

Komplettlösung, Teil 1

Age of Mythology

Fürchterliche Wesen aus antiken Mythologien stellen sich Ihnen in den Weg.
Doch mit unseren Tipps reifen Sie zum heldenhaften Feldherrn.

Mit Age of Mythology setzen die Ensemble Studios die Tradition ihrer Echtzeit-Strategie-Knüller erfolgreich fort. Wir begleiten Sie mit unserer Lösung samt detaillierten Karten durch die Einzelspieler-Kampagne. Den Anfang machen die Griechen. Ägypter und Nordmänner folgen in der nächsten Ausgabe. Für unsere Karten gilt folgende Legende:

Legende

G	Gold
R	Relikt
DZ	Dorfzentrum

Allgemeine Tipps

Kavallerie

Wie nutze ich die schnellen Reiter?

TIPP 1: Die unterschiedlichen Reitertruppen haben vielfältige Aufgaben und sind daher sehr spezialisiert. Aufgrund ihrer Schnelligkeit eignen sich etwa Raubzug-Kavalleristen (Nordmänner) und Kataskopen (Griechen) sehr gut zur effektiven Aufklärung der Karte und für Überfälle.

Wen greife ich mit der Kavallerie an?

TIPP 2: Für den Kampf gegen andere Reiter setzen Sie am besten Prodomos (Griechen) und Kamelreiter (Ägypter) ein. Kriegselefanten (Ägypter) und Hetairoi (Griechen) sind erstklassig gegen Gebäude.

Wie arbeite ich mit den anderen Kriegern zusammen?

TIPP 3: Die Kavallerie hat in größeren Gefechten die Aufgabe, feindliche Bogenschützen und Belagerungswaffen in der Flanke anzugreifen. Vermeiden Sie dabei die Konfrontation mit den Nahkämpfern des Gegners, denn die machen kurzen Prozess mit der Reiterei. Die richtige Mischung der Truppen entscheidet auch in Age of Mythology über Wohl und Wehe.

Welche Monster passen zur Kavallerie?

TIPP 4: Einige mythische Wesen, wie zum Beispiel Zentauren (Griechen), Kampfwildschweine (Nordmänner) und Rächer (Ägypter), sind ebenfalls sehr schnell unterwegs. Deshalb bieten sie sich als Ergänzung der regulären Kavallerie an.

Infanterie

Wo stelle ich die Soldaten auf?

TIPP 5: Infanteristen bilden die vorderste Linie Ihrer Armee und halten gegnerische Fußsoldaten und Reiter davon ab, den eigenen Fernkämpfern und Belagerungswaffen zu nahe zu kommen. Für die Abwehr von Reitern rekrutieren Sie Hopliten (Griechen), Speerkämpfer (Ägypter) oder Ulfarks (Nordmänner). Axtkämpfer (Griechen), Hypaspisten (Griechen) und Axtwerfer (Nordmänner) kümmern sich derweil um die Nahkämpfer. So sind Sie auf jede Art von Angriff vorbereitet.

Wer kann den Kriegern gefährlich werden?

TIPP 6: Infanteristen sind gegenüber angreifenden Fernkämpfern deutlich im Nachteil. Daher sollten sie nur in Verbindung mit eigenen Bogenschützen oder Reitern in die Schlacht ziehen.

Welche Monster passen zur Infanterie?

TIPP 7: Zur Verstärkung der Nahkämpfer schicken die Völker schlagkräftige mythische Wesen mit. Minotauern (Griechen), Skorpionmänner (Ägypter) und Riesen (Nordmänner) räumen in den Schlachtreihen der Feinde ordentlich auf.

Fernkämpfer

Wann setze ich Fernkämpfer ein?

TIPP 8: Bogenschützen bilden die zweite Schlachtlinie hinter den Infanteristen und helfen ihnen gegen die feindlichen Nahkämpfer. Reiter und bestimmte Fußsoldaten (zum Beispiel Huskarl) sind die gefährlichsten Widersacher der Distanzkämpfer. Daher sollten sich immer ein paar befreundete Krieger in der Nähe befinden.

