

Die Dunkelheit schlägt zurück

Siedler 4 Trojaner-Addon

Zauberer Morbus überzieht das Land erneut mit seinem scheußlichen Schattenkraut.

Doch mit unserer Lösung führen Sie das Volk der Trojaner sicher durch diese finstere Zeit.

DORF- GRENZEN ausweiten

Blue Byte läßt im Addon Die Trojaner und das Elixier der Macht ein neues Siedlervolk in zwölf Missionen gegen den abtrünnigen Zauberer antreten. Wir haben die Trojaner-Kampagne im höheren der beiden Schwierigkeitsgrade komplett gelöst. Besonders Neulingen in der Welt der Siedler empfehlen wir zudem die Tipps zum Aufbau einer blühenden Kolonie der Ausgaben 4/2001 und 9/2001.

Trojaner 1: Die Flucht

TIPP 1: Die Siedler errichten zu Beginn der Mission drei Holzfällerhütten, ein Sägewerk, zwei Steinbrüche und ein großes Wohnhaus, um die Versorgung mit Baumaterial und Arbeitskräften sicherzustellen. Zwei Förster reichen zum Erhalt des Baumbestandes. Neue kleine Wachtürme dehnen die Dorfgrenzen aus und machen so die Rohstoffvorkommen in den nordwestlich und süd-östlich liegenden Bergen erreichbar.



Trojaner 1: Bodenschätze finden Sie bei (1). Die von der Werft (2) gebauten Fähren nehmen bei (3) Ihre Soldaten auf und bringen die Armee nach (4).

ROHSTOFFE erkunden

TIPP 2: Senden Sie drei Geologen aus, um die optimalen Abbaustellen (1) zu markieren. Ein Gärtner kümmert sich zwischenzeitlich mit seiner Schaufel um das Schattenkraut in der Ortsmitte. Zusätzliche Wohnhäuser stellen die nötige Anzahl an Siedlern zur Verfügung.

Fleißige HAND- WERKER

TIPP 3: Nachdem die Trojaner jeweils zwei Erz-, Kohle-, Gold- und Schwefelminen errichtet haben, stellt die Eisen- und Goldschmelze entsprechende Barren her. Daraus fertigen Handwerker in zwei Werkzeug- und Waffenschmieden die notwendigen Produkte. Die Pfeilmanufaktur verarbeitet den Schwefel zu Explosivpfeilen.

Voller MAGEN

TIPP 4: Drei Getreidefarmen, eine Mühle, eine Bäckerei, ein Wasserwerk, eine Gänsezucht, Metzger und Fischer versorgen die hungrigen Minenarbeiter. Nahe bei den Bergwerken und Schmieden platzierte Lager erleichtern den reibungslosen Ablauf der gesamten Wirtschaft.

Neue SIEDLUNG

TIPP 5: Ziehen Sie nun eine Kaserne, eine Fahrzeugmanufaktur, einen Marktplatz und eine Eselzucht hoch. Die Siedler packen drei Gründungswagen und rollen zur Bucht im Nordosten der Karte. Dort errichtet der Treck ein großes Wohnhaus, drei kleine Wachtürme, eine Werft (2) und

VERSORGUNG mit Eseln

einen Marktplatz. Zusätzliches Material und Werkzeug schaffen die Lastenesel aus der Hauptsiedlung heran.

Fahrt zum SAMMEL- PUNKT

TIPP 6: Die Werftarbeiter zimmern je fünf Kriegsschiffe und Fähren zusammen. Eine kontinuierliche Versorgung mit Baumaterial aus der Hauptsiedlung stellen die Lastenesel sicher. In der Kaserne rekrutieren die Trojaner zwischenzeitlich je zehn Level-3-Schwertkämpfer, -Bogenschilden und -Rucksackkatapultisten. Drei Hauptleute komplettieren die Streitmacht.

MATERIAL ranschaffen

TIPP 7: Sobald die Schiffe vom Stapel laufen, verfrachten Sie Ihre Armee und zehn Pioniere in die Fähren (3). Die gesamte Flotte sticht anschließend in See und fährt zum grünen Kreis (4) im nordöstlichen Teil des Ozeans.

Trojaner 2: Der erste Kampf

TIPP 8: Die Bauwirtschaft kommt mit einem großen Wohnhaus, zwei Steinmetzen, drei Holzfällerhütten, einem Sägewerk und einer Försterei in Schwung. Gleichzeitig bauen die Trojaner weitere kleine Türme, um den Einflussbereich zu vergrößern. Alle verfügbaren Geologen erforschen den nahen Gebirgszug.



