Fall auch ausgeschlossen, da der Rucksackkatapultist gegenüber den Siedler-IV-Nahkampfeinheiten in punkto Bewegungstempo unterlegen ist. Die Maximalreichweite von 13 Feldern kann der Rucksackkatapultist in einem Gefecht übrigens nicht offensichtlich ausspielen, da die Maximalreichweite auch den Umgebungsschaden mit einkalkuliert, so dass sich die Maximalreichweite auf eine Position bezieht, die einige Felder hinter der attackierten Einheit liegt. Somit werden die Rucksackkatapultisten in einer Schlacht immer die mittlere Reihe bilden, sich also zwischen den Reihen der angreifenden Schwertkämpfer und Bogenschützen postieren.





**Rucksackkatapultisten (eingekreister Bereich) nehmen im Gefecht immer eine Position hinter den Schwertkämpfern und vor den Bogenschützen ein**

## DIE NEUEN FÄHIGKEITEN DES DUNKLEN VOLKS (MANAKOPTER UND DUNKLE ZAUBERSPRÜCHE)

Auch das bereits aus zahlreichen Missionen bekannte dunkle Volk verfügt mit dem Erscheinen der Add-On-CD über einige neue Fertigkeiten, die Ihnen das Leben in der Siedler-IV-Welt um einiges schwerer machen dürften.



Die Hauptneuerung ist dabei natürlich der so genannte *Manakopter*. Dieser Manakopter ist ein Fluggerät, mit dem das dunkle Volk (DV) eigene Einheiten innerhalb Ihres Siedlungsgebietes transportieren kann. Die Zeiten, in denen Sie mit einer konzentrierten Wachturmstellung an einem Engpass die Vorstöße von DV-Einheitentruppen einfach abgefangen haben, sind also vorbei. *Mithilfe des Manakopters kann das DV nun jederzeit und überall bei Ihnen zuschlagen und Sie müssen an allen Positionen Ihrer Siedlung stets auf der Hut und verteidigungsbereit sein!*

Mit dem Manakopter werden jeweils ca. 10–20 DV-Einheiten in Ihrer Siedlung landen. Dabei beinhaltet diese DV-Truppe immer 3 Schamanen und weitere ca. 8 bis zu ca. 17 DV-Geleitschutz-Einheiten. Die Haupt-Eigenschaft der Schamanen kennen Sie bereits aus früheren Missionen, nämlich das *Konvertieren* Ihrer freien Siedler, Bauarbeiter, Planierer und Produktionsgebäudearbeiter in dunkle Diener. Schamanen, die mit dem Manakopter in Ihrer Siedlung landen, besit-





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

zen diese Fähigkeit natürlich nach wie vor, und was dem solchen Fall passiert, wenn der Manakopter bzw. die Schamanen an einer unbewachten Position in Ihrer Siedlung landen, können Sie sich leicht ausmalen. Die zu dunklen Dienern konvertierten Siedler besteigen übrigens ebenfalls den Manakopter und fliegen mit diesem wieder zurück in das Dunkle Land, wenn die Schamanen mit ihrer Arbeit fertig sind bzw. wenn das Manakonto der Schamanen erschöpft ist.



**Wenn Schamanen mit dem Manakopter an einer ungesicherten Position in Ihrer Siedlung landen, haben Sie ein Problem!**

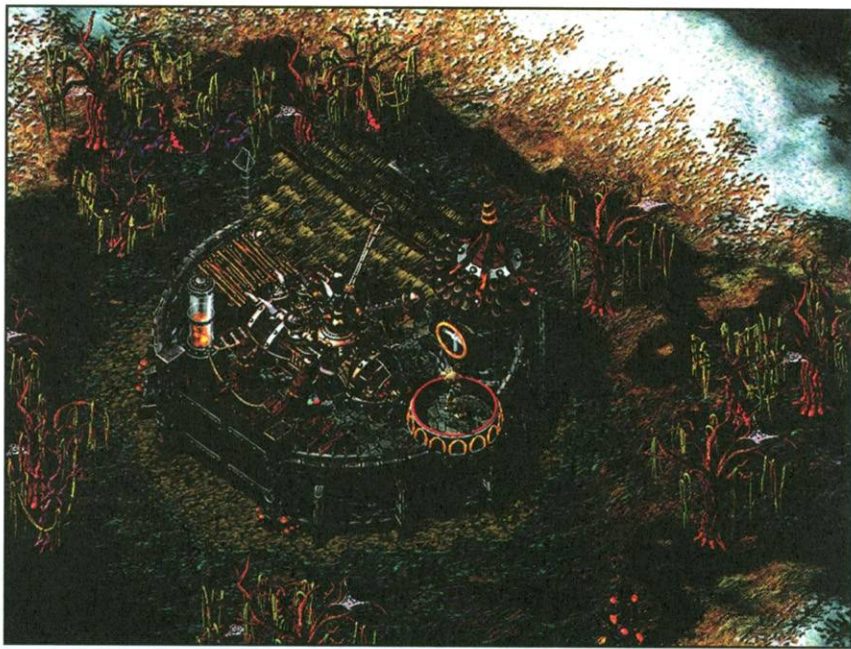
Womit Sie bereits die nächste Neuerung des DV erfahren haben, nämlich: Die *Schamanen besitzen ab sofort einen gewissen Manavorrat*, der sich beim Konvertieren von Einheiten und beim Anwenden der neuen DV-Zaubersprüche *Dürre* und *Warenteleport* (siehe unten) verbraucht. Das heißt konkret, dass sich die Schamanen – egal, ob per Manakopter oder „zu Fuß“ in Ihre Siedlung eingedrungen – irgendwann wieder von dannen machen, nämlich genau dann, wenn deren Manavorrat verbraucht ist und die Schamanen keinen weiteren Schaden in Ihrer Siedlung mehr anrichten können. In diesem Fall besteigen die Schamanen (inkl. Geleitschutzeinheiten) wieder den Manakopter und schweben zurück in heimische, dunkle Gefilde oder (z.B. wenn der Manakopter zerstört wurde) sie begeben sich wieder auf dem Landweg zurück nach Hause. In den im nächsten Kapitel zu findenden „Strategien bei Manakopterangriffen“ ergibt sich aus dieser Eigenschaft für Sie in ganz bestimmten Situationen eine ganz konkrete Strategie (siehe unten).

Das DV produziert ihre Manakopter in der so genannten *Manakopterfabrik*, die mit dem Add-On als neues Gebäude beim DV auftauchen wird. Je mehr Manakopterfabriken ein oder mehrere





dunkle Völker besitzen, desto mehr Manakopter werden Sie auch in der entsprechenden Mission heimsuchen! Die Herstellung eines Manakopters erfolgt jedoch nicht ohne Materialeinsatz, denn der Bau eines neuen Manakopters kostet das DV *8 Einheiten Eisen*, *8 Einheiten Bretter* und *8 Einheiten Mana(kugeln)*. Zu Beginn verfügt das DV über einen gewissen Vorrat dieser Materialien, aus denen es neue Manakopter herstellen kann. Da die Manakopter aber von Ihren Einheiten (und zwar ausschließlich von Ihren Bogenschützen, s.u.!) unter Beschuss genommen und zerstört werden können, muss das DV in diesen Fällen, d.h., wenn ein Manakopter zerstört wurde, einen neuen Manakopter produzieren.



**Die Manakopter-Herstellung in einer Manakopterfabrik: Der dunkle Baumeister (rechts auf der Empore) treibt zwei dunkle Diener dazu an, einen neuen Manakopter herzustellen**

*Ein Manakopter kann nur von Ihren Bogenschützen (auch dann, wenn sich der Manakopter am Boden befindet!) unter Beschuss genommen und zerstört werden. Allerdings sind dazu einige Treffer von Nöten, da ein Manakopter reichlich widerstandsfähig ist. Zum Vergleich: Ein Manakopter besitzt doppelt so viele Lebenspunkte wie die Kriegsmaschinen und genau so viele Lebenspunkte wie die Kriegsschiffe. Verschärft wird diese Widerstandsfähigkeit dadurch, dass ein fliegender Manakopter schwerer zu treffen ist und sich somit die Lebenspunkte eines in der Luft befindlichen Manakopters verdoppeln! Ein (einziger!) Level-3-Bogenschütze muss einen Manakopter insgesamt über 60-mal treffen, um ihn zu zerstören. Allerdings können die Manakopter nicht repariert werden, so dass angeschlagene Manakopter schneller zerstört werden können als nagelneue Manakopter-Exemplare.*





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Die für die Herstellung eines neuen Manakopters erforderlichen Materialien Eisen und Bretter kann das DV nicht selbst herstellen. Deshalb wird es alles daran setzen, sich diese Materialien in Ihrer Siedlung zu besorgen. Zu diesem Zweck wurde dem DV mit dem Add-On der Zauberspruch *Warentelexport* mit auf den Weg gegeben. Diesen Spruch wendet ein dunkler Schamane auf Ihre Eisen- und Bretter-Warenstapel an, die vor Ihren Sägewerken, Eisenschmelzen, Waffenschmieden, Werkzeugschmieden oder in Ihren Lagern liegen. Bei einem erfolgreichen Warentelexport müssen Sie den kompletten Verlust des gesamten Warenstapels beklagen – maximal also 8 Einheiten der entsprechenden Ware.

*Wenn es Ihnen also gelingt, die Schamanen von Ihren Bretter- und Eisenvorräten fernzuhalten und gleichzeitig einige Manakopter zu zerstören, werden die Manakopterangriffe erst einmal eine Zeitlang ausbleiben, da das DV keine neue Manakopter produzieren kann. Aber: Ganz am Ende sind die Manakopterübergriffe danach auch nicht, da das DV vom Programm mit der Zeit neue Eisen- und Brettervorräte „zugeheatet“ bekommt. Irgendwann tauchen die Manakopter also auch nach solchen Erfolgen wieder in Ihrer Siedlung auf.*

Der zweite Zauberspruch, mit dem die Schamanen des DV Sie ab sofort mächtig ärgern können, ist der so genannte Zauber *Dürre*. Dabei lässt ein Schamane über Ihren Anbaufeldern – egal, ob für Weizen, Sonnenblumen, Agaven usw. – eine Art „sauren Regen“ niederprasseln, der die entsprechenden Pflanzen verdorren und damit unbrauchbar werden lässt. Die verdorrtten Pflanzen verschwinden dann nach einer Weile und der entsprechende Farmer kann erst dann neues Saatgut streuen. Dieser Zauber wirft die Produktion einer Farm erheblich zurück. Sollte ein Schamane eine Farm immer wieder in regelmäßigen Abständen mit diesem Spruch „beglücken“, sinkt der Output der betroffenen Farm quasi auf Null!



**Die beiden neuen Zaubersprüche der dunklen Schamanen im Bild: links der *Warentelexport*, rechts die *Dürre***

Entsprechend den Absichten und Fähigkeiten des DV, neue dunkle Diener zu rekrutieren bzw. Eisen- und Brettervorräte für den eigenen Manakopterbau zu stehlen, werden die *bevorzugten*



Landepunkte von Manakoptern übrigens immer bei Eisenschmelzen, Waffenschmieden, Holzproduktionen und Positionen mit großen Ansammlungen von freien Siedlern (z.B. frische große Wohnhäuser) sein.

## Hinweis

**Im Kapitel Grundlegende Strategien im Abschnitt *Strategien bei Manakopterangriffen* ... erhalten Sie detaillierte Anweisungen, wie Sie auf diese neue „Gefahr“ der Manakopterangriffe am besten reagieren können.**

## ALLGEMEINE WICHTIGE NEUERUNGEN

Neben den vorgenannten spezifischen Neuerungen der Trojaner und des dunklen Volkes haben mit der Veröffentlichung des Add-Ons noch einige wichtige allgemeine Neuerungen Einzug in die Siedler-IV-Welt gehalten, die Sie auf jeden Fall kennen bzw. beachten sollten:

### Neue Baukosten

Mit dem Add-On hat BlueByte auch mächtig am Balancing der jetzt insgesamt 4 Völker hinsichtlich der Baukosten „gedreht“. Alle alten Baukostentabellen bzw. -übersichten (z.B. aus früheren Handbüchern) sollten Sie also ganz schnell vergessen, wenn Sie sich ein Bild vom Bedarfsverhältnis von Holz und Steinen bei den einzelnen Völkern machen wollen. Natürlich bekommen Sie direkt im Spiel für jedes Gebäude die erforderlichen (neuen) Materialmengen angezeigt. Wenn Sie allerdings einmal einen zusammenfassenden Überblick über die neuen Baukosten der vier Völker erhalten wollen, dann schauen Sie im Internet unter der Adresse

**<http://www.bluebyte.net/siedler4/support/buildingcosts.asp?id=>**

nach. Dort führt BlueByte noch einmal die neuen Baukosten der vier Völker in geraffter Form auf.

Die erfolgten Änderungen bei den Baukosten der drei „alten“ Völker sowie die sich daraus ergebenden neuen taktischen Komponenten lassen sich zusammenfassend ungefähr wie folgt beschreiben:

- Bei den *Römern* wurde das globale Bedarfsverhältnis von Holz und Steinen (bei Betrachtung aller Gebäudekategorien) von ca. 1:1 im Prinzip beibehalten (früher 1,00:1,08, jetzt 1,00:1,04). Lediglich innerhalb der einzelnen Gebäudekategorien wurden einige kleinere Verschiebungen vorgenommen. Taktische Veränderungen beim Siedlungsaufbau der Römer ergeben sich dadurch also nicht, d.h. für die Römer gilt nach wie vor das ausgeglichene optimierte Verhältnis von Holz- und Steinproduktionen von 2 Holzproduktionsketten und 3 Steinmetzhütten, um eine jederzeit ausgeglichene Baumaterialversorgung zu erreichen.





- Bei den *Mayas* erfolgte ein noch ausgeprägterer Ausbau des Bedarfs an Steinen (früher 1,00: 1,80, jetzt 1,00:2,05). Insbesondere beim Bau der Grundgebäude, d.h. bei denjenigen Gebäuden, die Sie verstärkt zu Beginn eines Spiels errichten müssen, ist das Bedarfsverhältnis stark in Richtung Steine verändert worden. Um mit den *Mayas* unter diesen neuen Bedingungen zu Beginn eines Spiels einen zügigen Siedlungsaufbau zu erreichen, sollte ab sofort das optimierte Verhältnis von Holzproduktionen (Holzproduktionsketten) und Steinproduktionen (Steinmetzhütten bzw. später Steinminen) von 2:4 (früher: 2:3) gelten, d.h., bei 2 Holzproduktionsketten sollten immer gleichzeitig 4 Steinproduktionen arbeiten, um jederzeit eine ausgeglichene Baumaterialversorgung einer mayaischen Siedlung mit Holz und Steinen gewährleisten zu können.
- Auch bei den *Wikingern* haben sich im Prinzip keine dramatischen Veränderungen bezüglich des Bedarfsverhältnisses von Holz und Steinen ergeben: Während dieses Bedarfsverhältnis (wiederum bei Betrachtung aller Gebäudekategorien) früher 1,83:1,00 lautete, beläuft es sich jetzt auf 1,86:1,00. Auch innerhalb der einzelnen Gebäudekategorien ergaben sich keine gravierenden Veränderungen, so dass sich hinsichtlich der Aufbau-Strategie bei den *Wikingern* nichts ändern muss.

## GEÄNDERTE EINHEITEN-EIGENSCHAFTEN

Im Bereich der Einheiten-Eigenschaftswerte gab es einige kleine Veränderungen, die allerdings nicht gravierend sind. Bei den Bogenschützen wurden z.B. die Lebenspunkte ein wenig reduziert – ca. um 10 % – und das aber auch nur bei den höherrangigen Bogenschützen. Die Angriffsstärke der Bogenschützen ist in allen drei Rängen eigentlich gleich geblieben und wurde nur marginal reduziert. Auch der reduzierte Bonus der auf Türmen postierten Bogenschützen fällt kaum ins Gewicht! Ansonsten sind alle Eigenschaftswerte aller Einheiten in *Siedler IV* nach wie vor unverändert!

## MANA UND PRIESTERSPRÜCHE

Bei den Manaproduktionen aller vier Völker gilt ab sofort, dass die Opferung von 1 *Einheit des völkerspezifischen Opfergutes* (Wein bei den Römern, Met bei den Wikingern, Tequilla bei den Maya und Sonnenblumenöl bei den Trojanern) das jeweilige *Manakonto* um 1 Punkt erhöht. Die Erhöhung der Manakosten für einen Zauberspruch nach dessen Ausführung wurde im Zuge dieser Regelung ebenfalls geändert. Wenn Sie einen Zauberspruch ausführen, erhöhen sich dessen Manakosten nach der Ausführung um (abgerundet) 10 %. Das heißt zum Beispiel für den Zauber *Abkürzung*, der einen Startpreis von 10 Manaeinheiten besitzt, dass sich die Kosten für diesen Zauber bei den ersten 10 Ausführungen um jeweils einen Manapunkt erhöhen, bei den zweiten 10 Ausführungen (d.h., wenn der Preis über 20 Manaeinheiten liegt) um jeweils 2 Manapunkte erhöhen usw. Allerdings besitzen auch alle Zaubersprüche einen „Höchstpreis“, bei dem trotz weiterer Ausführungen keine Steigerungen mehr bezüglich der Manakosten anfallen. Beim Zauber *Abkürzung* liegt dieser Höchstpreis z.B. bei 40 Manapunkten.



Eine weitere Änderung, die für die Priester aller vier Völker gilt, betrifft den Zauber *Abkürzung*. Bislang war dieser Zauber auf die Anwendung auf Schneeflächen beschränkt. Mit dem Add-On haben nun die Priester eines jeden Volkes eine Erweiterung des Zaubers *Abkürzung* erhalten, und zwar:

- Römische Priester können Sumpf in Wiese verwandeln,
- mayaische Priester können Wiese in Wüste verwandeln (wirkungsvoll, um eine Anbaufläche für eine Agavenfarm zu schaffen!),
- wikingische Priester können Wüste in Wiese verwandeln,
- trojanische Priester können Wiese in Schlamm umwandeln.

Viel interessanter als diese 4 zusätzlichen Anwendungen des Zaubers *Abkürzung* ist allerdings die – wiederum für alle vier Völker geltende – *zusätzliche Anwendung des Abkürzungs-Zaubers auf dunkles Land*. Wenn ein Priester (egal welchen Volkes) den Zauber *Abkürzung* also auf dunkles Land anwendet, wird dieses Land in einem relativ großen Radius wieder begrünt. Mit dieser Anwendungsmöglichkeit des Zaubers *Abkürzung* ist es demnach auch möglich, *bei der Bekämpfung einer dunklen Siedlung komplett auf Gärtner zu verzichten* und die notwendige Begrünung den Priestern bzw. deren Zauber *Abkürzung* zu überlassen. So ist es z.B. möglich, mit einer einzigen Ausführung des Zaubers *Abkürzung* eine Pilzfarm zu zerstören. Führen Sie dazu einen Priester an eine intakte Pilzfarm heran und wenden Sie den Zauber *Abkürzung* anschließend genau in der Mitte der Pilzfarm an.



**Linker Bildteil:** Führen Sie einen Priester zu einer Pilzfarm, aktivieren Sie den Zauber *Abkürzung* und klicken Sie auf die Pilzfarm. **Rechter Bildteil:** Durch die Umwandlung des dunklen Landes in Grünland im Umkreis des Zaubers wird die Pilzfarm umgrünt und damit zerstört.

Auf diese Weise ist es auch möglich, einen dunklen Tempel zu zerstören, ohne dass Sie zuvor alle zugehörigen Pilzfarmen zerstört haben und obwohl somit noch die Feuersäulen um den dunklen





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Tempel herum intakt sind. Aufgrund der relativ hohen Reichweite der Priester und des ausreichend großen Wirkungsradius des Zaubers *Abkürzung* können Sie so Stück für Stück einen kompletten dunklen Tempel umgrünen und damit zerstören. Wenden Sie dazu mit einem Priester den Zauber *Abkürzung* auf eine Position unmittelbar hinter dem Feuersäulenkreis an. Die anschließende Umgrünung geht bis an den Rand des dunklen Tempels. Wenn Sie dieses Spielchen rund um den Tempel ca. 10- bis 12-mal wiederholen, haben Sie den dunklen Tempel komplett umgrünt und damit zerstört.



**Mit dem Zauber *Abkürzung* können Sie Stück für Stück einen dunklen Tempel bei aktiven Feuersäulen komplett umgrünen und damit zerstören**

Voraussetzung für diese Strategie ist allerdings, dass Sie erstens keinen Widerstand mehr in Form von DV-Einheiten beim dunklen Tempel vorfinden (Stichwort: Geleitschutz!) und dass Sie zweitens über genügend Priester verfügen, da trotz einer erfolgreichen Ausführung des Zaubers der ein oder andere Priester in den Feuersäulen umkommen wird. Apropos Feuersäulen: Solche Feuersäulen, die nach dem Zauber eines Priesters auf begrüntem Gelände „züngeln“, können Ihren Einheiten nichts mehr anhaben. Somit kann man auch einen dunklen Tempel mit der vorgenannten Methode zerstören, der teilweise mit nicht begehbarem Gelände umgeben ist (z.B. Sumpf). In diesem Fall erfüllt der Priester (siehe auch Abbildung) diese Aufgabe rund um den Tempel herum.



# GRUNDLEGENDE STRATEGIEN

Die Bewältigung von Siedler-IV-Missionen erfordert einige grundlegende Strategien, die in jeder Mission Anwendung finden müssen. Viele solcher Strategien wurden bereits im *Offiziellen Buch* zu *Siedler IV* sowie im Buch zur Siedler-IV-Missions-CD detailliert beschrieben. Im Folgenden erfahren Sie deshalb „nur“ die wichtigsten solcher grundlegenden Strategien, die allesamt eine wichtige Grundlage für die weiter hinten zu findenden Missionslösungen darstellen. *Zudem finden Sie hier auch detaillierte Strategiehinweise, wie Sie am besten auf die „neue Bedrohung“ der Manakopterangriffe reagieren sollten.* Alle diese Strategien werden in den Missionslösungen immer angewendet bzw. in den Missionslösungen wird immer wieder auf diese Strategien verwiesen. Somit sollten Sie sie kennen.

## DIE „STRATEGIEN“ DES COMPUTERGEGNERS

Das Verständnis vom Verhalten der KI (oder einfach des *Computergegners*) ist insofern wichtig, da Sie Ihre Siedlungs-Strategie in einem Siedler-IV-Spiel an diesem KI-Verhalten ein wenig ausrichten müssen. Wenn Sie das (grobe) Verhalten Ihres Gegners bereits im Vorfeld kennen, ist es natürlich einfacher, auf dieses Verhalten im Voraus zu reagieren.

Wann die KI Angriffe auf Ihre Stellung durchführt, wird in Siedler IV über zwei unterschiedliche Methoden geregelt:

1. Erstens existieren so genannte „globale“ *Angriffsbedingungen* für die KI. Wann die KI nach diesen Bedingungen attackiert, ist nicht mit festen Zeitpunkten „vorprogrammiert“, sondern richtet sich nach dem Spielverlauf. Die KI greift Ihre Siedlung nach diesen globalen Bedingungen auf folgende drei Arten an:
  - a) Das Schlimmste, was Ihnen passieren kann, ist, dass sich die KI mit ihrem Truppenkontingent Ihrer Truppenstärke überlegen fühlt. In diesem Fall erfolgt ein *Generalangriff* auf Ihre Siedlung mit allem, was der KI aktuell an Militäreinheiten zur Verfügung steht. Ab wann dieses „Überlegenheitsgefühl“ der KI einsetzt, ist nicht genau zu beziffern, allerdings muss, damit diese Bedingung erfüllt wird und ein Generalangriff einsetzt, die prozentuale Überlegenheit der KI schon besonders stark ausgeprägt sein. Die Konsequenz aus dieser Verhaltensweise der KI sollte für Sie sein, dass Sie über ein ganzes Spiel hinweg stets Einheiten rekrutieren, um mit dem Truppenwachstum der KI mitzuhalten und so einen Generalangriff der KI zu vermeiden.
  - b) Eine weitere „globale“ Angriffsmethode der KI besteht darin, einfach mal zwischen-  
durch mit einigen Einheiten in Ihrer Siedlung einzumarschieren, um sie ein bisschen „aufzumischen“. Diese Angriffe sind an keine besonderen Eintrittsbedingungen ge-





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

knüpft, d.h. solche „kleinen“ Übergriffe werden immer wieder mal zwischendurch auf Sie zukommen. Ob und wann derartige Angriffe erfolgen, ist zufallsabhängig.

- c) Wenn die KI in Ihrer Siedlung Schwachpunkte (z.B. durch Spione) in Form von schwach besetzten oder bewachten Wachgebäuden erkennt, erfolgt nach kurzer Zeit mit kleinen Truppenkontingenten ein Angriff darauf. Die Konsequenz ist in den meisten Fällen der Verlust des entsprechenden Wachgebäudes und des zugehörigen Landbesitzes! Auf diese globale Angriffsverhaltensweise der KI können Sie allerdings sehr wirkungsvoll mit der *konzentrierten Gebietssicherung* reagieren, deren Beschreibung Sie weiter unten finden.
2. Zweitens werden die Angriffe der KI auf Ihre Stellung über ein jeweiliges *Missionsskript* gesteuert. In diesen Missionsskripten werden der KI Vorgaben mit auf den Missionsweg gegeben, wann und in welcher Form Übergriffe auf Ihre Siedlung erfolgen sollen. Allerdings sind diese Vorgaben auch nicht 100%ig zu festen Zeiten definiert, sondern bewegen sich in einem Zeitrahmen, innerhalb dessen das betreffende Ereignis eintreten kann (z.B. „Greife den Spieler alle 10 bis 15 Minuten mit drei Schwertkämpfern, drei Bogenschützen und drei Axtkämpfern an. Bei jedem Angriff wird die Zahl der Einheiten um eins erhöht“) oder diese skriptgesteuerten Angriffe sind an den Eintritt einer bestimmten Bedingung geknüpft (z.B. „Wenn ein Priester bei Position XY steht, führe einen Globalangriff durch“). In den Missionsbeschreibungen weiter unten werden Ihnen diese Skriptbedingungen zu den einzelnen Missionen genannt, sofern sie von erhöhter Wichtigkeit sind.

## DIE „KONZENTRIERTE“ GEBIETSSICHERUNG

Bei Anwendung der **Strategie einer konzentrierten Gebietssicherung** reißen Sie zu Beginn eines Spiels *alle bestehenden Wachgebäude* (insbesondere die *kleinen Wachtürme*) bis auf einen ab (ein Wachgebäude muss in einer Siedlung immer vorhanden sein, ansonsten ist das Spiel verloren!), wobei das verbleibende Wachgebäude optimalerweise ein *großer Wachturm* oder eine *Burg* sein sollte (sofern ein solches Wachgebäude zu Spielbeginn vorhanden ist). Besetzen Sie das eine verbliebene Wachgebäude mit der maximalen Anzahl Soldaten und versammeln Sie anschließend alle vorhandenen militärischen Einheiten um dieses eine Wachgebäude herum. Im Folgenden bleibt den Computergegnern oder den menschlichen Kontrahenten nur noch diese eine Stelle als Angriffspunkt. Da Sie an dieser Position Ihre militärische Präsenz konzentriert haben, wird ein Angriff höchstwahrscheinlich ausbleiben. Sollte dennoch ein Angriff auf diese Stellung erfolgen, haben Sie aufgrund Ihrer starken militärischen Präsenz dort aber wesentlich bessere Chancen, den Angriff zurückzuschlagen, als wenn Sie Ihre militärischen Kräfte dezentralisiert auf mehrere Wachgebäude verteilen und dort überall in der Unterzahl sind.



In der Folgezeit oder auch direkt zu Beginn eines Spiels verstärken Sie diese konzentrierte Verteidigungsstellung durch neue Wachgebäude an dieser Position, wobei Sie die neuen (möglichst größeren) Wachgebäude wieder mit der maximalen Anzahl Soldaten besetzen und abermals alle übrigen Militäreinheiten um das neue Wachgebäude herum versammeln. Die größere Anzahl an Wachgebäuden bietet nun eine noch besser konzentrierte Verteidigungsposition. In diesem Fall können sich die Wachgebäude bei der Zurückschlagung eines gegnerischen Übergriffs gegenseitig unterstützen, sofern die Bogenschützen in beiden Wachgebäuden den Bereich um das jeweils andere Wachgebäude in Reichweite haben. Optimal ist es übrigens, wenn Sie zwischen den beiden Wachgebäuden noch eine Kaserne errichten: In diesem Fall sind neu rekrutierte Soldaten immer sofort am Brennpunkt des Geschehens – nämlich bei Ihrer konzentrierten Verteidigungsstellung. Je mehr Wachgebäude und mobile Einheiten auf engstem Raum an dieser einen Position versammelt sind, desto uneinnehmbarer wird Ihre „Festung“. Wichtig ist nur, dass diese Stellung die einzige in Ihrer Siedlung ist, die mit Wachgebäuden versehen ist, so dass sie die einzige Position darstellt, an der Ihre Gegner attackieren können. Wenn Sie also an anderen Stellen weitere Gebietserweiterungen durch die Errichtung von *kleinen Türmen* betreiben, müssen Sie diese immer sofort wieder abreißen, damit dort kein neuer Angriffspunkt für Ihre Gegner entsteht!

Der Nachteil dieser Strategie besteht natürlich darin, dass Ihre Grenzen anfällig für gegnerische Pionierattacken und Wachturmbauten sind. Mit dieser Strategie ist natürlich nur das Areal um Ihre konzentrierte Gebietssicherung herum bewacht, alle anderen Positionen innerhalb Ihrer Siedlung sind unbewacht! Errichtet der Gegner dann an Ihrer unbewachten Grenze ein Wachgebäude, verlieren Sie Ihren dortigen Landbesitz quasi ohne Gegenwehr an den Gegner. Ein Trick, um dieser Gefahr entgegenzuwirken, besteht darin, Wachgebäude an den Grenzen zu errichten und den Bau dieser Wachgebäude kurz vor der Fertigstellung zu stoppen. Diese „halbfertigen“ Wachgebäude können nun einerseits nicht von gegnerischen Truppen besetzt werden (da die Wachgebäude noch nicht fertig sind), zum anderen haben Sie mit diesen „unfertigen“ Wachgebäuden die Möglichkeit, schnell und flexibel auf drohende Gebietsverluste – sei es durch gegnerische Pioniere oder durch gegnerische Wachgebäude – zu reagieren. Sobald Sie gegnerische Übernahmeveruche an Ihren Grenzen bemerken, lassen Sie das dort platzierte „unfertige“ Wachgebäude fertig stellen und besetzen. Danach reißen Sie das Wachgebäude wieder ab und setzen ein neues „unfertiges“ Wachgebäude an dessen Stelle. Auf diese Weise können Sie – wenn Sie immer auf der Hut sind – Gebietsverluste an den Gegner vermeiden.

Die Strategie der *konzentrierten Gebietssicherung* ist aufgrund der o.g. Nachteile sicherlich gegen menschliche Gegenspieler etwas riskant und problematisch, jedoch *gegen den Computergegner immer die erste Wahl*! Der Computergegner wird bei dieser Strategie nicht mit Pionieren reagieren und nur vereinzelt mit dem verstärkten Bau von Wachgebäuden!





# STRATEGIEN BEI MANAKOPTERANGRIFFEN – DER „PASSIVE WIDERSTAND“

Die neue Eigenschaft des DV, mit dem Manakopter an jeder beliebigen Stelle Ihrer Siedlung zu landen, erfordert einige neue Strategien. Verschärfend kommt nämlich hinzu, dass diese Manakopterangriffe (sofern eine Manakopterfabrik in der entsprechenden Mission ihren Dienst verrichtet) immer sehr früh erfolgen, zumeist nach 30 Minuten, und sich in relativ kurzen Zeitabständen (5 bis 10 Minuten) wiederholen. Zu solch frühen Zeitpunkten in einem Spiel haben Sie normalerweise noch keine vernünftige Soldatenproduktion etabliert, so dass Ihnen die *aktive* Zurückschlagung der eindringenden DV-Einheiten mit eigenen Soldateneinheiten nicht gelingen wird. In diesem Zusammenhang erhalten Sie im Folgenden die erste wichtige Strategie bzw. Regel bei frühen Manakopterangriffen:

### **Attackieren Sie niemals mittels Manakopter in Ihre Siedlung eingedrungene DV-Einheiten mit Ihrem Anfangsbestand von Soldateneinheiten.**

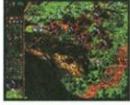
Erst ab einem Bestand von über 30 eigenen mobilen Einheiten können Sie den aktiven Widerstand wagen, d.h., dass Sie mit Ihren eigenen mobilen Einheiten die Gruppe der gelandeten DV-Einheiten attackieren und beseitigen (wenn möglich, inklusive Manakopter). Dem DV wurde in zahlreichen Missionen ein sehr hoher offensiver Kampfkraftwert mit auf den Weg gegeben (immer 100 %, oftmals 150 %!), d.h., selbst wenn Sie von der Einheitenzahl her ebenbürtig sind, ist ein Gegenangriff zum Scheitern verurteilt, zumal die dunklen Krieger über bessere Eigenschaftswerte (Hitpoints, Lebenspunkte usw.) verfügen als Ihre Soldaten der niedrigeren Ränge. Schlagen Sie per Manakopter eindringende DV-Einheiten also immer erst dann aktiv zurück, wenn Sie bezüglich der Einheiten in der Überzahl sind!

In allen anderen Fällen, also in denen die aktive Zurückschlagung der per Manakopter in Ihre Siedlung eingefallenen DV-Einheiten nicht möglich ist (und das wird sehr oft der Fall sein!), müssen Sie gegen solche Art von Übergriffen den so genannten *passiven Widerstand* leisten. Im Rahmen dieses passiven Widerstands existieren mehrere Möglichkeiten, die Sie einzeln oder kombiniert – je nach Situation – bei frühen Manakopterangriffen anwenden können:



- Stoppen Sie in allen Produktionsgebäuden, denen die DV-Einheiten (Schamanen) zu nahe kommen, die Arbeit.

Die Arbeiter in Produktionsgebäuden werden nach dem Stopp der Arbeit ihre Gebäude nicht mehr verlassen. Sie vermeiden so die Schamanen-Konvertierung Ihrer Produktionsarbeiter und – das ist viel wichtiger – Sie sparen sich so die zeitaufwändigen und kostenintensiven Neuproduktionen von Werkzeugen, die bei einer Konvertierung natürlich ebenfalls verloren gehen.



- Wenn die Schamanen Ihren Bauarbeitern und Planierern zu nahe kommen, müssen Sie diese in freie Siedler zurückwandeln.

Wenn die DV-Einheiten bzw. die Schamanen sich einer Position nähern, bei der aktuell ein Großteil Ihrer Planier- und Bauarbeiterbrigade versammelt steht, z.B. weil dort gerade mehrere Gebäude konzentriert an einer Position errichtet wurden, kann es Ihnen passieren, dass Sie ganz plötzlich komplett ohne Schaufeln und Hämmer dastehen, da die Schamanen Ihre Planierer und Bauarbeiter konvertieren und in diesem Fall natürlich auch die zugehörigen Hämmer und Schaufeln verloren gehen. Eine solche Situation wirft Sie gnadenlos zurück und Sie können in diesem Fall eigentlich das Spiel von vorn beginnen, da die Neuproduktion einer ausreichenden Anzahl von Hämmern und Schaufeln viel zu lange dauert. Sollten sich die Schamanen zudem nahe einer „laufenden“ Baustelle befinden, sollten Sie die Arbeit an einer solchen Baustelle sofort stoppen, damit sich nicht neue Bauarbeiter oder Planierer zu dieser Position begeben.

- Geben Sie dem DV bzw. den Schamanen gezielt das, was sie wollen – „Diebe zu den Schamanen führen“.

Bereits weiter oben wurde in dem Kapitel zu den neuen Eigenschaften des DV beschrieben, dass die dunklen Schamanen ab sofort über einen gewissen Manavorrat verfügen und nach dem Verbrauch dieses Manavorrats – d.h. nach entsprechend vielen Dunkle-Diener-Konvertierungen oder Warenteilport-Sprüchen – wieder von dannen ziehen. Sorgen Sie also dafür, dass sich dieser Manavorrat schnell verbraucht und dabei der geringste mögliche Schaden in Ihrer Siedlung angerichtet wird. Dies ist dann der Fall, wenn die Schamanen lediglich freie Siedler in dunkle Diener konvertieren, denn freie Siedler können Sie relativ schnell wieder per Wohnhäuser neu produzieren. Um den Schamanen diese freien Siedler zur Konvertierung in dunkle Diener gezielt „zuzuführen“, *rekrutieren Sie ca. 30 bis 40 Diebe und bewegen diese Gruppe von Dieben in die Nähe der Schamanen.* Wenn Sie mit Ihren Dieben nahe genug an den Schamanen sind, wandeln Sie alle Diebe wieder zurück in freie Siedler, und das Konvertieren nimmt so lange seinen Lauf, bis das Manakonto der Schamanen erschöpft ist und die ganze DV-Gruppe wieder den Manakopter besteigt und sich zurück in heimische dunkle Gefilde begibt. Auf diese Weise werden Sie die Schamanen und die dunklen Einheiten wieder los, ohne dass diese Ihre Produktionsarbeiter (inklusive der Werkzeuge) beseitigen, ohne dass Ihre Bretter und Eisenvorräte gestohlen werden und ohne dass die DV-Einheiten in die Nähe Ihres vielleicht einzigen Turms geraten und diesen attackieren (und eventuell zerstören und somit das Spiel beenden!). Allerdings funktioniert dieser Trick nicht immer, da die Schamanen manchmal genau wissen, was Sie wollen und was nicht. *Zusätzlich sollten Sie bei dieser Aktion direkt mit dem Bau eines großen Wohnhauses beginnen, damit Sie den durch die Konvertierungen entstehenden Siedlerverlust direkt wieder kompensieren können.*





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT



**Bilden Sie Diebe aus und führen Sie diese gezielt zu den Schamanen, wo Sie die Diebe wieder in freie Siedler zurückwandeln, damit die Schamanen diese konvertieren können**

- Freie Siedler zu Dieben rekrutieren und außerhalb Ihrer Siedlungsgrenzen oder zur konzentrierten Gebietssicherung schicken.