Welche Einheit für welches Ziel?

TIPP 9: Nur Ägypter und Griechen verfügen über reinrassige Fernkämpfer. Die Bogenschützen beider Völker beharken in erster Linie Nahkämpfer, während sich die Peltasten (Griechen) und Schleuderer (Ägypter) auf die Fernkämpfer stürzen.



Zu »Konsequenzen«: Plündern Sie unterwegs das Schiffswrack mit wertvollen Vorräten (1), bevor die Armee den Minotaurus (2) stellt.



Zu »Kratzen an der Oberfläche«: Sobald die Docks (1) fallen, kommt Agamemnon mit Hilfstruppen seiner Armee als Verstärkung an (2).

Welche Monster passen zu den Fernkämpfern?

TIPP 10: Die Griechen können den Gastrapheten ausbilden, der für die Zerstörung von Gebäuden eine große Armbrust trägt. Ansonsten begleiten etwa Mantikore (Griechen), Wadjets (Ägypter) und Trolle (Nordmänner) die Distanzstreiter.

Belagerungswaffen

Auf was schieße ich?

TIPP 11: Alle drei Völker können starke Belagerungswaffen herstellen, mit denen sie dann die feindlichen Gebäude und Mauern einreißen. Aber auch Schiffe und Truppenansammlungen sind lohnende Ziele.

Wie unterscheiden sich die Einheiten?

TIPP 12: Für den Angriff auf Gebäude setzen Sie am besten auf widerstandsfähige Konstruktionen wie den Belagerungsturm (Ägypter), den Helepolis (Griechen) oder die tragbare Ramme (Nordmänner). Bewegliche Ziele und größere Distanzen sind ein Fall für Ballisten (Nordmänner), Petrolen (Griechen) und Katapulte (Ägypter).

Welche Monster passen zu den Belagerungswaffen?

TIPP 13: Einherjahrs (Nordmänner), Skarabäen (Ägypter) und Kolosse (Griechen) sind begnadete Abbruchspezialisten.

Helden

Wozu brauche ich Helden?

TIPP 14: Helden tun im Spiel das, was Helden halt am besten können: mythische Wesen plätten. Dazu verfügen sie häufig über ein besonderes Talent, das sie selbstständig einsetzen. Außerdem dürfen sie als Einzige Relikte in die Tempel tragen.

Welche Fähigkeiten haben die Helden?

TIPP 15: Kampagnen-Helden (etwa Arkantos) regenerieren ihre Gesundheit auto-

matisch, können aber nach einer Niederlage nicht wiederbelebt werden. Andere Herren wie Herkules müssen dagegen auf diese Heilkräfte verzichten, stehen aber nach ihrem Verlust – natürlich gegen Bares – zur Neurekrutierung bereit.

Taktische Manöver

Was bringt mir Aufklärung?

TIPP 16: Bereits zu Beginn einer jeden Mission klären Einheiten die Umgebung auf. Nur so können die eigenen Truppen rechtzeitig Schlüsselstellen befestigen, Relikte erobern oder Goldminen einnehmen. Pegasi (Griechen), Raben (Nordmänner) und Priester (Ägypter) sind besonders flink und gut für diese Rolle geeignet.

Wie heile ich angeschlagene Krieger?

TIPP 17: Es ist einfacher und billiger, verwundete Einheiten zu heilen, anstatt neue auszubilden. Verwenden Sie dazu »Tempel der Heilung« (Griechen), Priester (Ägypter) oder die Götterfertigkeit »Heilquelle« (Nordmänner).

Welche Rolle spielen Handelsrouten?

TIPP 18: Neben dem Abbau von Gold sorgen Handelsbeziehungen zwischen den Märkten und Dorfzentren für eine volle Kasse. Daher sind die Handelsrouten der Gegner ein wichtiges Ziel für die eigene Reiterei. So schädigen Sie effektiv den Aufbau der feindlichen Truppen.

