PC PLAYER SONDERHEFT 2/2001
www.pcplayer.de

PC PLAYER

TIPPS & TRICKS

SUPER-CD

760 SEITEN TIPPS ZU 180 SPIELEN

UND ÜBER 30 AKTUELLE PATCHES!

ÖS 80,- SFR 9,90 -
LFR 240,- HFL 12,50 -
LIT 14.000,- bfr 240,-
DR 2.400,- pta 1.100,-

DM 9,90
Juni/Juli
2001

PC PLAYER
Sonderheft 2/2001
Tipps & Tricks

Tipps Player
Das Nachschlagewerk: 760 digitale Seiten mit Tipps und Spiele-Lösungen

Patch-Datenbank
31 Patches zu aktuellen Spielen

Top-Demo
Desperados: Wildwest-Feeling auf dem PC

Vollversion
Siege of Avalon: Das erste Kapitel des epischen Rollenspiels

Copyright für den Inhalt der CD: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Germany

50 SEITEN TIPPS ZU

- AoE 2: The Conquerors
- C&C: Alarmstufe Rot 2
- Baldur's Gate 2
- Sudden Strike

DIE SIEDLER 4

SO MEISTERN SIE ALLE VIER KAMPAGNEN!



BLACK & WHITE

ALLE FÜNF WELTEN GELÖST!

ÜBER 70 LÖSUNGEN ...

... UND MEHR ALS 200 CHEATS ZU HITS WIE

- COSSACKS
- ICEWIND DALE
- DEUS EX
- SACRIFICE
- ALICE
- SEVERANCE
- GOTHIC
- MECH WARRIOR 4
- UNDYING
- GIANTS
- VAMPIRE
- ELITE FORCE

DESPERADOS

Unsere Komplettlösung lässt El Diabolo keine Chance!

DM 9,90 ÖS 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00
4 195241 609904 02

VOLLVERSION AUF CD: SIEGE OF AVALON – 1. KAPITEL DES EPISCHEN RPGS

EILER & RIEMEL

Microsoft

DA STANDEN SIE VOR MIR UND STARRTEN MICH AN.

HOCHINTELLIGENT UND WILD ZUGLEICH. *ICH* WAR ES,

DER IHREM DASEIN EINEN SINN GEBEN SOLLTE.

UND DAS TAT ICH:

ICH BEFAHL IHNEN, WAFFEN ZU SCHMIEDEN,

KATAPULTE ZU BAUEN, IHRE KÖRPER ZU TRAINIEREN

UND REICHE ZU EROBERN.

DAS ALLES KOSTETE MICH NUR

EINEN KNOPFDRUCK AUF MEINEN

MICROSOFT SIDEWINDER® STRATEGIC COMMANDER.

Der neue SideWinder Strategic Commander: der Game Controller für Strategiespiele. Zusätzlich zur Maus eingesetzt, vereinfacht er die Ausführung umfangreicher Spielkommandos. Durch das Betätigen eines einzigen Buttons lassen sich bis zu 72 komplexe Tastaturabfolgen blitzschnell abrufen. Spielen Sie schneller und zeigen Sie dem Feind Ihre Macht mit links.

www.microsoft.com/sidewinder



MICROSOFT SIDEWINDER GAME CONTROLLERS

Weitere Microsoft SideWinder-Controller sind im Fachhandel erhältlich.

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

RETTUNG NAHT!



Schöne Bescherung: Monatelang haben Sie der Erscheinung des neuen Superspiels entgegen gefiebert und fleißig das Sparschwein gefüttert. Jetzt steht es also in den Regalen Ihres Software-Händlers. Flugs geht's auf in die Stadt und anschließend mit dem Spiel raketenschnell wieder nach Hause. Während der Installation blättern Sie voller Vorfreude im Handbuch, dann geht's endlich los. Doch fünf Stunden später, die wie im Flug vergingen, verstehen Sie die Welt nicht mehr: Wie kommt man bloß an diesem Gegner vorbei? Und wo bekommen Sie die heilige Kokosnuss von Quendor, die der Magier im Nachbardorf so dringend braucht? Nach dem dreiundzwanzigsten Anlauf gehen Sie schließlich gefrustet ins Bett.

»Mit dem Heft, das Sie gerade in den Händen halten, meistern Sie selbst die gewaltigsten Abenteuer!«

Das muss nicht so bleiben: Mit dem Heft, das Sie gerade in den Händen halten, meistern Sie selbst die gewaltigsten Abenteuer! Auf über 50 Seiten finden Sie ausführlichste Lösungen zu den aktuellen Hits »Black & White«, »Desperados« und »Die Siedler 4«, die unsere erfahrenen Lösungs-Experten komplett durchgespielt haben.

Dazu kommen 50 Seiten mit Hilfen zu Hits wie »Baldur's Gate 2« oder »Sudden Strike«. Und was verbirgt sich auf der CD, die links neben diesem Editorial auf Sie wartet? Jede Menge:

- 760 digitale Seiten mit über 70 Lösungen, über 200 Cheats und zahlreichen Tipps zu 180 Spielen der letzten zwei Jahre;
- ein Datenbankprogramm, mit dem Sie diese Informations-Flut bequem durchforsten können;
- mehr als 200 MByte an Patches, mit denen Sie Fehler in diversen Spielen ausbügeln können und sich so teure Download-Gebühren für das Internet sparen;
- eine Demo-Version des Strategie-Hammers »Desperados« sowie
- die Vollversion des ersten Kapitels von »Siege of Avalon«, einem Rollenspiel, das auf mehrere Episoden angelegt ist.

Wir sind uns sicher: Mit diesem gewaltigen Erste-Hilfe-Paket werden Situationen wie die anfangs beschriebene ab sofort der Vergangenheit angehören. Und wenn Sie auch in Zukunft mal nicht mehr weiter wissen – in unserem Stammheft PC Player finden Sie jeden Monat auf 32 Seiten die neuesten Tipps & Tricks.

Viel Spaß beim Spielen, und: Das nächste Sonderheft kommt bestimmt!

Ihr

Roland Austinat

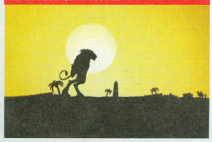
DESPERADOS



Eine Handvoll Spielstände: Wie Sie alle Missionen des deutschen Echtzeit-Strategieknüllers Desperados bewältigen, lesen Sie

ab Seite 8

BLACK & WHITE



Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein: Da kommt unsere Lösung zur genialen Gott-Simulation Black & White gerade recht. Lesen Sie

ab Seite 30

DIE SIEDLER 4



Die Siedler 4 – die dunkle Bedrohung. Oder so. Wir haben alle Kampagnen der putzigen Burschen für Sie durchgesiedelt. Lesen Sie

ab Seite 40

BALDUR'S GATE 2



Immer Ärger mit den Drachen: Mit unserer Lösung des Mega-Rollenspiels Baldur's Gate 2 finden Sie jeden Schatz. Wetten? Lesen Sie

ab Seite 64

PC PLAYER **PC Player** gehört zur internationalen **PC-Gamer**-Familie des Future Network – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne. PC GAMER

DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN POLEN



KOMPLETTLÖSUNGEN

Age of Empires 2: Age of Kings .94
Allgemeine Tipps .94
Erste Schritte .94
Lagerbau .94
Arbeiter .94
Gebäude .95
Verteidigung .95
Belagerungsmaschinen .95
Forschung .95
Aufbau einer Streitmacht .95
Zusammensetzung der Truppe .96
Die optimale Streitmacht .96
Angriffstaktik .96
Erste Kampagne: Joan of Arc .96
An Unlikely Messiah .96
Schifffahrt nach Chinon .96
The Maid of Orleans .97
The Cleansing of the Loire .97
The Rising .97
The Siege of Paris .98
A Perfect Martyr .98
Zweite Kampagne: Saladin .98
An Arabian Knight .98
Lord of Arabia .98
The Horns of Hattin .99
The Siege of Jerusalem .99
Jihad! .99
The Lion and the Demon .99
Dritte Kampagne: Genghis Khan Cr.100
A Life of Revenge .100
Into China .100
The Hordes ride West .100
The Promise .101
Pax Mongolia .101
Vierte Kampagne: Barbarossa .101
Holy Roman Emperor .101
Henry the Lion .101
Pope and Antipope .102
The Lombard League .102
Barbarossa's March .102
The Emperor sleeping .102

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn64
Allgemeine Tipps .64
Kapitel 1: Weg in die Freiheit .64
Kapitel 2: 20000 Goldstücke .66
Kapitel 3: Hinein in die Schatten .70
Kapitel 4: Aufruhr in Brynnlaw .73
Kapitel 5: Elfenspuren .77
Kapitel 6: Abrechnung mit Bodhi .79
Kapitel 7: Fahrt zur Hölle .79

Black & White .30
Allgemeine Tipps .30
Erste Hinweise .30
Die erste Insel .32
Die zweite Insel .33
Die dritte Insel .36
Die vierte Insel .38

C&C: Alarmstufe Rot 2 .108
Allgemeine Tipps .108
Sowjetische Kampagne .108
Mission 1 .108
Mission 2 .108
Mission 3 .109
Mission 4 .109
Mission 5 .109
Mission 6 .109
Mission 7 .109
Mission 8 .110
Mission 9 .110
Mission 10 .110
Mission 11 .110

Mission 12 110
Alliierte Kampagne 111
Mission 1 111
Mission 2 111
Mission 3 112
Mission 4 112
Mission 5 112
Mission 6 112
Mission 7 113
Mission 8 113
Mission 9 113
Mission 10 113
Mission 11 114
Mission 12 114

Die Siedler 4 40
Worum geht's? 40
Maya-Kampagne 41
Mission 1: Goldener Strand 41
Mission 2: Die Feuerbärte 42
Mission 3: Ein Unglück k. selten allein 43
Römer-Kampagne 44
Mission 1: Bedrohung a. d. Norden ... 44
Mission 2: Magie des Südens 45
Mission 3: Blockadebrecher 46
Wikinger-Kampagne 47
Mission 1: Die Steinmenschen 47
Mission 2: Zeit der Wölfin 48
Mission 3: Allianz der Ehrlosen 49
Dunkles-Volk-Kampagne 50
Mission 1: Dunkle Saat 50
Mission 2: Dolchstoss 51
Mission 3: Im Namen Rolfs 52
Mission 4: Eine Frage der Zeit 53
Mission 5: Pilze pflücken 54
Mission 6: Alles, was glitzert 55
Mission 7: Freunde in der Not 56
Mission 8: Die Suche beginnt 56
Mission 9: Die Suche geht weiter 58
Mission 10: Der Spiegel zerbricht 59
Mission 11: Eins kommt zum anderen .. 60
Mission 12: Die Wurzel allen Übels 61

Desperados: Wanted dead or alive 8
Allgemeine Tipps 8
Mission 1: Ein alter Freund 8
Mission 2: Southern Comfort 8
Mission 3: Rauchzeichen 9
Mission 4: Hängt ihn höher! 9
Mission 5: Doc McCoys Hütte 10
Mission 6: Gefährlicher Einsatz 10
Mission 7: Die Waffen einer Frau 13
Mission 8: In der Höhle des Löwen 13
Mission 9: Nachtfeuer 14
Mission 10: Wiegenlied f. vier Kanonen . 15
Mission 11: Hinterh. am Schlangenpass 15
Mission 12: Flucht aus El Paso 16
Mission 13: Die Mauern von Fortezza 18
Mission 14: Sie nannten ihn Grizzly 20
Mission 15: Tanz mit dem Teufel 20
Mission 16: Eine Handvoll Dollar 21
Mission 17: Bis zur letzten Kugel 22
Mission 18: Sechs glorreiche Halunken . 23
Mission 19: Für ein paar Dollar mehr 24
Mission 20: Little China Girl 25
Mission 21: Zwischen den Fronten 25
Mission 22: Showdown in Deadstone 27
Mission 23: Das Tor zur Hölle 27
Mission 24: Todes-Ouvertüre 28
Mission 25: Inferno 29

Sudden Strike 82
Allgemeine Tipps 82
Deutsche Kampagne 82
1. Hinterhalt 82
2. Kommandounternehmen 82
3. Ostfront 83
4. Brest 83
5. Einigeln 83
6. Katyusha 84
7. Stalingrad 84
8. Kessel 84
9. Feuerwerk 85
10. Überraschungsschlag 85
11. Freiheit 85
12. Sieg 86
Alliierte Kampagne 86
1. Feldlazarett 86
2. Wiederstand 86
3. Brücke 86
4. Normandie 87
5. England 87
6. Die englische Faust 88
7. Der schmale Pfad 88
8. Durchbruch 88
9. Drei Brücken 88
10. V-2 89
11. Säuberung 89
12. Die letzte Schlacht 89
Sowjetische Kampagne 90
1. Training 90
2. Saboteure 90
3. Die Grenze 90
4. Yelyna 90
5. Flankenangriff 91
6. Stalingrad 91
7. Gleichgewicht 91
8. Nach Westen 92
9. Das letzte Hindernis 92
10. Der Endkampf 92

TIPPS

Age of Empires 2: Age of Kings 104
Multiplayer-Tipps 104
Die 13 Zivilisationen 105
Briten 105
Byzantiner 105
Kelten 105
Chinesen 105
Franken 105
Goten 105
Japaner 106
Mongolen 106
Perser 106
Sarazenen 106
Teutonen 106
Wikinger 106
Die Mehrspielerkarten 106
Arabia 106
Archipelago 107
Baltic 107
Black Forest 107
Coastal 107
Continental 107
Crater Lake 107
Fortress 107
Gold Rush 107
Highland 107
Island 107
Mediterranean 107
Migration 107
Rivers 107
Team-Island 107

RUBRIKEN

Editorial 3
CD-Inhalt 6
Impressum 114

INHALT

CD-INHALT



DAS HAUPTMENÜ

Wenn Sie die CD-ROM dieses Sonderhefts in das CD-Laufwerk Ihres PC einlegen und das Laufwerk schließen, startet automatisch das Hauptmenü. Passiert nichts, haben Sie vermutlich die Autostart-Funktion des Laufwerks aktualisiert. Starten Sie dann aus dem Explorer das Programm »go.exe« oder tippen Sie nach einem Klick auf den »Start«-Knopf und dann einem weiteren auf »Ausführen« den Namen »go.exe« (ohne die Klammern) selbst ein.

Im Hauptmenü haben Sie die Qual der Wahl: Sie können den TippsPlayer starten, die Patch-Liste aufrufen oder die Demo von »Desperados« installieren. Die Vollversion, das erste Kapitel des Rollenspiels »Siege of Avalon«, installieren Sie mit einem Klick auf den obersten rechten Knopf, während ein Klick auf den darunter liegenden die Anleitung in einem Texteditor wie dem Windows beiliegenden Wordpad öffnet. Weitere Informationen zu den einzelnen Programmen finden Sie in den Kästen auf dieser Doppelseite. Lesen Sie sich auch unbedingt unsere letzten Informationen über die CD-ROM durch, und zwar mit einem Klick auf den Knopf »Information« im Hauptmenü.

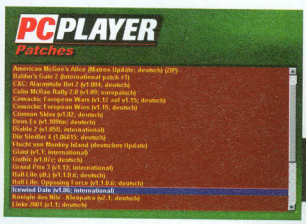


Das Hauptmenü: Von hier gelangen Sie in jeden Winkel der CD-ROM.

DIE PATCHES

Die 31 Patches installieren Sie, welch Überraschung, über den Punkt »Patches« im Hauptmenü. Daraufhin öffnet sich ein Fenster mit einer Liste aller Patches, deren Versionsnummer und Sprache. Ein Doppelklick auf den Spielnamen startet das Installationsprogramm des Patches. Einige Patches müssen Sie allerdings von Hand durchführen/starten. Gehen Sie daher in den gewünschten Ordner im CD-Unterordner »Patches« und lesen Sie sich dort die Readme-Datei durch beziehungsweise starten Sie den Patch von dort.

WARNUNG: Lesen Sie sich unbedingt unsere Informationen (im Hauptmenü aufrufbar) durch, die weitere wichtige Details zum Thema Patches enthalten. Wir können keine Verantwortung für eventuell zerstörte Spieldateien übernehmen. Legen Sie daher vor jeder Installation eines Patches Sicherheitskopien von wichtigen Daten wie Spielständen oder Konfigurationsdateien an.



Die 31 Patches machen Schluss mit Bugs und anderen Spielspaß-Killern.

DIE DEMO

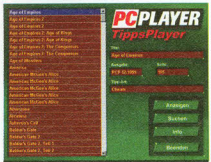
Passend zu unserer »Titelgeschichte«, der Lösung des Western-Echtzeitstrategiespiels »Desperados« auf den nächsten Seiten, gibt's auf der CD-ROM die passende Demo. Sie installiert sich nach einem Klick auf den Knopf »Demo: Desperados« automatisch. Sie benötigen für die Demo 89 MByte freien Festplattenspeicher.

Falls Sie versehentlich zugeklickt haben oder die Demo doch nicht installieren möchten, können Sie das mit einem Klick auf den »Schließen«-Knopf des sich nun öffnenden Fensters abbrechen. Weitere Infos erhalten Sie nach der Installation.



Die Desperados-Demo: Befreien Sie eine Stadt aus den Klauen von Banditen.

DER TIPPSPLAYER

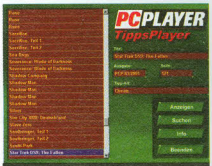


1. Der Startbildschirm des TippsPlayers. Wir klicken auf »Suchen«, schon öffnet sich das Suchfenster.

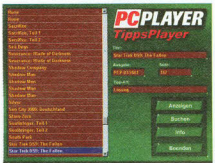
Der TippsPlayer ist eine Datenbank, in der Sie komfortabel nach Tipps, Cheats, Lösungen und Hex-Codes zum Spiel Ihrer Wahl suchen. Mit einer Suchfunktion, die nur die ersten Buchstaben des Spielnamens erfordert, funktioniert das kinderleicht, wie wir Ihnen an einem kleinen Beispiel zeigen wollen. Wir forschen dabei nach Lösung des Spiels »Star Trek DS9: The Fallen«.



2. Im Suchfenster tippen wir die Wörter »STAR TREK« ein – das Tabellenfenster springt auf das erste Spiel, das so beginnt.



3. Allerdings handelt es sich hier nur um Cheats, wie Sie im Fenster »Tipp-Art« sehen. Daher klicken wir im Suchfenster auf »Weitersuchen«.



4. Da haben wir die gewünschte Lösung. Ein Doppelklick auf den Namen oder ein Klick auf den »Anzeigen«-Knopf öffnet die Lösung.



5. Der Acrobat Reader ermöglicht Ihnen nun, auf eine beliebige Seite der Lösung zu blättern, hineinzuzoomen oder sie auszudrucken.

DER ACROBATREADER

Unsere Tipps- und Lösungsseiten sind in Adobes weit verbreiteten »portable document format« (kurz: pdf) gespeichert, die mit dem Acrobat Reader geöffnet werden können. Sie sind abwärtskompatibel zum Acrobat Reader 3.0. Wenn Sie diesen bereits installiert haben, öffnet sich die entsprechende Seite wie beschrieben. Ansonsten startet die Installationsroutine, die den Acrobat Reader 4.05 installiert.

ACHTUNG: Eine manuelle »Drüberinstallation« des neuen Readers über eine ältere Version verursacht Probleme. Im schlimmsten Fall können Sie überhaupt keine pdf-Dateien mehr lesen. Wenn Sie also die Version 3.x auf 4.05 upgraden wollen, deinstallieren Sie vorher unbedingt die alte Fassung über das Menü Software in der Systemsteuerung.

DIE VOLLVERSION

Als besonderes Schmankerl finden Sie auf unserer CD-ROM noch eine Vollversion: Das erste Kapitel des Rollenspiels »Siege of Avalon«. In diesem Rollenspiel müssen Sie die Machenschaften des finsteren Schamanen Mithras verhindern, der nach einer Eroberung der Festung von Avalon das Reichs von Eurale vernichten will ...

Sie benötigen zum Spielen mindestens einen Pentium II/300, Windows 95/98, 64 MByte RAM eine DirectX-7.0-kompatible Sound- und Grafikkarte sowie eine Maus. Zum Spiel an sich können wir Ihnen leider keine Hinweise geben, genauso wenig wie Hilfen bei Konfigurationsproblemen. Lesen Sie bitte dazu die Spielanleitung, steuern Sie die Webseite www.avalon-game.de an oder wenden Sie sich direkt an den Hersteller.



Siege of Avalon: Retten Sie die belagerte Festung von Avalon.

NOCH PROBLEME?

Sollte Ihre CD beschädigt oder aus anderen Gründen nicht lesbar sein, grämen Sie sich nicht – wir schicken Ihnen selbstverständlich Ersatz (weiter unten finden Sie die entsprechende Adresse). Sieht die CD-ROM unbeschädigt aus, probieren Sie es einmal auf einem anderen PC – vielleicht ist die Linse Ihres CD-ROM-Laufwerkes etwas eingestaubt oder dejustiert. Sollte das keine Abhilfe bringen, melden Sie sich bitte bei uns. Am schnellsten geht's per E-Mail, die Adresse dafür lautet cdrom@pcplayer.de.
Wenn Sie keinen Internetzugang besitzen, schreiben Sie uns: Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-Umtausch Sonderheft 2/2001, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.



Zielen Sie genau! Mit so einem exquisiten Dynamit-Wurf können Sie den Weg für Ihre spätere Flucht ebnen!

ALLGEMEINE TIPPS

- Speichern Sie vor jeder größeren Aktion.
- Johns Messer ist leise und effektiv. Je näher Sie sich an einem Gegner befinden, desto mehr Schaden richtet es an. Ziehen Sie es dem Colt stets vor, da es wesentlich unauffälliger ist.
- Verstecken Sie grundsätzlich Ihre Opfer. Wird ein Körper gefunden, befinden sich bald alle Feinde in Alarmbereitschaft! Felder und Schuppen sind exzellente Verstecke.
- Die hier beschriebenen Lösungswege sind nicht zwingend. Wundern Sie sich nicht, wenn völlig andere Ansätze auch funktionieren; entscheidend ist nur, dass Sie Erfolg haben. Wenn eine Vorgehensweise partout nicht klappen will, ändern Sie Ihren Plan. Oftmals stimmt auch nur das Timing nicht ganz, obwohl die Aktion an sich richtig wäre!
- Lassen Sie sich stets das Sichtfeld Ihres jeweiligen Gegners anzeigen. Beachten Sie sowohl die Verfärbung als auch die Weite des Sichtkegels.
- Nehmen Sie nach jedem Messerwurf schnellstmöglich das Messer wieder an sich! Es ist mit Ihre wichtigste Waffe!
- Lassen Sie jeden Bewusstlosen schnell von Sam fesseln, ehe er wieder zu sich kommt!
- Niemals dürfen Zivilisten ihr Leben lassen! Greifen Sie in diesem Fall auf Johns Faust und Sams festen Strick zurück.

DESPERADOS – WANTED DEAD OR ALIVE

Im Wilden Westen gibt´s was Neues, aber nur, wenn Sie sich klug durch die Gegnerhorden schleichen. Agieren Sie geschickt, (meist) unauffällig und präsise ... Mit unserer Lösung finden Sie den richtigen Weg durch alle Missionen!

1: Ein alter Freund

Dieses Tutorial erleichtert Ihnen den Einstieg ins Spiel. Befolgen Sie Bills Anweisungen und begleiten Sie ihn. Beachten Sie, dass Sie nach dem geglückten Schuss und dem Nachladen John wieder aktivieren müssen, bevor Sie mit ihm in das Gebäude hinabklettern können. Ergreifen Sie Ihre Uhr (1) und legen Sie diese vor der Scheune auf den Boden. Stellen Sie die Uhr auf fünf Sekunden ein. Klingelt sie, stecken Sie das gute Stück wieder ein und laufen nach Osten weiter. Blenden Sie Bills (2) Sichtkegel ein (Klick auf Fernrohr oder [ALT]). Kriechen ([DEL]) Sie jetzt den Hang rechts hinauf. Sind Sie oben (bei 3) angelangt, schlagen Sie Bill bewusstlos. Satteln Sie das Pferd (4) und steigen Sie auf.

