

## Komplettlösung, Teil 1

# Empires

Eine Auswahl der berühmtesten Schlachten der Geschichte steht in der GameStar-Militärakademie auf dem Stundenplan. Siegen Sie mit uns!

**M**it General Patton, Admiral Yi und Richard Löwenherz warten im Echtzeit-Strategiespiel von Stainless Steel drei brillante Militärgenies auf Ihre Hilfe. Damit Sie nicht von den Feindhorden überannt werden, stellen wir Ihnen für die ersten beiden Kampagnen höchstbrisantes Karten- und Tippsmaterial zur Verfügung. Die Lösung für die umfangreichen Patton-Missionen gibt's beim nächsten Mal.

## 1. Richard Löwenherz

### Kapitel 1



#### Wie komme ich nach Clairvaux?

**TIPP 1:** Richard und Geoffrey (1) reiten nach Norden, um sich mit dem Grafen zu treffen. Leider ist die Brücke eingestürzt.

**TIPP 2:** Im Osten überreden Sie die Holzfäller (2), eine Schneise durch den Wald zu schlagen. Dahinter wartet Schwester Katherine (3), die um Geleit bittet.



#### Woher bekomme ich mehr Steine?

**TIPP 3:** Nun gilt es, die südwestliche Stadtmauer (4) von Clairvaux zu verstärken. Allerdings sind die Steinvorräte extrem knapp.

**TIPP 4:** Deshalb schippert der Prinz mit einigen Bürgern zur Insel im Westen. Unterwegs ereilt ihn ein Hilferuf aus Parthenay (5), wo wilde Banditen wüten.

**TIPP 5:** Das Truppenschiff legt an und die Helden vertreiben die Banditen. Später errichten die Bürger zur Sicherung am Dorfeingang einen Turm, als Belohnung gibt's den Bauplan für die Belagerungsfabrik.



**TIPP 6:** Danach kümmern sich die Helden um die Halunken auf der Insel (6). Mit den Steinen dort können die Arbeiter jetzt die ersten Bauvorhaben beginnen.

**TIPP 7:** Weitere Steine entnehmen die Bürger dem Steinbruch unter Schwester Katherine's Kirche und der Burg, ohne jedoch dabei die Kirche völlig zu zerstören.

#### Wo wohnt der Steinmetz?

**TIPP 8:** Aufgrund der neuen Hinweise reist Richard mit dem Schiff nach Nordosten.

**TIPP 9:** Ein Turm der Banditen versperrt den Zugang zum Steinmetz (7). Doch die Schleuder des Grafen zerstört ihn.

**TIPP 10:** Der Steinmetz bittet die Prinzen, Werkzeuge zu besorgen. Mit dem Trebuchet im Rücken vertreiben Sie die Banditen (8).

**TIPP 11:** Mit den neuen Werkzeugen können die Bürger Ruinen abtragen, um deren Steine wiederzuverwerten.

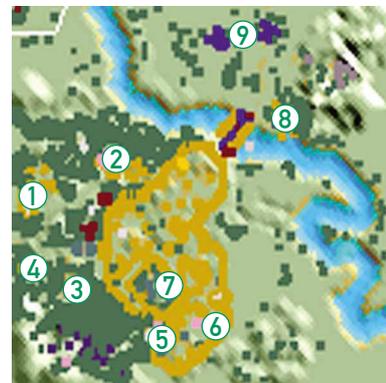
#### Wie verteidige ich Clairvaux?

**TIPP 12:** Nun greifen die Banditen an. Die beiden Kasernen rekrutieren laufend Langschwertkämpfer und Bogenschützen.

**TIPP 13:** Während die Bogenschützen und der Trebuchet vom Turmhügel aus das Feuer eröffnen, kümmern sich die Prinzen und Langschwertträger um die durchbrechenden Angreifer.

**TIPP 14:** Sobald der Graf von Clairvaux zum Feind überläuft, stürzen sich Richard und seine Mannen auf den Verräter.

### Kapitel 2 und 3



#### Wie komme ich sicher in die Stadt?

**TIPP 15:** Richard marschiert zum Schafzüchter (1) im Westen. Hier verschreckt er die Schafe. Mit den Äpfeln der Obstplantage (2) fängt er sie wieder ein.

