

Die Komplettlösung zu Age of Empires

I. Tips, Tricks und Cheats

1) Allgemeine Tips und Tricks

Was Sie auf keinen Fall machen sollten:

1. Alle Dorfbewohner im Eimer.

Das könnte sich als folgenschwerer Fehler herausstellen. Denn wenn Sie mal total erledigt sind und noch einen Dorfbewohner und ein wenig Holz(120 Einheiten) im Reservebeutel haben, ist noch lange nicht alles verloren.

2. Verbrauchen Sie nie alle Rohstoffe bis zum Nullpunkt.

Wenn Sie die Missionen durchspielen, werden Sie sehen das es sehr sinnvoll ist wenigstens noch für eine Lagergrube genügend Holz zu haben, um evtl. an einem anderen Ort nach einer Vertreibung Ihre Zivilisation wieder aufbauen zu können.

3. Die Häuser zu eng zusammen bauen.

Warum merken Sie spätestens, wenn Sie eine Waffenschmiede in eine Baulücke setzen und sich wundern oder ärgern das Sie mit Ihrem Steinwerfer nirgendwo hin kommen.

Was Sie auf jeden Fall tun sollten:

1. Für genügend Ressourcen sorgen.

Alles im Leben kostet etwas, so auch hier. Sorgen Sie immer für genügend Nahrung, Holz , Steine und Gold dann bekommen Sie immer was Sie wollen.

2. Lagergebäude in die Nähe der Ressourcenstandorte bauen.

Sorgen Sie für kurze Wege und Sie gelangen schneller zu Wohlstand.

3. Ressourcen sichern.

Bauen Sie Türme in die Nähe von Gold- und Steinlagerstätten.

4. Das Dorf sichern.

Hat der Gegner keine Belagerungswaffen reicht es meistens schon einen Wall aus Gebäuden um Ihr Dorf zu ziehen. Dahinter ein paar Bogenschützen, das ergibt einen einfachen Schutz. Wird aber wirkungslos gegen schwere Belagerungswaffen. Wenn Sie genügend Steine haben, bauen Sie Mauern und Türme. Gegen Katapulte und Ballisten ist ein einzelner Kavallerist oft sehr wirkungsvoll.

5. In die nächste Zeitepoche voranschreiten.

Dies sollten Sie tun wann immer es Ihre Ressourcen zulassen. Je schneller Sie dies tun, desto größer ist die militärische Überlegenheit. Auch wirtschaftlich bringt das zusätzliche Pluspunkte.

6. Militärische Einheiten gruppieren.

Wie im wirklichen Leben gilt auch hier „, gemeinsam sind wir stark“. Haben Sie den verbesserten Bogen entwickelt, können Sie zum Beispiel schon mit 5 Bogenschützen dafür sorgen das eine Akademieeinheit gar nicht erst in Ihre Nähe kommt. Zusätzlich sollten Sie jede Gruppe numerieren (Gruppe aktivieren, „Strg“ gedrückt halten und eine Zahl von 1-9 drücken), dann lassen sich Ihre Einheiten im Ernstfall schneller aufrufen.

7. Naturgegebenheiten nutzen.

Wälder und Felswände stehen wie Mauern, das sollten Sie in Ihrem Bebauungsplan unbedingt berücksichtigen.

8. Transportschiffe bekehren.

Erst einmal sind es Opfer die nicht zurück schießen. Und zweitens kann Ihr Gegner wie Sie auch bloß 50 bewegliche Einheiten schaffen. Wenn Sie also ein vollbesetztes Transportschiff bekehren macht es für den Gegner weniger 10. Da die Insassen des Schiffes von der Bekehrung unbetroffen bleiben . Denken Sie daran, nicht das Sie in Ihrer eigenen Stadt, plötzlich 10 gegnerische Katapulte aus dem Schiff lassen.

9. Priester als singendes Feldlazarett.

Egal welches Volk Sie wählen die singenden Wunderheiler stehen Ihnen auf jeden Fall zur Verfügung, dies sollten Sie auf jeden Fall nutzen. Und wenn es nur zum Heilen angeschlagener Truppenteile ist. Die 125 Goldeinheiten haben Sie bei klugem Einsatz allemal wieder raus. Leider stehen Sie Ihnen erst ab der Bronzezeit zur Verfügung.

10. Fernwaffenfähigkeiten entwickeln .

Dies kommt Ihnen bei jedem Volk zu Gute, egal ob die Stärken Ihres jeweiligen Volkes bei den Bogenschützen, den Türmen, den Schiffen oder aber bei den Belagerungswaffen liegen.

11. Frühzeitig die Karte erkunden.

Damit Sie wissen wo Sie Rohstoffe und Ihren Gegner zu suchen haben.

2) Cheats

Hier sind erst einmal zwei Cheats für Leute, denen das ganze Spiel zu antik ist.

photon man dann hilft Käptn Kirk von der Enterprise dabei Ihren antiken Spielkameraden benehmen beizubringen.

bigdaddy Probieren Sie einfach aus wozu dieses Kfz. In der Lage ist. Ich hoffe Sie haben die richtige Haftpflichtversicherung.

Wenn Sie einer Ihrer Gegner durch seine bloße Anwesenheit nervt, hilft:

killx das x steht dabei für den Spieler den Sie aus dem Spiel nehmen wollen. Das blanke Entsetzen in die Augen treiben, können Sie Ihrem Gegner mit

medusa Hier hat einer Ihrer Dorfbewohner 3 Leben. Im ersten ist er ein Dorfbewohner, im 2. ein berittener Bogenschütze und im 3. ein schweres Katapult.

Oder wie wäre es mit einem Schiff das über Land fährt.

flying dutschman Mit diesem Code können Sie Ihrem Schweren Kriegsschiff diese Möglichkeit vermitteln.

Wer wollte nicht schon mal Herr der Tiere sein, mit dem Code

gaia ist auch das möglich .

Für den Gewinner Typ haben wir auch einen Code, mit

home run gewinnen Sie garantiert jedes Szenario.

Oder Sie geben

diediedie ein. Dann gibt es ein Feuerwerk.

resign

ist etwas für Leute die das Gewinnen nicht ertragen können.

Wenn Sie einen sehr hohen Lebensstandart und wenig Lust zum arbeiten haben, gibt es folgende Codes:

quarry 1000 Einheiten Steine

woodstock 1000 Einheiten Holz

pepperoni pizza 1000 Einheiten Nahrung

coinage 1000 Einheiten Gold

Wenn Sie etwas von der Welt sehen wollen, können Sie mit

reveal map die Karte aufdecken

no fog den Gegner beobachten.

II. Die vier Kampagnen

Trainings-Kampagne: Ägypten

SZENARIO I: DIE JAGD

Sicherlich wird der erfahrene Spieler von Strategiespielen beim durchspielen dieser Mission, ein überhebliches Grinsen nicht unterdrücken können. Er wird sich sagen „, ist ja leichter wie Pfannkuchen essen“ ,und wird nach erfolgreicher Beendigung dieser, auch nie wieder in Erwägung ziehen diese Mission auch nur spaßeshalber noch einmal zu öffnen. Sicher, doch dem Ungeübten sei geraten, sich lieber erst einmal in dieser und den darauf folgenden Missionen mit diesem Spiel und seinen Tücken vertraut zu machen.

Das Spiel beginnt

Ziel der Mission

- Die Bevölkerung Ihres Stammes auf sieben zu erhöhen.

Nichts leichter als das!

Wenn Sie nach Spielbeginn auf den Bildschirm sehen, bemerken Sie in der Mitte ein größeres Quadrat eingegrenzt durch einen Zaun im schicken Mammutzahndesign. Dies ist um es einmal genau zu bezeichnen Ihr Dorfzentrum, das brauchen wir später. Daneben steht, mit einem Tuch um die Hüften bekleidet, ein gelangweiltes Menschlein und wartet auf Arbeit. Die geben wir ihm!

Wir bewegen mit unserer Maus, die bewegliche Speerspitze auf unseren Dorfbewohner zu und machen uns mit einem Klick der **linken** Maustaste zu seinem Arbeitgeber. Wir sollten unseren ersten Angestellten, los schicken um Nahrung zu besorgen. Also, mal schauen was da so im Angebot ist. Und da ist auch schon unser erstes Opfer, ein Rasenmäher, in Form einer schlanken Gazelle welche friedlich auf der Wiese grast. Die klicken wir mit der **rechten** Maustaste an. Mit Sicherheit ist unser Gazellchen kurz darauf hinüber, denn wie unschwer zu erkennen macht sich unser, zum Jäger gewordener, Dorfbewohner sofort auf die Socken um dem Rasenmähen ein Ende zu bereiten.

Wenn Sie sich zu der Gazelle am linken Bildschirmrand hin bewegen und der schwarze Karten- teil langsam vor Ihnen zurückweicht, werden Sie sich fühlen wie im Rasenmäherfachgeschäft. Denn hier grast gleich eine ganze Herde dieser possierlichen Tierchen. Eine Gazelle sichert Ih-

nen 150 Nahrungsmittleinheiten. Diese können Sie auch gut gebrauchen , denn für jeden neuen Dorfbewohner brauchen Sie 50 davon.

Ach ein Tip noch, seien Sie in der Nähe vom Wasser vorsichtiger, nicht das Sie einen der sonnenhunggrigen Badegäste verärgern. Und wenn so ein Alligator doch mal sauer auf Sie wird, rücken Sie ihm am besten gleich mit zwei Jägern auf die Pelle. Notfalls bringt Ihnen dieses mit scharfen Zähnen bewaffnete Reptil 100 Nahrungsmittleinheiten.

Aber kehren wir nun zu unserem Jäger und seiner Gazelle zurück. Wenn diese nämlich genug vom Dartspielen hat, liegt sie tot auf der Wiese und unser Jäger beginnt nun mit dem zerlegen seiner Beute. Dies macht er so lange bis er 10 Nahrungsmittleinheiten beieinander hat, denn mehr kann er nicht tragen, welche er anschließend zum Dorfzentrum befördert. Es ist sehr ratsam ein erlegtes Tier mit mehreren Dorfbewohnern zum Dorfzentrum zu transportieren, denn je länger die tote Gazelle herumliegt desto mehr Nahrung verdirbt. Günstig ist es auch, wenn Sie die Transportwege so kurz wie möglich gestalten.

Da unsere Jäger fleißige Burschen sind, dürfte die Nahrungsmittelanzeige am oberen Bildschirmrand bald 50 Nahrungsmittleinheiten anzeigen. Was bedeutet das Sie nun in der Lage sind Ihren Stamm um einen Dorfbewohner zu erweitern. Hierzu bringen wir den Cursor auf das Quadrat mit dem Dorfzentrum und mit einem Klick der linken Maustaste zeigt es uns , was es so alles auf Lager hat. Am unteren Bildschirmrand müßte jetzt, neben dem Icon für „Ägypter Dorfzentrum“ ein Icon mit einem vor Kraft strotzenden jungem Burschen erscheinen. Dieses Icon klicken wir auch wieder mit der linken Maustaste an, und schon wird ein neues Männle erstellt, was ca. eine halbe Minute in Anspruch nimmt. Diesen schicken wir dann, wie an unserm ersten Dorfbewohner schon erklärt, ebenfalls auf die Jagd. Das Ganze wiederholt sich bis zu unserem vierten Dorfbewohner. Spätestens wenn Sie Nr.5 erstellen wollen, werden Sie stutzig. Verständlich, denn es geht nicht. Unser Dorfzentrum kann nämlich nur vier Leute beherbergen.

Jetzt müssen Sie Häuser bauen. Zu unserem Eigenheim kommen wir bei „Age of Empire“ natürlich ohne Bausparen und Kredite. Allerdings ganz umsonst, gibt es wie überall, auch hier nix. Um ein Wohnhaus zu erstellen, brauchen Sie in dieser Mission 30 Holzeinheiten. Mit einem verstohlenen ,schüchternen Blick schauen wir nun auf den oberen Bildschirmrand, und siehe da man glaubt es kaum , wir haben alles was wir brauchen.

Nun gibt zwei Möglichkeiten auf dem Weg zum trauten Heim:

1. Wir aktivieren mit einem Linksklick unserer Maus einen Dorfbewohner. Wenn wir dann auf unserer Tastatur erst den Buchstaben „B“ (für Baumenü) und dann den Buchstaben „E“ (für Wohnhaus) drücken, werden wir mit Freude feststellen können, daß der Bauplan für unser schlichtes Landhaus schon an der Spitze unseres Mauszeigers klebt.
2. Natürlich geht das Ganze auch ohne Tastatur. Indem wir nach aktivieren des Dorfbewohners am unteren Rand „unseres Bildschirmes, dem Icon „Bauen“ einen Linksklick geben und dann im Baumenü das Icon für Wohnhaus anklicken.

Nun wählen wir einen geeigneten Platz für unser Wohnhaus. Das rauchschwadenspuckende Fabrikschloten unseren Ausblick aus dem Fenster unerträglich machen, darauf brauchen Sie bei der Standortwahl nicht zu achten. Allerdings sollten wir bedenken das die Lagereinheiten, während des Transportes unserer Waren, sprich Nahrungsmittel, möglichst unkompliziert zu erreichen sind. Also genügend Platz lassen zwischen den Gebäudeeinheiten und möglichst das Dorfzentrum nicht zubauen.

Nachdem wir alles genaustens durchdacht haben, plazieren wir unser erstes Haus mit der linken Maustaste. Und siehe da unser Dorfbewohner verwandelt sich in einen Baulöwen. Wenn unser erstes Haus dann fertig ist, können Sie wie oben beschrieben wieder neue Dorfbewohner produzieren, bis auf dem Bildschirm ein; **Sie haben gewonnen** erscheint.

Na - noch mal probieren? Oder schon bereit für die nächste Mission?

Wenn ja dann nichts wie los.

SZENARIO II: DIE NAHRUNGSSUCHE

Ziel der Mission

- Bauen Sie eine Lagergrube
- Bauen Sie einen Kornspeicher
- Bauen Sie einen Hafen

Nachdem wir gemeinsam die erste Mission, wie ich, hoffe, ohne Probleme gemeistert haben, können wir uns wie ich Glaube in den nächsten Missionen auf das Wesentliche beschränken. Da stellt sich natürlich gleich folgende Frage; „**Was ist das Wesentliche dieser Mission?**“

Das Wesentliche dieser Mission ist der Bau drei neuer Gebäudetypen, welche wir allesamt im Baumenü finden. Natürlich brauchen wir zum Bauen wieder Holz. Das finden wir in größeren Mengen, wenn wir einen unserer Dorfbewohner in westliche Richtung aussenden. Wenn wir in der Nähe des sich dort befindenden Wäldchens die Lagergrube bauen, halten wir den Transportweg der Holzfäller sehr kurz, wodurch sich unsere Vorräte natürlich schneller auffüllen.

In östlicher Richtung am Fluß finden Sie drei Beerenträucher, wenn Sie weitere Dorfbewohner erstellen wollen sollten sie einen losschießen um Ihre Nahrungsvorräte aufzufüllen. Die hellblaue Stelle im Fluß markiert eine Furt, wenn Sie den Fluß hier überqueren finden Sie auf der anderen Seite des Flusses noch weitere 20 Beerenträucher. Hier sollten Sie einen Kornspeicher bauen.

Jetzt bleibt nur noch der Hafen. Wenn der fertig ist, haben Sie auch schon wieder gewonnen.

SZENARIO III: ENTDECKUNGEN

Ziel der Mission

- machen Sie fünf Entdeckungen

Die letzten beiden Missionen haben wir nun spielend hinter uns gelassen und sicherlich liebe Leser, wird es welche unter Euch geben die jetzt sagen „Ha, deswegen hast Du Dir die Finger wundgetippt, da bin ich ja schlafend durchmarschiert“. Da kann ich nur sagen: „Sicher doch und herzlichen Glückwunsch!“

Denn nun kommt es dicker, während wir uns die letzten beiden Missionen damit beschäftigt haben Nahrung zu erjagen oder zu sammeln, neue Dorfbewohner zu erstellen oder Gebäudeeinheiten zu bauen kommt nun auch noch eine uns gegenüber feindselig eingestellte, fremde Zivilisation dazu. Aber schauen wir uns erst einmal die Karte an.

Wie Sie unschwer erkennen können befindet sich unser Dorfzentrum ziemlich in der Mitte. Nun haben Sie, so viel sei gesagt, zwei Möglichkeiten diese Mission zu gewinnen. Die eine Möglichkeit wäre „die Erfüllung des oben genannten Missionsziels. Eine weitere Möglichkeit, besteht darin den Gegner zu vernichten. Allerdings reicht für beide Möglichkeiten Ihr einer Dorfbewohner nicht aus. Also müssen Sie Dorfbewohner basteln.

In dieser Mission haben Sie, zu Beginn, 90 Nahrungsmittelleinheiten auf Lager. Die reichen gerade mal für einen weiteren Dorfbewohner. Wenn Sie sich mit Ihrem ersten Dorfbewohner in südöstliche Richtung vom Dorfzentrum fortbewegen, werden Sie bald auf ein paar Beerenträucher stoßen. Kurz darunter befindet sich auch unsere erste Entdeckung in Form eines weißen urzeitlichen Abbilds, eines Pferdes. Ganz in der Nähe dieser Abbildung grasen auch gleich 3 Cazellen. So daß Sie in aller Ruhe Ihre erste Entdeckung machen können und auf dem Rückweg Ihre Nahrungsvorräte aufbessern.

Wenn Sie Leute basteln denken Sie daran, ab dem vierten Dorfbewohner müssen Sie Hütten bauen. Dazu sollten Sie einen los schicken um Holz zu schlagen. Südwestlich vom Dorfzentrum

stehen wie dafür gemacht, mal einfach so, drei Wäldchen in der Gegend herum. Hier können Sie auch so ganz nebenbei Entdeckung Nr.2 machen. Aber Vorsicht, der unrasierte vierbeinige Burse ist auf Besuch nicht gut zu sprechen. Am besten nähern Sie sich vorsichtig von Süden her, bis ein blaues Fähnchen erscheint.

Wenn Sie dann so etwa vier bis fünf Dorfbewohner beieinander haben, könnten Sie eigentlich schon mal mit Dreien oder besser noch vier Männchen einen Vorstoß nach Osten wagen. Um nicht ständig jeden einzeln anklicken zu müssen aktivieren Sie am besten gleich alle mit einem mal. Hierzu bewegen Sie den Mauszeiger in die Nähe der Gruppe welche Sie aktivieren wollen und ziehen, die linke Maustaste gedrückt haltend ein Kästchen um diese. Wenn Sie die linke Maustaste jetzt wieder loslassen, können Sie mit der rechten Maustaste bestimmen, wohin sich diese Gruppe bewegen soll. Für später können Sie sich den ganzen Vorgang erleichtern, wenn Sie nach aktivieren der ganzen Gruppe die Tasten „Strg“ und „1“ drücken. Denn dann brauchen Sie in Zukunft nur noch auf „1“ drücken, um die ganze Gruppe erneut zu aktivieren.

Nachdem wir dies geschafft haben, können wir uns ostwärts in Bewegung setzen. In der Nähe des Wassers angekommen werden Sie gleich von einem Alligator attackiert. Glauben Sie mir, der hat nur auf Sie gewartet. Den sollten wir sofort mit allen Männern bearbeiten, bis er sich auf den Rücken legt.

In nordöstlicher Richtung weitergehend werden wir anschließend von einem minoischen Späher angegriffen. Aber zu dritt, besser noch zu viert sollten wir auch diesen Angreifer ohne Schwierigkeiten besiegen.

Auf der Halbinsel befinden sich noch zwei Entdeckungen. Diese werden jeweils von einem Löwen bewacht. Wenn Sie wollen können Sie auch das Dorfzentrum zerstören, um zu gewinnen.

Die fünfte Entdeckung ist dann nach allem was Sie bisher durchgemacht haben, ein Kinderspiel. Diese befindet sich im Norden und nach der Entdeckung dieser haben Sie alle Aufgaben erfüllt und können sich der nächsten Mission zuwenden.

