

Komplettlösung

Kampagne 1: Johanna von Orleans

Mission 1

SOLDATEN
überzeugen

TIP 1: Laufen Sie mit Ihrer Heldin Johanna zu den Fußsoldaten, damit die sich Ihrer Startarmee anschließen. Sobald Sie das Lager verlassen, bekommen Sie Bogenschützen als Verstärkung.

Schlacht nur
BEOBACH-
TEN

TIP 2: Gehen Sie nach Süden, bis Sie auf die Schlacht zwischen Franzosen und Engländern treffen. Greifen Sie nicht in den Kampf ein, da sich der Feind nach dem Gefecht automatisch zurückzieht.



Tip 2: Greifen Sie auf keinen Fall in diese Schlacht ein, da sich die Engländer nach ihrem Sieg selbst wieder zurückziehen werden.

RAMMBOCK
holen

TIP 3: Um die Festung bei (2) zu knacken, benötigen Sie einen Rammbock. Geleiten Sie Johanna nach (1), wo Sie diesen und weitere Verstärkungen finden.

Tor **DURCH-**
BRECHEN

TIP 4: Mit dem eben erbeuteten Rammbock vernichten Sie das südliche Tor der Feindfestung bei (2). Sollten

Fußsoldaten einen Ausfall wagen, erledigen Sie die Feinde mit Ihren Reitern. Dem Rammbock darf nichts geschehen, bis das Tor zerstört ist. Danach ist er wertlos.

TIP 5: Folgen Sie dem Pfad bis nach



Mission 1: Erobern Sie die Boote bei (3), und setzen Sie damit ans andere Ufer über.

Per **SCHIFF**
über den
Fluß

(3), wo Ihnen mehrere Transportboote übergeben werden. Bringen Sie damit Ihre Einheiten über den Fluß nach (4). Den gefährlichen Feinden nördlich der Schiffe sollten Sie aus dem Weg gehen.

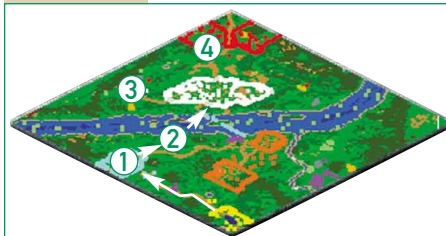
Zur
BURG

TIP 6: Sobald Ihre Einheiten alle am anderen Ufer sind, schlagen sie den Weg in Richtung Burg (5) ein, um Johanna dort abzuliefern.

Mission 2

ARMEE
übernehmen

TIP 7: Johanna marschiert zu der Festung bei (1), wo Sie den Befehl über die gesamten Streitkräfte übernehmen. Mit dem Heer geht's weiter nach (2).



Mission 2: Nachdem Sie Orleans unter Kontrolle haben, zerstören Sie die Burg bei (4).

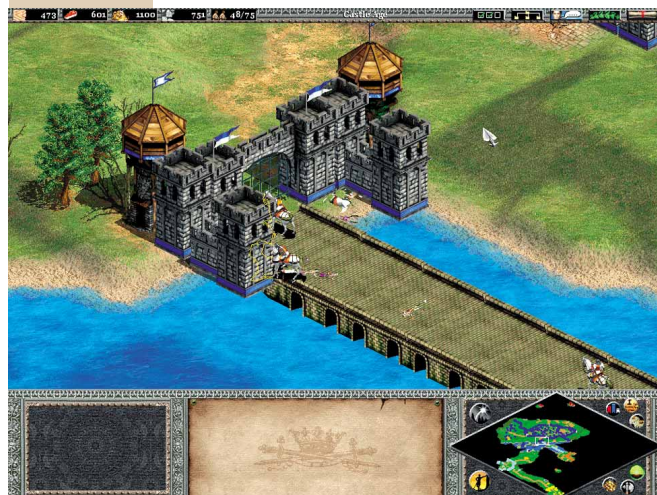
TIP 8: Die Schiffe, die Sie bei (2) finden, bringen alle Ihre Truppen über den Fluß. Führen Sie dann die Armee und Johanna nach Orleans, der

Über den
FLUSS

Stadt nördlich Ihres Landungspunktes. Anschließend holen Sie noch die Handelswagen nach.

Stadt mit
zwei
TÜRME
sichern

TIP 9: Errichten Sie ein Tor und Befestigungsmauern an der Brücke südlich von Orleans. Besetzen Sie dort zwei Wachtürme mit Einheiten. Damit sind die Feinde im Osten von der Stadt abgesichert. Nun errichten Sie noch eine Verteidigungsmauer nördlich von (3), denn dort finden Ihre Recken Rohstoffe.



Tip 9: Befestigen Sie die Brücke südlich von Orleans mit Mauern, damit die gegnerischen Einheiten nicht mehr zur Stadt vordringen können.

BURG im
Norden
vernichten

TIP 10: Um den Level zu gewinnen, müssen Sie nur eine der vier Burgen zerstören. Wir empfehlen die Burg bei (4), da Ihre Truppen bis dorthin nur einen sehr kurzen Weg zurücklegen müssen. Rekrutieren Sie zehn Reiter und zehn berittene Bogenschützen, die als Eskorte von fünf Rammböcken dienen. Während die Kriegsmaschinen die Mauern der Feindfestung einreißen, kümmern sich Ihre Reiter um die gegnerischen Fußtruppen. Sobald Sie durch die Verteidigung gebrochen sind, schicken Sie alle Ihre Truppen gegen die Burg, um sie möglichst rasch zu schleifen.

Fünf **RAMM-**
BÖCKE
reichen

Mission 3

Johanna
STEHEN-
LASSEN

TIP 11: Johanna stellen Sie auf die Mitte der Inseln, so daß sie von keinem Schiff angegriffen werden kann. Lassen Sie die Jungfrau die Mission über dort stehen.



Tip 12: Zerstören Sie das Dorf bei (2), um Bauplatz zu gewinnen.

**Nach OSTEN
vorrücken**

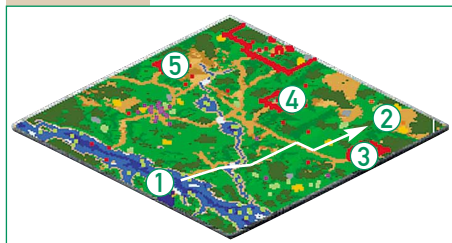
**Alle BAUERN
erledigen**

**GELÄNDE
nutzen**

TIP 12: Ihre restlichen Truppen fahren mit den Schiffen, die Sie bei (1) finden, an das gegenüberliegende Ufer, und bahnen sich einen Weg in den Osten der Karte, bis Sie auf das Bauerndorf bei (2) stoßen. Das muß unbedingt vernichtet werden, da Sie den Bauplatz benötigen. Erledigen Sie zunächst alle herumlaufenden Bauern, damit die sich nicht im Stadtzentrum verschanzen können. Anschließend schleifen Sie den Rest des Dorfes, und errichten parallel dazu ein eigenes Stadtzentrum.

TIP 13: Das Gelände ist optimal durch Wald geschützt, deshalb müssen Sie nicht allzu viele Mauern bauen:

Füllen Sie nur die Lücken auf. Konzentrieren Sie sich zu Beginn lediglich darauf, da Angriffe in kürzester Zeit folgen werden, die Sie ohne die Verteidigungsanlagen keinesfalls abwehren können.



Mission 3: Von Ihrer neuen Stadt bei (2) ausgehend vernichten Sie die Burgen des Feindes.

**Erste BURG
vernichten**

**Weiter nach
Nordwesten
VORRÜCKEN**

**STADT im
Westen über-
nehmen**

**Übergänge
SICHERN**

TIP 14: Die erste Burg liegt südlich Ihres Lagers bei (3). Vernichten Sie das Gemäuer mit einer Kombination aus Rammböcken und Reitern. Lassen Sie jedoch eine kleine Abordnung Kämpfer in Ihrem Lager, denn sofort nach der Vernichtung der Burg fallen dort mehrere starke Ritter ein.

