

Die Komplettlösung zu Siedler 2

I. Einleitung

Dieses Lösungsheft ist, wie unschwer zu erkennen, in vier Bereiche eingeteilt. Zuerst kommt die Einleitung, die sich mit dem Aufbau des Heftes und dem Hintergrund beschäftigt. Im zweiten Teil finden Sie verschiedene Tips und Tricks, die Ihnen das Leben etwas leichter machen sollen. Bei diesem Abschnitt haben wir uns stark an die Vorgaben der Programmierer von Blue Byte gehalten. Dies erschien uns am sinnvollsten und ist sicherlich in Ihrem Interesse. Der dritte Teil beschreibt die zehn Kampagne-Missionen. Im vierten und damit letzten Teil dieses Heftes finden Sie die Karten zu den einzelnen Missionen aus der Kampagne.

Der Hintergrund dieser Geschichte ist schnell erzählt. Sie schlüpfen in die Rolle schiffbrüchiger Römer, die fernab von der Heimat auf eine einsame Insel verschlagen werden. Die einzige Möglichkeit, diese Insel zu verlassen, besteht darin, ein Dimensionstor zu finden. Mit Hilfe dieses Tores kommen Sie auf eine andere Insel, wo die Suche nach einem weiteren Dimensionstor von vorne losgeht. Dieses Spiel setzt sich solange fort, bis Sie das letzte Tor finden, das Sie zurück in die Heimat teleportiert. Auf den verschiedenen Inseln erwarten Sie unterschiedliche Völker, die Ihnen das Leben ausgesprochen schwer machen. Doch mit unserer Komplettlösung sollten Sie keine Probleme haben, den Weg nach Rom zu finden.

II. Tips & Tricks

1. Allgemein

Mit am wichtigsten ist es, daß Sie sich so schnell wie möglich mit Hilfe von Militärbauten ausbreiten. So können Sie sich strategisch wichtige Punkte oder auch wertvolle Bodenschätze sichern. Gerade Bodenschätze sollte schnell erschlossen werden. Schicken Sie immer wieder Geologen aus, die an den entsprechenden Stellen nach Bodenschätzen suchen.

Achten Sie jedoch darauf, daß Sie sich bei Ihren Bemühungen, neues Land zu gewinnen, nicht genau vor die Haustür eines feindlich gesinnten Volkes setzen. Aus diesem Grund sollten Sie immer die Gebiete, die Sie besiedeln wollen, weiträumig aufklären. Hierfür bieten sich in erster Linie Scouts an, die Sie einfach an Ihre Landesgrenzen beordern. Aber auch der Einsatz von Spähtürmen ist sehr effektiv. Diese Türme ermöglichen auch die Aufklärung über Gewässer und schneebedeckte Berge hinweg.

2. Ernährung

Die Produktion von Nahrungsmitteln dient ausschließlich der Versorgung der Bergwerke. Je mehr verschiedene Nahrungsmittel bereit gestellt werden, desto effizienter können die Bergwerke versorgt werden.

Am Anfang eines jeden Kapitels sollten Sie zunächst einige Fischerhütten bauen, die die Versorgung der Bergwerke solange gewährleisten, bis die Produktion von Brot und Fleisch gesichert ist.

Wenn Sie sich vorgenommen haben, Bauernhöfe zu errichten, dann sollten Sie auch genügend Platz für die Felder einkalkulieren. Ein Bauernhof, der in seiner Umgebung nicht über ausreichend Platz verfügt, wird niemals seine volle Leistungsfähigkeit entwickeln. Um weiterverarbeitende Betriebe (Schweinezucht, Eselzucht und Mühle) voll auszulasten, benötigen Sie in der Regel zwei Bauernhöfe pro Betrieb.

Wenn Sie über wenig Platz verfügen, sollten Sie von dem Bau einer Schweinezucht (großes Gebäude) absehen und lieber eine Mühle (mittleres Gebäude) errichten.

Denken Sie daran, daß Schweinezucht, Eselzucht, Bäckerei und Brauerei auch Wasser benötigen. Wasserreserven sind in der Nähe von Sümpfen garantiert. Hier brauchen Sie keinen Geologen beauftragen. Anders sieht bei den herkömmlichen Geländetypen aus, wo eine Bodenuntersuchung notwendig ist.

3. Produktion

Sorgen Sie immer für ausreichend Rohstoffe, damit Ihre Produktionsbetriebe voll ausgelastet sind. Grundlegend für die Besiedelung ungenutzter Flächen, ist die Produktion von Baumaterialien (Bretter und Steine). Um Bretter in einen Sägewerk herstellen zu können, brauchen Sie ausreichend Holz. Aus diesem Grund sollte in der Nähe eines Sägewerkes stets ein Holzfäller und ein Förster angesiedelt werden. Ein Förster der genügend Platz hat, garantiert einen Baumbestand, der von zwei Holzfällern bearbeitet werden kann. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie Flächen, die für die weitere Erschließung des Landes wichtig sind, komplett gerodet werden.

An Stellen, wo sich viele Rohstoffe befinden, empfiehlt es sich, einen Produktionsstandort zu errichten. Der besteht aus weiterverarbeitender Industrie und einem Lagerhaus. Durch die Errichtung einer derartigen Produktionsstätte, wird das Wegenetz nicht so stark belastet. Außerdem treten so keine langen Wartezeiten bei der Versorgung der Betriebe auf.

Kontrollieren Sie ständig die Auslastung Ihrer Betriebe und greifen Sie gegebenenfalls in die Produktion ein, indem Sie die Prioritäten verändern. Seien Sie jedoch vorsichtig bei Veränderungen, da das Gesamtgefüge schnell durcheinander kommt, wenn Sie

massive Änderungen in den Einstellungen vornehmen. Am wichtigsten ist ein gut ausgebautes Wegenetz und eine umfangreiche Rohstoffgewinnung.

Die Produktion von Werkzeugen sollten bereits relativ früh in einer Schlosserei erfolgen, da Ihnen die besten Gebäude nichts nützen, wenn Sie keine entsprechenden Handwerker besitzen. Ein Werkzeug, das Ihnen fehlt, sollte die höchste Priorität in der Herstellung erhalten. Wenn die Versorgung mit Werkzeugen gesichert ist, sollten die Rohstofflieferungen in die Schlosserei eingestellt werden.

4. Transport

Der Transport läßt sich durch die Errichtung einer Eselzucht stark beeinflussen. Sie erreichen durch den Einsatz von Eseln eine doppelt so hohe Transportleistung auf Ihren Straßen. Außerdem sollte jede Gelegenheit genutzt werden, das Straßennetz auszubauen.

Wenn Sie bestimmte Güter von einem Lagerhaus in ein anderes schaffen wollen, dann sollten Sie die Transportpriorität dieses Gutes an die erste Stelle setzen und anschließend die Güter auslagern.

In den Kapiteln, wo Sie die Möglichkeit haben, Schiffe einzusetzen, sollten Sie diese zuerst einmal auf Erkundungstour schicken. Bauen Sie nicht an der erst besten Anlegestelle einen Hafen, sondern fahren Sie ruhig ein wenig in der Weltgeschichte umher. So verschaffen Sie sich einen Eindruck, der Ihre weitere Planung beeinflusst. Wenn Sie sich dann doch für eine Stelle zum Anlegen entschlossen haben, müssen Sie die Versorgung dieser Kolonie sichern. Dies geht zum einen durch den Bau möglichst vieler Schiffe, die diese Handelsroute befahren und dies geht zum anderen, wenn Sie für eine gewisse Zeit den Transport von Baumaterialien auf den Ursprungshafen dieser Kolonie und den versorgenden Hafen beschränken. Hierzu müssen Sie die Warenannahme für Baumaterial in allen anderen Lagerhäusern stoppen. Bedenken Sie, daß auch Häfen als Lagerhäuser fungieren.

5. Militär

Dies ist wahrscheinlich der wichtigste Abschnitt, da sich zum Erreichen der jeweiligen Dimensionstore eine militärische Auseinandersetzung nicht vermeiden läßt.

An erster Stelle steht zunächst die Verteidigung des eigenen Einflußbereiches. Gerade das Hauptquartier sollte, da es sich kaum selbst verteidigen kann, gut geschützt werden. Aber auch die Landesgrenzen sollten gut gesichert werden. Natürlich insbesondere die, die an feindliches Gebiet stoßen. Hier ist der Bau von großen Militärgebäuden (Festung und Wachtürme) notwendig. Dies ist auch für spätere Angriffe, die Sie durchführen sehr wichtig, da eine ausreichende Versorgung mit Streitkräften die halbe Miete für eine erfolgreiche Attacke ist.

Verlegen Sie zu Beginn des Spiels alle Truppen aus den Hauptquartier in die Militärgebäude, da die Soldaten nur in diesen Einrichtungen mit Hilfe von Goldmünzen befördert werden können.

