

## Schwieriger Siedelnachschlag

# Siedler 3 Addon

So zeigen Sie den computergelenkten Kerlchen, wer der beste Aufbau-Strategie ist.



Auf Demo-CD:  
exklusives  
Cheat-Tool

**W**ährend die Kampagnen von Blue Bytes Siedler 3 für Aufbauprofis ohne große Schwierigkeiten zu bewältigen waren, trumpft das Addon mit wesentlich härteren Feldzügen auf. Erneut haben wir Strategien für Sie entwickelt, mit denen Sie auch die härtesten Feinde überwinden. Der Buchstabe »S« in den Karten bezeichnet das eigene Dorf zu Spielbeginn. Wenn im Text »Holzindustrie« steht, meinen wir damit eine Minisiedlung aus jeweils zwei Holzfällerhütten, einem Forsthaus und einem Sägewerk.

## Die Römer-Kampagne

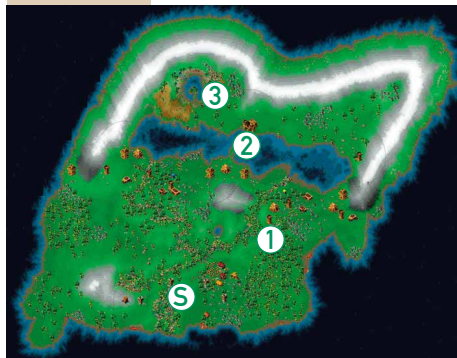
**Basis  
AUFBAUEN**

### Szenario 1 – Seenot

**FRÜH  
vorrücken**

**TIP 1:** Errichten Sie zunächst eine Holzindustrie sowie einen Steinbruch. Dann kommen eine Werkzeugschmiede und zwei Köhlerhütten mit jeweils einer eigenen Holzindustrie an die Reihe.

**TIP 2:** Schon früh rücken die eigenen Truppen nach (1) vor, erobern dort einen Turm des gelben Gegners und fangen dessen eintreffende Krieger ab. Danach schicken Sie Ihre Soldaten nach Osten und erobern die dortigen kleinen Türme. Machen Sie aber um die großen Türme einen Bogen.



**Szenario 1:** Erobern Sie die großen Türme zuletzt.

**NEUE  
Einheiten**

**TÜRME  
knacken**

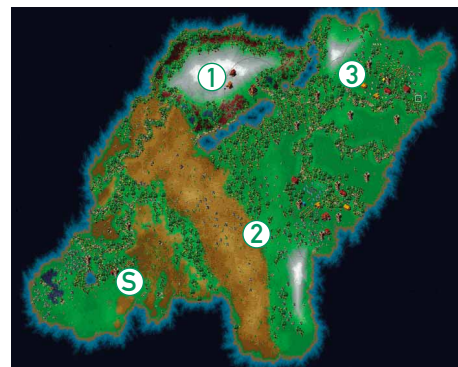
ten Gebirges verwenden Sie zum Aufbau eines neuen Heeres. Bauen Sie nun einen Weinberg und Tempelanlagen. Dann rücken Sie mit den neuen Truppen dem blauen Gegenspieler auf den Leib.

**TIP 4:** Zerstören Sie nun noch die großen Türme (am besten mit Kanonen), und zuletzt das blaue Schloß (2). Nach Aufbau eines Wachturms bei (3) gilt die römische Warmspiel-Mission als gewonnen.

### Szenario 2 – Das Orakel

**Nach  
NORDEN**

**TIP 5:** Bauen Sie, wie gehabt, Holzindustrie und Steinbrüche auf. Anschließend wird die Siedlung mit Türmen und Pionieren nach Norden bis zum



**Szenario 2:** Die Wüste hält Ihre Feinde zurück.

**Türme  
ABREISSEN**

**Geschlossene  
ATTACKE**

**SOFORT  
zuschlagen**

sen vier bis fünf voll besetzte Burgen. Beschränken Sie Ihre Armee auf das Nötigste, und warten Sie, bis Sie die höchste göttliche Aufwertung errungen haben. Mit Pionieren expandieren Sie in die Wüste (2).

**TIP 7:** Mit 100 neuen Soldaten greifen Sie nun Ihren gelben Gegner bei (3) an. Ihre Truppe reißt nach der Attacke alle eroberten Türme ab und kehrt zurück. Sobald ungefähr 300 Kämpfer zur Verfügung stehen, rücken Sie damit geschlossen gegen einen blauen Wachturm vor. Die anstürmenden feindlichen Krieger sind schnell besiegt. Räumen Sie nun noch die verbliebenen Türme ab.

### Szenario 3 – Verbündete

**TIP 8:** Ihr Kontrahent schwimmt in Bodenschätzen und beginnt fast sofort mit der Truppenproduktion. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab, und sammeln Sie Ihre Krieger bei (1). Dort greifen Ihre Soldaten die beiden dem Gebirge am nächsten stehenden Türme an und erobern sie. Damit ist die Gefahr gebannt.

**TIP 9:** Errichten Sie nun in aller Ruhe Ihre Siedlung. Produzieren Sie mit den Ressourcen aus dem Gebirge (2) 24 neue Kämpfer. Kehren Sie mit ihnen zum asiatischen Gegner zurück, und vernichten Sie ihn. Anschließend wird die



**Szenario 3:** Schalten Sie gleich zu Beginn die Minen des asiatischen Gegners im Osten (1) aus.

**ASIATEN erledigen**

Waffenproduktion eingestellt. Bauen Sie eine Eselszucht und einen Marktplatz. Die Route: Zur Siedlung bei (3). Als Transportgut wählen Sie 100 Eisenbarren.

**SCHIFFFAHRT aufnehmen**

**TIP 10:** Der gelbe Gegner dient als Pufferzone zwischen Blau und Ihnen – lassen Sie ihn vorerst in Ruhe werkeln.



**Szenario 4:** Lassen Sie die Gelben in Ruhe – sie schützen Ihr Land vor dem blauen Gegner.

**Zur HALB-INSEL**

Handelsschiff bringt Schaufeln, Hämmer, Spitzhacken und Baumaterialien hinterher. Errichten Sie dort Ihre Minen und einen Anlegesteg.

