

Hilfe für verzweifelte Baumeister

Siedler 4 Mission-CD

Die Einsätze der Mission-CD zum Aufbau-Highlight von Blue Byte sind kein Zuckerschlecken. Wir helfen Ihnen, die 21 schwierigen Aufträge zu meistern.

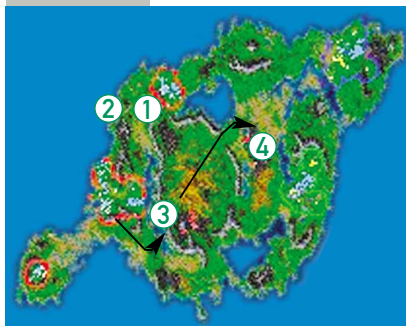
Wem das Hauptprogramm zu leicht war, der kann sich über die Mission-CD zu Blue Bytes Siedler 4 freuen. Für Einsteiger sind die knackigen 21 Einsätze allerdings definitiv zu schwierig ausgefallen. Unsere Lösung ermöglicht es aber auch etwas ungeübteren Spielern, jede einzelne Mission zu bewältigen.

Römer-Kampagne

WOHNHAUS bauen

Römer 1: Böses Erwachen

TIPP 1: Errichten Sie Ihre drei verteilten Siedlungen, wie Sie es aus dem Hauptprogramm schon gewohnt sind. In



Römer 1: Verbinden Sie Ihre drei einzelnen Siedlungen, um anschließend mit vereinten Kräften machtvoll gegen das Dunkle Volk loszuschlagen.

der südlichen Siedlung muss rasch ein Wohnhaus entstehen, weil dort nur sehr wenige Siedler zur Verfügung stehen.

TIPP 2: In der größeren Siedlung in der Mitte gibt es keine Steinfelder. Der Berg im Norden bietet allerdings reichlich entsprechende Vorkommen. Konstruieren Sie deshalb dort mehrere Steinminen – deren Nahrungsversorgung wird mit Fisch und Wild gewährleistet.

Siedlungen ZUSAMMEN-SCHLIESSEN

TIPP 3: Schließen Sie zunächst die südliche und die mittlere Siedlung zusammen. Dafür benötigen Sie mehrere Türme, die Ihr Siedlungsgebiet erweitern. Auch eine Arbeit mit Pionieren ist möglich, aber nicht effektiv. Vereinen Sie anschließend auch Ihre Soldaten, und errichten Sie in Ihrer Siedlung eine Burg. Dort sammeln Sie Ihre Fußtruppen und reißen sämtliche anderen Türme ab. Damit konzentrieren sich feindliche Angriffe auf nur diesen einen Punkt, was die Abwehr leichter macht.

GÄRTNER einsetzen

TIPP 4: Die mittlere und die nördliche Siedlung sind durch verseuchtes Gebiet bei (1) und (2) des Dunklen Volkes getrennt. Gärtner sorgen für neue blühende Wiesen. Danach ist es kein Problem, auch die nördliche Siedlung in Ihr wachsendes Gebiet einzubeziehen.

ARMEE aufstellen

TIPP 5: Nachdem Ihre Siedlungen zu einer einzigen verschmolzen sind, produzieren Sie im großen Stil Waffen und Kämpfer. Aufgrund der vielen Berge und Gebäude in Ihrem Gebiet geht das recht zügig.

Feind ANGREIFEN

TIPP 6: Greifen Sie zunächst die feindliche Siedlung bei (3) an. Ihre Truppen wandern dazu am südlichen Kartenrand vorbei. Das Dunkle Volk ist leicht zu schlagen. Sollte die KI richtig gearbeitet haben, werden auch Ihre

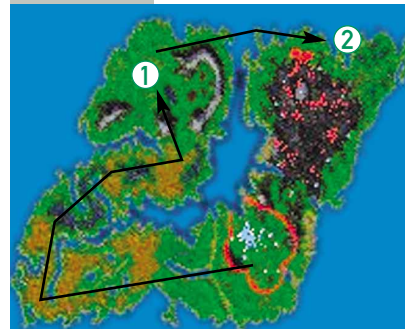
beiden Verbündeten im Osten die Fieslinge schon um ein paar Krieger dezimiert haben. Sobald das letzte Dorf bei (3) gefallen ist, rücken Sie weiter gen (4) vor und fegen die letzten Gegner von der Karte.

Römer 2: Die Flucht

FLUCHT vorbereiten

TIPP 7: Ihre Siedler müssen nach (1) fliehen, um vor den Angriffen des Dunklen Volkes sicher zu sein. Dies bedarf

einiger Vorbereitung: Errichten Sie jeweils eine Eselszucht, Fahrzeugmanufaktur, Kohle- und Eisenmine, Eisenschmelze sowie Werkzeugschmiede und Bauernhöfe, Mühle und Bäckerei. Produzieren Sie einen Gründerkarren. Benötigte Werkzeuge fertigen Sie in der Schmiede. Die Bergwerksleute beliefern Sie alle mit Brot, da es zu zeit- und aufwändig wäre, noch andere Warenkreisläufe zu



Römer 2: Ihre Einheiten ziehen sich nach (1) zurück. Errichten Sie dort eine neue Siedlung, um danach über den Seeweg den Feind zu vernichten.

Waren TRANSPORTIEREN

erschließen. Sobald der Karren fertig ist, begeben Sie sich mit diesem nach (1) und gründen eine neue Siedlung.

TIPP 8: Nachdem Sie grundlegende Gebäude bei (1) hochgezogen haben, eröffnen Sie in Ihren beiden Dörfern jeweils einen Marktplatz. Transportieren Sie mit Eseln alle Waren Ihrer alten Siedlung nach (1), um sie dort zu verwenden. Zunächst sind vor allem Sägen, Spitzhacken und Äxte wichtig, damit Sie in der neuen Siedlung Holzfäller, Schreiner und Steinmetze haben. Bringen Sie außerdem weitere Siedler als Pioniere in Ihre neue Siedlung. Erweitern Sie in Ruhe Ihre neue Stadt. Ein großes Steinfeld und reichhaltige Rohstoff-Vorkommen in den Bergen sichern Ihnen notwendiges Material.