Schützen Sie besonders Goldminen und Münzprägereien, da diese Gebäude ein beliebtes Ziel gegnerischer Angriffe sind.

Bei starker feindlicher Bedrohung sollten Sie die Warenbestände vor Ort in weiter entfernte Lagerhäuser ausgelagert werden.

Brauereien und Schmieden sollten immer ein und das selbe Lagerhaus beliefern, da so einer Rekrutierung von Soldaten nichts mehr im Wege steht.

Militärgebäude an den Landesgrenzen sollten immer maximal besetzt sein. Steht einmal die Übernahme eines Gebäudes durch den Feind bevor, sollten Sie es lieber selbst zerstören, damit der Feind keinen Raumgewinn erzielen kann.

Setzen Sie für Angriff und Verteidigung nur die Stärksten Einheiten ein.

Katapulte sind ausgezeichnete Defensivwaffen, die den Expansionsbestrebungen der Feinde ein schnelles Ende setzen. Aber auch bei eigenen Angriffen leisten die Katapulte vorzügliche Arbeit. Postieren Sie die Katapulte an den Landesgrenzen so dicht wie möglich an die feindlichen Militärgebäude. Sobald das Gebäude zerstört wurde, wird der Feind an der selben Stelle mit dem Neubau beginnen. Auf diese Art und Weise verbraucht der Gegner Rohstoffe und wichtige militärische Einheiten.

Planen Sie Ihre Angriffe sorgfältig und lassen Sie sich viel Zeit. Schwächen Sie immer erst den Gegner durch den Einsatz von Katapulten, bis er keine eigenen Angriffe mehr durchführen kann. Greifen Sie die Feinde niemals vorschnell an, da nahezu alle Gegner mindestens gleichwertig sind.

Sinnvolle Angriffsziele sind Lagerhäuser oder die Goldproduktion des Feindes. Greifen Sie immer mehrere Militärgebäude des Feindes gleichzeitig an. So verhindern Sie, daß die Verteidiger Hilfe erwarten können.

Bevor Sie einen Gegner angreifen, sollten Sie darauf achten, ob dieser eventuell Verbündete hat. Greifen Sie dann nämlich einen Feind an, können Sie davon ausgehen, daß Sie der Verbündete attackieren wird. Eine derartige Konstellation kann sehr unangenehm werden, gerade wenn Sie Ihre Grenzen nicht ausreichend gesichert haben. Daher ist es sinnvoll, auch den Verbündeten durch Katapulte zu schwächen, auch wenn Sie nicht vorhaben, diesen anzugreifen. Eventuelle Bündnisse können Sie dem Statistikfenster entnehmen.

Wenn Sie einen Angriff durchführen und es Ihnen an Truppennachschub mangelt, dann sollten Sie die Militärgebäude im Landesinneren abreißen, um neue Kapazitäten freizusetzen.

6. Gebäude

Um lange Wege schlechte Nutzung von Gebäuden zu vermeiden, sollten Sie immer darauf achten, daß Gebäude, die zusammengehören, auch zusammenstehen. So sollten zum Beispiel in der Nähe der Bergwerke Nahrungsmittel produziert werden. Außerdem sind weiterverarbeitende Betriebe wie Eisenschmelze und Münzprägerei in der Nähe der Bergwerke zu errichten. In der Umgebung der Eisenschmelze sollte sich dann eine Schmiede und eine Schlosserei befinden. Ein anderes Beispiel ist die Brauerei, die von einem Bauernhof und einem Brunnen umgeben sein sollte.

Damit Sie auch eine Übersicht über die notwendigen Materialien für den Bau der einzelnen Gebäude haben, sollten Sie sich die folgende Auflistung ansehen.

a) kleine Gebäude:

Holzfäller: 2 Bretter
Forsthaus: 2 Bretter
Steinbruch: 2 Bretter
Jagdhaus: 2 Bretter
Fischerhütte: 2 Bretter
Brunnen: 2 Bretter
Baracke: 2 Bretter
Spähturm: 4 Bretter
Wachstube: 2 Bretter, 3 Steine

b) mittlere Gebäude:

Sägewerk: 2 Bretter, 2 Steine
Fleischerei: 2 Bretter, 2 Steine
Mühle: 2 Bretter, 2 Steine
Bäckerei: 2 Bretter, 2 Steine
Eisenschmelze: 2 Bretter, 2 Steine
Schlosserei: 2 Bretter, 2 Steine
Schmiede: 2 Bretter, 2 Steine
Münzprägerei: 2 Bretter, 2 Steine
Brauerei: 2 Bretter, 2 Steine
Werft: 2 Bretter, 3 Steine
Lagerhaus: 4 Bretter, 3 Steine
Wachturm: 3 Bretter, 5 Steine
Katapult: 4 Bretter, 2 Steine

c) große Gebäude:

Bauernhof: 3 Bretter, 3 Steine
Schweinezucht: 3 Bretter, 3 Steine
Eselzucht: 3 Bretter, 3 Steine
Hafen: 4 Bretter, 6 Steine
Festung: 4 Bretter, 7 Steine

d) Bergwerke:

Jeweils 4 Bretter

7. Der Kampagne Cheat

Jeder von Ihnen, der einen Hexeditor besitzt und damit auch umgehen kann, hat die Möglichkeit, die Datei MISSION.DAT zu verändern. Diese Datei steht im Verzeichnis Siedler2\Save\. Wenn Sie hier die Nullen gegen Einsen ersetzen, dann können Sie alle Kampagnen direkt anwählen.

III. Die Missionen

1. Kapitel: Es geht los

Bei dieser Mission handelt es sich um einen Trainingseinsatz, der Ihnen die Möglichkeit gibt, ohne Feindberührung, alles auszuprobieren. Folgen Sie den Anweisungen des Computers und machen Sie sich mit den verschiedenen Menüs vertraut. Versuchen Sie die Punkte aus dem ersten Teil dieses Heftes umzusetzen, damit Sie erkennen, welche Auswirkungen die jeweiligen Handlungen haben.

2. Kapitel: Erster Kontakt

Wie der Titel schon sagt, stoßen Sie in dieser Mission das erste Mal auf ein fremdes Volk. Die Nubier haben Ihr Quartier im Norden der Insel aufgeschlagen. Im äußersten Nordosten der Insel befindet sich auch das Tor, das Sie erreichen müssen. Dementsprechend sollten Sie auch zusehen, daß Sie sich so schnell wie möglich nach Norden ausbreiten. Verzichten Sie am Anfang noch auf den Bau von größeren Militärgebäuden. Bauen Sie nur diese, die für die weitere Ausdehnung Ihres Reiches nötig sind. Nutzen Sie viel eher die anderen neuen Bauoptionen, um Ihre Fähigkeiten beim Errichten von Produktionsstätten zu verbessern. Eisen- und Kohlevorräte finden Sie direkt im Westen, im Nordwesten und im Osten. Zudem finden Sie im Osten auch noch Gold. Schöpfen Sie die Bodenschätze voll aus und sorgen Sie für ausreichend Nahrung, damit die Bergarbeiter nicht zur Produktionsbremse werden. Sobald Sie die ersten Seen erreicht haben, sollten Sie größere Militärgebäude errichten. Der Feind im Norden ist nicht besonders stark und läßt sich schnell zurückdrängen. Testen Sie in dieser Mission alle Gebäudetypen, damit Sie einen Eindruck von deren Wirkung erhalten. Setzen Sie auch das eine oder andere Katapult ein, da dieser Waffe in den folgenden Missionen immer mehr an Bedeutung gewinnt.

3. Kapitel: Der Engpaß

Bei dieser Mission treffen Sie auf zwei feindliche Völker. Es handelt sich zwar jeweils um Nubier, jedoch sind die einen rot und die anderen gelb. Aus diesem Grund werden wir auch nur von den Roten und von den Gelben sprechen.

Sie beginnen mit Ihrem Hauptquartier im Südwesten. Sie können sich anfangs ungestört ausbreiten, da sich die Roten hinter dem gewaltigen Gebirge im Osten und die Gelben hinter dem Engpaß im Norden der Insel aufhalten. Zudem sind diese Völker bis zum ersten Kontakt auch nicht besonders aggressiv.

Gold finden Sie Nordwesten, Norden und im Osten, wo sich der große Berg befindet. Eisen und Kohle finden Sie östlich vom Hauptquartier, aber auch bei den großen Goldreserven im Norden, kurz vor dem Engpaß.