SZENARIO IV: EIN NEUES ZEITALTER ZEICHNET SICH AB

Ziel der Mission

- Schreiten Sie in die Jungsteinzeit voran

Das sollte für Sie eigentlich kein Problem sein. Darum wollen wir uns in dieser Mission auch gar nicht lange aufhalten. Am besten gehen Sie mit allen drei Dorfbewohnern gleich ans Holzhacken. Denn in dieser Mission werden sie vergebens nach Nahrungsressourcen auf dem Lande suchen, es sei denn das Jagdfieber packt Sie derart, daß Sie Lust darauf verspüren, Elefanten und Löwen zu jagen. Wozu ich Ihnen jetzt schon abraten kann, da es wenig effizient ist.

Also machen wir es auf meine Weise. Wir schicken unsere Dorfbewohner Holz hacken, bis wir 100 Holzeinheiten zusammen haben. Dann lassen wir einen unserer Dorfbewohner einen Hafen bauen, dieser kann dann nach dessen Fertigstellung auch wieder Holzeinheiten produzieren. Ist dies geschehen, klicken wir mit der linken Maustaste den Hafen an und finden im Hafenmenü ein Icon für Fischerboot und eins für Handelsboot, wir klicken das Fischerboot-Icon an und bauen damit das erste mal ein Fischereifahrzeug.

Fischgründe werden entweder durch Wale oder durch aus dem Wasser springende Fische dargestellt. In der Regel gewinnen Sie aus jedem Fischgrund ca. 250 Nahrungsmittelleinheiten. Sie schicken Ihr erstes Fischerboot also zu einem dieser Fischgründe um zu fischen. Wenn Sie wollen können Sie weitere Fischerboote bauen und diese zur Nahrungsbeschaffung los schicken. Oder Sie bauen, das zur Erfüllung Ihrer Mission notwendige zweite Gebäude, um, wenn Sie 500 Nahrungsmittelleinheiten beieinander haben, mit der linken Maustaste das Dorfzentrum anzuklicken und mit dem unteren Icon in die Jungsteinzeit voranzuschreiten.

SZENARIO V: DAS GEFECHT

Ziel der Mission

- Vernichten Sie den feindlichen Stamm.

Auch diese Mission wird so schnell vorüber sein das wir eigentlich ohne Karte auskommen müßten. Wer dennoch nicht den Mut hat, den Blindflug zu wagen, kann wenn er will ein wenig schummeln und die Karte einfach aufdecken. Hierzu drücken Sie auf Ihrer Tastatur einfach die „Return-Taste“ und schreiben auf den daraufhin erscheinenden Balken einfach „**reveal map**“, und dann wieder bestätigen mit „Return“. Nun können Sie das gesamte Terrain überblicken. Wer jetzt auch noch wissen will wo der Gegner sich befindet kann mit dem Cheat „**no fog**“ auch dies ohne Probleme.

Sollten Sie keine Lust zum schummeln verspüren, vertrauen Sie mir einfach. Wir haben in dieser Mission 4 Axtkämpfer und 3 Bogenschützen zur Verfügung. Unser Gegner hat einen Axtkämpfer weniger. Zahlenmäßig sind wir Ihm also überlegen. Aber trotzdem, nicht leichtsinnig werden.

Wir nehmen also die gesamte Mannschaft und suchen uns erst mal Streit. Glauben Sie mir, ich hab das Ganze ein paar mal durchgespielt. Taktisch am klügsten ist es wenn wir uns mit unserer kleinen Armee erst einmal in Richtung Nordosten auf den Weg machen. Dort stoßen wir bald auf eine Küste, an welcher wir uns in östlicher Richtung bis zum Kartenrand weiterbewegen. Gut - jetzt müßte in südwestlicher Richtung ein Wäldchen sein. Zwischen dem und dem Kartenrand bewegen wir uns in südliche Richtung weiter. Aber vorsichtig, denn hier in dieser Gegend kann man das Adrenalin förmlich riechen. Achten Sie auf jeden Fall darauf das Ihre kleine Abteilung zusammen bleibt.

Auf dem Plateau angekommen haben Sie am Kartenrand ein paar Beerenträucher, im Süden eine Steilwand und im Westen einen Paß zum großen Plateau. Hinter den Beerenträuchern ist auch schon Ihr erster Gegner. Steht dort ein Bogenschütze, dann bewegen Sie sich mit Ihrer Truppe erst einmal über den Paß in Richtung großes Plateau und suchen sich dort ein Objekt, an dem Sie Ihre Aggressionen ausleben können.

Wichtig bei der Sache ist nur, daß Sie vorher in der Option Diplomatie das Kreuz in das Kästchen für feindlich gesetzt haben, denn dann reagieren Ihre Leute schon bei Sichtkontakt. Und lassen Sie immer alle Mann auf einen draufhauen, denn nur ein toter Axtkämpfer verteilt keine Hiebe mehr und ein toter Bogenschütze verschießt auch keine Pfeile mehr. Im Prinzip können Sie, sobald Sie auf dem großen Plateau Ihren ersten Feind niedergemacht haben, den Rest auf sich zukommen lassen. Greifen Sie danach immer denjenigen mit all Ihren Kämpfern an, welcher Ihrer kleinen Abteilung am nächsten ist, oder aber den Axtkämpfer der Ihren Bogenschützen am nächsten ist.

Wenn Sie alle Feinde niedergestreckt haben, sollten Sie diese Mission ruhig noch einmal wiederholen, schon um Ihr Selbstbewußtsein zu heben. Denn glauben Sie mir eins, so schnell gewinnen Sie in Zukunft Ihre Schlachten nicht mehr.

SZENARIO VI: DER ACKERBAU

Ziel der Mission:

- Bringen Sie die Ruine auf der anderen Seite des Flusses in Ihren Besitz.
- Schaffen Sie einen Vorrat von 800 Nahrungsmitteln.

Einführung in die Mission:

Wir befinden uns in der Jungsteinzeit, sind im Besitz einer Kaserne, eines Dorfzentrums, eines Kornspeichers und mehrerer Wohnhäuser. Des weiteren haben wir 3 Dorfbewohner und 3 Knüppelschläger.

Wenn ich Ihnen weiterhin alles so genau beschreibe liebe Leser wird dieses Buch wahrscheinlich ein Roman und viel zu langatmig. Ich würde vorschlagen, wir verlegen uns deshalb auf eine stichpunktartige Aufführung der Schritte, die Sie unternehmen müssen, um möglichst schnell und unkompliziert dieses Spiel zu bewältigen. Wenn Sie von einem dieser Stichpunkte abweichen oder eventuell die Reihenfolge ändern, kann es natürlich sein, daß der Gegner sich anders verhält. In diesem Fall sollten Sie entweder improvisieren oder die Mission neu starten. Seien Sie sich dessen bewußt, daß sich in dieser Mission der Schwierigkeitsgrad sprunghaft erhöht.

In dieser Mission sollten wir eigentlich schon in der Lage sein, die ganzen Aktivitäten gut zu überblicken. Wir müssen in dieser Mission Nahrung heranschaffen, Holz schlagen, Gebäude bauen, unsere Armee ausbauen, uns gegen Angreifer verteidigen und noch besser unseren Gegner selber angreifen. Und dies alles genau zu seinem Zeitpunkt.

Also, wenn Sie fühlen, daß Sie dazu schon in der Lage sind, sollten wir es angehen.

Folge der Arbeitsschritte:

- Die 3 Dorfbewohner zum Beeren pflücken schicken.
- In der Kaserne die Axt entwickeln.
- Die drei Knüppelschläger am nördlichen Dorfrand postieren.
- Sowie Nahrungsressourcen vorhanden sind, die Zahl Ihrer Axtkämpfer auf 5 erhöhen
Gruppieren Sie Ihre Kämpfer so wie in der letzten Mission beschrieben, damit Sie immer mit allen gleichzeitig angreifen können.
- Danach zwei Dorfbewohner erstellen und die Palmen um Ihr Dorfzentrum fällen lassen.
- Wenn Sie 150 Holzeinheiten beisammen haben, lassen Sie einen Ihrer Beerenpflücker über dem Wäldchen, welches oberhalb der Kaserne liegt eine Bogenschießanlage bauen.
- Ziehen Sie Ihre Axtkämpfer weiter nach Norden

Jetzt müßten Sie eigentlich schon das erste Mal angegriffen worden sein. Ich hoffe Sie haben Ihren ersten Verteidigungskampf ohne nennenswerte Verluste überstanden. Wenn nicht gleichen Sie Ihre Verluste, sowie es Ihre Nahrungsmittel erlauben, irgendwie aus.

- Stellen Sie in der Option „Diplomatie“ Ihr Haltung zu Ihrem Gegenspieler auf feindlich.
- Bauen Sie mit Ihrem Bauarbeiter im Anschluß an die Bogenschießanlage zwei Wohnhäuser.
- Erstellen Sie zwei Bogenschützen.

Inzwischen dürften die Beerenträucher abgeerntet sein. Machen Sie Ihre Beerenpflücker deshalb erst einmal zu Holzfällern bis Sie 150 Holzeinheiten beisammen haben.

- Wenn Sie 150 Holzeinheiten zur Verfügung haben, lassen Sie Ihren Bauarbeiter einen Marktplatz bauen.
- Nachdem der Marktplatz fertig ist sollten Sie Ihren Bauarbeiter und einen Ihrer Holzfäller in der Nähe des Kornspeichers oder des Dorfzentrums einen Bauernhof errichten lassen.
- Plazieren Sie Ihre Armee auf die Erhebung in der Nähe der Furt, aber bleiben Sie außer Reichweite der Beobachtungsschiffe, welche der Gegner jetzt schon haben dürfte.

- Sowie wieder 100 Holzeinheiten zur Verfügung stehen, erstellen Sie im Dorfzentrum einen neuen Dorfbewohner, mit welchem Sie dann, soweit im Süden wie möglich, einen Hafen bauen.
- Erstellen Sie zwei weitere Bogenschützen.
- Jetzt überqueren Sie an der Furt den Fluß und greifen die gegnerischen Gebäudeeinheiten in folgender Reihenfolge an.
 - Bogenschießanlage (soweit vorhanden)
 - Kaserne
 - Stall (soweit vorhanden)
 - Dorfzentrum
 - Lagergrube
 - Kornspeicher
- Es wird immer wieder ein Dorfbewohner des Gegners erscheinen um die angegriffene Gebäudeeinheit zu reparieren. Unterbinden Sie das.
- Bauen Sie in Ihrem Hafen ein Beobachtungsschiff.
- Spüren Sie mit Ihrem Beobachtungsschiff die gegnerischen Kriegsschiffe auf und vernichten Sie diese.

Hierzu sollte ich wohl noch einiges sagen. Ihren Dorfbewohner in der Nähe des Hafens habe ich nicht vergessen, wie Sie vielleicht annehmen, denn der kommt jetzt zum Einsatz. Lassen Sie Ihren Dorfbewohner am Ufer mit der Galeere mitlaufen. Auf diese Art und Weise können Sie Beschädigungen an der Galeere noch während eventueller Gefechte durch Ihren Dorfbewohner reparieren lassen. Sind alle Kriegsschiffe ausgeschaltet können Sie sich an die Zerstörung des gegnerischen Hafens machen. Danach sollte eigentlich der Erfüllung Ihrer Missionsziele nichts mehr im Wege stehen.

Sie brauchen jetzt nur noch die Ruine suchen und auf Bauernhöfen Nahrung herstellen bis Sie 800 Nahrungsmittelleinheiten zusammen haben.

SZENARIO VII: DER HANDEL

Ziele des Szenarios:

- Sammeln Sie einen Vorrat von 1000 Steinen
- Sammeln Sie einen Vorrat von 1000 Goldeinheiten

Einführung in das Szenario:

Halten Sie sich in diesem Szenario anfangs lieber einen respektvollen Abstand zum Ufer. Denn die Minoer sind absolut nicht gut auf Sie zu sprechen. Opfern Sie ruhig Ihren Hafen und sparen und sammeln Sie Ihre Kräfte für die Libyer, denn auch deren neutrale Haltung ändert sich schon sehr bald. Und darauf sollten Sie sich erst einmal vorbereiten, danach haben Sie dann für die Minoer alle Zeit der Welt.

Wenn wir unser Dorf unter die Lupe nehmen, sehen wir östlich vom Dorfzentrum einen Kornspeicher und gleich daneben ein paar Beerenträucher. Nördlich vom Dorfzentrum in der Nähe des Waldes ist auch noch eine Lagergrube. Wir sind also mit Gebäudeeinheiten schon ganz gut ausgestattet.

- Zwei der Dorfbewohner zu den Beerenträuchern östlich vom Dorfzentrum schicken.
- Im Dorfzentrum einen neuen Dorfbewohner erstellen.
- Den dritten Dorfbewohner über die Landzunge, im Norden, Richtung Westen schicken. und am westlichen Kartenrand eine Kaserne bauen.

- Den neu erstellten Dorfbewohner schicken Sie zu Ihrer Lagergrube im Norden und machen ihn zum Holzfäller. Und gleich einen neuen Dorfbewohner erstellen.
- Nach fertigstellen der Kaserne den Bauarbeiter zum Beeren pflücken schicken und in der Kaserne die Streitaxt entwickeln.
- Neuen Dorfbewohner in der Nähe des Kornspeichers die Palmen abholzen lassen und gleich einen weiteren Dorfbewohner erstellen.
- Danach Axtkämpfer in der Kaserne bauen, in Folge
- Neuen Dorfbewohner zur Kaserne schicken. Dort angekommen, lassen Sie Ihn, sowie Sie 150 Holzeinheiten beieinander haben unterhalb der Kaserne, am westlichen Kartenrand, eine Bogenschießanlage bauen.

Inzwischen dürften minoische Schiffe schon unseren Hafen bearbeiten, was uns zwar wütend macht, aber nicht besiegt. Soll'n die sich ruhig austoben, die bekommen später eins vor die Mütz.

- Wenn die Bogenschießanlage fertig ist, müßte uns unser Bildschirm jetzt eigentlich langsam die Nachricht anzeigen, daß die Libyer Ihre Haltung zu uns von neutral zu feindlich ändern. Das Gleiche tun wir jetzt auch.
- Gleichzeitig schicken wir unser Bauarbeiter von der Bogenschießanlage zum Holz hacken und bauen in der Bogenschießanlage Bogenschützen.

Zu dieser Zeit sollten Sie wenigstens schon 3-4 Axtkämpfer fertiggestellt haben. Teilen Sie Ihre Armeen in zwei Gruppen auf, wobei in jeder Gruppe Axtkämpfer und Bogenschützen vorhanden sein sollten. Aktivieren Sie dann die erste Gruppe und drücken Sie die Tasten „Strg“ und „1“. Diese Gruppe läßt sich dann bei Kampfhandlungen bequem jeder Zeit mit der Taste „1“ wieder aktivieren. Die zweite Gruppe belegen Sie mit der Taste „2“, welche Sie dann logischerweise mit der Taste „2“ auch immer wieder aufrufen können.

- Auf der anderen Seite ,der Karte, leiden unsere Beerenspucker allmählich unter Arbeitslosigkeit. Also lassen wir die Burschen über dem Dorfzentrum einen Marktplatz bauen.

Was ich unbedingt noch loswerden muß, schicken Sie Ihre Armeen ungefähr auf Höhe Kaserne zurück. Wenn die Libyer angreifen, ist das erste was diese zu sehen bekommen, die Bogenschießanlage. Welche sich damit zu Ihrem ersten Angriffsziel qualifiziert. Auf diese Art ersparen Sie sich Verluste bevor Sie zum Gegenangriff starten. Ihre Bogenschießanlage kann auch mehr wegstecken als Ihre Krieger.

- Nachdem der Marktplatz fertiggestellt ist schicken Sie Ihre Baulöwen zum Kornspeicher zurück und lassen diese dort Bauernhöfe errichten.

Jetzt müßten die Libyer so langsam eintrudeln, und sich darüber freuen das Ihre Bogenschießanlage ein so leichtes Ziel abgibt. Aber zu früh gefreut, jetzt gibt's eins auf die Licher. Drücken Sie nun auf der Tastatur die Taste „1“ und klicken mit der rechten Maustaste den gelben Bogenschützen an, dann drücken Sie die „2“ und hetzen Ihre 2. Armee auf die Balliste. Tja, jetzt können Sie eigentlich nichts mehr verkehrt machen, lehnen Sie sich zurück und sonnen Sie sich im Ruhm, welcher Ihnen als erfolgverwöhnter, antiker Feldherr gebührt. Wenn Sie die Siegesfeier hinter sich gelassen haben, sollten Sie sich langsam wieder um Ihr Volk kümmern. Sehen Sie im Dorf nach dem Rechten, und achten Sie darauf das keiner Ihrer Untertanen sich im Faulenzen übt.

- Danach schicken Sie Ihre Bogenschützen gen Süden, um die Libyer ein für allemal zu besiegen. Aber achten Sie auf genügende Entfernung zum Ufer, glauben Sie mir einfach wenn ich Ihnen sage, daß die minoischen Schiffe immer noch da sind.
- Im libyschen Dorf angekommen nehmen Sie gleich das erste beste Gebäude unter Beschuß. Erledigen Sie die Dorfbewohner , die an der beschossenen Gebäudeeinheit Reparaturarbeiten vornehmen wollen. Ist das Gebäude zerstört, verfahren Sie mit den Restlichen ebenso. Nur den Hafen den sollten Sie stehen lassen.

- Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Domestizierung, indem Sie im Marktplatzmenü mit der linken Maustaste das Icon mit der Kuh anklicken. (Kostenpunkt 200 Nahrungsmittel; 50 Holzeinheiten).
- Entwickeln Sie im Marktplatzmenü die Holzverarbeitung (Kostenpunkt 120 Nahrungsmittel; 75 Holzeinheiten).
- Kontrollieren Sie Ihre Bauernhöfe und bauen Sie wenn diese runter gewirtschaftet sind, neue.
- Bauen Sie entweder in der südöstlichsten Ecke Ihres Festlandes, oder in der Nähe des libyschen Hafens einen eigenen Hafen.
- Erstellen Sie einen neuen Dorfbewohner und erschließen Sie das Festland südlich Ihres Dorfzentrums, bauen Sie anschließend in der Nähe der dort befindlichen Steinbrüche eine Lagergrube.
- Bauen Sie in Ihrem Hafen 5-6 Erkundungsschiffe.
- Erhöhen Sie Ihre Nahrungsmittelproduktion
- Greifen Sie mit Ihren Erkundungsschiffen die minoische Flotte an und vernichten Sie diese Wenn Sie jetzt noch Handelsschiffe bauen und mit dem gelben und roten Hafen (der befindet sich im Süden auf der größeren der beiden Inseln) Handel treiben, dürfte auch dieses Szenario bald Geschichte sein.

SZENARIO VIII: KREUZZUG

Ziel des Szenarios:

- Bekehren Sie die Balliste und bringen Sie diese in Ihr Dorfzentrum.

Einführung in das Szenario:

Diese Mission beginnen Sie in der Bronzezeit. Hier sind einige Dinge etwas anders ,z.B. können Sie im Baumenü mehr Gebäude erstellen und in den einzelnen Gebäuden haben Sie viel größere Entwicklungsmöglichkeiten für Ihr Technologiespektrum.

An Gebäuden haben Sie in diesem Szenario als Neuling gleich einen Tempel. Des weiteren steht Ihnen gleich zu Anfang eine Kaserne, ein Stall, eine Bogenschießanlage und günstig gelegen ,zwischen Steinbrüchen und Wald eine Lagergrube. Südöstlich vom See sind Ihr Dorfzentrum und ein Kornspeicher. Und als krönender Abschluß steht an der dortigen Dorfgrenze schon ein einfacher Wall.

Folge der Arbeitsschritte:

- Lassen Sie 2 Dorfbewohner in der Nähe der Lagergrube Holz schlagen und einen weiteren im Steinbruch arbeiten und den 4. in der Nähe des Kornspeichers Beeren sammeln.
- Erstellen Sie 3 neue Dorfbewohner.
- Lassen Sie einen der beiden den „einfachen Wall“ zur westlichen Seite des Dorfes hin erweitern. Beachten Sie dabei, daß es den Goldabbau wesentlich erleichtert, wenn die Goldmine am südlichen Seeufer, auf Ihrer Seite vom Wall liegt.
- Den zweiten, neu erstellten Dorfbewohner lassen Sie Beeren pflücken und den dritten machen Sie zum Goldgräber.
- Bauen Sie ca. 5-6 Bogenschützen.
- Bauen Sie jetzt am nördlichen Seeufer einen Wall zwischen Felswand und See, so das Ihre Feinde im Falle eines Angriffs nur durchs Wasser in Ihr Dorf kommen.
- Postieren Sie Ihre Bogen schützen jetzt zwischen den beiden Wällen, in der Mitte des Sees.
- Bauen Sie mit Ihrem Bauarbeiter einen Beobachtungsturm hinter den nördlichen Wallabschnitt. Einen zweiten setzen Sie gleich neben die Goldmine.