**TIPP 16:** Der Dieb Drew (3) hat eine gestohlene Karte der Gegend. Für 100 Goldstücke kann Richard sie kaufen.

**TIPP 17:** Beim Apotheker (4) im Westen findet der Held einige Arzneien.

**TIPP 18:** Der Weg zum eingezeichneten Hintereingang (5) ist mit Fallen gespickt, seien Sie vorsichtig! Dort angekommen greift der Prinz endlich zum Schwert.

#### Wie hilft mir der Vikar?

**TIPP 19:** Im Innern der Siedlung schleicht sich Richard zu seinem alten Freund, dem Vikar (6). Der schließt sich dem Helden an.

**TIPP 20:** Der Gottesmann kann feindliche Einheiten für Richard konvertieren.

**TIPP 21:** Mit seinen neuen Getreuen schlägt sich der Held bis zum Gefängnis (7) seiner Mutter durch. Der Vikar konvertiert einen der Wächter im Burghof, der daraufhin das Tor für die Gruppe öffnet.

#### Wie bringe ich die Königin in Sicherheit?

**TIPP 22:** Nach dem Gespräch mit der Königinmutter eskortiert Richard diese zum Transportschiff (8) im Nordosten.



**TIPP 23:** Unterwegs lauern Heinrichs Schergen. Glücklicherweise hat der Held die Unterstützung der Barone.

**TIPP 24:** Für die übrige feindliche Streitmacht (9) erweitert der Prinz sein Heer. Er sammelt alle verfügbaren Männer und schickt sie zum Goldabbau. Die Ausbeute investiert er sofort in bessere Waffen.

### Kapitel 4 und 5



#### Wo finde ich Bürger?

**TIPP 25:** Richard kämpft sich mit seiner Eskorte bis ins Dorf Mirabeau (1) vor, wo er die Rebellen vertreibt. Anschließend reitet er nach Parthenay (2) und Louduns (3).

**TIPP 26:** Der Held rekrutiert Bürger, die sich um den Abbau der Gold- und Steinvorkommen kümmern.

#### Wie störe ich die Rebellen?

**TIPP 27:** Zwei Arbeiter errichten an strategisch günstigen Positionen (4) Speerfallen und Türme. Die stehen dicht beieinander, um sich gegenseitig zu schützen.



**TIPP 28:** Die gegnerischen Ballisten greift Richard mit ein paar Bogenschützen an. Dazu schleichen sich die Engländer von hinten an die Truppe des Feindes.

**TIPP 29:** Gerade rechtzeitig trifft Geoffrey (5) mit seinen Ordensrittern ein.

#### Was will der Rebellenbaron?

**TIPP 30:** Mit einem Vikar als Begleitung reitet der Held nach Niort (6).

**TIPP 31:** Der Baron stellt Richard eine Falle und sucht das Weite. Setzen Sie die neue »Brandrodung« ein, um die eingeschlossenen Pechkocher (7) zu erreichen.

#### Wie zerstöre ich die Wachtürme?

**TIPP 32:** Die Gegner haben mittlerweile auf der ganzen Karte verteilt Türme errichtet. Die Armbrustschützen benutzen für den Abriss Flammenpfeile.

**TIPP 33:** Richard stellt den verräterischen Baron im südöstlichen Dorf (8). Es liegt an Ihnen, ob Sie ihn mit dem Vikar konvertieren oder einfach ausschalten.

### Kapitel 6



#### Wo hält sich König Philipp auf?

**TIPP 34:** Richard und sein Bruder reiten auf der Straße nach Osten. Bevor sie im Kloster (1) eintreffen, retten sie unterwegs die Dorfbewohner vor den Geächteten.

#### Wo finde ich Unterstützung?

**TIPP 35:** Nach dem Gespräch mit König Philipp setzt das Quartett seinen Weg nach Challes (2) fort. Dabei begegnen Sie einigen Ordensrittern der Rebellen.

