

STRATEGIEN
& LÖSUNGEN

Mission CD DIE SIEDLER®

DAS OFFIZIELLE BUCH
KOMPLETT IN FARBE

Markus Betz



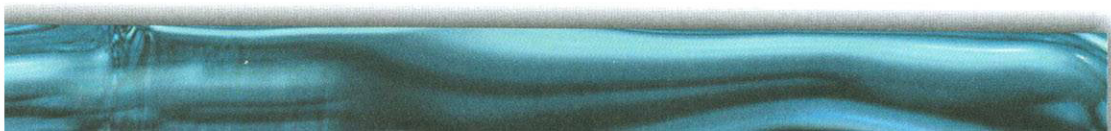
www.bluebyte.net

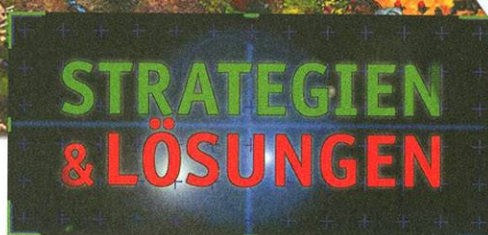


www.ubisoft.de



Das offizielle Buch zu





Das offizielle Buch zu



MARKUS BETZ





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 Mission CD © 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: SYBEX-Verlag, Düsseldorf

DTP: ArtCeylan, Duisburg • info@ArtCeylan.de

Covergestaltung/Farbreproduktionen: .eps GmbH, Düsseldorf

Artwork: BlueByte Software GmbH

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

ISBN 3-8155-5202-8

1. Auflage 2001

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

Printed in Germany

Copyright © 2001 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf



INHALTSVERZEICHNIS

DIE SIEDLER-IV-MISSIONS-CD UND DIESES BUCH	7
DANKE	8
KONTAKT	8
GRUNDLEGENDE STRATEGIEN	9
DIE „STRATEGIEN“ DES COMPUTERGEGNERS	9
DIE „KONZENTRIERTE“ GEBIETSSICHERUNG	11
EFFIZIENTE PRODUKTIONEN AUFBAUEN	15
DIE RÖMERKAMPAGNE	19
MISSION 1 – BÖSES ERWACHEN	21
MISSION 2 – DIE FLUCHT	27
MISSION 3 – VERTEILTE FRONTEN	33
MISSION 4 – DURCHBRUCH	38
MISSION 5 – TREFFEN DER VÖLKER	42
DIE WIKINGERKAMPAGNE	47
MISSION 1 – DER AUFBRUCH	47
MISSION 2 – DAS INSELREICH	51
MISSION 3 – DER HOHE PFAD	54
MISSION 4 – WIR SIND NICHT ALLEIN	59
MISSION 5 – DAS FRUCHTBARE LAND	62



DIE MAYAKAMPAGNE	67
MISSION 1 – DIE GÖTTER SIND ANGEKOMMEN	67
MISSION 2 – DIE GÖTTER SIND GEGEN UNS	71
MISSION 3 – GEMEINSAM SIND WIR STARK	77
MISSION 4 – KAMPF DEN „GÖTTERN“	81
MISSION 5 – RACHE	85
 DIE KONFLIKTKAMPAGNE	 93
MISSION 1 – RÖMERFELDZUG	93
MISSION 2 – DER HEILIGE BAUM	96
MISSION 3 – ODINS ZORN	101
 DIE SIEDELKAMPAGNE	 107
MISSION 1 – RÖMISCHE SCHATZSUCHE	107
MISSION 2 – DIE VERBRÜDERUNG MIT DEN NORMANNEN	111
MISSION 3 – DAS GROSSE OPFER	116
 DIE BONUSMISSION	 121



DIE SIEDLER-IV-MISSIONS-CD UND DIESES BUCH

BlueByte hat also rasend schnell nachgelegt – nur wenige Monate nach dem Erscheinen des Siedler-IV-Originalprogramms können Sie bei der Siedler-IV-Mission-CD in insgesamt 5 Kampagnen (bzw. 21 Missionen) und 16 neuen Einzelspielermissionen Ihr strategisches Geschick gegen die „künstliche Intelligenz“ beweisen. Allein in diesen neuen Missionen sind knapp 200 Stunden neuer Spielspass verborgen.

Wenn Sie bei den Missionen der Original-CD vielleicht keine echte Herausforderung gespürt haben sollten, dann werden Sie in den Missionen der Mission-CD diese Herausforderungen jetzt jedoch finden – wahrscheinlich mehr, als Ihnen lieb sein wird. Mit anderen Worten: Die neuen Missionen haben es teilweise in sich! Die Missionsziele wurden dabei sehr differenziert gestaltet und verändern sich teilweise sogar im Verlauf einer Mission. Neben den „klassischen“ Zielen der Beseitigung von Gegnern auf der Karte finden Sie diesmal auch sehr viele „siedelorientierte“ Ziele, d.h. Missionsziele, bei denen nicht der Konflikt bzw. der „Kampf“ im Vordergrund steht. Lassen Sie sich überraschen, welche vielfältigen Missionsziele auf Sie zukommen!

Für alle Siedler-IV-Spieler, die in bestimmten Spielsituationen der Kampagnenmissionen ein wenig Hilfestellung benötigen, ist dieses Buch gemacht. Deshalb finden Sie hauptsächlich in diesem Buch – neben Beschreibungen einiger grundlegenden Strategien – **detaillierte Lösungen** zu den Missionen der Missions-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.** Bestimmt werden auch Sie die eine oder andere Information in diesem Buch finden, die Sie in einer Mission den entscheidenden Schritt weiterbringt.

Die Missions-CD glänzt aber nicht nur durch die fünf neuen Kampagnen und die neuen Einzel- und Mehrspielerkarten, sondern in gleichem Maße durch den mitgelieferten **Missionseditor**. Mit diesem Editor können Sie im Handumdrehen Ihre eigenen Traummissionen erstellen und anschließend selbst spielen oder aber anderen Siedler-IV-Spielern zur Verfügung stellen. **Hinweis:** Zum Siedler-IV-Missionseditor werden Sie in diesem Buch keine Beschreibungen finden. Das Originalhandbuch zur Missions-CD beinhaltet eine sehr detaillierte Beschreibung des Editors, die keine Fragen mehr offen lassen sollte.



Eine weitere Neuerung, die mit der Missions-CD in die Siedler-IV-Welt Einzug hält, ist die – von vielen Fans schon lange geforderte – **Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit zu variieren**. Mit der Missions-CD haben Sie dieses Feature von 3 unterschiedlichen Geschwindigkeiten ab sofort zur Verfügung, und zwar über die <Numpad>-Tasten <1> (normale Geschwindigkeit, so wie bisher), <2> (mittlere Geschwindigkeit) und <3> (schnelle Geschwindigkeit). Diese sehr sinnvolle Spielgeschwindigkeitsvariation werden Sie sicherlich in manchen Spielsituationen nutzen.

Hinweis: Alle nachfolgend aufgeführten Beschreibungen in diesem Buch basieren auf der Programmversion 1.09.9 (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 sich eventuell Unterschiede in einzelnen Themenbereichen haben. 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 BlueByte 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 BB-Mitarbeiter, die dieses Projekt tatkräftig unterstützt haben. Danke für die tolle Unterstützung! Danke auch an alle Leute vom SYBEX-Verlag, 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.



GRUNDLEGENDE STRATEGIEN

Die Bewältigung von Siedler-4-Missionen erfordert einige grundlegende Strategien, die in jeder Mission Anwendung finden müssen. Viele dieser Strategien wurden bereits im *Offiziellen Buch zu Siedler IV* detailliert beschrieben. Für dieses Buch erfahren Sie jedoch noch einmal nachfolgend die wichtigsten dieser Strategien, die allesamt auch eine wichtige Grundlage für die weiter hinten zu findenden Missionslösungen darstellen!

Die grundlegenden Strategien betreffen im Einzelnen:

- die Form der Gebietssicherung
- das strategische Verhalten gegenüber der KI (Künstliche Intelligenz = Computergegner)
- den Aufbau von optimierten Produktionsketten

DIE „STRATEGIEN“ DES COMPUTERGEGNER

Das Verständnis des Verhaltens 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 Verhalten Ihres Gegners bereits im Vorfeld einigermaßen kennen, ist es natürlich einfacher, auf dieses Verhalten im Voraus zu reagieren.

Das Verhalten bzw. die Strategie der KI ist allerdings keineswegs durchgehend standardisiert, sondern orientiert sich nur an groben „Verhaltensmustern“ und ist deshalb weitgehend nicht vorhersehbar und variiert zudem bei unterschiedlichen Spielverläufen. Dieses unterschiedliche Verhalten betrifft erstens die **Siedlungsentwicklung** und zweitens den **Zeitpunkt von Angriffen**.

Zur Siedlungsentwicklung: Die KI versucht, ihre **Siedlungsentwicklung** bzw. den Siedlungsaufbau genauso zu optimieren, wie Sie dies tun! Jedoch läuft diese Siedlungsentwicklung nicht nach einem festen Schema, sondern situationsbedingt ab. Auf diese Weise werden unterschiedliche Spielverläufe entstehen, so dass es beispielsweise passieren kann, dass die KI in einem Spiel eine blühende Siedlung (mit einer mächtigen Soldatenproduktion) aus dem Boden stampft, in einem anderen Spiel auf derselben Karte dagegen nur eine durchschnittliche Siedlung (mit einer durchschnittlichen Soldatenproduktion) auf die Beine stellt! In vielen Missionen haben die Missionsdesigner der KI jedoch bereits eine „vorgefertigte“ Siedlung mit auf den Weg gegeben, in der alle Produktionsstrukturen bereits optimiert sind.



Zum Zeitpunkt von Angriffen: **Wann die KI Angriffe auf Ihre Stellung durchführt**, wird in Siedler IV über zwei unterschiedliche Methoden geregelt:

- a) Erstens existieren so genannte „globale“ *Angriffsbedingungen* für die KI. Wann die KI nach diesen Bedingungen attackiert, ist nicht zu festen Zeitpunkten „vorprogrammiert“, sondern richtet sich nach dem Spielverlauf. Die KI greift Ihre Siedlung nach diesen globalen Bedingungen auf folgende drei Arten an:
 1. 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. Wenn Sie in diesem Fall nicht mehr kurzfristig durch massive Einheitenrekrutierungen reagieren können, haben Sie schlechte Karten. Ab wann dieses „Überlegenheitsgefühl“ der KI einsetzt, ist nicht genau zu ermitteln, 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 sollten, um mit dem Truppenwachstum der KI mitzuhalten und so einen Generalangriff der KI zu vermeiden.
 2. Eine weitere „globale“ Angriffsmethode der KI besteht darin, einfach mal zwischendurch mit einigen Einheiten in Ihrer Siedlung einzumarschieren, um sie ein bisschen „aufzumischen“. Diese Angriffe sind an keine besonderen Eintrittsbedingungen geknüpft, d.h. solche „kleinen“ Übergriffe werden immer wieder mal zwischendurch auf Sie zukommen. Ob und wann derartige Angriffe erfolgen, ist vom Zufall abhängig.
 3. 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.
- b) Zweitens werden die Angriffe der KI auf Ihre Stellung über ein jeweiliges *Missionsskript* gesteuert. In diesen Missionsskripts 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 zufallsbedingt eintreten kann. Ein Skript gibt dann beispielsweise der KI eine Verhaltensweise in folgender (umschriebener) Form vor: „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“. Auf diese skriptabhängigen Angriffe oder Aktionen können Sie natürlich nur dann entsprechend reagieren, wenn Sie diese Skriptbedingungen vorher kennen. In den Missionsbeschreibungen weiter unten werden Ihnen diese Skriptbedingungen zu den einzelnen Missionen deshalb genannt, sofern sie von größerer Wichtigkeit sind.

DIE „KONZENTRIERTE“ GEBIETSSICHERUNG

Grundsätzlich stehen Ihnen zwei unterschiedliche Gebietssicherungsstrategien zur Verfügung, mittels derer Sie bei allen Völkern die Sicherung Ihres Gebiets bzw. Ihrer Siedlung realisieren können:

1. Viele kleine, sich im Sicherungsbereich überschneidende Wachtürme

Bei der ersten Verteidigungsstrategie sichern Sie Ihre Siedlung durch viele große und kleine Wachtürme, die sich in ihrem Sicherungsbereich überschneiden. Als Variante dieser Sicherungsmethode kann noch die ein oder andere Burg zentral an Schlüsselstellen positioniert werden und so eine zusätzliche Gebietssicherung bewirken. Bei dieser Sicherungsstrategie muss jedoch unbedingt darauf geachtet werden, dass sich die Reichweite bzw. der Aktionsradius der Bogen-schützen auf den einzelnen Wachgebäuden ausreichend überschneidet, so dass sich die vielen Wachgebäude bei der Verteidigung des Territoriums gegenseitig unterstützen können!

Um eine weitere Sicherung bei dieser Strategie einzubauen, sollten Sie zusätzlich eine kleine „mobile Einsatztruppe“ (Schwert- oder Axtkämpfer) in Ihrer Siedlung platzieren. Diese kleine Gruppe wird im Falle eines Angriffs schnell an den Brennpunkt des Geschehens herangeführt, um dort auszuhelfen.



Eine massive Sicherung der kompletten Siedlung durch mehrere, sich im Aktionsradius überschneidende Wachgebäude plus eine mobile Einsatztruppe (eingekreister Bereich)



Die Vorteile dieser Strategie bestehen darin, dass Ihre Siedlung bzw. Ihr Gebiet wirklich gesichert bzw. bewacht ist! Unbewachte Areale existieren bei dieser Methode in Ihrer Siedlung nicht! Sie können in einem solchen Gebiet keinen Landverlust erleiden – Gebietsverluste aufgrund von gegnerischen Wachturmbauten an Ihrer Grenze oder durch Übernahmeversuche von gegnerischen Pionieren sind praktisch ausgeschlossen. Außerdem entsteht der Vorteil, dass selbst bei einer Übernahme eines Ihrer Wachtürme durch den Gegner kein sonderlich großer Landbesitz verloren geht, da Sie mit Ihrem engmaschigen Netz an Wachgebäuden den Einfluss über das Gebiet (wenn Ihr Wachgebäudenetz eng genug ist!) behalten. Das eine verlorene Wachgebäude können Sie anschließend mit einem konzentrierten Gegenangriff schnell zurückerobern.

Die Nachteile dieser Strategie bestehen darin, dass Ihre Siedlung mit einem derartig engmaschigen Netz an den einzelnen Wachturmpositionen äußerst verwundbar ist. Bei jedem einzelnen kleinen Wachturm kann eine große gegnerische Streitmacht schnell die Überhand gewinnen und den betreffenden Wachturm erobern. Demzufolge sind Sie an solchen Standorten also extrem verwundbar, da ein kleiner Wachturm mit seiner geringen Besatzungsstärke sehr schnell erobert ist! Bei kleinen Wachtürmen in abgelegenen Gefilden Ihrer Siedlung kann dann zumeist auch Ihre mobile Einsatztruppe nicht mehr schnell genug zu Hilfe eilen.

2. Die konzentrierte Gebietssicherung

Als Alternative zu der vorgenannten Methode der Gebietssicherung bietet sich die **Strategie einer konzentrierten Gebietssicherung** an. Reißen Sie dazu 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 nun 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.

In der Folgezeit oder auch direkt zu Beginn eines Spiels verstärken Sie diese konzentrierte Verteidigungsstellung, indem Sie das bestehende Wachgebäude so schnell wie möglich durch ein größeres Wachgebäude ersetzen. Wenn also das verbliebene Wachgebäude z.B. ein *kleiner Wachturm* ist, sollten Sie dort (oder an einer anderen Position, insbesondere im grenznahen Bereich!) einen *großen Wachturm* oder – noch besser – eine *Burg* errichten und danach das kleinere, schwächere Wachgebäude abreißen. Das neue größere Wachgebäude besetzen Sie wieder mit der maximalen Anzahl Soldaten und versammeln abermals alle übrigen Militäreinheiten um das neue Wachgebäude herum. Das größere Wachgebäude bietet nun eine noch bessere konzent-

rierte Verteidigungsposition aufgrund der in diesem Wachgebäude höheren Anzahl von stationierten Soldaten.

In Fortführung der Strategie der konzentrierten Gebietssicherung bauen Sie Ihre konzentrierte Verteidigungsstellung noch weiter aus, indem Sie in unmittelbarer Nachbarschaft des ersten und einzigen Wachgebäudes ein zweites Wachgebäude – möglichst wieder eine Burg – platzieren. In diesem Fall können sich diese beiden 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.



Eine solche Verteidigungsstellung mit zwei nah beieinander platzierten Burgen sowie einer Kaserne in der Mitte ist nur ganz schwer einzunehmen



Eine solche Verteidigungsstellung kann danach natürlich noch weiter ausgebaut werden, indem Sie in unmittelbarer Nähe weitere Wachtürme oder Burgen errichten. 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. Dieses unbewachte Gebiet kann fortan vom Gegner ganz einfach übernommen werden, indem er dort seine Pioniere einsetzt oder nahe seiner Grenze ein Wachgebäude errichtet (und besetzt). In diesem Fall haben Sie dort anschließend einen Verlust Ihres Landbesitzes zu beklagen. Solange Ihr Gegner aber nicht mittels der beiden vorgenannten Methoden in unbewachten Gebieten aktiv wird, bleiben sie in Ihrem Besitz!

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 „halb fertigen“ 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 Übernahmeversuche an Ihren Grenzen bemerken, schicken Sie einige eigene Soldaten zu dieser Position und lassen 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.



Kurz vor der Fertigstellung des Wachgebäudes stoppen Sie den Bau durch einen Mausklick auf das Symbol **Arbeit stoppen** (eingekreister Bereich)



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!

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 Zahl von 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 der 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			
Holzfallerhütte	2	4	6	8
Sägewerk	1	2	3	4
Forsthaus	1	2	3	4

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

**Optimiertes Verhältnis von Holz- und Steinproduktion
(1 Holzproduktionskette = 2 Holzfäller, 1 Sägewerk, 1 Forsthaus)
hinsichtlich der unterschiedlichen Bedarfe an Holz und Stein bei
den 3 Völkern:**

Römer: 2 Holzproduktionsketten + 2 Steinmetzhütten

Maya: 2 Holzproduktionsketten + 3 Steinmetzhütten

Wikinger: 3 Holzproduktionsketten + 2 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 der Brotproduktion für eine effiziente Produktion



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 der Fleischproduktion 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 von unterschiedliche vielen Kohle- und Steinminen mit Brot

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 von unterschiedliche vielen Eisenerz- und Schwefelminen mit Fleisch

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 von unterschiedliche vielen Goldminen mit Fisch



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 der Waffenproduktion 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 der Goldproduktion 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

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



DIE RÖMERKAMPAGNE



Innerhalb der Römerkampagne bekommen Sie es in insgesamt 5 Missionen vor allem mit dem Dunklen Volk (DV) zu tun. Diese 5 Missionen haben es dabei teilweise in sich – insbesondere wegen der dunklen Schamanen, die Ihre Siedler in Scharen – wenn Sie nicht aufpassen – auf die Seite des dunklen Volkes ziehen. Mit den nachfolgenden Missionslösungen können Sie jedoch das DV in seine Schranken weisen und aus der Siedler-IV-Welt (fürs Erste) verbannen.

Tipp

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 Missionen 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 einige Symbole 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.



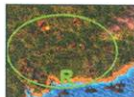
■ **Schwefelvorkommen** werden in Gebirgszügen durch **blaue** Punkte symbolisiert.



- **Steinvorkommen** (sowohl in Gebirgen als auch natürliche Steinvorkommen) werden auf der Karte durch weiß**graue** 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 Zahl von Fischvorkommen verfügen.**



- Die **Startpositionen und Gebietsgrößen aller Teilnehmer an einer Mission** sind durch Einkreisungen gekennzeichnet. Die **rote Umkreisung** zeigt Ihr Startgebiet, andersfarbige Kreise identifizieren die Startgebiete der Gegner. Dabei wird auch angegeben, mit welchem Volk Sie es jeweils zu tun haben: *W* steht für Wikinger, *M* für Maya und *R* für Römer. 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.



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, die insbesondere die in den Missionslösungen gemachten Angaben über Art und Zeitpunkt von gegnerischen Angriffen betreffen. 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. zum Beispiel bei einem Angriff nach 50 Minuten bei *normal*, dass dieser Angriff in der Stufe *leicht* z.B. nach 80 Minuten erfolgt. Zudem fällt die Heftigkeit und Intensität der Angriffe in der Stufe *leicht* unter Umständen (nicht immer!) geringer aus!



MISSION 1 – BÖSES ERWACHEN



Missionskarte Römer 1 – Böses Erwachen

Kommt Ihnen diese Missionskarte der ersten Römermission noch bekannt vor? Richtig, es ist die Karte der 12. DV-Mission aus Siedler IV. Dort schlugen die Römer die finale Schlacht gegen das DV – und hier findet die Geschichte auch jetzt ihre Fortsetzung – das DV wurde damals nämlich doch nicht komplett beseitigt und hat sich wieder „angesiedelt“.

Das zu Beginn ausgegebene Missionsziel „Bauen Sie Ihre zerstörte Siedlung auf“ ist natürlich kein wirkliches Missionsziel im eigentlichen Sinne. Nach ca. 20 Minuten Spielzeit erfahren Sie deshalb auch das „richtige“ Missionsziel dieser ersten Römermission, nämlich: „Beseitigen Sie das Dunkle Volk auf der Insel“. Das bedeutet im Klartext, dass Sie **alle Dunklen Tempel auf der Karte zerstören** müssen. Da in dieser Mission zwei Parteien des dunklen Volkes vorhanden sind, müssen Sie auch dementsprechend zwei Exemplare des Dunklen Tempels beseitigen – den ersten bei B1 und den zweiten bei B2.

Das Problem in dieser Mission wird darin bestehen, dass ca. nach 30 Minuten immer wieder kleinere **Stosstrupps von Dunklen Krieger in Begleitung von Schamanen** Ihre Siedlungen heimsuchen werden. Die Schamanen werden Ihnen Ihre Siedler in Scharen „abwerben“ bzw. zu **dunklen Dienern** (die den dunklen Pilzfarmern, die mit der grünen Mütze, bei der Pilzernte helfen, indem sie die Pilze polieren) umwandeln. Egal ob Träger, Farmer, Bauarbeiter, Planierer usw. – alles was den Schamanen vor die Füße läuft, wird in einen Diener konvertiert. Und das erledigt ein Schamane zudem noch in einem atemberaubenden Tempo – wenn ein solcher Schamane Ihre Siedlung unbehelligt durchqueren kann, sind Sie in wenigen Minuten Ihre gesamte Siedlerschar los! Ärgerlich wird eine solche Konvertierung besonders bei denjenigen Siedlern, die mit einem Werkzeug ausgerüstet sind – denn das Werkzeug geht bei der Konvertierung zu einem Diener unweigerlich verloren.

**Tipp**

Einführend direkt ein **Tipp zum Umgang mit den Schamanen**, der auch für alle andere Missionen, in denen Sie es mit DV zu tun haben, gilt: Es werden nur „frei herumlaufende“ Siedler durch die Schamanen konvertiert. Eine wirkungsvolle Vorgehensweise, um Ihre Siedler vor den Konvertierungen durch die Schamanen zu bewahren, besteht deshalb darin, die Arbeit der Produktionsgebäude in der näheren Umgebung des „Schamanenangriffs“ zu stoppen, so dass die Arbeiter bzw. Ihre Siedler diese Gebäude fortan nicht mehr verlassen und damit der Schamanenkonvertierung entgehen. Auch Ihre „freien“ Siedler bzw. Träger können Sie vor der Konvertierung retten, indem Sie diese bei „Konvertierungsgefahr“ zu Dieben umwandeln, um diese Diebe anschließend gezielt aus dem Gefahrenbereich zu steuern bzw. zu bewegen. Allerdings erfordern diese beiden Methoden der „Rettung Ihrer Siedler“ einen sehr hohen Aufwand, da Sie diese Maßnahmen nach der Beseitigung der Schamanengefahr auch wieder allesamt rückgängig machen müssen. Besser und weniger aufwendig ist es daher, wenn Sie die Schamanen so früh abfangen, dass diese erst gar nicht in die Nähe Ihrer Siedler gelangen!

Die Strategie in dieser Mission kann wegen dieses „Schamanenproblems“ **nicht „konzentrierte Gebietssicherung“** lauten, sondern muss darauf abzielen, dass Sie **kleine mobile Stosstrupps** aufbauen, die in der Anfangsphase Ihre Siedler vor den Umkehrungsaktivitäten der dunklen Schamanen beschützen. Und dazu müssen Sie **so schnell wie möglich eine Soldatenproduktion** auf die Beine stellen! Auf geht's ...

Sie starten mit 3 Teilsiedlungen bei P1, P2 und P3. Die verbündeten Mayas und Wikinger im Osten sind keine echte Hilfe in dieser Mission, da diese Siedlungen nur defensiv ausgerichtet sind, jedoch überhaupt nicht offensiv gegen das Dunkle Volk vorgehen. Sie müssen also selbst die Initiative ergreifen. Dazu gehen Sie in Ihren drei Teilsiedlungen zu Beginn des Spiels erst einmal wie folgt vor:

Beginnen Sie bei P2 mit der Erweiterung Ihrer dortigen Siedlung zu dem nördlichen Gebirge P4 hin (wo die Stein-, Kohle- und Eisenerzvorkommen lagern) durch die Errichtung neuer Wachtürme. Erweitern Sie Ihr Gebiet so lange weiter nach Norden, bis das gesamte Gebirge P4 zu Ihrem Landbesitz zählt. **Reißen Sie zu Beginn zudem alle Wachtürme in P2 bis auf einen mittleren Wachturm (den nahe des Lazaretts) ab** und versammeln Sie alle Ihre Soldaten aus P2 um diesen einen Turm herum. Auch die Aussichtstürme sollten Sie abreißen, um einen Teil des Baumaterials zurück zu erhalten. **Erhöhen Sie dann in P2 Ihren Bestand an Planierern (10) und Bauarbeitern (12)** und errichten Sie **unterhalb des Gebirges P4 noch eine weitere Holzproduktionskette** (2 Holzfäller, 1 Forsthaus, 1 Sägewerk). Bilden Sie schließlich noch **3 Geologen** aus, die Sie in das Gebirge P4 auf Ressourcensuche schicken. Nach diesen Aktionen wenden Sie sich Ihrer Teilsiedlung P3 zu.



In P3 reißen Sie alle vorhandenen Wachtürme ab und schicken alle vorhandenen Soldaten nach P2 zu dem einen verbliebenen mittleren Wachturm. Durch die in P3 vorhandenen Wohnhäuser (die Sie **nicht** abreißen!) verfügen Sie dort über ca. 64 freie Siedler. **Wandeln Sie alle in P3 vorhandenen freien Siedler über das Menü Siedler / Spezialisten in Diebe um!** Dann geben Sie jeweils kleinen Gruppen von Dieben (ca. 10) den Befehl, die in P3 liegenden Waren und Güter zu „stehlen“ bzw. aufzunehmen. Dazu markieren Sie die Gruppe von Dieben und klicken mit der rechten Maustaste auf die gewünschten Waren. Nehmen Sie bei diesen Aktionen insbesondere *Steine* und *Bretter* auf! Wenn jeder der Diebe ein Säckchen geschultert hat, leiten Sie die Diebe nach P2 um, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Position innerhalb der Siedlung P2 klicken. Tun Sie dies nicht, legen die Diebe die „erbeuteten“ Güter an ihrem Startpunkt ab, d.h. wiederum innerhalb der Grenzen von P3. Sie sollen aber die Waren aus P3 mithilfe der Diebe nach P2 schaffen und dies bewerkstelligen Sie, indem Sie den Dieben jeweils eine Position innerhalb P2 als neuen Zielpunkt vorgeben, noch während die Diebe auf ihrem Weg zum ursprünglichen Startpunkt sind. Wenn Sie auf diese Weise einen Großteil der Waren aus P3 nach P2 geschafft haben, wandeln Sie die jetzt in P2 befindlichen Diebe wieder zu Trägern um (Diebe markieren und im Menü Schaltfläche *Spezialisten umwandeln* anklicken). Auf diese Weise verfügen Sie auch direkt zu Beginn in P2 über eine beträchtliche Zahl an „freien“ Siedlern und können sich deshalb dort bis auf Weiteres den Bau eines Wohnhauses sparen. Wenn Sie die „Transportaufgaben per Diebe“ in P3 erledigt haben, kümmern Sie sich erst einmal nicht mehr um P3.



Das Vorgehen in P1: Noch während der Organisation des Transports der Waren von P3 nach P2 per Diebe kümmern Sie sich auch schon einmal um einige Angelegenheiten in P1. Wechseln Sie den Bildschirmausschnitt zu P1 und reißen Sie dort zunächst den Aussichtsturm ab. Anschließend bewegen Sie alle Soldaten aus P1 (**bis auf einen Schwertkämpfer**) zu P2 zu dem dort verbliebenen mittleren Wachturm, so dass Sie dort nun nahezu alle Soldaten aus allen 3 Teilsiedlungen versammelt haben. **Dann reduzieren Sie in P1 die Bauarbeiter- und Planierierzahl auf jeweils 3 Einheiten** (siehe nebenstehende Abbildung), ansonsten verfügen Sie für die nächsten Gebäudebesetzungen nicht über genügend freie Siedler. **Errichten Sie zwischen den Bergen 1 Holzfällerhütte, 1 Forsthaus und 1 Sägewerk und erweitern Sie die Teilsiedlung P1 mit kleinen Wachtürmen (immer wieder abreißen) zu dem Steinvorkommen P5 hin.** Wenn das Steinvorkommen P5 zu Ihrem Landbesitz zählt, bauen Sie dort **1 Steinmetzhütte**. In der Folgezeit erweitern Sie dann die Siedlung P1 mit kleinen Wachtürmen (immer wieder abreißen!) in Richtung Siedlung P2 (entlang des blauen Pfeils auf der Karte), so dass die Siedlungen P1 und P2 irgendwann einmal verbunden sind. Um den zur Gebietserweiterung jeweils gebauten kleinen Wachturm zu besetzen, haben Sie ja (s.o.) einen Schwertkämpfer in P1 belassen.



In dieser Phase wird es höchste Zeit, dass Sie bei P2 eine funktionierende Soldatenproduktion auf die Beine stellen. Zu diesem Zweck errichten Sie in dem Gebirge P4 **1 Steinmine** (über ein Steinvorkommen verfügen Sie bei P2 nicht, zudem müssen Sie die Steinmine *zuerst* fertig stellen, damit diese das vorhandene Brot geliefert bekommt!), **1 Kohlemine** und **1 Eisenerzmine**. Errichten Sie neben der bestehenden Fischerhütte eine **zweite Fischerhütte** und platzieren Sie **1 Jagdhütte**. Bei der Warenverteilung regeln Sie, dass die Kohleminen 100% des vorhandenen Fisches geliefert bekommen. Die Steinmine wird mit den vorhandenen Broten beliefert und die Eisenerzmine mit Fleisch (vorhandene Einheiten plus Produktion der Jagdhütte). So kommen Sie bezüglich der Nahrungsversorgung fürs Erste über die Runden.



Die Nahrungsversorgung der drei Minentypen verlangt etwas Feinarbeit ...

Bringen Sie anschließend die Brotproduktion mit **2 Getreidefarmen**, **1 Mühle**, **1 Wasserwerk** und **2 Bäckereien** in Schwung. Erweitern Sie beim Gebirge P4 die Minenproduktion auf **3 Steinminen**, **3 Kohleminen** und **2 Eisenerzminen** und errichten Sie die „Schwerindustrie“-Gebäude **2 Eisenschmelzen**, **2 Waffenschmieden** und **1 Werkzeugschmiede**. Schließlich fehlt für die Soldatenproduktion nur noch **1 Kaserne**. Sobald die Brotproduktion angelaufen ist, stellen Sie die Versorgung der Kohleminenarbeiter wieder zu 100% auf Brot um!

In dieser Bauphase wird der erste Übergriff des dunklen Volkes mit Schamanen und dunklen Kriegern voraussichtlich aus Richtung P6 erfolgen. Postieren Sie dort deshalb rechtzeitig einen Späher (Dieb), um über die heranrückenden Einheiten des dunklen Volks so früh wie möglich informiert zu sein. Sobald Sie den Angriff des DV bemerken, rücken Sie mit allen Ihren beim mittleren Wachturm versammelten Soldaten den DV-Einheiten entgegen und beseitigen die Gefahr. Angeschlagene Einheiten führen Sie danach zum Lazarett.



Schlagen Sie die Übergriffe der Schamanen und dunklen Krieger sofort energisch zurück, damit erst gar kein Schamane in die Nähe Ihrer Siedler gelangt

Danach werden weitere Übergriffe des DV in kurzen Zeitabständen stattfinden. Diesen Angriffen müssen Sie mit mehr Soldaten begegnen! Sobald Ihre Waffenschmieden fertig sind, produzieren Sie deshalb **sofort** Schwerter (60%) und Bögen (40%) automatisch und schalten auch die Rekrutierung in der Kaserne auf „Automatik“. Rekrutieren Sie Level-1-Schwertkämpfer, -Bogenschilder **und -Sanitäter** (wichtig zur Heilung von Einheiten vor Ort) mit der ∞ -Einstellung. **Diese Phase ist der Knackpunkt in dieser Mission. Wenn Sie die Spielminuten 30 bis 50 ohne großartige Verluste unter Ihrer Siedlerschar durch die Konvertierung von Schamanen überstehen (Verluste werden Sie wahrscheinlich nicht vermeiden können), haben Sie das Größte überstanden.** Die Übergriffe der DV-Stosstrupps werden an verschiedenen Stellen erfolgen. In der Missionskarte ist durch rote Pfeile eingezeichnet, aus welchen Richtungen die Übergriffe im Spielverlauf erfolgen. Insbesondere dort, wo sich viele Ihrer Siedlereinheiten aufhalten, werden die Schamanen auf „Diener-Fang“ gehen. Vor allem über die Positionen P6 und P7 wird das DV Sie verstärkt „besuchen“ kommen. Sichern Sie diese Positionen deshalb – sobald die Soldatenrekrutierung läuft – mit genügend Ihrer Soldaten. Führen Sie immer wieder Nachschub an diese Positionen heran und halten Sie auch sonst die Augen offen, wo eventuell andere DV-Einheiten versuchen, in Ihre Siedlung vorzudringen. Vorsicht: Die Schamanen und DV-Krieger dringen eventuell auch bis P1 vor.



