

## Das Wettrüsten gewinnen

# Empire Earth

### Karten-Legende

- Feindbewegung
- Eigene Bewegung

Jeder Feldherr braucht Berater. Unsere Einflüsterungen führen Sie durch die Kampagnen.

**S**elbst Veteranen der Echtzeit-Strategie haben an den knackigen Massenschlachten in Empire Earth zu knabbern – Sierra beweist Ihnen, wie anspruchsvoll Kriegsführung im Laufe der Geschichte war. Achtung: Die Zahlen in den grünen Spalten beziehen sich auf die Angaben auf den Missionskarten.

## Griechische Kampagne

(1) Das Dorf

### 1. Die frühen hellenischen Völker

**TIPP 1:** Ein Spähhund erkundet die Umgebung. Rund um Ihre Siedlung gibt es Ziegenherden, südwestlich Gold- und Eisenvorräte, im Westen befindet sich die feindliche Stadt Troas. Ihre Arbeiter bauen als Erstes eine Baracke und gehen dann auf Ziegenjagd.

(2) Troas infiltrieren

**TIPP 2:** Postieren Sie ein kleines Heer außerhalb der Sichtweite von Troas. Der Schamane Kalkas läuft allein westlich um die Stadtmauer herum zum Hafen. Dort stiehlt er das Geheimnis des Bootsbaus und kehrt zur Armee zurück, die alle Verfolger erledigt.

(3) Der Seeweg

**TIPP 3:** Ein gutes Stück südlich von Troas errichten Sie einen Hafen. Bauen Sie mindestens drei Kriegsschiffe und zwei Transporter. Ihre frisch gezimmerte Kampfmarine räumt auf See die Feindboote aus dem Weg. Dann setzen Ihre Armee und einige Arbeiter ans westliche Ufer über.

(4) Neue Heimat

**TIPP 4:** An Land werden Sie von dorischen Reitern angegriffen; Sie sollten also mit einer schlagkräftigen Armee ankommen. Ihre Arbeiter errichten auf dem Hügel im Westen ein Dorf. Erwehren Sie sich der sporadisch anrückenden Reiter, bis Ihre Arbeiter einen Tempel neben das Dorfzentrum gesetzt haben.

### Zivilisations-Punkte

Schiffsbau stehlen	5 Punkte
Tempel errichten	15 Punkte



Griechen 1: (1) Heimatdorf, (2) Troas, (3) Hafen errichten, (4) neues Dorf, (F) Feindsiedlung, (R) Rohstoffe.

### 2. Krieger von der See

(1) Notlager auf Kreta

**TIPP 5:** Machen Sie es sich auf Kreta nicht zu bequem; die Siedlung wird auf jeden Fall zerstört! Statt Einheiten zu verbessern, sparen Sie die Rohstoffe und bauen nur ein Lager bei den Goldfeldern im Osten sowie einen Hafen. Die Kreter greifen im Minutentakt zufällig aus Westen oder Osten an. Ihre vier Kämpfer wehren die Bedrohung ab. Sobald der Hafen steht, zimmern Sie rasch vier Galeeren und ein Transportschiff.

(2) Argos einnehmen

**TIPP 6:** Ihre Galeeren schießen einen Weg nach Nordosten zum angezeigten Zielpunkt frei, bleiben dabei aber ständig dicht an der Küste. Dann verschiffen Sie Ihre Soldaten und einige Arbeiter nach Argos. Errichten Sie dort schnellstmöglich ein Kapitol. Rüsten Sie sofort Ihre Armee auf; die Archäer greifen in kurzen Abständen immer wieder mit Reitergruppen an. Speerkämpfer eignen sich am besten zur Gegenwehr.

(3) Archäer zerstören

**TIPP 7:** Wenn Sie eine große Armee beisammen haben, rücken Sie auf die beiden Archäer-Dörfer im Nordwesten vor. Äschen Sie immer zuerst die feindlichen Ställe ein, dann die Dorfzentren. Um Verluste zu ersetzen, rekrutieren Sie in Argos ständig Nachschub.

### Zivilisations-Punkte

Kapitol in Argos errichten	5 Punkte
Erstes Dorf zerstören	5 Punkte
Zweites Dorf zerstören	10 Punkte



Griechen 2: (1) Notlager auf Kreta, (2) Argos, (3) Archäerdörfer, (F) Feindsiedlung.

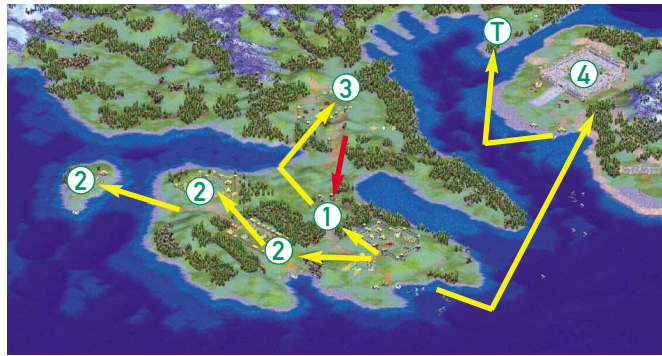
### 3. Der trojanische Krieg

(1) Rohstoffe sichern

**TIPP 8:** Errichten Sie ein Lager bei den Rohstofffeldern nördlich Ihrer Siedlung, und sichern Sie es schleunigst mit zwei bis drei Türmen. Ihre gesamte Armee kommt zur Verteidigung dorthin; die Dorer greifen nach wenigen Minuten massiv mit Reitern und Schützen an. Rekrutieren Sie am besten Speerkämpfer.

(2) Agamemnons Reise

**TIPP 9:** Schicken Sie Agamemnon zu den drei Nachbarn. Im roten Dorf hilft Ihnen Menelaos, wenn



Griechen 3: (1) Rohstofflager, (2) Verbündete, (3) Dorerstadt, (4) Troja, (T) Tempel.

**(3) Dorerstadt einnehmen**

Sie ihm den Tod von König Priamos versprechen. Im gelben Lager stößt Achilles dazu, der den trojanischen Palast zerstört sehen will. Setzen Sie im Hafen zur violetten Siedlung über, um Odysseus mit ins Team zu nehmen; er fordert, dass kein Tempel angetastet wird.

**TIPP 10:** Sammeln Sie Ihre Truppen am Rohstofflager, und ziehen Sie nach Norden. Auf dem direkten Weg stehen zwei gefährliche Wachtürme; die umgehen Ihre Truppen links am Meer entlang durch die Waldlichtung. Dann geht's im Uhrzeigersinn um die Dorerstadt herum. Greifen Sie an der Nordseite an; dort schneiden Sie die Dorer von ihren unersetzlichen Rohstoffquellen ab. Sobald die Stadt gefallen ist, kehren Sie zurück zu Ihrem Stützpunkt im Süden.

**(4) Troja belagern**

**TIPP 11:** Ihre Schlachtschiffe fahren nach Nordosten und räumen den Seeweg nach Troja frei. Dann folgt Ihre Armee in Odysseus' Transportern. Ein direkter Angriff auf Trojas Verteidigungstruppen hat wenig Sinn, weil der Computergegner gefallene Krieger sofort ersetzen kann. Attackieren Sie stattdessen die Befestigungsmauer an der Ostseite. Agamemnon wird daraufhin die Idee zum trojanischen Pferd kommen. Räumen Sie jetzt die verbliebenen Verteidiger aus dem Weg. Ihre besten Kämpfer kommen in das Holzpferd und vernichten in Troja König Priamos und seinen Palast.

**4. Der Aufstieg Athens**

**(1) Pallene besetzen**

**TIPP 12:** Den Ort Pallene nehmen Ihre Anfangstruppen ohne Probleme ein. Wenn Sie einen Verbündeten gewinnen, werden dessen Krieger wenige Minuten später automatisch die Nachbarsiedlung angreifen.

**(2) Aphidna einnehmen**

**TIPP 13:** Bevor Sie Aphidna angehen, stocken Sie Ihr Heer am besten um einige Schwertkämpfer auf. Erst wenn die Kämpfer aus Pallene gegen Aphidna vorrücken, greifen Ihre Mannen in den Kampf ein. Bauen Sie danach ein Lager, um das Dorf zu besetzen.

**(3) Euleusis erobern**

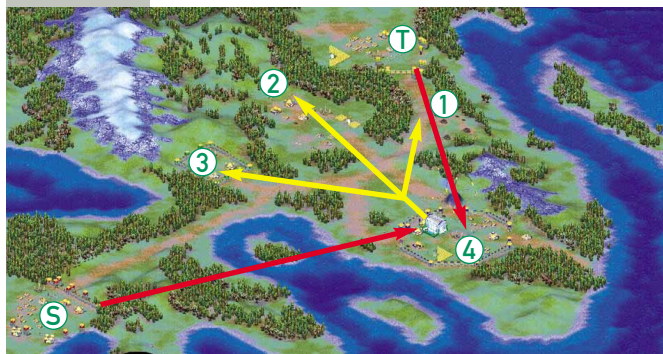
**TIPP 14:** Die Stadt Euleusis ist durch mächtige Mauern geschützt. Dagegen helfen entweder Bogenschützen oder Priester, die von außen die Gegner im Inneren der Stadt konvertieren. Immrhin: Die Leute von Aphidna greifen Ihnen bei der Eroberung unter die Arme.

**(4) Athen verteidigen**

**TIPP 15:** Bevor Sie Theseus zurück zum Tempel schicken, bereiten Sie Athen auf eine Belagerung vor. Bauen Sie mehrere Türme am West- und Nordtor. Stocken Sie Ihren Vorrat an Schützen und Schwertkämpfern auf. Sobald Theseus den Tempel erreicht hat, greifen erst die Spartaner von Westen, dann die Theber vom Norden her an. Dank der Hilfe Ihrer Verbündeten sollte die Schlacht allerdings recht schnell geschlagen sein.

**Zivilisations-Punkte**

Alle drei Dörfer besetzen	5 Punkte
Athen verteidigen	15 Punkte



Griechen 4: (1) Pallene, (2) Aphidna, (3) Euleusis, (4) Athen, (S) Spartaner, (T) Theben.

**5. Der peloponnesische Krieg**

**(1) Athen wird belagert**

**TIPP 16:** Holen Sie Ihre Arbeiter von den Feldern im Nordwesten sofort in die Stadt. Während der Belagerung brechen in Athen regelmäßig Seuchen aus. Angesteckte Einheiten werden entweder von Pericles verarztet, neben das Krankenhaus gestellt oder durch den Zeus-Tempel geheilt. Ein Leuchtturmbau ist überflüssig.