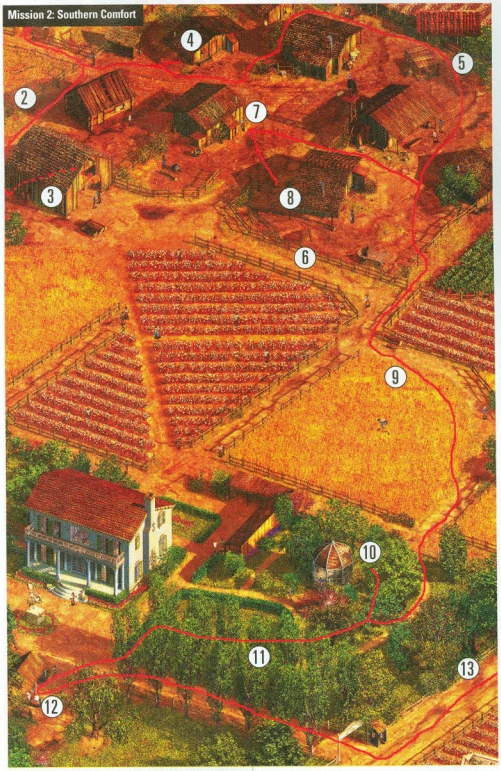


Mission 1: Ein alter Freund

2: Southern Comfort

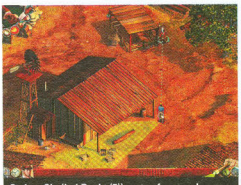
Dies ist Ihre erste richtige Mission. Sie sollen zusammen mit Sam fliehen. Da dieser bewusstlos ist, müssen Sie den Weg erst freiräumen und ihn dann zu den Pferden tragen. Erledigen Sie die Cowboys (bei 1 und 2) mit einem Messerwurf aus dem Hinterhalt und tragen Sie die Leichen zu Ihrem Startpunkt zurück. Schleichen Sie sich nun von hinten an die Scheune (3) heran und betreten Sie diese. Klettern Sie auf den Dachboden und schneiden Sie den Heuballen mit Ihrem Messer los, um die Gegner unter Ihnen ins Reich der Träume zu schicken. Verfrachten Sie die Körper hinter das Haus, damit die Sklaven nichts bemerken; diese würden ansonsten die Aufseher alarmieren!

Setzen Sie Ihren Weg (zu 4) fort. Sobald der dortige Feind nicht in Ihre Richtung sieht, schlüpfen Sie schnell in das Innere des Hauses. Lassen Sie ihn vorbeilaufen und treten Sie hinaus, sobald er woanders



hin blickt. Mit einem Messerwurf schalten Sie ihn aus. Kriechen Sie hinter das Gehege (bei 5) und erledigen Sie den Gegner, sobald er Ihnen den Rücken zuwendet. Achten Sie darauf, dass der Feind südlich davon nicht in Sichtweite ist.

Ziehen Sie den Körper hinter das Haus



Stehen Sie (bei Punkt (5)) erst auf, wenn der Gegner seinen Blick nach Süden wendet!

und erledigen Sie den südlich stehenden Feind mit Hilfe der Uhr. Um die Wegpatrouille (6) zu beseitigen, lauern Sie ihr zunächst (bei 7) auf und tasten sich an die Ostseite der Hütte (8) heran. Hat die Patrouille ihr westliches Ziel erreicht, erledigen Sie sie mit dem Messer. Die Sklaven werden jedoch aufmerksam; bringen Sie den Körper daher schnell in eine ruhigere Umgebung. Tasten Sie sich Gegner für Gegner nach Süden vor.

Vorsicht: Im Feld dürfen Sie sich der Vogelscheuche nicht nähern, sonst verraten die aufgescheuchten Krähen Ihre Anwesenheit. Im Feld (9) lassen sich sowohl die Körper der Gegner, als auch der von Sam verstecken. Locken Sie den Gegner am Eingang des großen Gartens mit der Uhr heran und werfen Sie aus einer anderen Richtung Ihr Messer. Genauso verfahren Sie (bei 10): Platzieren Sie die Uhr nördlich des Gartenpavillons. Sobald der auf der Veranda sitzende Cowboy aufsteht, können Sie von Osten her Ihr Messer werfen.

Hetzen Sie hinter der Hecke über die Wiese (11). Erledigen Sie den Aufseher bei den Ställen (12) mit dem Messer; die Wache vor dem Haus wird dadurch aufgeschreckt. Strecken Sie sie mit einigen Revolverschüssen nieder und bringen Sie Sam zum Wassertrog vor den Ställen (12). Steigen Sie mit beiden Helden auf. Galoppieren Sie über die Straße (13) in die Freiheit.

3: Rauchzeichen

In diesem Tutorial lernen Sie Sams Fähigkeiten kennen. Folgen Sie den Anweisungen, dann zerbröseln Sie mit der alten Gatling den Wagen. Platzieren Sie das Pulverfass vor der Steinbarriere, legen Sie eine längere Pulverspur und zünden sie diese an. Reiten Sie danach durch den nun offenen Canyon.

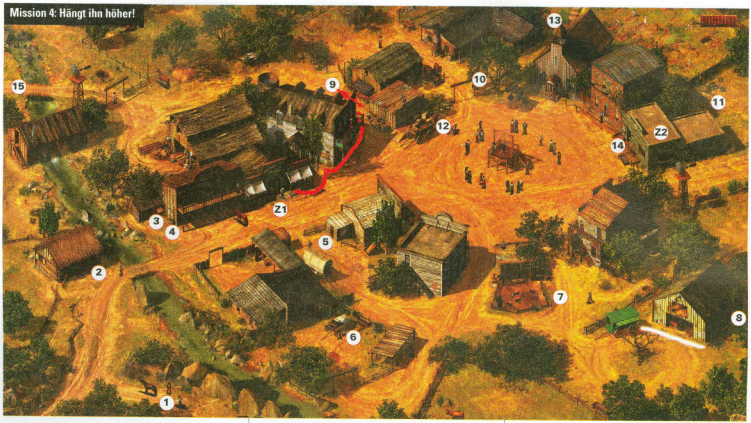
4: Hängt ihn höher!

John haut den Pfarrer (1) vom Pferd; Sam fesselt ihn. Nun kümmern Sie sich um den Cowboy (bei 2): Ist die Luft rein, stellt Cooper seine Uhr und platziert sie an der Südecke des Schuppens. Verstecken Sie sich im Haus. Sobald die Wache sich nähert, treten Sie hinter ihr aus dem Haus und setzen zum Messerwurf an. Ziehen Sie den Körper zur Westseite des Hauses.

Sobald die Wache auf dem Balkon nicht hinsieht, verstecken Sie Sam im Schuppen (3), während Cooper sich an die Ecke (4) stellt. Sobald die Wache hinabkommt, um nachzusehen, postieren Sie Cooper näher am Schuppen. Sobald der Gegner dann um die Ecke sieht, werfen Sie das Messer und ziehen die Leiche in den Schuppen.

Nun muss Z1 ruhig gestellt werden: Schlagen Sie ihn bewusstlos, sobald er nach Osten sieht und zerren Sie ihn in das Store-House hinein. Im Haus warten Sie mit John ab, bis die Patrouille vorübergezogen ist. Eilen Sie anschließend in den Schuppen (bei 5). Warten Sie nun auf die Patrouille, die um die Häuser zieht. Sobald Ihr Opfer vor dem Schuppen verharrt und nach Westen sieht, erledigen Sie es von hinten und ziehen es in die gute Stube.

Lassen Sie Sam zu John aufschließen. Jetzt gehen (!) Sie mit Cooper gemächlich zu Position (6). Werfen Sie das Messer auf den Cowboy neben dem TNT-Fass und holen Sie dieses mit Sam ab. Ziehen Sie die Leiche hinter die Westwand des Hauses. Laufen Sie mit John zur nordöstlichen Kreuzung und lassen Sie sich das Sichtfeld der Wache (7) anzeigen. Sobald der Wachposten seine Augen auf die Dame am Balkon richtet, rennen Sie an ihm vorbei zur Scheune im Südosten. Lauern Sie dem Cowboy, der seine Runden um das Grundstück zieht, (am besten bei 8) auf und lassen Sie den Körper an der Ostwand liegen. Sieht die Wache (7) wieder zur Dame hoch, tauschen Sam und John die Positionen. →



→ Sollte Zivilist Z1 wieder zu sich gekommen sein, setzen Sie ihn nochmals außer Gefecht und verstecken ihn. Jetzt gehen Sie über die Veranda nordöstlich von Ihnen hinter die Häuser (9). Achten Sie dabei auf die Dame auf dem Balkon darüber. Erledigen Sie die drei Wachen im Norden der Karte, die beiden Patrouillen sowie die Torwache im Nordwesten per Messerwurf. Der Sattel für das Pferd neben dem Tor wird vom Gegner südlich davon bewacht. Kriechen Sie langsam an ihn heran und erledigen Sie ihn mit dem Messer. Satteln Sie das Pferd, lassen Sie es jedoch an Ort und Stelle stehen. Nun sind die zwei Reittiere im Nordosten einfach zu erreichen; der Sattel für den zweiten Gaul liegt in unmittelbarer Nähe. Kriechen Sie mit Cooper (zu 10) hinüber.

Sam legt mit dem TNT-Fass eine Pulverspur von Docs Wagen bis zur Südostecke der Scheune. Sollten Sie nicht ohnehin regelmäßig gesichert haben, speichern Sie nun auf jeden Fall ab. Zünden Sie die Spur an und flüchten Sie hinter der Scheune entlang über die Hinterhöfe nach Norden zu Punkt (11), um beim folgenden Spektakel unentdeckt zu bleiben. Sobald der Wagen hochgeht, rennen die meisten Gegner nach Süden. Warten Sie solange, bis sich nur noch der Sheriff, der Doc und ein weiterer Feind beim Galgen aufhalten. Sieht der Sheriff nicht zu John, geht (!) dieser zu dem Kistenhaufen (bei 12) und duckt sich darunter. Sieht der Sheriff wieder her, wird er hinter dem Haufen eine Gestalt ausmachen und seinen Posten verlassen. Rennen Sie jetzt zu Punkt (13); der Sheriff wird John folgen und in sein Messer laufen.

Hasten Sie zurück zum Galgen und nähern Sie sich der zweiten Wache gehend. Erledigen Sie sie von Norden her mit einem Messerwurf. Bevor Sie etwas anderes unternehmen, verfrachten Sie



Verstecken Sie John hinter den Kisten, wird der Sheriff nur misstrauisch, schießt aber nicht. Das ist Ihre Chance, nutzen Sie sie!

den Körper zu dem des Sheriffs. Jetzt schneiden Sie Doc vom Galgen los. Lassen Sie John den Doc in das Büro des Sheriffs (14) begleiten. Dort schlagen Sie den Zivilisten Z2 bewusstlos. Doc ergreift seinen Mantel. Nun flüchten Sie mit allen drei Helden nach Norden zu den gesattelten Pferden. Verlassen Sie die Stadt über die Straße (bei 15).

5: Doc McCoys Hütte

Folgen Sie den Anweisungen und lernen Sie dabei Doc Fähigkeiten näher kennen.

6: Gefährlicher Einsatz

Beachten Sie, dass Ihnen auf der Mini-Map die Schatten, in die Sie sich zurückziehen können, als blaue Flächen angezeigt werden. Sie starten Ihre Mission bei (1). Sie müssen gleich zu Beginn schnell agieren und Ihre Uhr an der Hausecke ablegen; verstecken Sie sich wieder in den Schatten. Die Wache nordöstlich von Ihnen sieht nach dem Rechten. Werfen Sie das Messer. Bleiben Sie an Ort und Stelle; falls zwei weitere Gegner (und eventuell auch der berittene Feind) aufmerksam geworden sein sollten und in die Gasse kommen, schießen Sie aus den Schatten drauflos, sobald die Gauner ihren toten Kameraden sehen.

Holen Sie alle Pferde über die Hauptstraße in Ihre Gasse, da sie diese zur Flucht benötigen. Seien Sie unbesorgt, falls die Gegner diese zu einem Ausritt abholen: Danach werden die Tiere wieder dorthin zurückgebracht. Verstecken Sie jetzt Doc und Sam in den Schatten bei (2), legen Sie bei (3) Ihre Uhr ab, um die Wache am Ortsausgang aufmerksam zu machen und verschwinden Sie ebenfalls (zu 2).

Schleichen Sie sich von hinten heran. Sobald der Gegner zur Uhr blickt, werfen Sie Ihr Messer. Verstecken Sie den Körper in den Schatten (2). Achten Sie nun auf die Patrouille nordöstlich des Zivilisten Z1. Befindet sie sich im nordöstlichen Bereich der Straße, schlagen Sie Zivilist Z1, der ab und an sein Haus verlässt, bewusstlos. Bringen Sie ihn dann zu Sam, der ihn fesselt. Jetzt können Sie ungestört die bereits erwähnte Straßenwache ausschalten: Legen Sie sich mit Doc hinter den Waffentisch (bei 4) und warten Sie.

Hat die Straßenwache ihren südwestlichsten Punkt erreicht, werfen Sie eine Gasphiole, bevor der Cowboy einen Schuss abgeben kann. Cooper bringt den Gegner in die Gasse; Sam knebelt ihn. Bringen Sie Doc zu seinen Kameraden und machen Sie mit Cooper in der Nähe der Balkonwache (bei 5) auf sich aufmerksam (nicht sehen lassen, nur in die Nähe des Balkons rennen, um Lärm zu verursachen und um gelbes Sichtfeld des Gegners zu aktivieren). Verstecken Sie sich im Gebäude (6); Wache (7) wird für (5) nach dem Rechten sehen und direkt an Ihnen vorbeilaufen; zücken Sie das Messer und verstecken Sie Ihr Opfer wie gewohnt in den Schatten. Achten Sie →

Cossacks

- European Wars



Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen, Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- bis zu 7 Spieler im LAN oder Internet
- Formationenbildung der Truppen
- 17. und 18. Jahrhundert
- Erobern von gegnerische Zivilisten und Gebäuden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- Große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten

Auch die Presse ist begeistert:

April 2001 — PCZONE AWARD FOR EXCELLENCE

"Kein RTS-Fan sollte sich dieses Spiel entgehen lassen" **89%**

Computer Bild 26/2000 TESTSIEGER

Cossacks "... besticht durch die Liebe für's geschichtliche Detail"

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE u. AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." 12/2000 Gamblexx

STRATEGY PLAYER — GAME OF THE MONTH — April 2001

"Mit Cossacks beginnt eine neue Ära der Echtzeit-Strategiespiele" **92%**

"Dieses Spiel definiert strategische Schlachten neu" April 2001 PC HOME GOLD AWARD **95%**

PC STRATEGY GAMES

"Die Grafik ist beeindruckend" **93%** April 2001

STRATEGY PLAYER April 2001

"Ich hätte nicht gedacht, das einmal sagen zu müssen, aber "Age of Kings" wurde vom Thron abgelöst"

Battlefields März 2001

"Das ist genau das, was ich von einem strategischen Kriegsspiel erwarte"

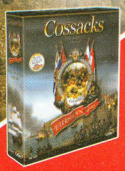
PCGAMER April 2001

"Cossacks wird Sie für unzählige Stunden an den Bildschirm fesseln"









Weitere Infos im Internet: **www.cossacks.de**

cdv
www.cdv.de

Jetzt im Handel!



Mission 6: Gefährlichen Einsatz

→auf den Cowboy am Balkon (an der Straße nach Nordosten), während Sie durch Eingang (8) mit John das Gebäude betreten. So erreichen Sie mühelos den Balkon und können sich um die Wache (5) kümmern (in der Kiste: Zielfernrohr für Doc!).

Speichern Sie ab. Nun rennt Cooper zu Punkt (9) und schaltet die beiden Zivilisten Z2 und Z3 mit der Faust aus. Tragen Sie Ihre Opfer die Südstraße hinab und lassen Sie sie von Sam knebeln. Ein leichtes Opfer für Sie ist die Wache (10). Kriechen Sie von hinten an sie heran und werfen Sie Ihr Messer. Beseitigen Sie nun die drei in der Nähe des Kais umherlaufenden Feinde mit Hilfe des Doktors: Locken Sie sie mit der Uhr weitestmöglich nach


Platzieren Sie die Uhr hier, hört sie der Feind (bei 3) und nähert sich unvorsichtigerweise.

Westen. Platzieren Sie den Doktor vor dem Klohäuschen neben dem kurzen Steg. Wenn nun der neugierige Widersacher in Ihre Richtung kommt, greifen Sie entweder zum Scharfschützengewehr (lassen Sie ihn möglichst nah herankommen, bevor Sie abdrücken) oder werfen Sie das Betäubungsgas (vergessen Sie in dem Falle nicht, den Gegner zu fesseln).

Denken Sie daran, dass Sie tote Körper als Köder benutzen können. Locken Sie die sitzende Wache (11) an, indem Sie mit Cooper links neben den Pferdewagen (bei 12) laufen und dann in Richtung Doc rennen. Schließlich erledigen Sie den Schurken durch eine der oben erwähnten Methoden. Sie können das Schiff über den Holzstapel (bei 13) betreten. Rennen Sie nicht auf das Deck, da die Gegnerschar im Nordosten sonst aufmerksam wird. Der Doc findet neues Betäubungsgas (bei 14). Speichern Sie erneut ab.

Kriechen Sie mit John und Doc zur Treppe (bei 15) vor und bleiben Sie liegen. Speichern Sie. Sam startet ein Ablenkungsmanöver (bei 16), indem er von dort aus seine Dynamitstange zu den Gegnern (bei 17) hinüberwirft.

Anschließend rennen Sie mit ihm in Richtung (18). Durch den Knall aufgeschreckt, verlässt das Gros der Feinde ihren Posten vor der Schiffsrampe. Dadurch wird es für Doc und Cooper wesentlich einfacher, nach oben zu rennen und den Kabinenflur durch die Tür (bei 19) zu betreten. Dort wird Sie eine Kabinenbewohnerin durch ein Fenster sehen und Alarm schlagen. Die feindlichen Cowboys kehren auf ihren Posten zurück und verbarrikadieren sich hinter den Kisten, um Sie gebührend zu empfangen. Stellen Sie Doc und John vor Kates Zimmertür (20) ab und warten Sie, bis eventuelle Verfolger von Ihnen abgelassen haben. Sollte Ihnen zufällig ein Gegner in die Kabinengänge folgen, werfen Sie Johns Messer. Steuern Sie Sam nun in die Schatten am Startpunkt und halten sie mit ihm die vier führerlosen Pferde beisammen. Lassen Sie Doc das Schloss knacken, John schneidet Kate dann vom Stuhl los.

Kriechen Sie mit Ihren drei Helden nach draußen. Sind dort einige Gringos unter dem Boot positioniert, können Sie diese ausschalten, indem Sie das Seil (bei 21) durchschneiden.

Das macht die gleich stattfindende Flucht wesentlich einfacher. Kriechen Sie jetzt weiter, bis Sie sich vor der Treppe nach unten (22) befinden. Speichern Sie. Nun rennen Sie nach unten, ohne das Feuer zu erwidern und verlassen das Schiff über den Holzstapel. Laufen Sie den nun gegnerfreien Fluchtweg (über 18) nach Süden und schwingen Sie sich



Schiff ahoi! Durchtrennen Sie das Bootsseil, landet die Nussschale auf den Männern.

bei Sam auf die Pferde. Verlassen Sie die Stadt (bei 23).

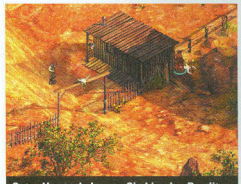
7: Die Waffen einer Frau

Legen Sie für den Bauern eine Spielkarte an den drei mit X markierten Punkten ab (die erste nahe beim Gegner) und laufen Sie nach Norden, damit er Ihnen folgt. Hat John ihn k.o. geschlagen, schnappen Sie sich das Kleid von der Wäscheleine. Jetzt becircen Sie die nahe Wache mit Ihrem Strumpfband, danach blenden Sie den nächsten Gegner (4) mit dem Spiegel, während die anderen nach Nordwesten rennen. Hasten Sie hinterher. Der Sheriff beauftragt seine Männer, nach Ihnen Ausschau zu halten. Für diese Unverschämtheit nähern Sie sich ihm von Westen her und verpassen ihm einen kräftigen Tritt. Zum Glück kommt der Zug nach El Paso pünktlich ...

8: In der Höhle des Löwen

Achtung: In dieser Mission dürfen Sie niemanden umbringen! Fesseln Sie jeden erledigten Gegner möglichst schnell. Um die Wache (1) aus dem Gefecht zu ziehen, postieren Sie Cooper (bei 2), zeigen mit Kate etwas Bein und laufen mit ihr nach Osten. Folgt der lüsterne Mann ihr, schneidet Cooper ihm den Weg ab, schlägt ihn nieder und trägt ihn in die Südostecke der Karte. Dort knebelt Sam ihn. Cowboy (3) wird auf Sie aufmerksam, sobald Sie sich am Zaun (bei 2) positionieren. Kommt er näher, verschwinden Sie hinter der Hauswand. Danach wird Ihr Gegner um den Zaun gehen und wie Feind (1) von Westen kommen. Lassen Sie Ihre Faust sprechen.

Ein Reiter (4) galoppiert im westlich gelegenen Canyon auf und ab. Verstecken Sie Doc hinter einem der Steine westlich von Position (1) und werfen Sie eine Gasphiole, sobald der Gegner in Ihre Nähe kommt. Cooper und Sam folgen. Reiten Sie das Pferd zur Südwestecke der Karte und bringen Sie den gefesselten Gegner ebenfalls dorthin. Bei Widersacher (5) ist es einfacher: Wenn Sie mit



Gutes Versteck: Lauern Sie hier den Banditen auf und schicken Sie diese schlafen.

John am Westrand der Karte nach Norden kriechen, sind Sie nicht im Blickfeld des Gegners und schaffen es unauffällig bis zur Hütte, wo Sie ihn von links mit Ihren Fäusten überraschen.

Verstecken Sie den Körper in der Hütte und warten Sie dort ab. Wache (6) wird bald die Abwesenheit seines Partners bemerken und sich der Hütte nähern. Läuft er wieder nach Nordosten zurück, stürmen Sie aus der Hütte und ziehen ihn aus dem Verkehr. Bringen Sie ihn ebenfalls in die Hütte. Kriechen Sie mit Kate oder John über den kleinen Holzübergang möglichst nah zu den Cowboys (bei 7) hinüber. Schlagen Sie zuerst den linken der beiden, der dann auf seinen Kumpel fällt. Dann schicken Sie auch den ins Reich der Träume. Alternativ benutzen Sie eine Betäubungsgas-Phiole. Kehren Sie zur Südwestecke der Karte zurück.

Cooper klettert nun die Leiter bei (4) hoch. Alternativ, doch schwerer: allein die Straße nach Osten entlangrennen und die beiden Torwachen anlocken. Hasten Sie zu (2) zurück. Einer der beiden wird zum Tor zurückkehren, während der andere nach dem Rechten sieht. Schlagen Sie ihn k.o. Nach kurzer Zeit bemerkt ein Kollege Ihres Opfers dessen Abwesenheit und nähert sich in Ihre Richtung. Erledigen Sie ihn auf die gleiche Weise. Ziehen Sie jetzt Ihre Kumpel nach; diesmal jedoch über den steinigeren Boden südlich der Straße. Sam fesselt die Leute. Mit nachfolgender Vorgehensweise erledigen Sie mit etwas Glück fast alle Gegner im Eingangshof auf einen Streich:

Speichern Sie ab und postieren Sie Doc McCoy (liegend) bei (9), Sam bei (2) und Kate (liegend) bei (10); Cooper lassen Sie in der Hütte. Sam wirft sein Dynamit über den Zaun auf den Boden östlich des Doktors. Vom Knall aufgeschreckt, verlassen fünf bis sechs Wachen den ersten Innenhof. Liegt Doc richtig verborgen, bleibt er unbemerkt. Versuchen Sie nun, durch den Wurf einer Gasphiole möglichst viele Feinde zu erwischen.

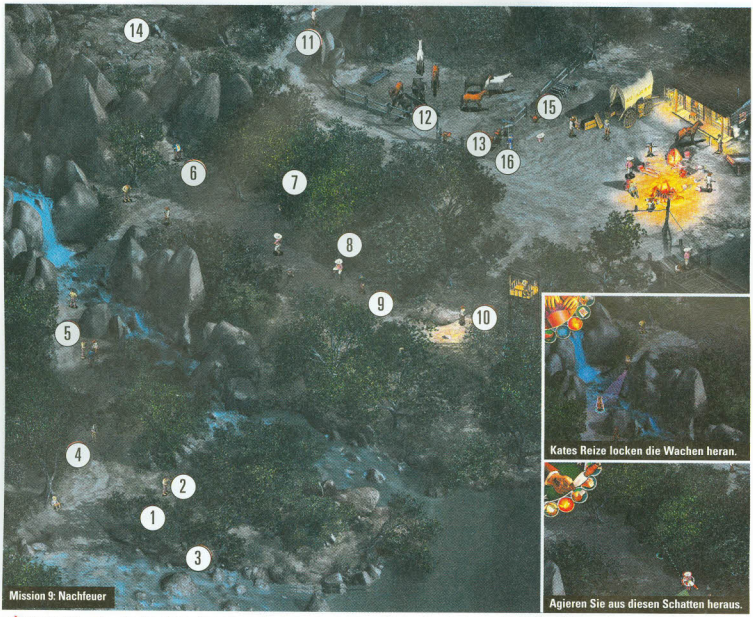
Geht Ihnen einer durch die Lappen, stehen immer noch Kate und Cooper auf Position, um ihn bewusstlos zu schlagen. Ist die Luft rein, fesseln Sie mit Sam geschwind die Gegner, bevor diese wieder aufstehen können.