Sobald Sie sicher positioniert sind und Sie die ständigen Übergriffe des DV im Griff haben, können Sie sich an den Ausbau Ihrer Siedlung begeben. Vordergründig ist erst einmal der **ausgedehnte Neubau von großen Wohnhäusern** notwendig, damit Sie genügend freie Siedler für Ihre Soldatenrekrutierungen zur Verfügung haben. **Erweitern Sie danach die Nahrungsversorgung sowie die Minenproduktion** (zum Gebirge P6 hin erweitern und später bei P1 Kohle fördern) und **kurbeln Sie die Goldproduktion an** – zunächst mittels des Goldvorkommens bei P6, später zusätzlich – wenn Sie Ihre Siedlung weiter nach Norden erweitert haben bzw. mit der Teilsiedlung P3 verbunden haben – mithilfe der (ergiebigen) Goldvorkommen bei P8. **Sobald die Goldproduktion läuft, stellen Sie in der Kaserne zusätzlich die ∞-Rekrutierung von Level-3-Soldaten ein (alle 3 Einheitentypen)**. Wenn Sie insgesamt über ca. 100 Soldaten verfügen rekrutieren Sie schließlich *nur noch* Level-3-Soldaten.

Schließlich dürfen Sie ab ca. 150 Soldaten so langsam aber sicher in die Offensive gehen und dem DV zusetzen. Achten Sie jedoch weiterhin auf die Übergriffe der Schamanen – sichern Sie deshalb die Zugangswege zu Ihrer Siedlung mit Soldateneinheiten weiterhin ab! Die Standorte des DV erkennen Sie auf der Missionskarte. Kundschaften Sie mit Dieben aus, wo inzwischen überall Pilzfarmen entstanden sind (das DV erweitert sich!). **Gärtnerarmeen von 20 Einheiten und mehr** (Schaufelproduktion!), ausgestattet mit ausreichendem Begleitschutz, müssen dann zuerst alle Pilzfarmen auf der Karte begrünen, bevor Sie Ihre finalen Angriffe auf die beiden dunklen Tempel bei B1 und B2 starten können. Die Feuersäulen der beiden Tempel fallen dabei jedoch nicht gleichzeitig – je nachdem, von welchem der beiden „Dark Tribes“ Sie zuerst alle Pilzfarmen zerstören, wird dementsprechend der Weg zu dem betreffenden Dunklen Tempel frei. Solange die Feuersäulen noch aktiv sind, steht irgendwo noch eine Pilzfarm. Diese letzte Phase der Zerstörung des DV ist insgesamt jedoch von keinen größeren Problemen gekennzeichnet.



MISSION 2 – DIE FLUCHT



Missionskarte Römer 2 – Die Flucht

Leider war es ein Irrglauben der römischen Späher, dass sie mit der Startposition der zweiten römischen Mission ein lauschiges Plätzchen für eine blühende Siedlung gefunden hätten. Denn in direkter nördlicher Nachbarschaft hat das DV eine mächtige Stellung und rückt immer weiter nach Süden in die Regionen Ihrer römischen Siedlung vor. **Das Ziel ist es deshalb in dieser Mission, im Nordwesten bei B1 eine neue Siedlung zu gründen.** Wenn diese dort oben neu gegründete Siedlung eine bestimmte **flächenmäßige Größe** erreicht hat (ungefähr so groß, wie die blaue Kreismarkierung auf der Missionskarte) **und** wenn in dieser Siedlung die „**Minimalausstattung**“ einer Siedlung, nämlich *Holzfällerhütte, Sägewerk, Steinmetzhütte* und *kleiner Wachturm* vorhanden sind, werden die verbündeten Mayas das DV angreifen und vernichten **und die Mission ist gewonnen.** Bis dahin ist es aber noch ein langer Weg ...

Auch in dieser Mission werden Sie wiederum mit dem „**Schamanenproblem**“ (siehe Mission 1) zu kämpfen haben. Aus nördlicher Richtung werden das erste Mal nach ca. 30 Minuten einige Schamanen und DV-Krieger bei Ihnen auftauchen, um neue Diener unter Ihren Siedlern zu rekrutieren. Danach wiederum nach ca. 45 Minuten und dann ca. im 2- bis 5-Minutentakt. Sie müssen sich also dort unten Ihrer Haut erwehren, so lange Sie noch mit der Koloniegründung beschäftigt sind. **Die schnelle Soldatenproduktion ist also auch in dieser Mission wieder das vorrangige Ziel!**



Das zweite Problem: Das Missionsbriefing erwähnt bereits, dass man das DV auf gar keinen Fall angreifen soll. Diese Warnung sollten Sie ernst nehmen. Wenn Sie mit Ihren Einheiten die Grenze B2 überschreiten, erhalten Sie folgende Meldung: „Das war ein Fehler! Wir hätten das DV nicht belästigen sollen!“ Ab diesem Zeitpunkt wird das DV Sie verstärkt attackieren, bis irgendwann auch ein Generalangriff des DV erfolgt, gegen den Sie keine Chance haben. **Halten Sie sich also zurück und achten Sie darauf, dass Ihre Einheiten nicht über diese Grenze B2 entschwenden.** Verteidigung ja, Angriff nein!

Los geht's. Es gilt also wiederum, schnell eine funktionierende Soldatenproduktion auf die Beine zu stellen. Den **Siedlungsaufbau** führen Sie zu diesem Zweck wie folgt durch, wobei Sie sich an der nachfolgenden Karte orientieren können:



Die Übersichtskarte zum Siedlungsaufbau in dieser Mission

1. **Reißen Sie zuerst alle vorhandenen Wachtürme ab, bis auf den einen großen Wachturm bei P1.** Versammeln Sie alle Ihre Soldaten bei diesem großen Wachturm. Sie brauchen eine große mobile Truppe, um den Stoßtrupps des DV entgegentreten zu können.
2. Erhöhen Sie die Zahl der **Planierer auf 11 Einheiten** und die **Bauarbeiter auf 10 Einheiten. Bilden Sie 2 Geologen aus.** Schicken Sie den ersten Geologen zu P2, um nach Rohstoffen zu suchen, den zweiten Geologen zu P3.

3. **Erweitern Sie die bestehende Holzproduktion bei P4 um 1 Forsthaus. Errichten Sie direkt darunter eine zweite Holzproduktionskette**, bestehend aus 2 Holzfällerhütten, 1 Forsthaus und 1 Sägewerk.
4. **Bei P5 bauen Sie einen kleinen Wachturm**, um das gesamte dortige Steinvorkommen Ihrem Landbesitz hinzuzufügen. Sobald dies der Fall ist, reißen Sie den Wachturm wieder ab und errichten dort **eine zweite Steinmetzhütte**. Sorgen Sie außerdem jetzt für Siedlernachschub, indem Sie irgendwo auf möglichst ebener Fläche **ein mittleres Wohnhaus** bauen, das Sie – nachdem alle neuen Siedler das Haus verlassen haben – sofort wieder abreißen.
5. **Bei P2 geben Sie den Bauauftrag für 1 Kohlemine und bei P3 für 1 Eisenerzmine**. Eröffnen Sie dort über den entdeckten Vorkommen auch direkt weitere Baustellen für 2 zusätzliche Kohleminen und 1 weitere Eisenerzmine. Den Bau dieser Minen stoppen Sie aber erst einmal bis auf weiteres. **Bei P6 errichten Sie 1 Jagdhütte**. Verlagern Sie in der Folgezeit den Arbeitsbereich des Jägers (von Beginn an vorhanden) an unterschiedliche Orte, um einen möglichst großen Output an Fleisch zu erzielen.
6. **Bei P7 findet ein weiteres mittleres Wohnhaus seinen Platz**. Ergänzen Sie außerdem Ihre vorhandene Nahrungsproduktion, indem Sie bei P10 **1 Mühle** und bei P11 **1 Bäckerei** errichten. Bei P12 finden **1 Eisenschmelze und 1 Werkzeugschmiede** ihren Platz.
7. **Bei P8 und P9 errichten Sie jeweils 1 kleinen Wachturm**, um dort eine Gebiets-erweiterung zu den dortigen Steinvorkommen zu erreichen. Sobald die Wachtürme dort Ihr Gebiet erweitert haben, reißen Sie sie wieder ab und platzieren bei **P8 und P9 jeweils 1 weitere Steinmetzhütte**. Die dafür erforderlichen 2 Spitzhacken stellen Sie in der Werkzeugschmiede her.
8. **Erweitern Sie Ihre Nahrungsproduktion in einer ersten Stufe, indem Sie bei P13 zwei weitere Getreidefarmen errichten** (2 Sensen sind noch vorhanden). Errichten Sie um das Gebirge P14 herum 2 bis 3 kleine Wachtürme, **so dass das gesamte Gebirge P14 in Ihren Besitz fällt**. Schicken Sie den Geologen von P3 zum Gebirge P14, um dort nach Ressourcen zu suchen.
9. **Es folgt der Ausbau der Nahrungsproduktion Teil 2:** eine zweite Bäckerei bei P15, ein zweites Wasserwerk bei P16, 1 Schafzucht bei P17 und 1 Metzgerei bei P18.
10. Da ab jetzt viele Transportaufträge anstehen, ist der **Bau eines großen Wohnhauses bei P19** angebracht. **Danach kann auch der Aufbau der Waffenindustrie erfolgen:** Heben Sie den Baustopp für die zwei Kohleminen bei P2 und für die eine Eisenerzmine bei P3 auf und errichten Sie bei P14 eine vierte Kohlemine (Spitzhacken herstellen!). In der näheren Umgebung von P20 bauen Sie dann eine zweite Eisenschmelze und 2 Waffenschmieden. Die Kaserne findet Ihren Platz bei Punt K. Außerdem sollten Sie bei Punkt L noch 1 Lazarett errichten. In der Waffenschmiede produzieren Sie „automatisch“, d.h. Non-Stopp zu 65% Schwerter und zu 35% Bögen. In der Kaserne rekrutieren Sie mittels der ∞-



Einstellung Schwertkämpfer, Bogenschützen und Sanitäter. Als Zielpunkt (Arbeitsbereich) stellen Sie für die neuen Soldaten eine Position nahe des Lazarets bei L ein.

Achtung

Ungefähr zu diesem Zeitpunkt (nach 28 bis 30 Minuten) wird Sie der erste Übergriff des DV erreichen, den Sie mit den vorhandenen Soldaten abwehren müssen. Führen Sie danach Ihre Soldatengruppe zum Lazarett! In der Folge muss die automatische Rekrutierung reibungslos laufen, damit Sie für die nächsten Übergriffe gewappnet sind! Um genügend Siedlernachschub für die Rekrutierungen zu erhalten, müssen Sie bei P19 weitere große Wohnhäuser errichten. Bealten Sie Ihre Zahl an „freien“ Siedlern im Auge. Diese Zahl sollte nicht unter 100 Einheiten sinken!

Um den nachfolgenden Übergriffen des DV wirkungsvoll entgegenzutreten zu können, sollten Sie zu diesem Zeitpunkt auch noch die **Goldproduktion** in Gang bringen. Dazu müssen Sie zunächst über 3 kleine Wachtürme (immer wieder abreißen nicht vergessen!) an den Punkten X Ihr Gebiet nach Norden erweitern, so dass Sie bei Punkt S bei den dortigen Goldvorkommen **2 Goldminen** aufbauen können (dort oben können Sie übrigens auch 2 Steinminen errichten, wenn Ihre natürlichen Steinvorkommen zur Neige gehen sollten!). **2 Goldschmelzen und 2 weitere Kohleminen (im Gebirge P14)** sorgen anschließend dafür, dass Sie auch höherrangige Soldaten rekrutieren können. Sobald die Goldproduktion läuft, rekrutieren Sie deshalb auch – zusätzlich zu den Level-1-Soldaten – Level-3-Schwertkämpfer, -Bogenschützen und -Sanitäter (wiederum mittels der ∞-Einstellung). Wenn Sie über insgesamt 100 Soldaten verfügen, rekrutieren Sie nur noch Level-3-Soldaten.

Die Angriffe des DV mit Schamanen und DV-Kriegern wehren Sie in der Folge immer wieder mit allen Ihren Soldaten ab! Je länger das Spiel voranschreitet, desto besser haben Sie die Übergriffe des DV im Griff. Belassen Sie alle Soldaten immer beim Lazarett und stoßen Sie mit Ihrer großen mobilen Truppe nach Norden vor, wenn Sie ankommende DV-Einheiten auf der Minikarte bemerken. Danach führen Sie Ihre Truppe wieder zurück zum Lazarett. *Achten Sie aber unbedingt darauf, dass Sie im Kampfgetümmel mit Ihren Einheiten nicht über die Grenze B2 geraten (s.o.)!*

Achtung

Behalten Sie auch das Territorium rechts der Berge bei B3 im Auge, indem Sie dort einen Späher (Dieb) postieren. Auch über diese Seite wird das DV Sie behelligen!



Wehren Sie die Übergriffe des DV jeweils immer mit allen verfügbaren Einheiten ab!

Wenn Ihre Verteidigung steht, können Sie die Voraussetzungen für die Herstellung des Gründungskarrens schaffen. Errichten Sie zu diesem Zweck 1 Eselzucht, 1 weitere Getreidefarm, 1 Fahrzeugmanufaktur und schließlich auch noch 1 Marktplatz. Produzieren Sie in der Fahrzeugmanufaktur mehrere Wagen – diese zahlen sich hinterher beim Transport von Waren aus Ihrer Siedlung zu der neuen Kolonie aus! Beginnen Sie auch rechtzeitig mit der Herstellung der benötigten Werkzeuge für den Gründungskarren (2 Hämmer und 10 Schaufeln) und bilden Sie danach die für den Gründungskarren benötigten 10 Pioniere aus.



Sobald ein Karren mit einem vorgespannten Esel vorhanden ist, wandeln Sie diesen in einen **Gründungskarren** um und bewegen diesen zu B1. Dort gründen Sie unterhalb der großen Steinvorkommen an der Nordküste **eine neue Kolonie** (die genaue Vorgehensweise zur Gründung von Kolonien bzw. zum Gründungskarren ist im *Offiziellen Buch zu Siedler IV* ausführlich beschrieben). Lassen Sie dort die Pioniere zunächst ein kleines Stück Land erobern, das groß genug ist, um einen Marktplatz zu errichten. Ist dies der Fall, wandeln Sie alle Pioniere zurück in „freie“ Siedler, bilden 2 Planierer und 2 Bauarbeiter aus und errichten in der neuen Kolonie **einen Marktplatz**. Verbinden Sie die beiden Marktplätze aus der Kolonie und aus Ihrer Siedlung (Marktplatz anklicken *Zielpunkt setzen* anwählen, Zielpunkt bestimmen = anderer Marktplatz). Danach kann der Warentransport aus Ihrer Siedlung in die neue Kolonie beginnen.



Sorgen Sie dafür, dass ca. 30 Einheiten Stein und 30 Einheiten Holz in die neue Kolonie transportiert werden. Außerdem sollten Sie **Spitzhacken, Äxte** und **Sägen** nach B1 schaffen, damit Sie dort oben 3 Steinmetzhütten und 2 Holzproduktionsketten aufbauen können. So sind Sie in Ihrer Kolonie nach einiger Zeit nicht mehr auf Holz- und Steinlieferungen aus der „alten Siedlung“ angewiesen und haben zudem die „Siegbedingung“ der „Minimum-ausstattung der neuen Kolonie“ (s.o.) erfüllt. Transportieren Sie auch ca. 10 Hämmer und 10 Schaufeln nach B1, um dort oben weitere Planierer und Bauarbeiter ausbilden zu können! Den Siedlernachschub in B1 besorgen Sie vor Ort durch den Bau von neuen Wohnhäusern.

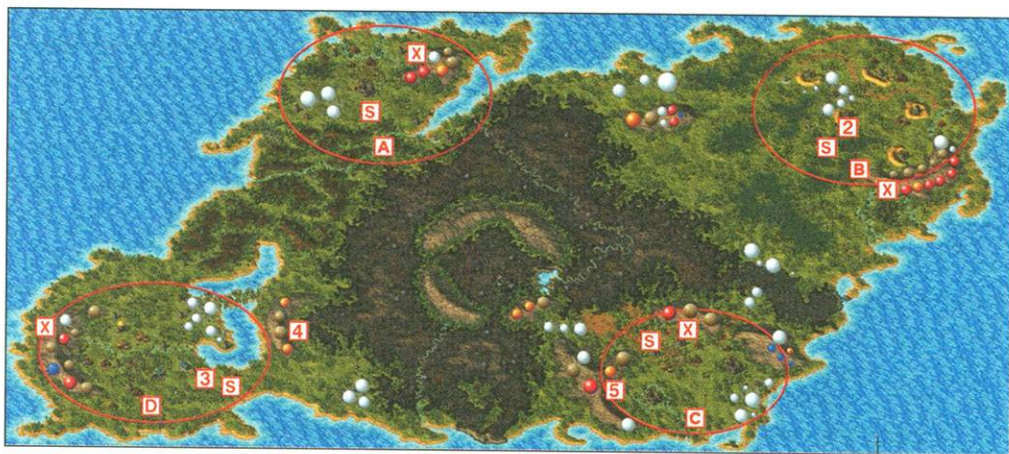
In B1 sorgen Sie dann sukzessive für eine Gebietserweiterung per kleiner Wach-türme. Zu diesem Zweck müssen Sie natürlich einige Soldaten nach B1 führen, die diese Wach-türme besetzen können. Haben Sie schließlich genügend Landfläche bei B1 erobert, ist die Mis-sion gewonnen.

Achtung

Sollte sich der Missionssieg bei Ihnen länger hinziehen, sollten Sie nach ca. 2 Stunden Spielzeit (die Spielzeit können Sie übrigens über die Taste **F7** aufrufen) Ihre alte Siedlung aufgeben und alle Soldaten aus der alten Siedlung nach B1 über-führen. Das DV wird sich nämlich ungefähr ab diesem Zeitpunkt über dunkle Gärt-ner rasch weiter nach Süden ausbreiten und die Präsenz von Dunklen Kriegern an Ihren Grenzen nimmt rapide zu! Sorgen Sie dann lieber dafür, dass Ihre Siedler bei B1 vor Übergriffen von Schamanen sicher sind, denn auch bis dort oben werden die Schamanen mit ihren Stosstrupps vordringen!



MISSION 3 – VERTEILTE FRONTEN



Missionskarte Römer 3 – Verteilte Fronten

Diese Mission verlangt von Ihnen (zumindest in der ersten Phase) Schwerstarbeit. Jede der vier Siedlungen A bis D muss 3 Stunden lang überleben – und das bedeutet im Klartext: Zerstört das DV in einer der vier Siedlungen die zu Beginn vorhandenen Wachgebäude (neue Wachgebäude zählen nur dazu, wenn Sie innerhalb des ursprünglichen Siedlungsterritoriums errichtet werden), ist das Spiel verloren.

Die globale Strategie in dieser Mission: In allen vier Siedlungen ist zu Beginn ein Marktplatz vorhanden, d.h. der Austausch von Waren ist im Prinzip möglich. So könnten Sie sich bzgl. Aufbau und Produktion z.B. auf ein oder zwei Siedlungen konzentrieren und von dort aus Waren in die übrigen Siedlungen liefern. Jedoch ist diese Vorgehensweise aufwendiger als folgende, dieser Missionslösung zu Grunde liegende Strategie: Alle vier Siedlungen verfügen über die notwendigen Voraussetzungen – insbesondere in Hinsicht auf die Ressourcen – um sich autark, d.h. eigenständig, zu entwickeln. **Deshalb führen Sie in allen vier Siedlungen parallel einen kompletten Siedlungsaufbau durch – wie gesagt: Schwerstarbeit kommt auf Sie zu!**

Die Aufbaustrategie lautet in allen Siedlungen: so schnell wie möglich eine funktionierende Soldatenproduktion errichten, um gegen die Übergriffe des DV gewappnet zu sein. Die ersten DV-Attacken erfolgen ca. nach 40 bis 45 Minuten: Bis dahin müssen Sie in allen vier Siedlungen bereit sein, den DV-Schergen mit genügend Soldaten entgegenzutreten zu können!



Der Siedlungsaufbau soll also in allen vier Siedlungen parallel verlaufen. Die nachfolgenden Schritte (bzw. weiter unter mit „Durchgang“ bezeichnet) führen Sie deshalb jeweils zuerst in Siedlung A, dann in Siedlung B, anschließend in Siedlung C und schließlich in Siedlung D durch. Der Aufbau ist dabei überall identisch. Die Siedlungen weisen jedoch unterschiedliche Anfangsausstattungen bezüglich der vorhandenen Gebäude auf, so dass Sie bei manchen der nachfolgenden Aktionen die genannten Gebäude-Strukturen nur ergänzen müssen. Beispiel: Wenn nachfolgend gesagt wird, dass Sie 3 Getreidefarmen bauen sollen, bauen Sie in *Siedlung D* nur 1 Getreidefarm, da dort zu Beginn bereits 2 Farmen vorhanden sind. Bezüglich ihrer Ausstattung mit Werkzeugen und fertig ausgebildeten Siedlern sind übrigens alle vier Siedlungen identisch.

Also, los geht's. Und lassen Sie sich nicht zu viel Zeit mit dem Siedlungsaufbau in allen vier Siedlungen!

Erster Durchgang: Kümmern Sie sich zuerst nacheinander um die Wachgebäudestruktur in jeder Siedlung, d.h. reißen Sie Türme ab, besetzen Sie die verbleibenden Wachgebäude neu und konzentrieren Sie Ihre Soldateneinheiten an einer Position. In den vier Siedlungen gehen Sie dabei im Einzelnen wie folgt vor:

- *Siedlung A:* Lassen Sie nur die Burg stehen (voll besetzen) und versammeln Sie dort alle Soldaten aus A.
- *Siedlung B:* Der große Wachturm bei P2 (voll besetzen) bleibt als einziges Wachgebäude bestehen. Alle Soldaten aus B werden dort konzentriert.
- *Siedlung C:* Belassen Sie die beiden Burgen intakt. Besetzen Sie diese maximal – viele Soldaten bleiben danach nicht mehr übrig. Postieren Sie die verbleibenden Soldaten in der Mitte zwischen den beiden Burgen.
- *Siedlung D:* Reißen Sie alle Türme bis auf den kleinen Wachturm bei P3 ab. Dort versammeln Sie anschließend alle Soldaten aus D.

Zweiter Durchgang: Stocken Sie in allen vier Siedlungen die Zahl der **Planierer und Bauarbeiter auf jeweils 10 Einheiten** auf. Errichten Sie überall jeweils **3 Steinmetzhütten**, **2 Holzproduktionsketten** (teilweise aufstocken bzw. ergänzen) und **1 mittleres Wohnhaus**. Entsenden Sie überall jeweils **1 Geologen in das ergiebige Gebirge** jeder Siedlung, d.h. dorthin, wo Sie Kohle und Eisenerz finden. Auf der Missionskarte sind diese Gebirge in jeder Siedlung mit X gekennzeichnet.



Dritter Durchgang: Erweitern Sie in allen Siedlungen die Einzugsgebiete **mit kleinen Wachtürmen** so, dass die ergiebigen Gebirge möglichst komplett dem eigenen Landbesitz hinzugefügt werden. Bilden Sie in jeder Siedlung **einen weiteren Geologen** aus, den Sie zusätzlich in das jeweils mit X gekennzeichnete Gebirge zur Rohstoffsuche entsenden.

Vierter Durchgang: Reißen Sie die errichteten Wachtürme an den Gebirgen wieder ab und erweitern Sie eventuell mit weiteren kleinen Wachtürmen den Landbesitz an den „X“-Gebirgen zusätzlich (Wachtürme hinterher wieder abreißen). Errichten Sie überall jeweils **1 Kohle- und Eisenerzmine, 1 Eisenschmelze, 1 Werkzeugschmiede** und **1 weiteres mittleres Wohnhaus**.

Fünfter Durchgang: Stocken Sie nacheinander in allen vier Siedlungen auf **3 Getreidefarmen** auf (neue Sensen in der Werkzeugschmiede herstellen). Errichten Sie außerdem in jeder Siedlung **1 Wasserwerk, 1 Mühle, 2 Bäckereien, 1 Tierzucht** und **1 Metzgerei**.

Sechster Durchgang: Die Bauprojekte lauten jetzt: 1 weiteres **mittleres Wohnhaus**, 1 zusätzliche **Eisenerzmine, 3 zusätzliche Kohleminen** (in allen Siedlungen jeweils 3 Spitzhacken herstellen!), 1 weitere **Eisenschmelze, 2 Waffenschmieden** und **1 Kaserne** (nur in Siedlung D ist schon eine Kaserne vorhanden).

Siebter Durchgang: Aktivieren Sie in allen Siedlungen die (automatische) **Waffenproduktion** und stellen Sie überall – wie gehabt – zu 65% Schwerter und zu 35% Bögen her. In jeder Kaserne starten Sie die (automatische) **Rekrutierung** von Level-1-Soldaten aller drei Einheiten-typen. Als Sammelpunkt (=Arbeitsbereich) bestimmen Sie die in der Missionskarte jeweils mit dem Punkt S markierten Positionen. Errichten Sie außerdem in jeder Siedlung **1 großes Wohnhaus**.

Achtung!

Spätestens nach 35 Minuten sollten Sie in allen Siedlungen mit der automatischen Waffenproduktion und Rekrutierung beginnen können – ansonsten wird es eng! Die Angriffspunkte des DV sind nicht fest vorgegeben! Vielmehr wird das DV dort angreifen, wo das DV die größten Chancen sieht, viele Diener unter Ihren Siedlern „rekrutieren“ zu können, bzw. wo dem DV der geringste Widerstand entgegen schlägt. Deshalb: Sie müssen in allen vier Siedlungen nach ca. 45 Minuten in der Lage sein, einen Übergriff des DV mit dunklen Kriegern und Schamanen wirkungsvoll abwehren zu können! Sobald die Soldatenproduktion läuft, sollten Sie auch in allen Siedlungen weitere Wachgebäude errichten und besetzen. In Siedlung D z.B. eine Burg und weitere große Wachtürme, in Siedlung B ebenfalls weitere große Wachtürme. So reduzieren Sie die Möglichkeit, dass Sie die Mission durch den Verlust der vorhandenen Wachtürme plötzlich verlieren.



Die Übergriffe von Schamanen in Begleitung von dunklen Kriegeren werden nun regelmäßig stattfinden. Schlagen Sie solche Übergriffe in jeder Siedlung jeweils mit dem dort verfügbaren gesamten Soldatenkontingent zurück. Den Verlust von einigen Siedlern durch die Schamanen-Konvertierung werden Sie dabei wahrscheinlich jedoch nie ganz vermeiden können.

Achtung

Achten Sie bei Ihren Siedlerverlusten darauf, ob Sie auf diese Weise in einer Siedlung nicht auf einmal ganz ohne Planierer und Bauarbeiter da stehen, wenn ein Schamane gerade zufällig auf Ihre gesamte Planierer- und Bauarbeiterbrigade gestoßen ist! In diesem Fall müssen Sie sofort neue Planierer und Bauarbeiter ausbilden.

Tipp

Um möglichst schnell auf die einzelnen Angriffe des DV reagieren zu können, lassen Sie das Nachrichtenfenster geöffnet und achten Sie dort jeweils auf die Meldung „Sie werden angegriffen“. Mit einem Klick auf diese Meldung können Sie dann jeweils sofort zum Brennpunkt des Geschehens bzw. des Angriffs wechseln und entsprechende Gegenmaßnahmen einleiten.

Zurück zum Siedlungsaufbau: In der nächsten Phase sollten Sie die **Goldproduktion** in jeder Siedlung errichten. In allen vier Siedlungen sind Goldvorräte vorhanden, auch wenn Sie dazu in Siedlung D das Siedlungsgebiet bis zu P4 und in Siedlung C bis zu P5 erweitern müssen. Zum Aufbau der Goldproduktion errichten Sie in jeder Siedlung **1 Fischerhütte, 2 Goldminen, 2 Goldschmelzen, 2 weitere Kohleminen, 1 weitere Getreidefarm und 1 weitere Bäckerei**. Sobald die Goldproduktion läuft, weiten Sie die Rekrutierung – wie gehabt – auch auf Level-3-Soldaten aus. Später, wenn in jeder Siedlung genügend Krieger (ca. 100) vorhanden sind, betreiben Sie wiederum nur noch die Rekrutierung von Level-3-Soldaten.



Außerdem ist ab jetzt überall der ausgedehnte Bau von großen Wohnhäusern angesagt, um für die umfangreichen Soldatenrekrutierungen das dafür erforderliche „Siedlermaterial“ zu erhalten. Behalten Sie in allen vier Siedlungen stets Ihren aktuellen Bestand an Siedlern im Auge. Wechseln Sie dazu (mittels der nebenstehend abgebildeten Schaltfläche) im Menü *Siedler / Übersicht* auf die „lokale“ Ansicht (Farbe Rot). So erhalten Sie, wenn sich der Bildschirmausschnitt über einer bestimmten Siedlung befindet, immer die auf die betreffende Siedlung bezogenen Siedlerzahlen. Lassen Sie in keiner Siedlung die Zahl der freien Siedler unter 70 Einheiten sinken! Ansonsten kann Ihr Transportsystem und die Soldatenrekrutierung ins Stocken geraten. Bauen Sie immer wieder rechtzeitig große Wohnhäuser.



Große Wohnhäuser sind nach ca. 45 Minuten Ihre bevorzugten Bauprojekte



Ob Sie bestehende Wohnhäuser abreißen können oder nicht, beurteilen Sie dagegen stets „global“. Wenn die Zahl der vorhandenen Betten die Zahl der „arbeitenden Träger“ um die Größe 50 unterschreitet, können Sie ein großes Wohnhaus abreißen – egal in welcher Siedlung! Der globale verfügbare Wohnraum macht keinen Unterschied zwischen den Siedlungen!

Ansonsten müssen Sie in jeder Siedlung nur noch darauf achten, dass Sie früh genug Steinminen errichten, wenn die natürlichen Steinvorkommen zur Neige gehen. In allen Siedlungen sind Steinvorkommen in Gebirgen vorhanden (siehe Missionskarte). Sorgen Sie nach der Platzierung von Steinminen (mehr als 2 Steinminen benötigen Sie in keiner Siedlung) auch für einen weiteren Ausbau der Brotproduktion.

Ab ca. 1:30 Stunden Spielzeit wird sich die Lage wahrscheinlich etwas beruhigen. Zum einen haben Sie zu diesem Zeitpunkt in jeder Siedlung genügend Soldaten zur Verfügung, dass Ihnen die vergleichsweise kleinen Stoßtrupps des DV nichts mehr anhaben können, zum anderen wird aber auch die Einheitenzahl des DV stark abnehmen, da nur ein Dunkler Tempel für den Einheiten-nachschub beim DV sorgt. Bis zum Spielende von 3 Stunden können Sie in dieser Phase auch selbst ein wenig offensiv werden – wenn Sie wollen. Behalten Sie aber auf jeden Fall die automatische Soldatenrekrutierung das ganze Spiel über bei, bis Sie nach 3 Stunden und unzähligen beseitigten dunklen Krieger, Schamanen und Gärtnern die Mission schließlich gewonnen haben.



MISSION 4 – DURCHBRUCH



Missionskarte Römer 4 – Durchbruch

Die vierte Mission der Römer kann relativ klassisch und ohne große Hektik gelöst werden. Die Mayapiraten im Osten werden Sie so lange nicht attackieren, wie Sie nicht deren Landungspunkt bei P1 im Norden angreifen bzw. zerstören, und die verbündeten Wikinger im äußersten Osten können sich erst einmal eine ganze Weile lang problemlos ihrer eigenen Haut gegen das DV erwehren, so dass Ihre Hilfe so schnell gar nicht nötig ist.

Natürlich ist auch für den Gewinn dieser Mission zunächst einmal wiederum die ausgiebige Produktion von Soldaten gefragt, denn schließlich müssen Sie die Mayapiraten vernichten und den Wikingern gegen die Einheiten des DV zur Seite stehen. Da Sie aber diesmal ein wenig Zeit besitzen, zielt Ihre **Aufbaustrategie** diesmal auf **die Rekrutierung von Level-3-Soldaten**, d.h. Sie beginnen erst dann mit der Soldatenproduktion, wenn Ihre Goldproduktion im großen Stil steht und Sie in Folge dessen in der Lage sind, Level-3-Schwertkämpfer, -Bogenschützen und Sanitäter zu rekrutieren.

Bauen Sie Ihre Siedlung nach der **Standardbaufolge** auf, wobei Sie natürlich auf eine konzentrierte Gebietssicherung setzen. Etablieren Sie in der ersten Phase **4 Holzproduktionsketten** und **4 Steinmetzhütten**, damit Sie jederzeit über genügend Baumaterialien verfügen. Die **Erweiterungsstrategie** sollte darauf abzielen, möglichst frühzeitig das Gebirge bei P2 (wegen der dortigen Kohle- und Eisenerzvorkommen), die Steinvorkommen bei P3 und P4 (damit Sie hinsichtlich der Ressource Stein keinen Engpass erleiden) sowie die Goldvorkommen im Gebirge P5 (um möglichst früh mit der Goldproduktion beginnen zu können) im Zugriff zu haben. Nach ca. 45 Minuten sollten Sie mit der Produktion von Level-3-Soldaten beginnen können, d.h. Ihre Goldproduktion sollte zumindest mit 2 Goldminen und 2 Goldschmelzen angelaufen sein. **Nach ca. 60 Minuten sollte Ihre Level-3-Soldatenproduktion über 4 Waffenschmieden, 2**



Kasernen, 4 Goldminen und 4 Goldschmelzen ihren Höhepunkt erreichen (wie gehabt produzieren Sie zu 65% Schwerter und zu 35% Bögen). Ab dann müssen Sie nur noch mittels großer Wohnhäuser stets für genügend Siedlernachschub sorgen, damit Sie kräftig aufrüsten können. Auch der Bau diverser Ziergebäude zur Steigerung der Kampfkraft kann nicht schaden. Zudem müssen Sie auch irgendwann die **Alkoholproduktion** (Weingüter) und die **Manaproduktion** (Kleiner Tempel) ankurbeln, da Sie etwas später den Einsatz eines **Priesters** (Großer Tempel!) benötigen (siehe weiter unten).



Mit 4 Waffenschmieden, 4 Goldschmelzen und 2 Kasernen läuft die Produktion von Level-3-Soldaten auf Hochtouren

Sobald Sie ca. 50 Level-3-Soldaten beisammen haben, starten Sie Ihre erste Attacke auf den Vorposten der Mayapiraten bei P1. Der Widerstand an dieser Position ist kein Problem, allerdings wird Sie nach diesem Angriff der Zorn der Mayapiraten treffen, indem diese einige ihrer Einheiten zu Ihnen hinüber schicken. Erwarten Sie diesen Angriff mit Ihren Level-3-Soldaten bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung. Mit ca. 50 Level-3-Soldaten, bzw. inzwischen mehr, ist die Zurückschlagung dieses Übergriffs kein Problem.



