

Was das Handbuch verschweigt

Die Siedler 3

Bei den Siedlern ist aller Anfang leicht. Doch wenn Sie eine ferne Insel besetzen oder Ihre Truppen zum Sieg führen wollen, wird's Zeit für unsere Tips.

So niedlich Blue Bytes Siedler 3 auch aussehen mag: Hinter der Fassade steckt eine knallharte Wirtschaftssimulation, die beherrscht werden möchte. Handbuch und Online-Hilfe verstecken aber leider viele wichtige Punkte. Für die Online-Hilfe brauchen Sie außerdem einen Browser, zum Beispiel den Netscape-Navigator, den Sie auf unserer Cover-CD unter dem Menüpunkt »Programme« finden. Neben allgemeinen Tips für Einsteiger und Profis liefern wir Ihnen die Lösung zur Römer-Kampagne. In der nächsten Ausgabe folgen der ägyptische und der asiatische Feldzug.

Die Wirtschaft anleiern

Produzieren-
de Bauten
**ZUSAMMEN-
FASSEN**

TIP 1: Bevor Sie damit beginnen, wie wild Häuser zu errichten, sollten Sie Ihr Startgebiet genau aufteilen. Die einzelnen Glieder einer Produktionskette dürfen nicht zu weit auseinanderstehen. So macht es zum



Tip 1: Getreidefarm, Mühle und Bäckerei sollten möglichst dicht nebeneinander stehen.

Beispiel Sinn, Holzfäller, Forsthäuser und Sägewerke nahe beieinander zu errichten. Vor Bergen sollten Sie genug Platz für Eisen-, Werkzeug-, Waffen- und Goldschmiede lassen. Die Nahrungsproduzenten (Schweinezucht, Metzgerei, Getreidefarm, Mühle, Bäckerei und Brun-

nen) brauchen ebenfalls genug Freiraum – möglichst in der Nähe Ihrer Minen.

Sofort
GEOLOGEN
losschicken

TIP 2: Ihre Geologen sollten sofort zu den nächsten Bergen marschieren. Vergessen Sie nicht, Ihnen am Zielort den Befehl »Rohstoffe suchen« zu erteilen – sonst stehen die Experten nutzlos herum. Falls noch keine Berge zu sehen sind, sollten sich Ihre Späher schleunigst auf die Suche machen.

BAUSTOFFE
produzieren

TIP 3: Bretter und Steine sind anfangs die wichtigsten Güter. Falls Sie noch keine Holzfäller, Sägewerke oder Steinmetze haben, sind sie schleunigst zu errichten. Ein Sägewerk, zwei bis drei Holzfällerrütten und zwei Steinmetze (Ägypter: drei) reichen für den

WOHNHAUS
errichten und
wieder
abreißen



Tip 4: Reißen Sie Wohnhäuser wieder ab, sobald alle Siedler draußen sind.

Anfang. Bauen Sie erst dann ein Forsthaus, wenn Sägewerk und Holzfäller bereits arbeiten – sonst pflastert der Förster das Bauland mit Bäumen zu. Ein Forsthaus reicht für zwei bis drei Holzhacker dicke aus.

TIP 4: Arbeiter werden schnell knapp. Bauen Sie deshalb ein großes Wohnhaus, sobald die Bretter- und Steinproduktion läuft. Falls Sie keinen Bauplatz finden, tut's auch ein mittleres. Wenn alle Neusiedler das

Gebäude verlassen haben, reißen Sie es sofort wieder ab. Später werden Sie immer mal wieder ein neues Wohnhaus errichten müssen. Beobachten Sie dann die frischen Untertanen: Wenn viele untätig herumstehen, sollten Sie das Wohnhaus stehenlassen. Manche Siedler

BURGEN nie-
derreißen

FISCHE an
alle Minen
liefern

streiken nämlich, wenn nicht genug Gebäude und Arbeitsplätze (inklusive Militärdienst) bereitstehen.

TIP 5: In vielen Missionen haben Sie anfangs bereits Türme und Burgen. Wenn Sie nicht gerade von einem Nachbarn bedroht werden, können Sie den Großteil abreißen. Aber nie alle – sonst ist die Mission sofort verloren. Die Baumaterialien, die nach dem Abriß liegenbleiben, helfen bei der Aufbauphase enorm.