**TIPP 36:** Die Engländer brechen nach Challes durch, müssen aber feststellen, dass diese Ortschaft zu den Rebellen übergelaufen ist. Daher reiten Richard und Geoffrey zur südwestlich gelegenen Hafenstadt (3).

**TIPP 37:** Am Wasser warten bereits einige Getreue auf das Brüderpaar. Die nächste Goldmine für ein Bergwerk befindet sich auf dem Eiland südlich des Hafens.

#### Wen greife ich zuerst an?

**TIPP 38:** Mit neuen Truppen rücken die Brüder gegen Challes vor. Während der Tribok die Festung einreißt, setzen sich die Soldaten mit den feindlichen Ordensrittern und Bogenschützen auseinander.



**TIPP 39:** Für den Sieg erhalten die Angreifer die »Brandrodung«. Weitere nützliche Erfindungen erforscht die Universität.

**TIPP 40:** Mit genügend Gold vergrößert Richard seine Armee bis ans Limit. Damit setzt er dann zum westlichen Ufer (4) über.

#### Wo gibt es weitere Goldadern?

**TIPP 41:** Drüben erobern die Engländer die feindlichen Stützpunkte (5). Mit »Brandrodung« schafft sich Richard freie Bahn.



#### Wie beschütze ich die Königin?

**TIPP 42:** Die Häfen Talmot (6), Noirmoutier (7) und Belle Isle (8) bedrohen die Königinmutter. Daher äschern die Helden die Festungen dort mit Triboken ein.

**TIPP 43:** Schlachtkoggen sorgen für die englische Vorherrschaft in den Gewässern. Teilen Sie ein Flaggsschiff ein, das verfügt dann über die »Erhitzte Geschosse«-Attacke.

**TIPP 44:** Schließlich taucht Königin Eleanors Schiff (9) in den nordwestlichen Gewässern auf. Ein Geschwader Schlachtkoggen geleitet sie nach Nantes (10).

#### Wo steckt Lord Ranulf?

**TIPP 45:** Jetzt blasen Sie zur Offensive auf Lord Ranulfs Festung. Der Adelige hat sich auf der Insel im Nordwesten verkrochen.



**TIPP 46:** Die Schlachtkoggen schießen von See aus zuerst die Befestigungsanlagen sturmreif. Dann dringen die Fußsoldaten und Reiter in die Rebellenburg ein.

### Kapitel 7



#### Wie vergrößere ich mein Heer?

**TIPP 47:** Richard reitet zu den vier Siedlungen (1) und überzeugt dort die Bürger.

**TIPP 48:** Prinz Johns Soldaten überfallen Dörfer. Stellen Sie deshalb Soldaten auf.



**TIPP 49:** Die beiden Vikare heilen Kameraden und greifen mit der »Konvertierung« in die Gefechte ein.

#### Wo stelle ich Prinz John zum Kampf?

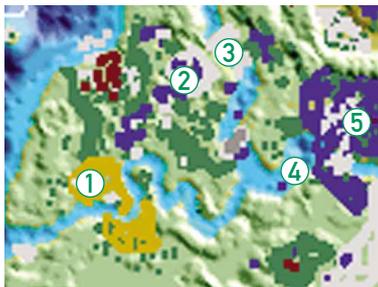
**TIPP 50:** Schließlich versuchen die Feinde unter Prinz Johns Kommando einen letzten Ausfall. Richard erwartet ihn mit seinen Truppen an der Furt (2).

**TIPP 51:** Nach diesem letzten Aufbäumen verfrachtet Richard sein Heer nach Le Mans (3) im Osten. Dort vernichten die Armbrustschützen mit ihren »Flammenbolzen« die gegnerischen Türme.

**TIPP 52:** Durch den Fall von Le Mans kommen die Engländer in den Besitz einer Kirche. Hier können sie Vikare ausbilden. In der Nähe liegt zudem eine Goldmine.

**TIPP 53:** Nun folgt die Schlussoffensive auf die Festung (4) von Le Mans im Norden. Greifen Sie die Burg am Westtor an.

### Kapitel 8



#### Wie helfe ich den Bürgern von Rouen?

**TIPP 54:** König Richard hetzt mit seinen Getreuen nach Rouen (1) im Süden. Dort hilft er bei der Verteidigung der Stadt.

