

Komplettlösung, Teil 2

Age of Mythology

Mit dem Segen der Götter im Rücken und unserer Komplettlösung im Reisegepäck kann Sie kein noch so mächtiger Gegner aufhalten.

Netzt geht die Reise von Arkantos und seinen Weggefährten erst richtig los. Nachdem Sie im ersten Teil der Kampagne Troja besiegt haben, heften Sie sich nun in Ägypten und den Nordlanden an die Fersen eines mysteriösen Gegners.

Legende

G	Gold
R	Relikt
DZ	Dorfzentrum

Kampagne 2: Die Ägypter

12. Ein leichter Schlaf

Wo sind die Gefangenen?

TIPP 1: Amanra führt ihre Truppen in die feindliche Goldgräberstadt (1) im Westen. Anschließend eskortieren Sie die Arbeiter und das Wächterschwert an den Mumien vorbei zur Siedlung (2). Unterwegs sammelt ein Held das Relikt nahe dem Wunder ein und bringt es zum Tempel.

Wie steigern ich den Ertrag?

TIPP 2: Kemsit (3) will zum Wächter vordringen und überrennt dabei die Dörfer, die im Weg sind. Inzwischen bauen Sie die Infrastruktur aus. Dabei sorgt der Zauber »Regen« für Produktionssteigerung auf den Feldern. Zahlreiche Fischschwärme tummeln sich im See.

Was bietet Ptah?

TIPP 3: Untergott Ptah ist eine gute Wahl, da er mit seinen Segnungen Truppen teleportieren kann. Auch die Verbesserungen für die Krieger sind äußerst nützlich. Im Helldenzeitalter begünstigen Sekhmets Gaben die Fernkämpfer und Belagerungswaffen.

Was tun im Hinterland?

TIPP 4: Ein Transportschiff bringt die Katalpulte über den See. Von dort aus (4) haben sie freies Schussfeld auf die feindlichen Höfe im Tal, ohne dass die Verteidiger ihnen gefährlich werden können.

Was bewirkt das Schwert des Wächters?

TIPP 5: Mit Belagerungswaffen, Kriegern und Mythenwesen folgt der Sturm auf das Gefängnis (5) des Wächters. Sobald der Weg frei ist, tragen Ihre Arbeiter das Schwert in die Tempelanlage.

13. Tauziehen

Wie lautet mein Auftrag?

TIPP 6: Kemsits Häscher haben den Karren mit Osiris' Überresten. Arkantos muss ihn zurückerobern und sicher ins Lager geleiten. Den ausrückenden Speerkämpfern folgen sofort die Axtkämpfer, die am Stadttor warten. Greifen Sie den gegnerischen Treck von zwei Seiten an, und produzieren Sie ständig neue Soldaten.

Welchen Untergott wähle ich?

TIPP 7: Gleich zu Anfang steigen Sie ins mystische Zeitalter auf und wählen Untergott Horus, weil er Infanterie begünstigt.

Wie setze ich die Truppen zusammen?

TIPP 8: Nachdem der Treck überfallen worden ist, schickt Kemsit Truppen, um die Rückkehr in Arkantos' Lager zu verhindern. Wenn Kemsit Infanteristen sendet, halten Sie Axtkämpfer dagegen. Speerkämpfer stoppen die gegnerischen Reiter.

Was passiert mir auf dem Rückweg noch?

TIPP 9: Sobald der Osiris-Karren die Schlucht (1) vor dem Stadttor passiert, hetzt Kemsit Anubis-Krieger auf den Geleitschutz. Um diese letzte Attacke zu vereiteln, stellen Sie einen kleinen gemischten Rettungstrupp bereit.

14. Isis, erhöre mich!

Was geschieht am Anfang?

TIPP 10: Zuerst ziehen einige Priester mit den Mythenwesen nach Südosten (1). Von dort geht's gegen die Festung.

Womit kann ich die Festung zerstören?

TIPP 11: Krokodile, Skorpionmenschen und Krieger kümmern sich um die gegnerischen Fußsoldaten. Die Belagerungswaf-

fen attackieren unterdessen mit Unterstützung der Mythenwesen die Gebäude. Sobald ein Haus zusammenbricht, weicht die Truppe zurück, um sich von den Priestern heilen zu lassen. Das wiederholen Sie so lange, bis die Festung (2) fällt.

Wo ist die Gefängnisinsel?

TIPP 12: Nun marschiert Amanra zum Schiff im Westen (3). Dazu nähert sie sich von Norden her. Am Schiff angekommen segelt sie zum Hafen im Norden (4), wo die Verstärkung wartet. Diese räumt für die Heldin den Weg zur Gefängnisinsel frei. Dort bricht die Armee den Widerstand und befreit die Gefangenen.



Zu »Ein leichter Schlaf«: Die Sklaven (1) folgen den Helden zur Basis (2). Während Kemsits Truppen (3) auf dem Vormarsch sind, fallen die Ballisten dem Lager in den Rücken (4). Der Wächter wartet im Tempel (5).



