

Teil 2 der Komplettlösung

Die Siedler 4

Nachdem wir uns in der letzten Ausgabe mit der Kampagne der Römer beschäftigt haben, führen wir Sie nun mit Wikingern und Mayas gegen das Dunkle Volk zum Sieg.

Während sich die erste Kampagne mit den Römern noch durchgehend einfach gestaltet, wird es bei Wikingern und Mayas schon ein bisschen kniffliger. Wir helfen Ihnen auch durch diese Feldzüge, um dann mit allen drei Fraktionen dem Dunklen Volk Einhalt zu gebieten.

Die Kampagne der Wikingers

Mission 1

HOLZFÄLLER
einstellen

TIPP 1: Stampfen Sie eine Siedlung aus dem Boden, indem Sie zuerst die Bau-Industrie auf Vordermann bringen. Bedenken Sie dabei, dass die Wikingers beinahe doppelt so viel Holz brauchen wie die anderen Völker. Erschaffen Sie darum mindestens acht Holzfäller, vier Förster und drei Sägewerke. So entstehen im weiteren Spielverlauf keine Engpässe in der Baustoff-Produktion.

GOLD
abbauen

TIPP 2: Im Norden Ihrer Siedlung befindet sich ein Berg, der alle benötigten Rohstoffe birgt. Besonders wichtig sind die raren Goldvorkommen im Norden. Starten Sie die Waffen- und Goldproduktion so schnell wie möglich, da Sie schon in der frühen Spielphase von kleineren Angriffen heimgesucht werden. Solange Sie noch kein Gold haben, steigern Sie die Kampfkraft Ihrer Soldaten mit Zierobjekten. Das gilt für jede Mission.



Wikingers 1: Beuten Sie die Bodenschätze im Gebirge bei (1) aus, und sichern Sie die Linie an der Landbrücke bei (2) mit schweren, voll besetzten Festungen.

Grenze
SICHERN

TIPP 3: Bei (2) erbauen Sie eine Reihe aus mindestens drei sich deckenden Festungen, die Sie mit den frisch rekrutierten Truppen besetzen. Die Mayas werden dieses Hindernis nicht überwinden können. Siedeln Sie im Hinterland friedlich weiter, um für stetigen Nachschub an Waffen und gut ausgebildeten Soldaten zu sorgen.

Mayas
VERNICHTEN

TIPP 4: Heben Sie eine Armee von mindestens 100 Soldaten aus, der überwiegende Teil davon Schwertkämpfer. Axträger sind nicht so wichtig. Zusätzlich ziehen Sie Einheiten aus den Festungen ab, um die Truppe zu vergrößern. Erobern Sie die vielen Türme (3), und schlagen Sie die Mayas vernichtend.

Mission 2

Nach Süden
AUSBREITEN

TIPP 5: Ist das Land im Süden (1) eingenommen, ziehen Sie auf den saftigen Wiesen dort Farmen hoch. Bringen Sie Ihre Nahrungsproduktion möglichst früh in Gang, um anschließend Ihre Minenarbeiter ausreichend versorgen zu können. Diese schlagen ihre Zelte bei (2) auf. Während Eisen und Kohle in großen Mengen verfügbar sind, erhalten Sie Gold nur am südlichen Zipfel des Gebirges. Platzieren Sie möglichst geschickt Minen auf den wenigen Vorkommen. Ignorieren Sie den Tipp im Missionsbriefing, und verzichten Sie auf eine Köhlerei. Der Berg liefert genug Kohle, und das Holz brauchen Sie dringend zum Gebäudebau.

Berg
BESCHÜTZEN

TIPP 6: Ihr Feind expandiert ständig nach Westen, indem er viele kleine Türme errichtet. Sichern Sie Ihre Minen und das Gebirge deshalb mit einigen schweren Festungen ab. Andernfalls werden Ihre Bergwerke schnell zerstört. Am Berg im Osten finden Sie noch mehr Gold, mit dem Sie Level-3-Soldaten rekrutieren. Etwas über die Hälfte Ihrer 100 Mann starken Armee sollte aus Bogenschützen bestehen.