TIP 6: Die Fischer sind viel wichtiger als bei Siedler 2. Sie liefern schnell die ersten Mahlzeiten, während Brot, Fleisch oder Reis aufwendiger zu produzieren sind. Achtung: Laut Vorgabe werden Fische nur an Goldminen geliefert. Stellen Sie deshalb im Warenmenü die Fischverteilung anfangs so um, daß alle Minentypen gleichmäßig beliefert werden. Sobald die ersten Brote, Schinken oder Reiskörner fertig sind, können Sie die alten Einstellungen wieder übernehmen. Jeder Minenarbeiter buddelt nämlich viel eifriger, wenn er sein Lieblingsgericht geliefert bekommt (siehe Tabelle rechts).

Lieblingsspeisen der Minenarbeiter

Minentyp	Leibgericht
Kohle	Brot
Erz	Fleisch
Gold	Fisch
Schwefel	Reis
Edelsteine	Fisch

Vor allem KOHLE fördern **TIP 7:** Kohle gehört zu den wichtigsten Bodenschätzen, weil gleich vier Betriebe auf sie angewiesen sind: Eisen- und Goldschmelze sowie Waffen- und Werkzeugschmiede. Bauen Sie deshalb rund doppelt so viele Kohle- wie Erzminen. Für jedes Goldbergwerk empfiehlt sich eine weitere Kohlemine. Weil Bergwerke auch erschöpfen können, sollten Sie Kohle vorsichtshalber einlagern.

Waren EINLAGERN **TIP 8:** Jede Produktionsstätte kann maximal acht Waren an der Türschwelle lagern. Wenn diese Menge erreicht ist, stellt das Gebäude die Produktion ein. Errichten Sie deshalb mehrere Lager, und lassen Sie Ihre Siedler überschüssige Waren einlagern. Vor allem Baumaterialien, Goldbarren (Ägypter: Diamanten) und Waffen. Werkzeuge sollten Sie (entgegen den Voreinstellungen) nicht ansammeln.

HAMMER reservieren **TIP 9:** Achtung: Der Werkzeugschmied braucht einen Hammer. Wenn Sie zu viele Waffenschmieden, Schmelzen oder Werften errichten, die ebenfalls Hämmer benötigen, fehlt einer für den Werkzeugmacher. Falls Sie in diese Sackgasse geraten, müssen Sie eine der genannten Produktionsstätten abreißen.

Werkzeuge EINZELN schmieden **TIP 10:** Die Werkzeugschmiede stellt laut Voreinstellungen erst mal gar nichts her. Falls Sie ein bestimmtes Werkzeug brauchen, müssen Sie es erst im Produktionsmenü anklicken. Wenn Sie einen Neubau starten, sollten Sie

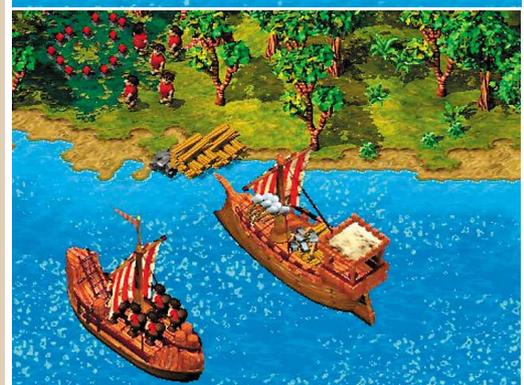
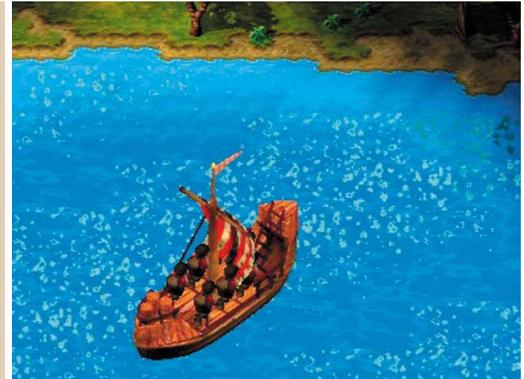


Tip 10: Stellen Sie Werkzeuge nur bei Bedarf her.