Mission 8: In der Höhle des Löwen

Holen Sie mit Doc den Gasnachschub (bei 11). Cooper kriecht nun im Alleingang zu (12) hinüber. Bald wird die Patrouille hinter dem Zaun misstrauisch und nähert sich dem Wagen. Flüchten Sie (zu 13). Lassen Sie den Gegner das Tor passieren und setzen Sie ihn außer Gefecht. Jetzt positionieren Sie Doc bei (14). Werfen Sie eine Gasphiole auf die beiden Gringos hinter der Mauer. Kommt nun die Nachbarwache von Norden hinzu, ist direkt die nächste Phiole fällig.

Fesseln Sie die drei Widersacher und →



Mission 9: Nachfeuer

Kates Reize locken die Wachen heran.

Agieren Sie aus diesen Schatten heraus.

→verstecken Sie sie im Haus (neben 13). Locken Sie jetzt die beiden stehenden Wachen (bei 15) ebenfalls durch das Tor (bei 13) und verfahren Sie wie üblich. Um die sitzende Wache (16) auszuschalten, kriechen Sie so nah wie möglich an die Ställe heran, rennen dann los und schlagen zu. In den Kisten wartet ein Scharfschützenfernrohr für Doc und ein TNT-Fass für Sam. Postieren Sie Kate links neben der Tür (bei 17) und platzieren Sie das Fass vor dem Tor (18). Legen Sie eine Pulverspur bis zum Haus nördlich davon, zünden Sie diese an und verschwinden Sie dann in dem Gebäude. Wählen Sie Kate an. Durch den Knall verlässt ein weiterer Feind die Hütte (17) und fängt sich unmittelbar einen Tritt von Kates Stiefel ein. Die Widersacher im letzten Hof haben sich nun feige hinter den Kisten verschanzt.

Locken Sie den Gegner (19) aus dem Tor heraus und erledigen Sie ihn. Kriechen Sie nun mit Doc (bei 19) in Deckung und füllen Sie Ihren Phiolenvorrat erneut auf. Werfen Sie eine davon sofort zu dem Gringo im Nordosten hinüber. Tasten Sie sich zur nächsten Deckungsmöglichkeit vor und benutzen Sie das restliche Gas. Kate becirct die restlichen Gegner und verpasst ihnen Tritte. Bei (20) wird die Tür vor Ihnen aufgerissen. Platzieren Sie Cooper am rechten Türrand und zielen Sie auf den Kronleuchter über den Gegnern. Fesseln Sie jeden und begeben Sie sich mit allen in das rechte Büro.

9: Nachfeuer

Stiefeln Sie mit Cooper unbemerkt zu (1). Sobald die Wache (2) ihren östlichsten Punkt erreicht hat, werfen Sie das Messer und zerren den Körper zu (3). Ebenso verfahren Sie mit Wache (4). Locken Sie die Gegner (bei 5) nach und nach mit Kates Hilfe (zeigen Sie Bein) nach Süden und lassen Sie Cooper von Osten her ganze Wurfarbeit leisten. Kates Strumpftaktik klappt ebenfalls bei allen Wachen nordöstlich des Wasserfalls; nur Wache (6) zeigt sich störrisch und muss aus nächster Nähe mit dem Messer erledigt werden. Hierzu schleichen Sie sich mit Cooper über die Nischen im Berg möglichst nahe heran.

Lauern Sie (bei 7) den beiden Patrouillen auf, die auf der Straße nach Südwesten herumlaufen, und holen Sie sie mit Kate in die Schatten. Sind die beiden erledigt, schleichen Sie sich direkt an den Baum neben Wache (8) und werfen das Messer. Der angeschlagene Mexikaner wird empört in die Schatten laufen, wo Sie ihn aus dem Weg räumen.

Lassen Sie sich den Sichtkegel von Wache (9) anzeigen und holen Sie in einem günstigen Moment Ihr Messer wieder. Auch diese Wache erledigen Sie per Messerwurf und ziehen ihn zu den anderen Körpern. Nun locken Sie den linken der beiden Cowboys (bei 10) mit Kate an und beseitigen ihn. Sobald der Posten auf dem Hochsitz nach unten kommt, werfen Sie mit Doc die Gasphiole (zu 10) hinüber, ziehen die nun Bewusstlosen nach Westen und fesseln sie. Unter den Bäumen setzen Sie Ihren Weg (zu 11) fort, betören die Wache und verpassen ihr einen Tritt. Sam begibt sich zu Ihnen und fesselt den Gegner.

Achten Sie auf die Patrouillen um das Lagerfeuer. Zerschneiden Sie das Seil (12). Satteln Sie jetzt noch vier der acht Pferde mit den Sätteln (bei 13) und führen Sie sie, mit drei unbesattelten Pferden im Schlepptau, langsam (!) zu (14). Der Sattel für das letzte Pferd wartet bei (15). Warten Sie, bis der Mexikaner nicht mehr nach Westen sieht und gehen oder kriechen Sie schließlich zu (15). Der dortige Sattel passt dem letzten Gaul wie angegossen. Führen Sie diesen ebenfalls zu (14). Sobald die Mexikaner-Patrouille wieder zum Lagerfeuer zurückkehrt, schneiden Sie den Soldaten (16) vom Pfahl los, schlagen ihn bewusstlos und bringen ihn schnellstens zu (14), bevor Sie entdeckt werden.

10: Wiegenlied für vier Kanonen

Gehen Sie mit Cooper dicht an der Mauer entlang zu (1). Achten Sie auf die Sichtkegel der Wachen. Klettern Sie (bei 2) hinauf und erledigen Sie die Wache (3) von oben mit dem Wurfmesser. Lassen Sie die restlichen Cowboys in Ruhe und klettern Sie zu (4). Schalten Sie die beiden besoffenen Mexikaner mit dem Messer aus. Klettern Sie die Luke hinab, meucheln Sie Wache (5) mit dem Messer aus nächster Nähe und schleppen Sie den Körper ins Haus, bevor der Kollege etwas merkt. Vom Dach aus betreten Sie nun den kleinen Turm neben Ihnen und verlassen diesen im Erdgeschoss. Erledigen Sie Wache (6) und zerren Sie sie hinein. Dem aufgebrachten Mexikaner, der unerwartet eintrifft, werfen Sie das Messer entgegen, sobald er sich in der östlichen »Gasse« (neben Posten 5) befindet.

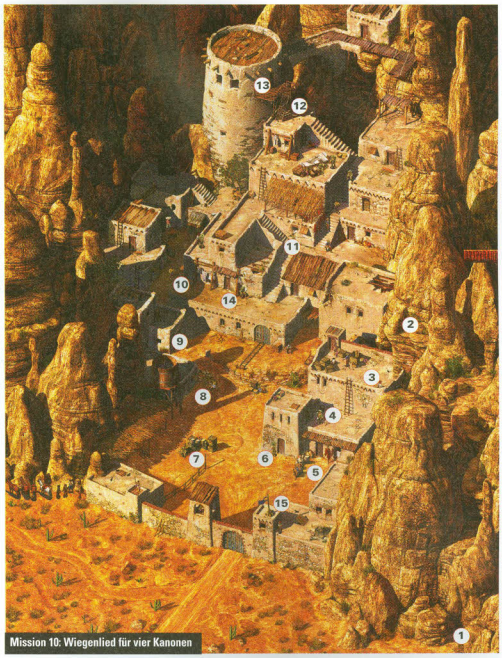
Von der Hausecke (bei 6) aus bewerfen Sie die Wache (7) mit dem Messer. Öffnen Sie langsam das Eingangstor für Ihre Mitstreiter und beordern Sie diese in das Haus (bei 6). Beachten Sie jetzt die Wache (8) und machen Sie einen großen Bogen um ihren Sichtkegel. Kriechen Sie hinter den Kisten (bei 7) in Deckung. Kate schleicht sich in die Ställe (westlich von 7).

Locken Sie jetzt nacheinander so viele Wachen wie möglich mit Kates Reizen zu den Ställen heran und verteilen Sie Tritte. Cooper zieht die Gegner hinter die Kisten seiner jetzigen Position. So befinden sich bald nur noch im bebauten Bereich Gegner. Ziehen Sie Ihre Leute unbemerkt in Haus (8). Jetzt kriechen Kate und Cooper zu (9) weiter. Platzieren Sie Kate auf der Treppe und werfen Sie eine Karte nach oben, um den Feind (10) anzulocken.

Zeigen Sie dann wieder Bein und setzen Sie den Mann außer Gefecht. Cooper zieht ihn in die Hütte (9). Eine Wache vom Dach wird bald aufmerksam. Verstecken Sie sich in der Hütte (9). Sobald der Schurke die Treppe neben Ihnen herunterrennt, erledigen Sie ihn. Becircen Sie die Mexikanerpatrouille an der Treppe. Kates Tritt genügt hier allerdings nicht; sobald der Gegner sich nähert, muss Cooper das Messer sprechen lassen. Erledigen Sie die sitzende Wache per Messerwurf, Gegner (11) becircen Sie und verstecken ihn anschließend im Haus (über 14). Bleiben Sie mit Cooper im selben Haus. Verlassen Sie es durch die Tür mit dem Strohdach, sobald der ehemalige Gesprächspartner Ihres Opfers nach seinem Kameraden sucht und Ihnen in die Arme läuft. Platzieren Sie Doc (bei 10) und werfen Sie Ihre Gasphiole auf das Dach rechts neben Ihnen. Erledigen Sie die beiden Bewusstlosen mit Cooper endgültig. Klettern Sie nun klammheimlich mit allen Leuten zu (12) empor.

Auf dem Dach mit den drei Wachen müssen Sie kriechen. Oben legen Sie die Uhr unter die Treppe und erregen so die Aufmerksamkeit eines Mexikaners im Turm. Sobald er die Treppe herunterrennt, werfen Sie das Messer. Speichern Sie ab. Doc knackt das Türschloss des Turms (13). Sie sehen den darin herumlaufenden Sanchez. Das Überraschungsmoment muss sitzen! Sobald er rechts neben dem Pfosten steht und sich kratzt (!), stürmen Sie hinein und schlagen ihn k.o., bevor er schießen kann. Fesseln Sie ihn. Speichern Sie erneut. Jetzt verbarrikadieren Sie sich mit allen Leuten im Turm und verstecken sich unter dem Fußboden (Treppe hinabsteigen). Haben alle eingetroffenen Gegner ihre Positionen bezogen, setzen Sie mit Kate den ersten Mexikaner mit dem Strumpfbandtrick außer Gefecht. Jetzt rüsten Sie sich für Ihre Flucht: 10 Gasphiolen, 6 Sniperkugeln und 15 Dynamitstangen warten im Turm auf Ihre Männer.

Das Dynamit ist ein wichtiger Faktor bei der jetzigen Flucht: Dank des Sprengstoffs können Sie sich bis in den Hof durchschlagen. Die Feinarbeiten werden von Kate und Cooper erledigt. Im Hof erledigen Sie von Position (14) aus die Wachen auf den Dächern, im Innenhof selbst benutzen Sie die Scharfschützenmunition. Mit dem Gas erledigen Sie die Wachen auf den Mauern, indem sie sich anpirschen. Ist die Luft rein, schleppen Sie Ihre Leute und Sanchez zu den Pferden; auch diese Mission ist gelöst!



Mission 10: Wiegenlied für vier Kanonen


Mit gut gezielten Dynamitstangen-Würfen können Sie die Gegnerzahl flott dezimieren!

11: Hinterhalt am Schlangenpass

Klettern Sie mit Cooper die westlichen Felsen (1) hinauf. Oben bewerfen Sie den hinteren Mexikaner mit dem Messer und schlagen den vorderen schnell k.o.. Nehmen Sie Ihr Messer wieder an sich und geben Sie dem Bewusstlosen damit den Rest. Sobald die Wache (3) im Norden ist, klettern Sie an der Westwand herab →

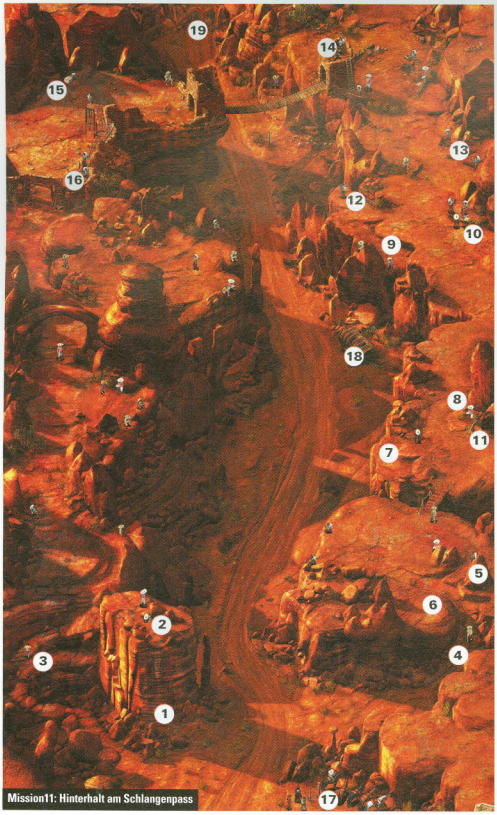
→und lauern ihr an Ort und Stelle auf. Ziehen Sie den Körper hinter die Erhöhung und überraschen Sie ebenfalls den ratlos anrennenden Kollegen. Kehren Sie zu Ihren Leuten zurück.

Locken Sie den Cowboy (4) mit Kate möglichst weit von seinem Posten weg. Treten Sie ihn bewusstlos und verstecken Sie mit Cooper den Körper bei den Pferden. Warten Sie dort mit allen Ihren Helden, bis der Posten (5) nach seinem Kollegen sucht. Findet er ihn im Canyon nicht, läuft er zurück nach Norden. Doc folgt ihm rennend, bis etwa zu Punkt (4). Ihr Opfer wird (bei 6) seine Mannschaft zusammentrommeln. Sobald alle auf einem Fleck stehen, werfen Sie ein Fläschchen auf die besagte Stelle und schon haben Sie die Gegner im Griff.

Zücken Sie Johns Messer und erledigen Sie jedes bewusstlose Opfer. Schleppen Sie die Leichen in den Canyon (bei 4). Becircen Sie mit Kate die Patrouille (bei 7) und locken Sie sie aus dem Blickfeld der Wache (8) heraus, bevor Sie sie erledigen und abtransportieren. Mit Docs Scharfschützengewehr beseitigen Sie den nächsten Gegner (8). Gringo (9) fällt wieder auf Kate herein, die ihn nach Süden lockt. Sam wirft nun eine Stange Dynamit mitten in die Gruppe (bei 10) und landet einen Volltreffer. Rennen Sie mit allen Helden zu (11) und erledigen Sie von dort eventuelle Verfolger mit geballter Feuerkraft. Die restlichen Gegner, ausgenommen die fest positionierten Wachen, locken Sie zu (11) und erschießen sie. Ist die Luft rein, nähern sich Ihre Leute den Felsen (bei 10) und ballern von dort auf die Wache (12). Wieder verharren Sie an Ort und Stelle und erledigen alle Verfolger, bis sich die Lage beruhigt hat.

Doc wirft eine Gasphiole zu den Wachen (bei 13) und Sie geben ihnen mit Cooper den Rest. Doc legt sich sodann auf die Lauer und erschießt (14) per Scharfschützengewehr. Erledigen Sie die restlichen Wachen nördlich von Ihnen. Sollten sich noch Gegner unmittelbar westlich der Brücke befinden, kann Sam diese mit dem Maschinengewehr auf dem Turm erledigen. Gehen (!) Sie jetzt über die Brücke und kriechen Sie mit Sam und Doc zu (15) vor. Dort wartet neue Scharfschützenmunition und ein TNT-Fass auf Sie. Erledigen Sie den Mexikaner neben dem Tor. Jetzt positionieren Sie Doc (bei 16) und stellen seine Attrappe auf. Erledigen Sie von hier aus so viele Gringos wie möglich. Die Attrappe wird die Trefferquote der Gegner erheblich verringern.

Letztendlich servieren Sie mit Sam, John und Kate den Rest im Süden ab. Schwingen Sie sich auf die Pferde (bei 17) und nehmen Sie Sanchez ins Schlepptau. Ein letzter Gegner erscheint plötzlich (bei 18) mitsamt Maschinengewehr; er sollte jedoch kein allzu großes Problem darstellen. Jagen Sie dann die Felsen (bei 19) mit dem TNT-Fass hoch und galoppieren Sie in die Freiheit.



Mission11: Hinterhalt am Schlangenpass

12: Flucht aus El Paso

Verstecken Sie sich unbemerkt im Haus (1) und erledigen Sie die Wache (2) mit dem Messer, sobald sie neben Ihnen steht. Verstecken Sie die Leiche im Haus und verlassen Sie es zur Straße. Beseitigen Sie den Cowboy (bei 3) und verstecken Sie ihn; der Zivilist sollte, sofern er aufmüpfig wird, bewusstlos geschlagen und ebenfalls versteckt werden. Bei (4) wartet Sam auf Sie. Speichern Sie ab.

Zurück in der Hütte (1) warten Sie ab, bis die Postkutsche die Straße entlangfährt und laufen in ihrem Schutz bis zu Haus (5), das Sie schließlich mit Cooper durch den Hinterausgang verlassen. Lauern Sie in Gebäude (6) der Patrouille per Messerwurf auf und verstecken Sie sie im Haus. Erledigen Sie ebenso den Soldaten (bei 7) und verstecken Sie ihn im Schuppen daneben, bevor sich die Zivilisten rechts genähert


Werfen Sie eine Phiole vom Hausdach hinab. Links wartet bereits der Nachschub auf Sie.



haben. Zuletzt ist der Gegner am Brunnen (8) an der Reihe. Wurde er weggeräumt, holen Sie Doc (bei 9) ab und begeben sich schließlich zu dritt zu (10). Doc und John schleichen sich nach Süden. Dort wirft McCoy eine Gasphiole auf Stelle (11), sobald sich beide Wachposten dort aufhalten. Der Posten (12) wird aufmerksam; sobald er bei den Körpern angelangt ist, verpasst ihm Cooper sein Messer. Verstecken Sie alle Körper in den Toiletten und fesseln Sie sie dort – falls noch nötig. Jetzt geht es auf den vorherigen Posten von Cowboy (12). Von dort aus wirft Doc eine weitere Phiole zu dem Kaffeekränzchen der drei Gegner unter ihm (13). Auf dem Balkon des benachbarten Hauses wartet Gasnachschub für den Doc.

Cooper kriecht nun hinter den Posten an der südlichen Hausecke vorbei zu (14) hinüber. Machen Sie einen großen Bogen um die Zivilisten. Die beiden Damen sind harmlos; lediglich der Mann wird Sie gegebenenfalls verpfeifen. Holen Sie Kate (14) ab und kehren Sie mit der gesamten Mannschaft zu Haus (5) zurück.

Sam bleibt im Haus, während Doc, Kate und Cooper auf die nächste Kutsche warten. Sobald diese sich auf Ihrer Höhe befindet, schleudern Sie eine Gasphiole zu den Soldaten (bei 16) hinüber und flüchten nach Süden. Arbeiten Sie sich in die Scheune (17) vor. Sobald die Südwestpatrouille hineinsieht, werfen Sie das Messer und ziehen den Körper hinein. Haben Sie unbemerkt (18) erreicht, schleudern Sie die nächste Gasphiole auf die Schurken südlich und eine weitere, sobald der östliche Wächter dazukommt. Geben Sie den Männern mit Coopers Messer den Rest. Führen Sie nun die drei Pferde ganz nach rechts (zu 19), damit sie von den Soldaten nicht mitgenommen werden. Verstecken Sie Doc und Kate im Haus (19) und kehren Sie mit Cooper →

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- Charts, Most Wanted

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen
- Storno-Bestätigung

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand

OKAY SOFT Spiele Versand

12 Jahre Service

Tel. 09674-1279 Fax -1294

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Action Pack: Kiss Psycho Circus	US	25,90	- The Ruins of Kanark	DA	49,90	- Heart of Winter	EV	58,90	Planescape Torment	DV	39,90	- Expansion Pack *	DV	42,90
& Heavy Metal FAKK 2	DV	49,90	Evil Dead	US	109,90	KISS Psycho Circus	DV	24,90	Project Eden *	EV	i.V.	Sudden Strike Forever	DV	58,90
Age of Empire Coll.Ed	DV	76,90	Der Clou 2	DV	75,90	F1 Racing Champions.	DV	79,90	Kohan	US	119,90	Q 3 -Team Arena	EV	49,90	Summoner *	DV	79,90
Am. McGee's Alice	DV	45,90	Desperados	DV	19,90	Fallout 2	DV	19,90	Mafia *	US	i.V.	Razor Boomz 2000	US	199,90	Train Simulator *	DV	112,90
Anno 1503 *	DV	82,90	Desperados	EV	84,90	Fallout Apocalypse	DV	46,90	Max Payne *	EV	i.V.	Red Faction *	US	i.V.	Tribes 2	DA	71,90
Anstoss 3	DV	54,90	Diablo 2 -off. Mission*		i.V.	Fallout Tactics	EV	78,90	Mechcommander Gold	EV	49,90	Rune	US	84,90	Tribes 2	EV	79,90
Anstoss Action *	DV	74,90	Die Siedler 4	DV	78,90	Fallout Tactics	DV	109,90	Mechwarrior 3	DV	19,90	- Halls of Valhalla *	US	i.V.	Tribes 2	US	99,90
Battle Isle 4	DV	29,90	Die Sims	DV	74,90	- incl. Bonus CD *	DV	79,90	Mechwarrior 4	DV	83,90	Serious Sam	DA	49,90	Tropico *	DV	78,90
Black & White	DV	86,90	- Party ohne Ende	DV	36,90	Fallout Tactics -ASIA	US	99,90	Medt: Allied Assault *	EV	i.V.	Serious Sam	US	64,90	UO: Third Dawn	DV	29,90
Black & White	DV	92,90	Disom 3 *	EV	i.V.	German Airports 1 *	DA	49,90	Might + Magic 8	DV	28,90	Severance	DV	75,90	Unreal -Tournament	EV	28,90
Black & White	US	99,90	Duke Nukem Forever*	EV	79,90	Gothic	DV	74,90	Monkey Island 4	DV	82,90	Sidewinder GameVoice		92,90	Unreal 2 *	EV	i.V.
Bundesliga Man. X *	DV	85,90	Edge of Chaos *	DV	76,90	Gunman Chronicles	EV	49,90	Myst 3 Exile *	DV	82,90	Siege of Avalon 3 *	DV	29,90	Vampire	DV	49,90
Carmageddon AddOn	EV	19,90	Emperor: Schlacht u. *	DV	84,90	Halflife -Blue Shift *		i.V.	Nascar Racing 4	DV	49,90	Silent Hunter 2 *	DV	76,90	Vietnam Black Ops	US	89,90
Clive Barker's Undying	DA	75,90	Everglider Large Attack		39,90	- Generation Pack v2	DV	49,90	Need for Speed 4	DV	29,90	SOF -AddOn	DA	26,90	Warcraft 3 *	DV	i.V.
Clive Barker's Undying	US	99,90	Everglider Large Attack	ge	39,90	Heavy Metal FAKK 2	DV	39,90	No one lives forever	DV	75,90	Software Tycoon *	DV	74,90	World War II Norman.	US	86,90
Codename Eagle	DA	19,90	Everquest DeLuxe	DA	29,90	Icewind Dale & Heart.	DV	78,90	No one lives Forever	EV	99,90	Soldier of Fortune 2 *	EV	i.V.	Warzes World Party	DV	62,90
Commandos 2*	DV	i.V.	- Scars of Velious	DA	42,90	- Heart of Winter	DV	46,90	Operation Flashpaint *		i.V.	Star Trek: Voyager	ML	49,90	ZZ -Steel Soldiers *	DV	74,90

BLACK & WHITE 86.90

Versandkosten: Vorauskasse 5.98, Nachnahme 9.98 + Zkgb., ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland), kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht.

25.04.2001

www.OKAYSOFT.de

→klammheimlich zu Haus (1) zurück. Sam begibt sich nun etwa zu Stelle (20), von wo aus er eine Dynamitstange möglichst weit hinab auf den Zug wirft und schnellstens wieder im Haus (6) verschwindet. Der Knall lenkt fast alle Wachen ab; ist die Luft rein, erledigt Cooper mit der Faust die übrige Wache im Stallbereich des Bahnhofs, sattelt sein Pferd (21) und reitet es schnellstmöglich zu (19) hinab. Sind die Straßen noch weitgehend frei, rennt Sam seinem Kumpel hinterher. Steigen Sie auf die Pferde und verlassen Sie El Paso (22).