Wikingers 2: Breiten Sie sich nach Süden aus, um die saftigen Felder zu bestellen. Heben Sie eine Armee mit den Rohstoffen von (2) aus, und zerschmettern Sie Ihren Gegner (3).

Armee
AUFREIBEN

TIPP 7: Die Römer (3) verfügen über eine ansehnliche Armee, die aber glücklicherweise über ihren gesamten Einflussbereich verteilt liegt. Deshalb lohnen sich in dieser Mission ausnahmsweise punktuelle Angriffe. Vernichten Sie einen kleinen Teil der Feindarmee, nehmen Sie nahe liegende Türme ein, und ziehen Sie Ihre Truppen anschließend zur Heilung zurück. Verfahren Sie so lange nach diesem Prinzip, bis die Römer aufgeben.

Mission 3

SCHUTZWALL
errichten

TIPP 8: Im Norden errichten Sie eine Linie aus schweren Festungen, die sich wie gehabt gegenseitig decken. Besetzen Sie diese komplett, und schicken Sie außerdem eine mobile Einsatzgruppe in den Norden, um dort aufzuräumen. Einige Lazarette heilen Ihre Krieger nach den regelmäßig erfolgenden Angriffen der Römer.



Wikinger 3: Das Gebirge im Süden (1) liefert Ihnen die Rohstoffe für Schwerter und Bögen, die Sie zur Bekämpfung Ihrer Feinde bei (2) und (3) benötigen.

Berg EINNEHMEN

TIPP 9: Im Süden bei (1) erobern Sie den Berg. Dort gibt es in ausreichender Anzahl sämtliche Rohstoffe, die Sie für eine längere Schlacht brauchen. Beuten Sie diese so früh wie möglich aus. Bauen Sie gleich vor Ort Eisen- und Goldschmelzen, um überflüssige Transporte zu vermeiden. Wohnhäuser sind in dieser Mission extrem wichtig, da Sie für die langen Wege zwischen Berg und Siedlung viele Träger benötigen.

Römer UNTERWERFEN

TIPP 10: Die offensiven Römer haben in puncto Verteidigung nicht so viel auf dem Kasten, was eine schnelle Eroberung garantiert. Allerdings sollten Sie über eine hochwertige Truppe verfügen. 50 Level-3-Soldaten sind ausreichend. Im Idealfall locken Sie die Feindarmee bis vor die Tore Ihrer voll besetzten nördlichen Festungen, um sie in Ihrem eigenen Land zu schlagen. Danach steht der Weg zur nördlichen Siedlung (2) frei.

Mayas NIEDERSCHLAGEN

TIPP 11: Für die defensiv starken Mayas (3) benötigen Sie eine weitaus größere Armee. Stellen Sie vor einem Angriff sicher, dass Sie über mindestens 100 gut ausgebildete Soldaten verfügen. Fallen Sie von Norden und Süden gleichzeitig in das feindliche Gebiet ein. Vorsicht: Gegnerische Bogenschützen sind wegen ihrer grünen Kleidung schwer zu sehen und richten oft unbemerkt Schaden an. Die Armee der Dschungelkrieger ist groß und wird Ihre Siedlung angreifen, falls Sie im Gefecht gegen sie unterliegen. Ist sie aber besiegt, haben die Mayas verloren.

Die Kampagne der Mayas

Mission 1

Insel KOLONISIEREN

TIPP 12: In Ihrer unmittelbaren Nähe befinden sich kaum Rohstoffe. Kohle und Eisen reichen nur für die Produktion weniger Waffen und Werkzeuge. Starten Sie deshalb ein Expeditions-Korps, das die Insel (1) kolonisiert. Dort lagern reichhaltige Rohstoffvorkommen aller Art. Trans-



Maya 1: Nehmen Sie die Insel im Süden (1) ein, um die dortigen Goldvorkommen für die Armee-Ausbildung abzubauen. Greifen Sie anschließend die Römer (4) an.

VERTEIDIGUNG aufbauen

portieren Sie die Waren anschließend ans Festland. Wenn Sie Herausforderungen lieben, dann versuchen Sie, die Mission ohne die Rohstoffinsel zu lösen.