TIP 15: Reißen Sie dann die Burg bei (4) und danach die bei (5) ein. Achten Sie allerdings bei (4) darauf, daß Ihr Feind einen Ausfall aus seiner größeren Festung nördlich der Burg unternehmen könnte.

Mission 4

TIP 16: Bewegen Sie sich mit allen Ihren Einheiten auf (1) zu, da sich dort eine kleine Stadt befindet, die Sie übernehmen können. Vernichten Sie alle Feinde, die Ihnen unterwegs begegnen.

TIP 17: Sichern Sie so schnell wie möglich die Flußübergänge nach Norden, damit Sie die ganze untere



Zu Tip 16: Dieses Lager des Gegners vernichten Sie auf dem Weg nach (1).



Tip 21: Formieren Sie Ihre Truppen wie beschrieben vor dem Tor von Paris.

Flußnahe
Städte
ZUERST
vernichten

Halbinsel nutzen können. Sobald Sie Mauern errichtet haben, sind Sie relativ sicher. Achten Sie allerdings auf Landungen von Transportbooten.

TIP 18: Sie benötigen für die Vernichtung der Dorfzentren bei (2) und (3) jeweils drei Trebuchets, zehn Langschwertkämpfer und zwanzig Bogenschützen. Da die Dorfzentren sehr nah an den Flußübergängen liegen, können Sie dort schon Ihre stationären Katalpulte errichten. Davor gruppieren Sie die Fußsoldaten, während ein Späher das Dorfzentrum ausmacht. Dann beginnen Ihre mächtigen Katalpulte den Beschuß, während die Fußsoldaten die anstürmenden Feindmassen zurückwerfen.



Mission 4: Sichern Sie die Flußübergänge sehr schnell, damit Sie Angriffe abwehren können.

Das
LETZTE
Dorfzentrum

TIP 19: Das letzte Dorfzentrum finden Sie bei (4). Es ist besonders gut geschützt, deshalb sollten Sie neben den Fußsoldaten auch Reiter mitnehmen und zur Sicherheit gleich sechs Trebuchets aufbauen.

Mission 5

BURG
zerstören

TIP 20: Halten Sie sich dicht am Kartenrand, und marschieren Sie in Richtung Westen auf (1) zu. Die dort stehende Burg würde Sie bei Ihrem Einfall in Paris behindern, deshalb wird sie von Ihren schweren Kriegsmaschinen und Kanonen vernichtet.

In **PARIS**
einfallen

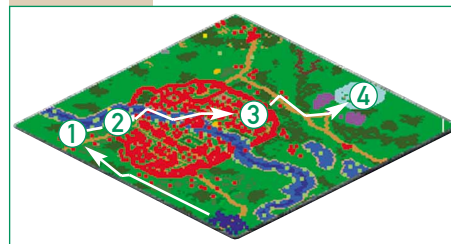
TIP 21: Sie müssen das Tor bei (2) passieren, um nach Paris hineinzugelangen. Da hinter diesem Tor große Gegnermassen warten, ist es wichtig, Ihre Truppen strategisch zu formieren. Stellen Sie die Fußsoldaten ganz nach vorne, während die Bogenschützen dahinter postiert werden. In angemessenem Abstand dahinter bauen sich Trebuchets auf und nehmen Kanoniere die Stellung ein. Die Ritter benutzen Sie als schnelle Eingreiftruppe gegen Bogenschützen. Sobald Sie das Pariser Tor beschießen, stürmen die Feindmassen heraus,

Richtig
FORMIEREN

VERSTÄRKUNGEN
finden

die jedoch in der eben beschriebenen Aufstellung von Ihren Soldaten zurückgeschlagen werden können.

TIP 22: Sobald Sie in Paris eingefallen sind, treffen Sie schon die zu beschützenden Arbeiter. Halten Sie sich nördlich, und schießen Sie sich dort den Weg frei.



Mission 5: Dringen Sie bei (2) in Paris ein, und bringen Sie die Dorfbewohner und Johanna nach (4).

Feindarmee
im Osten
ABLENKEN

Sie mit den Trebuchets ein Loch in die nördliche Mauer von Paris, und verlassen Sie die Stadt. Laufen Sie nach Osten zum Schloß bei (4). Davor wartet noch eine größere gegnerische Armee auf Sie. Lenken Sie diese mit Ihren verbliebenen Kampfeinheiten ab, während Johanna und die Arbeiter ins Schloß laufen.

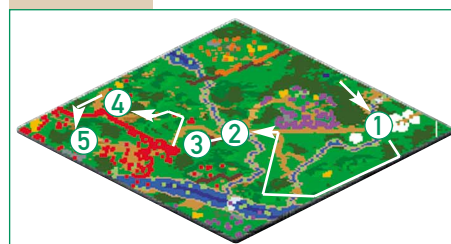
ARMEE übernehmen und nach **SÜDEN**

Stellungen
SCHLEIFEN

Mission 6

TIP 24: Übernehmen Sie bei (1) den Oberbefehl über Ihre Armee und die schweren Kriegswaffen, und ziehen Sie mit den neuen Einheiten nach Süden, bis Sie an eine Furt mit vielen Steinen kommen.

TIP 25: Schleifen Sie die auf Ihrem Weg liegenden Feindstellungen bei (2) und (3). Es kann sein, daß ein Heer des pinkfarbenen Gegners eingreift. Wenn Sie Ihre Truppen im Falle eines Angriffs sofort formieren, sind Sie ihm jedoch überlegen.



Mission 6: Übernehmen Sie den Befehl über die Armee, und bringen Sie den Handelswagen nach (5).

TIP 26: Bahnen Sie sich Ihren Weg nach (4), wo es ei-



Zu Tip 24: An dieser Furt können alle Einheiten über den Fluß.

Einheiten auf DEFENSIV

ne Burg zu zerstören gilt. Halten Sie sich danach ein Stück südlich, bis Sie auf die Burgmauern treffen. Stellen Sie sämtliche Einheiten auf defensives Verhalten, damit sie nicht unschuldige Arbeiter angreifen und so das Feindheer auf den Plan rufen.

Der KARREN bringt den Sieg

TIP 27: Reißen Sie die Burgmauer mit Ihren schweren Kriegswaffen ein, und geben Sie Ihrem Handelskarren den Befehl, nach (5) zu fahren. Wenn er dort angekommen ist, haben Sie die erste Kampagne gewonnen.

Kampagne 2: Saladin

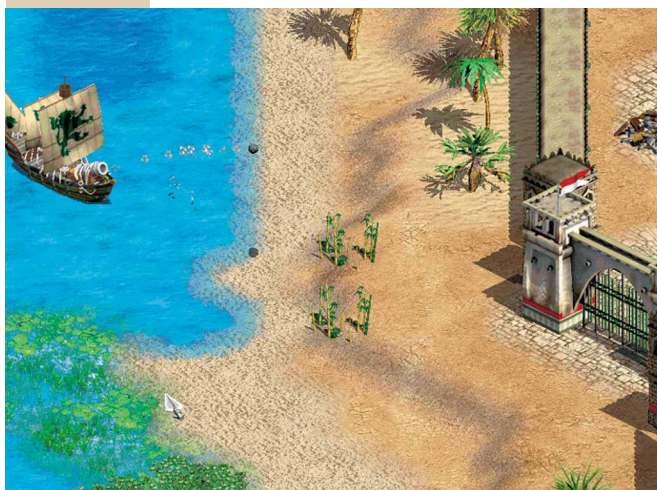
Mission 1

WEST-FRANKEN vernichten

TIP 28: Die Attacke zu Beginn wehren Ihre Einheiten selbständig ab. Formieren Sie danach Ihre Truppen wie gewohnt, und ziehen Sie nach (1), wo Sie die Stadt der Westfranken vernichten.