13: Die Mauern von Fortezza

Erledigen Sie die Patrouille (bei 1) per Messerwurf; verstecken Sie den Körper am Startpunkt. Rennen Sie in die Nähe der Wachen (bei 2) (lassen Sie sich nicht sehen) und laufen Sie wieder zurück. Kehren die Männer zurück, folgen Sie ihnen und werfen eine Gasphiole, sobald beide etwa an der gleichen Stelle stehen. Cooper erledigt sie vollends und versteckt sie (bei 3) vor den Spürhunden. Schnappen Sie sich das TNT-Fass und das neue Phiolenpäckchen. Doc lauert nun (bei 4) dem beleibten Mexikaner mit den Hunden auf und betäubt ihn mit Gas. Verstecken Sie den Körper, bevor Sie entdeckt werden. Bei (5) werfen Sie die nächste Phiole; diesmal in den Turm. Sehen die Wachen davor nach dem Rechten, schleudern Sie das nächste Päckchen auf dieselbe Stelle. Cooper klettert daraufhin in den Turm hinauf und erledigt den Bewusstlosen per Messer endgültig. Kriechen Sie nun an (6) heran, stürmen Sie die letzten Meter auf ihn los und erstechen Sie ihn mit dem Messer. Die Wache (7) hingegen wird mit einem Messerwurf ausgeschaltet. Bei (8) verstecken Sie sich in den Schatten und erledigen auch die vorbeilaufende Einzelpatrouille per Messerwurf, sofern die große Gruppe nicht in Sichtweite ist. Ziehen Sie den Körper in die Schatten und erledigen Sie in einem günstigen Moment den Kommandanten (9) per Messerwurf. Verstecken Sie ihn hinter der Säule; kehren Sie zu (6) zurück.

Kriechen Sie an der Mauer entlang zum Turm (10). Werfen Sie dem Posten darauf Ihr Messer entgegen. Genauso erledigen Sie Patrouille (11); durch den Turm erreichen Sie das Erdgeschoss. Betreten Sie den Turm (12) und schalten Sie den dortigen Posten von der linken Mauer aus mit einem Messerwurf aus.

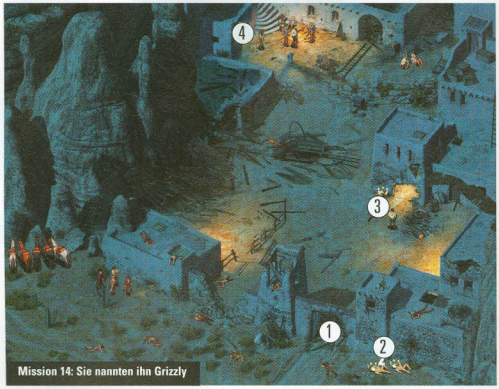
Wenn die Patrouille (14) nicht hinsieht, murksen Sie die Gegner (13) mit dem Wurfmesser ab. Verstecken Sie sich vorerst (hinter der Südmauer des Turmes bei (13)) vor dem nun aufmerksam gewordenen Mann (14). Hat sich die Lage beruhigt, kann auch er per Messer ausgeschaltet werden. Bei (15) meucheln Sie zuerst die Turmwache und legen sich in die Schatten, bevor der Nachbarposten Sie erblickt. Rennt dieser nach unten, holen Sie sich Ihr Messer zurück und verstecken sich erneut, bis der Gute wieder auf der Mauer verweilt. Ihr Messer stellt ihn ruhig; lauern Sie dann (bei 16) dem Mexikaner auf, der sich dann und wann bei (17) postiert. Werfen Sie Ihr Messer und flüchten Sie. Sind die aufgebrachten Wachen wieder ruhig, holen Sie das Messer zurück und verstecken sich im Schatten (bei 18). Von dort aus lassen sich die Gegner des gesamten Nordwesthofes anlocken und mit dem Messer ausschalten. Warten Sie stets eine Gelegenheit ab, um sich das Messer wiederzuholen. Lassen Sie die Leichen einfach liegen, um damit weitere Opfer anzulocken. Kommt kein Soldat mehr, können Sie mit der Uhr nachhelfen. Sobald der Nordwesthof sauber ist, becirct Kate die Patrouille (bei 19) und tritt solange auf sie ein, bis sie hinüber ist. Postieren Sie alle Pferde unter der Westmauer. Doc betäubt den Posten (bei 20); Sam fesselt ihn. Überraschen Sie die nächste Wache (21) mit einer Scharfschützenkugel. Nun stellen Sie das TNT-Fass vor dem Tor ab und legen eine Pulverspur nach Südosten. Zünden Sie die Spur an und postieren Sie Sam und Doc rechts neben dem Turm (10). Ist das Tor offen, hasten Sie in den Turm, bevor die Wachen ankommen. Doc wirft vom Turmdach aus eine Phiole auf die Gegner am Tor, Sam fesselt sie. Cooper eilt über die Westmauer zu seinen Kumpels und erledigt alle Gegner vollends mit dem Messer. Sammeln Sie bei (22) weitere Phiolen auf. Doc knackt (bei 23) Sanchez' Zellenschloss. Nun springen Sie auf die Pferde und verlassen die Karte (24). →



Mit elegantem Schwung werfen Sie die Phiole auf die artig wartende Gegnerschar.




SIEGE OF AVALON™
Das epische Rollenspiel in 6 Kapiteln.
Schon mal ein gutes Buch gespielt?
Kapitel 1 gibt's kostenlos auf der Beilage-CD
dieses Sonderheftes oder als Download bei
www.Avalon-Game.com
Digital Tome™
episodic computer game novels™
BLACKSTAR



Mission 14: Sie nannten ihn Grizzly

→ 14: Sie nannten ihn Grizzly

Platzieren Sie den Tequila vor dem Tor (1) und laufen Sie zu (2). Täuschen Sie den auftauchenden Gegnern eine Siesta vor und verpassen Sie den beiden einen Rundumschlag, sobald Sie direkt vor ihnen stehen. Mit dem Stein am Tor bewerfen Sie den Gatling-Schützen (3) und schnappen sich dessen Geschütz. Laufen Sie ein wenig nach Westen und erledigen Sie alle Gegner im Norden. Folgen Sie den zwei neu aufgetauchten Cowboys in die Hütte (4). Sanchez wird automatisch richtig aufräumen.

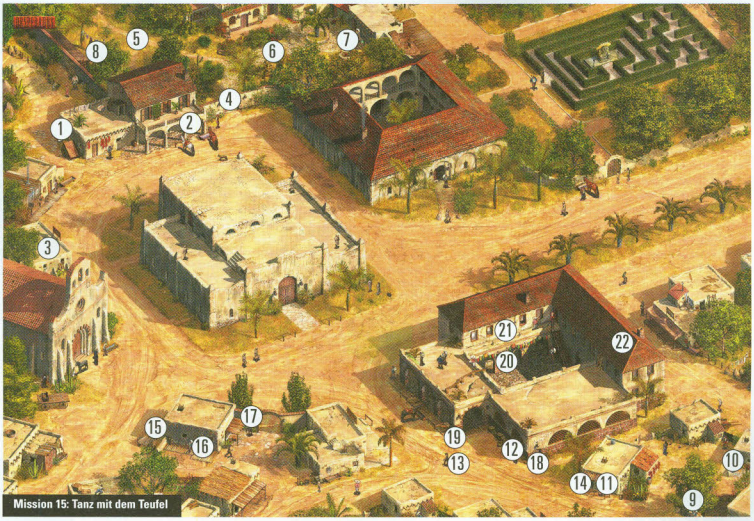
15: Tanz mit dem Teufel

Sanchez erledigt den schlafenden Mexikaner (1) mit einem Stein und trägt ihn in den Hinterhof. Dort gibt ihm Kate per Fußtritt den Rest. Erledigen Sie Posten (2) mit einem Rundumschlag von hinten und verfahren Sie auch mit ihm wie mit Posten 1. Jetzt rennen Sie vor den Augen der nördlichen Soldatenpatrouille ins Gebäude (3), warten auf Ihre Verfolger und machen dann kurzen Prozess.

Sanchez arbeitet sich automatisch durch das Haus. Mit Verspätung trifft auch die Südpatrouille ein; sie ereilt dasselbe Schicksal. Tragen Sie alle Opfer in die Gasse in der Sie starteten (Sanchez kann zwei Gegner zugleich heben). Dort tritt Kate wieder zu, bis die Gegner erledigt sind. Der Doc läuft jetzt unbemerkt nach Norden (Vorsicht vor den Posten auf dem Dach) und knackt das dortige Torschloss (4). Machen Sie bei (5) mit Sanchez Siesta und vollführen Sie einen Rundumschlag, sobald die Patrouille (6) sich nähert. Bringen Sie den Körper zu (1), um ihn vor Zivilisten zu verstecken. Kate becirct die Wache (7) und tritt sie dann bewusstlos; Sanchez versteckt das Opfer bei (1). Doc schnappt sich nun den bei Punkt (7) wartenden Gasvorrat, während Kate sich bei Punkt (8) umzieht. Speichern Sie ab.

Cooper schaltet zuerst den Gegner (9) mit dem Wurfmesser aus und versteckt ihn im Haus (10). Weitere Widersacher (11, 12, 13) beseitigen Sie mit derselben Methode, verstecken sie aber jetzt im Gebäude (14).

Schleichen Sie mit Doc und Sanchez zu (15) und werfen Sie eine Phiole zu (16), sobald die Patrouille bei der sitzenden Wache steht. Zwei weitere Gegner nähern sich. Helfen Sie hier jeweils mit einer weiteren Phiole nach. Doc betäubt dann auch die Wache bei (17). Nun ist der Weg für Sam frei. Er knebelt alle Bewusstlosen, Sanchez zerrt sie dann ins Haus. Achten Sie auf die Patrouillen und Wachen auf



Mission 15: Tanz mit dem Teufel



den Dächern, während Sie die drei Helden zu (18) bewegen; dort treffen diese auf Cooper. Sobald die Patrouillen an der Ecke (19) ankommen, ist eine Phiole fällig. Knebeln Sie die beiden Opfer und bringen Sie diese klammheimlich ins Haus (14). Stehen die Wachen auf dem Dach günstig, wird Ihre letzte Phiole eingesetzt. Cooper kriecht danach in den Innenhof. Um das Haus herum darf keiner Ihrer Helden rennen, sonst wird Carlos aufmerksam!

Erstechen Sie die beiden Wachen an den Fenstern jeweils von hinten und bringen Sie die Leichen erst dann in das Zimmer hinter der Tür (20). Steigen Sie auf das Dach und erledigen Sie die dortigen Bewusstlosen ebenfalls mit dem Messer.

Doc knackt das Türschloss (21) und tritt beiseite. John lockt die einzelnen Cowboys (bis auf den sitzenden Mexikaner) aus dem Haus heraus und ersticht sie. Pirschen Sie sich an den letzten Gringo heran und schlagen Sie zu, sobald er wegsieht. Schlagen Sie die beiden Damen k.o. und fesseln Sie sie. Dann betreten Sie mit allen Helden das Zimmer (22) und lassen dort Doc den Safe knacken.

16: Eine Handvoll Dollar

Erledigen Sie die Wache (1) sowie die zwei vorbeiziehenden Patrouillen per Messerwurf und verstecken Sie nach jedem Angriff die Körper an sicheren Stellen. Postieren Sie sich mit Doc und Sanchez links neben dem Gebäude (4) und werfen Sie einen Stein auf den Gegner (2). Der Wurf sollte so erfolgen, dass der Stein auf dem Dach liegen bleibt.

Werfen Sie kurz darauf mit Doc eine Gasphiole zu Punkt (3), um die Gringos zu erledigen, die sich dem Haus nähern. Betreten Sie nun mit Sanchez und Cooper das Haus (4) und liquidieren Sie sämtliche Gegner. Ziehen Sie die Leichen ins Haus und kümmern Sie sich um die bewusstlose Wache (2) auf dem Dach. Sanchez sollte seinen Stein wieder an sich nehmen.

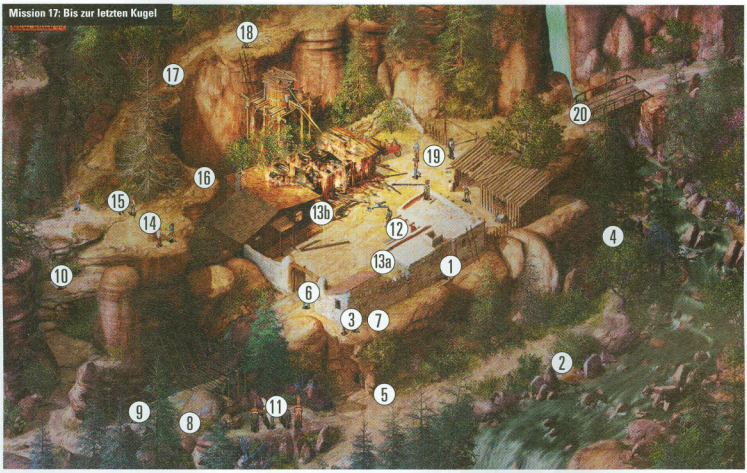
Erledigen Sie den beleibten, bei (5) lauernden Cowboy von Norden aus mit dem Wurfmesser. Jetzt kann sich Doc in Ruhe die Scharfschützenmunition (6) unter den Nagel reißen. Legen Sie die Patrouille (7) mit einer Siesta herein und vollführen Sie dann einen Rundumschlag. Auch die Zivilisten (Z1 und Z2) sollten mit Steinen oder Fäusten ausgeschaltet, dann gefesselt und versteckt werden, bevor sie Schwierigkeiten bereiten. Werfen Sie nun eine weitere Gasphiole zu (8) und holen Sie mit Cooper die bewusstlose Kate in den Hof zurück. Dort verabreicht der Doc ihr ein Gegenmittel. Lassen Sie die Gegner bei (8) liegen. Sobald die Luft rein ist, zielen Sie vom Hof aus mit Steinen auf die um die Bank patrouillierenden Einzelpersonen. Bergen Sie mit Cooper das Opfer; Sanchez holt den Stein zurück. Wenn die östliche Straße sicher ist, warten Sie, bis die Wache (10) in der Tür des Innenhofs verschwindet. Cooper lauert neben der Tür, sticht dann zu und schleppt den Körper zu den anderen Opfern. Kate kann sich frei durch die Stadt bewegen und →



Ein dicker Brocken: Sanchez ist ein kräftiger Bursche und kann die riesige Statue verschieben.



Werfen Sie die Phiole in die Mitte des Raumes, um Kate und alle Soldaten umzuhauen.



→ betritt über das Tor (20) die Bank, wo sie die Aufmerksamkeit aller Soldaten auf sich zieht.

Ihre anderen Helden arbeiten sich mittels Steinwurf-Taktik an den beiden Patrouillen über (11) nach (12) vor (dort: zweiter Stein) und verstecken alle Körper in dem Schatten rechts neben (14). Laufen Sie möglichst nahe an die Parkbank heran. Dann schalten Sie die Torwachen bei (13) aus, indem Sie mit Sanchez einen Stein auf die rechte Wache und gleich danach Coopers Messer auf die linke Wache schleudern.

Momente später wird eine der Patrouillen im Garten aufmerksam. Lauern Sie ihm mit Ihren beiden Desperados bei (14) auf und erledigen Sie ihn. Lassen Sie Doc das Tor (13) knacken. Mittels Steinwurf-Taktik erledigen Sie die Feinde im Garten; ziehen Sie die Körper jeweils nach (15), wo sie von Cooper liquidiert werden. Letztendlich schiebt Sanchez die Goldstatue (16) beiseite, um den Geheimgang freizulegen.

Durch den Geheimgang erreichen Sie ein Nebenzimmer der Bank, dort findet Doc neuen Phiolen-Nachschub. Stellen Sie sich in den Türrahmen (17) und schleudern Sie eine Phiole in die Raummitte, um alle Feinde zu betäuben. Klikken Sie mit Doc auf Kate, um sie aufzuwecken. Postieren Sie diese danach im Nebenzimmer. Warten Sie jetzt im Türrahmen, bis ein Soldat die Bank betritt und schicken Sie auch ihn ins Reich der Träume. Erledigen Sie alle Gegner mit Coopers Messer und knacken Sie das Türschloss (18). Schnappen Sie sich mit Cooper einen der drei Geldsäcke bei (19), Sanchez übernimmt die anderen beiden. Warten Sie, bis sich keine der beiden Soldatenpatrouillen vor der Tür befindet. Doc wirft die nächste Phiole Richtung Tor (20) und haut so die beiden Posten um. Verlassen Sie die Bank schnellstmöglich und begeben Sie sich mit allen Helden zunächst Richtung Süden, dann aber über (1) zurück zum Startpunkt (21).

17: Bis zur letzten Kugel

Locken Sie die Wache (1) mit der Uhr zu Ihnen hinab und lauern Sie ihr bei (2) mit dem Messer auf. Platzieren Sie den Körper in der Nähe der Schatten bei (4) und locken Sie mit der Uhr eine der Wachen (bei 3) an. Verstecken Sie sich bei (4). Findet der Cowboy seinen Kameraden, werfen Sie Ihr Messer; mit dem verbliebenen Kollegen (bei 3) verfahren Sie genauso. Sobald Sie diesen erledigt haben, wird eine Patrouille am Tor die Abwesenheit der beiden Kameraden bemerken und beginnen, diese zu suchen. An der Kurve (bei 5) bietet sich ein Messerwurf an. Kriechen Sie danach von hinten an den Gegner (6) heran und werfen Sie erneut das Messer. Schleppen Sie die Leiche zu (2). Sanchez schnappt sich den Stein bei (7). Verbergen Sie Kate und Cooper nun in den Schatten hinter den Pferden (11) und werfen Sie eine Karte in das Sichtfeld der Patrouille (8). Kommt sie näher, schleudern Sie Coopers Messer und ziehen die Leiche zu den anderen nach Osten. Führen Sie alle Pferde in Richtung Startpunkt. Locken Sie die einzelnen Wachen bei (9) aus den Schatten mit der Uhr heran; Sanchez' Stein bettet sie dann zur Ruhe (Achtung: Der Stein darf danach nicht in die Schlucht fallen!). Ebenso verfahren Sie mit der aufmerksam gewordenen Wache (10). Stellen Sie Cooper und Kate dicht an die Stadtmauer. Locken Sie die beiden Wachen bei (12) mit Kates Karten vor den Dorfeingang; abermals fliegt Coopers Messer. Verstecken Sie Sam und Cooper nun in den Schatten bei (11). Platzieren Sie Kate, Doc und Sanchez vor dem Dorfeingang. Speichern Sie ab.


Werfen Sie die Phiole direkt auf diesen Felsen.

Sobald Sie das Dorf betreten, wird Marshall Jackson (Nordeingang) Verstärkung holen; Eile ist also geboten. Der Doc schnappt sich die beiden Gasbehälter (13); Kate holt sich ihre Karten wieder, Sanchez greift sich den bei (12) liegenden zweiten Stein. Rennen Sie nun mit dem Heldentrio zu Cooper in die Schatten bei (11) und erledigen Sie die von Westen auftauchende Wache mit dem Messer. Setzen Sie die beiden neu postierten Kollegen Ihres Opfers (etwa bei Punkt 9) außer Gefecht: Schleudern Sie zuerst dem oberen den Stein entgegen, dann werfen Sie eine Karte in das Blickfeld des unteren und schalten ihn mit dem Messer aus, sobald er sich nähert.



Schleichen Sie nun mit Doc, Sanchez und Cooper die rechte Passage hinauf. Doc wirft dort eine Gasphiole direkt auf Felsen (14), sobald die Patrouille vom nördlichen Aufstieg dazugekommen ist.

Cooper erledigt nun alle Bewusstlosen mit seinem Messer. Sanchez verfügt über insgesamt zwei Steine, die er den Feinden entgegenschleudert, die Cooper bei seiner Arbeit stören wollen. Zuletzt kümmert sich John um den Posten (16). Danach kriechen Sie jeweils an die Cowboys (17 und 18) heran und werfen aus nächster Nähe das Messer. Den Gegner auf dem Wasserturm können Sie per Messerwurf von Punkt (18) aus erwischen.

Betreten Sie mit allen Helden erneut das Dorf. Werfen Sie einen Gasbehälter in die Menge bei (19). Einer der Gegner bleibt davon unberührt. Provozieren Sie eine Schießerei mit den anderen Helden, um die beiden Wachen bei (20) anzulocken. Sobald diese das Schlachtfeld erreicht haben, werfen Sie die letzte Gasphiole. Sollte sich ein Gegner bei (20) partout nicht nähern wollen, locken Sie ihn mit Kates Kartentrick nach Süden und geben ihm mit Ihren Schießeisen den Rest.

18: Sechs glorreiche Halunken

Verwenden Sie die »Quick Action«-Funktion, um die Gegner am Bahnhof (1) auszuschalten: Cooper zielt auf drei ihm am nächsten stehenden Feinde, der Rest der Truppe übernimmt jeweils einen anderen Gauner. Speichern Sie, bevor Sie das Kommando für das Ausführen der Aktion geben. Nach dem Intermezzo flüchten Sie hinter die Tür (2). Noch lebende Gegner folgen Ihnen in das Gebäude und lernen im Inneren Sanchez' Fäuste näher kennen. Stechen Sie auf die Bewusstlosen ein und verstecke Sie diese im Haus. Dann schlagen Sie den neugierigen Zivilisten bei (3) k.o., verschnüren ihn anständig und bringen ihn zu den anderen Opfern. Sanchez stibitzt sich nun die beiden Steine (4) und erledigt damit gleich den Banditen (5). Bringen Sie ihn vor zu Punkt (2), dort erledigt Cooper ihn und trägt ihn ins Haus.

Erstechen Sie die Wache am Brunnen (6) und holen Sie sich kriechend das Messer wieder. Vom Eingangstor aus eliminieren Sie die aufmerksam gewordene Patrouille auf dem Dach per Messerwurf; dann holen Sie sich Ihre Waffe zurück. Der Doc robbt jetzt zu dem im Hof bereitliegenden Scharfschützenfernrohr. Bringen Sie den Sattel aus dem Hof und legen Sie ihn auf den Boden.


Trick 17: Tequila und Sanchez locken die Gegner heran, Cooper lauert ihnen hinter der Scheune auf.

Verstecken Sie sich mit Cooper hinter der Eiche und schleudern Sie der Patrouille (7) das Messer entgegen. Locken Sie den Gegner (8) mit dem Uhrentrick heran. Der Doc postiert sich auf dem Hausdach (bei 9) und erledigt im Sniper-Modus die beiden übrigen Gegner bei (10) sowie die beiden Posten mitsamt der Patrouille bei (11). Sanchez räumt nun das Gebäude unter (10) leer; Cooper lässt sein Messer sprechen. Bringen Sie (soweit möglich) alle Leichen vom Hof in das Haus und schnappen Sie sich den Tequila bei (12). Holen Sie mit Cooper den Sattel. Werfen Sie von Punkt (11) aus dem Oberst am nordöstlichen Rand der Karte einen Stein entgegen. Während die Untergebenen sich um den Vorgesetzten kümmern, sattelt Cooper das Pferd und reitet zum Bahnhof. Mit dem Tequila locken Sie nach und nach die Posten (13a, 13b und 13c) heran: Platzieren Sie das Feuerwasser bei (14) und lassen Sie Sanchez bei (15) Siesta halten. Cooper erledigt daraufhin den auf Sanchez zulaufenden Widersacher mit einem Messerwurf und versteckt die Leiche.

Achten Sie beim Überqueren der Brücke auf die rechte der drei Wachen an der Gatling. Murksen Sie mit Coopers Messer den Posten (16) ab, sobald sich die Wache (17) im Haus aufhält. Sobald letztere das Gebäude wieder verlässt, fliegt ihr Coopers Messer entgegen. Jetzt kann Doc sich in einem günstigen Moment über die Brücke schleichen und die drei Gegner an der Gatling betäu- →

→ben. Cooper lässt wieder das Messer sprechen. Sanchez säubert die Hütte und schleppt mit Cooper zusammen die Leichen in das Haus hinein.

Zurück im Süden locken Sie die Wache (18) mit Tequila an und erledigen ihn mit einem Messerwurf (von Ihrer Position hinter der Treppe). Machen Sie den Gegner (19) durch ein wenig Herumgelaufe auf sich aufmerksam (gelber Sichtkegel) und erledigen Sie auch ihn mit einem Messerwurf aus der gleicher Position wie vorher. Rennen/kriechen Sie mit Doc, Cooper und Sanchez in einem günstigen Moment vor die Tür (20). Sanchez und Cooper betreten das Haus, der Doc wirft vor der Tür eine Phiole auf die beiden Wachen über ihm und folgt seinen Kollegen. Jetzt tritt Sanchez kurz auf das Dach hinaus und betritt das Gebäude wieder, damit kommende Angreifer auf das Dach hinaus geprügelt werden.

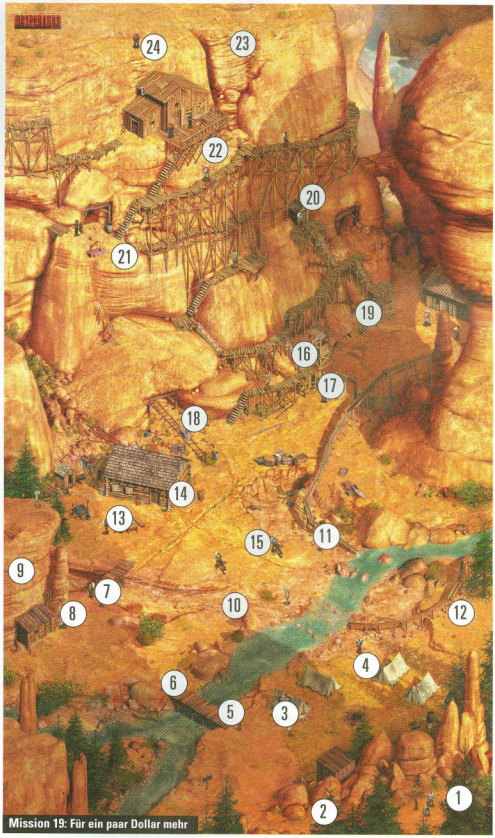
Nach und nach werden die Gegner im nordöstlichen Hof aufmerksam, betreten das Gebäude und landen bewusstlos geprügelt auf dem Dach. In einem günstigen Moment sollte Cooper auch die Bewohnerin mit einem rechten Haken betäuben, sofern sie sich auf dem Dach befindet. Sobald die Luft rein ist, streifen Sie mit dem Messer auf dem Dach umher und erledigen die Feinde.