Trojaner 2: Ein großes Steinvorkommen wartet bei (1). Verbünden Sie sich mit den Römern (2), um die Mayas (3) anzugreifen. Erstes Ziel sind die Türme (4).

Viele STEINE

TIPP 9: Leider sind die Steinvorräte am Startpunkt nur sehr gering. Der nach Osten verlaufende Pfad führt jedoch zu einem weitaus größeren Vorkommen (1). Von dort aus beziehen die Steinmetze später die Quader für die benötigten Gebäude. Als Alternative bleiben Ihnen auch die Felsformationen nördlich des Gebirges.

NAHRUNG erzeugen

TIPP 10: Drei Getreidefarmen, eine Mühle, Bäckerei, Fischerhütte, Gänsezucht und Metzgerei produzieren ausreichend Nahrungsmittel. Für den Abbau von Kohle, Erz und Gold graben die Siedler (an den von den Geologen ausgekundschafteten Stellen) Minen in den Berg. Außerdem stampfen die Bauarbeiter noch eine Werkzeug- und Waffenschmiede aus dem Boden. Ein Lager in der Nähe nimmt Barren und fertige Produkte auf.

VERBÜNDETE suchen

TIPP 11: Ein großer Tempel bildet Priester aus. Einen davon senden Sie zur Siedlung (2) im Osten, wo er ein Bündnis

GRENZEN
sichern

mit den Römern schließt. Zum Dank entsenden diese ein Frachtschiff zur trojanischen Siedlung, welches neben Waffen auch Schwefel auslädt. Außerdem stehen die Römer Ihnen am Ende der Mission mit Kriegern zur Seite.

TIPP 12: Nun ist es an der Zeit, das Militär für die große Schlacht zu verstärken. Die Bauarbeiter befestigen die östliche Siedlungsgrenze mit vier Burgen und fünf großen Türmen. In denen gehen anschließend Level-3-Bogenschützen und -Schwertkämpfer in Stellung. Außerdem sammelt sich noch eine bewegliche Streitmacht, bestehend aus 30 Level-3-Schwertkämpfern und jeweils 20 Level-3-Bogenschützen und -Rucksackkatapultisten.

Diebe als SPÄHER

TIPP 13: Ein Hauptmann (für die Moral) und zwei Diebe (als Aufklärer) führen die Truppe an. Als Artillerieunterstützung folgen der Armee drei Ballisten. Vergessen Sie nicht, die Geschütze mit Munition zu versorgen.

MAYAS anlocken

TIPP 14: Die trojanische Armee greift jetzt drei der vordersten Wachtürme (4) an und ebnet sie mit den Ballisten ein. Sofort sammeln sich die Mayas (3) zum Gegenschlag. Ihre Truppe weicht deshalb in den Schutz der Burgen und Türme zurück, wo sie den Feind erwartet. Vorher angelegte Zierobjekte verstärken die Kampfmoral der Soldaten.

FESTUNGEN als Schutz

TIPP 15: Die Mayas schlagen mit einer riesigen Übermacht zu, und es entbrennt ein harter Kampf. Durch den Feuerschutz der Burgen und Türme gelingt es Ihren Kriegern jedoch, die Feinde abzuwehren. Vom Gegner eingenommene Gebäude erobern die Schwertkämpfer anschließend zurück. In der Zwischenzeit nutzt das römische Heer automatisch die Gelegenheit, um die geschwächten Mayas von Osten her zu überrollen.

Trojaner 3: Die Verbündeten

Wichtiges TREFFEN

TIPP 16: Die Trojaner teilen sich die Insel mit den Mayas, Römern und Wikingern. Um gegen das gefährliche Dunkle Volk zu bestehen, soll eine Konferenz in der Kartenmitte einberufen werden. Ihr Volk ist für die Ausrichtung dieses Treffens verantwortlich und muss deshalb schnell das Versammlungsgelände einnehmen.



Trojaner 3: Errichten Sie bei (1) Befestigungsanlagen, und tilgen Sie das Unkraut am Treffpunkt (2). Sonst kann die Konferenz nicht stattfinden.

