

Teil 2: Ägypter und Asiaten

Die Siedler 3

Nachdem die Scharen Jupiters schon in der letzten Ausgabe triumphiert haben, nehmen wir uns diesmal die Feldzüge von Horus und Ch'ih-Yu vor.

Während die Schlachten für die Römer in Blue Bytes Siedler 3 noch recht einfach zu gewinnen waren, zieht der Schwierigkeitsgrad während der folgenden Szenarios ordentlich an. Wir haben für Sie erfolgreiche Strategien entwickelt, damit Ihre Gegner schnell Geschichte werden. Der Buchstabe »S« auf den Karten kennzeichnet den Startpunkt der eigenen Siedlung.

Die Asiaten-Kampagne

Szenario 1 – Startschwierigkeiten

Gebirge
EROBERN



Szenario 1: Rücken Sie zum Gebirge vor.

Türme
gegen **BLAU**

Wald **RODEN**

BURG bauen

TIP 1: Der Feind im Westen breitet seine Einflußsphäre schnell aus. Errichten Sie rasch eine Kette von Türmen in Richtung Südwesten, und sichern Sie damit möglichst große Teile des dort liegenden Gebirges (1).

TIP 2: Danach schließen Sie mit weiteren Türmen Ihren Bereich rund um die südlichen Begrenzungen des blauen Gegners ab.

Nun ziehen Sie eine florierende Bauwirtschaft auf und erobern dann die restlichen unabhängigen Gebiete. Dort ist genug freie Fläche zum Aufbau der Kriegswirtschaft vorhanden.

TIP 3: Sollte Ihnen der Platz ausgehen, roden Sie den Wald (2) in der Mitte der Insel. Sobald Sie 20 Krieger trainiert haben, greifen die den schwachen blauen Widersacher bei (3) an und vernichten ihn. Mit dem neu gewonnenen Areal bauen Sie Ihre Armee auf 30 Mann aus und attackieren damit zuletzt das gelbe Volk im Norden (4).

Szenario 2 – Bürgerkrieg

TIP 4: Der Ägypter (1) hat schon zu Beginn ein schlagkräftiges Heer. Erweitern Sie Ihr Territorium bis an das ägyptische, und errichten Sie bei (2) eine Burg sowie zwei große Türme. Sind diese voll besetzt, ist die Grenze sicher. Währenddessen erweitern Sie Ihr Gebiet nach Süden und bauen auf den neuen Ländereien Ihre Siedlung auf.

FISCH für
alle **Minen**

TRUPPEN
gegen **Blau**



Szenario 2: Sichern Sie gleich zu Anfang die Grenze zum ägyptischen Einflußbereich.

Heer nach
SÜDEN

Attacke zu
BEGINN



Szenario 3: Besetzen Sie sofort einen Turm.

GRENZ-
PATROUILLE

WAFFEN-
LAGER finden

ROHSTOFFE
aus dem
Gebirge

TIP 5: Da der fruchtbare Ackerboden stark begrenzt ist, bauen Sie rasch drei Fischerhütten und verteilen deren Fang auf alle Minentypen.

TIP 6: Sobald die Kampfeinheiten in Produktion gehen, stellen Sie eine starke Truppe mit 60 Mann bei (3) auf – die Krieger des blauen Gegners (4) neigen zu sinnlosen Wanderschaften durch Ihr Gelände und sind daher ohne Probleme zu besiegen.

TIP 7: Bauen Sie die Goldvorräte im Gebirge (5) ab. Sobald die Kampfstärke Ihres Heeres über 70 Prozent liegt, schicken Sie

es südwärts. Dort erobern die Truppen das blau besetzte Land von Osten nach Westen.

Szenario 3 – Der Fuchs

TIP 8: Direkt nach Spielbeginn sammeln Sie Ihre Truppen und ziehen nordwärts. Erobern Sie den Turm bei (1), und versuchen Sie ihn zu besetzen, bevor die gegnerischen Einheiten da sind. So können Sie das Gefecht ohne den Feindesland-Stärkemalus ausfechten.