Wenn Sie nun langsam aber sicher nach Nordosten vorrücken, werden Sie den Engpaß und das große Gebirge erreichen. Sichern Sie sowohl nach Osten zu den Roten, als auch nach Norden zu den Gelben Ihre Grenzen durch Festungen, Wachtürme und Katapulte. Sobald Ihre Befestigungsanlagen stehen, müssen Sie die Münzproduktion vorantreiben, damit die Soldaten in den Gebäuden schnell zu Generälen befördert werden. Vermeiden Sie in jedem Fall Angriffe gegen das Volk der Roten im Osten. Konzentrieren Sie sich viel mehr auf die Gelben. Sobald Ihre Grenzanlagen mit Generälen besetzt sind, sollte es kein Problem sein, die teilweise recht massiven Attacken der Gelben abzuwehren. Nachdem Sie die gelbe Flut abgewehrt haben, gehen Sie Ihrerseits in die Offensive. Ihr Ziel liegt im äußersten Nordosten der Insel. Lassen Sie sich nicht von den Roten provozieren, die hin und wieder einen lächerlichen Angriff starten, da Sie ansonsten in einen Zweifrontenkrieg geraten. Rücken Sie Stück für Stück vor und lassen Sie sich ruhig Zeit. Verbinden Sie Gebäude, die Sie eingenommen haben, schnell mit dem eigenen Straßennetz, damit es keine Nachschubprobleme gibt. Errichten Sie immer wieder im vorderen Frontverlauf Katapulte, um die eigenen Stellungen zu schützen. Vermeiden Sie unnötige Grabenkämpfe und sehen Sie zu, daß Sie Ihr Ziel nicht aus den Augen verlieren.

4. Kapitel: Auf hoher See

Sie bekommen in dieser Mission das erste Mal Gelegenheit dazu, Häfen und Werften zu bauen, um das eigne Reich auch über den Seeweg zu erweitern. Der Bau von Schiffen ist absolut notwendig, da sich das Dimensionstor auf einer Insel im Osten befindet. Außerdem sind auf Ihrer Heimatinsel auch nur Kohlevorräte und ein wenig Gold. Bereits für diese Mission benötigen Sie viel Geduld.

Beginnen Sie auf Ihrer Heimatinsel relativ schnell mit dem Abbau der Kohle im Norden. Das Gold finden Sie im Nordosten. Errichten Sie mindestens fünf Bauernhöfe und die dazugehörigen weiterverarbeitenden Betriebe, damit die Versorgung der Bergwerke gesichert ist. Unterstützend wirkt hier auch der Bau von Fischerhütten. Sie haben nur auf dieser Insel die Möglichkeit, ausgedehnte Flächen, für die Nahrungsmittelproduktion zu nutzen. Verzichten Sie daher auf größere Militärgebäude, da Sie diese hier nicht benötigen. Südwestlich und Südöstlich von Ihrem Hauptquartier erhalten Sie die Möglichkeit jeweils einen Hafen zu errichten (großes Gebäude mit Anker). Nutzen Sie diese Gelegenheiten umgehend und bauen Sie in der unmittelbaren

Nähe der Häfen je eine Werft. In den Werften müssen Sie die Produktion von Booten auf große Schiffe umstellen. Bauen Sie Schiffe ohne Ende, da Sie so eine rasche Versorgung der Außenposten sicher stellen. Sobald die ersten Schiffe fertig sind, unternehmen Sie eine Expedition. Ziel der ersten Expedition sollte die größere Insel im Südwesten sein, wo sich jede Menge Eisenressourcen befinden. Sorgen Sie auf dieser Insel auch für ausreichend Nahrung durch die entsprechenden Gebäudetypen. Die zweite Expedition führt Sie zu der Insel, die etwas südlich von dem Hafen im Osten liegt. Hier finden Sie ausreichend Gold für Ihre Münzproduktion. Sichern Sie auf dieser Insel mit Fischerhütten die grundlegende Nahrungsmittelversorgung für die Bergwerke. Nachdem Sie nun die Möglichkeiten geschaffen haben, für den Aufbau einer wirkungsvollen Streitmacht, können Sie die dritte Expedition starten. Diese führt Sie zu der größeren Landmasse im Osten. Im Norden dieser Landmasse befinden sich gelbe Wikinger und im Süden die roten Wikinger. Das Tor befindet sich im äußersten Osten zwischen den beiden Völkern. Es ist sinnvoll, als Ziel dieser Expedition den Südwestlichen Teil der Landmasse im Osten zu wählen. Von hier aus können Sie sich nach Nordosten ausbreiten und müssen zumindest anfangs nur gegen die Roten kämpfen. Vermeiden Sie nach Möglichkeit Attacken gegen die Gelben. Gehen Sie erst in die Offensive, wenn Sie Ihren Standort rund um das Hafengebäude ausreichend befestigt haben und genügend starke Truppen eingetroffen sind. Damit sie Zugang zu dem Tor erhalten, müssen Sie die feindlichen Militärbauwerke in unmittelbarer Nähe des Tores besetzen.

5. Kapitel: Im Ödland

Lassen Sie sich nicht durch die finstere Umgebung beeinflussen und folgen Sie dem Weg nach Rom durch das nächste Dimensionstor. Wobei dies leichter gesagt als getan ist, da Sie in dieser Mission auf zwei starke Gegner treffen. Die sinnvollste Taktik für diese Mission besteht darin, den roten Gegner im Südwesten zu isolieren und den gelben Gegner im Westen mit allen Kräften zu bekämpfen. Das Dimensionstor befindet sich im Westen bei den Gelben.

Soweit - so gut. Erkunden und besiedeln Sie zunächst einmal so schnell wie möglich das Gebiet südlich von Ihrem Hauptquartier. Hier im Süden werden Sie auf jede Menge Kohle, Eisen und Gold stoßen. Die grünlichen Gewässer beherbergen Fischbestände, auch wenn man es nicht glauben kann. Einzig die Lava-Seen im Westen sind unbrauchbar. Zwischen den beiden Lava-Seen südwestlich von Ihrem Hauptquartier befindet sich ein Übergang zu den Gelben. Diesen Übergang haben wir in der Karte mit Übergang 1 bezeichnet. Wundern Sie sich nicht, daß diese Stelle durch einen breiten Gesteinsstreifen blockiert wird. Setzen Sie sofort nach Erreichen dieser Position zwei bis drei Steinbrüche dorthin, damit die Steinmetze den Übergang frei räumen. Ein kleines Stück südlich befindet sich der Übergang 2. Dieser ist ebenfalls durch Steine blockiert, was aber für unsere Taktik nur von Vorteil sein kann. Lassen Sie diesen Übergang geschlossen, da Sie auf diese Art und Weise den Roten blockieren. Ganz im Südosten befindet sich der Übergang 3. Hier werden Sie früher oder später mit den Roten treffen. Sichern Sie aus diesem Grund den Übergang mit zwei Festungen und mindestens zwei Katapulten. So halten Sie den Roten bei seinem Vormarsch auf. Zwar könnte man, wenn man schnell genug ist, dem Roten noch weiter entgegen laufen, doch eine derartige Aktion lohnt sich kaum und außerdem würden Sie wesentlich umfangreichere

Grenzanlagen benötigen. Wichtig ist nur, daß Sie den Roten im Süden aufhalten und so Ihre Bodenschätze sichern.

An dem Übergang 1, wo sich unsere Steinmetze bemühen, einen Durchgang zu schaffen, müssen Sie ebenfalls starke Grenzanlagen errichten. Gerade wenn Sie den Gelben angreifen wollen, brauchen Sie schnell und viel Nachschub. Warten Sie jedoch mit Ihren Angriffen, bis die Soldaten in Grenznähe befördert sind und rücken Sie dann Stück für Stück vor, wobei Sie immer wieder Katapulte errichten. Im Gebiet der Gelben müssen Sie sich südwestlich halten, um das Tor zu erreichen. Haben Sie Geduld und lassen Sie sich nicht von den Attacken der Roten provozieren. Wenn es Ihnen gelingt, den Roten weitestgehend aus dem Kampf zu halten, dann haben Sie gute Chancen, die Schlacht zu gewinnen.

6. Kapitel: Geteiltes Land

In diesem Kapitel haben Sie wieder die Möglichkeit Schiffe zu bauen, von der Sie auch Gebrauch machen müssen, wenn Sie erfolgreich sein wollen. Denn zum einen verfügt die Landmasse, auf der Sie sich befinden, nur über wenige Bodenschätze und zum anderen müßten Sie komplett durch das Gebiet der Roten, um zu dem Tor bei den Gelben zu gelangen.