- Entwickeln Sie im Kornspeicher den Abwehrturm.
- Lassen Sie einen Ihrer Beerenpflücker einen Bauernhof bauen. Sind die Beerensträucher restlos abgeerntet verfahren Sie mit dem 2. Beerenpflücker ebenso.
- Bauen Sie weitere 3-4 Bogenschützen.
- Entwickeln Sie im Tempel die Astrologie.
- Lassen Sie Ihren Bauarbeiter am östlichen Seeufer einen Hafen bauen.
- Schicken Sie Ihren Priester zum Abwehrturm am Südufer des Sees
- Schalten Sie in der Option Diplomatie Ihre Haltung auf Feindlich

Eine Bemerkung noch, wenn sich Ihr Gegner dann endlich mal zum angreifen entschließt, zerstören Sie auf keinen Fall die Balliste. Lassen Sie Ihren Priester das Ding beschwören.

- Wenn Ihnen die Zeit dazu noch bleibt, dann bauen Sie im Hafen ruhig noch 2-3 Erkundungsschiffe.

So jetzt könnte Thutmosis, so heißt der Knabe, aber langsam kommen. Wenn der Bruder immer noch an den Rosen riecht, dann schicken Sie einfach ein Erkundungsschiff ans westliche Ufer des Sees. Füttern Sie die Brüder mit ein paar Pfeilen an, das bringt die Burschen auf Trab. Der Rest ist dann leichter wie Pfannkuchen essen. Mit Ihren Bogenschützen, Erkundungsschiffen und Beobachtungstürmen beschießen Sie den Gegner und mit dem Priester bekehren Sie die Balliste. Wenn die Balliste dann blau geworden ist, brauchen Sie diese nur noch zu Ihrem Dorfzentrum schicken.

SZENARIO XI : DER AUßenPOSTEN AM FLUß

Ziele des Szenarios:

- Finden Sie die große Insel im Fluß
- Bauen Sie auf der Insel ein Dorfzentrum
- Bauen Sie auf der Insel zwei Wachtürme

Einführung in das Szenario:

Sie befinden sich immer noch in der Bronzezeit. Ich kann Ihnen jetzt schon sagen, das Sie in dieser Mission alle Zeit der Welt haben. Und sicherlich würden Sie es auch ohne mich schaffen. Na ja für diejenigen die trotzdem nicht auf meine Hilfe verzichten wollen, hier eine Aufzählung der Schritte die ich unternommen habe um dieses Szenario zu meistern. Natürlich nur um evtl. noch einmal zu vergleichen.

Folge der Arbeitsschritte:

- Machen Sie 2 Ihrer Dorfbewohner zu Goldgräbern, indem Sie diese, in der Nähe der Lagergrube, nördlich von Ihrem Dorfzentrum Gold abbauen lassen.
- Lassen Sieden 3. Dorfbewohner in der Nähe der Lagergrube Bäume fällen.
- Die restlichen Beiden können in der Nähe des Kornspeichers, welcher sich westlich von Ihrem Dorfzentrum befindet, schon mal Beeren pflücken.
- Erstellen Sie im Dorfzentrum einen Dorfbewohner, welcher westlich vom Kornspeicher einen Hafen errichtet.
- Erstellen Sie weitere 4 Dorfbewohner und machen Sie diese zu Holzfällern.
- Lassen Sie Ihren Bauarbeiter ein Regierungsgebäude bauen.
- Entwickeln Sie im Hafenmenü die Kriegsgaleere.
- Bauen Sie mit Ihrem Bauarbeiter ein weiteres Bronzezeitgebäude.
- Sammeln Sie 1000 Nahrungsmittelleinheiten und 800 Goldeinheiten, um in die Eisenzeit voranzuschreiten.
- Bauen Sie im Hafenmenü 3-4 Kriegsgaleeren, und ein Transportschiff

- Ziehen Sie mit Ihren Kriegsgaleeren in Richtung Westen und vernichten sie die beiden griechischen Beobachtungstürme auf dem Südteil der Insel.

Wenn Sie auf den Abstand achten, können Sie die Beobachtungstürme beschießen, ohne selber unter Beschuß zu geraten. Beschießen im Anschluß daran ruhig den Alligator am Ufer und machen Sie dem Löwen Beine.

- Fahren Sie mit Ihren Kriegsgaleeren die Inselküste entlang und zerstören Sie alle weiteren Beobachtungstürme.
- Bringen Sie einen Ihrer Holzfäller und Ihren Bauarbeiter auf das Transportschiff
- Landen Sie mit Ihrem Transportschiff am südöstlichen Inselufer, laden Sie die beiden Dorfbewohner aus und bauen Sie in der Nähe der Steinbrüche ein Dorfzentrum.
- Lassen Sie Ihre beiden Inseldorfbewohner Sein abbauen und erstellen Sie auf der Insel einen neuen Dorfbewohner.
- Entwickeln Sie im Kornspeicher den Abwehrturm und im Anschluß den Wachturm(letzterer setzt voraus das Sie inzwischen in der Eisenzeit sind).

Nun brauchen Sie auf der Insel eigentlich nur noch zwei Wachtürme zu bauen. Aber falls Sie in diesem Szenario noch ein bißchen rumspielen wollen, wünsche ich Ihnen viel Spaß.

SZENARIO X: DIE SEESCHLACHT

Ziel des Szenarios :

- Holen Sie das gestohlene Artefakt zurück und bringen Sie es in Ihr Dorfzentrum.

Einführung in das Szenario:

Glauben Sie mir, wenn ich Ihnen sage, das ich für die Erfüllung dieser Mission nicht einen Krieger benötigt habe und die ganze Angelegenheit in 35 Minuten vergessen war. Was ich in dieser Mission brauchte, waren lediglich 5 Kriegsgaleeren, 5 Dorfbewohner für die Holzbeschaffung, zwei weitere für die Nahrungsproduktion, einen für die Kriegsgaleerenreparaturbrigade und ein Transportschiff, um das Artefakt nach Hause zu bringen. Der Trick bei der ganzen Sache ist, daß Sie unter allen Umständen verhindern, daß der Gegner es schafft, einen Hafen zu bauen.

Folge der Arbeitsschritte.

- Schicken Sie einen Ihrer Dorfbewohner Beeren pflücken, einen weiteren Bäume fällen und den letzten lassen Sie am Hafen einen Beobachtungsturm bauen.
- Entwickeln Sie Ihr Erkundungsschiff zur Kriegsgaleere weiter.
- Schaffen Sie 10 weitere Dorfbewohner, davon:

7= Holzabbau

2= Bauern

1= Goldgräber

- Bauen Sie, je nach belieben, 5-10 Kriegsgaleeren. Und halten Sie Ihren Bauarbeiter für Schiffsreparaturen bereit.

Sie werden am Anfang von 2 Beobachtungsschiffen des Gegners attackiert. Aber wenn Sie es schaffen, diese, zu erledigen, waren es vorerst oder evtl. bis zum Schluß des Spiels die Letzten. Sie sollten für die 2. Möglichkeit sorgen. Sie werden rasch merken das Ihr Gegner nicht viel Zeit verschwendet. Er geht aufs Ganze, und das muß er auch, denn er hat zwar zwei Kriegsschiffe aber noch keinen Hafen. Meistens erfolgt der erste Angriff, wenn Ihr erstes Schiff fertig ist oder sich noch im Bau befindet. Lassen Sie deshalb Ihren Bauarbeiter in der Nähe Ihres ersten Schiffes, um es während der Kampfhandlungen zu reparieren.

Zwingen Sie Ihrem Gegner das Schlachtfeld auf . Postieren Sie dabei Ihr Schiff so, daß der Gegner in Reichweite Ihres Beobachtungsturmes ist.

- Produzieren Sie noch während der Seeschlacht weitere Schiffe, soweit es Ihre Ressourcen zulassen.

Sind beide gegnerischen Schiffe zerstört, ist der beste Zeitpunkt gekommen um den Gegner unter Kontrolle zu bringen. Reparieren Sie in Windeseile Ihre kleine Flotte und begeben Sie sich mit dieser nach Norden. Sowie Sie die gegnerische Küste erreicht haben, suchen Sie die Stelle an welcher er seinen Hafen baut. Unterbinden Sie jeden Versuch in diese Richtung.

- Bauen Sie gleichzeitig weitere Kriegsgaleeren und stationieren Sie diese vor der gegnerischen Küste, damit Sie diese einsehen können ohne mit Ihren Schiffen ständig umherfahren zu müssen.
- Zerstören Sie jetzt als erstes den Beobachtungsturm im Süden der Insel. Versuchen Sie dabei außer Reichweite der gegnerischen Fernwaffen zu bleiben.

Vergessen Sie nicht Ihre Schiffe zwischendurch immer wieder reparieren zu lassen. Nachdem der Beobachtungsturm im Süden zerstört ist fangen Sie damit an, die dortigen Gebäudeeinheiten zu zerstören. Vernichten Sie auch die Reparatureinheiten des Gegners, das bindet seine Ressourcen. Sie brauchen das ganze jetzt natürlich nicht nur mit 5 Kriegsgaleeren durchspielen, bauen Sie ruhig weitere.

- Entwickeln Sie bei Gelegenheit auf dem Marktplatz das Rad, Ihre Dorfbewohner bewegen sich dann schneller.
- Bauen Sie im Hafen ein Transportschiff und im Stall ein paar Wagenkämpfer.
- Landen Sie mit diesen anschließend an der gegnerischen Küste an.

Mit der vereinten Stärke der Wagenkämpfer und der Feuerkraft der Schiffe sollte es Ihnen eigentlich nicht schwer fallen, das Artefakt in Ihren Besitz zu bringen. Bringen Sie das Artefakt zu Ihrem Transportschiff um es anschließen zu Ihrer Insel zu transportieren. Hier angekommen brauchen Sie mit Ihrem Artefakt eigentlich nur noch auf das Dorfzentrum zuzufahren.

SZENARIO XI: WELTWUNDER

Ziel der Mission:

- Bauen Sie ein Weltwunder.

Einführung ins Szenario:

Es ist schwierig zu dieser Mission einen hundertprozentig, Erfolg garantierenden Lösungsweg zu konzipieren. Auf jeden Fall können Sie einen schnellen Sieg, in dieser Mission schon mal abschreiben. Zu übermächtig ist der Gegner. Und er spielt seine Macht, anfangs gnadenlos aus. Ich habe diese Mission bis zum erbrechen durchgespielt und ich kam nie auf die selbe Verfahrensweise auf dem Weg zum Sieg. Haben Sie deshalb etwas Mitleid mit mir, und begnügen Sie sich mit der Schilderung einer meiner Missionen.

Doch die müssen wir erst einmal vorbereiten. Was uns anfangs am meisten drückt, sind die Holzvorräte. Wir benötigen 150 Holzeinheiten für ein Transportschiff. Weiterhin brauchen wir entweder 120 Holzeinheiten für eine Lagergrube, oder 200 für ein neues Dorfzentrum. Also es liegt noch ein wenig Arbeit vor uns, packen wir es an.

- Sie haben anfangs 4 Dorfbewohner schicken Sie allesamt, beim Dorfzentrum in die Holzproduktion.
- Erstellen Sie im Dorfzentrum 2 weitere Dorfbewohner (einen Holzfäller, einen Bauern).
- Bauen Sie bei Holzpunktestand 150 im Hafen ein Transportschiff.
- Sorgen Sie jetzt auf dem schnellsten Wege für weitere 200 Holzeinheiten.
- Bringen Sie im Anschluß daran Ihre 5 Holzfäller auf das Transportschiff.

Fahren Sie jetzt mit Ihrem Transportschiff die Küste hinauf zum nordöstlichen Kartenrand. Am Kartenrand entlang fahren Sie jetzt in südöstliche Richtung, bis Sie auf Land stoßen. An der Küste dieser Insel entlang, fahren Sie zum südlichen Inselzipfel. Hier laden Sie Ihre Männer aus. Glauben Sie ja nicht Sie hätten es schon geschafft. Da die Insel mit ziemlich dichten Baumbe-wuchs versehen ist, sind Sie gezwungen Ihr Lager in Ufernähe zu bauen. Was natürlich die Ge-fahr der Entdeckung durch gegnerische Erkundungsschiffe drastisch erhöht.

- Bauen Sie mit Ihren Dorfbewohnern auf dem Südzipfel der neu entdeckten Insel eine Lagergrube. Und fällen Sie anschließend die Bäume welche zwischen Lagergrube und den Steinbrüchen den weg versperren.
- Sowie Ihr Bauer in der alten Heimat 120 Nahrungsmittelleinheiten erwirtschaftet hat entwik-keln Sie im Kornspeicher den Beobachtungsturm zum Abwehrturm weiter.
- Westlich Ihrer ursprünglichen Insel liegt eine weitere Insel, verstecken Sie Ihren Bauern dort, sofern Sie noch Gelegenheit dazu haben.
- Lassen Sie auf Ihrer im Osten liegenden Insel, zwei Ihrer Holzfäller in den Steinbrüchen ar-beiten.
- Im Anschluß daran versehen Sie die Küste dieser Insel mit einem Wall, und zwar so, das der Gegner keine Chance hat irgendwelche Truppen dort anzulanden. Lassen Sie dabei an einer Stelle einen Zwischenraum von ca. 2 Quadraten. Um im Notfall eigene Truppen entweder von der Insel oder auf die Insel bringen zu können.
- Bauen Sie anschließend einen Hafen
- Bauen Sie 3-4 Häuser
- Setzen Sie sowie genügend Steine zur Verfügung stehen links und rechts der Maueröffnung einen Abwehrturm.
- Bauen Sie 5 Erkundungsschiffe
- Bauen Sie zwei Fischerboote und lassen diese auf Fischfang gehen.
- Entwickeln Sie im Hafenmenü die Kriegsgaleere

Erkunden Sie jetzt ruhig mit drei Ihrer Kriegsgaleeren die Karte dabei können Sie unterwegs auch ruhig gegnerische Schiffe versenken. Tun Sie sich in diese Richtung keinen Zwang an. Aber sorgen Sie dafür, daß Sie keines Ihrer Schiffe verlieren und kehren Sie früh genug zu Ih-rem Stützpunkt zurück, um beschädigte Schiffe reparieren zu lassen. Wenn auf Ihrer ursprüngli-chen Insel wieder Ruhe eingekehrt ist, was Sie daran erkennen, daß der Gegner entweder all Ihre dortigen Gebäudeeinheiten zerstört hat, oder keine weiteren Gebäudeeinheiten mehr zerstört, können Sie Ihren Bauern langsam wieder aus seinem Versteck hervorholen. Sollte dieser auch der Wut Ihrer Feinde zum Opfer gefallen sein, dann bauen Sie eben auf der neuen Heimatinsel ein Dorfzentrum, erstellen einen Dorfbewohner und verschiffen diesen auf jene Insel, welche westlich Ihrer angestammten Gebiete liegt.

In diesem Fall wird dann ein Regierungsgebäude notwendig, damit Sie weitere Dorfzentren bau-en können. Bei der Erkundung der im Westen gelegenen Insel werden Sie einen weiteren Stein-bruch und große Holzvorkommen entdecken. Diese Insel sollten Sie nach und nach zu Ihrem Holzlieferanten und Produktionsstützpunkt für Nahrungsmittel ausbauen.

In der Zwischenzeit dürfte auf Ihrer östlichen Insel der Fleiß Ihrer Holzfäller keinen Baum mehr übrig gelassen haben. Machen Sie diese jetzt zu Bauern. Wenn die Steinmetze arbeitslos werden, verfahren Sie mit denen ebenso. Lassen Sie uns Überlegen, was wir alles zur Erfüllung dieser Mission benötigen.

Die 1000 Steineinheiten sollten uns im Moment kein Kopfweh mehr bereiten. Für die 1000 Holz-einheiten ist der Grundstein gelegt. Bleiben nur noch die 1000 Goldeinheiten. Auf herkömmli-chem Weg kommen wir an Gold nicht ran, es sei denn wir setzen uns der Beschwörungskunst gegnerischer Priester, oder dem Beschuß durch dessen Steinwerfer aus. Für einen Angriff auf dessen Insel fehlt uns eine schlagkräftige Armee, und dafür wäre es auch günstiger in die Eisen-zeit voranzuschreiten damit wir unsere Kriegsgaleeren weiterentwickeln könnten. Aber für die-

ses Vorhaben brauchen wir ebenfalls eine ganze Menge Gold. Wir kommen also um eine starke Handelsflotte nicht herum.

Entwickeln wir also im Hafenmenü das Handelsschiff und bauen danach unsere Handelsflotte. 3-4 Handelsschiffe müßten für den Anfang genügen. Bauen Sie im Anschluß auch Ihre Kriegsflotte aus und halten Sie damit die Flotte des Gegners kurz. Vor einer Zerstörung des gegnerischen Hafens möchte ich Sie warnen. Meine Erfahrung in dieser Angelegenheit ist, daß Sie Ihrem Gegner damit einen Gefallen tun. Denn der einzige Grund, warum unser roter Freund die Goldreserven an seiner Küste nicht abbaut, ist der Hafen, denn der versperrt den Weg dorthin. Jetzt machen wir einen kleinen Sprung. Wir haben inzwischen für einen Nahrungsmittelvorrat von 1000 Nahrungsmitteln gesorgt und durch unseren blühenden Seehandel klingeln in unserer Schatztruhe 800 Goldeinheiten. Wir sollten jetzt nicht länger mit dem Voranschreiten in die Eisenzeit warten. Dort angekommen verbessern wir in unserem Hafenmenü die Kriegsgaleere zur Trireme weiter. Ist das geschehen Bringt wir jetzt unsere Stärke zum Ausdruck indem wir unsere Kriegsschiffe vor der Küste unseres Gegners konzentrieren. Beschießen Sie seine Abwehrtürme an der Küste, danach sämtliche Gebäude und bewegliche Einheiten welche Sie mit Ihren Schiffen erreichen können.

Jetzt sollten Sie evtl. sogar darüber nachdenken, ob Sie im Süden Ihres westlichen Siedlungsgebietes nicht eine Akademie und einen Hafen bauen, um in naher Zukunft, mit einer Armee auf der Insel Ihres Gegners zu landen und Ihm endlich ganz und gar zu vernichten. Das alles überlasse ich Ihnen, und verabschiede mich aus dieser Mission, denn ich bin fest davon überzeugt, daß Sie den Rest auch alleine bewältigen können.

SZENARIO XII : DIE BELAGERUNG KANAANS

Ziele des Szenarios:

- Zerstören Sie das Regierungsgebäude der Kanaaniter

Einführung in das Szenario:

Mit dieser Mission haben wir den Höhepunkt der Ägyptischen Kultur in „Age of Empire“ erreicht. Sie ist das letzte Kapitel auf unserer Reise durch das antike Ägypten. Und auch eines der schwierigsten, Szenarien wie man annehmen möchte, und wie es anfangs auch scheint. Aber keine Angst, ich bin bei Ihnen und helfe in schwerer Stunde. Denn manchmal trügt der Schein.

Folge der Arbeitsschritte:

■ Ziehen Sie Ihre Krieger nach Süden ab.

Wenn Sie diese Mission schon ein paar mal durchgespielt haben, wird Ihnen mein erster Stichpunkt zum Lösungsweg ziemlich absurd erscheinen, aber Sie können mir vertrauen. Ich weiß, daß westlich der Kaserne kanaanitische Krieger sind. Aber genau aus diesem Grund sollten Sie meine erste Anweisung auch befolgen. Denn im Moment sind wir ziemlich schwach, und wir sollten die feindliche Übermacht nicht unbedingt jetzt schon durch die Anwesenheit unserer Krieger ins Dorf locken.

■ Lassen Sie Ihre 3 Dorfbewohner Beeren pflücken.

■ Erstellen Sie einen neuen Dorfbewohner, lassen Sie diesen im Süden, gleich am Waldrand, eine Lagergrube bauen und machen Sie ihn anschließend zum Holzfäller.

■ Bei Holzpunkttestand 120 lassen Sie Ihren Holzfäller im Süden einen Kornspeicher bauen.