TIP 9: Nach dem Sieg über die feindlichen Streitkräfte ziehen Ihre verbliebenen

Krieger nach (2) weiter und erobern an der dortigen Grenze jeden neu errichteten Turm (kann anschließend abgerissen werden).

TIP 10: Nun breiten Sie Ihren Einfluß über die Insel mit Türmen aus, roden den Wald bei (3) für Bauland und erbauen das Dorf. Einige Ihrer nützlichen Pioniere nehmen das Land bis nach (4) ein, wo sich ein Waffenlager befindet.

TIP 11: Errichten Sie eine Kaserne, und produzieren Sie mit den Waffen eine ungefähr 30 Mann starke Truppe, die sogleich den Gegner attackiert. Sollte das nicht genügen, müssen Sie mit den Rohstoffen aus dem Gebirge bei (2) weitere Waffen herstellen und ein Dutzend zusätzliche Kämpfer losschicken.

Szenario 4 – Finten

SOFORT
losschlagen

TIP 12: Versammeln Sie all Ihre Krieger an der Ostgrenze Ihres Reiches, und ziehen Sie mit ihnen nach (1). Von dort aus starten Sie einen Feldzug nach Süden und erobern Turm um Turm.



TIP 13: Reißen Sie die nördlichen Türme während des Angriffs Ihrer Truppen hinter sich ab, und vereinigen Sie die Turmwächter wieder mit der Hauptstreitmacht. Le-

Szenario 4: Verstärken Sie die Truppe notfalls mit Turmbesatzungen.

Türme
ABREISSEN

diglich die eroberten Türme um das feindliche Kernterritorium bei (2) bleiben stehen. Lassen Sie den Feind dort vorerst in Ruhe.

ZULETZT
die Burg

TIP 14: Die angeschlagene Wirtschaft des Gegners kann sich nur sehr schlecht erholen. Bauen Sie also in aller Ruhe Ihre Armee neu auf, und erobern Sie mit etwa 35 Kämpfern die Gebiete (3) sowie (4) und anschließend die schwer verteidigte Burg (2).

Szenario 5 – Piraten und größere Probleme

EXPANSION
verhindern

TIP 15: Mit der versammelten Streitmacht ziehen Sie nach (1), wo Sie durch die Eroberung zweier römi-

scher Türme den Engpaß blockieren und so den Römer in seiner Expansion hindern. Eine Schar von etwa 20 Pionieren beginnt mit der Eroberung der großen Halbinsel (2).

TIP 16: Bei (3) finden Sie neue Waffen. Errichten Sie eine Kaserne, und verwenden Sie die frisch rekrutierten Krieger zur Besetzung neuer Türme, mit denen Sie die zu Beginn eroberten Befestigungen an Ihre eigene Siedlung anschließen.

TIP 17: Neue Bogenschützen und Speerkämpfer werden zur Verstärkung der Truppen bei (1) abkommandiert. Sobald die eigene Wirtschaft angekurbelt und die Soldaten-

produktion angelaufen ist, errichten Sie bei (1) ein Lazarett und sammeln Ihre neu ausgebildeten Kämpfer am Engpaß.

TIP 18: Erobern Sie das Goldlager bei (4). Sobald die Kampfkraft Ihrer Soldaten 80 Prozent überschreitet, erobern Sie mit mindestens 60 Soldaten die römische Siedlung (5). Achten Sie auf einen möglichen Ausfall der Piraten, welche gerne die Gunst der Stunde nutzen. Sobald Rom am Boden ist, geben Sie mit frischen Truppen auch den Piraten bei (6) den Rest.



Tip 15: Dieser Brückenkopf hält die Römer in Zaum.

Neue TÜRME

ten Sie eine Kaserne, und verwenden Sie die frisch rekrutierten Krieger zur Besetzung neuer Türme, mit denen Sie die zu Beginn eroberten Befestigungen an Ihre eigene Siedlung anschließen.