Das SCHIFF knackt das Tor

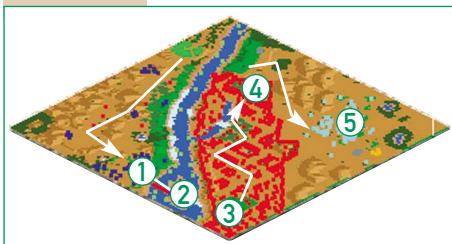
TIP 29: Sobald Sie die Brücke Richtung Süden passieren, erklärt Ihnen Kairo den Krieg. Greifen Sie dennoch weiterhin die Westfranken an, und zerstören Sie mit dem bei (2) wartenden Kriegsschiff das Stadttor (3) von Ägypten. Sollten Ihre Skorpione noch nicht vernichtet worden sein, feuern sie ebenfalls auf das Tor. Ziehen Sie anschließend in Kairo ein.



Tip 29: Reißen Sie mit den Bordkanonen des Kriegsschiffes das Tor ein.

**Wieder
FRIEDEN
schließen**

TIP 30: Um wieder Frieden mit Kairo zu schließen, müssen Ihre Truppen zur Moschee bei (4) gelangen. Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil genau, damit Sie nicht unter zu schweres Feuer der Türme geraten. Nachdem Kairo mit Ihnen ein neues Bündnis eingegangen ist, erhalten Sie Verstärkungen.



Mission 1: Kairo verbündet sich wieder mit Ihnen, wenn Sie Truppen zur Moschee nach (4) bringen.

**OST-
FRANKEN
aufreiben**

nur noch die schlecht ausgerüsteten Ostfranken aufreiben, die bei (5) kampieren. Der von den Ägyptern gesponserte Rammbock kümmert sich um die Türme, während die restlichen Einheiten die schwachen fränkischen Fußtruppen aufreiben.

Mission 2

TIP 32: Rekrutieren Sie schnell mehrere Arbeiter, um früh Rohstoffe zu erhalten. Benutzen Sie sechs Arbeiter zum Holzhacken, acht zum Jagen und vier um Gold abzubauen. Erforschen Sie fortgeschrittene Soldaten und die Kartographie, damit Sie gemeinsame Sicht mit Ihren Verbündeten bei (1) und (2) haben.



Mission 2: Schützen Sie Ihre Verbündeten mit Rittern und Bogenschützen vor den Piraten.

**REITER
trainieren**

TIP 33: Trainieren Sie schon zu Beginn mehrere Reiter, da Ihr Feind rasch die Handelsrouten und Städte Ihrer Verbündeten angreifen wird. Verfolgen Sie mit den Reitern die hartnäckigen Bogenschützen der Kreuzritter. In der Zwischenzeit sollten Sie in Ihrer Stadt das Zeitalter der Burgen erforschen, um Ihre Reiter zu Rittern weiterbilden zu können. Errichten



Tip 33: Erledigen Sie mit Reitern die Piraten, um Ihre Verbündeten zu retten.

**PIRATEN
auslöschen**

**SEEKRIEG
führen**

**Sofort
NAHRUNG
produzieren**

Sie auch einige Verteidigungsanlagen, da Sie der Blaue öfters von See aus attackiert.

TIP 34: Der Feind bei (3) verfügt zwar über viele Bogenschützen, ist aber ansonsten eher schwach. Mit zehn Rittern und fünf Rammböcken können Sie ihn vernichten. Fallen Sie am besten durch das Tor im Süden ein, denn dort hat er die meisten Produktionsstätten für Kriegseinheiten.

TIP 35: Die Piraten auf der Insel bei (4) müssen Sie mit Schiffen und einer Invasionsarmee vernichten. Errichten Sie mehrere Häfen, und produzieren Sie mindestens 20 Kriegsgaleeren. Ihr Feind hat weniger Schiffe, die dafür allerdings ein wenig stärker sind. Sobald Sie einen Teil der Küste geräumt haben, landen Sie Truppen an, und geben den Piraten den Rest. Zum Schluß müssen Sie nur noch die Karte von den roten Feindeinheiten und Camps säubern.

Mission 3

TIP 36: Errichten Sie sofort mehrere Farmen, um innerhalb weniger Minuten genug Nahrung für das Zeitalter der Burgen zu erhalten. Ihre Siedlung im



Mission 3: Gelangen Sie möglichst schnell ins Zeitalter der Burgen, um einen Priester auszubilden.

Süden dagegen beginnt mit dem Goldabbau. Sobald Sie über den gewünschten Betrag verfügen, steigen Sie in das neue Zeitalter auf. In der Zwischenzeit rekrutieren Sie noch weitere Soldaten,

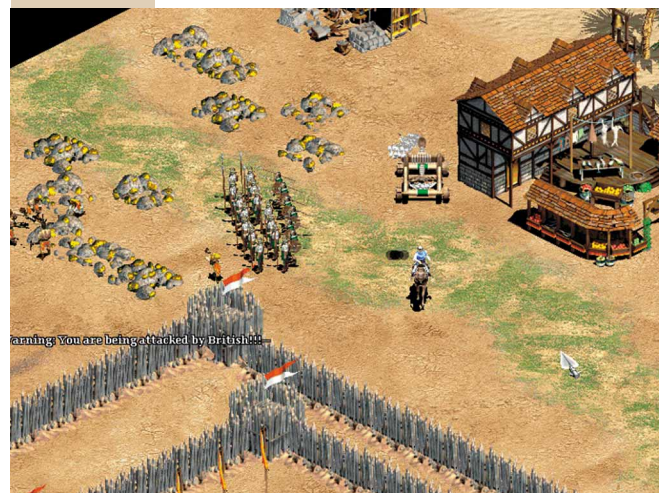
achten Sie jedoch darauf, daß Sie mindestens 100 Goldeinheiten für einen Priester parat haben.

**MOSCHEE
bauen**

**RELIQUIE
stehlen**

TIP 37: Bauen Sie frühstmöglich eine Moschee, die einen Priester produziert. Mit dem im Schlepptau reißen Ihre Truppen die Mauer ganz im Westen Ihrer Stadt ein, damit sie passieren können.

TIP 38: Halten Sie sich mit Ihren Einheiten, dem Priester und Ihrem Katapult dicht am Kartenrand,



Tip 38: Schießen Sie mit dem Katapult Breschen in die Mauern.

PRIESTER mit Katapult knacken

und laufen Sie Richtung Nordosten nach (1). Dort vernichtet das Katapult die Mauern, während die Krieger die anstürmenden feindlichen Soldaten abfangen. Anschließend erledigen Sie mit dem Katapult die Priester, die das Heiligtum beschützen. Ihr Geistlicher schnappt sich den Schrein und verläßt schnellstmöglich das Schlachtfeld, um die Reliquie zu den Hörnern von Hattin zu bringen.

Mission 4

FESTUNG bauen

TIP 39: Errichten Sie ein Stadtzentrum bei (1), und bauen Sie die Steine im Norden ab. Währenddessen



errichten einige Arbeiter einen Schutzwall um Ihr Gebiet. Die Attacken des Gegners wehren Sie mit den Starteinheiten ab.

TIP 40: Nachdem Sie ausreichend geschützt sind, errichten Sie eine prächtige

Mission 4: Rund um Jerusalem befinden sich Wachtürme, die Sie für den Sieg zerstören müssen.

TREBUCHETS und RITTER aufstellen

Stadt und erforschen das imperiale Zeitalter, um in Ihren Burgen zehn Trebuchets zu konstruieren. Trainieren Sie außerdem zwanzig berittene Krieger.



Tip 41: Der schöne Dom von Jerusalem darf unter keinen Umständen zerstört werden, damit Sie vor dem Volk nicht Ihr Gesicht verlieren.