**(2) Getreide organisieren**

**TIPP 17:** Im Kapitol bilden Sie drei Diplomaten aus, die im Hafen eingeschifft werden. Sparta verteidigt den Seeweg hauptsächlich mit Fregatten; zimmern Sie also Schlachtschiffe. Auf dem Weg nach Taras lauern zwei Gegnerflotten (siehe Karte). Wenn ein Diplomat Taras erreicht, erhalten Sie drei Getreideschiffe. Auf dem Rückweg warten wieder Spartaner-Boote. Ihre schnellen Getreidefrachter ziehen als Vorhut das Feuer auf sich, während die Schlachtschiffe unter den Gegnern aufräumen. Das gleiche Spiel wiederholt sich in Rhegium.

**(3) Segesta besuchen**

**TIPP 18:** Kurz nach der ersten Getreidelieferung bietet Ihnen die Siedlung Segesta im Westen Beistand an. Verlegen Sie Ihre Flotte nebst Diplomatenboot dorthin. Nach dem Übertritt greift Sparta mit fünf Schiffen den Hafen an, seien Sie also vorbereitet. Segesta wird kurze Zeit später von den Kretern belagert; es lohnt sich nicht, eine eigene Armee zur Verteidigung hinüberzutransportieren. Nutzen Sie die Rohstoffvorkommen, so lange es geht.

**(4) Spartaner vernichten**

**TIPP 19:** Sobald mindestens 10.000 Nahrungseinheiten in Athen lagern, rüstet Ihre Armee zum Gegenschlag. Vernichten Sie die Belagerungstruppen vor der Stadt mit Schützen, greifen Sie dann Korinth an. Achtung: Die Spartaner haben gefährliche Steinwerfer, die eine schnelle Eingreiftruppe aber zur Strecke bringen sollte.

**Zivilisations-Punkte**

10.000 Nahrung erreichen	5 Punkte
Spartaner besiegen	15 Punkte



Griechen 5: (1) Athen, (2) Rhegium und Taras, (3) Segesta, (4) Korinth, (X) Schlacht.





## 6. Der junge Alexander

### (1) Alexanders Ausbildung

**TIPP 20:** Beobachten Sie den Kampf auf dem Hügel, und finden Sie dann die Pferde im Westen. Nach dem Tod von Alexanders Vater besiegen Sie die drei Attentäter. Danach können Sie Alexander im Dorfzentrum ausbilden.

### (2) Reise nach Mythilene

**TIPP 21:** Derweil schicken Sie Aristoteles per Schiff zurück nach Mythilene im Osten. Umfahren Sie die Stürme. In Mythilene erhält Aristoteles die Fähigkeit, Katastrophen auszulösen. Dann kehrt er nach Mazedonien zurück.

### (3) Theben einnehmen

**TIPP 22:** Von Ihrem Rohstoffvorrat rekrutieren Sie eine Armee, vor allem Kavallerie und Phalanxen. Auf dem Weg nach Theben treffen Ihre Leute auf Gegenwehr; Aristoteles schwächt die Gegner mit dem Malaria-Spruch. Vorsicht, die Seuche befällt bei zu geringem Abstand auch Ihre eigenen Leute.

### (4) Athen erobern

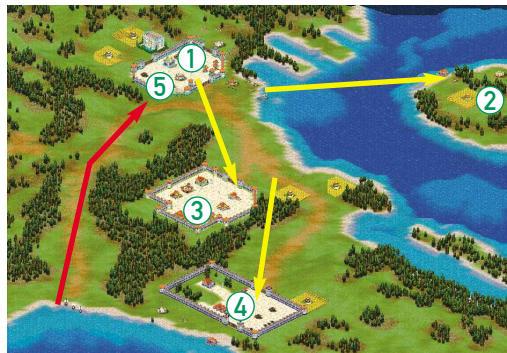
**TIPP 23:** Weiter südlich wartet Athens Heer, wieder wird vor den Stadttoren gekämpft. Passen Sie auf die Steinwerfer auf dem Hügel im Osten auf. Sobald der letzte Soldat fällt, gehört die Stadt Ihnen.

### (5) Spartaner zurückschlagen

**TIPP 24:** Nach dem Fall Athens landen die lästigen Spartaner im Südwesten und rücken auf Mazedonien vor. Ihre Armee zieht sich schleunigst in die Stadt zurück; Ihre Arbeiter sollten schon vorher Verteidigungstürme an die Süd- und Westmauer gestellt und den Zeus-Tempel gebaut haben. Gegen die Belagerungsmaschinen der Spartaner helfen Kavallerie oder Schützen. Auch Aristoteles' Katastrophen sind dafür sehr effektiv.

### Zivilisations-Punkte

Aristoteles besucht Mythilene	5 Punkte
Theber schlagen	5 Punkte
Athener besiegen	5 Punkte
Spartaner abwehren	10 Punkte



Griechen 6: (1) Mazedonien, (2) Mythilene, (3) Theben, (4) Athen, (5) Angriff der Spartaner.

## 7. Ein Eroberer wird geboren

### (1) Feldschlacht

**TIPP 25:** Gruppieren Sie Ihre Armee nach Truppentypen, und ordnen Sie den drei Verbänden einen Anführer zu. Schützen und Krieger postieren sich an der Landenge im Osten; dann lockt Ihre Kavallerie kleine Teile der persischen Armee in die Falle. Alexander heilt zwischendurch angeschlagene Soldaten. So besiegen Sie die erforderliche Hälfte der Gegner ohne eigene Verluste.

### (2) Bei Issus Keilerei

**TIPP 26:** Der Rest der persischen Armee wartet südlich von Issus hinter dem Fluss. Bauen Sie wieder eine Verteidigungsreihe aus Schützen und Fußsoldaten auf, die Kavallerie spielt den Lockvogel. Nach der Schlacht treffen Sie sich im Süden mit Meleanger.

### (3) See-schlacht

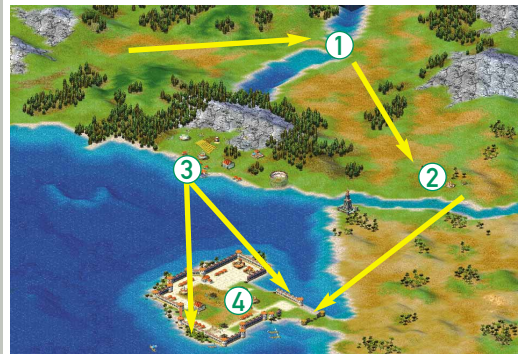
**TIPP 27:** Der gute Meleanger reist allein nach Antioch, um die Stadt unter Ihre Kontrolle zu bringen. Bilden Sie neue Arbeiter aus; Sie werden viele Rohstoffe für den Schiffbau benötigen. Auch der Leuchtturm ist eine gute Investition. Bauen Sie Katapult- und Schlachtschiffe; bei beiden erhöhen Sie unbedingt Reichweite, Angriffskraft und Lebensenergie. Sie brauchen eine umfangreiche Flotte, um die See um Tyr zu beherrschen. Falls das Bevölkerungslimit erreicht ist, werden Sie mit **DEL** problemlos einzelne Arbeiter oder Fußsoldaten los. Ihre Katapultschiffe müssen nach und nach alle Wachtürme rund um die Stadt zu Klump schießen.

### (4) Tyr ins Haus fallen

**TIPP 28:** Ihre Katapulte vernichten vom Land aus die gegnerischen Docks, sonst baut Ihr Widersacher ständig neue Schiffe. Sobald Ihre Flotte die Wachtürme beseitigt hat, zerstören Sie die Mauer auf der Landenge und fallen mit Ihrem Heer im schönen Tyr ein.

### Zivilisations-Punkte

Erste Schlacht gewinnen	5 Punkte
Zweite Schlacht gewinnen	5 Punkte
Kapitol in Tyr zerstören	15 Punkte



Griechen 7: (1) Feldschlacht, (2) Issus, (3) Antioch, (4) Tyr.

## 8. Und Alexander weinte

### (1) Siedlungen finden

**TIPP 29:** Errichten Sie in Ihrer Siedlung die wichtigsten Produktionsstädte. Zeitgleich zieht Alexanders mächtige Armee zum Hügelvolk im Norden und zu den Beduinen im Westen. Wenn beide Dörfer in Flammen aufgehen, erhalten Sie je 300 Gold und Eisen für neue Einheiten. Für ein eigenes Dorfzentrum bekommen Sie dagegen je 15 Zivilisationspunkte.

### (2) Babylon erobern

**TIPP 30:** In Babylon im Südosten wartet eine schlagkräftigen Stadtarmee. Wagen Sie sich deshalb erst dorthin, nachdem Ihr Heer deutlich aufgerüstet ist. Wenn der letzte Babylonier gefallen ist, plündern Sie in der Stadt 750 Einheiten jedes Rohstoffs. Ordern Sie spätestens jetzt einige Katapulte in Ihrer Maschinenfabrik.

### (3) Perser schlagen

**TIPP 31:** Die persische Armee steht hinter einer Flussfurt südlich des Dorfs Gaugamela. Die Landenge nutzen Sie wie gewohnt zur Aufstellung eines Hinterhalts, Ihre Reiter führen als Köder die Perser in die Falle.

### (4) Schluchtingang

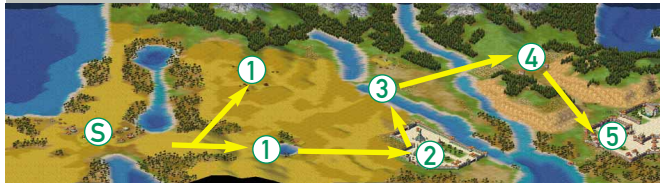
**TIPP 32:** Persepolis ist nur durch eine gut verteidigte Schlucht zu erreichen. Ihre Katapulte zerstören aus sicherer Entfernung die Wachtürme und knacken die Mauern, dann überrennt Ihre Armee die Verteidiger. Konzentrieren Sie sich vor allem auf die Anführer Darius und Bestus – nach deren Ableben bricht der gegnerische Widerstand schnell zusammen.

(5) Einmarsch in Persepolis

**TIPP 33:** Vor dem Stadttor von Persepolis wartet ein Elefanten-Trupp, den Sie mit der Truppe aus Tipp 32 aber ohne Probleme knacken sollten. Alexander reitet zum Grab des Xerxes und tötet die fünf Attentäter.