Etwas anders verhält es sich, wenn Sie bei einem Manakopterangriff bereits über eine „mobile Einsatztruppe“ in Form eigener Soldaten verfügen, die die gelandeten DV-Einheiten aktiv zurückschlagen kann, die dabei allerdings erst einen relativ weiten Weg zum Landepunkt der DV-Einheiten zurücklegen muss. In diesem Fall haben die Schamanen noch genügend Zeit, um Schaden in Ihrer Siedlung anzurichten. In einem solchen Fall sollten Sie den Schaden natürlich auf jeden Fall minimieren, indem Sie Ihre freien Siedler in Diebe umwandeln, diese Gruppe von Dieben außerhalb Ihrer Siedlungsgrenzen oder zu Ihrer konzentrierten Gebietssicherung führen und damit den Schamanen die Möglichkeit nehmen, Ihre freien Siedler in dunkle Diener zu konvertieren. Wenn Sie also über genügend Einheiten verfügen, um die DV-Einheiten aktiv zu bekämpfen, sollten Sie den Schamanen – im Unterschied zur vorgenannten Strategie – nicht das geben, was sie wollen.

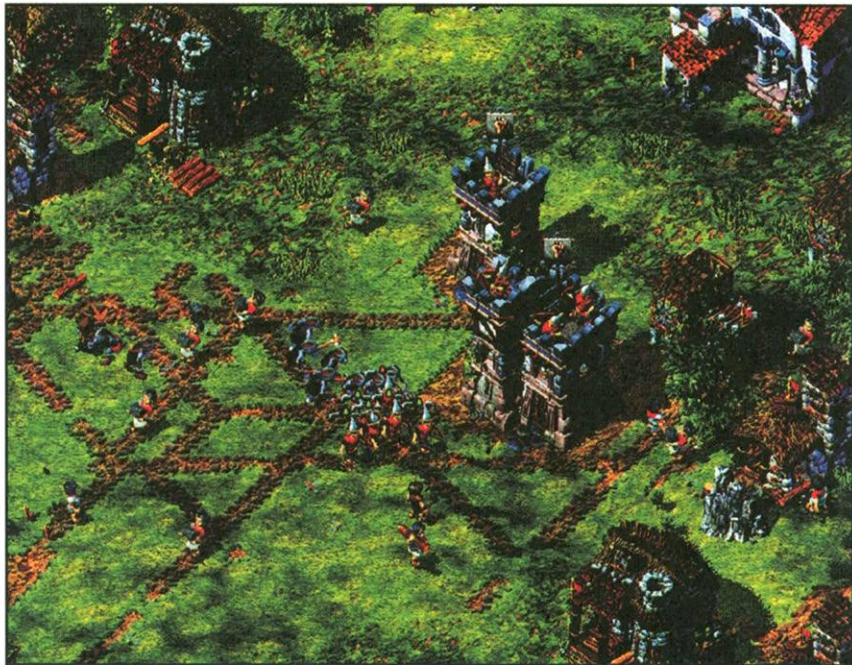
- Die DV-Einheiten in die Reichweite Ihrer konzentrierten Gebietssicherung locken.

Wenn in frühen Spielphasen per Manakopter einfallende DV-Einheiten in die Nähe Ihrer konzentrierten Gebietssicherung geraten, könnte die Lage prekär werden. Sollten die DV-Einheiten dabei nämlich Ihre Türme der konzentrierten Gebietssicherung attackieren, kann das Spiel schnell zu Ende zu sein! In solchen Fällen müssen Sie mit Ihren verbliebenen mobilen Einheiten so





„flüchten“, dass diese die DV-Einheiten in die Reichweite Ihrer Türme locken und Ihre Bogenschützen auf den Türmen der konzentrierten Gebietssicherung die Bekämpfung der DV-Einheiten übernehmen. Dies bewerkstelligen Sie, indem Sie mittels des „Move-without-Attack“-Befehls (Rechtsklick bei gedrückter **[Alt]**-Taste) Ihre mobilen Einheiten um die Türme herum bewegen, ohne dass diese selbst attackieren, aber dabei den DV-Einheiten Grund genug geben, Ihre mobilen Einheiten zu verfolgen. Nur wenn die DV-Einheiten Ihre Türme direkt attackieren, greifen Sie sie auch mit Ihren mobilen Einheiten an.



**Geraten DV-Einheiten in die Nähe Ihrer konzentrierten Gebietssicherung, müssen Sie sie mit Ihren mobilen Einheiten per „Flucht“ in der Reichweite Ihrer Türme halten, so dass die Bogenschützen diese auf den Türmen unter Beschuss nehmen können**

- In späteren Spielphasen: Mobile Einheiten bei den bevorzugten Manakopter-Landepunkten postieren und Patrouillen bilden.

Wenn Sie in späteren Spielphasen über genügend eigene mobile Einheiten verfügen, um die per Manakopter in Ihre Siedlung eindringenden DV-Einheiten aktiv zu bekämpfen, werden Sie irgendwann die bevorzugten Landepunkte der Manakopter herausfinden. An solchen Positionen postieren Sie dann natürlich eine ausreichend starke mobile Einsatztruppe, die den Manakopter und die darin befindlichen DV-Einheiten direkt entsprechend empfängt. Zudem bilden Sie einige Patrouillen in der Stärke von 30 bis 40 Einheiten, die Sie über Ihr Siedlungsgebiet verstreuen, um bei abweichenden Manakopter-Landungen schnell zur Stelle zu sein.





**Allgemein:** Wenn die DV-Einheiten nach einer Manakopter-Landung schließlich wieder den Manakopter besteigen und Ihre Siedlung verlassen, müssen Sie natürlich alle o.g. bzw. durchgeführten Aktionen wieder zurücknehmen, d.h. alle Produktionen wieder in Gang bringen, indem Sie alle Diebe wieder in freie Siedler zurückverwandeln, evtl. neue Bauarbeiter und Planierer rekrutieren usw. *Die vorgenannten Aktionen des passiven Widerstands sind zum Teil sehr aufwändig, aber die einzige Möglichkeit, um auf Manakopterattacken in frühen Spielphasen zu reagieren.* Freunden Sie sich auch damit an, dass Sie bei diesen Manakopterattacken Verluste nicht vermeiden können und dass Sie solche Attacken in Ihrem Siedlungsfortschritt immer wieder zurückwerfen werden. Allerdings sollten sich diese Verluste natürlich möglichst in Grenzen halten – und dies können Sie mit den vorgenannten Aktionen bewerkstelligen!

## EFFIZIENTE PRODUKTIONEN AUFBAUEN

Um die einzelnen Produktionen in Siedler IV optimal aufeinander abzustimmen, müssen Sie möglichst genau wissen, in welcher Anzahl Sie die einzelnen Gebäude von Produktionsketten errichten müssen, damit Ihre Produktionen insgesamt optimiert laufen. Das heißt z.B. für eine Brot-Produktionskette: Wie viele Mühlen können die Getreideproduktion von wie vielen Farmen verarbeiten sowie wie viele Bäckereien können das produzierte Mehl verarbeiten und wie viele Wasserwerke müssen diese Anzahl an Bäckereien mit Wasser versorgen. Schließlich wollen Sie nicht zu viel Getreide produzieren oder die ein oder andere Mühle „arbeitslos“ in der Gegend herumstehen haben. *Deshalb sollten Sie Ihre Produktionen möglichst optimiert aufeinander abgestimmt errichten, so dass Sie keine Über- und Unterproduktion an irgendeiner Stelle im entsprechenden Produktionsprozess erhalten.*

Im „offiziellen Buch zu Siedler IV“ wurden bereits alle wichtigen Produktionen detailliert hinsichtlich ihrer Produktionszeiten und daraus resultierenden optimalen Gestaltung ausreichend unter die Lupe genommen. Die Ergebnisse dieser Analysen in Form von Tabellen, die Ihnen die jeweils optimierte Anzahl von Gebäuden einer Produktionskette bei verschiedenen Ausbaustufen der betreffenden Produktionskette angibt, erhalten Sie nachfolgend noch einmal in einer zusammenfassenden Übersicht. Orientieren Sie sich bei Ihrem Siedlungsaufbau an den dort genannten Zahlen, um einen möglichst optimierten Wirtschaftskreislauf zu erhalten.



## HOLZPRODUKTION

| Gebäude         | Anzahl |   |   |   |
|-----------------|--------|---|---|---|
| Holzfällerhütte | 2      | 4 | 6 | 8 |
| Sägewerk        | 1      | 2 | 3 | 4 |
| Forsthaus       | 1      | 2 | 3 | 4 |

**Benötigte Anzahl der am Holzproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen für eine effiziente Holzproduktion**

**Optimiertes Verhältnis von Holz- und Steinproduktion (1 Holzproduktionskette = 2 Holzfäller, 1 Sägewerk, 1 Forsthaus) hinsichtlich der unterschiedlichen Bedarfe an Holz und Stein bei den 4 Völkern:**

**Römer:** 2 Holzproduktionsketten + 3 Steinmetzhütten

**Maya:** 2 Holzproduktionsketten + 4 Steinmetzhütten

**Wikinger:** 3 Holzproduktionsketten + 2 Steinmetzhütten

**Trojaner:** 2 Holzproduktionsketten + 3 Steinmetzhütten

## BROTPRODUKTION

| Gebäude      | Anzahl |   |   |   |   |   |        |
|--------------|--------|---|---|---|---|---|--------|
| Getreidefarm | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 usw. |
| Wasserwerk   | 1      | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 usw. |
| Mühle        | 1      | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 usw. |
| Bäckerei     | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 usw. |

**Benötigte Anzahl der am Brotproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen für eine effiziente Brotproduktion**





## FLEISCHPRODUKTION

| Gebäude      | Anzahl |   |   |   |      |
|--------------|--------|---|---|---|------|
| Tierzucht    | 1      | 2 | 3 | 4 | usw. |
| Getreidefarm | 2      | 3 | 4 | 6 | usw. |
| Wasserwerk   | 1      | 1 | 2 | 2 | usw. |
| Metzgerei    | 1      | 1 | 1 | 2 | usw. |

**Benötigte Anzahl Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen für eine effiziente Fleischproduktion**

## NAHRUNGSVERSORGUNG VON MINEN (ARBEITERN)

| Gebäude             | Anzahl |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kohlemine/Steinmine | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Bäckerei            | 1      | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |

**Benötigte Anzahl von Bäckereien zur Versorgung mit Brot von unterschiedlich vielen Kohle- und Steinminen**

| Gebäude                   | Anzahl |   |   |   |   |   |   |   |
|---------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|
| Eisenerzmine/Schwefelmine | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Tierzucht                 | 1      | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |

**Benötigte Anzahl von Tierzuchten (Schaf-, Schweine-, Ziegenfarm) zur Versorgung mit Fleisch von unterschiedlich vielen Eisenerz- und Schwefelminen**

| Gebäude      | Anzahl |   |   |   |   |   |   |   |
|--------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|
| Goldmine     | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Fischerhütte | 1      | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 |

**Benötigte Anzahl von Fischerhütten zur Versorgung mit Fisch von unterschiedlich vielen Goldminen**



## WAFFENPRODUKTION

| Gebäude        | Anzahl |   |   |   |    |      |
|----------------|--------|---|---|---|----|------|
| Eisenschmelze  | 1      | 2 | 3 | 4 | 5  | USW. |
| Waffenschmiede | 1      | 2 | 3 | 4 | 5  | USW. |
| Kohlemine      | 2      | 4 | 6 | 8 | 10 | USW. |
| Eisenerzmine   | 1      | 2 | 3 | 4 | 5  | USW. |

**Benötigte Anzahl der am Waffenproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen für eine effiziente Waffenproduktion**

## GOLDPRODUKTION

| Gebäude      | Anzahl |   |   |   |   |      |
|--------------|--------|---|---|---|---|------|
| Goldschmelze | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | USW. |
| Kohlemine    | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | USW. |
| Goldmine     | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | USW. |

**Benötigte Anzahl der am Goldproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen für eine effiziente Goldproduktion**

## ALKOHOL- UND MANAPRODUKTION

| Gebäude        | Anzahl |   |   |   |   |   |
|----------------|--------|---|---|---|---|---|
| Imkerei        | 1      | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| Wasserwerk     | 1      | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| Honigwinzerei  | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Kleiner Tempel | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

**Benötigte Anzahl der am Manaproduktionsprozess beteiligten Gebäude für eine effiziente Produktion bei den Wikingern**





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

| Gebäude         | Anzahl |   |   |   |   |   |
|-----------------|--------|---|---|---|---|---|
| Agavenfarm      | 2      | 3 | 5 | 6 | 8 | 9 |
| Wasserwerk      | 1      | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| Tequiladestille | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Kleiner Tempel  | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

**Benötigte Anzahl der am Manaproduktionsprozess beteiligten Gebäude für eine effiziente Produktion bei den Mayas**

| Gebäude          | Anzahl |   |   |    |
|------------------|--------|---|---|----|
| Sonnenblumenfarm | 3      | 5 | 8 | 10 |
| Ölpresse         | 1      | 2 | 3 | 4  |
| Kleiner Tempel   | 1      | 2 | 3 | 4  |

**Benötigte Anzahl der am Manaproduktionsprozess beteiligten Gebäude für eine effiziente Produktion bei den Trojanern**

## DIE STANDARDBAUFOLGE

In den folgenden Abschnitten sollen Sie erfahren, in welcher Reihenfolge Sie eine Siedlung sinnvollerweise aufbauen, d.h. in welcher Reihenfolge Sie welche Gebäude in welcher Anzahl errichten (die so genannte *Baufolge* oder neudeutsch *Buildorder*). Sie erhalten damit eine konkrete Anleitung, an der Sie sich bei Ihrem eigenen Siedlungsaufbau jeweils im Detail orientieren können. In vielen der nachfolgenden Missionslösungen wird auf die folgende Standardbaufolge Bezug genommen, so dass Sie diese Abfolge von Maßnahmen kennen sollten.

In den meisten Missionen besteht das erste Ziel in jedem Siedlermatch 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. Ziel in dieser ersten Aufbauphase ist also eine funktionierende Kaserne mit einem hohen „Ausstoß“ von Soldaten. An dieser Zielsetzung orientiert sich auch die nachfolgende Standardbaufolge.



**Hinweis**

Die nachfolgende Beschreibung einer Standardbaufolge wurde anhand der Trojanermission Nummer 6 vollzogen. Für die übrigen drei „alten“ Völker kann diese Standardbaufolge jedoch natürlich ebenfalls angewandt werden. Sie müssen in diesem Fall nur die Zahl der Holzproduktionsketten und der Steinproduktionen (Steinmetzhütten/Steinminen) an das jeweils völkerspezifische optimale Verhältnis von Holz- und Steinproduktionen (siehe oben) anpassen. Diese Anpassung muss dann in den Bauphasen 2 und 6 erfolgen. Beachten Sie zudem, dass sich die nachfolgende Beschreibung auf die Schwierigkeitsstufe „Normal“ bezieht!



**Phase 1: Mittleres Wohnhaus errichten und Planierer-/Bauarbeiterzahl erhöhen.**

Die Startausstattung in Missionen der Schwierigkeitsstufe „Normal“ erfordert zu Beginn (zumeist) direkt den Bau eines *mittleren Wohnhauses*, das Sie an einer möglichst flachen Position errichten sollten. Außerdem erhöhen Sie die Anzahl Ihrer *Planierer* und *Bauarbeiter* jeweils auf 10 Einheiten. Damit Sie diese Anzahl an Einheiten in der Startphase erreichen können, müssen Sie in manchen Missionen zudem die Mindestanzahl der *Träger* auf 5 reduzieren. Außerdem reißen Sie alle *Wachtürme* bis auf einen ab, so dass Sie nur noch einen Wachturm besitzen, bei dem Sie alle Soldaten versammeln.

**Phase 2: Holz- und Steinproduktion aufbauen bzw. ergänzen.**

Errichten Sie – noch während der Bau des ersten mittleren Wohnhauses in Gang ist – eine erste Holz- und Steinproduktion, entsprechend der völkerspezifischen optimalen Kombination (vgl. in diesem Kapitel den Abschnitt „Effiziente Produktionen aufbauen“ weiter oben) – bei den Trojanern also 2 Holzproduktionsketten, jeweils bestehend aus 2 Holzfällerhütten, 1 Sägewerk und 1 Forsthaus (natürlich an einer entsprechend geeigneten Position mit einem ausreichend großen Baumbestand) und 3 Steinmetzhütten (natürlich nahe eines Steinvorkommens – in vielen Missionen müssen Sie zuvor erst zu einem solchen Steinvorkommen expandieren). Sind einige dieser erforderlichen Gebäude bereits bei Spielbeginn vorhanden, ergänzen Sie diese Ketten jeweils nur.



**Phase 3: Mit Geologen nach Rohstoffen suchen / weiteres Wohnhaus errichten.**

Noch während der Bau der ersten Holz- und Steinproduktionen läuft, schicken Sie Ihre vorhandenen Geologen in ein nahe gelegenes Gebirge zur Rohstoffsuche. Wenn alle Siedler das erste mittlere Wohnhaus verlassen haben, reißen Sie es wieder ab (sofern die aktuelle Siedlerzahl nicht den von Anfang an verfügbaren Wohnraum übersteigt) und bauen direkt anschließend ein weiteres *mittleres Wohnhaus*. Auch dieses können Sie wiederum – wenn alle Siedler das Haus verlassen haben und wiederum unter Berücksichtigung von aktueller Siedlerzahl und Wohnraumplatz – abreißen.

**Phase 4: Erste Nahrungsversorgung aufbauen / Siedlung erweitern.**

Sorgen Sie anschließend dafür, dass Sie erste Nahrung in Form von Fisch produzieren. Errichten Sie dazu an fischhaltigen Gewässern (Küste oder Flusslauf) so viele *Fischerhütten*, wie Sie Angeln zur Verfügung haben. Wenn Sie innerhalb Ihres Einflussbereiches noch keine fischhaltigen





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Gewässer besitzen, müssen Sie Ihr Gebiet zu solchen Gewässern mit Wachgebäuden erweitern. Sollten Sie in der betreffenden Mission von Beginn an einen Bogen oder einen ausgebildeten Jäger zur Verfügung haben, errichten Sie statt der Fischerhütte(n) eine *Jagdhütte*, so dass Sie Fleisch für die Eisenerzminenarbeiter produzieren können. Verlagern Sie in der Folge immer wieder den Arbeitsbereich des Jägers, um den Output zu maximieren. Expandieren Sie jetzt auch mit *kleinen Wachtürmen* auf diejenigen Gebirgsabschnitte, die Kohle und Eisenerz enthalten (die zum Zweck der Gebietserweiterung errichteten Wachtürme reißen Sie natürlich immer wieder ab). Sofern Sie nicht eine Jagdhütte errichtet haben, bauen Sie *1 Lager* nahe dieser Gebirgsabschnitte, wo Sie den Fisch als Lagerware einstellen, um später die schnelle Nahrungsversorgung Ihrer ersten Minenarbeiter zu gewährleisten. *Stellen Sie direkt in dieser Phase bei der Nahrungsversorgung ein, dass die Eisenerzminenarbeiter zu 50 % mit Fisch versorgt werden sollen* (wiederum nur für den Fall, dass Sie keine Jagdhütte bauen konnten). Für die Kohleminen belassen Sie die ausschließliche Brotlieferung, da die Brotproduktion bald beginnen wird (s.u.).



**Nach ca. 8 Minuten sollten Sie Zugriff auf die Eisenerz- und Kohlevorkommen haben sowie eine Fischerhütte und ein gebirgsnahes Lager für die Einlagerung von Fisch besitzen**





### Phase 5: Erste Minen und die Werkzeugproduktion.

Fahren Sie mit dem Bau von 1 *Eisenschmelze*, 1 *Werkzeugschmiede*, 1 *Kohlemine* und 1 *Eisenerzmine* fort. Nach der Herstellung der ersten Eisenbarren können Sie fortan benötigte Werkzeuge herstellen. Welche Werkzeuge dies sind, ist von der Art der als Nächstes errichteten Produktionsgebäude abhängig. Produzieren Sie Werkzeuge immer nur dann, wenn Sie diese tatsächlich benötigen, d.h. niemals auf Vorrat.

### Phase 6: Ausbau der Baumaterialienversorgung

Im nächsten Schritt bauen Sie Ihre Versorgungsstruktur für Holz und Steine weiter aus (natürlich wieder entsprechend dem optimierten völkerspezifischen Verhältnis von Holzproduktionsketten und Steinproduktionen, s.o.). Für die Trojaner bedeutet dies also beispielsweise 2 *zusätzliche Holzproduktionsketten* und 3 (eventuell auch nur 2, wenn die Steinvorkommen entsprechend rar gesät sind) *zusätzliche Steinmetzhütten*. Alle Holzproduktionsgebäude bauen Sie möglichst geballt nebeneinander. Die erforderlichen Werkzeuge für die dann neu zu besetzenden Gebäude stellen Sie in der Werkzeugschmiede her. Erweitern Sie ggf. Ihr Siedlungsgebiet auf Positionen, an denen ein weiterer Steinabbau möglich ist und an denen Sie weitere Baumbestände finden. Verlagern Sie auch die Arbeitsbereiche von zwei oder drei Holzfällern an solche Positionen, an denen vereinzelte Bäume stehen, um dort für Bauplatz zu sorgen.

### Phase 7: Großes Wohnhaus und weitere Planierer und Bauarbeiter.

Anschließend ist in dieser Phase der Bau *eines großen Wohnhauses* angebracht. Wenn Ihre Siedlung in dieser frühen Phase bereits sehr weitläufig ist, errichten Sie jetzt auch direkt zwei große Wohnhäuser! Einerseits benötigen Sie neue Siedler, um den wachsenden Transportaufgaben gerecht zu werden, andererseits, um neue Planierer und Bauarbeiter auszubilden. Stocken Sie während der Bauphase des großen Wohnhauses Ihre *Planierierzahl auf mindestens 15* und Ihre *Bauarbeiterzahl auf mindestens 20* Einheiten auf. Um diese Zahl von Planierern und Bauarbeitern zu erreichen, müssen Sie natürlich weitere Schaufeln und Hämmer in der Werkzeugschmiede herstellen.

### Phase 8: Nahrungsversorgung aus- bzw. aufbauen.

Danach kümmern Sie sich um den Aufbau der Nahrungsversorgung. Zu diesem Zweck nehmen Sie in dieser Phase den Bau von 2 *Getreidefarmen*, 1 *Mühle*, 1 *Wasserwerk* (eventuell müssen Sie vorher Ihren Einflussbereich auf ein Flussgebiet erweitern) und 2 *Bäckereien* (möglichst nahe der Gebirge) in Angriff! Zusätzlich bauen Sie die Fischproduktion aus (bzw. auf, sofern Sie in Phase 4 eine Jagdhütte statt der Fischerhütte errichtet haben), indem Sie 1 *weitere Fischerhütte* errichten, so dass Sie danach *insgesamt 2 Fischerhütten* besitzen. Wiederum stellen Sie alle erforderlichen Werkzeuge zur Besetzung dieser Gebäude in der Werkzeugschmiede her.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT



**Nach ca. 20 Minuten sollten die Gebäude für eine funktionierende Brotproduktion fertig gestellt sein**

### **Phase 9: Weitere Minen und Waffenschmieden.**

Während die Nahrungs-(Brot-)produktion anläuft, bauen Sie insgesamt 3 weitere Kohleminen und 1 weitere Eisenerzmine (erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet zuvor eventuell auf weitere Gebirgsabschnitte mit Eisenerz- und Kohlevorkommen) sowie nahe des Gebirges 1 weitere Eisenschmelze und 2 Waffenschmieden. Außerdem bauen Sie gegebenenfalls ein weiteres Lager, bei dem Sie die Einlagerung von Schwertern und Bögen einstellen. Benötigte Werkzeuge werden wieder in der Werkzeugschmiede hergestellt. Stellen Sie bei den Waffenschmieden die automatische Produktion von Schwertern (60 %) und Bögen (40 %) ein.





**Nach ca. 27 Minuten läuft die kontinuierliche Waffenproduktion in zwei Waffenschmieden an**

#### **Phase 10: Neues großes Wohnhaus und Kaserne errichten.**

Noch während die Waffenschmieden im Bau sind, geben Sie die Bauaufträge für *ein weiteres großes Wohnhaus* und *1 Kaserne*. Nach den vorangegangenen Baumaßnahmen wird eine Vielzahl neuer Transportaufträge anfallen und Sie sollten über genügend Träger verfügen bzw. keine Transportschwierigkeiten bekommen! Zudem benötigen Sie neue freie Siedler für erste Rekrutierungen, sobald die Kaserne fertig gestellt ist. Stellen Sie in der Kaserne zunächst nach und nach die „manuelle“ Rekrutierung von insgesamt ca. 20 Level-1-Schwertkämpfern und ca. 20 Level-1-Bogenschützen ein. Rekrutieren Sie jeweils immer wieder ein paar dieser Einheiten, wenn die Waffen und vor allem freie Siedler verfügbar sind. Erst später, wenn alle Produktionen rund laufen, gehen Sie auf die automatische Rekrutierung über.

#### **Phase 11: Fleischproduktion und Goldproduktion aufbauen.**

Errichten Sie als Nächstes *1 weitere Getreidefarm*, *1 Tierzucht*, *1 weiteres Wasserwerk* und *1 Metzgerei*. Wenn einige Minuten später das erste Fleisch in der Metzgerei produziert wird, nehmen Sie die Fischversorgung der Eisenerzminenarbeiter wieder zurück. Erweitern Sie außerdem Ihr Siedlungsgebiet mit einem kleinen Wachturm auf einen Gebirgsabschnitt mit Goldvorkommen und lassen Sie dort einen Geologen nach den Goldvorkommen suchen. Bauen Sie anschließend über den entdeckten Goldvorkommen *2 Goldminen* und nahe der Kaserne (Gebiet dort eventuell zuvor erweitern) *2 Goldschmelzen*. Um die Goldschmelzen mit Kohle zu versorgen, sollten Sie





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

auch noch 2 weitere Kohleminen errichten. Wenn das erste Gold in der Kaserne eintrifft, stellen Sie die unendliche Rekrutierung von Level-1- und Level-2-Soldaten ein. Nach ca. 40 Minuten verfügen Sie dann über eine bereits ausgeprägte Soldatenrekrutierung.

### Phase 12: Konzentrierte Gebietssicherung und große Wohnhäuser.

Bauen Sie *ein oder zwei große Wachtürme* an einer geeigneten, d.h. verteidigungsrelevanten, Position, bei denen Sie alle Soldaten sammeln. Alle übrigen noch verbleibenden Wachtürme reißen Sie ab. Aufgrund der unendlichen Rekrutierung von Soldaten benötigen Sie Siedlernachschub. Bauen Sie deshalb jetzt anschließend *zwei oder drei große Wohnhäuser*, damit Sie erst einmal genügend Soldaten rekrutieren können. Wenn Sie ca. 100 rekrutierte Soldaten bei der konzentrierten Gebietssicherung beisammen haben, können Sie erst einmal die Rekrutierung stoppen oder nur noch Level-2-Soldaten rekrutieren und sich dem ausgiebigen Ausbau Ihrer Siedlung widmen.



Nach ca. 40 Minuten haben Sie eine kontinuierliche Soldatenproduktion von Level-1- und Level-2-Soldaten auf die Beine gestellt. Die neu rekrutierten Soldaten sammeln Sie bei der konzentrierten Gebietssicherung.



# DIE TROJANERKAMPAGNE



Den Anfang macht also die Kampagne mit dem „neuen“ Volk, den Trojanern. Im Verlauf dieser Kampagne werden Sie insbesondere mit dem dunklen Volk (DV) konfrontiert, an dessen Ende der endgültige Sieg über den Morbus steht. Mit den neuen Fähigkeiten des DV (siehe oben) haben Sie eine schwere Kampagne vor sich. Bevor Sie diese Kampagne und die Missionslösungen in Angriff nehmen, sollten Sie deshalb unbedingt die vorangegangenen Kapitel gelesen haben!

## Hinweis

Zu Beginn aller nachfolgenden Missionslösungen erhalten Sie eine Missions-Kartenübersicht. Aus diesen Karten sind eine Reihe wichtiger Informationen ersichtlich, die Ihnen bei der Durchführung der Mission nützlich sein werden. Zum Beispiel finden Sie auf diesen Karten die Startpunkte des Gegners und die Positionen von Gebirgszügen mit den dort befindlichen wichtigsten Ressourcenvorkommen. Es werden dabei jedoch nicht immer sämtliche Ressourcenvorkommen abgebildet, sondern vorwiegend solche, die für Sie auf der betreffenden Karte erreichbar bzw. missionsrelevant sind. Diese Kartenübersichten sind eine große Hilfe, wenn es darum geht, die einzelnen Missionen erfolgreich zu bewältigen.

In diesen Missionskarten sind eine Reihe von Symbolen abgebildet, die an der entsprechenden Stelle in der Karte Folgendes bedeuten:



■ **Kohlevorkommen** werden in Gebirgszügen durch **braune** Punkte symbolisiert.



■ **Eisenerzvorkommen** werden in Gebirgszügen durch **rote** Punkte symbolisiert.



■ **Goldvorkommen** werden in Gebirgszügen durch **orange gelbe** Punkte symbolisiert.



■ **Schwefelvorkommen** werden in Gebirgszügen durch **blaue** Punkte symbolisiert.



■ **Steinvorkommen** (sowohl in Gebirgen als auch natürliche Steinvorkommen) werden auf der Karte durch **weißgrau** Punkte gekennzeichnet. Je größer der Punkt dabei ausfällt, desto größer ist auch das zugehörige Steinvorkommen an dieser Stelle.

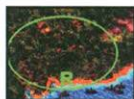


■ **Fischvorkommen** werden an Meeresküsten und in Binnenseen durch rote Kreise symbolisiert, allerdings nur bei solchen Karten/Missionen, bei denen Sie über eine begrenzte Anzahl an Fischvorkommen verfügen. Sind keine solchen Kreise auf der Karte eingefügt, finden Sie in der Regel an allen Küstenpositionen Fischvorkommen.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT



- Die **Startpositionen und Gebietsgrößen aller Teilnehmer an einer Mission** sind eingekreist. Der *rote Kreis* zeigt Ihr Startgebiet, andersfarbige Kreise identifizieren die Startgebiete der Gegner oder der Verbündeten. Dabei wird auch angegeben, mit welchem Volk Sie es jeweils zu tun haben: *W* steht für Wikinger, *M* für Maya, *R* für Römer und *T* für Trojaner. Die Ausdehnung des Dunklen Volkes zu Beginn eines Spiels können Sie direkt auf der Karte durch die Ausdehnung der schwarzen Flächen erkennen.



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



- Auf der Karte eingefügte *rote Pfeile* symbolisieren die Richtung Ihrer Gebietsexpansion, *blaue Pfeile* eine im Missionstext entsprechend erwähnte Marschroute Ihrer Einheiten und *gelbe Pfeile* die Angriffsrichtungen Ihrer Gegner.



Alle Missionslösungen basieren auf der *Schwierigkeitsstufe „Normal“*. Wenn Sie die Lösungen davon abweichend in der Stufe „Leicht“ nachvollziehen, werden Sie bei manchen Angaben teilweise erhebliche Differenzen feststellen, insbesondere hinsichtlich Art und Zeitpunkt von gegnerischen Angriffen, Menge an Startressourcen usw. Wenn z.B. in einer Missionslösung davon gesprochen wird, dass der erste Angriff nach 50 Minuten erfolgt, so wird dies nur in der Schwierigkeitsstufe „Normal“ der Fall sein. In der Stufe „Leicht“ verschieben sich die Zeitpunkte von Angriffen in der Regel weiter nach hinten, d.h. bei einem Angriff nach 50 Minuten bei „Normal“, dass dieser in der Stufe „Leicht“ z.B. nach 80 Minuten erfolgt.

## MISSION 1 – DIE FLUCHT



Missionskarte Trojaner 1 – Die Flucht





Der Auftakt der Trojanerkampagne ist recht „stressfrei“. In dieser ersten Mission müssen Sie lediglich die geforderten Aufgaben erfüllen. „Feindkontakt“ haben Sie in dieser Mission nicht und es sitzt Ihnen auch kein Zeitlimit o.Ä. im Nacken. In den Schwierigkeitsstufen „Leicht“ und „Normal“ ist lediglich die Ausstattung mit Startressourcen unterschiedlich. Also, starten Sie mit aller Seelenruhe in die Trojanerkampagne, und zwar wie folgt:

Erhöhen Sie zu Beginn die Planierer- und Bauarbeiterzahl auf jeweils 10 Einheiten und beginnen Sie Ihre Bauaktivitäten mit *einer Holzproduktionskette*, *2 Steinmetzhütten* und *einem mittleren Wohnhaus*, das, nachdem es alle Siedler verlassen haben, wieder abgerissen werden kann. Anschließend folgt der Bau einer *zweiten Holzproduktionskette* und einer *dritten Steinmetzhütte*. Die bestehenden Wachtürme werden alle – bis auf einen natürlich – abgerissen. Erweitern Sie anschließend Ihr Gebiet mit kleinen Wachtürmen (immer wieder jeweils abreißen) in Richtung P1 (zu den dortigen Steinvorkommen), P2 (zu dem dortigen Fluss) und P3 (um die dortigen Goldvorkommen in den Zugriff zu bekommen). Auch bei P4 sollten Sie mit ein oder zwei kleinen Wachtürmen Ihr Einflussgebiet erweitern, um alle dortigen Steinvorkommen „einzugemeinden“. Die vorhandenen Geologen entsenden Sie zu den Kohle-, Eisen- und Goldvorkommen (siehe Missionskarte), um diese Rohstoffe zu entdecken.

Weiter geht es mit *einer Eisenschmelze* und *einer Werkzeugschmiede* bei P5. Außerdem muss dort ein weiterer Wachturm platziert werden, damit Sie die Kohle- und Eisenvorkommen in dem angrenzenden Gebirge im Zugriff haben. Nach einem weiteren *mittleren Wohnhaus* (kann direkt wieder abgerissen werden) bauen Sie eine *dritte Holzproduktionskette* (Säge in der Werkzeugschmiede herstellen!). Es folgen *1 großes Wohnhaus*, *2 Kohleminen*, *1 Eisenerzmine* sowie *1 Goldmine* an den entsprechenden Standorten sowie der Aufbau der Nahrungsproduktion (bei P6) mit *3 Getreidefarmen*, *2 Wasserwerken*, *1 Mühle*, *2 Bäckereien*, *1 Gänsezucht* und *1 Metzgerei* sowie *1 Fischerhütte* an der Küste bei P4. Alle dafür erforderlichen Werkzeuge müssen Sie natürlich in der Werkzeugschmiede herstellen. Danach dürften so langsam aber sicher die Steinvorkommen bei P4 erschöpft sein, allerdings sollte zu diesem Zeitpunkt auch die Gebietserweiterung die neuen Steinvorkommen bei P1 erreicht haben. Bauen Sie deshalb jetzt bei P1 *drei neue Steinmetzhütten* und reißen Sie, nach der Fertigstellung der neuen Steinmetzhütten, die „alten“ Steinmetzhütten bei P4 ab, damit die Steinmetze von dort die neuen Steinmetzhütten besetzen können.

Anschließend platzieren Sie bei P7 Ihre „Schwerindustrie“ mit *1 Waffenschmiede* und *1 Goldschmelze*. Zusätzlich findet dort *1 Kaserne* ihren Platz. Bauen Sie außerdem jetzt noch eine *dritte Kohlemine*. Alle erforderlichen Werkzeuge für die vorgenannten Gebäude produzieren Sie nach Bedarf in der Werkzeugschmiede. Sobald die Waffenschmiede steht, schalten Sie dort sofort die Autoproduktion aus und stellen stattdessen manuell die Produktion von 13 Schwertern, 10 Bögen, 10 Rucksackkatapulten und 3 Rüstungen ein – mehr wird schließlich nicht benötigt (siehe Abbildung). In der Kaserne nehmen Sie die Einstellung vor, dass jeweils 10 Level-3-Schwertkämpfer, -Bogenschilden und -Rucksackkatapultisten sowie 3 Hauptmänner rekrutiert werden. In der Werkzeugschmiede können Sie zudem jetzt auch schon einmal 10 Schaufeln





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

produzieren, damit Sie etwas später die 10 erforderlichen Pioniere rekrutieren können. Wegen der im Folgenden anstehenden Rekrutierungen bauen Sie jetzt außerdem noch einmal *ein großes Wohnhaus*, um über genügend freie Siedler zu verfügen.