GELÄNDE ausnutzen

TIPP 17: Sofort nach Missionsbeginn beginnen die Siedler, die Produktionsketten für Baumaterial, Nahrung, Waffen und Werkzeuge in gewohnter Weise in Gang zu bringen. Die schmale Landbrücke (1) südlich der Ortschaft ist ein strategisch wichtiges Gelände zum Bau einer Burg und eines großen Turms. Dort erwischen die Schwertkämpfer und Bogenschützen mit Leichtigkeit die herumstreunenden Trupps des Dunklen Volkes.

Eingeschlossener PRIESTER

TIPP 18: Durch den Bau eines großen Tempels können die Trojaner Priester ausbilden. Nur die sind in der Lage, den Schnee auf dem nahen Berggipfel per »Abkürzung«-Zauberspruch schmelzen zu lassen. Dort finden Ihre Träger bei einem Gottesmann Waffen und Goldbarren.

Öl aus BLUMEN

TIPP 19: Denken Sie daran, den Manavorrat für die Zaubersprüche der Priester durch Opferung von Sonnenblumenöl ständig zu vergrößern. Dazu benötigen die Siedler mindestens eine blühende Sonnenblumenfarm, eine Ölpresse und einen kleinen Tempel.

SCHATTEN-KRAUT entfernen

TIPP 20: Nun wird es Zeit, die heilige Stätte vom Unrat des Dunklen Volkes zu reinigen! 20 Gärtner in Begleitung eines Priesters sowie eines Hauptmanns marschieren mit fünf Level-3-Schwertkämpfern und -Bogenschützen nach Südwesten. In der Kartenmitte (2) entfernen die Gärtner mit den Schaufeln alle Anzeichen des Schattenkrauts. Anschließend empfängt die Eskorte aus Priestern und Kriegern die Abgesandten der anderen Völker.

Trojaner 4: Aufbruch zu neuen Ufern

HÜGEL erkunden

TIPP 21: In dieser Mission gilt es, die wirtschaftliche Grundlage für den Umzug auf eine neue Insel zu schaffen. Die Rohstoffvorkommen auf der Startinsel sind gut versteckt und weit verstreut. Im Gebirge mit dem Bergsee entdecken die Geologen Gold am nördlichen, Eisen- erz am westlichen und Kohle am südlichen Berghang. Steinmetze werden im Norden der Insel fündig.



Trojaner 4: Von (1) greift das Dunkle Volk mit Landungstrupps in Manakoptern an. Werft und Hafen (2) dienen als Sprungbrett in die neue Kolonie (3).

Angriff aus der LUFT

TIPP 22: Die Waffenproduktion muß als Erstes stehen, um die Schergen des Dunklen Volkes abzuwehren. Diese setzen regelmäßig in Manakoptern von der südlichen Insel (1) zu den Trojanern über. Nach der Landung versuchen dunkle Schamanen, ahnungslose Siedler umzuwandeln und zu entführen. Platzieren Sie innerhalb der Siedlung große Türme mit Bogenschützen, um den gesamten Ort abzudecken.

MOBILE Streitmacht

TIPP 23: Eine Armee aus einem Hauptmann, 15 Level-3-Schwertkämpfern und 15 Level-3-Bogenschützen unterstützt die Turmbesatzungen bei der Abwehr überraschend auftauchender Landungstrupps des Dunklen Volkes.

UMZUG vorbereiten

TIPP 24: Bauarbeiter ziehen im Nordosten (2) der Startinsel eine Werft und einen Hafen hoch. Per Fähre werden dann zwei Gründungskarren zur Insel im Südosten verschifft. Dort errichten die Siedler ebenfalls einen Hafen (3).

Versorgung per SCHIFF

TIPP 25: Nun können die Trojaner mit Handelsschiffen die notwendigen Rohstoffe und Werkzeuge in die neue Heimat transportieren. Dort entstehen nacheinander ein großes Wohnhaus, eine Burg, ein großer Tempel und zwölf unterschiedliche Zierobjekte.

Trojaner 5: Die Rettung

SCHLEICHEN statt streiten

TIPP 26: Nachdem die wenigen Verteidiger der Siedlung vom übermächtigen Gegner besiegt wurden, schippem die Fähren mit den Flüchtlingen zum unpassierbaren Riff (1) im Nordwesten der Karte. Dort gehen die Diebe, Schwertkämpfer und Bogenschützen an Land. Die Truppe schleicht sich an der nördlichen Küste entlang, um die vorgeschobenen Wachposten des Dunklen Volkes zu umgehen.