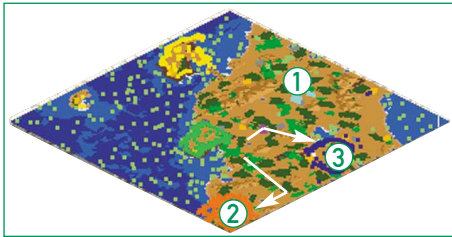
Nur die fünf TÜRME angreifen

TIP 41: Die Vernichtung der Türme gestaltet sich sehr einfach. Sie streifen mit Ihren Einheiten einmal rund um Jerusalem und demolieren mit den Trebuchets die fünf Befestigungstürme. Die zwanzig Ritter beschützen die Geschütze. Einige Male müssen Sie beinahe durch die feindlichen Lager hindurch – vernichten Sie in diesen Fällen nur Angreifer, und lassen Sie den Rest der Lager unberührt.

Mission 5

Schnelle VORBEREITUNG

TIP 42: Sie müssen zu Beginn drei sehr schwere Attacken abwehren. Vor der ersten haben Sie zumindest noch Zeit, den Wald und die Steine vor Ihrer



Mission 5: Sie müssen das Weltwunder bei (2) und den blauen Spieler bei (3) vernichten.

VIOLETT
greift an

fähr fünf Minuten wird Sie ein violetter Feind mit schweren Belagerungswaffen, Rittern und Bogenschützen von Osten angreifen. Läuten Sie sofort die Kriegsglocke, und attackieren Sie gegnerische Kriegsmaschinen mit Ihren Rittern.

BLAU
greift an

TP 44: Bauen Sie schnell weitere Türme, und reparieren Sie die beschädigten. Konstruieren Sie schon jetzt Kriegsgaleeren, und trainieren Sie ein paar neue Ritter. Der Angriff des blauen Gegners läßt nicht lange auf sich warten. Der setzt vor allem auf Rammbocke.

Angriff von
SEE

TP 45: Der dritte Angriff wird von See aus geführt. Sie benötigen mindestens zwanzig voll funktionsfähige Kriegsgaleeren und neue Fußtruppen, um ihn abwehren zu können. Während von Transportern Kanonen ausgeladen werden, zieht eine große Flotte gegen Ihren Hafen. Die Kanonen bekämpfen Sie mit Rittern, die Armada mit Galeeren.

RELIQUIE
holen

TP 46: Bergen Sie mit einem Priester den Reliquien-schrein bei (1), und bringen Sie ihn in eine Moschee. Dadurch erhalten Sie fortwährend Gold. Das reicht allerdings nicht, um sämtliche Kosten zu decken. Das Gold in Ihrer Stadt muß trotzdem abgebaut werden.

**WELT-
WUNDER**
vernichten

TP 47: Während Sie die Angriffe Ihrer Feinde abwehren, sollten Sie schnell das imperiale Zeitalter erforschen, eine Burg bauen und vier mächtige Trebuchets konstruieren. Die ziehen, von zehn Rittern eskortiert, dann nach Süden, wo der orange Gegner ein Weltwunder bei (2) errichtet. Zerstören Sie es mit Ihrem schweren Belagerungsgerät, und ziehen Sie sich anschließend wieder zurück.



Tip 47: Der Bau des orangen Weltwunders geht zum Glück relativ langsam vonstatten, da der Feind nur drei Arbeiter dafür einsetzen kann.

Stadt mit einem Wall zu umgeben und ein paar Ritter auszubilden. Nahrung sollten Sie zunächst nur durch Fischfang produzieren. Errichten Sie Türme im Osten.

TIP 43: Nach unge-

Blau
AUFREIBEN

TIP 48: Um den blauen Gegner bei (3) zu vernichten, benötigen Sie neben Belagerungswaffen viele Fußtruppen, da er über eine beachtliche Armee verfügt. Setzen Sie neben Rittern und Bogenschützen auch auf Lanzenträger, da Ihr Feind bevorzugt mit Kamelen angreift. Ist sein Stadtzentrum einmal vernichtet, hat er keine Chance mehr.

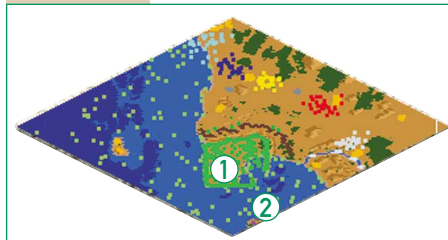
**Orange VOLL-
STÄNDIG**
vernichten

TIP 49: Da der orange Spieler nichts baut, können Sie ihn mit nur wenigen Belagerungswaffen und Rittern zerstören. Danach haben Sie gewonnen.

Mission 6

Sofort
Weltwunder
BAUEN

TIP 50: Konstruieren Sie unverzüglich das Wunder bei (1), und bauen Sie die Steine in Ihrer Stadt mit vier Arbeitern ab. Weitere vier Arbeiter trainieren Sie für Bauvorhaben.



Mission 6: Machen Sie alle Durchgänge dicht, und errichten Sie schnell das Weltwunder bei (1).

Alles
ZUMAUERN

sehr lange zu knabbern haben, selbst wenn er mit schwerem Gerät angreift. Sobald es absehbar ist, daß er eine Mauerreihe zerstört, bauen Sie eine weitere dahinter. Dies verschafft Ihren Dorfbewohnern die Zeit, das Weltwunder zu vollenden.



Tip 51: Mauern Sie konsequent sämtliche Durchgänge zu, damit sich der Feind nur langsam zu Ihrem kostbaren Wunder vorarbeiten kann.

300 Jahre
AUSHALTEN

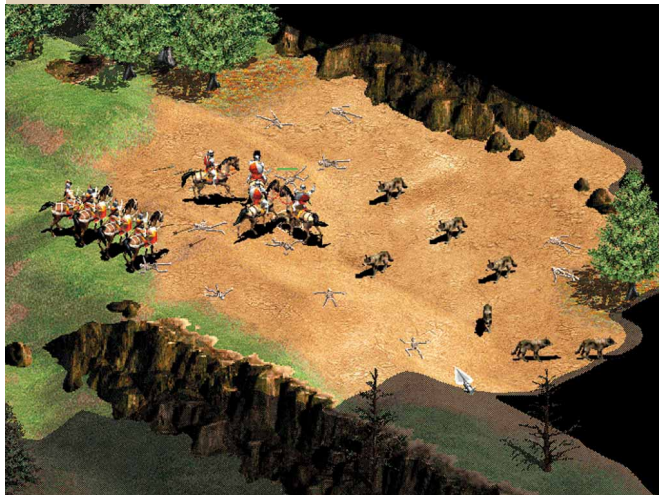
TIP 52: Wenn das Wunder endlich erbaut ist, müssen Sie dreihundert Jahre aushalten, um das Szenario zu gewinnen. Sollten Sie keine Steine mehr haben, um weitere Mauern zu errichten, treiben Sie Handel mit dem Spieler bei (2). Mit dem erhandelten Material können Sie weitere Mauerreihen errichten. Notfalls bauen Ihre Arbeiter mit Holz Palisaden. Glückwunsch, Sie haben auch Saladin zum Sieg geführt.

Kampagne 3: Dschingis Khan

Mission 1

WOLF töten
bringt
Verstärkung

TIP 53: Reiten Sie zum ersten Stamm bei (1). Der fordert von Ihnen den Tod des Wolfes bei (2), bevor er sich Ihnen anschließt. Machen Sie den Wolf mit Ihren Einheiten nieder, kehren Sie zu (1) zurück, und nehmen Sie die neu gewonnenen Verstärkung mit nach (3).



Tip 53: Wir töten den Wolf, um den ersten Stamm für uns zu gewinnen.