**NAHRUNG für Bodenschätze**

**TIP 12:** In der Hauptsiedlung wird nun die Nahrungsindustrie aufgebaut. Deren Erzeugnisse verschiffen Sie zur Halbinsel und bringen von dort Bodenschätze zurück. Soldaten produzieren Sie erst, wenn die höchste Aufwertung erlangt wurde.

**Steinfeld SICHERN**

**TIP 13:** Sobald Ihnen die Steine ausgehen, erobern Sie das Steinfeld bei (2) mit 60 Kämpfern und schlagen alle Angreifer auf Ihrem Terrain zurück. Nachdem das Gelände an die Hauptsiedlung angeschlossen wurde, erobern Sie die Türme des Blauen mit etwa 100 Mann.

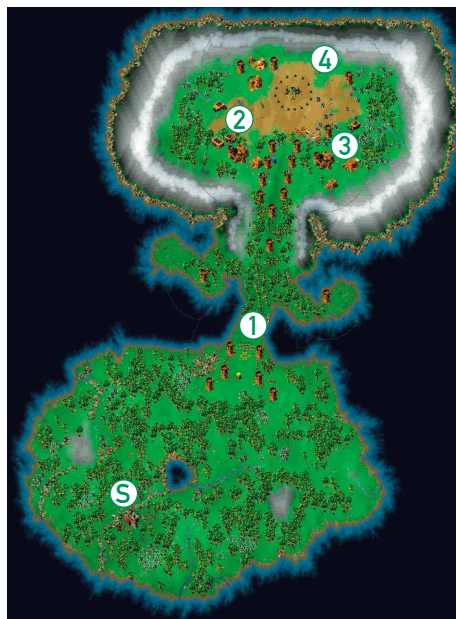
**Szenario 5 – Die alte Karte**

**Grenzen AUSDEHNEN**

**TIP 14:** Gelb (1) sperrt die Mitte ab und nimmt damit Blau den Platz, sich nach Süden auszubreiten. Da Ihr blauer Gegner erst sehr spät und der gelbe über-

haupt nicht angreift, dehnen Sie Ihre eigene Grenze mit Pionieren erst einmal bis an die des Gelben aus.

**TIP 11:** Per Fähre setzen 40 Pioniere zur Halbinsel (1) über und nehmen sie ein, anschließend werden die Jungs wieder in Träger verwandelt. Das



**Szenario 5:** Vernichten Sie Gelb (1) erst, wenn Sie eine Truppe von etwa 30 Mann besitzen.

**HOLZ=Kohle**

Daher bauen Sie fünf bis sechs Holzwirtschaften und die gleiche Anzahl an Köhlereien auf.

**Gelb AUS-SCHALTEN**

**TIP 16:** Sobald die ersten 30 Krieger produziert sind, überfallen Sie den Gelben. Reißen Sie seine Türme nieder, und ersetzen Sie sie durch zwei gut bewachte Burgen. Ihren blauen Gegner verwickeln Sie in Grenzstreitigkeiten, in denen Sie seine Armee langsam aufreiben: Attacke, Rückzug auf eigenes Gelände und den nachströmenden Feind dort stellen.

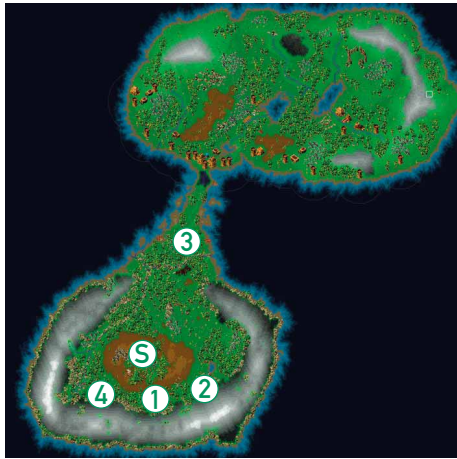
**Burgen IGNORIEREN**

**TIP 17:** Marschieren Sie mit rund 80 Kriegern schnell nach Norden, wobei Sie die gut verteidigten Burgen bei (2) und (3) ignorieren und nur die Türme erobern, die den Steinkreis (4) bewachen.

**Szenario 6 – Der Weinkrieg**

**Früher ANGRIF**

**TIP 18:** Da der Gegner früh angreift, muß die Soldatenproduktion schnell anlaufen. Bauen Sie nördlich der Startsiedlung rasch eine Holzindustrie auf, und erweitern Sie Ihr Territorium anschließend nach Sü-



Szenario 6: Im Süden liegen die seltenen Ressourcen.

Feind  
**AUSSPÄHEN**

**ANGRIFF**  
mit 100  
Soldaten

Berg **AN-**  
**SCHLIESSEN**

Kohle aus  
der **WÜSTE**

den. Südlich der Siedlung liegt Kohle (1), weiter im Osten Eisen (2), und im Westen bei (4) finden Sie Gold. Vernichten Sie alle Türme bis auf den südlichsten. Bilden Sie 30 Soldaten aus, und stellen Sie danach die Produktion ein. Die neuen Krieger be-

wachen den letzten Turm, während Ihre Pioniere flugs die südliche Hälfte der Insel erobern.

**TIP 19:** Bei (3) sollte ein Späher postiert werden, um die Ausdehnung der feindlichen Siedlung zu überwachen. Sobald sich Ihr Gegner nach Süden ausdehnt, produzieren Sie eine Truppe von 50 Kämpfern und erobern dessen neue Türme. Die Grenz-kampftaktik aus dem vorigen Tip hilft auch hier. Sobald Ihre Jungs die höchste Aufwertung erreichen, verwüsten Sie mit rund 100 Soldaten den südlichen Teil der feindlichen Siedlung. Den Rest zerlegen Sie Stück für Stück mit Nachschub-Truppen. Vergessen Sie jedoch nicht, den Tempel zu errichten.

### Szenario 7 – Nasse Füße

**TIP 20:** Bilden Sie schnell Soldaten aus, um frühen Angriffen der Ägypter zu begegnen. Die einzigen erreichbaren Bodenschätze liegen im Berg (1). Eisen finden Sie im Nordwesten und Kohle im Nordosten. Bilden Sie 30 Pioniere aus, die dann die verwinkelte Landbrücke (2) zwischen Siedlung und Berg erobern. Dann schließen Sie die Siedlung mit Türmen an, die danach gleich wieder abgerissen werden.