ANGREIFEN

TIPP 13: Errichten Sie im Norden (2) etliche kleine und mittlere Türme zur Verteidigung, da Ihr Feind mehrmals versuchen wird, dort einzufallen. Aus dem Osten (3) sind höchstens sporadische Angriffe zu befürchten, die sich mit einigen losen Soldatenverbänden zurückschlagen lassen. **TIPP 14:** Ihr Gegner (4) ist nicht der Stärkste, darum reichen einige Schwertkämpfer und Bogenschützen, um ihn zu besiegen. Blasrohrkrieger können gegen feindliche Priester und Kommandanten nützlich eingesetzt werden. Auf jeden Fall sollten Sie die Kampfkraft Ihrer Mannen mit Zierobjekten im Siedlungsgebiet erhöhen. Das gilt besonders, wenn Sie auf den Abbau der Goldvorkommen der südlichen Insel verzichtet haben.

Mission 2

In RUHE siedeln

TIPP 15: Ihre Siedlung können Sie in aller Ruhe hochziehen, Angriffe haben Sie nicht zu befürchten. Bis auf zwei mittlere Türme der Wikinger sind Sie völlig allein auf der Insel. Agavenfarmen lassen sich mangels Wüstenflächen nicht betreiben. Dafür finden Sie im Westen einen größeren Tequila-Vorrat für die Priester.



Maya 2: Erobern Sie die Türme (1), und bauen Sie Hafenanlagen und Schiffe, um die Insel im Norden (3) zu kolonisieren. Bei (2) liegen brauchbare Gegenstände.

Türme EROBERN

TIPP 16: Verstärken Sie Ihre Anfangsarmee mit mehreren Level-3-Schwertkämpfern, um die Türme bei (1) zu erobern. Verbinden Sie durch Pioniere diese Stelle danach mit dem Rest Ihrer Siedlung. Bei (2) lagern zudem einige Extragegenstände. Im nördlichen Berg wartet jede Menge Gold auf Ihre Minenarbeiter. Rekrutieren Sie hauptsächlich Level-3-Soldaten, davon etwa die Hälfte Bogenschützen. Auf Blasrohrträger können Sie verzichten.

BRÜCKENKOPF etablieren

TIPP 17: Errichten Sie bei (3) einen Brückenkopf. Zwei Festungen, ein Lazarett und ein Anlegeplatz sollten reichen. Verschiffen Sie anschließend alle Soldaten Ihrer südlichen Insel mit drei Fähren zum neuen Brückenkopf im Norden. Von dort aus greifen Sie schließlich mit etwa 200 Kämpfern die Wikinger an. Zermürben Sie diese langsam, die Nordmänner werden selbst nicht in die Offensive gehen.

Mission 3

STEINKOPF bauen

TIPP 18: In Ihrem Startgebiet fehlen Ihnen jegliche Eisenvorkommen. Nehmen Sie deshalb das heilige Gebiet (1) mit zehn Pionieren ein, und errichten Sie dort einen Steinkopf. Als Belohnung erhalten Sie 60 Eisenbarren, aus denen Sie unverzüglich Waffen schmieden. Geben Sie Schwerter und Bögen zu gleichen Teilen in Auftrag.



Maya 3: Errichten Sie bei (1) einen Steinkopf, und Ihnen werden über 60 Eisenbarren geschenkt. Mit denen schmieden Sie so schnell wie möglich schwere Waffen.

ENGPASS einnehmen

Im Süden finden Ihre Geologen Gold. Das ist dringend nötig, weil Sie in dieser Mission wegen der Waffenknappheit ausschließlich Level-3-Soldaten ausbilden sollten.

TIPP 19: Ihre Siedlung expandieren Sie in Richtung (2), wo Sie den Engpass mit drei Festungen absichern. Damit verschaffen Sie sich zwischen Ihrer und der römischen Siedlung (3) eine Pufferzone, in der sich die feindlichen Angriffe abschlagen und eigene Offensiven vorbereiten lassen. Erobern Sie nach und nach das Gebiet der Römer, bis diese besiegt sind. Versuchen Sie unbedingt, die Verluste in den eigenen Reihen niedrig zu halten. Errichten Sie an Ort und Stelle Lazarette, um angeschlagene Kämpfer für die Begegnung mit den Mayas zu heilen.