**Mehr Waffen und Rüstungen müssen Sie in dieser Mission nicht produzieren!**



Bis hierhin haben Sie für alle Anforderungen gesorgt, die das „Personal“ betreffen. Sie müssen jetzt nur noch einen Bauplatz für eine Werft finden und die erforderliche Anzahl an Kriegsschiffen und Fähren bauen. Eine Werft findet z.B. an der Küste bei P8 Platz. Erweitern Sie in der Folge also Ihr Gebiet mit kleinen Wachtürmen bis zu dieser Position. Dazu können Sie die Gebietserweiterung per Wachtürmen über die Flussläufe bei P9 durchführen. Dort ist genügend Bauplatz für jeweils einen Wachturm rechts und links der Flussläufe. Danach ist die Gebietserweiterung zu P8 kein Problem mehr.



Errichten Sie dann bei P8 *die Werft* und bauen Sie dort 5 Kriegsschiffe sowie 3 Fähren. Verfrachten Sie dann die insgesamt 43 geforderten Einheiten (jeweils 10 Level-3-Schwertkämpfer, -Bogenschützen und -Rucksackkatapultisten, 3 Hauptmänner sowie 10 Pioniere) auf die drei Fähren (eine Fähre kann 15 Einheiten aufnehmen) und bewegen Sie alle 8 Schiffe zu P10. Dort befindet sich die grüne Markierung bzw. der Zielbereich. Befinden sich alle 8 Schiffe innerhalb der grünen Markierung, ist die Mission gewonnen.





## MISSION 2 – DER ERSTE KAMPF



**Missionskarte Trojaner 2 – Der erste Kampf**

Wie der Missionsname schon vermuten lässt, müssen Sie in dieser zweiten Mission das erste Mal in die Schlacht ziehen. Es gilt, den Mayastamm im Norden komplett von der Karte zu fegen. Ihr Verbündeter, der Römer im Osten, greift Ihnen bei dieser Aufgabe zunächst nicht unter die Arme (abgesehen von einigen kleinen Vorstößen zahlenmäßig kleiner römischer Stoßtrupps), später jedoch dafür um so intensiver (siehe unten). Um dennoch in der frühen Spielphase ein wenig Unterstützung durch den verbündeten Römer zu erhalten, können Sie einen Priester zu den Römern zu P1 entsenden. Daraufhin wird kurze Zeit später bei P2 eine römische Fähre entreffen, die Ihnen Waffen, Gold und Schwefel liefert. Allerdings sollten Sie zusehen, dass dieser Priester bis zur Spielminute 30 (Schwierigkeitsstufe „Normal“) bei P1 angekommen ist, da ab diesem Zeitpunkt der Mayastamm den Römer attackieren kann (die Attacke ist allerdings nicht zwingend). Nach dieser Attacke und entsprechenden Eroberungen wird es unmöglich, den Priester zu P1 zu entsenden. Sie selbst müssen sich übrigens keine Sorgen über eine Mayaattacke machen. Die Maya werden Ihre Siedlung nicht attackieren, so dass Sie erst einmal auf eine Siedlungssicherung verzichten und sich in aller Ruhe dem Aufbau widmen können.

Erhöhen Sie zu Beginn – wie immer – die *Bauarbeiter-* und *Planiererzahl* auf jeweils 10 Einheiten und entsenden Sie die 3 vorhandenen Geologen in das Gebirge zur Rohstoffsuche. Bauen Sie dann am Startpunkt in dieser Reihenfolge: 1 *mittleres Wohnhaus* (P1, siehe Abbildung unten), 2 *Holzfällerhütten* (jeweils bei P2), 1 *Forsthaus* (P3), 1 *Sägewerk* (P4) und 1 *kleinen Wachturm* an der östlichen Grenze (P5). An Ihrer westlichen Grenze können Sie per kleiner Wachtürme nicht expandieren, da die dortigen Flussläufe den Bau von Wachtürmen unmöglich machen. Sie müssen in der Folge aber möglichst schnell die Steinvorkommen bei P3 (siehe Missionskarte) erreichen, da das kleine Steinvorkommen am Startpunkt (östlich des Gebirges) natürlich nicht aus-





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

reicht, um eine ausreichende Versorgung mit Steinen zu gewährleisten. Somit müssen Sie Ihre Siedlungsgrenzen um das Gebirge herum in Richtung P3 erweitern, wobei Sie die zu diesem Zweck errichteten Wachtürme natürlich immer wieder abreißen. Im weiteren Verlauf reißen Sie – nachdem alle Siedler das Wohnhaus verlassen haben – das mittlere Wohnhaus wieder ab und errichten 2 Steinmetzhütten beim „eroberten Steinvorkommen (jeweils bei P6), 1 weitere komplette Holzproduktionskette (P7) und einen weiteren kleinen Wachturm (P8), um weiter in Richtung P3 zu expandieren. Nach der erneuten Gebietserweiterung errichten Sie in dem neu eroberten Gebietsabschnitt schließlich noch 2 weitere Holzfällerhütten plus 1 Forsthaus (P9), einen weiteren kleinen Wachturm zur Gebietserweiterung (P10) sowie am Startpunkt erneut ein mittleres Wohnhaus (wiederum bei P1).



### Die Baumaßnahmen der ersten Bauphase

Setzen Sie den Siedlungsaufbau mit folgenden Baumaßnahmen fort: 1 Kohlemine, 1 Goldmine, 1 Eisenerzmine, 1 Fischerhütte (Fischvorkommen sind überall zu finden), 1 Eisenschmelze, 1 Werkzeugschmiede und ein drittes Sägewerk (Säge in der Werkzeugschmiede herstellen). Außerdem expandieren Sie natürlich weiterhin mit kleinen Wachtürmen in Richtung P3. Dort angekommen, errichten Sie dann 2 zusätzliche Steinmetzhütten. Später, wenn das Steinvorkommen am Startpunkt erschöpft ist, reißen Sie die dortigen beiden Steinmetzhütten ab und errichten diese neu beim Steinvorkommen bei P3, so dass dort anschließend 4 Steinmetzhütten ihre Arbeit verrichten – mehr Steinmetzhütten benötigen Sie in dieser Mission nicht. Schließlich bauen





Sie noch *einen großen Tempel* und *ein großes Wohnhaus*. Warten Sie, bis der erste Priester den großen Tempel verlässt. Da der Bau des großen Tempels Ihnen 12 Manapunkte beschert, können Sie einmal mit dem vorhandenen Priester den Zauber *Geschenke* ausführen, da dieser Spruch 10 Manapunkte kostet. Anschließend schicken Sie den Priester zu P1 bzw. zu den Römern und reißen den großen Tempel wieder ab! Ist der Priester bis zu P1 unbeschadet vorgedrungen, können Sie sich kurze Zeit später über die o.g. Warenlieferung bei P2 freuen.

Rüsten Sie danach auf durch: 4 *Getreidefarmen* oberhalb des Gebirges (jeweils bei P1, siehe Abbildung unten), 3 *Wasserwerke* (jeweils bei P2), 1 *Mühle* (P3), 1 *Gänsezucht* (P4), 3 *Bäckerreien* (jeweils bei P5), 1 *Metzgerei* (P7), insgesamt 7 *weitere Kohleminen* (P7) sowie 2 *weitere Eisenerzminen* (P8). Alle im Zuge dieser Siedlungserweiterung benötigten Werkzeuge stellen Sie natürlich in der Werkzeugschmiede her. Zudem erweitern Sie in dieser Phase Ihre Siedlung weiter nach Norden in Richtung P4 (siehe Missionskarte). Platzen Sie dort noch einmal in der Umgebung von P3 und P4 2 *Holzfällerhütten* und *ein weiteres Sägewerk*. Regeln Sie den Arbeitsbereich der Holzfäller so, dass Sie möglichst viele Bäume bei P3 und P4 fällen können, um Bauplatz zu erhalten.



**Die weiteren Baumaßnahmen im Detail**

Wenn bei P4 der entsprechende Platz vorhanden ist, errichten Sie dort 2 *weitere Eisenschmelzen*, 3 *Waffenschmieden* und 2 *Kasernen*. Stellen Sie in den Waffenschmieden ein Produktionsverhältnis





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

von 70 % Schwertern und 30 % Bögen ein und bestimmen Sie in den Kasernen die unendliche Rekrutierung von Level-1- und Level-3-Schwertkämpfern und -Bogenschützen. Die Rekrutierung neuer militärischer Einheiten wird danach recht zügig vorangehen. Deshalb benötigen Sie jetzt Siedlernachschub, d.h., der ausgedehnte *Bau von großen Wohnhäusern* ist angesagt! Platzieren Sie diese großen Wohnhäuser vor allem unterhalb von P3, wenn Sie den dortigen Baumbestand mit einem Holzfäller (s.o.) beseitigt haben. Zur Sicherheit sollten Sie zu P4 bzw. zu den Kasernen jetzt auch noch Ihre Gebietssicherung verlagern. Bauen Sie dort oben also noch *einen großen Wachturm* und reißen Sie danach den immer noch bestehenden kleinen Wachturm vom Beginn der Mission ab. Sobald nämlich der Angriff auf den Mayastamm erfolgt, antwortet dieser mit einem Gegenschlag, den Sie bei Ihren Kasernen bzw. bei dem dortigen neuen großen Wachturm empfangen sollten.

Wenn Sie über ca. 100 militärische Einheiten verfügen, kann die Offensive auf den Mayastamm erfolgen. Greifen Sie dabei zuerst einen der mit X markierten Wachtürme (siehe Missionskarte) an und nehmen Sie einen dieser Türme ein. Sobald Sie nämlich einen dieser Wachtürme besitzen, ist das das Signal für den verbündeten Römer, mit allen seinen Einheiten ebenfalls das Territorium der Maya massiv zu attackieren. Da der Römer zu diesem Zeitpunkt ebenfalls ein stattliches Einheitenkontingent beisammen haben sollte (vorausgesetzt, er wurde vorher nicht von den Maya entscheidend attackiert und zurückgeworfen), ist die Sache eigentlich schon nach dem ersten Angriff „gegessen“. Lassen Sie Ihre Rekrutierungen weiterlaufen (stellen Sie die Waffenproduktion sukzessive auf 100 % Schwerter um) und attackieren Sie im Folgenden immer wieder die Siedlung der Mayas, bis der letzte Mayaturm gefallen und die Mission damit gewonnen ist.

## MISSION 3 – DIE VERBÜNDETEN



Missionskarte Trojaner 3 – Die Verbündeten





In dieser dritten Mission der Trojaner bekommen Sie es das erste Mal mit dem dunklen Volk (DV) zu tun. Ihre drei Verbündeten sind indes nur schmückendes Beiwerk, d.h., diese Völker greifen in das Missionsgeschehen nicht ein, d.h. bei der Abwehr der dunklen Krieger und Schamanen sollten Sie nicht auf die Hilfe Ihrer Verbündeten hoffen! Der erste Angriff der dunklen Schergen erfolgt nach ca. 30 Minuten (in der Schwierigkeitsstufe „Normal“). Normalerweise hätten Sie Probleme, einen so frühen Angriff abzuwehren, allerdings hilft Ihnen in dieser Mission folgendes (skriptgesteuertes) Ereignis: Nach ca. 20 Minuten erscheint in der Mitte des Schneegipfels (bei X) ein Priester, der Ihnen einige Geschenke, nämlich 8 Schwerter, 8 Bögen, 16 Goldbarren und 120 Manapunkte beschert. Um an die Waren in der Mitte des Schneegipfels gelangen zu können, um damit jeweils 8 Level-3-Schwertkämpfer und -Bogenschützen für die Abwehr des ersten DV-Angriffs zu rekrutieren, müssen Sie allerdings den Schneering, der den fremden Priester (den Sie nicht steuern können) und die Warengeschenke nach wie vor umschließt, mittels des Zaubers *Abkürzung* wegschmelzen. Deshalb sollten Sie in dieser Mission *frühzeitig einen großen Tempel* errichten, um einen Priester zu erhalten, mit dem Sie den Zauber *Abkürzung* (Dank der „geschenkten“ Manapunkte) auf den Schneering anwenden können. Da der Bau eines großen Tempels u.a. auch 2 Goldbarren benötigt, müssen Sie zudem *früh die Goldproduktion* ankurbeln. Beginnen Sie diese Mission deshalb am besten wie folgt:

Erhöhen Sie die Anzahl an *Planierern* und *Bauarbeitern* auf jeweils 10 Einheiten und entsenden Sie die Geologen zur Suche nach Kohle-, Eisenerz- und Goldvorkommen (Positionen der Vorkommen siehe Missionskarte). Reißen Sie alle Wachtürme bis auf einen ab und errichten Sie in dieser Reihenfolge: 1 *mittleres Wohnhaus* (wieder abreißen, wenn alle Siedler das Haus verlassen haben), 1 *Holzfüllerhütte* und 1 *Forsthaus* (zur Komplettierung der „bestehenden“ Holzproduktionskette) sowie 3 *zusätzliche Steinmetzhütten* im Norden beim Steinvorkommen. Erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet dort oben bei P1 mit *einem kleinen Wachturm* außerdem so, dass Sie das komplette Steinvorkommen im Zugriff haben. Anschließend errichten Sie eine *zweite und dritte Holzproduktionskette* (die dritte Kette aber erst einmal ohne das Sägewerk, da Ihnen eine dritte Säge fehlt) und *ein weiteres mittleres Wohnhaus* (wiederum nach Fertigstellung direkt wieder abreißen).



Danach müssen Sie eine intensive Gebietserweiterung mit kleinen Wachtürmen betreiben, und zwar in Richtung P2 zu den Kohlevorkommen, in Richtung P3 zu dem Goldvorkommen und in Richtung P4 zu dem dortigen Küstenabschnitt. Außerdem müssen Sie das Gebirge soweit wie möglich einnehmen, damit die später in der Mitte des Gebirges „landenden“ Warengeschenke auf Ihrem Siedlungsgebiet liegen und somit von Ihren Trägern aufgenommen werden können (mit Dieben würde das natürlich auch funktionieren, allerdings umständlicher als mit Trägern). Errichten Sie deshalb auf der Ostseite des Gebirges in den Einbuchtungen jeweils einen Wachturm (siehe nebenstehende Abbildung), um Ihr Siedlungsgebiet soweit wie möglich auf das Gebirge auszudehnen.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT



Wenn Sie mit den Gebietererweiterungen die entsprechenden Gebiete erobert haben, bauen Sie bei P4 *eine Fischerhütte* und bei P2 *eine Goldmine* und *eine Goldschmelze*. Anschließend errichten Sie noch *ein weiteres mittleres Wohnhaus* und beginnen mit dem Bau *eines großen Tempels*. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt dürfte auch der bereits weiter oben erwähnte fremde Priester in der Mitte des Gebirges mit den „Geschenken“ auftauchen. Sobald dann ein Priester Ihren großen Tempel verlässt, bewegen Sie diesen zu dem Schneering in der Mitte des Gebirges und schmelzen dort mittels des Zauberspruchs *Abkürzung* einen Zugang in den Schneering, so dass Ihre Siedler anschließend die Gebirgsmitte erreichen können, um die dortigen Warengeschenke zu transportieren.

Noch vor dem ersten Angriff des DV, d.h. noch vor der Spielminute 30, errichten Sie *eine Kaserne* nahe P3 und stellen dort die Rekrutierung von jeweils 8 Level-3-Schwertkämpfern und -Bogenschilden ein. Aufgrund der Warengeschenke in der Gebirgsmitte werden diese Rekrutierungen schnell durchgeführt. Bis zum ersten Angriff sollten Sie auf jeden Fall schon einen großen Teil dieser insgesamt 16 Soldaten rekrutiert haben. Bauen Sie auch noch *ein großes Wohnhaus*, um über genügend „Siedlermaterial“ für die Rekrutierungen und den Transport der Waffen und des Goldes zu verfügen. Sammeln Sie alle Soldaten anschließend bei P3 (auf eigenem Territorium natürlich) und erwarten Sie dort den ersten Angriff des DV, den Sie mit den neuen Level-3-Einheiten locker abwehren können.

Nach dem ersten Übergriff schaffen Sie die Voraussetzungen dafür, dass Sie auch für die nächsten Übergriffe gewappnet sind. Bauen Sie deshalb *zwei Kohleminen*, *eine Eisenerzmine*, *eine Eisenschmelze*, *eine Waffenschmiede* (50%ige Schwert- und Bogenproduktion belassen) sowie *eine Werkzeugschmiede*. Da die Goldproduktion bereits läuft, können Sie nun nach und nach weitere Level-2-Soldaten rekrutieren. Auf die Rekrutierung von Level-3-Soldaten steigen Sie erst später um, wenn die Goldproduktion im größeren Stil etabliert ist. Platzieren Sie *eine Jagdhütte*, um weitere Einheiten Fleisch für die Versorgung des Eisenerzminenarbeiters zu beschaffen. Für die Kohleminenarbeiter stellen Sie erst einmal die 50%ige Belieferung mit Fisch ein, solange die Brotproduktion noch nicht steht. Alle vorhandenen und neu rekrutierten Soldaten sammeln Sie bei P5, d.h. an dem Durchgang zu Ihrer Siedlung. Errichten Sie dort auch ein oder zwei große Wachtürme. Sichern Sie zudem den „Durchgang“ bei P6 mit einem kleinen Soldatentrupp, da die Einheiten des DV auch über diese Position Ihre Siedlung behelligen werden.

Dank der stetig steigenden Soldatenzahlen haben Sie alle zukünftigen Attacken des DV im Griff. Sie können sich also in dieser Phase in aller Ruhe um den weiteren Ausbau Ihrer Siedlung kümmern. Ein großartiger Ausbau der einzelnen Produktionen ist dabei aber nicht notwendig. Bauen Sie die einzelnen Sparten wie folgt aus: die Waffen- und Goldproduktion stocken Sie insgesamt auf *8 Kohleminen*, *3 Eisenerzminen*, *3 Eisenschmelzen*, *3 Waffenschmieden*, *2 Goldminen* und *2 Goldschmelzen* sowie die Nahrungsproduktion auf *4 Getreidefarmen*, *1 Mühle*, *2 Wasserwerke*, *3 Bäckereien*, *1 Gänsezucht* und *1 Metzgerei* auf. Mit der bereits zu Beginn errichteten Jagdhütte und der Fischerhütte haben Sie so alle Nahrungsversorgungen im Griff. Natürlich müssen Sie in dieser Phase auch diverse große Wohnhäuser errichten. Rekrutieren Sie dann nach und nach



## DIE TROJÄNERKAMPAGNE



Level-2-Soldaten sowie die jeweils geforderten 5 Level-3-Schwertkämpfer und -Bogenschützen sowie den einen Hauptmann. Außerdem rekrutieren Sie noch 20 Gärtner, nachdem Sie die dazu erforderliche Zahl von Schaufeln produziert haben. Mit allen Soldaten und Gärtnern sowie mit dem einen Priester vom Beginn ziehen Sie dann zu dem „Treffpunkt der Völker“ zu P7. Dort lassen Sie – unter der Bewachung Ihrer Soldaten – die Gärtner das dortige schwarze Land beseitigen. Sie müssen dort ungefähr die komplette Wüstenfläche wieder „begrünen“. Wenn der Umkreis bei P7 vom dunklen Land befreit ist und Sie die erforderliche Anzahl der genannten Einheiten bei dieser Position beisammen haben, ist die Mission gewonnen.



Beim „Treffpunkt der Völker“ müssen Sie ungefähr die Wüstenfläche wieder „begrünen“





## MISSION 4 – AUFBRUCH ZU NEUEN Ufern



**Missionskarte Trojaner 4 – Aufbruch zu neuen Ufern**

Die vierte Mission der Trojaner konfrontiert Sie zum ersten Mal mit den Manakoptern des DV. Was diese „neuen“ Flugmaschinen bewirken und was Sie dabei beachten sollten, wurde bereits weiter oben beschrieben. In der Schwierigkeitsstufe „Normal“ wird ca. nach 30 Minuten der erste Manakopter auf Ihrer Insel landen und danach ca. im 5- bis 10-Minutentakt. Sie werden es nicht schaffen, bis zu diesem Zeitpunkt genügend Soldaten zu rekrutieren, um den auf Ihrer Insel landenden DV-Schamanen und -Kriegern ausreichend Paroli zu bieten. Somit müssen Sie bei den ersten „Manakopter-Attacken“ Verluste einkalkulieren und damit rechnen, dass Sie durch diese Übergriffe immer wieder ein Stück zurückgeworfen werden, bis Sie genügend Soldaten rekrutiert haben, um die einfallenden DV-Einheiten direkt zu beseitigen.

Erhöhen Sie zu Beginn die Zahl Ihrer Planierer (10) und Bauarbeiter (10) und entsenden Sie die drei Geologen in den westlichen Teil des Gebirges zur Suche nach den dortigen Kohle- und Eisenerzvorkommen. Auf der Ziel-Insel im Südosten lassen Sie den dortigen Pionier an seiner aktuellen Position mit der Landgewinnung beginnen. In Ihrer Siedlung reißen Sie dann die beiden kleinen Wachtürme ab – nur der große Wachturm bleibt stehen, den Sie maximal mit Einheiten besetzen und bei dem Sie alle Ihre übrigen mobilen Einheiten sammeln. Errichten Sie anschließend *ein mittleres Wohnhaus* bei P1 (direkt wieder abreißen), *einen kleinen Wachturm* bei P2 sowie eine *erste Holzproduktionskette* (2 Holzfällerhütten, 1 Sägewerk und 1 Forsthaus) bei P3.





Wenn mittels des Wachturms bei P2 das Steinvorkommen erobert wurde, errichten Sie dort oben *3 Steinmetzhütten*. Anschließend findet bei P3 eine *zweite Holzproduktionskette* ihren Platz. Die weiteren Baumaßnahmen: *1 Fischerhütte* bei P4, ein *kleiner Wachturm* bei P5 und ein *weiteres mittleres Wohnhaus* bei P1 (auch das kann wieder abgerissen werden, wenn alle Siedler das Haus verlassen haben). Danach konzentrieren Sie Ihre Bauaktivitäten auf den westlichen Siedlungsteil. Bauen Sie dort bei P5 *2 weitere Holzfällerhütten* (ohne Sägewerk und Forsthaus, da diese Holzfäller nur den dortigen Baumbestand beseitigen sollen), *1 Kohlemine* (stellen Sie bei der Nahrungsversorgung ein, dass die Kohleminen zu 50 % mit Fisch beliefert werden), *1 Eisenschmelze*, *1 Werkzeugschmiede* und erweitern Sie außerdem mit *kleinen Wachtürmen* weiter in Richtung P6 und anschließend P7, bis Ihr Siedlungsgebiet später bei den Steinvorkommen vereinigt wird. Nach der Fertigstellung der Werkzeugschmiede errichten Sie schließlich noch *1 Eisenerzmine* bei den inzwischen „eingenommenen“ Eisenerzvorkommen, ein *weiteres mittleres Wohnhaus* bei P1, *1 Waffenschmiede* bei P8 und *1 Kaserne* bei P6. Alle diese Baumaßnahmen sollten abgeschlossen sein, bevor der erste Angriff des DV mit dem Manakopter einsetzt. Danach führen Sie den Aufbau Ihrer Siedlung wie weiter unten beschrieben fort.

Wenn der erste Übergriff von DV-Kriegern und -Schamanen einsetzt, die dem Manakopter entsteigen, müssen Sie die in diesem Kapitel im Abschnitt „Strategien bei Manakopterangriffen ...“ genannten Aktionen möglichst schnell bzw. bei Bedarf durchführen. Die „Manakopter-Attacken“ werden Sie jetzt – wie bereits gesagt – ca. alle 5 bis 10 Minuten ereilen. Sie müssen zwischen den Angriffen einfach zusehen, dass Sie Ihre Siedlung weiter aufbauen und dass Sie nach und nach mehr Soldaten rekrutieren (unendliche Rekrutierung von Level-1-Soldaten in der Kaserne einstellen!), mit denen Sie zuerst Ihre konzentrierte Gebietssicherung bei dem großen Wachturm (möglichst schnell auf 2 große Wachtürme erweitern) verstärken und mit denen Sie später auch einmal selbst die landenden DV-Einheiten attackieren können. Bei den ersten drei oder vier Manakopter-Landungen müssen Sie jedoch die o.g. taktischen Maßnahmen immer wieder durchführen. Erst dann werden Sie genügend starke militärische Einheiten vorweisen können, um die eindringenden DV-Einheiten direkt zu bekämpfen.

Ihren Siedlungsaufbau setzen Sie nach dem ersten Angriff so fort, dass Sie zunächst einmal eine Nahrungsproduktion mit *3 Getreidefarmen* bei P2, *1 Mühle*, *1 Wasserwerk* und *3 Bäckereien* bei P9 sowie *einer Jagdhütte* nahe P6 platzieren. Erweitern Sie Ihre Siedlung außerdem mit Wachtürmen weiter nach Norden, so dass Sie alle dortigen Steinvorkommen im Zugriff haben. Stocken Sie die Steinproduktion auf *4 Steinmetzhütten* auf und verlagern Sie die Steinmetzhütten nach und nach weiter nach Norden. *Große Wohnhäuser* sind in dieser Phase natürlich auch Pflicht, einerseits um genügend freie Siedler für Transportaufgaben und Rekrutierungen zu besitzen, andererseits um die nicht zu vermeidenden Konvertierungsverluste durch die Schamanen wieder zu ersetzen. Unter ca. 80 freie Siedler sollte Ihr Siedlerbestand zu keinem Zeitpunkt sinken. Stocken Sie nach dem Aufbau der Nahrungsproduktion schließlich die Zahl der *Kohleminen* auf 5 und die Zahl der *Eisenerzminen* auf 2 auf. Eine *zweite Eisenschmelze* und eine *zweite Waffenschmiede* sorgen danach für eine ergiebigere Waffenproduktion (nur Schwerter und Bögen produzieren). Etablieren Sie schließlich noch eine Fleischproduktion (*1 Getreidefarm*, *1 Gänsezucht*, *1 Wasser-*





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

werk, 1 Metzgerei) und eine Goldproduktion mit 2 Goldminen und 2 Goldschmelzen. Vergessen Sie nach dem Anlaufen der Brotproduktion auch nicht, die Versorgung der Kohlenminenarbeiter mit Fisch zu stoppen, damit der Fisch fortan ausschließlich an die Goldminen geliefert werden kann.

Nach dem Beginn der Goldproduktion stellen Sie in der Kaserne zusätzlich die unendliche Rekrutierung von Level-3-Schwertkämpfern und -Bogenschützen ein. Mit zwei Waffenschmieden dürfen Sie so langsam aber sicher über genügend Einheiten verfügen, um zwei mobile Einheitentrupps zur Abwehr der landenden DV-Manakopter zu postieren. Die Manakopter werden bevorzugt bei den Punkten A und B landen. Postieren Sie dort einfach in der Folge Truppen in der Stärke von jeweils ca. 20 Einheiten, um die DV-Einheiten direkt bei ihrer Ankunft zu beseitigen.



**Mit 20 oder mehr mobilen Einheiten bereiten Sie den Manakoptern direkt bei deren Landeplätzen einen gebührenden Empfang**

Wenn Sie erst einmal die Manakopter-Übergriffe im Griff haben, ist der Rest der Mission ein Kinderspiel. Bei P10 können Sie 1 Werft, 1 Hafen, 1 Fahrzeugmanufaktur und 1 Eselszucht errichten. Bauen Sie in der Fahrzeugmanufaktur 2 Wagen und in der Werft 2 Handelsschiffe. Wenn Sie schließlich 2 Esel-Wagen-Gespanne beisammen haben, bilden Sie aus diesen beiden Gespannen jeweils einen Gründungskarren (produzieren Sie früh genug Schaufeln für die insgesamt erforderlichen 20 Pioniere). Mit der vorhandenen Fähre transportieren Sie dann diese beiden Gründungskarren zu der südöstlichen Insel zu P11 und bauen dort ebenfalls einen Hafen. Nehmen Sie bei P11 mit den Pionieren genügend Land ein, damit Sie dort die geforderte Burg,





den großen Tempel und die 12 Zierobjekte errichten können. Verbinden Sie die beiden Häfen mit einer Handelsroute und transportieren Sie dann 16 Einheiten Holz, 65 Einheiten Stein und 34 Einheiten Gold auf die südöstliche Insel. Mit den dort noch vorhandenen Materialien aus den Gründungskarren können Sie mit diesen Mengen alle erforderlichen Gebäude auf der südöstlichen Insel errichten, um diese Mission erfolgreich abzuschließen.

## MISSION 5 – DIE RETTUNG



Missionskarte Trojaner 5 – Die Rettung

Zu Beginn der Mission können Sie in Ihrer Siedlung noch erkennen, wie diese von den dunklen Schergen dem Erdboden gleichgemacht wird. Nur ein großer Turm bleibt nach diesem Angriff stehen. Am westlichen Kartenrand trifft kurz darauf Verstärkung in Form von drei voll beladenen Fähren ein. Steuern Sie die Fähren an das Ufer zu P1 und entladen Sie sie dort. Fassen Sie die Schwertkämpfer, die Bogenschützen und die Diebe jeweils in einer Gruppe zusammen und steuern Sie diese drei Gruppen dann durch das dunkle Land hindurch zu Ihrer Siedlung. Auf diesem Weg dürfen Sie keinen dunklen Einheiten begegnen, d.h., Sie sollten bei diesem Marsch die Pilzfarmen, bei denen für gewöhnlich einige dunkle Krieger Wache halten, möglichst weiträumig meiden. Wählen Sie den mit den blauen Pfeilen markierten Weg durch das dunkle Land, um ohne Feindkontakt mit allen drei Gruppen unbeschadet bis „nach Hause“ zu gelangen. Auf der markierten Route werden Sie (höchstwahrscheinlich) auf keine dunklen Einheiten treffen.

In Ihrer Siedlung angekommen, müssen Sie jetzt zusehen, dass Sie möglichst schnell eine halbwegs vernünftige Verteidigung aufbauen, da auch in dieser Mission nach ca. 30 Minuten (wobei Sie schon einige Minuten mit dem Marsch zu Ihrer Siedlung verbracht haben) die ersten Attacken mit dem Manakopter einsetzen. Wandeln Sie zunächst einmal alle Diebe in freie Siedler zurück, reduzieren Sie den Trägeranteil auf 5 Einheiten und bilden Sie 10 Planierer und 10 Bauarbeiter aus. Rekrutieren Sie außerdem noch 2 Geologen und suchen Sie in dem Gebirge P4 nach Kohle- und Eisenerzvorkommen. Errichten Sie dann ein mittleres Wohnhaus (wieder abreißen), eine





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Holzproduktionskette bei P3 sowie einen kleinen Wachturm bei P2. Wenn Sie bei P2 Zugriff auf die dortigen Steinvorkommen haben, bauen Sie dort 3 Steinmetzhütten. Errichten Sie anschließend eine zweite Holzproduktionskette und einen weiteren großen Wachturm neben dem bestehenden großen Wachturm. Besetzen Sie beide Türme maximal mit Soldaten und postieren Sie die übrigen Soldaten zwischen den beiden Türmen.

Kurze Zeit später wird der erste Manakopteranflug auf Ihre Siedlung einsetzen. Wie Sie auf den Manakopterangriff in einer solchen frühen Phase reagieren sollten, wurde im Abschnitt *Strategien bei Manakopterangriffen ...* in diesem Kapitel ausführlich erläutert. Insbesondere die Umwandlung der Planierer und Bauarbeiter zurück in freie Siedler ist wichtig, da Sie in dieser Phase noch keine Werkzeugschmiede besitzen und somit durch Konvertierungen verloren gegangene Schaufeln und Hämmer nicht neu produzieren können! Zudem ist es entscheidend, wo der Manakopter bei diesem ersten Übergriff landet. Wenn er im östlichen Bereich bei den Steinmetzhütten landet, stoppen Sie einfach die Arbeit der dortigen drei Steinmetzhütten, nehmen eventuell einige Verluste von freien Siedlern in Kauf und warten einfach darauf, dass der Manakopter wieder verschwindet. Landet der Manakopter dagegen im Bereich P3, müssen Sie mit Ihren mobilen Soldaten die gegnerischen DV-Einheiten in die Schussweite Ihrer beiden großen Wachtürme locken. Dies bewerkstelligen Sie wiederum mittels des „Move-without-Attack“-Befehls für Ihre mobilen Einheiten. Verwickeln Sie Ihre mobilen Einheiten aber möglichst nicht in Kämpfe, außer, die DV-Einheiten attackieren Ihre Wachtürme.

Nach dem ersten Angriff setzen Sie Ihren Siedlungsaufbau fort. Bauen Sie ein weiteres mittleres Wohnhaus (das Sie nicht abreißen können, da der von Beginn an verfügbare Wohnraum auf 30 Einheiten beschränkt ist!), 1 Fischerhütte bei P3, 2 Kohleminen, 1 Eisenerzmine, 1 Werkzeugschmiede, 1 Eisenschmelze, 1 Waffenschmiede (60 % Schwerter, 40 % Bögen einstellen), 1 Jagdhütte (zentral), 1 Kaserne und 1 großes Wohnhaus. Während die Eisenerzmine durch den Jäger mit Fleisch versorgt wird, stellen Sie für die Kohleminen die Versorgung mit Fisch ein. Von den ersten Waffenproduktionen rekrutieren Sie (nachdem Sie mit einem Bogen einen Jäger ausgebildet haben) in der Einstellung *unendlich* Level-1-Schwertkämpfer und -Bogenschützen, die Sie allesamt zu Ihren übrigen mobilen Einheiten zwischen die beiden Türme schicken. Auf diese Weise stehen Sie auch bei den nachfolgenden Manakopter-Angriffen relativ sicher, wenn Sie außerdem die Maßnahmen wie im Abschnitt *Strategien bei Manakopterangriffen ...* in diesem Kapitel geschildert zusätzlich durchführen. Wenn Sie mehr als 20 mobile Einheiten besitzen, dürfen Sie die einfallenden DV-Einheiten auch ruhig einmal direkt attackieren bzw. aktiv in die Schussweite Ihrer beiden Wachtürme locken.

Wenn es Ihnen mehrere Male gelingt, den Manakopter zu zerstören, und die Schamanen ergattern mittels ihrer Zaubersprüche keine weiteren Bretter und Eisenbarren aus Ihren Vorräten, werden die Manakopterangriffe auch irgendwann eine gewisse Zeit ausbleiben, da das DV in diesem Fall keine weiteren Manakopter produzieren kann. Trotzdem werden Sie sich aber mit weiteren DV-Attacken „über Land“ konfrontiert sehen, die aus Richtung P5 auf Sie zukommen. Wenn die Manakopterangriffe also ausbleiben, sollten Sie zusehen, dass Sie Ihre mobilen Einhei-





ten bei P5 postieren, um die DV-Vorstöße dort bereits abzufangen. Zudem müssen Sie Ihre Siedlung in der Folge bis zu dieser Position erweitern und dort einen großen Wachturm als zusätzliche Absicherung errichten. Die Siedlungserweiterung zu dieser Position ist alleine deshalb notwendig, da Sie auch die dortigen Kohlevorkommen nutzen müssen (Erweiterungsrichtungen siehe rote Pfeile auf der Missionskarte). Bauen Sie Ihre Siedlung soweit aus, dass Sie mittels 10 Kohleminen, 3 Eisenerzminen, 3 Eisenschmelzen, 3 Waffenschmieden, 3 Goldminen und 4 Goldschmelzen Level-2-Soldaten aller drei Waffengattungen produzieren können. Alle neu rekrutierten Soldaten sammeln Sie bei der konzentrierten Gebietssicherung P5.



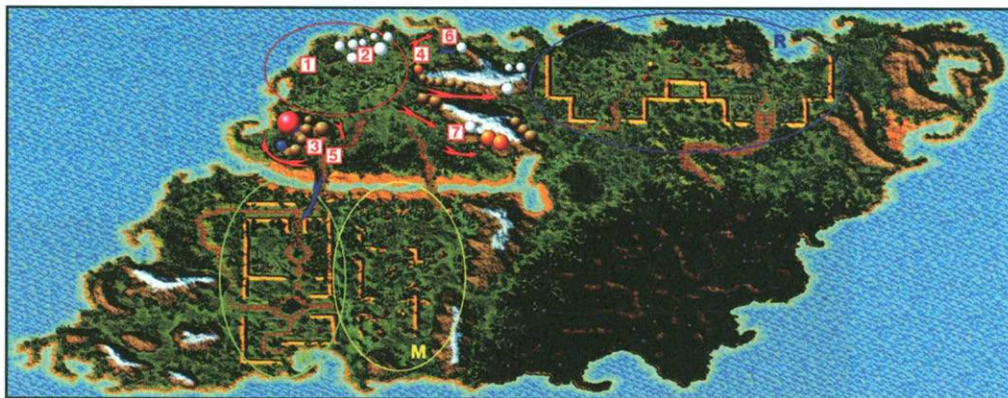
**Wenn die Manakopterangriffe ausbleiben, errichten Sie bei P5 eine konzentrierte Gebietssicherung, bei der Sie alle Soldaten versammeln und bei der Sie die „Landweg-Übergriffe“ des DV stoppen**

Mit ca. 200 Soldaten, einer Kampfkraft von nahezu 100 % und ca. 50 rekrutierten Gärtnern kann Ihre Offensive auf die dunkle Siedlung beginnen. Wie gehabt, müssen Sie eine erste große Schlacht führen, um die Hauptstreitmacht des DV zu beseitigen. Konzentrieren Sie sich danach auf die Beseitigung der Pilzfarmen und ziehen Sie immer wieder Verstärkung in Form von neuen Einheiten nach. Wie gehabt, ist die Beseitigung der Pilzfarmen ein Geduldsspiel. Wenn Sie wollen, können Sie jedoch zuvor die Manaproduktion aufbauen (Produktionskette: 2 Sonnenblumenfarmen, 1 Ölpresse, 1 kleiner Tempel – oder ein Vielfaches davon) und mittels Priestern die Zerstörung der Pilzfarmen und eventuell (vorzeitig) des dunklen Tempels in Angriff nehmen (siehe im Kapitel *Die Neuerungen der Add-Ons* den Abschnitt *Allgemeine wichtige Neuerungen – Mana und Priestersprüche*), um diese letzte Spielphase ein wenig abzukürzen.