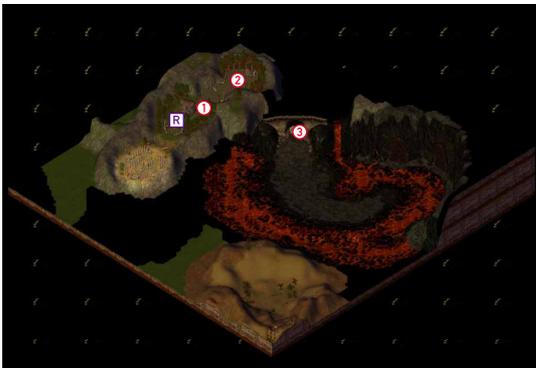
Zu »Tauziehen«: In der Schlucht (1) lauert ein Hinterhalt.



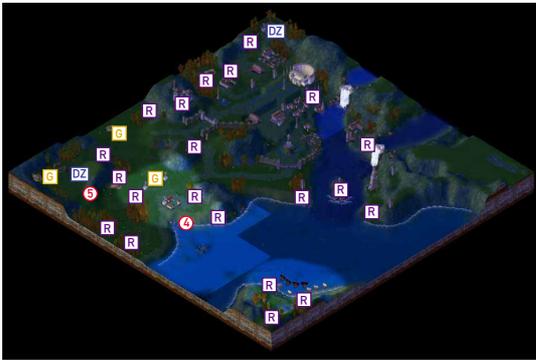
Zu »Isis, erhöre mich«: Die Festungen (1), (2) bilden das erste Angriffsziel. Anschließend geht es per Schiff (3) zum feindlichen Hafen (4).



Zu »Auf geht's«: Von der Insel (1) aus wagen die Helden den Angriff auf den Piraten-Leuchtturm (2) auf der gut bewachten Halbinsel. Danach muss die gegnerische Basis (3) dran glauben. Die Landezone (4) am anderen Ufer bildet den Brückenkopf für die Offensive gegen das erste Tor (5). Die rettende Fahne (6) liegt dann hinter dem zweiten Tor (7).



Zu »Guter Rat« (Unterwelt): Vorbei am Tempel (1) führt der Weg durch das Portal (2) in die Unterwelt. Nur Ballisten sind stark genug, um den verschütteten Durchgang (3) schnell zu räumen.



Zu »Guter Rat« (Oberwelt): Im Süden (4) und Südwesten (5) liegen geeignete Siedlungsplätze. Sammeln Sie möglichst alle Relikte ein!



Zu »Die Festung des Schakals«: Das Lager (1) dient als Ausgangspunkt für die Landung Ihrer starken Flotte auf der Schakal-Insel.

15. Auf geht's!

Was muss ich nach der Flucht machen?

TIPP 13: Nachdem die Helden mit Ihren Soldaten die Insel (1) mit den Transportschiffen verlassen haben, segeln sie gen Westen. Hier treffen sie auf einen Leuchtturm (2). Diesen Orientierungspunkt der Piraten sollen Sie niederbrennen.

Wie vermeide ich Verluste?

TIPP 14: Sie müssen zunächst die Feinde am Leuchtturm eliminieren. Dazu segeln die Transportschiffe so weit nach Süden, dass sie bei der Landung nicht von den Aufpassern gesehen werden. Nun steigen nur die Helden aus dem Boot und kümmern sich um die Wächter. Wenn ein Held zu schwach ist, laufen alle zurück zu den Schiffen und klettern hinein.

Wie vertreibe ich die Wachen?

TIPP 15: Sofort legen die Transportschiffe ab und warten, bis die Gegner wieder am Leuchtturm sind. Anschließend setzen Sie die Truppen wieder an Land. Hier versorgen die Heiler Verletzungen. Nach dem Sieg sammeln die Helden die Relikte ein. Nun segeln Sie an der Küste entlang zur Fahne.

Was mache ich bei der Flagge?

TIPP 16: In der Nähe der Fahne steigen alle aus dem Transportschiff und laufen hin. Arbeiter befestigen das neue Lager sowohl zur See- als auch zur Landseite.

Wie verfare ich mit dem Gegner?

TIPP 17: Wenn sich die Armeegröße dem Bevölkerungslimit nähert, wagen Sie einen Vorstoß zur feindlichen Basis (3) im Westen. Danach errichten Arbeiter auf den Ruinen ein neues Dorfzentrum.

Wann greife ich den Karren an?

TIPP 18: Die Armee erhält nun frische Infanterie, Priester und Belagerungswaffen, um dann ans feindliche Ufer (4) überzusetzen. Hier beginnt ein Countdown. Die Belagerungswaffen kümmern sich um das Tor (5), Fußsoldaten um Truppen.

Wohin bringe ich den Karren?

TIPP 19: Sobald das Tor zerstört ist, marschieren Sie zur blauen Fahne (6). Auf dem Weg gibt es nur noch schwache Gegenwehr. Am Ziel pulverisieren Sie das Südtor (7) und fahren den Karren an die Flagge.

16. Guter Rat

Wie gelange ich in die Unterwelt?