**Zivilisations-Punkte**

Hügelvolk übernehmen	15 Punkte
Beduinen übernehmen	15 Punkte
Babylon besiegen	10 Punkte
Darius und Bestus töten	10 Punkte



**Griechen 8:** (S) Heimsiedlung, (1) Hügelvolk, Beduinen (2) Babylon, (3) Perser bei Gaugamela, (4) Schluchteingang, (5) Persepolis.

**1. Die Rückkehr des jungen William**

(1) Dörfertour

**TIPP 34:** Mit Ihren Rohstoffen verbessern Sie die Lebenspunkte und die Verteidigung Ihrer Soldaten und holen sich Verstärkung aus dem Dorf im Südosten. Die mittlere Siedlung befreien Sie von den Banditen und erhalten ein Schwert als Belohnung. Im Norden stößt dann der Rest der Verbündeten zu Ihnen.

(2) Nach Falaise

**TIPP 35:** Die Brücke ist gut bewacht, aber mit vollständiger Armee leicht freigeräumt. In Falaise sprechen Sie mit dem Bürgermeister, um die Kontrolle zu erhalten. Ihre Arbeiter fällen Holz und pflügen Felder.

(3) Umland erforschen

**TIPP 36:** Ganz im Osten liegt eine Minenstadt, in der Sie 1.500 Steine abstauben. Damit erwerben Sie beim Maschinenhändler südlich von Falaise drei Trebuchets. Mit versammeltem Heer geht's schließlich zum Banditenlager im Süden. Ihre Trebuchets schießen erst die drei Wachtürme zu Staub, dann erledigen die Soldaten alle Gegner. In dem befreiten Lager können Ihre Arbeiter Gold abbauen.

(4) Toustains Ende

**TIPP 37:** Mit einer gut gemischten Armee aus Kämpfern und Schützen blasen Sie zum Sturm auf Toustains Burg im Nordosten. Ihre Trebuchets schalten die Wachtürme aus, eventuell auftauchende Fußtruppen des Feindes nehmen Sie mit Schützen aufs Korn. Wenn die Mauer durchbrochen ist, fallen Sie in die Burg ein.

**Zivilisations-Punkte**

Banditenangriff abwehren	5 Punkte
Falaise erreichen	5 Punkte
Goldmine erobern	5 Punkte
Toustain besiegen	10 Punkte



**Engländer 1:** (1) Freunde, (2) Falaise, (3) Lager, (4) Toustains.

**2. William, Herzog der Normandie**

(1) Nach Volognes

**TIPP 38:** Laufen Sie mit Gollet nach Westen. Die Gegner auf der Straße werden zurück zu den Wachen am Stadttor gelockt. Bei der Abzweigung töten Sie im Norden den Wolf, um ein Schwert (+30 zum Angriff) zu erhalten. Damit erledigen Sie die beiden Rebellen auf der Straße. Das Stadttor ist zu gut bewacht, aber der Bauer im Osten der Stadtmauer gibt Ihnen eine Verkleidung. Damit erreicht Gollet das angezeigte Haus in der Stadt.

(2) Die Flucht

**TIPP 39:** Verlassen Sie Volognes durch das Osttor. Zurück auf der Straße geht's nach Westen, dann nach Süden. Die Rebellen bekämpft Gollet allein, William heilt ihn währenddessen. Bei der Kirche hinter der Furt verstecken Sie sich im Gebüsch (durch eine Fahne markiert).

(3) Nach Falaise

**TIPP 40:** In der Siedlung im Süden stoßen drei Ritter zu Ihnen. Reiten Sie ohne Pause durch den Hinterhalt in der Ostschlucht. Die gegnerische Übermacht können Sie wie vorgeschlagen durchreiten, während sich die Ritter opfern. Alternativ locken Sie die Feinde einzeln zu sich und setzen William als Heiler ein. In Falaise reiten Sie zur Burg, um militärischen Beistand zu erhalten.

(4) Verstärkung

**TIPP 41:** Nachschub gibt's im Dorf im Nordwesten. Dort besiegt William den Champion, indem er ihn mit seinem Kampfschrei einschüchtert. Eine weitere Kriegerschar stößt im Sumpf nördlich von Falaise zu Ihnen. Die letzten Rekruten warten in der Stadt ganz im Westen.

(5) Auf dem Schlachtfeld

**TIPP 42:** Mit kompletter Armee reiten Sie zum Schlachtfeld im Nordosten. Die starke gegnerische Armee gibt auf, wenn ihr Anführer Guy von Burgund fällt. Attackieren Sie ihn direkt: Er steht an der Westflanke seiner Streitmacht. Achten Sie auf eine gute Schlachtordnung (Schützen hinten, Reiter über die Flanken).

**Zivilisations-Punkte**

William alarmieren	5 Punkte
Falaise erreichen	5 Punkte
Guy von Burgund töten	15 Punkte



**Engländer 2:** (1) Bayeux, (2) Volognes, (3) Ritterdorf, (4) Armeelager, (5) Schlachtfeld.

**3. Die Schlacht von Hastings**

(1) Rohstoffe sichern

**TIPP 43:** Ihre Lager kommen zu den Eisenressourcen im Nordosten und den Goldfeldern im Westen. Beide Orte werden nacheinander von Banditen angegriffen. Ihre Soldaten marschieren zuerst zum Eisen- und dann zum Gold-Lager, um die Übergriffe abzuwehren.

(2) Dorf helfen

**TIPP 44:** Bei Besuch der Siedlung im Nordwesten bittet man Sie um Hilfe. Das Lager der bösen Banditen liegt in den Bergen direkt nordwestlich Ihrer Stadt. Besiegen Sie die Feinde, und führen Sie die Kinder zurück, um regelmäßige Rohstofflieferungen zu erhalten. Damit sichern Sie Ihre weitere Expansion.



**(3) Kanal-Überquerung**

**TIPP 45:** Rüsten Sie Ihre Armee auf, bis Sie die Hafenanlagen freischalten können. Zur Sicherung des Kanals benötigen Sie fünf bis sechs Schlachtschiffe. Bauen Sie außerdem einige Transporter. Vor der Überfahrt müssen Sie Ihr Heer gewaltig ausbauen. Ihre Arbeiter brauchen Sie nicht mehr ([DEL]-Taste), füllen Sie das Bevölkerungs-limit stattdessen mit Soldaten. Die Fähigkeiten Ihrer Leute sollten unbedingt verbessert werden.

**(4) Englands Armee**

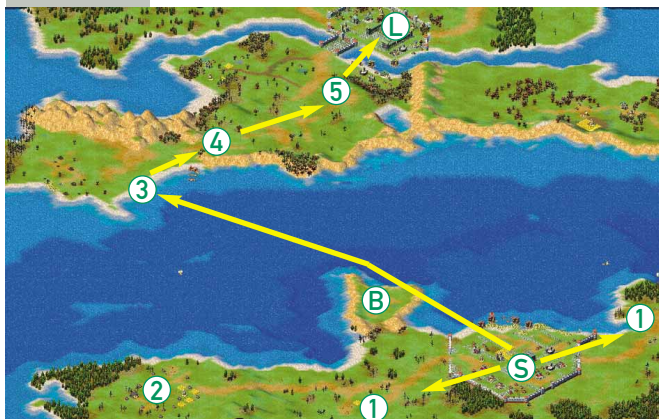
**TIPP 46:** Wenn Ihre Truppen bereit sind und der Kanal sicher ist, setzen Sie zur angezeigten Landestelle über. Speichern Sie vor der Schlacht. Durch die Ostschlacht erreichen Sie die englische Armee. Im Kampf wird William verwundet. Wählen Sie ihn nach der Zwischensequenz sofort an, und schicken Sie ihn auf den Hügel im Norden, sonst ist die Invasion gescheitert. Nach dem Gefecht sollten Sie mindestens ein Dutzend Kämpfer übrig haben; andernfalls laden Sie Ihren Spielstand.

**(5) Harold schlagen**

**TIPP 47:** König Harold wartet auf dem Hügel im Osten. Ignorieren Sie seine Huskarl, und konzentrieren Sie sich voll auf ihn. William heilt im Hintergrund die eigenen Leute. Nach Harolds Tod ist seine verängstigte Leibwache ein Kinderspiel. Dann suchen Sie das Pferd im Norden und reiten damit schnurstracks nach London.

**Zivilisations-Punkte**

Dorf helfen	10 Punkte
London erreichen	15 Punkte



**Engländer 3:** (S) Eigene Siedlung, (1) Rohstofflager, (2) Siedlung, (3) Landestelle, (4) Schlachtfeld, (5) Hastings, (B) Banditenlager, (L) London.

**4. Der Hundertjährige Krieg beginnt**

**(1) Flotte versenken**

**TIPP 48:** Ihr Sprengschiff segelt eng an der südlichen Küste entlang nach Osten. So gelangen Sie in den Rücken der französischen Flotte und können das Flaggschiff versenken. Falls das Sprengschiff den Beschuss unterwegs nicht aushält, erhöhen Sie vorher seine Lebensenergie. Die gegnerischen Boote verlieren ohne Führung die Hälfte ihrer Lebenspunkte und sind schnell versenkt.

**(2) Invasion in Caen**

**TIPP 49:** Nach der Landung beschießen Ihre Trèbuchets die Türme und Mauern der Stadt Caen im Westen. Die Verteidiger fängt Ihre Armee vor der Stadt ab. In Caen zerstören Sie die vier markierten Gebäude, um die Siedlung zu übernehmen. Bauen Sie dann die Stadt mit eigenen Gebäuden wieder auf. Gold und Eisen finden Sie im Nordwesten.

**(3) Im Hinterland**

**TIPP 50:** Während Caen wächst, knöpft sich Ihre Armee das Franzosendorf im Osten vor. Trèbuchets schalten die Wachtürme aus. Auch auf dem Weg nach Calais sind im-

mer wieder Türme zu knacken. Rüsten Sie in der Zwischenzeit kräftig auf, und versammeln Sie Ihre Armee vor der Brücke nach Calais. Mindestens sechs Armbrustschützen sollten in Ihrer Truppe sein.

**(4) Marsch auf Calais**

**TIPP 51:** Während Ihre Trèbuchets die Stadttore von Calais beschießen, machen einzelne Verteidiger Ausfälle. Bei genügend eigenen Armbrustschützen werden die Gegner aber schon nach wenigen Schritten gefällt. Vor dem Einmarsch in die Stadt beschießen die Trèbuchets auch noch die Türme im Inneren. Stürmen Sie dann Calais, und zerstören Sie die Produktionsstätten (vor allem die Maschinenfabrik im Westen!).