SCHIFFE konstruieren

TIPP 9: Bauen Sie in Ihrer Schiffswerft Transportschiffe, die Sie anschließend mit schweren Truppen beladen. Ziehen Sie jedoch nicht alle in der Zwischenzeit trainierten Soldaten von Ihren Befestigungen ab, um weiterhin die sporadischen Angriffe des Feindes abwehren zu können. Mit voll beladenen Schiffen geht's an die Nordküste nach (2), wo sich Ihre Armee sammelt.

Feind ATTACKIEREN

TIPP 10: Sobald sämtliche Truppen bei (2) angekommen sind, blasen Sie zum Angriff auf den Feind. Vernichten Sie ihn von Norden her. Sein Reich erstreckt sich bis zu den Grenzen Ihres alten Dorfes. Es ist lohnenswert, bei (2) einen neuen Stützpunkt aufzustellen, bestehend aus Lazarett und einer Burg. So können sich verletzte Soldaten nach den Angriffen zur Heilung zurückziehen.

Römer 3: Verteilte Fronten

GOLD abbauen

TIPP 11: Sichern Sie in allen vier Siedlungen die Grundversorgung. Starten Sie danach unverzüglich bei (1) und (4) den Goldabbau. Währenddessen produzieren Ihre Werkstätten bei (3) so viele Waffen wie möglich. Die Siedlung bei (2) entwickeln Sie wie eine eigenständige Ortschaften, legen also auf den Abbau beider Rohstoffe wert. Bringen Sie anschließend die Goldvorräte aus (1) und (4) mit Eseln nach (3).



Römer 3: Von (1) und (4) aus muss Ihr Gold nach (3), damit dort genügend Soldaten zur Verteidigung Ihrer Siedlungen ausgebildet werden können.

KASERNEN bauen

aus. Abordnungen dieser Einheiten sichern die Punkte (1) und (4), damit die zur Verteidigung der beiden Siedlungen bereitstehen. Errichten Sie weiterhin mehrere sich deckende Burgen in den beiden Siedlungen. Schlagen Sie die dortigen Angriffe des Feindes ab.

ENGPÄSSE kontrollieren

TIPP 13: Sichern Sie die Engpässe zu (3) mit Burgen ab. Der üble Feind wird vor allem bei (5) gerne angreifen; zwei Burgen und mehrere Kämpfer ermöglichen es jedoch, die enge Stelle zu verteidigen. Setzen Sie auf fortwährende Soldatenproduktion, und verteilen Sie die Krieger entsprechend der Häufigkeit der gegnerischen Angriffe auf die Siedlungen (1), (3) und (4).

Schamanen ERLEDIGEN

TIPP 14: Bauen Sie an den Grenzen Ihrer Festungen Aussichtstürme, um herannahende Schamanen sofort zu erkennen. Strecken Sie diese mit kleineren Patrouillen nieder, die ständig in Bereitschaft sein sollten. So kann Ihnen das Dunkle Volk keine Siedler wegnehmen.

ARMEE aufstellen

TIPP 15: Parallel dazu stellen Sie bei (2) eine 50-Mann-Truppe auf. Dieses Dorf wird nicht ganz so oft von den Feindangriffen heimgesucht, da es weiter vom Gebiet des Dunklen Volkes entfernt liegt. Das vorhandene Gold und Eisen reichen zur Aushebung einer schlagkräftigen Armee. Setzen Sie von dieser Siedlung aus auf Expansionspolitik. Durch ständige Angriffe nebst Gärtner-Einsatz schwächen sich die Attacken auf ihre anderen Siedlungen ab. So können Sie die geforderten drei Stunden durchhalten, ohne den Feind komplett zu vernichten.

Römer 4: Durchbruch

Siedlung AUSBAUEN

TIPP 16: Stampfen Sie eine grundsolide Stadt aus dem Boden. Die nötigen Rohstoffe sind überall in der Gegend verteilt. Im Osten liegen viele Berge, ideales Gebiet für Ihre Minen. Die Gewässer bieten zudem viel frischen Fisch zur Versorgung Ihrer Bergleute.

SAMMEL-PUNKT auslöschen

TIPP 17: Da Ihnen nicht viel Zeit bleibt, das Dunkle Volk zu vernichten, verhalten Sie sich gegenüber den Festungen der Maya-Piraten zunächst nur defensiv – Großangriffe würden zu viele Ressourcen kosten. Wehren Sie ihre Angriffe ab, und verschanzen Sie sich in Ihrer Siedlung. Sobald Ihre Truppen einige gut trainierte Soldaten haben, löschen Sie jedoch den Sammelpunkt (1) der Maya aus. Danach ist es für diesen Gegner schwerer, koordinierte Angriffe gegen Sie zu starten.



Römer 4: Ignorieren Sie die Maya-Piraten zunächst, um möglichst rasch das Dunkle Volk zu vernichten. Erst danach sind die Piraten an der Reihe.

Maya-Piraten VERNICHTEN

gebannt, Sie haben nun keinen Zeitdruck mehr.

TIPP 19: Zur siegreichen Beendigung dieser Mission gilt es noch die Maya-Piraten auszuschalten. Ziehen Sie Ihre Truppen bei (2) zusammen, und holen Sie von dort aus zum Schlag nach (4) aus. Nach mehreren Schlachten müssen die Maya Ihrer Übermacht weichen.

Römer 5: Treffen der Völker

BURG errichten

TIPP 20: Setzen Sie unverzüglich an den Übergang bei (1) eine Burg. Die Festung besetzen Sie komplett mit Soldaten und verstärken sie durch eine kleine Armee und ein Lazarett. Achtung: Der Feind wird vehement versuchen, den Engpass für sich zu gewinnen.