TIPP 20: Zuerst läuft Arkantos nach Norden, wo er einen Tempel (1) entdeckt. Dort

erwachen Zyklopen, die durch die Lichtstatuen am Tempel ausgeschaltet werden. Nun geht's weiter nach Norden, bis Arkantos auf Chimären trifft. Hier eilen ihm andere Helden zu Hilfe. Die Truppe lässt sich von den Chimären zurück bis zum Tempel verfolgen, wo die Untiere erledigt werden. Jetzt ist der Weg in die Unterwelt (2) frei.

Was tun im Untergrund?

TIPP 21: Wenn die erste Schlacht geschlagen ist, kümmern sich die Katapulte um die hartnäckige Felsformation (3).

Wen attackieren meine Schattenkrieger?

TIPP 22: Die Schattenkrieger hetzen Sie auf mächtige Gegner. Allerdings sind die Geister danach ebenfalls verschwunden.

Wie komme ich an der Oberfläche weiter?

TIPP 23: Alle Schiffe fahren zum Stadtzentrum (4) im Westen. Dort gehen die Einheiten an Land und heben ein neues Lager mit Verteidigungsanlagen aus. Im Westen (5) ist ein freier Platz, auf dem ein weiteres Stadtzentrum entsteht. Krieger unterstützen die Mythenwesen und belagern das Tor im Westen. Katapulte zerstören aus sicherer Entfernung alle Gebäude.

17. Die Festung des Schakals

Wie erobere ich die Halbinsel?

TIPP 24: Am Anfang zieht Amanra mit den Kamelen zu den Siedlern (1). Dann geht es nach Südosten, wo die Arbeiter ein Stadtzentrum hochziehen. Beide Dörfer betreiben nun untereinander Handel.

Welche Wesen eignen sich zum Seekrieg?

TIPP 25: Da Kemsits Truppen selten angreifen, rekrutieren Sie in aller Ruhe eine starke Armee und steigen ins mystische Zeitalter auf. Thoth ist dank seiner Schildkröten eine gute Wahl.

Wie kommt Amanra auf die Insel?

TIPP 26: Die Häfen bauen eine große Flotte. Die Schiffe sichern erst die Seehoheit, dann landen Truppen am südwestlichen Strand und brechen dort den Widerstand. Dazu zerstören Sie alle Gebäude, in denen der Feind Nachschub produziert. Für diese Aufgabe eignen sich besonders gut Katapulte und Kriegselefanten.

18. Weit weg von Zuhause

Wie beginne ich die Mission?

TIPP 27: Am Anfang zieht die ganze Truppe nach Norden zum Lager. Allerdings ist



Zu »Weit weg von Zuhause«: Unter dem riesigen Baum (1) liegen die gesuchten Überreste. Ihre Arbeiter fallen den Riesen.



Zu »Der erste Schritt«: Beim Tempel (1) warten unbequeme Gegner auf Arkantos. An der Fahne (2) steigen dann die Arbeiter zu, um nach Westen (3) zum Koloss-Tempel verschifft zu werden. Mit Hilfe eines weiteren Hafens (4) können die Matrosen auch den Südosten erkunden.



Zu »Wieder am alten Platz«: Wachtürme (1) sorgen für eine effektive Verteidigung der Stadtmauern, die Ihre Arbeiter verlängern sollen. Die Fischer (2) sitzen am westlichen Seeufer im Gefängnis.



Zu »Alte Freunde«: Einige Schweine warten in Gehegen (1) auf ihre Rettung. Durch die Verbarrikadierung unnützer Tore (2) kanalisiert Arkantos den Gegnerstrom. Feinde kommen nur nach Süden.

die Umgebung nur mit wenig Ressourcen gesegnet. Deshalb schicken Sie Arbeiter mit einem Ochsenkarren nach Nordosten, um dort Gold abzubauen. Der andere Ochsenkarren ist für die Holzbeschaffung zuständig und fährt von Baum zu Baum.

Welche Gottheiten bete ich an?

TIPP 28: Für den Aufstieg ins Heldenzeitalter eignet sich Untergott Hathor, da er Krokodile erschaffen kann. Beim Wechsel in das Mythenzeitalter ist Osiris erste Wahl.

Wie fälle ich den Baum?

TIPP 29: Nun beginnt der erste Aufklärungstrupp, die nähere Gegend (1) zu erkunden. Wenn die Umgebung sauber ist, fällen die Arbeiter den Baum und gelangen so an Osiris' Überreste.

19. Der erste Schritt

Wie kapere ich die Boote?

TIPP 30: Arkantos und Ajax laufen alleine zu den Anuben, die den Tempel (1) bewachen. Das Fußvolk folgt ihnen im sicheren Abstand. Locken Sie die Anuben fort, um sie einzeln auszuschalten. Den Koloss am Wasser ködern Ajax und Arkantos weg und stürmen anschließend den Hafen.

Was ist sonst noch zu beachten?