MAYAS schlagen

TIPP 20: Nun sind nur noch die Mayas (4) übrig. Rekrutieren Sie weitere Soldaten, und nutzen Sie die Eisenvorkommen, die auf dem Gebiet der Römer liegen. Bauen Sie fleißig Wohnhäuser, um genug Siedler für eine 200 Mann starke Truppe zu haben. Mit einem Sturm auf die Mayasiedlung zwingen Sie deren Armee in die Knie, um anschließend Turm für Turm zu erobern.

Das Dunkle Volk

Mission 1

Gebiet AUSWEITEN

TIPP 21: Zuerst sollten Sie die Anzahl der Planierer und Bauarbeiter erhöhen, bis Sie keine Werkzeuge mehr haben. Danach gehen Sie daran, mit Türmen Ihr Gebiet nach Osten und Süden auszuweiten. Im neu eroberten Territorium bauen Sie gleich zwei Holzfällerhütten, ein Sägewerk und ein Forsthaus, um die Versorgung mit Baumaterial zu gewährleisten. Neben den Felsen postieren Sie zwei Steinmetze. Vergessen Sie nicht, immer mindestens ein mittleres oder großes Wohnhaus im Bau zu haben, damit der Nachschub an Trägern nicht versiegt. Das gilt für alle folgenden Missionen!



Mission 1: Machen Sie der Nympe (1) eine Freude. Sie werden dafür mit reichlich Gold und Eisen belohnt. Die Mayas warten im Westen (2) auf Ihre 150-Mann-Armee.

VASEN aufstellen

TIPP 22: Im Norden liegt ein See (1), in dem eine Nympe wohnt. Bauen Sie rund um das Gewässer zwölf Vasen aus dem Zierobjekte-Menü. Die Dame belohnt diese Bemühungen mit jeweils 20 Eisen- und Goldbarren. Außerdem erhöhen Sie so die Kampfkraft Ihrer Recken. Im Gebirge im Norden suchen Sie nach Eisenerz und Kohle, um schon mal die Waffenproduktion anzukurbeln. Mit dem Gold der Nympe rekrutieren Sie gleich Soldaten der Stufe 3, bis die eigene Goldproduktion am Berg im Südosten in Gang kommt.

OFFENSIVE starten

TIPP 23: Im neutralen Land im Süden finden Ihre Jäger jede Menge Fleisch für die Eisenminen. Achten Sie auf jeden Fall darauf, stets genügend Brot zu backen. Sonst stehen Granit- und Kohleminen still. Wenn Ihre Armee auf etwa 150 Mann angewachsen ist, können Sie den Mayas im Westen (2) einen vernichtenden Besuch abstatten.

Mission 2

Im Süden SIEDELN

TIPP 24: Weiten Sie zu Anfang der Mission Ihr Gebiet nach Süden aus, um dort eine Holz-Industrie anzulegen. Steine liegen am Sumpf. Bringen Sie die Fleischproduktion gleich zu Beginn mit zwei Jagdhütten in Gang. So sparen Sie sich später Schaf-Farmen. Denken Sie wieder daran, stets genügend Wohnhäuser zu bauen.

GOLD fördern

TIPP 25: Das Gebirge im Nordwesten enthält Kohle und Eisen, hier sollten Eisenschmelze, Werkzeug- und Waffenschmiede stehen. Im östlichen Berg finden Sie Gold und Kohle in rauen Mengen. Fördern Sie beides, um in der Kaserne nur noch Level-3-Soldaten auszubilden. Er-



Mission 2: Ignorieren Sie das Hauptquartier des Dunklen Volkes (1). Die Zerstörung der Maya-Siedlung (2) reicht, um die Mission erfolgreich zu absolvieren.

MAYAS erledigen

höhen Sie die Anzahl der Träger, um die Kohle schnell zu den Schmelzen und Schmieden zu transportieren.

TIPP 26: Entgegen der Missionsbeschreibung müssen Sie nicht das Hauptquartier des Dunklen Volkes (1) zerstören. Es reicht, gleich direkt mit etwa 100 Soldaten nach Osten zu den Mayas (2) zu stürmen und deren Siedlung einzuebnen. Wenn Sie das Dunkle Volk trotzdem ausschalten wollen, müssen Ihre Gärtner alle Pilzfarmen zerstören, damit der Schutzschild um das Hauptquartier fällt. Der Schild verbrennt sonst Ihre Soldaten bei bloßem Kontakt.