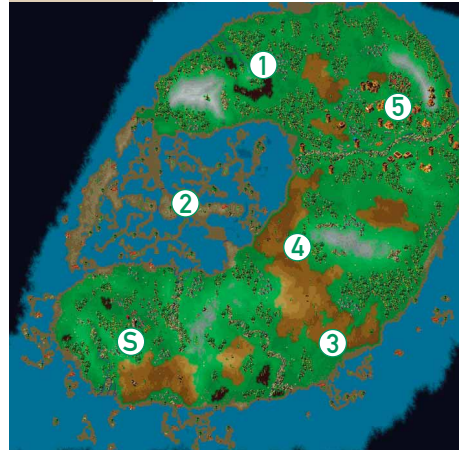
**TIP 21:** Schicken Sie Ihre Pioniere in die Wüste (3), wo Kohle und Eisen zu finden sind. Errichten Sie

dort einen Beobachtungsturm. Sobald die Verbindung zwischen Berg und Siedlung steht, wird die Minen- und Eisenindustrie errichtet, gefolgt von der Nahrungsindustrie. Sobald die Waffenherstellung läuft, lassen Sie auch die Goldproduktion beginnen.

Grenzposten  
**ZERSTÖREN**

**TIP 22:** Wenn Ihr ägyptischer Feind Türme in der Wüste aufstellt, nehmen Sie diese ein, bevor sie besetzt

werden. Sobald Sie 30 neue Soldaten ausgebildet haben, zerlegen Sie damit die blauen Grenzposten. Kehren Sie dabei oft zum Lazarett zurück. Auf diese Art verliert Ihr Gegner Stück um Stück sein Land, bis ihm nur noch seine Burg (5) bleibt. Für diese Festung benötigen Sie noch einmal rund 30 Mann.



Szenario 7: Der Anschluß an den rohstoffreichen Berg bei (1) muß sofort zu Spielbeginn geschehen.

### Szenario 8 – Das Tor

Mit den  
Kräften  
**HAUSHAL-**  
**TEN**

**TIP 23:** Zwar müssen Sie mit ständigen Angriffen auf die Gebäude der Hauptinsel rechnen, doch die sind meist schwach. Da Sie sehr lange ohne Nachschub aushalten müssen, sollten Sie sich in der Verteidigung möglichst zurückhalten und Ihre Truppen nur im äußersten Notfall eingreifen lassen.

Früh **ÜBER-**  
**SIEDELN**

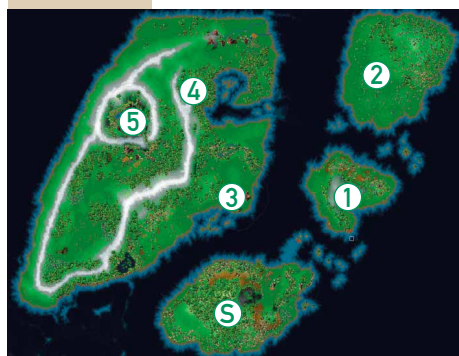
**TIP 24:** Errichten Sie auf der Startinsel eine Holzindustrie, zwei Steinbrüche, einen Weinberg und einen Tempel. Anschließend wird eine Werft und darin eine Fähre gebaut. Nun setzen Sie jeweils 20 Pioniere auf die Inseln bei (1) und (2) über. Die flinken Kerlchen annectieren die Inseln und werden danach wieder in Träger umgewandelt. Per Fähre transportieren Sie anschließend sämtliche Soldaten von der Startinsel auf das Haupteiland (3).



**KOLONIEN**  
aufbauen

**TIP 25:** Bauen Sie eine Anlegestelle und ein Handelsschiff. Der Kahn bringt 30 Bretter und 30 Steine sowie alle verbliebenen Werkzeuge, sämtliche Koh-

le, das gesamte Eisen und alle Nahrungsvorräte zur Insel bei (1). Dort stampfen Sie zunächst eine Holzindustrie und einen Steinbruch aus dem Boden, anschließend sind Minen, Werkzeugschmiede, Eisenschmelze und ein Anlegesteg dran.



**Szenario 8:** Überlassen Sie zu Beginn die Verteidigung Ihren Türmen, und halten Sie Ihre Truppen zurück.

**RETTUNG**  
der  
Hauptinsel

Auf der Insel (1) werden nun Werkzeuge produziert und mit je 30 Brettern und Steinen per Schiff zur Insel (2) gebracht. Damit bauen Sie zunächst Holzindustrie und Steinbrüche sowie anschließend die Nahrungsindustrie und eine Anlegestelle auf.

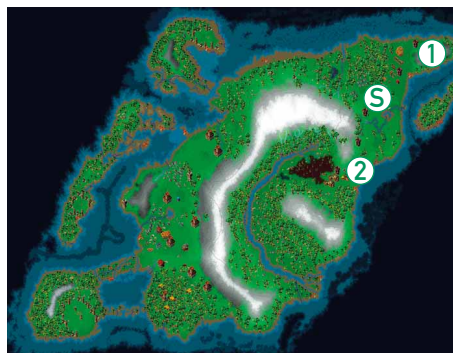
**TIP 26:** Mit der Fähre schippern Sie Pioniere zur Hauptinsel, die dort das Steinfeld und den Wald an der Grenze einnehmen und anschließend wie gehabt in Träger verwandelt werden. Das Handelsschiff holt Werkzeuge, 30 Bretter und 30 Steine von Insel (1). Damit errichten Sie Holzindustrie und Steinbruch, außerdem eine Anlegestelle, ein Lazarett, eine Kaserne und (wichtig!) ein Wasserwerk.

**WAREN-**  
**KREISLAUF**  
einrichten

**TIP 27:** Auf der Insel bei (1) bauen Sie nun folgendes: Werft, Goldminen, Goldschmelze und Waffenschmiede sowie zwei Handelsschiffe. Die Schiffe werden so eingesetzt: Das erste bringt Waffen von Insel (1) zur Hauptinsel (3), das zweite versorgt die Insel bei (2) mit Wasser von (3), und Nummer drei schippert Nahrung von (2) nach (1).