Pirschen Sie sich dicht an der Mauer an die Wache (21) heran, werfen Sie ihr das Messer entgegen und bringen Sie sie zu (20). Nun kriechen Sie nah an das Gebäude mit der Gatling (22) und werfen nacheinander zwei Phiolen auf das Dach, um die beiden Posten und den hinzukommenden Cowboy auszuschalten. Schlagen Sie aufmerksam gewordene Zivilisten im Hof bewusstlos. Satteln Sie das Pferd in der Mitte des Hofes und holen Sie den Gaul vom Bahnhof ab. Säubern Sie mit Sanchez die beiden als Punkt (23) markierten Gebäude und bringen Sie die Gegner in den Hof südlich davon. Doc betäubt die Banditen bei (24) durch den Wurf einer Gasphiole von Punkt (25) aus, Sanchez versteckt abermals die Körper im Hof. Bringen Sie das dritte Pferd zu den beiden anderen hinab.

Setzen Sie Cooper und Sam auf zwei Pferde und nehmen Sie das dritte in Schlepptau. Der Doc verkriecht sich zu Kate in die Scheune, während Sanchez sich die Gatling bei (22) schnappt. Reiten Sie mit den drei Pferden zu (26). Sanchez läuft ein wenig voraus und säubert, sobald der Zivilist aus den Zuschauerreihen verschwunden ist, den Kreis der schießwütigen Gangster. Die Anwohner geben Alarm. Lassen Sie die Gatling fallen, springen Sie mit Sanchez auf das bereitstehende Pferd und reiten Sie auf die Nordweststraße (27) hinaus.

19: Für ein paar Dollar mehr

An Ihrem Startpunkt (1) nehmen Sie mit Sanchez den Stein auf. Dann scheuchen Sie mit Johns Spieluhr den Cowboy am Geräteschuppen auf und erledigen ihn mit dem Messer (bei 2). Laufen Sie



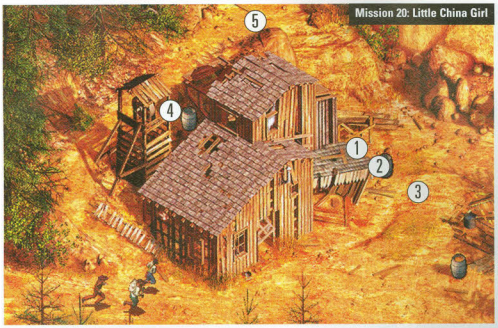
Mission 19: Für ein paar Dollar mehr

danach kurz in das Sichtfeld des glatzköpfigen Banditen (3), um ihn so hinter die Felsen zu locken; dort warten Sie dann mit Ihrem Messer.

Verstecken Sie nun John in einem leeren Zelt. Hier lauern Sie dem Wachmann auf, der zwischen der Wasserleitung und den Zelten Streife geht (4). Im geeigneten Moment erstechen Sie ihn. Danach schmeißen Sie mit Sanchez die restlichen Halunken aus den Zelten, davor wartet bereits Sam mit seinem Strick. John schleudert anschließend sein Messer auf die Brückenwache (5) und auf den schlafenden Mexikaner bei (3). Sanchez greift sich die Flasche Tequila neben dem Zelt.

Einige Sekunden später taucht ein zweiter Bandit auf der Brücke auf (6); auch ihn empfangen Sie mit Johns Messer. Locken Sie den Gewehrschützen bei (7) mit einer Flasche Tequila von seinem Posten fort. Deponieren Sie dazu den Schnaps auf der Brücke. Ihr Opfer kippt sich einen hinter die Binde und haut sich dann bei (12) aufs Ohr. Murksen Sie ihn mit Johns Messer ab und verfrachten Sie ihn an eine sichere Stelle.

Nun täuscht Sanchez auf der Brücke eine Siesta vor. Die Schuppenwache (8) kommt neugierig herübergeschlendert und läuft direkt in Ihren Rundumschlag. Auf diese Weise entledigen Sie sich auch des Mexikaners bei (10). John kann nun gefahrlos an der westlichen Steilwand



emporklettern (9) und oben den Alarmposten ausschalten.

Platzieren Sie jetzt eine Tequilaflasche bei (4), um den Cowboy von Punkt (11) heranzuholen. Sobald er zum Trinken ansetzt, stürmen Sie mit John vor und setzen das Messer ein. Danach holt sich Sanchez einen weiteren Stein (bei 12) und bombardiert damit die beiden Gegner bei (13). Robben Sie mit John dort hin und liquidieren Sie den Banditen neben der Blockhütte (14). Anschließend fallen Sie mit John auch den beiden Maschinengewehrschützen (15) in den Rücken. Sanchez verprügelt die Reservetruppe im Innern des Blockhauses; Sam schnappt sich das Dynamit an der westlichen Hausecke.

Stellen Sie jetzt Sam an das westliche Maschinengewehr. Daneben postieren Sie Sanchez, den Sie mit dem anderen MG bewaffnen. Diese beiden eröffnen nun das Feuer auf den Wachturm (16) und alle anderen Feinde, die durch den Lärm aufgescheucht werden. Verhindern Sie, dass der Turmwächter einen Warnschuss abgibt, sonst sehen Sie sich weiteren Cowboys gegenüber!

Anschließend erstechen Sie mit John den Torposten (17) und schieben mit Sanchez die Lore (18) in den Stollen; der Großteil der Bande kann Ihnen jetzt nicht mehr gefährlich werden.

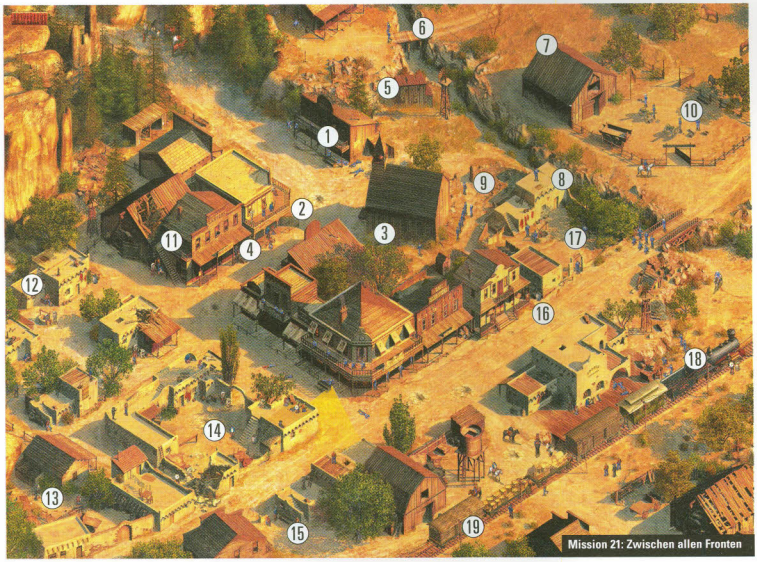
Von (19) aus werfen Sie mit Sanchez einen Felsen auf den Maschinengewehrschützen bei (20) und fesseln diesen danach mit Sam. John kraxelt nun am Steilhang (21) hoch und räumt oben den Gewehrschützen neben dem Stollen aus dem Weg. Danach entledigt er sich auch des Mexikaners auf dem Holzsteg (22). Über die Felswand (bei 23) gelangen Sie mit John auf den Gipfel und schleichen sich von dort aus auf das Dach (24).

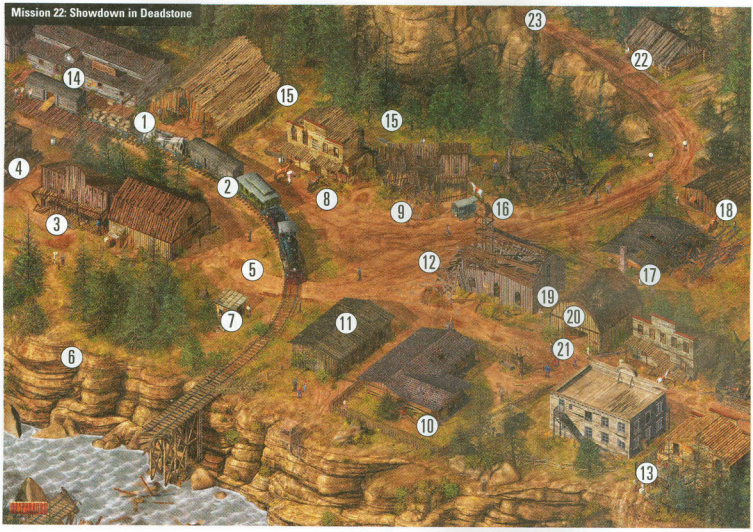
20: Little China Girl

Locken Sie einen der Gegner mit der Pfeife heran und laufen Sie einige Schritte nach Norden (1). Von dort verpassen Sie dem Verfolger per Blasrohr einen Pfeil und verstecken sich geschwind im Fass (2). Warten Sie, bis Ihr Opfer von dem Gift umfällt. Nun platzieren Sie die Erdnüsse bei (3) und setzen von (4) aus den Affen darauf an. Sobald er zurückkommt, werfen Sie von (5) aus einen Blendböller auf Ihre Gegner hinab.

21: Zwischen allen Fronten

Bei (1) schalten Sie mit Johns Messer die beiden Soldaten aus. Dadurch →





→gewinnen hier die Banditen die Oberhand und stürmen das Gebäude. Von dort aus feuern sie dann auf die Kavalleristen am Torbogen. Nun schleichen Sie sich an die Banditen heran und knipsen ihnen mit Messer und Colt die Lebenslichter aus.

Pusten Sie den patrouillierenden Cowboy bei (2) mit Sams Winchester aus den Stiefeln. Danach warten Sie mit John an der Kirchenecke und nehmen sich den Soldaten bei (3) vor. Mit einem präzisen Messerwurf erledigen Sie dann den Wächter bei (4).

Sprinten Sie mit John am Sichtbereich der beiden Soldaten hinter der Kirche vorbei und kraxeln Sie bei (5) auf die Anhöhe; oben murksen Sie den schlafenden Kavalleristen mit dem Messer ab.

Sobald Ihnen die Doppelstreife bei (6) den Rücken zuwendet, ziehen Sie den Colt und verpassen ihr ein paar blaue Bohnen. Der Reiter bei (7) ist für Johns Messer ebenfalls leichte Beute.

Gehen Sie dann mit John an der westlichen Scheunenecke in Stellung und eröffnen Sie das Feuer auf den Scharfschützen bei (8). Von dieser Position aus verpassen Sie dann auch dem Wachposten am Rundbogen ein paar Kugeln.

Schleichen Sie nun mit Mia zum zweiten Wachposten (9) und vergiften Sie ihn mit einem Blasrohrpfeil. Daraufhin dreht das Opfer völlig durch und feuert auf seine Kameraden. Nachdem dort alle Gegner zu Boden gegangen sind, sammeln Sie mit Sam das Dynamit und mit Sanchez die Steine auf. Mit John überfallen Sie bei (10) die Kanonen-Mannschaft und schalten so die Artillerie aus.

Durchqueren Sie anschließend mit Sam das Gebäude an der Hauptstraße. Nehmen Sie von Punkt (11) aus die Banditen im Süden und Westen aufs Korn; eine Dynamitladung sorgt schnell für leere Straßen. Auch von Punkt (12) aus haben Sie ein gutes Schussfeld auf die umliegenden Häuser.

Traktieren Sie die Schurken bei (13) mit Sanchez' Steinen, damit Sam sie anschließend fachgerecht verschnüren kann. Lassen Sie die erbeuteten Blendgranaten in Mias Beutel verschwinden. Locken Sie nun mit Mias Affen einige der Wachen aus dem Innenhof (14) und erledigen Sie diese mit Sams Winchester. Vertreiben Sie den Gangstertrupp auf dem Dach des östlichen Pueblos mit einer Dynamitladung. Die Soldaten aus dem Saloon stürmen dann über die Straße und neutralisieren die übrigen Schurken im Innenhof.

Sobald die Soldaten alle Banditen in der näheren Umgebung vertrieben haben, überfallen Sie diese ihrerseits mit Sam. Auch der Bandit bei (15) hat Sams geballter Feuerkraft nichts entgegenzusetzen. Verstecken Sie John bei (7) hinter der Scheune und robben Sie mit Sam zu (16). Schleudern Sie eine Dynamitstange auf die östliche Holzbrücke; die Soldaten ergreifen die Flucht und rennen dabei genau vor den Lauf von Johns Colt. Sanchez wirft den Kavalleristen bei (17) ein paar Felsen auf den Kopf; Sam fesselt anschließend die Bewusstlosen.

Wenden Sie Sanchez' Wurfkünste auch bei den Soldaten neben dem Zug (18) an;


Mit einem gut gezielten Messerwurf legen Sie die Kanoniere um.


Hier müssen Sie absolut lautlos vorgehen, sonst exekutieren die Banditen Ihren Kumpel Doc auf der Stelle.

die Banditen nutzen diesen Vorteil und bringen den Bahnhof unter ihre Kontrolle. Sammeln Sie jetzt Ihre Truppe bei (19) und verstecken Sie sich im Güterwaggon.

22: Showdown in Deadstone

Stellen Sie John neben die Ladefläche und werfen Sie sein Messer auf den Wächter bei (1). Sanchez platziert eine Flasche Tequila bei (2), um einen der Cowboys abzufüllen. Locken Sie mit Ihrer Truppe die Wachen von (3) mit lautem Geballere an und verstecken Sie sich schnell im westlichen Haus (4). Sobald sich Ihre Gegner erfolglos auf den Rückweg machen, stürmen Sie aus dem Gebäude und feuern aus allen Rohren. Dieses Manöver können Sie mehrfach wiederholen, um die Anzahl Ihrer Feinde in diesem Gebiet drastisch zu reduzieren. Auch die Killer bei (5) lassen sich so sehr leicht anlocken und anschließend aus dem Weg räumen.

Lassen Sie nun John an der Klippe (6) hinabsteigen, danach schaltet er den Banditen hinter der Holzbrücke mit dem Colt aus. Durch den Lärm alarmiert, eilen jetzt weitere Wachen über die Leiter heran. In der Zwischenzeit steuern Sie John zur Klippe zurück, klettern hinauf und postieren ihn auf der Brücke. Sobald die Banditen über die Leiter zurückkehren, laufen diese oben direkt in Johns Bleihagel.

Sanchez steckt den Stein neben der kleinen Holzhütte (7) ein. Greifen Sie mit John die Mexikaner-Streife (8) von der anderen Seite der Gleise aus an und locken Sie sie zu (3). Dort warten dann bereits Ihre restlichen Teammitglieder im Haus und neutralisieren nacheinander die ankommenden Schurken. Danach geht Sam neben der Lokomotive in Stellung. Feuern Sie mit seiner Winchester auf die Maschinengewehr-Besatzung (bei 9), gehen Sie aber rechtzeitig wieder in Deckung. Nach einigen Attacken haben Sie auch diese Gefahr gebannt.

Anschließend steuern Sie John über den Felssims in die Nähe des Vorgartens bei (10) und verpassen dem barfüßigen Mexikaner eine Ladung Blei. Sanchez dringt in den Schuppen (11) ein, um die restlichen Banditen dort hinauszuwerfen. Draußen wartet dann bereits Sam mit seinem zuverlässigen Strick. Blenden Sie den anderen Maschinengewehrschützen (12) mit Mias Blendgranate, Sanchez verpasst ihm dann eine Ladung Schrot. Die beiden Schurken bei (13) haben gegen Johns schnellen Colt keine Chance; Mia greift sich dankbar deren Blendgranaten.

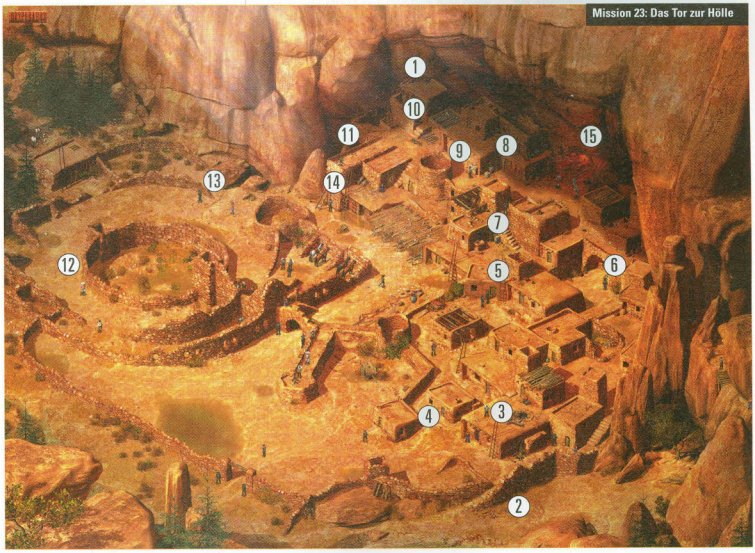
Jetzt ziehen Sie Johns Messer aus der Leiche (bei 1) und erstechen den Wächter bei (14). Auch die Posten bei (15) räumen Sie mit dem blanken Stahl aus dem Weg. Locken Sie die Streife vor der Biegung (16) mit Johns Uhr an, um sie dann mit dem Colt zu liquidieren. Hetzen Sie Mias Affen auf den Cowboy bei (17), der daraufhin seinen Posten verlässt und genau in Johns Messer rennt. Anschließend verstecken Sie das letzte Opfer neben der Hütte im Osten (18) und überraschen die beiden Mexikaner mit Ihrem Colt. Fertigen Sie danach auch den aus Norden heranei lenden Burschen mit Johns Waffenarsenal ab.

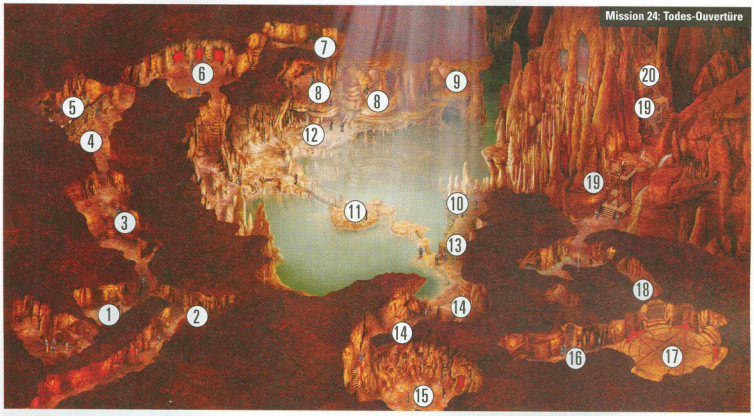
Werfen Sie eine Ladung Erdnüsse aus Mias Tasche neben die Scheune (19) und lassen Sie den Affen dort einen Tanz aufführen. Der Wächter in der Yankee-Uniform lässt dadurch von Doc ab und sieht sich das Schauspiel an. Dieses währt aber nur kurz, da John bereits im Schatten wartet und sein Messer einsetzt. Danach schleichen Sie mit John in die Scheune und erstechen den Glatzkopf auf dem Heuboden (20).

Erledigen Sie die anderen beiden Wachen (21) dann zeitgleich per Steinwurf und mit Johns Messer. Sobald Sie dann mit John noch die letzten beiden Widersacher an der Nordhütte (22) ausgeschaltet haben, setzen Sie Ihre Leute auf die herumstehenden Pferde und verlassen das Gebiet über die Nordstraße (23).

23: Das Tor zur Hölle

Nachdem sich Kate in der kurzen Zwischensequenz befreit hat, verstecken Sie sie im Pueblo (1). Lassen Sie danach John und Doc zum östlichen Aufgang (2) robben. Verbergen Sie beide hinter der Mauer und locken Sie mit der Spieluhr die Wachposten an. Sobald diese die Treppe herunterschlendern und um die Ecke biegen, verpassen Sie ihnen einen Messerwurf. →





→ Schalten Sie den Posten neben der Tür mit einer Betäubungsphiole aus und murksen Sie ihn danach mit dem Messer ab.

Schleichen Sie nun mit John über die östliche Treppe auf das Pueblodach (3) und neutralisieren Sie leise den Mexikaner. Tragen Sie seine Leiche in die Schatten der nahen Hütte und warten Sie auf seinen Partner. Dieser bemerkt das Verschwinden seines Kumpels und rennt zur Feuerstelle. In diesem Moment schlagen Sie erneut mit John zu. Ziehen Sie jetzt Doc nach und lassen Sie ihn die Betäubungsphiole aufsammeln.

Durch das Verschwinden Ihrer Opfer wird nach einiger Zeit ein weiterer Bandit misstrauisch; fangen Sie ihn mit Johns Messer bei (4) ab. Liquidieren Sie auch die Schurken vor und auf dem nördlich gelegenen Haus (5) mit dem Messer. Danach erstechen Sie auch den Wächter und seinen heraneilenden Partner bei Punkt (6).

Bringen Sie nun Doc bei Punkt (7) in Position, während Sie John auf die Treppe daneben stellen. Mit einem gezielten Phiolen-Wurf betäuben Sie die drei Banditen vor dem Höhleneingang; dann schickt John diese ins Jenseits.

Doc sammelt die Erste-Hilfe-Kiste (8) auf, dann versteckt er sich in einem der Gebäude. Locken Sie den Glatzkopf (9) mit Johns Spieluhr fort und überwältigen Sie ihn hinter der Häuserecke. Stellen Sie dann mit Messerwurf und Faustschlag die anderen beiden Wächter (10) ruhig. Kate kann nun ihr Versteck verlassen und sich mit Doc im anderen Haus treffen. Cooper erledigt noch lautlos den Maschinengewehrschützen bei (11), dann gesellt auch er sich zu den beiden anderen.

Nun müssen Sie die drei anderen zum Höhleneingang schaffen. Sanchez sprintet zu Punkt (12), gaukeln dem Mexikaner eine Siesta vor und schickt ihn, sobald er nahe genug herangekommen ist, mit einem Rundumschlag zu Boden. Verstecken Sie ihn hinter der nächsten Mauer, damit Sam ihn fesseln kann. Schleudern Sie der anderen Streife einen Felsen entgegen.

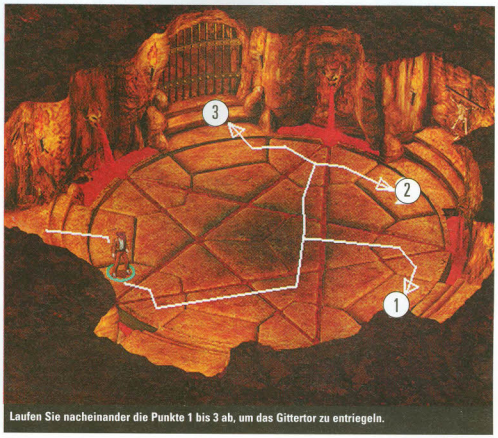
Mit dem tanzenden Affen locken Sie dann den Wächter bei Punkt (13) heran, Sanchez wartet schon wurfbereit.

Schläfern Sie auch den zweiten Mann bei (14) per Steinwurf ein. Steuern Sie danach Sam, Sanchez und Mia über die Leiter vor den Höhleneingang, achten Sie aber unterwegs auf die Wasserpfützen!

Bewaffnen Sie Sanchez mit dem Maschinengewehr von (11) und sammeln Sie die gesamte Gruppe bei (15). Locken Sie mit ein paar Schüssen die Banditen aus der Höhle und mähen Sie diese mit geballter Feuerkraft nieder. Nun schmeißen Sie mit Sanchez noch die restlichen Übeltäter aus der Höhle und betreten dann den Tunnel.

24: Todes-Ouvertüre

Verstecken Sie John neben der Zellentür und locken Sie mit Mias Affen den Wärter (1) heran. Sobald dieser die Tür öffnet, empfangen Sie ihn mit Johns Faust. Danach holen Sie die Habseligkei-



Laufen Sie nacheinander die Punkte 1 bis 3 ab, um das Gittertor zu entriegeln.

ten Ihrer Teammitglieder aus der Kiste und verstecken sich im hinteren Teil der Zelle. Vergessen Sie nicht, den bewusstlosen Wärter endgültig auszuschalten.

Räumen Sie nun mit John den Banditen bei (2) aus dem Weg, danach erledigen Sie die beiden patrouillierenden Wächter. Auch den Glatzkopf bei (3) liquidieren Sie mit dem Messer. Gruppieren Sie danach Ihre Leute neben dem schmalen Durchgang und locken Sie die Schurken von (4) in die Reichweite Ihrer Handfeuerwaffen. Sobald die Feinde ausgeschaltet sind, robben Sie mit John vor die Fenster bei (5), stehen auf und verpassen den Killern dahinter eine Ladung Blei. Zum Lohn finden Sie neben einigen Erdnüssen auch einen Erste-Hilfe-Kasten und eine Blendgranate.