Mission 3

GEOLOGEN ausbilden

TIPP 27: Mit den anfangs vorhandenen Schaufeln rüsten Sie sofort Pioniere aus, die den Berg im Norden (1) einnehmen. Bauen Sie gleich zu Beginn drei Holzfäller, die Wikinger brauchen sehr viel von diesem Baumaterial. Expandieren Sie nach Osten und Südwesten, um genug Platz für die Nahrungsproduktion zu haben. Besonders wichtig ist Brot. Fleisch liefern wieder die Jagdhütten.



Mission 3: Erobern Sie den Berg im Norden (1) mit Pionieren. Die heilige Stätte (2) können Sie erst nach der Zerstörung aller Pilzfarmen dem Erdboden gleich machen.

KOHLE sparen

TIPP 28: Der Berg im Südwesten enthält jede Menge Gold. Lassen Sie das glitzernde Metall in Ruhe – die Kohle für die Goldproduktion nutzen Sie besser für Eisenschmelzen und Werkstätten. Bauen Sie mindestens zwei Werkzeugschmieden, um damit etwa 100 Schaufeln für eine fleißige Gärtner-Brigade zu produzieren.

Angriff der GÄRTNER

TIPP 29: Wenn Sie jeweils 100 Soldaten und Gärtner rekrutiert haben, gehen Sie zum Angriff über. Führen Sie die Streitmacht zur heiligen Stätte (2), wo die Gärtner mit der Begrünung beginnen. Die Soldaten geben dabei Feuerschutz. Produzieren Sie in der Heimat weiter Waffen und Schaufeln, um im Notfall Verstärkung zu schicken. Wenn alle Pilzfarmen zerstört sind, machen sich die Männer mit den grünen Daumen über den Tempel her.

Mission 4

SCHNELL siedeln

TIPP 30: Mit einem Zeitlimit von 90 Minuten im Nacken expandieren Sie zunächst nach Süden, wo Sie ein Waffenlager finden (1). Gold, Eisen und Kohle gibt es auf dem Berg im Westen. Proviant für die Minen erbeuten Jäger. So sparen Sie sich Fleisch-Industrie. In dieser Mission ist es besonders wichtig, immer genug Arbeiter zu haben. Bauen Sie also kontinuierlich viele Wohnhäuser!



Mission 4: Stauben Sie die Waffen im Süden (1) ab. Achten Sie auf die Maya-Gefahr, die im Osten (2) droht. Die Gärtner sollten von Norden (3) nach Süden ziehen.

Mayas ABWEHREN

TIPP 31: Die Mayas (2) im Osten bedrängen immer wieder Ihre Siedlung. Stellen Sie deshalb schon so früh wie möglich am Ostrand Ihrer Siedlung Türme auf, die mit Bogenschützen voll besetzt sind. Ist die Verteidigung stark genug, geben die Angreifer auf.

Pilzfarmen ZERSTÖREN

TIPP 32: Wenn Sie etwa 50 Krieger und zehn Gärtner ausgebildet haben, können Sie sich an die Zerstörung der Pilzfarmen (3) wagen. Machen Sie zuerst die beiden im Norden dem Erdboden gleich, bevor Sie nach Süden ziehen und dort dem Dunklen Volk den Rest geben.

Mission 5

Siedlung AUSDEHNEN

TIPP 33: In dieser Mission haben Sie genug Zeit, die Siedlung in Ruhe auszubauen. Der Berg gleich in der Nähe enthält Kohle und Stein. Um an das Gebirge im Süden der Wüste zu kommen, müssen Sie Ihr Gebiet mühsam mit Pionieren in diese Richtung erweitern. Zur Belohnung finden Sie dort Eisen und Gold.



Mission 5: Statten Sie den Wikingern im Osten mit einem Priester einen Besuch ab – Eisen und Waffen sind der Lohn. Endziel ist das Dunkle Hauptquartier (2).