Götter

Wann beschwöre ich die Götterkräfte?

TIPP 19: Heben Sie sich die Kampfzauber wie »Meteorschauer« für den entscheidenden Angriff auf, statt ein großes Gewitter über einer kleinen Basis los zu lassen. Manche Zauber jedoch sollten Sie möglichst früh auslösen, etwa »Rohstoff-Schatzkammer« (Griechen), »Heilquelle« (Nordmänner) und »Zitadelle« (Ägypter).

Welchen Untergott soll ich wählen?

TIPP 20: Suchen Sie sich die Gottheiten sorgsam aus. Auf einer Wüstenkarte ist es unvernünftig, eine Gottheit mit Meeresungeheuern oder Marineverbesserungen anzubeten. Es lohnt sich auch ein Blick auf die Gottheiten späterer Epochen, um Verbesserungen effektiv zu kombinieren.

Kampagne 1: Die Griechen

1. Omen

Wie lautet die Aufgabe?

TIPP 21: Arkantos muss Atlantis vor den Piraten und ihren Kraken schützen. Dazu setzt er die Fernkämpfer und Hopliten in zwei Gruppen ein, um auf Angriffe an mehreren Stellen reagieren zu können. Mit seinem Schlachtruf verbessert sich die Kampfkraft seiner Truppe.

Wie bekomme ich mehr Vorwarnzeit?

TIPP 22: Mit der Entdeckung des »Leuchtuers« sind die Wachtürme in der Lage, Angreifer bereits aus größerer Entfernung zu sichten. So bleibt den Verteidigern mehr Zeit, sich an der richtigen Stelle in entsprechender Stärke zu sammeln.

Was soll ich erforschen?

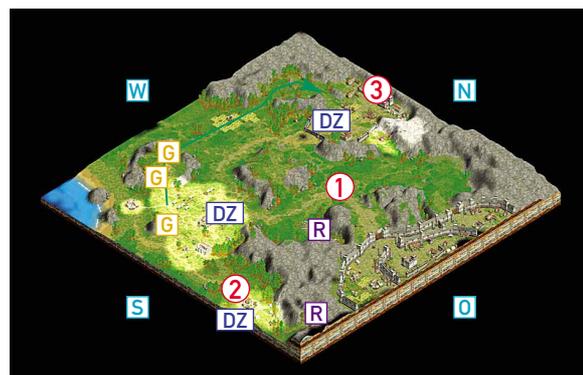
TIPP 23: Zwischen den Kämpfen tüfteln die einzelnen Handwerksstätten an weiteren Verbesserungen für Ausrüstung und Gebäude. Ein Tempel mit betenden Untertanen sorgt für mehr Göttergunst. Das ermöglicht zudem die Produktion von Zentauren, die sich durch ihre Geschwindigkeit sehr gut für die mobile Verteidigung und Aufklärung eignen.

Wann trifft die Verstärkung ein?

TIPP 24: Nach einigen kurzen Geplänkeln starten die Piraten einen Großangriff.



Zu »Ein guter Plan«: Stadtzentren (1, 2) liefern nach ihrer Eroberung Gold. Durch einen Unterwelttunnel (3) stürmen Sie von hinten das feindliche Tor (4).



Zu »Gerade genug Seil«: Nach dem Treffen mit Ajax (1) richten Sie eine Handelsroute (2) ein. Zum Schluss fällt der schwer verteidigte Vorposten des Gegners (3).

Glücklicherweise taucht gerade noch rechtzeitig die atlantische Armee (1) auf, um die Piraten ins Meer zurückzutreiben.

2. Konsequenzen

Wie gelange ich einfach an Nahrung?

TIPP 25: Mit der »Köder«-Herbeirufung lockt Poseidon Tiere in die Nähe des Heiligen Steines. Dadurch entfällt für die Arbeiter die Zeit raubende Jagd. So sichern sich die Atlantaer bereits früh einen großen Nahrungsvorrat. Erst später schwenken sie auf Fischfang und Ackerbau um.