Berge EINNEHMEN

TIPP 21: Nun konstruieren Sie die Grundgebäude für Ihre Siedlung und bauen diese langsam aus. Erweitern Sie Ihr Gebiet im Westen um die Berge bei (2) und (3).



Römer 5: Der Übergang bei (1) ist vor feindlichen Angriffen zu sichern. Nach einer Expansion nach Westen stellen Sie Ihre Angriffsarmee auf.

TIPP 18: Stellen Sie eine große Armee auf. Zugleich produzieren Ihre Schiffsbauer viele Frachtschiffe. Bringen Sie Ihre tapferen Recken mithilfe der Schiffe nach (2). Errichten Sie dort zudem eine Burg und ein Lazarett. Sobald Ihre Armee gesammelt ist, holen Sie zum Schlag gegen das Dunkle Volk bei (3) aus und vernichten es komplett. Die Gefahr für die schwachen Wikinger ist

Dort sind alle benötigten Rohstoffe für die bevorstehenden Schlachten. Bei (3) gibt es jedoch nur Kohle und Schwefel, legen Sie deshalb Ihr Produktionszentrum bei (2) an.

TIPP 22: Sobald Ihre Armee schlagkräftig genug ist, gehen Sie gegen das Dunkle Volk bei (4) vor. Diese eher kleine Siedlung sollte relativ schnell erobert sein. Danach benötigen Sie Ihre

DUNKLE angreifen

Absicherung bei (1) nicht mehr: Die dortige Burg reißen Sie ab und teilen die frei gewordenen Soldaten Ihrer Armee zu.

WESTEN sichern

TIPP 23: Bis Ihre Einheiten die Siedlungen bei (5) und (6) zerstören können, wird noch einige Zeit vergehen. Sichern Sie zunächst Ihre Westgrenzen mit mehreren sich deckenden Burgen ab, um die oftmals starken Angriffe des Feindes abzuwehren. Das zwischen Ihnen und dem Dunklen Volk stationierten Volk der Maya wird Ihnen hin und wieder Unterstützung gewährleisten.

Angriffe gegen die DUNKLEN

TIPP 24: Attackieren Sie – bei entsprechender Sicherung der Westgrenze – die feindlichen Siedlungen bei (5) und (6). Greifen Sie immer die Siedlung an, die als Letzte einen Angriff auf Sie gestartet hat. Das garantiert, das sich weniger Feindsoldaten in der feindlichen Festung befinden. Sobald die Gebiete des Dunklen Volkes vernichtet sind, haben Sie die Römer-Kampagne gewonnen.

Die Kampagne der Wikinger

Wikinger 1: Der Aufbruch

**Gegner
IGNORIEREN**



Wikinger 1: Nehmen Sie die Berge bei (1) und (2) ein, und produzieren Sie gemütlich die geforderten Waren, um das Missionsziel zu erfüllen.

**Nach
WESTEN
expandieren**

**GOLD
vom Berg**

stoffe liefert. Derweil entwickelt sich Ihre Siedlung langsam weiter und erhält noch nicht vorhandene Wirtschaftskreisläufe. Produzieren Sie Karren und Esel.

TIPP 28: Auf dem Berg bei (2) finden sich die benötigten Goldreserven, um weiter entwickelte Truppen auszubilden. Produzieren Sie jetzt in Ihrer Siedlung die vier Gründungskarren, die vier Fähren sowie je 16 Bogenschützen und Schwertkämpfer der Stufe 3.

Wikinger 2: Das Inselreich

**Insel
EROBERN**



Wikinger 2: Ihre Streitmacht landet auf der Insel (1), errichtet einen Brückenkopf bei (2) und attackiert die Römer von Süden (3) her.

**KEINE
Siedlungen
Bei Römern
ANLANDEN**

**Römer
VERNICHEN**

den sind. Die Gründung weiterer Siedlungen würde nur die Spieldauer unnötig in die Länge ziehen.

TIPP 31: Stellen Sie eine schlagkräftige Armee und Flotte auf. Per Schiff gelangen Ihre Truppen in den Süden der römischen Siedlung bei (2). Außerdem brauchen Sie dort zivile Siedler, damit eine Angriffsbasis mit zwei Burgen und Lazaretten errichtet werden kann. Sammeln Sie anschließend Ihre Soldaten an diesem Punkt.

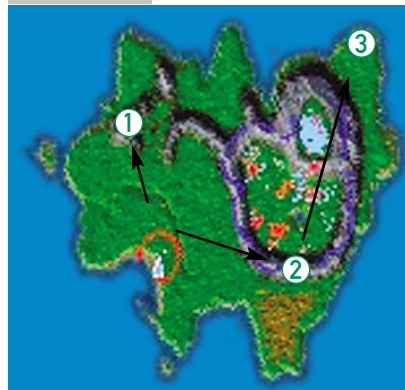
TIPP 32: Greifen Sie die Römer bei (3) von Süden her an, da ihre Stadt dort am schwächsten befestigt ist. Reißen Sie eroberte Türme gleich wieder ab, damit eine Rückeroberung durch den Feind nicht möglich ist. Schleifen Sie nun langsam und geduldig die römische Festung.

sion nicht gefährlich werden. Ziehen Sie dennoch beizeiten eine voll besetzte Burg hoch, die Angreifer effektiv abwehrt.

TIPP 26: Erweitern Sie in Ruhe Ihre Siedlung. Achten Sie auf den frühzeitigen Bau eines weiteren Wohnhauses, da Ihnen nur wenige Träger zur Verfügung stehen.

TIPP 27: Dehnen Sie Ihr Gebiet nach Westen aus. Dort nehmen Sie den Berg bei (1) ein, der Ihnen (außer Gold) sämtliche Roh-

**Siedlung
AUFBAUEN**



Wikinger 3: Nachdem Ihre Armee bereitsteht, schmelzen Sie mit Priestern den Schnee bei (2) und zerstören die Siedlung des Feindes.