■ Bei Nahrungspunkttestand 500 schreiten Sie in die Jungsteinzeit voran.

■ Je weiter die Zahl der Beerensträucher abnimmt desto mehr sollten Sie Ihre Beerenpflücker auf die Produktion von Holz umstellen.

- In der Jungsteinzeit angekommen entwickeln Sie im Kornspeicher den Beobachtungsturm und in der Kaserne die Streitaxt.
- Sollten Sie in nächster Zeit zu 150 Holzeinheiten kommen würde ich dringen dazu raten einen Marktplatz zu bauen, im Anschluß daran bauen wir nordwestlich der Kaserne gleich daneben einen Beobachtungsturm.
- Postieren Sie jetzt Ihre Kämpfer zwischen Beobachtungsturm und Wald.
- Bauen Sie mit zwei Ihrer ehemaligen Beerenpflücker zwei Bauernhöfe und machen Sie diese zu Bauern.
- Bauen Sie mit einem Ihrer Holzfäller eine Bogenschießanlage, anschließend lassen Sie diesen wieder seiner ursprünglichen Beschäftigung nachgehen.

Jetzt haben wir ca. 22 min. gespielt. Wir sollten auch weiterhin noch Ruhe bewahren und trotz siegreicher kleiner Gefechte nicht übermütig werden. Warten wir es ab unsere Zeit kommt schon noch. Gleichen Sie die Verluste der vergangenen Gefechte aus. Unser nächstes Ziel sollte die Bronzezeit sein.

- Schreiten Sie, wie schon erwähnt, in die Bronzezeit voran sobald Sie 800 Nahrungsmittelheiten beisammen haben.
- In der Bronzezeit angekommen entwickeln Sie auf dem Marktplatz das Rad.
- Erstellen Sie einen weiteren Dorfbewohner und machen den zum Bauern.

Jetzt wird es langsam Zeit sich weiter auszudehnen. Wir benötigen für unser weiteres Vorankommen auch weitere Rohstoffe (Gold und Steine). Nordwestlich unseres kleinen Dorfes stoßen wir auf ein Hochplateau. Dort finden wir alles was wir brauchen. Aber bleiben Sie weg vom Abwehrturm der Kanaaniter.

- Sowie das Rad entwickelt ist, bilden Sie in Ihrer Bogenschießanlage 3 Wagenschützen aus.
- Besetzen Sie mit Ihren Wagenschützen besagtes Plateau nordwestlich Ihres Dorfes.
- Erstellen Sie anschließend 2 Dorfbewohner mit welchen Sie zwischen den auf dem Hochplateau liegenden Goldminen und Steinbrüchen eine Lagergrube bauen. Anschließend sollten Sie sich an den Abbau der Stein und Goldvorkommen machen.
- Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Domestizierung und anschließend den Pflug.

Jetzt müßten Ihnen in Ihrem kleinen Wäldchen langsam die Bäume ausgehen. Das heißt, wir brauchen neue Gebiete, vorzugsweise welche mit Baumbestand.

- Bauen Sie in der Bogenschießanlage zwei neue Wagenschützen.
- Erobern Sie mit Ihren beiden Wagenschützen das Land zwischen Ihrem Dorf und dem Flussufer im Norden.
- Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Holzverarbeitung.
- Bauen Sie mit Ihren beiden Holzfällern, nordöstlich Ihres Dorfzentrums am Waldrand eine Lagergrube und beginnen Sie anschließend an Ort und Stelle mit der Holzgewinnung.
- Bauen Sie mit Ihrem Steinmetz eine Waffenschmiede und anschließend einen Tempel.
- Bei Fertigstellung dieser beiden Gebäudeeinheiten machen Sie sich auf in die Eisenzeit.

Nun wird es Zeit das wir uns auf die letzte Runde vorbereiten.

- Basteln Sie einen Priester in Ihrem Tempel und heilen Sie mit diesem Ihre angeschlagenen Truppenteile.
- Bauen Sie in Ihrer Waffenschmiede einen Steinwerfer.
- Zerstören Sie mit Ihrem Steinwerfern den feindlichen Abwehrturm auf Ihrem Hochplateau.
- Bauen Sie in Ihrer Bogenschießanlage 2 Elefantenschützen und ziehen Sie anschließen Ihre Truppen in der Nähe des Flussübergangs zusammen.

Bei dem nun folgenden Feldzug nutzen Sie die Wagenschützen als Vorhut, vernichten Sie mit diesen sehr beweglichem Teil Ihrer Armee alle beweglichen Truppenteile des Gegners. Der Steinwerfer marschiert dann hinterher und zerstört die Abwehrtürme. Die Elefantentruppen bilden unsere Nachhut, und der Priester mimt das Rote Kreuz oder Feldlazarett. Viel Spaß wünsche ich Ihnen noch. Wir sehen uns anschließend im antiken Griechenland wieder.

2. Kampagne: Der Glanz Griechenlands

SZENARIO I: WETTBEWERB UM ACKERLAND

Ziel des Szenarios:

- Zerstören Sie alle dorischen Bauernhöfe
- Bauen Sie 5 Bauernhöfe.

Einführung in das Szenario:

Wenn man nicht ständig versucht ist seine Denkweise den Umständen anzupassen oder nicht ständig nach dem „Warum“ und „weshalb“ fragt, steht man im Leben oft vor Problemen welche man für „nicht lösbar“ hält. So ging es mir mit dieser Mission. Ich habe wieder und wieder versucht für diese Mission einen Lösungsweg zu finden, den ich Ihnen, liebe Leser, anbieten kann. Ja ich bin fast verzweifelt an dieser Aufgabe. Dann sprach ich mit einem Bekannten über eine der nachfolgenden Missionen. Abends saß ich dann wieder vor dieser Mission und erinnerte mich daran, wie ich meinen Bekannten getadelt habe, weil er für eine der nachfolgenden Missionen einen äußerst umständlichen Lösungsweg gewählt hatte. Und mit einem mal fiel es mir wie Schuppen von den Augen, und ich kam nicht umhin mich selber „ohne das es jemand anderes gehört hätte, einen „blöden Hund“ zu nennen.“

Liebe Leser wir sind viel zu oft versucht die Lösung für so manches Problem in komplizierten Verfahrensweisen zu suchen, das wir dabei die Sicht für das wirklich Einfache und Simple schon verloren haben. Und wie simpel ist doch so manche Lösung, auf ein Problem, was in Wirklichkeit vielleicht doch gar kein Problem ist. Entsteht nicht so manches Problem überhaupt erst, weil wir daraus ein Problem machen?

Wenn Sie das Spiel beginnen, sehen Sie auf dem Bildschirm 6 Keulenschläger und 4 Dorfbewohner. Schnappen Sie sich die Jungs und marschieren Sie mit Ihnen Richtung Nordwesten. Dabei kommen Sie vorbei an 2 Wäldchen zu Ihrer Linken, und einem Wäldchen zur Rechten. Am Waldesrand des rechten Wäldchens, liegen ein paar Steinbrüche. Die merken wir uns, nur zur Sicherheit. Hinter dem Wäldchen zu unserer Rechten, machen wir mit unserem Völkchen einen Ostschwenk.

Hier müßten wir eigentlich alsbald auf die dorischen Bauernhöfe stoßen. Zerstören Sie diese, und mit Ihnen alle beweglichen dorischen Einheiten, welche Sie erwischen können. Danach zerstören Sie das dorische Dorfzentrum, welches südlich der Bauernhöfe angesiedelt ist. Zerstören Sie im Anschluß daran alle weiteren dorischen Gebäudeeinheiten. Wenn Sie bei der Zerstörung der dorischen Kornspeicher nördlich von dessen Bauernhöfen angelangt sind, sollten Sie langsam daran denken ein eigenes Dorfzentrum zwischen die dortigen Beerensträucher und Steinbrüche zu bauen. Anschließend marschieren Sie mit Ihren Dorfbewohnern weiter nach Osten. Dort wo die Beerenplantage endet, südlich des kleinen Wäldchens, bauen Sie eine Kaserne. Wenn Sie damit fertig sind, bauen Sie mit den Ihnen noch verbliebenen Dorfbewohnern 2 Häuser. Halten Sie nun, die Zahl Ihrer Dorfbewohner und die Ihrer Knüppelschläger, auf jeweils 6. Zumindest bis Sie weitere Hütten gebaut haben.

- Schicken Sie 4 Ihrer Dorfbewohner Beeren pflücken und 2 in die Holzproduktion.
- Bauen Sie, sofern die nötigen Ressourcen dafür bereitstehen 4-5 weitere Häuser.
- Erstellen Sie 6 weitere Knüppelschläger.
- Begeben Sie sich mit 6 Ihrer Knüppelschläger zum südlichen Zipfel Ihrer Karte und zerstören Sie alles was Gelb ist.

- Bauen Sie mit Ihren Holzfällern in der Nähe des am nächsten gelegenen Waldes eine Lagergrube und fahren Sie mit der Holzproduktion fort.
- Bei Nahrungsmittelpunkte 500 in die Jungsteinzeit voranschreiten.
- Streunen Sie mit Ihren Knüppelschlägern in der Gegend herum und vernichten Sie Überreste der anderen drei Kulturen.
- Bauen Sie erst einen Marktplatz und dann 5 Bauernhöfe

Und schon haben Sie diese Mission gewonnen. Sehen Sie so einfach ist das.

SZENARIO II: DIE ZITADELLE

Ziele des Szenarios:

- Nehmen Sie die Ruine ein
- Bauen Sie 2 Abwehrtürme neben die Ruinen

Folge der Arbeitsschritte:

- Lassen Sie Ihre 3 Dorfbewohner südlich vom Dorfzentrum Beeren sammeln.
- Erstellen Sie 4 weitere Dorfbewohner.
- Entwickeln Sie in der Kaserne die Axt.
- Entwickeln Sie im Kornspeicher den Beobachtungsturm.
- Gehen Sie mit Ihren Noch- Knüppelschlägern zur Lagergrube nördlich der Kaserne. Von da aus ziehen Sie mit ihnen weiter nach Norden, zwischen den beiden Wäldern durch bis ans Ufer des dortigen Gewässers. Dann am Ufer entlang, Richtung Westen bis zur Furt. Hier postieren Sie Ihre Männer zwischen Ufer und Wald.
- Entwickeln Sie im Kornspeicher den Wall.
- Schicken Sie Ihren ersten neu erstellten Dorfbewohner zu den 3 Axtkämpfern im Norden und lassen Sie ihn zwischen Ufer und Wald einen Wall bauen.
- Die restlichen Neuen machen Sie in der Nähe der Lagergrube zu Holzfällern.
- Bauen Sie in die Landecke n am Waldrand eine Bogenschießanlage.
- Bauen

ie in der Nähe des Beobachtungsturmes einen Hafen.

- Erstellen Sie in Ihrer Bogenschießanlage 3 Bogenschützen und postieren Sie diese am Wall.
- Bauen Sie mit Ihrem Bauarbeiter 4-5 Häuser.
- Bauen Sie in Ihrem Hafen 3-4 Erkundungsschiffe.
- Sind die Beerenträucher in der Nähe des Kornspeichers verbraucht machen Sie Ihre Beerenpflücker zu Bauern.
- Lassen Sie die Möglichkeit der Fischerei zur Nahrungsbeschaffung nicht außer acht. Wenn Sie also zwischenzeitlich Holzkapazitäten frei machen können, bauen Sie ruhig 1-2 Fischerboote.
- Bis Sie 800 Nahrungseinheiten beisammen haben um in die Bronzezeit voranzuschreiten vergeht noch eine Weile. Erkunden Sie mit Ihren Schiffen also ruhig noch ein wenig die Gegend. Wenden Sie sich dabei in Richtung Westen, denn von dort kommen die gegnerischen Beobachtungsschiffe. Es wäre nicht schlecht wenn wir die genaue Lage ihres Hafens kennen würden. Aber hüten Sie sich dabei vor deren Beobachtungstürmen.
- Haben Sie 800 Nahrungsmittel beisammen schreiten Sie in die Bronzezeit voran.
- Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Holzverarbeitung.
- Erstellen Sie einen neuen Dorfbewohner und lassen Sie diesen in der Nähe des Kornspeichers unseren Hafen Nr.2 bauen.
- Entwickeln Sie im Hafen die Kriegsgaleere
- Bauen Sie in Ihrem Hafen Nr. 2 zwei weitere Kriegsgaleeren.

- Bauen Sie in der Nähe des Dorfzentrums einen Stall.
- Gleichen Sie am nördlichen Wall Ihre Verluste an Bogenschützen immer wieder aus
- Entwickeln Sie auf dem Markt die Domestizierung.
- Entwickeln Sie im Hafen das Handelsschiff und bauen Sie anschließend 1-2 davon.

Klicken Sie im Menü Handelsschiff auf das Icon Nahrung gegen Gold tauschen und anschließend bewegen Sie sich mit Ihrem Handelsschiff in Richtung gegnerischen Hafen, um mit diesem Handel zu treiben.

Unterwegs sind Sie starkem Beschuß ausgeliefert und sicherlich werden Sie jetzt die Ernsthaftigkeit meiner Worte anzweifeln. Aber Ihr Schiff ist schnell genug um einigermaßen heil wieder nach Hause zu gelangen. Und Sie brauchen dieses Gold unbedingt. Reparieren Sie Ihr Schiff öfter mal.

- Spätestens jetzt sollten Sie die Anzahl Ihrer Bauernhöfe erhöhen ansonsten werden Ihre Reserven bald ziemlich reserviert sein.
- Bauen Sie im Stall 4 Kavalleristen.
- Entwickeln Sie auf dem Markt das Rad.
- Entwickeln Sie auf dem Markt die Holzverarbeitung weiter.
- Bauen Sie ein Transportboot in Hafen Nr. 2
- Bringen Sie die 4 Kavalleristen und Ihren Bauarbeiter auf das Transportschiff fahren Sie mit dem Transportschiff zum gegenüberliegenden Ufer und laden dort die Fracht ab.
- Säubern Sie die Insel von feindlichen Kriegern.
- Bauen Sie in Nordwesten der Insel an der dortigen Furt eine Akademie und eine Waffenschmiede.
- Bauen Sie auf Ihrem Festland ein Regierungsgebäude.
- Bauen Sie auf Ihrer neuen Insel in der Nähe der Steinbrüche ein Dorfzentrum. Erstellen Sie anschließend ein paar Dorfbewohner und bauen Sie Steine ab.
- Bauen Sie in Ihrer Waffenschmiede einen Steinwerfer und in Ihrer Akademie 5-6 Mann Akademietruppen.

Jetzt können Sie mit Ihrer kleinen Armee den Fluß im Nordwesten überqueren. Kämpfen Sie sich in Richtung Norden vor. Dort finden Sie alles um Ihre Mission erfolgreich zum Ende zu bringen.

SZENARIO III: DIE IONISCHE EXPANSION

Ziele des Szenarios:

- Errichten Sie innerhalb der mit Flaggen gekennzeichneten Region ein Regierungsgebäude.
- oder
- Finden Sie 3 Ruinen.

Einführung in das Szenario:

Diese Mission ist nichts für Leute welche sich gern auf Ihren Lorbeeren ausruhen. Wie lange Sie brauchen um in dieser Mission einen Erfolg zu erzielen, entscheidet sich hier innerhalb der ersten 20-30 Minuten. Also handeln Sie schnell und präzise. Schalten Sie einmal rein in das Szenario, schauen Sie sich an wie die Gebäude liegen und welche Reserven zur Verfügung stehen. Prägen Sie es sich genau ein. Bereit? Na gut dann kann es ja los gehen. Klicken Sie jetzt auf Menü und dann auf Neustart.

Folge der Arbeitsschritte:

- Bauen Sie im Hafen ein Transportschiff.

- Entwickeln Sie im Kornspeicher den Wall.
- Entwickeln Sie in der Kaserne die Streitaxt.
- Erstellen Sie einen neuen Dorfbewohner.
- Schicken Sie Ihre 5 Dorfbewohner in der Nähe des Kornspeichers zum Beeren pflücken.
- Bringen Sie Ihre 4 Knüppelschläger in die Nähe des Hafens und anschließend auf Ihr Transportschiff.
- Schicken Sie Ihren neuen Dorfbewohner in die Holzproduktion und erstellen Sie einen weiteren.
- Bringen Sie einen Ihrer Beerenpflücker auf das Transportschiff.
- Erstellen Sie im Verlauf der weiteren Aktivitäten 8 weitere Dorfbewohner, schicken Sie diese bis ich etwas anderes sage erst einmal in die Holzproduktion.
- Fahren Sie mit Ihrem Transportschiff am unteren Kartenrand entlang, Richtung Nordosten. immer Schön am Rand entlang.
- Wenn Sie jetzt auf Land stoßen laden Sie Ihre Leute aus und schicken Sie Ihr Transportschiff wieder Richtung Heimathafen.
- Nehmen Sie Ihren mit geführten Dorfbewohner und bewegen sich mit Ihm immer am Ufer entlang vom Kartenrand weg, bis Sie auf eine Goldmine stoßen.
- Fangen Sie jetzt an nordwestlich der Goldmine, parallel zum Kartenrand, vom Ufer ins Landesinnere einen Wall zu bauen.

Mit dem Mauerbau kommen Sie schneller voran wenn Sie beim Plazieren der Mauer mit dem Finger auf der linken Maustaste bleiben. Auf diese Weise können Sie innerhalb Ihres Sichtfeldes gleich das Fundament für weitere Mauerblöcke setzen. Ihr Dorfbewohner arbeitet diese dann im weiteren Spielverlauf selbstständig ab.

- Entwickeln Sie im Kornspeicher den Beobachtungsturm.
- Bringen Sie jetzt 4 Ihrer Holzfäller auf das Transportschiff.
- Vergessen Sie nicht Ihren Wall weiter zu bauen.
- Setzen Sie die 4 Holzfäller in der Nähe der ersten Landungsstelle ab.
- Bauen Sie mit Ihren 4 neuen Kolonisten eine Bogenschießanlage.
- Wenn Sie mit Ihrem Wall an einem Wald oder einer gegnerischen Bogenschießanlage angelangt sind, bauen Sie diesen im rechten Winkel in Richtung Kartenrand (Südosten) weiter. Und lassen Sie sich dabei wirklich nicht viel Zeit denn der Gegner ahnt schon was Sie vorhaben.
- Marschieren Sie jetzt mit den Dreien von der Bogenschießanlage, am Kartenrand entlang Richtung Nordosten bis Sie zu einer Gruppe von Steinbrüchen kommen. Hier bauen Sie jetzt eine Lagergrube und bauen im Anschluß daran Steine ab.
- Bauen Sie in die Nordecke Ihrer Festung einen Beobachtungsturm. Anschließend, sowie Ihre Steinreserven es zulassen machen Sie die Reihe in Richtung Kartenrand mit weiteren 4 Türmen voll.

Eigentlich müßte der Bau Ihres Beobachtungsturmes jetzt schon Früchte tragen. Der Feind greift Sie sicherlich ständig an, oder? Konzentrieren Sie das Feuer Ihrer Türme auf die beweglichen Einheiten Ihres Gegners.

Ziel der ganzen Aktion ist es, den Gegner davon abzuhalten, genügend Nahrungsmittelleinheiten sammeln zu können um in die Bronzezeit voranzuschreiten. Zerstören Sie deshalb die Bogenschießanlage nie ganz, und verhindern Sie das der Gegner seinerseits dazu kommt Ihnen Abwehrtürme vor die Nase zu setzen. Ansonsten verbrauchen Sie unnötig viele Steine für die Reparatur Ihrer Türme.

- Wenn Sie 800 Nahrungsmittel beisammen haben schreiten Sie in die Bronzezeit voran.
- In der Bronzezeit angekommen entwickeln Sie den Abwehrturm.
- Machen Sie Ihre Beerenpflücker bei Zeiten zu Bauern.
- Bauen Sie in Ihrer Festung einen Tempel.