Erst **BLAU**,  
dann **GELB**

**TIP 28:** Nun bilden Sie mindestens 40 Kämpfer aus. Die marschieren nach (4) und schlagen dort die blauen Truppen. Das nächste Ziel sind die Türme, die Eisenschmelze und Goldvorräte bewachen. Attackieren Sie dann Gelb mit 30 Mann. Die dürften genügen, solange Sie die Befestigungen bei (5) in Frieden lassen. Attackieren Sie die Burgen erst, wenn Sie 100 aufgewertete Kämpfer aufbieten können.



**Szenario 1:** Wandeln Sie mit Ihrem Priester möglichst viele Steine gleichzeitig zu Eisen um.

Steine **VER-**  
**WANDELN**

transportieren. Sobald sie angekommen sind, reißen Sie den Platz ab. Der Priester wandelt die Steine in Eisen um. Bauen Sie nun eine Werft und mehrere Handelsschiffe sowie einen Anlegesteg. Sollte für die Werft kein Hammer mehr da sein, setzen Sie die Zahl der Bauarbeiter kurzzeitig auf null Prozent.

Mehrere  
**ANLEGE-**  
**STEGE**

**TIP 31:** Der Transport auf die Inseln kann beginnen. Bauen Sie weitere Anlegestege, so daß die Inseln gleichzeitig beliefert werden. Ihr Priester zaubert derweil göttliche Gaben herbei, mit denen Sie mehr Kämpfer zur Verteidigung gegen die Römer ausrüsten.

**BURG** bauen

**Szenario 2 – Wein**

**TIP 32:** Der gelbe Gegner besitzt auf seiner Insel (1) vier große Türme, die von Unmassen Soldaten geschützt werden. Er kann jedoch keine Truppen produzieren. Ihr blauer Feind hingegen hat außer



**Szenario 2:** Bereiten Sie die Attacke gegen Gelb gründlich vor, Zeit spielt keine Rolle.

**MANA**  
sammeln

zahlreichen Burgen auch ein großes Heer – ein Angriff lohnt nicht. Statt dessen reißen Sie sämtliche Türme ab und bauen eine Burg, in der Sie alle Truppen sammeln. **TIP 33:** Gleichzeitig errichten Sie zwei Holzindustrien sowie zwei Steinbrüche und bauen rasch die notwendigen Gebäude zur Manaproduktion. Bepflanzen Sie dazu den ganzen Sumpf (2), und bauen Sie je zwei Destillen und kleine Tempel. Sobald die höchste göttliche Aufwertung erfolgt, produzieren Sie 100 neue Kämpfer. Lassen Sie sich Zeit, und erhöhen Sie durch Gold Ihren Angriffswert, soweit es geht.

**GROSS-**  
**ANGRIFF**  
starten

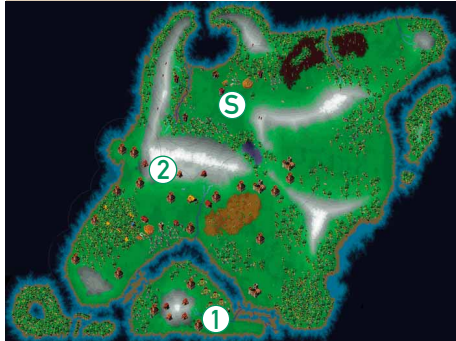
**TIP 34:** Sobald Ihre Priester mindestens zehnmal göttliche Hilfe herbeirufen können, holen Sie auf diesem Wege die neu produzierten Streitkräfte auf die Insel im Norden (1). Geschlossen attackiert Ihre Armee nun den ersten Turm. Achten Sie auf blaue Priester – die sollten Sie sofort erledigen, ehe sie Ihre

# Die Asiaten-Kampagne

**GEZIELT**  
bauen

**Szenario 1 – Fische und Eisen**

**TIP 29:** Gutes Timing ist wichtig, da die Römer irgendwann mit einer Übermacht anrücken. Zuerst ziehen Sie wie üblich die Holzindustrie hoch und bauen einen Steinbruch. Mit Pionieren nehmen Sie das Land in der Nähe des Steinbruchs und den Landzipfel (1) ein. Nun werden Kohleminen sowie Tempel angelegt und die Arbeitsgebiete der Reisbauern neu ausgerichtet. Errichten Sie Bauernhof, Bäckerei,

**Frühe  
EXPANSION**

**Szenario 3:** Der Gegner hat starke Befestigungen.

Truppen in feindliche Krieger konvertieren. Nicht vergessen: Die Türme müssen stehen bleiben.

**Szenario 3 – Gold**

**TIP 35:** Ihr Gegenspieler besitzt zwar kaum bewegliche Truppen, dafür ist sein Land sehr gut geschützt. Errichten Sie zwei Holzindustrien und zwei Steinbrüche, während Sie Ihr Territorium im Süden bis zur gegnerischen Grenze und im Osten bis hinter den Sumpf ausdehnen. Reißen Sie alle Türme bis auf einen wieder ab, um den Sie Ihre Truppen versammeln.

**MANA  
gewinnen**

**TIP 36:** Um kostbares Mana zu gewinnen, errichten Sie am Sumpf Reishöfe, Destillen sowie einen kleinen und einen großen Tempel.

**KRIEGER  
verschiffen**

**TIP 37:** Geben Sie eine Fähre in Auftrag. Ist das Schiff fertig, schicken Sie es mit Priester und Soldaten an Bord nach (1). Bauen Sie nun Ihre Minen, Eisenindustrie und die Nahrungsindustrie auf, und produzieren Sie derweil unablässig Krieger.

**GOLD-  
SCHMELZE  
zerstören**

**TIP 38:** Sobald der Priester mindestens dreimal göttliche Hilfe herbeizaubern kann, holt er möglichst viele Soldaten zu sich. Diese Truppe erobert die Türme bei der feindlichen Goldschmelze.

**MINEN  
erobern**

**TIP 39:** In der Siedlung entstehen derweil 20-Mann-Trupps, die gegen die Türme nahe der Goldmine bei (2) vorrücken. Späher suchen nach weiteren Minen, gegen deren Türme ebenfalls Gruppen zu je 20 Kämpfern ausgesandt werden.