Trojaner 5: Bei (1) gehen die Überlebenden an Land und bauen zur Verteidigung Befestigungsanlagen (2). Zum Schluss fällt das Hauptquartier (3) des Feindes.

BERUFE wechseln

TIPP 27: In der Siedlung verwandeln sich die Diebe in Träger, Bauarbeiter und Planierer. Diese errichten aus den vorhandenen Ressourcen ein großes Wohnhaus, zwei Holzfällhütten und ein Sägewerk. Zwei Steinmetze beginnen den Abbau der Vorkommen im Nordosten.

ZUGANG versperren

TIPP 28: Für die Soldaten konstruieren die Trojaner eine Burg in der Nähe der Furt (2). Marodierende Krieger des Dunklen Volkes können nur über diese Stelle in die Siedlung gelangen und bilden somit ein leichtes Ziel für die Bogenschützen in der Festung. Später verstärken zwei voll besetzte große Türme dieses Nadelöhr.

MANAKOPTER vom Himmel

TIPP 29: Bauen Sie kleine Türme, um die Dorfgrenzen auszuweiten. Anschließend reißen Ihre Bauarbeiter die Gebäude einfach wieder ab, die Grenzen bleiben erhalten. Innerhalb der Siedlung sollten einzelne große Türme mit kompletter Besatzung stehen, die zusammen mit einer 20-köpfigen Truppe von Soldaten aller Gattungen die Manakopter-Angriffe unterbinden.

LAGER bauen

TIPP 30: Sobald alle militärischen Vorkehrungen getroffen sind, kümmern sich die Trojaner um den Ausbau der Wirtschaftszweige. Lager für die wichtigsten Güter wie Nahrung und Metallbarren erleichtern den Aufbau der Siedlung, weil dadurch die Transportwege verkürzt werden.

Mit Soldaten VORRÜCKEN

TIPP 31: Eine Streitmacht aus einem Hauptmann, 30 Level-3-Schwertkämpfern, 20 Level-3-Bogenschützen und 20 Level-3-Rucksackkatapultisten rückt mit 25 Gärtnern aus, um das Dunkle Volk zu vertreiben. Während die Gärtner den Boden neu begrünen, wehren die Soldaten Vorstöße der gegnerischen Krieger ab.

PILZFARMEN abreißen

TIPP 32: Jedes feindliche Gebäude, das vom saftigen Grün eingeschlossen wird, fällt in sich zusammen. Das Hauptquartier (3) des Dunklen Volkes kann jedoch erst vernichtet werden, wenn Ihre Gärtner vorher alle Pilzfarmen zerstört haben. Bis dahin wird es durch einen undurchdringlichen Schutzschild aus giftigen Bodendämpfen geschützt.

Trojaner 6: Die Intrige

Verteidigung der FURTEN

TIPP 33: Zu Beginn überrennt das Dunkle Volk die mit den Trojanern verbündeten Römer. Nun müssen sich die klein-



Trojaner 6: Stellen Sie an die Brücken im Süden (1) und die Pässe im Osten (2) Befestigungsanlagen. Meiden Sie das verseuchte Gebiet im Südosten.

MILITÄR vergrößern

asiatischen Siedler alleine gegen die Wikinger und Mayas durchsetzen. Die Bauarbeiter befestigen zur Sicherung der Grenzen die natürlichen Brücken im Süden (1) sowie die Gebirgspässe im Osten (2) mit Burgen und großen Türmen. Außerdem hält eine Gruppe aus 20 Soldaten innerhalb des Dorfes Ausschau nach feindlichen Manakoptern.

GEGEN- ANGRIFF starten

TIPP 34: Die Siedler bauen alle Wirtschaftszweige so weit aus, dass je zwei Waffenschmieden und Pfeilmanufakturen ohne Verzögerung produzieren können. Mit Barren und Kohle bestückte Lager garantieren einen reibungslosen Ablauf. Schließlich startet eine Angriffssarmee aus einem Hauptmann, 30 Level-3-Schwertkämpfern, 15 Level-3-Bogenschützen und 15 Level-3-Rucksackkatapultisten nach Süden. Dabei begleiten sie ein Dieb und fünf geladene Ballisten.