Platzieren Sie Ihre Leute in diesem Raum und locken Sie die Gegner aus der Nachbargrotte (6) an; diese öffnen das Gittertor und fallen anschließend Ihrem Beschuss zum Opfer.

Wenn Sie nun die Grotte betreten, tauchen einige Elitekämpfer hinter den roten Vorhängen auf. Halten Sie Ihre Schusswaffen bereit! Wiederholen Sie die eben durchgeführte Methode mit den Feinden bei (7) und (8); locken Sie diese heran und lauern Sie ihnen bei Punkt (6) auf.

Steuern Sie jetzt Sam zu Punkt (9), damit er dort mit seinem Gewehr die Maschinengewehr-Mannschaft liquidieren kann. Anschließend übernimmt er das MG und eliminiert die Gegner auf der anderen Seite des Sees bei (10) und (11). Der Rest Ihrer Truppe wartet bei (6) auf die überlebenden Banditen und empfängt sie mit ein paar blauen Bohnen. Erledigen Sie die beiden übrigen Schurken bei Punkt (12) mit Doc und seiner Spezialmunition; auf der Insel (11) wartet bereits neue. Auch der Schurke auf der Holzplattform (13) bekommt Docs Scharfschützentalent zu spüren.

Sam sprintet nun mit Sam zum zweiten Maschinengewehr (bei 10) und erledigt die restlichen Banditen in der südlichen Grotte. Nun ersticht John die beiden Wachen bei (14), dann befreien Sie mit einer überraschenden Attacke Ihren Freund Sanchez bei (15).

Leider konnte El Diabolo nach Osten flüchten, dabei brachte er den Durchgang (bei 16) zum Einsturz. Sie müssen daher nun mit Ihren Leuten durch den Lava-Raum (17). Halten Sie sich auf der eingezeichneten Route und öffnen Sie so die beiden Gitter im angrenzenden Tunnel.

Sammeln Sie die Gruppe am Eingang des Tunnels. Stürmen Sie mit Mia an den Feuerfallen (18) vorbei. Stellen Sie Mia danach auf die Bodenplatte hinter dem Tunnel, um die Fallen zu verschließen. El Diabolo ist mittlerweile in sein Arbeitszimmer (20) geflüchtet, das Sie nur über zwei Kletterstrecken (19) mit John erreichen können.

25: Inferno

Endlich steht Ihnen der finale Kampf gegen El Diabolo bevor! Ihr Widersacher versteckt sich jedoch hinter seinem Schreibtisch und schießt von dort aus auf John. Gehen Sie rechtzeitig hinter den Stühlen in Deckung und feuern Sie im geeigneten Moment zurück (etwa dann, wenn El Diabolo nachlädt). Außerdem hat Ihr Gegner Fallensysteme einbauen lassen, die es in sich haben. Diese werden durch die vier Petroleumleuchter an der Wand aktiviert. Je nachdem, ob er nun die Klingen-, Feuer-, Maschinengewehr- oder Gasfalle aktiviert, müssen Sie an einem anderen Ort in Deckung gehen (siehe Karte).

Sobald Sie El Diabolo mit Ihrem Colt genügend Hitpoints abgezogen haben, geht er zum Nahkampf über. Schlagen Sie ihn einmal nieder, dann flüchten Sie zu seinem Schreibtisch und ziehen Ihr Messer aus der Rückenlehne des Stuhls.

Mit dieser Waffe schicken Sie dann El Diabolo in die Hölle ...

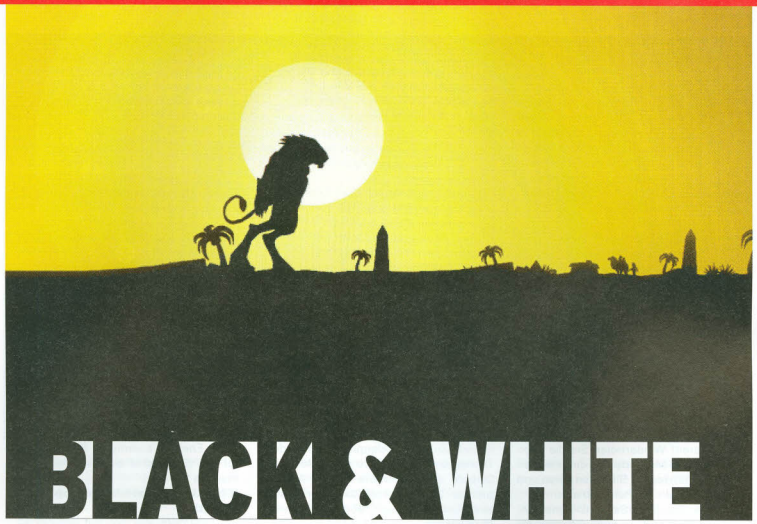
Unsere herzliche Gratulation! Tapfer und geduldig haben Sie sich durch sämtliche schwierige Missionen gekämpft, nun können Sie sich zurücklehnen und neue Energie sammeln. Beispielsweise für das demnächst erscheinende »Commandos 2«!

(Christian Giegerich/Christoph Söchting/st)



Mission 25: Inferno.
Achten Sie darauf, welche Falle der Endgegner benutzen will (weißer, grüner, blauer oder gelber Kreis), und gehen Sie beim dazugehörigen Punkt in Deckung. Abschließend erledigen Sie ihn mit Ihrem Messer (roter Kreis)!

LÖSUNG



BLACK & WHITE

Ein Gott zu werden ist nicht schwer, ein Gott zu sein dagegen sehr. Willkommen, sehr geehrter Leser, in Deinem Reich, in dem Du tun und lassen kannst, was Du willst, in dem Du gefürchtet oder verehrt wirst und wo Deine einzige Gefahr der Zorn anderer Götter darstellt.

ALLGEMEINE TIPPS

Bedürfnisse stillen

■ Wenn Sie Ihre Kreatur an eine Bedürfniss-Fahne eines Lagers anbinden, dann wird sie versuchen, eben dieses Bedürfnis zu stillen.

Die Sache mit den Jüngern

■ Natürlich können Sie beliebig viele Jünger ausbilden, was im Falle der Züchter auch durchaus Sinn macht. Auch die Ausbildung von Handwerkern, die Sie mit dringend benötigten Gerüsten versorgen ist zu empfehlen. Grundsätzlich können die Menschen aber auch sehr gut für sich selbst sorgen und beschaffen sich ihre Rohstoffe größtenteils auch selber.

In Black and White gibt es, abgesehen von den einzelnen, auf den Inseln verteilten Rätseln (durch Schriftrollen gekennzeichnet), auf die wir später noch genau eingehen werden, keinen richtigen Lösungsweg im herkömmlichen Sinn. Als oberste Gottheit Ihres Volkes steht es Ihnen frei, wie Sie mit Ihren Untertanen umspringen. Ob Sie ihnen hilfreich unter die Arme greifen, die Schwachen schützen und die Bösen bestrafen oder aber blitzeschleudernd und mordend über Ihr Reich herrschen, ändert nichts am grundlegenden Spielverlauf – als böser Gott müssen Sie lediglich auf einige Belohnungen verzichten, wodurch sich das Spiel etwas schwieriger gestaltet.

Deshalb wollen und können wir Ihnen an dieser Stelle keine Empfehlungen bezüglich der bevorzugten Vorgehensweise und Gesinnung geben – diese Entscheidung liegt ganz alleine bei Ihnen. Was wir Ihnen nun im folgenden anbieten werden, sind kleine Tipps, die Ihnen, ganz egal, ob Sie auf der guten oder auf der bösen Seite stehen, das Leben als oberste Gottheit und den Ausbau Ihres Einflußbereiches erheblich erleichtern werden.

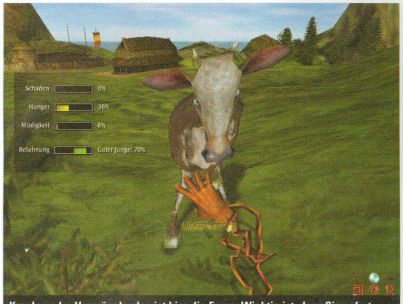
Ihr Haustier

Einen Großteil des Spielspaßes in Black and White stellt die umfassende Erziehung Ihrer Kreatur dar. Nicht nur, dass Ihr tierischer Begleiter Ihr Volk bei vielen Dingen des alltäglichen Lebens tatkräftig unterstützen oder aber auch für den nötigen Respekt sorgen kann, auch zur Lösung einiger Aufgabenstellungen, dem Missionieren von neuen Dörfern und dem Bekämpfen gegnerischer Biester ist ein gut dressiertes Monster unverzichtbar.

Ganz zu Beginn, nachdem Sie die drei Wächtersteine gefunden haben, stehen Sie schon vor der ersten Wahl: welches Tier soll nun Ihr Liebling werden? Der Affe ist der bei weitem lernfreudigste Charakter unter den drei angebo-



Welches Schweinderl hätten's denn gerne? Die drei Anfangs-Kreaturen unterscheiden sich in ihrer Aggressivität und Lernbereitschaft.



Kraulen oder Verprügeln, das ist hier die Frage. Wichtig ist, dass Sie sofort nach jeder Aktion Ihrer Kreatur tätig werden.

tenen. Ihm können Sie schnell und ohne großen Zeitaufwand die schwierigsten Tricks beibringen, seine kämpferischen Fähigkeiten sind allerdings nicht gerade die Besten. Ganz anders der Tiger: Er stellt zwar den gefährlichsten Kämpfer der Start-Kreaturen dar, verlangt aber in der Erziehung verhältnismäßig viel Aufmerksamkeit. Die Kuh stellt in beiden Aspekten das Mittelmaß dar und dürfte für Einsteiger wohl am geeignetsten sein. Im späteren Spielverlauf können Sie überdies weitere Bonuskreaturen entdecken. Sollten Ihnen diese noch immer nicht reichen, stehen auf der Electronic-Arts-Internet-Seite (www.electronicarts.de) noch mehr zum Download bereit. Keine Angst beim Wechseln einer Kreatur: Alle bisher gelernten Fähigkeiten bleiben erhalten.

Im Prinzip können Sie Ihren Liebling auf vier Arten erziehen.

Anti-Autoritär: Die einfachste, wenn auch uneffizienteste Art der Ausbildung. Lassen Sie Ihr Maskottchen einfach schalten und walten wie es will und kümmern Sie sich um Ihren eigenen Kram. Mit der Zeit wird dem Biest langweilig und es probiert selbst verschiedene Dinge aus und lernt durch das Beobachten der Dorfbewohner. Diese Methode macht allerdings kaum Spaß und führt sehr oft zu ungewollten Ergebnissen.

Autoritär: Beobachten Sie die Aktionen Ihrer Figur oder drücken Sie ihr diverse Gegenstände in die Hand und sehen Sie, was sie damit anstellt. Je nachdem, ob Sie zufrieden oder unzufrieden mit den Aktionen sind, belohnen oder bestrafen Sie sie. Wichtig hierbei ist, dass sie, wie etwa bei einem Hund, sofort nach der Aktion eingreifen – warten Sie einige Zeit, weiß die Kreatur gar nicht mehr, warum sie gestreichelt oder geschlagen wird.

Mit der Leine des Lernens: Mit dieser Methode lassen sich sehr gute Ergebnisse, vor allem im Magie-Bereich, erzielen. Nehmen Sie Ihr Geschöpf einfach an die Leine, sichern sich ihre ungeteilte Aufmerksamkeit und führen die zu lernenden Handlungen aus (Zaubersprüche, Holz ins Lager schaffen, Brände löschen ...). Nach einiger Zeit (bei magischen Gesten gibt eine Prozentzahl den Lernprozess an) wird Sie das Tier mehr oder weniger effektiv nachahmen.

Vorbilder: Hängen Sie Ihre Kreatur mit einer Leine (bloß nicht die Leine der Aggression!) an eine andere Kreatur und sie wird sich einige Tricks abschauen. Achten Sie aber immer darauf, dass Ihre Kreatur nicht angegriffen oder gemonsternapped wird.

Ihr Volk

Egal ob gut oder böse – zwei Dinge sind für jeden Gott unverzichtbar: Menschen, die an Ihrem Tempel beten und so genügend Mana für die Ausführung von Zaubersprüchen liefern, sowie ein gefestigter Glaube an Sie. Zu Punkt eins: In jedem Dorf finden Sie ein Dorfzentrum, auf dem das Ebenbild Ihrer Kreatur prangt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Statue, können Sie einen Prozentwert angeben, der bestimmt, wie viele Menschen zu Ihrem Tempel pilgern und dort beten sollen. Ein Wert um 20 % hat sich als durchaus brauchbar herausgestellt. Doch Vorsicht: Menschen, die beten, verlangen verstärkt nach Nahrung. Werfen Sie also immer wieder mit einem Doppelklick auf die Leertaste einen Blick auf Ihr Hauptquartier, um die Nahrungsreserven zu kontrollieren und eventuell aufzustocken. Damit Sie sich weite Transportwege ersparen, empfiehlt sich wahlweise der Einsatz von Bookmarks oder Teleport-Zaubersprüchen. Sollte Ihnen das zu viel Arbeit sein, können Sie diesen Job auch Ihrem Haustier überlassen. Eine zweite Möglichkeit, dem Hunger-Problem entgegenzuwirken, ist folgende: Beklagt sich die betende Gesellschaft über Futter-Mangel, setzen Sie die Prozentzahl in den Dorfzentren für kurze Zeit auf Null. Dann stellen Sie die Zahl wieder auf den gewünschten Wert, und Ihr Volk wird Ihnen neue, gut genährte Untertanen schicken. Der zweite Punkt, der Glaube an Sie, wirkt sich auf Ihr Einflussgebiet aus und verstärkt überdies noch die Wirkung von Weltwundern. Zudem wird er auch benötigt, um neue Dörfer zu Ihrem Glauben zu bekehren.

Sorgen Sie für Glauben

Wie Sie es bewerkstelligen, dass die Menschen an Sie glauben, ist hierbei an sich egal. Schleudern Sie die Bewohner durch die Gegend, töten Sie sie sogar, helfen Sie ihnen bei der Arbeit und füllen Sie das Lager auf oder brennen Sie Ihre Häuser nieder. Nachfolgend die »gewinnbringendsten« Methoden:

Führen Sie Zaubersprüche aus, um die Jungs und Mädels zu beeindrucken. Bewährt haben sich hierbei die beiden Rohstoff-Spells (Holz und Nahrung) sowie der Wald- und Vogelschwarm-Spruch.

Setzen Sie ein Artefakt ins Dorf. Artefakte können dabei aus allen möglichen Gegen- →



So ein Brand sorgt sicherlich für Ehrfurcht. Aber gleich das Lager?



Je mehr Gläubige an Ihrem Tempel beten, desto schneller erneuert sich Ihr Mana-Vorrat.

WEITERE TIPPS

Einweg-Zauber

Im Gegensatz zu den Mana verbrauchenden Gesten-Sprüchen können Sie die in Kugeln konservierten Einweg-Zauber jederzeit und sofort einsetzen – allerdings nur einmal. Unterschätzen Sie die Vorteile dieser Sprüche nicht! Sollte Ihnen eine Magie-Kugel im Moment unnötig erscheinen, nehmen Sie sie trotzdem mit und lagern Sie sie – am besten bei Ihrem Tempel. Sorgen Sie auch dafür, dass die Zauberspender stets leer sind, denn nur dann »wachsen« neue Einweg-Zauber nach. So können Sie sich mit der Zeit einen erheblichen Vorrat an diesen nützlichen Sprüchen anlegen und – und das ist wohl der größte Vorteil – diese dann auch durch den Vortex in den nächsten Level mitnehmen.
Sie können allerdings auch Einweg-Zauber in Mana umwandeln. Sprechen Sie diesen Spruch einfach über der Opferschale bei Ihrem Tempel aus (Vorsicht, nicht die Betenden treffen).



Sit-in am heißen Stein. Tanzen die Dorfbewohner lange genug um den Gegenstand, wird dieser zum Artefakt.



Mit einem Feuerwerk feiern die neu gewonnen Untertanen ihren Gott.

ALLGEMEINE TIPPS

Artefakt wechsel dich!

■ Leider gewöhnen sich die Dorfbewohner recht schnell an Artefakte. Deshalb ist es ratsam, die Artefakte zweier oder mehrerer Dörfer in bestimmten Abständen auszutauschen. So bekommen Ihre Untertanen ständig neue Heiligtümer zu Gesicht und belohnen Sie so mit vielen Glaubenspunkten. Je mehr Dörfer Sie in dieses Wechsel-Spiel involvieren, desto mehr Glaubenpunkte erhalten Sie für die Artefakte, da so mehr Zeit vergeht, bis ein Artefakt wieder in das Ausgangsdorf zurückkommt und Ihre Gläubigen anscheinend über kein sehr ausgeprägtes Gedächtnis verfügen.

Effizientere Sprüche

■ Anstatt bei Magie-Anwendungen die Aktionstaste permanent gedrückt zu halten, drücken Sie diese besser so schnell wie möglich hintereinander. So können Sie die Ausbeute erheblich steigern.

BLACK & WHITE

→ ständen bestehen und werden folgendermaßen hergestellt: Verfügt ein Dorf über so viele Einwohner, dass einige von ihnen nichts zu arbeiten haben und einfach nur faul in der Gegend herumsitzen, dann platzieren Sie doch einfach einen Stein oder Ball in der Mitte des Dorfes. Nach kurzer Zeit werden sich die Arbeitslosen um diesen Gegenstand scharen und beginnen, diesen anzubeten. Einige Gebetsstunden später wird der Gegenstand zum Artefakt, was Sie daran merken, dass er plötzlich von einer schimmernde Aura umgeben ist.

Setzen Sie Ihre Kreatur ein! Schon alleine der Anblick eines kraftstrotzenden Riesen ist immer wieder für einige Glaubenspunkte gut – wenn er dann noch mit den Bewohnern interagiert (ihnen hilft, mit ihnen tanzt oder ihre Häuser zerstört ...), dann wird auch der überzeugteste Atheist sehr schnell an Ihre Existenz glauben.

Expansion

Schnell werden Sie feststellen, dass Ihre Untertanen Sie permanent mit ihren Wünschen traktieren – vor allem nach Liebe und Expansion. Lassen Sie sich dabei nicht stressen, denn die diese beiden Bedürfnisse können Sie nie restlos befriedigen. Ganz im Gegenteil, bei zu großen Siedlungen ist das Kosten/Nutzen-Verhältnis deutlich auf die negative Seite verschoben. Sie verlieren schnell den Überblick, kämpfen mit der Nahrungsversorgung und müssen ein Haus nach dem anderen aus dem Boden stampfen – und dann kommen ja auch noch immer wieder neu bekehrte Siedlungen dazu ... Besser ist es daher, das Dorf kompakt und übersichtlich zu halten und sich voll und ganz auf die Bekehrung neuer Gläubiger – die Sie ja wieder mit neuen Zaubersprüchen versorgen – zu konzentrieren. Machen Sie daher pro Dorf nur ungefähr fünf Frauen zu Züchtern, die lediglich alle neun Monate Junge werfen. Bedenken Sie aber, dass diese natürlich nach einiger Zeit auch sterben und sorgen sie daher stets für Nachschub an neuen Züchtern. Verzichten Sie auf jeden Fall auf männliche Züchter, da diese im Begattungs-Zyklus deutlich schneller sind und Sie so schnell vor dem Problem einer Überpopulation stehen. Ausser Sie sind natürlich ein böser Gott, der auch gerne mal ab und zu einige Menschen opfert ...

Beachten Sie diese grundsätzlichen Regeln und auch die kleinen Tipps in den Randspalten, sollten Sie auf keine gröberen Probleme stoßen. Wichtig ist nur: Nehmen Sie sich genug Zeit. In den seltensten Fällen ist es vonnöten, schnell zu expandieren, weshalb Sie sich eingehend um Ihre Untertanen kümmern und sich mit Ihrer Kreatur abgeben können. Kommen wir somit also zu den Lösungen der einzelnen Schriftrollen-Rätsel.

Die erste Insel

Diese Insel dient zum Großteil als Tutorial. Hier treffen Sie noch auf keinen Gegenspieler und können sich ohne Zeitbegrenzung mit allen Einzelheiten des Spiels auseinandersetzen. Und dies sollten Sie auch tun – vor allem mit dem Trainieren Ihrer Kreatur können Sie nicht früh genug anfangen. Auf dieser Insel finden Sie immer wieder einige Schriftrollen, die bei Aktivierung diverse Aufgabenstellungen freischalten. Da Sie auf der ersten Insel allerdings stets Tipps zur Lösung erhalten, werden wir uns bei den meisten Rätseln unnötige Hinweise sparen. Dass Sie etwa das Wurftraining ganz alleine hinbekommen, trauen wir Ihnen schon zu ...

Der kranke Bruder, 1

Nur ein kleiner Hinweis: Sie müssen den Bruder nicht unbedingt suchen und nach Hause bringen. Sie können auch einfach das Haus zerstören und sich den darin gelagerten Stein selbst kralen. Nur bedenken Sie: Diese Aktion wird Ihre Gesinnung sehr deutlich prägen.

Die Missionare

Den Jungs sollten Sie einfach geben, wonach Sie verlangen: Eine Menge Holz, ein paar Tiere (WICHTIG: keine Schafe, denn die brauchen Sie für die nächste Aufgabe!) sowie zur Belohnung eine Frau. Wenn Sie dies alles tun, erhalten Sie auf der fünften Insel eine Bonuskreatur sowie ein zusätzliches Dorft samt Weltwunder.

Schafe suchen

Der Schafhirte bittet Sie, seine ausgebüxten Schafe wieder einzufangen. Eines befindet sich ja schon im Gehege, finden Sie drei weitere, ist die Quest abgeschlossen. Finden Sie allerdings alle zehn Schafe, dann erhalten Sie die Bonus-Kreatur Ziegenbock.

Wo befinden sich die Schafe? Eines finden Sie beim Bildhauer, eines hat sich im Schweine-



Der Vogelschwarm-Spruch liefert hervorragende Ergebnisse. Wie Sie hier sehen, ist er oft für weit über hundert Glaubenspunkte gut.



KARTEN-LEGENDE

a Finden Sie die drei Torsteine um das Tor zu drei Kreaturen zu öffnen.
b Treffen Sie den Stein, der auf der Säule sitzt.
c Bringen Sie den Missionaren Holz und Nahrung.
d Die Strand-Aufgabe.
e Finden Sie alle zehn Schafe.
f Hier treffen Sie den ehemaligen Diener Nemesis'.
g Beeindrucken Sie den Einsiedler mit Ihrer Kreatur.
h Finden Sie die fehlenden Steine.
i Stellen Sie den Entführer.
k Bringen Sie dem hungrigen Oger etwas Nahrung.

gehege versteckt, das dritte ist auf dem Berg neben dem großen Tor, eines dahinter, eines blökt in der Nähe der Stelle, wo Sie den kranken Bruder gefunden haben, Schaf Nummer sechs befindet sich in der Nähe der Wurf-Aufgabe, das siebte und achte auf dem Weg zum Strand und eines auf der Landzunge.

Die Ertrinkenden

Um die fünf Männer aus dem Meer zu fischen, benötigen Sie die Hilfe Ihrer Kreatur. Legen Sie ihr die kuschelige Leine der Gutmütigkeit an und befehlen Sie ihr, die Männer ans Ufer zu bringen. Natürlich könne Sie sie auch ertrinken lassen oder gar eigenhändig um die Ecke bringen ...

Die singenden Steine, 1

Überall auf der Insel sind Steine versteckt, die bei Berührung einen Ton von sich geben. Finden Sie diese. Doch vorsicht, einige Steine geben nur schräge Töne von sich – auf diese Steine können Sie getrost verzichten. Haben Sie die fünf Richtigen gefunden, müssen Sie sie nur noch in der richtigen Reihenfolge in dem Steinkreis platzieren.

Der Entführer

Und die entführten Kinder wieder zu bekommen, müssen Sie zu seiner Höhle (befindet sich direkt hinter dem Quest-Haus am Berg) gehen und mit der Leine Ihrer Kreatur auf den Entführer doppelklicken. Als guter Gott bringen Sie den miesen Typen zu seiner Höhle, woraufhin er die Kinder frei lässt, als böser Gott hingegen streicheln Sie einfach den Bauch Ihrer Kreatur und warten ab, was passiert ...