Stamm im
Südwesten
**AUS-
LÖSCHEN**

20 **SCHAFE**
sammeln

TIP 54: Die Mongolen bei (3) helfen Ihnen nur dann, wenn Sie vorher ihre Feinde bei (4) vernichten. Beenden Sie Ihr Bündnis mit dem Stamm bei (4), und beseitigen Sie ihn. Anschließend erhalten Sie die Reiter bei (3) als Verstärkungen.

TIP 55: Für den Stamm bei (5) müssen Sie zwanzig Schafe sammeln. Sie finden genügend Schafe in der Umgebung rund um das kleine Dorf. Sie erhalten nun neben neuen Reitern auch zwei Priester, die für das Gewinnen der Mission unverzichtbar sind.

TIP 56: Bei (6) holen sich Ihre Krieger die nächste Aufgabe ab.



Mission 1: Um die anderen Stämme zu überzeugen, müssen Sie verschiedene Aufgaben erledigen.

RELIQUIE
beschaffen

Sie müssen das Heiligtum stehlen, das bei (7) von Mongolen bewacht wird. Zudem ist es mit Mauern eingeschlossen. Überzeugen Sie mit Ihren Priestern die Truppen, die sich hinter den Mauern befinden, und töten Sie damit den feindlichen Geistlichen. Das Katapult erledigen Ihre Bogenschützen. Anschließend bringt ein Priester die Reliquie in die Moschee bei (6).

Mission 2

Dorf durch
Truppen
EROBERN

TIP 57: Erledigen Sie mit Ihren Reitern sämtliche Kriegerseinheiten des Dorfs bei (1). Danach werden sich Ihnen die hilflosen Dorfbewohner anschließen. Errichten Sie nun an dieser Stelle rasch eine kleine Stadt.



Zu Tip 57: Wir greifen mit unseren Starteinheiten gleich zu Beginn das Dorf bei (1) an, damit sich uns die Bewohner anschließen.

Weltwunder
mit Wachen
und Mauern
SCHÜTZEN

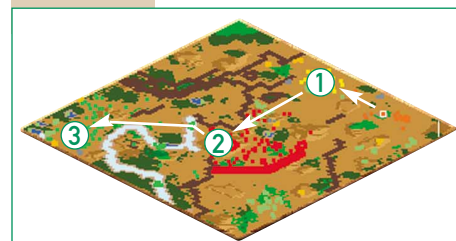
TIP 58: Bauen Sie eine Befestigungsanlage rund um das Weltwunder sowie eine Kaserne und eine Stätte zur Ausbildung von Bogenschützen nah bei dem Bauwerk. Eine kleine Truppe sollte rund um die Uhr das Weltwunder bewachen, denn das ist der Hauptangriffspunkt des roten Feindes. Im feudalen Zeitalter benötigen Sie zunächst nur zehn Lanzen-träger und zehn Bogenschützen.

KUSHLUK
angreifen

TIP 59: Sobald Sie das Zeitalter der Burgen erreicht haben, trainieren Sie zehn Ritter und zwanzig Mangu-

da. Kümmern Sie sich nicht um das rote Dorf, sondern reiten Sie direkt auf Kushluk bei (2) zu, und reißen Sie dort die Mauer ein.

TIP 60: Der Khan wird zu fliehen versuchen, und reitet mit seinen Getreuen



Mission 2: Erobern Sie das Dorf bei (1), greifen Sie Kushluk bei (2) an, und töten Sie ihn bei (3).

FLUCHT
verhindern

en in die grüne Stadt. Folgen Sie ihm bis nach (3), wobei Sie all Ihre Kämpfer auf Kushluk hetzen.

Mission 3

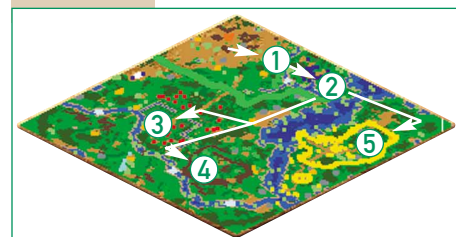
BOOT
finden
Dorf
ZERSTÖREN

TIP 61: Reiten Sie nach (1), denn dort steht ein Boot, das Ihre Truppen über den Fluß bringen kann.

TIP 62: Das Dorf bei (2) müssen Sie zerstören, denn dort werden einige mongolische Arbeiter gefangengehalten. Sie finden dort außerdem das passende Kriegs-

gerät, um das Dorfzentrum zu vernichten. Bauen Sie parallel dazu schon ihr eigenes Dorf, denn Feindangriffe lassen nicht lange auf sich warten.

TIP 63: Der Feind wird hauptsächlich



Mission 3: Schalten Sie den blauen Gegner bei (2) aus, und nehmen Sie den Standort als Bauplatz.



Zu Tip 62: Vernichten Sie mit Ihren Anfangstruppen das wehrlose Bauerndorf bei (2), und errichten Sie dort gleichzeitig eine eigene Stadt.

Übergang SICHERN

über die Furt südlich der blauen Stadt angreifen. Vernichten Sie deshalb mit einem Rammbock den dort stehenden Wachturm, und errichten Sie einen Schutzwall und ein Tor davor.

KAVALERIE greift nonstop an

TIP 64: Der Schlüssel zum Sieg liegt wieder in der starken Kavallerie der Mongolen, da die Städte Ihrer Feinde nicht geschützt sind. Starten Sie ständig Attacken mit Ihren Reitern, und zerstören Sie wichtige Gebäude. Sammeln Sie währenddessen eine größere Armee an Rammböcken in Ihrer Stadt, um damit den beiden Dorfzentren bei (3) und (4) den Rest zu geben.

INVASION im Osten starten

TIP 65: Sobald der Krieg gegen die Feinde zu Lande gewonnen ist, stellen Sie eine weitere Armee zusammen, mit der Sie die Invasion der Insel im Osten starten. Legen Sie im Norden der Insel an.

PERSER- KÖNIG im Südwesten ermorden

Mission 4

TIP 66: Sie beginnen mit zwei Städten bei (1) und (2). Hacken Sie in großem Stil Holz bei (1), und bauen Sie bei (2) vornehmlich Gold ab. In der Zwischenzeit schicken Sie Meuchelmörder in Ihren Handelswagen nach (3), um den König der Perser zu erledigen.



Tip 66: Töten Sie mit den Assassinen den König der Perser, um diese Partei stark zu schwächen. Doch der Gegenschlag mit Elefanten erfolgt sofort.

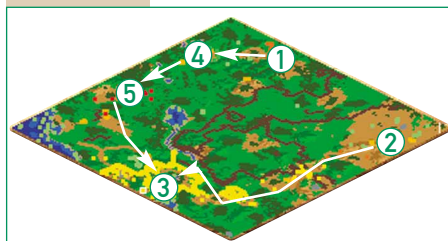
Persischer GEGEN- SCHLAG

PRIESTER trainieren

ELEFANTEN konvertieren

TIP 67: Erzürnt über den Mord erklären Ihnen die Perser den Krieg. Innerhalb kurzer Zeit werden sie Ihre Städte mit sechs Kriegselefanten angreifen. Da nur eines Ihrer beiden Dörfer zu retten ist, sollten Sie sich für das bei (1) entscheiden. Bauen Sie es aus, und rekrutieren Sie so schnell wie möglich sechs Priester, zehn Ritter und viele Bogenschützen.

TIP 68: Als erstes werden die Perser Ihr Dorf bei (2) zerstören. Danach ziehen sie nach (1). In der Zwischenzeit wird (1) noch von einigen Teutonen angegriffen, die sich aber mit den in Tip 67 genannten Truppen leicht abwehren lassen. Sobald die Elefanten Sie bei (1) erreichen, kommen Ihre Priester zum Einsatz. Konvertieren Sie so viele Elefanten wie möglich, um den Schaden gering zu halten.



Mission 4: Wenn Sie den persischen König ermordet haben, greifen Ihre Feinde an.