EISEN fördern

TIPP 34: Ganz besonders wichtig ist es, viel Eisenerz zu fördern und zu schmelzen. Entsenden Sie einen Priester zum großen Dorfzentrum der Wikinger-Siedlung im Osten (1). Die Nordmänner schicken als Zeichen ihrer Freundschaft ein Schiff mit Eisen und Waffen. Bauen Sie jeweils zwei Werkzeug- und Waffenschmieden, die unendlich Schaufeln und Bögen produzieren.

**Mit Bögen
SCHÜTZEN**

TIPP 35: Rüsten Sie etwa 100 Soldaten mit Bögen aus, bevor Sie zum Sturm auf das Dunkle Volk blasen. Gemeinsam mit etwa 20 Gärtnern beordern Sie die Armee nach Süden, um dort die Pilzfarmen zu zerstören. Denken Sie daran, dass erst die letzte Farm fallen muss, bevor Sie das Hauptquartier (2) in Schutt und Asche legen können.

Mission 6**STEINE
klopfen**

TIPP 36: Als Erstes bauen Sie ein mittleres Wohnhaus, bevor Sie die Holzindustrie einrichten. Danach folgen sofort zwei Steinmetze, die das wichtigste Baumaterial der Mayas gewinnen. Senden Sie ein paar Diebe zum Schiffswrack (1) im Südosten, um schon früh Eisen und Gold zu erbeuten.



Mission 6: Im Schiffswrack (1) im Südosten finden Sie Eisen und Gold. Erobern Sie die Landbrücken (2). Die Burg (3) erstürmen Sie vom Wasser aus.

**SCHNELLE
Expansion**

TIPP 37: Versuchen Sie, so schnell wie möglich die Landbrücken (2) zu den Römern und Wikingern einzunehmen und zu verteidigen. Bauen Sie an den Wüstenrändern Agavenfarmen für die Tequila-Produktion. Die göttlichen Gaben der Priester erleichtern den schnellen Aufbau der Siedlung und Ihrer Armee.

**FÄHREN
bauen**

TIPP 38: Im Süden errichten Sie eine Werft und geben dort mindestens fünf Fähren in Auftrag, die Sie mit Soldaten beladen. Setzen Sie dann zu den Wikingern über, um deren Burg (3) zu erobern. Dringen Sie danach weiter nach Westen vor, um auch die Römer zu entmachten.

Mission 7**Angriff
ABWEHREN**

TIPP 39: Zu Beginn der Mission zieht eine Horde des Dunklen Volkes einmal über die Karte. Zerstören Sie deshalb sofort alle Ihre Türme bis auf einen, um den Sie alle Soldaten sammeln. Wenn die Gefahr durch die Zombie-Schar vorüber ist, errichten Sie ein mittleres Wohnhaus und bauen Ihre Siedlung wie gewohnt aus.

**BÖGEN
bauen**

TIPP 40: Schon früh erschaffen Sie eine funktionierende Schwerindustrie, damit Sie Bögen und Schaufeln produ-



Mission 7: Ihre Gärtner begrünen das Gebiet um die Römersiedlung (1) im Südosten. Machen Sie auf dem Weg zu den Wikingern (2) einen Bogen um das Dunkle Volk (3).

**Wikingers
BESUCHEN**

zieren können. Bogenschützen bewahren Ihre Gärten auf dem Weg zur Römer-Siedlung (1) im Südwesten vor den Priestern des Dunklen Volkes. Verteilen Sie die Schützen auch gleichmäßig über Ihr Siedlungsgebiet, um gelegentliche Übergriffe zu stoppen.

TIPP 41: Wenn Sie die verbündeten Römer erreicht haben, können Sie sich auf den Weg nach Nordosten zu den Wikingern (2) machen. Um den Dunklen Tempel (3) im Norden schlagen Sie einen Bogen, um einer großen Schlacht mit den starken Steinwerfern des Dunklen Volkes aus dem Weg zu gehen.

Mission 8**Keine
WAFFEN**

TIPP 42: Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab, um genug Baumaterial zu haben. Im Gebirge im Westen gibt es Kohle, Eisen und Steine. Versorgen Sie die Minen mit Nahrung, und bauen Sie eine Werkzeugschmiede, die Schaufeln für Pioniere produziert. Waffen benötigen Sie in dieser Mission nicht! Trotz des Zeitlimits brauchen Sie sich nicht besonders zu beeilen.