Ihr Hauptquartier liegt im Nordwesten der großen Landmasse. Breiten Sie sich so schnell wie möglich nach Süden und nach Osten aus. Im Südosten, wo Sie auf die ersten Berge treffen, halten sich auch die Roten auf. Drängen Sie die Roten zumindest soweit nach Süden, daß Sie die Bodenschätze in dieser Region fördern können. Südlich von Ihrem Hauptquartier besteht die Möglichkeit einen Hafen zu bauen. Errichten Sie einen Hafen und eine Werft, damit Sie Schiffe für eine Expedition bereitstellen können. Das Ziel Ihrer ersten Expedition ist die größere Insel im Südwesten. Hier finden Sie ausreichend Gold, Eisen und Kohle. Bauen Sie eine stabile Handelsroute auf. Die Bergwerke sollten nicht nur vom Festland aus mit Nahrungsmitteln versorgt werden. Bauen Sie auch einige Betriebe (Bauernhöfe, Schweinezucht, Fleischerei, Mühle, Bäckerei und Fischerhütten) auf der Insel. Treiben Sie die den Ausbau des Militärs voran. Sobald Ihre Truppen stark genug sind unternehmen Sie die nächste Expedition, die Sie zu dem südöstlichen Zipfel der Landmasse (auf der Karte Angriffspunkt 1) führt. Es gibt zwar auch die Möglichkeit, durch das Gebiet der Roten zu marschieren, jedoch rauchen Sie dabei Ihre Truppen dermaßen auf, daß Sie später nicht mehr den Gelben ausreichend attackieren können. Aus diesem Grund sollten Sie nur zu sehen, daß Sie den Roten in Schacht halten.

Wenn Sie an dem Angriffspunkt 1 gelandet sind, stoßen Sie schon nach kurzer Zeit etwas nördlich auf ein massives Gebirge, wo sich auch noch einmal größere Eisen- und Kohlevorkommen befinden, die Sie abbauen sollten.. Direkt hinter diesem Gebirge erwartet Sie das Reich der Gelben. Im Nordosten finden Sie das Ziel Ihre Bemühungen. Auch bei diesem Kapitel werden Sie reichlich Geduld brauchen, da vorschnelle Angriffe keine sinnvolle Taktik sind.

7. Kapitel: Die Schlange

Der Startpunkt mit Ihrem Hauptquartier liegt im Nordosten einer riesigen Insel. Das Dimensionstor befindet sich ganz im Westen der Insel bei den Roten. Wichtig ist bei diesem Einsatz, daß Sie die Gelben, die sich im südöstlichen Teil der Insel blockieren, damit diese nicht Ihren Vormarsch nach Westen behindern können. Mehrere größere Berge lassen nur schmale Verbindungen zu, die das Unternehmen nicht gerade leichter machen.

Wie bereits erwähnt, starten Sie im Nordosten der Landmasse, von wo aus Sie sich schnell nach Süden und Südwesten ausbreiten sollten. Errichten Sie im Gebiet um das Hauptquartier möglichst viele Betriebe zur Nahrungsmittelproduktion. Südwestlich vom Hauptquartier befindet sich ein großer Berg, in dem Sie Gold, Kohle, Eisen und Granit finden. Bauen Sie alles ab. Den Übergang 1 zu den Gelben im Süden sollten Sie mit mindestens zwei Burgen und mehreren Katapulten befestigen. Greifen Sie die Gelben nicht an, da Sie ansonsten auch frühzeitig von den Roten attackiert werden. Wenn Sie von diesem Übergang aus weiter nach Westen vordringen, stoßen Sie auf einen weiteren Berg, der ebenfalls mit Erzen bestückt ist. Hier finden Sie auch den Übergang 2, der Sie in das Gebiet der Roten führt. Befestigen Sie den Übergang mit Festungen und Katapulten. Probieren Sie die Roten zuerst ohne Angriffe, sondern nur mit den Katapulten zurückzudrängen, bis nahezu alle Soldaten zu Generälen befördert wurden. Wichtig ist, daß Sie genügend Wachtürme und Festungen in dieser Region besitzen, damit Sie keine Probleme mit dem Nachschub an Truppen haben, wenn Sie nun nach Südwesten vorrücken. Schlagen nur eine schmale Schneise, um zu dem Tor zu gelangen und lassen Sie sich nicht auf unnötige Kämpfe in Gebieten ein, die für das Erreichen des Missionszieles unerheblich sind.

8. Kapitel: Die Seewege

Dies ist wahrscheinlich das erste Kapitel, in dem Sie Ihr Hauptquartier verlieren werden. Doch mit der richtigen Taktik können Sie auch diesen Verlust locker verkraften und die Mission erfolgreich abschließen.

Ihr Hauptquartier liegt im Norden, so ziemlich in der Mitte der großen Landmasse. Im Westen erwarten Sie die Gelben, die ein übermächtiger Gegner sind. Aus diesem Grund sollten Sie einer direkten Konfrontation auch ausweichen. Der erste und zugleich auch wichtigste Schritt ist der, daß Sie gleich zu Beginn eine Festung südlich von Ihrem Hauptquartier an dem Berg errichten. Danach bauen Sie eine Münzprägerei, damit die Soldaten in der Festung ausgebildet werden. Bauen Sie um die Festung herum drei bis vier Katapulte, um die Gelben zumindest kurzfristig zu stoppen. Gleich nachdem Sie diese Bauwerke in Auftrag gegeben haben, breiten Sie sich mittels Wachstuben (keine Wachtürme) nach Osten aus. Ihr Ziel ist die Halbinsel im Osten. Auf dieser Halbinsel haben Sie die Möglichkeit, im Süden, einen Hafen zu errichten. In der Nähe von dem Hauptquartier befinden sich größere Steinbestände, die Sie abbauen sollten. Jedoch nur die im Nordwesten, da Sie ansonsten den Gelben den Weg frei räumen würden. Sehen Sie auch zu, daß Sie eine Holzfällerhütte und ein Sägewerk errichten, damit Ihr Vormarsch nach Osten nicht durch fehlende Baumaterialien gestoppt wird.

Sobald Sie die Halbinsel im Osten besiedelt haben, bauen Sie im Süden einen Hafen. Sobald das Hauptquartier durch die Feinde bedroht wird, sollten Sie mit der Auslagerung sämtlicher Gegenstände und Arbeiter in das Hafengebäude beginnen. Desweiteren fördern Sie die Kohle- und die Eisenreserven aus den Bergen im Osten. Errichten Sie Fischerhütten für die Versorgung der Bergwerke. Außerdem müssen Sie eine Eisenschmelze und eine Schmiede errichten.

Auf den beiden Insel im Süden finden Sie neben Eisen und Kohle auch reichlich Gold. Errichten Sie auch auf diesen Inseln funktionsfähige Wirtschaftssysteme, damit Sie auf die Gebäude im Norden nicht mehr angewiesen sind. Sobald Sie nun eine schlagkräftige Armee aus Generälen haben, kommen wir zum letzten Schritt (mit dem Sie aber auch nicht allzu lange warten dürfen). Sie müssen nun wieder zurück zu der großen Landmasse. Jedoch in den Süden zu den Roten, wo sich im Südwesten das Dimensionstor befindet. Starten Sie also eine weitere Expedition und passen Sie auf, daß Sie Ihren Hafen nicht zu weit nördlich errichten, da Sie ansonsten gleich wieder Krieg mit den Gelben haben. Greifen Sie die Roten nicht sofort an, sondern versuchen Sie lieber diesen Gegner mit Katapulten zurückzudrängen. Erst wenn Sie über einige Militärgebäude in dieser Region verfügen, können Sie einen Angriff starten.

9. Kapitel: Die graue Insel

Ihr Weg führt Sie ein weiteres Mal auf eine Insel, die von Vulkanen, Asche und Lava-Seen geprägt ist. Sie beginnen im Westen der Hauptinsel. Das Tor befindet sich bei den Roten im Osten. Zu diesem Bereich, wo sich das Tor befindet, gibt es sowohl eine schmale Landverbindung, als auch eine Seeverbindung. Wobei man jedoch die Seeverbindung außer Acht lassen kann. Der größere Teil der Landmasse, auf dem Sie sich befinden, wird im Nordosten von den Gelben bewohnt. Das Gebiet mit dem Tor, wie bereits erwähnt, von den Roten. Beide Völker sind ausgesprochen aggressiv und obwohl die Roten nur ein kleines Volk sind, auch unangenehm stark.

Erkunden und besiedeln Sie von Ihrem Startpunkt aus die Insel in Richtung Osten und Nordosten. Bis zu der schmalen Schlucht im Nordosten werden Sie auf keinen Widerstand treffen. Bauen Sie jede Menge Gebäude, die der Nahrungsmittelproduktion dienen. Sie werden auf der Insel Kohle und Eisen in massenweise finden. Gold finden Sie unter anderem nördlich vom Hauptquartier und auf der Halbinsel im Süden.