**Eis
SCHMELZEN**

**ANGRIFF
starten**

Wikinger 3: Der hohe Pfad

TIPP 33: Nehmen Sie sich genügend Zeit, um Ihre Siedlung in Ruhe aufzubauen. Der Feind kann Ihnen nicht gefährlich werden, da er sich in einer Gebirgskette eingeschlossen befindet. Rohstoffe finden Sie auf dem Berg bei (1).

TIPP 34: Errichten Sie mehrere Tempel, und sorgen Sie für einen großen Mana-Vorrat. Warten Sie, bis Ihnen ein paar Priester und deren sämtliche Zaubersprüche zur Verfügung stehen. Stellen Sie zeitgleich eine riesige Armee auf, die mindestens 100 gut ausgebildete Soldaten umfasst.

TIPP 35: Sobald die Krieger

bereitstehen, versammeln sich Ihre Jungs bei (2). Ziehen Sie auch Ihre Priester dorthin. Weiterhin ist es sinnvoll, hier drei sich deckende Burgen zur Verteidigung zu konstruieren. Die Zaubersprüche Ihrer Priester schmelzen das Eis auf dem dortigen Berg. So schaffen Sie einen Durchgang zu Ihren Feinden, den Römern.

TIPP 36: Starten Sie den ersten Angriff mit Ihrer Armee, und sammeln Sie zeitgleich bei (2) die in der Zwischenzeit neu produzierten Krieger. Mit ein wenig Glück überrennen Ihre Truppen die Römer sofort. Sollte Ihre Armee geschlagen werden, machen Sie sich auf Gegenangriffe gefasst. Die können jedoch von Ihren Burgen und nachproduzierten Einheiten so lange abgewehrt werden, bis ein neues Heer fertig ist. Nach dem Auslöschen Ihres Feindes errichten Sie bei (3) den geforderten Hafen, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Wikinger 4: Wir sind nicht allein

**VORPOSTEN
übernehmen**



Wikinger 4: Vernichten Sie den Landungspunkt der Römer bei (1). Greifen Sie ihn anschließend über den Seeweg an, und errichten Sie bei (2) einen Brückenkopf.

**ARMEE
aufstellen**

**Im Süden
ANLANDEN**

TIPP 37: Errichten Sie möglichst rasch Ihre Siedlung mit all ihren wichtigen Gebäuden. Konzentrieren Sie schon

früh Ihre Produktion auf Schwertkämpfer und Bogenschützen. Die Jungs wehren die frühen Angriffe der Römer ab. Sobald Sie 20 Krieger haben und gerade kein Feindangriff anrollt, erobern Ihre Truppen den gegnerischen Landungspunkt bei (1). Errichten Sie zusätzlich zur vorhandenen Burg zwei weitere, und machen Sie diesen Punkt zu Ihrer Hauptverteidigung.

TIPP 38: Während Sie die

ständigen Angriffe abschlagen, stellen Sie im Herzen Ihrer Siedlung eine schlagkräftige Armee auf. Ihre Häfen produzieren dazu Transportschiffe. Machen Sie zudem einige Gründerkarren fertig, die Sie in die Schiffe laden.

TIPP 39: Ihre Truppen landen bei (2) im Süden der Feindsiedlung an. Dort erobern Sie unverzüglich die Türme

Römer vernichtend SCHLAGEN

BERG einnehmen

und reißen alle bis auf einen wieder ein. Den besetzen Sie mit kompletter Mannschaft und scharen Ihre Krieger um ihn. Mit Ihren Gründerkarren laden Sie Siedler aus, errichten einen Hafen und lassen sich Waren an Ihren Brückenkopf liefern. Zwei neu erbaute Burgen und ein Lazarett sichern Ihren Landungspunkt.

TIPP 40: Nach bewährtem Prinzip schleifen Sie nun die Siedlung der Römer bei (3). Erobern Sie Turm für Turm, und holen Sie ständig auf dem Seeweg neue Kämpfer nach. Sobald ausreichend Land zur Verfügung steht, können Sie auch eine Kaserne inmitten der Feindsiedlung bauen. Ein Handelsschiff bringt Waffen und Gold nach. So lassen sich Truppen direkt inmitten der Schlacht rekrutieren.

Wikinger 5: Das fruchtbare Land

TIPP 41: Expandieren Sie früh in östliche Richtung, nehmen Sie den Berg bei (1) ein, der Ihnen sämtliche Rohstoffe liefert. Ihre Siedlung entsteht nach bekanntem Muster.

TIPP 42: Errichten Sie sowohl im Osten als auch im Norden Ihrer Siedlung weit angelegte Verteidigungslinien aus sich deckenden Burgen. Angriffe des Feindes lassen nicht lange auf sich warten, daher benötigen Sie zudem so früh wie möglich ein stehendes Heer, das die Festungen verteidigt.

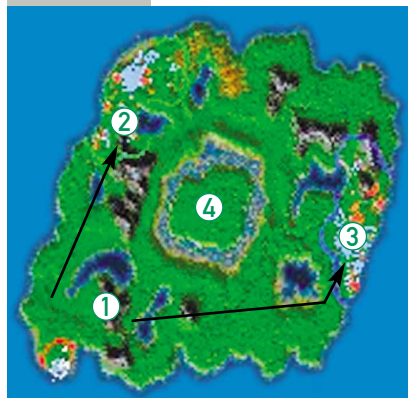
TIPP 43: Greifen Sie die Siedlung der Maya im Norden zuerst an. Die machen Ihnen größere Probleme

als die Römer, da Ihre Verteidigungslinien zum Norden hin wesentlich schwerer zu schützen sind als die kleinen Durchgänge im Osten. Versetzen Sie den Maya mit stetigen Angriffen den Todesstoß.