ARBEITSBEREICH ändern **TIP 11:** Vielen Gebäuden kann man einen neuen Arbeitsbereich zuweisen. Das ist besonders bei Holzfällern und Steinmetzen wichtig, falls ihnen die nahegelegenen Rohstoffe ausgehen und Ihnen Materialien für einen Neubau fehlen. Wenn Sie die wieder haben, sollten Sie bei den Holzfällern ein Forsthaus errichten. Beim Steinmetz empfiehlt sich der Abriß seines Gebäudes, um beim nächsten Felsgebiet eine neue Steinklopfer-Hütte zu errichten.

Bauern SEITLICH anbauen lassen **TIP 12:** Die Bauern (Getreide, Reis, Wein) legen Ihre Felder grundsätzlich südlich ihres Gebäudes an. Da hier oft wenig Platz ist, sollten Sie den Arbeitsbereich neben den Bau verlegen, notfalls auch nördlich.

PLANIERER reduzieren **TIP 13:** Falls die Meldung erscheint, daß Sie zu wenig freie Siedler haben und den Anteil der Träger reduzieren sollen: Senken Sie statt dessen die Prozentzahl der Planierer (im Siedlermenü unter »Berufs-



Tip 14: So nehmen Sie Inseln ein: Wandeln Sie Arbeiter in Pioniere um. Die verschiffen Sie zur Zielinsel, wo sie das neue Gebiet annekieren. Schicken Sie Bauwerkzeuge hinterher.

gruppen«). Der Warentransport ist nämlich meistens wichtiger als schnelles Fundamentlegen. Anschließend sollten Sie sofort ein Wohnhaus errichten.

Besiedlung von fremden Gegenden und Inseln

Inseln mit PIONIEREN einnehmen

TIP 14: Das Besiedeln fremder Inseln wird in der Anleitung nur knapp abgehandelt, obwohl es nicht einfach ist. Zunächst müssen Sie eine Werft errichten, ihr einen Steg zuweisen und eine Fähre bauen. Anschließend wandeln Sie auf der Ausganginsel Arbeiter per Siedlermenü in Pioniere um – am besten acht, weil das einer Schiffsladung entspricht. Setzen Sie die Pioniere zum Ziel-Eiland über, leeren Sie die Fähre und befehlen Sie den Pionieren, Land einzunehmen.

Pioniere wieder UMWANDELN

TIP 15: Im Idealfall finden Sie hier bereits Hämmer, Schaufeln und Baumaterial; wenn Sie die Hälfte

WAREN zur neuen Insel verschiffen

der Pioniere auf der Insel (!) wieder in Arbeiter umwandeln, können diese schon die ersten Gebäude errichten – am besten Holz- und Steinindustrie.

TIP 16: Falls Sie auf der neuen Insel Schaufeln, Hämmer und Baustoffe brauchen, müssen Sie in Ihrer Heimatstadt ein Transportschiff (in der Werft) sowie eine Anlegestelle bauen und einen Anlegepunkt festlegen. Klicken Sie dazu auf die Anlegestelle und dann auf das linke Icon in der oberen Leiste. Anschließend legen Sie den Zielpunkt fest (rechtes Icon in der oberen



Tip 15: Klicken Sie die Anlegestelle an, um ins Transportmenü zu gelangen. Nach dem Klick auf (1) bestimmen Sie die Position des Stegs. Mit (2) legen Sie den Zielort fest, mit (3) die Transportwaren (hier Bretter und Steine).

Leiste), der direkt am eingenommenen Strand Ihrer Zielinsel liegen sollte. Die Route wird jetzt durch Markierungen angezeigt. Im gleichen Menü legen Sie auch die Transportgüter fest: Setzen Sie Hämmer, Schaufeln, Bretter und Steine auf jeweils acht. Sobald genug Werkzeuge verschifft sind, stellen Sie Bretter und Steine auf »unendlich«, bis auf der neuen Insel keine neuen Baumateriallieferungen mehr gebraucht werden.

Lieferungen **UNTERBRECHEN**

TIP 17: Falls Ihre Träger keine Waren zur Anlegestelle bringen, sollten Sie die Anlegestelle anwählen und das Icon ganz links oben kontrollieren: Wenn hier eine Hand zu sehen ist, pausiert der Warentransport. Klicken Sie das Icon an, bis ein Zahnrad samt Ausrufezeichen erscheint – so hat der Handel Priorität.