Ende der MAYAS

TIPP 35: Das Dorf der Wikinger ist das erste Ziel der Trojaner. Der Dieb entdeckt dabei mit seiner hohen Sichtweite feindliche Türme. Ballisten nehmen dann die Bauwerke unter Beschuss. Die Soldaten kümmern sich währenddessen um die angreifenden Fußtruppen. Die Ballisten füllen ihre Munitionsbestände am schnellsten auf, indem sie direkt an die Pfeillager heranfahren.

TIPP 36: Nachdem das letzte Wikingergebäude im Südwesten zerstört ist, fällt die Streitmacht den Maya von Süden her in den Rücken. Die sind bereits durch Attacken von Morbus und seinen Mannen geschwächt und stellen keine große Bedrohung mehr dar. Vermeiden Sie unbedingt einen Kampf auf dem Gebiet des Dunklen Volkes. Der ist nur schwer zu gewinnen und zur Erfüllung der Missionsziele unnötig!

Trojaner 7: Hort allen Übels

GELÄNDE ausnutzen

TIPP 37: Durch den Bau kleiner Türme breiten sich die Siedler bis zum schmalen Landstreifen (1) im Osten aus. Zwei voll besetzte Burgen sichern dort den Zugang zur Kolonie. Eine 20-köpfige Kriegertruppe hindert die Manakopter, hinter den Linien wertvolle Arbeitskräfte zu entführen.



Trojaner 7: Sichern Sie die Brücke bei (1) mit Befestigungsanlagen. Wenn das Hauptquartier (2) des Dunklen Volkes fällt, ist der Weg zum geheimen Labor (3) frei.

HEER aufstellen

TIPP 38: Jetzt können Sie in aller Ruhe die Wirtschaft ausbauen, um schließlich einen Hauptmann, 50 Schwertkämpfer, 30 Bogenschützen und 20 Rucksackkatapultisten zu rekrutieren. Die Soldaten (alle Level 3) begleiten 20 frisch ausgebildete Gärtner in das Gebiet des Dunklen Volkes.

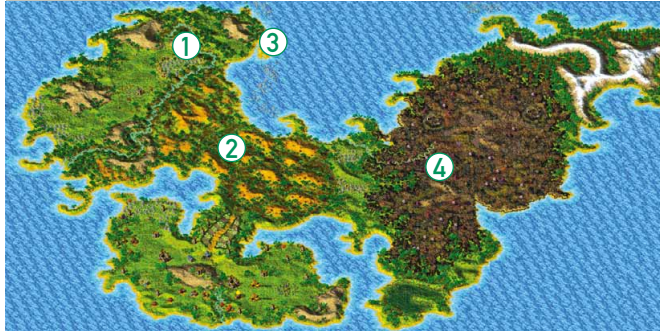
Durch den IRRGARTEN

TIPP 39: Die stattliche Armee muss sich zum Gebirgslabyrinth in Südwesten durchschlagen und trifft unterwegs auf die Dunklen Krieger. Deren Vernichtung ist aber für Ihre Leute kein Problem. Im Labyrinth führt der südlichste Weg direkt zum geheimen Labor. Vorsicht vor den Dämpfen des gegnerischen Hauptquartiers (2)! Am Zielpunkt (3) angekommen, packen die Gärtner ihre Schaufeln aus und begrünen den Untergrund.

Trojaner 8: Durchhalten!

Mehr
TRÄGER
einstellen

TIPP 40: Fünf Geologen erforschen unverzüglich die umliegenden Hügel nach Rohstoffvorkommen. Im Westen sind geeignete Plätze für Schwefel- und Kohleminen, im Norden liegt Eisenerz und im Nordosten (1) kostbares Gold. 20 zusätzliche Träger lösen das Problem der sehr langen Transportwege zu den Schmelzen und Schmieden.



Trojaner 8: Sammeln Sie schnell Gold (1), um mit Soldaten die Landenge (2) zu sichern. Bei (3) landet Verstärkung für den Angriff auf den Feind (4).

ZUGANG
beobachten

TIPP 41: Durch den Bau kleiner Türme breiten sich die Trojaner bis zur Engstelle (2) südöstlich der Siedlung aus. Dieser schmale Landstreifen ist der einzige Zugang zum Dorf. Deshalb errichten dort die Bauarbeiter eine Burg und einen großen Turm. Mit zwei Aussichtstürmen auf den Sanddünen erkennen die Soldaten bereits früh den Ansturm feindlicher Einheiten.