**Zivilisations-Punkte**

Flaggschiff versenken	5 Punkte
Caen einnehmen	10 Punkte
Calais erobern	10 Punkte



**Engländer 4:** (1) Französische Flotte, (2) Caen, (3) französisches Dorf, (4) Calais, (R) Rohstoffe-Fundstätten.

**5. Der Schwarze Prinz**

**(1) Erster Schatz**

**TIPP 52:** Ein paar Schritte südöstlich nehmen Sie einer Gruppe Franzosen den ersten Schatz ab. Führen Sie die Truhen immer bei sich, und stellen Sie bei Kämpfen einen Soldaten in ihre Nähe. Wenn die Schätze eine Weile allein stehen, werden sie von den Franzosen zurückerobert.

**(2) Zweiter Schatz**

**TIPP 53:** Im Osten befindet sich ein Dorf mit Turm. Locken Sie zunächst die Wachen zum Kampf vor die Siedlung, greifen Sie danach den Turm an. In den Trümmern liegt Schatz Nummer 2.

**(3) Dritter Schatz**

**TIPP 54:** Nun geht's zurück nach Westen. Dort steht ein Tempel, dessen Priester vor seinem Ableben einen Vulkan entstehen lässt. Ziehen Sie Ihre Truppen zum Kampf mit den Wachen ganz nach Westen, damit niemand vom Geröllregen getroffen wird. Spurten Sie dann mit Schatz Nummer drei nach Osten.

**(4) Vierter Schatz**

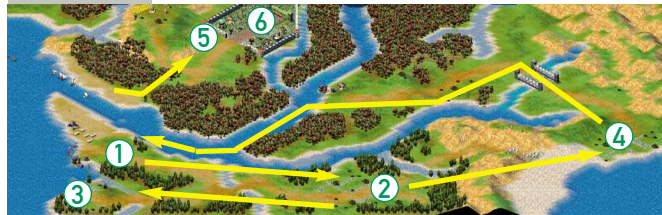
**TIPP 55:** Durch die gefällten Baumreihen kommen Sie zu einem Hafen im Südosten und erobern dort den letzten Schatz. Der Rückweg ist versperrt, deshalb geht's nach Norden weiter. Folgen Sie dem Weg bis zum Hafen, und schippern Sie mit Armee und Truhen den Fluss hinunter zum Ausgangspunkt.

**(5) Schlacht**

**TIPP 56:** Setzen Sie mit den Booten ans Nordufer des Flusses über. Der »perfekte Ort« auf dem Schlachtfeld ist der Hügel im Nordwesten. Bauen Sie dort Ihre Schlachtordnung auf: die Trèbuchets in die Mitte, im Halbkreis darunter die Bogenschützen. Schwertkämpfer und Reiter schützen die Süd- und Ostflanke. Nach dem Kampf zerschießen Ihre Trèbuchets die Burg. »

### Zivilisations-Punkte

Vier Schätze finden	10 Punkte
Burg zerstören	15 Punkte



Engländer 5: (1) Schatz 1, (2) Turm mit Schatz 2, (3) Tempel mit Schatz 3, (4) Hafen mit Schatz 4, (5) Schlachtfeld, (B) französische Burg.

### 6. Wir Schar von Brüdern

(1) *Flucht nach Oxford*

**TIPP 57:** Fliehen Sie von London aus nach Westen bis Oxford. Erledigen Sie dort alle Verfolger. Das Krankenhaus heilt angeschlagene Soldaten. Um länger zu überleben, sollten Sie die Lebenspunkte Ihrer Einheiten erhöhen. Setzen Sie einige Arbeiter ein, und stellen Sie Türme zum Schutz vor gegnerischen Priestern auf.

(2) *Kirchenstürmer*

**TIPP 58:** Sie müssen die vier Tempel der Lollarden in England finden und zerstören. Verdoppeln Sie zunächst Ihre Anfangsarmee. Besuchen Sie dann nacheinander die Kirchen in den sieben Städten rund um London. Nach jeder Ausmerzungen eines Revolutionsnestes lassen Sie sich vom Krankenhaus in Oxford heilen. Sobald der Weg sicher ist, sollten Sie einige Arbeiter zu den Gold- und Eisenvorkommen im Südosten schicken.

(3) *Invasion vorbereiten*

**TIPP 59:** Nach dem Sieg über die Lollarden kehrt König Henry nach London zurück. Rekrutieren Sie nun Ihre Invasionsarmee, bis das Bevölkerungslimit erreicht ist. Alle Einheiten machen sich auf den Weg nach Portsmouth (südlich von Oxford) zur Einschiffung. Sie sollten eine ausgewogene Streitmacht, rund 20 Arbeiter und einige Trebuchets dabei haben. Achten Sie außerdem darauf, dass mehrere hundert Einheiten Holz auf Lager sind!



Engländer 6: (1) Oxford, (2) englische Siedlungen, (3) Portsmouth, (4) Harfleur, (5) Agincourt, (R) Rohstoff-Fundstätten.

(4) *Armee vor Harfleur*

**TIPP 60:** In Frankreich angekommen verteilen Sie die Arbeiter auf die angezeigten Rohstoffvorkommen. Besonders wichtig ist Holz, um an der Landungsstelle Baracke, Stall und Schießanlage zu errichten. Damit können Sie Verluste ersetzen. Ihre Armee knöpft sich unterdessen Harfleur im Osten vor: Die Trebuchets zerbröseln die Türme, Ihre Armee stürmt nach dem Bombardement die Stadt. Reißen Sie alle türkisen Gebäude ein.

(5) *Schlacht bei Agincourt*

**TIPP 61:** Die Schlacht von Agincourt findet hinter dem Fluss im Osten statt. Vor dem Angriff zerstören Ihre Trebuchets die vier Kanonen auf den Hügeln links und rechts. Verbessern Sie vorher die Reichweite der Geschütze. Stoßen Sie dann langsam nach Norden vor, und locken Sie die Franzosen einzeln zu sich, bis sie aufgeben.

### Zivilisations-Punkte

Vier Lollarden-Tempel zerstören	10 Punkte
Harfleur erobern	10 Punkte
Franzosenheer besiegen	20 Punkte

### 7. Der Krieg gegen Napoleon

(1) *Lissabon befreien*

**TIPP 62:** In Portsmouth verbessern Sie die Fähigkeiten Ihrer Soldaten und betreten dann die Schiffe. Ihre robusten Transporter dienen auf See als Schussfang, während Ihre Flotte die gegnerischen Fregatten versenkt. Nach der Landung in Lissabon beginnt ein Gefecht mit den örtlichen Besatzern. Achtung: Nach dem Kampf erscheint eine weitere Gruppe Reiter aus Nordwesten. Dort wartet auch General Junots Armee auf den Showdown.

(2) *Badajoz*

**TIPP 63:** Bauen Sie in Lissabon einige Bombard-Kanonen und ein oder zwei Feldscher. Mit den Langstrecken-Geschützen beschießen Sie die Türme vor und in der Stadt Badajoz hinter dem Fluss im Südosten.

(3) *Talavera und Toledo*

**TIPP 64:** Sobald Badajoz befreit ist, attackieren die Rebellen die Franzosen bei Talavera. Greifen Sie zunächst mit Fernkämpfern ins Gefecht ein, dann mit Fußsoldaten und Kavallerie. Die schwach verteidigte Stadt Toledo im Osten überrennen Sie gleich noch mit.

(4) *Salamanca*

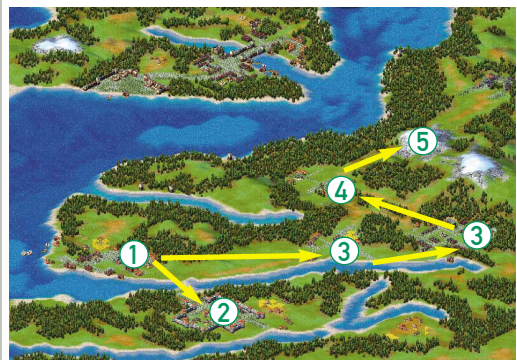
**TIPP 65:** In Salamanca steht eine starke Vorhut der Franzosen. Über den Ostflügel der Stadt können Sie mit einem Kavalleristen die gefährlichen Kanonen anlocken und einigermaßen gefahrlos ausschalten. Dann sind die verbliebenen Soldaten kein Problem mehr.

(5) *Schlacht bei Toulouse*

**TIPP 66:** Vor dem Weg nach Nordosten über die Pyrenäen stocken Sie Ihre Reihen vor allem mit Kavallerie auf. Bleiben Sie auf der Nordseite der Pyrenäen stehen, um den Reichweiten-Vorteil auszunutzen; Napoleons Armee greift automatisch an und wird aufgegeben.

### Zivilisations-Punkte

General Junot besiegen	5 Punkte
Talavera befreien	5 Punkte
Toledo befreien	5 Punkte
Salamanca befreien	5 Punkte
Napoleons Armee schlagen	5 Punkte



Engländer 7: (1) Lissabon, (2) Badajoz, (3) Talavera und Toledo, (4) Salamanca, (5) Pyrenäen.

### 8. Die Schlacht von Waterloo

(1) *Wo sind die Preußen?*

**TIPP 67:** Bevor Sie Ihren Kürassier losschicken, verbessern Sie seine Kampfwerte. Kürassiere sind in dieser Schlacht Ihre wichtigsten Einheiten. Reiten Sie dann zu den angezeigten Punkten im Nordosten, um General



(2) Schlacht-vorber-  
reitungen

Blücher zu treffen. Alle Feindsoldaten auf dem Weg müssen gnadenlos erledigt werden.

**TIPP 68:** Sie haben wenig Zeit, bevor Napoleons Armee angreift. Auf dem Hügel St. Jean errichten Sie die wichtigsten Produktionsgebäude. Dann schicken Sie sechs Arbeiter zum Steinklopfen nach Osten, zwei bauen Wachtürme vor der Waldschneise nordwestlich des Hügels und auf dem Feld im Süden. Rekrutieren Sie vor allem Kürassiere und Fußsoldaten, nur wenige Kanonen.

(3) Erster  
Angriff

**TIPP 69:** Napoleons Armee wird Brüssel zuerst im Südwesten angreifen. Postieren Sie Ihre Armee deshalb rechtzeitig dort am Stadteingang. Dieser erste Ansturm sollte leicht zurückzuschlagen sein. Erledigen Sie unbedingt den Anführer, Feldmarschall Nay.