Die zweite Insel

Auf dieser Insel werden Sie zwar noch mit einigen kleineren Hilfestellungen versorgt, doch sind Sie größtenteils alleine auf sich gestellt. Neben dem Gott Khazar, der sich gleich zu Beginn mit Ihnen verbündet herrscht noch der fiese Letis über diese Insel. Ihr Ziel ist klar: Vernichten Sie Letis. Nachdem Sie das dritte Dorf eingenommen haben, wird sich Letis rächen und Khazar vernichten. Haben Sie sich der dunklen Seite zugewandt, können Sie ihm diese Aufgabe abnehmen und früher schon gegen Khazar vorgehen. Wer dies nicht tun will, kann sich immerhin noch an den Lagerbeständen des Verbündeten bedienen und so die vor allem zu Beginn auftretenden Engpässe überwinden. Khazar wird Ihnen das nicht übel nehmen. Nachdem Sie das vorletzte Dorf von Letis eingenommen haben, wird dieser einen Vortex erschaffen und Ihre Kreatur entführen. Sie können nun entweder gleich hinterherspringen oder warten, bis sich der Vortex wieder schließt und noch eine Weile weiterspielen, um Letis Tempel zu zerstören. Wir empfehlen Ihnen die zweite Methode, da →


Den kranken Bruder finden Sie im nahegelegenen Waldstück.


Helfen Sie den Missionaren, haben Sie auf der fünfen Insel Vorteile.


Von Khazars Schoßtier kann sich Ihr Liebling noch einige nützlich Dinge abschauen.

KARTEN-LEGENDE

a Hier finden Sie das erste Indianer-Dorf.
b Hier befindet sich das zweite Indianer-Dorf.
c Bringen Sie die badenden Kinder nach Hause.
d Der Turm von Hanoi. Lösen Sie diese Rätsel gleich zu Beginn.
e Das dritte Indianer-Dorf. Der Häuptling bietet Ihnen seinen Sohn als Opfer an.
f Das Baumrätsel. Fällen Sie die Bäume, sodass alle derselben Art sind.
g Finden Sie die zwei Melodien für die singenden Steine.
h Finden Sie die Viehdiebe und bringen die Kuh zum Bauern zurück.
i Besorgen Sie wilde Tiere für den Zirkus.
k Zerstören Sie die Götzen-Statue.
l Füllen Sie den Pilzkreis mit einem Wolk, Kot und einem brennenden Holzhaufen.
m Hier finden Sie die Wölfe für die Zirkus-Aufgabe.
n Hier finden Sie Pferde für die Zirkus-Aufgabe.
o Hier finden Sie Tiger für die Zirkus-Aufgabe.



Erste Insel: Die fehlenden Steine sind quer über die gesamte Insel verteilt. Sammeln Sie nur diese auf, die keine schrägen Töne von sich geben.

→ der Vortex, der nach der Zerstörung des Tempels entsteht solange aufrecht erhalten bleibt, bis Sie hindurchgehen. So haben Sie genügend Zeit, Zauber, Rohstoffe und Siedler auf die nächste Insel mitzunehmen.

Der Tempel von Hanoi

Bevor Sie irgendeine andere Schriftrolle lesen, sollten Sie zuerst dem Priester im Tempel von Hanoi helfen. Ziel ist es, den Tempel, der zu nahe am Wasser steht, weiter ins Landesinnere zu setzen. Der Turm besteht aus vier verschieden großen Teilen, die Sie nur an die drei Pfähle setzen können. Dabei können Sie nur kleinere Teile auf größeren anbringen. Steht der Turm wieder, bietet Ihnen der Priester an, zukünftig alle kranken Menschen umsonst zu heilen. Und so wird's gemacht (siehe auch Bild auf Seite 35):

Teil 1 auf Pfahl B, 2 auf C, 1 auf C, 3 auf B, 1 auf A, 2 auf B, 1 auf B, 4 auf C, 1 auf C, 2 auf A, 1 auf A, 3 auf C, 1 auf B, 2 auf C, 1 auf C.

Das zweite Dorf, Vergiftung

Sobald Sie die Schriftrolle in diesem Dorf aktivieren, werden das Nahrungslager (von nun an grün eingefärbt) und einige der Dorfbewohner vergiftet. Um nicht die komplette Nahrung zu verlieren, ist es sinnvoll, vor der Aktivierung dieser Quest sämtliche Nahrung aus dem Lager zu schaffen und neben dem Dorf zu platzieren. Nach Beendigung der Aufgabe können sie die Nahrung wieder zurück legen.

Lösung als guter Gott:

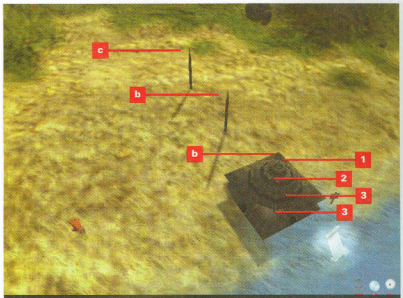
Entfernen Sie die vergiftete Nahrung aus dem Lager und werfen Sie sie entweder ins Meer oder deponieren sie an einem sicheren Ort. Heilen Sie nun alle vergifteten Menschen, die durch eine grüne Aura gekennzeichnet sind. Entweder bewerkstelligen Sie dies selbst mit Hilfe von Zauberspruchen, überlassen Ihrem tierischen Freund diese Arbeit oder bringen die Leute zum Turm von Hanoi, wo sie automatisch geheilt werden. Sind alle Bewohner wieder wohlauf, erhalten Sie als Belohnung den Blitzzauber.

Lösung als böser Gott:

Überlassen Sie die Einwohner einfach ihrem Schicksal. Binnen kürzester Zeit ist das Dorf menschenleer und Sie können es ohne großen Aufwand mit einem Missionar wieder einnehmen. Das vergiftete Getreide können Sie übrigens gewinnbringend nutzen, indem Sie es einem Dorf eines der beiden anderen Götter (vorzugsweise Letis) unterjubeln, wodurch der ebenfalls sein Dorf verlieren wird. Somit sparen Sie sich im späteren Spielverlauf die aufwändige Missionierungs-Arbeit der betroffenen Siedlung. Dies klappt übrigens auch auf den kommenden Inseln durch den Einsatz von giftigen Pilzen.

Die zweite Insel





Erste Insel, der Turm von Hanoi: Setzen Sie die einzelnen Teil in der im Text beschriebenen Reihenfolge auf die Pfähle, um dem armen Priester wieder trockene Füsse zu bescheren.

Das zweite Dorf, badende Kinder

Bei der zweiten Quest in diesem Dorf bittet Sie eine besorgte Mutter, ihre Kinder zu finden und wieder nach Hause zu bringen. Die Kinder finden Sie gleich in der Nähe des Dorfes beim Steg, der ins Wasser führt.

Lösung als guter Gott:

Manchmal (ein Bug?) erreichen Sie die Knirpse ganz einfach mit Ihrer Hand. Holen Sie sie aus dem Wasser und setzen sie am Ufer ab – die Kinder laufen dann alleine nach Hause. Sollten Sie mit Ihrer Hand nicht an die Kinder herankommen, dann müssen Sie Ihre Kreatur einsetzen: legen Sie ihr die Leine der Gutmütigkeit an und lassen sie diese Aufgabe übernehmen. Als Belohnung erhalten Sie einen Zauberspender »Kreatur vergrößern«.

Lösung als böser Gott:

Überlassen Sie die Kinder ihrem Schicksal, und werfen Sie die Mutter am besten gleich hinterher. Macht Spaß, bringt aber keine Belohnung.

Das drittes Dorf, Opfergabe

Haben Sie auch das dritte Dorf eingenommen, wird Sie der Stammesälteste samt Familie bei Ihrem Tempel besuchen und Ihnen seinen erstgeborenen Sohn als Opfergabe anbieten, was Ihnen einen großen Batzen Glaubenspunkte einbringt.

Lösung als guter Gott:

Verschmähen Sie das Opfer und legen Sie stattdessen – auch wenn es der Vater nicht gut heisst – Kühe, Schweine, Pferde oder sogar Bäume auf die Opferschale. Nach einigen Opfergaben ist der Stammesälteste doch noch zufrieden und dankt Ihnen, dass Sie seinen Sohn verschont haben. Natürlich erhalten Sie auch hier eine Belohnung, und zwar das Upgrade des Heilzaubers.

Lösung als böser Gott:

Na was wohl? Werfen Sie den Bastard auf die Schale, rösten ihn auf kleiner Flamme und freuen sich über die Glaubenspunkte. Auch seine Eltern eignen sich vortrefflich für diese Aktion. Auf die Belohnung müssen Sie aber auch hier wieder verzichten.

Das drittes Dorf, Baumrätsel 1

Ausserhalb des Dorfes finden Sie neun, in einem Quadrat angeordnete Bäume. Achtung: Diese Quest ist nicht durch eine Schriftrolle gekennzeichnet. Durch Ausreißen der Bäume wachsen neue Bäume einer anderen Art nach. Ziel ist es, neun gleichartige Bäume zu erzeugen. Die Sequenz sieht folgendermaßen aus: Baum 1, 5, 3, 9, 4 und 6.


Du sollst keinen Gott neben mir haben. Weg mit dem Götzen!


Um an das Zebra zu kommen, muss der Pilzkreis gefüllt werden.


Unsere Kuh entpuppt sich als kleiner Fred Astaire ...

Die singenden Steine,

In der Nähe von Dorf drei finden Sie neun Steine, denen Sie verschiedene Melodien entlocken sollen. Die Melodien erhalten Sie von zwei Dorfbewohnern, die pfeifend durch die Gegend wandern. Um Ihnen die mühsame Suche zu ersparen, hier die beiden Melodien:

Twinkle, Twinkle, Little Star:
1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1
beziehungsweise
1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 1.

Trauermarsch:
5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4, 5
beziehungsweise
2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2.

Als kleinen Gag können Sie noch White Christmas spielen, worauf hin es zu schneien beginnt. Einen anderen, positiven Nebeneffekt konnten wir nicht ausmachen.
5, 6, 5, 4, 5, 6, 7, 8
beziehungsweise 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5.

Die Götzen-Statue

Auf der Halbinsel neben dem zweiten Dorf finden Sie plötzlich einen frechen Indianer, der eine Götzen-Statue anbetet – das können Sie sich natürlich nicht gefallen lassen und müssen daür sorgen, dass die Statue schleunigst von Ihrer Insel verschwindet. →



Baumrätsel 1: Rupfen Sie die Bäume in der im Text angegebenen Reihenfolge aus, um einen Wunderspender zu erhalten.

WEITERE TIPPS

Kreaturen-Training

Es mag ja ganz schön sein, dass Ihr kleiner Racker lieb und süß und knuddelig ist und Ihren Untertanen hilft, wo es nur geht, doch ab und zu will oder muss man auch mal kämpfen. Um Ihre Kreatur für eine Auseinandersetzung fit zu machen, empfiehlt es sich, kleinere Kraftübungen zu trainieren. Steine eignen sich dafür besonders gut: Suchen Sie sich einen Felsbrocken, den Ihr Liebling gerade noch heben kann und fordern Sie Ihn auf, ihn durch die Gegend zu schleppen. In weiterer Folge können Sie dem Vieh noch beibringen, Steine durch die Gegend (am besten ins Meer) zu werfen oder sogar von Ihnen geworfene Steine zu fangen. Damit sie das aber lernt, müssen Sie ihr erst zeigen, wie das geht: Werfen Sie also Steine und fangen diese kurz darauf selbst wieder auf – irgendwann wird das auch Ihre Kreatur kapieren.



Insel zwei, die singenden Steine: Finden Sie die beiden Einwohner, die permanent eine Melodie vor sich hin trällern und spielen diese mit Hilfe der Steine nach.

ALLGEMEINE TIPPS

Zauber-Training

■ Sie wollen Ihrer Kreatur Zaubersprüche beibringen, ohne Mana zu verbrauchen? Ganz einfach: Schnellspeichern, Zauber ausführen, Schnellladen. Somit haben Sie kein Mana verbraucht, das Gelernte bleibt aber gespeichert.

Ab in den Vortex

■ Bevor Sie in den nächsten Level wechseln, sollten Sie alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist, sprich: Holz, Nahrung, Siedler, Einwegzauber ... Um Siedler nicht einzeln in den Vortex zu bugsieren, was ziemlich nervend und zeitaufwändig ist, können Sie einfach ganz in der Nähe des Vortex ein Gerüst aufstellen. So werden nach und nach alle Untertanen dort hin rennen, um das Gebäude zu bauen, werden aber sofort in das Loch gezogen. Sie können sogar Gerüste mitnehmen, am besten die großen Wunder-Gerüste. So ist es Ihnen möglich, schon zu Beginn des neuen Levels alle nur erdenklichen Weltwunder zu bauen. Achten Sie dabei darauf, wo das Gerüst gebaut wurde, denn genau von diesem Volk wird auch das Weltwunder sein.

→ **Lösung als guter Gott:**
Zerstören Sie die Statue, indem Sie entweder einige Bäume oder Holzstapel neben ihr platzieren und diese danach mit einem Feuerball anzünden. Nach einiger Zeit wird dieses haidnische Bauwerk explodieren und der Indianer schwört seinem Glauben ab. Als Belohnung erhalten Sie die Verstärkung Ihres Feuerball-Zaubers.

Lösung als böser Gott:
Jagen Sie nicht nur die verhasste Statue in die Luft, sondern setzen Sie den abtrünnigen Gläubigen am besten gleich mit auf den Scheiterhaufen. Zur Abwechslung erhalten Sie endlich auch bei der bösen Variante die Belohnung.

Dorf vier; Kuhdiebe

Ein Bauer bittet Sie, seine gestohlene Kuh wieder zu beschaffen. Ausserhalb des Dorfes erspähen Sie eine Bande hungriger Kinder, der Sie das Vieh wieder abjagen müssen.

Lösung als guter Gott:
Suchen und erschrecken Sie die Kinder mit einem Blitzzauber. Sobald einer der Racker angekokelt ist, werden die anderen Besserung geloben und fortrennen. Nehmen Sie dann die Kuh und bringen sie dem rechmäßigen Eigentümer zurück. Ihre Belohnung: ein verstärkter Blitzzauber.

Lösung als böser Gott:
Töten Sie die Kinder! Oder den Bauern! Oder gleich alle – egal, das Blitz-Upgrade erhalten Sie trotzdem.

Dorf fünf; Der Zirkus

Hurra – der Zirkus ist in der Stadt! Was die Freude allerdings ein wenig trübt, ist die Tatsache, dass die Zirkusleute einige Bewohner des Dorfes entführt haben und sie nur freilassen, wenn Sie ihnen ein paar wilde Tiere für ihre Show bringen.

Lösung als guter Gott:
Beschaffen Sie den Kidnappern Wölfe oder Tiger – alle anderen Rassen wie Kühe oder Pferde lehnen sie kategorisch ab und nehmen auch von den wilden Tieren nur maximal zwei jeder Rasse. Wo Sie die jeweiligen Tiere finden, entnehmen Sie bitte unserer Übersichtskarte. Als Belohnung erhalten Sie einen Zauberspender »Wolfsrudel«.

Lösung als böser Gott:
Bringen Sie entweder die Zirkusleute um oder versuchen Sie, die Geiseln selbst zu befreien. Nach drei befreiten Geiseln werden die Gauner in das Dorf laufen und dort Feuer legen. Belohnung gibt's hierbei keine.

Das Zebra

Bereits auf der zweiten Insel erhalten Sie Ihre erste Bonus-Kreatur. In der Nähe des Hanoi-Turmes finden Sie einen Hexenring aus Fliegenpilzen. Eine Schamanin gibt Ihnen den Tip, etwas von Ihrer Kreatur, etwas Heißes und etwas, das bei Nacht heult, in den Kreis zu legen und danach einen Schutzschild-Zauber darüber auszusprechen. Also besorgen Sie Kot von Ihrer Kreatur und einen Wolf, sprechen schnell den Zauber, bevor der Wolf wieder verschwindet und, zoomen dann unter den Schutzschild. Dort sprechen Sie einen Feuerball-Zauber und voilà – das Zebra gehört Ihnen. Sollte der Zoom unter den Schutzschild nicht klappen, können Sie auch vorher einen Holzstapel in den Pilzkreis legen und diesen entzünden. Da bei dieser Methode eine schnelle Vorgehensweise gefordert ist, sollten Sie den Wolf in den Pilzring werfen, wo dieser dann einige Zeit benommen liegen bleibt.

Die dritte Insel

Zu Beginn sind Sie auf sich alleine gestellt, da ihre entführte Kreatur durch drei Energiefelder gefangen gehalten wird. Erst wenn Sie drei von Letis Dörfern einnehmen, wird Ihr Liebling befreit. Dieses Unterfangen gestaltet sich nur leider gar nicht so einfach, wie es zunächst aussieht. Bevor Sie etwas unüberlegtes tun, bauen Sie lieber in aller Ruhe Ihr Heimatdorf auf und wenden Sich dann der ersten Quest zu.

Der alte Yogi

Diese erste Schriftrolle, die erscheint, sobald Sie einige Glaubenspunkte gesammelt haben, sollten Sie unbedingt lesen, bevor Sie das japanische Dorf einnehmen. Der alte Yogi, der auf



Je nach Art des gefangenen Tieres rücken die Geiselnehmer entweder einen oder zwei Dorfbewohner raus.



Insel vier, Einsiedler: Bringen Sie dem armen Adam seine Frau wieder.



Insel vier: Schalten Sie den Oger aus, bevor er das Mädchen trifft.



Insel drei, Yogi: Bleiben Sie möglichst nahe am Boden und kombinieren Sie Tastatur- und Maus-Steuerung.

dem hohen Berg wohnt, will zu seinem Gebetsplatz gehen und bittet Sie, ihm auf keinen Fall zu folgen. Ihre Aufgabe besteht selbstverständlich darin, ihm doch nachzuschleichen.

In dieser Quest kämpfen sie vor allem mit den Tücken der viel zu ungenauen Steuerung. Wir empfehlen Ihnen spätestens jetzt eine Kombination aus Tastatur (Kameraschwenks mit Y und – benutzerdefiniert – U) und Maus. Für Zooms sollten Sie nicht das Mausrad verwenden, da dies oft viel zu weit über das Ziel hinausschießt. Halten Sie sich stets links hinter dem Yogi. An zwei Stellen, bei den blauen Pilzen, dreht er sich um 180 Grad nach Rechts, um nach Ihnen zu suchen. Schwenken Sie also nach links und bleiben Sie stets hinter ihm. Zum Glück gibt es in dieser Mission zwei Checkpoints, an denen Sie bei einem eventuellen Scheitern fortfahren können. Mit einer großen Portion Geduld ist auch diese Aufgabe zu meistern.

Das erste Dorf

Nachdem Sie das japanische Dorf eingenommen haben, wird sich Letis an Ihnen rächen und einige brennende Menschen in Ihr Dorf schicken. Der Yogi hilft Ihnen und löscht schon einen Großteil der armen Seelen, den Rest müssen Sie mit Zauberspüchen und Einwegzaubern erledigen.

Das zweite Dorf

Nachdem Sie das Indianer-Dorf zu Ihrem Glauben konvertiert haben, hetzt Ihnen Letis eine Meute wilder Wölfe auf den Hals. Auch hier wird der Yogi wieder viele der Tiere über den Jordan schicken, der Rest liegt bei Ihnen. Halten Sie auf alle Fälle genügend Feuer- und Blitz-Einweg-Zauber bereit, da hier schnelles Handeln gefordert ist.

Das dritte Dorf

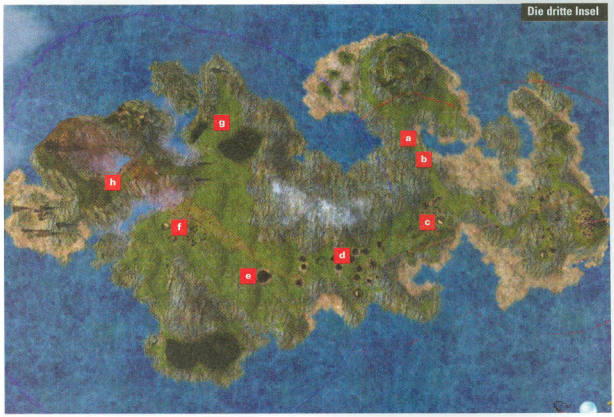
Das ägyptische Dorf ist sehr schwer einzunehmen, da es weit außerhalb Ihres Einflussbereichs liegt. Stärken Sie den Glauben Ihrer Untertanen und bauen Sie falls nötig, ein weiteres Dorfzentrum auf, das Ihren Einflußbereich deutlich erhöht. Bei dieser Aufgabe unterstützt Sie der Yogi mit dem Bau eines indianischen Weltwunders. Um das ägyptische Dorf schlussendlich zu überzeugen, bedienen Sie sich am besten einiger Flugwesen-Zauber sowie Artefakte, die sehr gute Ergebnisse erzielen. Hierfür reicht es aus, wenn für kurze Zeit in das gegnerische Gebiet gelangen.

Letis Tod

Wenn Sie Ihre Kreatur wieder haben und Ihren Machtbereich nahe an Letis Tempel ausgeweitet haben, wird er Ihnen seine Kapitulation anbieten. Es liegt an Ihnen, ob Sie ihn in Frieden lassen, oder Ihre Aufgabe zu Ende führen – sein Haustier müssen Sie dazu übrigens nicht zwingend besiegen. Lassen Sie Letis allerdings am Leben, wird er sich keinesfalls dankbar zeigen und Sie auch weiterhin angreifen. Wollen Sie also noch eine Weile auf dieser Insel weiterspielen, müssen Sie Ihren Gegner so oder so vernichten. Denken Sie daran, für die nächste Insel genügend Ressourcen und Einweg-Zauber mitzunehmen. →

KARTEN-LEGENDE

a Schleichen Sie dem alten Yogi hinterher.
b Ein weiteres Baum-Rätsel. Nur Geduld ...
c Das japanische Dorf. Letis schickt Ihnen einige brennende Siedler entgegen.
d Das Indianer-Dorf. Letis schickt Ihnen ein Rudel Wölfe auf den Hals.
e Hier baut Ihnen Yogi ein Weltwunder.
f Das ägyptische Dorf.
g Die Schamanin biete Ihnen an, alte Menschen wieder zu verjüngen.
h An diesem Punkt wird Ihre Kreatur festgehalten.



KARTEN-LEGENDE

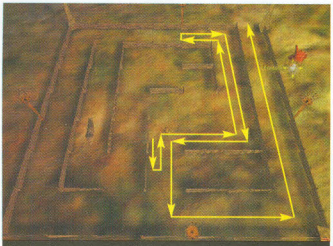
a Ziehen Sie alle Steinköpfe in die Höhe.
b Hier finden Sie das japanische Dorf.
c Bringen Sie dem Einsiedler seine Frau zurück.
d Führen Sie den hungrigen Wolf durch das Labyrinth.
e Beschützen Sie das kleine Mädchen, das die Medizin zu seinem Bruder bringen will.
f Fangen Sie alle Fische, um die Bonuskreatur zu erhalten.
g Heben Sie die beiden Totenköpfe, um dem verfluchten Dorf zu helfen.



Die vierte Insel

→ Aus alt mach neu

In der Nähe des dritten Dorfes treffen Sie auf eine Schamanin, die Ihnen anbietet, alte Menschen zu verjüngen. Bringen Sie ihr einfach einige alte Knacker, vorbei. Einen anderen positiven Nebeneffekt konnten wir nicht feststellen.


Um den Jungen vor dem Wolf zu retten, dirigieren Sie ihn mit Ihrer Hand in die beschriebenen Richtung.



In der Reihenfolge wie rechts im Text beschrieben müssen Sie die Glocken mit der Aktionstaste läuten.

Die vierte Insel

Bei dieser Insel handelt es sich um eine leicht veränderte Version der ersten Insel. Allerdings sieht sie jetzt nicht gerade gastfreundliche aus: Feuerbälle regnen vom blutroten Himmel, Blitze zucken und die Erde ist verbrannt. Um die Insel wieder in ihren Urzustand zu versetzen, müssen Sie drei Wächtersteine finden und zerstören. Der Feuerregen richtet zu Beginn übrigens keinen Schaden an und wird erst später gefährlich, wenn Sie Ihr Gewissen ausdrücklich davor warnt. Ist es soweit, sollten sie genügend Schutzzauber in Petto haben. Einen praktischen Schutzschild-Wunderspender finden Sie gleich neben Ihrem Tempel.

Der erste Wächterstein:

Um den Stein zu erhalten, müssen Sie wohl oder übel den garstigen Oger besiegen. Schicken Sie ihm einfach Ihre Kreatur und besiegen ihn in einem Zweikampf. Netter Nebeneffekt: Halten Sie den ersten Wächterstein in Händen, hört endlich der lästige Meteoritenschauer auf.

Die sechs Steinköpfe

Um dieses Rätsel zu knacken, müssen Sie alle Steinköpfe nach oben ziehen. Das Problem bei der Sache: Wenn Sie die Höhe eines Kopfes verändern, bewegen sich auch die anderen Köpfe. Die richtige Reihenfolge lautet:
4, 6, 4, 5, 6, 4, 1, 6, 4, 3, 1, 4, 6, 4, 3, 4, 3, 1, 6, 2.

Wächterstein 2:

Bei dem Glockenrätsel müssen Sie die vorgespielte Tonfolge innerhalb eines Zeitlimits nachspielen. Die Tonfolge wird mit jedem neuen Durchgang länger. Haben Sie diesen Test bestanden, erhalten Sie den zweiten Wächterstein. Hier die vollständige Tonfolge:
1, 2, 3, 5, 2, 3, 1, 4, 1.