RETTUNG
in letzter
Minute

TIPP 42: Die restlichen Militärkräfte beschützen die Arbeiter vor Entführungen durch Manakopter. Rechtzeitig zur ersten Großoffensive des Dunklen Volkes treffen frische Soldaten und Arbeiter per Fähre (3) ein. Diese schiffen sofort aus und unterstützen die bereits angeschlagenen Kameraden in der Burg und der Siedlung.

BEFESTIGUNGEN
stärken

TIPP 43: Nachdem Ihre Soldaten die Attacke zurückgeschlagen haben, geht es an den Ausbau der vordersten Verteidigungslinie. Bauarbeiter errichten eine Burg, vier große Türme und zwei Aussichtstürme. Das blockiert den schmalen Zugang für gegnerische Krieger.

Hohe
MORAL

TIPP 44: Wenn die Verteidigung steht, verstärken Zierobjekte in der Nähe der Anlagen die Kampfmoral des trojanischen Heeres. Innerhalb der Siedlung helfen vereinzelt große Türme mit Bogenschützen gegen Manakopter.

OFFENSIVE
planen

TIPP 45: Nun geht es an die Vergrößerung des Militärs. Voraussetzung dafür ist wieder ein funktionstüchtiger und leistungsfähiger Wirtschaftskreislauf. Mit zwei Waffenschmieden, drei Goldminen, vier Goldschmelzen, zwei Kasernen und vier großen Wohnhäusern kommt die Rekrutierung schnell in Schwung. Für einen erfolgreichen Angriff auf das Gebiet des Dunklen Volkes benötigen Sie zwei Armeen mit jeweils 100 gemischten Level-3-Soldaten. Hauptleute führen die Streitmächte an.

Feind auf der
FLUCHT

TIPP 46: Die beiden Armeen stoßen jetzt nach Osten vor. In der Nähe des gegnerischen Hauptquartiers (4) liegt der Sammelpunkt der Dunklen Krieger. Ihre trojanischen Soldaten greifen in einer Zangenbewegung von oben und unten die Linien an und zerschlagen so den Feind. Währenddessen machen sich 35 Gärtner ungehindert an die Rekultivierung des Geländes. Die römischen Verbündeten sichern das neu begrünte Gebiet mit Türmen. Sobald die Gärtner die letzte Pilzfarm eingeerntet haben, fällt der Schutzschild des feindlichen Hauptquartiers.

UMGEBUNG
aufklären

Trojaner 9: Diplomatie

TIPP 47: Ein Dieb erkundet zu Beginn das Gelände im Süden und entdeckt dabei einen schmalen Zugang (1). Dort errichten die Planierer und Bauarbeiter schnell eine Burg, von der aus die Soldaten feindliche Stoßtrupps abwehren. Eine kleine Eingreiftruppe hält in der Mitte der Siedlung Ausschau nach Manakoptern.



Trojaner 9: Blockieren Sie zunächst den Zugang (1) mit einer Burg. Der Priester besucht die markierten Bereiche (2). Die Werft (3) baut die nötigen Fähren.

Auf
Verteidigung
KONZENTRIEREN

TIPP 48: Geologen erkunden die umliegenden Hügel. Dort finden sie die notwendigen Rohstoffe wie Gold, Eisenerz und Kohle. Die ersten Betriebe rüsten vorrangig das Militär aus, um eine lückenlose Verteidigung zu gewährleisten. Der Aufbau einer starken Angriffsarmee ist in dieser Mission nicht notwendig.

VERMITTLER
entsenden

TIPP 49: Statt einer riesigen Streitmacht machen sich drei kleine Trupps auf den Weg, um die anderen Völker zu vereinen. Ein Priester, begleitet von drei Hauptleuten, besucht die markierten Bereiche (2) der Mayas, Wikinger und Römer. Da zwei dieser Völker auf anderen Inseln leben, ist der Umweg über das Wasser notwendig. Für die Fähren zimmern die Bauarbeiter eine Werft an der Küste (3).

Karte
AUFDECKEN

TIPP 50: Der Priester verfügt über den »Orakel von Delphi«-Zauberspruch, mit dem ein Teil der Karte vorübergehend aufgedeckt wird. Dadurch fällt Aufklären viel leichter. Allerdings benötigt er dafür viel Mana. Deshalb sollten die Arbeitskräfte drei Sonnenblumenfarmen, eine Ölpresse und einen kleinen Tempel errichten, um für reichlich Zauber-Nachschub zu sorgen. Sobald in jedem markierten Bereich ein Trupp steht, ist die Mission gewonnen.