**TIPP 55:** Die englischen Barone können mit »Konvertierung« einige der Gegner auf Richards Seite ziehen.

**TIPP 56:** Per »Schlachtfeld-Täuschung« veranlasst der König seine Feinde dazu, sich gegenseitig zu bekämpfen. »Königliche Proklamation« heilt die Armee.

#### Wo horten die Franzosen ihr Gold?

**TIPP 57:** Nach der Schlacht reiten die Helden gen Beauvais (2). Unterwegs rekrutieren sie in der Kirche einige Vikare.

**TIPP 58:** In Beauvais knacken die Belagerungswaffen zuerst das Tor. Anschließend verwirrt Richard die Verteidiger mit der »Schlachtfeld-Täuschung«. Seine Ritter kümmern sich dann um den Rest.

**TIPP 59:** Zum Lohn für die Mühen bauen die Bürger von Beauvais Gold für Sie ab. In der Schmiede erforscht Richard Ausrüstungs-Verbesserungen.

#### Wie schalte ich die Rebellen aus?

**TIPP 60:** Nun gilt es, eine Gegenoffensive der Franzosen abzuwehren. Philipp verwendet »Rebellion«, wodurch einige Barone Richards Truppen in den Rücken fallen.

**TIPP 61:** Während Reiter die Rebellen im Hinterland binden, überwachen die übrigen Soldaten die Brücke (3). Die Highlander setzen ihre »Wirbelsturm«-Attacke ein.



**TIPP 62:** König Richard sollte zuerst das Rebellennest in Beauvais zerschlagen, um nicht an zwei Fronten kämpfen zu müssen. Außerdem benötigt er die dortigen Vorräte.

#### Wie komme ich nach Paris?

**TIPP 63:** Sobald diese Gefahr gebannt ist, stechen drei Schlachtkoggen von Beauvais aus in See. Die reiben die Patrouillenboote auf und zerstören die Hafenanlagen (4).

**TIPP 64:** Nutzen Sie beim Seegefecht den Zauber »Kanalsturm«, den die Universität erforscht. Auch das »Erhitzte Geschoss« des Flaggschiffes richtet unter den Gegnern schwere Schäden an.

#### Wo versteckt sich König Philipp?

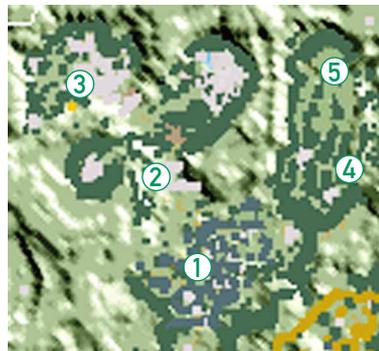
**TIPP 65:** Jetzt ist es ungefährlich, die Truppen per Schiff nach Paris zu bringen.

**TIPP 66:** In Paris stürmt Richard die Burg (5). Dabei bringt er alle noch verfügbaren Zauber und Verbesserungen ins Spiel.



## 2. Admiral Yi

### Kapitel 1 und 2



#### Wie rette ich die Dorfbewohner?

**TIPP 67:** Der Trupp marschiert nach Norden zum Stadtor des M'youngch'on-Dorfes (1). Hier entzündet der Bombenschleuderer seine Geschosse am nahen Feuer und jagt damit die Munitionsvorräte auf der anderen Seite des Tores in die Luft.



**TIPP 68:** Im Innern stellen sich die Koreaner den einfallenden Manchu entgegen. Der Bombenschleuderer zündet dabei die herumstehenden Pulverkisten, um mehrere Feinde gleichzeitig auszuschalten.

**TIPP 69:** Nach dem Sieg befreien die Helden die zwischen den beiden Toren (2) gefangenen Koreaner. Zu dieser Position locken sie anschließend die betrunkenen Schwertkämpfer aus dem nördlichen Lager, um diese dort einzusperren.



**Wo finde ich Unterstützung?**

**TIPP 70:** Der betrunkene Doppelschwertkämpfer, der immer noch im Lager schläft, schließt sich Yis Gruppe an. Dank der »Kampfkunst«-Fähigkeit überlisten die Krieger den Torwächter von Onsung (3).