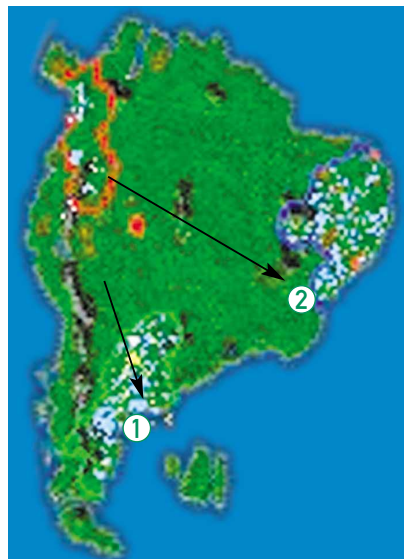
TIPP 44: Wenden Sie sich anschließend den Gefilden der Römer zu. Erobern Sie die Türme, um sie sofort einzureißen. Dann expandieren Sie mit Ihrer Siedlung bis zur Mitte der Karte. Dort errichten Sie eine Burg, um auch die zweite Kampagne erfolgreich abzuschließen.

MAYA zuerst angreifen

RÖMER vernichten



Wikinger 5: Zum Schutze Ihrer Siedlung lassen Sie sehr schnell eine Burg bauen. Dann gehen Ihre Soldaten gegen die Feindsiedlungen bei (2) und (3) vor. Errichten Sie bei (4) eine weitere Burg.



Maya 1: Nach Ausbau Ihrer Siedlung schicken Sie einen Priester nach (1) und vernichten die Römer bei (2).

TIPP 47: Nur wenige Minuten, nachdem Ihr Priester wieder zurück ist, werden Sie von den blauen Römern aus dem Osten angegriffen. Schlagen Sie die Angriffe ab. Sie haben ja in Tipp 45 schon vorgesorgt.

TIPP 48: Da Ihre offensive Armee nun schon über eine beachtliche Anzahl an Soldaten verfügt, können Sie sogleich einen Gegenangriff starten. Sollten Sie die Römer überwältigen können, haben Sie schon gewonnen. Falls Ihre Armee vernichtet wird, stellen Sie eine neue auf und erledigen die starken Römer nach und nach.

Siedlungen ZUSAMMEN-SCHLIESSEN

Maya 2: Die Götter sind gegen uns

TIPP 49: Schließen Sie sofort Ihre bestehenden Siedlungen zusammen, um überall Zugriff auf die Rohstoffe und Werkzeuge zu haben, die in den Gebieten verteilt liegen.

TIPP 50: Lassen Sie den dichten Wald bei (1) stehen: Er stellt ein natürliches Hindernis für die Angreifer aus dem Osten dar. Platzieren Sie bei der dort befindlichen Burg eine weitere Festung, die Sie voll besetzen.

TIPP 51: Während Ihre Siedlung wächst, bauen Sie einen mächtigen Verteidigungsring aus Burgen. Auf der Karte (siehe Bild) ist zu sehen, wo Sie Ihre Verteidigungsanlagen postieren sollten. Baubeginn sollte überall zu-



Maya 2: Schützen Sie Ihre Siedlung mit einem Schutzwall aus Burgen und Soldaten entlang der schwarzen Linie. Halten Sie 150 Minuten durch.

VERTEIDIGUNGSRING bauen

MOBILE EINSATZTRUPPE bereithalten

Siedlung VERBINDEN

gleich sein; derweil bilden Sie pausenlos weitere Kämpfer aus. Die Rohstoffe dazu liegen auf den Bergen in Ihrem Gebiet. Die Burgen müssen sich gegenseitig decken, damit bei der Eroberung einer der Festungen kein Gebietsverlust entsteht. Errichten Sie zusätzlich mehrere Lazarette in der Nähe des Rings.

TIPP 52: Trainieren Sie darüber hinaus Soldaten für eine mobile Einsatztruppe. Wenn es bei einer Attacke besonders brenzlich wird, greift diese sofort ein. Weitere Feldkämpfer sollten die Burgen rund um die Uhr bewachen. Halten Sie so die 150 Minuten durch. Bleiben Sie die gesamte Partie lang in der Defensive.

Maya 3: Gemeinsam sind wir stark

TIPP 53: Verbinden Sie Ihre beiden Siedlungsgebiete mit einem Wachturm. Beginnen Sie anschließend mit dem Aufbau einer prächtigen Stadt. Dann expandieren Sie schnell nach Norden (1), um dort den Berg und seine Rohstoffe zu nutzen. Wenn Sie zu langsam sind, wird

Die Kampagne der Maya

Zunächst Siedlung AUFBAUEN

PRIESTER schicken

Maya 1: Die Götter sind angekommen

TIPP 45: Schicken Sie vorerst keinen Priester nach (1), da die Römer ansonsten fortwährend aus dem Osten bei (2) angreifen würden. Errichten Sie stattdessen in aller Ruhe eine gemütliche Siedlung, trainieren Sie zudem eine ausreichend starke Armee. Mehrere starke Burgen sichern Ihr Gebiet gut nach Osten ab.

TIPP 46: Wenn Ihre Abwehr steht und sich eine mittelgroße Armee von mindestens fünfzig Soldaten unter ihrem Kommando befindet, schicken Sie einen Priester in den Süden nach (1) – machen Sie diesen Schritt aber erst, wenn Sie sich stark genug fühlen, die Römer abzuwehren. Sobald Sie eine Textnachricht erhalten, bringen Sie den Priester in Ihre Stadt zurück.

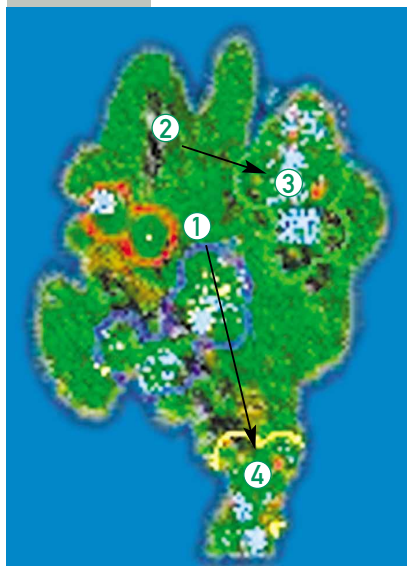


Maya 3: Ihre Siedler müssen schnell nach (1) vordringen, bevor Ihr Bündnispartner das Gebiet für sich selbst einnimmt. Im Anschluss vernichtet Ihre Armee die Feinde bei (2) und (3).