TEUTONEN im Westen auslöschen

Persische Stadt BELAGERN

TIP 69: Heilen Sie alle Elefanten, und bauen Sie zu Ihrer Armee noch fünf Rammböcke. Zunächst demolieren Sie das ungeschützte Dorf bei (4), dann ziehen Sie nach (5) weiter. Die Feinde dort haben keine Chance gegen Ihre Dickhäuter. Errichten Sie danach bei (4) ein Lager, um Gold abzubauen.

TIP 70: Die Stadt der Perser ist sehr gut geschützt, deshalb müssen Sie schweres Belagerungsgerät bauen. Arbeiten Sie sich langsam mit Trebuchets und Rittern durch die Stadt hindurch, bis sämtliche persische Gebäude vernichtet sind.

Mission 5

Tal SPERREN

BLAU aushungern

TIP 71: Sichern Sie die beide Eingänge zu Ihrem Tal mit Mauern und Türmen. Halten Sie aber noch 650 Steine für eine Burg in Reserve.

TIP 72: Der blaue Gegner bei (1) hat nur sehr begrenzte Vorräte an Gold, deswegen bietet es sich an, ihn



Tip 72: Nachdem wir den blauen Gegner eine ganze Zeitlang ausgehungert haben, hat er kaum noch Truppen, um unsere Angriffe abzuwehren.

Mit **ÜBER-
MACHT**
angreifen

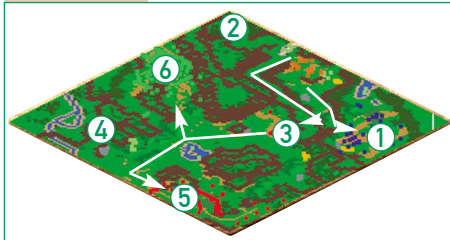
BURG
abreißen

ROTEN
Gegner
vernichten

auszuhungern. Greifen Sie nicht an, bevor Sie nicht mindestens über zehn Ritter und einige Tebuchets verfügen. Sollte Ihnen in der Zwischenzeit das Gold ausgehen, errichten Sie einen kleinen Stützpunkt bei (2).

TIP 73: Bei (3) befindet sich eine teutonische Burg, die unaufhörlich Ritter trainiert. Zerstören Sie sie so früh wie möglich, um diese Bedrohung auszuschalten.

TIP 74: Der rote Gegner bei (5) bleibt allerdings weiterhin aktiv und wird vor allem mit Bogenschützen und Rittern angreifen. Darum sollte er ihr nächstes



Mission 5: Hungern Sie den blauen Gegner aus, und vernichten Sie anschließend den roten.

Ziel sein. Stellen Sie wieder eine Armee von schnellen Reitern zusammen, die alle Bogenschützen unschädlich machen, während sie Trebuchets auf Gebäude und Verteidigungsanlagen feuern lassen.

Gegen
die letzte
FESTUNG

sen. Die freundlichen Goten bei (4) helfen Ihnen mit einem Priester und zehn Huskarl.

TIP 75: Die letzte Festung bei (6) ist sehr schwer gesichert und wird von einer großen Menge an Einheiten bewacht. Da der Computer jedoch keine neuen Truppen rekrutiert, können Sie eine Einheit nach der anderen vernichten, ohne befürchten zu müssen, daß diese wieder ersetzt werden. Die Eroberung der Festung ist demzufolge nur Fleißarbeit, kann sich aber sehr lange hinziehen.

Mission 6

NORMAL
spielen

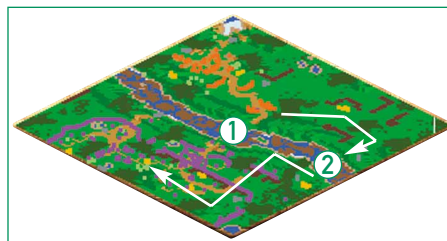
TIP 76: Sie bekommen ein Missionsziel (40 Minuten durchhalten) vorgegeben, sollten es jedoch nicht allzu ernst nehmen. Da Sie letztendlich ohnehin sämtliche Ungarn vernichten müssen, können Sie das Spiel wie eine Standardmission angehen.

TIP 77: Sichern Sie sofort zu Beginn die Brücke bei (1), danach die bei (2). Damit haben Sie genau die Hälfte der Karte als Basis zur Verfügung. Sollte der

Beide
BRÜCKEN
sichern



Tip 77: Vernichten Sie mit Saboteuren die Belagerungswaffen der Ungarn.



Mission 6: Errichten Sie wie aus den vorigen Missionen gewohnt eine große Stadt.

Feind mit schweren Katapulten oder Trebuchets angreifen, schalten Sie die mit einem Saboteur aus. Sollten Ihnen die Saboteure ausgehen, zerstören Sie die Katapulte mit der

Ungarn von
hinten
VERNICHEN

normalen Taktik, also mit Rittern. Neue Saboteure erhalten Sie mit den Verstärkungen.

TIP 78: Fallen Sie von hinten in die Stadt der Ungarn ein, da sie dort weniger gut geschützt ist. Nehmen Sie wie gewohnt Ritter und schweres Kriegsgeschütz mit.

Kampagne 4: Barbarossa

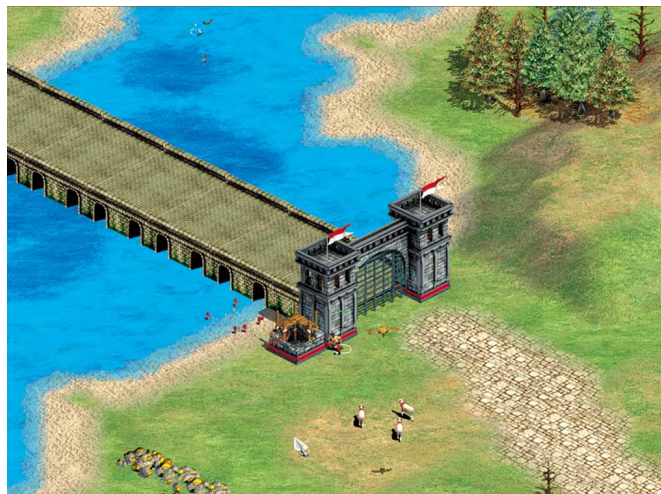
Mission 1

SOFORT im
Südwesten
angreifen

TIP 79: Um zumindest eine Stadt umgehend auszuschalten, starten Sie einen sofortigen Angriff. Ziehen Sie mit allen Truppen nach (1), wo Sie mit Ihrem Katapult das Dorfzentrum zerstören. Die Wachtürme attackieren Sie mit den Fußsoldaten. Sobald die Stadt zerstört ist, nehmen Sie die Reliquie mit in Ihre Kirche.

Alle Über-
gänge
SICHERN

TIP 80: Parallel dazu sichern Sie Ihre Insel mit Befestigungsanlagen an allen Übergängen. Ihr Stadtkern wird vor allem durch die Festung geschützt, die Sie bei einem Angriff voll besetzen sollten.



Zu Tip 80: Befestigen Sie die Übergänge mit Toren und Wachtürmen.

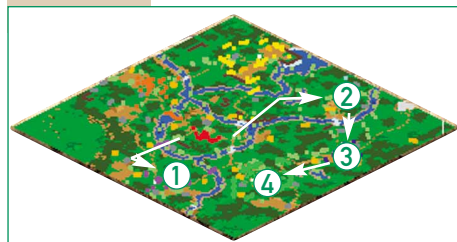
NÄCHSTEN
Feind im
Nordosten
ausschalten

Weiter
VORRÜCKEN

TIP 81: Die nächste, ziemlich schwache Stadt befindet sich bei (2). Hier wird allerdings das Katapult nicht reichen, da das Dorfzentrum dieses Volkes eine wesentlich höhere Reichweite hat. Konstruieren Sie also mehrere Rammböcke, die auf bewährte Weise die feindliche Stadt überrollen.