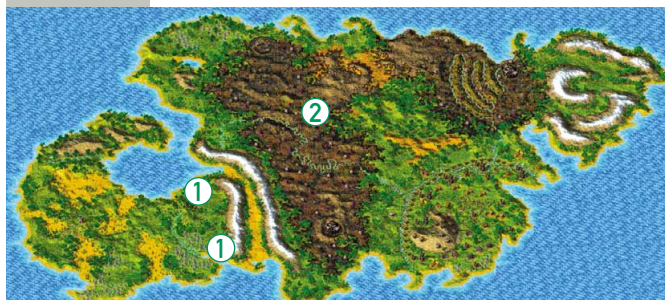
Trojaner 10: Das magische Kraut

Talausgang
SICHERN

TIPP 51: Ihre Siedler breiten sich durch den Bau von kleinen Türmen zuerst nach Osten aus, um an den beiden Talausgängen (1) Befestigungen anzulegen. Vorerst sind zwei Burgen völlig ausreichend. Später verstärken die Bauarbeiter die Frontlinie mit Türmen.

Feind von
OBEN

TIPP 52: Das Dunkle Volk fällt bei Missionsbeginn über die benachbarten Wikinger her. Anschließend wendet



Trojaner 10: Burgen observieren die Talausgänge (1). Ein Priester verzaubert, beschützt von 100 Level-3-Soldaten, das geheimnisvolle Kraut (2).

WIRTSCHAFT
ankurbeln

sich der Feind Ihnen zu. Eine mobile Truppe aus 20 Soldaten unterstützt die Verteidiger in den Burgen und greift im Notfall die Manakopter-Besatzungen an.

TIPP 53: Erweitern Sie schnellstmöglich Ihre Nahrungsmittel-, Werkzeug- und Waffenwirtschaft, um Level-3-Soldaten zu rekrutieren. Diese ersetzen die schwachbrüstigen Kameraden in den Burgen. Die notwendigen Rohstoffe liegen in den Hügeln nördlich des Baches verborgen. Sobald das Dorf ausreichend gegen feindliche Übergriffe gesichert ist, heben die Trojaner eine Armee aus 99 Soldaten und einem Hauptmann aus.

Verzauberte KRIEGER

TIPP 54: Ein Priester begleitet die Gruppe zum Fundort (2) des geheimnisvollen Krautes. Besonders der Zauber »Frieden stiften« erweist sich unterwegs als nützlich, da er mehrere feindliche Krieger zugleich in Träger verwandelt.

KRAUT
behexen

TIPP 55: Während der Priester und die Soldaten das Kraut bewachen, sammeln die übrigen Siedler mit vier Sonnenblumenfarmen, zwei Ölpresen und zwei kleinen Tempeln Mana. Sobald 200 Punkte erreicht sind, verzaubert der Priester das Kraut automatisch. Allerdings wird er anschließend von einem Manakopter entführt.

Trojaner 11: Sammelt die Truppen!**PLATZ**
schaffen

TIPP 56: Holzfäller und Steinmetze sorgen durch den Abbau der jeweiligen Ressourcen für zusätzlichen Bauplatz. Der ist zu Beginn etwas spärlich, reicht aber bei Platz sparendem Siedeln aus. 15 Planierer bereiten auch den ungünstigsten Untergrund fachgerecht vor.



Trojaner 11: Wieder sichern Burgen den Landweg (1). Fähren (2) bringen die Armee zum Sammelpunkt (3). Von dort erfolgt der Angriff auf Morbus' Armee.

Siedler BESCHÜTZEN

TIPP 57: Ein Dieb klärt die Berge im Süden auf, um geeignete Standorte für Türme oder Burgen zu finden. Am einfachsten sichern Sie die Siedlung, indem Sie die nahe gelegenen Talzugänge (1) befestigen. Die größte Gefahr geht in dieser Mission von den Manakoptern aus, die nur durch eine möglichst große Truppe von Schwertkämpfern und Bogenschützen abgewehrt werden können.

AUFRÜSTUNG
vorantreiben

TIPP 58: Die Siedler erweitern die Schwerindustrie auf zwei Waffenschmieden, zwei Eisenschmelzen und drei Goldschmelzen, um die Ausrüstung der Level-3-Soldaten zu beschleunigen. Dabei werden sie von vier Kohle-, zwei Eisenerz- und zwei Goldminen beliefert. Eine Wagenmanufaktur produziert zehn Ballisten.