Wo baue ich welche Gebäude?

TIPP 26: Die Bauwerke dürfen nicht zu dicht an der nahen Felswand stehen, da sonst die feindlichen Fernkämpfer von dort aus ungefährdet Schaden anrichten. Nur durch einen Tempel kann die neue Siedlung zügig in das klassische Zeitalter wechseln. Untergott Ares begünstigt mit seinen Verbesserungen den bevorstehenden Angriff auf die Piratenbasis. Hermes wiederum vereinfacht die Erkundung der Insel durch stärkere Kavallerie.

Wie erforsche ich die Umgebung?

TIPP 27: Während Arkantos die Aufbauarbeiten im Dorf überwacht, klären Reiter und Pegasi die Umgebung auf. Dabei entdecken Sie im Nordwesten ein Schiffswrack (1), in dem Vorräte lagern.

Wo greife ich an?

TIPP 28: Der Angriff auf die Piratensiedlung erfolgt mit allen verfügbaren Truppentypen. Die Helden Theseus und Hippolyta verstärken die Atlantaer. Sehr gut eignet sich die Route entlang des westlichen Strandes, um in den unbefestigten Rücken der Piratensiedlung zu gelangen. Sobald die Krieger das Dorfzentrum eingeschert haben, flüchtet der Minotaurus Kamos auf die nahe gelegene Klippe (2), wo ihn Arkantos stellt.

3. Kratzen an der Oberfläche

Was mache ich mit dem Relikt?

TIPP 29: Ajax und Arkantos führen die atlantischen Truppen zur Kreuzung im Südosten. Dort errichten Sie eine neue Siedlung. In einem Tal nahe Troja liegen drei geheimnisvolle Relikte verborgen, die den Atlantaern nützliche Vorteile bescheren. Dazu muss ein Held das Relikt einfach in den eigenen Tempel tragen.

Welcher Gott soll Arkantos helfen?

TIPP 30: Zuerst befestigen die Belagerer ihre Basis und schreiten bis in das Heldenzeitalter voran. Die Auswahl des Untergottes sollte sowohl Land- (Ares) als auch See- (Dionysos) begünstigen. Wer allein die Kavallerieeinheiten favorisiert, wählt Hermes und Dionysos.

Wie attackiere ich die Docks?

TIPP 31: Den Angriff auf die beiden feindlichen Docks (1) startet Arkantos vom Wasser aus, da ihn dort weniger Widerstand erwartet. Außerdem kann er so gleichzeitig die Seehoheit gewinnen. Eine gemischte Flotte aus Schiffen und Seeungeheuern übernimmt diese Aufgabe. Sobald das erste Dock einstürzt, stößt Agamemnon (2) mit frischen Kriegerern seiner Armee zu den geschwächten Atlantaern.

4. Ein guter Plan

Wo schürfe ich Gold?

TIPP 32: Die Reiterei übernimmt zu Beginn das trojanische Goldgräberlager nordwestlich der Siedlung. Später befestigen Arbeiter diese Geldquelle mit Wachtürmen. Alternativ können die Atlantaer auch die Minen auf der östlichen Insel ausbeuten. Als Nahrungsressource bieten sich in dieser Gegend neben dem Ackerbau auch die zahlreichen Fischgründe an. Schützen Sie alle Vorkommen mit Truppen.

Was mache ich mit dem Außenposten?

TIPP 33: Sobald das Militär etwas aufgerüstet ist, überfällt eine Kavalleriegruppe von etwa zehn Reitern den Außenposten (1), die Goldminen und die Handelsroute im Südwesten. So erschweren Sie die Finanzierung der trojanischen Armee, während Sie selber eine Handelsroute einrichten. Außerdem finden die Helden im südwestlichen und westlichen Tal wertvolle Relikte.

Welche Verbesserungen kann ich gebrauchen?