TIP 82: Sollte noch etwas von Ihrer Angriffsarmee übrig sein, rücken Sie gleich weiter vor nach (3), denn

auch die Stadt ist nur sehr schlecht gesichert und kann sich gegen wenige Ritter und Rammböcke nicht halten. Vergessen Sie danach nicht, die Reliquien aus den Städten in Ihre Kirche zu bringen.



Mission 1: Greifen Sie schon zu Beginn den Gegner bei (1) an, und befestigen Sie Ihre Stadt.

Die
LETZTE
Reliquie

TIP 83: Um die vierte Reliquie zu erhalten, bietet sich ein Kampf gegen die Stadt bei (4) an, die nun isoliert liegt und keinen Anschluß an andere Feinddörfer hat – im Gegensatz zu den Dörfern nordwestlich Ihrer Stadt. Sie können sie mit Rammböcken überrollen.

Mission 2

BUG
in Mission

TIP 84: In dieser Mission gibt es einen Bug, der eine Beschreibung des Lösungsweges unmöglich macht:

Ihr Ziel ist es eigentlich, alle Polen zu vernichten, allerdings geben die nach ungefähr fünf Minuten von selbst auf, wenn Sie nichts unternehmen. Sobald der Bug von Ensemble Studios bereinigt



Mission 2: Da ein Bug diese Mission unspielbar macht, können wir leider keinen Lösungsweg liefern.

wurde, reichen wir Ihnen selbstverständlich im nächsten Heft die Lösung zu dieser Mission nach.

Mission 3

Dorfbe-
wohner
KONVER-
TIEREN

TIP 85: Um Arbeiter zu erhalten, müssen Sie die Dorfbewohner des grünen Spielers bei (1) bekehren. Seine wenigen Kriegseinheiten können Sie ohne Probleme mit Ihren tapferen Recken niederschlagen, bis er aufgibt. Konvertieren Sie alle Dorfbewohner. Anschließend vernichten Sie gnadenlos das Dorf.



Tip 85: Der schwache grüne Spieler hat gegen unsere Angreifer keine Chance und kann deswegen gleich zu Beginn ohne Probleme vernichtet werden.

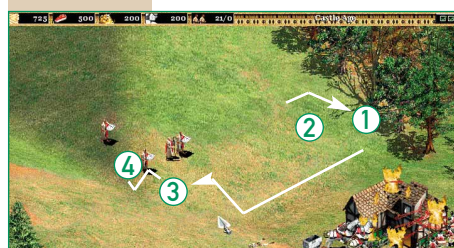
Stadt
ERRICHTEN

TIP 86: Errichten Sie anschließend an der gleichen Stelle (1) Ihre eigene Stadt. Konzentrieren Sie sich vorrangig auf den Bau von Rammböcken und Training von Rittern und Priestern. Konstruieren Sie vorerst keinen Hafen. Um zusätzliches Gold zu erhalten, sollten Sie die Reliquie bei (2) aufsammeln.

ÜBERSETZEN

TIP 87: Sobald Sie ungefähr zehn Rammböcke, fünf Priester und zwanzig Ritter besitzen, errichten Sie

schleunigst einen Hafen und bauen ein Transportboot. Das Schiff setzt im Schnellverfahren alle Einheiten ans andere Ufer über. Anschließend marschiert Ihre mächtige Armee gegen die Stadt bei (3).



Mission 3: Konvertieren Sie mit fünf Priestern die Kathedrale Mailands im Südwesten bei (4).

Im
KARREE
vorgehen

TIP 88: Brechen Sie mit den Rammböcken das Tor bei (3) auf, und fallen Sie in die Stadt ein. Von nun an gehen Ihre Truppen in Karree-Formation vor. Vergessen Sie nicht, Kaserne und Stadt-Zentrum zu zerstören. Ihren Priestern darf auf keinen Fall etwas passieren. Da der Weg bis zur Kathedrale bei (4) frei ist, können Sie mit Ihren Einheiten einfach durchziehen. Sobald Sie das Gebäude erreicht haben, beginnen die Priester mit der Konvertierung, die Ritter verstellen den einzigen Zugang zum südöstlichen Hügel mit der Kathedrale, damit keine Feindeinheit den Geistlichen zu nahe kommen kann.

KATHEDRALE
abriegeln
und kon-
vertieren

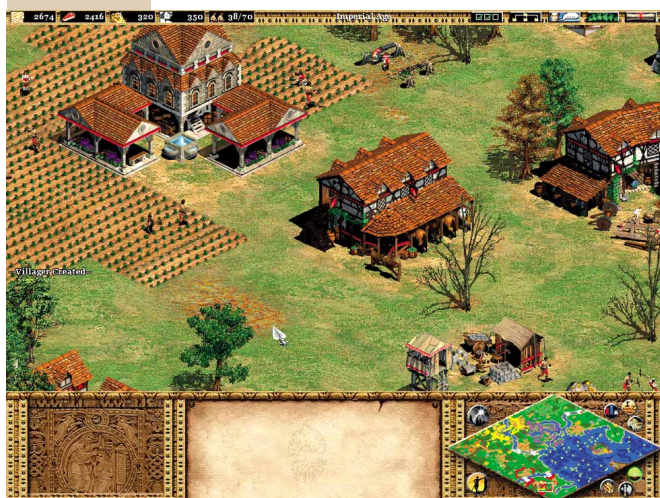
Mission 4

Sofort übers Wasser FLIEHEN

Eine neue Stadt ERRICHTEN

TIP 89: Stecken Sie sofort zu Beginn alle Einheiten in die Transportboote, und lassen Sie sich auf keinen Kampf mit überlegenen Feinden ein. Die Schiffe fahren ein kleines Stück in Richtung Nordosten, wo sie bei Punkt (1) viele Verstärkungen finden.

TIP 90: Bewegen Sie sich mit Ihren Transportbooten bis nach (2), wo Sie unverzüglich eine neue Stadt errichten und die nördlichen Zugänge zu der Halbinsel befestigen. In der Stadt heben Sie wie gewohnt vor allem Ritter, Musketiere und Trebuchets aus.



Tip 90: Nach unserer Flucht errichten wir eine neue Stadt im Südosten, in der wir wie gewohnt Kriegsmaschinen und Ritter produzieren.

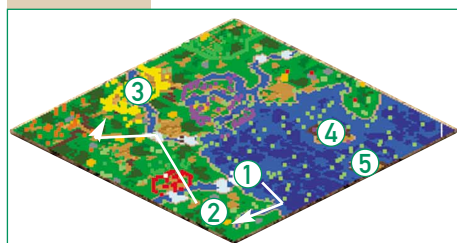
Nicht auf HILFE zählen

GELB schlagen

TIP 91: Ihr zunächst Verbündeter wird sich schon nach kurzer Zeit dem Lombardischen Bund ergeben. Zählen Sie deshalb nicht auf seine Hilfe.

TIP 92: Da Ihnen der gelbe Gegner bei (3) am nächsten ist, empfiehlt es sich, ihn von Südwesten her zu überrollen. Im Anschluß sichern Sie die Stadt mit eigenen Mauern und Türmen ab.

TIP 93: Nun können Sie das Weltwunder in der gelben Stadt errichten. Sollten Sie nicht mehr genug Gold



Mission 4: Fliehen Sie mit all Ihren Truppen aus dem Dorf, und errichten Sie bei (2) ein neues.

WELT-WUNDER bauen

Hinterhalt beim HAUS

oder Steine haben, erobern Sie die Inseln bei (4) und (5), denn dort gibt es noch genügend Rohstoffe.