## MISSION 6 – DIE INTRIGE



**Missionskarte Trojaner 6 – Die Intrige**

Auf der Karte der sechsten Trojanermission stehen Sie den – Ihnen inzwischen feindlich gesinnten – Maya und Wikingern gegenüber, die Sie beide komplett beseitigen müssen. Ihr Verbündeter, der Römer im Osten, spielt keine Rolle in dieser Mission, da das DV zu Spielbeginn dort massiv einfällt und der römische Verbündete in Folge dessen eliminiert wird. Sie selbst kommen dem DV nur bedingt in die Quere. Erst zum Ende dieser Mission hin, wenn Sie die Siedlungen der Maya und der Wikingen „aufrollen“, startet das DV kleine (skriptgesteuerte) Attacken auf Ihre Siedlung.

Auch wenn Sie keine Attacken durch das DV befürchten müssen, müssen Sie Übergriffe auf Ihre Siedlung durch die Maya und die Wikingen sehr wohl befürchten. In der Schwierigkeitsstufe „Normal“ setzen diese Übergriffe nach ca. 45 Minuten ein, d.h., bis zu diesem Zeitpunkt müssen Sie eine funktionierende Soldatenproduktion auf die Beine gestellt haben, um sich erfolgreich wehren zu können bzw. um von vornherein eine erfolgreiche Abschreckung für die Maya und die Wikingen zu demonstrieren. Um dieses Ziel zu erreichen, wenden Sie die *Standardbaufolge* an, die eine massive Soldatenproduktion nach ca. 30 bis 45 Minuten zum Ziel hat.

Die im vorangegangenen Kapitel aufgeführte detaillierte Beschreibung der Standardbaufolge wurde anhand dieser Mission erstellt, so dass Sie weiter oben quasi eine Detailanleitung für den Aufbau in dieser Mission haben. In dieser Mission müssen Sie beim Aufbau der ersten Holz- und Steinproduktion zusätzlich nur noch *1 weitere Holzproduktionskette* (bei P1) und *zwei weitere Steinmetzhütten* (bei P2) errichten, um insgesamt 2 Holzproduktionsketten und 3 Steinmetzhütten zu besitzen. Die erste *Fischerhütte* platzieren Sie unterhalb von P1. Anschließend expandieren Sie möglichst zügig nach Süden, so dass Sie die Rohstoffvorkommen im Gebirge P3 im Zugriff haben. Im weiteren Verlauf müssen Sie dann zudem in Richtung P4 expandieren (das dortige Goldvorkommen reicht für 2 Goldminen aus!). Die konzentrierte Gebietssicherung findet mit 2 großen Wachtürmen bei P5 ihren Platz.





Mit der Standardbaufolge dürften Sie in dieser Mission keine Probleme haben, die Übergriffe der Wikinger und der Maya – die nach ca. 50 Minuten einsetzen – mit Ihren Soldaten in einer Armeestärke von mehr als 100 Einheiten bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung abzuwehren.



**Die Abwehr der ersten Angriffe durch die gegnerischen Völker ist mit mehr als 100 Einheiten bei der konzentrierten Gebietssicherung kein Problem**

Nach einem ersten Angriff müssen Sie nur zusehen, dass Sie Ihre Armeestärke wieder schnell auf 100 Einheiten und mehr auffrischen (auch wieder Level-1-Soldaten), da der zweite Angriff des anderen Volkes nicht lange auf sich warten lässt. Sie sollten deshalb auf jeden Fall Siedler „auf Vorrat“ produzieren und die Waffenproduktion erhöhen. Zudem müssen Sie dafür sorgen, dass die Steinproduktion nicht zum Erliegen kommt, d.h., Sie müssen die Steinvorkommen bei P6 und P7 erobern und nutzen. Außerdem ist der Ausbau der Brotproduktion ein vordergründiges Ziel. Die Richtungen der Siedlungserweiterungen sehen Sie auf der Missionskarte durch rote Pfeile symbolisiert. Insgesamt forcieren Sie den Ausbau Ihrer Siedlung im Einzelnen auf: 4 Holzproduktionsketten, 6 Steinminen (später, wenn die natürlichen Steinvorkommen verbraucht sind), 12 Kohleminen, 3 Eisenerzminen, 5 Goldminen, 6 Goldschmelzen, 4 Eisenschmelzen, 1 Werkzeugschmiede, 4 Waffenschmieden, 10 Getreidefarmen, 2 Gänsezuchten, 3 Mühlen, 7 Bäckereien, 1 Metzgerei, 2 Fischerhütten, 4 Wasserwerke und 2 Kasernen. Natürlich müssen Sie auch eine große Zahl von großen Wohnhäusern errichten, die Sie aber allesamt nicht abreißen, um die offensive Kampfkraft Ihrer Soldaten zu steigern. In den Kasernen rekrutieren Sie später, wenn die Goldproduktion mit 6 Goldschmelzen richtig „rund“ läuft, nur noch Level-3-Soldaten.

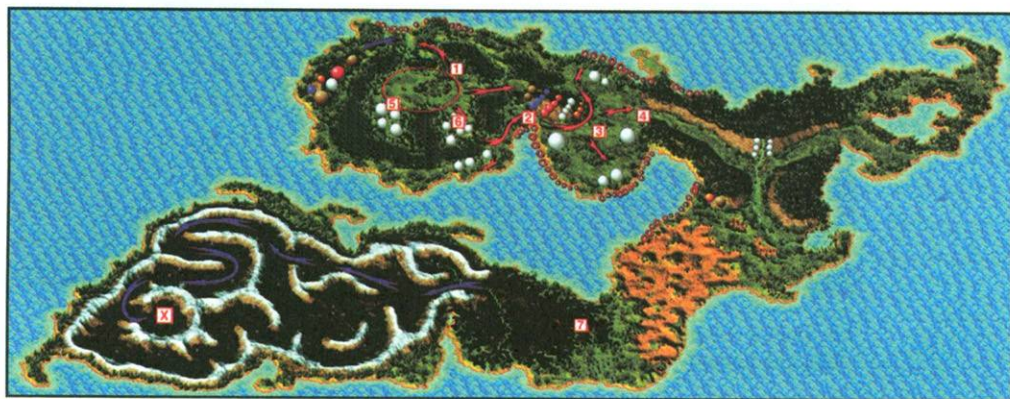




## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Mit ca. 150 Soldaten und einer offensiven Kampfkraft von ca. 90 % können Sie Ihre Attacken auf die Wikinger (zuerst) und die Maya (anschließend) starten. Die beiden Völker sind in ihrer räumlichen Entwicklung dort unten begrenzt und werden zudem immer wieder durch das DV aufgemischt, so dass diese relativ kleine Armeestärke ausreicht, um die beiden Völker zu besiegen. Rekrutieren Sie während dieser Angriffe aber weiterhin neue Soldaten, die Sie in das Kampfgeschehen nachziehen. Die Beseitigung der beiden Gegner ist wie gesagt kein größeres Problem. Achten Sie während Ihrer Angriffe nur ein wenig auf das DV, das – wie bereits erwähnt – seinerseits einen kleinen Angriff auf Ihre Siedlung führt, wenn Sie die Burgen bei den Wikingern oder den Maya zerstört haben. Wenn alle Wachgebäude bei den Wikingern und bei den Maya beseitigt sind, ist die Mission gewonnen.

## MISSION 7 – HORT ALLEN ÜBELS



Missionskarte Trojaner 7 – Hort allen Übels

Diesmal stehen Sie dem DV wieder alleine gegenüber. Es gilt in dieser Mission einzig und allein, die Manakopterfabrik des DV zu zerstören. Da diese Fabrik ein DV-Gebäude ist, wird sie zerstört, wie alle anderen DV-Gebäude, nämlich durch eine einfache Umgrünung mittels Gärtnern (oder auch alternativ mittels des Priesterspruchs *Abkürzung*). Die gesuchte Manakopterfabrik befindet sich bei Punkt X. Wie gesagt, genügt die Zerstörung dieser Fabrik für den Missionssieg. Die Tipps zu dieser Mission erwähnen bereits, dass Sie sich auf dieses Ziel konzentrieren sollten und keine Zeit bei der Zerstörung von anderen DV-Gebäuden verschwenden sollten. Da in dieser Mission eine Manakopterfabrik existiert, wissen Sie auch bereits, dass Sie sich in dieser Mission wiederum auf Manakopterangriffe einstellen müssen. Der erste Manakopterübergriff wird nach ca. 30 Minuten erfolgen.





Gehen Sie auch in dieser Mission strikt nach der *Standardbaufolge* vor. Direkt von Beginn an müssen Sie jedoch eine *aggressive Siedlungserweiterung per kleiner Wachtürme* betreiben. Die Ausbreitung in Richtung Osten entlang der roten Pfeilmarkierungen zu dem dortigen Gebirge hat dabei Priorität. Die Ausbreitung zu dem westlichen Gebirge kann dagegen in späteren Spielphasen erfolgen, wenn Sie auf die dortigen Kohlevorkommen zugreifen wollen bzw. müssen. Aufgrund der zeitraubenden Siedlungserweiterung in Richtung Osten dauert es zudem diesmal ein wenig länger, bis Sie die ersten Soldaten rekrutieren können. Die ständigen Übergriffe des DV per Manakopter ab Spielminute 30 tun ihr Übriges, um Sie in Ihrer Siedlungsentwicklung ständig zurückzuwerfen.

Zum Siedlungsaufbau: Wie gesagt, gehen Sie nach der Standardbaufolge für die Trojaner (s.o.) vor, wobei Sie sich allerdings den Bau des ersten mittleren Wohnhauses sparen können, da Sie zu Beginn über ca. 50 freie Siedler verfügen. Platzieren Sie die ersten drei *Holzproduktionsketten* bei P1, die vierte (und eventuell eine fünfte) Holzproduktionskette sollten Sie im Bereich P2 und P3 platzieren, um die dortigen Baumbestände zu beseitigen (Arbeitsbereiche der Holzfäller ab und zu verlagern), da Sie den dortigen Bauplatz benötigen. In diese Holzproduktionsketten integrieren Sie aber zunächst *keine Forsthäuser*. Die ersten beiden *Steinmetzhütten* errichten Sie bei P5 (direkt zu Beginn dort erweitern), die zweiten beiden Steinmetzhütten werden bei P6 platziert. Im späteren Verlauf erobern Sie genügend weitere Steinvorkommen, bei denen Sie, sobald eines der ersten Steinvorkommen erschöpft ist, die vorhandenen Steinmetzhütten neu errichten. Steinminen benötigen Sie in dieser Mission nicht! Die erste *Fischerhütte* und das erste *Lager* finden ihren Platz bei P2, die *Nahrungsversorgung* unterhalb von P3 sowie die *Eisenschmelzen* und die *Waffenschmieden* oberhalb von P3. Bei P4 errichten Sie die *Kaserne* und (zunächst) einen großen Wachturm, der Ihre konzentrierte Gebietssicherung darstellt und bei dem Sie somit alle Ihre Soldaten versammeln.

*Nach ca. 30 Minuten wird Sie das erste Mal das DV per Manakopter besuchen.* In dieser frühen Phase bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als „passiven Widerstand“ zu leisten, nämlich die Maßnahmen wie im Abschnitt *Strategien bei Manakopterangriffen ...* im Kapitel *Grundlegende Strategien* beschrieben, zu ergreifen. So früh hat Ihre Soldatenproduktion aufgrund der zeitraubenden Siedlungserweiterung noch nicht begonnen, als dass Sie die einfallenden DV-Einheiten mit genügend eigenen Einheiten attackieren könnten. Auch die nächsten ca. 4 bis 5 Manakopterangriffe müssen Sie noch mit den „passiven“ Maßnahmen beantworten. Erst wenn Ihre Soldatenproduktion angelaufen ist und Sie über ca. 20 mobile Einheiten verfügen, können Sie die per Manakopter in Ihre Siedlung eingedrungenen DV-Einheiten aktiv bekämpfen. Natürlich bleiben während der ersten Angriffe des DV Verluste nicht aus und Sie müssen mit Sicherheit das ein oder andere Werkzeug nachproduzieren und verstärkt große Wohnhäuser errichten, um an neue freie Siedler zu gelangen.

Wenn Sie den Manakopter zwei- oder dreimal zerstört haben, werden die Manakopterangriffe erst einmal ausbleiben (können später jedoch wieder einsetzen) und das DV wird Sie in regelmäßigen Abständen über den Landweg aufsuchen. Bauen Sie deshalb Ihre konzentrierte Gebietssicherung bei P4 auf ca. 2 große Wachtürme und 2 kleine Wachtürme aus.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT



### Die Attacken des DV über den Landweg wehren Sie bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung bei P4 ab

Der übrige Siedlungsaufbau zielt darauf ab, eine starke Soldatenproduktion zu schaffen. Bauen Sie Ihre Siedlung auf folgenden Gebäudebestand aus: 5 Holzproduktionsketten (allerdings nur 3 Forsthäuser integrieren, s.o.), 5 Steinmetzhütten, 12 Kohleminen, 4 Eisenerzminen, 4 Goldminen, 5 Goldschmelzen, 4 Eisenschmelzen, 1 Werkzeugschmiede, 5 Waffenschmieden, 10 Getreidefarmen, 1 Gänsezucht, 3 Mühlen, 8 Bäckereien, 1 Metzgerei, 2 Fischerhütten, 5 Wasserwerke und 1 Kaserne. Große Wohnhäuser errichten Sie – wie immer – im großen Stil. Ca. 20 große Wohnhäuser sollten Sie über die ganze Mission hinweg in Ihre Siedlung integrieren. Zudem reißen Sie diese großen Wohnhäuser *nicht* ab, damit Ihre Siedlung an Wert gewinnt und damit Ihre Kampfkraft steigt. In den Waffenschmieden produzieren Sie zuerst – gemäß der Standardbau- folge – 60 % Schwerter und 40 % Bögen. Später steigen Sie auf 55 % Schwerter, 30 % Bögen und 15 % Rucksackkatapulte um. In der Kaserne rekrutieren Sie – nachdem Sie zu Beginn Ihr erstes Soldatenkontingent mit Level-1-Soldaten aufgebaut haben – nur noch Level-2-Soldaten.

Wenn Sie ca. 250 bis 280 Einheiten beisammen haben und Ihre Kampfkraft über 100 % liegt, können Sie in die Schlacht ziehen. Teilen Sie Ihre Einheiten in drei Gruppen ein (fügen Sie jeder Gruppe noch ein oder zwei Hauptmänner hinzu) und schicken Sie alle Einheiten zu P7. Produzieren Sie zuvor jedoch noch 20 Schaufeln und rekrutieren Sie 20 Gärtner, die Sie einer eigenen vierten Gruppe zuweisen und ebenfalls zu P7 schicken, allerdings hinter den Militäreinheiten postiert. Dann starten Sie einen Generalangriff auf das DV. Dort haben sich inzwischen reichlich





Einheiten angesammelt, die Sie erst einmal – leicht links von P7 – in einer heftigen Schlacht beseitigen müssen. Mit den danach noch vorhandenen Einheiten ziehen Sie anschließend – gefolgt von der Gärtnersgruppe – die blauen Pfeile entlang. Führen Sie in dieser Phase außerdem inzwischen neu rekrutierte weitere Einheiten aus Ihrer Siedlung heran und beschäftigen Sie das DV weiter mit Angriffen. Mit der ersten Einheitengruppe und den Gärtnern ziehen Sie allerdings unbeirrt durch das Labyrinth die blauen Pfeile entlang bis zur Manakopterfabrik bei X – viel Widerstand wird Sie auf diesem Weg nicht erwarten. Dort geben Sie den Gärtnern dann den Befehl, das Gebäude zu umgrünen, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

## MISSION 8 – DURCHHALTEN!



Missionskarte Trojaner 8 – Durchhalten!

In Mission Nummer 8 stehen Sie erneut dem DV allein gegenüber. Unterstützt werden Sie in gewisser Weise durch einen verbündeten Römer, der allerdings keine wirkliche Unterstützung bietet bzw. darstellt, sondern sich nur passiv verhält. Auch in dieser Mission werden Sie sich wieder den Manakopter-Attacken ausgesetzt sehen, die diesmal nach ca. 40 Minuten beginnen. Zudem verfügt das DV über eine Kampfkraft von 150 % (offensiv) und 125 % (defensiv) – bislang mussten Sie sich nur mit Kampfkraftwerten von jeweils 100 % herumschlagen. Unmittelbar nach der Zurückschlagung dieser ersten Manakopter-Attacke wird allerdings die bereits im Missions-Briefing angekündigte *Verstärkung* per Fähren eintreffen, die Ihnen insgesamt über 50 Einheiten beschert. Dank dieser Verstärkung, die Sie für Ihre Siedlungssicherung verwenden, können Sie danach erst einmal in Ruhe eine Siedlung aufbauen, die eine ergiebige Produktion von höherrangigen Soldaten und damit den Aufbau einer starken Armee ermöglicht.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

Auch diesmal gehen Sie wieder nach der *Standardbaufolge* vor, allerdings mit der kleinen Änderung, dass Sie in der Phase 2 (Holz- und Steinproduktion aufbauen) direkt 4 *Steinmetzhütten* bei dem Steinvorkommen P1 errichten (anstatt nur 2). Das dortige Steinvorkommen ist von Objekten umgeben, so dass Sie die Steinmetzhütten nicht direkt angrenzend an die Steinvorkommen errichten können. Somit haben die Steinmetze entsprechend lange Wege zurückzulegen und die Steinproduktion nimmt eine längere Zeitspanne als normalerweise in Anspruch. In der Phase 6 (Ausbau der Baumaterialienversorgung) errichten Sie dann noch eine *fünfte Steinmetzhütte* beim Steinvorkommen P2. Zudem verlagern Sie die 4 Steinmetzhütten bei P1 in dieser Phase kontinuierlich ebenfalls zu P2, sobald das Steinvorkommen P1 sich erschöpft. Später müssen Sie auch Steinminen errichten. Die ersten *vier (kompletten) Holzproduktionsketten* errichten Sie allesamt bei P3. Später, wenn Sie Ihr Siedlungsgebiet entsprechend erweitert haben, errichten Sie bei P4, bei P5 und bei P6 jeweils eine weitere *Holzproduktionskette*, aber jeweils *ohne* das Forsthaus! Sie müssen an diesen Positionen die Baumbestände komplett beseitigen, um Bauplatz für große Wohnhäuser zu erhalten. Die *Fischerhütten* errichten Sie übrigens links von P3, d.h. Sie müssen Ihr Siedlungsgebiet zu diesem Küstenabschnitt relativ schnell erweitern. Apropos erweitern: Sie starten in diese Mission mit einem relativ kleinen Siedlungsgebiet und müssen ständig Ihre Siedlung mit kleinen Wachtürmen, die Sie natürlich immer wieder abreißen, zu den Schlüsselstellen der Karte erweitern, d.h. zuerst in Richtung P1 (Steinvorkommen), dann in Richtung P3 (inklusive Küste), anschließend parallel in Richtung P7 (Goldvorkommen) und P2 (zweites Steinvorkommen), danach in Richtung P8 und P9 (weitere Kohlevorkommen) und schließlich in Richtung P5 und P6. Ihre konzentrierte Gebietssicherung in Form von ein oder zwei großen Wachtürmen bauen Sie bei P10 auf.

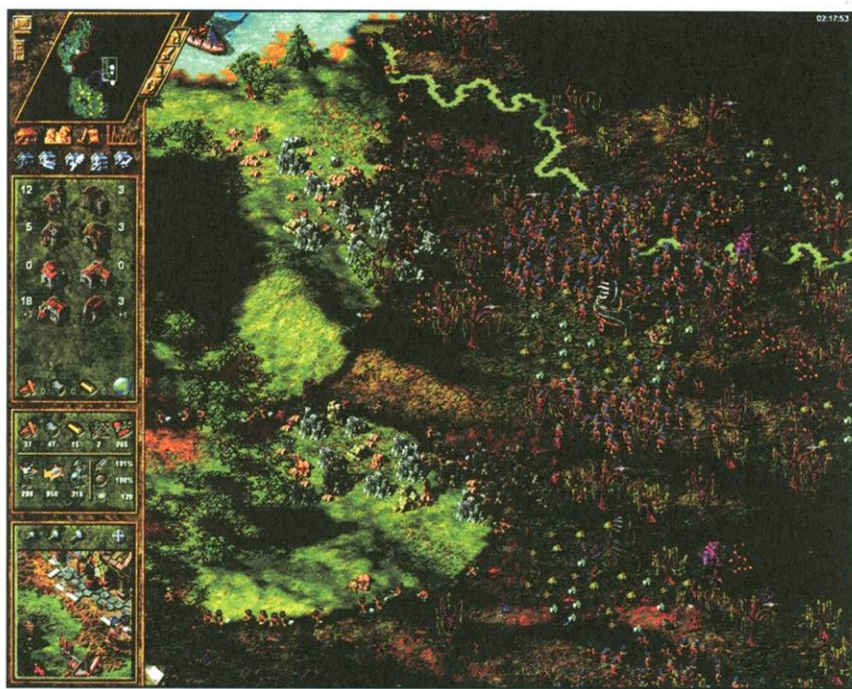
Bis zum *ersten Manakopterangriff* sollten Sie mittels der Standardbaufolge ohne Probleme eine Waffenproduktion aufgebaut haben und mit einer Kaserne für neue Rekrutierungen bereit sein. Rekrutieren Sie noch vor dem ersten Übergriff des DV per Manakopter 5 Schwertkämpfer und 5 Bogenschützen und greifen Sie danach mit allen mobilen Soldaten die in Ihrer Siedlung gelandeten DV-Einheiten an bzw. beseitigen Sie diese. Nach diesem ersten Angriff wird – wie bereits gesagt – die Verstärkung in Form von voll beladenen Fähren eintreffen. Laden Sie die auf den Fähren befindlichen Einheiten an der Küste Ihrer Siedlung aus (*folgen Sie nicht dem Beispiel der römischen Fähre mit den Heilern!*) und postieren Sie diese Einheiten (außer den Gärtnern natürlich) bei der konzentrierten Gebietssicherung P10. Dort haben Sie dann alle Übergriffe und Ausbreitungen des DV im Griff und können sich in aller Ruhe an den Aufbau einer leistungsstarken Siedlung begeben. Ihre Siedlung sollte am Ende dieser Entwicklung über 5 *Waffenschmieden* und 5 *Goldschmelzen* in der Lage sein, Soldaten zu produzieren, wobei Sie nur Level-2-Soldaten produzieren. Überflüssig zu erwähnen, dass Sie auch hier wieder in der späten Phase jede Menge *große Wohnhäuser* für eine zügige Soldatenrekrutierung errichten müssen.



## DIE TROJANERKAMPAGNE



**Mit 400 Einheiten und einer Kampfkraft von nahezu 100 % geht es dann los.** Ziehen Sie mit diesen 400 Einheiten in 4 Gruppen (Hauptmann in jeder Gruppe mitführen!) zu P11. Kurz dahinter warten die ersten Pilzfarmen und damit die zahlreichen Einheiten des DV. In dieser ersten Schlacht werden Sie anschließend die Großzahl der DV-Einheiten problemlos beseitigen und nach dieser Schlacht selbst noch über eine stattliche Anzahl von Einheiten verfügen. Anschließend sind die Gärtner an der Reihe, die Sie ab jetzt kontinuierlich und in großer Zahl produzieren. Schlagen Sie mit den Gärtnern zunächst bei P11 eine „Schneise“ in das dunkle Land und begrünen Sie dann von links nach rechts das dunkle Land Stück für Stück – natürlich unter dem Geleitschutz Ihrer militärischen Einheiten.



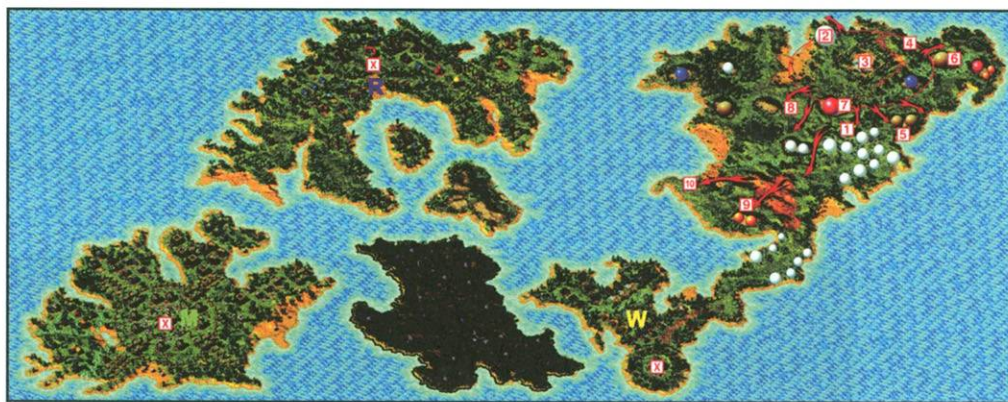
**Mit den Gärtnern schlagen Sie bei P11 eine Schneise in das dunkle Land, während Ihre Einheiten rechts davon die Arbeit der Gärtner schützen**

Der Rest ist „Fleißarbeit“, d.h. die Zerstörung („Umgrünung“) aller Pilzfarmen und schließlich die Zerstörung des Dunklen Tempels, der sich übrigens bei X befindet. Rekrutieren Sie auf jeden Fall pausenlos neue Gärtner und entsenden Sie diese immer wieder in das dunkle Land, da Sie – trotz des Geleitschutzes – bei der Begrünung des weitläufigen dunklen Lands zahlreiche Verluste unter Ihren Gärtnern beklagen müssen.





## MISSION 9 – DIPLOMATIE



**Missionskarte Trojaner 9 – Diplomatie**

Es erwartet Sie eine der etwas einfacheren Missionen. Der Grund für diese Einschätzung liegt einfach darin, dass Sie keinen größeren Gegner beseitigen müssen, sondern nur eine bestimmte Anzahl von eigenen Einheiten „ins Ziel“ bringen müssen, um diese Mission zu gewinnen. Zudem unterliegen Sie keinem direkten Feindkontakt. Lediglich das DV wird Sie ab und zu mit dem Manakopter heimsuchen – und diese Übergriffe haben Sie nach einer gewissen Zeit im Griff, so dass Sie sich auf die Erfüllung der Missionsziele – nämlich das Entsenden von jeweils 1 Priester in Begleitung von jeweils 3 Hauptmännern zu den übrigen drei Völkern – konzentrieren können. Die im Missionsbriefing erwähnte „Schwierigkeit“, dass das Land unerforscht ist, gilt mit der oben aufgedeckten Missionskarte natürlich nicht für Sie. Dort sehen Sie, wo Sie die drei Völker (*M* = Maya, *R* = Römer, *W* = Wikingen) finden. Dabei werden Sie auch erkennen, dass Sie die jeweils geforderten Einheiten zu zwei der drei Völkern per Fähre schicken müssen.

Halten Sie sich in dieser Mission wiederum an die *Standardbaufolge*. Zudem werden Sie feststellen, dass Sie diesmal in der Schwierigkeitsstufe „Normal“ über mehr Werkzeuge verfügen als sonst. Ziehen Sie aber dennoch die Standardbaufolge durch, wobei Sie die *ersten Steinmetzhütten* beim Steinvorkommen P1, sobald Sie dorthin Ihr Siedlungsgebiet per kleiner Wachtürme erweitert haben, errichten (erst bei der zweiten „Phase“ der Steinmetzhütten-Errichtung nutzen Sie das Steinvorkommen P2) und *alle Holzproduktionsketten* rund um den kleinen See bei P3 platzieren, wobei Sie die Arbeitsbereiche einzelner Holzfäller natürlich ab und zu verlagern müssen, um vereinzelte Baumbestände auf den Flächen der näheren Umgebung zu beseitigen, damit Sie den dortigen Bauplatz nutzen können. Die *Fischerhütten* bauen Sie bei P4 und *Kohle* fördern Sie zuerst in dem Gebirge P5 und später zusätzlich in dem Gebirge P6. Für die Versorgung Ihres Wirtschaftskreislaufes mit *Eisenerz* genügen vollkommen die Eisenerzvorkommen in dem Gebirge P7. Die *Siedlungserweiterung* konzentriert sich zunächst nach Süden und nach Westen, insbesondere zu P8, wo Sie hervorragend Ihre *Getreidefarmen* errichten können. Später, wenn die



Waffenproduktion in zwei Waffenschmieden bereits läuft, erweitern Sie Ihre Siedlung weiter nach Süden bis zu dem Gebirge mit dem Goldvorkommen und schließlich nach P10, wo Sie eine Werft errichten können.

Nach ca. 20 bis 30 Minuten werden die *Attacks durch die DV-Manakopter* einsetzen. Die ersten Angriffe dieser Art werden Sie wiederum nur „passiv“ überstehen (siehe *Kapitel Grundlegende Strategien* Abschnitt *Strategien bei Manakopterangriffen ...*) und machen Sie sich damit vertraut, dass Sie diese Attacks in einigen Bereichen immer wieder zurückwerfen werden. Sobald aber die Waffenproduktion und die Soldatenrekrutierung läuft, können Sie sich zunehmend effektiver gegen die einfallenden DV-Einheiten wehren, d.h. Sie können die DV-Einheiten aktiv attackieren und beseitigen. Insbesondere die Patrouillen-Strategie sollten Sie verstärkt anwenden. Lassen Sie dabei mehrere Gruppen von Einheiten über den bevorzugten Landeplatz des Manakopters kreuzen, um bei einer DV-Landung schnell präsent zu sein. Rekrutieren Sie zuerst Level-1-Soldaten und später, wenn die Goldproduktion angelaufen ist, Level-2-Soldaten. Allerdings müssen Sie die Soldatenproduktion in dieser Mission nicht übertreiben – wenn Sie insgesamt ca. 130 mobile Einheiten „auf Patrouille“ haben, sollte das genügen, um den Manakopter-Übergriffen jederzeit wirkungsvoll begegnen zu können.

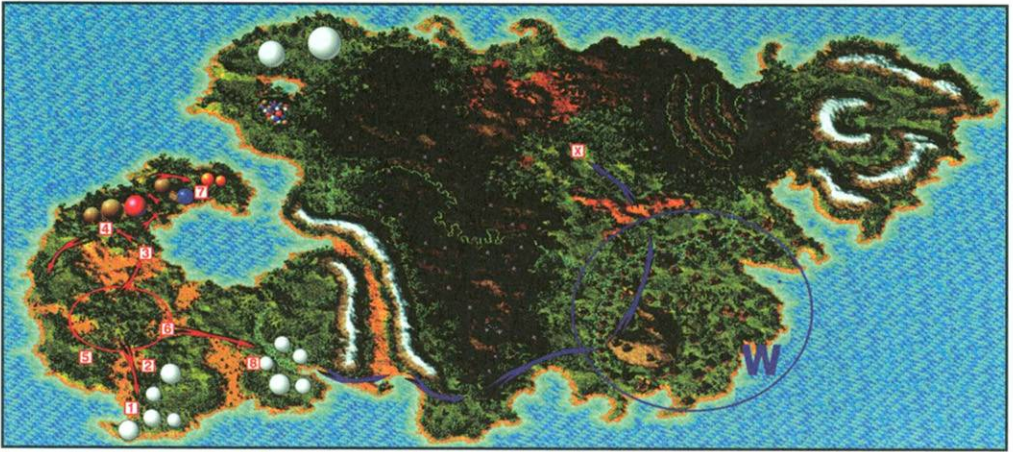
Auch der *Siedlungsaufbau* hält sich diesmal in Grenzen. Zwei Waffenschmieden und zwei Goldschmelzen genügen, um die o.g. Zahl von Einheiten zu produzieren. Dementsprechend müssen Sie auch die Nahrungsproduktion nicht großartig ausbauen – 5 *Getreidefarmen*, 2 *Mühlen*, 2 *Wasserwerke*, 4 *Bäckereien*, 1 *Gänsezucht* und 1 *Metzgerei* genügen vollauf, um ca. 8 Kohleminen und 2 Eisenerzminen zu versorgen. Die errichteten großen Wohnhäuser können Sie übrigens diesmal immer wieder abreißen (sofern es Ihr aktueller Siedlerbestand erlaubt), da Sie in dieser Mission keinen Wert auf Ihre offensive Kampfkraft legen müssen.

Errichten Sie schließlich bei P10 *eine Werft* und produzieren Sie dort *eine Fähre*. Danach fehlt nur noch *ein großer Tempel*, anschließend drei Priester sowie die Rekrutierung von insgesamt 9 Hauptmännern. Laden Sie 6 Hauptmänner und 2 Priester auf die Fähre und bewegen Sie jeweils 1 Priester und 3 Hauptmänner auf die Inseln der Maya und der Römer. Die Wikinger können Sie mit 1 Priester und 3 Hauptmännern auf dem Landweg erreichen. Wenn sich jeweils 1 Priester und 3 Hauptmänner bei allen drei Völkern in den mit X gekennzeichneten Bereichen befinden, haben Sie diese Mission gewonnen.





## MISSION 10 – DAS MAGISCHE KRAUT



**Missionskarte Trojaner 10 – Das magische Kraut**

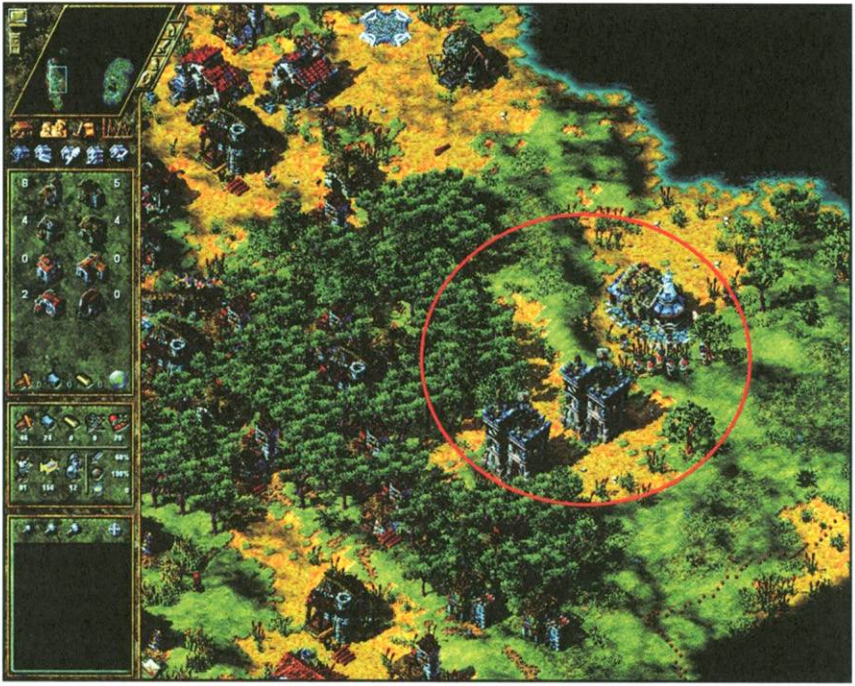
In dieser Mission haben Sie mit 4 Widrigkeiten zu kämpfen: erstens mit den Manakopterangriffen durch das DV, zweitens mit den Attacken durch DV-Einheiten über den Landweg, drittens mit einer Kampfkraft des DV von 150 % (offensiv) und 125 % (defensiv) und viertens mit den diesmal etwas unangenehmen Gegebenheiten auf der Karte – die Landschaft ist sehr hügelig, es existieren viele (unfruchtbare) Wüstenflächen und Sie müssen sehr weitläufig siedeln. Insgesamt werden Sie also immer wieder in Ihrem Fortschritt zurückgeworfen, so dass sich die Erreichung des Missionsziels etwas hinziehen kann.