- Erstellen Sie auf Ihrem Festland einen Dorfbewohner.
- Achten Sie auf Ihre Holz- und Nahrungsmittelproduktion.
- Lassen Sie zwischendurch einen Ihrer Holzfäller ein paar Häuser bauen.
- Erkunden Sie mit Ihrem neuen Dorfbewohner den Westen Ihres Festlandes, bis Sie die dort befindlichen Steinbrüche gefunden haben. Bauen Sie dann eine Lagergrube und produzieren im Anschluß daran Steineinheiten.
- Sind die Steinbrüche in Ihrer Festung erschöpft, dann machen Sie Ihre Dorfbewohner zu Goldgräbern.
- Bauen Sie in die Ufer- Wall-Ecke Ihrer Festung eine Abwehrturm.
- Bauen Sie innerhalb der Festungsmauern eine Waffenschmiede.
- Bauen Sie an der Nordwestmauer einen weiteren Abwehrturm.
- Schreiten Sie in die Eisenzeit voran.
- Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Holzverarbeitung.
- Bauen Sie in der Festung einen Tempel.
- Erstellen Sie im Tempel einen Priester und bekehren Sie mit diesem Gegner.
- Bauen Sie bei Ihrer Festung einen Hafen.
- Erfinden Sie auf dem Marktplatz den Pflug.

Ich kann Sie beruhigen im Prinzip haben Sie jetzt das schlimmste hinter sich. Ihr Gegner konzentriert den größten Teil seiner Kräfte auf Ihre Festung und so langsam müßten seine Angriffe immer schwächer werden. Wir sollten uns jetzt auf den Aufbau einer Flotte konzentrieren und größere Mengen Gold besorgen. Also sollten wir Handel treiben. Vergessen Sie bei der hektischen Verteidigung Ihrer Festung nicht die Nahrungs- und Holzproduktion.

- Entwickeln Sie im Kornspeicher den Wachturm.
- Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Bewässerung.
- Entwickeln Sie im Hafen das Handelsschiff
- Entwickeln Sie im Hafen die Kriegsgaleere.
- Bauen Sie in der Festung einen Stall.
- Entwickeln Sie im Hafen die Trireme.
- Bauen Sie 3-4 Triremen und unternehmen Sie mit diesen Vorstöße nach Norden.
- Dezimieren Sie dabei die Kriegsschiffe des Gegners.
- Bauen Sie Handelsschiffe und treiben Sie Handel.

Sollten Sie außerhalb Ihrer Festung ein paar Dorfbewohner bekehren können, dann bauen Sie mit diesen weiter im Landesinnern ein paar Wachtürme, das beschäftigt Ihren Gegner eine Weile und kostet Ihn weitere Ressourcen.

- Wenn Ihre Schiffe 125 Goldeinheiten eingehandelt haben, können Sie im Stall ja schon mal die schwere Kavallerie entwickeln.
- Bauen Sie so wie das Gold ausreicht 5 schere Kavalleristen und einen Steinwerfer.

Im Anschluß daran bringen Sie Ihre kleine Armee mit einem Transportschiff aus der Festung raus und machen der ganzen Sache ein Ende. Aber vergessen Sie die Sache mit dem Regierungsgebäude nicht.

SZENARIO IV: DER TROJANISCHE KRIEG

Ziel des Szenarios:

- Töten Sie Hektor
- Erobern Sie den Schatz des Priamos

Einführung in das Szenario:

Endlich mal wieder eine Mission die eine ruhige Aufbauphase hat und weniger hektisch beginnt. Sie können also in dieser Mission in aller Ruhe die Landung auf dem gegnerischen Festland vorbereiten. Allerdings währen der Landung und danach wird es unter Umständen etwas wuseelig. Aber das sollten wir eigentlich in den Griff bekommen, oder?

Folge der Arbeitsschritte:

- Schicken Sie 5 Dorfbewohner welch sich in der Nähe des Dorfzentrums aufhalten in die Holzproduktion.
- Südwestlich des Dorfzentrums befindet sich eine Lagergrube, in dessen Nähe sich 3 Dorfbewohner des Müßiggangs erfreuen. Schicken Sie 2 von denen in die Steinbrüche.
- Mit dem 3. marschieren Sie nach Nordwesten, dort finden Sie in der Nähe des Kornspeichers 2 Bauernhöfe. Lassen Sie diesen auf einem der beiden Bauernhöfe ackern.
- Zwischen den beiden Bauernhöfen steht ebenfalls noch ein Dorfbewohner. Dieser kann sich um den anderen Bauernhof kümmern.
- Wenn Sie sich von den beiden Bauernhöfen am Kartenrand entlang, in Richtung Nordwesten bewegen, finden Sie hinter dem darüberliegenden Wäldchen einen weiteren Bauernhof. Erstellen Sie im Dorfzentrum einen neuen Dorfbewohner und lassen Sie diesen den 3. Bauernhof beackern.
- Erstellen Sie einen weiteren Dorfbewohner.
- Entwickeln Sie im Hafen, welcher südlich des Dorfzentrums liegt, die Kriegsgaleere.
- Begeben Sie sich mit Ihrem neuen Dorfbewohner, vom Dorfzentrum aus nach Norden. Hier finden Sie zwischen zwei Steilküsten eine Bucht. Bauen Sie auf der südöstlichen Steilküste einen Beobachtungsturm.
- Bauen Sie im Hafen 2 Kriegsgaleeren.

Der Beobachtungsturm im Norden unseres Reiches müßte jetzt eigentlich fertig sein. Dieser erweitert natürlich unser Sichtfeld. Daher müßte jetzt nordöstlich vom Turm eine Steilküste sichtbar werden. Dort ist eine Insel mit beachtlichen Gold und Steinvorkommen. Diese Insel sollte unser nächstes Ziel sein.

- Bauen Sie mit Ihrem Bauarbeiter Hafen Nr.2, in der Bucht zwischen den beiden Steilküsten.
- Bauen Sie weitere Kriegsgaleeren.
- Kontrollieren Sie zwischendurch Ihre Bauern .
- Bauen Sie mit Ihrem Bauarbeiter ein Regierungsgebäude.
- Erkunden Sie mit Ihren Kriegsgaleeren die Karte. Vernichten Sie unterwegs alle Schiffseinheiten des Gegners. Achten Sie darauf, das Sie keines Ihrer Schiffe verlieren und kehren zwischendurch zu Reparaturen in die Heimat zurück.

Wenn Sie dicht genug an den südlichen Teil des gegnerischen Festlandes heran schippern, finden Sie eine Goldmine und eine Lagergrube. Hier können Sie ohne Ende ansetzen um dem Gegner zu schaden. Nehmen Sie einfach die Lagergrube unter Beschuß. Aber nur so lange bis jemand kommt um diese zu reparieren. Dann beschließen Sie den Reparaturmenschen. Die Jungs bieten während der Reparatur ein leichteres Ziel, weil Sie ganz einfach stillhalten und nicht ständig wieder wegrennen. Zerstören Sie bei dieser Aktion die Lagergrube nie ganz dann schickt der Gegner immer wieder Zielscheiben für Ihre Schießübungen.

Wenn die Trojaner zwischendurch mal einen Lieferungsgenpaß für Zielscheiben haben, nehmen Sie bis die bestellte Ware wieder vorhanden ist ersatzweise einfach Akademietruppen oder noch besser Kavalleristen. Falls vorhanden darf es zwischendurch auch mal ein Steinwerfer sein. Nur den, nicht zu oft. Deshalb sollten Sie immer darauf achten, daß sich nicht zu viele der gegnerischen Dorfbewohner mit der Goldproduktion beschäftigen. Erhöhen Sie die Zahl Ihrer Schiffe auf 8-10. Eine größere Flotte bringt erhöhten Spielspaß. Es wäre nicht schlecht, wenn Sie es ganz nebenbei noch schaffen würden, den Hafen und die küstennahen Türme zu zerstören.

- Bauen Sie im Hafen Nr.2 ein Transportschiff.
- Wenn die Steinbrüche auf Ihrem Festland erschöpft sind, schicken Sie Ihre Steinmetze zum Transportschiff und verschiffen Diese zur Gold- und Steininsel nördlich Ihres Festlandes.
- Bauen Sie auf dieser ein Dorfzentrum und bearbeiten Sie die Goldminen und Steinbrüche. Entscheiden Sie selber, wann die Zeit für die große Invasion gekommen ist. Prüfen Sie wie der Gegner sich in folgenden Kriterien verhält:
 - versucht der Gegner noch beschädigte Gebäudeeinheiten zu reparieren?
 - Greift der Gegner noch Ihre Schiffe an?
 - sind überhaupt noch irgendwo gegnerische Dorfbewohner zu sehen?

Wenn Sie diese Fragen alle mit nein beantworten können ist das schon mal ein schlechtes Zeichen, allerdings nicht für uns. Denn jetzt können wir langsam daran denken unseren Kontrahenten ein „Schach“ anzusagen.

- Bauen Sie auf Ihrem Festland 6 Häuser.
- Erstellen Sie in Ihrem Dorfzentrum 5 Dorfbewohner.
- Bringen Sie die Dorfbewohner auf Ihr Transportschiff. Und landen Sie diese nordöstlich der Lagergrube an. Unterstützen Sie die Landung mit Ihren Kriegsgaleeren.
- Entwickeln Sie im Kornspeicher den Abwehrturm.
- Bauen Sie mit Ihren angelandeten Dorfbewohnern zuerst einen Abwehrturm, anschließend eine Akademie, eine Waffenschmiede, einen Tempel und zu guter letzt umschließen Sie diese Gebäudegruppe mit einem Gürtel aus Abwehrtürmen. Achten Sie dabei darauf das der Abstand zwischen den Türmen groß genug ist um einen Steinwerfer durchzulassen.
- Erstellen Sie in der Akademie 7-8 Hopliten.
- Bauen Sie in der Waffenschmiede 2 Steinwerfer.
- Erstellen Sie im Tempel 2 Priester.

Priester sind in jeder Hinsicht ressourcensparend. Zum Einen kann man mit diesen Einheiten bekehren, billiger geht's nicht, und zum Anderen können sie angeschlagene bewegliche Landeinheiten heilen. Kurzum diese ulkigen Chorknaben sind die Ökonomen der Nation. Wenn Sie Ihre Armee fertiggestellt haben müßten Sie eigentlich wieder alleine klarkommen. Ich will Ihnen ja nicht den ganzen Spaß klauen. Nur noch so viel, Hektor ist zu faul zum laufen und Sie erkennen ihn leicht. Sorgen Sie dafür, daß der gute Mann unbedingt seine ewige Ruhe findet. Den Schatz des Priamos finden Sie im Norden.

SZENARIO V: ICH WERDE MICH RÄCHEN

Ziele des Szenarios:

- Nehmen Sie das Artefakt in Besitz
- Zerstören Sie den Tempel

Einführung in das Szenario:

Also, soviel kann ich Ihnen sagen, mit dieser Mission haben die Herren Entwickler uns einen ganz schön fetten Brocken vorgesetzt. Als ich diese Mission das erste mal begonnen habe, war ich tot bevor ich überhaupt geschnallt hatte was da abläuft. Die nachfolgenden Male hielt ich diese Mission für unlösbar. Aber ich kann Ihnen versichern, dem ist nicht so. Und wenn Sie doch auf dieser Meinung beharren, dann packen Sie dieses Spiel in schönes buntes Geschenkpapier ein, binden Sie eine Schleife drauf, und schenken Sie das Spiel jemandem dem Sie schlaflose Nächte wünschen. Oder lassen Sie es uns gemeinsam versuchen. Also los, vom kratzen am Hinterkopf löst sich diese Mission nicht.

Wir beginnen diese Mission mit brennenden Sohlen, glühenden Hufeisen und dem Gesang der gegnerischen Chorknaben in den Ohren. Und zwar in Richtung Süden. Versuchen Sie dabei soviel von Ihren Leuten wie irgend möglich mitzunehmen. Unten auf dem Wasser warten schon zwei Transportschiffe auf uns. Mit denen bringen wir unsere gerettete kleine Armee, über das Wasser, auf die kleine Insel weiter südlich.

Wenn das geschafft ist und Sie glauben Sie könnten sich Zeit lassen, dann haben Sie aber falsch gedacht. Denn unsere Flucht ist noch lange nicht beendet. Also kommen Sie, an den Rosen können wir später immer noch riechen. Die Insel auf der wir eben gelandet sind, ist ein Waldlabyrinth. Auf der ganzen Insel sind Abwehrtürme verteilt, in deren Nähe sich Bogenschützen und Ballisten aufhalten und Sie können mir glauben, wenn ich Ihnen sage, daß keine dieser Einheiten Ihnen wohlgesonnen ist. Also laßt uns rennen wie der Teufel.

Wiederum südlich dieser Insel liegt ein Transportschiff, versuchen Sie dieses zu erreichen. Bringen Sie mit diesem Transportschiff die Ihnen noch verbliebenen Krieger auf das Festland südlich der Insel. Und hier angekommen können Sie dann endlich wieder durchatmen. Denn jetzt sind Sie bei Freunden. Suchen Sie jetzt in aller Ruhe einen Eingang durch den Sie ins Innere der Festung gelangen und genießen anschließend erst einmal den Anblick Ihrer neuen Armee.

Ich konnte im Durchschnitt immer so 5-6 Kavalleristen retten. Die lassen wir jetzt erst einmal durch einen der Priester heilen. Dann nehmen wir erst einmal unsere neue Armee unter die Lupe. Ihre Verbündeten müßten in der Festung für Sie

- 4 Priester,
- 4 Elefantenschützen,
- 4 Ballisten ,
- 2 Katapulte,
- 4 Schwere Kavalleristen
- 6 Berittene Bogenschützen
- 6 Langschwertkämpfer
- 6 Kompositbogenschützen

bereit halten.

Wenn Sie es inzwischen schon gelernt haben, geschickt mit den Priestern umzugehen benötigen Sie nicht einmal die Hälfte dieser Einheiten, um diese Mission erfolgreich abzuschließen. Die vier Gesangsbrüder sollten Sie also pfleglich behandeln und auf jeden Fall gut beschützen. Sie stellen jetzt einen kleinen Vorraustrupp zusammen, bestehend aus den 4 Kavalleristen, 1 Katapult und einem Priester. Mit denen begeben Sie sich in Richtung westliches Festungstor. Hier

finden Sie 3 Schwere Transportschiffe und 2 Kriegsgaleeren. Bringen Sie Ihren Spähtrupp auf eines der Transportschiffe.

Jetzt checken wir mit unseren Kriegsgaleeren das gegnerische Ufer und zwar vom Hafen aus in Richtung Westen. Am dortigen Ufer müßten Sie einen feindlichen Abwehrturm, eine Balliste und 2 Bogenschützen vorfinden. Eröffnen Sie mit beiden Schiffen das Feuer auf die Balliste. Anschließend vernichten Sie mit dem, was von Ihren beiden Schiffen noch übrig ist, die beiden Bogenschützen. Im Anschluß daran, können Sie dann Ihren kleinen Vorraustrupp unbeschadet am gegnerischen Ufer anlanden. Doch bleiben Sie dabei besser außer Reichweite des Abwehrturms. Um die Landung auf der Insel erfolgreich abzuschließen sollten Sie nun mit Ihrem Katapult den Turm zerstören. Im Anschluß daran gehen Sie folgendermaßen vor.

Sie nehmen 2 Ihrer gepanzerten Reiter und suchen die Umgebung nach weiteren gegnerischen Einheiten ab. Sowie Sie fündig werden, greifen Sie sofort die dazugehörige Balliste an. Achten Sie dabei auf die Lebensbalken über den beiden Reitern. Sowie einer der beiden Balken über die Hälfte rot ist, brechen Sie den Angriff ab und kehren zu Ihrem Priester zurück. Lassen Sie die beiden von Ihrem Priester Generalüberholen, während Sie mit den anderen beiden Reitern das Werk vollenden.

Das ganze Spiel wiederholen Sie, bis Sie am jeweiligen Abwehrturm die Balliste und alle Bogenschützen erledigt haben. Dann vollendet Ihr Katapult mit der Zerstörung des Turms das Werk. Auf diese Weise sollten Sie Ihre kleine Abteilung, den gesamten Westen der Insel befreien lassen. Südlich, des am Westufer der Insel stehenden Turmes, sind noch einmal 6 feindliche Bogenschützen. Seien Sie also vorsichtig.

Wenn das erledigt ist, holen Sie den Rest Ihrer Armee auf Ihre neu erworbenen Gebiete. Postieren Sie dabei Ihre berittenen Bogenschützen in Küstennähe. Sie sollten Ihre berittenen Bogenschützen in Zukunft immer bereit halten, um in Küstennähe schnell auf Angriffe feindlicher Kriegsgaleeren reagieren zu können. Weiterhin halten Sie Ihre einzelnen Einheiten geordnet und versehen Sie jede mit einer Nummer, das erleichtert später das Aufrufen Ihrer Einheiten. Zerschießen Sie jetzt den Hafen welcher den Zugang zur Bucht, in der Ihre Transportschiffe festliegen, versperrt. Anschließend bringen Sie die 3 Transportschiffe an die Nordküste. Vom ehemaligen Standpunkt der Transportschiffe nordwärts gerade hoch, befindet sich am Ufer des gegenüberliegenden Festlandes ein feindlicher Hafen. Von dem aus ostwärts, befindet sich eine Bucht. Die merken wir uns. Verladen Sie jetzt folgende Truppenteile.

Auf Transportschiff Nr.1 die 4 Ballisten und die 2 Katapulte.

Auf Transportschiff Nr.2 die 4 Priester.

Auf Transportschiff Nr.3 die 4 schweren Kavalleristen und die 6 berittenen Bogenschützen.

Jetzt fahren Sie mit Ihren 3 Transportschiffen zu vorher beschriebener Bucht. Schalten Sie in der Option Diplomatie Ihre Haltung zu den Gelben auf neutral, ansonsten legen sich Ihre Bogenschützen mit allem an was in Sichtweite ist. Die hören dann gar nicht mehr auf sich neue Ziele zu suchen. Jetzt laden Sie Ihre Berittenen aus und stürzen sich mit denen auf in der Nähe befindliche bewegliche Einheiten. Anschließend laden Sie Ihren Kirchenchor aus und heilen mit denen Ihre angeschlagenen berittenen Einheiten. Zum Schluß laden wir die Artillerie ab. Zerstören Sie mit dieser zuerst den Hafen und machen Sie dann alle in Reichweite befindlichen Türme nieder.

Im weiteren Verlauf, säubern wir jetzt mit den angelandeten Truppen die Uferregion. Erst wenn Sie dies geschafft haben, holen Sie den Rest Ihrer Armee nach. Mit Ihrer gesamten Armee sollte es Ihnen eigentlich nicht schwer fallen das Plateau über den Klippen zu erreichen. wenn Sie den Westpfad nehmen sind Sie dichter am Tempel und den Goldreserven des Gegners. außerdem hat der Gegner seine Gebäudeeinheiten hier so dicht aneinander gesetzt das man ohne diese zu zerstören kaum durchkommt.

Überlegen Sie mal, das ist doch Ideal für Ihre Priester. Wie wär's, mit gegnerische Einheiten bekehren und diese gegen Ihren Feind schicken. Aber denken Sie daran der Gegner hat auch Priester, machen Sie diese immer zuerst nieder.

SZENARIO VI: DIE BELAGERUNG ATHENS

Ziele des Szenarios:

- Erobern Sie die gegnerischen Artefakte.

Einführung in das Szenario:

Lassen Sie sich vom anfänglichen Enthusiasmus Ihres Gegners nicht beeindrucken. Soviel haben die Burschen gar nicht auf der Kirsche. Gegen die treten wir selbst mit verbundenen Augen noch an. Deshalb will ich hierzu auch gar keinen Roman schreiben.