Sobald Sie die besagte Schlucht erreicht haben, sollten Sie mindestens zwei Festungen bauen, damit der Nachschub an Truppen gesichert ist. Drängen Sie die Gelben zuerst mit Katapulten zurück. Sie müssen auf jeden Fall den südlichen Teil des Gebietes der Gelben besetzen, da Sie hier einen Hafen bauen können und außerdem zu dem Zugang zu den Roten kommen. Es ist nicht notwendig, die Gelben völlig von der Landkarte zu vertreiben. Wichtig ist nur, daß Sie den Übergang zu den Roten erreichen und daß Sie diesen ebenfalls mit zwei Festungen sichern. Dabei müssen Sie jedoch darauf achten, daß Sie die Festungen nicht zu dicht an der Grenze bauen, da Sie ansonsten von den Roten frühzeitig angegriffen werden. Das Tor befindet sich im Nordosten von dem Gebiet der Roten. Lassen Sie sich auf keine großen Schlachten ein. Versuchen Sie nur das Tor zu erreichen.

Wenn Sie die Roten auch noch von Süden her angreifen wollen, dann müssen Sie von dem Hafen 1 aus eine Expedition zu dem Hafen 2 starten. Wie bereits erwähnt, finden

Sie hier auch weitere Goldvorräte. Im Grunde genommen ist es jedoch Taktisch unklug, Truppen an dieser Grenze zu opfern, da Sie von dort aus wahrscheinlich nie das Tor erreichen werden. Sammeln Sie lieber Ihre Kräfte und greifen Sie von dem schmalen Übergang aus an.

10. Kapitel: Das letzte Tor

Es ist fast geschafft. Ein einziges Tor muß noch von Ihnen erobert werden. Die Wächter dieses letzten Tores sind, wie Sie auch, Römer. Doch von Bruderliebe kann hier nicht die Rede sein. Am aller wichtigsten in diesem Kapitel ist es, Ruhe zu bewahren und weder die Roten noch die Gelben (Römer) frühzeitig anzugreifen. Das Tor befindet sich in einem großen Tal, das über die Hälfte der Insel umfaßt und wird von den Gelben bewacht. Dieses Tal ist nur durch eine schmale Schlucht nordwestlich von Ihrem Hauptquartier zu erreichen.

Zu Beginn dieses Kapitels steht erst einmal eine schnelle Ausdehnung Ihrer Landesgrenzen an. Bauen Sie ausschließlich Baracken, bis Sie zum Einen die Schlucht zu den Gelben erreichen und bis Sie zum Anderen nördlich vom Hauptquartier die Grenze zu den Roten erreichen. Sichern Sie die Grenze zu den Roten mit einer Festung und zwei Katapulten. Sobald Sie diese Gebäude gebaut haben, brauchen Sie den Roten keine weitere Beachtung mehr schenken. Wichtig ist, daß Sie sich den Berg nördlich vom Hauptquartier sichern, da Sie hier Gold, Kohle und Eisen finden.

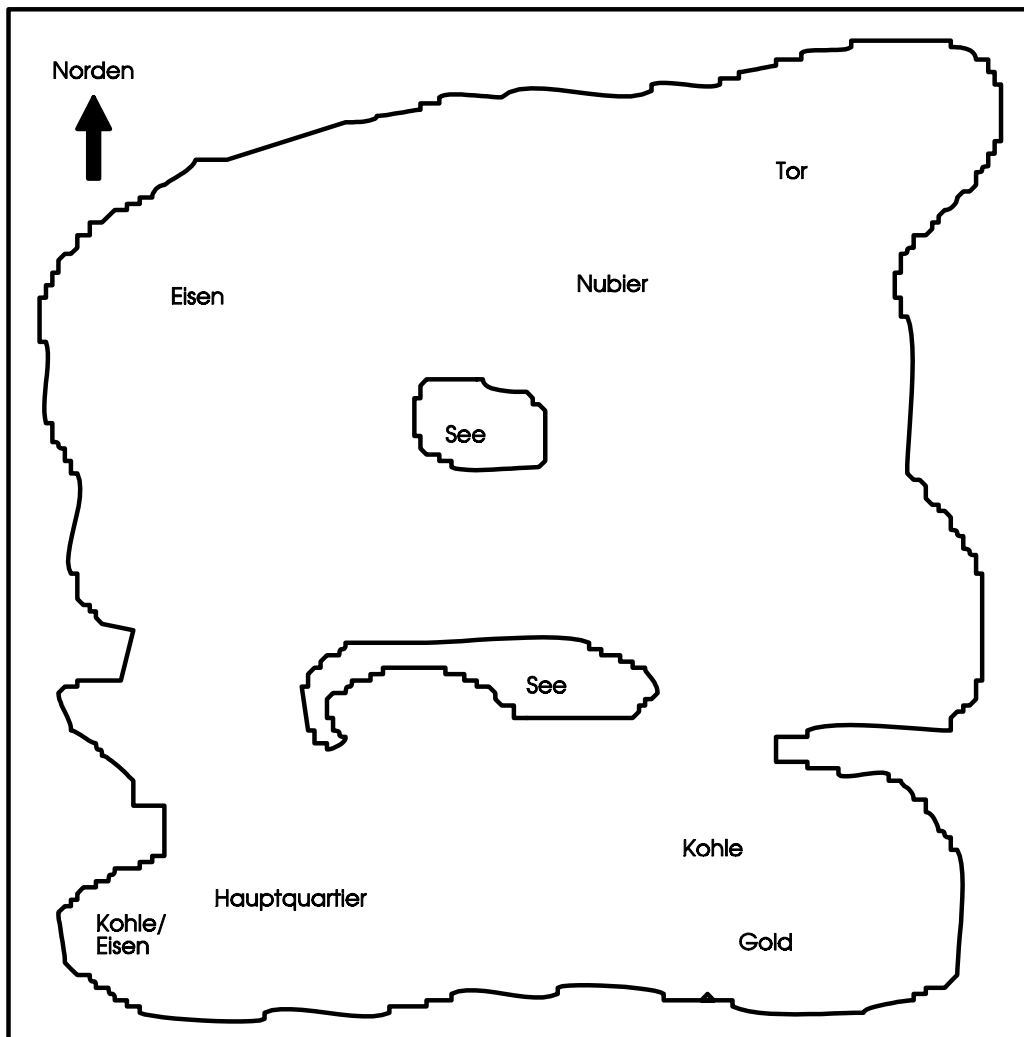
Die Schlucht zu den Gelben wird durch ein Katapult bewacht. Aus diesem Grund müssen Sie darauf achten, daß Sie Ihre Gebäude nicht zu dicht an den Übergang bauen. Erst wenn Sie das Gelände einsehen können, haben Sie die Möglichkeit einen Wachturm bzw. eine Festung direkt vor das Katapult zu setzen. Auf diese Art und Weise können Sie das Katapult zerstören. Solange Sie keinen Angriff gegen die Gelben starten, werden Sie auch nicht angegriffen. Kurz hinter der Schlucht steht das Hauptquartier der Gelben, das von drei Festungen bewacht wird. Plazieren Sie Katapulte in der Schlucht, damit Sie die Festungen zerstören können. Steinreserven für die Katapulte finden Sie im Westen der Insel. Außerdem finden Sie in dem halbkreisförmigen Berg im Westen Granit, Gold, Kohle und Eisen. Dementsprechend lohnt sich die langwierige Erschließung dieses Geländes. Das wir hier von der äußeren Seite dieses Berges sprechen versteht sich von selbst. Nachdem Sie nun die Festungen der Gelben unter Beschuß nehmen, sollten Sie sich zurücklehnen. Denn von nun an müssen Sie warten, bis alle drei Festungen durch Ihre Katapulte zerstört wurden. Bauen Sie weitere große Militärgebäude in die Nähe der Schlucht, damit die eigenen Streitkräfte stark genug sind.

Sobald der Feind geschwächt ist, können Sie mit Ihren Generälen einen Angriff durchführen. Das Tor befindet sich im Nordosten des Tales. Nun können wir Ihnen nur noch viel Glück wünschen und denken Sie daran, daß alle Wege nach Rom führen.