TIPP 34: Beim Aufstieg in das Heldenzeitalter empfiehlt sich Apollo mit seinem »Unterwelttunnel«-Zauberspruch, da dieser dem atlantischen Heer später bei der Erstürmung der Stadt das Überraschungsmoment sichert. Dazu passen Hephaestus' Verbesserungen der menschlichen Krieger im Mystikzeitalter.

Wen überfalle ich?

TIPP 35: Jetzt geht es der Siedlung im Osten an den Kragen. Zuerst besetzen Soldaten die Landenge im Norden, um die zweite feindliche Handelsroute zu kappen. Anschließend überrennen sie in Begleitung von Belagerungswaffen die gegnerische Stadt (2) im Nordosten und ebnen das Dorfzentrum ein. Zum Lohn finden die Helden ein weiteres verborgenes Relikt transportbereit in den Tempelruinen.

Wie gelange ich in die Stadt?

TIPP 36: Die Attacke auf das Außentor erfolgt von zwei Seiten gleichzeitig. Dazu schickt Arkantos mit Hilfe von Apollo eine Gruppe aus regulären und mythischen Einheiten durch den unterirdischen Tunnel in die Stadtmitte (3). Gleichzeitig rollen Belagerungswaffen und Infanterie aus Süden heran, um das nun schwach verteidigte Tor (4) einzureißen. Dieses Manöver finden Sie übrigens auch als Video auf der GameStar-DVD 11/2002, damit die Offensive sicher gelingt.



Zu »Hoffentlich klappt's«: Verteidigen Sie die Baustelle (1) gegen die berittenen Späher und anrückenden Kavalleristen von Troja (2).



Zu »Mehr Räuber«: Nach einem Kampf (1) befreien Sie die Zentauren (2) und erobern die Vorstadt (3). Wenn Sie die Festung (9) einnehmen, ist Chiron (10) frei.

5. Gerade genug Seil

Wo ist Ajax?

TIPP 37: Zuerst kommt Arkantos mit seinen Soldaten Ajax (1) zur Hilfe. Anschließend begleiten Sie ihn zum Dorfzentrum im Südwesten. Auf dem Weg dorthin sammelt einer der Helden das Relikt in der Kartenmitte auf. Ein weiteres liegt im Südosten des Areals versteckt.

Wie fülle ich die Kassen?

TIPP 38: Beim Basisbau setzen die Atlantaer verstärkt auf die Handelsroute zwischen ihrem und Agamemnons Camp (2) im Südosten. Dadurch kompensieren sie den Goldmangel in der Gegend.

Wie sichere ich die Siedlung?

TIPP 39: Durch Befestigung der Talausgänge mit Mauern, Toren und Türmen sind feindliche Überfälle leichter abzuwehren. Für den Fall, dass gegnerische Belagerungsmaschinen heranrollen, hält sich eine kleine Kavallerietruppe für zügige Ausfälle bereit.

Wo umgehe ich die Befestigungen?

TIPP 40: Im Nordwesten befindet sich eine schmale Schlucht, welche direkt zum gegnerischen Vorposten (3) im Norden führt. Arkantos, seine Soldaten und Mythenwesen wählen diesen Weg, da dort nur ein einsamer Wachturm steht. So umgeht er das deutlich stärker verteidigte Südtor.

6. Hoffentlich klappt's!

Wie halte ich die Späher auf?

TIPP 41: Reiter halten sich bereit, um mögliche Späher aufzustöbern, bevor diese vom Plan des Odysseus berichten können. Auch die auf Kavallerieabwehr spezialisierten Hopliten machen kurzen Prozess, sind jedoch für eine Verfolgung der feindlichen Aufklärer zu langsam. Achten Sie deshalb darauf, dass auch angeschlagene Feinde nicht davonkommen.

Womit stärke ich die Reiterei?