Auch in dieser Mission gehen Sie nach der *Standardbaufolge* vor. Während Sie die *erste Holzproduktionskette* am Startpunkt errichten, expandieren Sie nach Süden zu P1 zu den dortigen Steinvorkommen. Nachdem Sie dort die ersten 3 *Steinmetzhütten* errichtet haben, platzieren Sie die *zweite Holzproduktionskette* bei P2 und expandieren anschließend über P3 (wo die erste *Fischerhütte* errichtet wird) bis zu P4, damit Sie Zugriff auf die dortigen Kohle- und Eisenerzvorkommen erhalten. Bauen Sie in dieser Phase auch direkt eine *Holzfällerhütte* in der Nähe von P4, um den dortigen Baumbestand zu beseitigen, da Sie ansonsten an dem dort befindlichen Fluss keine Wasserwerke errichten können. Überhaupt müssen Sie in dieser Mission die Arbeitsbereiche der Holzfäller oftmals auf solche Regionen (insbesondere die Grünflächen) verlagern, wo vereinzelte Baumbestände Ihnen den Bauplatz versperren. Für den Ausbau der Baumaterialversorgung müssen Sie dann Ihr Siedlungsgebiet insbesondere beim südlichen Steinvorkommen erweitern, um alle Steinvorkommen erreichen zu können. Die *beiden weiteren Holzproduktionsketten* errichten Sie in der Nähe von P3 bzw. etwas unterhalb davon. Die ersten *Getreidefarmen* (Phase 8) platzieren Sie bei P5, eine *zweite Fischerhütte* findet bei P1 ihren Platz. In dieser Phase sollten Sie auch – wie im Missionsbriefing erwähnt – Ihre östlichen Grenzen sichern, und





zwar mit einer konzentrierten Gebietssicherung in Form von zwei großen Wachtürmen (die Sie voll besetzen) bei P6. Dort platzieren Sie auch Ihre erste Kaserne.



**Bei P6 platzieren Sie Ihre konzentrierte Gebietssicherung mit zwei voll besetzten großen Wachtürmen und die Kaserne**

Die konzentrierte Gebietssicherung sollte ungefähr spätestens ab Spielminute 40 stehen. Allerdings wird Ihnen trotz dieser Sicherung bei den ersten Übergriffen des DV – egal, ob per Manakopter oder über den Landweg – nichts anders übrig bleiben, als den „passiven“ Widerstand zu praktizieren. Die DV-Einheiten, die über den Landweg zu Ihnen vordringen, sollten Sie allerdings mit Ihren übrigen mobilen Einheiten in die Reichweite Ihrer beiden großen Wachtürme zu locken versuchen, um sie dort zu beseitigen oder zumindest so stark zu dezimieren, dass sie den Rückzug antreten. Denn diese „Landweg-Einheiten“ werden sich, wenn sie erst einmal in Ihre Siedlung eingedrungen sind, nicht so schnell wieder von alleine von dannen machen wie die „Manakopter-DV-Einheiten“. Das Eindringen der „Landweg-Einheiten“ sollten Sie also unbedingt verhindern! Greifen Sie mit Ihren mobilen Einheiten aber nicht direkt an, auch wenn Sie zu Beginn dieser Mission über eine relativ große Anzahl höherrangiger Einheiten verfügen. Auch mit diesen höherrangigen Einheiten sind Sie insgesamt unterlegen, aufgrund der 150%igen offensiven Kampfkraft des DV in dieser Mission. „Verwahren“ Sie Ihre mobilen Einheiten lieber für nachfolgende Angriffe, um die ein oder andere Einheitengruppe des DV in die Reichweite Ihrer Wachtürme zu locken!





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

Wenn Sie sich von den ersten Attacken durch das DV erholt haben und die ersten Waffenproduktionen und Soldatenrekrutierungen durchgeführt werden, setzen Sie Ihren Siedlungsaufbau wie gewohnt nach Maßgabe der Standardbaufolge fort. Zunächst müssen Sie möglichst schnell zu P7 und dem dortigen Goldvorkommen expandieren (mit kleinen Wachtürmen ist dies möglich, wenn Sie den in der Missionskarte eingezeichneten Weg wählen) sowie etwas später zu P8 und dem dortigen zweiten Steinvorkommen, um Ihre Steinmetzhütten dort neu aufzubauen, sobald das erste Steinvorkommen bei P1 sich so langsam aber sicher erschöpft. Verlagern Sie außerdem zu diesem Zeitpunkt auch Ihre konzentrierte Gebietssicherung weiter östlich, d.h. in die Nähe von P8. Ansonsten benötigen Sie natürlich auch weiteren Bauplatz, so dass ständige Erweiterungen Ihrer Siedlung Pflicht sind. Die großen Wohnhäuser, die Sie im Rahmen dieser Aufbauphase errichten, können Sie übrigens immer wieder abreißen, da die offensive Kampfkraft Ihrer Soldaten in dieser Mission keine Rolle spielt.

Bauen Sie Ihre Siedlung so weit aus, dass Sie in *mindestens 4 Waffenschmieden* Waffen produzieren. Die Angriffe des DV werden Sie immer wieder zurückwerfen, aber mit steigender Soldatenzahl stehen Sie natürlich immer sicherer. Ab einer Zahl von ca. 50 Level-1-Soldaten rekrutieren Sie nur noch Level-2-Soldaten, später, wenn 5 Goldschmelzen für einen ordentlichen Goldausstoß sorgen, nur noch Level-3-Soldaten. Sichern Sie Ihre östliche Siedlungsgrenze gegen die über Land einsetzenden DV-Attacken und Ihr übriges Siedlungsgebiet mit diversen Patrouillen (ca. 25 Mann stark) gegen die Manakopterangriffe.

Wenn Ihre Level-3-Soldaten-Rekrutierung rund läuft, begeben Sie sich an den Aufbau der Manaproduktion in Form von *4 Sonnenblumenfarmen*, *2 Ölpresen* und *2 kleinen Tempeln* und an die Errichtung eines *großen Tempels*. Wenn Sie einige Zeit später die 200 Manapunkte ergattert haben, machen Sie sich mit allen Priestern und einem Geleitschutz von ca. 50 Einheiten zu dem Standort des magischen Krauts auf (bei Punkt X). Nehmen Sie mit diesen Einheiten dabei den Weg, wie er auf der Missionskarte mit den blauen Pfeilen markiert ist, d.h. durch die wikingische Siedlung. Vor dem Punkt X laufen ab und zu DV-Einheiten Patrouille. Diesen Einheiten sollten Sie nicht in die Arme laufen, sondern warten, bis die „Luft rein ist“. Dann schicken Sie alle Priester und den Geleitschutz zu X. Unter Umständen werden Sie dort eine Überraschung überleben, dass alle Ihre militärischen Einheiten auf einmal besiegt werden. Ignorieren Sie dies aber. Wenn einer der Priester bis zu X gelangt, ist die Mission gewonnen.



## MISSION 11 – SAMMELT DIE TRUPPEN!



**Missionskarte Trojaner 11 – Sammelt die Truppen**

In der vorletzten Trojanermission müssen Sie erneut nicht einen ganzen Stamm oder ein Volk beseitigen, sondern „nur“ eine gewisse Anzahl Einheiten – nämlich jeweils 50 Level-3-Soldaten aller drei Waffengattungen sowie 10 Kriegsmaschinen (Ballisten) – zum Zielpunkt schaffen, der sich bei X auf der Insel im Nordwesten befindet. Feindkontakt besteht in dieser Mission wiederum nur durch Manakopterangriffe des DV, die aber bereits nach ca. 30 Minuten (Schwierigkeitsstufe „Normal“) einsetzen. Um die geforderten Einheiten zu X zu schaffen, benötigen Sie natürlich *Fähren*, so dass Sie im Verlauf der Mission eine *Werft* errichten müssen. Der Bau einer solchen Werft ist z.B. an den beiden Positionen P1 und P2 möglich. Das heißt, dass, wenn Sie die Werft bei P2 errichten, Sie sich die – im Missionsbriefing empfohlene – Expansion über die Schneeberge sparen und Ihre Siedlung komplett auf dem Gebiet östlich des Gebirges aufbauen können. Allerdings werden Sie in diesem Fall etwas Platzprobleme bekommen, so dass Sie den Siedlungsaufbau nicht im ganz großen Stil durchführen sollten – das ist in dieser Mission allerdings auch nicht nötig. Die Kriegsmaschinen können übrigens auch unbewaffnet am Zielpunkt X erscheinen, d.h. Sie müssen *nicht* eine Pfeilmanufaktur für die Herstellung der Explosivpfeile errichten und *dementsprechend auch nicht zu dem Schwefelvorkommen am westlichen Rand des Schneegebirges expandieren!*

Wie auch immer Sie vorgehen, auf jeden Fall ziehen Sie Ihren Siedlungsaufbau gemäß der *Standardbaufolge* durch. Die *vier Holzproduktionsketten* der Bauphasen 2 und 6 errichten Sie an den Küsten bei den auf der Missionskarte mit Y markierten Stellen. Verlagern Sie die Arbeitsbereiche von mindestens zwei Holzfällern immer in solche Gebiete in der erweiterten Umgebung, wo einzelne Bäume den Bauplatz versperren. Insbesondere, wenn Sie nicht vorhaben, über das Schneegebirge zu expandieren, benötigen Sie jeden Quadratzentimeter östlich des Gebirges! Die Steinproduktion mit insgesamt 5 *Steinmetzhütten* findet natürlich komplett bei dem großen





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

Steinvorkommen im Osten seinen Platz. Mehr benötigen Sie in dieser Mission auch nicht. Die Expansionsrichtungen finden Sie auf der Karte mit roten Pfeilen eingezeichnet. Zuerst sollten Sie natürlich das kleine Gebirge bei P3 erobern, um jeweils eine erste Kohle- und Eisenerzmine errichten zu können. Die Fischerhütten finden bei P5 ihren Platz. Anschließend expandieren Sie in Richtung P4, um dort die zweite Phase der Errichtung der Holzproduktionsketten in Angriff nehmen zu können und um bei dem dortigen Fluss erste *Wasserwerke* im Rahmen der Bauphase 8 zu errichten. Später expandieren Sie in Richtung P6, damit Sie dort – nachdem Sie den dortigen Baumbestand beseitigt haben – weiteren Bauplatz erhalten.

Noch vor dem ersten Angriff des DV sollten Sie dem Startturm einen *großen Wachturm* zur Seite stellen und die beiden Türme maximal besetzen. Diese Position stellt dann für den Rest des Spiels Ihre *konzentrierte Gebietssicherung* dar. Dem ersten Angriff des DV per Manakopter sind Sie natürlich wiederum recht hilflos ausgeliefert, so dass der „passive“ Widerstand wiederum Ihre einzige Chance ist. Wenn die dunklen Schergen in die Nähe Ihrer Wachtürme gelangen, ergreifen Sie mit Ihren verbliebenen mobilen Einheiten wiederum so die Flucht, dass Ihre Bogenschützen auf den Türmen die DV-Einheiten unter Feuer nehmen können. In dieser Mission sind Sie zu Beginn mit sehr, sehr wenigen militärischen Einheiten ausgestattet, so dass der *erste Manakopterangriff* des DV diesmal ein etwas größeres Problem darstellt. Etwas Glück gehört also auch dazu, den ersten Angriff zu überstehen. Wenn Sie die Standardbaufolge zügig durchgeführt haben, dürften Sie allerdings schon beim zweiten Angriff des Manakopters über genügend eigene Einheiten verfügen (über 30), um die eingefallenen DV-Einheiten aktiv zu bekämpfen und zu besiegen. Spätestens wenn die Goldproduktion begonnen hat und die ersten Level-2-Soldaten zur Verfügung stehen, werden die regelmäßigen Manakopterangriffe immer weniger zum Problem. Produzieren Sie zunächst nur Schwerter und Bögen (50:50) und rekrutieren Sie so viele Einheiten, bis Sie über ca. 100 mobile Einheiten (Level-1- und Level-2-Soldaten) verfügen. Teilen Sie diese Einheiten in vier Gruppen auf und lassen Sie diese Gruppen in der Folge im Zentrum Ihrer Siedlung patrouillieren. Spätestens dann richten die Manakopterangriffe des DV keinen großen Schaden mehr an.

Wie bereits gesagt, müssen Sie in dieser Mission den *Siedlungsaufbau* nicht im ganz großen Stil betreiben. Bauen Sie Ihre Siedlung insgesamt auf 4 *Holzproduktionsketten*, 5 *Steinmetzhütten*, 8 *Kohleminen*, 3 *Eisenerzminen*, 3 *Goldminen*, 4 *Goldschmelzen*, 3 *Eisenschmelzen*, 1 *Werkzeugschmiede*, 3 *Waffenschmieden*, 5 *Getreidefarmen*, 1 *Gänsezucht*, 1 *Mühle*, 4 *Bäckereien*, 1 *Metzgerei*, 2 *Fischerhütten*, 2 *Wasserwerke* und 1 *Kaserne* aus. Diese Ausstattung wird genügen! Große Wohnhäuser reißen Sie immer wieder ab (sofern es die aktuelle Siedler- und Bettenzahl erlaubt), einerseits, weil die offensive Kampfkraft in dieser Mission keine Rolle spielt, andererseits, weil Sie immer wieder den Bauplatz für neue große Wohnhäuser benötigen.

Wenn Sie die oben erwähnten 100 mobilen Einheiten auf Patrouille beisammen haben, stoppen Sie die Rekrutierung vorerst, stellen die Waffenproduktion auf 33 % Schwerter, 33 % Bögen und 33 % Rucksackkatapulte um und produzieren zunächst einmal *Waffen und Gold auf Lager*, d.h. Sie lassen die Waffen und das Gold in drei oder vier Lager transportieren, bis Sie die o.g. Siedlungs-





ausstattung komplett haben. Anschließend beginnen Sie mit der unendlichen Rekrutierung von Level-3-Soldaten aller drei Waffengattungen. Stellen Sie dabei einen etwas abseits gelegenen „Arbeitsbereich“ für die Kaserne ein, um die rekrutierten Level-3-Soldaten dort zu sammeln. Wenn Ihre übrigen Patrouillen-Soldaten und die Level-3-Soldaten durcheinander geraten, bekommen Sie später Probleme, die Level-3-Soldaten zum Transport auf die Zielinsel herauszufiltern! Wenn Ihre Patrouillen-Truppen übrigens mit der Zeit immer wieder mal dezimiert werden, ersetzen Sie diese Gruppen durch einige Level-3-Soldaten.

Errichten Sie schließlich die *Werft* an einer der o.g. Positionen und bauen Sie dort ca. 4 oder 5 *Fähren*. Außerdem fehlt Ihnen natürlich noch eine *Fahrzeugmanufaktur*, in der Sie die 10 erforderlichen *Ballisten* herstellen. Der „Rest“, d.h. der Transport der Ballisten und der erforderlichen Anzahl Einheiten zu X per Fähre ist danach „Fleißarbeit“. Versuchen Sie aber erst gar nicht, die Anzahl der zu X transportierten Soldaten nachzuhalten. Schaffen Sie einfach so lange immer wieder Level-3-Schwertkämpfer, -Bogenschützen und -Rucksackkatapultisten zu X, bis die Meldung über den Gewinn der Mission erscheint.

## MISSION 12 – DIE LETZTE SCHLACHT



Missionskarte Trojaner 12 – Die letzte Schlacht

Wie es sich für eine letzte Mission in einer Kampagne gehört, ist das Finale der Trojanerkampagne eine der schwereren Missionen bzw. eine Mission für lange Winterabende. Die Probleme: Zunächst einmal stehen Sie zwei dunklen Völkern gegenüber, erstens der DV-Siedlung des Morbus (Morbus-Tempel bei X), die sich im Inneren des Schneerings befindet und somit erst einmal kein Problem darstellt, solange kein Zugang zu diesem Schneering geschaffen wird, und zweitens einem weiteren dunklen Volk (Dunkler Tempel bei Y), das sich außerhalb des Schneerings ausbreitet. Beide DV-Völker verfügen über eine *Manakopterfabrik*, nämlich an den mit F bezeichneten Stellen auf der Karte. Das heißt für Sie, dass ständig zwei Manakopter Ihre Siedlung heimsu-





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

chen, und zwar ab der Spielminute 30 (Schwierigkeitsstufe „Normal“). Die ständigen Angriffe von zwei Manakoptern lassen Sie nie zur Ruhe kommen – wenn ein Manakopter da war, steht schon der nächste irgendwo in Ihrer Siedlung oder Sie sehen sich einem Übergriff von beiden Manakoptern gleichzeitig gegenüber usw. Wenn Sie dann noch konstatieren müssen, dass die beiden DV-Völker mit einer Kampfkraft von 150 % (offensiv) und 125 % (defensiv) kämpfen, können Sie sich vielleicht vorstellen, dass ein schweres Stück Arbeit auf Sie zukommt. Wie Sie diese finale Mission trotzdem bewältigen, zeigen Ihnen die folgenden Abschnitte.

Die ersten 30 Minuten dieser Mission sind der Knackpunkt. Bis dahin müssen Sie eine Siedlung aufgebaut haben, die eine Soldatenrekrutierung von Level-1- und Level-2-Soldaten erlaubt, d.h. auch eine *Goldproduktion* sollte bereits nach etwas mehr als 30 Minuten arbeiten. Im Prinzip gehen Sie wieder gemäß der *Standardbaufolge* vor, allerdings mit einigen kleinen Abweichungen, und zwar: den Bau der beiden ersten *mittleren Wohnhäuser* lassen Sie aus, da Sie in dieser Mission zu Beginn über genügend freie Siedler verfügen. Den Bau eines *großen Wohnhauses* in Phase 7 nehmen Sie dagegen „planmäßig“ vor (Haus anschließend wieder abreißen). Reißen Sie zu Beginn auf jeden Fall alle Zierobjekte und Wachtürme ab, bis auf den großen Wachturm im Norden, wo Sie alle Soldaten versammeln. An Expansionen in dieser ersten Phase betreiben Sie lediglich eine Siedlungserweiterung in Richtung P1 zu dem dortigen Fluss, damit Sie dort in Phase 8 ein *Wasserwerk* errichten können. Die insgesamt 4 *Kohleminen* und 2 *Eisenerzminen* sowie die etwas später zu errichtende *Goldmine* platzieren Sie übrigens allesamt in dem Gebirge P3. Nachdem die Kaserne (bei P2) steht, verlagern Sie Ihre konzentrierte Gebietssicherung in die Nähe der Kaserne, indem Sie direkt neben der Kaserne *zwei große Wachtürme* sowie *ein Lazarett* errichten (den großen Wachturm im Norden reißen Sie danach ab). Kurbeln Sie parallel dazu die Goldproduktion mit *einer Goldmine* und *zwei Goldschmelzen* an. In der Kaserne rekrutieren Sie danach unendlich Level-2-Soldaten und ab und zu, wenn es Ihr aktueller Siedlerbestand erlaubt – ca. jeweils 10 Level-1-Schwertkämpfer und -Bogenschützen. Alle diese neu rekrutierten Soldaten sammeln Sie bei Ihren zwei großen Wachtürmen. Die Waffenproduktion belassen Sie übrigens auf 50 % Schwerter und 50 % Bögen. Nachdem Sie diese Situation erreicht haben, ist erst einmal nur noch *der Bau großer Wohnhäuser* angebracht.



### Ihre konzentrierte Gebietssicherung bei P2 mit zwei großen Wachtürmen, einem Lazarett und der Kaserne

Bis zu den ersten Manakopterübergriffen des DV werden Sie diese Siedlungsausstattung noch nicht ganz erreicht haben. Es bleibt Ihnen in dieser Phase also nichts weiteres übrig, als zuzusehen, wie Ihnen die dunklen Schamanen Ihre freien Siedler abwerben. Natürlich leisten Sie in dieser Phase heftigen „passiven“ Widerstand – insbesondere auf Ihre Planierer und Bauarbeiter sollten Sie achten, d.h. wandeln Sie so viele Planierer und Bauarbeiter zurück in freie Siedler, bis Sie nur noch über jeweils 5 Einheiten dieser beiden Berufsgruppen verfügen. Mehr benötigen Sie nicht, um in der Folgezeit die großen Wohnhäuser zu errichten, um Ihren Verlust an freien Siedlern auszugleichen und um neues Siedlermaterial für weitere Rekrutierungen zu erlangen. Sie werden in dieser Phase die nächsten Minuten ausschließlich mit dem „passiven Widerstand“ beschäftigt sein, d.h. Produktionen stilllegen, Siedler in Diebe umwandeln und alles wieder rückgängig machen, wenn die Manakopter wieder verschwinden. Verluste unter Ihren Siedlern sind – wie bereits gesagt – unvermeidlich und auch der ein oder andere ausgebildete Siedler in einem Produktionsgebäude wird vermutlich nicht zu retten sein, d.h. Sie müssen auch die ganze Zeit Werkzeuge neu produzieren. Bleiben Sie geduldig!

Erst ab einer Anzahl von ca. 35 mobilen Einheiten (in der Hauptsache Level-2-Soldaten) können Sie so langsam aber sicher erstens „aktiv“ Widerstand leisten und zweitens an den weiteren Ausbau Ihrer Siedlung denken. Postieren Sie ca. 30 bis 35 mobile Einheiten bei P1 und errichten Sie dort *ein Lazarett*. Diese mobile „Eingreiftruppe“ wird sich ab diesem Zeitpunkt um die im





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

nördlichen Siedlungsteil einfallenden DV-Einheiten kümmern. Verstärken Sie diese Truppe in der Folgezeit immer wieder um ein paar Einheiten. Zweitens belassen Sie Ihre *konzentrierte Gebiets-sicherung* bei P2 bestehen, wo Sie weiter fleißig neue Soldaten rekrutieren. Lassen Sie die Einheiten dort unten bei P2 erst dann ebenfalls aktiv die eingeflogenen DV-Einheiten beseitigen, wenn die Truppenstärke der dortigen Einheiten jenseits der 30-Einheiten-Marke liegt. Ansonsten breiten Sie sich langsam aber sicher in Richtung Westen und Südwesten aus (siehe rote Expansionspfeile auf der Missionskarte). Zudem müssen Sie auch zum gegebenen Zeitpunkt weiter nach Norden expandieren, um weitere Steinvorkommen zu erobern (Steinmetzhütten verlagern!), allerdings müssen Sie auch in späteren Spielphasen *Steinminen* errichten, da die natürlichen Steinvorkommen nicht ausreichen werden. Bauen Sie zunächst Ihre *Nahrungsversorgung* aus (bei P4) und forcieren Sie die *Kohle- und Goldproduktion* durch entsprechende Minen in dem Gebirge P5. Anschließend erhöhen Sie die Waffen- und Goldproduktion durch weitere Eisenerzminen, Eisenschmelzen, Waffenschmieden und Goldschmelzen – letztendlich sollten Sie *in 5 Waffenschmieden, 6 Goldschmelzen und 2 Kasernen Soldaten produzieren*. Betreiben Sie die gesamte Mission über ausschließlich die Rekrutierung von Level-2-Soldaten! Rohstoffe gibt es auf der Karte genug, um eine blühende Siedlung auf die Beine zu stellen – was Ihnen jedoch fehlt, ist die Zeit, sich um den Aufbau zu kümmern, denn immer wieder werden Sie sich den Manakopterattacken gegenübersehen, auf die Sie entweder aktiv oder passiv reagieren müssen. Auch wenn Sie die Manakopter der beiden DV mehrere Male erfolgreich zerstören, werden Sie nicht zur Ruhe kommen, da den Schamanen in dieser Mission der Warenteilport von Brettern und Eisen sehr oft gelingen wird, d.h., das DV ist gesegnet mit Baumaterialien für neue Manakopter! Insgesamt zieht sich der Aufbau sehr schleppend dahin, da Sie immer wieder zurückgeworfen werden bzw. sich nicht ausgiebig um den Siedlungsaufbau kümmern können. *Geduld ist in dieser Phase die richtige Strategie!*



*Große Wohnhäuser* sind natürlich auch eines Ihrer häufigsten Bauprojekte. Je mehr freie Siedler Sie besitzen, desto weniger können Sie die Manakopterangriffe bzw. die Konvertierungen Ihrer freien Siedler durch die Schamanen aus der Bahn werfen. Streben Sie eine Zahl von freien Siedlern über 300 an, die Sie fortan nicht mehr unterschreiten sollten. Da Ihre Siedlung insgesamt auch sehr weitläufig wird, benötigen Sie diese hohe Anzahl an freien Siedlern bzw. Trägern!

Spätestens nach ca. 90 bis 100 Minuten Spielzeit verlagern Sie zudem Ihre *konzentrierte Gebiets-sicherung* von P1 nach P6. Denn im Laufe der Mission wird Sie das DV auch verstärkt über den Landweg attackieren und dabei über den schmalen Zugang bei P6 in Ihre Siedlung vordringen. Dieses Vordringen müssen Sie natürlich verhindern, indem Sie dort mit großen Wachtürmen (bis zu 4 Exemplare) und einer mobilen Einheitsengruppe den Vormarsch von gelegentlichen Stoßtrupps des DV stoppen. Außerdem expandiert das DV sehr intensiv, d.h., irgendwann werden bei P6 auch dunkle Gärtner auftauchen und wenn Sie dort nicht aufpassen, wird sich das dunkle Land auf Ihre Siedlung ausdehnen!





**Verlagern Sie rechtzeitig Ihre konzentrierte Gebietssicherung zu P6, um dort Vorstöße des DV über den Landweg abzufangen**

Wie gesagt: Bauen Sie mit Geduld Ihre Siedlung aus und verstärken Sie Ihre Armee Zug um Zug, wobei Sie auch nach einer gewissen Zeit zusätzlich einige Rucksackkatapultisten rekrutieren (Waffenproduktion entsprechend umstellen). In späteren Phasen müssen Sie auch die Manaproduktion (bei P7 oder P8) in Angriff nehmen – allerdings genügen 2 *Sonnenblumenfarmen*, 1 *Ölpresse* und ein *kleiner Tempel*. Natürlich darf für die „Produktion“ von Priestern auch ein *großer Tempel* nicht fehlen. Wichtig ist auch die Erhöhung Ihrer Kampfkraft, d.h. reißen Sie alle großen Wohnhäuser bis zu einer Kampfkraft von 100 % nicht ab und errichten Sie danach *Zierobjekte* im großen Stil, so dass Sie vor Ihrer ersten Offensive mindestens eine Kampfkraft von ca. 120 % vorweisen können.

*In die Offensive gehen Sie erst, wenn Sie mit ca. 300 Einheiten (3 Gruppen von jeweils 100 Einheiten, zu der jeweils auch ein Hauptmann zählt!) attackieren können, wobei Sie allerdings nicht Ihre Gebietssicherung bei P1 und P6 vernachlässigen dürfen! Zudem sollten Sie noch ca. 50 Gärtner rekrutieren, die Sie ebenfalls in zwei Gruppen aufteilen und mit entsprechenden Gruppentasten belegen. Mit diesen 3 Einheitengruppen und den beiden Gärtnergruppen begeben Sie sich dann (nach ca. über 3 Stunden Spielzeit!) auf den Weg entlang der blauen Pfeile, d.h. durch die Siedlung des verbündeten Römers hindurch, zu der im Osten gelegenen Manakopterfabrik, um diese mit Ihren Gärtnern zu umgrünen bzw. zu beseitigen, so dass der Manakopterspuk fortan zumindest zu 50 % ein Ende hat. Widerstand schlägt Ihnen dort im Osten*





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

kaum entgegen. Mit Ihrer Offensivstreitmacht machen Sie sich dann weiter auf den Weg in Richtung Westen und rollen die „Siedlung“ des zweiten DV auf. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Zerstörung der Pilzfarmen, d.h. sobald Sie eine Pilzfarm entdeckt haben, rufen Sie Ihre beiden Gärtnergruppen auf den Plan, um diese Pilzfarm gezielt zu umgrünen bzw. zu zerstören. Danach machen Sie sich weiter auf in Richtung Westen, um weitere Pilzfarmen zu suchen.



### Die Manakopterfabrik im Osten ist das erste Ziel Ihrer Offensive

*Erst in der Nähe des dunklen Tempels bei Y schlägt Ihnen verstärkter Widerstand entgegen und Sie müssen dort eine etwas größere Schlacht schlagen. Halten Sie Ihre Gärtner dabei möglichst fern vom Kampfgeschehen und ziehen Sie Verstärkung aus Ihrer Siedlung von weiteren Gruppen in der Stärke von 100 Einheiten plus Hauptmann nach. Wenn Sie den Widerstand nahe des dunklen Tempels gebrochen haben, suchen und zerstören Sie die restlichen Pilzfarmen des DV außerhalb des Schneerings, bis die Feuersäulen des dunklen Tempels erlöschen und Sie schließlich dem ersten DV durch die Zerstörung des Tempels den Garaus machen können. Die Suche nach allen Pilzfarmen ist dabei wieder mal ein Geduldsspiel. Wenn Sie die Manaproduktion ausbauen, können Sie auch direkt mit Priestern und deren Zauber *Abkürzung* versuchen, den dunklen Tempel (bei noch aktiven Feuersäulen) zu umgrünen (siehe in Kapitel *Die Neuerungen des Add-Ons* den Abschnitt *Allgemeine wichtige Neuerungen – Mana und Priestersprüche*).*

A colorful illustration of various fantasy characters, including knights, wizards, and monsters, in a forest setting. The title 'DIE TROJANERKAMPAGNE' is written in bold, white, sans-serif capital letters on a dark background.

## DIE TROJANERKAMPAGNE

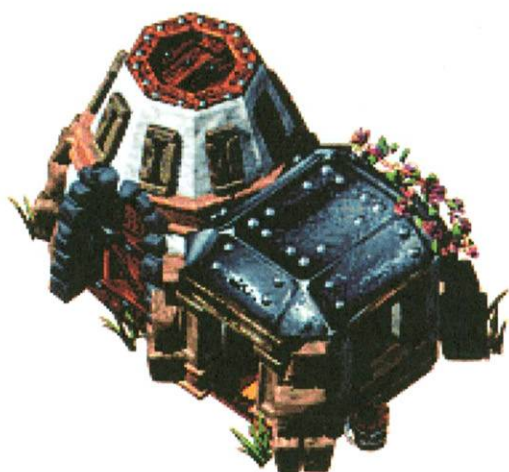


Danach geht es Morbus an den Kragen. Schmelzen Sie mit einem Priester einen Zugang in den Schneering, und zwar in der Nähe der Manakopterfabrik. Schicken Sie dann etwa 200 bis 300 Soldaten zu der Position rechts von der Fabrik und führen Sie dort eine erste heftige Schlacht gegen die Schergen des Morbus. Umgrünen Sie dann mit Ihren Gärtnern die Fabrik, so dass auch die letzte Manakoptergefahr gebannt ist. Entsenden Sie anschließend *alle* verfügbaren mobilen Einheiten innerhalb des Schneerings, rekrutieren Sie neue Gärtner und begeben Sie sich an die Zerstörung aller Pilzfarmen innerhalb des Schneerings. Ihre Einheitenübermacht wird zu diesem Zeitpunkt erdrückend sein. Wenn alle Pilzfarmen Geschichte sind, ist schließlich nur noch Morbus Tempel das letzte Ziel, um die Trojaner-Kampagne erfolgreich abzuschließen.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT



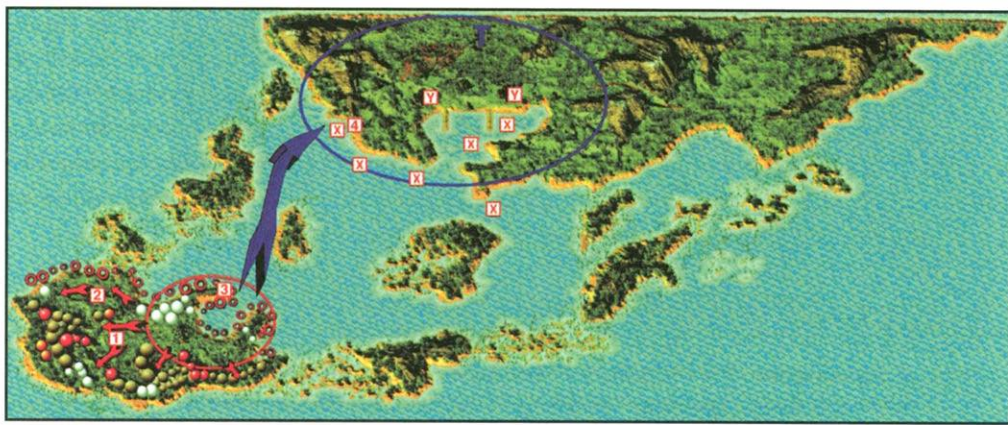


# DIE RÖMERKAMPAGNE



In der römischen Kampagne kämpfen Sie auf der Seite der Römer in insgesamt 4 Missionen gegen die Trojaner, um die von den Trojanern gestohlene Livia zurückzuerobern. Wie Sie den Kampf der Römer gegen die Trojaner erfolgreich bewältigen, zeigen Ihnen die nachfolgenden Abschnitte. Bezüglich der Symbolik auf den Missionsübersichtskarten schauen Sie bitte in die einleitenden Erklärungen zur Trojanerkampagne. Natürlich basieren auch die Missionslösungen zur Römerkampagne auf der Schwierigkeitsstufe „Normal“!

## MISSION 1 – BRÜCKENKOPF



**Missionskarte Römer 1 – Brückenkopf**

In dieser ersten Römermission müssen Sie die beiden trojanischen Burgen (jeweils bei Y) einnehmen sowie die insgesamt 9 trojanischen Kriegsschiffe (jeweils bei X) plus die vorhandenen Fähren (von denen die Trojaner im Verlauf der Mission neue Exemplare produzieren) zerstören. Für die Zerstörung der Kriegsschiffe benötigen Sie natürlich selbst ein gewisses Kontingent an Kriegsschiffen und zudem müssen Sie zur Einnahme der beiden Burgen Ihre eigenen Einheiten auf die „Trojanerinsel“ per Fähren transportieren, so dass in dieser Mission der ausgedehnte Bau von Schiffen angesagt ist. Eine Werft ist zu diesem Zweck auch bereits zu Spielbeginn vorhanden.

Sie verfolgen in dieser Mission die Aufbaustrategie der *Standardbaufolge* (angepasst an die Römer), wobei Sie für die *Steinproduktion* natürlich zuerst das nördliche Steinvorkommen nutzen und die *Holzproduktionsketten* (mehr als vier benötigen Sie nicht) möglichst geballt um den Startpunkt herum platzieren. *Verlagern Sie die Arbeitsbereiche der Holzfäller in der Folge mög-*





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

licht großzügig, um alle störenden Baumbestände zu beseitigen – die Beengtheit auf Ihrer Insel ist das größte Problem in dieser Mission, das Sie mit der gezielten Beseitigung einzelner Baumbestände entschärfen können. Praktizieren Sie auch den Abriss bestehender Holzfällerhütten und bauen Sie diese an Positionen mit vereinzelt „bauplatzraubenden“ Baumbeständen neu auf, z.B. bei P1 und P2. Expandieren Sie bis zur Bauphase 8 (Aufbau der Nahrungsproduktion) bis zu P1, wo Sie die ersten *Getreidefarmen* errichten und streben Sie auch früh eine Expansion zu den *Granitvorkommen* in den Gebirgen an, da Sie nach der Erschöpfung des nördlichen Steinvorkommens bezüglich der Steinproduktion auf *Steinminen* umsatteln müssen. *Die im Verlauf der Standardbaufolge „anfallenden“ Wohnhäuser reißen Sie immer wieder sofort ab*, sobald Ihr aktueller Siedlerbestand dies erlaubt. Das Missionsbriefing weist bereits dezent darauf hin, dass Sie ohne den Abriss von großen Wohnhäusern arge Platzprobleme bekommen!

*Belassen Sie zu Beginn einen kleinen Wachturm (maximal besetzen) an der Ostküste als konzentrierte Gebietssicherung.* Nach ca. 30 Minuten wird Sie ein erste „Invasion“ von trojanischen Einheiten per Fähre ereilen, die Sie aber bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung mit Ihrem anfänglichen Bestand an Soldaten beseitigen können. Etwas später verlagern Sie die konzentrierte Gebietssicherung zu P3 in Form eines *großen Wachturms*. Dort platzieren Sie auch die *Kaserne*, damit die neu rekrutierten Soldaten direkt bei der dortigen konzentrierten Gebietsicherung einsatzbereit sind. Allerdings werden Sie keine weiteren besorgniserregenden Invasionen mehr erleben. Nach ca. 60 Minuten werden erneut noch einmal 15 trojanische Einheiten per Fähre auf Ihrer Insel landen. Zu diesem Zeitpunkt sind Sie aber bereits in Ihrer Soldatenrekrutierung soweit fortgeschritten, dass Sie keinerlei Probleme mehr haben.