Szenario 5: Im Engpaß bei (1) kann man den römischen Gegner recht einfach stoppen.

Engpaß
VERSTÄRKEN

produktion angelaufen ist, errichten Sie bei (1) ein Lazarett und sammeln Ihre neu ausgebildeten Kämpfer am Engpaß.

Vorsicht vor
den **PIRATEN**

TIP 18: Erobern Sie das Goldlager bei (4). Sobald die Kampfkraft Ihrer Soldaten 80 Prozent überschreitet, erobern Sie mit mindestens 60 Soldaten die römische Siedlung (5). Achten Sie auf einen möglichen Ausfall der Piraten, welche gerne die Gunst der Stunde nutzen. Sobald Rom am Boden ist, geben Sie mit frischen Truppen auch den Piraten bei (6) den Rest.

Szenario 6 – Aufbau und Aufbruch

Von **HINTEN**
attackieren

TIP 19: Sammeln Sie Ihre Krieger, und schicken Sie alle nach Südwesten. Umgehen Sie die römischen Truppen, und erobern Sie in Roms Hinterland bei (1) einen Turm. Nachdem das zur Hilfe eilende Heer geschlagen ist, kassieren Sie den Turm östlich des gerade eroberten sowie die römische Burg (2) ein – die Römer sind damit vollständig besiegt.



Szenario 6: Umgehen Sie den Gegner.

Krieger
ÜBERSETZEN

TIP 20: Währenddessen bauen Sie daheim bereits eine Werft, in der Sie ein Fährschiff in Auftrag geben. Ist die Fähre fertig, holen Sie die Soldaten von den Inseln (Türme dort abreißen) und vereinen sie mit den Kämpfern aus den Römerschlagten. Gemeinsam attackieren alle den nördlichsten Turm (3) der Ägypter und schlagen dort das ägyptische Heer.

Eisen-
industrie
ZERSTÖREN

TIP 21: Der just eroberte Turm wird abgerissen, Ihre Truppe zieht nach (4) weiter und erobert dort die Türme, bis die Gebäude der Eisenindustrie vernichtet sind. Anschließend sind die Befestigungen bei (5) dran. So kann Ramadamses weder neue Krieger produzieren, noch die dafür benötigten Gebäude neu errichten.

Pioniere nach
SÜDEN

TIP 22: Erobern Sie den Süden mit Pionieren, und bauen Sie dann dort die zur Waffenproduktion benötigten Gebäude auf. Mit 25 frisch produzierten Kriegern räumen Sie die Überreste der Gegner aus dem Weg.

Ägypter
VERNICHTEN

Szenario 7 – Brückenköpfe

TIP 23: Der Sammelpunkt für Ihre Truppen ist die nördliche Grenze Ihres Territoriums. Während der Versammlung geben Sie im Süden Bauaufträge für zwei Lazarette. Die Armee rückt nach Nordosten vor und erobert dort den ersten ägyptischen Turm (1). Dort schlägt sie die nach kurzer Zeit anrückende ägyptische Streitmacht. Nach deren Niederlage kassieren Sie sämtliche Türme im feindlichen Gebiet und reißen diese anschließend wieder ab. Beeilen Sie sich, damit die Römer (2) keine Gelegenheit zu einem Angriff auf Ihr schutzloses Gebiet erhalten!



Szenario 7: Im ägyptischen Dorf bei (1) liegen wichtige Goldreserven.

Kleine RAST
einlegen

TIP 24: Ihre Truppen kehren in die Heimat zurück und machen bei den Lazaretten Rast. Sobald alle Krieger ge-

Die Ägypter-Kampagne

SOFORT
gegen die
Burg

heilt sind, attackieren Sie zunächst die nördlich der Burg (3) liegenden Türme und schlagen auftauchende römische Soldaten. Eventuell lassen Sie Ihre Einheiten dann eine weitere Pause bei den Lazaretten einlegen.
TIP 25: Zuletzt schicken Sie sämtliche Streitkräfte gegen die feindliche Burg bei (3). Je früher dies geschieht, desto besser ist die Chance, eine nur schwach verteidigte Feste vorzufinden.