TIPP 42: Die Gegner reiten abwechselnd von Nordosten und -westen heran. Für zusätzliche Speerreiter müssen die Atlantaer unter Dionysos' Obhut schnell in das Heroenzeitalter voranschreiten und diese Vergünstigungen der Kavallerie zukommen lassen. Außerdem verleiht das Relikt, welches in der Siedlung steht, den Reitern zusätzliche Geschwindigkeit.

Wie fällen die Arbeiter schneller Holz?

TIPP 43: Erforschen Sie sämtliche neuen Techniken für Holzfäller, um die notwendigen Rohstoffe für das Trojanische Pferd schneller zu sammeln. Je mehr Arbeiter am Geheimprojekt arbeiten, desto eher kann das Täuschungsmanöver beginnen. Die Atlantaer, die sonst am Tempel beten, fassen ebenfalls mit im Wald an.

Was machen die Helden in Troja?

TIPP 44: In der Stadt schleichen sich die drei Helden am Ostwall entlang zu den Helepolis-Türmen und erledigen dort den Zyklopen und den Koloss. Danach räumen sie die Wachen am Tor aus dem Weg, damit sich die gerade eroberten Belagerungsgeräte ans Werk machen können.

Wie besiege ich die Verteidiger?

TIPP 45: Beim Sturm auf die Festungen beschwört Agamemnon auf zwei der Burgen und ihre Verteidiger einen Meteorschauer hernieder und schützt seine Kämpfer mit dem »Bronze«-Spruch. Mit der »Heilung«-Anrufung verarztet er seine angeschlagene Armee direkt im Feld.

7. Mehr Räuber

Wo stecken die Verbündeten?

TIPP 46: Ajax und Arkantos folgen der Straße nach Westen, wo sie die Geiseln vermuten. Unterwegs treffen sie auf bisher unbekannte Mythenwesen (1), die aber kaum eine Gefahr darstellen.

Was muss ich als Nächstes tun?

TIPP 47: Mit den befreiten Zentauren (2) fallen Sie über die Piraten in der Siedlung her und erobern so die Vorstadt (3) zurück. Die Relikte aus dem westlichen Schrein und dem Süden bringt einer der Helden in den Tempel, während sich die übrigen Krieger mit den anderen Heroen vor dem feindlichen Tor sammeln.

Wie stocke ich meine Rohstoffreserven auf?

TIPP 48: Nun zerstört der Helepolis-Turm erst das Stadttor und dann das feindliche Dorfzentrum (4). In der Zwischenzeit kümmern sich die Miliz-Soldaten und Zentauren um die Invasoren. Durch den Einsatz göttlicher Kräfte wie »Bronze« entscheiden Sie die Schlacht schnell für sich. Mit dem Holzvorrat (5) aus diesem Stadtteil und den zurückgewonnenen Gebäuden verstärken die beiden Helden ihre kleine Befreiungsarmee, bevor sie in das nächste Viertel weiterziehen.

Wo halten die Gegner Chiron gefangen?

TIPP 49: Äschern Sie den Tempel (6) und die Wachtürme ein. Im Südosten wartet ein Goldlager (7) und im Nordosten eine Rohstoff-Schatzkammer (8). Relikte stehen neben der Goldmine und im Norden der großen Karte. Nachdem Ajax und Arkantos abermals die Heimwehr verstärkt haben, folgt der Sturm auf die Migdolburg (9) und ihre Verteidiger, um den Zentauren Chiron (10) zu befreien.

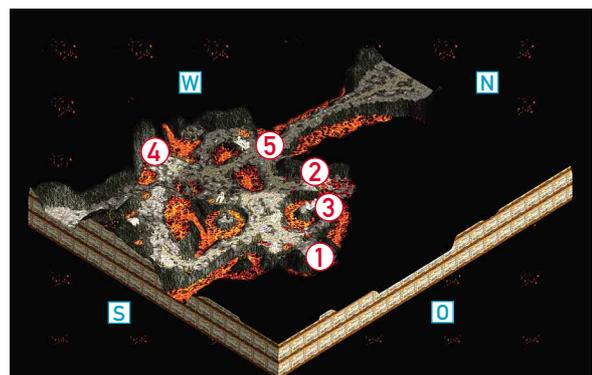
8. Schlechte Neuigkeiten

Wer sammelt welche Rohstoffe?