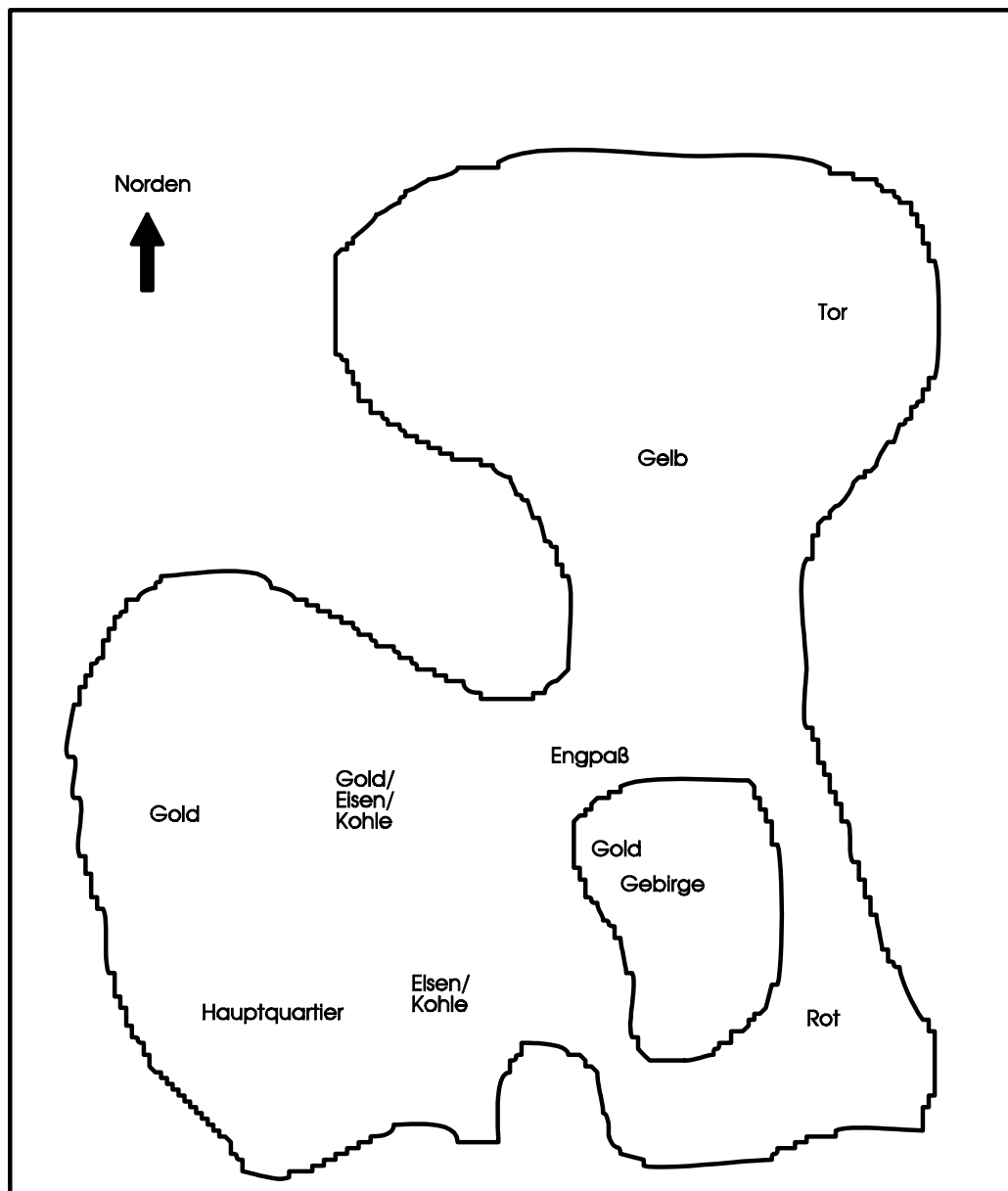
IV. Die Karten

Im folgenden Teil erhalten Sie die Karten zu den Kampagnen Zwei bis Zehn. Diese Karten sollen Ihnen eine Übersicht geben, die ein gezieltes Vorgehen ermöglichen. Nutzen Sie diese Hilfe in Verbindung mit den Beschreibungen, damit Ihre Probleme auf ein Minimum reduziert werden.