Szenario 8 – ...und der ganze Rest

Burg
BESETZEN

TIP 26: Im Norden lauern die Ägypter (1), während die Römer (2) den südlichen Teil des Eilands besetzt halten. Damit Sie eine Chance haben, brauchen Sie Platz und einen Gegner weniger. Also besetzen Sie Ihre Burg im Norden (3) vollständig und versammeln die restliche Streitmacht an Ihrer Südgrenze.
TIP 27: Errichten Sie im Norden und Süden je ein Lazarett. Ihre Streitmacht er-



Tip 26: Gegen Ägypten reichen wenige Verteidiger.

LAZARETTE
bauen

obert die ersten Türme im Süden und wartet dann auf den römischen Ansturm, den sie auf eigenem Gelände abfängt. Nach der Vernichtung der römischen Armee führen Ihre Krieger einen Eroberungsfeldzug durch das Römische Reich und kehren dabei, falls nötig, zur Heilung in die Heimat zurück.

Türme
IGNORIEREN

TIP 28: Erobern Sie nicht jeden Turm – einzelne, vom feindlichen Mutterland abgetrennte Festungen sind ungefährlich und dürfen stehenbleiben. Greifen Sie die römische Burg (4) noch nicht an, sie ist zu gut verteidigt. Wenn Rom auf diese Weise in kleine Teile zerstückelt ist, kehren Ihre Recken nach (3) zurück und verstärken die dortige Verteidigung. Errichten Sie auf dem gewonnenen Platz Ihre Siedlung, und produzieren Sie neue Truppen.



Szenario 8: Machen Sie das Römische Reich gleich zu Beginn unschädlich.

NADELSTICHE
gegen
Asiaten

TIP 29: Ihre Jungs führen kleine Nadelstichattacken an der asiatischen Grenze durch und vernichten dort alle Truppen, die sich vorwitzig über die Grenze wagen. Sobald die Asiaten genügend geschwächt sind (es tauchen kaum noch neue Truppen an der Grenze auf), fallen Sie beherzt in ihr Land ein und erobern mit etwa 30 Kämpfern die Wüste.

Angriff von
SÜDEN

TIP 30: Ein kleines Heer (20 Mann) attackiert den Gegner von Süden (5) her zusätzlich. Drängen Sie ihn bis zu seiner Burg zurück, und erobern Sie diese. Nun müssen Sie nur noch die Reste der Römer erledigen.

Szenario 1 – Die Jagd nach dem Gold

GOLD sichern

TIP 31: Die gegnerische Siedlung (1) schützen bislang nur wenige Türme. Errichten Sie die Bauwirtschaft, ein Wohnhaus sowie ein Lazarett. Pioniere erobern rasch die angeschwemmten Goldvorräte bei (2).



Szenario 1: Beschaffen Sie zunächst das am Strand herumliegende Gold (2).

ERST die
TÜRME,
dann das
Dorf

Dorf zurück. Danach geht's gegen den Turm westlich des ersten. Nach einer weiteren Heilpause attackieren Sie das restliche Dorf und schicken notfalls auch Ihre Turmbesetzungen ins Gefecht.

Szenario 2 – Das Schlupfloch

STEINBRUCH
bauen

TIP 33: Die Asiaten sind zu Beginn unschlagbar, bauen jedoch sehr langsam. Erobern Sie zunächst die Felsformationen bei (1), und errichten Sie dort einen Steinbruch sowie gleich darauf ein Wohnhaus.



Szenario 2: Ihr Gegner Tsu Tang kann nur im Norden der Insel expandieren.

Gegner
INGRENZEN

gesamte Gebiet im Norden verteilt ist, beuten Sie das Gebirge bei (2) aus. Vor allem die dortigen Edelmetallvorkommen sind wichtig.