**TIPP 71:** In Onsung und Kyongwong bieten weitere Bürger ihre Hilfe an. Diese schickt Yi zum Abbau des nahen Goldvorkommens. Errichten Sie dort eine Siedlung.

**TIPP 72:** Mit dem Gold bilden die Koreaner berittene Einheiten für den Angriff auf die Manchu im nordöstlichen Lager aus.

**Wo hausen die Manchu-Banditen?**

**TIPP 73:** Nun legen die Raketen-Kavalleristen einige Eisenspitzen auf dem östlichen Pfad aus. Ein weiterer Trupp Kavalleristen reiten auf dem geheimen Pfad durch die Berge (4) in den Rücken der Manchu-Banditen und locken sie so in die Falle.

**TIPP 74:** Gegen die Speerträger erweisen sich die berittenen Bogenschützen als äußerst effektiv. Die Raketen-Kavalleristen eignen sich hervorragend zum Einäschern der lästigen Wachtürme der Manchu.



**TIPP 75:** Ziel der Offensive sind die drei Kriegscamps (5) im Nordosten. Achtung: Die mobilen Lager wollen fliehen!

**Kapitel 3**



**Wie entkomme ich den Piraten?**

**TIPP 76:** Das Trio marschiert nach Sodong (1), wo es auf eine Horde japanischer Piraten stößt. Alle Koreaner fliehen zur Brücke und schließen das Stadttor hinter sich.



**TIPP 77:** Das kleine Boot setzt die Flüchtenden dort zum anderen Brücken-Ende (2) über. Beeilen Sie sich!

**Wie wehre die die Piraten ab?**

**TIPP 78:** In Hadong (3) muss sich Admiral Yi um die Verteidigung der Universität kümmern. Da ihm nur wenige Krieger geblieben sind, erforscht er den »Taifun« und schickt diesen den Piraten entgegen.

**TIPP 79:** Durch den »Zen-Meister«-Zauber stecken die Soldaten deutlich mehr Schaden ein, »Königliche Begünstigung« heilt die angeschlagenen Einheiten.

**Wie belade ich das Boot?**

**TIPP 80:** Nach der Zwischensequenz setzt der Trupp in der Fähre über den Fluss (4). Dazu fährt der Wächter zuerst mit dem Mönch, danach mit dem Admiral zum anderen Ufer. In der dritten Fuhre holt der Admiral den Gefangenen ab.

**Was erwartet mich in Yosu?**

**TIPP 81:** In Yosu (5) übernimmt der Held das Kommando und vergrößert seine Truppe. Für die Versorgung schickt er einige Fischerboote zu den Fanggründen.

**TIPP 82:** Den angreifenden Piraten treten die Soldaten am Ende des Mauerlabyrinthes gegenüber. Durch die Nähe zur Stadt erhalten die Krieger kostenlose Heilung.

**TIPP 83:** Der Mönch beharkt die Gegner mit seinem »Bösen Karma«.

**Wie vergrößere ich meine Streitmacht?**

**TIPP 84:** Für die Offensive benötigen die Koreaner einen Haufen Gold. Dazu marschieren einige Bürger zur Nordspitze der Insel, wo sie eine Goldader finden.

**TIPP 85:** Durch Verwendung von »Spezialwerkzeugen« (Universität) vergrößert sich dieses Goldvorkommen.

**TIPP 86:** Zuerst erobert Admiral Yi mit seinen Kriegsschiffen die Vorherrschaft auf See zurück. Dazu verbessert er die verfügbaren Schiffstypen mit Upgrades.



**TIPP 87:** Die Bewohner der Insel Kal-To (6) bitten den Helden, einen Kriegsfürsten zu fangen. Der lebt auf der Insel im Osten (7). Nach seiner Niederlage können Sie ihn entweder ausliefern oder konvertieren.

**TIPP 88:** Die Stadt Nam-hae-do (8) benötigt zehn Hwarang-Krieger. Zum Dank entlohnen Sie die Koreaner mit dem wertvollen »Brandrodung«-Wissen.