(4) Zweiter  
Angriff

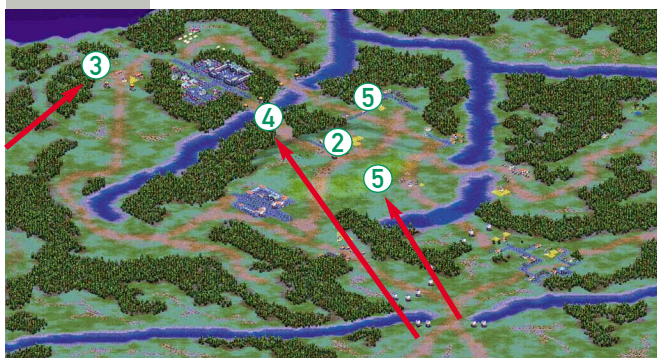
**TIPP 70:** Die zweite Attacke erfolgt über Quatre Bras auf die Südseite von Brüssel. Wenn Sie Türme vor der Waldschneise gebaut haben, warten Sie das Erscheinen der Gegner dahinter ab. Halten Sie eine Schar Reiter auf St. Jean bereit, die über die Flanke angreifen und die Kanonen zerstören. In dem Fall fliehen die restlichen Feindsoldaten.

(5) Dritter  
Angriff

**TIPP 71:** Bei Tagesanbruch erscheint Napoleon mit seiner Hauptarmee aus Süden. Vorher trifft General Blücher mit seinen Preußen aus Osten ein. Mit vereinten Kräften ist das Heer des Korsen am Fuß des Hügels St. Jean schnell zerschlagen; eine Gruppe Kürassiere sollte sich sofort auf Napoleon selbst stürzen und ihn ausschalten.

**Zivilisations-Punkte**

General Blücher finden	5 Punkte
Feldmarschall Nay töten	5 Punkte
Zweiten Angriff abwehren	10 Punkte



Engländer 8: (1) Preußisches Heer, (2) Mont St. Jean, (3) erster Angriff, (4) zweiter Angriff, (5) dritter Angriff, (S) Stein.

## Deutsche Kampagne

### 1. Kavallerie der Lüfte

(1) Absturz-  
stelle

**TIPP 72:** Südöstlich der Absturzstelle vermisst ein Bauer seine Frau. Besuchen Sie die Baracke im Osten, und erledigen Sie die Soldaten. Nach Zofias Rückkehr können Sie ihren Mann zum Bäume-Fällen abkommandieren.

(2) Foto-  
Shooting

**TIPP 73:** Gehen Sie durch die Lichtung in die Nähe der Baracken, um sie zu fotografieren. Das Gleiche gilt für das Dorf direkt nördlich davon. Dort finden Sie eine Karte der russischen Stützpunkte. In den Baracken hinter dem Wald im Osten sind Waffen für die beiden Gestrandeten. Wenn Sie noch zwei weitere Gebäude ablichten, wird die deutsche Armee einsatzbereit.

(3) Vormarsch

**TIPP 74:** Bevor Sie angreifen, verbessern Sie die Werte Ihrer Soldaten, vor allem die Reichweite der Artillerie. Die benötigen Sie, um die Bunker auszuschalten. Ihre Reiter zerschlagen die russische Artillerie. Kämpfen Sie sich über die Westseite des Lagers nach Süden durch. Sie müssen nicht alle Russen erledigen; es reicht, wenn von Richthofen und sein Pilot zu Prinz Friedrich gelangen.

**Zivilisations-Punkte**

Zofia zurückbringen	5 Punkte
Stützpunkte fotografieren	10 Punkte
Das Lager erreichen	10 Punkte



Deutsche 1: (1) Absturzstelle, (2) russische Basen, (3) russisches Lager, (D) dt. Lager.

### 2. Angebot und Nachfrage

(1) Aufrüsten

**TIPP 75:** Bauen Sie sofort ein Dock. Mit den restlichen Rohstoffen verbessern Sie Ihre Schiffe und stocken die Flotte auf. Investieren Sie vor allem in Schlachtschiffe und – wenn Sie eine Werft gebaut haben – in U-Boote. Auch einige Kreuzer zur Flugabwehr sind ein Muss.

(2) Wunder  
Punkt

**TIPP 76:** Die Westspitze Ihres Landes ist Ihr wunder Punkt, weil sie in Reichweite der gegnerischen Flugzeuge liegt. Errichten Sie hier mehrere Flugabwehrkanonen, außerdem ganz im Westen den Leuchtturm.

(3) Wache  
auf See

**TIPP 77:** Die Frachtschiffe tauchen südlich der kleinen Insel auf. Sie müssen nur diese Stellung halten, damit die Konvois ungestört passieren können. Postieren Sie hier massiv Schiffe. Eine ausgewogene Mischung ist wichtig, um die gegnerischen Verbände schnell zu knacken und Flugzeuge vom Himmel zu holen. Sobald 20 Frachter Ihren Hafen erreicht haben, ist die Mission gewonnen.

**Zivilisations-Punkte**

20 Frachter beschützen	15 Punkte
------------------------	-----------



Deutsche 2: (1) Siedlung Ost, (2) Siedlung West, (3) Seewache.

### 3. Der Rote Baron

(1) Selbstver-  
teidigung

**TIPP 78:** Die Franzosen werden regelmäßig Angriffe auf Ihren Stützpunkt führen, hauptsächlich im Norden und in der Mitte. Vor allem die Nordseite sollten Sie massiv mit zusätzlichen Bunkern und Türmen verstärken, außerdem einigen mobilen Panzerabwehrkanonen. Mit einer kleinen Reiterstaffel im Lager lassen sich bei Artillerieangriffen schnelle Ausfälle machen. Stationieren Sie außerdem ein bis zwei Ingenieure im Hinterland, die zerstörte Bunker wieder aufbauen.

(2) Douau-  
mont bom-  
bardieren

**TIPP 79:** Das Feldlager im Norden, Douaumont, ist als einziges sofort mit dem Zeppelin erreichbar. Fliegen Sie direkt darauf zu, und Sie sollten durchkommen. Sobald Ihr Flieger über dem Fort steht, wird es durch das deutsche Bombardement ausgelöscht.

**(3) Vaux muss fallen**

**TIPP 80:** Um Vaux zu erreichen, müssen Sie zunächst die Bunker und Türme mit der Artillerie zerschießen. Ihre Armee nimmt das Lager gleichzeitig aus Norden und Osten in die Zange. Auf beiden Flanken befinden sich Siedlungen mit Baracken, die schnell zerstört werden müssen. Gegnerische Artillerie beseitigen Sie mit einem Kavallerie-Ausfall. Weil die Franzosen viele Scharfschützen einsetzen, sollten auch Sie einige in Ihrem Trupp haben. Gegen feindliche Flugzeuge hilft Feuerschutz durch Richthofens Staffel. Nach Ausschaltung der gegnerischen Flaks sind einige Bomber nützlich gegen Geschützstellungen. Sprengen Sie die Mauern von Vaux auf, und vernichten Sie alle Gebäude.

**(4) Einmarsch in Souville**

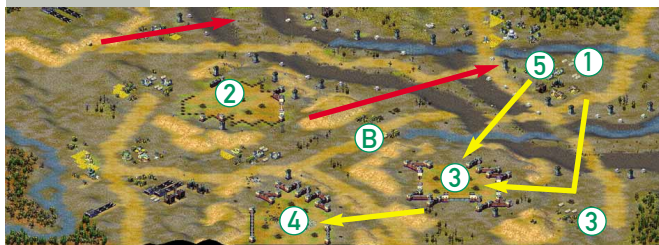
**TIPP 81:** Von Vaux aus erreichen Sie Souville durch einen massiven Vorstoß nach Westen. Zum Kräfte tanken sollten Sie im zerstörten Vaux ein eigenes Mini-Lager aufbauen; schützen Sie es auf jeden Fall mit Flaks. Beseitigen Sie erst Türme und Bunker, bevor Sie Souville in einem entschlossenen Angriff überrennen.

**(5) Die Anti-Richthofen-staffel**

**TIPP 82:** Um zu gewinnen, müssen Sie lediglich überleben, bis alle Flugzeuge der Anti-Richthofen-Staffel ausgeschaltet sind. Die kommen nach einiger Zeit von selbst zu Ihrem Flughafen, wenn Sie Richthofen darüber kreisen lassen. Stellen Sie vorher noch ein paar Flaks auf.

**Zivilisations-Punkte**

Erstes Fort zerstören	5 Punkte
Zweites Fort zerstören	5 Punkte
Fliegerstaffel abschießen	15 Punkte



Deutsche 3: (1) Deutsches Feldlager, (2) Fort Douaumont, (3) Fort Vaux, (4) Fort Sauville, (5) Angriff auf Richthofen, (B) Baracken.

**4. Die Somme**

**(1) Armee aufstellen**

**TIPP 83:** In diesem Szenario greifen Ihre Gegner massiv mit Flugzeugen an – zu stark für Ihre eigene Luftwaffe. Verziehen Sie auf neue Flieger. Partisanen können zwar auf Flugzeuge schießen, sind aber wenig effektiv. Ihre Waffe gegen die Luftstreitmacht sind Flaks, die von mitreisenden Arbeitern aufgestellt werden. Ihre Armee sollte ansonsten aus Fußsoldaten bestehen, die problemlos geheilt werden können. Bilden Sie mehrere Offiziere aus.

**(2) Abwehrmaßnahmen**

**TIPP 84:** Um unentdeckt zu bleiben, lassen Sie Ihre Fliegerstaffel am Lagereingang kreisen. Sporadisch ankommenden Feindmaschinen setzen Jagdflugzeuge nach. Am Boden sorgen Scharfschützen dafür, das Gegnerpatrouillen früh entdeckt und ausgeschaltet werden. Rücken Sie nur aber vorerst bis zum Fluss nach Westen vor.

**(3) Zwischenstopp**

**TIPP 85:** Nach Beginn der Kriegshandlungen erobern Sie sofort die Siedlung auf der Flussinsel im Westen. Hinter der Südbrücke igeln Sie sich ein. Solange Sie sich nicht bewegen, heilen Ihre Offiziere automatisch die Wunden aller Verletzten. In der Zwischenzeit errichten Ihre Arbeiter rund um Ihre Truppe ein Netz aus Flaks.