Mission 8: Auf der Halbinsel (1) landen Sie mit Ihren Fähren, um eine neue Siedlung zu gründen. Priester schmelzen den Schnee auf den Bergen (2).

**KARREN
verschiffen**

TIPP 43: In der Fahrzeugmanufaktur geben Sie einen Karren in Auftrag, vergessen Sie aber nicht die dazugehörige Eselszucht. Machen Sie den Wagen zum Gründungskarren, und verladen Sie ihn auf eine Fähre. Das Schiff schicken Sie nach Nordosten auf die Halbinsel (1). Den marodierenden Piratenseglern gehen Sie aus dem Weg oder setzen Kriegsschiffe als Eskorte ein.

**Schnee
SCHMELZEN**

TIPP 44: Auf der Halbinsel angekommen, errichten Sie eine kleine Siedlung, in deren Mittelpunkt ein großer Tempel stehen sollte. Das Gold dafür finden Sie im Norden. Wichtig ist es, Weingüter zu bauen; ohne Mana können Sie nicht zaubern. Ist der erste Priester verfügbar, schmelzen Sie mit dem Wunder »Abkürzung« den Schnee auf der Bergkette im Nordosten (2) – die Mission ist geschafft.

Mission 9**Keine
FEINDE**

TIPP 45: Auf der Startinsel gibt es keine Gegner, auf Verteidigung brauchen Sie also nicht zu achten. Der nordwestliche Berg ist voller Kohle und Eisenerz, der im Südosten liefert Steine und Schwefel. Roden Sie den Wald im Osten (1), um Platz für die Nahrungsindustrie zu schaffen. Dringen Sie mit Pionieren auf die Halbinsel (2) vor, um dort Eisen- und Kohleminen anzulegen. Bauen Sie schon früh eine Waffenschmiede, wo Sie die Endlosproduktion von Schwertern und Bögen im Verhältnis 2:1 veranlassen.

**FÄHREN
bauen**

TIPP 46: Am südlichsten Zipfel Ihrer Siedlung errichten Sie eine Werft, um zehn Fähren zu bauen. Inzwischen produzieren Sie vorwiegend Schwertkämpfer, die Sie



Mission 9: Mit der Rodung des östlichen Waldes (1) schaffen Sie Platz. Pioniere erobern Berge für Ihre Minen (2). Der stärkste Gegner wartet bei (3).

NACHSCHUB schicken

dann auf die Schiffe laden. Wenn die Boote voll mit Truppen sind, fährt die Armada zur Insel des stärksten Gegners (3), den Sie zuerst erledigen sollten.

TIPP 47: Für die folgende Massenschlacht holen Sie mit den Fähren immer wieder Soldaten ins Kampfgebiet. Achten Sie aber auf feindliche Kriegsschiffe, die auf dem Meer lauern. Bleiben Sie am unteren Bildschirmrand, um den Zerstörern aus dem Weg zu gehen. Wenn der Hauptgegner erledigt ist, sollte der Rest ein Kinderspiel sein.

Mission 10

Bauarbeiter ENTLASSEN

TIPP 48: Verringern Sie zunächst die Anzahl der Bauarbeiter um zwei. Die so gewonnenen Hämmer brauchen die Geologen, um den Berg im Nordosten zu erkunden. Dort lagern im Fels Eisenerz und Kohle für die dringend benötigten Werkzeuge. Dehnen Sie Ihr Gebiet nach Westen aus, um Land- und Forstwirtschaft zu etablieren.



Mission 10: Rohstoffe finden Sie in der Bergkette (1) im Westen. Gold und Rüstungen (2) sollten Sie vor dem Sturm auf die Römer (3) vereinnahmen.

Berge AUSBEUTEN

TIPP 49: Die Bergkette (1) weit im Westen liefert genug Rohstoffe für den Ausbau der Waffen- und Werkzeugproduktion. Außerdem finden Sie dort ein Lager (2) mit Gold und Rüstungen. Nutzen Sie das Edelmetall, um so viele Level-3-Soldaten wie möglich zu rekrutieren.