Lieferungen mit **ESELN**

TIP 18: Die Warenlieferung auf der eigenen Insel funktioniert wie bei den Seetransporten. Allerdings brauchen Sie am Ausgangsort statt der Anlegestelle einen Marktplatz, und Esel ersetzen die Transportschiffe.

Spezialisten

Spezialisten **AUSBILDEN**

TIP 19: Spione, Geologen und Pioniere müssen Sie im Siedlermenü unter »Berufsgruppen« extra ausbilden. Dazu brauchen Sie freie Träger. Falls Sie mehrere Inseln haben: Achten Sie darauf, vorher zu der Insel zu scrollen, auf der Sie die Spezialisten benötigen.

SPIONE sofort einsetzen

TIP 20: Mit Spionen läßt sich anfangs das umliegende Gebiet fast gefahrlos erkunden. Das hilft besonders bei der Suche nach ressourcenreichen Bergen. Die Späher tarnen sich beim Feind als einheimische Träger und können nur von Soldaten entdeckt werden. Meiden Sie beim Spionieren also Türme, Kasernen und Truppenansammlungen. Gegen feindliche Agenten helfen eigene Patrouillen.

Feindliche **GEOLOGEN** verschonen

TIP 21: Errichten Sie Bergwerke möglichst nur dort, wo Ihre Geologen es mit einer Extrameldung empfehlen (»hier wäre ein idealer Standort für eine Goldmine«). Nur bei Knappheit eines bestimmten Bodenschatzes lohnt sich eine Mine an einer Stelle, an der geringe Vorkommen gemeldet wurden. Weil Sie auch die Schilder feindlicher Geologen lesen können, sollten Sie die Spezialisten nicht angreifen – sie nehmen Ihnen die langwierige Suche ab.

PIONIERE nehmen Land ein

TIP 22: Pioniere beschlagnahmen neutrales Gebiet, ohne daß Sie Türme oder Burgen errichten müssen. Weil ein einzelner Pionier nur langsam Gelände anektiert, sollten Sie mehrere einsetzen. Sichern Sie das neue Territorium baldmöglichst mit Türmen ab. Pioniere lassen sich als einzige wieder in Arbeiter verwandeln, und nur mit ihrer Hilfe können Sie entfernte Gebiete und Inseln besiedeln.

Militärwesen

Ausbildung von **SOLDATEN**

TIP 23: Solange Sie keine Truppen brauchen, sollten Sie die Rekrutierung im Siedlermenü auf »manuell« stellen – sonst werden zu viele Neusiedler zu Soldaten, und Arbeitskraft geht verloren. Wenn Sie schnell Krieger brauchen, stellen Sie die Rekrutierung auf »automatisch« und senken notfalls noch den Anteil der Träger, Planierer und Bauarbeiter.



Tip 23: Mit »automatischer« Rekrutierung geht's schneller voran.

Mehr **SCHÜTZEN** rekrutieren

TIP 24: Das voreingestellte Rekrutierungs-Verhältnis zwischen Schwertkämpfern, Speerträgern und Schützen sollten Sie ändern: Senken Sie die Zahl der Speerträger um etwa die Hälfte, und erhöhen Sie den Schützen-Anteil um die Differenz. In der Waffenschmiede müssen Sie dementsprechend mehr Bögen als Speere herstellen. Für die Verteidigung von Türmen brauchen Sie nämlich



ZU Tip 25: Besetzen Sie grundsätzlich alle Türme mit Bogenschützen. Festungen lohnen sich nur an der Grenze.

TÜRME mit Schützen besetzen

mehr Schützen als vorgegeben. Denken Sie aber daran, daß diese keine Türme oder Festungen erobern können – das schaffen nur die Nahkämpfer.

TIP 25: Besetzen Sie jeden Turm mit Bogenschützen, auch wenn er im Inland liegt. Denn dann können Gegner schon von weitem bekämpft und Spione sofort ausgemacht werden. Vor allem große Festungen mit Bogenschützen sind kaum einzunehmen. Bemannen Sie auch eroberte Türme sofort mit Schützen, um Gegenangriffe abzuwehren.

ARMEE bereithalten

TIP 26: »Speichern« Sie Ihre Truppen auf eine Zifferntaste (per »Alt«-Taste und der Ziffer), und vergessen Sie dabei nicht die frisch Rekrutierten. Falls Sie nämlich angegriffen werden, müssen Sie Ihre Soldaten nicht erst zusammensuchen, sondern einfach per Tastendruck aufrufen.