Verteidigung nach NORDEN ausrichten

Feinde VERNICHTEN

Berg im Osten BESETZEN



Maya 4: Die Berge bei (1) und (2) bilden das erste Ziel. Stellen Sie eine große Armee auf, um Ihre Gegner bei (2) und (3) zu überrennen.

Kein KRIEGSGERÄT benutzen

sich Ihr Verbündeter das Gebiet unter den Nagel reißen. Das zusätzliche Land im Norden brauchen Sie für den eigenen Siedlungsbau.

TIPP 54: Da anfangs nur zwei Hämmer im Vorrat sind, produzieren Sie flott und bilden mehr Bauarbeiter aus. Danach gehen die Arbeiten an Ihrer Siedlung rascher vonstatten; Sie können schneller als Ihre Feinde im Norden expandieren.

TIPP 55: Bauen Sie zwei Burgen zur Verteidigung im Norden, die zudem von

einer stehenden Armee geschützt werden. Dies ist völlig ausreichend, da zunächst Ihr tapferer Verbündeter als Puffer dient. Erst wenn er von Ihren Gegnern besiegt und unterworfen wurde, wird die Situation brenzlig. Konstruieren Sie dann rasch zwei weitere Burgen.

TIPP 56: Das Ausschalten Ihrer Feinde erweist sich als reine Routine. Marschieren Sie mit einer Übermacht in die Siedlungen bei (2) und (3) ein, und vernichten Sie Ihre Gegner.

Maya 4: Kampf den »Göttern«

TIPP 57: Besetzen Sie unverzüglich den Berg im Osten bei (1). Ansonsten tun das Ihre Verbündeten. Dort sind riesige Steinvorkommen, die für den Rest der Mission völlig ausreichen. Errichten Sie nun eine Siedlung nach altbekanntem Schema. Der andere große Berg im Norden bei (2) liefert alle weiteren benötigten Rohstoffe.

TIPP 58: Bauen Sie früh eine Verteidigung nach Osten hin auf. Die grünen Römer bei (3) werden Sie schon bald attackieren, da sie nicht weit von Ihrer Ortschaft entfernt siedeln. Im Süden ist zunächst eine provisorische Verteidigung aus einem stehenden Heer ausreichend, da die meisten Angriffe der südlichen Römer anfangs Ihren Verbündeten treffen werden. Sobald Sie die

Rohstoffe entbehren können, stampfen Sie aber auch im Süden ein paar Burgen aus dem Boden.

TIPP 59: Sobald Ihr Heer bereitsteht, sind die Siedlungen der feindlichen Römer bei (3) das erste Angriffsziel. Schleifen Sie deren Festung mit einer Übermacht an Soldaten. Verzichteten Sie aber auf schweres Kriegsgerät, da das Gelände im Osten dafür unpassierbar ist – leichte Fußtruppen sind hier eher angebracht.

TIPP 60: Sobald die östlichen Römer vernichtet wurden, wenden Sie sich dem Süden bei (4) zu. Auch die dortige Siedlung hat einem Übermachtsangriff oder vielen gezielten Einzelattacken nichts entgegenzusetzen.

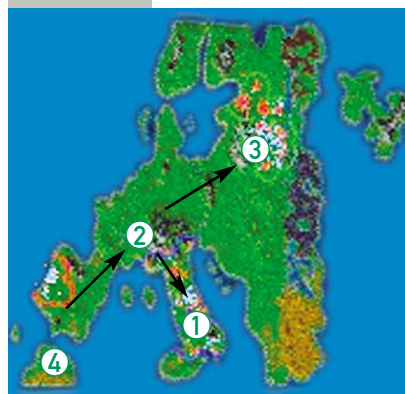
Maya 5: Rache

VERTEIDIGUNG aufbauen

TIPP 61: Eile ist geboten, da Ihr Feind früh Attacken starten wird. Expandieren Sie ein Stück nach Osten, um den Berg zu erobern. Konzentrieren Sie sich auf das Aufstel-

len eines schnellen Heeres, bilden Sie auch Krieger der untersten Stufe aus. Lassen Sie die den Zugang zu Ihrer Siedlung im Osten versperren, während Ihre Leute gleichzeitig eine Reihe von sich gegenseitig deckenden Burgen errichten.

TIPP 62: Im Hinterland werkeln Sie gemütlich an Ihrer Siedlung und stellen derweil eine schlagkräftige Armee auf. Sollten Ihre Baumeister über zu wenig Steine für den Gebäudebau verfügen, legen Sie



Maya 5: Nachdem Sie die Römer bei (1) besiegt haben, ist der Zugang zu den Rohstoffen (2) frei. Schlagen Sie anschließend damit die Wikinger bei (3).

ARMEE aufstellen RÖMER schlagen

auf der Insel im Süden bei (4) mit einigen Gründungskarren an. Dort gibt es massig Steine.

TIPP 63: Sobald Sie über eine mindestens 60 Mann starke Armee befehlen, geht's in Italien bei (1) gegen die Römer. Erobern Sie ganz »Italien« mit Ihren Leuten. Als Belohnung fällt Ihnen der Berg bei (2) zu. Besetzen Sie diesen, um die dortigen Rohstoffe abzubauen. So können Sie mehr Waffen produzieren und damit schneller eine mächtige neue Armee ausheben.

WIKINGER auslöschen

TIPP 64: Ihre letzten Gegner sind die Wikinger im Norden bei (3). Rund 80 Ihrer Männer ziehen gegen die Nordmänner in den Krieg. Nach heftigen Gefechten fällt auch die letzte Bastion Ihrer Feinde. Sie haben auch die Maya siegreich ans Ziel geführt.