Im Aufmarschgebiet SAMMELN

TIPP 59: Ihr Kasernenpersonal bildet insgesamt 50 Level-3-Soldaten von jeder Waffengattung (Schwertkämpfer, Bogenschütze, Rucksackkatapultist) aus. Drei Fähren (2) bringen später im Pendelverkehr die Streitmacht samt geladenen Ballisten auf die Insel im Westen. Dort befindet sich im Norden das Aufmarschgebiet (3) für den finalen Angriff auf Morbus und seine Schergen. Der stellt dank Ihrer riesigen Armee kein Problem dar.

Trojaner 12: Die letzte Schlacht**Mehr BAUMATERIAL**

TIPP 60: Die trojanische Siedlung liegt auf einer großen Insel, die auf dem Landweg nur über eine schmale Sandbank (1) im Osten und Süden zu erreichen ist. Dort schaffen die Holzfäller Platz für jeweils eine Burg. Feindliche Krieger können so nur unter großen Verlusten auf die Insel gelangen. Die kleinen Türme in den Ruinen werden abgerissen, um die zu Anfang knappen Bauvorräte aufzustocken.



Trojaner 12: Burgen bewachen die Sandbank (1). Wenn das Hauptquartier (2) fällt, geht's über den Gebirgspass (3) zum Morbus-Palast (4) und damit zum Sieg.

Ständige WACHSAMKEIT

TIPP 61: Die Attacken der Manakopter stellen eine große Gefahr dar. In kurzen Abständen landen die Stoßtrupps des Dunklen Volkes auf dem Gebiet der Trojaner und versuchen, Arbeiter zu entführen. Unterhalten Sie zur Abwehr zwei Gruppen aus jeweils einem Hauptmann, 15 Level-3-Schwertkämpfern und zehn -Bogenschützen. Einzelne große Türme überwachen zusätzlich die Kolonie.

INDUSTRIEGEBIET
wählen

TIPP 62: Auf der Insel finden Geologen Bodenschätze im Überfluss. Die Wege zu den Verarbeitungsbetrieben müssen aber kurz bleiben. Für die Aufstockung des Militärs benötigen die Trojaner zwei Eisenschmelzen, eine Werkzeugfabrik, zwei Waffenschmieden und vier Goldschmelzen. Zwei Eisenerz-, vier Kohle- und drei Goldminen liefern das Rohmaterial.

Sonnenblumenöl OPFERN

TIPP 63: Zur Ausbildung von Priestern errichten die Bauarbeiter einen Tempel. Um den mit genügend Mana zu versorgen, schufteten die Siedler in zwei kleinen Tempeln, zwei Ölpresen und auf sechs Sonnenblumenfarmen. Die Priester sind für die finale Schlacht extrem wichtig.

Dunkles Volk BESIEGEN

TIPP 64: Für den Angriff auf Morbus' Verbündete rekrutieren Sie zwei Armeen mit insgesamt 200 Soldaten. Zwei Hauptleute führen die Kämpfer in die Schlacht. Sobald ein Stück Land erobert wurde, rücken 50 Gärtner zur Begrünung nach. Nach Vernichtung aller Pilzfarmen fällt der Schutzschild des Hauptquartiers (2), und die Gärtner können es gefahrlos einebnen.

SCHNEE beseitigen

TIPP 65: Nun wenden sich die Trojaner Morbus' Zufluchtsstätte zu. Der hat sich mit seinen letzten verbliebenen Getreuen in einem erloschenen Vulkan verschanzt. Ein Priester muß mit dem »Abkürzung«-Zauberspruch den Weg in den Krater freischmelzen, da kein natürlicher Zugang vorhanden ist. Eine ideale Stelle dafür ist der südwestliche Kraterand (3), denn dahinter liegt die letzte Manakopter-Produktionsstätte. Die Gärtner begrünen sofort das Gelände rund um die Fabrik, um die lästige Gefahr aus der Luft für immer zu beseitigen.

Morbus' VERSTECK

TIPP 66: Rücken Sie mit den beiden Armeen in den Krater vor. Hier kommt es zum letzten Gefecht zwischen den Trojanern und dem Dunklen Volk. Die Gärtner zerstören erst die restlichen Pilzfarmen und anschließend den Palast (4). Damit haben Sie Morbus endgültig besiegt. Herzlichen Glückwunsch!

MS