**(4) Peronne einnehmen**

**TIPP 86:** Sobald der Flugzeug-Ansturm abflaut, rücken Sie schnell gegen Peronne im Westen vor. Der Flughafen ist das Hauptziel Ihrer Artillerie. Wenn das Dorfzentrum in Trümmern liegt, errichten Sie eine Baracke an gleicher Stelle. Schützen Sie sich mit Flaks vor der nächsten Flugzeugwelle. Ein Ingenieur sollte außerdem eine dichte Linie von Türmen und Bunkern entlang des Walds im Osten ziehen.

**(5) Roye überrennen**

**TIPP 87:** Auf dem Weg nach Roye müssen Sie wieder ein Zwischenlager aufschlagen. Verteidigen Sie sich auf halber Strecke zwischen Peronne und der Bergenge mit Flaks, und errichten Sie einen Flughafen. Von dort aus vernichten Bomber die Artillerie auf den Hügeln im Westen und Osten. Dann schießen Sie die Blockade beiseite und stürmen Roye. Eine Baracke ersetzt das Dorfzentrum.

**(6) Gegen-schlag**

**TIPP 88:** Sobald der Großteil Ihrer Armee auf Montdidier vorrückt, greift ein starker Kampftrupp der Engländer aus dem Wald südlich von Peronne an. Sie brauchen mobile Einheiten, um die Geschütze des Gegners zu zerstören. Teilen Sie Ihre Armee: Während ein Trupp auf Montdidier zumarschiert, verteidigt der andere Peronne. Greifen Sie Montdidier nur mit vereinten Kräften an!

**(7) Montdidier besetzen**

**TIPP 89:** Nach der Abwehr des englischen Angriffs geht es gegen Montdidier. Wahrscheinlich müssen Sie sich ein letztes Mal mit Flaks vor massiven Luftangriffen schützen. Dann stürmen Sie Montdidier am Fluss entlang aus Süden; so erwischen Sie die lästigen Flugplätze zuerst. Stellen Sie eine letzte Baracke auf.

**Zivilisations-Punkte**

Krieg beginnen	10 Punkte
Roye übernehmen	5 Punkte
Montdidier erobern	10 Punkte



Deutsche 4: (1) Basislager, (2) Abwehrstellung, (3) französischer Stützpunkt, (4) Peronne, (5) Roye (6) englischer Angriff, (7) Montdidier, (A) Artilleriestellungen.

**5. Blitzkrieg**

**(1) Berlin schützen**

**TIPP 90:** Nur wenn Sie einem Nachbarvolk den Krieg erklären, werden Sie auch angegriffen. Sie sollten in dieser Zeit nicht nur Ihre Armee aufbauen, sondern auch einen dichten Gürtel von Flaks von Ost nach Süd vor Ihre Siedlung ziehen. Sobald Sie dem ersten Land den Krieg erklären, wird England mit Flugzeugen angreifen. In Ihrer Offensivtruppe sind Panzer, MG-Schützen und Haubitzen gut aufgehoben, außerdem ist Artillerie Pflicht. Eine separate Einheit aus Flak-Panzern zur Flugabwehr begleitet Ihre Armee.

**(2) Einmarsch in Polen**

**TIPP 91:** Erklären Sie Polen im Diplomatiemenü den Krieg, sobald Sie rund 20 Einheiten beisammen haben. Rücken Sie aggressiv auf die Fabriken im Osten vor, dann auf die Flughäfen im Süden. Übersehen Sie nicht den abgeleg-



(3) Vorstoß nach Dänemark

nen Stützpunkt in der Südostecke. Danach können Sie das Kapitol in Warschau zerstören und Ihr eigenes aufbauen.

**TIPP 92:** Sammeln Sie Ihre Armee an der Nordgrenze, und erklären Sie den Krieg, sobald die Lücken in Ihren Reihen gefüllt sind. Diesmal ist Artillerie wichtig; neben Türmen sind vor allem Schlachtschiffe zu bombardieren. Stellen Sie immer einen Arzt oder Offizier zur Artillerie, um sie zu reparieren. Rücken Sie in einem Bogen nach Nordosten vor; dort liegen Flughäfen, Fabriken und Docks. Ersetzen Sie dann das dänische Kapitol durch Ihres.

(4) Invasion in Frankreich

**TIPP 93:** Kümmern Sie sich nicht um die gegnerischen Gebäude, sondern marschieren Sie von Norden her auf Paris zu, und konzentrieren Sie Ihr Feuer auf das Kapitol. Sobald Ihr Fünfertrupp Siedler ein Dorfzentrum auf dessen Trümmer gebaut hat, ist die Mission gewonnen.

**Zivilisations-Punkte**

Polen erobern	5 Punkte
Alle drei Länder besetzt	15 Punkte



Deutsche 5: (1) Berlin, (2) Warschau, (3) Kopenhagen, (4) Paris, (E) England.

**6. Vorbereitungen zur Invasion**

(1) Seeblockaden

**TIPP 94:** Geschwindigkeit ist entscheidend: Ziehen Sie Ihre drei U-Boote im Norden Englands an die Nordspitze Irlands, und geben Sie den Befehl, die Position zu halten. Ihre Anfangsflotte postieren Sie an der Kanal-Einfahrt im Osten. Eine zweite Dreiergruppe neu gebauter U-Boote übernimmt die Wache südlich von Irland. Auf diese Weise haben Sie alle Konvoi-Strecken unter Kontrolle – wenn Sie schnell genug sind, erreicht kein einziger Frachter England. Wichtig: Die Begleitschiffe der Konvois drehen bei, sobald die Frachter versenkt sind. Die einzelnen Schlachtschiffe rund um England gehen Sie mit U-Booten an.

(2) Docks vernichten

**TIPP 95:** Mit den Rohstoffen aus den ersten versenkten Frachtern errichten Sie den Leuchtturm an der Westspitze Ihres Landes; das Spionagezentrum ist überflüssig. Flaks schützen Ihre Einrichtungen vor Luftangriffen. Eine Zerstörungsflotte aus drei Schlachtschiffen und einigen Kreuzern äschert alle Hafenanlagen rund um England ein. Solange kein Frachter England erreicht, müssen Sie nur mit schwacher Gegenwehr rechnen.

(3) Abwehrstellung

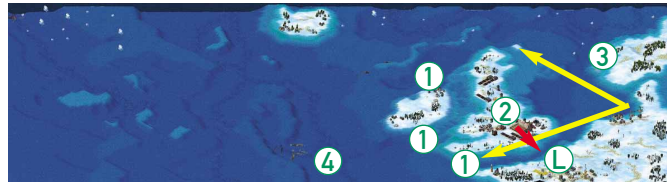
**TIPP 96:** England startet nach einiger Zeit einen Marine-Angriff auf Ihre Werften im Nordosten. Der Angriffstrupp besteht aus fünf Schlachtschiffen. Postieren Sie als Wache drei bis vier U-Boote vor Ihren Hafenanlagen.

(4) Flotten-schlacht

**TIPP 97:** Sobald alle Häfen in England vernichtet sind, stellen Sie die englische Marine im Westen. Ihre Schlachtschiffe konzentrieren sich auf die gegnerischen Fregatten, die U-Boote feuern auf die englischen Schlachtschiffe.

**Zivilisations-Punkte**

Fünf Konvois versenken	10 Punkte
Schlachtschiff fertig	5 Punkte
Kriegsmarine zerschlagen	10 Punkte



Deutsche 6: (1) Seeblockaden, (2) England, (3) Werften, (4) englische Kriegsmarine, (L) englische Luftangriffe.

**7. Operation »Seelöwe«**

(1) Luftkrieg

**TIPP 98:** Schicken Sie Ihre Aufklärungsflyer erst entlang der englischen Küste und dann ins Hinterland. Ihre Luftflotte sollte sofort zum Einsatzort starten: Setzen Sie in den Flughäfen die Rally Points für Ihre Jagdgeschwader auf die englische Küste – dort fangen sie automatisch englische Flieger ab und beschießen die Artillerie. Ihre Bomber teilen Sie in Staffeln zu fünf bis sechs Flugzeugen ein und lassen sie so schnell wie möglich die feindlichen Flughäfen an der Küste zerstören. Ein Vorauskommando aus zwei Bombern erledigt Flak-Stellungen. Wenn die englische Luftflotte außer Gefecht ist, bombardieren Sie systematisch alle Radar-Stationen an der Küste, dann Türme und Fabriken im Hinterland.

(2) Invasion

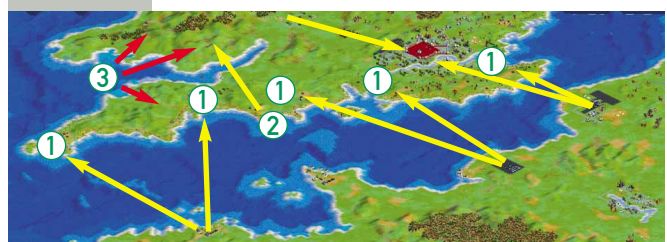
**TIPP 99:** Bauen Sie sechs Transportschiffe für Ihre Truppen. Behalten Sie ein kleines Wachkommando gegen die sporadisch angreifende Résistance zurück. Die Invasion kann warten, bis die gesamte englische Küste sturmreif gebombt ist. Nach der Überfahrt ignorieren Sie London und marschieren mit Ihren Truppen nach Westen. Dort fangen Sie die amerikanischen Einheiten bei der Landung ab und zerstören alle US-Gebäude. Erst danach rücken Sie in London ein und beseitigen den Buckingham-Palast. An dessen Stelle errichten flugs verschifft Arbeiter ein Dorfzentrum, um die Mission zu gewinnen.

(3) US-Intervention

**TIPP 100:** Die 8. US-Flotte greift ein, wenn Sie entweder seit einigen Minuten Landtruppen in England haben, den letzten englischen Flughafen zerstören oder die Gewässer im Nordwesten überfliegen. Sie sollten also nichts davon tun, bevor Sie nicht die Küste freigeräumt haben. Setzen Sie dann Ihre Armee am Südweststrand ab, und vernichten Sie mit Bombern den Flughafen im Norden Londons. Den Einmarsch der Amerikaner erstickt Ihre Armee im Keim, die Arbeiter und Gebäude im Nordwesten des Landes schießen Sie zu Klump. Ein Bataillon Flak-Panzer nebst Feldarzt am Meerarm im Westen schützt Sie vor dem US-Flugzeugträger. Ihre Flotte umrundet derweil Cornwall und versenkt den Ami-Pott.

**Zivilisations-Punkte**

Fünf Radarstationen zerstören	10 Punkte
England erreichen	20 Punkte
US-Flugzeugträger versenken	20 Punkte



Deutsche 7: (1) Englische Stellungen, (2) Landungspunkt, (3) US-Flotte.