TIPP 31: Sobald die Schiffe an der Fahne (2) ausgeladen haben, steigen die Arbeiter ein. Jetzt fahren sie zurück, um auf der anderen Insel Gold zu schürfen. Das Boot ankert an der Bucht (3), weil der Tempel Kolosse beschwört. Wenn zwei fertig sind, fährt das Boot mit ihnen zu den Goldgräbern.

Was geschieht auf der Pirateninsel?

TIPP 32: Auf der Pirateninsel muss Arkantos bis zum Ablauf des Countdowns eine große Armee organisieren. Dazu errichten Arbeiter neue Häuser sowie Kasernen und suchen möglichst viel Nahrung.

Wie transportiere ich die Kolosse?

TIPP 33: Im Südosten der Goldinsel bauen Sie einen Hafen (4). Der produziert ein Fischerboot, das möglichst weit nach Südosten fährt. Hier entdeckt es ein Wesen, das die Giganten im Flug transportieren kann.

Was tun nach der Entdeckung?

TIPP 34: Nach der Entlarvung durch Kamos wartet Arkantos noch eine Weile auf weitere Kolosse. Angriffe wehren die Soldaten ab, Priester heilen Verletzungen. Greifen Sie an, zerstören Sie einige Gebäude, und ziehen Sie sich für eine Kampfpause zurück. Nach mehreren heftigen Geplänkeln siegen Arkantos' Mannen.

20. Wieder am alten Platz

Für welches Lager entscheide ich mich?

TIPP 35: Zu Anfang führt Ramses die Truppen zu Amanras Lager. Das Katapult zerstört dabei die Posten. Nach Ramses' Ankunft sichern Türme die Mauern (1). Außerdem verlängern die Arbeiter den Wall.

Was mache ich mit Arkantos und Ajax?

TIPP 36: Arkantos errichtet im Nordosten ein Lager und verstärkt seine Armee mit Infanterie und Belagerungswaffen. Wenn er eine schlagkräftige Truppe aufgebaut hat, zieht er am See entlang. Dort befreien Sie die im Gefängnis inhaftierten Fischer (2), indem die Belagerungswaffen den Turm niederreißen. Nun geleiten Sie die Karren mit Osiris' Überresten zur Fahne.

21. Alte Freunde

Wie bringe ich die Schweine zum Tempel?

TIPP 37: Arkantos und Ajax sind in Keiler verwandelt worden. Beide erkunden den Weg nach Norden, während die anderen Schweine warten. In den Dörfern (1) reißen sie die Zäune ein und befreien die restlichen Borstenviecher.

Wie gehe ich weiter vor?

TIPP 38: Arkantos und die anderen verwandeln sich in ihre ursprüngliche Form, wenn sie den Tempel des Zeus erreichen. Die Arbeiter errichten sofort nach der Heilung eine Siedlung. Mauern Sie die Tore (2) im Osten Ihres Lagers zu, dann greift der Gegner nur noch von Süden an.

Welche Gottheiten wähle ich?

TIPP 39: Als Untergott im Heldenzeitalter ist Dionysos die beste Wahl, da die Hydras Gebäuden hart zusetzen. Für den entscheidenden Angriff überzieht er außerdem die Soldaten mit dem Zauber »Bronze«. Beim Aufstieg in das mystische Zeitalter ist Hephaestus eine gute Ergänzung.

Kampagne 3: Die Wikinger

22. Norden

Wo entsteht meine Basis?

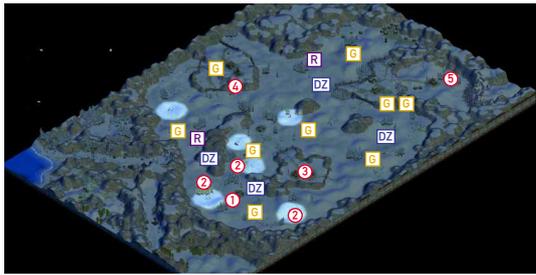
TIPP 40: Zuerst sammeln sich die Versprengten im Süden (1) der Karte. Auf dem Weg dahin lauern einige Fenris-Wölfe, die gefährlich sind. Einmal angekommen errichten die Krieger ein neues Dorfzentrum und bringen die Wirtschaft in Schwung.

Welcher Gott soll mich begleiten?

TIPP 41: Während die Nordmänner einen Tempel errichten, bringen die Helden die beiden Relikte in Ihren Besitz. Untergott Forseti spendiert Infanterieverbesserungen und die »heilende Quelle«.

Wo sind gute Verteidigungspositionen?

TIPP 42: Als Nächstes befestigen die Krieger die drei Talzugänge (2) mit Mauern und Türmen. Zwei ausgewogene Einsatzgruppen bewachen die Anlagen.



Zu »Norden«: Den Lagerplatz (1) sichern Sie mit Mauern und Türmen (2). Danach stürmen die Soldaten die Tempel (3) (4) (5).



Zu »Die Zwergenschmiede«: Der untere Lagerplatz (1) liegt nahe an den Höhleneingängen (2) (3). Trotzdem brennen die Truppen die Feind-Gebäude (4) (5) nieder, bevor sie die Zwergenschmiede (6) erobern.