TIPP 50: Da an beiden Siedlungsorten unterschiedliche Ressourcen vorhanden sind, spezialisieren sich Arkantos' Mannen auf den Holzzabbau und das Gefolge von Ajax auf die Goldschürfarei. Nahrungseinheiten und Göttergunst können die Arbeiter in beiden Lagern sammeln.



Zu »Schlechte Neuigkeiten«: Treiben Sie die Gegner zu deren Basis (1) zurück, um die Sklaven (2) zu befreien. Sorgen Sie dabei ständig für Nachschub.



Zu »Offenbarung«: Felsen (1, 2) verschließen Nachschubwege. Der Löwe (3) hilft beim Sturm auf die Ramme (4). Halten Sie die reparierenden Arbeiter (5) auf!

Im Südosten der Karte entdecken die Helden ein nützliches Relikt.

Wie halte ich die Armee in Schuss?

TIPP 51: Zuerst konzentrieren sich die Atlantäer auf die Befestigung der Camps und rekrutieren zwei kleine, gemischte Eingreiftrups, um den zahlreichen Attacken von Belagerungswaffen und Kriegern zu widerstehen. Sobald Ihre Infrastruktur steht und die Helden das Mystikzeitalter erreicht haben, beginnt die eigene Offensive. Apollo ist als Untergott eine gute Wahl, da seine Tempel angeschlagene Einheiten Ihrer Invasionsarmee heilen.

Wozu brauche ich neue Siedlungen?

TIPP 52: Nun dringen die Atlantäer Stück für Stück nach Norden vor. Unterwegs pulverisieren sie die feindlichen Tore und Stützpunkte, um an den beiden Siedlungspunkten selber Dorfzentren zu errichten. Diese verstärken sie mit Toren, Wachtürmen und einem Tempel. So können sich die Verwundeten nahe an der Front heilen lassen. Für weitere Finanzmittel sorgen dann entweder die neu erschlossenen Goldminen oder mehrere Eseltransporte.

Wo sind die entführten Arbeiter?

TIPP 53: Im Westen der Karte befindet sich ein weiteres Relikt, das natürlich in einen atlantischen Tempel gehört. Wenn die eigenen Truppen stark genug sind, vernichten sie die gegnerische Basis (1) im Norden und befreien die Sklaven (2).

9. Offenbarung

Wie schneide ich den feindlichen Nachschub ab?

TIPP 54: Die drei Helden stürmen in die beiden Nebentunnel (1) und (2), um dort die großen Felsen umzustürzen. Das unterbindet den feindlichen Nachschub an Mythenwesen. Nach und nach stoßen auch frische Krieger zu Ihrer Truppe. Hel-

den sind besonders effektiv im Kampf gegen die mythischen Kreaturen und marschieren deswegen vorneweg.

Wie zerstöre ich die Riesenramme?

TIPP 55: Bei den Tempelruinen wartet ein Nemeischer Löwe (3) auf Arkantos und seine Begleiter. Jetzt folgt der Angriff auf die Riesenramme (4). Die Gegner versuchen, mit Arbeitern (5) die Ramme zu reparieren, was die Krieger natürlich verhindern. Außerdem kümmert sich eine kleine Gruppe Ihrer Armee um die Angreifer, welche die Ballisten zerstören wollen.

10. Fremde

Wozu sind die Schatten gut?

TIPP 56: Ein paar Meter westlich des Ausgangspunktes treffen die Helden auf einen unsichtbaren Schatten (1). Der eignet sich hervorragend als Aufklärer, da Sterbliche in der Unterwelt nur eine geringe Sichtweite haben. Bei der Ruine erfahren die Atlantäer von der nächsten Aufgabe, dem Sammeln dreier Relikte.