FESTUNGEN nur an Grenzen bauen

TIP 27: Festungen machen nur an der Grenze Sinn – im Inland nehmen sie zu viel Platz weg. Falls im Grenzgebiet Bauland fehlt, errichten Sie mehrere kleine Türme in Schußreichweite. So können sich die stationierten Schützen gegenseitig Feuerschutz geben.

Mehrere KLEINE TEMPEL bauen

TIP 28: Es gibt zwei Arten von Tempeln. In den kleinen wird der Alkohol gebracht, und im großen werden die Priester ausgebildet. Sie sollten mehrere kleine Tempel errichten, um mehr Alkohol zu Ihren Göttern bringen zu können. Dadurch werden Ihre Soldaten früher zu starken Kämpfern, und die Priester-Magie lädt schneller auf. Schauen Sie regelmäßig im Truppenmenü nach, ob sich eine Waffen-gattung wieder verbessern läßt.

KAMPF-KRAFT verbessern

TIP 29: Produzieren Sie fleißig Goldbarren (Diamanten bei den Ägyptern), die Sie dann einlagern – so erhöht sich die Kampfkraft auf fremden Boden. Dazu setzt man im Warenmenü die Barren oder Diamanten mindestens auf die dritte Stelle (in der Regel hinter Brettern und Steinen).

Die ideale SCHLACHT-ORDNUNG

TIP 30: Formieren Sie Ihre Armee: Beim Angriff sollten die Schwertkämpfer nach vorne, dahinter die Speerträger, und schließlich die Schützen. Halten Sie einige Schwertkämpfer bereit, um die feindliche Armee zu umgehen und ihre Fernkämpfer anzugreifen.

Den FEIND in ihr Land locken

TIP 31: Ihre tapferen Recken sind im eigenen Land wesentlich stärker als auf neutralem oder feindlichem Boden. Locken Sie deshalb die feindliche Armee in Ihr Land, um sie dort zu bekämpfen. Beginnen Sie dazu einfach ein Gefecht, und ziehen Sie sich sofort zurück. Vor allem zahlenmäßig gleich starke Truppen werden Ihnen meistens folgen und zumindest in Ihren Pfeilhagel geraten. Wenn Sie einen feindlichen Turm erobert haben, gehört zumindest das unmittelbar angrenzende Gebiet Ihnen – versammeln Sie Ihre Armee dann direkt neben dem Turm, um den Gegenangriff besser abzuwehren.

Vor erstem Angriff SPEICHERN

TIP 32: Überlegen Sie sich Ihren ersten Angriff gegen einen Konkurrenten sehr gut. Sobald Sie nämlich einen Computergegner attackieren, wird dieser seine gesamte Soldaten zusammentrommeln und versuchen, den Angriff abzuschlagen. Speichern Sie vor

Verwundete HEILEN

Ihrer Attacke unbedingt: Falls Sie verlieren, marschiert die feindliche Armee fast immer in Ihr Land ein. Wenn Sie dann nicht gut vorbereitet sind, haben Sie kaum noch eine Chance. Sobald Sie das entscheidende Gefecht hingegen gewonnen haben, ist der Feind für geraume Zeit stark geschwächt.

TIP 33: In Frontnähe sollte unbedingt ein Lazarett errichtet werden. Das gilt auch für feindliche Inseln, auf denen Sie gerade gelandet sind. Ziehen Sie angeschlagene Soldaten zum Lazarett zurück, sie werden dort automatisch geheilt. Hilfreich: Wenn Sie eine Armee auswählen und die »Tab«-Taste drücken, werden alle Verletzten markiert.

KRIEGSMASCHINEN nur gegen Festungen

TIP 34: Die Kriegsmaschinen der drei Völker können zwar einigen Schaden anrichten, sind aber nicht so gut wie eine funktionierende Armee. Ihre Herstellung dauert verhältnismäßig lange und verschlingt einige Ressourcen. Vor allem die Römer sollten abwägen, ob sie die wertvollen Steine nicht lieber für etwas anderes einsetzen wollen. Die Superwaffen sind jedoch ideal, um große Festungen zu knacken. Die Kriegsmaschinen werden von Felsgebieten, Wäldern und Bergen blockiert – achten Sie also darauf, daß sie freie Bahn zur Front haben.