Zu »Nicht aus dieser Gegend«: Auf dem Weg zur Felsbarriere (1) zerlegt die Streitmacht herumstreunende Riesen und feindliche Tempel (2) (3). Eine große Schweineherde (4) finden sie in der Kartenmitte. Durch Zerstörung der Riesen-Tempel (5) verschaffen sich die Helden Zeit. Danach trennt nur noch der Wald (6) die Flüchtenden vom rettenden Ufer (7).



Zu »Empfangskomitee«: Mit der Quelle (1) im Rücken und Wachtürmen (2) auf dem Hügelrand ist es leichter, die Häuptlinge (3) zu besiegen.

Wie zermürbe ich die Gebäude?

TIPP 43: Wenn die Armee steht, fallen die Nordmänner über die Tempelanlage (3) her und ebnen sie mit tragbaren Rammen ein. Danach müssen der westliche (4) und nordöstliche Tempel (5) dran glauben.

23. Die Zwergenschmiede

Wo sind ausreichend Rohstoffe?

TIPP 44: Die Nordmänner besetzen die Siedlungsstelle (1) nahe der großen Höhle. Außerdem kontrollieren Sie von dieser Stelle aus die einzigen beiden Zugänge (2). Später sorgen Ochsenkarawanen für regen Handel zwischen den beiden Dörfern.

Wen bilde ich zu Krieger aus?

TIPP 45: Da in diesen Gewölben alle Gegner mythische Wesen sind, rekrutiert sich die Armee vor allem aus Hersiren und Jarls. Einige Walküren begleiten die Krieger. Wählen Sie deshalb Gottheiten (etwa Baldr) aus, die diese Einheiten verbessern.

Wo finde ich Relikte?

TIPP 46: Im Nordosten liegt eine Grabkammer, wo die Helden gleich drei Relikte finden. Vorsicht: Riesen brechen nach ein paar Minuten durch den Tunnaleingang (3) nördlich der Siedlung. Deshalb sichern die Arbeiter auch diesen Zugang mit Mauern und Türmen.

Wann erobere ich die Schmiede?

TIPP 47: Beim Vorstoß in die Haupthöhle pulverisieren Rammträger und Ballisten zuerst die drei Wachtürme (4) und die Hafenanlage im Westen (5). Danach vertreiben die Helden und ihre Gefährten die Riesen.

Wie verteidige ich die Schmiede?

TIPP 48: Im Laboratorium erforschen Sie Waffenverbesserungen. Nun müssen Sie die Stellung noch einige Minuten halten.

24. Nicht aus dieser Gegend

Wohin führe ich meine Truppen?

TIPP 49: Arkantos begleitet Skult nach Norden zum Steinwall (1). Unterwegs erledigt er die Riesen und die Tempel (2) und (3).

Wie räume ich den Wall beiseite?

TIPP 50: Den Wall können Sie nur mit Belagerungsgeräten abtragen. Deshalb errichten die Axtkämpfer einen Stützpunkt, wo sie auch ausreichend Gold und Holz finden. Forsetis »Quelle der Heilung« platzieren Sie am besten zwischen beiden Mauern. Außerdem plündern Krieger die Schweinezucht in der Kartenmitte (4).

Welcher Gott hilft?

TIPP 51: Beim Sprung in das Heroenzeitalter sollten Sie Bragi bevorzugen. Wie in der vorherigen Mission rekrutiert Arkantos vor allem Krieger, die sich auf mythologische Wesen spezialisieren (Hersire und Jarls).

Wie störe ich die Riesen?

TIPP 52: Neben einer reinen Verteidigungsarmee sorgt eine weitere Kriegergruppe für Entlastung, indem sie die Riesen-Tempel (5) einreißt. Dafür eignen sich Einherjars und Hersire.

Hilfe! Riesen!

TIPP 53: Mit tragbaren Rammen entfernen in der Zwischenzeit die Festungs-Krieger den Steinwall. Sobald er nur noch 2.750 Punkte hat, gehen die Riesen gleichzeitig zum Angriff über. Nun fliehen alle Ihre Einheiten nach Norden (6).

Wie halte ich die Giganten auf?

TIPP 54: Während sich die Arbeiter daran machen, eine Schneise zu schlagen, stellen sich die Krieger den Verfolgern. Mit dem »Flammende Waffen«-Zauber halten Sie die Riesen hin, bis den Helden die Flucht zum Banner (7) gelingt.

25. Empfangskomitee

Wohin mit der Armee?

TIPP 55: Zuerst stellen sich die Soldaten dem Angriff der Nordmänner. Danach zaubern Sie die »Quelle der Heilung« in die Mitte des Hügels (1) und bauen Wachtürme (2).

Welche Formation benutze ich?

TIPP 56: Die Fernkämpfer ziehen auf den Hügel, die Nahkämpfer bilden die erste Schlachtreihe. Mit der Kavallerie fallen die Nordmänner den Gegnern in den Rücken.

Wie beende ich schnell den Kampf?

TIPP 57: Nun lockt der Fahnenträger einzelne Gruppen aus den Siedlungen (3) heraus. Sobald die Stammesfürsten besiegt sind, wechseln die übrigen Gegner auf Arkantos' Seite. Daher stürzen sich alle Soldaten vorrangig auf die Anführer.