Mission 5

TIP 94: Gehen Sie nach (1), und zerstören Sie auf dem Weg dorthin das Schiff, das bei einer Furt lauert. Sobald Sie das Haus bei (1) sehen, werden dort mehrere Mamelucken erscheinen, die Sie unbedingt töten müssen. Auch der Rest der Sarazenen auf der Insel setzt sich gegen Sie in Marsch, ist jedoch kein Problem für Ihre überlegene Armee.

Blaue Stadt NICHT AUF-DECKEN

Transport-schiffe ÜBERNEHMEN

VERBÜN-DETE aufsammeln

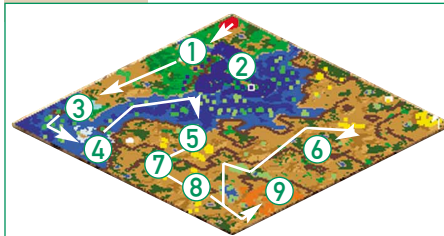
TIP 95: Halten Sie sich von der blauen Stadt fern, denn wenn Sie ihr zu nahe kommen, erhalten Sie ein weiteres Missionsziel. Sollte eine Zusammenkunft mit den blauen Kriegern dennoch stattfinden, zerlegen Sie mit den Trebuchets die beiden Tore und bringen zwei Ritter zur Hagia Sophia bei (2).

TIP 96: Rücken Sie weiter nach (3) vor, und übernehmen Sie dort die Transportschiffe. Damit müssen Sie sich nun über das gegnerverseuchte Meer mogeln. Da die Feindschiffe Sie aber in den meisten Fällen ignorieren, sollte dies nicht allzu schwer sein.

TIP 97: Wenn Sie bereits viele Truppen verloren haben, empfiehlt es sich vor einer Landung bei (5), zunächst erst einmal bei (4) vorbeizuschauen, denn

dort finden Sie neue Krieger, die sich Ihnen anschließen.

TIP 98: Sobald Sie bei (5) landen, werden sich mehrere Feindeinheiten in Bewegung setzen. Vernichten Sie mit den Rittern die gefährlichen Katapulte, der Rest der Gegner stellt kein großes Problem dar. Heilen Sie nach dieser Aktion zunächst alle Truppen, ehe Sie weiter vorrücken.



Mission 5: Folgen Sie den auf unserer Karte eingezeichneten Wegen, um mindestens zehn Kämpfer zur Burg bei (9) bringen zu können.

Bei (5) LANDEN



Tip 99: Mit dem Katapult schießen Sie eine Schneise durch den Wald.

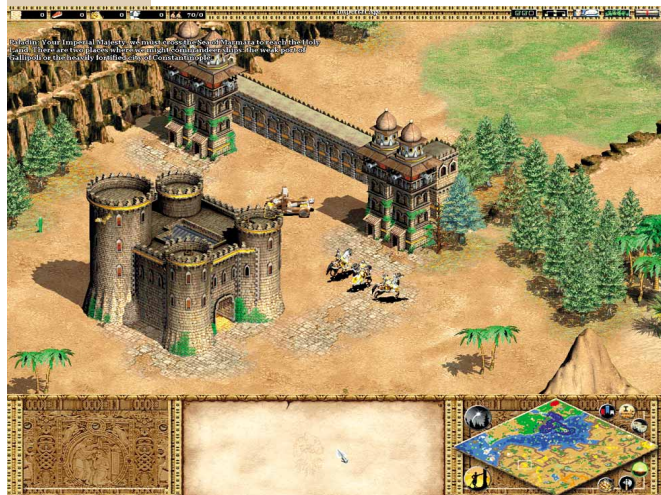


Tip 101: Errichten Sie sofort Steinwälle vor den Toren der Sarazenen.

Weg 1 **TIP 99:** Sie haben die Auswahl zwischen zwei Wegen. Der erste führt Sie weiter nach Norden. Bei (6) zerstören Sie mit einem schweren Katapult den Wald, um die Stelle passieren zu können. Erledigen Sie jedoch zunächst die Ritter nördlich dieser Position.

Weg 2 Anschließend ist der Weg nach (9) frei. Der andere Weg führt Sie nach (7). Sobald ein Ritter dort ankommt, wird er von bebender Erde berichtet. Ziehen Sie ihn noch einmal zurück, und betreten Sie wieder Punkt (7). Danach bricht ein Erdbeben los, das die Feindfestung dort vernichtet. Bei (8) müssen Sie einen Schutzwall durchbrechen, was sich aber mit den Trebuchets als sehr leicht erweist. Anschließend kommen Sie auch hier bei (9) an.

Die Erde BEBT



Tip 99: Dieser Stützpunkt des Feindes wird praktischerweise durch ein Erbeben vernichtet und stellt daher keine Gefahr für Sie dar.

Mission 6

Schnell PRIESTER ausbilden

TIP 100: Sie haben zehn Minuten Zeit, bevor die Sarazenen Sie angreifen. Befestigen Sie Ihre Stadt, bauen Sie viele Häuser und eine Kirche, in der Sie möglichst schnell Priester rekrutieren und aufwerten.

ZEIT schinden

TIP 101: Um Zeit zu gewinnen, errichten Sie mit einem Arbeiter Schutzwälle vor den Toren der Saraze-

Elefanten KONVERTIEREN

Mit Richard HANDELN

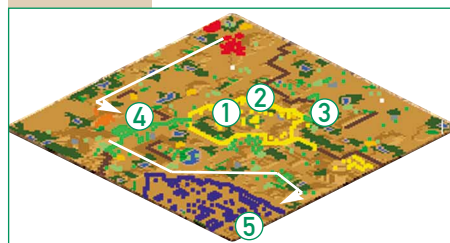
nen bei (1), (2) und (3). Die Wüstenbrüder werden Ihrem Arbeiter nichts tun, da sie in den ersten zehn Minuten mit Ihnen verbündet sind. Sie gewinnen durch diese Taktik ungefähr vier zusätzliche Minuten.

TIP 102: Sobald die Feindstreitmächte bei Ihnen ankommen, konvertieren Ihre Priester so viele Elefanten wie nur möglich. Mit Rittern schalten Sie die gefährlichen Trebuchets aus. Die Elefanten sollten Sie hüten wie Ihren Augapfel, da Sie sie später selbst für einen Angriff einsetzen müssen.

TIP 103: Bei (4) befindet sich eine Abordnung von Richard Löwenherz, die einen Marktplatz besitzt.

Sollten Ihnen einmal die Waren ausgehen, betreiben Sie Handel mit Ihrem Partner.

TIP 104: Nachdem Sie um die zwanzig Elefanten und Ritter sowie fünf Trebuchets haben, dringen Sie in die Feindfestung ein.



Mission 6: Konvertieren Sie alle angreifenden Elefanten mit Priestern, und setzen Sie die schweren Dickhäuter gegen ihre alten Herren ein.

Ins Feindlager EINDRINGEN

Nach JERUSALEM vorrücken

SIEG!

Bewegen Sie Ihre Armee zu (4), wo Sie die gegnerischen Mauern am einfachsten durchbrechen können. Außerdem wird Richard Löwenherz Sie mit Truppen unterstützen. Sobald Sie im grünen Lager sind, werden Sie von etlichen Bogenschützen attackiert. Bekämpfen Sie die mit Rittern, während Ihre Elefanten schweres Kriegsgeschütz und Nahkämpfer vernichten.

TIP 105: Rücken Sie mit Ihrer Armee so schnell wie möglich weiter in den Südosten vor, und zerstören Sie die Mauern von Jerusalem. Sobald Sie einmal in der Stadt sind, haben Sie kaum noch etwas zu befürchten, denn die einzigen Bewohner sind ein paar harmlose Priester. Bringen Sie die Leiche von Barbarossa nach (5), um auch die letzte Kampagne des Spiels erfolgreich zu beenden. Gratulation, Sie haben sich in allen historischen Epochen von Age of Empires 2 als überlegener Meisterstrategie bewährt.

GUN