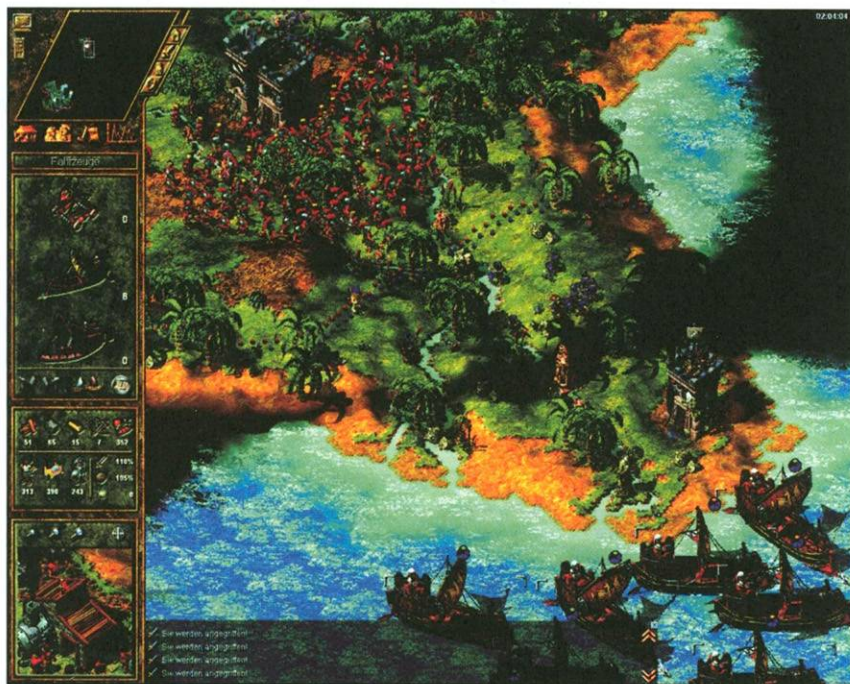
Ihr Siedlungsaufbau sollte so weit gehen, dass Sie letztendlich *4 Holzproduktionsketten*, *5 Steinminen* (zuvor *5 Steinmetzhütten*), *10 Kohleminen*, *3 Eisenerzminen*, *3 Goldminen*, *3 Eisen-schmelzen*, *4 Goldschmelzen*, *1 Werkzeugschmiede*, *2 Waffenschmieden*, *7 Getreidefarmen*, *1 Schaffarm*, *1 Metzgerei*, *5 Bäckereien*, *2 Fischerhütten*, *3 Wasserwerke*, *2 Werften* (die zweite Werft errichten Sie übrigens bei P3), *2 Munitionsmanufakturen* und *1 Kaserne* besitzen. Viel mehr Platz für eine üppigere Siedlungsausstattung wird Ihre Insel sowieso nicht hergeben. Den dann noch verbleibenden Platz müssen Sie für große Wohnhäuser nutzen, die Sie – wie bereits gesagt – immer wieder abreißen müssen, um Platz für neue große Wohnhäuser zu schaffen. In den Waffenschmieden produzieren Sie 60 % Schwerter und 40 % Bögen und in der Kaserne rekrutieren Sie ausschließlich Level-3-Schwertkämpfer und -Bogenschützen sowie ab und zu einige Level-3-Sanitäter.

In den beiden Werften folgt dann erst einmal der ausgedehnte Bau einer „Kriegsflotte“. Produzieren Sie – während Ihre Level-3-Soldatenrekrutierung munter läuft – in einer Werft *10 Fähren* und in der anderen Werft *10 Kriegsschiffe*. Achten Sie darauf, ob nahe Ihrer Küste ein trojanisches Kriegsschiff (als Geleitschutz für die trojanischen Fähren) ankert und Ihre neu produzierten Fähren oder Kriegsschiffe unter Beschuss nimmt. Dieses Kriegsschiff können Sie vom Ufer aus mit Ihren Bogenschützen beseitigen! Wenn die 10 Fähren fertig gestellt sind, beladen Sie alle Fähren maximal und bewegen Ihre Fährenflotte – unter dem Geleitschutz Ihrer 10 Kriegsschiffe





— zu P4. Beseitigen Sie dort zuerst die gegnerischen Kriegsschiffe und landen Sie dann mit Ihren insgesamt 150 Soldaten in den Fähren an der Küste des Gegners bei P4. Attackieren Sie dort die trojanischen großen Wachtürme und nehmen Sie diese ein, so dass die Rohstoffförderung des Trojaners in dem nahen Gebirge lahm gelegt wird.



**Landen Sie mit einem ersten Schub von 150 Soldaten bei P4 und versetzen Sie dem Trojaner den ersten vorentscheidenden Rückschlag mit der Zerstörung seiner Rohstoffförderung**

*Schicken Sie anschließend Ihre Fähren zurück zu Ihrer Insel und verladen Sie den zweiten Schub von 150 Soldaten in die 10 Fähren. Auch diese Streitmacht laden Sie auf der Insel des Trojaners nahe P4 aus und unternehmen dann mit allen inzwischen dort befindlichen Einheiten einen Vorstoß auf die beiden einzunehmenden Burgen bei Y. Ihre zu diesem Zeitpunkt aktuelle Einheitenpräsenz wird für die Einnahme der beiden Burgen ausreichen. Abschließend müssen Sie dann mit Ihrer Kriegsschiff-Flotte (eventuell nach dem ersten Vorstoß zu den Werften zurückbewegen, um dort Reparaturen vorzunehmen und neue Munition aufzunehmen) nur noch alle vorhandenen Kriegsschiffe und Fähren des Trojaners beseitigen, um die Mission zu gewinnen.*





## MISSION 2 – AUF IN DEN KAMPF!



**Missionskarte Römer 2 – Auf in den Kampf!**

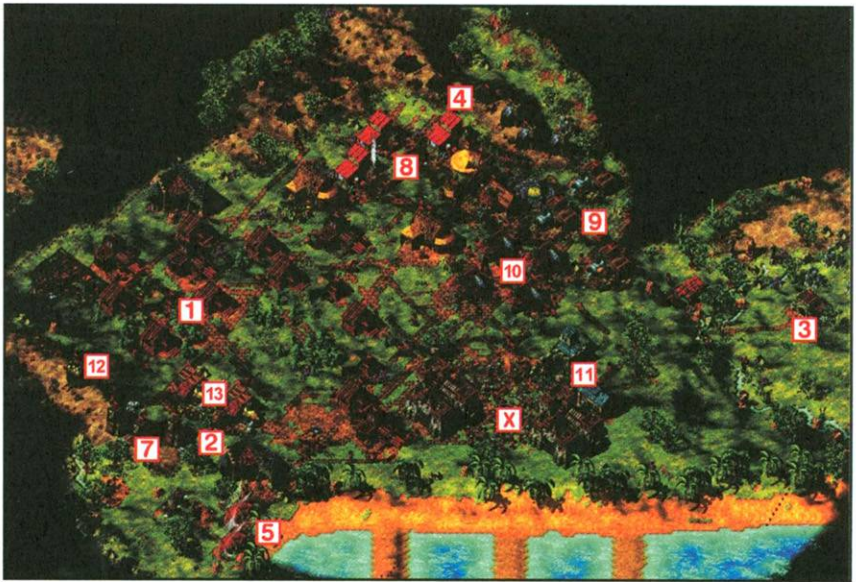
Nachdem Sie in der ersten Mission den Brückenkopf auf der Insel installiert haben, müssen Sie nun in der zweiten Mission diese Insel komplett erobern. Dabei stehen Sie nicht weniger als fünf Trojanervölkern gegenüber, die Sie allesamt beseitigen müssen. *Das Problem ist jedoch nicht diese Missionsaufgabe, sondern das „Überleben“ der ersten Angriffe der 5 Völker, die – in der Schwierigkeitsstufe „Normal“ – nach folgenden Zeiten einsetzen: Grün nach 20 Minuten, Blau nach 30 Minuten, Gelb nach 40 Minuten, Lila nach 50 Minuten und Braun nach 60 Minuten.* Da der erste Angreifer, der grüne Trojaner, einen weiten Weg bis zu Ihrer Siedlung vor sich hat, können Sie ungefähr ab Minute 28 mit dem ersten Angriff rechnen. Insbesondere die ersten beiden Angriffe müssen Sie abwehren (besonders den zahlenmäßig starken Angriff des blauen Römers), danach muss Ihre Soldatenrekrutierung im großen Umfang stehen. Die dann laufende Soldatenrekrutierung muss so viele Einheiten hervorbringen, dass Sie eine wirksame Abschreckung gegen die übrigen Angreifer erreichen, so dass die Attacken dieser Trojanerstämme erst gar nicht einsetzen bzw. in stark abgeschwächter Form erfolgen. Sollte insbesondere diese „Abschreckung“ in Form von genügend vielen eigenen Einheiten gegen den gelben Trojaner *nicht* funktionieren, d.h., wenn der gelbe Trojaner mit allen seinen Einheiten nach 40 Minuten auf Ihre Siedlung zumarschiert, sind Sie hoffnungslos verloren (zumal der gelbe Trojaner über eine Anfangs-Offensiv-Kampfkraft von 111 % verfügt!). Die Grenze zwischen „Abschreckung“ und „Angriff mit allen Einheiten“ ist knapp bemessen – jede Minute zählt!

Zunächst gehen Sie auch in dieser Mission nach der *Standardbaufolge* vor, zumindest bis zur Phase 8, d.h. bis Sie den Ausbau der Nahrungsproduktion mit einer zweiten Fischerhütte und einer Produktionskette für Brot vorgenommen haben. Die Siedlungsexpansionen in dieser ersten Bauphase müssen zuerst in Richtung P2/P5 (siehe Abbildung unten) erfolgen (Steinvorkommen), anschließend in Richtung P4 (Gebirge einnehmen!), dann in Richtung P1 (für weitere Holz-





produktionsketten) und schließlich in Richtung P3 (um den Fluss und das Steinvorkommen zu erobern). Die vier Holzproduktionsketten errichten Sie dabei konzentriert bei P1, drei Steinmetzhütten finden bei P2 ihren Platz, eine vierte Steinmetzhütte bauen Sie bei P3. Die beiden Fischerhütten platzieren Sie bei P5 (Fischversorgung für Eisenerzminen einstellen!), die Nahrungsversorgung mit 2 Getreidefarmen, 1 Mühle und diesmal 3 Bäckereien bei P8 (das Wasserwerk wird natürlich beim Fluss errichtet). Die konzentrierte Gebietssicherung bleibt in Form der beiden Burgen bei X bestehen, d.h., Sie reißen keine dieser Burgen ab! Nach der Phase 8 bauen Sie die Kohle- und Eisenerzförderung sowie die Waffenproduktion etwas forcierter aus, als es die Standardbaufolge vorgibt, nämlich auf 6 Kohleminen, 3 Eisenerzminen (allesamt in dem Gebirge P4), 3 Eisenschmelzen (P9), 4 Waffenschmieden (P10), 1 Goldmine (P12) sowie 2 Goldschmelzen (P13). Danach fehlt nur noch eine Kaserne und ein Lazarett (bei P11), um mit der Soldatenrekrutierung beginnen zu können. Alle rekrutierten Soldaten sammeln Sie natürlich bei der konzentrierten Gebietssicherung. Stellen Sie die unendliche Rekrutierung von Level-1- und Level-2-Schwertkämpfern und Bogenschützen ein und rekrutieren Sie ab und zu jeweils 5 Sanitäter. Anschließend bauen Sie erst einmal nur noch große Wohnhäuser, um dem Rekrutierungsbedarf gerecht zu werden. Das Steinvorkommen bei P2 wird in dieser Phase übrigens relativ schnell erschöpft sein. Reißen Sie die Steinmetzhütten in diesem Fall ab und ersetzen Sie diese durch 3 Steinminen bei P7.



**Der Siedlungsaufbau in den ersten ca. 45 Minuten**

Bis zu den ersten Attacken des grünen und des blauen Trojaners (ca. nach 28 bis 32 Minuten) wird Ihre Soldatenrekrutierung noch nicht angelaufen sein, d.h. Sie müssen diese Angriffe mit Ihrem vorhandenen Soldatenkontingent abwehren. Während das gegen den grünen Trojaner noch relativ problemlos erfolgt, kann es durchaus sein, dass Sie beim Angriff des blauen Troja-

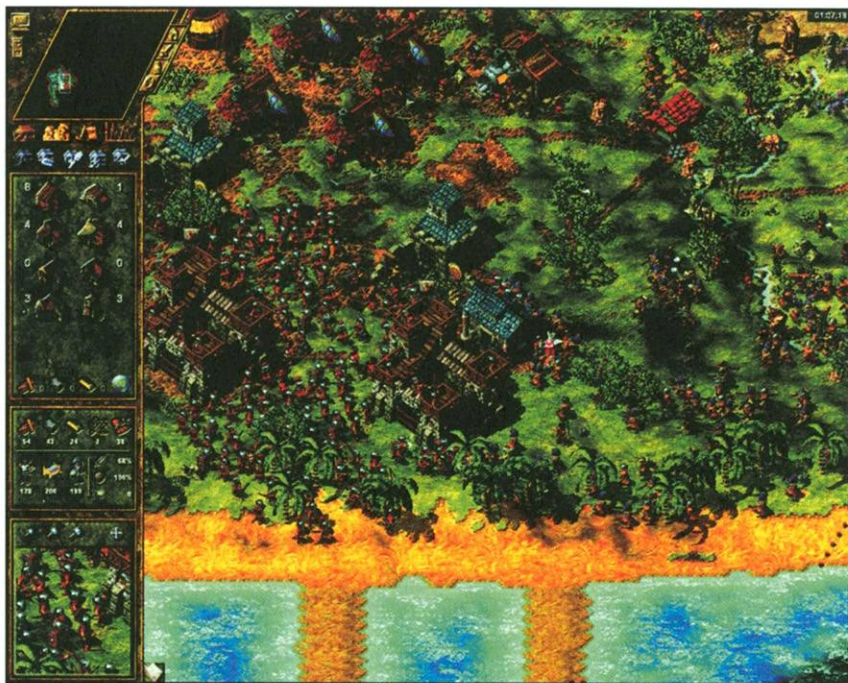




## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

ners die rechte Burg verlieren. Gebäude werden dabei aber nicht zerstört, wenn Sie den Siedlungsaufbau wie oben abgebildet vorgenommen haben. Mit den einsetzenden Rekrutierungen müssen Sie anschließend die Burg zurückerobern und danach die Rekrutierungen im großen Stil laufen lassen. Wie gesagt: Es gilt, den gelben Trojaner „abzuschrecken“, so dass dieser keinen Generalangriff auf Ihre Siedlung startet. Wenn dieser Generalangriff ausbleibt und stattdessen der gelbe Trojaner etwas später nur mit einem relativ kleinen Soldatenkontingent attackiert, haben Sie diese Phase überstanden.

*In der Folge dürfen die Rekrutierungen nicht stoppen. Lassen Sie die ganze Zeit die unendliche Rekrutierung von Level-1- und Level-2-Schwertkämpfern und -Bogenschützen aktiviert. Sorgen Sie in dieser Phase mit mehreren großen Wohnhäusern dafür, dass Sie einen Siedlerbestand von ca. 200 erreichen, den Sie fortan nicht mehr unterschreiten sollten. Zudem kümmern Sie sich um den Ausbau Ihrer Siedlung. Expandieren Sie in Richtung (siehe Missionskarte) P1, wo Sie die Nahrungsversorgung ausbauen (insbesondere die Fleischproduktion muss beginnen!), und P2 zu den dortigen Stein- und Goldvorkommen. Erhöhen Sie möglichst zügig die Kohle- und Eisenerzförderung sowie die Waffen- und die Goldproduktion auf 5 Eisenschmelzen, 6 Waffenschmieden, 2 Kasernen und 5 Goldschmelzen. Während dieser Phase sehen Sie sich weiteren Attacken ausgesetzt, die Sie allesamt an Ihrer konzentrierten Gebietssicherung abwehren müssen. Kommen Sie niemals in die Verlegenheit, dass Ihre Soldatenzahl bei der konzentrierten Gebietssicherung so weit in den Keller fällt, dass einer der gegnerischen trojanischen Stämme die Gelegenheit nutzt und einen Generalangriff auf Ihre Siedlung startet!*



**Die gelegentlichen gegnerischen Attacken auf Ihre Siedlung wehren Sie bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung ab**

*Je weiter sich Ihre Soldatenzahl bei der konzentrierten Gebietssicherung erhöht, desto weniger Übergriffe müssen Sie befürchten. Ab einer Soldatenzahl von 350 Einheiten und einer Kampfkraft von über 100 % (Zierobjekte errichten!) bilden Sie eine Offensivtruppe in einer Stärke von 100 Einheiten (Hauptmann hinzufügen!) und unternehmen erste Vorstöße in gegnerische Gefilde. Attackieren und beseitigen Sie zuerst den blauen Trojaner und bilden Sie neue Offensivtruppen von 100 Einheiten + Hauptmann, um Ihre Offensive zu verstärken. Lassen Sie jedoch niemals Ihre konzentrierte Gebietssicherung verwaist, d.h., sorgen Sie dort immer für eine Präsenz von mindestens 250 Einheiten! Je größer Ihre Offensivstreitmacht anwächst, desto schneller werden Sie auch die übrigen Trojanerstämme in die Schranken weisen können. Alle Trojanerstämme letztendlich zu besiegen, ist dann nur noch „Fleißarbeit“.*





## MISSION 3 – BELAGERUNG



**Missionskarte Römer 3 – Belagerung**

Die dritte Mission der römischen Kampagne kann getrost zu den leichteren Missionen gezählt werden, denn erstens haben Sie es mit nur einem Gegner (der trojanischen Festung) zu tun und zweitens ist dieser Gegner nicht besonders angriffslustig. Ein Angriff der Trojaner ist aber durchaus möglich, zum einen frühestens nach 60 Minuten, zum anderen zu dem Zeitpunkt, wenn Sie 150 der geforderten 300 Bretter auf Lager haben. Wenn Sie allerdings eine wirksame Abschreckung in Form einer stark bewachten konzentrierten Gebietssicherung aufbauen, werden diese Angriffe ausbleiben und Sie können diese Mission gewinnen, ohne eine einzige Schlacht zu führen!

In dieser Mission können Sie wiederum nach der *Standardbaufolge* vorgehen. Reißen Sie zu Beginn auf jeden Fall alle Wachtürme, bis auf einen nahe des Felsendurchgangs P1, ab und sparen Sie sich den innerhalb der Standardbaufolge vorgesehenen Bau des ersten mittleren Wohnhauses. Die *ersten Holzproduktionsketten* errichten Sie bei P2 sowie die *ersten beiden Steinmetzhütten* bei P3. Dann expandieren Sie zügig in Richtung P4 und P5, damit Sie das dortige Gebirge mit seinen Kohle- und Eisenerzvorkommen im Zugriff haben. Bei P5 platzieren Sie dann auch die *erste Eisenschmelze* und die *Werkzeugschmiede*. Bei P4 errichten Sie *eine Fischerhütte* sowie die *zweiten beiden Holzproduktionsketten und Steinmetzhütten*. In der Bauphase 8, dem Ausbau der Nahrungsversorgung, errichten Sie diesmal statt der zweiten Fischerhütte *eine Jagdhütte* (möglichst zentral, und Arbeitsbereich des Jägers regelmäßig verlagern), da Ihnen von Beginn an ein ausgebildeter Jäger zur Verfügung steht. Die *ersten Getreidefarmen* bauen Sie nahe P4 sowie die *Waffenproduktion* und die *Kaserne* zentral neben dem Platz mit dem trojanischen Pferd. Ihre Siedlungsexpansion konzentriert sich danach auf die Erreichung der Goldvorkommen bei P6 und P7, bei denen Sie dann insgesamt nach und nach 3 Goldminen





errichten können. Aktivieren Sie von Beginn an die ausschließliche automatische Rekrutierung von Level-2-Soldaten, die Sie allesamt beim Felsendurchgang P1 sammeln. Mit einer Goldmine über dem Goldvorkommen bei P6 und zwei Goldschmelzen wird die Level-2-Soldatenrekrutierung ca. nach 45 Minuten beginnen.

Noch bevor die Spielminute 60 erreicht wird, bauen Sie Ihre *konzentrierte Gebietssicherung* bei P1 bzw. in dem Felsendurchgang auf. Errichten Sie dort *eine Burg*, *zwei große Wachtürme* und *diverse kleine Wachtürme*. Besetzen Sie alle diese Wachgebäude maximal und sammeln Sie alle Ihre übrigen mobilen Soldaten bei diesen Wachgebäuden. Auf diese Weise dürften Sie bis zur Spielminute 60 eine wirksame Abschreckung gegenüber dem Trojaner bewirken, so dass ein Angriff nach 60 Minuten ausbleibt.



**Mit dieser konzentrierten Gebietssicherung bei P1 und über 100 mobilen Einheiten nach ca. 60 Minuten wird der Angriff der trojanischen Truppen ausbleiben**

Der weitere Ausbau Ihrer Siedlung muss nicht im großen Stil erfolgen, um das Missionsziel zu erreichen. Wichtig ist zunächst einmal die Platzierung von *jeweils 2 Steinminen* über den Granitvorkommen bei P8 und P9, wenn die beiden ersten natürlichen Steinvorkommen zur Neige gehen. Das heißt, Sie expandieren *nicht* zu weiter entfernt liegenden Steinvorkommen! Im Übrigen bauen Sie Ihre Siedlung in den folgenden Minuten insgesamt auf folgende Ausstattung aus: 5 Holzproduktionsketten, 4 Steinminen, 8 Kohleminen, 2 Eisenerzminen, 3 Goldminen, 6 Getreidefarmen, 2 Mühlen, 3 Wasserwerke, 5 Bäckereien, 1 Schaffarm, 1 Metzgerei, 1 Jagdhütte, 2 Eisenschmelzen, 2 Waffenschmieden, 4 Goldschmelzen und 1 Kaserne. Große Wohnhäuser sind natür-



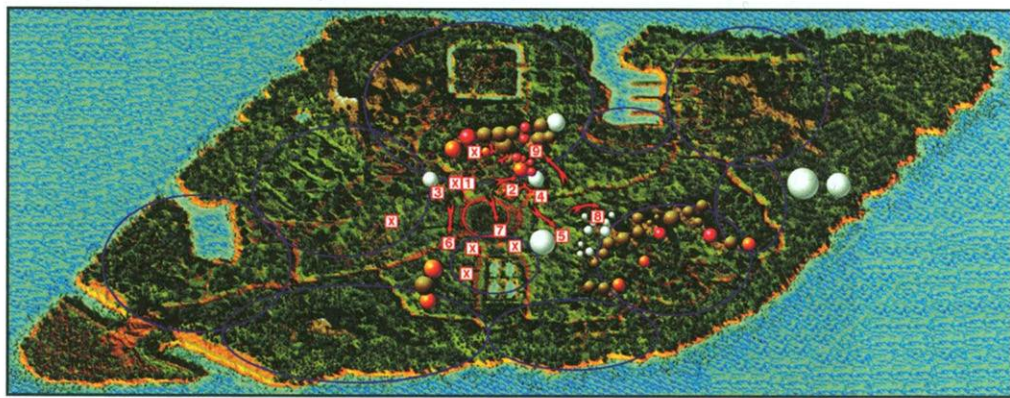


## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

lich immer wieder angebracht. Da Ihre Siedlung sehr weitläufig ausfallen wird, sollten Sie einen permanenten Bestand von ca. 250 freien Siedlern anstreben.

*Rekrutieren Sie in dieser Phase so lange Level-2-Soldaten, bis Sie ca. 150 Einheiten bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung beisammen haben. Diese Präsenz wird genügen, um die Trojaner in allen Situationen von Ihrer Siedlung fernzuhalten. Wenn Sie diesen Einheitenbestand erreicht haben, stellen Sie die Rekrutierung von jeweils 20 Level-3-Schwertkämpfern und -Bogenschilden ein, die Sie beim trojanischen Pferd sammeln. Hauptmänner haben Sie bereits seit Spielbeginn zur Verfügung, so dass Sie einen dieser Hauptmänner ebenfalls in den „Zielkreis“ bewegen können. Rekrutieren Sie auch bei Gelegenheit die 20 erforderlichen Diebe und bewegen Sie diese auch in die Nähe des trojanischen Pferdes. Dann müssen Sie schließlich nur noch 5 Lager errichten, in den fertig errichteten Lagern die Einlagerung von Brettern einstellen und abwarten, bis die für den Missionssieg erforderlichen 300 Einheiten Bretter auf Lager liegen.*

## MISSION 4 – INFILTRATION



**Missionskarte Römer 4 – Infiltration**

Nun stehen Sie also mit Ihren „Trojanischen-Pferd-Einheiten“ inmitten Trojas und müssen zusehen, wie Sie sich dort eine günstige Ausgangsposition schaffen, aus der Sie die Sie komplett umgebende Stadt Troja erobern können. Diese Aufgabe ist einfacher, als es zunächst auf den ersten Blick erscheint. Wenn Sie erst einmal Ihre Startposition geschaffen haben, sind Sie hinsichtlich Werkzeugen und Ressourcen bestens ausgestattet. Sie müssen dann nur noch bei einer konzentrierten Gebietssicherung kontinuierlich und möglichst rasch eine starke Armee aufbauen und dann Stück für Stück die Trojaner beseitigen.

*Zu Beginn erobern Sie mit Ihren Einheiten (gruppieren!) insgesamt 6 kleine Wachtürme der Trojaner, die in der Missionskarte jeweils mit X bezeichnet sind. Zuerst wenden Sie sich dabei den zwei Türmen im Norden zu, anschließend den 3 Türmen im Süden und schließlich dem einen*





Turm im Westen (achten Sie darauf, dass Sie nicht zu nah an die dortige Burg geraten). *Alle eroberten Türme reißen Sie nach deren Eroberung wieder ab, bis auf den Turm bei P1.* Dort versammeln Sie alle Soldaten. Sobald die beiden Türme im Norden erobert sind, führen Sie Ihre Diebe in dieses Gebiet, wandeln alle Diebe zurück in Träger (ein weitläufiger Streik entsteht!), reduzieren die Mindestzahl Ihrer Träger auf 5 Einheiten, bilden 2 Planierer und 2 Bauarbeiter aus und beginnen mit dem Bau eines *großen Wohnhauses* an einer absolut ebenen Position (so dass keine Planierarbeiten auf Sie zukommen). Außerdem erweitern Sie Ihr Gebiet mit einem *kleinen Wachturm* auf Position P2 – dort lagern Massen von Werkzeugen und weitere Materialien sowie Waffen (Schwerter). Sobald das erste Wohnhaus steht, erhöhen Sie die Zahl Ihrer Planierer und Bauarbeiter auf jeweils 10 Einheiten und nehmen direkt den Bau eines *zweiten großen Wohnhauses* in Angriff. Nach dessen Fertigstellung erhöhen Sie die Zahl Ihrer Planierer und Bauarbeiter auf jeweils 20.

Anschließend erfolgt der parallele Aufbau der Baumaterialienversorgung und die Gebietsexpansion bzw. -zusammenführung. Errichten Sie direkt 4 *Holzproduktionsketten* und 4 *Steinmetzhütten* (1 Steinmetzhütte beim Steinvorkommen P3, 3 Steinmetzhütten beim Steinvorkommen P5, sobald dieses erobert ist). Ihre Expansionen mit *kleinen Wachtürmen* betreiben Sie in Richtung P4, P5, P6 und P7, so dass Sie anschließend ein großes zusammenhängendes Siedlungsgebiet besitzen. Zudem erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet mit ein oder zwei kleinen Wachtürmen auf das nördliche Gebirgsgebiet, um auf die dortigen Rohstoffe zugreifen zu können. Die dort arbeitenden trojanischen Geologen decken übrigens einen Großteil der dortigen Ressourcen für Sie auf, so dass Sie sich die Rekrutierung von Geologen erst einmal sparen können. Achten Sie bei der Expansion im Osten auf diverse Ihre Siedlung durchquerende trojanische Einheiten, dass diese nicht Ihre „frischen Türme“ erobern und dass Ihre Einheiten, die die „frischen Türme“ besetzen wollen, von den trojanischen Einheiten nicht zu heftig attackiert werden. An dieser Position ist ein wenig Timing gefragt! Auf jeden Fall reißen Sie alle im Rahmen dieser Expansion errichteten kleinen Wachtürme wieder ab! Es bleibt nach wie vor die konzentrierte Gebietssicherung bei P1/P3 in Form des einen *kleinen Wachturms* bestehen, die Sie am Ende dieser Bauphase allerdings um *zwei große Wachtürme* erweitern, die Sie maximal besetzen! Insgesamt sollte diese Bauphase nach ca. 20 bis 22 Minuten beendet sein!

Während die vorgenannte Bauphase zu Ende geht, errichten Sie in dem nördlichen Gebirge schon einmal 2 *Goldminen* und 2 *Kohleminen* sowie nahe dem Gebirge 2 *Goldschmelzen*. Nahe P1 errichten Sie anschließend *eine Kaserne*, stellen direkt die unendliche Rekrutierung von Level-2-Schwertkämpfern und -Bogenschützen ein und rekrutieren zudem manuell Level-2-Sanitäter (ab und zu immer jeweils 5 bis 10 Einheiten). Alle diese neu rekrutierten Soldaten sammeln Sie bei der konzentrierten Gebietssicherung. Ab jetzt sollten sich *jederzeit ein oder zwei große Wohnhäuser* im Bau befinden, da Sie neue Rekruten benötigen! Die Rekrutierung darf nicht ins Stocken geraten! Sie müssen früh Ihre Soldatenpräsenz bei der konzentrierten Gebietssicherung kontinuierlich massiv aufstocken, um die Trojaner durch diese „Abschreckung“ von einem Angriff abzuhalten. Es werden Sie zwar diverse kleinere Truppen von Trojanern attackieren, aber aufgrund Ihrer frühen Soldatenrekrutierung haben Sie diese kleinen Attacken im Griff und ein massiver Angriff der Trojaner bleibt aus. Auf den Aufbau der Nahrungsproduktion oder den Bau einer





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Werkzeugschmiede können Sie bis dahin verzichten, da Ihre Anfangsausstattung bezüglich dieser Materialien üppig ausfällt.

Kurbeln Sie anschließend die Waffenproduktion an. Platzieren Sie bei dem nördlichen Gebirge zu diesem Zweck 4 weitere Kohleminen, 2 Eisenerzminen, 2 Eisenschmelzen und 3 Waffenschmieden. Stellen Sie zu Beginn die Produktion von Schwertern und Bögen im Verhältnis 50:50 ein. Erst später, wenn Sie beginnen, die umliegende Trojanersiedlung zu erobern, verlagern Sie dieses Verhältnis auf 80 % Schwerter und 20 % Bögen. Erhöhen Sie in der Folge noch die Goldproduktion durch eine weitere Goldmine und eine weitere Goldschmelze und konzentrieren Sie sich auf den Bau von großen Wohnhäusern. Anschließend beginnen Sie langsam mit dem Aufbau der Nahrungsproduktion, zuerst mit Getreidefarmen, Mühlen, Bäckereien und Wasserwerken, anschließend mit Fischerhütten und erst dann mit Schaffarmen und einer Metzgerei. Außerdem müssen Sie in dieser Phase auch relativ früh Steinminen über dem Granitvorkommen oberhalb von P4 errichten – spätestens dann, wenn der Steinmetz bei P3 keine Steine mehr produzieren kann! Stellen Sie die Verteilung des Brots auf 50 % für die Steinminen und 50 % für die Kohleminen ein. Nach ca. 45 Minuten bzw. bis hierhin sollte Ihre Siedlung ungefähr wie folgt fortgeschritten sein:



Der Fortschritt der Siedlung nach ungefähr 45 Spielminuten



Es folgt der massive Ausbau Ihrer Siedlung und die kontinuierliche Aufstockung Ihrer Armee und Ihrer offensiven Kampfkraft. Erweitern Sie Ihre Siedlung zu den Positionen P8 und P9 hin und bauen Sie die Siedlung ca. auf folgende Ausstattung aus: 5 Holzproduktionsketten, 7 Steinminen, 16 Kohleminen, 4 Eisenerzminen, 6 Goldminen, 10 Getreidefarmen, 3 Mühlen, 4 Wasserwerke, 8 Bäckereien, 2 Schaffarmen, 1 Metzgerei, 3 Fischerhütten, 1 Werkzeugschmiede, 4 Eisenschmelzen, 6 Waffenschmieden, 7 Goldschmelzen und 2 Kasernen. Große Wohnhäuser (nicht abreißen, damit die Kampfkraft steigt!) sind natürlich die ganze Zeit Pflicht, damit die Rekrutierung von Level-2-Soldaten kontinuierlich weiterlaufen kann. Zudem beginnen Sie ab einer Kampfkraft von 100 % zusätzlich mit dem Bau von Zierobjekten – bedenken Sie, dass das Vorhandensein von allen 12 Zierobjekten einen zusätzlichen Bonus von 4 Kampfkraft-Punkten ergibt!

Nach ca. 2 Stunden Spielzeit ist Ihr Soldatenbestand auf ca. 350 bis 400 Einheiten angewachsen und Ihre offensive Kampfkraft dürfte sich jenseits der 100%-Marke befinden. In dieser Situation unternehmen Sie mit einer Gruppe von 100 Einheiten (inkl. Hauptmann natürlich) einen ersten Vorstoß auf gegnerisches Terrain. Attackieren Sie dazu einen Wachturm der Trojaner im Nordwesten bzw. erobern Sie diesen. Als Antwort auf diesen Angriff werden die Trojaner selbst einen Gegenangriff auf Ihre Siedlung starten. Ziehen Sie deshalb die offensive Truppe zurück zu Ihrer konzentrierten Gebietssicherung und beseitigen Sie dort die trojanischen Angreifer.

In dieser Schlacht werden Sie das Hauptkontingent der Trojaner vernichten und Sie können anschließend Ihre Vorstöße in trojanisches Gebiet relativ gefahrlos durchführen. Eine Angriffstruppe in der Stärke von 100 Einheiten wird dazu ausreichen, wobei diese Truppe mindestens zu 50 % aus Schwertkämpfern bestehen sollte, um die zahlreichen trojanischen Wachtürme einnehmen zu können. Wenn die Schwertkämpfer in dieser Gruppe „aufgebraucht“ sind, fügen Sie der Gruppe neue Schwertkämpfer hinzu. Stellen Sie auch spätestens jetzt die Waffenproduktion auf 90 % Schwerter und 10 % Bögen um. Attackieren Sie bei Ihren Vorstößen zuerst die Gebiete nahe der Gebirge, um die trojanischen Rohstoffförderungen zu zerstören. Spätestens ab dann werden die Trojaner keine neuen Soldaten mehr ausbilden können. Die Einnahme aller Wachgebäude schließlich wird zum Geduldsspiel – insgesamt müssen Sie, um die Mission letztendlich zu gewinnen, über 80 trojanische Wachgebäude erobern bzw. zerstören!





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT



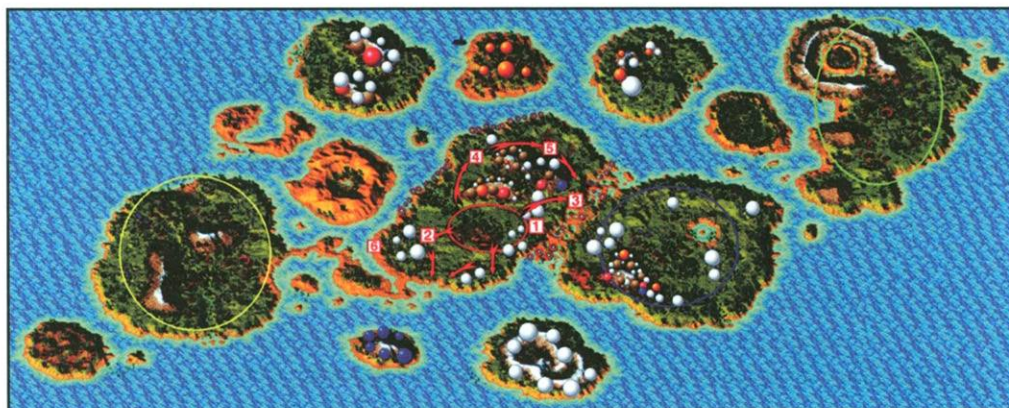


# DIE MAYAKAMPAGNE



In der Kampagne der Mayas suchen Sie in insgesamt 4 Missionen einen verborgenen Schatz. Auf Ihrem Weg dorthin begegnen Ihnen alle Siedler-IV-Völker, inklusive des DV. Damit Sie auch die Maya-Schlachten erfolgreich schlagen können, finden Sie in den nachfolgenden Kapiteln detaillierte Missionslösungen. Bezüglich der Symbolik auf den Missionsübersichtskarten schauen Sie bitte wiederum in die einleitenden Erklärungen zur Trojanerkampagne. Natürlich basieren auch die Missionslösungen zur Mayakampagne auf der Schwierigkeitsstufe „Normal“!

## MISSION 1 – FEHDE



**Missionskarte Maya 1 – Fehde**

Das Problem in dieser ersten Mayamission besteht darin, dass Sie nach ca. 60 Minuten von zwei römischen Völkern attackiert werden, nämlich von dem gelben Römer über den schmalen Landweg und von dem blauen Römer, dessen Grenze direkt an Ihre Siedlungsgrenze im Osten heranreicht. Zudem erfolgen die Attacken dieser beiden Römerstämme relativ zeitgleich, so dass Sie zügig eine starke Waffen- und Soldatenproduktion aus dem Boden stampfen müssen, um den Attacken nach – wie gesagt – ca. 60 Minuten wirkungsvoll entgegentreten zu können.