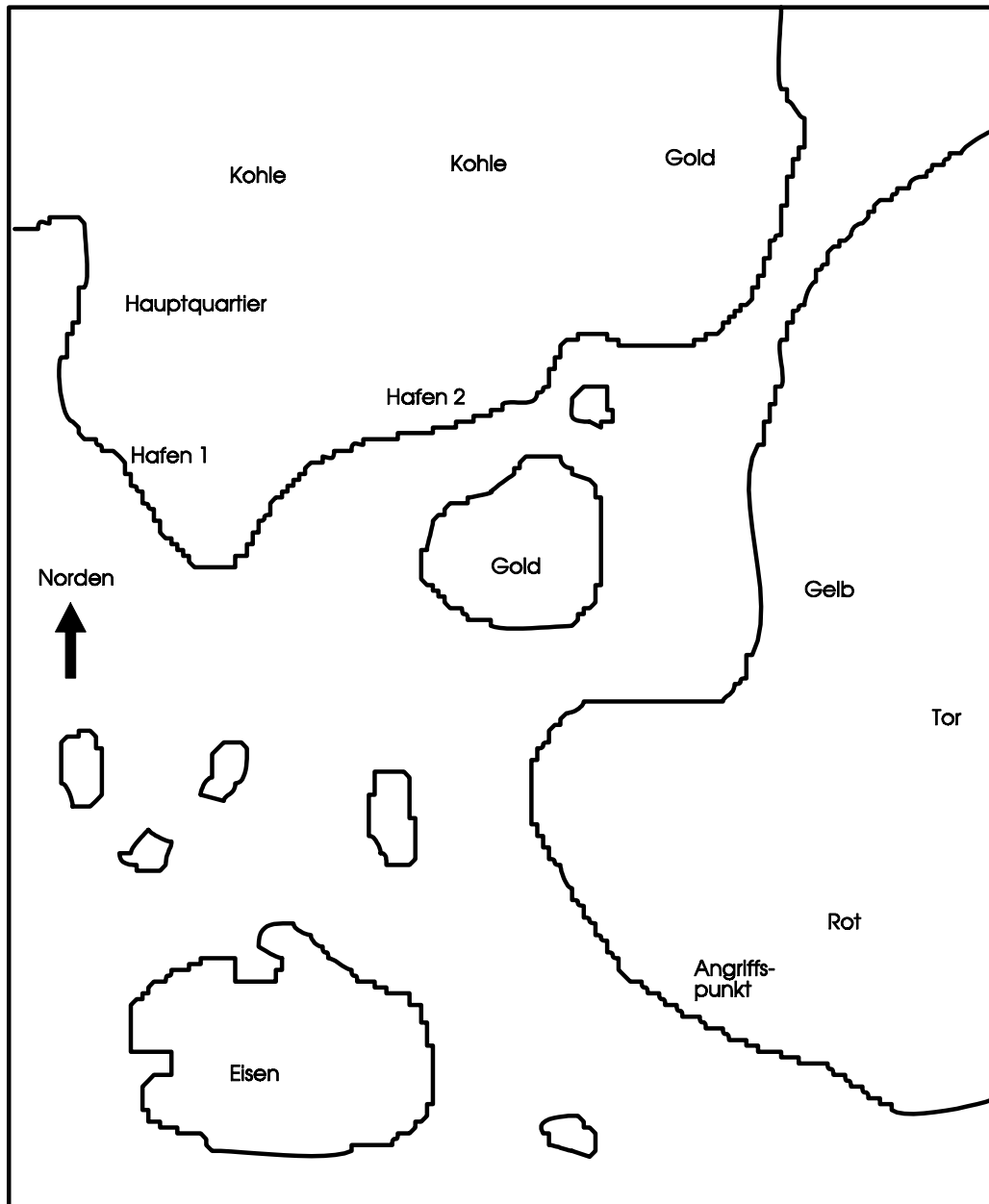
2. Kapitel: Erster Kontakt



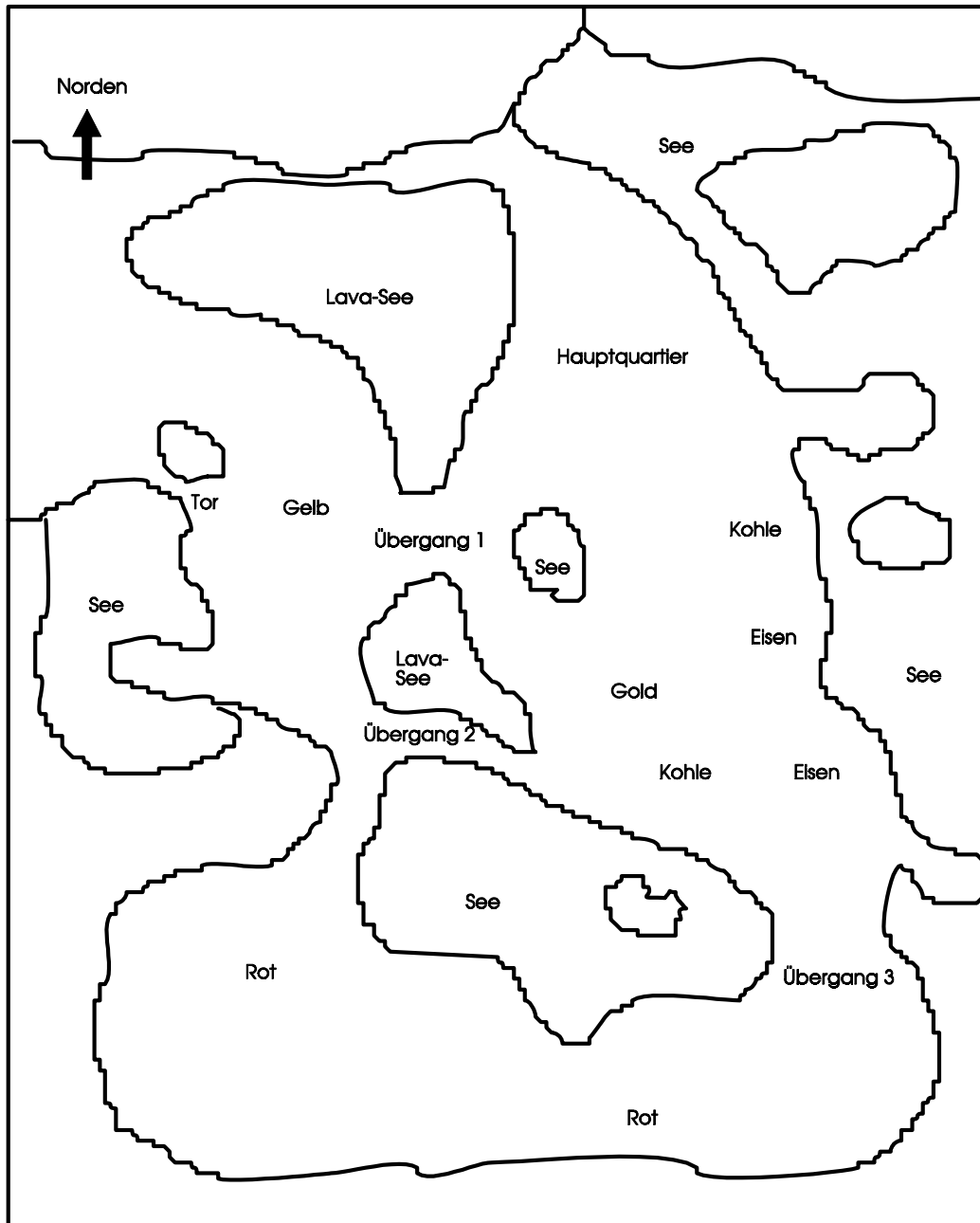
3. Kapitel: Der Engpaß



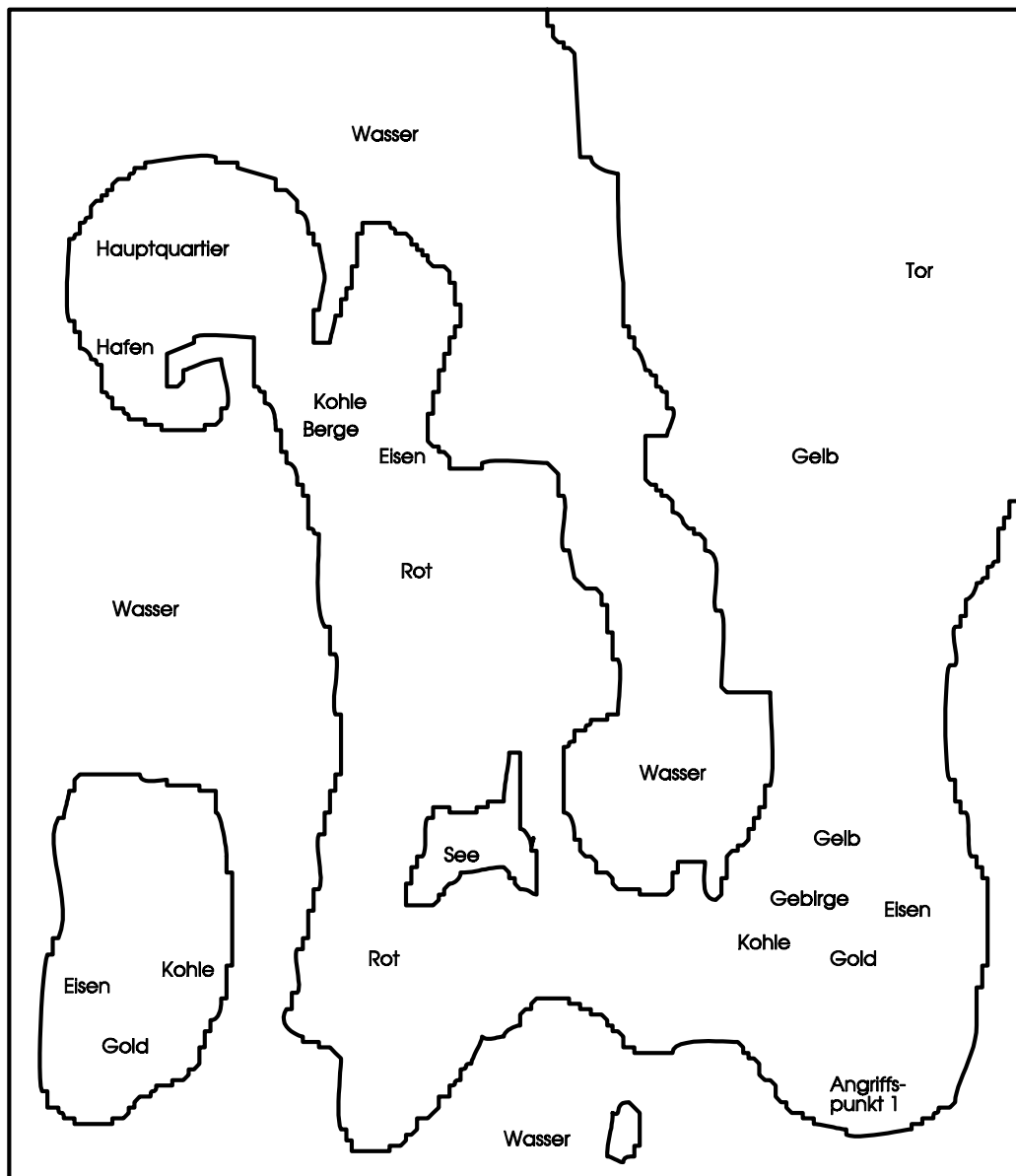
4. Kapitel: Auf hoher See



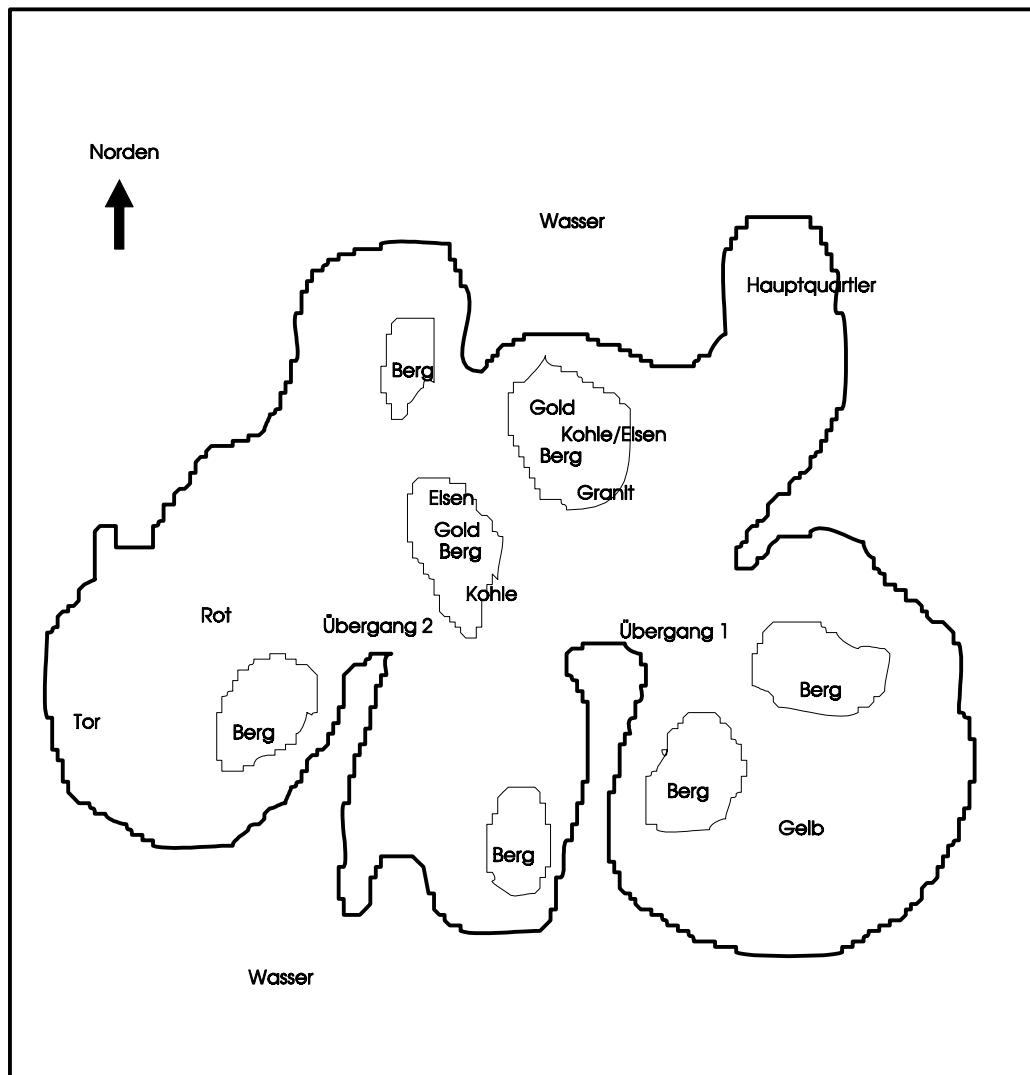