Tip 34: Die schweren Kriegsmaschinen können nicht durch Felsgebiete, Wälder oder über Berge rollen.

Die Römer-Kampagne

Die Kampagne der Römer ist recht leicht, da sie fast nur zur Übung und Einführung in das Spiel dient. Wenn Sie unsere allgemeinen Tips beherzigen, dürften keine Probleme auftauchen.

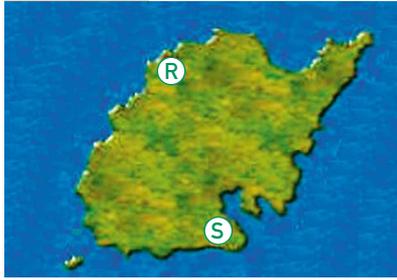
Szenario 1: Erste Schritte

In RUHE aufbauen

TIP 35: Ihr Gegner wird Sie in dieser Mission nicht belästigen und ist weder stark geschützt, noch sonderlich reich. Deshalb können Sie in Ruhe eine kleine Siedlung gründen und für eine funktionierende Wirtschaft sorgen. Die Berge in der Nähe sind voll mit Rohstoffen. Kohle- und Erzvorkommen reichen für eine kleine, schlagkräftige Armee aus.

30 SOLDATEN
ausbilden

TIP 36: Bilden Sie 30 Soldaten aus, und bauen Sie mindestens soviel Gold ab, daß Ihre Krieger mehr als 50 Prozent Angriffsstärke im Feindesland verfügen. Greifen Sie danach mit Ihren Starttruppen und den frisch rekrutierten 30 Einheiten an. Nachdem Ihr Gegner seine Armee verheizt hat, können Sie in Ruhe seine Siedlung erobern.



Szenario 1: Der Feind (R) läßt Sie in Ruhe.

Szenario 2: Nach dem Krieg

Insel
VOLLSTÄNDIG
besiedeln

TIP 37: Weiten Sie Ihre Gebiete Richtung Süden aus, und besiedeln Sie nach und nach die gesamte Insel, da Sie den Platz und die Rohstoffe aus den Bergen benötigen. Um die kleine Stellung auf der Feindinsel brauchen Sie sich nicht zu kümmern, da sie von keinem der Gegner angegriffen wird.

Nach **SÜDEN**
übersetzen

TIP 38: Bauen Sie sieben Fähren und setzen Sie eine 56 Mann starke Armee auf die Feindinsel über, die



Szenario 2: Greifen Sie über den Damm (1) an.

zunächst den schwachen Gegner im Süden angreift. Sobald die Insel erobert ist, heilen Sie Ihre Soldaten zu Hause und sammeln sie danach bei (1). Dort gibt's einen schmalen Damm zur größeren Feindsiedlung. Fallen Sie darüber ein, und versuchen Sie, die gesamte gegnerische Armee zu schlagen. Locken Sie diese möglichst auf neutralen Boden – so haben die feindlichen Soldaten die gleiche Kampfstärke wie Ihre.

Szenario 3: Nördliche Begegnungen

Siedlung
AUSBAUEN

TIP 39: Bauen Sie vor allem Ihre Hauptsiedlung im Süden aus. Östlich des zweiten Dorfs finden Sie Berge mit Bodenschätzen – und den ägyptischen Feind. Der greift aber nicht von sich aus an.

SPÄHER
aussenden

TIP 40: Senden Sie einige Späher aus, um die feindliche Siedlung zu erkunden. Versuchen Sie herauszufinden, wo ihr kleiner Tempel und die gegnerische Armee stehen. Letztere sollten Sie stets im Auge behalten, um Gegenangriffen vorzubeugen.

Ägypter von
Süden
ANGREIFEN

TIP 41: Sammeln Sie Truppen bei der Zweitsiedlung, bis Sie etwa 60 Soldaten beisammen haben (davon rund 20 Bogenschützen). Falls Sie schon Priester besitzen, sollten die sich zur Armee gesellen. Greifen Sie den Ägypter über (1) von Süden her an. Konzentrieren Sie sich vor allem auf die Feind-Priester, die Ihre Soldaten ansonsten in Pioniere verzaubern. Versuchen Sie den Tempel möglichst früh zu vernichten.