# Russische Kampagne

## 1. Das Krokodil

### (1) Flucht aus Voronezh

**TIPP 101:** Grigor und Pyotr können sich in Pyotrs Wagen unerkant innerhalb von Voronezh bewegen. Fahren Sie zu den Farmen im Südosten der Stadt. Dort steht ein Kartoffellaster, in den die beiden Flüchtlinge umsteigen. Der Truck darf das Stadttor im Süden problemlos passieren. Entlang der Straße führt der Weg direkt nach Volgograd. Dort übernimmt Grigor das Kommando.

### (2) Diplomatie

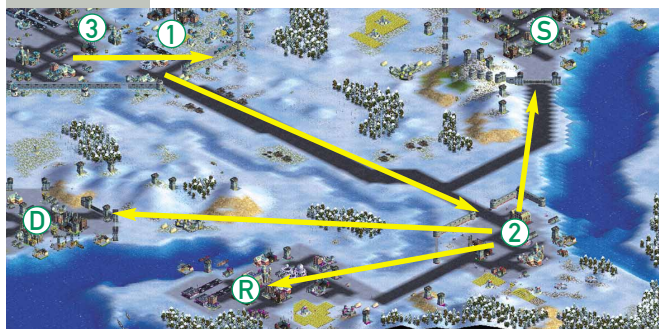
**TIPP 102:** Um sich vor den gelegentlichen Angriffen aus Voronezh zu schützen, ziehen Sie Mauern im Norden und im Osten Ihres Stützpunkts hoch und stellen Flaks auf. Parallel muss eine Verteidigungs-Armee ausgerüstet werden; Panzer sind dafür am effektivsten. Versichern Sie sich möglichst schnell der Loyalität der umliegenden Gemeinden, da diese sonst Angriffsgruppen gegen Sie losschicken. Ihre Diplomaten besuchen zuerst Rostov im Nordwesten, dann Saratov im Nordosten und zuletzt Donetsk im Westen. Ihre Rohstoffvorräte sollten nun ausreichen, um die geforderten Mengen (Rostov: 1.000 Eisen, Saratov: 1.000 Gold) sofort im Diplomatienet zu liefern.

### (3) Gegenangriff

**TIPP 103:** Ihre Verbündeten beschäftigen die gegnerischen Streitkräfte und greifen die Vorposten an. Die Hauptarbeit liegt trotzdem bei Ihnen: Brechen Sie mit einer großen Armee brachial durch das Stadttor von Voronezh, und konzentrieren Sie das Feuer auf das Kapitäl. Wenn es in Trümmern liegt, ist die Mission beendet.

## Zivilisations-Punkte

Drei Bündnisse schmieden	10 Punkte
Kapitol zerstören	15 Punkte



Russen 1: (1) Voronezh, (2) Volgograd, (3) Kapitäl, (S) Saratov, (R) Rostov, (D) Donetsk.

## 2. Neu-Russland

### (1) Einmauern

**TIPP 104:** In diesem Szenario wirft Ihnen der Computer-gegner Unmengen an Streitkräften entgegen; schnelles Agieren am Anfang erspart Ihnen später viel Ärger. Investieren Sie sofort massiv in eine starke Streitmacht, vor allem Panzer und Artillerie. Gleichzeitig umgeben Sie Ihre gesamte Basis mit Mauern – bei Lücken im Abwehr-gürtel schlagen die Gegner gnadenlos zu. Die Rohstoff-vorkommen im Osten bis hin zum Wald müssen ebenfalls ummauert werden. Im Norden hinter dem Schutz-wall sollte eine dichte Linie Flaks stehen; Türme sind weitgehend überflüssig. Das Einmauern verschafft Ihnen nur etwas Zeit für Ihr eigentliches Ziel: einen Flughafen und mehrere Atombomber zu bauen.

### (2) Vorposten

**TIPP 105:** Ein paar wertvolle Minuten bringt Ihnen das Erreichen von Königsberg nördlich von Moskau. Die Stadt läuft zu Ihnen über, sobald Sie sie auf der Karte entdecken; ein einzelner Soldat als Späher reicht aus. Das Gleiche gilt für Archangelsk im Nordosten. Zwar zeigt Ihnen auch das Spionagezentrum beide Städte, Ihre Rohstoffe sind aber in Truppen besser angelegt. Königsberg und Archangelsk zu halten ist praktisch unmöglich, aber die Stützpunkte ziehen immerhin für einige Zeit das Feuer der feindlichen Flugzeuge auf sich.

### (3) Rebellen ausrücken

**TIPP 106:** Schon eine kleine Startarmee aus einigen Panzern und Haubitzen schafft Ihnen die Rebellen vom Hals. Ihre Truppen zerstören dazu das schwach bewachte Kapitäl im Südosten von Moskau. Schlagen Sie schnell zu, aber schützen Sie derweil Moskau – es drohen kleinere Angriffe von Rebellengruppen aus Osten.

### (4) Angriff auf Kiew

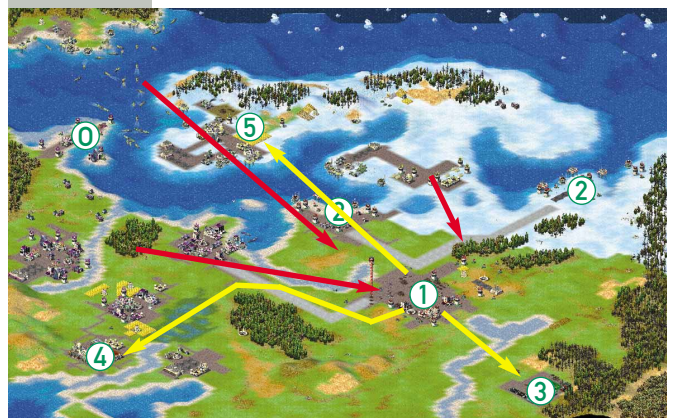
**TIPP 107:** Bei der Rückkehr aus dem Rebellenlager stößt Ihr Vortrupp mit der inzwischen gebauten Hauptarmee in Moskau zusammen. Gemeinsam geht's nach Westen. Kiew ist schwach verteidigt, und Sie müssen lediglich das Kapitäl einäschern, um die Ukraine aus dem Rennen zu werfen. Die übrigen Einheiten ziehen Sie sofort nach Moskau zurück, wo Sie ab jetzt nur noch die Stadt verteidigen.

### (5) Atom-schlag

**TIPP 108:** Halten Sie Moskau so lange, bis in Ihrem Flughafen zwei Atombomber und ein Jäger bereitstehen. Das Mini-Geschwader fliegt in gerader Linie nach Nordwesten auf das Kapitäl von Kopenhagen (gelb) zu. Der Jäger vorneweg dient ausschließlich als Schussfang für die Flugabwehr. So können Ihre zwei Atombomber unge-stört ihre Ladung auf das Kapitäl abwerfen.

## Zivilisations-Punkte

Rebellen ausschalten	15 Punkte
Zwei Kapitäle zerstören	10 Punkte



Russen 2: (1) Moskau, (2) Königsberg, Archangelsk (3) Rebellenstützpunkt, (4) Kiew, (5) Kopenhagen, (0) Oslo.

## 3. Wachablösung

### (1) Rundreise

**TIPP 109:** Grigor und seine Gefolgschaft müssen die elf Kasernen in Moskau auf loyale Truppen abklappern. Reisen Sie entgegen dem Uhrzeigersinn durch die Stadt. Die versprengten Verteidiger sind eine Bagatelle. Angeschlagene Einheiten heilen Sie an einem der unzähligen Krankenhäuser. Fünf der Kasernen spucken Fußsoldaten aus, drei liefern Panzer und Cyborgs, drei entpuppen sich als Niete.

### (2) Hospital-besuch

**TIPP 110:** Kurz nach Beginn der Mission wird Grigor krank. Zu seiner Heilung besuchen Sie das Stadtklini-



**(3) Verräter-nest**

kum in der Südwestecke von Moskau. Sie können das Szenario aber auch ohne den Abstecher schaffen.

**TIPP 111:** Ihre versammelten Truppen sprengen eines der Tore zum Stadtkern und räumen drinnen Verteidiger und Türme aus dem Weg. Dann beschießen Sie die Festung so lange, bis die vier Verräter auftauchen und kämpfen. Deren Tod beendet die Mission.

**(3) Die Zeitmaschine**

Zeitalter erreichen und Ihre Armee verstärken können.

**TIPP 114:** Sobald Sie nach Südosten vorstoßen, beginnen die Chinesen mit der Aktivierung einer Zeitmaschine. Speichern Sie; wenn Sie die Maschine zu spät erreichen, ist die Mission verloren. Ihre Armee marschiert durch das Westtor nach Peking ein. Die Zeitmaschine in der Stadtmitte wird zerstört, sobald Molotov sie erreicht. Weil er dabei auf jeden Fall stirbt, ist sein Gesundheitszustand egal. Die Chinesen schlagen kurz darauf massiv zurück, verschanzen Sie sich also zunächst wieder in Baotou. Vor allem Ihre Flugabwehr muss bereit stehen, denn nun tauchen ganze Atombombengeschwader auf.



Russen 3: (1) Kasernen, (2) Krankenhaus, (3) Festung im Stadtzentrum.

**TIPP 115:** Drei der acht erforderlichen Fabriken stehen in Baotou, der Rest ist am leichtesten in Tjanjin im Südosten zu erreichen. Greifen Sie ausschließlich mit einer großen Zahl von fliegenden Ares-2-Einheiten an; die werden nicht von Atombomben getroffen. Erst wenn die sechs Flughäfen in Trümmern liegen, rücken Ihre Bodentruppen nach. Räumen Sie erst Tjanjin leer, dann können Ihre Priester die fünf Fabriken konvertieren.

**Zivilisations-Punkte**

Elf Kasernen besuchen	10 Punkte
Verräter töten	15 Punkte

**4. Juwel des Ostens**

**(1) Vorposten einnehmen**

**TIPP 112:** Ihre Startarmee besetzt problemlos das nahe Dorf Baotou. Zerschießen Sie alle Universitäten, halten Sie Ihre Truppen dann aber Abseits, damit sie die übrigen Häuser nicht angreifen. Im Tempel werden zwei Priester rekrutiert, die alle Gebäude der Stadt konvertieren. Im Westen steht ein kleiner Wald, an dem immer wieder gegnerische Arbeiter auftauchen; hier konvertieren Ihre Priester einen Stab an Arbeitern. Die Zivilisten sichern nicht nur die Rohstoffversorgung, sondern errichten Türme rund um die Stadt – die Feinde können aus allen Richtungen auftauchen. Stellen Sie auch Flaks auf, China wird später Flugangriffe führen. Ein Großteil Ihrer Armee sollte aus Ares-Cyborgs bestehen.