Sobald Sie über ca. 100 bis 120 Level-3-Soldaten verfügen, machen Sie sich mit diesem Einheiten-Kontingent auf den Weg, um den Wikingern gegen das DV beizustehen. Dazu müssen Sie aber natürlich erst einmal einen Teil der Mayapiraten aus dem Weg räumen, da der Weg zu den Wikingern nur mittels eines „Durchbruchs“ bei den Mayapiraten gebahnt werden kann. Wählen Sie mit Ihren Truppen den auf der Missionskarte mit blauen Pfeilen markierten Weg zu den Wikingern. Die Stellungen der Mayapiraten überrennen Sie spielend mit diesem Soldatenkontingent von ca. 100 bis 120 Einheiten, sofern Sie genügend Sanitäter bei Ihrer Truppe mitführen. Die bei den Mayapiraten eroberten Wachtürme reißen Sie natürlich immer wieder ab. Haben Sie sich schließlich den Weg zu den Wikingern entlang der blauen Pfeile gebahnt, postieren Sie Ihre „Hilfstruppe“ bei P6, um an dieser Position die Schergen des DV ab jetzt in die Schranken zu weisen. Insbesondere sollten Sie dort durch die Bekämpfung der dunklen Gärtner dafür sorgen, dass sich das DV nicht weiter in die Siedlung der Wikinger ausbreitet.

Wenn Sie in Ihrer Hauptsiedlung wiederum über ca. 100 neue Level-3-Soldaten verfügen, begeben Sie sich an die Erfüllung des ersten Missionsziels, indem Sie den Mayapiraten den „Rest“ geben. Ziehen Sie mit den 100 neuen Einheiten in den Nordteil der Mayapiraten-Siedlung und beseitigen Sie die restliche Präsenz dieses Gegners. Ernsthafter Widerstand ist dabei nicht zu erwarten – schließlich haben Sie diesen Gegner bereits vorher arg dezimiert und bezüglich seiner Wirtschaftsstruktur quasi zerstört. Bei Ihrer Truppe müssen Sie auch einige Priester mitführen, denn ohne einen Priester werden Sie nicht an die letzten Turmstellungen der Mayapiraten (in den Augenhöhlen des Totenschädels) herankommen. Diese Türme sind nämlich von Schneeflächen umgeben, die Ihre Einheiten nicht passieren können. Um den Weg zu den letzten Türmen der Mayapiraten passierbar zu machen, müssen Sie mit einem Priester auf diese Schneeflächen den Zauber „Abkürzung“ anwenden. Dank dieses Zaubers wird der Schnee geschmolzen und Ihre Soldaten können die Türme attackieren und vernichten.



Dank des Zaubers „Abkürzung“ können Sie auch die letzten Turmstellungen der Mayapiraten beseitigen

Schließlich geht es an die Beseitigung des DV. Die Vorgehensweise kennen Sie: Entsenden Sie mehrere Gruppen von **Gärtnern** in das dunkle Land um alle Pilzfarmen zu „umgrünen“. Nach der Zerstörung der letzten Pilzfarm werden die Feuersäulen des dunklen Tempels erlöschen und Sie können auch den dunklen Tempel mit Ihren Gärtnern „attackieren“. Sobald Sie über 100 weitere Level-3-Soldaten in Ihrer Siedlung verfügen, stoppen Sie Soldatenrekrutierung erst einmal und rüsten Ihre „**Gärtnerarmee**“ auf. Je mehr Gärtner Sie ausbilden/rekrutieren, desto schneller werden Sie die Mission erfolgreich beenden können. Eine ausgiebige Schaufel- und Siedlerproduktion (große Wohnhäuser) ist also jetzt das vorrangige Ziel. Schicken Sie dann große Gruppen von Gärtnern an die Grenzen des dunklen Lands, um dem DV bzw. den Pilzfarmen zuzusetzen. Natürlich dürfen bei den Gärtnern große Einheitenverbände als Begleitschutz gegen die Einheiten des DV nicht fehlen! Insgesamt stellt dieser „Angriff“ auf das DV aber kein Problem mehr dar, zumal wenn Sie mit zahlreichen Einheiten die Arbeit von ca. 70 bis 100 Gärtnern beschützen. Wenn der dunkle Tempel bei P7 fällt, ist die Mission gewonnen.



MISSION 5 – TREFFEN DER VÖLKER



Missionskarte Römer 5 – Treffen der Völker

Auf zum letzten Gefecht in der römischen Kampagne. Es erwartet Sie noch einmal ein hartes Stück Arbeit. Stellen Sie sich bei dieser Mission auf ca. 4 bis 5 Stunden Spielzeit und auf bis zu 3.000 beseitigte DV-Einheiten ein!

Das Missionsziel ist eindeutig: Das DV muss komplett besiegt werden, d.h. die drei dunklen Tempel bei A, B und C müssen zerstört werden. Die DV-Gebiete A und B hängen dabei untereinander zusammen, d.h. die Feuersäulen bei diesen beiden dunklen Tempeln werden erst dann erlöschen, wenn alle Pilzfarmen sowohl bei A als auch bei B beseitigt sind – beachten Sie diese zusätzliche Schwierigkeit.

Die Missionskarte bietet Ihnen auch zwei **Verbündete**. Während die Maya (grün) im Nordwesten jedoch schon nach ca. 10 Minuten die Segel streichen, sprich: vom dunklen Volk besiegt werden, halten die Wikinger im Osten (gelb) das ganze Spiel über dem Druck des DV stand. Eine offensive Unterstützung durch diese Wikinger kann im Missionsverlauf erfolgen, ist aber nicht zwingend, auch dann nicht, wenn nach einiger Spielzeit die Meldung der Wikinger erfolgt, dass diese „zum Kampf bereit seien“. Die Reaktion der Wikinger richtet sich dann nach dem aktuellen Spielverlauf.

Die Aufbaustrategie: Auch in dieser Mission haben Sie – ähnlich wie in der vorangegangenen Mission – erst einmal ein wenig Zeit, um direkt mit einer Level-3-Soldaten-Rekrutierung zu beginnen. **D.h. Sie warten vor der ersten Rekrutierung erst den Beginn Ihrer Goldproduktion ab und beginnen dann direkt mit der automatischen Level-3-Soldaten-Produktion.**



Der Siedlungsaufbau erfolgt wie gehabt – reißen Sie zu Beginn alle Wachgebäude bis auf die Burg in der Mitte ab (natürlich verfolgen Sie auch diesmal wieder die konzentrierte Gebiets-sicherung) und errichten Sie zu Beginn 4 Steinmetzhütten und 4 Holzproduktionsketten (nachdem Sie die noch fehlenden Werkzeuge dafür hergestellt haben). Die Steinvorkommen bei P2 sind diesmal die einzigen Vorkommen in Ihrer Nähe, auf die Sie schnell zugreifen können. Sie müssen deshalb relativ frühzeitig auf das Gebirgs-Steinvorkommen im Gebirge P1 über mindestens 3 Steinminen zugreifen. Deshalb ist auch die frühe Gebietsausdehnung in Richtung des Gebirges P1 wichtig, natürlich auch, um die dortigen Kohle- und Eisenerzvorkommen „anzapfen“ zu können. Da Sie schon zu Beginn über ein sehr weitläufiges Siedlungsareal verfügen, sind die Transportwege bereits zu Beginn sehr lang. Erhöhen Sie deshalb rasch Ihre Zahl an freien Trägern. Sorgen Sie durch den Bau neuer Wohnhäuser (auch große Wohnhäuser) dafür, dass Sie bereits sehr früh ca. 100 freie Siedler mit Trägeraufgaben beschäftigen können.

Bei P1 müssen Sie mittels einer Holzproduktionskette **ohne Forsthaus** dafür sorgen, dass Sie den dortigen Baumbestand entfernen. Dort können Sie dann anschließend nach und nach Ihre Schwerindustrie (*Eisenschmelzen*, *Werkzeugschmiede*, *Waffenschmieden*, *Goldschmelzen* und auch *Kasernen*) platzieren. Die Nahrungsversorgung bauen Sie entlang des Grünstreifens P3 auf, wobei Sie die *Bäckereien* natürlich möglichst nah des Gebirges bauen sollten. Die Einnahme des Goldvorkommens bei P4 müssen Sie mit einigen Pionieren bewerkstelligen, da Sie diese Position durch den Bau kleiner Wachtürme nicht erreichen. Wenn Sie das Goldvorkommen bei P4 Ihrem Landbesitz hinzugefügt haben, lassen Sie dort **4 Goldminen** das Golderz ans Tageslicht befördern.

In den Waffenschmieden produzieren Sie wie gehabt zu 65% Schwerter und zu 35% Bögen. Sobald die erste Kaserne steht, stellen Sie die „unendliche“ Rekrutierung von Level-3-Einheiten **aller Einheitentypen** ein. Wenn dann anschließend die ersten Goldbarren aus den Goldschmelzen angeliefert werden, beginnt die Rekrutierung. Bauen Sie danach die Waffenproduktion sukzessive weiter aus, bis letztendlich 5 Eisenschmelzen, 6 Waffenschmieden, 4 Goldschmelzen und 3 Kasernen dafür sorgen, dass Ihr „Ausstoß an Level-3-Soldaten“ sehr zügig vonstatten geht. Natürlich müssen Sie auch die Nahrungsversorgung und die Minenproduktion entsprechend dieses großen Produktionsapparates weiter ausbauen. Nicht zuletzt werden Sie permanent Unmengen an großen Wohnhäusern errichten müssen, um den Siedlerbedarf für die Rekrutierungen und die vielen Transportaufträge erfüllen zu können. Sorgen Sie dafür, dass Sie einen Bestand von ca. 250 freien Siedlern nie unterschreiten.



Die Waffenproduktion fällt diesmal etwas größer aus ...

Im späteren Missionsverlauf erweitern Sie Ihre Siedlung weiter in Richtung Norden bzw. in Richtung P5 auf das Gebiet der Mayas, insbesondere um später auf die dortigen Eisenerz- und Goldvorkommen zugreifen zu können (über Kohle verfügen Sie im Gebirge P1 eigentlich zur Genüge!).

Die Siedlungssicherungsstrategie: Nach ca. 60 Minuten haben Sie es mit ersten Übergriffen durch DV-Stosstrupps, bestehend aus DV-Kriegern und Schamanen, zu tun. Natürlich müssen Sie diese Stosstrupps wirkungsvoll und möglichst früh abfangen, wenn Sie Ihre Siedler nicht als Diener an das DV verlieren wollen. Bilden Sie deshalb nach Beginn Ihrer Soldatenproduktion zunächst kleine (aber nie weniger als 20), später größere mobile **Einheitenverbände, die Sie an den auf der Missionskarte mit X gekennzeichneten Positionen postieren**, d.h. auf den Pfaden zwischen den Sümpfen und an dem Landübergang zur DV-Siedlung B. Später, wenn Sie Ihr Gebiet bis nach P5 erweitert haben und dort Eisenerz und Golderz fördern, müssen Sie auch dort oben zusätzliche „mobile Einheitenverbände“ postieren, da die DV-Schamanen in diesem Fall auch dort oben ihre „Umwandlungsattacken“ starten werden. Wenn Sie alle auf der Missionskarte mit X gekennzeichneten Positionen durch mindestens 20 Einheiten abgesichert haben, kann Sie eigentlich kein DV-Stosstrupp mehr unbemerkt behelligen. Trotzdem können immer noch einzelne Schamanen durchschlüpfen, z.B. wenn Ihre Einheiten in Kämpfe mit den DV-Kriegern verwickelt sind. Aus diesem Grund sollten Sie eine kleine weitere Einheiten-truppe im Inneren Ihrer Siedlung bereit halten, um durchgeschlüpfte Schamanen das Handwerk



zu legen. Trotz alledem: Den Verlust von einigen Siedlern an das DV durch die Schamanenumwandlung werden Sie nicht zu 100% vermeiden können.

Die Schlachtstrategie: Noch während Sie Ihre Siedlungssicherung wie oben beschrieben aufbauen, sind Sie vor allem an dem Landübergang zur DV-Siedlung B mit immer wieder stattfindenden kleineren Gefechten beschäftigt. Dort werden Sie deshalb vornehmlich für Einheitennachschub sorgen müssen, insbesondere dann, wenn Sie ein kleines Stück mit Ihrem dort postierten Einheitenverband in das Gebiet des DV eindringen. Diese kleinen Scharmützel an dieser Position sorgen aber dafür, dass sich die Einheitenstärke des DV bei B ständig reduziert bzw. auf einem kleinen Niveau hält. **Deshalb sollte Ihre erste „Gärtnerattacke“ auf die DV-Siedlung B erfolgen!** Wenn Sie eine Begleitschutztruppe von ca. 80 Soldaten beisammen haben sowie eine Gärtnertruppe mit ca. 50 Einheiten (beginnen Sie früh mit der Schaufelproduktion und lagern Sie die Schaufeln in einem Lager ein!), starten Sie Ihre Attacke auf die DV-Siedlung B über die Position P6. Vernichten Sie alle Pilzfarmen um B herum. Widerstand wird Ihnen nur geringfügig entgegen schlagen, da Sie durch die vorangegangenen Scharmützel bei X die Kriegerzahl des dortigen DV – wie gesagt – bereits wirkungsvoll reduziert haben. Allerdings werden die Feuersäulen des dortigen dunklen Tempels auch nach der Zerstörung aller dort platzierten Pilzfarmen nicht fallen. Dazu müssen Sie erst noch (s.o.) alle Pilzfarmen in der DV-Siedlung A beseitigen!

Sobald bei B alle Pilzfarmen zerstört sind, bereiten Sie Ihren **Angriff auf die DV-Siedlung A** durch. Bevor Sie dort jedoch mit Gärtnern „attackieren“ können, sollten Sie erst einmal einen groß angelegten Generalangriff auf die bei A vorhandenen DV-Einheiten starten, da sich bis zu diesem Zeitpunkt eine stattliche DV-Einheitenzahl bei A angesammelt haben wird. **Fallen Sie mit einer Armee von mindestens 150 Einheiten in die DV-Siedlung A ein** und „räumen“ Sie dort erst einmal auf (vernachlässigen Sie dabei aber nicht Ihre Sicherungspositionen bei den Punkten X!). **Nach diesem vorbereitenden Angriff können Sie dann Ihre Gärtner einsetzen**, die aber natürlich weiterhin unter Begleitschutz gestellt werden müssen. Sind alle Pilzfarmen bei A zerstört, werden die Feuersäulen der dunklen Tempel bei A und B fallen, so dass Sie endlich auch die „Umgrünung“ bzw. Zerstörung dieser beiden entscheidenden Gebäude vollziehen können.

Schließlich bleibt noch der Angriff auf die DV-Siedlung C. Zu diesem Zweck können Sie Ihre Sicherungs-Positionen bei X auflösen und mit **allen** vorhandenen Soldaten eine „Frontlinie“ bei P7 bilden. Inzwischen dürfte sich die Zahl Ihrer Soldaten auf ca. 300 oder mehr Einheiten belaufen. Mit dieser Frontlinie rücken Sie dann entlang des blauen Pfeils weiter vor, während dahinter eine „Gärtnerarmee“ von ca. 100 Einheiten dem dunklen Land dort nach und nach den „Rest“ gibt. Ihrer massiven Einheitenstärke an der Frontlinie werden die DV-Krieger aus C nichts entgegen setzen können. Beseitigen Sie dann in C – wie gehabt – alle Pilzfarmen und zerstören Sie schließlich den letzten dunklen Tempel bei C, um die Mission und die Kampagne erfolgreich abzuschließen.



Dieser massiven Einheitenstärke hat das DV bei C nichts mehr entgegenzusetzen



DIE WIKINGKAMPAGNE



In der zweiten Kampagne steuern Sie das Wikingervolk, das mit einem starken Expansionsdrang ausgestattet ist. Dementsprechend werden Sie in dieser Kampagne Missionen erleben, in denen es weniger auf die Schlachtenführung usw. ankommt, sondern auf eine gezielte und durchdachte Expansionsstrategie. Die folgenden Missionsbeschreibungen werden Ihnen sicherlich ein wenig helfen, den Expansionshunger der Wikinger über insgesamt 5 Missionen erfolgreich zu stillen. Bezüglich der Symbolik auf den Missionsübersichtskarten schauen Sie bitte in die einleitenden Erklärungen zur Römerkampagne.

MISSION 1 – DER AUFBRUCH



Missionskarte Wikinger 1 – Der Aufbruch

Die Missionsziele in dieser ersten Wikingermission werden klar benannt: 4 Gründungskarren, 4 Fähren, 12 Level-3-Schwertkämpfer, 16 Level-3-Bogenschützen und 9 Diebe müssen Sie (gleichzeitig) besitzen, um die Mission erfolgreich abzuschließen. **Da Sie für die Rekrutierung von Level-3-Soldaten Gold benötigen, ist die Expansion zu einem Goldvorkommen zwingend. Deshalb ist eine Siedlungserweiterung zu P2 (Goldvorkommen) Ihr erstes Ziel.** Zweitens müssen Sie für die Herstellung der 4 Fähren irgendwo eine Werft errichten. **An den Ufern dieser Insel ist der Bau einer Werft nur an der Position P3 möglich. Das zweite Ziel lautet daher: Siedlungserweiterung bis P3.** Die Erweiterungsrichtungen sind auf der Missionskarte mit blauen Pfeilen gekennzeichnet.



In dieser ersten Wikingermision sind Sie und Ihre Siedlung eigentlich gar nicht das Ziel in dem auf dieser Insel schwelenden Konflikt. Die übrigen auf der Karte angesiedelten Wikingerstämme und die Römer im Süden liefern sich in dieser Mission vornehmlich die Gefechte und das Missionsbriefing erwähnt bereits, dass Sie sich möglichst aus diesen Kämpfen raushalten sollten. Ärgerlicherweise durchqueren die übrigen Stämme jedoch Ihr Siedlungsgebiet bei diesen Kämpfen untereinander, nämlich entlang des roten Pfeils. Und da Sie durch dieses Gebiet Ihre Siedlung bis hin zu P3 erweitern müssen, sollten Sie schleunigst zusehen, dass Sie Ihre Siedlungserweiterung in diesem Bereich abgeschlossen haben, bevor dort die ersten Kämpfe bzw. Truppenbewegungen stattfinden. **Dies wird nach ca. 55 bis 60 Spielminuten der Fall sein. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie also dort unten „durch“ sein.**

Achtung

Allerdings werden Sie letztendlich auch nicht ganz ungeschoren davongekommen. Zu einem späterem Zeitpunkt wird auch Ihre Siedlung von dem ein oder anderen Stosstrupp der Gegner heimgesucht. Bis dahin wird aber bereits die Waffen- und Soldatenproduktion angelaufen sein und Sie können entsprechend antworten.

Zu Beginn dieser Mission verzichten Sie – da keine unmittelbare Gefahr eines Angriffs droht – auf die übliche schnelle Soldatenproduktion und konzentrieren sich auf die schnelle Siedlungserweiterung hin zu P2 und P3. Jeder der dazu erforderlichen Schritte ist nachfolgend detailliert beschrieben:

Phase 1: Stocken Sie die Zahl Ihrer Planierer und Bauarbeiter auf jeweils 15 Einheiten auf und beginnen Sie mit dem Bau einer *Holzproduktionskette* östlich des Startturms (2 Holzfäller, 1 Sägewerk, 1 Forsthaus) und eines *mittleren Wohnhauses* (wieder abreißen). Anschließend erweitern Sie Ihr Einzugsgebiet mit einem kleinen Wachturm in Richtung des Steinvorkommens und platzieren dort 2 *Steinmetzhütten*, 1 *weitere Holzproduktionskette* beim Startturm, 1 *weiteres mittleres Wohnhaus* (abreißen!) und eine *dritte Holzproduktionskette*. Während dieser Bauphase erweitern Sie Ihr Gebiet auch schon mit kleinen Wachtürmen entlang des blauen Pfeils (am südlichen Gebirgshang) in Richtung P1. Außerdem schicken Sie 3 Geologen in das nahe gelegene nordwestliche Gebirge. Die weiteren 3 Geologen (Sie besitzen zu Anfang 6 Einheiten dieses Typs!) wandeln Sie zurück in Träger.

Phase 2: Sie erweitern weiterhin Ihr Gebiet mit kleinen Wachtürmen, die Sie natürlich immer wieder abreißen, in Richtung P1. Bauen Sie 1 *Eisenschmelze* und 1 *Werkzeugschmiede* sowie 2 *weitere Holzproduktionsketten* nahe des Startturms, so dass Sie danach über 5 Holzproduktionsketten auf engstem Raum verfügen. Um die letzten beiden Holzproduktionsketten besetzen zu können, müssen Sie in der Werkzeugschmiede – sobald diese fertig gestellt ist – *Sägen und Äxte* herstellen.



Phase 3: Errichten Sie ein weiteres *mittleres Wohnhaus*. Im Gebirge bei P1 platzieren Sie *1 Kohlemine* und *1 Eisenerzmine*. Ihre Gebietserweiterung per kleiner Wachtürme muss dazu bei P1 ein wenig nach Norden ausgerichtet werden, ansonsten erhalten Sie auf die Eisenerzvorkommen keinen Zugriff. Unterhalb des Gebirges errichten Sie dann die Nahrungsversorgung: *2 Getreidefarmen*, *1 Mühle*, *1 Wasserwerk*, *2 Bäckereien* und *1 Jagdhütte* (ein Bogen zur Ausbildung eines Jägers ist vorhanden!). Sobald das Steinvorkommen im Süden zur Neige geht, platzieren Sie im Gebirge *2 Steinminen*! Bauen Sie abschließend *1 großes Wohnhaus* und beginnen Sie Ihre Gebietserweiterung mit kleinen Wachtürmen **in Richtung P2**.

Phase 4: Bauen Sie die Nahrungsversorgung aus, indem Sie *2 zusätzliche Getreidefarmen*, *1 weitere Bäckerei* und *1 weiteres Wasserwerk* unterhalb des Gebirges errichten. Die Minenproduktion wird aufgestockt, indem Sie *3 weitere Kohleminen* und *1 zweite Eisenerzmine* errichten. Erweitern Sie Ihre Siedlung mit einem kleinen Wachturm in Richtung P4 und errichten Sie dort *eine zweite Eisenschmelze* und *1 Waffenschmiede*. Außerdem können Sie dort *1 Fischerhütte* postieren. Ein weiteres *großes Wohnhaus* ist jetzt auch Pflicht.

Phase 5: Erweitern Sie Ihre Siedlung mit einem kleinen Wachturm in Richtung P5. Bauen Sie dort *2 Lager*. Für das **erste Lager** bestimmen Sie die **Einlagerung von Schwertern und Bögen**, für das **zweite Lager** von **Schaukeln und Hämmern**. Produzieren Sie anschließend in der Waffenschmiede (automatische Produktion) *Schwerter* und *Bögen* und in der Werkzeugschmiede *40 Schaukeln* und *8 Hämmer* als Ausrüstung für die Gründungskarren. Diese Waren werden allesamt in den Lagern abgelegt. Bauen Sie außerdem jetzt bei P5 *1 Fahrzeugmanufaktur*, *1 Eselzucht* und *1 weiteres großes Wohnhaus*. Sobald die Fahrzeugmanufaktur fertig gestellt ist, geben Sie dort den Bau von *4 Wagen* in Auftrag. Außerdem platzieren Sie *2 weitere Jagdhütten* nahe eines wildreichen Gebietes, sobald die Bogenproduktion in der Waffenschmiede angelaufen ist.

Phase 6: Inzwischen sollte Ihre Gebietserweiterung bei P2 angelangt sein, so dass Sie auf das dortige Goldvorkommen zugreifen können. Schicken Sie einen Geologen dort auf Goldsuche und errichten Sie dann über entdeckten Goldvorkommen *2 Goldminen*. Bei P1 sorgen Sie mit dem Bau von *2 Goldschmelzen* dafür, dass Sie in Kürze über Goldbarren verfügen. Errichten Sie nahe des Startturms *eine Kaserne* und **starten Sie dort die automatische Rekrutierung von Level-3-Schwertkämpfern und Level-3-Bogenschützen**, die Sie beim Startturm sammeln. Sobald die ersten Goldbarren eintreffen, beginnt die Rekrutierung von Level-3-Soldaten.



Nach ca. 40 Minuten Spielzeit sollten Sie das Goldvorkommen bei P2 erreicht haben



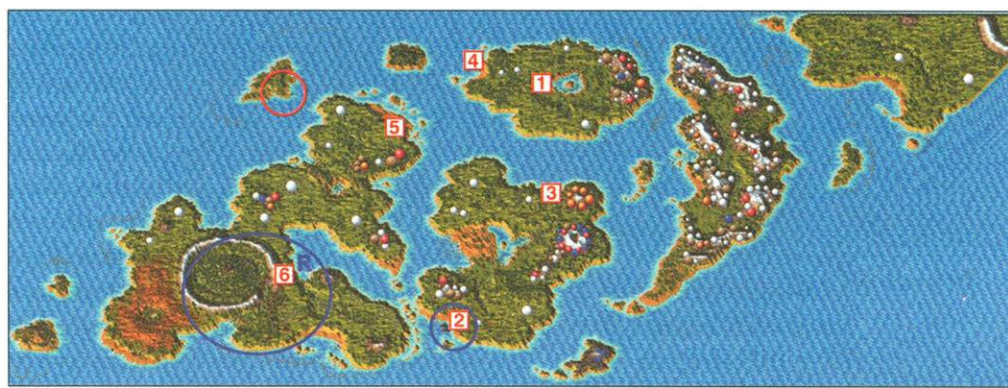
Phase 7: Setzen Sie die Gebietserweiterung mit kleinen Wachtürmen in Richtung P3 fort! Währenddessen erledigen Sie die nächste Missionaufgabe, nämlich **die Herstellung der 4 Gründungskarren**. Sobald ein Esel sich vor einen fertigen Wagen gespannt hat, geben Sie diesem Gespann den „Befehl“ zur Umwandlung in einen Gründungskarren. Die erforderlichen Materialien und Werkzeuge sollten Sie bereits beisammen haben (s.o.). Bilden Sie ggf. Pioniere aus, um den Gründungskarren jeweils mit 10 Pionieren besetzen zu können. Sobald Sie 4 Gründungskarren bzw. Eselgespanne fertig haben, können Sie übrigens die Arbeit der Eselzucht einstellen. **Bilden Sie auch jetzt schon einmal die geforderten 9 Diebe aus**, die ebenfalls Bestandteil der Missionaufgabe sind.

Phase 8: Sobald Sie die Bucht bei P3 erreicht haben, können Sie dort (endlich) **eine Werft errichten** und die letzte Missionaufgabe, die Herstellung der 4 Fähren, in Angriff nehmen. Während der Fährenproduktion sehen Sie sich ersten Attacken durch Ihre Gegner bei Ihrem Startturm ausgesetzt, die Sie allerdings problemlos aufgrund Ihrer dort inzwischen angewachsenen Level-3-Soldaten-Präsenz locker abwehren können. Achten Sie außerdem bei P3 auf eine eventuell einsetzende „Pionierattacke“ durch den „gelben“ Wiking. Halten Sie deshalb ein oder zwei mobile Einheiten dort unten bereit, um die gegnerischen Pioniere zu vertreiben.



Mit der Fertigstellung der 4 Fährn ist der erste Schritt in der Wikingerkampagne geschafft

MISSION 2 – DAS INSELREICH



Missionskarte Wikinger 2 – Das Inselreich



Das Missionsziel der zweiten Wikingermision „Erobern Sie die gesamte Karte“ heißt eigentlich korrekt **„Erforschen Sie die gesamte Karte“** – und dieses Missionsziel haben Sie erreicht, wenn Sie ca. 95% der gesamten Karte aufgedeckt haben. Sie müssen also nicht etwa auf allen Inseln das komplette Landgebiet mit Pionieren oder Wachtürmen einnehmen!

Das Aufdecken der gesamten Karte ist im Prinzip problemlos, **mit Ausnahme der südwestlichen Insel, wo ein römischer Gegner Ihren „Aufdeckungsaktivitäten“ im Weg steht.** Wenn Sie diese Region aufdecken wollen, müssen Sie zwangsläufig den dortigen römischen Gegner beseitigen und zu diesem Zweck müssen Sie reichlich eigene Einheiten bzw. Soldaten auf diese Insel per Fähren transportieren. **Die Römer sind zudem noch bei der Position P2 mit ca. 50 mobilen Einheiten präsent.** Dort müssen Sie also auch mit eigenen militärischen Einheiten attackieren, wenn Sie diese Region aufdecken wollen.



Starten Sie Ihre „Landung“ auf der Insel P1. Laden Sie dort alle 4 Fähren aus und gründen Sie mit allen 4 Gründungskarren bei den Warenstapeln (diese finden Sie links des Sees) eine Siedlung per Mausclick auf das nebenstehend abgebildete Symbol (bei aktiviertem Gründungskarren). **Mit der Besiedelung dieser Insel P1 kommen Sie das ganze Spiel über aus. Eine weitere, zweite Siedlung (bzw. Kolonie) auf einer anderen Insel müssen Sie nicht unbedingt gründen.**

Lassen Sie auf P1 alle ausgeladenen Pioniere so lange Land erobern, bis alle Warenstapel innerhalb Ihrer Siedlungsgrenzen liegen. Markieren Sie dann alle Pioniere und wählen Sie im Menü die Schaltfläche *Spezialisten umwandeln*, so dass alle Pioniere in Träger zurückgewandelt werden. Bilden Sie anschließend 5 Bauarbeiter und 5 Planierer aus und beginnen Sie mit dem Bau eines mittleren Wohnhauses. **Danach steht der „Standardaufbau“ auf dem Programm, der das Ziel der Produktion von Level-3-Soldaten verfolgt.** Erweitern Sie zu diesem Zweck zu Beginn das Gelände zügig bis zu dem östlich gelegenen Gebirge (die Osthälfte des Gebirges müssen Sie mit Pionieren erobern!) und bauen Sie die Baumaterialienversorgung auf (mindestens 5 Holzproduktionsketten!). Die weiteren Baumaßnahmen müssen hier nicht im Detail genannt werden. Wie gesagt besteht das Ziel darin, die Produktion von Level-3-Soldaten aufzubauen. Andere Aufbauziele, z.B. die Manaproduktion, können Sie in dieser Mission vernachlässigen. Lediglich auf die Steigerung der Kampfkraft auf einen Wert über 100% sollten Sie achten (Große Wohnhäuser und Zierobjekte!). Bauen Sie in aller Ruhe Ihre Siedlung auf (Sie sind vollkommen ungestört und müssen mit keinen „Invasionen“ o.Ä. rechnen) bis Sie mittels **4 Goldminen und 4 Goldschmelzen** über eine genügend starke Goldproduktion verfügen, die die **Rekrutierung von Level-3-Soldaten für ca. 3 Kasernen erlaubt.** Produzieren Sie diesmal ausschließlich Bögen (50%) und Äxte (50%) – Sie müssen die gegnerischen Türme bei den Römern nicht unbedingt erobern, die Zerstörung der Türme ist ausreichend und dafür sind die wikingischen Axtkämpfer prädestiniert. Bei P4 können Sie übrigens einen Hafen und eine Werft errichten, wo Sie auch weitere Fähren herstellen können.



Sobald die Soldatenproduktion angelaufen ist, beginnen Sie direkt damit, die produzierten Einheiten per Fähren auf diejenigen Inseln zu schaffen, auf denen Sie die römische Präsenz beseitigen müssen. **Beginnen Sie mit dem Einheitentransport nach P3 bis Sie dort eine ca. 100 Einheiten starke Armee beisammen haben.** Anschließend attackieren Sie von dort aus den römischen Einheitenverband bei P2 und sorgen dort für klare Verhältnisse. Nach dieser ersten kleinen Schlacht bewegen Sie Ihre Einheiten über die gesamte Insel, so dass die gesamte Landfläche aufgedeckt bzw. erforscht ist.

Danach beginnen Sie mit dem Einheitentransport zu P5, um den Angriff auf die Römersiedlung im Südwesten vorzubereiten. Mit mehreren Fährentransporten sollten Sie ca. 300 Einheiten zu P5 schaffen, um die römische Siedlung direkt im ersten Anlauf zu überrollen. Greifen Sie mit diesen 300 Einheiten dann geschlossen über die Landenge bei P6 an und zerstören Sie alle Wachtürme in der römischen Siedlung. Anschließend bewegen Sie eine Hand voll Einheiten über die gesamte Insel, um die komplette Insel aufzudecken bzw. zu erforschen.



Greifen Sie die Römersiedlung im Südwesten geschlossen mit ca. 300 Einheiten über den Pass bei P6 an

Um die Mission letztendlich erfolgreich zum Abschluss zu bringen, müssen Sie „nur noch“ die übrigen Land- und Wasserareale auf der Karte aufdecken bzw. erforschen, bis Sie insgesamt ca. 95% der gesamten Karte aufgedeckt haben. Transportieren Sie dazu mittels Fähren einige Einheiten auf alle Inseln, die die betreffende Insel „begehen“ und aufdecken. Die Wasserregionen decken Sie mit Fähren auf, wobei Sie damit schon relativ früh beginnen können.



MISSION 3 – DER HOHE PFAD



Missionskarte Wikinger 3 – Der hohe Pfad

Die Missionskarte besitzt diesmal zusätzliche Markierungen (rote Kreise), die die **Fischvorkommen** auf der Karte kennzeichnen. Nur an den mit den roten Kreisen markierten Meeresküsten werden Sie diesmal Fischvorkommen entdecken. Allerdings bietet auch der Fluss, der durch Ihr Siedlungsgebiet verläuft, die Möglichkeit des Fischfangs.

Die **Missionsziele** in dieser dritten Wikingermision sind wiederum eindeutig:

1. **Den geforderten „Hafen im Nordosten“ können Sie ausschließlich bei P4 errichten.** Zu diesem Zweck müssen Sie also Ihr Siedlungsgebiet im Verlauf dieser Mission bis zu dieser Position erweitern, um dort dann den geforderten Hafen zu errichten.
2. **Der römische Gegner, den Sie besiegen müssen, sitzt innerhalb eines Bergs, eingeschlossen von unpassierbaren Schneefeldern.** Somit haben Sie in dieser Mission erst einmal alle Zeit der Welt, da die römischen Einheiten diese „Festung“ für einen Angriff auf Ihre Siedlung nicht verlassen können. Sie selbst jedoch müssen über kurz oder lang für einen Angriff auf diesen Gegner einen „Zugang“ in diesen Schneering schmelzen (per Priesterspruch „Abkürzung“)? Nein, müssen Sie nicht! Diese „Arbeit“ können Sie sich zum gegebenen Zeitpunkt von den römischen Priestern abnehmen lassen. **Sobald Sie nämlich einen Dieb (oder einen Gründungskarren) in den Bereich der Position P5 bewegen,** erachten die Römer die Annäherung dieser Einheiten als Angriff und gehen zum Gegenangriff über, indem sie mit ihren Priestern einen



Zugang bei P6 „schmelzen“ und Ihre Siedlung mit einigen Einheiten attackieren. **Diese Missionsbesonderheit können Sie sich also – sobald Sie angriffs- bzw. verteidigungsbereit sind – zu Nutze machen und sich so die für eigene Priestersprüche erforderliche Manaproduktion komplett sparen.** So lange Sie allerdings noch nicht für einen Angriff bereit sind bzw. Ihre Verteidigung noch nicht „steht“, sollten Sie es natürlich tunlichst unterlassen, einen Dieb zu P5 zu entsenden. Nutzen Sie dieses „Feature“ erst zum richtigen, gegebenen Zeitpunkt!