26. Bündnis

Was will der Schwarzhammer-Clan?

TIPP 58: Auf dem Weg (1) zum Dorf (2) helfen die Kämpen den Schwarzhammer-Goldschürfern gegen Trolle. Der Clanchef überlässt Ihnen zum Dank einige Gebäude.

Wo hausen die Trolle?

TIPP 59: Arkantos sichert den Dorfausgang (3) mit einem Tor und zwei Türmen.

Gleichzeitig sorgen die Arbeiter für den Sprung ins neue Zeitalter. Bragi und Tyr kombinieren ihre Vorteile zu einer sehr schlagkräftigen Infanterie.

Wie schneide ich den Nachschub ab?

TIPP 60: Mit einer Truppe aus Jarls, Hersiren und Walküren zerstören die Helden die Unterweltpassage (4). Dadurch erhalten die Trolle keine Ersatztruppen mehr und sind leichte Beute. Zum Dank schließen sich Ihnen einige Krieger aus dem Schwarzhammer-Clan an.

Wie helfe ich dem Weißrücken-Clan?

TIPP 61: Arkantos' Mannschaft marschiert ohne Pause in das verlassene Dorf Lothbrock (5). Hier greifen einige Riesen das Dorfzentrum an. Vertreiben Sie die Aggressoren, und bauen Sie fünf Türme an den mit Flaggen markierten Plätzen.

Wo liegt der Außenposten?

TIPP 62: Die Streitmacht setzt nun den Weg nach Osten fort und radiert den Vorposten (6) im Süden aus. Dann richten die Clans eine Handelsstrecke mit Märkten und Ochsen ein, um Geld zu verdienen.

Wie verwandle ich meine Arbeiter?

TIPP 63: Der Häuptling der Siedlung (7) bittet Arkantos, seine Tochter zu befreien. Diese befindet sich im Wachturm (8) der Siedlung. Nun ist es Zeit, die Armee deutlich zu verstärken. Dazu gehören neben der Verbesserung der Waffen auch Belagerungsgeräte wie Rammen und Ballisten. Baldrs Zauberspruch »Ragnarok« verwandelt außerdem alle Arbeiter in mächtige Helden.

Wen schicke ich beim Angriff voraus?

TIPP 64: Zuerst schlagen die Belagerungswaffen ein Loch in die Verteidigungsanlagen, durch das die Krieger unter Wirkung von Bragis »Flammenden Schwertern« stürmen. Wenn Arkantos' Männer alle Gegner ausgeschaltet haben, befreien sie die Tochter des Weißrücken-Häuptlings.

27. Der Brunnen der Urd

Wen schalte ich zuerst aus?

TIPP 65: Zunächst brennen die Helden den Außenposten (1) im Süden nieder, bauen dort aber noch keinen neuen auf. Die Verteidigung wäre momentan noch zu schwierig. Anschließend sammeln sie die Relikte im Süden und Nordosten ein.

Wie kläre ich die Karte auf?

TIPP 66: Durch den Tempel ermöglicht Odin seinen Untertanen die Zucht von Raben, die schnelle und zuverlässige Auf-

klärer sind. Gleichzeitig beginnen die Arbeiter damit, die Zugänge (2) zum Tal mit Mauern und Türmen zu befestigen. Zusätzlich stehen noch zwei mobile Reservegruppen (etwa Kavallerie) parat.

Welche Gegner rücken an?

TIPP 67: Skadi schenkt den Dorfbewohnern ihren Segen für das Heroenzeitalter. Später ergänzt Baldrs Gunst die bereits erhaltenen Vorteile. Bei den anrückenden Feinden handelt es sich um reguläre und mythologische Einheiten.

Wie knacke ich die Verteidigung?

TIPP 68: Eine Gruppe aus Jarls, Rammenträgern und Reiterbanditen führt schnelle Überfallaktionen auf Gebäude aus, die etwas abseits liegen. Zur Heilung reiten einige Walküren mit. Auch der Weg zum Relikt in der Kartenmitte wird so frei.

Wann beginnt die Schlussoffensive?

TIPP 69: Nur Ballisten können die Siedlung im Westen bekämpfen. Dazu beziehen sie Stellung auf dem Felsgrat (3). Sobald die Kämpfer alle Verteidigungsanlagen vernichtet haben, beginnt der Angriff (4).

28. In der Unterwelt

Wo finde ich Gold und Relikte?

TIPP 70: Für den Goldabbau reisen die Zwerge durch die Quelle (1) in die Unterwelt. Dort warten riesige Goldvorkommen. Zwischenzeitlich suchen die Helden die Relikte in der Höhle zusammen.

Wie vertrimme ich die Feuerriesen?

TIPP 71: In dieser Mission ist die Zeit sehr knapp. Konzentrieren Sie sich auf die Rekrutierung und Verbesserung von Hersiren, da diese besonders erfolgreich gegen die Feuerriesen (2) kämpfen.