In MASSEN angreifen

TIPP 50: Wenn Sie etwa 500 Soldaten ausgebildet haben, sollten Sie die Armee an der Landbrücke zusammenziehen. An der Spitze postieren Sie fünf von Thors Hämmern aus der Fahrzeugmanufaktur. Diese Katapulte zerstören die Bastion der Römer (3), sodass Sie mit Ihrer Streitmacht den Rest erledigen können.

Mission 11

Holz ERZEUGEN

TIPP 51: Am Anfang der Mission ist kein Wald in der Nähe. Drei Forsthäuser schaffen Abhilfe und stillen den Holzbedarf. Auf dem Berg im Norden fördern Sie Kohle und Eisenerz für die Werkzeugschmiede. Hier geben Sie die Produktion von etwa 50 Schaufeln in Auftrag.



Mission 11: Von der Werft (1) aus besetzen Sie die Nachbarinsel, um an Rohstoffe zu kommen. Danach zerstören Sie den Dunklen Tempel (2).

Siedlung GRÜNDEN

TIPP 52: Im Osten (1) bauen Sie eine Werft und einen Hafen, um die Nachbarinsel zu besiedeln. Setzen Sie mit Pionieren über, um Land einzunehmen. Mit einem Gründungskarren errichten Sie die ersten Gebäude. Der Berg auf dieser Insel liefert Kohle, Eisenerz und Gold.

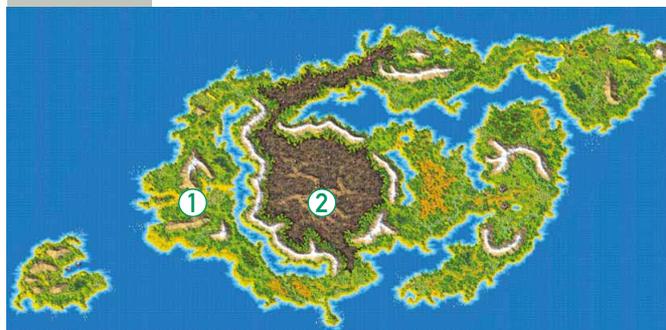
GÄRTNER ausbilden

TIPP 53: Wenn die Wirtschaft gut läuft, dann bilden Sie etwa 250 Soldaten aus, um das Dunkle Volk anzugreifen. Zugleich sollten Sie etwa 30 Gärtner parat haben, die hinter den Soldaten das Land begrünen. Vorsicht vor den dunklen Schamanen, die Siedler in Kuttenträger verwandeln. Wenn alle Pilzfarmen zerstört sind, fällt der Schutzschild um den Tempel (2), den Sie dann einreißen können.

Mission 12

STEINE besorgen

TIPP 54: Die für die Mayas wichtigen Steine sind in dieser Mission knapp. Erobern Sie die Felsen im Norden und Osten. Außerdem bauen Sie auf dem nördlichen Berg Steinminen, die Sie mit reichlich Brot versorgen sollten. Nur damit arbeitet der Bergmann effektiv.



Mission 12: Im Nordosten wartet neues Siedlungsgebiet auf Ihre Pioniere. Mit der Zerstörung des Tempels (2) ist das Dunkle Volk endgültig besiegt.

PIONIERE auf Fähren

TIPP 55: Geben Sie in der Werkzeugschmiede die Endlosproduktion von Schaufeln in Auftrag. Sie brauchen für diese Mission immer wieder viele Pioniere und Gärtner. Verladen Sie einen Trupp von 20 Pionieren auf eine Fähre nach Nordosten (1). Hier bereiten die Schaufelträger eine neue Siedlung vor. Schicken Sie etwa 20 Soldaten als Eskorte mit. Von Süden her greift wiederholt ein Schamane des Dunklen Volkes mit seinen Horden an, den Sie mit Bogenschützen ausschalten müssen.

Letzter KAMPF

TIPP 56: Sie sollten genug Rohstoffe für eine Armee von etwa 500 Soldaten haben, davon der Großteil Bogenschützen. Dazu gesellen sich noch etwa 100 Gärtner. Räumen Sie mit den Soldaten den Weg frei, damit die Gärtner alle Pilzfarmen zerstören können. Wenn Sie alle Farmen platt gemacht haben, fällt der Schild, und der Tempel des Dunklen Volkes (2) ist dran. **MS**