- Wenn Sie Ihre Übersichtskarte auf der unteren Leiste einmal näher betrachten, werden Sie ziemlich weit im Osten, einen Punkt entdecken welcher nicht schwarz verdeckt ist. Dort finden Sie ein Schweres Transportschiff. Bringen Sie dieses zum Nordende, Ihrer Stadtmauer.
- Anschließend bringen Sie alle Dorfbewohner, welche sich außerhalb der Stadtmauern befinden zu eben dem Punkt, an welchem in Kürze unser Transportschiff eintrifft. Sorgen Sie dafür das dieser Treffpunkt außerhalb der Stadtmauern gewährleistet ist. Und laden Sie diese Dorfbewohner dann auf das Transportschiff.
- Jetzt suchen wir alle Dorfbewohner innerhalb der Stadtmauern zusammen, deren Zahl müßte sich auf 3 belaufen. Und teilen diese zur Reparatur unserer Geschütztürme ein.
- Erstellen Sie jetzt 3 weitere Dorfbewohner in Ihrem Dorfzentrum. Lassen Sie diese, die wenigen Bäume innerhalb der Stadtmauern fällen.
- Sie haben zwei Häfen. In der Nähe beider Häfen befindet sich jeweils eine Kriegsgaleere. Postieren Sie beide Galeeren in Ufernähe am Südende der Stadtmauer.
- Bei jenem Hafen welcher weiter südlich liegt, befindet sich ein Fischkutter. Schicken Sie den auf Fischfang.
- Von dem Punkt, an welchem wir unser Transportschiff gefunden haben, aus, in Richtung Westen , befindet sich eine Insel mit Wald und Steinvorkommen. Dort bringen wir jetzt unser Transportschiff hin, bauen anschließend mit unseren Dorfbewohnern eine Lagergrube und verteilen diese auf den Abbau von Steinen und die Produktion von Holz.
- Bauen Sie weitere Fischkutter und schicken diese auf Fischfang.
- Im Süden unserer Übersichtskarte sehen wir einen gelben Punkt. Hier befindet sich der Hafen der Spartaner. In dessen Nähe parkt ein blaues Handelsschiff. Lassen Sie es im Spartanischen Hafen Holz gegen Gold tauschen.
- Erstellen Sie in Ihrer Akademie 10 weitere Einheiten.
- Jetzt wo Sie genügend Steine haben, dürfen Sie an Ihre Stadtmauer ruhig weitere Geschütztürme bauen. Sie werden beim nächsten Angriff merken das dies eine einschlagende Wirkung hat.
- Bauen Sie ein 2. Transportschiff.
- Mit den 10 Neuerstellten müßten Sie jetzt auf insgesamt 20 Akademieeinheiten kommen. Bringen Sie alle auf Ihre beiden Transportschiffe und landen sie dann außerhalb der Stadtmauern an.

Suchen Sie im westlichen Zipfel Ihrer Übersichtskarte nach den 4 Artefakten und bringen Sie diese in Ihren Besitz.

SZENARIO VII: DER MARSCH DES XENOPHON

Ziele des Szenarios :

- Nehmen Sie das Artefakt ein
- Bringen Sie das Artefakt zu Ihrem Regierungsgebäude.

Sie werden sehen diese Mission bringt eine Menge Spaß. Es ist eigentlich die Mission, welche mir am meisten Spaß gemacht hat.

Bilden Sie eine Vorhut aus dem Priester und 4 Akademieeinheiten. Die restlichen Einheiten fassen Sie als Nachhut zusammen. Nehmen Sie anschließend Ihre kleine Gruppe und marschieren Sie Richtung Nordwesten. Gehen Sie dabei immer Stück für Stück voran, immer soweit wie Sie das Gelände einsehen können. Wenn Sie bei den zwei Löwen ankommen sollten Sie auf Nummer sicher gehen.

Stellen Sie ein paar Akademieeinheiten ab, welche den Löwen sanfte Träume bescheren. Ein ganzes Ende weiter kommt Links vom Weg dann ein See, ab jetzt sollten Sie sich mit Ihrer Vorhut langsam voran tasten. Rechts vom Weg ist eine steile Felswand, an Ihrem Ende wartet schon unser erster Gegner auf uns. Den beschwören Sie jetzt mit Ihrem Priester. Gehen Sie dann weiter auf diese Weise vor, bis Sie die gesamte Armee des 1. Perserdorfes, davon überzeugt haben das es besser ist auf der Seite des Siegers zu stehen. Denken Sie dabei daran das der Priester für Kriegselefanten etwas länger benötigt.

- Bauen Sie eine Lagergrube und lassen Sie Ihre Dorfbewohner Bäume fällen.
- Zerstören Sie die Gebäude im Perserdorf Nr.1.
- Bauen Sie einen Hafen und 7 Häuser.
- Bauen Sie drei Triremen und ein Transportschiff.
- Fahren Sie mit Ihren Triremen den Fluß Richtung Südosten und zerstören Sie alle Einheiten des gelben Persers.
- Landen Sie im Anschluß daran, Ihre Truppen dort an, wo vorher das Dorf der gelben Perser war.
- Nordöstlich davon ist ein Weg zwischen zwei Steilwänden. Hier müßte noch ein Turm des Gegners stehen. Zerschießen Sie diesen.
- Bauen Sie mit Ihren Dorfbewohnern, in der Nähe der Goldminen eine Lagergrube oder ein Dorfzentrum und beginnen Sie mit dem Goldabbau.
- Beschwören Sie mit Ihrem Priester die Einheiten zwischen den beiden Mauern. In der Regel bleibt nur einer von denen übrig.
- Zerstören Sie jetzt die erste Mauer, dann den Turm an der zweiten und zum Schluß auch diese Mauer. Sein Sie beim zerstören der zweiten Mauer auf gegnerische Angriffe gefaßt.
- Wenn bei der Eroberung des dritten Perserdorfes so vorgehen wie beim ersten, dann kommen Sie hier auch noch zu ein paar schwerepanzerten Reitern.
- Bauen Sie die Goldvorkommen ab.
- Nordwestlich vom 3. Perserdorf versperrt eine Mauer unseren weiteren Weg, dahinter ist ein Turm unseres letzten Gegners. Zerschießen Sie erst den Turm und anschließend die Mauer.
- Von da aus geht's weiter in Richtung Nordwesten. Hier kommen Sie dann ans Meer. Ab hier müssen Sie selber wissen ob Sie auch weiterhin den großen Bekehrer machen wollen. Meiner Meinung nach ist Ihre Armee groß genug. Mit Ihr können Sie im Prinzip alles niedermetzeln was sich Ihnen in den Weg stellt. Nehmen Sie den Priester auf jeden Fall als singendes Feldlazarett mit - das ist nie verkehrt.
- Bauen Sie an der Küste einen Hafen und ein Transportschiff.

Von der Küste aus geht es weiter in Richtung Südwesten. Ziehen Sie südlich an der Tempelfestung vorbei und westlich des dort gelegenen Kornspeichers finden Sie in einer weiteren Festung das Objekt Ihrer Begierde.

Zerschießen Sie die Türme dann die beweglichen Einheiten und anschließend machen Sie ein Loch in die Mauer. Jetzt brauchen Sie eigentlich nur noch das Artefakt zu Ihrem Transportschiff, und anschließend zu Ihrem Regierungsgebäude im Norden bringen.

SZENARIO VIII: DAS WELTWUNDER

Ziele des Szenarios:

- Vernichten Sie alle Ihre Feinde oder Ihre Weltwunder.

Die erste Möglichkeit können wir schon mal ausschließen, dafür ist die Zeit zu knapp. Diese Mission ist auch wieder so ein harter Brocken. Sie haben ca. 30 min. Zeit um zu gewinnen oder zu verlieren. Ich gehe einfach mal davon aus, das Sie es schon ein paar mal, mehr oder weniger erfolgreich, versucht haben. Und daher mit den örtlichen Gegebenheiten schon vertraut sind.

- Sie haben 5 Dorfbewohner, schicken Sie 3 davon an das Nordende der roten Stadtmauer und bauen Sie 2 Ihrer Türme dorthin. Schön dicht an die Mauer. Danach bauen Sie mit Ihren 3 Dorfbewohnern eine Waffenschmiede und in der Waffenschmiede ein Katapult. Zerstören Sie mit Ihren Türmen erst die Bogenschützen und anschließend gemeinsam mit dem Katapult die gegnerischen Türme. Schießen Sie sich ein Loch in die Mauer, und zerstören Sie das rote Weltwunder.
- An der Nordwestgrenze Ihres Dorfes ist zwischen den beiden Wäldern ein freier Raum, nehmen Sie Ihre beiden restlichen Dorfbewohner und bauen Sie eine Mauer in die Lücke. Anschließend lassen Sie diese beiden Dorfbewohner im Steinbruch arbeiten.
- Erstellen Sie 4-5 Holzfäller.
- Suchen Sie mit Ihrer Reiterei die beiden braunen Katapulte, und zerstören Sie diese.
- Wenn Sie beim roten Gegner alle Gebäudeeinheiten fertiggestellt haben sind Ihre Dorfbewohner dort nutzlos. Schicken Sie diese jetzt an die Nordmauer Ihres gelben Gegners. Am westlichen Ende der Nordmauer stehen keine Türme des Gegners. Da bauen Sie jetzt zwei von Ihnen hin. Anschließend bauen Sie wieder eine Waffenschmiede und in dieser ein Katapult. Jetzt brauchen Sie eigentlich nur noch das gelbe Weltwunder zerstören. Wenn Sie mit dem Mauerbau im Nordwesten Ihres Dorfes fertig sind, können Sie die Bogenschützen und Langschwertkämpfer ja als Eskorte für Ihre 3 Bauarbeiter nutzen.

3. Kampagne: Stimmen aus Babylon

SZENARIO I : DER WEISE MANN

Ziel des Szenarios:

- Bekehren oder vernichten Sie die Elamer und Akkadier.

Wenn Sie das Spiel beginnen werden Sie bestimmt wieder denken, was die Ihnen da für ein fettes Ei ins Nest gelegt haben. Ging mir genauso. Aber diese Mission, so aussichtslos Sie am An-

fang auch erscheint, Sie macht sogar noch Spaß. Gehen Sie mit Ihrem Priester in Richtung Norden am Flußufer entlang und suchen Sie die flache Stelle an welcher Sie den Fluß überqueren können.

Wenn Sie die seichte Stelle gefunden haben überqueren Sie den Fluß und ziehen weiter in Richtung Osten. Suchen Sie hier das Dorfzentrum Ihres gelben Gegenspielers. An diesem postieren Sie Ihren Priester und bekehren alles was in Sichtweite kommt. Konzentrieren Sie sich dabei zuerst auf jene welche mit der Nahrungsbeschaffung beschäftigt sind. Damit stören Sie dessen Nahrungsbeschaffung. Den ersten zu Ihnen Übergetretenen lassen Sie ein Dorfzentrum bauen und schicken ihn anschließend auf Erkundung. Die nächsten 4-5 machen Sie zu Holzfällern. Den darauffolgenden lassen Sie Häuser bauen. Bauen Sie die Häuser so das es den Gelben schwerfällt Ihre Lagereinheiten zu erreichen und das gegnerische Krieger nur auf Umwegen zu Ihrem Priester gelangen. Zum Schluß konvertieren Sie noch ein paar Dorfbewohner zur Nahrungsbeschaffung.

Bauen Sie eine Kaserne und einen Kornspeicher. Weiterhin sammeln Sie 500 Nahrungsmittel, um in die Jungsteinzeit voranzuschreiten. Ist das geschehen entwickeln Sie im Kornspeicher den Beobachtungsturm und kleinen Wall. Jetzt können Sie Ihr Dorf befestigen und mit Türmen schützen. breiten Sie sich jetzt langsam in Richtung Westen aus . Bauen Sie in diese Richtung eine Bogenschießanlage und einen Marktplatz. Sichern Sie die beiden Gebäude anschließend mit einem Beobachtungsturm. Auf das beschwören gegnerischer Bogenschützen sollten Sie verzichten, sonst sind Sie Ihren Priester schnell los. Im Süden auf der östlichen Seite des Flusses sind weitere Goldminen, sichern Sie diese mit 1-2 Beobachtungstürmen.

Stellen Sie im weiteren Verlauf Ihre Nahrungsmittelversorgung durch Bauernhöfe sicher. Versuchen Sie schnellstens die Bronzezeit zu erreichen. Dort angekommen entwickeln Sie den Beobachtungsturm weiter und bauen Abwehrtürme auf Ihre Seite vom Flußübergang. Bauen Sie anschließend südlich davon einen Hafen, einen Tempel und ein Regierungsgebäude. Entwickeln Sie im Hafen die Kriegsgaleere, und bauen Sie anschließen 3-4 davon. Anschließend zerstören Sie des Roten Flotte und seinen Hafen.

Irgendwann müßten jetzt die Stein und Goldvorkommen knapp werden, Sie sollten deshalb daran denken das westliche Flußufer im Süden , mit seinen reichen Gold und Steinvorkommen zu erobern. Aber schreiten Sie vorher ruhig noch in die Eisenzeit voran. Um das gegenüberliegende Flußufer zu erobern, brauchen Sie die 4 Kriegsgaleeren, ein Transportschiff, Ihren Priester und zwei bis drei Dorfbewohner.

Sichern Sie die Küste mit Ihren Kriegsgaleeren, landen Sie die 3 Dorfbewohner an und bauen mit denen einen Abwehrturm. Wenn die Gegend sicher ist bauen Sie ein Dorfzentrum und fangen mit dem Abbau der Ressourcen an . Landen Sie jetzt den Priester an. Erstellen Sie weitere Dorfbewohner .

Sollten Sie öfter angegriffen werden ziehen Sie eine Mauer und bauen weitere Abwehrtürme. Im westlichen Zipfel der Karte hat der Rote sein Dorf versteckt, bauen Sie in diese Richtung weitere Türme. Wenn Sie dessen Dorfgrenze erreichen, bauen Sie eine Waffenschmiede, entwickeln dort das Katapult, bauen anschließend ein paar davon und den Rest schaffen Sie dann auch alleine.

SZENARIO II : DAS TAL DES TIGRIS

Ziel des Szenarios :

- Nehmen Sie die 2 fehlenden Schätze in Besitz

In diesem Szenario sitzen Ihre beiden stärksten Gegner im Süden Ihrer Karte auf zwei gegenüberliegenden Inseln. Eigentlich bringt Ihnen aber nur der westliche der Beiden etwas. Den an-

deren sollten Sie nur soweit schwächen das er nicht mehr in der Lage ist eine Kriegsflotte zu unterhalten. Den Hafen sollten Sie dabei unbeschädigt lassen . Man weis ja nie, evtl. müssen Sie Handel treiben um Ihre Goldreserven aufzubessern. Also lautet das Motto der Mission, die Holzreserven der Gegner erschöpfen.

- Mit allen 3 Dorfbewohnern eine Kaserne bauen, anschließend machen Sie diese zu Holzfällern.
- Schreiten Sie in die Jungsteinzeit voran.
- Bauen Sie zwei - drei Fischerboote.
- Erstellen Sie einen neuen Dorfbewohner und lassen Sie diesen erst einen Marktplatz bauen und anschließend einen Kornspeicher.
- Erstellen Sie 3 neue Dorfbewohner und machen Sie diese zu Bauern.
- Bauen Sie in Hafennähe eine Bogenschießanlage.
- Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Holzverarbeitung.
- Entwickeln Sie im Kornspeicher den kleinen Wall und den Beobachtungsturm.
- Bauen Sie zu beiden Seiten des Hafens einen Beobachtungsturm.
- Bauen Sie im Hafen 2 Erkundungsschiffe.
- Sorgen Sie für weitere 3 Holzfäller.
- Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Domestizierung.
- Erstellen Sie 2 Bauern.
- Erstellen Sie einen weiteren Dorfbewohner schicken Sie diesen zu den Steinbrüchen im Norden, bauen dort eine Lagergrube und produzieren Steine.
- Sichern Sie die Südostgrenze Ihres Dorfes durch einen Wall.
- Schicken Sie einen Holzfäller als Schiffsreparaturbrigade zum Hafen.
- Sie sollten langsam versuchen die Bronzezeit zu erreichen.
- Bauen Sie weitere Beobachtungstürme die Küste entlang.
- Bauen Sie einen Tempel.
- Entwickeln Sie den Abwehrturm.
- Entwickeln Sie die Kriegsgaleere, und bauen Sie davon 2-3 weitere.
- Entwickeln Sie das Handelsschiff.
- Erfinden Sie den Pflug.
- Bilden Sie 2 Priester aus und entwickeln Sie die Astrologie.

Sie haben jetzt sicher genug Gelegenheit gegnerische Kriegsgaleeren zu bekehren. Diese Gelegenheit sollten Sie nicht verstreichen lassen, das spart Ihnen Holzressourcen.

- Entwickeln Sie das Rad.
- Bauen Sie 3-4 Handelsschiffe und treiben Sie Handel mit Nahrung.
- Vergrößern Sie Ihre Kriegsflotte auf ca. 10 Schiffe.
- Bekehren oder bauen Sie ein Transportschiff.

Im Süden Ihres Festlandes liegt das Reich Akkad (gelb), greifen Sie ständig dessen Schiffe und Ufernahe Gebäudeeinheiten an. Fahren Sie damit fort bis dessen Aktivitäten in Sachen Schiffbau gleich 0 sind.

- Entwickeln Sie das Handwerk.

Sowie die Akkadier keine weiteren Schiffe mehr bauen, können sie Ihnen eigentlich egal sein. Aber südwestlich Ihres Festlandes ist etwas, das Sie haben wollen und relativ leicht zu bekommen ist. Wenn die Akkadier nicht mal mehr Holz für einen Schaufelstiel haben können wir uns endlich dieser Insel zuwenden. Nehmen Sie Ihre Flotte und umkreisen die Insel, machen Sie dabei Jagd auf die roten Knüppelschläger.

Im Anschluß landen Sie Ihre 5 Priester an, und bekehren jene, welche Sie mit den Schiffen nicht erreichen konnten. Dann bringen Sie den Schatz zu Ihrem Dorfzentrum. Wenn Sie wollen können Sie die Goldressourcen der Insel abbauen.

- Bauen Sie ein Regierungsgebäude.
- Schreiten Sie in die Eisenzeit voran.
- Entwickeln Sie den Monotheismus.
- Entwickeln Sie die Bewässerung.

Südlich Ihrer neuen Eroberung befindet sich eine weitere Insel. Auf der befindet sich gut bewacht der 2. Schatz. Ich überlasse es Ihnen ob Sie eine große teure Armee aufstellen, oder diese Insel in Zusammenarbeit von Priestern und Flotte zu Fall bringen. Mit der Entwicklung des Monotheismus sind Ihre Priester in der Lage Gebäude und gegnerische Priester zu bekehren. Also dann machen Sie Ihnen die Hölle heiß.

SZENARIO III: VERLOREN

Ziel der Mission:

- Vernichten Sie die Hethiter

Diese Mission ist eigentlich ganz einfach, auch wenn es am Anfang nicht so aussieht. Sie nehmen Ihre 6 Bogenschützen und den Priester und marschieren mit denen zum Nordteil Ihrer Insel. Alles was Sie jetzt noch brauchen wäre ein Transportschiff, aber wenn Sie noch ein bißchen warten kommt das gleich frei Haus. Aber Vorsicht es hat eine unangenehme Landung. Der Inhalt besteht aus Bogenschützen und einem Priester. Beschwören Sie mit Ihrem Priester das Schiff, und die Bogenschützen sollten sich um die aussteigenden Fahrgäste kümmern. Ja ja, die sollten sich halt Ihre Reiseveranstalter doch besser ansehen.

Anschließend besteigen Sie mit Ihrem Völkchen das Schiff, und setzen Segel in Richtung Osten. An der hiesigen Küste kommen Sie auf eine Bucht zu welch ziemlich weit Land hinein reicht. Diese fahren Sie bis zum Ende durch, und verlassen das Schiff dort am Nordufer. Hier bekehren Sie sich ein paar Dorfbewohner und ziehen eine Mauer vom Wald zur Küste zwischen Ihren Feinden und den Goldminen. Hinter die Mauer bauen Sie noch 2 Geschütztürme und schon geht's rund, das schwör ich Ihnen. Lassen Sie Ihren Priester ruhig an der Mauer und bekehren Sie alles was in Sichtweite kommt.

Jetzt bauen Sie ein Dorfzentrum, eine Lagergrube in der Nähe der Steinbrüche(im Süden) einen Tempel und einen Geschützturm am Eingang der Bucht. Erstellen Sie jetzt weitere Dorfbewohner mit denen Sie Holz, Gold und Steine abbauen. Im Tempel bauen Sie noch 4-5 Priester und stellen diese ebenfalls an die Mauer. Bekehren Sie jetzt kräftig und schicken Sie die Bekehrten anschließend gegen Ihren Gegner. Wenn der Widerstand schwächer wird, könnten Sie es schon mal wagen einen Ihrer Priester auf die andere Seite der Mauer zu schicken um dort gegnerische Gebäudeeinheiten zu bekehren. Außerdem lassen Sie durch bekehrte Dorfbewohner einfach Geschütztürme zwischen die gegnerischen Gebäude bauen. Sie werden sehen das wird so richtig lustig. Na dann viel Spaß.