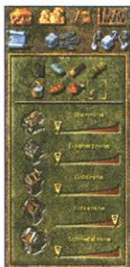
Der Missionsbeginn ist aufgrund der dürtigen Ressourcen-, Siedler- und Werkzeugausstattung etwas knifflig. Führen Sie deshalb für einen erfolgreichen Missionsstart nachfolgende Schritte in genau der genannten Reihenfolge durch:

Wandeln Sie zuerst die **5 Pioniere in Träger zurück**. Erhöhen Sie anschließend Ihre Zahl an Planierern (10) und Bauarbeitern (9) und beginnen Sie mit dem Bau eines **mittleren Wohnhauses**. Nachdem alle Siedler das Haus verlassen haben, reißen Sie dieses wieder ab und erweitern Ihr Gebiet nach Norden in Richtung des Steinbruchs mit einem **kleinen Wachturm**. Platzieren Sie nach der Gebietserweiterung neben dem Steinbruch eine **Steinmetzhütte** und errichten Sie nahe des Startturms die erste **Holzproduktionskette**. Anschließend müssen Sie wiederum Ihre Siedlerzahl mit einem **mittleren Wohnhaus** erhöhen (dieses können Sie allerdings nicht sofort wieder abreißen). Während dieser ersten Bauphase wählen Sie auch die 3 vorhandenen Geologen aus und entsenden diese zur Rohstoffsuche in das Gebirge zu P1.

Erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet mit einem **kleinen Wachturm** weiter in Richtung P1. Um den Steinbruch herum platzieren Sie eine **zweite Holzproduktionskette** und auch die fünfte vorhandene Axt verteilen Sie an einen Siedler, indem Sie weiter nördlich eine fünfte **Holzfallerhütte** errichten.



Auf halber Strecke zwischen dem Startturm und P1 errichten Sie am Fluss eine **Jagdhütte** und eine **Fischerhütte** (Bogen und Angel sind als Werkzeuge vorhanden!). Verlagern Sie den Arbeitsbereich des Jägers in der Folge immer mal wieder auf verschiedene Areale, um den „Fleischoutput“ des Jägers zu erhöhen. Der Arbeitsbereich des Fischers erstreckt sich natürlich auf den Fluss (bedenken Sie, dass die Fischvorkommen auf dieser Karte rar gesät sind, s.o.).



Sobald der südliche Gebirgszipfel bei P1 zu Ihrem Landbesitz zählt, platzieren über den dort vorhandenen Ressourcenvorkommen eine **Eisenerzmine** und eine **Kohlemine**. Der Eisenerzminenarbeiter wird fortan mit dem Fleisch aus der Jagdhütte versorgt, während Sie für den Kohleminenarbeiter im Menü **Produktionsmenü > Warenverteilung** eine 100%ige Belieferung mit Fisch einstellen (s. nebenstehende Abbildung). Außerdem errichten Sie nahe P1 schließlich noch eine **Eisenschmelze** und eine **Werkzeugschmiede**, um ab jetzt mit der Produktion von neuen Werkzeugen beginnen zu können.



Mit der Möglichkeit einer kontinuierlichen Werkzeugproduktion können Sie ab diesem Zeitpunkt Ihren Siedlungsaufbau wie gewohnt fortsetzen. Bauen Sie zuerst die Holzproduktion auf mindestens **5 Holzproduktionsketten** aus und kurbeln Sie die **Nahrungs- bzw. Brotproduktion** an, damit die Versorgung der Kohleminenarbeiter mit Fisch kein Dauerzustand bleibt (100%ige Fischzuteilung für die Kohleminen wieder abstellen!). Die Versorgung Ihrer Siedlung mit Steinen sollten Sie früh mittels **2 bis 3 Steinminen** sichern. Aus diesem Grund müssen Sie auch möglichst schnell die Brotversorgung ausbauen. Rekrutieren Sie auch mehr Bauarbeiter und vor allem Planierer, da das Gelände dieser Missionskarte mit sehr vielen Unebeneinheiten ausgestattet ist.

Die Siedlungserweiterung konzentriert sich in Richtung P2 und P3. Erweitern Sie zuerst zu den nördlichen Gebirgsketten bei P2 hin, wo Sie reiche Goldvorkommen finden. Allein mit kleinen Wachtürmen werden Sie dieser Gebiete aber nicht habhaft. Deshalb müssen Sie zu dem Zeitpunkt, zu dem Sie keine weiteren Wachtürme zur Erweiterung nach Norden mehr platzieren können, ca. **40 bis 50 Pioniere** einsetzen, um die nördliche Küste (an der die einzigen Fischvorkommen zu finden sind) und das „Goldgebirge“ bei P2 Ihrem Siedlungsgebiet hinzuzufügen. Da die Eroberung dieses Gebirges relativ lange dauert, können Sie erst spät mit der Goldproduktion beginnen. Produzieren Sie in der Zwischenzeit schon einmal kräftig **Waffen auf Lager**. Stellen Sie für die Waffenschmieden (mindestens 4 Waffenschmieden sollten es sein) die **Produktionsrate 10% Schwerter, 50% Bögen und 40% Äxte** ein. Sobald dann die Goldproduktion (**4-5 Goldminen und 4 Goldschmelzen**) begonnen hat, können Sie mit der Soldatenrekrutierung beginnen. Da Sie diesmal sehr viele Soldaten benötigen und Ihre Goldvorräte begrenzt sind, sollten Sie in dieser Mission **nur Level-2-Soldaten** (in ca. **3 oder 4 Kasernen**) rekrutieren.

Die Kasernen bzw. die Rekrutierungen betreiben Sie in der Nähe von P3. Dort bauen Sie dann auch eine **konzentrierte Gebietssicherung** auf, indem Sie an diesem „Engpass“ **4 bis 5 große Wachtürme** errichten und besetzen. Während Sie Ihre Armee vergrößern, sollten Sie mit Ihren Pionieren (sobald diese die Gebietserweiterung bei P2 abgeschlossen haben) auch schon einmal die **Gebietseroberung in Richtung P5/P4** betreiben. Keine Sorge, wenn die Pioniere den Bereich um P5 betreten, wird der „Gegenschlag“ der Römer (s.o.) nicht einsetzen.

Sobald Sie dann über ca. 200 bis 250 Soldaten verfügen, kann es losgehen. **Bilden Sie einen Dieb aus und bewegen Sie diese Einheit in die Umgebung von P5** (ziehen Sie aber zuvor von dort Ihre Pioniere ab, wenn diese an dieser Position im Nordosten noch mit der Gebietseroberung beschäftigt sein sollten!). Sobald der Dieb die „kritische“ Region bei P5 betritt, werden die römischen Priester einen Zugang in den Schneering bei P6 schmelzen und der römische Gegner wird Ihre Siedlung mit ca. 50 Einheiten attackieren. Spätestens an Ihrer konzentrierten Gebietssicherung bei P3 wird dieser römische Angriff aber beendet sein, auch dann, wenn die römischen Einheiten einen Angriffsweg entlang der nördlichen Küste wählen sollten.



Der römische Angriff wird bei einer solchen konzentrierten Gebietssicherung (bei P3) schnell verpuffen

Nach der Zurückschlagung des römischen Angriffs gehen Sie selbst zum Angriff über. Ziehen Sie mit ca. 250 eigenen Einheiten zu P6 und passieren Sie dort die Gebirgskette in Richtung P7. Die Burg- und Wachturmstellungen der Römer sind dort oben zahlreich und mächtig und auch die mobile Einheitenpräsenz der Römer auf diesem engen Raum ist stark ausgeprägt. Wahrscheinlich werden Sie es mit diesem ersten Angriffsschub nicht schaffen, eine gesicherte Position bei P7, dem Durchgang zum südlichen Teil der Römerfestung, einzunehmen. In diesem Fall müssen Sie Ihre Attacke wenig später mit einer weiteren Armee von ca. 200 Einheiten wiederholen. **Wichtig ist, dass Sie die Position P7 einnehmen und halten.** An diesem Durchgang verharren Sie dann mit Ihren Einheiten und locken die römischen Einheiten nach und nach zu diesem Durchgang, um sie dort zu beseitigen. Bei dieser Aktion ist ein wenig Steuerungsgeschick gefragt. **Sorgen Sie mittels des Move-without-Attack-Befehls (Rechtsklick mit gedrückter **Alt**-Taste) dafür, dass sich Ihre Einheiten nicht in Richtung Süden verflüchtigen, sondern immer wieder eine Position in diesem Durchgang P7 einnehmen.** Entsenden Sie immer wieder Nachschub zu P7 und üben Sie sich in Geduld, um die zahlreichen römischen Einheiten bei P7 nach und nach heranzulocken und zu beseitigen!



Halten Sie eine Stellung bei dem Engpass P7 aufrecht und locken Sie die römischen Einheiten aus dem Süden nach und nach zu dieser Position, um sie dort zu bekämpfen

Sobald nach einer Weile keine neuen Einheiten aus dem Süden zu Ihnen nach P7 hinauf kommen, können Sie in den südlichen Teil der Römersiedlung einfallen. Ca. 200 Einheiten sollten es aber schon sein, um diesen finalen Angriff auf die Römer durchzuführen. Rollen Sie die römische Siedlung dabei von links nach rechts stückweise auf, um die weiterhin zahlreichen Wachgebäude restlos zu beseitigen. Ihre Axtkämpfer werden Ihnen bei der Zerstörung der Wachgebäude dabei gute Dienste erweisen. Sobald der letzte „Römerturm“ dann gefallen ist, müssen Sie nur noch **bei P4 den geforderten Hafen errichten**, um diese Mission erfolgreich abzuschließen.



MISSION 4 – WIR SIND NICHT ALLEIN



Missionskarte Wikinger 4 – Wir sind nicht allein

Auch in dieser Mission starten Sie auf einer Insel, auf der Sie vor Übergriffen durch den römischen Gegner sicher scheinen. Das ist jedoch nicht ganz richtig, **denn ca. alle 24 Minuten (Schwierigkeitsstufe normal) werden römische Fähren (die allerdings auch Kriegsschiffeigenschaften haben, sprich: die attackieren können) etwa zeitgleich bei P1 und P2 Soldaten auf Ihrer Insel absetzen.** Dabei wird sich die Anzahl der abgesetzten Soldaten bei jeder „Fuhre“ um 5 Einheiten erhöhen, wobei der erste „Invasionsschub“ jeweils 5 Soldaten zählt. Nach 24 Minuten werden also bei P1 und P2 jeweils 5 Soldaten landen, nach ca. 48 Minuten jeweils 10 Soldaten, nach ca. 1 Stunde und 12 Minuten jeweils 15 usw. Auf diese Invasionen müssen Sie natürlich Ihren Siedlungsaufbau im Folgenden ein wenig ausrichten.

Das **Missionsziel** der vierten Wikingermision ist mal wieder eindeutig: Beseitigen Sie die römische Hauptstellung auf der Nachbarinsel. Das heißt für Sie, dass Sie eine nicht unbeträchtliche Zahl von eigenen Soldaten auf die Nachbarinsel per Fähren transportieren müssen, um auf dieser Insel alle Wachgebäude zu zerstören.

Die Römer haben zudem noch einen **Vorposten auf Ihrer Insel bei P4 in Form einer Burg.** Von diesem Vorposten geht aber keinerlei Gefahr aus – beseitigen Sie die dort befindliche Burg einfach irgendwann im Missionsverlauf mit einigen Axtkämpfern. **Zudem lagern auf der Insel P3 noch ca. 150 herrenlose Goldbarren,** die allerdings von ca. 50 römischen Soldaten bewacht sind. Diese Goldbarren benötigen Sie für den erfolgreichen Abschluss dieser Mission **nicht** unbedingt, da Sie selbst auf Ihrer Insel mit entsprechenden Ressourcen reich gesegnet sind. Natürlich können Sie sich diese Goldbarren aber – wenn Sie wollen – im Missionsverlauf einverleiben, z.B. über Diebe.



Der **Siedlungsaufbau** erfolgt zu Beginn wie gehabt: Erhöhen Sie Ihre Bauarbeiter- und Planierierzahl und stocken Sie zuerst Ihre Siedlerzahl durch ein mittleres Wohnhaus auf. Anschließend stellen Sie Ihre Holz- und Steinproduktion auf die Beine. Mit der zu Beginn vorhandenen Werkzeugausstattung können Sie **4 komplette Holzproduktionsketten** errichten (später auf 5 aufstocken) und mit **jeweils 1 Steinmetzhütte bei den östlich gelegenen Steinvorkommen** (später wiederum auf Steinminen „umsteigen“) sind Sie fürs Erste ausreichend versorgt. Die **Siedlungserweiterung** betreiben Sie in dieser ersten Phase **in Richtung P5**, um auf die dortigen Eisenerz- und Kohlevorkommen zugreifen zu können. Die **Nahrungsversorgung errichten Sie bei P6** – der dortige Binnensee bietet außerdem reiche Fischvorkommen. Nachdem eine **Eisenschmelze**, eine **Werkzeugschmiede** sowie die **ersten Minen bei P5** stehen, müssen Sie ca. **20 bis 30 Pioniere** ausbilden, um die übrigen Gebirgsregionen bei P7 (insbesondere die Goldvorkommen!) Ihrem Landbesitz hinzuzufügen. Später müssen Sie diese Pioniere übrigens auch zur Eroberung der Gebirgsregionen bei P8 einsetzen.

Den ersten „Invasionsschub“ der Römer nach ca. 24 Minuten können Sie noch problemlos mit der zu Beginn vorhandenen Zahl von Soldaten abwehren, zumal die Invasionseinheiten von P1 eher attackieren, als die Einheiten, die von P2 aus kommen. Versammeln Sie zum gegebenen Zeitpunkt alle Ihre Soldaten bei dem Startturm und beseitigen Sie die jeweils 5 Angreifer. Errichten Sie anschließend **ein Lazarett** beim Startturm, um angeschlagene Einheiten wieder instand zu setzen.

Die zweite „Invasion“ der Römer nach ca. 48 Minuten werden Sie allerdings nicht mehr alleine mit Ihrem ersten Soldatenkontingent bewältigen können. **Deshalb besteht das Ziel des weiteren Siedlungsaufbaus darin, eine Soldatenproduktion mit Waffenschmieden und einer Kaserne zu errichten.** Sobald diese steht, rekrutieren Sie jeweils 5 Level-1-Schwertkämpfer und -Bogenschützen. Mit diesen 10 zusätzlichen Einheiten sind Sie in der Lage, auch die zweite Invasion der Römer nach ca. 48 Minuten (jeweils 10 Einheiten bei P1 und P2) zurückzuschlagen. Für den dritten Invasionsschub nach ca. 72 Minuten rekrutieren Sie erneut ca. 15 Einheiten. Platzieren Sie außerdem zur Sicherheit neben dem Startturm noch **einen zusätzlichen großen Wachturm**, den Sie voll besetzen.

Der weitere Verlauf des Siedlungsaufbaus konzentriert sich auf die **Produktion von Gold (4 bis 5 Goldminen und 4 Goldschmelzen)** sowie die **Level-3-Soldatenproduktion** im großen Stil über **4 Waffenschmieden und 3 Kasernen** (produzieren Sie in den Waffenschmieden 10 % Schwerter, 50 % Bögen und 40 % Äxte). Zu diesem Zweck müssen Sie natürlich Ihr Gebiet weiter in Richtung P9 erweitern, um auf die Ressourcen (insbesondere Kohlevorkommen) in dem dortigen Gebirge zugreifen zu können. Wenn erst einmal die Goldproduktion und damit die Level-3-Soldatenproduktion läuft, stellen auch die nachfolgenden Invasionsschübe der Römer kein Problem mehr dar, die sich in null Komma nichts an Ihrer konzentrierten Gebietsicherung aufreihen werden.



Mit kampfstarken Level-3-Wikingern wehren Sie die landenden römischen Einheiten spielend ab

In der Folgezeit können Sie die „Invasionen“ der Römer aber auch auf andere Art und Weise wirkungsvoll unterbinden – nämlich, indem Sie bei P1 und P2 jeweils 2 Kriegsschiffe postieren, die bereits die Landungsschiffe der Römer (dies ist immer jeweils nur 1 Exemplar, auch bei steigenden Soldatenzahlen!) auf See attackieren und zerstören und es somit erst gar nicht zu einer Landung der römischen Invasionstruppen kommt. Da die wikingischen Kriegsschiffe ihre Munition aus dem aktuellen Manavorrat beziehen, müssen Sie erst einmal die Manaproduktion (z.B. bei P9) über 3 Imkereien, 3 Honigwinzereien und 3 kleine Tempel aufbauen. Zeitgleich errichten Sie in der Bucht bei dem Starturm eine Werft, in der Sie 4 Kriegsschiffe und später auch bis zu 10 Fähren (für Ihre eigene „Invasion“) produzieren.



Sobald Ihr Manavorrat dann groß genug ist, um 4 Kriegsschiffe mit Munition zu versorgen (dies geschieht übrigens automatisch bei ca. 200 Manaeinheiten, d.h. Sie müssen bei den wikingischen Kriegsschiffen nicht Munition bei einer Anlegestelle nachladen), postieren Sie jeweils 2 Kriegsschiffe bei P1 und P2 und ersticken die Invasionsbemühungen der Römer bereits im Keim wie oben beschrieben.



Zwischen zwei Invasionen der Römer können Sie mit Ihren Kriegsschiffen auch schon einmal die Küsten der römischen Insel besuchen und dort die **küstennahen Wachgebäude der Römer mit den Kriegsschiffen attackieren und zerstören!**

Mit Ihrer eigenen Invasion lassen Sie sich Zeit. **Erst wenn Sie auf Ihrer Insel über ca. 400 eigene Level-3-Soldaten verfügen, beginnen Sie mit dem Einheitentransport auf die „Römerinsel“ im Westen.** Über diese Zahl von Soldaten werden Sie ca. nach 3 Stunden Spielzeit verfügen. Laden Sie dann zum gegebenen Zeitpunkt Ihre Fähren (10 Fähren sollten es wie gesagt schon sein) mit jeweils 15 Einheiten voll und landen Sie mit Ihren ersten Invasionstruppen bei P10. Nehmen Sie die Ausladungen zügig vor, damit Sie dort schnell mit ca. 150 Einheiten präsent sind, um die Reaktion der Römer auf Ihre Invasion erfolgreich abwehren zu können. Ziehen Sie dann mit dieser ersten Invasionstruppe Richtung Westen ins Landesinnere und beseitigen Sie vor allem die römischen mobilen Einheiten. Ihre Verluste werden zahlreich ausfallen, aber eine große Gruppe von Bogenschützen sollte überleben, während Sie den Großteil der römischen mobilen Einheiten bereits beseitigt haben. Die verbliebene Gruppe von Bogenschützen ziehen Sie dann zu P10 zurück.

Danach starten Sie Ihren **zweiten Invasionsschub**, indem Sie weitere ca. 200 Einheiten zu P10 transportieren. Ihrer dann mächtigen Einheitenpräsenz wird der römische Gegner nicht mehr gewachsen sein. Ziehen Sie mit allen Einheiten geschlossen los und zerstören Sie schließlich und endlich alle Wachgebäude auf der Insel, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

MISSION 5 – DAS FRUCHTBARE LAND



Missionskarte Wikinger 5 – Das fruchtbare Land



Auf zum letzten Gefecht in der Wikingerkampagne. **Das Missionsziel in dieser letzten Mission besteht einzig und allein darin, eine Burg bei P1 zu errichten.** Wenn an dieser Position eine Burg steht, ist die Mission gewonnen, egal wie viel Landfläche Sie besiedelt haben oder nicht.

Achtung

Versuchen Sie trotzdem nicht, direkt zu Beginn bei P1 die Burg mit Pionieren und Dieben zu errichten, denn Das Erreichen dieser Position löst bei den beiden Gegnern auf der Karte einen Generalangriff auf Ihre Siedlung aus, dem Sie zu Missionsbeginn natürlich nicht gewachsen sind.

Apropos Angriffe: **Der römische Gegner wird Sie nach ca. 40 Minuten (Schwierigkeitsstufe normal, skriptgesteuerter Angriff) mit ca. 30 ranghöheren Einheiten attackieren.** Bis dahin müssen Sie also – auf einem bereits relativ hohem Niveau – verteidigungsbereit sein – und diese Aufgabe ist nicht so ganz einfach zu lösen. Damit Ihnen dieses Vorhaben gelingt, finden Sie nachfolgend eine detaillierte Beschreibung der ersten Aufbauphase, die Sie Schritt für Schritt nachvollziehen sollten, um den ersten Angriff der Römer zu überleben:

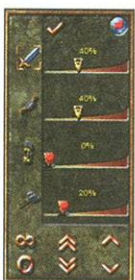
Zu Beginn **erhöhen Sie wie immer die Zahl der Planierer (10) und Bauarbeiter (10)** und sorgen zunächst einmal für ein **mittleres Wohnhaus** (wieder abreißen) und einen **kleinen Wachturm** (Wachtürme auch immer wieder abreißen!) für eine Siedlungserweiterung zu dem Steinvorkommen hin. Die 5 Geologen entsenden Sie zu P2 in die dortigen **beiden** Gebirge und die 5 Pioniere zur Eroberung des Gebirgsbereichs P2. Die **erste Holzproduktionskette** errichten Sie nahe des Turms, bei dem Steinvorkommen bauen Sie **2 Steinmetzhütten**, und mit jeweils einem **kleinen Wachturm** erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet über das Steinvorkommen nach Norden hin sowie weiter in Richtung des Gebirges. Die nächsten Baumaßnahmen sind **2 weitere Holzproduktionsketten** oberhalb des Steinvorkommens (auch wenn Ihnen dazu eigentlich eine Säge fehlt!) und **ein weiteres mittleres Wohnhaus** (wieder abreißen). Erweitern Sie Ihren Landbesitz mit jeweils **einem Wachturm** erstens weiter nach Osten zum Gebirge P2 hin und nach Norden in Richtung P3. Rechts des Steinvorkommens errichten Sie die **vierte Holzproduktionskette** (ignorieren Sie auch hier, dass Ihnen wiederum die Säge fehlen wird) und **eine Jagdhütte** (ein Bogen ist vorhanden, Arbeitsbereich des Jägers fortan, wie gehabt, ab und zu variieren).

Vergrößern Sie Ihr Siedlungsgebiet danach weiterhin mit **kleinen Wachtürmen** in Richtung P3 und in Richtung des Gebirges P2. Errichten Sie außerdem **ein weiteres mittleres Wohnhaus** (dass Sie allerdings wegen der drohenden Streikgefahr vorerst nicht abreißen können). Wenn Sie P3 Ihrem Landbesitz hinzugefügt haben, erweitern Sie dort oben mit Wachtürmen Ihr Siedlungsgebiet weiter in Richtung P5/P6.



Bei P2 haben Sie inzwischen die Gebirgsabschnitte mit Kohle- und Eisenvorkommen im Zugriff. Bauen Sie dort deshalb (in dieser Reihenfolge) **1 Steinmine, 1 Kohlemine, eine zweite Steinmine und 1 Eisenerzmine**. Stellen Sie die Warenverteilung für Brot so ein, dass die Stein- und Kohleminen jeweils zu 50% damit beliefert werden! Bei P2 errichten Sie dann **1 Eisenschmelze und 1 Werkzeugschmiede**, in der Sie nach deren Fertigstellung erst einmal die beiden fehlenden Sägen herstellen. Beginnen Sie noch während der vorgenannten Baumaßnahmen mit dem Bau von **2 Getreidefarmen und 1 Mühle bei P5 sowie 1 Wasserwerk** nahe P3. Sind diese fertig gestellt, finden **2 Bäckereien** bei P2 ihren Platz.

Inzwischen dürfte auch das Steinvorkommen beim Startpunkt erschöpft sein (deshalb auch der frühe Bau der beiden Steinminen), so dass Sie die beiden Steinmetzhütten abreißen können. Die weiteren Bauvorhaben lauten jetzt: **1 Waffenschmiede** bei P2 sowie **1 großer Wachturm** und **1 Kaserne** bei P3! Danach ist ein **großes Wohnhaus** im Bereich des Startpunktes notwendig.



Sobald die Waffenschmiede steht, eröffnen Sie die **automatische Produktion von Waffen** (40% Schwerter, 40% Bögen und 20% Äxte) und stellen in der Kaserne die **automatische Rekrutierung** von Level-1-Schwertkämpfern, -Bogenschützen und -Axtkämpfern ein. Als Sammelpunkt für die neuen Soldaten bestimmen Sie eine Position nahe P3, wo der große Wachturm steht. Sofort wenn dieser Wachturm fertig gestellt wurde, reißen Sie den kleinen (Start-) Wachturm ab und richten **bei P3 eine konzentrierte Gebietssicherung** ein, indem Sie dort einen **zweiten großen Wachturm** errichten. Besetzen Sie beide Türme mit der maximalen Zahl von Soldaten!

Ab ca. der Spielminute 30 müssen Sie mit der Waffenproduktion und der Rekrutierung beginnen. Danach bauen Sie die Waffenproduktion mit einer **zweiten Eisenschmelze, einer zweiten Waffenschmiede, 3 weiteren Kohleminen und 1 weiteren Eisenerzmine** aus. Sind diese Gebäude allesamt fertig gestellt, errichten Sie bei P5 eine **dritte Getreidefarm** und nahe der Gebirge eine **dritte Bäckerei**.

Mit dieser Baufolge werden Sie nach ungefähr 40 Spielminuten über ca. 60 Militäreinheiten bei P3 verfügen. Diese Zahl reicht aus, um den ersten römischen Angriff abzuwehren. Besetzen Sie die beiden Türme – wie bereits gesagt – maximal und halten Sie die restlichen mobilen Einheiten während des römischen Angriffs zwischen den beiden Türmen.



Die erfolgreiche Abwehr des ersten Römerangriffs wird zeitlich sehr eng!

Nach dem ersten Angriff **lassen Sie zunächst einmal die automatische Rekrutierung von Level-1-Soldaten** weiter aktiviert! Wenn Sie an Ihrer konzentrierten Gebietssicherung nicht weiterhin Stärke durch die Präsenz von mehr Soldateneinheiten zeigen, attackiert Sie kurze Zeit später der Maya-Stamm. **Danach stocken Sie kontinuierlich Ihre Siedlerzahl auf, indem Sie große Wohnhäuser bauen.** Sorgen Sie dafür, dass sich in der Folgezeit **jederzeit** ein großes Wohnhaus im Bau befindet. Erweitern Sie anschließend auf einen Schlag die Nahrungsproduktion auf insgesamt **6 Getreidefarmen, 2 Mühlen, 4 Bäckereien, 1 Schweinezucht, 1 Metzgerei und 3 Wasserwerke**. Erhöhen Sie außerdem die Zahl Ihrer Planierer (20) und Bauarbeiter (25). In der Folgezeit ist die Erweiterung der „Schwerindustrie“ und der Nahrungsproduktion Ihr vorrangiges Siedlungsziel: bauen Sie diese Bereiche auf insgesamt **9 Kohleminen, 3 Eisenerzminen, 3 Eisenschmelzen, 4 Waffenschmieden, 2 Goldschmelzen sowie 2 Goldminen aus** (Platzieren Sie außerdem noch **eine Fischerhütte**, um die Nahrungsversorgung mit Fisch für die Goldminenarbeiter zu sichern).



Sobald übrigens die Pioniere das südliche Gebirge soweit erobert haben, dass Sie an dessen östlichem Ende einen Wachturm errichten können, um von dort aus zu expandieren, entsenden Sie die Pioniere in das nördliche Gebirge um dieses weiter einzunehmen, insbesondere das dort befindliche Goldvorkommen!



Errichten Sie nach der Durchführung der vorgenannten Bauprojekte **eine zweite Kaserne** nahe der konzentrierten Gebietssicherung. Die (automatische) Rekrutierung von Level-1-Soldaten lassen Sie solange aktiv, **bis die ersten Goldbarren in den Kasernen angeliefert werden. Danach wechseln Sie die automatische Rekrutierung auf Level-2-Soldaten!** Level-3-Soldaten können Sie erst später in großem Umfang rekrutieren, wenn Sie die Goldvorkommen bei P4 im Zugriff haben und danach die Goldproduktion entsprechend ausbauen können. **Bauen Sie außerdem Ihre konzentrierte Gebietssicherung bei P3 auf 3 große Wachtürme aus** (siehe nebenstehende Abbildung) und stellen Sie dieser „Festung“ **ein Lazarett** zur Seite, in dem Sie angeschlagene Einheiten wieder heilen lassen.

Während dieser Bauphasen werden weiterhin diverse Attacken durch die beiden gegnerischen Stämme auf Ihre Siedlung erfolgen. Diese haben Sie jedoch aufgrund Ihrer dort ständig steigenden Soldatenzahl (den permanenten Bau von großen Wohnhäusern nicht vergessen!) zunehmend mühelos im Griff. Unterlassen Sie aber auf jeden Fall eigene Offensivbemühungen und beschränken Sie sich auf die Sicherung Ihrer konzentrierten Wachturmstellung bei P3!

Schließlich nehmen Sie die Siedlungserweiterung hin zu P4 und P1 in Angriff. Wenn Sie den Goldberg bei P4 im Zugriff haben, errichten Sie dort **3 weitere Goldminen** und stocken die Fischproduktion auf **drei Fischerhütten** auf. Bei P1 erweitern Sie danach die Goldproduktion auf **4 Goldschmelzen** und stellen die **Soldatenrekrutierung auf Level-3-Soldaten** um. Auch eine **dritte Kaserne** kann ab jetzt für einen erhöhten Ausstoß von Soldaten genutzt werden.

Danach nehmen Sie die „finale“ Siedlungserweiterung hin zu P1 in Angriff. Erweitern Sie zu dieser Position zunächst mit kleinen Wachtürmen, jedoch müssen Sie zur Überwindung der schmalen Sandpfade auch Pioniere dort einsetzen. Als Reaktion auf Ihr Engagement bei P1 werden die Computergegner – wie gesagt – noch einmal einen Generalangriff auf Ihre Siedlung starten. Jedoch sollte auch dieser letzte große Angriff für Ihre inzwischen massive Armee bei P3 kein Problem mehr darstellen. Wenn Sie die Position P1 Ihrem Landbesitz hinzugefügt haben, beginnen Sie bei P1 mit dem Bau der geforderten Burg. Kurz vor der Vollendung der Burg stoppen Sie den Bau und führen einen Schwertkämpfer zu der Baustelle heran. Dann starten Sie den Bau wieder bzw. vollenden die Burg. Sobald der herangeführte Schwertkämpfer anschließend die Burg besetzt hat, ist die Mission und die Kampagne gewonnen!



DIE MAYAKAMPAGNE



In der Mayakampagne wird es wenig „historisch“. Die Missionen haben zu einem Großteil den Kampf der Mayas gegen die „Eroberer“ aus der „alten Welt“ zum Inhalt, bei dem Sie diese „Eroberer“ – oftmals mit einem Verbündeten – wieder aus Ihrem Gebiet vertreiben müssen oder bei dem Sie Ihre Siedlung gegen die Eroberer halten müssen. Zumeist bieten dabei solche Karten Schauplatz, die echten geographischen Gegebenheiten, z.B. Südamerika, nachempfunden sind. Wie Sie diese „historischen“ Missionen bis hin zum – allerdings diesmal „unhistorischen“ – Rachefeldzug der Mayas bewältigen, zeigen Ihnen die nachfolgenden Abschnitte. Bezüglich der Symbolik auf den Missionsübersichtskarten schauen Sie bitte in die einleitenden Erklärungen zur Römerkampagne.

MISSION 1 – DIE GÖTTER SIND ANGEKOMMEN



Missionskarte Maya 1 – Die Götter sind angekommen



Wahrscheinlich können Sie sich bereits denken, dass das Missionsziel „Entsenden Sie einen Priester, um die Götter zu begrüßen“ nicht das einzige Missionsziel im Verlauf der Mission bleiben wird – denn das wäre etwas zu einfach. **Das eigentliche Missionsziel erfahren Sie, wenn Sie einen Dieb (oder eine andere mobile Einheit) an die Ostküste zu den „blauen“ Römern schicken.** Daraufhin erhalten Sie eine Meldung, dass diese Neuankömmlinge im Osten alles andere als freundlich gesinnt sind und dass Sie **diesen Stamm (Blau) für ein erfolgreiches Gelingen dieser Mission beseitigen müssen.**

Das Entsenden eines Priesters zu den „Göttern“ (Grün) im Süden bleibt aber nach wie vor das erste Missionsziel. Wenn Sie dies allerdings tun, lösen Sie damit einen Globalangriff des blauen Römers aus, der übrigens den grünen Römer, der in dieser Mission zwar Ihr Verbündeter ist, aber selbst keine offensiven Aktivitäten entwickelt, in gleichem Maße trifft wie Sie. **Somit sollten Sie also mit der Entsendung des Priesters in den Süden so lange warten, bis Sie ausreichend verteidigungsbereit sind, um den anschließenden Globalangriff des blauen Römers abwehren zu können.**

Im Übrigen gelten in dieser Mission auch die allgemeingültigen (globalen) Angriffsbedingungen für den Computergegner. Allerdings wird Sie der Computergegner nach diesen Bedingungen **frühestens nach 80 Minuten attackieren** – und bis dahin sollten Sie hinsichtlich Ihrer Verteidigungsbereitschaft so weit sein, dass diese globalen Angriffsbedingungen nicht mehr zum Tragen kommen.

Im Prinzip haben Sie also jede Menge Zeit, um Ihren Siedlungsaufbau in aller Ruhe durchzuführen. Zu Beginn steht natürlich auch bei den Mayas der **Aufbau einer konzentrierten Gebiets-sicherung** auf dem Programm. Reißen Sie alle Wachtürme ab, bis auf den großen Wachturm bei P3. Dort versammeln Sie alle Soldaten und postieren später bei dieser Position auch alle neu rekrutierten Militäreinheiten. **Vergessen Sie zu Beginn auch nicht, die Zahl Ihrer Planierer und Bauarbeiter zu erhöhen!**



Der **Aufbau der Baumaterialienversorgung** ist Ihr nächstes Ziel – diesmal unter der Prämisse, dass die Mayas die Waren Holz und Stein ungefähr im Verhältnis 1:3 benötigen. Zu Beginn dieser Mission verfügen Sie über Werkzeuge für insgesamt **2 Holzproduktionsketten und 4 Steinmetzhütten**, die Sie dann auch in der Startphase nach und nach errichten. Natürlich dürfen Sie auch diverse **Wohnhäuser** und die **Gebietserweiterung per kleiner Wachtürme** – insbesondere in Richtung des Gebirges P1 und in Richtung des südlichen Gebirges und der dortigen Steinvorkommen – nicht vernachlässigen. Nachdem dann mit **1 Eisenerzmine, 1 Kohlemine, 1 Eisenschmelze und 1 Werkzeugschmiede** (allesamt bei P1) die Werkzeugproduktion starten kann, erweitern Sie Ihre Baumaterialienproduktion auf insgesamt **3 Holzproduktionsketten und 7 Steinmetzhütten oder Steinminen** (1 Steinmine zählt hinsichtlich der Produktivität genau so viel wie 1 Steinmetzhütte). Damit kommen Sie hinsichtlich der Versorgung mit Holz und Stein die gesamte Mission über klar! Natürlich müssen Sie, wenn ein Steinvorkommen erschöpft ist, die entsprechenden Steinmetzhütten abreißen und bei anderen Vorkommen neue Steinmetzhütten errichten oder aber stattdessen in gleicher Anzahl Steinminen bauen!