**Szenario 4 – Nicht eingeladen****Gelände  
EINNEHMEN**

**TIP 40:** Ihr ägyptischer Gegner lässt sich freundlicherweise Zeit mit der Ausbildung seiner Truppen. Nutzen Sie die zum Bau von zwei Holzindustrien und Steinbrüchen, direkt danach errichten Sie ein großes Wohnhaus. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab. Mit rund 40 Pionieren verleiben Sie sich dann stückweise das Gebiet um die Siedlung bis zum südlichen Gebirgsrücken ein.

**Szenario 4:** Südlich des großen Gebirges können Sie noch herrenlose Goldbarren entdecken.

**Eiskuppe  
SCHMELZEN**

**TIP 41:** Gleichzeitig beuten Ihre Bergarbeiter Kohlevorkommen im Gebirge (1) aus. Errichten Sie Tempel und Nahrungsindustrie. Sobald genügend Mana vorhanden ist, schmelzt ein Priester bei (2) einen Weg in das Eis der Südberge. 30 Pioniere nehmen das Land dahinter bis zu den gegnerischen Grenzen ein.

**EISEN  
gewinnen**

**TIP 42:** Nun errichten Ihre Bauarbeiter auf dem neu gewonnenen Massiv Eisenminen und in der Siedlung die passende Eisenindustrie.

**FRÜH  
angreifen**

**TIP 43:** Warten Sie ab, bis rund 40 Kämpfer auf Ihr Kommando hören. Starten Sie eine Attacke bei (3), wo Sie einen kleinen Wachturm erobern. Danach rücken Sie bis zum Berg (4) vor und schlagen sich dann nach Süden bis zum Meer durch.

**Truppen  
HEILEN**

**TIP 44:** Die Produktion von Schützen können Sie nun zurückfahren. Im eroberten Territorium errichten Sie ein Lazarett, um Ihre Jungs zu heilen. Bilden Sie immer weiter Truppen aus, und nehmen Sie Turm um Turm ein. Bei (5) und (6) befinden sich extrem gut gesicherte Burgen: Jeweils 40 Nahkämpfer sind für einen erfolgreichen Angriff nötig.

**Szenario 5 – Reisschnaps****Ruhig  
VOR-  
BEREITEN**

**TIP 45:** Erobern Sie in aller Ruhe die gesamte mittlere Insel, und errichten Sie eine starke Waffenindustrie. Ihre Gegner bauen keine Schiffe und können Sie daher nicht erreichen.

**SEEANGRIFF**

**TIP 46:** Als nächstes benötigen Sie eine Werft und etwa 17 Fähren. Bilden Sie 100 Soldaten aus, laden Sie



**Szenario 5:** Das Gold bei (3) lohnt kaum die Anreise.

sie in die Schiffe, und bringen Sie die Jungs nach (1). Dort erobern Ihre Kämpfer die Türme am Ufer und auf dem Weg zu den Schnapsfässern. Auf dem frisch eroberten Territorium sollten Sie zwei kleine Tempel errichten.

**SCHNELL  
vordringen**

Stellen Sie nun die Soldatenproduktion ein, bis die höchste göttliche Aufwertung erzielt ist.

**TIP 47:** Dann rüsten Sie nochmals 100 Krieger aus und landen mit ihnen bei (2) an. Von dort geht's direkt zu den Wachtürmen der Schnapsvorräte. Nach deren Eroberung ist die Mission gewonnen. Bei (3) finden Sie übrigens einen (gut verteidigten) Goldvorrat.

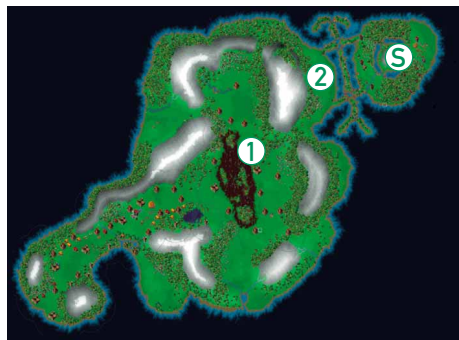
**Szenario 6 – Mehr Reisschnaps****WEG  
vorbereiten**

**TIP 48:** Gelb ist abwehrstark, greift aber nicht an. Blau hingegen hegt Invasionspläne. Erobern Sie mit 20 Pionieren die freie Fläche in der Mitte der eigenen Siedlung und danach eine Verbindungsstrecke bis zu den Wachtürmen am Sumpf (1).

**Berg  
AUSBEUTEN**

**TIP 49:** Auf dem gerade erschlossenen Berg legen Sie zwei Kohleminen, eine Eisenmine und ein Gold-





Szenario 6: Bauen Sie diesmal keinen Tempel auf!

bergwerk an. Anschließend bauen Sie wie gewohnt die Nahrungs- und Waffenproduktion auf. Reißen Sie alle Türme ab, bis auf den an der südlichen Landbrücke, und versammeln Sie die Krieger dort.

**REIS**  
anbauen

**TIP 50:** Sobald etwa 40 Soldaten bereit sind, greifen Sie damit den Turm nördlich der feindlichen Burg auf der Ostseite des Sumpfs an – es ist der einzige, der genug Platz für ein Reisfeld am Ufer bietet. Der Turm wird gegen eine Reisfarm getauscht. Bauen Sie eine Destille, eine Eselsfarm und einen Marktplatz.

**SCHNAPS**  
versenden

**TIP 51:** Fertig produzierte Schnapsfässer schicken Sie nach (2). Im Hinterland Ihrer Siedlung errichten Sie zwei Burgen, die Sie voll mit Soldaten besetzen. Nun warten Sie, bis 120 Fässer geliefert wurden. Dann nehmen Ihre Pioniere das Land rund um die Fässer ein. Den gegnerischen Angriffen begegnen Sie am besten auf der südlichen Landbrücke zu Ihrer Siedlung oder direkt bei den Burgen.

### Szenario 7 – 15 Kellner für Chi'hi-yu

**SCHNAPS**  
produzieren

**TIP 52:** Errichten Sie einige Kohleminen, und konzentrieren Sie sich ansonsten auf Ihren Priester – ohne ihn gelangen Sie nicht an die eingeschnittenen Rohstoffe auf den Inseln bei (1) und (2).