Wo bekomme ich Heilung?

TIPP 72: Bevor sich diese Streitmacht gegen die Feuerriesen stellt, setzt sie zuerst das feindliche Dorf (3) im Westen in Brand. Danach lassen sie sich von der »Quelle der Heilung« oder Walküren verarzten.

Wie gewinne ich diese Mission?

TIPP 73: In der Unterwelt vertreiben die Helden erst mal die Feinde bei den beiden übrigen Relikten. Dann folgt der Sturm auf die Verteidiger der Ramme (4).

29. Ungleiche Helden

Wozu dient die Wurzel?

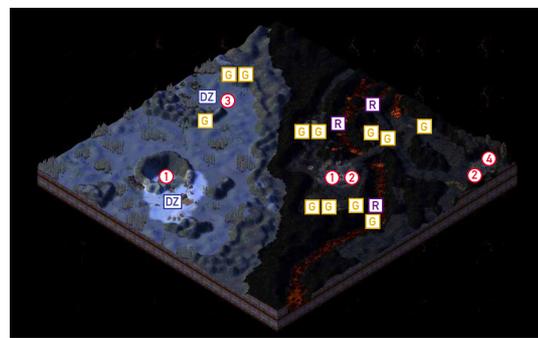
TIPP 74: Sofort beginnen je fünf Zwerge damit, die Wurzel (1) zu bearbeiten bzw.



Zu »Bündnis«: Nachdem sie die Goldschürfer (1) gerettet haben, treffen sich die Helden mit dem Clan-Chef (2). Beim Südort (3) wehren sie weitere Troll-Angriffe ab, um danach die Pforte (4) zu zerstören. Vom zweiten Dorf (5) aus überfallen sie den feindlichen Außenposten (6). Der dritte Häuptling (7) bittet um Hilfe bei der Befreiung seiner Tochter (8).



Zu »Die Brunnen der Urd«: Das feindliche Dorfzentrum (1) ebnen die Soldaten ein, um sich dann hinter den Talzugängen (2) anzusiedeln. Vom Hügel (3) aus nehmen die Ballisten die Farmen unter Feuer. Urds Quelle (4) liegt im Zentrum des Verteidigungsringes.



Zu »In der Unterwelt«: Urds Quelle (1) ist nur über eine schmale Felsbrücke (2) erreichbar. An der Oberwelt bereiten sich auch gegnerische Krieger (3) vor. Deshalb müssen die Helden schnell die Rammen-Wachen (4) besiegen. Beuten Sie die reichen Goldvorkommen aus!



Zu »Ungleiche Helden«: Die Wurzel (1) für Thors Hammer muss schnell bearbeitet werden. Außerdem warten die Gefangenen (2, 5) auf ihre Rettung. Hilfe kommt von Südosten (3) und aus der Zwergenschmiede (4). Doch auch Nidhogg (6) und die gegnerischen Truppen (7) sind auf dem Weg (8).

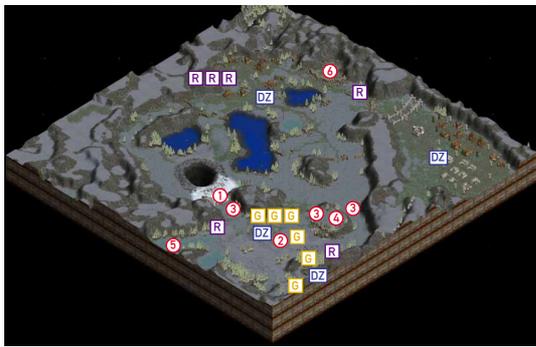
Gold abzubauen. Dadurch erhalten die Helden Verstärkung von der Oberfläche.

Wo finde ich neue Krieger?

TIPP 75: Arkantos marschiert nach Nordosten, um dort die Hersire aus dem Troll-Knast (2) zu befreien. Dabei sollten Sie erst zuschlagen, wenn Gargarensis »Untoten-Beschwörung« beendet ist.

Wann kommt Eitri?

TIPP 76: Nach einiger Zeit treffen Verstärkungen (3) und Eitris Hammer-Transport (4) in der Höhle ein. Letzterer befreit mit seinem Geleitschutz die gefangenen Zwergen-Arbeiter (5) in der Kartenmitte.



Zu »Noch ist nicht alles verloren«: Vom Krater (1) aus ziehen die Helden zur unbewohnten Minen-Kolonie (2). Sie sichern die Talzugänge (3) und bringen Ballisten in Position (4). Nach Odysseus' Ankunft (5) geht es Gargarensis (6) mit vereinten Kräften an den Kragen.



Zu »Willkommen zu Hause«: Die Flotte von Arkantos (1) geht im Nordwesten (2) an Land, um die einzelnen Gefängnisse (3) zu überfallen.



Zu »Ein Platz in meinen Träumen«: Die nordischen und ägyptischen Dörfer (1) unterstützen Arkantos mit Truppen. Hinter den Talzugängen (2) und der Heilquelle (3) liegen die Poseidon-Tempel (4). Feindliche Soldaten warten sich vor allem im Aufmarschgebiet (5) und bei den Rohstoff-Schatzkammern (6). Die Poseidon-Statue (7) bewacht die Pforte.