Anschließend widmen Sie sich dem Aufbau der übrigen Bereiche. Da Sie in dieser Mission mit viel Zeit gesegnet sind, sollten Sie direkt in allen Bereichen „klotzen statt kleckern“ und zwar wie folgt: hinsichtlich der Nahrungsversorgung verfügen Sie von Beginn an über **einen ausgebildeten Jäger** und sind somit zuerst einmal in puncto Fleischversorgung mit **1 Jagdhütte** gut gerüstet. Die weitere **Nahrungsversorgung** bauen Sie auf **8 Getreidefarmen, 3 Mühlen, 6 Bäckereien, 4 Wasserwerke, 1 Ziegenfarm und 1 Metzgerei** aus, denn bei den Mayas müssen Sie in späteren Spielphasen, wenn die natürlichen Steinvorkommen zur Neige gehen, verstärkt mit Steinminen arbeiten und dementsprechend die Brotproduktion stark forcieren. Für die reibungslose Stein- und Kohleversorgung erweitern Sie die Zahl der **Kohleminen auf 11** und die **Zahl der Steinminen auf 5 oder 6**. Mit einer Brotproduktion in dem Umfang wie oben beschrieben, haben Sie auch bei dieser Zahl von Stein- und Kohleminen keine Versorgungsengpässe hinsichtlich der Ware Brot. In puncto **Eisenerzminen kommen Sie mit 3 Exemplaren spielend aus. Die Goldproduktion kurbeln Sie über 4 Goldminen (bei P2) und 4 Goldschmelzen an**. Natürlich sollten Sie zu diesem Zweck auch **bis zu 3 Fischerhütten** zur Nahrungsversorgung der Goldminenarbeiter errichten, achten Sie dabei jedoch auf die begrenzte Anzahl von Fischvorkommen auf der Karte (rote Kreise auf der Missionskarte sowie in den Flüssen und Binnenseen).



Schließlich erfolgt der Ausbau der „Schwerindustrie“ auf **3 Eisenschmelzen, 3 Waffenschmieden und 3 Kasernen**. Die Kasernen errichten Sie nahe der konzentrierten Gebietsicherung P3. Richten Sie die automatische Produktion in den Waffenschmieden auf **40% Schwerter, 40% Bögen und 20% Blasrohre** ein (unterschätzen Sie die Wirkung der Blasrohrschützen nicht!). Beginnen Sie mit der Rekrutierung erst dann, wenn die Goldproduktion angelaufen ist. Bilden Sie dabei zuerst Level-2-Soldaten aller 3 Waffengattungen aus, später dann nur noch Level-3-Soldaten. Alle neuen ausgebildeten Militäreinheiten versammeln Sie bei der konzentrierten Gebietsicherung nahe P3.



Nach dem Beginn der Soldatenproduktion ist **insbesondere der Bau großer Wohnhäuser ein permanentes Vorhaben**, d.h. es muss sich zu jedem Zeitpunkt mindestens ein großes Wohnhaus im Bau befinden, um dem steigenden Bedarf an freien Siedlern für die Soldatenrekrutierungen gerecht zu werden.



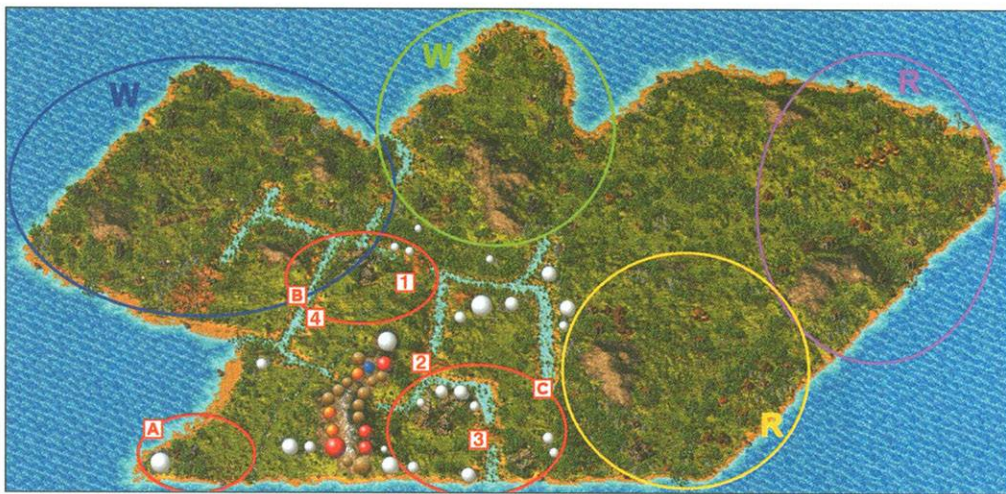
Danach können Sie den Bau eines **großen Tempels** in Angriff nehmen. **Einen Priester entsenden Sie aber erst dann zu den „grünen“ Römern im Süden, wenn Sie über ca. 150 Militäreinheiten bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung verfügen.** Sobald dann Ihr Priester die „grünen“ Römer erreicht hat, wird der Globalangriff des „blauen“ Römers einsetzen – und zwar sowohl auf Ihre Siedlung als auch auf die Siedlung Ihres Verbündeten. Der Attacke des Römers werden Sie aber mit Ihrer zu diesem Zeitpunkt erreichten Einheitenstärke problemlos zurückschlagen können.

Sofort nach der Zurückschlagung des Angriffs, gehen Sie selbst in die Offensive. Ziehen Sie mit ca. 100 Einheiten auf die Siedlung des „blauen“ Römers los und attackieren Sie an den Rändern seines Siedlungsgebietes bereits die ersten Wachtürme (die bei Ihren Attacken eroberten Wachtürme reißen Sie natürlich immer wieder ab). Ihre Kampfkraft dürfte zu diesem Zeitpunkt ca. 90% betragen und ist damit für eine erste Offensive ausreichend. Verpassen Sie dem „blauen“ Römer bei dieser Attacke bereits einen so entscheidenden Rückschlag, dass er fortan insbesondere hinsichtlich seiner Soldatenproduktion geschwächt ist. Achten Sie aber in dieser Phase auf einen Gegenangriff des Römers auf Ihre Siedlung. **Lassen Sie deshalb auf keinen Fall Ihre konzentrierte Gebietssicherung bei P3 verwaist, sondern halten Sie dort mit mindestens ca. 80 Einheiten die Stellung.**

Nach Ihrem ersten Offensivschlag verstärken Sie die Produktion von Schwertern auf ca. 70%, da Sie für die finale Eroberung der zahlreichen großen Wachtürme und Burgen des „blauen“ Römers auf eine große Zahl von Schwertkämpfern angewiesen sind. Schicken Sie immer wieder kleine Gruppen von neuen Einheiten in den Osten zu Ihren dort bereits vorhandenen Einheiten und nehmen Sie sich die Siedlung des blauen Römers Stück für Stück vor. Bei einer Attacke auf die Burgen sollten Sie natürlich darauf achten, dass Sie mit genügend Schwertkämpfern angreifen. Wenn schließlich das letzte Wachgebäude des „blauen“ Römers gefallen ist, haben Sie die Mission gewonnen.



MISSION 2 – DIE GÖTTER SIND GEGEN UNS



Missionskarte Maya 2 – Die Götter sind gegen uns

Die zweite Mission der Maya-Kampagne kann getrost zu den schweren Missionen gezählt werden! Mit drei Teilsiedlungen beginnend müssen Sie auf engstem Raum gegen insgesamt 4 Gegner zweieinhalb Stunden lang die Stellung halten, wobei Sie auch noch (fast) alle Grenzen gegen Landverlust mit Wachgebäuden sichern müssen – kurz: Es kommt eine Menge Arbeit auf Sie zu!

Der erste Übergriff von gegnerischen Truppen erfolgt nach 50 Minuten + X, wobei X einen zufallsabhängigen Zeitbonus darstellt. Rechnen Sie einfach ab ca. 50 Minuten mit dem ersten Übergriff, d.h. bis dahin müssen Sie verteidigungsbereit sein. Das Spiel bewältigen Sie am besten in 3 Phasen, die Sie nachfolgend detailliert beschrieben finden. Halten Sie sich penibel an die nachfolgenden Vorgaben, wenn Sie diese Mission erfolgreich bewältigen wollen:

Phase 1: Es gilt zunächst einmal, die 3 Teilsiedlungen A, B und C zu vereinigen und erste Gebäude zur Baumaterialienversorgung zu errichten. Dazu führen Sie in den Teilsiedlungen folgende Maßnahmen durch (die genannten Positionen gelten für die folgende Abbildung):



Übersichtskarte zu Phase 1 der Mission

Zunächst: Sammeln Sie alle Ihre Pioniere auf der Karte (insgesamt 9 Einheiten an den Rändern der Teilsiedlungen postiert) und schicken Sie diese zur Landerobung nach P8. Etwas später, wenn die Teilsiedlungen A und C an dieser Stelle verbunden sind, verlagern Sie den Arbeits- bzw. Eroberungsbereich der Pioniere nach P9.

Teilsiedlung A: In A verfügen Sie über die beste Anfangsausstattung bezüglich Siedlerzahl und Werkzeuge. Erhöhen Sie dort erst einmal die Zahl der Planierer und Bauarbeiter auf jeweils 10 Einheiten. Danach errichten Sie bei P1 ein **mittleres Wohnhaus** (wieder abreißen!) und daneben **2 Steinmetzhütten**. Erweitern Sie in der Folge Ihr Siedlungsgebiet nach Osten und nach Norden durch **insgesamt 7 kleine Wachtürme** (natürlich immer wieder abreißen!) an den mit X gekennzeichneten Positionen. An der Westküste bauen Sie nach und nach insgesamt **3 Holzproduktionsketten** auf, d.h. 6 Holzfäller, 3 Sägewerke und 3 Forsthäuser. Lassen Sie den Arbeitsbereich der Förster jedoch nicht zu weit nach Westen ragen – Sie benötigen den Platz dort noch für andere Maßnahmen! Sorgen Sie bei einigen Holzfällerhütten durch die Verlagerung der Arbeitsbereiche dafür, dass der Baumbestand westlich des Gebirgszuges beseitigt wird! **2 weitere Steinmetzhütten** bei P2 und P3 und **ein weiteres mittleres Wohnhaus** bei P1 (abreißen!) beenden die erste Phase in Teilsiedlung A.



Teilsiedlung B: Reißen Sie zuerst den kleinen Tempel in B ab. Errichten Sie dann **ein mittleres Wohnhaus** unterhalb der Burg, aber möglichst dort, wo das Gelände eben ist (d.h. über den grünen Punkten), da Sie nur zwei Planierer in B zur Verfügung haben. Nach der Fertigstellung des mittleren Wohnhauses bauen Sie noch eine **Steinmetzhütte bei P4** und erweitern mit insgesamt **3 kleinen Wachtürmen** (immer wieder abreißen) an den Positionen X die Teilsiedlung B in Richtung Süden (führen Sie einen Schwertkämpfer zur Besetzung der Türme aus A heran).

Teilsiedlung C: In C beginnen Sie mit dem Abriss des großen und des kleinen Tempels. Anschließend ist auch in C ein **mittleres Wohnhaus** Ihr erstes Bauprojekt (bei P5). Achten Sie auch hier aufgrund der niedrigen Planierierzahl auf möglichst ebenes Gelände bei der Platzierung dieses Gebäudes, ansonsten benötigt der Bau „ewig und 3 Tage“. Nach der Fertigstellung des Wohnhauses (wieder abreißen!) erweitern Sie die Teilsiedlung C mit insgesamt **2 kleinen Wachtürmen** an den Positionen X (auch hier: Schwertkämpfer aus A heranzuführen!) und errichten schließlich noch **2 Steinmetzhütten** bei P6 und P7.

Soweit so gut – ca. bei Spielzeit 2:15 sollten Sie Ihre drei Teilsiedlungen wie abgebildet vereinigt und die Baumaterialienversorgung mit 3 Holzproduktionsketten und 7 Steinmetzhütten vollendet haben. Bilden Sie spätestens zu diesem Zeitpunkt **2 weitere Geologen** aus (1 Geologe ist vorhanden) und beginnen Sie mit der Rohstoffsuche in dem Gebirgszug, beginnend im Süden. Außerdem erhöhen Sie Ihre Zahl an Bauarbeitern auf 23 Einheiten.

Das nächste Ziel ist der **Bau eines großen Wohnhauses** und die **Sicherung Ihrer Siedlungsgrenzen** gegen Gebietsverlust. Zu diesem Zweck errichten Sie **bei (siehe große Missionskarte) P1, P2 und P3 jeweils einen großen Wachturm** sowie **bei P4 einen kleinen Wachturm** (bei P4 droht Ihnen die Gefahr von Gebietsverlusten durch Wachtürme des „blauen“ Wikingers auf der anderen Kanalseite!). Über die Landengen bei P1, P2 und P3 werden Sie Ihre Widersacher auch später attackieren, so dass Sie mit Wachtürmen an diesen Positionen auch direkt „Stellung beziehen“. Bei diesen drei großen Wachtürmen müssen Sie später mobile Einheitenverbände postieren, um gegen die Übergriffe der vier Gegner gewappnet zu sein. Den Turm bei P3 können Sie allerdings später errichten, da dort mit den beiden Burgen eine ausreichende Gebietssicherung gegeben ist. Die Burg im äußersten Südosten reißen Sie nach der Fertigstellung des Wachturms bei P3 übrigens ab.

Achtung

Der Schwerpunkt der gegnerischen Attacken wird deutlich bei P1 liegen!



Übersichtskarte zu Phase 2 der Mission

Phase 2: Zurück zum Siedlungsaufbau: Zunächst müssen Sie – wie gehabt – mit **1 Kohlemine**, **1 Eisenerzmine**, **1 Eisenschmelze** und **1 Werkzeugschmiede** (allesamt im Süden bei P1) dafür sorgen, dass Sie bezüglich des Nachschubs an erforderlichen Werkzeugen nicht auf dem Trockenen sitzen. Anschließend geben Sie die Bauaufträge für insgesamt **6 Getreidefarmen (X)**, **4 Bäckereien (Y)**, **3 Wasserwerke (H)**, **2 Mühlen (T)** und **1 Jagdhütte (P2)** (ein ausgebildeter Jäger ist vorhanden). Allerdings stoppen Sie den Bau von 2 Getreidefarmen und 1 Bäckerei sofort wieder – sichern Sie jedoch jetzt schon einmal durch die Platzierung aller Gebäude den Bauplatz und aktivieren Sie den Bau der „gestoppten“ Gebäude später wieder (s.u.)!

Innerhalb dieser Bauphase geben Sie auch ein weiteres **großes Wohnhaus** in Auftrag. Die folgenden großen Wohnhäuser errichten Sie allesamt in dem Bereich der Teilsiedlung C. Überprüfen Sie immer mal wieder, ob Sie eines der errichteten großen Wohnhäuser aufgrund der aktuellen Siedlerzahl wieder abreißen können. Sie benötigen den dortigen Bauplatz – insbesondere später, wenn Sie Soldaten rekrutieren – immer wieder für große Wohnhäuser!

Nach Abschluss dieser Bauphase erweitern Sie die Minenförderung auf **6 Kohleminen** und **2 Eisenerzminen**, errichten **1 weitere Eisenschmelze (P6)** sowie bei P3 **2 Waffenschmieden** und **2 Kasernen**! Danach bauen Sie die Goldproduktion mit **2 Goldminen** und **2 Goldschmelzen (F)** auf. Natürlich müssen Sie jetzt auch die Fischproduktion beginnen. Die Küsten-



gewässer bieten keinerlei Fischvorkommen! Platzieren Sie deshalb **2 Fischerhütten** an den Flüssen bzw. Kanälen, in denen Sie Fischvorkommen finden werden (z.B. bei den Positionen K oder alternativ).

Waffenproduktion und Rekrutierung: Sobald die erste Waffenschmiede fertig gestellt ist, starten Sie die automatische Produktion von 50% Schwertern und 50% Bögen. In einer der Kasernen stellen Sie sofort die (unendliche) Rekrutierung von Level-1-Soldaten **und** Level-3-Soldaten ein! Die Rekrutierung läuft dann kontinuierlich. Sind zum Zeitpunkt einer Waffenanlieferung / Rekrutierung 2 Goldbarren in der Kaserne vorhanden, wird ein entsprechender Level-3-Soldat ausgebildet, ansonsten eben „nur“ ein Level-1-Soldat. Diese Methode müssen Sie diesmal wählen, da die Zeit drängt! Als „Sammelpunkt“ für alle Soldaten (Arbeitsbereich der Kasernen) wählen Sie eine Position beim großen Wachturm P1.

Die folgende Siedlungsentwicklung hat den Ausbau der bestehenden Produktionen zum Inhalt. Stellen Sie zuerst **die fehlenden 2 Getreidefarmen und die eine Bäckerei fertig** und errichten Sie auch eine „ordentliche“ Fleischproduktion mit **1 Ziegenfarm (P4) und 1 Metzgerei (P5)**. Regeln Sie über die *Warenverteilung*, dass das vorhandene Korn zu 80% an die Mühlen und zu 20% an die Ziegenfarm verteilt wird. Im weiteren Verlauf werden nach und nach die natürlichen Steinvorkommen zur Neige gehen. Sobald dieser Prozess beginnt, müssen Sie an der nördlichen Gebirgsspitze **Steinminen** errichten. Bauen Sie keine neuen Steinmetzhütten, sondern setzen Sie nach und nach nur auf die Steinminen. Mehr als 4 Steinminen werden Sie allerdings nicht benötigen.



Phase 3: Bauen Sie schließlich die Eisenerz-, Kohle-, Eisen- und Waffenproduktion aus. Erweitern Sie in den nächsten Minuten diese Produktionen auf **5 Waffenschmieden, 5 Eisenschmelzen, 4 Eisenerzminen und 12 Kohleminen**. Die Nahrungsversorgung und die Goldproduktion bauen Sie nicht aus. Auch die Zahl von 2 Kasernen bleibt bestehen. Natürlich ist auch der Bau **großer Wohnhäuser** immer wieder Pflicht. Sobald die Rekrutierungen begonnen haben, sollte Ihre Siedlerzahl niemals unter 200 Einheiten fallen! Reißen Sie vorhandene große Wohnhäuser immer wieder ab, wenn es die Siedlerzahl erlaubt und errichten Sie an diesen Positionen immer wieder neue große Wohnhäuser.

Schlachtstrategie: Wie gesagt setzt bei einer Spielzeit von ca. 1:40 (die Uhr zählt rückwärts!) die erste Attacke der Gegner ein – welcher Gegner Sie dabei attackiert, ist ungewiss, jedoch wird der Angriff mit hoher Wahrscheinlichkeit, bei einer Siedlungskonstellation wie vorgenannt beschrieben, bei P1 einsetzen. Dort haben Sie Ihr Kontingent an Soldaten postiert und können sich den ersten Attacken entgegenstemmen und die Siedlung halten. Die ersten drei bis vier Attacken sind der Knackpunkt! Wenn Sie diese überstanden haben, haben Sie in den nächsten Minuten leichteres Spiel.



Achtung

Sobald allerdings einer der 3 großen Wachtürme an den Gegner fällt, können Sie das Spiel als verloren betrachten. Speichern Sie deshalb häufig ab und laden Sie nach einer misslungenen Spielphase einen alten Spielstand für einen neuen Versuch.

Nach den ersten Angriffen bei P1 müssen Sie die Position P3 sichern. Bewegen Sie deshalb nach dem ersten Angriff bei P1 **sofort** ca. die Hälfte Ihrer Soldaten von P1 nach P3, um dort ebenfalls verteidigungsbereit zu sein. Natürlich sollten Sie zu diesem Zeitpunkt dort unten bereits den großen Wachturm gebaut haben. Besetzen Sie dann den großen Wachturm und die Burg mit der maximalen Anzahl Soldaten und sehen Sie zu, dass Sie dort unten so schnell wie möglich ca. 30 mobile Einheiten beisammen haben, ansonsten wird es eng. Denn auch an dieser Position wird die erste große Attacke nicht lange auf sich warten lassen.

Den Turm bei P2 können Sie erst einmal vernachlässigen. Bei dieser Position wird erst einmal so schnell kein Angriff stattfinden, jedoch sollten Sie auch an dieser Position natürlich mit einem Angriff rechnen. In diesem Fall ziehen Sie ein Soldatenkontingent von P1 hinunter zu P2, um die Angreifer abzuwehren. Besetzen Sie den Turm bei P2 aber auf jeden Fall maximal. Bauen Sie außerdem an der Grenze nahe P2 einen **Aussichtsturm**, um herannahende gegnerische Truppen früh zu entdecken. Ein solcher Aussichtsturm kann übrigens auch an der Grenze bei P3 nicht schaden!

Die folgenden Minuten werden Sie mit der Abwehr von diversen Angriffen Ihrer Gegner verbringen, die im 5-Minuten-Takt erfolgen. Vor allem P1 ist dabei immer wieder der Brennpunkt des Geschehens. Achten Sie bei dieser Position darauf, dass Ihre Truppen nicht zu weit nach Norden in gegnerisches Gebiet „entwischen“. Beordern Sie Ihre Einheiten in einem solchen Fall mit dem *Bewegungszwang-Befehl* (Rechtsklick + gedrückte **Alt**-Taste) zurück in die eigenen Linien. Errichten Sie außerdem jeweils **ein Lazarett** bei P1 und P3, um angeschlagene Einheiten wieder instand zu setzen.

Sobald Sie bei P1 mehr als 50 Einheiten besitzen, beordern Sie immer wieder ca. 10 Einheiten zu P3, um auch diese Position nach und nach zu stärken. Verteilen Sie in der Folgezeit Ihr Soldatenkontingent auf diese beiden Positionen. Insbesondere wenn 2 Gegner zeitgleich an einer Position attackieren, kann es sehr kritisch werden.

Ca. ab der Spielzeit 1:10 dürften Sie inzwischen so stark sein, dass Sie kein Angriff mehr ernsthaft aus der Bahn werfen kann. Über die „Restzeit“ hinweg können Sie ab dann relativ entspannt immer wieder die Angriffe der Gegner abwehren und auf den Ablauf der geforderten 150 Minuten abwarten, um die Mission zu gewinnen. **Bleiben Sie aber auf jeden Fall immer defensiv und starten Sie selbst keine offensiven Aktionen! In diesem Fall werden Sie gnadenlos untergehen!**

MISSION 3 – GEMEINSAM SIND WIR STARK



Missionskarte Maya 3 – Gemeinsam sind wir stark

In dieser dritten Mayamission lautet das Missionsziel lediglich „Besiegen Sie die Nordmänner“, nicht etwa „Beschützen Sie Ihren Verbündeten“ o.Ä. Das heißt, der verbündete Mayastamm kann im Verlauf der Mission „ohne Probleme“ von den beiden Wikingerstämmen aufgerieben werden, ohne dass Ihnen dadurch der Missionserfolg abhanden kommt. Und genauso sollten Sie in dieser Mission auch agieren, denn der erste, **sehr massive** Angriff von beiden Wikingerstämmen wird nach 50 Minuten + X (X = zufallsabhängiger Zeitbonus) einsetzen und kann in gleichem Maße Sie wie Ihren Verbündeten treffen, da die Wikinger bei dieser Attacke auch bis an Ihre Grenzen vorstoßen werden. Bei diesem Großangriff können Sie Ihrem Verbündeten zu Hilfe eilen, allerdings ist es bei dieser Missionsstruktur (lange Anlaufphase aufgrund einer kargen Werkzeugausstattung zu Beginn) nicht gerade einfach, die Vernichtung des Verbündeten zu vereiteln. **Aus diesem Grund sollten Sie direkt auf die konzentrierte Gebietssicherung setzen, „in Ruhe“ eine starke Armee aufbauen und danach die beiden Wikingerstämme im Alleingang bezwingen.** Sehen Sie also zu, dass Sie selbst zum Zeitpunkt des ersten großen Wikingerangriffs nach 50 Minuten + X **für Ihre eigene Verteidigung** ausreichend gewappnet sind!



Der Siedlungsaufbau ist aufgrund der Startbedingungen, insbesondere hinsichtlich der Werkzeug- und der Materialienausstattung, sehr schleppend. Beginnen Sie in der linken Teilsiedlung mit einem kleinen Wachturm, um die beiden Teilgebiete zu vereinigen, während Sie in der rechten Teilsiedlung mit dem Bau von **3 Holzproduktionsketten bei P1** beginnen (allerdings nur mit insgesamt 2 Sägewerken, da Sie nur 2 Sägen zur Verfügung haben). Kümmern Sie sich früh um die Sicherung der Holzversorgung, ansonsten sitzen Sie in dieser Hinsicht sehr schnell auf dem Trockenen! Erweitern Sie außerdem Ihr Siedlungsgebiet mit **kleinen Wachtürmen** so, dass Sie insgesamt **4 Steinmetzhütten** bei den Steinvorkommen an den Positionen X errichten können. Erst wenn Sie diese Baumaßnahmen abgeschlossen haben, errichten Sie 2 mittlere Wohnhäuser für den Siedlernachschub.

Im weiteren Verlauf **erweitern Sie Ihren Einflussbereich zügig mit kleinen Wachtürmen in Richtung P2**, damit Ihnen Ihr Verbündeter nicht zuviel Land bei dieser Position „abgräbt“. Auf dem Weg zu P2 errichten Sie **bei dem Steinvorkommen P3 Ihre fünfte Steinmetzhütte. Bei P6 platzieren Sie einen großen Wachturm.** Dort werden Sie die konzentrierte Gebietssicherung einrichten. Wenn Sie diese Position gesichert haben, reißen Sie also alle anderen Wachtürme ab und versammeln sämtliche Soldaten bei P6. Passen Sie aber auf, dass Ihr Verbündeter an der Küste mit kleinen Wachtürmen nicht weiter nach Süden vordringen kann! Zeitgleich zu der Erweiterung in Richtung P2 **erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet auch in Richtung P4.** Wenn Sie das dortige Steinvorkommen erreicht haben, errichten Sie dort die **sechste Steinmetzhütte.** Außerdem bilden Sie zwei Geologen aus und schicken diese in das Gebirge unterhalb von P4 zur Rohstoffsuche.



Da Sie bei den Nahrungsmitteln über einen Anfangsbestand von Null verfügen sowie keine Sense besitzen, müssen Sie für die erste Kohlemine bzw. für erste Werkzeugproduktionen die Nahrungsversorgung auf Fisch umstellen. Dazu errichten Sie bei P5 **eine Fischerhütte** (achten Sie auf die begrenzte Verfügbarkeit von Fischvorkommen, siehe Missionskarte) und stellen **bei der Warenverteilung für den Fisch eine 100%ige Verteilung für die Kohlerminen** ein. Für die Versorgung der Eisenerzminen mit Fleisch ist durch die seit Beginn vorhandene Jagdhütte gesorgt, auch wenn diese an dieser Position nicht optimal platziert ist. Auf jeden Fall müssen Sie ab und zu den Arbeitsbereich des Jägers verlagern.

Anschließend können Sie **eine Kohlemine** und **eine Eisenerzmine** in den Gebirgszügen bei P4 platzieren sowie in unmittelbarer Nähe **eine Eisenschmelze** und **eine Werkzeugschmiede** errichten. Ihre ersten Werkzeugproduktionen sollten **2 Sensen** sein, damit Sie die dringend notwendige Produktion von Brot in die Wege leiten können. Danach sollten Sie unbedingt so viele **Schaufeln** und **Hämmer** produzieren, dass Sie Ihre Planierierzahl auf 20 Einheiten und Ihre Bauarbeiterzahl auf ca. 23 Einheiten aufstocken können. Auch **ein großes Wohnhaus** ist jetzt wiederum Pflicht.



Ca. nach 50 Minuten sollte Ihre konzentrierte Gebietssicherung bei P6 in dieser Form stehen



Wie gesagt: Nach ca. 50 Minuten setzt der Großangriff der beiden Wikingerstämme ein. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt bereits mehr als 50 mobile Soldaten beisammen haben sollten, haben Sie gute Chancen, dem Verbündeten erfolgreich bei der Abwehr der Wikingerattacken zu helfen, so dass der Verbündete den Ansturm überlebt. Allerdings hängt der Erfolg einer solchen „Mission“ auch vom Verhalten des Verbündeten ab, das im Prinzip nicht vorhersehbar ist. Während der Verbündete einmal beispielsweise selbst mit großen Gruppen gute Defensivarbeit verrichtet, wird er in einem anderen Spiel selbst offensiv antworten und eine der Wikingersiedlungen attackieren. In einem solchen Fall stehen Sie dann auch mit 50 oder mehr Soldaten mehr oder weniger auf verlorenem Posten bei dem Unterfangen, Ihren Verbündeten zu retten. **Wie bereits gesagt: Es ist möglich, den Verbündeten zu retten. Einfacher (und sicherer) ist es jedoch, den Verbündeten „seinem Schicksal zu überlassen“ und sich selbst auf den Ausbau der konzentrierten Gebietssicherung zu beschränken.**

Wie auch immer – auf jeden Fall müssen Sie, unabhängig von Ihrer Taktik in Hinblick auf Ihren Verbündeten, in den nächsten Minuten Ihre Siedlung ausbauen und erweitern, um die Soldatenproduktion zur Beseitigung der beiden Wikingerstämme zu forcieren. Bauen Sie Ihre Siedlung deshalb wie folgt aus: 7 Getreidefarmen, 3 Mühlen, 5 Bäckereien, 3 Wasserwerke, 1 Ziegenfarm (die Warenverteilung des Korns auf 80% Mühle und 20 Ziegenfarm setzen!), 1 Metzgerei, 2 Fischerhütten (die Karte zeigt, wo Fischvorkommen vorhanden sind), 10 Kohleminen, 3 Goldminen, 4 Eisenerzminen, 3 – 5 Steinminen (je nachdem, wie viele Steinmetzhütten noch auf natürliche Steinvorkommen zugreifen können), 3 Goldschmelzen, 4 Eisenschmelzen, 4 Waffenschmieden und 2 Kasernen. Natürlich müssen Sie im Zuge dieses Ausbaus der Produktionen Ihre Siedlung permanent erweitern: zuerst in Richtung P7 (ein weiteres Steinvorkommen sowie Stein- und Kohlevorkommen in dem dortigen Gebirge), später in Richtung P8 (der südliche Zipfel des dortigen Gebirgszugs bietet noch, wenn auch wenige, ergiebige Kohle- und Steinvorkommen), wobei Sie zur Eroberung des Gebietes um P8 herum Pioniere einsetzen müssen (ca. 20). Überflüssig zu erwähnen, dass **jederzeit der Bau großer Wohnhäuser** durchgeführt werden muss – aufgrund der Weitläufigkeit Ihrer Siedlung in späteren Spielphasen und der massiven Soldatenrekrutierung in 2 Kasernen, sollte Ihre Siedlerzahl nicht unter 300 Einheiten sinken!

Die Offensive auf die beiden Wikingerstämme ist relativ unspektakulär und problemlos. Dadurch, dass die Wikinger eine ganze Reihe von Wachtürmen von Ihrem Verbündeten übernommen haben, wird sich die militärische Präsenz dieser beiden Stämme sehr stark verteilen, d.h. Sie werden immer nur auf kleine Gruppen von Gegnern treffen, die einzelne Wachgebäude beschützen bzw. zwischen mehreren Wachgebäuden patrouillieren. Deshalb: **Sobald Sie 100 Einheiten beisammen haben, können Sie bereits in Richtung P9 offensiv vorgehen und die Wachgebäude der Wikinger Stück für Stück einnehmen.** Da Sie in der Folgezeit eine stattliche Zahl von gegnerischen Wachgebäuden einnehmen müssen, sollten Sie auch spätestens zu diesem Zeitpunkt Ihre Waffenproduktion auf ca. 80% Schwerter und 20% Bögen umstellen, damit Sie jederzeit über genügend Schwertkämpfer zur Einnahme der gegnerischen Wachgebäude verfügen. Führen Sie jederzeit wieder Nachschub an die „Front“, so dass Sie bei allen Angriffen über eine Truppe von mindestens 100 Einheiten verfügen. In diesem Fall



kann nicht mehr viel schief gehen. Nehmen Sie das Gebiet der beiden Wikingerstämme Stück für Stück ein, bis Sie das letzte Wachgebäude beider Wikingerstämme beseitigt haben und die Mission damit erfolgreich abschließen.

MISSION 4 – KAMPF DEN „GÖTTERN“



Missionskarte Maya 4 – Kampf den „Göttern“

Die vierte Mayamission ähnelt sehr stark der vorangegangenen Mission. Auch diesmal müssen Sie gemeinsam mit einem verbündeten Mayastamm zwei gegnerische Stämme von der Karte fegen – diesmal jedoch die Römer statt die Wikinger. Ebenfalls wie in der vorangegangenen Mission hängt der Spielverlauf wiederum sehr stark vom Verhalten des Verbündeten bei einem Angriff ab. Alle möglichen Situationen können hier natürlich nicht genannt werden, **so dass Sie in Ihrer betreffenden Spielsituation selbst entscheiden müssen, ob Sie Ihren Verbündeten zum gegebenen Zeitpunkt unterstützen, oder ob Sie sich zurückhalten und den Aufbau einer starken und großen Armee forcieren.**



Die ersten Scharmützel zwischen den Römern und Ihrem Verbündeten finden übrigens nach ca. 30 bis 40 Minuten statt – nicht unbedingt im Rahmen eines Angriffs, sondern weil sich Ihr Verbündeter und vor allem der „grüne“ Römer mit ihren Grenzen in die Quere kommen. Deshalb kann auch – insbesondere der „grüne“ Römer – in die Nähe Ihrer Grenzen geraten, d.h. Sie sollten zu diesem Zeitpunkt die ersten Soldaten produziert haben und verteidigungsbereit sein.