SZENARIO IV: ICH WERDE ZURÜCKKOMMEN

Ziel des Szenarios:

- Vernichten Sie die Elamer

Irgendwo her müßte uns der Beginn dieser Mission doch bekannt vorkommen. Denn am Anfang, geht es wieder darum, zu rennen was das Zeug hält. Also wieder einmal hastige Abreise in den Süden, während die anderen zu Hause alles auf den Kopf stellen.

Sie haben in dieser Mission, für babylonische Verhältnisse, ausgezeichnete Schiffseinheiten. Ihre stärksten Landeinheiten sind die gepanzerten Kavalleristen. Auf diese beiden Einheiten sollten Sie deshalb in dieser Mission auch besonderes Gewicht legen. Doch bis wir so weit sind, müssen wir uns erst einmal nach einem sicheren Platz für ein neues Dorfzentrum umsehen. Und im Anschluß daran so schnell wie möglich in die Eisenzeit voranschreiten.

- Bringen Sie Ihre geretteten Untertanen, auf Ihr Transportschiff. Bewegen Sie dieses zu dem Festland in Richtung Osten.
- Bewegen Sie Ihre Untertanen zu dem Hochplateau im östlichen Zipfel der Karte. Bleiben Sie, oder versuchen Sie zumindest die nächste Zeit außer Sichtweite der gegnerischen Kriegsschiffe zu bleiben. Sonst bekommen Sie evtl. früher Besuch als Ihnen lieb ist.
- Hier angekommen lassen Sie Ihre Dorfbewohner ein Dorfzentrum bauen und anschließend Holz produzieren.
- Bauen Sie zwischendurch ein paar Häuser, nutzen Sie diese dabei wie eine Mauer.
- Erstellen Sie anschließend ca. 6 neue Dorfbewohner, machen Sie davon 3 zu Beerenspukern und 3 zu Holzfällern.
- Um in die Bronzezeit voranschreiten zu können sollten Sie jetzt eine Kaserne, einen Marktplatz und einen Stall bauen. Des weiteren wäre ein Kornspeicher angebracht um den Beobachtungsturm entwickeln zu können.
- Sichern Sie Ihren Dorfrand und vor allem den Zugang zum Dorf mit Beobachtungstürmen.
- Sicher werden Sie schon gemerkt haben das sich nördlich der Beerensträucher am Fuß der Steilwand Gold und Steinlagerstätten befinden. Diese Ressourcen sollten Sie so schnell wie möglich versuchen abzubauen.
- Schreiten Sie in die Bronzezeit voran.
- Bauen Sie einen Tempel um Priester erstellen zu können und ein weiteres Bronzezeitgebäude.
- Entwickeln Sie Ihre Landwirtschaft und sorgen Sie für 1000 Nahrungseinheiten und 800 Goldeinheiten um in die Eisenzeit voranzuschreiten.
- Entwickeln Sie im Stall die gepanzerte Kavallerie und in der Lagergrube die Rüstungen für Kavallerieeinheiten.
- Bauen Sie 10 Kavalleristen.
- Bauen Sie einen Hafen, entwickeln Sie die Trireme, und bauen Sie im Anschluß ruhig 6-10 dieser schweren Kriegsschiffe.
- Sorgen Sie für die Entwicklung der Fernwaffenreichweite. Dies können Sie entweder auf dem Marktplatz tun, indem Sie die Holzwirtschaft weiterentwickeln oder im Regierungsgebäude.
- Sicherlich haben Sie inzwischen schon mitbekommen das im Norden Ihres Festlandes größere Goldlagerstätten sind. Was Sie damit machen sollten, muß ich Ihnen wohl kaum zu erklären.

Wenn Ihre Triremen fertiggestellt sind sollten Sie langsam anfangen Ihre Invasion vorzubereiten. Fahren Sie mit Ihren Triremen zu den Elamern herüber, und nehmen Sie alles unter Beschuß was in Sichtweite Ihrer Schiffe kommt. Umkreisen Sie die Insel mehrmals. Landen Sie einen Priester, einen Dorfbewohner und Ihre Kavalleristen an. Bauen Sie mit dem Dorfbewohner eine Waffenschmiede und in dieser einen oder mehrere Steinwerfer. Der Rest bedarf wohl keiner weiteren Ausführungen, den müßten Sie ja noch aus zurückliegenden Missionen in Erinnerung haben.

SZENARIO V: DIE GROSSE JAGD

Ziel des Szenarios:

- Erobern Sie das Artefakt zurück.

In dieser Mission kommt es nicht so sehr darauf an den großen „Hau drauf“ zu spielen. Hier sind vielmehr behutsames und durchdachtes vorgehen gefragt. Anfangs haben Sie nur ein paar Axtkämpfer. Versuchen Sie von denen wenigstens einen durch, die auf Beute lauernden Löwen und angriffslustigen Elefanten, zu bekommen, welche in südlicher Richtung auf Sie warten. Dahinter können Sie dann Ihre arg beschädigten Truppen mit den befreundeten Bogenschützen auffüllen. Gehen Sie immer weiter in südöstliche Richtung. Dann stoßen Sie bald auf eine Gruppe roter Bogenschützen. Machen Sie diese nieder und gehen dann weiter. Anschließend kommen Sie an einen Wald, zu dessen beiden Seiten weitere feindliche Bogenschützen postiert sind. Entscheiden Sie sich für eine und machen Sie diese ebenfalls nieder. Auf Ihren weiteren Marsch in Richtung Südosten, kommen sie jetzt auf zwei befreundete berittene Späher zu.

Ab hier sind Ihre Bogenschützen und restlichen Axtkämpfer eigentlich nur noch unnötiger Ballast, Sie können diese getrost zurücklassen. Reiten Sie mit Ihren Spähern wie der Wind durch die nächste Gruppe feindlicher Bogenschützen hindurch und weiter bis Sie an den gelben Abwehrtürmen angelangt sind.

Ab hier geht es dann in Richtung Nordosten weiter. Aber riechen Sie nicht an den Rosen. Wenn Sie durch das Spalier der gelben Abwehrtürme hindurch sind stoßen Sie auf 6 befreundete Kavalleristen.

Jetzt wechseln Sie erneut die Akteure. Machen Sie sich mit zwei der Kavalleristen in Richtung Nordwesten auf den Weg. Die ersten welche hier unseren Weg belagern sind zwei Ballisten, machen Sie diese nieder. anschließend geht es in die gleiche Richtung weiter. Die nächsten beiden Gruppen lassen Sie so wie diese sind. Und reiten einfach durch diese hindurch. Offen gestanden wäre es Wahnsinn, mit zwei Kavalleristen gegen Elefantenschützen vorzugehen. Das letzte Hindernis, oder sagen wir mal, das Letzte ernst zu nehmende Hindernis vorm nächsten Einheitenwechsel, besteht aus zwei Katapulten.

An denen ist es schlecht vorbeizukommen und zusätzlich stehen diese auch noch zwischen zwei Türmen. Aber keine Angst Kavalleristen sind wie zum Katapult zerstören gemacht. Sie sind schnell und echte Nahkämpfer, während Katapulte zum Nahkampf vollkommen ungeeignet sind. Also nichts wie ran an die Burschen. Nehmen Sie sich dabei mit jedem Kavalleristen ein Katapult vor.

Im Anschluß daran kommen Sie an einen Wall, machen Sie ein Loch in diesen, und begeben Sie sich zu den dahinterstehenden Priestern. Gehen Sie jetzt mit einem der Priester in die Richtung welche uns der Beerenbuschwegweiser anzeigt. Unterhalb der dortigen Steilküste auf dem Wasser ist ein Transportschiff. Das brauchen wir. Bringen Sie jetzt Ihre beiden Priester in der Nähe der beiden Abwehrtürme zwischen denen wir vorhin unseren Kampf mit den Katapulten hatten, auf das Transportschiff.

Der Bucht in nördliche Richtung vorgelagert, ist eine kleine Insel, auf welcher zwei weitere Katapulte auf Bekehrung durch Ihre Priester warten. Das machen Sie jetzt auch. Anschließend begeben Sie sich mit den beiden Katapulten und den Priestern wieder auf das Transportschiff. Und setzen Ihren Weg zu Wasser in südöstliche Richtung fort. Kurz vorm Ende Ihres Wasserweges, am nördlichen Ufer, unterhalb der Steilwand, ist ein kleiner Palmenhain. Setzen Sie nordwestlich von diesem Ihre Katapulte ab.

Jetzt müßten Sie eigentlich, wenn Sie in südöstliche Richtung sehen, das weitere Übel, welches Ihren Weg versperrt, erkennen. Da haben die Jungs nämlich auf die Zufahrt zum Parkdeck zwei Reihen Türme hingepflastert und dann wundern die sich wenn man sein Fahrzeug im Halteverbot parkt. Na ja uns interessiert nicht ob der Parkwächter Urlaub hat, denn wir haben zwei Kata-

pulte dabei. Räumen Sie dieses Hindernis mit den beiden Katapulten aus dem Weg. Allerdings sollten Sie in respektvollem Abstand bleiben. Sonst erübrigt sich die Sache mit dem Parkplatz, weil die Katapulte im Eimer sind.

Wenn Sie alle Hindernisse aus dem Weg geräumt haben, Besetzen Sie mit Ihren Einheiten die Hochebene. Allerdings lassen die 2 Steinwerfer und einen Priester erst einmal an dessen Zugang zurück. Denn die nächsten zwei Etappen sind ein Einmannjob. Die nun folgende Etappe besteht aus einer Reihe von Ballisten und einem Katapult. Und die warten allesamt darauf, eines besseren belehrt zu werden. Kurzum hier kann sich Ihr Priester einen Orden verdienen. Sie sollten dabei allerdings allerhöchste Vorsicht walten lassen.

Sie sollten beim bekehren einer Balliste schon fast hautengen Kontakt mit dieser haben, sonst wird diese sauer und macht mit Ihrem Priester kurzen Prozeß. Während der Bekehrung sollten Sie die Balliste schon mal mit der linken Maustaste anklicken, um diese nach Farbwechsel gleich fortschicken zu können. Wenn Sie das nicht tun wird Ihnen Schnell klar werden wie Streitsüchtig so ein bekehrtes Objekt doch sein kann. Das kann Ihren Priester das Leben kosten, da die noch nicht bekehrten, bemüht sind möglichst nicht zerstört zu werden und den Beschuß schnell erwidern. Sie wissen ja wie das heutzutage ist, keiner kann mehr Spaß vertragen.

Wenn Sie diese Hürde genommen haben, gehen Sie mit Ihrem Priester weiter in Richtung Südosten. Hier warten weitere 4 Katapulte darauf das Ihr Musikus eine seiner Arien zum Besten gibt. Wenn Sie auch diese 4 bekehrt haben, gehen Sie mit Ihrem Priester ein paar Schritte zurück und lassen die neuen Mitglieder Ihrer Gemeinde mal etwas für Sie tun. Hetzen Sie ruhig die gesamte Artillerie, auf die nächste Gruppe von Wegelagerern. Diese besteht aus 5 Brüdern anderen Glaubens in Begleitung einiger Bogenschützen. Und die Jungs sind wirklich nicht gut auf Sie zu sprechen. Die 5 mit dem gebleichten Haaren sollten Sie zuerst unter Beschuß nehmen, die singen sonst rassistische Lieder. Aber na ja das kennen Sie ja schon alles aus vorhergehenden Missionen.

Nach diesem letzten Hindernis ist der Weg erst einmal für ne Weile frei, was das Reisen angenehmer gestaltet. Setzen Sie Ihre Reise also mit den beiden Priestern fort. Am südöstlichen Kartenrand angelangt finden Sie in nordöstlicher Richtung einen Weg von der Hochebene hinunter. Eine Etage tiefer angelangt, gehen Sie weiter in Richtung Norden. Hier finden Sie in Küstennähe ein Transportschiff.

Im nördlichsten Zipfel Ihrer Karte versteckt finden Sie das Artefakt. Allerdings wird dieses Sehr gut bewacht. Landen Sie Ihre Priester am Ufer der dortigen Insel an. Und zwar dicht beim westlichen Kartenrand. Gehen Sie dann mit Ihren Priestern am Kartenrand entlang in nordöstliche Richtung, bis Sie vor der Steilwand stehen. Jetzt müßte eine Etage höher ein gepanzerter Kavallerist sein. Den bekehren Sie jetzt und reiten mit dem anschließend in nordöstliche Richtung weiter, bis Sie das Artefakt gefunden haben.

SZENARIO VI: DIE KARAWANE

Ziel des Szenarios:

- Bringen Sie das Artefakt zum Tempel zurück.

Nichts einfacher als das, wir brauchen einfach nur zum Tempel zu laufen und den Karren dort abliefern. Na ja, ich gebe zu ein bißchen schwieriger ist es schon. Rechts von Ihnen ist ein Wald, an dessen Rand entlang gehen Sie jetzt erst nach Norden anschließend biegen Sie, dem Verlauf des Waldrandes folgend, nach Nordosten ab. Hinter dem Wald halten Sie am besten einen sicheren Abstand zu den Löwen südlich von Ihnen. Wenn Sie an denen schon fast vorbei sind, erscheint nördlich von Ihnen ein roter Axtkämpfer. Decken Sie diesen mit einem Pfeilhagel ein.

Wenn Sie jetzt Richtung Westen weitergehen, kommen Sie auf eine weitere Gruppe Löwen. An denen kommen Sie leider nicht unbeschadet vorbei. Sie sind also gezwungen, zum Wohle der Truppe ein Löwenzielschießen anzuordnen. Anschließend überqueren Sie den Fluß an der dahinter liegenden flachen Stelle. Es ist gut möglich das Sie hier schon mal Dorfbewohner im braunen Gewand begegnen. Die tragen leider die falsche Anzugsordnung. Geben Sie denen ruhig schon mal einen Vorgeschmack auf Ihre Schießkünste. Auf der anderen Seite des Flusses, finden Sie ein braunes Fähnchen. Von dem aus gehen Sie in Richtung Norden weiter bis Sie an das Dorfzentrum des braunen Volkes kommen. Zerstören Sie alle Häuser welche Sie auf dem Berg finden. Sämtliche bewegliche Einheiten des Feindes eingeschlossen. Machen Sie das Gleiche mit der Akademie, welche nördlich vom Dorfzentrum unterhalb der Steilwand gelegen ist. Anschließend lassen Sie den Karren mal für einen kurzen Moment unbeaufsichtigt. Vom Fähnchen aus in westliche Richtung führt ein Weg die Anhöhe hinunter. Dort kommen Sie an die Küste eines Sees. An dessen Ufer entlang gehen Sie jetzt Richtung Norden, bis nördlich von Ihnen ein Bogenschütze erscheint. Den machen ebenfalls platt.

Jetzt gehen Sie wieder zum Hafen zurück. Teilen Sie hier Ihre kleine Truppe, 4 Bogenschützen schicken Sie auf den Berg zurück und postieren diese auf dessen nordöstlichste Klippe. Nördlich und nordwestlich von diesem Punkt befinden sich noch 6 feindliche Akademieeinheiten. Die locken Sie jetzt mit Ihrem 5. Bogenschützen in die Reichweite der anderen 4. Holen Sie die Akademieeinheiten möglichst einzeln ran. Wenn diese Sache ein glückliches Ende gefunden hat, bringen Sie Ihre kleine Truppe zu dem Platz an welchem vorher die Akademie stand. Von hier aus ziehen Sie weiter in Richtung Westen. Dort erreichen Sie dann bald wieder den Fluß. Gehen Sie am Flußufer entlang und dann weiter Richtung Westen.

Wenn auf Ihrem Marsch im Norden das zweite Wäldchen erscheint, gehen Sie an dessen westlichen Rand , in Richtung Norden weiter, bis zu Ihrem Tempel. Hier brauchen Sie dann nur noch mit Ihrem Karren an das Gebäude heranfahren.

SZENARIO VII: DIE HERRSCHER AM EUPHRAT

Ziel des Szenarios:

- Vernichten Sie die Assyrer und die Chaldäer.

Ich glaube, Ihnen ständig zu erklären, wie Sie die Wirtschaft in Schwung halten, kann ich mir langsam sparen. Denn inzwischen müßten Sie eigentlich richtige Wirtschaftsprofis geworden sein.

Unser erstes Ziel in dieser Mission sollte der Sieg über die Chaldäer sein. Denn Siegen macht Freude und hebt das Selbstbewußtsein. Wir beginnen in der Bronzezeit. Das heißt es herrschen sehr gute Bedingungen für einen schnellen Sieg. Von Ihrer Lagergrube aus in Richtung Norden, befindet sich ein Wald. Den sollten Sie, bevor Sie die Chaldäer nicht geschlagen haben, auch da lassen. Südöstlich der Lagergrube ist ein zweiter Wald. Östlich der Lagergrube befinden sich größere Goldlagerstätten und südlich des Dorfzentrums finden wir Steine.

Ihre erste Aktivität in diesem Spiel sollte der Bau von Beobachtungstürmen sein. Und zwar links und rechts des im Norden liegenden Waldes. Da die Chaldäer schon am Anfang ziemlich angriffslustig sind, haben Sie damit zwei Objekte , an denen Sie sich an Ihre Niederlage gewöhnen können.

Dann bauen Sie im weiteren Verlauf des Spiels, östlich des Waldes, eine Bogenschießanlage, einen Stall, eine Waffenschmiede und einen Tempel. Stellen Sie jetzt eine kleine Armee zusammen. Diese sollte aus 2-3 Steinwerfern, 5-6 Wagenschützen und 2-3 Priestern bestehen. In dieser Mission macht sich das Zusammenspiel von schnellen Bogenschützen und Steinwerfern

ganz gut. Entwickeln Sie früh Ihre Fernwaffenreichweite und lassen Sie Ihre Priester zur Höchstform aufwachsen.

Wenn Sie Ihre kleine Armee zusammengestellt haben, wird es auch schon Zeit den Chaldäern zu zeigen wer der Herr ist. Bleiben Sie mit Ihrer Truppe immer in der Nähe der Steinwerfer, sonst verlieren Sie Ihre Einheiten noch durch die eigene Artillerie. Die Bogenschützen sind im Prinzip nur dazu da, dafür zu sorgen das feindliche Einheiten Ihre Steinwerfer nicht lebend erreichen. und die Priester sollten Sie auch während der Kampfhandlungen Ihre heilenden Lieder singen lassen.

Im Land der Chaldäer finden Sie weitere Gold- und Steinvorkommen. Sind die Chaldäer besiegt, sollten Sie in die Eisenzeit vordringen. Spätestens jetzt wird es auch Zeit einen Hafen zu bauen. Denn auf der anderen Seite des Wassers wartet schon Ihr nächster Kontrahent auf Sie. Wir nehmen jetzt auch einige Änderungen in unserer Armee vor. Unsere Wagenschützen tauschen wir gegen berittene Bogenschützen aus. Unsere Steinwerfer machen wir zu Katapulten und zu guter Letzt nehmen wir noch ein paar Kavalleristen und Akademieeinheiten in unsere Armee mit auf. Außerdem sollten wir unseren Priestern unbedingt den Monotheismus beibringen. Einen Dorfbewohner nehmen wir auch noch mit, um auf der anderen Seite Gebäude bauen zu können. Nur noch schnell 3 Transportschiffe und ein paar Kriegsschiffe bauen oder bekehren, und dann kann es losgehen.

Bringen Sie Ihre Armee auf die Schiffe und fahren Sie von der Bucht aus in Richtung Westen. Landen Sie Ihre Truppen im Norden des Feindlandes an. Bauen Sie ein paar Militärgebäude um den Nachschub zu sichern und einen Tempel. Rücken Sie mit Ihrer Armee in Richtung Süden vor. Und für den Rest, viel Spaß dann noch.

SZENARIO VIII: NINIVE

Ziel des Szenarios:

- Vernichten Sie das Weltwunder von Ninive

■ Bauen Sie einen Priester.

■ Entwickeln Sie die Kriegsgaleere

Bringen Sie Ihren Priester in die Nähe des Hafens und schließlich auf ein Transportschiff. In Richtung Nordwest ist das Reich der Gelben. An dessen Ufer, und zum südwestlichen Kartenrand hin, landen wir unsern Priester jetzt an. Der geht jetzt auf Dorfbewohnerjagd. Im Übrigen ist es besser, in der Rubrik Diplomatie die Haltung zu den Gelben auf neutral festzulegen. Da Ihre idiotischen Kriegsgaleeren sonst jeden gelben Dorfbewohner wegschießen der in die Nähe Ihres Priesters gelangt. Ansonsten gibt es noch eine zeitaufwendigere Möglichkeit. Schauen Sie mit Ihrem Priester Richtung Nordwesten. Dort ist eine Lichtung im Wald. Auf der treiben sich zwei graue Dorfbewohner herum. Bekehren Sie einen von denen.