Wie werde ich Nidhogg wieder los?

TIPP 77: Leider wendet sich das Blatt, da plötzlich der Drache Nidhogg (6) von Westen her angreift und die übrigen Gegner durch die Felsbarriere (7) brechen. Doch die Walküre Reginleif besiegt den Drachen in einem Duell. Nun müssen die Verteidiger nur noch lange genug den Tunnel (8) im Süden halten, bis Hammerstiel und -kopf zusammengefügt werden.

30. Noch ist nicht alles verloren

Welche Vorkehrungen muss ich treffen?

TIPP 78: Vom Startpunkt (1) aus flüchten die Überlebenden in die Minenstadt (2). Nach der Ankunft bleiben Ihnen nur wenige Minuten, um sich auf Gargarensis' Gegenschlag vorzubereiten. Während die Wirtschaft in Gang kommt, sammeln die Helden die Artefakte.

Wie schone ich meine Recken?

TIPP 79: Arbeiter sichern die Talzugänge (3) mit zusätzlichen Türmen, Mauern und Toren. Die Ballista geht auf dem Felsvorsprung (4) in Stellung. Schließlich greifen die Feindtruppen in mehreren Wellen das West- und Nordosttor an. Halten Sie insgesamt zwei Verbände bereit, um rechtzeitig reagieren zu können.

Wann endet die Belagerung?

TIPP 80: Nach 20 Minuten kommt Odysseus (5) den Verteidigern mit seiner Armee zu Hilfe. Mit vereinten Kräften schlagen sie sich danach durch, um Gargarensis (6) im Norden zu stellen.

Das Finale

31. Willkommen zu Hause

Wo gehe ich an Land?

TIPP 81: Arkantos (1) landet auf dem kleinen Eiland im Südwesten und sammelt dort das Relikt ein. Dann führt er seine Streitmacht nach Nordwesten (2).

Was mache ich mit den Gefangenen?

TIPP 82: Einige Atlantaer sitzen in Gefängnissen (3), die über die Insel verstreut sind. Die Helden müssen diese Gefangenen befreien und auf der Insel im Südwesten in Sicherheit bringen.

Welche Götter helfen mir im Kampf?

TIPP 83: Bei den Vorstößen ins Feindesland bleiben die mythischen Wesen im Lager zurück. Als Schutzgott wählen Sie Dio-

nysos und Hephaestus, die beide Waffen- und Truppenverbesserungen bieten

Wie fülle ich meine Kassen?

TIPP 84: Durch die weit verstreuten Goldminen ist es wichtig, das wenige Geld vor allem in die Truppenverbesserungen zu stecken. Als Hauptkämpfer für Ihre Attacken eignen sich sehr gut Minotauren und Hydras. Es sind einige Angriffe mit mittelgroßen Armeen nötig, um die Feindtruppen zu schwächen. Sobald genügend Atlantaer in Sicherheit sind, kommt es zur entscheidenden Schlacht.

32. Ein Platz in meinen Träumen

Wo baue ich Mauern und Türme?

TIPP 85: Mit Hilfe der Verbündeten (1) belagert Arkantos die Feinde im Norden. Seine Männer ziehen Wälle und Türme in den Talzugängen (2) hoch. Außerdem steht die »Heilquelle« (3) zur Verfügung.

Wie schone ich meine Ressourcen?

TIPP 86: Die Arbeiter bauen zuerst die Goldvorkommen in den verbündeten Siedlungen ab, um die eigenen Vorräte zu schonen. Später sorgt Handel zwischen den Dörfern für Geld. Im Südwesten wartet außerdem ein Relikt.

Wie halte ich zu Beginn durch?

TIPP 87: Solange die verbündeten Dörfer unbeschadet bleiben, erhält Arkantos von diesen regelmäßig Truppen zur Verstärkung. Gargarensis schickt in kurzen Abständen gemischte Truppen gegen die Helden aus. Daher genießt der Ausbau der Befestigungsanlagen oberste Priorität.

Womit kann ich zurückschlagen?

TIPP 88: Der feindliche Obermottz vernichtet nach einiger Zeit beide Verbündete mit einem »Meteorschauer«. Bis dahin muss die Verteidigung stehen und die eigene Truppenausbildung laufen. Durch das Schleifen der Poseidon-Tempel (4) erhält Arkantos zusätzliche Offensiv-Zauber von Zeus. Damit stört er ohne Gefahr die Aufmarschzone des Gegners (5).

Wie besiege ich die Poseidon-Statue?

TIPP 89: Durch die Eroberung der »Rohstoff-Schatzkammern« (6) erringen die Krieger kostbare Ressourcen. Das Weltwunder ermöglichtes Arkantos, »Zeus' Segen« zu beschwören. Nur mit Hilfe dieses Zaubers kann er die Poseidon-Statue (7) besiegen. Damit haben Sie Gargarensis' dunkle Machtpläne durchkreuzt. Herzlichen Glückwunsch! MS