Sie beginnen wie immer, d.h. Sie bilden zuerst mehr Bauarbeiter (12) und Planierer (10) aus. Errichten Sie anschließend **bei P1 eine Steinmetzhütte** und **ein mittleres Wohnhaus** (wieder abreißen) und erweitern Sie Ihre Siedlung in Richtung P2 und P3 mit **kleinen Wachtürmen**. Im Bereich P2/P4 platzieren Sie in der Folge **3 Holzproduktionsketten**, wobei Sie allerdings auf die dritte Säge bis zur Möglichkeit der Werkzeugproduktion verzichten müssen. Bei **P2** bauen Sie außerdem **2 weitere Steinmetzhütten**, bei **P3** die **vierte Steinmetzhütte**. Anschließend erweitern Sie Ihre Siedlung weiter in Richtung der Pfeile und errichten ein weiteres **mittleres Wohnhaus**. Immer wenn Sie mit der Siedlungserweiterung eines der nördlichen Steinvorkommen erreichen, bauen Sie dort natürlich eine Steinmetzhütte. Zudem müssen Sie mit der Siedlungserweiterung natürlich den kompletten Gebirgszug im Norden Ihrem Landbesitz hinzufügen – zuerst durch kleine Wachtürme entlang der Westseite, dann durch kleine Wachtürme entlang der Ostseite.

Nach einigen Gebietserweiterungen und **einem mittleren und einem großen Wohnhaus** können Sie die **Werkzeugproduktion** errichten (1 Kohlemine, 1 Eisenerzmine, 1 Eisenschmelze und 1 Werkzeugschmiede). In der Werkzeugschmiede produzieren Sie direkt 1 Säge (für das dritte Sägewerk!), 1 Sense sowie ca. 8 Hämmer und 8 Schaufeln – letztere beiden natürlich, um Ihre Zahl an Planierern und Bauarbeitern auf ein „produktives“ Niveau zu bringen. Weiter geht es dann **mit 2 Getreidefarmen, 1 Jagdhütte** (Jäger ist vorhanden, möglichst zentral platzieren und den Arbeitsbereich des Jägers variieren), **1 Wasserwerk, 1 Mühle** und **2 Bäckereien**. Sobald die Brotproduktion läuft, errichten Sie im Gebirge auch **1 Steinmine** (ersetzen Sie jede „leergelaufene“ Steinmetzhütte in der Folge immer wieder durch eine Steinmine!). Schließlich sorgen Sie für die Voraussetzungen für die Waffen- und Soldatenproduktion: **Aufstockung auf 4 Kohleminen und 2 Eisenerzminen**, eine **zweite Eisenschmelze, 2 Waffenschmieden** sowie **1 Kaserne**. Dazu – wie immer – ein weiteres **großes Wohnhaus**. **Bei P5 platzieren Sie Ihre konzentrierte Gebietssicherung in Form von mindestens 2 großen Wachtürmen (besser 3)**. Produzieren Sie nur Schwerter und Bögen (im Verhältnis 60:40) und stellen Sie in der Kaserne direkt die Rekrutierung von Level-1- und Level-3-Soldaten aller drei Waffentypen ein.



Ungefähr ab diesem Zeitpunkt können Sie das Geschehen rund um Ihren Verbündeten und den beiden Gegnern beobachten. Wie gesagt: Es ist schwer vorhersehbar, wie der Verbündete reagiert. Es kann durchaus sein, dass dieser mit einem großen Stosstrupp direkt weit nach Süden in die Reihen des „gelben“ Römers vordringt und diesem Gegner dort bereits einen entscheidenden Rückschlag versetzt, dafür aber seine Verteidigung vernachlässigt, was der „grüne“ Römer dann wiederum ausnutzen wird. Wie gesagt: Entscheiden Sie situationsbedingt, wie Sie mit Ihrem immer größer werdenden Soldatenkontingent reagieren, d.h. ob Sie bei diesem Geschehen eingreifen, insbesondere, um dem Verbündeten im Norden seiner Siedlung zur Seite zu stehen.



Eilen Sie Ihrem Verbündeten bei gegnerischen Attacks insbesondere nahe Ihrer Grenzen zur Hilfe



Auf jeden Fall müssen Sie im weiteren Verlauf für einen weiteren sinnvollen Ausbau Ihrer Siedlung und Ihrer Soldatenproduktion sorgen. Bauen Sie Ihre Produktionen in der Folge auf folgende „Bestände“ aus: Die Nahrungsversorgung auf **8 Getreidefarmen, 3 Mühlen, 6 Bäckereien, 4 Wasserwerke, 1 Ziegenfarm, 1 Metzgerei und 2 Fischerhütten** (begrenzte Vorkommen beachten!), die Minenproduktion auf **11 Kohleminen, 4 Eisenerzminen, 2 Goldminen und 5 Steinminen** (sobald die natürlichen Steinvorkommen jeweils zur Neige gehen, s.o.), sowie die Schwerindustrie auf **4 Eisenschmelzen, 2 Goldschmelzen und 5 Waffenschmieden** (mit 1 Kaserne kommen Sie aufgrund der „Doppelrekrutierung“ von Level-1- und Level-3-Soldaten jederzeit zurecht). Natürlich ist auch der ausgedehnte **Bau von großen Wohnhäusern** angesagt. Sorgen Sie ab den ersten Soldatenproduktionen jederzeit für einen Siedlerbestand von ca. 200 - 250 Einheiten!

Aufgrund der vielen Scharmützel zwischen den übrigen Beteiligten auf dieser Karte dürfte es ab ca. 100 Soldaten auf Ihrer Seite problemlos möglich sein, erste Angriffe durchzuführen. Attackieren Sie mit 100 Einheiten denjenigen Gegner, der zu diesem Zeitpunkt am stärksten da steht – voraussichtlich wird dies der „grüne“ Römer sein. Legen Sie Ihr Augenmerk dabei vor allem auf eine Attacke auf die Gebirgsregionen des „grünen“ Römers bei P6 oder des „gelben“ Römers bei P7. Attackieren Sie solange, bis Sie alle Schwertkämpfer in Ihrer Gruppe verloren haben. Ziehen Sie sich dann mit dem Rest Ihrer Truppe ein wenig zurück und führen Sie neue Schwertkämpfer aus Ihrer Siedlung heran. Variieren Sie ab dann auch das Produktionsverhältnis von Schwertern und Bögen auf ca. 80:20, da Sie ab jetzt eine Unmenge von Wachgebäuden – auch Burgen – erobern müssen. Arbeiten Sie sich auf diese Weise Stück für Stück in die gegnerischen Linien vor und führen Sie immer wieder Nachschub aus den eigenen Reihen heran. Beide Gegner auf der Karte müssen komplett beseitigt werden. Sicherlich wird es Ihrem Verbündeten in dieser Phase auch gelingen, sich wieder zu erholen, so dass er Sie bei der Beseitigung aller gegnerischer Wachtürme auf der Karte früher oder später hilfreich unterstützen wird.



MISSION 5 – RACHE



Missionskarte Maya 5 – Rache

In der letzten Mayamission haben die Mayas den Spieß umgedreht und sind selbst in Europa gelandet, um den „Eroberern“ den Rest zu geben. Bei ihrer Landung sind die Mayas dabei nach Portugal verschlagen worden und von dort aus gilt es jetzt, Europa zu erobern, d.h. der römische und der wikingische Gegner müssen komplett beseitigt werden! Es reicht nicht, wie das Missionsziel „Erobern Sie Rom“ vielleicht vermuten lässt, den römischen Gegner zu besiegen. Auch der Wikingier im Nordosten muss von der Karte verschwinden, wenn Sie den Schriftzug „Sie haben gewonnen“ in dieser Mission zu Gesicht bekommen wollen. Sie müssen somit auch jederzeit von zwei Seiten auf der Hut sein.

Zu Beginn sind Sie mehr als zufriedenstellend ausgestattet. Reißen Sie zuerst einmal alle kleinen Wachtürme ab und erhöhen Sie Ihre **Planierierzahl auf 15 Einheiten** und Ihre **Bauarbeiterbrigade auf 22 Einheiten**! Die 3 vorhandenen kleinen Wohnhäuser können Sie, nachdem alle Siedler diese verlassen haben, ebenfalls abreißen. Danach ist die konsequente Gebietserweiterung und der Aufbau der Siedlung angesagt. Zunächst sind **2 Steinmetzhütten bei P1, 1 Steinmetzhütte bei P2** (erobern Sie die restlichen Steinvorkommen mit den 3 Pionieren) und **2 Holzproduktionsketten oberhalb von P2** angesagt. **Die Gebietserweiterung per kleinen Wachtürmen konzentriert sich entlang der roten Pfeile**, d.h. in Richtung **P3** (dort errichten Sie später die **vierte Steinmetzhütte**), in Richtung **P4** (dort die **fünfte Steinmetzhütte** bauen), in Richtung **P5** (dort die **sechste und siebte Steinmetzhütte** platzieren) und schließlich – ganz konsequent und möglichst zügig – **in Richtung P6**. **Bei P6 soll spätestens nach 40 Minuten Ihre konzentrierte Gebietssicherung stehen – und wenn Sie diese Position nach dieser Zeit erreichen wollen, müssen Sie sich beeilen, um dem Römer, der dort ebenfalls expandiert, den Weg abzuschneiden!** Ziehen Sie in den folgen-



den Minuten also diese Gebietserweiterung durch, ohne dass Sie dabei Zeit verlieren, ansonsten wird es knapp, diese Position vor den Römern zu sichern!

Während dieser Bauphasen errichten Sie außerdem **1 mittleres Wohnhaus und 1 großes Wohnhaus**. Platzieren Sie außerdem noch **jeweils 1 Holzfällerhütte nahe P3 und P4**, um den dortigen Baumbestand zu entfernen. Für ein drittes Sägewerk fehlt Ihnen eine Säge. Deshalb müssen Sie anschließend direkt **1 Eisenschmelze und 1 Werkzeugschmiede** errichten und diese fehlende Säge produzieren (das **dritte Sägewerk** errichten Sie bei den anderen Holzproduktionsketten nahe P2). Für die ersten Werkzeugherstellungen (Sie benötigen auch 2 weitere Spitzhacken für die Steinmetze Nummer 6 und 7!) sind genügend Rohstoffe in Form von Kohle und Eisenerz vorhanden, ohne dass Sie die Förderung dieser beiden Ressourcen vorher selbst ankurbeln müssen.

Wenn Sie Ihre Baumaterialienversorgung im Griff haben (in der Folge müssen Sie natürlich jede „leergelaufene“ Steinmetzhütte durch eine neue Steinmetzhütte bzw. durch eine Steinmine ersetzen, natürliche Steinvorkommen finden Sie auf der Karte eigentlich genug), bauen Sie die Nahrungsversorgung mit **2 Getreideframen, 1 Mühle, 1 Wasserwerk, 2 Bäckereien und 1 Jagdhütte** auf. Mit **4 Kohleminen** (erobern Sie das nördliche und das südliche Gebirge mit weiteren kleinen Wachtürmen), **2 Eisenerzminen**, einer **zweiten Eisenschmelze** und **2 Waffenschmieden** beginnen Sie anschließend die Produktion von Waffen (60% Schwerter und 40% Bögen). Die für die anschließende Soldatenrekrutierung notwendige **Kaserne** findet ihren Platz nahe der Position P6 (konzentrierte Gebietssicherung), die Sie eigentlich inzwischen mit Ihrer Gebietserweiterung erreicht haben sollten. Rekrutieren Sie fortan unendlich Level-1- und Level-3-Soldaten aller drei Waffentypen (auch wenn Sie keine Blasrohre herstellen) und bauen Sie Ihre **konzentrierte Gebietssicherung bei P6** mit insgesamt **3 großen Wachtürmen und 1 Lazarett** weiter aus.



Die konzentrierte Gebietssicherung bei P6 muss mit einer Kaserne in der Nähe nach ca. 40 Minuten stehen!

Anschließend muss die Rekrutierung rund laufen. Vergessen Sie deshalb die **großen Wohnhäuser** nicht – wie gehabt, sollte sich jederzeit ein großes Wohnhaus im Bau befinden, wobei Sie aber auch einmal den Bau von zwei oder drei großen Wohnhäusern parallel einschieben sollten. Ihre Siedlung wird in dieser Mission sehr weitläufig werden mit entsprechend großen Transportwegen. Ihre Zahl an „freien“ Siedlern bzw. Trägern sollte diesmal nicht die **Zahl von 300 Einheiten** unterschreiten!

Bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung werden Sie sich ca. nach 1 Stunde ersten Attacken gegenübersehen, da Sie ungefähr zu diesem Zeitpunkt von dem Wikingerstamm angegriffen werden. Steuern Sie Ihre Einheiten so, dass vor allem die wikingischen Axtkämpfer nicht in die Nähe Ihrer Wachtürme gelangen können! Auch ein Angriff durch die römischen Einheiten ist kurz danach oder davor möglich.



Ca. 50 Soldaten werden ausreichen, um die ersten Attacken nach ca. 1 Stunde Spielzeit zurückzuschlagen

Nach Beginn der Rekrutierungen setzen Sie den Ausbau Ihrer Siedlung fort. Zunächst sollten Sie über **2 Goldminen** (mehr Goldminen werden Sie in dem nördlichen Gebirge nicht errichten können) und **2 Goldschmelzen** (sowie **2 zusätzliche Kohleminen** für den Kohlebedarf der Goldschmelzen) dafür sorgen, dass fortan auch Level-3-Soldaten in Ihrer Kaserne rekrutiert werden. Vergessen Sie für die Nahrungsversorgung der Goldminenarbeiter nicht, **2 Fischerhütten** bei den verfügbaren Fischvorkommen (siehe Missionskarte) zu errichten.

Danach steht insbesondere die Erweiterung der Waffenproduktion auf dem Plan. Bauen Sie diese „Sparte“ auf insgesamt **5 Eisenschmelzen und 5 Waffenschmieden** aus. Ihr Bestand an Kohleminen sollte im Zuge dessen auf **12 Kohleminen** und **5 Eisenerzminen** anwachsen. Diese Minenzahlen können Sie in den beiden „spanischen“ Gebirgszügen durchaus platzieren. Für einen solchen Minenbestand müssen Sie natürlich auch die Nahrungsversorgung entsprechend ausbauen: auf insgesamt **7 Getreidefarmen, 3 Mühlen, 4 Wasserwerke, 5 Bäckereien, 2 Ziegenfarmen und 1 Metzgerei**. Zudem errichten Sie eine **zweite Kaserne** bei P6, um die Rekrutierung neuer Einheiten zu beschleunigen.



Sobald Sie bei P6 über ca. 150 Soldaten verfügen, führen Sie erste „Nadelstich-Attacken“ in das Gebiet der Römer durch. Insbesondere die südliche „Alpenregion“ ist dabei Ziel Ihrer Angriffe, in der die Römer den Hauptteil ihrer Minenproduktion platziert haben. Greifen Sie aber nicht mit Ihrem gesamten Soldatenkontingent an, sondern belassen Sie einen Teil (ca. 50 Einheiten) bei der konzentrierten Gebietssicherung, denn Übergriffe durch die Wikinger sind nach wie vor möglich. Ziehen Sie sich nach den ersten Attacken auch wieder zur Gebiets-sicherung nach P6 zurück, da die Römer Ihre Angriffe mit Gegenattacken beantworten werden, wobei auch größere Soldatenkontingente aus dem Süden auf Ihre Siedlung „gehetzt“ werden. Für die Abwehr dieser Gegenattacken sollten Sie also bei Ihrer konzentrierten Gebietssicherung wieder stark vertreten sein.



Legen Sie den Großteil der römischen Minenproduktion lahm, indem Sie die römischen Wachtürme im Bereich der südlichen „Alpenregion“ angreifen und zerstören

Danach dringen Sie immer wieder mit Armeen in der Stärke von ca. 100 Einheiten weiter nach Süden vor und nehmen die römischen Wachgebäude Stück für Stück ein. Aufgrund der weitgehend lahmgelegten Minenproduktion der Römer wird sich der römische Nachschub in Grenzen halten. Allerdings müssen Sie teilweise massive Wachturmstellungen mit Burgen einnehmen, so dass sich die Eroberung „Italiens“ ein wenig hinziehen kann. Da Sie in dieser Phase weniger auf mobile gegnerische Einheiten treffen, sondern vornehmlich mit der Einnahme von Wachtürmen und Burgen beschäftigt sind, verändern Sie das Produktionsverhältnis von Schwertern und Bögen in 80:20, um auf mehr Schwertkämpfer für die Kämpfe an den Wachtürmen zurückgreifen zu können.



Nach der Zerstörung des „römischen Reichs“ müssen Sie sich wahrscheinlich erst einmal um die Umstrukturierung Ihrer Minenproduktion kümmern, da zu diesem Zeitpunkt viele der Minen in „Spanien“ nahezu erschöpft sein werden. Allerdings stehen Ihnen nun in den Alpen ungleich ergiebigere Ressourcenvorkommen zur Verfügung, d.h. Sie können dort aus dem „Vollen“ schöpfen. Trotzdem nimmt diese Phase des Minenabrisses und -neubaus eine gewisse Zeit in Anspruch. Mit den zahlreichen Goldvorkommen in den Alpen können Sie jetzt übrigens auch die Goldproduktion erhöhen.

Schließlich gehen Sie noch die Zerstörung des Wikingers im Nordosten an. Allerdings: bevor Sie nicht ca. 300 Einheiten beisammen haben, sollten Sie nicht den ersten Angriff auf die Wikinger starten. Nach ca. 2,5 Stunden Spielzeit hat sich bei den Wikingern nämlich ein mächtiger Bestand an mobilen Einheiten angesammelt, den Sie erst einmal aus dem Weg räumen müssen, bevor Sie an die Einnahme der zahlreichen Wachtürme und Burgen denken können. Belassen Sie aber diesmal ca. 100 Einheiten bei P6, da auch die Wikinger Ihre Attacken mit Gegenangriffen beantworten – entblößen Sie sich nicht bei P6, ansonsten ist das Spiel sehr plötzlich und überraschend für Sie beendet.



Beseitigen Sie zuerst mit einer großen Armee an der Grenze der Wikingersiedlung die großen Verbände von mobilen wikingerischen Einheiten

Anschließend erfolgt auch bei den Wikingern die Einnahme der zahlreichen Wachtürme und Burgen. Auch dabei sollten Sie wieder auf eine höhere Schwerterproduktion achten. Lassen Sie die Einheitenstärke Ihrer „Invasionsarmee“ bei den Wikingern niemals unter 100 Einheiten sinken, d.h. schicken Sie immer wieder Nachschub zum Brennpunkt des Geschehens. Kämpfen Sie sich innerhalb der Wikingersiedlung Stück für Stück nach Norden durch, bis das letzte Wachgebäude der Wikinger gefallen ist und Sie die Mayakampagne erfolgreich abgeschlossen haben.





DIE KONFLIKTKAMPAGNE



Die Konfliktkampagne ist eigentlich keine Kampagne mit einer „Story“ im üblichen Sinne. Auf drei unterschiedlichen Karten spielen Sie jeweils eine Mission mit einem jeweils anderen Volk. Das Thema der Konfliktkampagnen-Missionen besteht darin – wie der Name schon vermuten lässt – große Schlachten zu führen bzw. massive Gegnerscharen von der Karte zu fegen. Im Prinzip also ganz „klassisch“. Jedoch werden Sie auch in diesen drei Missionen einige besondere Ereignisse vorfinden und auch der sinnvolle Siedlungsaufbau wird in allen Missionen von Ihnen verlangt.

Alles Wissenswerte über diese 3 Missionen der Konfliktkampagne erfahren Sie in den nächsten Abschnitten. Auch hier gilt wieder: Erläuterungen zu der Symbolik auf den Missionskarten finden Sie in dem Einleitungskapitel zur Römerkampagne.

MISSION 1 – RÖMERFELDZUG



Missionskarte Konflikt 1 – Römerfeldzug



Es gilt also, Skandinaviern und Amerika zu besiedeln, **d.h. diese Teile der Karte müssen nahezu komplett aufgedeckt sein. Dieses Missionsziel bedeutet jedoch nichts anderes, als dass Sie die beiden gegnerischen Stämme auf der Karte beseitigen müssen – die Wikinger im Norden (Skandinaviern) und die Mayas im Westen (Nord- und Südamerika).** Während dieses Unterfangens bezüglich des Wikingerstammes „im hohen Norden“ noch relativ problemlos, d.h. über den Landweg erledigt werden kann, müssen Sie zur Zerstörung des Mayavolkes „in Amerika“ in großer Zahl eigene militärische Einheiten über das Meer „schippern“ und an den Küsten Amerikas absetzen. Dementsprechend lange werden Sie an dieser Mission spielen.

Die Anfangsphase dieser ersten Mission ist geprägt durch den Aufbau einer funktionierenden Baumaterialienversorgung, denn 3 Äxte – und damit 3 (neue) Holzfäller (ein Holzfäller ist bereits vorhanden) – sind einfach zu wenig, um einen zügigen Siedlungsaufbau zu bewerkstelligen. Schicken Sie zu Anfang die drei Geologen auf Ressourcensuche in die Alpen, jedoch nur am Ost- und am Westende (siehe Missionskarte). Reißen Sie dann alle Wachtürme bis auf einen ab und **erweitern Sie Ihre Siedlung zunächst in südliche, nördliche und westliche Richtung** jeweils mit einem Wachturm. Bei **P1** errichten Sie **2 Steinmetzhütten** und bei **P2** eine **dritte Steinmetzhütte**. Platzieren Sie **2 Holzproduktionsketten** nordöstlich des Gebirges und beginnen Sie schon dann mit dem Minenbau in Form **1 Kohlemine** und **1 Eisenerzmine**. Mittels **1 Eisenschmelze** und **1 Werkzeugschmiede** können Sie dann weitere Äxte und Sägen herstellen, so dass Sie **auf 4 Holzproduktionsketten aufstocken** können. Während dieser Bauphase erhöhen Sie auch Ihren Bestand an „Freien“ Siedlern durch **2 mittlere Wohnhäuser**. Die anschließende Gebietserweiterung in Richtung Norden beschert Ihnen bei **P3** eine **vierte und fünfte Steinmetzhütte**, so dass Sie mit dieser Ausstattung erst einmal hinsichtlich der Versorgung mit Baumaterialien keine Sorgen mehr haben. **Allerdings müssen Sie in der Folge weiter zügig nach „Afrika“ bzw. hin zu P5 erweitern**, um auf die dortigen natürlichen und in Gebirgen befindlichen Steinvorkommen zugreifen zu können. Stein ist auf dieser Karte unter Umständen ein Problem. Sorgen Sie frühzeitig dafür, dass Sie bezüglich dieser Ressource keinen Engpass erleiden.

Der weitere Siedlungsaufbau läuft wie immer: erste Nahrungsversorgungsgebäude für die Produktion von Brot sowie Fischerhütten für die (erste) Versorgung der Eisenerzminenarbeiter, Aufstockung der Eisenerz- und Kohleförderung sowie erste Waffenproduktionsmöglichkeiten in 2 Waffenschmieden sowie eine Kaserne zur Rekrutierung erster Soldaten. **Bei P4 richten Sie eine konzentrierte Gebietssicherung ein**, da der Wikinger bei dieser Position sein Siedlungsgebiet erweitert – sichern Sie sich das dortige Gebirge! **Achten Sie aber auch auf eine wikingische Siedlungserweiterung bei P6.** Postieren Sie dort einen Dieb oder einen Aussichtsturm zur Beobachtung der dortigen Wikingerexpansionen. Eventuell müssen Sie Ihre konzentrierte Gebietssicherung in zwei Teil-Gebietssicherungen aufsplitten, wenn der Wikingerstamm bei P6 expandieren sollte. Dies ist möglich, jedoch nicht zwingend.



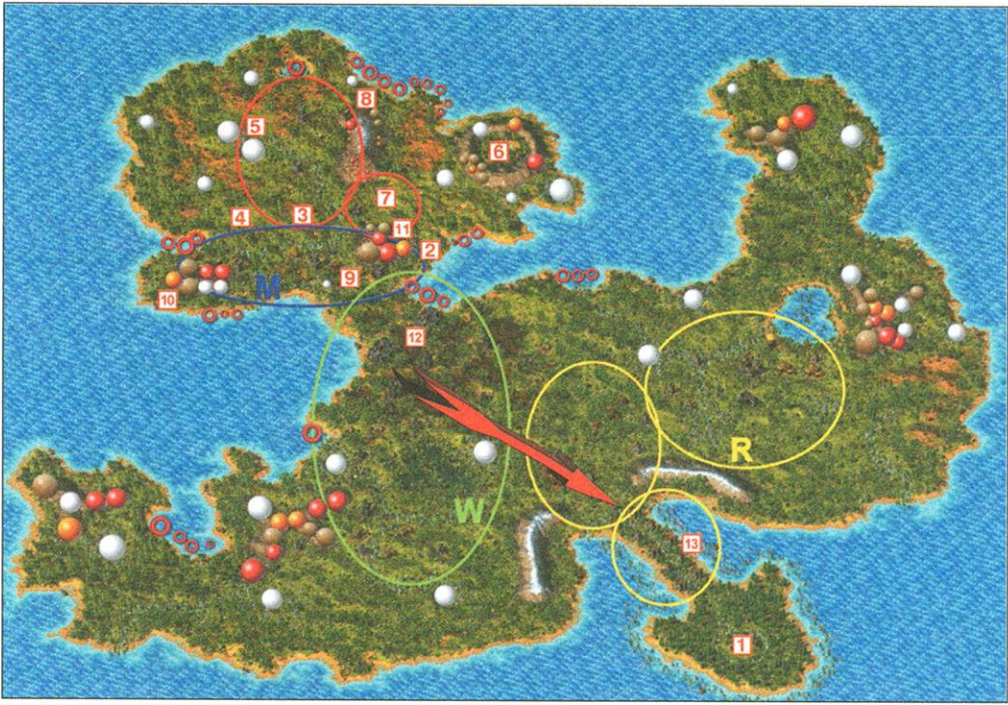
Bauen Sie danach wie gehabt eine Goldproduktion (4 Goldminen und 4 Goldschmelzen in „Afrika“) auf und erweitern Sie die Waffenproduktion auf 5 Eisenschmelzen, 5 Waffenschmieden und 2 Kasernen. Natürlich müssen Sie auch die Nahrungsversorgung und die Minenproduktion entsprechend ausbauen. Produzieren Sie 60% Schwerter und 40% Bögen und rekrutieren Sie zunächst Level-1- und Level-3-Soldaten, später, wenn die Goldproduktion in großem Umfang läuft, nur noch Level-3-Soldaten. Im Großen und Ganzen bleiben Sie von Wikingerrampagen verschont.

Den ersten Angriff auf die Wikinger führen Sie über die Position P7 durch. Dort ist der Zugang über drei schmale Landbrücken zwar auch eng, jedoch immer noch problemloser, als ein Angriff über die enge Landbrücke bei „Dänemark“ bzw. P6. **Mindestens 200 Einheiten sollten Sie bei diesem ersten Angriff mitführen!** Außerdem müssen Sie relativ schnell in der Lage sein, Nachschub zur weiteren Zerstörung der Wikingersiedlung aufzubieten. Produzieren Sie zu diesem Zeitpunkt auch mehr Schwerter bzw. Schwertkämpfer, um die zahlreichen Wachtürme der Wikinger einzunehmen. Nach der kompletten Zerstörung der Wikinger können Sie auch auf die Ressourcen in dem Gebirge „Skandinaviens“ zugreifen, da in dieser Phase die anderen Ressourcenquellen in den Alpen und im Ural (?) so langsam aber sicher keinen Output mehr erzielen.

Der „Rest“ der Mission ist dann ein Geduldsspiel, nämlich der Bau von mindestens 10 Fähren und die „große Überfahrt“ Ihrer Militäreinheiten nach Südamerika. Landen Sie mit Ihren Einheiten an der südlichsten Spitze und rollen Sie die Mayasiedlung Stück für Stück nach Norden auf, bis Sie die Mission gewonnen haben. Auch hier sollten Sie jedoch mindestens 200 Einheiten „drüben“ haben, bevor Sie die erste Attacke starten.



MISSION 2 – DER HEILIGE BAUM



Missionskarte Konflikt 2 – Der Heilige Baum



In der zweiten Mission der Konfliktkampagne spielen Sie das Volk der Mayas, das auf der Suche nach dem „Heiligen Baum“ ist. **Dieser „Heilige Baum“ befindet sich bei P1**, d.h. diese Position P1 muss erobert werden. Unglücklicherweise befinden sich zwischen Ihnen und der Position P1 insgesamt drei gegnerische Völker, die Sie also allesamt erst einmal beseitigen müssen, bevor sie die siebringende Position P1 in Beschlag nehmen können. Versuchen Sie erst gar nicht zu dieser Position P1 Ihre eigenen Einheiten mit Fähren hinüber zu schaffen. Die gesamte Halbinsel P1 ist mit Kliffen umgeben, so dass eine Landung unmöglich ist. Sie müssten dementsprechend an anderen Küstenabschnitten landen und von dort aus müssen Sie genauso durch gegnerisches Gebiet zu P1 vordringen. Somit können Sie dies auch direkt über den Landweg bewerkstelligen.



Entgegen dem Tipp aus dem Missionsbriefing führen Sie den Angriff auf gegnerisches Territorium, d.h. gegen den „blauen“ Mayastamm nicht so früh durch, wie dort empfohlen. Ansonsten stehen Sie nämlich relativ früh den „grünen“ Wikingern gegenüber – und das eventuell viel zu früh, wenn Sie noch nicht ausreichend gewappnet sind. Sichern Sie deshalb erst einmal in Ruhe Ihre Grenzen gegen die „blauen“ Mayas ab und bauen Sie dann Ihre Siedlung auf.



Reißen Sie zuerst alle Wachtürme ab, bis auf den einen kleinen Wachturm nahe des Gebirges. Dort versammeln Sie alle Soldaten. **Sichern Sie dann Ihre Grenzen mit jeweils einem kleinen Wachturm bei P2, P3 und P4.** Die **ersten beiden Steinmetzhütten** finden bei **P5** Ihren Platz (erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet dort mit einem **kleinen Wachturm** auf das komplette Steinvorkommen), während Sie zwischen den Gebirgen bei P7 **2 Holzproduktionsketten** errichten. Ihre **Pioniere** entsenden Sie in das Gebirge zu der Position P8 neben der bestehenden Eisenerzmine und lassen sie dort das Gebirgsgebiet erobern. Auch Ihre **Geologen** lassen Sie dort oben nach Ressourcen suchen. Rechts neben der Eisenerzmine errichten Sie dann **1 Kohlemine** sowie westlich des Gebirges **1 Eisenschmelze** und **1 Werkzeugschmiede**, so dass Sie bezüglich der ersten Werkzeugproduktionen handlungsfähig sind. Insbesondere **weitere Äxte** sollten Sie für Holzfäller produzieren. Platzieren Sie auch „isolierte“ Holzfäller westlich des Gebirges und im Osten, um den dortigen Baumbestand zu entfernen. Sie brauchen den Platz etwas später für Getreidefarmen und große Wohnhäuser!

Im weiteren Missionsverlauf müssen Sie Ihr Gebiet vor allem in Richtung des Gebirgsrings P6 erweitern. Dort finden Sie ergiebige Rohstoffvorkommen. Das Gebirge bei P8 ist bezüglich der vorhandenen Rohstoffe erbärmlich und eigentlich vernachlässigenswert. **Ihre Kohle-, Stein-, Gold und Eisnerzminen müssen in dem Gebirgsring P6 ihren Platz finden.** Beachten Sie, dass Sie die östlichen Abschnitte dieses Gebirgsrings nur mit Pionieren erobern können. Ihre 5 Pioniere vom Beginn reichen dazu aus.

Zusätzlich müssen Sie auch den Osten des Siedlungsgebiets mit kleinen Wachtürmen erobern, insbesondere wegen der dort vorhandenen Steinvorkommen. **Immer dann, wenn Sie im Osten oder Westen ein neues Steinvorkommen erobert haben, müssen Sie dort sofort eine neue Steinmetzhütte platzieren.** Allerdings werden Sie auf diese Weise auch nicht mehr als 5 Steinmetzhütten auf einmal in Betrieb haben. Deshalb ist diesmal auch der frühe Einsatz von Steinminen in dem Gebirgsring P6 notwendig.



Parallel zur Siedlungserweiterung bauen Sie die Nahrungsversorgung auf, zunächst über **4 Getreidefarmen, 2 Mühlen, 2 Wasserwerke, 2 Bäckereien, 1 Ziegenfarm, 1 Metzgerei und 2 Fischerhütten**. Regeln Sie die Kornverteilung so, dass die Ziegenfarmen 20% erhalten und die Mühlen 80%. Sobald es Ihnen dann von der Nahrungsversorgung her möglich ist, bauen Sie die Minenproduktion auf **6 Kohleminen, 2 Eisenerzminen und 2 Goldminen** aus. Schließlich kann anschließend mit einer **zweiten Eisenschmelze, 2 Waffenschmieden, 1 Kaserne und 2 Goldschmelzen** die Soldatenproduktion beginnen, und zwar **sowohl von Level-1- als auch von Level-3-Soldaten** (unendliche Rekrutierung). Ihre Waffenproduktion beläuft sich auf 60% Schwerter und 40% Bögen. Natürlich müssen ab jetzt auch die **großen Wohnhäuser** wie Pilze aus dem Boden schießen, d.h. jederzeit sollte mindestens ein großes Wohnhaus im Bau sein.

Ab einem Bestand von ca. 100 Soldaten können Sie den Angriff auf den „blauen“ Mayastamm bedenkenlos starten. Viel Gegenwehr erwartet Sie dort nicht. Nachdem Sie Spieler „Yax-Pac“ besiegt haben, errichten Sie sofort bei P9 mit 3 großen Wachtürmen eine **konzentrierte Gebietssicherung**, um sich die Wikinger möglichst vom Hals zu halten. Alle übrigen Wachtürme reißen Sie dann ab und sammeln natürlich alle militärischen Einheiten bei den drei großen Wachtürmen. Die beiden Gebirgszüge P10 und P11 sollten jetzt vollständig zu Ihrem Landbesitz zählen.



Nachdem Sie das Territorium des „blauen“ Mayastammes komplett erobert haben, platzieren Sie bei P9 eine konzentrierte Gebietssicherung mit 3 großen Wachtürmen.



Danach widmen Sie sich dem ausgedehnten Ausbau Ihrer Produktionen. Alle Sparten werden soweit ausgebaut, dass eine kontinuierliche Waffenproduktion in 5 Waffenschmieden möglich ist, d.h. im Einzelnen: 8 Getreidefarmen, 2 Ziegenfarmen, 3 Mühlen, 6 Bäckereien, 4 Wasserwerke, 1 Metzgerei, 2 Fischerhütten, 12 Kohleminen, 5 Eisenerzminen, 3 Goldminen, 4 Steinminen, 5 Eisenschmelzen, 5 Waffenschmieden, 3 Goldschmelzen und 2 Kasernen. Ab dann läuft die Soldatenrekrutierung wirklich rund und Sie werden Probleme bekommen, den Siedlernachschub in Form von großen Wohnhäusern zu schaffen. Insbesondere werden Sie bei dieser Ausstattung auch leichte Platzprobleme bekommen.