Zum Feind
ÜBERSETZEN

TIP 42: Sobald die Stadt gefallen ist, können Ihre Truppen auf die schwach verteidigte nordwestliche Insel übersetzen. Nachdem Ihre Soldaten beim Heiler waren, fahren sie zur Insel (W). Wenn Sie hier rund 40 Soldaten versammelt und die Kampfkraft auf rund 70 Prozent gesteigert haben, preschen Sie nach Norden vor und greifen die stark verteidigte Stadt an.



Szenario 3: Als erstes den ägyptischen Konkurrenten über (1) ausschalten.

Szenario 4: Ärger im Westen

Falsches
BRIEFING

TIP 43: Die Missionsbeschreibung ist falsch! Auf der Karte beginnen Sie nicht an Position (S), sondern bei (P). Die Piraten starten dagegen bei (S).

Mit Türmen
AB-
SCHOTTEN

TIP 44: Sie werden vom Norden und Nordwesten her bedroht; schon nach kurzer Zeit startet der Feind einen Angriff. Sobald der abgewehrt ist, rücken Sie nach Norden vor. Errichten Sie hier mehrere Festungen (siehe Karte), die Sie mit einem stehenden Heer sichern. Die benötigten Ressourcen birgt der große Berg im Westen. Halten Sie eine kleinere Armee in Reserve – die werden Sie noch brauchen.

Ramadamses
ANLOCKEN

TIP 45: Die Ägypter haben ein relativ großes Heer, daß sich mit einer List jedoch leicht vernichten läßt.



Szenario 4: Sichern Sie die Nord- und Nordwestgrenze mit Festungen ab.

Greifen Sie mit etwa 20 Männern einen ägyptischen Turm an, und warten Sie, bis das Heer des Ramadamses auf Sie zugestürzt kommt. Während sich fünf Leute opfern und kämpfen, rennt der Rest schnell zu Ihren Festungen zurück, wo Ihre Hauptarmee wartet. Der sie verfolgende Feind

ERSATZHEER
abstellen

rennt somit in Ihre Pfeile und die Hauptstreitmacht. Gehen Sie danach sofort in die Gegenoffensive, um das gesamte ägyptische Terrain zu erobern.

Beim Bauen
PLATZ sparen

TIP 46: Achten Sie während der Operation auf die Piraten. Wenn die nämlich eine Chance wittern, fallen sie mit einem großen Heer bei Ihnen ein. Fangen Sie die Invasoren mit Ihrer Reservearmee ab, um Ihrerseits die Piratensiedlung zu überrennen.

Szenario 5: Das Rennen

TIP 47: Die Startinsel im Südosten bietet extrem wenig Platz. Produzieren Sie im Südwestteil Bretter und Steine. Im nördlichen Abschnitt errichten Sie Bergwerke und rund um die Insel Fischerhütten, die nur wenig Platz brauchen. Beliefern Sie die Bergleute ausschließlich mit Fisch. So bleibt genug Gelände

FREIE INSEL
im
Nordwesten

Die **INSEL** im
NORDOSTEN
angreifen

für zwei große Wohnhäuser, eine Werft, eine Goldschmelze, eine Waffenschmiede, eine Kaserne und eine Anlegestelle übrig.

TIP 48: Erobern Sie die unbewohnte Insel (1), und lagern Sie dort die Goldbarren aus, für die in Ihrer Hauptsiedlung kein Platz ist. Roden Sie die neue Insel, um zwei kleine Tempel und möglichst viele Weingüter zu bauen. Ein großes Wohnhaus liefert das benötigte Personal. Nun lassen sich Ihre Truppentypen schnell verbessern.

TIP 49: Sobald die drei Waffengattungen je einmal verbessert wurden, bauen Sie fünf Fähren und bilden 40 Soldaten aus. Mit denen greifen Sie im Westen der nordöstlichen Insel (A2) an – nur dort werden genug Goldbarren gefertigt, um dieses Szenario zu verlieren.



Szenario 5: Die kleine Insel bei (1) bietet Ihnen genug Platz für Weinbau und Tempel.

Attackieren Sie über die Berge, und vernichten Sie die Armee des Feindes auf einen Schlag. Kämpfen Sie sich rasch bis in den Süden der Insel vor, um das Lager mit den Goldbarren einzunehmen. Die Inseln (A1) und (A2) leisten kaum Gegenwehr.