**SIEDLUNG**  
ausbauen

**TIP 53:** Von Ihren Eisenbarren sollten Sie ein Transportschiff bauen. Die beiden Zugänge zu Ihrer Insel sichern Sie mit zwei Festungen. Bogenschützen können diese Punkte gut verteidigen.

**NEUE  
SIEDLUNGEN**  
gründen

**TIP 54:** Wenn Sie genug Magie für den Schneeschmelzen-Zauber zusammen haben, bringen Sie Priester und Pioniere zur Insel im Westen bei (1). Ihre Pioniere nehmen das Land ein; Sie sollten keine Türme errichten. Fertigen Sie ein Handelschiff zum Aufbau einer Seeroute. Außerdem bringen Sie Arbeiter zu (1), die Minen, Fischerhütten und eine Anlegestelle

bauen. Das gleiche tun Sie danach bei der Insel (2).

**TIP 55:** Mit Ballisten klären Sie die Gegend auf und machen gegnerische Türme unschädlich. Ihre Pioniere erobern danach das Gebiet. Den Gegner im tiefen Süden sollten Sie am besten über



Szenario 7: Ihr Ziel sind die Inseln bei (1) und (2).

**BALLISTEN**  
klären auf

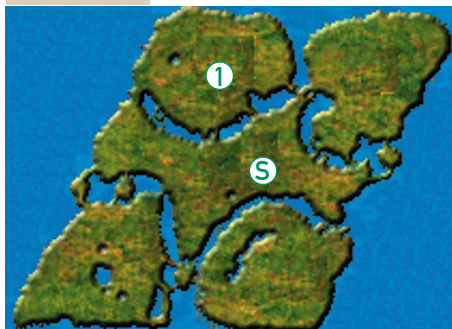
den Seeweg attackieren und von hinten in seine Siedlung einfallen. Der Rest ist reine Routine.

**SPIONE**  
ausschicken

### Szenario 8 – ...und der ganze Rest

**TIP 56:** Um die geforderten Rohstoffe zu besorgen, müssen Sie die Gegner angreifen und deren Lagerstätten erobern. Schicken Sie Spione aus, um die Lager ausfindig zu machen. Zerlegen Sie die Festungen an den Rändern der Siedlungen mit den Ballisten, und schicken Sie dann Fußtruppen nach.

**TIP 57:** Versorgen Sie Ihre Priester mit sehr viel Magie, um



Szenario 8: Sie werden von allen Richtungen her bedroht – da ist Angriff die beste Verteidigung.

**Dorf im TAL**  
zerstören

den Weg durchs Eis frei machen zu können. Der Rest ist einfach: Vernichten Sie die Römer bei (1), die nur mäßigen Widerstand leisten. Der Tempel muß anschließend mitten im Kessel errichtet werden.

## Die Ägypter-Kampagne

### Szenario 1 – Sturm

**Gelassen**  
**AUFBAUEN**

**TIP 58:** Bauen Sie in Ruhe Ihre Siedlung auf. Halten Sie sich dabei an diese Reihenfolge: zwei Steinbrüche, eine Holzindustrie und ein kleines Wohnhaus.

**Der**  
**TURMTRICK**

**TIP 59:** Errichten Sie einen Wachturm im Osten Ihrer Siedlung, und reißen Sie ihn wieder ab, sobald ein Soldat ihn besetzt hat. Das Land gehört dennoch Ihnen. Diesen praktischen Kniff sollten Sie während der ganzen Mission anwenden. Lassen Sie nur den Anfangsturm stehen, und errichten Sie später genau neben diesem eine große Festung, die Sie voll mit Soldaten besetzen.

**Soldaten**  
**schnell**  
**VERBESSERTEN**

**TIP 60:** Den eben eroberten Osten nutzen Sie dazu, eine Minisiedlung zur Alkoholherstellung aufzubauen: zwei Farmen, ein Wasserwerk, eine Brauerei und eine Sphinx. Erobern Sie die Steine in der Nähe,

und legen Sie zwei Steinbrüche an, sobald die alten nichts mehr fördern können. Am Berg im Nordwesten errichten Sie eine Kohle- und eine Eisenmine. Danach brauchen Sie noch eine Werkstatt und eine Eisenschmelze. Nun



Szenario 1: Suchen Sie sich einen schwachen Gegner.

### SCHWÄCHEREN Gegner angreifen

expandieren Sie weiter nach Norden und beuten unterwegs alle Goldquellen aus, die Sie finden können.

**TIP 61:** Die Gegner verhalten sich bei jedem Spielstart anders – es stellt sich erst im Verlauf des Szenarios heraus, welcher Feind stärker ist. Den schwächeren sollten Sie vernichten. Dazu muß Ihre Armee mindestens 100 gute Soldaten aufweisen. Ihr Feind verfügt mitten im Zentrum über einige schwere Festungen, die sich nur mit Ballisten zerstören lassen. Sobald Sie alle Militärgebäude des schwächeren Gegners vernichtet haben, ist die Mission gewonnen.

### Szenario 2 – Waffenbrüder

### SCHNELL eine große Siedlung errichten

**TIP 62:** Die Römer (2) greifen sehr früh mit starken Einheiten an. Sie benötigen zur Abwehr eine vollständige Siedlung und mindestens 40 Soldaten. Kleiner Trost: Steine erhalten Sie von Ihrem Verbündeten

(1) ohne eine Gegenleistung. Ein kleiner Berg nördlich Ihres Startplatzes birgt Kohle und Eisen. Verzichten Sie auf Goldbergwerke – die sind zu ineffizient.

**TIP 63:** Beim Ausheben Ihrer Verteidigungstruppen ist es äußerst wichtig,

daß Sie so lange warten, bis Sie verbesserte Schwertkämpfer trainieren können, da Ihr Feind über Krieger der höchsten Stufe verfügt.

**TIP 64:** Ihr Verbündeter kann dem gemeinsamen Feind nicht widerstehen. Lassen Sie Ihre Armee an den Grenzen Ihres Partners Wache schieben und die feindlichen Übergriffe abwehren. In der Zwischenzeit heben Sie in Ihrer Siedlung weitere Kämpfer aus und konstruieren mehrere Ballisten.