SCHEINGRIFFE
starten

TIP 35: Sobald zwei Dutzend Krieger auf Ihr Kommando hören, beginnen Sie mit Scheingriffen. Attackieren Sie dazu einen Turm im äußersten Westen des gegnerischen Gebietes, ziehen Sie sich zurück, und erobern Sie dann den Turm im äußersten Osten. Die Schergen des Feindes treffen meist erst nach Eroberung des Turms ein und sind dank frisch erworbenem Heimvorteil schnell zu schlagen.

GROSSANGRIFF

TIP 36: Sind Ausmaße und Truppen des Gegnerstaats dezimiert, heilen Sie Ihre Männer und blasen zum Großangriff. Erstes Ziel sind die Türme um die gegnerische Eisenschmelze bei (3). Machen Sie nun auch den Rest der Stadt dem Erdboden gleich.

Szenario 3 – Die große Insel

SOFORTIGER
Angriff

TIP 37: Das in der Missionsbeschreibung als starke Siedlung geschilderte feindliche Dorf ist in Wirklichkeit noch klein und schwach bewacht. Nehmen



Sie einfach alle Soldaten (Türme abreißen), und ziehen Sie über das große Gebirge direkt ins feindliche Gebiet (1). Dort erledigen Sie den ersten Turm sowie die kleine Schutztruppe. Der Rest der Siedlung ist Ihnen ausgeliefert.

Szenario 3: Greifen Sie sofort an!



Szenario 5: Bringen Sie rasch alle Ihre Krieger auf die Hauptinsel hinüber.

(3) und erobern einen asiatischen Turm. Bei (4) werden die Türme um die Kaserne herum kassiert und danach abgerissen. Ihre Truppe kehrt nach (2) zurück und läßt sich heilen. Anschließend zerlegt sie die restliche asiatische Siedlung.

Szenario 4 – Die Römer

SCHIFFE bauen

TIP 38: Errichten Sie zunächst eine Bauwirtschaft auf den Inseln (1), (2) und (3), anschließend werden Wohnhäuser gebaut. Insel (2) wird zusätzlich mit Minen, Kaserne, Fischerhütte (Verteilung von Fisch auf alle Minen bedenken!) und Hafen ausgerüstet.



Szenario 4: Attackieren Sie Ihre Gegner schon während des Schiffbaus.

TIP 39: Derweil ziehen Sie mit den Truppen in Ihrer Hauptsiedlung nach (4) los und erobern dort einige Türme. Sobald der Gegner

Szenario 6 – Weiter geht's

NICHT trödeln

TIP 43: Zu Beginn muß alles schnell gehen. Errichten Sie flugs eine Holzfällerhütte und vier Steinbrüche.



Tip 43: Dieser Turmwall stoppt auch harte Römer.

Anschließend erweitern Sie Ihre Grenzen bis an römisches Gebiet heran. Bauen Sie im Neuland (1) möglichst viele große und ein halbes Dutzend kleinerer Türme auf, die Sie vollständig mit Truppen besetzen.

Gegen die HAUPT-SIEDLUNG Die große ÜBERFAHRT

auf Ihrem gerade eingenommenen Land seine Soldaten verloren hat, suchen Sie dessen Eisenschmelze auf und kassieren die Türme drumherum ein.

TIP 40: Bauen Sie eine Fähre, und transportieren Sie damit sämtliche auf kleinen Inseln stationierten Soldaten zur Hauptsiedlung. Mit diesen Soldaten und den Überlebenden der letzten Schlacht erobern Sie die restlichen Türme, lassen die schwer verteidigte Burg bei (5) jedoch für den Schluß übrig.



Tip 40: Diese Kaserne bei (4) muß zerstört werden.

TIP 41: Erobern Sie den schmalen

TIP 44: Bei (2) wird ein Lazarett gebaut. Treiben Sie den Bau der Siedlung voran, und errichten Sie große Wohnhäuser für den Kriegernachschub. Für neues Bauland dehnen Sie Ihr Gebiet nach Norden (3) aus. Ergänzen Sie das Dorf unbedingt um eine Brauerei und einen kleinen Tempel.