Die Siedelkampagne

Siedelmission 1: Römische Schatzsuche

PIONIERE losschicken

TIPP 65: Ihre Pioniere aus den Gründerkarren nehmen die gesamte Startinsel ein. Sie finden allerlei Werkzeuge,

die sich für den späteren Siedlungsaufbau verwenden lassen. Lassen Sie sich beim Einnehmen ruhig Zeit, Sie haben auf der Karte keine Feinde.

TIPP 66: Genauso gemütlich kann Ihr Volk sich an den Siedlungsaufbau machen. Sie bekommen auf der Insel sämtliche Rohstoffe. Vor allem der Berg im Süden hält jede Menge Stein, Gold, Kohle und Eisen bereit.



Siedler 1: Ihre Baumeister errichten auf Ihrer Insel eine stattliche Siedlung. Nehmen Sie anschließend im Westen den Goldschatz bei (1) ein.

Schatz SUCHEN

TIPP 67: Produzieren Sie in einer Werft eine Fähre, um sie mit einigen Soldaten zu beladen.. Folgen Sie dem auf unserer Karte eingezeichneten Pfeil bis zur Insel nach (1). Dort laden Sie Ihre Soldaten aus und schicken sie in die Mitte der Insel zum dortigen Goldschatz.

**Siedelmission 2:
Die Verbrüderung mit den Nordmannen**

PRIESTER finden

TIPP 68: Bauen Sie Ihre Siedlung möglichst rasch auf; Rohstoffe sind in den naheliegenden Bergen. Ihre Fahrzeugmanufaktur fertigt so rasch wie möglich fünf Gründerkarren. Bauen Sie außerdem einige Fähren.

TIPP 69: Während Sie in Ihrer Siedlung die Karren produzieren, bringt eine Fähre einige Soldaten auf die Insel nach (1). Dort wartet ein Priester, der Ihnen mehrere Mana-Einheiten schenkt. Weiteres Mana lassen Sie auf der Insel bei (2) produzieren. Dort ist das einzige Fleckchen Wüste, auf dem Sie die für den Tequila benötigten Agaven anbauen



Siedelmission 2: Der Priester bei (1) schenkt Ihnen Mana, weitere Agaven werden bei (2) angepflanzt. Nachdem Ihre Priester das Eis auf dem Berg geschmolzen haben, lassen sich Ihre Siedlungen verbinden.

Agaven im WESTEN

können. Transportieren Sie den fertigen Alkohol mit einem Handelsschiff in Ihre Siedlung, um ihn dort in Ruhe den Göttern zu opfern.

NEUE SIEDLUNG gründen

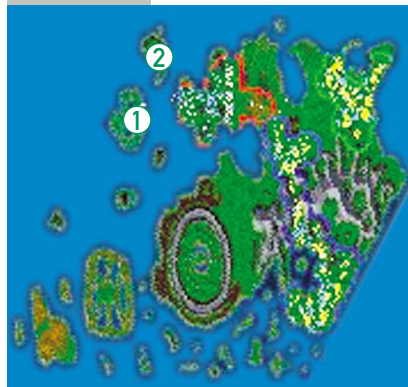
TIPP 70: Sobald Ihre Gründerkarren fertig sind, kommen sie per Schiff nach (3). Dort weiten Ihre Pioniere Ihr Gebiet aus, das Sie mit einem militärischen Turm schützen. So können Ihnen die Römer im Osten nicht den Weg zu den Wikingern abschneiden. Dehnen Sie Ihr Gebiet mit den Pionieren nach Süden aus.

Nach NORDEN expandieren

TIPP 71: In Ihrer südlichen Siedlung schmelzen Priester mit dem gewonnenen Mana das Eis auf den Bergkuppen (5). Damit wird das Gelände passierbar. Vereinen Sie mit Pionieren Ihre nördliche und südliche Siedlung. Einige kleine Türme sichern Ihr Gebiet.

VERSEUCHTES Gebiet reinigen

TIPP 72: Sie können die Siedlung der Wikingier noch nicht erreichen, da zwischen Ihnen und deren Siedlung ein vom Dunklen Volk verseuchtes Gebiet (4) liegt. Verwandeln Sie es mit Ihren Gärtnern in eine blühende Wiese. Verbinden Sie anschließend Ihre Siedlung mit den in Not geratenen Wikingern.



Siedelmission 3: Ihre Pioniere müssen von (1) nach (2). Bauen Sie dort im großen Stil Gold ab.

GOLDINSEL erobern

TIPP 74: Eine Fähre bringt die bei (1) stationierten Pioniere auf die Insel bei (2). Nehmen Sie so rasch wie möglich das gesamte Eiland ein. Einige Gründerkarren bauen dann einen Hafen. Errichten Sie anschließend einen Turm und zwei Goldschmieden. In den beiden Bergen auf der Insel gibt es Kohle und Gold.

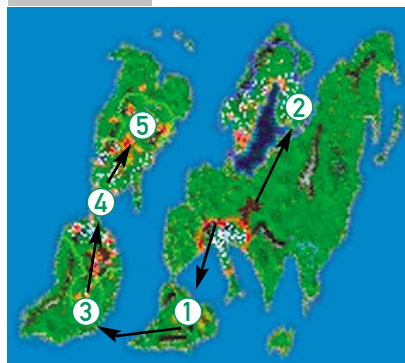
TIPP 75: Sobald Sie alle wichtigen Waren produzieren, errichten Sie zusätzliche Gebäude wie weitere Bäckereien und Schmieden. Damit wird die Produktion beschleunigt. Sie haben nämlich nur 150 Minuten Zeit, um diesen Einsatz zu lösen. Warten Sie danach einfach ab, bis alle Waren produziert wurden.