**TIPP 89:** Ganz im Osten ankert das starke koreanische Kriegsschiff Foochow. Es schließt sich der Flotte an. Außerdem entdecken die Kundschafter einen Stall, den Admiral Yi für die Truppe nutzen kann.

**TIPP 90:** Im Wald in der Kartenmitte (9) stehen einige einsame Schnellfeuer-Gewehre. Mit diesen im Gepäck erreichen die Soldaten den Nordstrand der Pirateninsel.



**Wo lande ich auf der Pirateninsel?**

**TIPP 91:** Admiral Yi setzt die Brandrodung ein, um ins Zentrum (10) zu gelangen.

**TIPP 92:** Praktischerweise stehen dort zwei Belagerungs-Armbrüste versteckt.

### Kapitel 4

#### Wie halte ich die Japaner auf?

**TIPP 93:** Ein Bombenschleuderer zerstört den japanischen Vorposten im Süden. Die neuen Bürger schürfen sofort Gold.

**TIPP 94:** Die übrigen Männer in der Son-San-Burg versuchen, möglichst viele Gegner mit ihren Bomben auszuschalten.

**TIPP 95:** Nach dem Fall der Burg befestigen Sie die Verteidigungslinie Sangju mit den Feuerkarren. Dazu erforschen die Koreaner eine größere Waffenreichweite.

**TIPP 96:** Die Feuerkarren gehen auf den Anhöhen südwestlich und -östlich des Tors in Stellung. Zwei weitere der brandgefährlichen Vehikel verstärken die Stellung.

**TIPP 97:** Die größte Gefahr geht von den Ashigaru-Kämpfer und Donnermörsern aus. Daher sind diese Feindeinheiten die Primärziele. Die »Königliche Begünstigung« heilt verwundete Truppen.

#### Wie erobere ich Sangju zurück?

**TIPP 98:** Als letzte Abwehrstellung bleibt nur Mun'gyong. Während die Bürger nach Norden flüchten, wagen sich die restlichen Krieger nach Süden.

**TIPP 99:** Beim Bauernhof retten die Koreaner die Ochsen, die sich danach in den Kampf schicken lassen. Mit dem Pulverfass-Karren sprengen die Helden den Steinbruch westlich von Sangju in die Luft.

**TIPP 100:** Per »Walddurchquerung« passieren einige Soldaten das Waldstück. Im Innern der Burg räumen sie nacheinander die Feindgruppen aus dem Weg und erobern die Feuerkarren zurück.

**TIPP 101:** Der neu gewonnene Bürger beginnt sofort mit den Reparaturen an den Toren. In der Kartenmitte leben japanische Handlanger. Deren »Entfernung« schafft neue koreanische Arbeitskräfte.



#### Wie überrasche ich die Japaner?

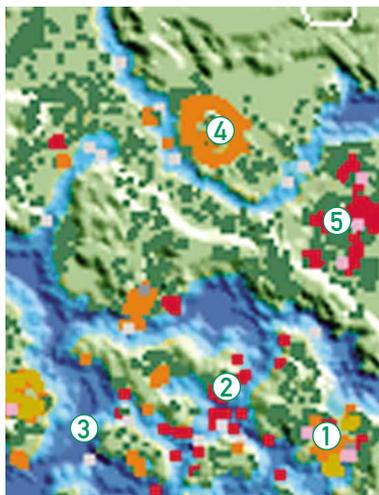
**TIPP 102:** Die Krieger schleichen sich durch das Waldstück neben der östlichen Mauer von SonSan. Dort befindet sich ein Spalt im Verteidigungswall.

**TIPP 103:** An dieser Stelle treibt der Held die Ochsen an und hetzt sie auf die Japaner. Die übrigen Krieger schließen sich dem Kampf an. Die Feuerkarren brechen zeitgleich durch das Westtor.



**TIPP 104:** Nach dem Sieg kehren alle Überlebenden umgehend nach Mun'gyong zurück. Hier erwarten sie die letzte Attacke.