■ Bauen Sie ein Dorfzentrum.

■ Schreiten Sie in die Eisenzeit voran.

■ Entwickeln Sie die Trireme.

■ Entwickeln Sie Ihre Fernwaffen weiter.

■ Bauen Sie 10 Elefantenschützen und 2-3 Priester.

■ Entwickeln Sie die Fähigkeiten des Priesters weiter (Größere Reichweite, effektivere Bekehrung und Monotheismus).

■ Legen Sie das Hauptgewicht Ihrer Wirtschaft auf Holz und Gold.

■ Bauen Sie ständig Triremen

Machen Sie dem Roten die Hölle heiß mit Ihrer Flotte. In der Eisenzeit haben Sie die gleichen maritimen Möglichkeiten wie Ihr Gegner. Lassen Sie ihn das spüren. Konzentrieren Sie sich

dabei schon auf eine Maueröffnung, die Sie dann im Anschluß für Ihre Armee zur Landung nutzen können. Am besten ist hierzu geeignet, auch wegen der Nähe zum Weltwunder, wenn Sie vom Nordwestlichen Kartenrand ausgehen die zweite Maueröffnung. Wenn Sie hier angreifen, konzentrieren Sie Ihr Feuer zuerst auf die Ballisten und Katapulte. Anschließend zerschießen Sie die Türme und Häfen bevor Sie sich auf die beweglichen Einheiten stürzen.

Am nordwestlichen Kartenrand befindet sich zwischen dem Reich der Gelben und Roten noch eine weitere Insel. Auf der sind nur braune Abwehrtürme, welche Sie, sofern Ihre Fernwaffenreichweite voll entwickelt ist, alle mit Schiffen zerschießen können. Es wäre sehr sinnvoll hier einen Dorfbewohner anzulanden und mit dem, am östlichen Ufer der Insel 1-2 Häfen zu bauen. Dann wäre der Weg für neue Schiffe zum Einsatzort geringer.

Wenn Sie dann mit Ihrem Dorfbewohner auf der Insel noch ein Dorfzentrum bauen, können Sie auf der Insel sogar noch jede Menge Rohstoffe bergen. Haben Sie die Maueröffnung von der ich sprach vorbereitet und Ihre Armee aufgebaut, dann sollten Sie mit einem Angriff keinen Moment länger warten. Sonst wird Ihnen die Zeit langsam knapp. Bringen Sie also die 10 Elefantenschützen und Priester auf Ihre Transportschiffe und landen Sie Ihre kleine Armee an der vorbereiteten Stelle an.

Was die 10 Elefantenschützen tun müssen wissen diese oft selbst. Die Priester nehmen Sie zum heilen sowieso und um gegnerische Priester und andere Einheiten zu bekehren. Kämpfen Sie sich schnellstmöglich den Weg zum Weltwunder frei und zerstören Sie dieses, bevor es zu spät ist.

4. Kampagne: Yamoto - Königreich der aufgehenden Sonne

SZENARIO I : MEUCHELMÖRDER

Ziel des Szenarios:

- Beseitigen Sie den Anführer der Izumo.

Das ist einfach, ich habe dafür ganze 12 min. gebraucht. Sie gehen mit Ihren 5 Leutchen erst einmal am Ufer entlang in südöstliche Richtung, bis Sie zu der flachen Stelle im Fluß kommen. Überqueren Sie hier den Fluß, und gehen Sie am Ufer wieder in Richtung Nordwesten. Hier treffen Sie an einem Waldrand einen blindlahmen Priester. Der Typ ist wirklich total blind, wenn Sie Ihre von Löwen verletzten Einheiten Heilen lassen wollen, müssen Sie ganz dicht an diesen heranrücken. Anschließend sollten Sie versuchen auf die Nordseite des Waldes zukommen. Am ungefährlichsten, ist der Weg am Ufer entlang . Sie müssen dann jeden Krieger einzeln zwischen Wald und Fluß dirigieren. Aber der Aufwand lohnt sich.

Der Anführer der Izumo ist ein Kurzschwertkämpfer. Sie gehen nach Nordwesten zum Tempel und suchen diesen Helden jetzt. Meistens hält er sich in der Nähe des Tempels oder im Eingangsbereich der Festung auf. Was dann zu tun ist besagt der Titel des Szenarios schon. Aber glauben Sie mir der Typ ist für einen Kurzschwertkämpfer ganz schön zäh.

SZENARIO II : VON EINER INSEL ZUR NÄCHSTEN

Ziel des Szenarios:

- Holen Sie die sechs geraubten Schätze zurück.

In dieser Mission sollten Sie versuchen, so schnell wie möglich den gegnerischen Hafen zu zerstören. Sonst wird es zur Flucht- und Frustmission. Und bevor Sie überhaupt geschnallt haben was da los ist, haben Sie auch schon verloren.

Sie bringen also Ihre Landeinheiten erst einmal auf eines Ihrer Transportschiffe. Und fahren mit dem gesamten Konvoi Richtung Südwesten. Hier fahren Sie in westliche Richtung zwischen den beiden Inseln hindurch. Auf dem Weg zum gegnerischen Hafen werden Sie meistens noch nicht von den Schiffen Ihres Gegners attackiert. Behalten Sie diesen Zustand bei. Segefechte kosten im Moment zuviel Zeit und der Gegner ist in Schiffssachen noch regenerierungsfähig, Sie aber nicht. Wenn Sie zwischen den beiden Inseln durch sind, ändern Sie den Kurs auf Südwest.

In der Nähe des Kartenrandes müßten Sie jetzt den gegnerischen Hafen vorfinden. Landen Sie Ihre Landeinheiten an und zerstören Sie diesen. Bei den anschließenden Angriffen der gegnerischen Kriegsgaleeren, sollten Sie Ihre Kriegsgaleeren so positionieren, das Ihre Landeinheiten sich an den Gefechten beteiligen können. In der Regel ist der ganze Zauber nach 4 zerstörten gegnerischen Galeeren vorbei. Kommt darauf an wieviel Zeit Sie sich gelassen haben. Wenn Sie sich jetzt an das Südostende der Hafeninsel begeben, finden Sie nördlich davon eine Insel auf der 3 Holzfäller fleißig bei der Arbeit sind. Das sollten Sie unterbinden. Sonst bauen die Knaben einen neuen Hafen. Ist das erledigt, können wir in aller Ruhe auf Schatzsuche gehen.

Die ersten beiden Schätze finden Sie vom Hafen aus in Richtung Norden. Um diese zu holen reicht das Transportschiff vollkommen aus. Mit dem 3. wird es dann schon schwieriger. Der befindet sich auf der großen Insel westlich des 2. Schatzes. Um sich größeren Ärger zu ersparen, sollten Sie hier schnell handeln.

Landen Sie Ihre Landeinheiten im Westen der Insel an. Machen Sie die beiden Axtkämpfer in der Nähe des Schatzes nieder und verschwinden Sie mit diesem wieder. Schatz Nr.4 finden Sie auf der Insel nordöstlich der Hafeninsel. Die 3 Bogenschützen, sollten für Sie eigentlich kein Problem darstellen.

Um Schatz Nr.5 zu finden kehren wir zwischen jene beiden Inseln zurück durch welche wir am Anfang, auf dem Weg zum gegnerischen Hafen hindurch geschippert sind. Auf der südlichen, der beiden Inseln hat unser Gegner diesen deponiert. Anschließend kehren wir zu unserem ursprünglichen Ausgangspunkt zurück. Nordwestlich dieser Insel ist ein kleines Eiland, auf dem 3 Bogenschützen als Wachposten ihren Dienst tun. Hier finden Sie den 6. Schatz.

SZENARIO III: DER RAUB DES ARTEFAKTES

Ziel des Szenarios:

- Rauben Sie ein Artefakt

In dieser Mission sollten Sie von Anfang an aggressiv vorgehen. Zu langes zögern bringt hier nichts.

- Schicken Sie Ihre Dorfbewohner in die Holzproduktion.
- Erstellen Sie 10 neue Beerenpflücker + Holzfäller
- Bauen Sie nacheinander im Südosten Ihres Dorfes eine Waffenschmiede, eine Bogenschießanlage, einen Tempel und ein Regierungsgebäude.

- Sowie Bogenschießanlage und Waffenschmiede fertig sind bauen sie 2-3 Steinwerfer. In der Bogenschießanlage entwickeln Sie den verbesserten Bogen und produzieren Bogenschützen wie der Bäcker die Brötchen.
- Expandieren Sie jetzt ständig in südliche Richtung.
- Bauen Sie in der Nähe der dortigen Goldminen und Steinbrüche ein neues Dorfzentrum. Und beginnen Sie mit dem gewinnen der Ressourcen.
- Lassen Sie Ihre Armee ruhig durch einen Dorfbewohner begleiten . Wenn Ihre Armee schon ziemlich fortgeschritten ist , kann dieser am jeweiligen Standpunkt neue Militärgebäude bauen, in welchen Sie Ihre Armee ständig vergrößern oder Verluste ausgleichen können.
- Zerstören Sie das Dorf Ihres gelben Gegners und gehen Sie anschließend zum Angriff auf das Reich der Braunen über. Dazu müssen Sie in Nordöstliche Richtung weitergehen.
- Schreiten Sie in die Eisenzeit voran. Dort angekommen stellen Sie Ihre produzieren Sie in der Bogenschießanlage nur noch berittene Bogenschützen.
- Bauen Sie einen Hafen und entwickeln Sie die Trireme, damit Sie Ihrem Gegner auch zur See wirkungsvoll entgegentreten können.

Wenn Sie die braunen Teufel erledigt haben, können Sie sich ein wenig Zeit nehmen um sich zu sammeln. Ihr nächster Gegner hat sich auf der Insel in der Mitte der Karte verschanzt. Umfahren Sie mit ca. 6-8 Triremen und schalten Sie alle Ballisten aus, welche in Reichweite Ihrer Schiffe kommen. Für die Mauern und Türme halten Sie Steinwerfer bereit und für die paar Akademieeinheiten, sollten ein paar Priester genügen.

SZENARIO IV : DER GEBIRGSTEMPEL

Ziel des Szenarios:

- Zerstören Sie den Izumo Tempel
- Errichten Sie an der Stelle einen Tempel, an der einst der Izumo- Tempel stand.

Unser erster Schritt sollte es sein, den Zugang zu unserem Dorf etwas enger zu gestalten. Bauen Sie dazu eine Kaserne und ein oder zwei Häuser an die Ostseite unseres Dorfes. Plazieren Sie diese so, das Sie noch in Reichweite der Beobachtungstürme liegen. Sie sollten bis zur Jungsteinzeit keine weiteren Dorfbewohner basteln. Sparen Sie die Nahrungseinheiten für den Zivilisationsfortschritt. Ernten Sie Beeren und produzieren Sie Holz . Bauen Sie ein weiteres Altsteinzeitgebäude und schreiten Sie dann in die Jungsteinzeit voran.

- Bauen Sie eine Bogenschießanlage.
- Erstellen Sie 2-4 Axtkämpfer und 2-4 Bogenschützen, und greifen Sie Ihre gelben Nachbarn an.
- Nutzen Sie die dortigen Rohstoffreserven.
- Bauen Sie einen Stall und einen Marktplatz.
- Schreiten Sie in die Bronzezeit voran.
- Bauen Sie ein Regierungsgebäude, einen Tempel, eine Waffenschmiede und einen Hafen.
- Entwickeln Sie die Kriegsgaleere.
- Bauen Sie ein paar Kriegsgaleeren und gehen Sie gegen Ihren nordöstlichen Nachbarn vor, ohne dessen Hafen zu zerstören.
- Erschließen Sie die Insel welche nordwestlich der Ihrigen liegt. Und bauen Sie die dortigen Rohstoffe ab.
- Schreiten Sie in die Eisenzeit voran.
- Entwickeln Sie die Trireme.
- Entwickeln Sie die schwere Kavallerie.
- Entwickeln Sie den verbesserten Bogen.
- Entwickeln Sie Ihre Fernwaffen.

Sind die Kibis soweit ruhig gestellt das Sie von dort keine Angriffe mehr zu befürchten haben, können Sie sich mit der Erfüllung Ihrer eigentlichen Missionsaufgabe beschäftigen. Sie sollten sich jetzt mit dem Aufbau einer Armee beschäftigen. Die Izumos lassen Ihre Bogenschützen zu Fuß gehen. Da setzen Sie berittene Bogenschützen dagegen. Gegen die Ballisten und Katapulte des Gegners sollten Sie schere Kavallerie ins Feld führen. Gegen die Türme machen sich Steinwerfer gut. Stehen Türme in Küstennähe sollten das die Triremen übernehmen die kosten kein Gold.

Sie brauchen auch noch ein paar Priester. Stellen Sie nach diesen Gesichtspunkten Ihre Armee zusammen, Sie haben jetzt alle Zeit der Welt. Der Zugang zum Izumoreich liegt im Nordwesten.

SZENARIO V: DIE TODESSCHLUCHT

Ziel des Szenarios:

- Holen Sie das Artefakt zurück
- Bringen Sie das Artefakt zu der von Ihnen kontrollierten Insel

Die Armee welche Ihnen Anfangs zur Verfügung steht können Sie voll aufrufen. Wichtig ist, einer muß die Transportschiffe an der südöstlichen Küste erreichen. Also dann nichts wie drauf. Ich beschreibe Ihnen den günstigsten Weg.

Erst einmal marschieren wir mit der gesamten Truppe, parallel zum Kartenrand, Richtung Nordwesten. Da stoßen Sie zuerst auf eine kleine Gruppe bestehend aus 2 Axtkämpfer und 1 Bogenschützen. Die machen Sie nieder, und gehen weiter. Ein weiteres Hindernis besteht aus 3 Löwen, welche Ihren weiteren Weg versperren.

Anschließend kommen Sie an eine Felswand. Und hier wird es das erste mal interessant. Um den Weg am nordöstlichen Kartenrand hinaufzugelangen müssen Sie an 4 Bogenschützen und 3 Abwehrtürmen vorbei. Außerdem müssen Sie das Feuer des Steinwerfers ertragen. Ein bißchen viel finden Sie nicht auch. Das machen wir anders. Suchen Sie unter Ihren Kavalleristen einen Kamikaze aus. Mit dem reiten Sie zielstrebig auf den Steinwerfer zu und zerstören diesen. Jetzt rücken Sie mit dem Rest der Truppe nach. Von dort aus marschieren Sie in westliche Richtung bis zur Küste. An der Küste kämpfen Sie sich in Richtung Süden bis Sie eine Mauer erreichen durch. Machen Sie ein Loch in die Mauer und bringen Sie den Rest der Mannschaft auf die Transportschiffe.

Mit den Schiffen fahren Sie in nordwestliche Richtung. Dort ist eine Insel, auf welcher, weitere Truppen auf Ihre Befehle warten. Nördlich dieser Insel befindet sich eine Weitere Insel, auf dieser befindet sich das Artefakt. Aber dies wird gut bewacht.

Wenn Sie Lust und Laune dazu haben können Sie einen Frontalangriff wagen. Nutzen Sie Ihre Priester dann dazu um die gegnerischen Akademietruppen zu bekehren. Ich schwör Ihnen das wird ein ganz schönes Gemetzel. Speichern Sie vor dem Gemetzel das Spiel ab, sonst müssen Sie für den Fall das die Schlacht nicht gut ausgeht wieder von vorne starten. Ich steh eigentlich nicht auf solch ein durcheinander, da kann man schnell die Übersicht verlieren. Ich hab nacheinander in lang andauernden Kleingefechten erst die beiden Türme ausgeschaltet. Dann hab ich mich um die Katapulte des Gegners gekümmert um anschließend zum Angriff überzugehen. Aber das kann ja jeder machen wie es Ihnen am besten liegt.

SZENARIO VI: DIE UNTERDRÜCKUNG

Ziel des Szenarios:

- Zerstören Sie das Regierungsgebäude des Gegners.

Hier habe ich lange probiert um am Ende auf die simpelste Lösung zu kommen. Ihr Gegenspieler verlangt in dieser Mission Tribute von Ihnen. Sie sollten sich bemühen, seinen Forderungen zweimal nachkommen zu können.

Nördlich Ihres Marktplatzes ist die Goldmine welche Sie dazu benötigen. Schicken Sie alle verfügbaren Dorfbewohner in die Goldmine. Entwickeln Sie im Kornspeicher den Beobachtungsturm. Den Rest Ihrer Nahrungsmittel verbrauchen Sie um Dorfbewohner zu erstellen. Wenn die Goldmine erschöpft ist und Sie Ihre gesamte Nahrung zu Dorfbewohnern gemacht haben, marschieren Sie mit diesen in die Stadt Ihres unverschämten „Verbündeten“.

Da finden Sie hin, wenn Sie von der ehemaligen Goldmine aus in Richtung Süden marschieren. Hier kommen Sie genau auf das Stadttor zu. Suchen Sie das Regierungsgebäude im Süden der Stadt. Bauen Sie direkt an dieses ran zwei Beobachtungstürme. Anschließend schalten Sie in der Option „Diplomatie“ auf neutral, und befehlen allen Einheiten den Angriff auf das Regierungsgebäude.

SZENARIO VII: EIN FREUND IN NOT

Ziel des Szenarios:

- Beschützen Sie die Paekche
- Zerstören Sie Silla

Schließen Sie im Westen des Dorfes die Lücke zwischen Wald und Kartenrand mit einer Mauer und 3 Türmen. Das sollte reichen. In die Öffnung zwischen den beiden Wäldern im Norden des Dorfes bauen Sie 4-5 Türme. Die Truppen, welche Ihnen anfangs zur Verfügung stehen, benutzen Sie zum Schutz des Nordtores.

Anschließend stellen Sie eine Armee zusammen, aus 4 schweren Kavalleristen, 4 berittenen Bogenschützen, einem Steinwerfer und 1-2 Priestern. Die Stadt der Sillas ist im Nordosten. Im Norden befinden sich starke Truppenverbände Ihres Feindes. Um zu gewinnen müssen Sie alle Gebäude und beweglichen Einheiten der Sillas zerstören. Wie Sie dabei vorgehen ist egal, fangen Sie einfach irgendwo an damit.

Wenn an manchen Türmen des Feindes die Reichweite Ihrer Steinwerfer nicht ausreicht, dann heilen Sie mit Ihren Priestern die Steinwerfer noch während des Beschusses. Was auch sehr hilfreich ist, ist wenn Sie einen Marktplatz bauen hier die zinsfreien Tribute entwickeln und Ihren Verbündeten Holz, Nahrung und Gold zukommen lassen. Dann ist dieser bis zum Schluß in der Lage eigene Armeen zu unterhalten.

SZENARIO VIII : DIE INVASION DER TANG

Ziel des Szenarios :

- Vernichten Sie die Tang.

Ziehen Sie alle Truppen an Ihren Dorfrand zurück. Anschließend sollte Ihr handeln darauf ausgerichtet sein, die Eisenzeit zu erreichen. Bauen Sie dazu einen Tempel und ein Regierungsgebäude. Sorgen Sie außerdem für eine große Menge Holz, das brauchen wir fürs Finale.

Haben wir die Eisenzeit erreicht bauen wir eine Armee aus 2-3 Priestern, 6 schweren Kavalleristen, 3-4 berittenen Bogenschützen und einem Dorfbewohner. Entwickeln Sie alles was mit Fernwaffen zu tun hat. Machen Sie sich mit auf den Weg in Richtung Nordwesten. Überqueren Sie den ersten Fluß und gehen Sie weiter bis zum 2. .

Am 2. Fluß bauen Sie 3 Häfen, entwickeln die Triremen und bauen diese dann bis zum abwinken. Wenn Sie das geschafft haben, hat Ihr Gegner verspielt. Im Prinzip brauchen Sie Ihre Schiffe jetzt nur noch auf dem ganzen Fluß zu verteilen. Den Rest besorgen diese alleine. Sofern Ihre Diplomatische Haltung zu den Tang feindlich ist. Wenn Sie wollen können Sie ja am Ende noch eine Waffenschmiede bauen und den Tang mit Katapulten den Rest geben.

Zurück zum Index