Die Konfliktkampagne

Konfliktmission 1: Römerfeldzug

BERGE einnehmen

TIPP 76: Ihre Truppen nehmen die kleinen Berge rund um Ihre Siedlung ein. Dort warten auf Sie alle Rohstoffe



Konfliktmission 1: Bei (1) ist Gold verborgen. Vernichten Sie zunächst die Wikingier bei (2), danach geht es gegen die Maya-Truppen bei (3) und (4).

bis auf Gold. Das findet sich auf dem Berg im Süden bei (1). Erweitern Sie deshalb Ihre Siedlung vor allem in diese Richtung. Lassen Sie die Produktion von Einheiten möglichst rasch anlaufen, da die Wikingier nicht lange mit Angriffen warten.

TIPP 77: Ziehen Sie im Norden eine Verteidigung aus mehreren sich deckenden Burgen hoch. Stellen Sie dort außerdem eine größere Landarmee auf, die feindliche Angriffe

Verteidigung im NORDEN Wikingier SCHLEIFEN

fer noch auf dem Schlachtfeld unschädlich macht. Heilen Sie Ihre Leute stets in Lazaretten.

Hinüber zur HALBINSEL

TIPP 78: Sobald Ihre Armee 100 Mann überschreitet, knöpfen Sie sich die Wikingier im Norden bei (2) vor. Anschließend helfen Ihnen deren Rohstoffvorkommen, um Ihre Truppen weiter auszubauen.

Römer ANGREIFEN

TIPP 79: Ihre Schiffe landen im Süden der Halbinsel bei (3) an. Gründerkarren errichten einen kleinen Brückenkopf mit Burg und Lazarett, an dem sich Ihre Truppen sammeln. Greifen Sie die Maya-Siedlung nahe (3) an. Sobald Sie sich bis zum Engpass bei (4) vorgearbeitet haben, sichern drei neue Burgen die südliche Insel. Gründen Sie außerdem im Süden eine neue kleine Siedlung mit Kaserne und Lazaretten. Bringen Sie Waffen direkt dorthin, um hier neue Soldaten zu trainieren.

TIPP 80: Sobald Sie über rund 60 Soldaten verfügen, fallen Sie bei den Siedlungen der Maya im Norden bei (5) ein. Erobern Sie nun die nördliche Halbinsel. Damit haben Sie die Mission siegreich beendet.

Konfliktmission 2: Der heilige Baum

Zuerst gegen die MAYA

TIPP 81: Im Süden Ihrer Siedlung hat sich ein Maya-Stamm breitgemacht. Sammeln Sie all Ihre Starttruppen, um damit bis auf einen alle feindlichen Türme abzureißen. Ihre Männer machen die Feindsiedlung bei (1) dem Erdboden gleich. Danach können Sie den Berg und das Gelände selbst nutzen. Priorität hat der Bau eines Lazaretts.



Konfliktmission 2: Als Erstes kommt der feindliche Maya-Stamm bei (1) dran. Arbeiten Sie sich anschließend bis zum heiligen Baum bei (5) vor.

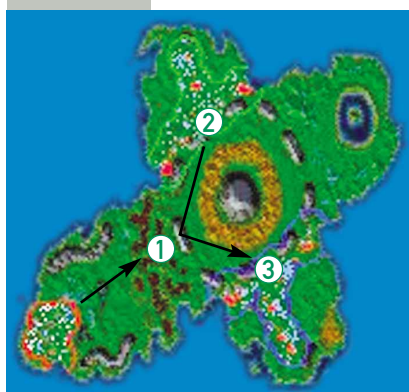
Römer ANGREIFEN

mer. Die verhalten sich zwar eher defensiv, verfügen aber über eine starke Armee. Arbeiten Sie sich deshalb langsam vom Norden der Siedlung (3) bis zum Süden vor. Bei (4) treffen Sie auf einen besonders schwer gesicherten Engpass. Belagern Sie ihn, bis dort alle Burgen eingenommen und Feindsoldaten beseitigt sind. Weiten Sie mit Türmen Ihr Gebiet weiter Richtung Süden aus, bis Sie den heiligen Baum (5) in Ihr Gebiet mit eingeschlossen haben.

Konfliktmission 3: Odins Zorn

Priester RETEN

TIPP 84: Die Feinde zerstören bei Spielstart zwei Tempel im Herzen Ihrer Siedlung. Die daraus freierwerdenden Priester sind die nächsten Opfer. Fliehen Sie darum mit ihren Klerikern vor den Feindsoldaten, und lassen Sie Ihre Verteidiger die Angreifer attackieren. Wenn das klappt, erhalten Sie von Spielbeginn an zwei Priester, die Ihre Armee bei der Verteidigung der Siedlung unterstützen.



Konfliktmission 3: Sichern Sie die Engpässe im östlichen Sumpf bei (1). Nach dem Aufbau einer Abwehr fegen Sie Ihre Feinde von der Karte.

ENGPÄSSE im Osten sichern

ein rohstoffreicher Berg, im Osten ein schwer begehbares Sumpfgebiet (1). Sichern Sie dort die engen Stellen mit vielen Burgen, um dem fiesen Feind das Passieren unmöglich zu machen.

FEINDE vernichten

TIPP 86: Der Rest der Mission ist Routine. Während Ihre Verteidigung die Angreifer immer wieder zurückwirft, heben Sie im Hinterland eine große Armee aus. Mit der marschieren Sie zunächst gegen die Römer bei (2), dann gegen die Maya bei (3). Damit haben Sie die letzte Kampagne der Mission-CD gelöst. **GUN**

TIPP 82: Eine Verteidigung aus mehrere Burgen im Süden hält die Wikinger bei (2) zunächst in Schach. Nun muss der Rest der nördlichen Halbinsel erobert werden. Beginnen Sie außerdem früh mit der Truppenproduktion, um Ihre Reihen im Süden nach Angriffen der Wikinger zu schließen. Sobald Sie eine Übermacht aufgestellt haben, gehen Sie zum Angriff über.

TIPP 83: Gönnen Sie Ihrer Armee eine kleine Erholungsphase. Anschließend folgt der Angriff gegen die Rö-

TIPP 85: Weiten Sie Ihr Gebiet sofort nach Norden und Osten aus. Im Norden liegt