Szenario 6: Die Vulkaninsel

Viel **WEIN**
anbauen

TIP 50: Die Mission ist fast wie die vorherige zu lösen.



Szenario 6: Der Südstrand der nordöstlichen Insel (1) ist nur schwach verteidigt.

Errichten Sie auf der Insel im Nordwesten (S2) fünf kleine Tempel und mindestens acht Weinplantagen. Ihre Soldaten werden so schnell verbessert. Die Insel unterhalb (S2) können Sie zum Fährenbau nutzen. Ihre Hauptinsel (S1) ist schon so weit besiedelt, daß kein Bauplatz übrig bleibt. Nur Bergwerke fehlen noch; rekrutieren Sie auf

dieser Insel Ihre Soldaten.

VEREINT im
Norden
angreifen

TIP 51: Bauen Sie zehn Fähren, die Sie vollständig mit Soldaten füllen. Ihr Gegner hat die riesige Insel im Norden komplett besetzt, so daß Ihnen kein Sammelpunkt bleibt. Laden Sie deshalb die zehn Schiffe gleichzeitig bei (1) aus, da sich dort nur wenige Soldaten aufhalten. Erobern Sie rasche einige Türme, und lassen Sie Soldaten über den Seeweg nachkommen. Ihr Feind wird wieder sofort mit seiner ganzen Armee angreifen. Wenn die Entscheidungsschlacht gewonnenen ist, haben Sie die Insel im Grunde schon erobert. Sie brauchen sich nicht zu beeilen, da Ihr Gegner Stunden braucht, um seine 100 geforderten Goldbarren zu produzieren.

Szenario 7: Geplänkel

FEIND sofort
auslöschten

TIP 52: In dieser Mission ist Blue Byte ein kleiner Designfehler unterlaufen. Wenn Sie sofort zu Beginn all



Szenario 7: Sie sind stärker - überrennen Sie den Feind sofort mit allen Truppen.

Ihre Soldaten zusammenziehen und die Siedlung von Ramadamses (Ra2) unverzüglich angreifen, haben Sie die Mission schon gewonnen. Sie müssen lediglich zwei Burgen und einige Türme erobern, die nicht besonders stark besetzt sind. Und das stehende Heer der Ägypter ist ein Witz.

Szenario 8: Des Händlers letzter Auftrag

Den einzigen
ZUGANG
besetzen

TIP 53: Sie haben einen riesigen Teil der Karte schon besetzt. Der asiatische Gegner kann nur durch den Zugang bei (1) angreifen. Wenn Sie dort sofort alle Soldaten hinziehen und drei Festungen sowie ein Lazarett errichten, wird er nichts gegen Sie ausrichten können. Seine sporadischen Angriffe lassen sich ohne größere Probleme abwehren.

100 SOLDATEN
rekrutieren

TIP 54: Da der Gegner nicht mehr gefährlich werden kann, brauchen Sie nur Ihr Gebiet weiter zu besiedeln und eine riesige Armee von mindestens 100 Mann



Szenario 8: Den Engpaß (1) unverzüglich mit drei Festungen und den Starttruppen sichern.

aufzustellen. Verbessern Sie die drei Truppentypen und die Kampfkraft Ihrer Soldaten aufs Maximum. Die nötigen Rohstoffe finden Sie überall. Anschließend greift Ihre Armee, unterstützt von Katapulten und Priestern, den asiatischen Feind an. Rücken Sie dabei über den Damm (1) vor.

Einen **KEIL**
treiben

TIP 55: Schlagen Sie eine Bresche zwischen dem nördlichen und südlichen Gebiet des Widersachers, und wenden Sie sich gegen letzteres, da er dort Soldaten produziert. Der Gegner wird nicht sofort mit seinem ganzen Heer kontern, sondern einen Großteil im Inland halten. Rechnen Sie also damit, während Ihres Eroberungszuges mehrmals zurückgeschlagen zu werden. Dann sollten Sie Ihre Armee zu den drei Festungen am Damm (1) zurückziehen und beim Lazarett wieder aufpäpeln. Die Besetzung des nördlichen Feindgebiets ist schließlich nur noch Formsache. Jupiter hat allen Grund zu feiern, denn seine Konkurrenten dürfen nun das Universum weiß anstreichen. Im nächsten GameStar zeigen wir, wie sich die beiden Widersacher rächen können.

MD