Mit ca. 200 mobilen Einheiten in der Hinterhand unternehmen Sie die erste Attacke auf den „grünen“ Wikinger (nicht früher!). Erobern Sie einen kleinen Wachturm des Wikingers an der Grenze zwischen Ihnen und diesem Gegner **und ziehen Sie sich danach sofort mit allen Einheiten zu Ihrer konzentrierten Gebietssicherung zurück.** Denn der Wikinger wird daraufhin mit einem mächtigen Einheitenkontingent Ihren Angriff mit einem Gegenangriff beantworten, für dessen Abwehr Sie mindestens 200 Einheiten benötigen! Glauben Sie aber nicht, dass der Wikinger nach diesem Gegenangriff sein Pulver verschossen hat! Die Wachturmstellungen sind noch zahlreich und massiv vertreten und auch der Nachschub an mobilen Einheiten funktioniert bei dem Wikinger. Stocken Sie Ihre Armee deshalb wieder bis auf eine Stärke von ca. 150 Einheiten auf (verschieben Sie das Produktionsverhältnis von Schwertern und Bögen auf 70:30) und unternehmen Sie dann weitere Attacken auf das Wikingergebiet. Insbesondere die Einnahme der beiden Burgen bei P12 werden herbe Verluste in Ihren Reihen verursachen. Schlagen Sie mit immer wieder neuen Vorstößen eine Schneise in die wikingische Siedlung entlang der Pfeilrichtung, bis Sie auf die Grenzen der römischen Siedlung stoßen. Sollte der Wikinger diese Schneise in der Folgezeit wieder schließen (Sie sichern diese Schneise natürlich nicht mit Wachtürmen, sondern verlassen sich weiterhin auf Ihre konzentrierte Gebietssicherung und reißen eroberte Wachtürme immer sofort wieder ab), attackieren Sie an dieser Position sofort den entsprechenden Wachturm.



Die Grenzen der römischen Siedlung erreichen Sie ca. nach 2 Stunden Spielzeit

Der weitere Weg zum „Heiligen Baum“ durch das Herz der römischen Siedlung ist genauso „schlachtintensiv“ wie der Weg durch die Wikingersiedlung, d.h. vor dem ersten Angriff auf den Römer sollten Sie wiederum ca. 250 Einheiten beisammen haben. Um eine kontinuierliche Soldatenrekrutierung bzw. Waffenproduktion aufrecht zu erhalten, stehen Ihnen in den Gebirgen P10 und P11 weiterhin genügend Rohstoffvorkommen zur Verfügung. „Locken“ Sie aber den Römer erst einmal durch einen kleinen Angriff mit wenigen Einheiten auf einen seiner Wachtürme aus der Reserve, denn auch der Römer wird einen Angriff auf sein Territorium mit einem Gegenangriff beantworten. Diesem Gegenangriff bereiten Sie dann bei Ihrer konzentrierten Gebietsicherung einen gebührenden Empfang. Danach gehen Sie genau so vor, wie zuvor bei der Wikingersiedlung: Starten Sie immer wieder einzelnen Attacken mit ca. 100 bis 150 Einheiten und nehmen Sie die Siedlung des Römers entlang des Pfeils Stück für Stück ein (insbesondere bei der massiven Wachturmstellung bei P13 werden Sie mehrere Anläufe benötigen), bis Sie den „Heiligen Baum“ bei P1 erobert und die Mission damit gewonnen haben.



MISSION 3 – ODINS ZORN



Missionskarte Konflikt 3 – Odins Zorn

In der letzten „Konfliktmission“ lenken Sie die Geschicke eines Wikingerstammes, dessen Tempel durch die so genannten „Frevler“ zerstört wurden und die diesen Frevlern nun bittere Rache schwören. Diese Frevler sind die beiden gegnerischen Völker (Römer und Maya) auf der Karte, die Sie – wie erwartet – komplett zerstören müssen. Die Missionskarte weist auf den ersten Blick keine Besonderheiten auf. Auf den zweiten Blick werden Sie aber feststellen, dass Sie zwar über jede Menge Eisenvorkommen im Osten verfügen, jedoch über relativ wenige Kohlevorkommen. Zudem sind die Siedlungen der beiden Gegner an den schmalen Bergdurchgängen jeweils durch massive Burgstellungen geschützt. Diese Besonderheiten im Zusammenhang legen für diese Mission deshalb eine etwas andere Strategie nahe, als Sie es gewohnt sind. Aber der Reihe nach:

Auch diesmal müssen Sie sich sputen, da die ersten Angriffe der Gegner nach ca. 50 bzw. 60 Minuten erfolgen können. Wenn Sie bis zu diesem Zeitpunkt ausreichend gut gewappnet sind, bleiben die Angriffe aus. Es gilt also deshalb, zunächst einmal standardmäßig eine „schnelle“ Soldatenproduktion auf die Beine zu stellen. Die Werkzeug- und Siedlerausstattung zu Beginn erlaubt erst einmal die Aufstockung der Bauarbeiter und der Planierer auf jeweils 10 Einheiten. Reißen Sie alle Wachtürme bis auf den östlichsten ab und beginnen Sie mit einer **ersten Holzproduktionskette** nahe dieses Wachturms. Ein **mittleres Wohnhaus** und eine erste Gebietserweiterung durch einen **Wachturm bei P1** folgen. Durch diese Gebietserweiterung können Sie einerseits eine **erste Steinmetzhütte bei P1** errichten und zum anderen sind Sie durch diese Gebietserweiterung in den Besitz von weiteren 4 Äxten gekommen, die dort als Warenstapel zu finden sind. Nun können Sie Ihre Holzproduktion **auf 4 Holzproduktionsketten (auf möglichst engstem Raum) ausweiten**, ein **weiteres mittleres Wohnhaus** errichten und Ihre Sied-



lung in Richtung des Steinvorkommens **P2** erweitern, wo Sie die **zweite Steinmetzhütte** platzieren. Die Baumaterialienversorgung ist danach sichergestellt, obwohl Sie etwas später auf 5 Holzproduktionsketten ausweiten sollten und natürlich weitere Steinmetzhütten bzw. -minen benötigen.

Erweitern Sie in der Folgezeit Ihre Siedlung in Richtung P3 und P5, um die dortigen Eisenerz- bzw. Kohlevorkommen unter Kontrolle zu bekommen. Nachdem Ihre Geologen diese Rohstoffe ausfindig gemacht haben, platzieren Sie dort eine erste **Eisenerz- bzw. Kohlemine** und sind nach dem Bau einer **Eisenschmelze** und einer **Werkzeugschmiede** bereit für neue wichtige Werkzeugproduktionen, die Sie in der nächsten Bauphase benötigen. Nach einem **großen Wohnhaus** errichten Sie in Vorbereitung der Waffenproduktion die Nahrungsversorgung in Form von **3 Getreidefarmen, 1 Mühle, 1 Wasserwerk, 1 Ziegenfarm, 1 Metzgerei und 2 Bäckereien**. Erweitern Sie Ihre Siedlung in der Zwischenzeit mit kleinen Wachtürmen (natürlich immer wieder abreißen) weiter in Richtung P4 (wo später die konzentrierte Gebietssicherung platziert wird) und entlang der Gebirge in Richtung P6 (zu den weiteren Kohlevorkommen) und P7. Mindestens ein weiteres großes Wohnhaus ist in dieser Bauphase ebenfalls Pflicht. Zudem sollten Sie die Zahl Ihrer Planierer und Bauarbeiter weiter erhöhen (auf ca. 20 und 23 Einheiten).

Sobald die Nahrungsproduktion ins Rollen kommt, stocken Sie die Minenproduktion **auf 4 Kohleminen und 2 Eisenerzminen** auf und starten über – wie gehabt – eine **zweite Eisenschmelze** und **2 Waffenschmieden** die Waffenproduktion. In einer nahe P4 errichteten **Kaserne** stellen Sie anschließend die **Rekrutierung von Level-1- und Level-3 Soldaten** aller drei Waffentypen ein. Die Waffenproduktion beläuft sich diesmal **auf 30% Schwerter und 70% Bögen**. Warum das diesmal so ist, erfahren Sie weiter unten. Um Ihre Gegner von frühen Attacken abzuschrecken, errichten Sie **bei P4 eine konzentrierte Gebietssicherung in Form von 2 oder 3 großen Wachtürmen**, bei denen Sie alle Soldaten versammeln.



Nach ca. 50 Minuten sollte Ihre konzentrierte Gebietssicherung bei P4 die Gegner von Attacken auf Ihre Siedlung abschrecken

Im nächsten Schritt bauen Sie die Goldproduktion auf, damit Ihre Armee auch mal ab und zu mit Level-3-Soldaten verstärkt wird. Die Goldvorkommen bei P8 erreichen Sie jedoch nur über den Einsatz von Pionieren am südlichen Gebirgsteil – die Goldvorkommen bei P9 sind dagegen wesentlich einfacher erreichbar. Über **drei Goldminen** und **drei Goldschmelzen** sowie **drei weitere Kohleminen** wird die Goldproduktion anschließend in Gang kommen. Die Rekrutierung können Sie in der Folgezeit durch die Erweiterung der Minen-, Nahrungs- und Waffenproduktion auf **4 Waffenschmieden** forcieren. **Große Wohnhäuser** sind in dieser Phase natürlich wieder die hauptsächlichen Bauprojekte, um jederzeit über einen ausreichenden „Vorrat an Siedlermaterial“ zu verfügen. Während der Rekrutierungsphase können diverse kleinere Angriffe auf Ihre Siedlung bzw. auf Ihre konzentrierte Gebietssicherung erfolgen, die Sie aber allesamt locker im Griff haben dürften.



Nach dem Aufbau der Goldproduktion beginnen Sie außerdem mit der Manaproduktion. Denn dieses Mal setzen Sie auf den strategischen Einsatz von Kriegsmaschinen, die bei den Wikingern Thors Hammer heißen und die ihre Munition aus dem Manavorrat beziehen. Diese Strategie verfolgen Sie diesmal aus folgendem Grund: Die Einnahme der zahlreichen und massiven gegnerischen Wachgebäudestellungen auf „normalem Wege“, d.h. über den Angriff auf Wachtürme mit Ihren Schwertkämpfern, würde in dieser Mission zahlreiche Verluste auf Ihren Seiten nach sich ziehen, zumal Sie diese Aufgaben bei 2 Gegnern durchführen müssen. Aufgrund der begrenzten Kohlevorräte auf dieser Missionskarte würden Sie früher oder später in Schwierigkeiten geraten, ausreichend neue Schwertkämpfer zu produzieren, um die massiven Verluste auszugleichen. **Deshalb setzen Sie in dieser Mission auf die Kombination von Bogenschützen und Kriegsmaschinen (Thors Hammer).** Während Ihre zahlreichen Bogenschützen die mobilen Einheiten der Gegner aus der Ferne in Schach halten bzw. beseitigen, nehmen Sie anschließend (oder parallel) mit den Kriegsmaschinen die Wachgebäude aufs Korn – und das ebenfalls aus der Ferne. Verlustreiche Nahkämpfe an den Wachgebäuden sind somit ausgeschlossen.

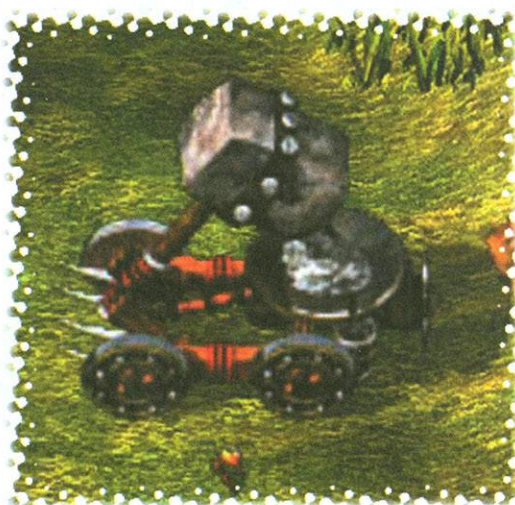
Die Manaproduktion kurbeln Sie über **5 Imkereien, 4 Honigwinzereien** und **4 kleine Tempel** an (1 kleiner Tempel ist seit Beginn vorhanden). Zusätzlich benötigen Sie **2 weitere Wasserwerke** und natürlich eine **Fahrzeugmanufaktur**, in der Sie zu Beginn etwa 3 Thors Hammer herstellen und danach bei einem Verlust einer Kriegsmaschine immer wieder einen neuen „Thors Hammer“ produzieren.

Ihre Angriffsstrategie sieht danach wie folgt aus (egal, ob Sie zuerst den Römer- oder den Mayastamm attackieren): Der erste Angriff sollte mit einer relativ großen Zahl von Einheiten (ca. 150–200) erfolgen, um den zu Anfang Ihrer Angriffe großen mobilen Einheitenbestand des Gegners entscheidend zu schwächen. Bei den Wachgebäuden stürzen Sie sich mit Thors Hammer, von dem Sie natürlich 1 oder 2 Exemplare mitführen, ins Kampfgetümmel und nehmen per rechtem Mausklick die gegnerischen Wachgebäude aufs Korn. Während große Wachtürme so schon nach 2 bis 3 Hammerschlägen fallen, benötigen Sie bei Burgen mitunter 4 – das ist zeitlich gesehen aber immer noch wesentlich effektiver, als die Einnahme dieser Wachgebäude mit Schwertkämpfern, zumal diese Wachgebäude auch zum großen Teil in konzentrierter Form vorhanden sind und Ihre Schwertkämpfer unter massives Kreuzfeuer der gegnerischen Bogenschützen auf diesen Wachgebäuden geraten würden.



Während Ihre Einheiten (insbesondere die zahlreichen Bogenschützen) die gegnerischen Einheiten in Kämpfe verwickeln, attackieren Sie mit Thors Hammer bereits die gegnerischen Wachgebäude und zerstören diese

Auf diese Art und Weise können Sie sich beide gegnerische Siedlungen Stück für Stück vornehmen und alle Wachgebäude relativ „bequem“ beseitigen. Wenn bei beiden Gegnern das letzte Wachgebäude gefallen ist, ist auch diese Mission bzw. Kampagne gewonnen.





DIE SIEDELKAMPANGE

In dieser fünften und letzten Kampagne müssen Sie Ihr Geschick vordergründig hinsichtlich des Aufbaus und des cleveren Managements der Wirtschaftskreisläufe in Ihrer Siedlung unter Beweis stellen. Dabei werden Ihnen in insgesamt 3 Missionen mehrere Stunden Spielspaß geboten, und zwar ohne gegnerische Attacken – „stressfreies Siedeln“ sozusagen. Denn die Herausforderung liegt bei diesen Missionen diesmal **nicht** – im Gegensatz zu allen anderen Missionen – im zügigen Aufbau einer Soldatenproduktion. Dies heißt nun aber keineswegs, dass Sie in diesen drei „Siedelmisionen“ keine konkreten Missionsziele zu erfüllen haben. Ganz im Gegenteil – es erwarten Sie einige „knackige“ Aufgaben, die Sie mit „siedlerischer“ Strategie lösen müssen.

Die drei Missionen bauen chronologisch aufeinander auf. Im Prinzip finden alle drei Missionen auf ein und derselben Karte statt, allerdings spielen Sie in jeder Mission ein anderes Volk mit einer anderen Aufgabe – zuerst die Römer, die einen Schatz finden müssen, anschließend die Mayas, die den Wikingern zu Hilfe eilen müssen (dabei treffen Sie übrigens auf die Römer, die noch auf der Suche nach ihrem Schatz sind) und abschließend die Wikinger, die soeben Hilfe von Ihren Freunden, den Mayas, erhalten haben und ihrem Gott Thor als Dank dafür zur Sonnenwende ein großes Opfer bringen müssen.

Viel Spaß also mit diesen abwechslungsreichen und „mal etwas anderen“ Missionen. Die nachfolgenden Lösungen werden Ihnen hoffentlich ein wenig helfen, auch die drei Herausforderungen der Siedelkampagne zu meistern. Natürlich gilt auch hier wieder: Zur Symbolik auf den Missionskarten lesen Sie bitte das Einleitungskapitel zur Römerkampagne.

MISSION 1 – RÖMISCHE SCHATZSUCHE



Missionskarte Siedeln 1 – Römische Schatzsuche



Gleich vorweg: **Der gesuchte Schatz befindet sich in dem Bergring bzw. auf der Insel bei P1.** Dort liegen ca. 300 Stapel Goldbarren! Ein wirklicher Schatz also! Diese Position müssen Sie nur mit einer beliebigen mobilen Einheit aufklären, um die Mission zu gewinnen. Sie selbst starten zu Beginn auf der Insel im Nordosten innerhalb des rot eingekreisten Bereiches. Eigentlich wäre es nun einfach, auf Ihrer Startinsel eine Werft zu errichten, anschließend eine Fähre zu produzieren und schließlich eine Einheit mit dieser Fähre zur „Schatzinsel“ P1 zu schippern. Aber: Das wäre zu einfach, oder? Deshalb besteht auf dieser Karte die „Hürde“, dass Sie die große Hauptinsel auf dem Wasserweg nicht passieren können, da Ihnen an den Kartenrändern, konkret an den Positionen K, einige dichte Klippenansammlungen den Weg versperren. Aus diesem Grund müssen Sie erst einmal von der Startinsel aus eine Kolonie auf der Hauptinsel gründen, um dort anschließend an deren Westküste eine Werft zu errichten, von wo aus Sie dann schließlich und endlich eine Einheit zu P1 transportieren können, um dort den gesuchten Schatz zu entdecken. Es erwartet Sie also einige Stunden „Siedeln pur“.

Neben 4 Gründungskarren besitzen Sie zu Beginn auf Ihrer Startinsel auch einige Schwertkämpfer und Bogenschützen, auch wenn es eine reine Siedelkampagne ist. Denn schließlich müssen Sie nach wie vor mit Wachtürmen Ihr Gebiet erweitern und für deren Besetzung benötigen Sie nun mal militärische Einheiten. Allerdings sind diese Einheiten die einzigen, die Sie über die gesamte Mission benötigen. Neue Soldaten müssen Sie nicht produzieren. Zusätzlich verfügen Sie auch noch über einige *Diebe*. Mit diesen Einheiten sollten Sie die Insel erkunden und dabei entdeckte Werkzeuge und andere Waren außerhalb Ihres Siedlungsgebietes in Ihr Siedlungsgebiet transportieren (das Vorgehen dabei ist identisch mit dem z.B. bei der Römermission 1 beschrieben).

Es existiert eine Reihe von Möglichkeiten, wie und wo Sie auf Ihrer Startinsel mit der Gründung der Siedlung beginnen. Neben dem nachfolgend aufgezeigten Weg gibt es noch viele andere. Klicken Sie nacheinander **drei** Ihrer 4 Gründungskarren an und bewegen Sie jeweils einen Gründungskarren zu den auf der Karte mit X markierten Punkten. **Den vierten Gründungskarren belassen Sie „unberührt“ bzw. heben sich diesen für die spätere Koloniegründung auf der Hauptinsel auf!**

Sind die 3 Gründungskarren jeweils bei X angekommen, aktivieren Sie bei jedem Gründungskarren per Mausklick auf das Symbol *Siedlung gründen*, dass der betreffende Gründungskarren ausgeladen wird und die Pioniere mit der Landerobierung an der entsprechenden Stelle beginnen. Bei dem mittleren Gründungsbereich lassen Sie die Pioniere ein so großes Territorium einnehmen, dass Sie dort einen kleinen Wachturm bauen können. Sobald Sie genügend Platz für einen solchen Wachturm haben (probieren Sie, ob Sie einen Wachturm platzieren können), selektieren Sie alle Pioniere, die an dieser Position Land erobern, und schicken sie mit gedrückter **[Alt]**-Taste in die Mitte des eingenommenen Gebietes. Wandeln Sie die markierten Pioniere dort mittels der Schaltfläche *Spezialisten umwandeln* in Träger zurück. Anschließend erhöhen sie die Anzahl der Bauarbeiter auf 2 (mehr Hämmer haben Sie dort nicht) und die Zahl der Planierer auf 3. Geben Sie dann den Bauauftrag für einen kleinen Wachturm und führen Sie Ihre militärischen Einheiten zu dieser Position, damit der Wachturm nach seiner Fertigstellung besetzt werden



kann. Nach der Fertigstellung des Wachturms können Sie diesen übrigens wieder abreißen – keine Angst: in dieser Mission ist die „Siegbedingung“, dass Sie jederzeit einen Wachturm besitzen müssen, nicht aktiv, d.h. Sie können diese Mission auch gewinnen, ohne einen einzigen Wachturm zu besitzen.



Die Pioniere, die Sie bei dem oberen Steinvorkommen abgeladen haben, lassen Sie so lange dort weiterhin Land erobern, bis sie das Steinvorkommen komplett erobert haben. Danach wandeln Sie auch diese 10 Pioniere über die Schaltfläche *Spezialisten umwandeln* in Träger zurück, auch wenn dabei einige streikende Träger entstehen. Die Pioniere bei dem unteren Steinvorkommen erobern dagegen weiterhin Land. Außerdem sollten Sie natürlich zusehen, dass Ihre 3 Teilgebiete möglichst schnell miteinander verbunden werden.

Das Problem ist jetzt zunächst der mangelnde Wohnraum. Errichten Sie deshalb zuerst **ein mittleres Wohnhaus**, um diese Situation zu entspannen. Erhöhen Sie danach die **Zahl der Planierer und Bauarbeiter auf jeweils 5 Einheiten**. Mit der Eroberung der Territorien an diesen beschriebenen Positionen haben Sie danach 3 Äxte, 2 Sägen und einige Spitzhacken quasi „mit erobert“, sodass Sie nun nahe des Wachturms **2 Holzproduktionsketten** sowie **2 Steinmetzhütten** (jeweils eine Hütte bei den beiden Steinvorkommen) errichten können. **Die noch fehlende Axt für insgesamt 4 Holzfäller können Sie mit einem Dieb bei Y organisieren** – dort wird ein Dieb oberhalb des Sees noch eine Axt finden, die er in Ihre Siedlungsgrenze transportieren sollte. **Stellen Sie die Arbeitsbereiche der Holzfäller so ein, dass diese erst einmal ein wenig des Umlandes vom dortigen Baumbestand befreien**. Erst wenn die Holzfäller diese Aufgabe erfüllt haben, setzen Sie den Arbeitsbereich wieder auf die Arbeitsbereiche der Förster.

Setzen Sie jetzt auch verstärkt Ihre Diebe ein, um die auf der gesamten Insel herumliegenden Waren per „Diebtransport“ in Ihre Siedlung zu schaffen. Insbesondere bei den mit S gekennzeichneten Positionen werden Ihre Diebe fündig werden. **Bei Punkt F finden Sie Fleisch und Brot**, das Sie wenig später für die Nahrungsversorgung Ihrer ersten Minenarbeiter auch unbedingt in Ihr Gebiet schaffen sollten – entweder mit Dieben oder aber durch die Verlagerung des Arbeitsbereiches der noch vorhandenen Pioniere.

Rekrutieren Sie **2 Geologen**, sobald Sie mittels der Diebe weitere Hämmer in Ihr Siedlungsgebiet geschafft haben, und entsenden Sie jeweils einen Geologen in eines der beiden Gebirge rechts und links Ihrer Siedlung. Wenn Sie die Ressourcen Eisenerz und Kohle entdeckt haben, errichten Sie an den entsprechenden Positionen **2 Kohleminen** und **1 Eisenerzmine**. Achten Sie darauf, dass Sie zu diesem Zeitpunkt mit den Dieben **genügend Spitzhacken** aus dem übrigen Inselgebiet in Ihre Siedlung geschafft haben, damit Sie 3 Minenarbeiter ausbilden können. In der Umgebung von P1 bauen Sie außerdem noch **1 Eisenschmelze** und **1 Werkzeugschmiede**, so dass Sie ab jetzt benötigte Werkzeuge selbst herstellen können. Weitere **Wohnhäuser** sind natürlich auch vonnöten, so dass Sie auf eine Siedlerzahl von ca. 100 „freien Siedlern“ kommen.



Erweitern Sie in der Zwischenzeit auch weiterhin Ihre Siedlung mit den Pionieren und weiteren kleinen Wachtürmen. Insbesondere die Steinvorkommen bei P2 und P3 sowie die Position P4 (dort können Sie eine Werft und einen Hafen errichten) sind dabei die Ziele Ihrer Erweiterungsstrategie.

Bauen Sie Ihre Siedlung in der Folge auf **4 Holzproduktionsketten** und **4 Steinmetzhütten** aus. Die dafür benötigten Werkzeuge stellen Sie in der Werkzeugschmiede her. Richten Sie danach die Nahrungsproduktion in Form von **4 Getreidefarmen**, **1 Mühle**, **2 Wasserwerken**, **1 Ziegenfarm**, **2 Bäckereien** und **1 Metzgerei** ein. Erhöhen Sie außerdem spätestens jetzt Ihren Bestand an Planierern und Bauarbeitern auf mindestens 15 Einheiten. Erweitern Sie die Minenproduktion auf **4 Kohleminen** und **2 Eisenerzminen** und errichten Sie eine **zweite Eisenschmelze** und eine **zweite Werkzeugschmiede**. Mehr benötigen Sie eigentlich nicht, um eine für den Zweck dieser Mission funktionierende Siedlung zu erschaffen. **2 bis 3 große Wohnhäuser** sind aber für die weitere Aufstockung der Trägerzahl sicherlich nicht verkehrt.

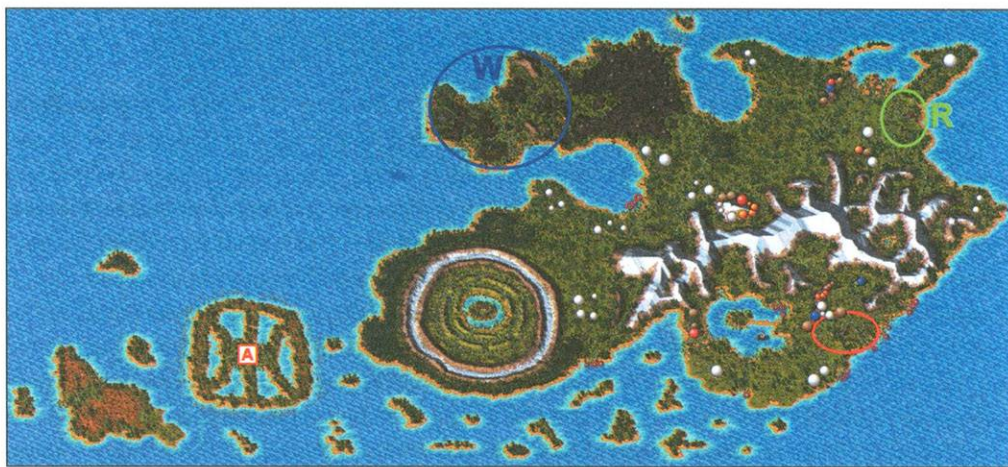
Um die Koloniegründung auf der Hauptinsel durchzuführen, benötigen Sie jetzt noch **eine Werft** und **einen Hafen** bei **P4**. **Bevor Sie diese beiden Gebäude dort allerdings errichten können, müssen Sie zuvor mit einem Holzfäller den dortigen Baumbestand entfernen, ansonsten ist der Bau dieser Gebäude nicht möglich!**

Stellen Sie in der Werft eine Fähre her und verladen Sie den verbliebenen Gründungskarren vom Beginn in die Fähre. Bei P5 ist Platz für einen Hafen/Anlegestelle auf der Hauptinsel (es gibt auch noch andere Stellen). Laden sie dort also den Gründungskarren aus und gründen Sie an dieser Stelle die neue Siedlung auf der Hauptinsel. Während die Pioniere aus dem Gründungskarren mit der Landerobierung bei P5 beschäftigt sind, bilden Sie auf Ihrer Startinsel ca. 20 Diebe und 20 Pioniere (beginnen Sie mit der Produktion der dafür erforderlichen Schaufeln bereits früher) und transportieren diese Einheiten mit der Fähre auch schon hinüber zur Hauptinsel, so dass Sie dort zu Beginn direkt über eine größere Zahl von Siedlern verfügen. Die Diebe und Pioniere wandeln Sie natürlich, auf der Hauptinsel angekommen, wieder in „freie“ Träger zurück. **Außerdem produzieren Sie in der Werft auf der Startinsel 2 Handelsschiffe.**

Lassen Sie Ihre Pioniere an der Küste bei P5 soviel Land erobern, dass der Bau eines Hafens dort möglich ist. Sobald dies der Fall ist, bilden Sie 5 Planierer und 2 Bauarbeiter aus und starten den **Bau des Hafens**. Anschließend verbinden Sie die beiden Häfen auf der Hauptinsel und der Startinsel und schaffen einige Waren von der Startinsel zur Hauptinsel per Handelsschifftransport, und zwar im Einzelnen: **40 Steine**, **40 Bretter**, **4 Hämmer**, **3 Spitzhacken**, **2 Sägen**, **4 Äxte** und **10 Einheiten Eisenbarren** (die Werkzeuge müssen Sie teilweise herstellen). Außerdem transportieren Sie mit der Fähre **einen Schwertkämpfer** auf die Hauptinsel.

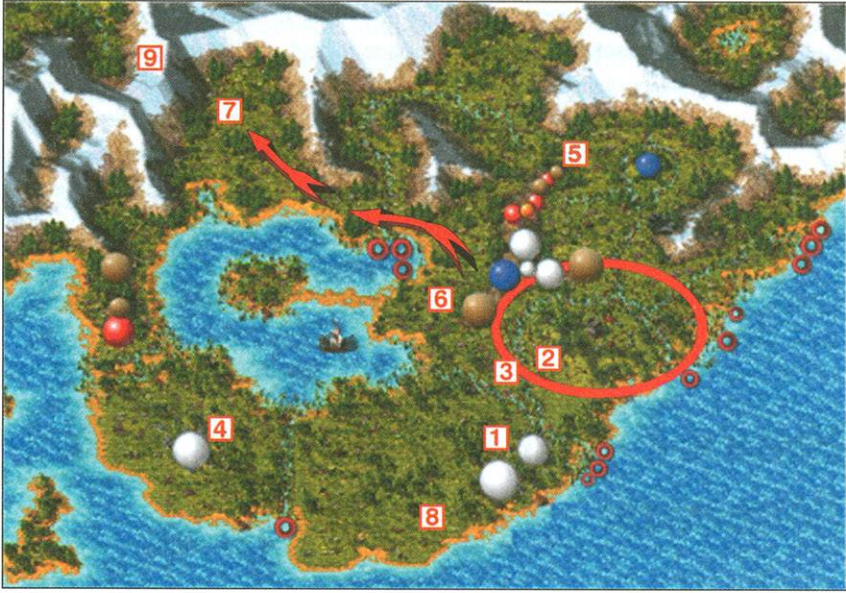
Auf der Hauptinsel erobern Sie erst einmal die Steinvorkommen bei P6 und errichten dort **2 Steinmetzhütten**. In unmittelbarer Nähe davon lassen Sie **2 Holzproduktionsketten** entstehen. Außerdem erhöhen Sie die Zahl Ihrer dortigen Bauarbeiter auf 5 Einheiten. Ein **großes Wohnhaus** auf der Hauptinsel sorgt dafür, dass Sie auch dort bezüglich der Trägerzahl keinen Engpass erleiden. **Erweitern Sie danach diese Siedlung auf der Hauptinsel durch kleine Wachtürme zielstrebig bis nach P7**. Dort können Sie eine **Werft** errichten, in der Sie nach deren Fertigstellung **eine Fähre** bauen (die dafür erforderlichen Eisenbarren sollten inzwischen von der Startinsel angeliefert worden sein). Sobald die Fähre fertig gestellt ist, müssen Sie nur noch den Schwertkämpfer in die Fähre verfrachten und auf der Insel P1 ausladen, um die Mission erfolgreich zu beenden.

MISSION 2 – DIE VERBRÜDERUNG MIT DEN NORMANNEN



Missionskarte Siedeln 2 – Die Verbrüderung mit den Normannen

Die Probleme in dieser Mission: Erstens müssen Sie, um mit den Wikingern eine gemeinsame Grenze zu bilden, durch das Bergmassiv im Norden gelangen, das komplett mit Schneegipfeln bedeckt ist, d.h. Sie müssen dort irgendwo mithilfe des Zaubers *Abkürzung* einen Durchgang durch den (unpassierbaren) Schnee schaffen. Das zweite Problem besteht darin, dass die Römer im Osten nach Westen expandieren und Ihnen so den Weg zu den Wikingern abzuschneiden drohen! Sie haben also nicht viel Zeit. Drittens ist der Missionsanfang aufgrund der diffizilen Werkzeugausstattung nicht ganz unproblematisch, wenn Sie Ihre knappe Zeit bedenken. Damit der Beginn der Mission möglichst optimal klappt, finden Sie nachfolgend eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Beschreibung, die sich an der nachfolgenden Übersichtskarte orientiert.



Die Übersichtskarte zum Siedlungsaufbau

Beginnen Sie mit der **Siedlungserweiterung in Richtung P2** mittels **2 kleinen Wachtürmen** und errichten Sie **2 mittlere Wohnhäuser**. Auch in dieser Mission können Sie übrigens bedenkenlos alle Türme abreißen, ohne dass die Mission verloren geht. Nach der Fertigstellung des ersten mittleren Wohnhauses erhöhen Sie die **Planierer- und Bauarbeiterzahl auf jeweils 10 Einheiten**. Die vorhandenen Pioniere wandeln Sie in Träger zurück (Schaltfläche *Spezialisten umwandeln*). Beim Steinvorkommen P1 werden, sobald es zu Ihrem Landbesitz zählt, **2 Steinmetzhütten** errichtet. Mit der Siedlungserweiterung sind Sie auch in den Besitz einer Axt gelangt, so dass Sie wenigstens **1 Holzfällerhütte** bei P3 errichten können (weitere Äxte finden sich übrigens nicht auf der Karte!). Allerdings benötigen Sie auch noch mindestens 1 Säge für ein Sägewerk, ansonsten sitzen Sie bezüglich des Baumaterials *Bretter* sehr schnell auf dem Trockenen. **Sägen liegen als Warenstapel auf der Halbinsel P4. Diese Sägen – sowie alle anderen dort befindlichen Waren – transportieren Sie mittels der 4 vorhandenen Diebe in Ihre Siedlung, und zwar wie folgt:** Fahren Sie mit der Fähre (nahe P4) so nah an die Halbinsel P4 heran, dass Sie möglichst alle Warenstapel aufgedeckt haben bzw. dass diese sichtbar sind. Nun können Sie von Ihrem Siedlungsgebiet aus den Dieben per rechtem Mausklick auf die entsprechenden Warenstapel den Transportbefehl für die dort befindlichen Waren geben. Da Sie diesen „Diebeszug“ von Ihrem eigenen Territorium aus starten, werden die Diebe die „geklauten“ Waren auch direkt innerhalb Ihrer Siedlungsgrenzen ablegen. Beschaffen Sie auf diese Weise von der Halbinsel P4 zuerst die (beiden) Sägen und anschließend die übrigen Waren, insbesondere das Eisenerz und die Bretter!