Zu Beginn reißen Sie erst einmal Zierobjekte ab und beginnen mit der *Standardbaufolge* (angepasst an die Mayas natürlich). Die ersten 3 *Steinmetzhütten* errichten Sie rund um das Steinvorkommen bei P1, die ersten *beiden Holzproduktionsketten* bei P2, wobei Sie bis zu P2 mit *kleinen Wachtürmen* expandieren müssen. Die Arbeitsbereiche der ersten *Holzfällerhütten* müssen Sie übrigens großzügig verlagern, insbesondere auf die Inselmitte und auf den Nordwesten. *Außerdem ist eine sehr schnelle Siedlungserweiterung bis zu P3 Pflicht*. Dort etablieren Sie etwas später Ihre





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

*konzentrierte Gebietssicherung*, um vor allem den blauen Römern daran zu hindern, mit seiner Siedlung auf Ihre Halbinsel vorzudringen. In Phase 4 errichten Sie *eine Jagdhütte* statt einer Fischerhütte, da in dieser Mission ein ausgebildeter Jäger von Beginn an zur Verfügung steht. In der Folge, d.h. bis zur Bauphase 8, müssen Sie zudem Ihr Siedlungsgebiet zügig erweitern – zum einen im südlichen Bereich Ihrer Halbinsel (da dort vor allem die Getreidefarmen platziert werden sollen) und zum anderen in Richtung P4 und P5, damit Sie dort weiteren Bauplatz gewinnen und auf die nördlichen Kohlevorkommen zugreifen können. Gehen Sie strikt nach der Standardbaufolge vor, so dass die Soldatenrekrutierung (bei laufender Goldproduktion) spätestens nach ca. 40 bis 45 Minuten beginnen kann. Rekrutieren Sie Level-1- und Level-2-Schwertkämpfer und -Bogenschützen und belassen Sie die Waffenproduktion auf dem Standardverhältnis von 50 % Schwertern und 50 % Bögen. Achten Sie darauf, dass Sie bei P3 auf der gesamten Länge der „Sandbänke“ Ihre Grenze mit Türmen absichern, ansonsten dringt der blaue Römer in Ihr Gebiet vor (zum Teil auch mit Pionieren!). Errichten Sie dort im Rahmen der konzentrierten Gebietssicherung insgesamt mindestens *3 große Wachtürme*. Beseitigen Sie dort oben bei P3 mit einem Holzfäller auch die vereinzelter Baumbestände.

Bauen Sie nach Abschluss der Standardbaufolge in den nächsten ca. 20 Minuten Ihre Siedlung weiter aus, so dass Sie zuerst mittels *3 Eisenschmelzen, 4 Waffenschmieden* und *3 Goldschmelzen* sowie später mittels *5 Eisenschmelzen, 6 Waffenschmieden* und *5 Goldschmelzen* die notwendigen Materialien für eine massive Soldatenrekrutierung produzieren. Natürlich müssen Sie für diese Produktionskapazität die Nahrungsversorgung sowie die Kohle-, Gold- und Eisenerzförderung entsprechend ausbauen.

*Der Knackpunkt in dieser Mission sind die Angriffszeitpunkte des blauen und des gelben Römern. Bis zum ersten Angriff des blauen Römern sollten Sie insgesamt ca. 130 Soldaten besitzen und an Ihrer konzentrierten Gebietssicherung postiert haben. Mit dieser Armee können Sie die beiden Angriffe abwehren, sofern diese nicht zeitgleich erfolgen (das kann unter Umständen vorkommen) – in diesem Fall haben Sie keine Chance. Wenn aber zuerst der blaue Römer attackiert und Sie nach Zurückschlagung dieses Angriffs ein wenig Zeit haben, Ihre Armee bis zum Angriff des gelben Römern wieder aufzustocken, haben Sie gute Karten, diese ersten beiden Attacken zu überleben. Wichtig ist dabei, dass Sie keinen Gebiets- oder Gebäudeverlust in diesen Schlachten erleiden. Ihre Siedlung muss weiterhin kontinuierlich produzieren, damit die Soldatenrekrutierung nicht zum Stillstand kommt.*





**Beim insgesamt zweiten Angriff, den der gelbe Römer auf Ihre Siedlung führt, müssen Sie wieder genügend Soldaten zur Abwehr dieser Attacke verfügbar haben**

Nach den ersten beiden Angriffen muss dann wie gesagt alles rund laufen in Ihrer Siedlung, d.h. die Produktionskapazität in 5 Eisenschmelzen, 6 Waffenschmieden, 5 Goldschmelzen und 2 Kasernen muss schnell erreicht werden, damit Ihre Armee rasch wächst (*große Wohnhäuser!*) und weitere Angriffe der beiden Römer im Rahmen der mit Ihrer Armeegröße wachsenden „Abschreckung“ müssen ausbleiben! Rekrutieren Sie eine große Armee! Ab ca. 200 Einheiten rekrutieren Sie nur noch Level-2-Soldaten und verlagern die Waffenproduktion auf 80 % Schwerer und 20 % Bögen. Bei einem Einheitenbestand von ca. 350 Soldaten unternehmen Sie dann Ihrerseits offensive Attacken. Zuerst greifen Sie den blauen Römer an und beseitigen diesen, anschließend – wenn Sie Ihre Armee wieder entsprechend aufgestockt haben – ziehen Sie gegen den gelben Römer in die Schlacht. Bei beiden Gegnern erwartet Sie allerdings heftiger Widerstand!

Mit der Eroberung des Gebiets des blauen Römers stehen Ihnen auch neue Ressourcen in dem dortigen Gebirge offen, die Sie fleißig nutzen sollten, wenn die – sowieso nicht gerade üppig ausfallenden - Rohstoffe in Ihrem Hauptsiedlungsgebiet so langsam aber sicher zur Neige gehen. Indessen bereiten Sie die Invasion auf den grünen Römer vor, den Sie auf seiner Insel per Einheitentransport mittels Fähren attackieren müssen. Eine für den Fährenbau erforderliche Werft findet bei P6 ihren Platz, wenn Sie den dort am Ufer befindlichen Baumbestand mit einem Holzfäller beseitigen. Nach der Fertigstellung der Werft an dieser Position bauen Sie dann nach und nach 10 Fähren und rekrutieren weiterhin neue Soldaten, wobei Sie Ihren Rekrutierungs-





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

schwerpunkt nach wie vor auf die Schwertkämpfer legen sollten (ca. 80 %). Schaffen Sie dann mit jeder Fähre 2 Fuhren auf die Insel des grünen Römers, so dass Sie anschließend mit 300 eigenen Einheiten die Siedlung des grünen Römers überrennen können. Als Landepunkt für Ihre Einheiten wählen Sie dabei den Südteil der Insel. Mit 300 eigenen Einheiten und einer offensiven Kampfkraft von über 130 % (weiterhin *Zierobjekte* bauen!) werden Sie keine Probleme haben, den grünen Römer zu beseitigen. Wenn Sie die große Burg im Nordwesten der Insel einnehmen, erhalten Sie übrigens noch einen Hinweis auf einen verborgenen Schatz ...

## MISSION 2 – LANDKARTE



Missionskarte Maya 2 – Landkarte

Der in der letzten Mission erhaltene Hinweis auf einen Schatz lässt den Maya keine Ruhe. Also macht man sich auf, um die zugehörige Schatzkarte zu finden. Da sich die gesuchte Schatzkarte auf dunklem Land befindet, haben Sie in dieser Mission die Aufgabe, das entsprechende Land zu begrünen, um so die Schatzkarte zu finden. Die verborgene Karte ist bei X zu finden. Allerdings müssen Sie, um die Karte letztendlich zu finden, ein relativ weiträumiges Areal um die Karte herum begrünen – ungefähr im Ausmaß der gelben Einkreisung auf der Missionskarte. Orientieren Sie sich an dem Steinkreis, der das Versteck der Karte umgibt. Wenn Sie diesen Kreis inklusive der darin befindlichen Fläche „begrünt“ haben, ist die Karte gefunden und die Mission damit gewonnen.





## Diesen Steinkreis müssen Sie komplett begrünen, um die Mission zu gewinnen

Beim Siedlungsaufbau und Missionsverlauf gibt es eigentlich keine nennenswerten Probleme, d.h., Sie wenden die an die Mayas angepasste *Standardbaufolge* an. Lediglich die zügige anfängliche Expansion Ihres Siedlungsgebietes auf die rohstoffreichen Gebirgsabschnitte (P1: Kohle, P4: Kohle und Gold, P5: Eisen) sowie zu den weiter entfernt liegenden Steinvorkommen (P2 und P3) sollten Sie frühzeitig und kontinuierlich durchführen. Da Ihre Siedlung im Zuge dessen auch recht schnell sehr weitläufig wird, müssen Sie außerdem auf einen jederzeit ausreichenden Bestand an freien Siedlern achten, d.h. bauen Sie mehr (große) Wohnhäuser, als in der Standardbaufolge vorgesehen.

Ab der Spielminute 30 kommt es natürlich zu ersten Attacken des DV, die allerdings auf dem Landweg erfolgen und nicht per Manakopter. Zu Beginn können Sie diese Übergriffe sowohl im Norden Ihrer Siedlung als auch im Süden treffen. Ergreifen Sie einfach bei diesen Übergriffen die im *Kapitel Grundlegende Strategien* im Abschnitt *Strategien bei Manakopterangriffen ...* beschriebenen passiven Widerstandsmaßnahmen und retten Sie sich so über die Zeit, bis Sie in der Lage sind, genügend eigene Einheiten zur Zurückschlagung der DV-Einheiten in die Schlacht zu schicken. Dies wird ca. nach 40 bis 45 Minuten der Fall sein. Die konzentrierte Gebietssicherung bleibt zunächst am Startpunkt in Form eines Wachturms bestehen.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Mit zunehmender Expansion verlagern Sie schließlich Ihre *konzentrierte Gebietssicherung* zu P6. Außerdem müssen Sie in dieser Phase die Steinmetzhütten nach und nach durch *Steinminen* ersetzen, d.h. expandieren Sie nicht zu den weiter entfernt liegenden Steinvorkommen. In dem Hauptgebirgszug sind genügend Granitvorkommen vorhanden, allerdings müssen Sie im Zuge dessen natürlich auch Ihre Brotproduktion (mindestens 7 *Bäckereien!*) erhöhen. Bauen Sie Ihre Siedlung im ganz großen Stil aus, so dass Sie in 5 oder 6 *Waffenschmieden* Waffen produzieren können. Kontrollieren Sie mit einzelnen Gruppen den gesamten Frontabschnitt bei P6, d.h. die Positionen bei Y, über die immer wieder Stoßtrupps des DV in Ihre Siedlung vordringen wollen. Fangen Sie diese DV-Truppen frühzeitig ab. Rekrutieren Sie schließlich nur noch Level-2-Soldaten und bauen Sie eine Armee von ca. 250 Einheiten auf. Auch die Manaproduktion sollten Sie ankurbeln und einige Priester bereithalten.

Mit ca. 250 Einheiten und einigen Priestern gehen Sie nach ca. 2 Stunden in die Offensive. Nehmen Sie die Position bei X ein und halten Sie diese und zerstören Sie dort mit dem Abkürzungs-Zauber Ihrer Priester alle Pilzfarmen. Zur Begrünung des Steinkreisbereichs um X herum sollten Sie jedoch auf eine Gruppe von ca. 50 Gärtnern setzen. Wenn diese unter dem Geleitschutz Ihrer Einheiten den Steinkreisbereich bei X komplett begrünt haben (s.o.), ist die Mission gewonnen.

## MISSION 3 – RUINENSTADT



Missionskarte Maya 3 – Ruinenstadt

Die Mayas haben den Ort des nächsten Hinweises auf den Schatz ausfindig gemacht. Natürlich liegt dieser Ort mit einem Artefakt inmitten einer Wikingerfestung und Sie müssen das Gebiet um diese Position herum komplett erobern. Der Ort mit dem Artefakt liegt bei X. Dort finden Sie rundherum 4 große Wikingertürme, die Sie allesamt einnehmen müssen, um die Position X zu erobern. Zu diesem Zweck müssen Sie natürlich nicht die gesamte Wikingersiedlung aufrollen,





sondern können eine „bequeme“ Route entlang der blauen Pfeilmarkierung einschlagen, um die Position X zu erreichen. Bis dahin müssen Sie sich allerdings die Armee des Wikingers vom Leib halten bzw. diese bekämpfen und bezwingen – und das ist beim Kartendesign dieser Mission gar nicht so einfach. Der erste Angriff der Wikinger wird zwar erst ca. ab der Spielminute 60 erfolgen, aber selbst bis zu diesem Zeitpunkt ist es schwierig, eine ausreichend große eigene Armee auf die Beine zu stellen, die den attackierenden wikingerischen erfolgreich Paroli bieten kann.

Auch in dieser Mission kann die *Standardbaufolge* – mit leichten Abweichungen – grundsätzlich Anwendung finden. Die ersten 4 *Steinmetzhütten* müssen Sie dabei komplett beim Steinvorkommen P1 errichten, das anschließend relativ schnell erschöpft sein wird. Für die zweite Ausbauphase der Steinproduktion (bei der Sie die Steinproduktion eigentlich auf 8 *Steinmetzhütten* erhöhen müssten) müssen Sie deshalb zügig zu den weiteren Steinvorkommen P2 (dort später 2 *Steinmetzhütten* platzieren), P3 (ebenfalls 2 *Steinmetzhütten*), P4 und P5 (dort jeweils nur 1 *Steinmetzhütte* errichten) expandieren, die ersten *Steinmetzhütten* abreißen und an den Steinvorkommen P2 bis P5 neu errichten. Eine Erhöhung der Steinproduktion auf 8 *Steinmetzhütten* ist aber in dieser Mission aufgrund der weit verstreuten und wenig ergiebigen Steinvorkommen in dieser Phase nicht angebracht – 6 *Steinmetzhütten* nach der Bauphase 6 müssen genügen. *Überhaupt ist zu Beginn die zügige Siedlungsexpansion unbedingt Pflicht!* Erweitern Sie Ihre Siedlung zeitgleich in Richtung P6 (damit Sie auf die dortigen Eisenerz- und Kohlevorkommen zugreifen können) und P7, einerseits, um sich die dortigen Goldvorkommen zu sichern, andererseits, um dort die konzentrierte Gebietssicherung aufzubauen. Wenn Sie also bei P7 einen Wachturm errichtet haben, reißen Sie den verbliebenen Startwachturm ab und verlagern Ihre *konzentrierte Gebietssicherung* zu P7. Zudem sollten Sie bei Ihrem Siedlungsaufbau beachten, dass Sie einen fertig ausgebildeten Jäger besitzen (d.h., Sie bauen in Phase 4 eine *Jagdhütte* statt einer Fischerhütte) und dass nach dem Ausbau der Baumaterialienversorgung in Phase 6 durch 6 *Steinmetzhütten* auch die Steinvorkommen P2 bis P5 schnell erschöpft sind. Sie müssen ab dann jede *Steinmetzhütte*, die auf keine Steinvorkommen mehr zugreifen kann, durch eine Steinmine (in dem zentralen Gebirge) ersetzen. Das wiederum bedeutet, dass Sie möglichst frühzeitig eine ordentliche Brotproduktion etabliert haben müssen. Erhöhen Sie in Phase 8 deshalb den Aufbau der Nahrungsversorgung auf 4 *Getreidefarmen*, 2 *Mühlen*, 2 *Wasserwerke* und 4 *Bäckereien*. So können Sie in der ersten Phase auch die rasch wachsende Anzahl an Steinminen mit Brot versorgen (Nahrungsverteilung des Brots auf 50 % Kohleminen und 50 % Steinminen einstellen!).

Ihre *Waffenproduktion* und *Soldatenrekrutierung* konzentrieren Sie bei P7. Bis zur Spielminute 60, d.h. bis zum ersten Angriff des Wikingers, bauen Sie dort außerdem eine mächtige *konzentrierte Gebietssicherung* auf, bestehend aus ca. 2 *kleinen Wachtürmen*, 4 *großen Wachtürmen* und 1 *Burg*! Diese Maßnahme ist zu empfehlen, da der Wikinger mit einigen Priestern und Axtkämpfern attackiert. Während die Priester mit dem *Gegner-einfrieren*-Spruch Ihre mobilen Einheiten oftmals außer Gefecht setzen, stürzen sich die Axtkämpfer auf Ihre Wachgebäude und machen dort Kleinholz. Ein oder zwei Wachtürme wären also viel zu wenig; zudem entziehen Sie mit der maximalen Besetzung aller Wachgebäude einen Großteil Ihrer Bogenschützen den Priesterprüchen. Neben dieser massiven Wachturmstellung müssen Sie außerdem ca. 80 bis 100 mobi-





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

le Einheiten (rekrutieren Sie Level-1- und Level-2-Soldaten) in diese erste Schlacht schicken, um den ersten Angriff des Wikingers zurückschlagen zu können.

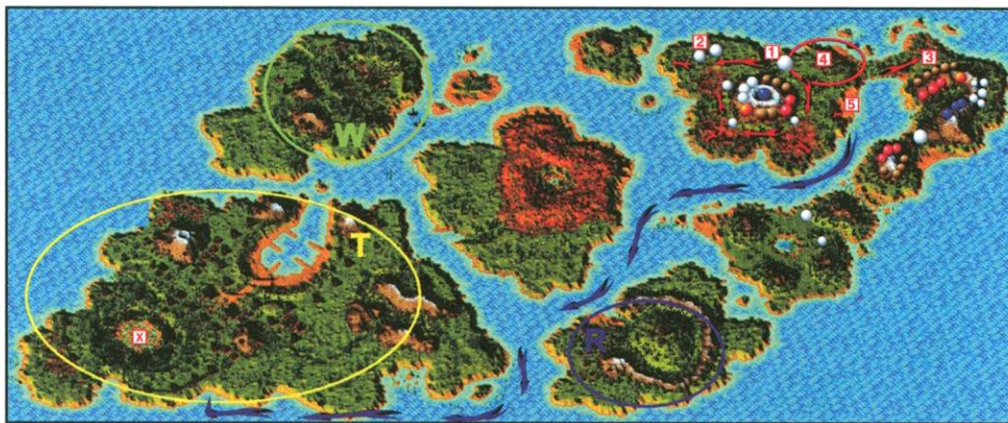


### Begegnen Sie dem ersten Wikingenangriff mit einer massiven Wachgebäudestellung bei P7

Nach diesem ersten Angriff hat der Wiking sein Pulver weitgehend verschossen. Es werden zwar weitere Angriffe auf Ihre Siedlung erfolgen, die aber nicht mehr so massiv ausfallen wie dieser erste Angriff. Sie rüsten in der Zwischenzeit natürlich weiter auf (5 Waffenschmieden und 6 Goldschmelzen, Level-2-Soldatenrekrutierung) und verstärken Ihre Wachgebäudestellung bei P7 nach den ersten Verlusten. Der Wiking wird sich dann dort immer wieder die Zähne ausbeißen. Nach ca. 2 Stunden und einer Armeestärke von ca. 200 Einheiten werden Sie selbst offensiv und ziehen die blaue Pfeilmarkierung entlang zu X. Viel Widerstand haben Sie auf dieser Route nicht mehr zu befürchten. Erobern Sie alle wikingischen Wachgebäude auf dieser Route und schließlich die 4 Wachtürme um X herum, um die Position X zu erobern und um die Mission damit zu gewinnen.



## MISSION 4 – SCHATZSUCHE



Missionskarte Maya 4 – Schatzsuche

Der Schatz ist also lokalisiert, und zwar inmitten der trojanischen Siedlung bei X. Ihre Aufgabe besteht deshalb in der letzten Mayamission darin, erstens den Schatz zu erobern (d.h. das Gebiet X zu erobern) und zweitens die „Wächter“ des Schatzes, nämlich die Trojaner, komplett zu beseitigen. Da Sie zu diesem Zweck Ihre Einheiten per Fährentransport auf die Trojanerinsel schaffen müssen, ist diese letzte Mission etwas aufwändig. Sie selbst befinden sich aber auch auf einer Insel, und wenn Sie früh die Soldatenproduktion starten, wird Sie kein gegnerisches Volk dort belästigen.

Das einzige Problem in dieser Mission ist wiederum die etwas karge Ausstattung mit natürlichen Steinvorkommen. Ihre ersten vier Steinmetzhütten im Rahmen der Standardbaufolge müssen Sie allesamt beim Steinvorkommen P1 errichten. Anschließend müssen Sie zügig expandieren: zum einen um das Gebirge herum im Uhrzeigersinn und zum anderen, sobald der Abbau des Steinvorkommens bei P1 dort den Bau eines kleinen Wachturms zulässt, gegen den Uhrzeigersinn. Nutzen Sie dabei alle Steinvorkommen, die Sie im Rahmen dieser Expansion erobern, d.h. reißen Sie die 4 Steinmetzhütten beim Steinvorkommen P1 (nach dessen Erschöpfung) wieder ab und errichten Sie jeweils eine Steinmetzhütte bei den kleinen Steinvorkommen südlich des Gebirges neu sowie etwas später zwei Steinmetzhütten beim Steinvorkommen P2. Aber auch mit diesen kärglichen Steinvorkommen kommen Sie nicht weit, d.h. Sie müssen relativ früh auf Steinminen setzen und dementsprechend früh die Brotproduktion etwas stärker forcieren, als es die Standardbaufolge vorgibt. *Lassen Sie sich übrigens nicht von der Warenstatistik täuschen, die Ihnen einen hohen Bestand an Steinen vorgaukelt.* Darin sind – bei entsprechender Gebietsexpansion – diejenigen Steine enthalten, die in der Mitte des Gebirges liegen. An diese Steine kommen Sie aber erst dann heran, wenn Sie den Schneering mit einem Priester weggeschmolzen haben.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

Ansonsten müssen Sie Ihre Siedlung auf die komplette Halbinsel erweitern. Der Platz dort reicht eigentlich aus und auch der „Hausberg“ bietet ausreichend Ressourcen – mehr benötigen Sie nicht, d.h. Sie müssen nicht in Richtung Osten bzw. P3 expandieren (zumal Sie dort über das Flussdelta mit Pionieren expandieren müssten). *Sehen Sie nur zu, dass Sie nach ca. 45 Minuten mit der Rekrutierung von Level-3-Soldaten beginnen können. Niedrigere Ränge rekrutieren Sie die ganze Mission über nicht.* Sie sind auf Ihrer Insel im Prinzip unbehelligt und können sich so den Luxus einer etwas langsameren Level-3-Soldaten-Rekrutierung erlauben. Beginnen Sie die Soldaten-Rekrutierung mit 2 Waffenschmieden und 2 Goldschmelzen und steigern Sie das Produktionsniveau nach und nach auf 5 Waffenschmieden und 6 Goldschmelzen. Alle Soldaten sammeln Sie bei der seit Beginn existierenden konzentrierten Gebietssicherung P3. Erweitern Sie Ihr Kontingent früh genug, ansonsten kann Sie unter Umständen doch die ein oder andere Invasion heimsuchen. Zudem kurbeln Sie die *Mana- und Priesterproduktion* an und schmelzen erstens den Schneering Ihres Hausbergs und wandeln in der Folge Bretter, die Sie in Lagern sammeln, in Gold um. Denn Gold benötigen Sie reichlich in dieser Mission: einerseits für eine gut funktionierende Level-3-Soldaten-Produktion, andererseits für den *Bau von Zierobjekten*. Der gegnerische trojanische Stamm verfügt über eine defensive Kampfkraft von 114 %, d.h. Sie sollten dort unten im Südwesten mit einer offensiven Kampfkraft aufkreuzen, die dieser defensiven Kampfkraft der Trojaner zumindest ebenbürtig ist. *Wenn Sie alle zwölf Zierobjekte viermal errichten, erreichen Sie einen Kampfkraftwert von ca. 135–140 %.* Diesen Wert sollten Sie letztendlich anstreben, auch wenn die ersten Attacken mit niedrigeren Kampfkraftwerten erfolgen können.

Im Laufe Ihres Siedlungsaufbaus errichten Sie schließlich noch 2 *Werften* bei P5, wo Sie insgesamt 10 *Fähren* produzieren. Kriegsschiffe bauen Sie in dieser Mission nicht. Wenn Sie die auf der Missionskarte mit blauen Pfeilen markierte Route zu den Trojanern wählen, werden Sie keinen gegnerischen Kriegsschiffen begegnen. Sobald eines Ihrer Schiffe in die Nähe der Insel des verbündeten Römers gerät, schicken zudem die Römer ihre Kriegsschifflotte in die Schlacht – wenig effektiv, aber immerhin. *Wenn Ihre Kampfkraft schließlich bei ca. 120 % angelangt ist, verladen Sie insgesamt 150 Soldaten auf Ihre 10 Fähren und starten die erste Attacke auf die trojanische Siedlung.* Der verbündete Römer stellt Ihnen in diesem Moment ein paar Heiler zur Verfügung. Auch Ihre erste Angriffswelle setzen Sie an der Position der römischen Heiler ab und attackieren. Bei dieser ersten Attacke sollten Sie ca. 4 oder 5 Wachtürme der Trojaner erobern. Anschließend halten Sie die Stellung dort unten und warten auf Nachschub, der wieder aus 150 Soldaten, d.h. 10 voll beladenen Fähren, bestehen sollte. Nach dem zweiten Schub von Soldaten stellen Sie übrigens Ihre Waffenproduktion auf 100 % Schwerter um, da Sie ab diesem Zeitpunkt d.h. mit dem zweiten Angriffsschub, das mobile Einheitenkontingent der Trojaner weitgehend beseitigt haben sollten und „nur noch“ die trojanischen Wachtürme erobern müssen. Transportieren Sie immer wieder einzelne Fähren mit 15 Level-3-Schwertkämpfern zum Brennpunkt des Geschehens (wobei Sie aber immer an der Südseite der trojanischen Insel landen sollten, um den Kriegsschiffen der Wikinger aus dem Weg zu gehen) und kämpfen Sie sich Stück für Stück bei dem Trojaner vor, bis alle Wachtürme des Trojaners gefallen sind. Sollte die Position des Schatzes X danach noch nicht vollständig in Ihrem Besitz sein, transportieren Sie zur Gebietseroberung dieser Position schließlich noch einige Pioniere auf die trojanische Insel, um die Kampagne der Maya endgültig erfolgreich abzuschließen.



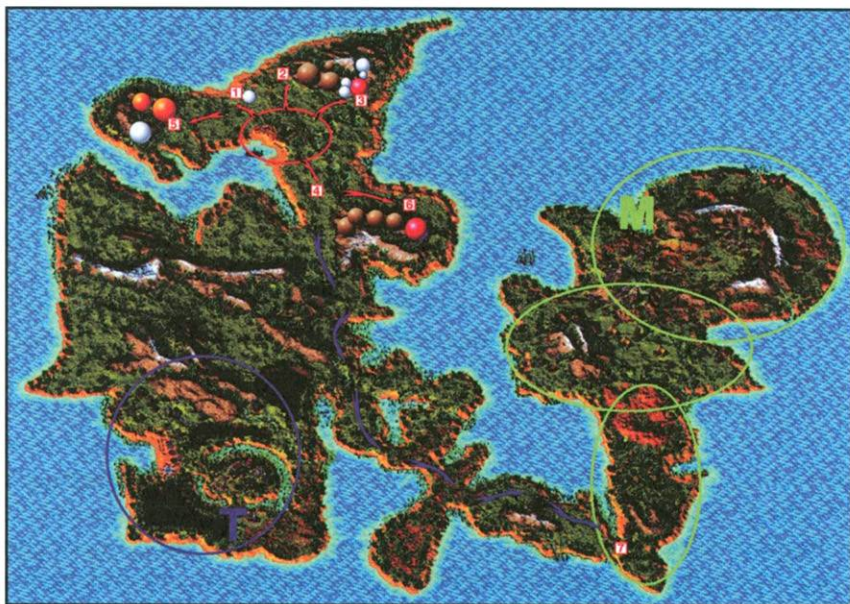


# DIE WIKINGERKAMPAGNE



In der Kampagne der Wikinger begegnen Sie wiederum vornehmlich dem DV, das erneut seinen Manakopter einsetzt. Bezüglich der *Strategien bei Manakopterangriffen ...* (siehe *Kapitel Grundlegende Strategien*) sollten Sie also Bescheid wissen. Damit Sie auch die Wikinger-Missionen erfolgreich bewältigen können, finden Sie in den nachfolgenden Kapiteln detaillierte Missionslösungen. Bezüglich der Symbolik auf den Missionsübersichtskarten schauen Sie bitte wiederum in die einleitenden Erklärungen zur Trojanerkampagne. Natürlich basieren auch die Missionslösungen zur Wikingerkampagne auf der Schwierigkeitsstufe „Normal“!

## MISSION 1 – ANKUNFT DES NEUEN VOLKES



**Missionskarte Wikinger 1 – Ankunft des neuen Volkes**

Sie sollen also in dieser ersten Wikingermission den „neuen“ Trojanern ein wenig unter die Arme greifen, um den Mayastamm im Osten aus dem Land zu werfen. Die erste Mission der Wikinger erfolgt dabei unter etwas verschärften Startbedingungen, da Sie zum einen jede Menge bereits fertig ausgebildeter Siedler besitzen (z.B. 5 Schweinezüchter, die Sie nie und nimmer benötigen) und da sich zum anderen keine einzige Nahrungseinheit in Ihrem Startvorrat befindet! Zudem kann in dieser Mission viel passieren: Erst einmal müssen Sie ab Spielminute 40 mit einem Angriff



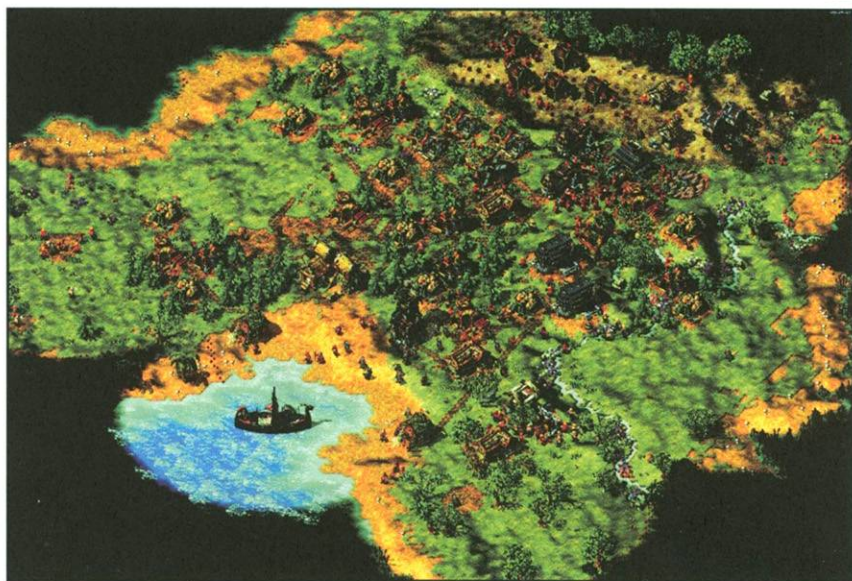


## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

der Maya auf Ihre Siedlung rechnen, der aber genauso gut die verbündeten Trojaner treffen kann. Zweitens können Sie doch auf eine gewisse Hilfe der Trojaner hoffen – einerseits passiv, indem der Mayastamm immer wieder Einheitenkontingente bei Angriffen auf die Trojanersiedlung verliert, andererseits aber auch aktiv, da der Trojaner unter Umständen die Maya selbst attackiert und dabei ein gehöriges Stück vorwärts kommt. Wie auch immer – Sie sollten sich darauf konzentrieren, ab der Spielminute 40 verteidigungsbereit zu sein, um anschließend für den großen Angriff auf den Maya zu rüsten.

*Aufgrund der verschärften Startbedingungen scheidet die Standardbaufolge diesmal aus! Analysieren Sie zu Beginn erst einmal, welche Einheiten und Siedler Sie besitzen. Dabei werden Ihnen auch 5 Saboteure auffallen, die Sie erst einmal alle in freie Siedler zurückverwandeln – die dadurch frei werdenden Spitzhacken können Sie besser gebrauchen. Zu Beginn besitzen Sie auch eine große Zahl von Planierern und Bauarbeitern – stocken Sie die Zahl der Bauarbeiter jedoch direkt auf 15 Einheiten auf. Reißen Sie außerdem alle Zierobjekte ab. Den Siedlungsaufbau starten Sie dann wie folgt: 4 Holzproduktionsketten (komplett, d.h. inklusive Forsthäusern – trotzdem zuerst die Arbeitsbereiche der Holzfäller großzügig verlagern!), 2 Steinmetzhütten beim Steinvorkommen P1 und ein großes Wohnhaus. Während dieser ersten Bauphase erweitern Sie mit zwei kleinen Wachtürmen in Richtung P1. Anschließend expandieren Sie in Richtung P2 und P3, so dass Sie den westlichen Teil des dortigen Gebirges mit den Kohle- und Eisenerzvorkommen im Zugriff haben. Platzieren Sie 2 Fischerhütten (an dem Strand, wo die Fähre ankert) sowie ein Lager in der Nähe der Eisenerzvorkommen (Lagerware Fisch einstellen und die Warenverteilung für Fisch zu 50 % auf die Eisenminen einstellen!) und errichten Sie zügig 1 Brotproduktionskette bestehend aus 2 Getreidefarmen, 1 Mühle, 1 Wasserwerk und 2 Bäckereien. Anschließend können Sie die erste Kohlemine und die erste Eisenerzmine errichten sowie nahe dem Gebirge eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede platzieren. Expandieren Sie danach ein wenig nach Süden in Richtung P4 und nach Westen in Richtung P5 (zum Goldvorkommen) und erhöhen Sie parallel die Holzproduktion um 1 weitere Holzproduktionskette. Es folgt der Bau einer dritten Getreidefarm sowie einer dritten Bäckerei. Da das Steinvorkommen bei P1 so langsam aber sicher zur Neige geht, sorgen Sie mit 2 Steinminen im Gebirge nahe P3 bereits jetzt dafür, dass Sie bezüglich der Steine nicht bald in Verlegenheit geraten. Schließlich errichten Sie die Waffenproduktion mit 3 weiteren Kohleminen, einer weiteren Eisenerzmine, 1 weiteren Eisenschmelze, 2 Waffenschmieden und einer Kaserne nahe P4. Anschließend sind erst einmal zwei weitere große Wohnhäuser angebracht. Dann kann die Soldatenrekrutierung beginnen. Stellen Sie die unendliche Rekrutierung von Level-1- und Level-2-Soldaten ein und geben Sie als „Arbeitsbereich“ für die Kaserne eine Position nahe des Startturms vor, der nach wie vor Ihre konzentrierte Gebietssicherung darstellt.*





**Nach knapp 35 Minuten kann die Soldatenrekrutierung in einer Siedlung wie abgebildet beginnen**

Wenn der Mayaangriff nach 40 Minuten + X ausbleibt, haben Sie erst einmal alle Zeit der Welt, in Ruhe aufzurüsten. Trotzdem belassen Sie die Soldatenrekrutierung natürlich aktiv. Ab ca. 80 vorhandenen militärischen Einheiten konzentrieren Sie sich aber nur noch auf die Rekrutierung von Level-2-Soldaten – zudem stellen Sie die Waffenproduktion auf 60 % Schwerter, 25 % Bögen und 15 % Äxte um. Damit diese Level-2-Soldaten-Rekrutierung auch in Gang kommt, kümmern Sie sich als Nächstes um den Aufbau einer Goldproduktion, mit 2 *Goldminen* bei P5, 2 *Goldschmelzen* sowie 2 weiteren *Kohleminen*. Bauen Sie danach die Nahrungsproduktion aus – insbesondere die *Fleischproduktion*, da die „Doppelversorgungsrolle“ des Fisches (für die Eisenerzminen und die Goldminen) ein Ende haben muss. Insgesamt steigern Sie die Nahrungsversorgung auf 8 *Getreideframen*, 2 *Mühlen*, 6 *Bäckereien*, 2 *Schweinezuchten*, 1 *Metzgerei* und 4 *Wasserwerke*! Natürlich forcieren Sie in den folgenden Minuten auch die Kohle- (ca. 14 *Kohleminen*) und Eisenerzförderung (4 *Eisenerzminen* – dazu bis nach P6 expandieren!) sowie die Waffen- (5 *Waffenschmieden*) und Goldproduktion (6 *Goldschmelzen*). *Große Wohnhäuser* sind natürlich die ganze Zeit Pflicht. Wenn die Waffenproduktion und die Rekrutierung so richtig rund läuft, beginnen Sie mit dem *ausgedehnten Bau von Zierobjekten* (von jedem mindestens 2 Exemplare) – der Maya verfügt über eine defensive Kampfkraft jenseits der 100 %, so dass Sie vor Ihrer ersten Attacke hinsichtlich der offensiven Kampfkraft ebenfalls über diesem Wert liegen sollten!