Nach NORDEN expandieren

GRENZE attackieren

TIP 45: Attackieren Sie mit Ihren Streitkräften grenznahe Türme bei (1), um die Römer in den Pfeilhagel Ihrer Befestigungen zu locken. Stellen Sie 60 Krieger auf, mit denen Sie von (3) aus weite Teile des asiatischen Imperiums (4) erobern. Beobachten Sie die römischen Patrouillen bei (2): Wenn die ausbleiben, hat der Gegner überhaupt keine Truppen mehr.

LAND-STREIFEN besetzen

Landstreifen bei (6), und behalten Sie die restlichen Einheiten als Wache dort. Anschließend bauen Sie eine Fähre und transportieren Werkzeuge, Holz und Steine auf die Hauptinsel, wo Sie ein neues Dorf anlegen. Bilden Sie drei Dutzend Krieger aus, und schicken Sie diese zu den Piraten (7). Nach deren Ende knöpfen Sie sich noch die römische Burg vor.



Szenario 6: Ein starker Wall schützt bei (1) vor den anrückenden Römern.

Zunächst GOLD erobern

sind die Goldvorkommen Roms bei (5). Anschließend kehren Ihre Truppen zur Grenze zurück und erobern den westlichen Küstenstreifen bis herunter nach (6). Letztes Angriffsziel ist die Burg bei (7).

Szenario 7 – Drei Inseln

Halbinsel EROBERN

TIP 42: Errichten Sie bei (1) eine Werft, und lassen Sie dort eine Fähre bauen. Alle Soldaten auf der Insel (Türme abreißen) versammeln sich nördlich der Werft. Bei (2) wird ein Lazarett errichtet. Mit der Fähre setzen Ihre Krieger zur Halbinsel (2) über. Gemeinsam mit den dortigen Truppen ziehen sie nach

Hauptinsel VORBEREITEN

TIP 47: Ignorieren Sie die große Insel (1) – von dort droht keine Gefahr. Auf der Hauptinsel werden Steinbruch, Holzfällerhütte, Sägewerk, Fischerhütte, Eisenschmelze, mittleres Wohnhaus, Kohle- sowie Erzmine und zuletzt eine Werft errichtet.

Krieger VER-SCHIFFEN

TIP 48: Auf dem kleinen Eiland (2) werden zwei Edelsteinminen gebaut. Geben Sie eine Fähre und ein Wohnhaus für die Hauptinsel in Auftrag. Nach Fertigstellung des Schiffs setzen sämtliche Krieger auf die Insel (3) über.



TIP 49: Attackieren Sie die Asiaten bei (4), und halten Sie diese Position (und das Land nördlich davon) um jeden Preis. Setzen Sie etwa 50 Pioniere über, um

Szenario 7: Die große Insel ist für den Sieg vollkommen unwichtig.

ASIATEN angreifen

die freien Gebiete zu erobern. Bauen Sie ein Handelsschiff, und schaffen Sie damit Schaufeln und Hämmer zur Insel (3). Die Pioniere werden wieder in normale Siedler umgewandelt. Errichten Sie nun eine Kaserne.



Tip 49: Ohne diesen wichtigen Turm (Mitte) kann der Gegner keine einzige Kaserne bauen.

TIP 50: Bei (5) liegen 24 Waffen herum. Damit ausgerüstet, können Ihre Jungs problemlos das letzte asiatische Dorf einnehmen.

Waffen EIN-SAMMELN

Zum Schluß laden Sie jeweils ein halbes Dutzend Pioniere auf die Fähre und erobern damit die Inseln im Norden bei (6) und (7).

Szenario 8 – Die Henker

ASIEN ist angreifbar

TIP 51: Die Missionsbeschreibung hat unrecht – in Wirklichkeit sind die Asiaten (6) unterlegen, die Römer (7) jedoch ein ziemlich starker Gegner. Zunächst ziehen Sie auf der von Pionieren eroberten Insel (1) eine Bauwirtschaft hoch. Danach folgen Fischerhütte, Eisenschmelze, Kohle- und Eisenmine sowie eine Werft.