**(2) Industrie-spying**

**TIPP 113:** Wenn Baotou gesichert ist, rückt Ihre Hauptstreitmacht nach Südwesten auf Xi'an vor. Beseitigen Sie erst die Flaks mit Boden-Cyborgs, dann können die fliegenden Ares gefahrlos die Türme ausschalten. Wenn Molotov das Forschungslabor in der Mitte der Basis erreicht hat, geben Sie den Rückzugsbefehl. Verschanzen Sie sich so lange in der eigenen Basis, bis Sie das nächste



Russen 4: (1) Baotou, (2) Xi'an, (3) Peking, (4) Tjanjin.

**Zivilisations-Punkte**

Nano-Zeitalter erreichen	10 Punkte
Acht Fabriken konvertieren	15 Punkte

**5. Ein Meinungsumschwung**

**(1) Stützpunkt aufbauen**

**TIPP 116:** Um das Dorf auf Hispaniola zu erobern, verbessern Sie die Reichweite Ihrer Cyborgs und beschießen die Lasertürme aus sicherer Entfernung. Danach sind die Fabriken dran. Ihre Arbeiter errichten ein Kapitol und die wichtigsten Gebäude. Außerdem ziehen sie einen dichten Abwehrgürtel aus Türmen und Flaks um beide Landungen, die Ihnen die Schiffe und Hubschrauber der Amerikaner vom Leib halten. In der so geschützten Bucht positionieren Sie drei Trident-U-Boote.

**(2) Brückenkopf auf Kuba**

**TIPP 117:** Wenn Sie die Reichweite Ihrer Trident-U-Boote verbessern, erreichen deren Cruise Missiles die Südspitze von Kuba. Machen Sie damit den gegnerischen Stützpunkt dem Erdboden gleich. Einige schnelle Jagdflugzeuge kundschaften lohnende Ziele aus. Sobald die Küste sicher ist, fliegen Transporthubschrauber eine Panzerstreitmacht und Arbeiter über das Meer. Die Panzer halten Ihnen den Rücken frei, während Sie eine Werft, zwei Docks und drei Cyborg-Fabriken errichten.

**(3) Kuba erobern**

**TIPP 118:** Zur Eroberung von Havanna eignet sich am besten eine Misch-Armee aus Panzern und Flak-Fahrzeugen. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die vier Flughäfen. In Havanna zertrümmern Ihre Streitkräfte das Kapitol, Ihre Arbeiter errichten ein eigenes. Danach wechselt Molotov die Seiten, und die Mission geht als Verbündeter der USA weiter. Schon deshalb sollten Sie die Amerikaner vorher im Spiel nicht direkt angreifen.

**(4) Kuba nochmal erobern**

**TIPP 119:** Das Vorgehen kennen Sie ja inzwischen: Eine Panzerarmee walzt die gegnerischen Streitkräfte platt. Zur Unterstützung feuern Sie zielsuchende Cruise Mis-



Russen 5: (1) Hispaniola, (2) Brückenkopf, (3) Havanna, (4) Amerikanischer Stützpunkt.

siles. Die Raketen sind besonders effektiv gegen Gebäude; um die Verteidigung von Kuba zu erleichtern, sollten alle russischen Fabriken fallen. Sobald die Zeitmaschine in Havanna steht, greifen immer neue Wellen russischer Einheiten an. Eine kombinierte Strategie aus Abwehrtürmen sowie -flaks, Zeus-Wachen (sind am effektivsten gegen andere Cyborgs) und Schlägen mit Cruise Missiles schützt die Maschine. Nach rund einer Viertelstunde Ladezeit ist sie bereit für den Transport von Molotov und Molly, die Sie vorher nach Havanna verschiffen.

### Zivilisations-Punkte

Kapitol bauen	15 Punkte
Zeitmaschine benutzen	10 Punkte

### 6. Ein übler Fall von Déjà Vu

#### (1) Abwehrschirm

**TIPP 120:** Weil Sie in dieser Mission an vielen Fronten gleichzeitig kämpfen müssen, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit drosseln. Eine vorgeschobene Abwehrstellung erspart Ihnen viel Ärger. Errichten Sie vor den Toren von Voronezh Türme und Flaks, und massieren Sie dort Ihre Abwehrtruppen. Ein Krankenhaus ist zur automatischen Heilung nützlich. Eine über Ihrer Stellung kreisende Jägerstaffel schützt den Luftraum. Ihr Gegner erhält durch drei Zeitwirbel in Saratov, Rostov und Volgograd ständig neue Einheiten aus der Zukunft; die Zerschlagung dieser Ankunftspunkte ist entscheidend. Das Spionagezentrum hilft bei der Aufklärung und sollte so früh wie möglich errichtet werden.

#### (2) Ukraine besuchen

**TIPP 121:** Molly oder Ryan besuchen zu Missionsbeginn das Kapitol der Ukraine im Westen, um sie als Verbündete zu gewinnen. Von da an erhalten Sie regelmäßig 500 Einheiten jedes Rohstoffs. Sie schützen Ihren Partner vor den russischen Angriffen, wenn Sie einige Türme und Flaks an der Ostseite bauen und eine Jägerstaffel zum Luftschutz abkommandieren. Bei Großangriffen sollten außerdem noch die Truppen aus Voronezh eingreifen.

#### (3) Saratov bombardieren

**TIPP 122:** Bauen Sie gleich zu Spielbeginn zwei bis drei Artillerie-Einheiten, die auf dem Feld westlich von Saratov Stellung beziehen. Einige Panzer empfehlen sich als Geleitschutz. Sobald das Spionagezentrum steht, sind alle Artillerieziele sicht-

#### (4) Spionage

bar. Ab dann ist diese Stellung ein Selbstläufer: Ihre Geschütze machen Saratov nach und nach dem Erdboden gleich. Weil die Artillerie außerhalb der Sichtweite des Gegners steht, wird er sie ignorieren. Sehen Sie nur ab und zu nach dem Rechten, und passen Sie auf, dass keine Spionageziele vorzeitig zerstört werden. Die Ares-Cyborgs in der Stadt werden Sie mit einer kleinen Jagdflieger-Staffel los. Konzentrieren Sie das Artilleriefeuer vor allem auf den Zeitwirbel, sobald der in Reichweite liegt.

#### (5) Rostov muss fallen

**TIPP 123:** Der Schlüssel zum Erfolg ist der Diebstahl russischer Technologie. Nach dem Bau des Spionagezentrums fliegen Transporthubschrauber nacheinander zwei Spione zur Landspitze im Westen von Rostov. Von dort aus können Sie in die Stadt eindringen und zwei Gebäude infiltrieren. Fünf Spione kommen in Saratov zum Einsatz, sobald Ihre Artillerie einen Weg freigeschossen hat. Mit dem Wissen über die Cyborgfabrik wird der Bau von Zeus-Einheiten möglich, die Ihre Verteidigungsstellungen deutlich stärken.

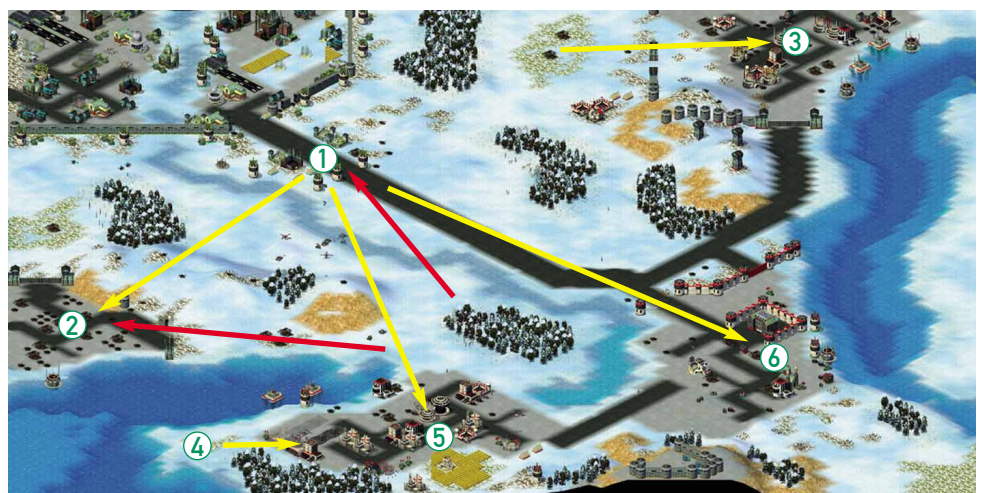
#### (6) Grigors Ende

**TIPP 124:** Greifen Sie Rostov im Süden mit einem massiven Truppenaufgebot an. Ihr Hauptziel ist die Zerstörung des Zeitstrudels und dann der Fabriken. Sie werden wahrscheinlich mehrere Anläufe brauchen: Produzieren Sie solange Truppen nach und greifen Sie an, bis Rostov gefallen ist. Das verschafft Ihnen Luft für den finalen Schlag.

**TIPP 125:** Gehen Sie Volgograd in zwei Wellen an. Ihr erster Vorstoß gilt ausschließlich Grigor II, der hinter dem Haupttor patrouilliert. Nach dem Bruch durch die Abwehranlagen konzentrieren Ihre Truppen das Feuer auf den Cyborg. Eigene Verluste sind akzeptabel, wenn Grigor II stirbt. Nach einer Aufrüstungsphase gilt der zweite Angriff dem Palast. Ihre Armee muss das Tor aufsprengen und einen Weg für Molly oder Ryan sichern, die mit der Ankunft am Palast dem Spuk ein Ende setzen. **CS**

### Zivilisations-Punkte

Cyborg-Fabrik ausspionieren	5 Punkte
Cyborg-Labor ausspionieren	5 Punkte
Kaserne ausspionieren	5 Punkte
Flughafen ausspionieren	5 Punkte
Dock ausspionieren	5 Punkte
Werft ausspionieren	5 Punkte
Belagerungswaffen-Werkstatt ausspionieren	5 Punkte
Panzerfabrik ausspionieren	5 Punkte



Russen 6: (1) Lager vor Voronezh, (2) Donetsk, (3) Saratov, (4) Landzunge, (5) Rostov, (6) Volgograd.