**TIP 65:** Um festzustellen, wie stark Ihr Gegner gerade ist, speichern Sie ab und beenden das Spiel. Nun sehen Sie in den Statistiken, wie viele Krieger er besitzt. Laden Sie danach neu. Wenn Sie ungefähr doppelt so viele Kämpfer haben, lohnt sich eine Attacke. Greifen Sie einen Turm an, und erobern Sie ihn, ehe die Römer eintreffen. Dieser Kampf ist entscheidend – die Römer setzen alle Truppen ein. Nach Ihrem Sieg sammeln Sie noch die auf der Karte verstreuten Türme ein, um auch diesen Einsatz zu gewinnen.

### Szenario 3 – Dunkle Rituale

### PIRATENSTADT erobern

**TIP 66:** Die Piraten im Westen (1) sind reich, daher müssen Sie das Gebiet vollständig erobern. Schicken Sie einen Späher vor, und suchen Sie im Süden der Stadt einen etwas stärkeren Turm, in dem sich nur ein Pirat befindet. Der Bau sollte als erster angegriffen und sofort besetzt werden. Die anderen Piraten lassen sich herlocken und werden dort vernichtet. Be-

### SIEDLER nachholen

### SPHINX bauen

### SCHMIED aus dem Norden holen

setzen Sie auch die restlichen Türme. Danach reißen Sie wie gewohnt alle Türme, bis auf den im Süden, ab und ziehen Ihre Armee dorthin. Später verstärken Sie diesen Punkt mit einer schweren Festung.

**TIP 67:** Die Siedler an Ihrem Startplatz holen Sie nach, indem Sie diese in Pioniere umwandeln und ihnen den Befehl geben, zu Ihrem neuen Gebiet zu laufen. Dort werden alle Pioniere wieder in Arbeiter zurückverwandelt.

**TIP 68:** Errichten Sie als eines der ersten Gebäude auch eine Sphinx, da Sie jede Menge Alkohol herumliegen haben und damit sofort die Aufwertung Ihrer Soldaten beginnen können.

**TIP 69:** An Ihrem Startplatz steht ein Schmied noch seelenruhig herum, kann aber nicht zu den Werkstätten, da er nicht mit Ihrer Siedlung verbunden ist.

Errichten Sie aus diesem Grund ein großes Wohnhaus, und erobern Sie mit 100 Pionieren in Windeseile den ganzen Norden der Region. Sobald der Schmied an Ihre neue Siedlung angeschlossen wurde, können Sie mit dem Werk-



Szenario 3: Erobern Sie den Norden mit Pionieren.

### RÖMER vernichten

### In den KRATER gelangen

### Nur die WICHTIGSTEN Gebäude

### PIONIERE einsetzen

### LAZARETT errichten

zeugbau beginnen. Eisen finden Sie im westlichen Teil, Gold und Kohle auf einem Berg im Osten.

**TIP 70:** Die Römer im Osten (2) sind sehr schwach. Schicken Sie etwa 30 bis 40 Kämpfer hin, und vernichten Sie den Feind gnadenlos.

**TIP 71:** Folgendes müssen Sie tun: Im Süden befindet sich in einem Vulkankrater (3) ein weiteres Piratenvolk. Der Krater ist nur im Süden geöffnet. Daneben ist ein geschlossener Krater, in den zehn feindliche Krieger gebracht werden sollen. Sie benötigen dazu einige Priester und Soldaten. Während die Krieger die Piraten aus ihrem Krater herauslocken, versetzen die Priester diese mit dem Spruch »Gegner bannen« in den geschlossenen Vulkankrater.

### Szenario 4 – Die Augen der Welt

**TIP 72:** Beginnen Sie sofort damit, eine kleine Siedlung zu errichten. Die Suche nach dem Gebiet »wo die Steine aus dem Boden wachsen« sollten Sie ignorieren. Starten Sie mit vier Holzfällerhütten, zwei Forsthäusern, zwei Sägewerken und zwei Steinbrüchen. Zerstören Sie alle leichten Wachtürme, und ziehen Sie die Soldaten am mittleren Turm im Westen zusammen.

**TIP 73:** Am östlichen Stadtrand befindet sich auf einem recht schmalen Landstrich der Zugang (1) zu einem Berg. Sie können ihn nur mit Pionieren erobern – Türme lassen sich dort nicht errichten.

**TIP 74:** Konzentrieren Sie sich bei der Soldatenausbildung auf Schwertkämpfer. Sobald Sie etwa 40





Szenario 4: Beeilen Sie sich – das Zeitlimit ist knapp.

**TURM** für  
Turm voran

**TIP 75:** Greifen Sie weiter an, indem Sie einen Turm erobern und Ihre Truppen sofort zum Heiler schicken. Gleichzeitig bringen Sie ständig Verstärkung aus dem Süden heran. Wenn Sie auf den Sumpf im Osten stoßen, haben Sie Ihr Ziel fast erreicht. Es gilt nur noch, die Türme dort zu erobern und dann inmitten der Sümpfe eine Festung zu errichten. Die stark befestigte Insel im Norden können Sie die ganze Zeit getrost ignorieren.

### Szenario 5 – Der Traum

Vorstoß  
nach  
**SÜDOSTEN**

**TIP 76:** Ihre Gegner bleiben lange Zeit ruhig. Arbeiten Sie sich mit Pionieren in Richtung Südosten vor. Dort finden Sie einen großen Berg, der Kohle, Eisen und auch etwas Gold birgt. Damit können Sie den Aufbau einer Armee finanzieren.

**STÄRKEREN**  
Gegner  
zuerst  
angreifen

**TIP 77:** Greifen Sie zuerst den Stärkeren an: die Asiaten (1). Zermürben Sie deren riesige Siedlung durch stetige Angriffe mit Soldaten und Ballisten. Das Zentrum der Siedlung liegt im Nordosten und wird von

einer Festung und zwei mittleren Türmen gesichert. Sie brauchen mehr als 100 Mann Streitmacht, um diese Stellung einzunehmen. Ein Stückchen weiter östlich sehen Sie den Kreis, in den zehn Schwertkämpfer laufen müssen.



Szenario 5: Attackieren Sie die Asiaten (1) zuerst.

**RÖMER**  
aufreiben

**TIP 78:** Auch gegen die Römer (2) benötigen Sie wieder Ballisten. Gehen Sie langsam und beharrlich vor. Zuletzt müssen Sie nur noch Ihre Offensivkraft auf 90 Prozent steigern. Gold finden Sie auf fast allen Bergen, vor allem im Süden.