Szenario 8: Bleiben Sie durch eine große Flotte stets flexibel.

TIP 52: Während dieser Bauphase erreichten Sie

SCHIFFE bauen

auf den Inseln (1) bis (4) außerdem jeweils einen Anlegesteg. Sobald die Werft steht, entstehen erst eine Fähre und dann ein Handelsschiff, im Anschluß weitere drei Fähren und Handelsschiffe.

KEINE Soldaten

TIP 53: Per Fähre gelangen sämtliche Soldaten auf den Brückenkopf (5), während per Handelsschiff die auf der Hauptinsel benötigten Werkzeuge von den anderen Inseln eingeführt werden. Bauen Sie nun die Siedlung aus (vor allem mit einem kleinen Tempel!), produzieren Sie jedoch keine Soldaten.

AGRAR-INSELN ausbauen

TIP 54: Auf die Inseln (2) und (3) und auf den Brückenkopf (5) bringen Sie jeweils vier Schaufeln und Hämmer sowie gut 20 Pioniere. Errichten Sie auf den Inseln (2) und (3) zusätzlich je einen Bauernhof, das fehlende Produktionsgebäude (Schweinefarm oder Bäckerei) und danach so viele große Wohnhäuser wie möglich.

Neue BURGEN am Brückenkopf

TIP 55: Auf dem wichtigen Brückenkopf bei (5) bauen Sie außer einem Lazarett mindestens drei Burgen und einige große Türme, die Sie dann voll mit Soldaten besetzen.



Tip 55: So könnte der wichtige Brückenkopf bei (5) vollständig ausgebaut aussehen.

Auf der Hauptinsel errichten Sie zwei Anlegesteg, um von dort aus die beiden Inseln bei (2) und (3) mit dem kostbaren Wasser zu versorgen und fertige Nahrungsmittel für die Hauptinsel bereitzustellen.

Siedler auf die HAUPT-INSEL

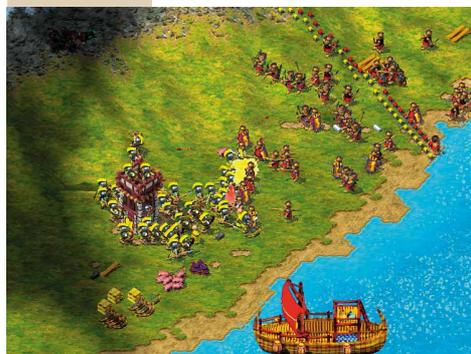
Sämtliche auf den kleinen Inseln im Norden produzierten Siedler setzen per Fähre auf die Hauptinsel über. Sobald alle Ihre Soldaten den höchsten Rang erreicht haben, bilden Sie neue Krieger aus. Die schaffen Sie zum Brennpunkt nach (5) und tauschen sie dort gegen die alten Besatzungen der Burgen und Türme.

Gegner ANLOCKEN

Sobald die Römer die Asiaten weitgehend vernichtet haben, attackieren Sie römische Festungen und locken den Feind so in Ihren schweren Festungswall, wo seine Truppen in kurzer Zeit verpuffen. Machen Sie das so oft, bis dem Römer die Einheiten ausgehen – das kann Stunden dauern, lohnt sich aber, solange Ihr Feind sich nicht in den Festungsanlagen festsetzen kann.

Von NORDEN nach SÜDEN

Nun räumen Sie die gesamte Insel von Norden her auf und zerstören auf Ihrem Weg in



Tip 57: Schlagen Sie die Römer endgültig zurück!

den Süden alle eroberten Wachtürme. Sollten Ihnen zwischen durch die Einheiten ausgehen, nutzen Sie verbliebene Ressourcen der Asiaten – errichten Sie an Ort und Stelle eine neue Stadt, und nehmen Sie die Soldaten-Produktion hier neu auf. Sobald die Armeen der Asiaten besiegt sind, haben Sie's geschafft. Herzlichen Glückwunsch zum glorreichen Sieg!

GUN