Wie bekämpfe ich die Monster?

TIPP 57: Da sich in diesem Abschnitt nur mythische Wesen tummeln, bleiben die regulären Truppen im Hintergrund, während die Helden die Spitze bilden. Bei zu großen Verletzungen ziehen diese sich einfach zurück und regenerieren in Ruhe.

Wie kämpfen die Schatten?

TIPP 58: Unterwegs stoßen weitere Schatzen zu Ihnen, die mit einer einzigen Attacke den Gegner ausschalten können, danach aber spurlos von der Bildfläche verschwinden. Setzen Sie diese Wesen lieber sparsam ein, da Sie die Geister später noch zum Kampf gegen die besonders starken Tempelwachen benötigen. Sobald einer der Helden ein Artefakt erreicht, öffnet sich ein neuer Weg, und die Götter spendieren eine zusätzliche Beschwörung.

Wie komme ich über den Fluss der Toten?

TIPP 59: Der Totenfährmann Charon (2) hilft Arkantos über den Styx und steht ihm mit seinen Schiffen und einigen Zentauren (3) im Kampf gegen die Kraken bei.

Wo sind die Tempel?

TIPP 60: Die Ruinenstadt (4) ist durch Hades' Zauberspruch von vielen Schlangen bevölkert, die aber nur über wenig Lebensenergie verfügen. Da sind die Tempelwächter (5) schon stärkere Kaliber. Konzentrieren Sie sich beim Angriff jeweils auf einen der Kolosse. Die Helden platzieren dann die drei Artefakte in den Tempeln (6).

11. Das verlorene Artefakt

Wie gelingt mir ein Ausfall?

TIPP 61: Zuerst bauen die Ägypter in alle drei Mauern (1) Tore ein, um den eigenen Truppen einen Ausfall zu erlauben. Dann verstärken sie die Anlagen mit zusätzlichen Verteidigungstürmen.

Wo schicke ich die Arbeiter hin?

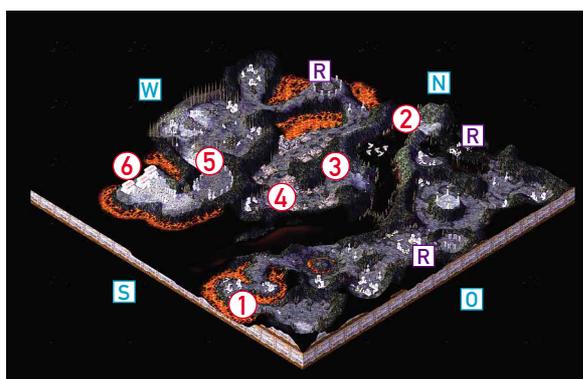
TIPP 62: Jeweils drei Arbeiter fördern eine Rohstoffart, genauso wie drei Arbeiter an der Ausgrabungsstätte (2) buddeln. Durch den Bau von Schmiede und Kaserne stoßen neue Krieger zu den Verteidigern.

Wie heile ich angeschlagene Krieger?

TIPP 63: In zwei Gruppen sichern die Ägypter die Tore. Mit einem Tempel haben sie auch Zugriff auf Priester, die in den Kampfpausen die Verwundeten heilen.

Wann habe ich gewonnen?

TIPP 64: Zwei bis drei Arbeiter sind im Dauereinsatz, um die maroden Mauern nach Angriffen wieder instand zu setzen. Sobald das Schwert ausgegraben ist, haben Sie die griechische Kampagne abgeschlossen. Herzlichen Glückwunsch! **MS**



Zu »Fremde«: Ein Schatten (1) geleitet Sie zu Charon (2). Zentauren (3) helfen gegen Schlangen (4) und die mächtigen Wächter (5) des Tempels (6).



Zu »Das verlorene Artefakt«: Verteidiger kümmern sich um die Tore (1), während Arbeiter das siegverheißende Schwert (2) ausbuddeln.