### Kapitel 5



#### Wo lebt der Bootsbauer?

**TIPP 105:** Der alte Mann und Leutnant Kim Shi-Min gehen an Bord des Koryo-Kriegsschiffes. Darauf reisen sie zur Insel Kobe (1).

**TIPP 106:** Mit der »Nachtoperationen«-Fähigkeit schleicht sich das Schiff an den japanischen Patrouillen vorbei. Dabei entdecken die Helden einen geheimen japanischen Stützpunkt (2) samt Flotte.



**TIPP 107:** Auf der Insel eilen die Soldaten den Dorfbewohnern zu Hilfe und vertreiben die japanischen Eindringlinge. Da-

nach suchen der alte Mann und Kim Shi-Min den Bootsbauer auf.

#### Wie vergrößere ich die Flotte?

**TIPP 108:** Nach der Zwischensequenz beginnen die Kriegsschiffe mit ihren Störaktionen. Dazu vernichten sie die unbewachten Häfen der Japaner.



**TIPP 109:** Für die Zerstörung der Häfen erhalten die Koreaner weitere Ressourcen, die sie in den Bau neuer Kriegsschiffe investieren. Beschädigte Segler weichen für Reparaturen in die neutralen Häfen aus.

**TIPP 110:** Zeitgleich verschifft Admiral Yi einige Soldaten und sich selbst auf die Nachschubinsel der Japaner. Dort fackeln Sie von Land aus weitere Hafenanlagen ab.

#### Wo stelle ich mich den Japanern?

**TIPP 111:** Sobald die Gegner mit ihrer Flotte ablegen, kommt es im Südwesten (3) zur Seeschlacht. Doch die konventionellen koreanischen Kriegsschiffe können den Japanern nicht lange widerstehen.

**TIPP 112:** Glücklicherweise kommen gerade noch rechtzeitig drei Schildkrötenschiffe zum Einsatz. Diese versenken mit ihrem »Sperrfeuer« die übrigen Japaner.



#### Wie komme ich an Gewehre?

**TIPP 113:** Nach der Seeschlacht geht es zur Chinju-Burg (4). Kwak Chae-U macht sich mit einigen Nahkämpfern nach Osten auf, um dort Pulverwagen (5) zu erobern.

**TIPP 114:** Für jeden Pulverwagen, der die koreanische Burg erreicht, erhalten die Verteidiger einen der wertvollen Luntenschloss-Infanteristen.

**TIPP 115:** Die Japaner greifen in zwei Wellen an. Während die Luntenschloss-Infanteristen die Lücke in der Burgmauer überwa-

chen, wagen die Nahkämpfer durch das hintere Tor einen Ausfall, um die gefährlichen Donnermörser zu zerstören.

### Kapitel 6



Wie komme ich durch das Feindgebiet?

**TIPP 116:** Die Gruppe wandert nach Süden, wo sie auf einen japanischen Vorposten (1) trifft. Hier zieht der Mönch die Wachen per »Konvertierung« auf Ihre Seite.  
**TIPP 117:** Danach schleichen sich alle Männer durch das nordwestliche Tor zum Hafen. Dort überwältigen sie die Wachen und kapern die Kriegsschiffe (2).

Wer hilft mir bei der Verteidigung?

**TIPP 118:** In Ujiu (3) stoßen chinesische Unterstützungstruppen rechtzeitig dazu, um bei der Verteidigung des Kaisers zu helfen. Die Japaner setzen in zwei Angriffswellen über den Fluss und greifen dann das Haupttor an. Dank der Chinesen schlagen Sie die Attacke zurück.  
**TIPP 119:** Nach dem Sieg sammeln sich die übrigen Truppen und bereiten die Gegenoffensive Richtung Japaner vor. Mönche und Donnermörser, begleitet von Kavallerie und Infanterie, tragen die Hauptlast.

Wie lähme ich den Nachschub?

**TIPP 120:** Während die Mönche feindliche Einheiten konvertieren, zerstören die Donnermörser unterwegs alle japanischen Gebäude. Die Reiter übernehmen für die Artillerie-Einheiten die Aufklärung.