5. Kapitel: Im Ödland



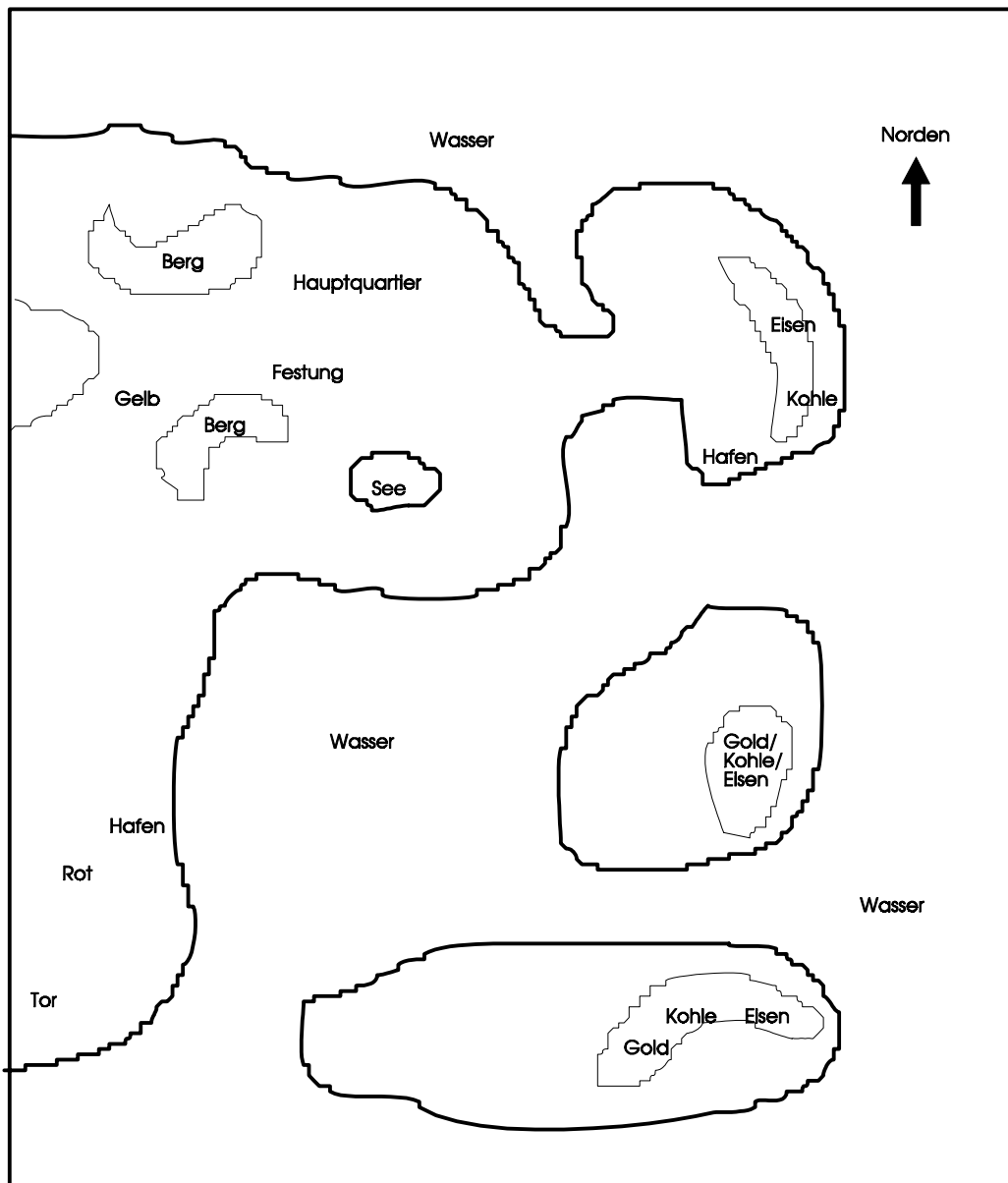
6. Kapitel: Geteiltes Land



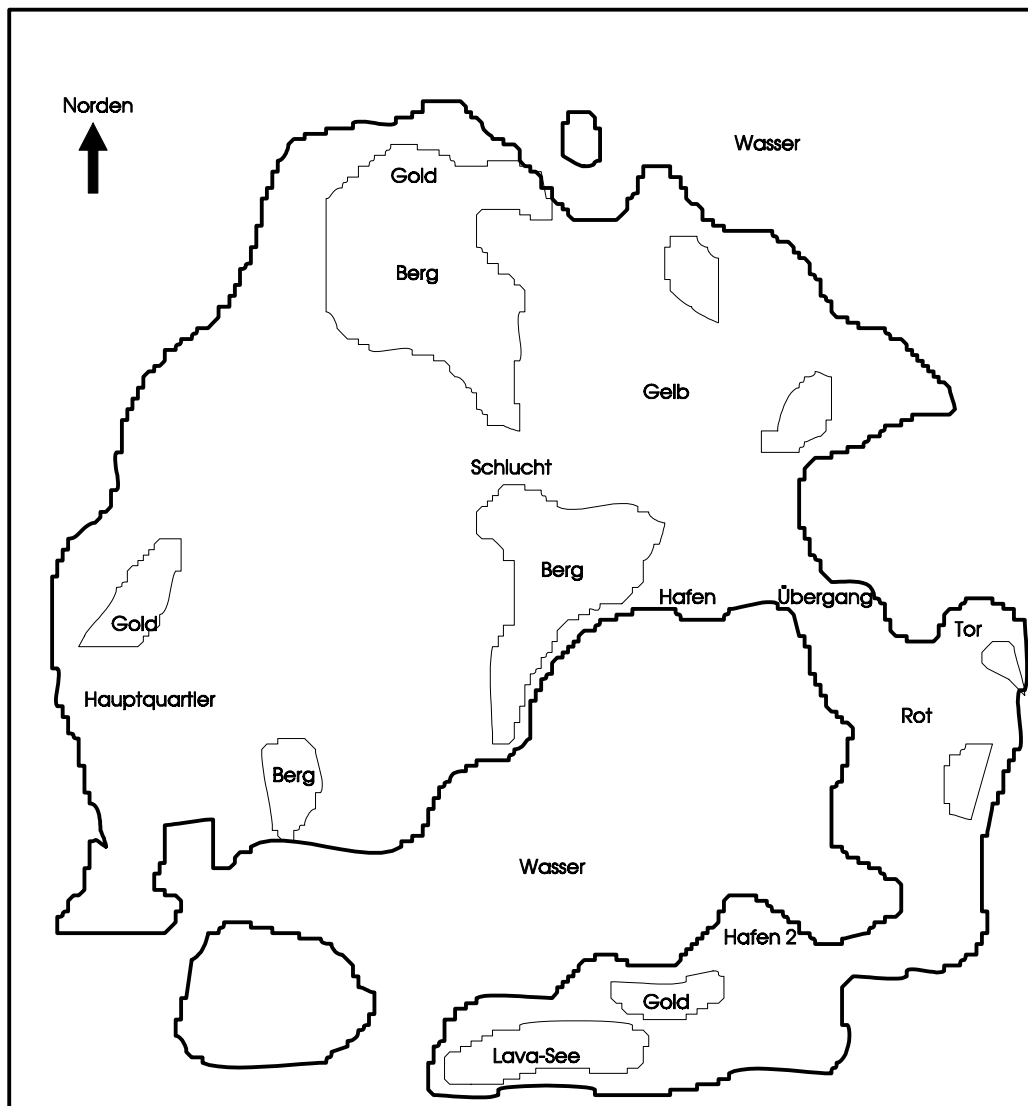
7. Kapitel: Die Schlange



8. Kapitel: Die Seewege



9. Kapitel: Die graue Insel



10. Kapitel: Das letzte Tor