So geht der „Transport per Diebe“ reibungslos über die Bühne: Klären Sie die Halbinsel P4 mit der Fähre auf und geben Sie den Dieben von Ihrem eigenen Territorium aus den „Diebstahlbefehl“ für die bei P4 befindlichen Waren.

Wenn eine Säge Ihre Siedlung erreicht hat, bauen Sie bei P3 **ein Sägewerk** und stellen dieser (unvollständigen) Holzproduktionskette **ein Forsthaus** zur Seite. Anschließend erweitern Sie Ihre Siedlung weiter mit **kleinen Wachtürmen in Richtung P4** (zu dem dortigen Steinvorkommen) **und P5 bzw. P6**, um das komplette Gebirge unter Kontrolle zu bringen. Errichten Sie außerdem ein **drittes mittleres Wohnhaus** (reißen Sie immer sofort ein Wohnhaus wieder ab, wenn es Ihre Siedlerzahl erlaubt!). Nach dem dritten mittleren Wohnhaus bilden Sie **2 Geologen** aus und schicken diese in das Gebirge P5 zur Rohstoffsuche und erhöhen Sie Ihre **Bauarbeiter- und Planierierzahl auf jeweils 15 Einheiten!** „Organisieren“ Sie dazu aber vorher von P4 mit den Dieben die dort befindlichen Hämmer, ansonsten haben Sie für diese Ausbildungen nicht genügend Hämmer vorrätig.



Bei P6 errichten Sie dann **1 Kohlemine, 1 Eisenschmelze und 1 Werkzeugschmiede**. Mittels des Diebtransports sollte inzwischen das dort lagernde Eisenerz in Ihre Siedlung geschafft worden sein, so dass Sie 5 Werkzeuge herstellen können. **Produzieren Sie erst einmal 3 Äxte** für weitere Holzfäller und errichten Sie dementsprechend (im Bereich P2/P3) **3 weitere Holzfällerhütten** sowie ein **zweites Sägewerk** und ein **zweites Forsthaus**.



Danach sind Sie erst einmal mit zwei Holzproduktionsketten „gut dabei“. Inzwischen sollte die Gebietserweiterung auch das Steinvorkommen bei **P4** erreicht haben, wo Sie eine **dritte Steinmetzhütte** errichten. Außerdem muss ein **weiteres mittleres Wohnhaus** her!

Errichten Sie danach die Brotproduktion mit **2 Getreidefarmen (Sensen sind auf P4 „organisierbar“)**, **1 Mühle**, **1 Wasserwerk** und **2 Bäckereien**. Da zu diesem Zeitpunkt so langsam aber sicher das Steinvorkommen bei P2 erschöpft sein wird, müssen Sie jetzt **3 Steinminen** in dem Gebirge P5 errichten. Stellen Sie die Warenverteilung für Brot so ein, dass Kohle- und Steinminen jeweils zu 50% mit Brot beliefert werden. Inzwischen erweitern Sie Ihre Siedlung mit **kleinen Wachtürmen weiter in Richtung P7** (entlang der roten Pfeile).

Sobald die Steinproduktion in den Steinminen läuft, bauen Sie ein **weiteres mittleres Wohnhaus** und **1 Eisenerzmine** im Gebirge nahe P5. Sorgen Sie für die Fleischversorgung des Eisnerzminenarbeiters, indem Sie **eine weitere Getreidefarm**, **1 Ziegenfarm** und **eine Metzgerei** (1 Axt produzieren) errichten. In der Zwischenzeit erweitern Sie fleißig weiter in Richtung P7!



Die nächste Landerobung mittels eines kleinen Wachturms findet bei P8 statt!

Anschließend können Sie an der dortigen Südküste **eine Werft** errichten, in der Sie nach deren Fertigstellung **eine Fähre** produzieren. Verladen Sie in die Fähre einen Schwertkämpfer und schippern Sie diesen zu der Insel mit dem „Einsiedler-Priester“ nach Punkt A (siehe Missionskarte, der Klippenring um die Insel hat nur wenige Lücken, an denen Sie landen können). Wenn Sie den Schwertkämpfer in die Nähe des Priesters bewegen, wird dieser sich bei Ihnen für den „Besuch“ bedanken und Ihnen einen zufallsabhängigen Manabestand zukommen lassen – **zwar nicht viel, aber auf jeden Fall ausreichend für den einmaligen Zauberspruch Abkürzung, eventuell sogar für die zweimalige Ausführung!**



In der Zwischenzeit errichten Sie in Ihrer Siedlung einen **großen Tempel** (damit Sie einen Priester für den „Schneesmelzen-Spruch“ besitzen) sowie ein **großes Wohnhaus**. Produzieren Sie außerdem ca. 20 Schaufeln und bilden Sie mit diesen Schaufeln **20 Pioniere** aus. Führen Sie die Pioniere sowie einen Priester zu P7. Dort müssen Sie mit dem Manavorrat, den Sie von dem Einsiedlerpriester erhalten haben, mit dem Zauber *Abkürzung* einen Durchgang in den Schneering schmelzen. Mit dem begrenzten Manavorrat gelingt dies am besten bei P9, da dort eine kleine „Schneebucht“ besteht, in der Sie Ihren Priester platzieren können. Allerdings müssen Sie auch dort „sehr genau“ zaubern, ansonsten bleibt ein Rest Schnee stehen – zumindest bei der einmaligen Ausführung des Zaubers. Können Sie die *Abkürzung* dagegen zweimal aussprechen, haben Sie keine Probleme! Speichern Sie vor dem Zauber aber am besten ab und versuchen Sie es nach einem Fehlschlag erneut.

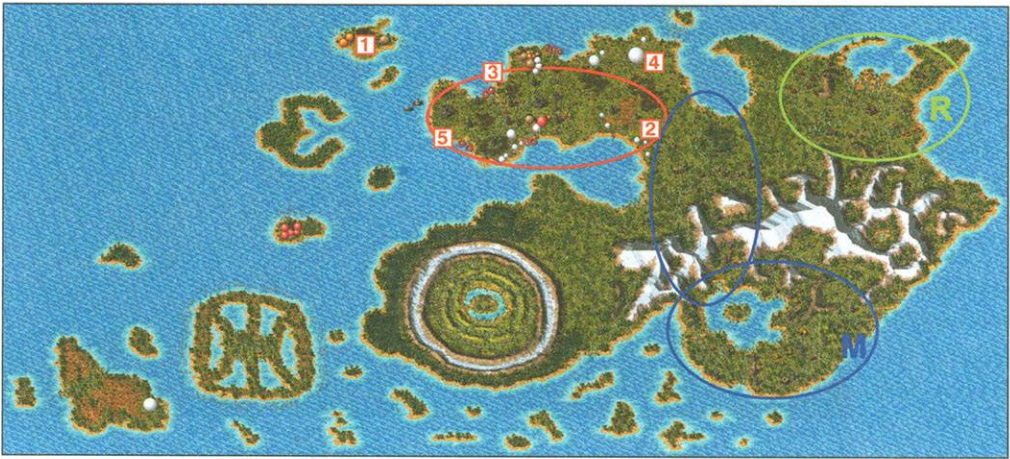


Postieren Sie Ihren Priester in der „Schneebucht“ und platzieren Sie den Zauber *Abkürzung* möglichst genau in der Mitte des Schneerings

Wenn der Zugang nach Norden frei ist, erobern Sie mit den 20 Pionieren die „freigeschmolzene“ Bergregion und beginnen dahinter wieder mit der Gebietserweiterung in Richtung Norden mit den Pionieren und kleinen Wachtürmen, bis Sie das Gebiet der Wikinger mit dem Ihren verbinden. Der Römer wird Ihnen zu diesem Zeitpunkt (ca. nach 1 Stunde und 10 Minuten) noch nicht in die Quere kommen. Allerdings dürfen Sie Ihre errichteten Wachtürme auf der anderen Seite des Bergmassivs fortan nicht mehr abreißen, damit Ihnen der Römer diesen „Streifen“ zu den Wikingern nicht wieder abnimmt! Oben, in der Nähe der Wikingersiedlung, setzen Sie nur noch Ihre Pioniere zur Landerobierung ein (auch durch das dunkle Land hindurch), bis Ihre Grenze an die Grenze der Wikingersiedlung stößt.



MISSION 3 – DAS GROSSE OPFER



Missionskarte Siedeln 3 – Das große Opfer

Auf den ersten Blick erscheinen die geforderten Opfergaben übermächtig zu sein – aber: Sie haben 2,5 Stunden Zeit und können sich ganz auf die Erfüllung der Aufgabe konzentrieren. Übrigens müssen Sie die geforderten Warenmengen vor Ablauf des Zeitlimits (der Zeitpunkt der Sonnenwende) tatsächlich bereit liegen haben. Es genügt nicht, diese Warenmengen im Verlauf des Spiels zu produzieren! Das heißt vor allen Dingen, dass Sie in dieser Mission zahlreiche Lager errichten müssen, in denen Sie die geforderten Warenmengen einlagern. Zweitens ist es wichtig, dass Sie die Produktion einer geforderten Ware sofort komplett abreißen, sobald die geforderte Warenmenge erreicht ist, um Ihren Wirtschaftskreislauf – insbesondere Ihr Transportwesen – zu entlasten.

Zu Beginn sorgen Sie erst einmal dafür, dass die Pioniere auf die „richtige“ Insel gelangen. Laden Sie die 5 Pioniere dazu in die bereit liegende Fähre und setzen Sie sie dann auf der Insel P1 ab. Dort lassen Sie die Pioniere mit der Einnahme der Insel beginnen und wenden sich erst einmal Ihrer Hauptsiedlung zu.

In Ihrer Hauptsiedlung reißen Sie alle Wachgebäude ab, bis auf den kleinen Wachturm im Osten Ihrer Siedlung bei P2. Dort müssen Sie nachfolgend noch irgendwann **2 weitere Wachtürme** errichten, um zu verhindern, dass die Maya Ihnen durch ihre Gebietserweiterung Ihr Territorium „abknöpfen“. Diese „Sicherungsline“ von Wachtürmen dürfen Sie anschließend natürlich nicht abreißen, alle anderen Wachtürme dagegen schon. Außerdem müssen Sie noch das **Gebirge bei P3 mit 2 kleinen Wachtürmen komplett einnehmen**. Später erweitern Sie Ihr Gebiet noch mit drei oder vier kleinen Wachtürmen bei P4, um dort weiteren Bauplatz zu erhalten. Das war es aber auch schon, was die Gebietserweiterung bzw. das Errich-

ten von Wachtürmen angeht. Versammeln Sie alle Ihre Soldaten im Osten Ihrer Siedlung, damit diese in den folgenden Minuten nicht im Weg stehen.

Der Beginn ist aufgrund der erbärmlichen Werkzeugausstattung etwas knifflig. Schicken Sie zuerst einmal **jeweils einen Geologen** in das südliche und das nördliche Gebirge (die übrigen Geologen können Sie übrigens wieder in Träger zurückwandeln) und **bilden Sie die maximale Anzahl Planierer und Bauarbeiter** aus, d.h. so viele, wie Sie an Schaufeln und Hämmer zur Verfügung haben. Stellen Sie den beiden bestehenden Holzproduktionsketten **jeweils 1 Forsthaus** zur Seite und beginnen Sie mit dem Bau **1 Getreidefarm** (1 Getreidefarmer ist vorhanden). Danach platzieren Sie im südlichen Gebirge **1 Kohle- und 1 Eisenerzmine** und sorgen mit **1 Mühle und 1 Bäckerei** dafür, dass die Brotproduktion beginnen kann (1 Wasserwerk ist vorhanden). Stellen Sie die Verteilung des Brots so ein, dass Kohleminen 30% und Eisenerzminen 70% des vorhandenen Brots geliefert bekommen. Zusätzlich können Sie auch noch Fisch an die Eisenerzminen verteilen, da Sie mit der Gebietserweiterung am nördlichen Gebirge einige Fische „gewonnen“ haben. Während der Brotproduktionsprozess anläuft, errichten Sie **1 Eisenschmelze und 1 Werkzeugschmiede**. Parallel dazu beginnen Sie im Westen mit der **Aufstockung der Holzproduktion auf 5 Holzproduktionsketten** und dem Bau einer **zweiten Steinmetzhütte** bei dem Steinvorkommen. In der Werkzeugschmiede müssen Sie dann nur noch **2 Äxte, 3 Sägen und 1 Spitzhacke** herstellen, um hinsichtlich der Baumaterialienversorgung fortan erst einmal gut gerüstet zu sein. Etwas später können Sie diese Produktionen auf 3 Steinmetzhütten (Steinminen benötigen Sie in dieser Mission nicht!) und eine sechste Holzproduktionskette erweitern.

Danach kann es losgehen: Sorgen Sie erst einmal für eine Fleischproduktion, damit die leidliche Versorgung der Eisenerzmine mit Brot ein Ende findet. Errichten Sie **eine zweite Getreidefarm, 1 Schweinezucht**, ein **zweites Wasserwerk** und **1 Metzgerei**. Sobald das erste Fleisch „produziert“ wurde, stoppen Sie die Brot- und Fischversorgung der Eisenerzminen. Nach **2 großen Wohnhäusern** stocken Sie die Getreideproduktion **auf 7 Getreidefarmen**, die Brotproduktion **auf 2 Mühlen und 3 Bäckereien**, die Fleischproduktion **auf 3 Schweinezuchten** und die Wasserproduktion **auf 4 Wasserwerke** auf. Erweitern Sie die Minenproduktion **auf 4 Kohleminen und 2 Eisenerzminen** und beginnen Sie mit einer **zweiten Eisenschmelze und 2 Waffenschmieden** die (automatische) Produktion von Kampfähnen. Richten Sie **2 Lager** für die produzierten Kampfähnen ein und stellen Sie auch schon einmal **jeweils ein weiteres Lager** für Fleisch und Brot auf, um die Überproduktionen der Bäckereien und des Metzgers einzulagern. Sobald Sie später 100 Kampfähnen im Lager haben, reißen Sie die Waffenschmieden und sämtliche Minen ab!



In einem nächsten Schritt kümmern Sie sich um die Beschaffung der geforderten Fische. **Beginnen Sie mit 2 Fischerhütten** und bauen Sie diese Produktion sukzessive **auf 5 Fischerhütten** aus. Achten Sie darauf, dass nur an 4 Stellen Fischvorkommen zu finden sind (siehe Missionskarte). Beginnen Sie sofort nach Beginn der Fischproduktion mit dem Einlagern der Fische. Für die geforderte Fischmenge benötigen Sie 4 komplette Lager! Da die Transportaufträge nun etwas ansteigen, sollten Sie auch wiederum an **große Wohnhäuser** denken. Insgesamt sollten Sie über einen Trägerbestand von ca. 200 Einheiten verfügen!

Während dieser Bauphase schaffen Sie in Vorbereitung der Besiedelung der Goldinsel P1 Ihre **2 Geologen** sowie **20 Diebe** mit der Fähre nach P1. Durchsuchen Sie mit den Geologen dort das Gebirge nach Ressourcen und wandeln Sie die dort alle Diebe in Träger zurück. So verfügen Sie dort direkt über einen ausreichenden Trägerbestand. Danach kümmern Sie sich um die Herstellung eines Gründungskarrens, den Sie benötigen, um die Goldinsel P1 besiedeln zu können. Bauen Sie dazu **1 Eselzucht** und **1 Fahrzeugmanufaktur**. Sobald 1 Esel die Eselzucht verlassen hat und Sie in der Fahrzeugmanufaktur 1 Wagen hergestellt haben, reißen Sie beide Gebäude sofort wieder ab. Bilden Sie dann aus dem entstandenen Gespann einen **Gründungskarren** (Pioniere bzw. Schaufeln produzieren!), verladen Sie den Gründungskarren in die Fähre und setzen Sie diesen am Ufer der Insel P1 ab. Dort gründen Sie mit dem Karren eine neue Siedlung und errichten am Ufer **einen Hafen**. Einen **zweiten Hafen** bauen Sie auf der Hauptinsel am Ufer bei P5. Verbinden Sie die beiden Häfen mittels „Zielpunkten“ in beide Richtungen und transportieren Sie von der Hauptinsel auf die Goldinsel P1 im Einzelnen: 50 Bretter, 20 Steine, 5 Spitzhacken (eine Spitzhacke liegt auf der Insel), 30 Brote und 30 Fische (für die Nahrungsvorsorgung der Kohle- und Goldminenarbeiter). Das eine Handelsschiff vom Beginn reicht aus, um diese Transporte durchzuführen. Auf der Insel errichten Sie dann **3 Kohleminen, 3 Goldminen, 3 Goldschmelzen** und **1 Lager**. Das Lager richten Sie natürlich für die Einlagerung von Goldbarren ein. Sobald das Lager komplett gefüllt ist, haben Sie bereits mehr Goldbarren als erforderlich für das Opfer parat. **Sie müssen aber keinesfalls das fertige Gold auf die Hauptinsel transportieren! Die Einlagerung der Goldbarren auf der Insel P1 genügt!**



Die (weitgehend) autarke Goldproduktion auf der Insel P1

Spätestens ab der Spielzeit 1:30 müssen Sie mit der Manaproduktion und der Metallproduktion beginnen! Starten Sie mit 3 Imkereien, 3 Honigwinzereien und 3 kleinen Tempeln. Etwas später erhöhen Sie dieses Produktionskontingent auf 4 Imkereien, 5 Honigwinzereien und 5 kleine Tempeln. Weiten Sie auch die Wasserproduktion auf **8 Wasserwerke** aus! Sobald dann später das Manakonto die 600er-Marke überschritten hat, reißen Sie die kleinen Tempel ab und lagern das in den Honigwinzereien produzierte Met ein. Insgesamt 4 Lager benötigen Sie für die geforderte Menge Met.

Wie gesagt: Reißen Sie immer sofort alle Produktionen ab, sobald Sie mit diesen Produktionen die erforderliche „Opfermenge“ einer Ware eingelagert haben, z.B. die Bäckereien, wenn 150 Brote im Lager liegen. Achten Sie in den letzten 40 Minuten darauf, ob es bei der ein oder anderen Ware knapp werden könnte, bezüglich der erforderlichen Menge. In diesem Fall erhöhen Sie noch einmal die Produktion der betreffenden Ware drastisch. Andere Aufgaben stehen in dieser Mission ja nicht an. Sobald dann letztendlich alle erforderlichen Waren vorhanden sind, haben Sie die Mission – und die Kampagne – gewonnen.



DIE SIEDLER 4 MISSION CD



Soweit das Auge blickt: Lager, Lager, Lager



DIE BONUSMISSION

Wenn Sie sich nach der Bewältigung aller 5 Kampagnen voller Stolz zurücklehnen und denken „Das war´s“, sollten Sie erst noch einmal in den Menüpunkt „Mission CD“ hineinschauen. Denn dort wartet, wenn Sie alle Kampagnen bzw. Kampagnenmissionen erfolgreich beendet haben, ein „Überraschungspaket“ auf Sie – die Bonusmission.



Für alle „Erfolgstrategen“ gibt es nach der Bewältigung aller 5 Kampagnen eine Bonusmission.

Damit Sie auch noch in dieser Mission einen Sieg davontragen können, finden Sie natürlich auch zu diesem „Schmankerl“ nachfolgend eine Missionslösung.



Missionskarte Bonusmission – Wolken verdunkeln unsere Sonne

Vorweg ein Hinweis zu der Missionskarte: Es wurden in den Gebirgen nur die konzentrierten Vorkommen vermerkt. Die übrigen Bergregionen besitzen ebenfalls Ressourcenvorkommen, allerdings sehr verstreut und wenig ergiebig!

Sie spielen mal wieder mit den Römern und haben zwei Völker auf der Karte als Gegenspieler, die Sie komplett beseitigen müssen. Aber: neben dieser „Hauptaufgabe“ werden zwei „Nebenaufgaben“ auf Sie zukommen, die Sie ebenfalls erfüllen müssen, um diese Mission zu gewinnen. Welche Aufgaben dies im Einzelnen sind, erfahren Sie in der Missionsbeschreibung.

Zu Beginn reißen Sie den kleinen Wachturm ab und errichten - wie immer - erst einmal ein **mittleres Wohnhaus** (sobald das Wohnhaus fertig ist, erhöhen Sie Ihre Planierer- und Bauarbeiterzahl auf jeweils 9 Einheiten) und erweitern Ihre Siedlung nach Süden, um das dortige Steinvorkommen zu erobern. Mit der zu Beginn vorhandenen Werkzeug- und Siedlerausstattung können Sie lediglich **1 Holzproduktionskette** und **1 Steinmetzhütte** errichten. Aber: In der näheren Umgebung liegen noch weitere Werkzeuge herum, und zwar: Bei **P1 eine Säge** (erweitern Sie mit einem weiteren Wachturm nach Süden, um diese Säge zu „erobern“), bei **P2 zwei Äxte** (mit 2 Dieben in die eigene Siedlung transportieren), bei **P3 zwei Spitzhacken** (ebenfalls per „Diebtransport“ beschaffen) und bei **P4 eine Sense** (wiederum eine Aufgabe für die Diebe). Daneben sind noch andere Warenstapel und Werkzeuge in der Umgebung vorhanden, jedoch sind die 4 vorgenannten Werkzeuge die wichtigsten Utensilien, die Sie direkt zu Missionsbeginn in Ihren Besitz bringen sollten. Durchsuchen Sie mit Ihren Dieben die Umgebung weiter und schaffen Sie dabei auch andere entdeckte Waren und Werkzeuge innerhalb Ihrer Siedlungsgrenzen.

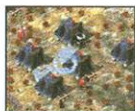
Mit den „organisierten“ Werkzeugen sind Sie in der Lage, eine **zweite Holzproduktionskette**, eine **zweite Steinmetzhütte** und **1 Getreidefarm** zu errichten. Bauen Sie anschließend **1 Mühle**, **1 Wasserwerk** (dazu müssen Sie Ihre Siedlung zu dem Fluss oberhalb von P4 erweitern!), **1 Bäckerei** und bei **P1 eine Fischerhütte**. In dem östlichen Gebirge platzieren

Sie dann **1 Kohlemine** und **1 Eisenerzmine** sowie daneben **1 Eisenschmelze** und **1 Werkzeugschmiede**. Wenn Sie dann die Eisenerzmine mit Fisch versorgen, steht einer kontinuierlichen Werkzeugproduktion nichts mehr im Wege. Sobald Sie „werkzeugproduktionsfähig“ sind, erweitern Sie die Baumaterialienproduktion auf **5 Holzproduktionsketten** und **4 Steinmetzhütten** (dehnen Sie die Siedlung zu den umliegenden Steinvorkommen aus), stellen die benötigten Werkzeuge her und starten dann den Aufbau einer blühenden und leistungsstarken Siedlung. **Sie haben viel Zeit, denn der erste Angriff Ihrer Gegner wird nicht vor 1 Stunde und 40 Minuten erfolgen – und bis dahin sollten Sie bereits militärisch so stark sein, dass ein Angriff aus „Abschreckungsgründen“ ganz unterbleibt.**

Beginnen Sie jedoch spätestens nach 1 Stunde mit der Soldatenproduktion und platzieren Sie **bei P5 eine konzentrierte Gebietssicherung**. Produzieren Sie in mindestens **4 Waffenschmieden** 65% Schwerter und 35% Bögen und rekrutieren Sie **Level-1- und Level-3-Soldaten** (Goldproduktion mit mindestens **3 Goldschmelzen**) **aller 3 Einheitentypen** (also auch „unendlich“ Sanitäter). Auf die Details des Siedlungsaufbaus wird hier nicht näher eingegangen – wie gesagt: Sie haben relativ viel Zeit! Bilden Sie eine starke Armee. **Unter einem Bestand von 200 mobilen Einheiten greifen Sie aber nicht an!**



Bauen Sie in Ruhe eine starke Armee um die konzentrierte Gebietssicherung bei P5 auf!



Ein Problem sind in dieser Mission die relativ kargen Kohlevorkommen. Deshalb sollten Sie unbedingt die **Manaproduktion** ankurbeln (**5 Weingüter** und **3 kleine Tempel**, ein guter Standort für die Weingüter ist übrigens der hügelige Hang bei P6) und anschließend mit Priestern fleißig den **Zauberspruch „Ressourcen auffrischen“** auf die Kohlevorkommen anwenden (siehe nebenstehende Abbildung). So sorgen Sie immer wieder für ausreichend Kohlenachschub unter den Minen.

Während des Siedlungsaufbaus können Sie bereits **die beiden „Nebenaufgaben“** aktivieren bzw. gestellt bekommen, und zwar:

1. **Das Fleischopfer:** Bewegen Sie eine beliebige Einheit zu P6. Dort erhalten Sie dann die Aufgabe, innerhalb eines um P6 herum entstehenden „Lichtrings“ *200 Einheiten Fleisch* einzulagern (und zusätzlich mindestens 1 Schaffarm und 1 Metzgerei zu errichten, s.u.). **Diese Aufgabe heben Sie sich bis ganz zum Schluss der Mission auf**, wenn Sie keine Eisenerzförderung für neue Waffen mehr benötigen und somit Ihr produziertes Fleisch nicht mehr an die Eisenerzminenarbeiter verteilen müssen. Errichten Sie zu diesem Zeitpunkt dann **4 Lager** bei P6 und stellen Sie für alle Lager Fleisch als Lagerware ein, bis die geforderten 200 Einheiten innerhalb des Rings gelagert sind. Aber wie gesagt: Warten Sie mit der Erfüllung dieser Aufgabe bis zum Missionsschluss, wenn Sie bereits alle anderen Gegner auf der Karte beseitigt haben und keine Kämpfe mehr führen müssen.
2. **Das gestohlene Amulett:** Bewegen Sie eine beliebige Einheit zu P7, werden Sie auf einen Priester treffen, der Sie bittet, sein gestohlenes Amulett wiederzubeschaffen, dass in einem Tempel bei dem Wikinger Torgus aufbewahrt wird. Wenn Sie diesen Tempel, der sich **bei P8** befindet, zerstören, ist die Aufgabe erfüllt. Die Zerstörung des Tempels erledigen Sie quasi „nebenbei“ während des Angriffs auf den Wikinger (s.u.). Als Dank für das wiederbeschaffte Amulett weist Ihnen der Priester einen Weg zu einem verborgenen Schatz, der sich **bei P10** befindet und aus einigen Warenstapeln besteht. Inwieweit Sie zu dem dann geltenden Zeitpunkt diese Waren noch benötigen (auch Werkzeuge usw.), ist eine andere Frage.

Der Angriff auf die Wikinger erfolgt – wie gesagt – sobald Sie mindestens 200 Einheiten beisammen haben. Zudem sollte Ihre Kampfstärke mindestens 100% betragen (Zierobjekte!). Ziehen Sie zum gegebenen Zeitpunkt dann einfach geradewegs in die Wikingersiedlung hinein und beseitigen Sie dort alle Wachtürme – der Wikinger ist aufgrund Ihrer starken „Sanitärbrigade“ hoffnungslos unterlegen. Wenn Sie den letzten Wikingerturm dem Erdboden gleich gemacht haben, erleben Sie zwei Überraschungen. Erstens wird Sie der Zorn Thors treffen, der Ihre Holzfällerhütten und Sägewerke zerstört (bauen Sie sie einfach wieder auf!) und zweitens erhalten Sie die Hilfe eines anderen Römerstammes, der schon einmal die Mayas im Westen ein wenig „aufmischt“, allerdings nicht besonders entscheidend.



Der Angriff auf die Mayas erfolgt nach derselben Manier, wobei Sie zu dem Zeitpunkt des Angriffs noch über einige Soldaten mehr verfügen sollten. Der Weg zu den Mayas durch das „Sumpf-Labyrinth“ ist etwas knifflig (am besten greifen Sie entlang des nördlichen Ufers an), aber letztendlich steht auch der Mayastamm Ihrer geballten Übermacht machtlos gegenüber. Attackieren Sie auch die Mayas, bis der letzte Wachturm beseitigt ist. Überraschungen bleiben danach allerdings aus.

Zum guten Schluss sorgen Sie dafür, dass die Aufgabe innerhalb des Lichtkreises bei P6 erledigt wird, indem Sie 200 Einheiten Fleisch dort oben in 4 Lager einlagern. Sorgen Sie dafür, dass die Eisenerzminen kein Fleisch mehr geliefert bekommen, indem Sie einfach in der Warenverteilung für Fleisch bestimmen, dass das Fleisch zu 100% an Schwefelminen geliefert wird.

Achtung

Sie gewinnen die Mission erst (das kommt in der Aufgabenstellung leider nicht so gut heraus), wenn Sie dort oben innerhalb des Lichtkreises auch (zusätzlich zu den 200 Einheiten Fleisch, die dort vorhanden sein müssen) mindestens *eine Schaff-arm* und *eine Metzgerei* gebaut haben. Erst dann ist die Aufgabe 100%ig erfüllt, und Sie haben auch die Bonusmission erfolgreich bewältigt!



DAS FANTASY-STRATEGIESPIEL. ERHÄLTICH: SEPTEMBER 2001

KOHAN

IMMORTAL SOVEREIGNS



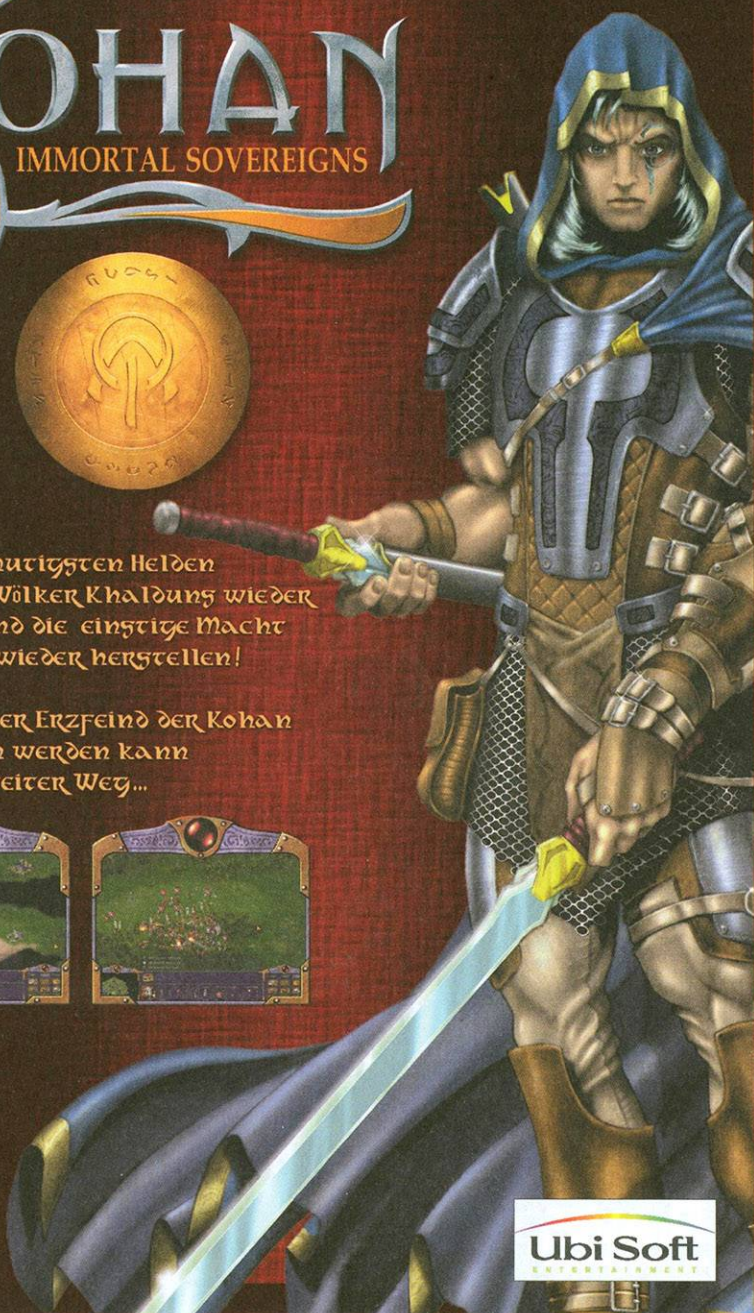
Nur die mutigsten Helden können die Völker Khaldung wieder vereinen und die einstige Macht der Kohan wieder herstellen!

Bis jedoch der Erzfeind der Kohan geschlagen werden kann ist es ein weiter Weg...



TIMEGATE

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



BATTLE REALMS™



EVERY WARRIOR HAS A NAME...

Erhältlich ab November!

WWW.BATTLEREALMS.COM



©2001 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Battle Engine.
©2001 Liquid Entertainment, LLC. All rights reserved. Developed by Liquid
Entertainment, LLC. Co-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**

Mission CD DIE SIEDLER[®]

**DAS OFFIZIELLE BUCH
KOMPLETT IN FARBE**

Neue Spannung für das Siedlerleben

Darauf haben die Siedler IV-Fans gewartet: Fünf brandneue Kampagnen versprechen neuen und spannenden Spielspaß! Nachdem Sie Morbus in der Vollversion besiegt und versteinert haben, sind Sie nun in insgesamt 55 neuen Siedler IV-Karten wieder als Maya-, Römer- oder Wikinger-Häuptling gefordert.

Das Siedeln kann endlich weiter gehen!

Neue Missionen, neue Herausforderungen – und die einzigen offiziellen Lösungen

Beweisen Sie Ihr Geschick, indem Sie zerstörte Siedlungen wieder aufbauen und Ihre Siedlungen vor den Bedrohungen der Hinterbliebenen des dunklen Volks schützen. Wenden Sie Eroberungsfeldzüge der Römer ab und erforschen Sie mit den Wikingern die antike Welt!

Damit die neuen Kampagnen und Missionen erfolgreich gelöst werden können, verrät dieses Buch die Strategien, die garantiert zum Erfolg führen. Sie finden hier komplette Kampagnenlösungen und detaillierte Missionskarten, mit vollständig aufgedeckten Ressourcen und Standorten. Der Siedler-Experte Markus Betz verrät nicht nur seine bewährten Tipps und Tricks, sondern greift auch zurück auf die exklusiven Informationen der Spieleentwickler. Das in Kooperation mit Ubi Soft entstandene offizielle Buch bietet daher Lösungen, die wirklich funktionieren.

Die Lösungen eines Experten

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

Ubi Soft
ENTERTAINMENT
www.ubisoft.de



www.bluebyte.net



Best.-Nr. 5202

ISBN 3-8155-5202-8

€ 10,20 (D)

DM 19,95



01995

9 783815 552025

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

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

SYBEX