### Szenario 6 – Auge um Auge

**BERG** im  
Norden  
besetzen

**TIP 79:** Auf dem Berg (1) nördlich Ihrer Siedlung müssen Sie und die Asiaten Rohstoffe abbauen. Zu Beginn ist es also sehr wichtig, daß Sie den Berg so weit wie möglich besetzen und später ganz erobern. Da Angriffe Ihrer Feinde nicht lange auf sich warten lassen, hat die Waffenproduktion höchste Priorität.

Mann zusammen haben, beginnen Sie den Angriff nordwestlich Ihrer Siedlung und erobern die dortigen Türme. Dann verbinden Sie das Land mit Ihrem Stammgebiet und errichten anschließend ein Lazarett.

**EDELSTEINE**  
abbauen

**ASIATEN**  
verjagen

Den **TEMPEL**  
zerstören

Ihre Minen müssen Sie vorerst mit Brotlaiben versorgen. Bauen Sie als nächstes ein Wasserwerk.

**TIP 80:** Der Berg birgt neben Kohle, Eisen und Gold auch Edelsteine. Bauen Sie die wertvollen Klunker unbedingt ab, da Sie so Ihre Offensivkraft problemlos auf fast 100 Prozent erhöhen können.

**TIP 81:** Sobald Sie genug Soldaten haben, beginnen Sie damit, die Asiaten (2) von ihrem Berg zu verjagen. Verdrängen Sie die Störenfriede in den Westen, und schlagen Sie sich eine Schneise in den Nordosten, denn dort sollen Sie eine Fischerhütte errichten. Sie erkennen den Punkt daran, daß hinter einer Wüste ein zerstörtes Boot liegt.

**TIP 82:** Da die Römer unglaublich stark sind, müssen Sie den Tempel des Zeus mit einem Trick zerstören:

Sie benötigen dazu einen Hafen, vier Ballisten und ein Transportboot. Bewegen Sie Ihre Ballisten vorsichtig in die Römerstadt (3). Sobald Sie den Tempel des Zeus gefunden haben, schicken Sie Ihre Geschütze dort in Warteposition.



Szenario 6: Waffenproduktion hat höchste Priorität.

Angriff mit  
**PIONIEREN**  
und  
**BALLISTEN**

Gleichzeitig legt Ihr Schiff vollgepackt mit Pionieren ab. Nun muß alles sehr schnell gehen: Ihre Ballisten vernichten alle Türme rund um den Tempel, worauf sich die Soldaten zu anderen Türmen und Festungen gesellen. Im selben Moment legen Ihre Pioniere südlich des Tempels an und rennen zu den Ballisten auf die Insel. Dort beginnen sie damit, das Land zu erobern und den Tempel einzukreisen.

### Szenario 7 – Die Wächter der Winde

**VERTEIDI-**  
**GUNG** kon-  
zentrieren

**ERSTEN**  
**GEGNER**  
schwächen

**TIP 83:** Ziehen Sie alle Krieger am großen Turm im Südwesten zusammen, und errichten Sie als erstes ein Lazarett genau neben dem Turm. Außerdem spendieren Sie dem Turm noch eine Festung.

**TIP 84:** Attackieren Sie als ersten Feind den gelben Römer im Nordosten. Der Angriff sollte aber nicht mit Fußtruppen, sondern mit Ballisten und Pionieren erfolgen. Während die Ballisten die Türme zer-

bröseln, nehmen die Pioniere das Gebiet ein und zerstören so die Gebäude der Römer.

**TIP 85:** Sobald Sie eine 100-Mann-Armee haben und auch noch 50 weitere Krieger zur Verteidigung abstellen können,



Szenario 7: Ihr erster Gegner ist der gelbe Römer.



### RIESIGE ARMEEN ausheben

nehmen Sie das Gebiet der Gelben vollständig ein. Reißen Sie eroberte Türme jeweils sofort wieder ab, damit die Asiaten oder die noch übrigen Römer nicht auf die Idee kommen, ihre Armeen auf Ihr Schlachtfeld zu verlegen. Denn sonst können Ihre Truppen recht schnell aufgerieben werden. Danach vernichten Sie genauso die restlichen Gegner.

### TÜRME errichten

**TIP 86:** Zuletzt müssen Sie nur noch die geforderten Türme auf den Inseln errichten. Bei diesen handelt es sich um jeweils von einem Fluß umschlossene Minigebiete, die Sie an den äußersten Rändern der Hauptinsel finden. Sie haben es fast geschafft ...

## Szenario 8 – Die Augen des Falken

### Soldaten ZUSAMMEN- ZIEHEN

**TIP 87:** Sie beginnen mit zwei Siedlungen, wobei die untere über sehr wenig Steine verfügt. Reißen Sie also in der unteren Siedlung sämtliche Türme ab, und bringen Sie die Soldaten nach Norden. Legen Sie wie in der vorigen Mission (Tip 83) beschrieben eine starke Punktverteidigung mit Festung und Lazarett an.

### Siedlungen GLEICH- ZEITIG ausbauen

**TIP 88:** Ihre Siedlungen sollten Sie zunächst unabhängig voneinander arbeiten lassen und ausdehnen, bis sie in der Mitte der Karte zusammenstoßen. Dort können Sie Nahrungsversorgung und Waffenproduktion ansiedeln, damit diese besonders wichtigen Gebäude ungefähr gleich weit von den beiden Bergen Ihrer Siedlungen entfernt sind.



**Szenario 8:** Verlegen Sie zu Beginn Ihre komplette Armee inklusive Turmbesatzungen nach Norden.

### SCHNEISE schlagen

**TIP 89:** Vom Sieg trennt Sie jetzt nur noch eine monumentale Schlacht, die sich höchstwahrscheinlich über viele Stunden hinziehen wird. Es ist sinnvoll, die Gegner zunächst mit Ballisten zu schwächen und danach mit Pionieren das Gebiet einzunehmen. Sobald Sie sich eine Schneise zu den Punkten geschlagen haben, wo Sie die Pyramiden errichten sollen, ist alles nur noch Formsache. Glückwunsch, Sie dürfen sich verdienstermaßen Siedelkönig nennen!

**GUN**