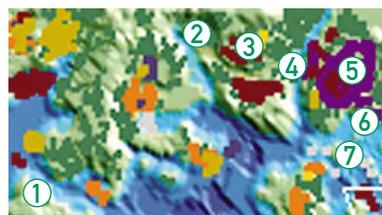


**TIPP 121:** Die Kavallerie galoppiert durch den Hohlweg im Südosten in den Rücken (4) der Japaner. Hier legen Sie deren Farmen in Schutt und Asche, um den Rohstoff-Nachschub zu unterbrechen.

**TIPP 122:** Die finale Attacke auf Pjöngjang (5) erfolgt auf das West- und Südtor gleichzeitig. Nachdem die Donnermörser die Türme in Brand geschossen haben, widmen sie sich den Produktionsstätten.

**TIPP 123:** Währenddessen kümmern sich die Fußsoldaten und Reiter um die Japaner. Die koreanischen Priester heilen die Verwundeten und konvertieren einige der Verteidiger, um die Armee zu stärken.

### Kapitel 7



Wie halte ich die japanische Flotte auf?

**TIPP 124:** Admiral Yi stellt sich mit seinen Kriegsschiffen der feindlichen Flotte (1). Diese ist jedoch deutlich in der Überzahl und die Koreaner müssen sich zum Hafen zurückziehen, der die Schiffe heilt.  
**TIPP 125:** Mit den neuen Donnerbooten können die Koreaner mehrere Feindschiffe gleichzeitig versenken. Dazu fahren sie diese Kamikaze-Wassereinheiten dicht an den Gegner heran und zünden dann die »Selbsterstörung«.



**TIPP 126:** Die nahe Meerenge eignet sich hervorragend für einen Hinterhalt. Während die konventionellen Boote die Durchfahrt blockieren, versenken die Donnerschiffe nacheinander ohne Risiko die sich aufstauenden japanischen Segler.

Wie komme ich unbeschadet durch den Hohlweg?

**TIPP 127:** Nach der Seeschlacht wandern die drei Helden zum Kloster (2) im Norden. Der dort lebende Mönch beschwört die »Zen-Kraft«, um die Krieger kurzzeitig unverwundbar zu machen.  
**TIPP 128:** So geschützt hasten die Helden durch den Hohlweg und vertreiben die Japaner auf der Anhöhe (3). Danach beschlagnahmten Sie den Donnermörser.



Wo fange ich die Gegenangriffe ab?

**TIPP 129:** Die neuen Donnermörser verwenden ihre »Kanonade«-Fähigkeit, um die Geschütze und Befestigungsanlagen südlich ihrer Position zu zerstören.  
**TIPP 130:** Danach bauen die Bürger eine Siedlung neben der Goldmine. Die Aktion »Spezialwerkzeuge« aus der Universität sorgt für ein größeres Vorkommen.  
**TIPP 131:** Die Helden sichern mit ihren Truppen und einigen Belagerungswaffen die nahe Flussfurt (4). Von dort aus stoßen die Donnermörser und ihre Eskorte immer weiter zur japanischen Burg (5) vor.

Wann attackiere ich den General?

**TIPP 132:** Die beiden Festungen sind die Hauptziele. Nach deren Zerstörung lassen die Ausfälle der Japaner spürbar nach.  
**TIPP 133:** Nun ist die Zeit für die Erstürmung der Burg gekommen. Allerdings gelingt dem japanischen General die Flucht auf das benachbarte Plateau (6).  
**TIPP 134:** Admiral Yi nimmt die Fußtruppen an Bord und transportiert sie zum feindlichen General. Den schalten sie gezielt aus und ziehen sich anschließend über den Wasserweg wieder zurück.

Wie lege ich einen Hinterhalt?

**TIPP 135:** Dem Rest der Flotte lauern die Koreaner bei den Stromschnellen auf (7). Zerstörte Schiffe sinken auf Grund und blockieren somit die Durchfahrt.  
**TIPP 136:** Während die Schildkrötenschiffe den Feind binden und mit »Sperrfeuer« beschädigen, unterstützen die Donnermörser die Marine-Einheiten mit »Kanonaden«. Sie haben die englische und koreanische Kampagne erfolgreich abgeschlossen, herzlichen Glückwunsch! **MS**