*Mit einem entsprechenden Kampfkraftwert und ca. 250 Soldaten kann es losgehen.* Wenn Ihre Siedlung von einem mayaïschen Angriff verschont geblieben ist, werden sich der Trojaner und die Maya wahrscheinlich bis zu diesem Zeitpunkt bereits einige Scharmützel „gegönnt“ haben. Das

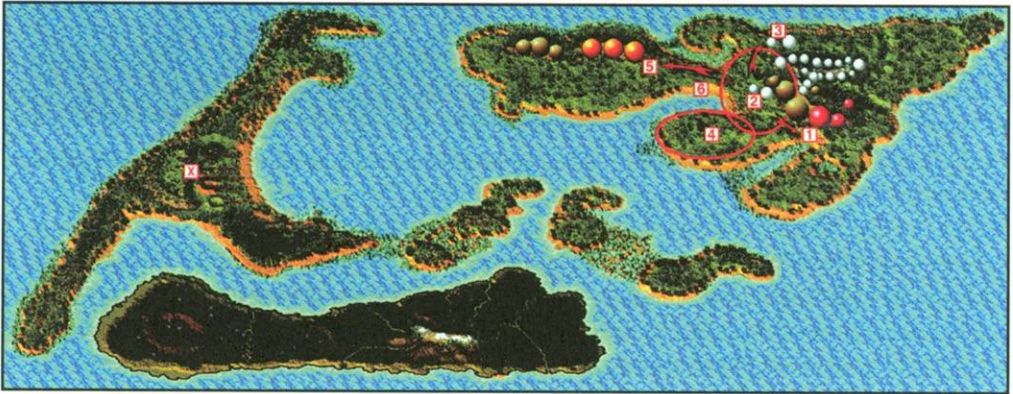




## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

bedeutet: Der Maya wird zu diesem Zeitpunkt nicht mehr besonders stark in seiner weitläufigen Siedlung vertreten sein. *Die Attacke auf den Maya wird deshalb recht unspektakulär.* Ziehen Sie mit 250 Einheiten einfach los und vernichten Sie mit diesem Kontingent so viele mayaische Wachtürme wie möglich – lediglich bei P7 finden Sie eine konzentrierte Wachturmstellung der Maya, die Sie möglichst geschlossen mit Ihren Einheiten attackieren sollten. Wenn Ihr erster Angriffsschub nicht ausreichen sollte, um alle Wachtürme des Mayas zu zerstören, wird es aber mit Sicherheit der zweite Schub von ca. 150 Einheiten bewerkstelligen können, dass Ihr Start in die Wikingerkampagne von Erfolg gekrönt ist.

## MISSION 2 – DAS ABKOMMEN



Missionskarte Wikinger 2 – Das Abkommen

Das DV taucht also wieder mit dem Manakopter auf – und wie! Bereits nach ca. 10 Minuten müssen Sie mit der ersten Manakopterlandung innerhalb Ihrer Siedlung rechnen, danach wie gehabt im 5- bis 10-Minutentakt. Eine so frühe Manakopterattacke lässt den Siedlungsaufbau natürlich sehr schleppend verlaufen, da Verluste unvermeidlich sind. Innerhalb des Siedlungsaufbaus müssen Sie deshalb zusehen, dass Sie Verteidigungseinheiten produzieren, die die Manakoptereinheiten des DV zurückschlagen. Zudem benötigen Sie später ca. 80 bis 90 Eskorte-Einheiten für die 4 Hauptmänner und den einen Priester. Beim Treffpunkt X warten nämlich einige DV-Einheiten auf Ihre Ankunft. Die Hauptmänner und der Priester wären dort also alleine auf verlorenem Posten.

Gehen Sie trotz der frühen Manakopterübergriffe nach der (an die Wikinger angepassten) *Standardbaufolge* vor und üben Sie sich in Geduld. Reißen Sie zu Beginn zwei große Wachtürme (den westlichen und den mittleren – der nördliche Turm bleibt stehen!) und alle Zierobjekte ab und sparen Sie sich den Bau des ersten mittleren Wohnhauses. Expandieren Sie zuerst in Richtung P1, um die dortigen Eisenerzvorkommen zu erobern, und bilden Sie 2 *Geologen* aus, die Sie auf





Kohle- und Eisenerzsuche in das östliche Gebirge entsenden. Die *ersten beiden Steinmetzhütten* errichten Sie beim Steinvorkommen P2, die *ersten drei Holzproduktionsketten* um P4 herum, wobei Sie *allerdings den Bau des dritten Sägewerks so lange aussetzen, bis Sie eine neue Säge produzieren können* (es sind nur 2 ausgebildete Sägewerker vorhanden!). In Phase 4 errichten Sie statt einer Fischerhütte eine *Jagdhütte* (Jäger vorhanden!). Dann bauen Sie die *ersten Minen* und die *Werkzeugproduktion* (Säge herstellen und drittes Sägewerk fertig stellen!) und expandieren in Richtung P3. Wenn Sie den *ersten kleinen Wachturm* im Rahmen Ihrer Expansion nach P3 errichtet haben, lassen Sie diesen stehen und reißen stattdessen den verbliebenen großen Wachturm vom Beginn ab. Verlagern Sie in der Folge Ihre konzentrierte Gebietssicherung in Form eines Turmes immer mehr nach Norden in Richtung P3, um nicht in die Verlegenheit zu geraten, dass die DV-Einheiten Ihrem einzigen Turm „begegnen“ und diesen zerstören.

Ungefähr zu diesem Zeitpunkt erfolgt der *erste Manakopterangriff*. Die dann einsetzenden Maßnahmen kennen Sie bereits aus der Trojanerkampagne bzw. aus dem *Kapitel Grundlegende Strategien* Abschnitt *Strategien bei Manakopterangriffen ....* Wandeln Sie insbesondere Ihren – seit Beginn bereits recht hohen – Bestand an Bauarbeitern und Planierern rechtzeitig zurück und achten Sie auf Ihren Jäger! Ärgerlich ist vor allem bei diesem ersten Angriff die Konvertierung Ihrer zahlreichen fertig ausgebildeten Siedler, die noch kein Produktionsgebäude besetzt haben. Dieses Ärgernis können Sie aber nicht vermeiden! An einen Angriff auf die DV-Einheiten sollten Sie noch nicht denken – sichern Sie mit Ihren vorhandenen Einheiten lieber Ihren einzigen Turm!

Wenn die DV-Einheiten wieder von dannen schweben, setzen Sie Ihren Siedlungsaufbau fort. Die *zweiten beiden Steinmetzhütten* errichten Sie beim Steinvorkommen P3, *zwei weitere Holzproduktionsketten bei P4* sowie eine insgesamt *sechste Holzproduktionskette* – diesmal allerdings *ohne Forsthaus* – ungefähr bei P2. Mit den beiden Holzfällern dieser sechsten Holzproduktion müssen Sie im Folgenden den Baumbestand nördlich sowie westlich von P2 beseitigen, da Sie ansonsten Bauplatzprobleme bekommen. Reißen Sie diese beiden Holzfäller auch wieder ab, wenn diese keine Baumbestände mehr im Norden oder im Westen mit ihrem Arbeitsbereich erreichen können, und bauen Sie sie an entsprechenden Positionen mit vereinzelt Baumbeständen neu auf. Ansonsten müssen Sie auch verstärkt *große Wohnhäuser* errichten, um dem Siedlerbedarf gerecht zu werden, den Sie an das DV mit seinen Schamanenkonvertierungen verlieren. Ziehen Sie weiterhin unbeirrt die Standardbaufolge durch. Expandieren Sie in Richtung P5 zu dem dortigen Goldvorkommen, bauen Sie die *erste Nahrungsversorgung* auf und platzieren Sie eine *erste Waffenproduktion* und eine *Kaserne* im Norden bei P3. Belassen Sie die Waffenproduktion im Verhältnis von 50 % Schwertern und 50 % Bögen und rekrutieren Sie unendlich Level-1- und Level-2-Soldaten. *Mit einem Einheitenbestand von mehr als 35 mobilen Einheiten attackieren Sie anschließend auch die DV-Einheiten direkt.* Bis dies der Fall ist, können allerdings durchaus ca. 50 Spielminuten vergangen sein.

Je größer Ihr Bestand an mobilen Einheiten anwächst, desto weniger Probleme werden Sie mit den *Manakopterangriffen* haben. Bilden Sie aus Ihren neu rekrutierten Einheiten jeweils Gruppen in der Stärke von ca. 40 bis 50 Einheiten und postieren Sie diese an neuralgischen Stellen Ihrer





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

Siedlung (d.h. dort, wo die Manakopter bevorzugt landen) oder lassen Sie diese Gruppen zwischen diesen Positionen patrouillieren. Die Beseitigung von eingeflogenen DV-Einheiten sollte nach spätestens 60 Minuten kein Problem mehr darstellen.

Der Siedlungsausbau muss nicht im ganz großen Stil erfolgen. Mit 3 *Waffenschmieden* und 4 *Goldschmelzen* sind Sie bezüglich der Soldatenproduktion bestens ausgestattet. Ca. 10 *Kohleminen*, 3 *Eisenerzminen* und 3 *Goldminen* sowie etwas später, wenn die natürlichen Steinvorkommen zur Neige gehen, 3 *Steinminen* sorgen für den Ressourcennachschub. 6 *Getreidefarmen*, 2 *Mühlen*, 5 *Bäckereien*, 3 *Wasserwerke*, 1 *Schweinezucht*, 1 *Metzgerei* und 1 *Fischerhütte* sorgen jederzeit für genügend Nahrung. Danach benötigen Sie nur noch (natürlich kontinuierlich) *große Wohnhäuser*, einen *großen Tempel* für den erforderlichen Priester (nach dem Tempelbau einmal das Wunder *Göttliches Geschenk* ausführen) sowie *eine Werft* bei P6, wo Sie insgesamt 7 *Fähren* bauen. Rekrutieren Sie 4 *Hauptmänner*, die Sie zusammen mit einem Priester in eine Fähre verladen. Die übrigen 6 Fähren beladen Sie nach und nach maximal mit Soldaten, allerdings ohne die Verteidigungsbereitschaft innerhalb Ihrer Siedlung zu vernachlässigen! Sind die 6 Fähren maximal beladen, schippern Sie mit allen sieben Fähren zum Treffpunkt bzw. zu der dortigen Insel. Laden Sie dort zuerst die insgesamt 90 Einheiten aus und befreien Sie weitläufig das Gelände um X herum von jeglicher DV-Präsenz. Wenn diese Aufgabe erledigt ist, können Sie die Hauptmänner und den Priester aus der siebten Fähre an Land bringen und schließlich zu X bewegen, um die Mission nach ca. 90 Minuten zu gewinnen.

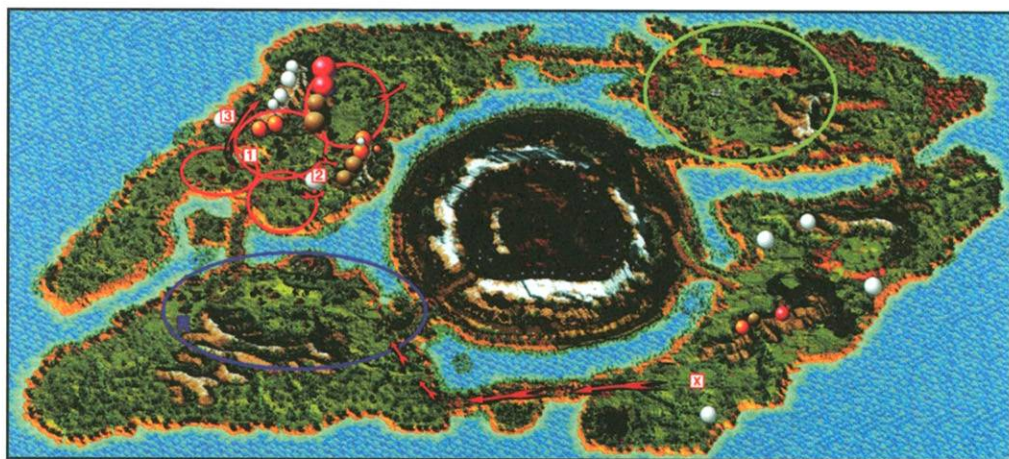


**Bringen Sie zuerst Ihre mobilen Einheiten an Land, um die DV-Einheiten beim Treffpunkt zu beseitigen**





## MISSION 3 – RETTUNG NAHT



Missionskarte Wikinger 3 – Rettung naht

Die dritte Wikingermission kann getrost als eine der schwereren Missionen bezeichnet werden. Nicht unbedingt aufgrund der Missionsaufgabe und des Missionsdesigns, sondern vor allem aufgrund der stark unterschiedlichen Spielverläufe dieser Mission. Es kann Ihnen durchaus passieren, dass Sie diese Mission – bei ungünstigem Spielverlauf – bereits nach ca. 45 Minuten verloren haben, ohne dass Sie die Spur einer Chance hatten, den Dingen eine andere Wendung zu geben. Zudem leiden sowohl Sie als auch Ihre Verbündeten unter *Manakopterangriffen*, die nach frühestens 30 Minuten einsetzen. Wenn diese Manakopterangriffe treffen, steht allerdings nicht fest. Es kann durchaus sein, dass Ihre Siedlung bereits nach 31 Minuten von einem Manakopterangriff beehrt wird, es kann aber auch sein, dass zuerst Ihre Verbündeten unter den Manakoptern leiden und Sie den ersten Manakopter nach z.B. 50 Minuten in Ihre Siedlung einschweben sehen. Auch dieser variierende Verlauf beeinflusst das Spiel natürlich enorm. Alles in allem dürfen Sie nicht nervös werden, wenn Sie sehen, wie das DV auf das Gebiet der Verbündeten vordringt, und ein bisschen Glück gehört zum Erfolg in dieser Mission diesmal auch dazu! Aus diesem Grund ist diese Missionslösung auch mehr als „Empfehlung“ zu betrachten, da der individuelle Spielverlauf – wie gesagt – sehr stark variieren kann.

Auf jeden Fall reduzieren Sie zu Beginn erst einmal die Zahl Ihrer Planierer um 5 Einheiten. Mit den frei werdenden Schaufeln rekrutieren Sie 5 *Pioniere*, die Sie zu X schicken. Dort lagern einige Warenstapel und Werkzeuge, die es erlauben, dort unten *eine Kolonie* zu gründen. Dies sollten Sie auch tun. Nehmen Sie deshalb bei X die Warenstapel mit den Pionieren ein. Entsenden Sie außerdem direkt zu Beginn auch 20 Diebe (rekrutieren), einen Schwertkämpfer und einen Geologen zu X.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIKIER DER MACHT

Beim Missionsstart verfügen Sie über 2 Marktplätze. Auch Ihre Verbündeten besitzen jeweils einen Marktplatz, so dass Sie Ihren Verbündeten Waren schicken können. Verbinden Sie deshalb jeweils einen Ihrer Marktplätze mit dem jeweiligen Marktplatz der Verbündeten. Welche Waren Sie Ihren Verbündeten wann schicken sollten, erfahren Sie weiter unten. Zudem reißen Sie alle Zierobjekte und alle Wachtürme – bis auf einen – ab.

Den Siedlungsaufbau ziehen Sie gemäß der *Standardbaufolge* durch, wobei allerdings folgende kleine Änderungen zu beachten sind: Den Bau des ersten mittleren Wohnhauses sparen Sie sich. In Phase 4, d.h. beim Aufbau der ersten Nahrungsversorgung (auch diesmal ist Ihr Anfangsbestand an Nahrungsmitteln sehr dürrtig), errichten Sie 2 *Fischerhütten* bei dem Teich P1 sowie eine „kleine“ Brotproduktion, bestehend aus 1 *Getreidefarm*, 1 *Mühle*, 1 *Wasserwerk* und 1 *Bäckerei*. Die Eisenerzminen werden fortan mit Fisch versorgt, die Kohleminen natürlich mit Brot. Die Werkzeugproduktion muss schnell „rund“ laufen, insbesondere aufgrund Ihres Bedarfs an Sägen (es sind nur 2 ausgebildete Sägewerker und null Sägen vorhanden!). Erhöhen Sie beim Ausbau der Baumaterialienversorgung die Holzproduktion auf 8 *Holzproduktionsketten* und die Steinproduktion auf 4 *Steinmetzhütten* (jeweils 2 Hütten bei den Steinvorkommen P2 und P3). Sobald die Brotproduktion ausgebaut ist, platzieren Sie zudem 3 *Steinminen* (Verteilung von Brot 50:50 für Stein- und Kohleminen!). Wenn die natürlichen Steinvorkommen zur Neige gehen, erhöhen Sie auf 5 Steinminen! Mit einer derartig gut ausgestatteten Holz- und Steinproduktion, *schicken Sie Ihren Verbündeten ab und zu jeweils 20 Einheiten Bretter und Steine*. Mit diesen Materialien werden die Verbündeten – wenn Sie Glück haben – neue Wohnhäuser bauen und damit ihr Trägerkontingent erhöhen! Ansonsten orientieren Sie sich an der Standardbaufolge. Nach ca. 45 Minuten beginnen Sie mit der Rekrutierung von Level-2-Soldaten, d.h., die Goldproduktion sollte bereits laufen. In dieser Phase einsetzende Manakopterangriffe müssen Sie mit den bewährten Maßnahmen, wie im *Kapitel Grundlegende Strategien* im Abschnitt *Strategien bei Manakopterangriffen ...* beschrieben, begegnen.

Sobald Sie in Ihrer Kolonie die Warenstapel mit den Pionieren eingenommen haben, wandeln Sie die Diebe zurück in Träger und beginnen mit dem Aufbau *einer Holzproduktionskette* und *einer Steinmetzhütte* bei dem dortigen Steinvorkommen. Nach *zwei mittleren Wohnhäusern* expandieren Sie mit *kleinen Wachtürmen* in Richtung des Römern, um das DV an dieser Stelle abzulenken. Versuchen Sie dabei, soweit wie möglich bis zu der Landenge vorzudringen, und bauen Sie dort Wohnhäuser, um den DV-Schamanen „Material“ für ihre Konvertierungen anzubieten. Was sich die Schamanen bei Ihnen holen, holen sie sich nicht bei den Römern! Zudem können Sie in der Kolonie fortan noch eine Manaproduktion mit 2 *Imkereien*, 3 *Honigwinzereien*, 2 *Wasserwerken* und 3 *kleinen Tempeln* aufbauen. In Ihrer Hauptsiedlung errichten Sie dann irgendwann *einen großen Tempel* und nutzen das Mana, um *Göttliche Geschenke* herbeizuschaffen, Ihre Soldaten in einer Schlacht zu stärken oder auch um dunkles Land in Ihrer Kolonie wieder in Grünland zu verwandeln, damit Sie dort weiter expandieren können.

Nach ungefähr einer Stunde Spielzeit muss Ihre Hauptsiedlung so stehen, dass Sie über 5 *Eisenschmelzen*, 6 *Waffenschmieden*, 5 *Goldschmelzen* und 2 *Kasernen* Soldaten produzieren. An-





schließlich müssen Sie massiv *große Wohnhäuser* errichten. Rekrutieren Sie ausschließlich Level-2-Soldaten, so lange Ihr Siedlerbestand unter 250 Siedlern vor sich hin dümpelt. Erst ab dieser Siedlerzahl rekrutieren Sie auch ab und zu einige Level-1-Krieger. Wenn Ihre Armee 100 Mann stark ist, müssen Sie sie in zwei Hilfstuppen aufteilen – eine Truppe für die Trojaner, eine andere Truppe für die Römer. Schicken Sie jeweils eine Truppe zur Siedlung der Trojaner sowie eine Truppe zur Siedlung der Römer. Dort müssen Sie dann Ihre Schutzobjekte sorgsam lokalisieren. Es gilt, bei jedem Verbündeten mindestens 10 Träger zu erhalten. Suchen Sie sich bei beiden Verbündeten deshalb eine – mindestens 10 Einheiten starke – Gruppe von Trägern, die beschäftigungslos in einer Ecke auf Aufträge wartet. Höchstwahrscheinlich ist das zu diesem Zeitpunkt bereits der Fall, da die Siedlungen der Verbündeten unter dem Einfluss des DV stark gelitten haben und Transportaufträge dementsprechend Mangelware sind. Bei solchen Trägergruppen der Verbündeten postieren Sie dann Ihre Hilfstuppen und halten diesen Trägern die Schamanen (samt Geleitschutz) vom Hals. Wohlgermerkt sind die Schamanen das Problem; diese konvertieren die Träger der Verbündeten. Dunkle Gärtner oder andere DV-Einheiten lassen Sie tunlichst in Ruhe. Achten Sie nur auf Schamanen-Stoßtrupps, die den Trägern zu nahe rücken.



**Eine optimale Schutzsituation: Ihre Truppe (roter Kreis) schützt einige in der Ecke wartende römische Träger (blauer Kreis)**

Ihre beiden Hilfstuppen verstärken Sie in den folgenden Minuten kontinuierlich, ohne dabei die Präsenz in der eigenen Siedlung zu vernachlässigen, denn Manakopterangriffe sind nach wie vor an der Tagesordnung – übrigens unter Umständen auch bei Ihren Verbündeten. Der Spielverlauf kann dann natürlich stark variieren, insbesondere wenn die Träger der Verbündeten doch

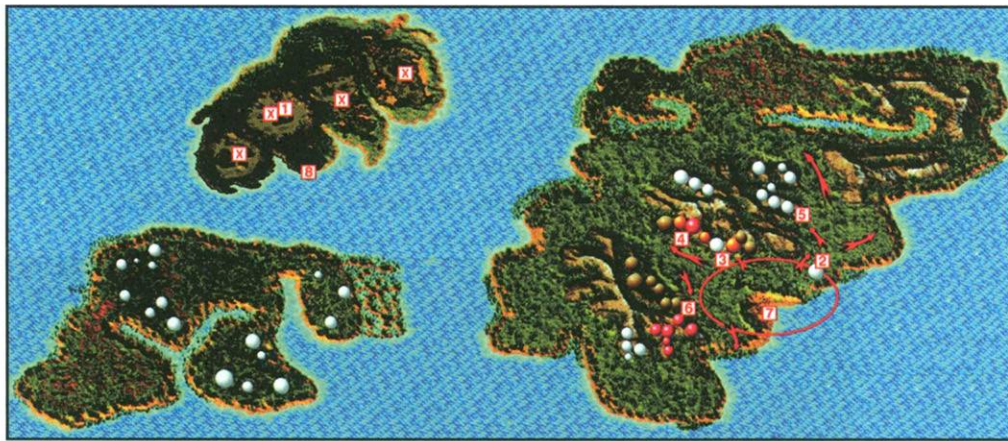




## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

Transportaufträge entdecken oder neue Gebäude besetzen und sich auf den Weg machen. Wie gesagt – es gehört auch etwas Glück dazu, diese Mission erfolgreich abzuschließen. Wichtig ist, dass Sie bei beiden Verbündeten eine relativ große untätige Gruppe von Trägern entdecken, die Sie bis zum Ablauf der 2 Stunden Spielzeit vor den Schamanen beschützen können.

### MISSION 4 – RENDEZVOUS DER TRUPPEN



**Missionskarte Wikinger 4 – Rendezvous der Truppen**

In der finalen Mission der Wikinger stehen Sie noch einmal dem DV allein gegenüber. Da allerdings keine direkte Landverbindung zum DV besteht, werden die Übergriffe des DV auf Ihre Siedlung mal wieder „nur“ per Manakopter erfolgen, dessen erster Angriff ca. nach 45 Minuten einsetzt, d.h., Sie haben sogar noch ein bisschen mehr Zeit als in anderen „Manakoptermissionen“. Da sich die zu erobernden Positionen auf der DV-Insel befinden, müssen Sie in dieser Mission allerdings auch wieder den aufwändigen Einheitentransport per Fähre durchführen.

Diese Mission können Sie getrost nach der *Standardbaufolge* angehen. Lediglich in Phase 3 sollten Sie statt des mittleren *ein großes Wohnhaus* errichten und in Phase 8, dem Aufbau der Nahrungsversorgung, errichten Sie direkt 3 *Getreidefarmen* und 3 *Bäckereien* (statt nur 2 Exemplare dieser Gebäude). Der Grund dafür liegt einfach darin, dass Sie *früh auf Steinminen* setzen müssen. An dem einzigen vorhandenen Steinvorkommen auf der Karte werden Sie nur 2 Steinmetzhütten in Phase 2 errichten können. Beim Ausbau der Baumaterialienversorgung in Phase 6 müssen Sie dann erst einmal auf 2 weitere Steinmetzhütten verzichten und stattdessen 2 *Steinminen* (beim Granitvorkommen P3) bauen, sobald die Brotproduktion etwas später läuft. Expandieren Sie im Rahmen des Siedlungsaufbaus zuerst zum Steinvorkommen P2 und anschließend zügig nach P3 (Kohlevorkommen) und P4 (Eisenerzvorkommen). Danach müssen Sie P5 erobern, um dort weitere Granitvorkommen im Zugriff zu haben, denn sobald das Steinvorkommen



bei P2 erschöpft ist, müssen Sie komplett auf Steinminen setzen. Ansonsten können Sie den Standardaufbau wie gewohnt durchführen.

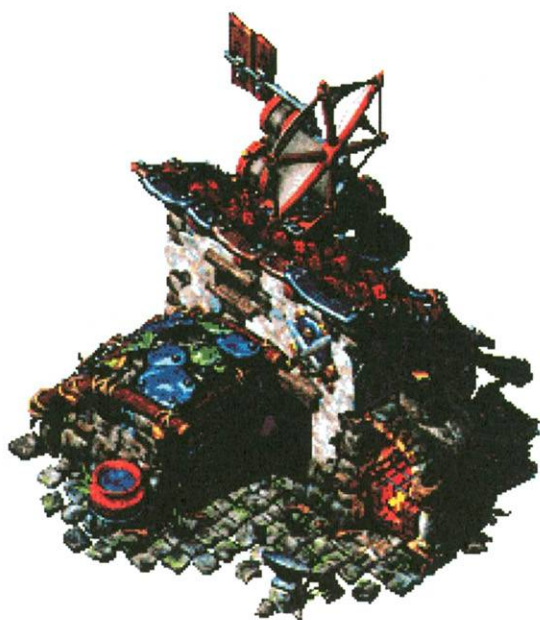
Wenn der erste Übergriff des DV erfolgt, sollte Ihre Soldatenproduktion bereits laufen, allerdings werden Sie zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich noch nicht stark genug vertreten sein, um diesen Übergriff aktiv zurückzuschlagen, d.h., Sie müssen auf den *ersten Manakopterangriff* „passiv“ reagieren. Beim zweiten Angriff sollten Sie allerdings bereits mehr als 30 bis 40 eigene Einheiten vorweisen können, mit denen Sie gezielt gegen die DV-Einheiten vorgehen und die Sie fortan durch Ihre Siedlung patrouillieren lassen. Produzieren Sie im Folgenden 20 % Schwerter und 80 % Bögen und rekrutieren Sie erst einmal nur Level-2-Soldaten, ab ca. 100 Einheiten nur noch Level-3-Krieger. 3 *Waffenschmieden* sowie ca. 5 *Goldschmelzen* reichen dazu aus. Bauen Sie in der Folge auch die Manaproduktion auf, indem Sie insgesamt 4 *Imkereien*, 6 *Honigwinzereien* und 6 *kleine Tempel* (+ 4 zusätzliche *Wasserwerke*) errichten. Zudem errichten Sie bei P7 eine *Werft*, in der Sie 13 *Fähren* produzieren. Außerdem sorgen Sie mittels *Zierobjekten* dafür, dass Sie vor Ihrer ersten Offensive mindestens eine Kampfkraft von ca. 120 % vorweisen können.

In den folgenden Minuten sind Sie also mit dem Siedlungsaufbau beschäftigt, wehren die diversen Manakopterangriffe ab und beladen nach und nach Ihre Fähren mit Soldaten (vornehmlich Level 3). Wenn alle Fähren maximal beladen sind, inklusive ca. 8 Priestern und einem aktuellen Manavorrat von ca. 400 Einheiten, setzen Sie auf die Insel des DV über. Laden Sie alle Einheiten bei P8 aus und stürzen Sie sich in die Schlacht, um den Hauptteil des Einheitenkontingents des DV zu beseitigen, d.h., durchkämmen Sie mit Ihren Einheiten erst einmal die gesamte Insel und beseitigen Sie alle mobilen Einheiten. Dies dürfte mit dem ersten Kontingent knapp gelingen, eventuell müssen Sie aber einen zweiten Schub Einheiten (ca. 5 voll beladene Fähren) hinzuziehen. Wenn diese erste Aufgabe erledigt ist, umgrünen Sie mit dem Priesterspruch *Abkürzung* den dunklen Tempel bei P1, so dass dieser zerstört wird. Anschließend müssen alle mit X markierten Positionen begrünt werden (wiederum Priester einsetzen, eventuell einige Gärtner per Fährentransport hinzuziehen) sowie die erforderliche Anzahl an Einheiten (30 Level-3-Krieger aller drei Waffengattungen sowie 10 Exemplare von Thors Hammer) bei P1 postiert werden, um die Mission letztendlich erfolgreich abzuschließen.





## DIE SIEDLER 4: DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT





# DIE SIEDELKAMPAGNE



In alter Tradition der Missions-CD finden Sie auch auf der Add-On-CD eine Siedelkampagne. In den Missionen dieser Kampagne müssen Sie keine Kämpfe führen, (fast) keine Soldaten produzieren, keine Eroberungen durchführen usw. Lediglich das betreffende siedelorientierte Ziel müssen Sie erreichen. Da Sie in diesen Missionen nicht unter spezifischen Zeitdruck einer frühzeitigen Soldatenproduktion o.Ä. stehen, erfolgt zu diesen Missionen *keine ausführliche Missionslösung*, sondern jeweils nur der Überblick über die Missionskarte. Mit diesen komplett aufgedeckten Missionskarten sowie den zahlreichen Aufbautipps der einleitenden Kapitel können Sie dann die Siedelmissionen problemlos lösen (bezüglich der Symbolik auf den Missionsübersichtskarten schauen Sie bitte wiederum in die einleitenden Erklärungen zur Trojanerkampagne). In den Siedelmissionen erwarten Sie übrigens jede Menge Überraschungen – sowohl in positiver als auch in negativer Form. Lassen Sie sich diesbezüglich ein wenig überraschen. Nicht jede Mission ist so einfach, wie sie auf den ersten Blick erscheint ...

## MISSION 1 – TRIBUT



Missionskarte Siedeln 1 – Tribut





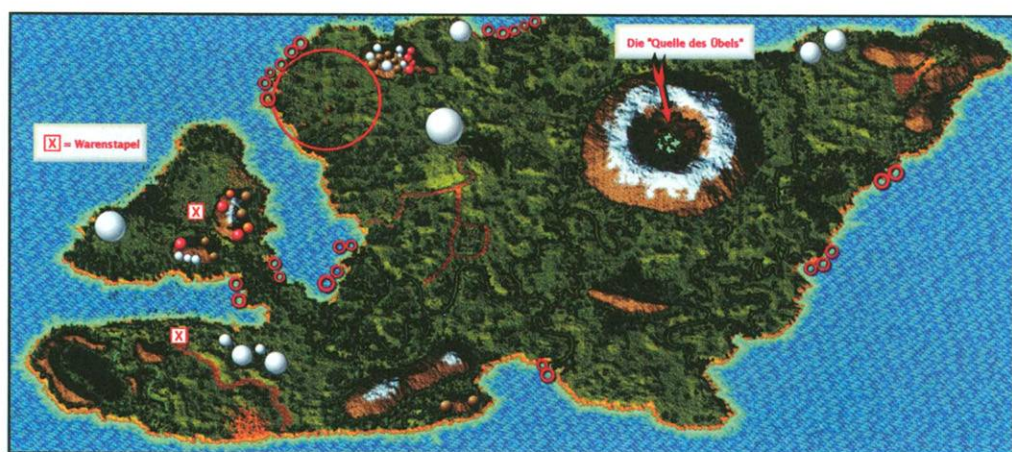


## MISSION 2 – DAS INSELREICH



Missionskarte Siedeln 2 – Das Inselreich

## MISSION 3 – VERGIFTETE FLÜSSE



Missionskarte Siedeln 3 – Vergiftete Flüsse



## MISSION 4 – AUFFORSTUNG



Missionskarte Siedeln 4 – Aufforstung







**DIE  
SIEDLER**  
DIE ZWO ANTE UND DAS ELNDR DER MACHT

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT







Das Vermächtnis lebt ...

FORGOTTEN REALMS

# POOL OF RADIANCE™

RUINS OF MYTH DRANNOR



Neue Rassen, Klassen und Zaubersprüche, rundenbasierte Kämpfe mit einstellbarer Zugzeit, interaktive Umgebung.

Multiplayer via Internet für bis zu 6 Spieler mit zufallsgenerierten Dungeons.

Das erste PC-Game, das auf den neuesten D&D®-Regeln basiert!









SHINJA  
SCHLANGEN CLAN

"NUR STÄRKE UND DER WILLEN SIE ZU NUTZEN  
KANN UNS RETTEN"

UNIT ALCHEMY: DAS MERKMAL EINES GROSSEN  
KRIEGERIS IST DIE MISCHUNG AUS KÖRPER UND  
GEIST. DAS "UNIT ALCHEMY"-SYSTEM ERLAUBT  
ES DEM KRIEGER, VON EINEM GEWÖHNLICHEN  
BAUER ZU EINEM MÄCHTIGEN SAMURAI ZU  
WACHSEN.

GRAYBACK  
WOLF CLAN



"HÖRT MICH, HEXENMEISTER: IHR KÖNNT  
DEN WOLF NICHT EINSPERREN."

WACHSTUM AUF DEM SCHLACHTFELD:  
NOBLE TATEN WÄHREND EINER SCHLACHT  
LASSEN SIE ZEN-PUNKTE FÜR KRIEGER  
SAMMELN, UM IHRE PHYSISCHEN UND  
MAGISCHEN KRÄFTE ZU STÄRKEN.

ZYMETH  
LOTUS CLAN



"DIE ZAUBERER DES VERBOTENEN WEGES HABEN SELBST  
DEN TOD BESIEGT, ABER ICH BIN NOCH IMMER IHR MEISTER."

LEBENDIGES RTS-REICH: SCHLACHTFELDER WERDEN LEBENDIG  
MIT WETTER UND WILDNISEFFekten. DIE SCHLACHT OBLIEGT  
DER VERÄNDERUNG DER ELEMENTE.

KENJI  
DRACHEN CLAN



"ICH BIN KENJI, HERR ÜBER DEN DRACHENCLAN, UND MEIN  
VORFAHR BRACH MIT DER WELT."

EINZIGARTIGE CHARAKTERE: ERSCHAFFEN SIE IHRE ARMEE AUS  
EINZELNEN KRIEGERN. WÄHLEN SIE SIE WEISE AUS UND HEGEN  
SIE JEDE EINHEIT SORGFÄLTIG. SIE SIND AUS ECHTEM BLUT  
UND DIE GARDE IHRES CLANS.



# BATTLE REALMS™

JEDER KRIEGER HAT EINEN NAMEN  
ERHALTLICH AB NOVEMBER 2001

©2001 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Battle Engine ©2001 Liquid Entertainment, LLC. All rights reserved. Developed by Liquid Entertainment, LLC. Published by Ubi Soft Entertainment S.A. and Crave Entertainment, Inc. under license by Crave Entertainment, Inc. Battle Realms, Crave Entertainment and the Crave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. Liquid Entertainment, LLC and the Liquid Entertainment logo are registered trademarks of Liquid Entertainment, LLC. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.









**STRATEGIEN  
& LÖSUNGEN**

# DIE SIEDLER

DIE TROJANER UND DAS ELIXIER DER MACHT

DAS OFFIZIELLE BUCH  
KOMPLETT IN FARBE

**Nachwuchs für die Siedlerwelt:**

## Die Trojaner sind da!

Es wird weiter gesiedelt: Ab sofort siedelt das neue Volk der Trojaner im Siedler-Universum und kämpft gegen die „alten“ Völker und gegen Morbus und seine dunklen Schergen. Mit der neuen Einheit des Rucksackkatalpultträgers, neuen Gebäuden und vielen neuen Zaubersprüchen stellen die Trojaner eine echte Herausforderung für jeden Siedler-Fan dar!

### Die besten Strategien zum erfolgreichen Siedeln

Meistern Sie die hohen Anforderungen, die die Trojaner sowie der Kampf gegen das dunkle Volk mit seiner neuen gefährlichen Waffe, dem Manakopter, an Sie stellen. Um den Herausforderungen der insgesamt fünf Kampagnen gewachsen zu sein, finden Sie in diesem offiziellen Lösungsbuch alle erforderlichen Informationen, mit denen Sie zum Siedler-Profi werden. Der Autor konnte auf zahlreiche interne Informationen aus der BlueByte-Softwareschmiede zurückgreifen, die er exklusiv in diesem Buch in zahlreichen Tipps und Tricks und detaillierten Missionslösungen verarbeitet hat.

### Die besten Strategien für Siedler:

- **Detaillierte Lösungen zu allen 28 Kampagnenmissionen mit komplett aufgedeckten und kommentierten Missionskarten**
- **Ausführliche Beschreibungen der Eigenschaften und Besonderheiten der Trojaner**
- **Erläuterungen zu den Änderungen des Add-Ons inklusive aller Informationen zum Manakopter**
- **Überlebens-Strategien bei frühen Manakopterangriffen**
- **Grundlegende Defensiv-, Offensiv- und Siedlungsstrategien**

### Die Lösungen eines Experten

Markus Betz hat als einziger Autor Zugang zu den Hintergrundinformationen von Ubi Soft und BlueByte und direkten Kontakt zu allen am Spiel Beteiligten. Er hat bereits zahlreiche erfolgreiche Titel in der SYBEX-Spielebuchreihe „Strategien & Lösungen“ veröffentlicht, darunter auch die Bestseller zu den Spielen „Die Siedler III“ und „Die Siedler IV“.



Best.-Nr. 5203

ISBN 3-8155-5203-6

€ 10,95 (D)



9 783815 552032

Sie erreichen uns online:  
Internet: [www.sybex.de](http://www.sybex.de)

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