Der dritte Wächterstein:

Um an die Frau des Einsiedlers zu kommen, müssen Sie zuerst das Azteken-Dorf auf die übliche Art einnehmen. Dann nehmen Sie einfach die Frau in Ihre Hand und setzen Sie bei Ihrem Mann ab. Zum Dank schwört er Nemesis ab und überreicht Ihnen den letzten Wächterstein.

Lösung als böser Gott:
Töten Sie einfach die Frau. Ihr Mann wird dann so traurig sein, dass er seinen Glauben an Nemesis aufgibt. Nun können Sie sich den Stein selbst schnappen.

Tommy und der Wolf

Ihre Aufgabe ist es, den kleinen Jungen aus dem Labyrinth zu lotsen, ohne dass er mit dem Wolf zusammenstößt. Sie können ihn blockweise vorwärts dirigieren, indem Sie vor dem Jungen mit der Aktionstaste auf den Boden vor ihr klicken. Doch Achtung: Für jeden Schritt, den Tom macht, macht der Wolf zwei – vorausgesetzt, es steht kein Hindernis im Weg. Folgen Sie einfach den Pfeilen auf dem Bildschirmfoto

Der böse Wolf

Damit das kleine Mädchen die Medizin zu ihrem kranken Bruder bringen kann, müssen Sie es auf ihrem Weg begleiten und es vor einigen Gefahren schützen. Zuerst wird es von einem Rudel Wölfe angegriffen, das Sie mit

einigen Zaubersprüchen problemlos beseitigen können. Danach kommt ein Waldbrand, den Sie schnell genug löschen müssen. Die dritte Hürde ist etwas schwieriger zu meistern: Um den steinewerfenden Oger zu auszuschalten, sollten Sie Ihre Kreatur zu Hilfe holen, die ihn im Zweikampf besiegt. Als Belohnung winkt die Bonuskreatur Wolf.

Die Schildkröte

Um die Bonuskreatur Schildkröte zu erhalten, müssen Sie alle Fische ins Netz des Fischer-Jungen treiben. Mit Geschick und Geduld kein Problem.

Die zwei Totenköpfe

Bevor Sie diese Insel verlassen dürfen, müssen Sie zuerst den Fluch des letzten Dorfes brechen. Um die Skelette wieder in normale Menschen zu verwandeln, müssen beide Totenkopf-Pfähle gleichzeitig hochgehoben werden, was nur mit Hilfe Ihrer Kreatur zu bewerkstelligen ist. Mit der Leine des Lernens könne Sie ihr diese Aktion relativ leicht beibringen. Wenn die Kreatur nun den Pfahl hebt, müssen Sie den anderen ebenfalls heben, schon ist der Weg zu Nemesis frei.

Die fünfte Insel

Um Nemesis den Garaus zu machen, müssen Sie vier seiner Dörfer einnehmen. Gar nicht so einfach, da Nemesis sein ganzes Können in die Schlacht wirft, und seine Siedlungen sehr gut absichert.

Der blinde Wolf

Führen Sie das blinde Tier zu seinem Futter, indem Sie die Glocken entsprechend der gewünschten Richtung läuten. Auf dem Screenshot haben wie die Marschrichtung eingezeichnet. Als Belohnung erhalten Sie die Bonuskreatur Löwe sowie eine weitere Aufwertung Ihres Feuerball-Spruches.

Der Bär

Im japanischen Dorf beschweren sich die Bewohner über einen unheimlichen Gestank. Hören Sie auf das Surren von Fliegen und beseitigen Sie alle Kot-Haufen. Als Belohnung winkt die Bonuskreatur Braunbär.

Heilung Ihrer Kreatur

Um Ihre zu Beginn verfluchte Kreatur wieder zu heilen, müssen Sie »einfach« alle Dörfer bis auf das Letzte einnehmen.

Drachenjagd

Heilen Sie zuerst die angeschlagenen Jäger und zünden Sie dann den Holzstapel an. Verfolgen Sie den Verlauf der Jagd und warten sie, bis der Drache bezwungen ist. Als Belohnung winkt ein Wunderspender »Vogelzauber«.

Das tibetanische Dorf

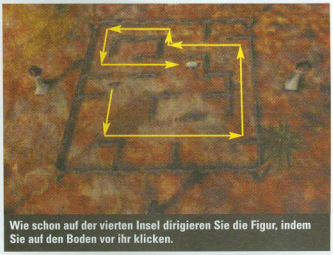
Um dieses Dorf einzunehmen, müssen Sie erst die drei Runensteine zerstören, die den Schutzschild speisen. Wenn Sie die Steine oder die Wächter entfernen, steht der Bekehrung des Dorfes nichts mehr im Wege.

Nemesis

Nachdem Sie endlich auch das letzte Dorf eingenommen haben, fordert Sie der Gott zu einem Duell heraus. Für diesen letzten Kampf sollte Ihre Kreatur schon sehr viel Kampf-Erfahrung gesammelt haben, um auch nur den Hauch einer Chance zu haben. Heilen Sie Ihren Liebling zwischendurch immer wieder, dann wird auch Nemesis' Schützling nach einiger Zeit aufgeben müssen. Somit folgt nur noch der Sprung in den Vulkan und Sie haben Black and White erfolgreich gelöst. **(cd)**



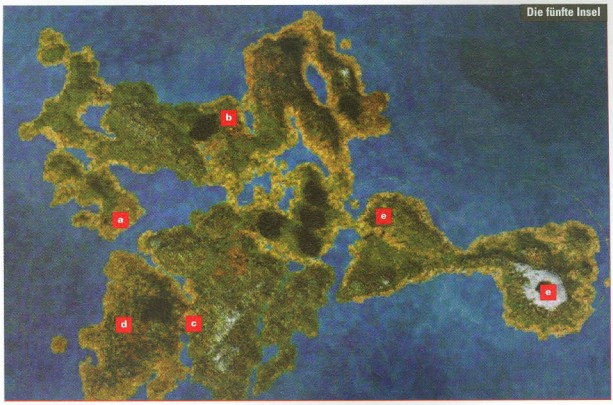
Insel vier, die Steinköpfe: Ziehen Sie die Statuen in der im Text beschriebenen Reihenfolge ganz nach oben.



Wie schon auf der vierten Insel dirigieren Sie die Figur, indem Sie auf den Boden vor ihr klicken.

KARTEN-LEGENDE

- a Hier erhalten Sie die Bonuskreatur Löwe.
- b Das japanische Dorf.
- c Die tapferen Drachenjäger.
- d Das Dorf mit dem Schutzschild.
- e Nemesis letztes Dorf
- e Schicken Sie Ihre Kreatur in den Vulkan.





WORUM GEHT'S?







■ Morbus, der üble Schurke, hat es sich zum Ziel gesetzt, die komplette Siedler-Welt mit Pilzfarmen zuzupflastern.

■ Ein Glück, dass sich seine liebreizende Gehilfin am Ende gegen ihn stellt.

■ Ansonsten würde die Welt wohl bald so aussehen ...

DIE SIEDLER 4

Schaffe, schaffe, Häusle baue – doch Morbus hindert Sie daran? Kein Problem: Auf den folgenden 22 Seiten durchleuchten wir jede einzelne Mission.

• Achten Sie vor allem zu Beginn auf eine ausreichende Versorgung mit den Grundgütern Holz und Kohle. Um schnell an genügend Holz zu kommen, hat sich eine Kombination von zwei Holzfällern, einem Sägewerk sowie einem Förster bewährt. Bauen Sie gleich zu Beginn zwei dieser »Holzfabriken« (später vielleicht noch eine dritte), dann werden Sie während einer Mission nie mit einem Holzmangel zu kämpfen haben. Auch die Produktion von mindestens zwei (später vier) Steinmetzen beseitigt die meisten Versorgungsprobleme.

• Wenn Sie nach einiger Zeit ins Gebirge ziehen, um die Schwerindustrie (Gold, Eisen, Kohle) in Schwung zu bringen, reichen zwei bis vier Geologen. Da die kleinen Holztäfelchen, die sie bei gefundenen Vorkommen aufstellen nach einiger Zeit wieder verschwinden, empfiehlt es sich, die Geologen immer wieder zwischen mehreren Bergen hin und her zu schicken.

• Halten Sie die Wege generell so kurz wie möglich, um keine Zeit beim Transport von Rohstoffen zu verlieren, und sorgen Sie immer für einen ausreichenden Vorrat (besser ein Überschuss) an Trägern. Sobald ein neu gebautes Haus freie Siedler abwirft, vergessen Sie nie, einen kleinen Teil davon umgehend in Träger, Planierer oder Bauarbeiter umzuwandeln.

• Sorgen Sie stets für genügend Schwertkämpfer – nur diese Einheiten können gegnerische Türme angreifen und einnehmen.

• Den Aufbau von Schwerindustrie und Nahrungsversorgung erklären wir nicht in jeder Mission neu. Wir gehen davon aus, dass Sie sich schon im Tutorial schlau gemacht haben. Kurz zusammengefasst: Bauen Sie einfach von jedem benötigten Gebäude (Wasserwerk, Farm, Mühle, Bäckerei und so weiter) ein Stück, im weiteren Spielverlauf kann dieses Startaufgebot beliebig erweitert werden. Und noch einmal: Halten Sie die Wege kurz!

• Beachten Sie die Nahrungsvorlieben der einzelnen Bergarbeiter: Kohle- und Steinminenarbeiter bevorzugen Brot, Eisen- und Schwefelminenarbeiter Fleisch und die Goldjungs schlussendlich Fisch. Beachten Sie dies, werden Sie mit reicher Ausbeute belohnt.

• Neue Wohnhäuser müssen permanent gebaut werden – wir werden dies nicht gesondert im Text erwähnen. Lieber zu viele Siedler, als zu wenige (was zu erheblichen Lieferengpässen führen kann.)



Maya-Kampagne, Mission 1: Goldener Strand

Ziel: Besiegen Sie die Römer im Osten der Insel

In dieser Mission können Sie zwei Strategien anwenden oder beide kombinieren. Entweder Sie starten schon nach kurzer Zeit einen Blitzangriff, wobei Sie den zu Beginn noch recht schwachen Gegner erheblich verletzen oder sogar auslöschen können, oder Sie entscheiden sich für eine Neubesiedelung der Insel im Süden, wo genügend Rohstoffe auf Sie warten.

Angenommen, Sie bevorzugen die kürzere Variante, dann statten Sie Ihre Siedlung mit zwei mittleren Wohnhäusern, drei Holzfällern, einem Sägewerk und drei Steinmetzen aus. Nachdem Sie die spärlichen Kohle- und Erzvorkommen in den südlichen Bergen ausfindig gemacht haben, beginnen Sie mit dem Bau der Schmelzen und je einer Waffen- und Werkzeug-Schmiede. Auch die Kaserne darf natürlich nicht fehlen. Rekrutieren Sie so viele Soldaten wie möglich und starten Sie Ihren Angriff. Durch geschicktes Manövrieren Ihrer Krieger können Sie die schwache KI binnen weniger Minuten auslöschen.

Der längere und beschwerlichere Weg ist die Besiedelung der südlichen Insel. Dafür sind diverse Gebäude notwendig: Je eine Fahrzeugmanufaktur, Eselzucht, Getreidefarm und Wasserwerk. Des weiteren benötigen Sie eine Werft, einen Hafen und zum Bau des Gründungskarren wiederum Eisen. Sie sehen: jede Menge Gebäude – und der Platz ist leider arg begrenzt. Ein idealer Ort für den Hafen befindet sich an der Südwestküste. Diese Stelle muss allerdings zuvor mit Holzfällern gerodet werden.

Nach etwa eineinhalb Stunden sollte der Gründungskarren bereit stehen, den Sie mit Hilfe der Fähre zur südlichen Insel transportieren können, wo Sie an der westlichen Küste landen. Nehmen Sie auch gleich einige Pioniere, Geologen und mindestens einen Schwertkämpfer mit auf die Reise. Mit den Rohstoffen bauen Sie zuerst ein kleines Haus und anschließend einen Hafen. Von dort aus werden Gold und Waffen in die Heimatinsel transportiert.

Sie können nun beide Siedlungen weiter ausbauen. Die Nahrungsmittel- und Holzproduktion findet auf der Hauptinsel, der Abbau von Kohle, Erz und Gold auf der neuen Insel statt.

Wenn der Warenaustausch schließlich läuft, können Sie mit dem Aufstellen Ihrer Armee beginnen. Rekrutieren Sie nach Möglichkeit Krieger der Level 2 und Level 3. Nach etwa zweieinhalb Stunden sollten Sie mit ein etwa 100 Mann starken Horde die ersten Angriff starten.

Die Überlistung der KI dürfte kein allzu großes Problem sein, so dass die Vernichtung der Römer und somit die Erreichung des ersten Missionsziels ebenfalls kein zu großes Problem mehr darstellen sollte. →

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Landen Sie mit Ihrem Gründungskarren an dieser Stelle.
3 In den Gebirgen der südlichen Insel finden Sie ausreichend Rohstoffe und vor allem Gold, um Ihre Einheiten aufzuwerten.
4 Hier befindet sich die römische Siedlung.



Auf zu neuen Ufern: Wir landen an der Küste unserer neuen Kolonie. Landen Sie an der südwestlichen Seite der Insel.



Maya-Kampagne, Mission 2: Die Feuerbärte

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Hier sollten Sie Ihren Hafen errichten. Vernichten Sie zuerst die beiden römischen Türme.
3 Landen Sie möglichst weit im Süden der gegnerischen Insel, da dort der Widerstand relativ gering ist und Sie Ihre Einheiten in Ruhe sammeln können. Starten Sie dann Ihren Feldzug nach Norden (4).

→ Maya-Kampagne, Mission 2: Die Feuerbärte

Ziel: Erobern Sie die Insel der Wikinger im Westen.
Keine leichte Runde, die Sie sich da ausgesucht haben. Die Wikinger befinden sich nämlich auf einer Insel im Westen, welche Ihre Krieger nur mit Hilfe von Fähren erreichen können. Außerdem hat Ihnen Ihr Gegner zwei große Wachtürme direkt vor die Nase gestellt und wird auch sehr früh den einen oder anderen kleinen Angriff starten.

Beginnen Sie Ihre Expansion nach Norden und nach Süden. Sie finden dort ausreichend Holz und Steine. Um den hohen Bedarf an Steinen zu decken, sind mindesten drei Steinmetze notwendig.

Um sich schon sehr früh und vor allem schnell mit wichtigen Rohstoffen zu versorgen, sollten Sie zehn bis fünfzehn Diebe ausbilden. Sie werden südwestlich in einem Krater wertvolle Güter finden: jede Menge Waffen und hochprozentigen Tequila. Während sie das »Diebesgut« in Ihre Siedlung schleppen, können Sie bereits mit der Rekrutierung beginnen. Bilden Sie getrost mehrere Level-1- und Level-2-Soldaten aus, da diese ihre Priester im späteren Spielverlauf aufwerten können.

Nordwestlich Ihrer Ausgangsposition befindet sich ein großes Gebirge, in dem Sie alle notwendigen Ressourcen finden werden. Teilweise ist der Einsatz von Pionieren nötig, um an die wertvollen Rohstoffe zu gelangen.

Starten Sie nun Ihren Expansionskurs Richtung Westen. Schon sehr bald werden Sie auf die erwähnten Wachtürme der Wikinger stoßen. Errichten Sie im grenznahen Gebiet unbedingt zwei große, vollbesetzte Wach-


Kurz auf den Nachschub warten, dann mit der vollen Anzahl an Kämpfern in den Krieg ziehen.


Um Ihre Streitmacht schnell ins Feindgebiet zu schaffen, sollten Sie mindestens zwei, maximal vier Fähren bauen.

türme, um Ihre Gegner von Ihrer Siedlung fernzuhalten.

Mit einer Armee von etwa 20 Schwertkämpfern können Sie einen Angriff auf die zwei Wachtürme starten. Sobald Sie beide Türme eingenommen haben, reißen Sie diese ab und errichten eine Werft. Sie benötigen zwei bis drei Fähren, um Ihre Krieger an die südliche Küstenregion des Feindesland überzuschiffen. Dort können sie in Sicherheit auf Ihre Kameraden zuwarten.

Die Wikinger haben bereits eine ziemlich große Siedlung aufgebaut und verfügen daher über eine hohe Anzahl an Soldaten. Sie müssen mit nennenswerten Widerstand rechnen, aber mit etwa 150 Söldner können Sie entspannt beginnen, die ersten Türme zu erobern. Nachdem Sie den Großteil Ihre Feinde vernichtet haben, wird er kaum noch Widerstand leisten. Alle Türme und Burgen sind nur noch minimal besetzt. Nach und nach stoßen Sie weiter in nördlicher Richtung vor, bis der letzte feindliche Krieger als Engel gen Himmel schwebt.



Meins! Alles meins!



Exitus der letzten römischen Siedler.

Maya-Kampagne, Mission 3: Ein Unglück kommt selten allein

Ziel: Erobern Sie die Siedlungen der Römer und Wikinger

Diesmal haben sich Ihre Gegner verbündet und wollen Sie ein für allemal von der Insel vertreiben. Doch damit nicht genug: Sie können in Ihrer Umgebung einfach kein Erz finden. Dem muss Abhilfe geschaffen werden! Entweder bitten Sie Ihre Götter um Unterstützung, indem Sie einen Steinkopf inmitten des heiligen Steinrings erbauen oder Sie nehmen das Spiel mit der Zeit auf, indem Sie möglichst rasch nach Süden expandieren und den Römern die letzten Erzvorkommen vor der Nase wegschnappen.

Für den Grundaufbau finden Sie alle nötigen Ressourcen in ausreichender Menge. Beginnen Sie schon am Anfang damit, den Berg nach Rohstoffen abzusuchen. Sie werden auf große Kohlevorkommen, aber auf nur sehr wenig Erz geschweige denn Gold stoßen. Fündig werden Sie ganz im Süden. Expandieren Sie daher zielstrebig in diese Richtung, bevor Ihnen die Römer zuvorkommen.

Gleichzeitig können Sie mit Ihrer (noch) bescheidenen Waffenproduktion beginnen. Die Minenarbeiter wollen mit Nahrung versorgt werden, wobei der Jäger gute Dienste leistet. Die Hauptproduktion obliegt jedoch den Metzgern. Errichten Sie daher mindestens zwei, besser drei Getreidefarmen, damit sich Ihre Ziegen rasch entwickeln können.

Sobald Sie die südliche Erzmine erreicht haben, sollten Sie diese mit einem großen Turm verteidigen. Jetzt kann die Waffenproduktion en gros beginnen. Im Zentrum der römischen Siedlung stehen zwei große Wachtürme. Halten Sie sich diese für später auf und versuchen Sie, die ersten Türme im Süden zu erobern und weiter nach Osten vorzustoßen. Die Rohstoffe in der so gewonnenen Schneise gehören schon Ihnen. Wenn Ihre Armee etwa 20 Schwertkämpfer stark ist, können sie sich an die verbleibenden zwei große Wachtürme trauen. Der römische Gegner wird nur minimalen Widerstand leisten.



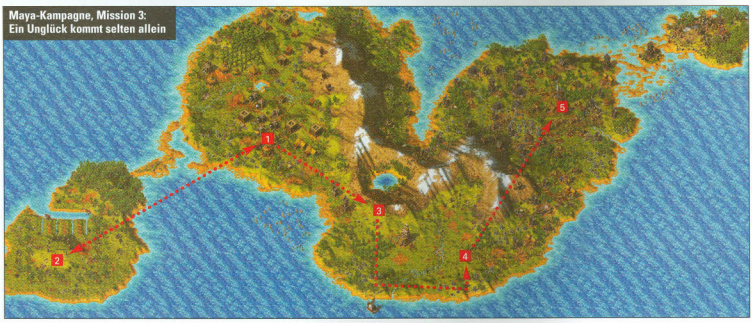
Hier können Sie einen Steinkopf errichten und auf die Gnade der Götter hoffen

Nördlich der zerstörten Römersiedlung finden Sie endlich einige Goldvorkommen. Der kleine See nördlich des Gebirges eignet sich hervorragend, um die Minenarbeiter mit genügend Fisch zu versorgen.

Mit dem Angriff auf das Wikingervolk sollten Sie ebenfalls nicht zu lange warten. Etwa 100 Ihrer Krieger können Ihren Gegner bereits merklich schwächen. Nach dem ersten Angriff empfiehlt sich erst einmal ein taktische Rückzug. Bringen Sie Ihre verwundeten Soldaten ins Lazarett und greifen Sie mit Verstärkung erneut an. Die Eroberung der großen Wikingertürme wird nämlich so manchem →

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Setzen Sie in die Mitte des heiligen Ringes einen Steinkopf, um von den Göttern Erz zu erbeten.
3 Expandieren Sie schnell genug, können Sie den Römern an dieser Stelle das Erz abtrünnig machen.
4 Schleichen Sie sich an der Küste entlang und greifen die Römer von Süden her an. Mit dieser Taktik erobern Sie die gegnerischen Erzminen und können sogar auf die Aktion mit dem Steinkopf verzichten.
5 Last but not least überrennen Sie mit Ihrer Armee die Wikinger-Siedlung.





Römer-Kampagne, Mission 1: Bedrohung aus dem Norden

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Da Ihnen die Wikinger in dieser Mission nicht allzuviel entgegen zu setzen haben, reichen circa 80 Söldner aus, um den Gegner unschädlich zu machen.

→ Ihrer Krieger das Leben kosten. Vergessen Sie nicht, vor jedem größeren Angriff zwischenzuspeichern – man weiß ja nie. Übrigens, Sie besitzen auch eine Fähre. Nutzen Sie diese für taktische Angriffe aus dem Hinterhalt! Bald haben Sie auch die letzte Mission der Maya erfüllt ...

Römer-Kampagne, Mission 1: Bedrohung aus dem Norden

Ziel: Erobern Sie die Wikingersiedlung im Westen der Insel

Östlich der Siedlung befinden sich bereits ein Holzfäller sowie ein Sägewerk. Für den weiteren Siedlungsbau ist es jedoch unerlässlich, weitere zwei bis drei Holzfäller mit einem Sägewerk zu errichten. Achten Sie auch darauf, dass ein Förster für den Nachschub des wichtigen Rohstoffes sorgt.

Um den Nachschub an Steinen zu sichern, finden Sie nordöstlich des Sägewerkes eine geeignete Stelle für den Steinmetz. Sollten Ihnen unerwartet trotzdem die Steine ausgehen, besteht immer noch die Möglichkeit zur Errichtung einer Steinmine in den umliegenden Gebirgen.

Auf Ihrem Expansionskurs werden Sie bald auf weitere Gebirge stoßen, welche reiche Kohle- und Erzaufkommen in sich bergen. Zögern Sie also nicht mit dem Bau einiger Minen. Um alle Arbeiter mit genügend Nahrung zu versorgen, können Sie nun mit dem Bau von Bäckereien und Metzgereien (natürlich inklusive der Rohstofflieferanten) beginnen.

Langsam wird es auch Zeit, eine schlagkräftige Armee auszubilden. Dafür ist zunächst die Errichtung einer Goldmine samt Schmelze ratsam. Goldvorkommen finden Sie im Gebirge südöstlich Ihres Sägewerkes.

Bevor Sie schlußendlich mit etwa 60 bis 80 Soldaten in den Krieg ziehen, sollten Sie die Kampfkraft Ihrer Truppen durch den Bau einiger Zierobjekten erhöhen. Vergessen Sie auch nicht die Rekrutierung von Hauptmännern. Deren besondere Stärke liegt darin, die Kampfmoral der Kampftruppen positiv zu beeinflussen.

Nach etwa zwei Stunden Spielzeit greifen Sie die Wikinger-Siedlung von Südosten aus an. Da Sie Ihrem Gegner zahlenmäßig weit überlegen sind, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis sie alle feindlichen Türme eingenommen und das Missionsziel erreicht haben.


Sparen Sie nicht mit der Errichtung von Ziergegenständen. Neben einer schnellen Expansion und der Rekrutierung von Hauptmännern erhöhen auch sie die Kampfmoral Ihrer Truppen erheblich.

Römer-Kampagne, Mission 2: Magie des Südens

Ziel: Zerstören Sie den kleinen Tempel an der Südostküste der Maya-Siedlung.

Zu Beginn steht natürlich wieder die Versorgung Ihrer Siedlung mit den Materialien Holz und Stein an. Das bestehende Sägewerk hat noch Kapazitäten für das Rundholz eines weiteren Holzfällers. Denken Sie auch daran, Ihr Gebiet wieder aufzuforsten! Westlich Ihrer Siedlung steht ein kleines Wäldchen, welches für die Holzproduktion ebenfalls bestens geeignet ist. Tipp: Um einen zügigen Aufbau Ihrer Siedlung zu gewähren, müssen Sie die Anzahl der Träger, Planierer und Bauarbeiter stetig erhöhen. Vergrößern Sie auch die Bevölkerungszahl mit zwei bis drei mittleren Wohnhäusern.

Bilden Sie einige Geologen aus und lassen Sie diese nach abbaubaren Ressourcen suchen. Sie finden Kohle und Erz in den kleinen Bergen nördlich und östlich Ihrer Siedlung. Im großen Gebirge im Südwesten stoßen Sie sogar auf ein ertragreiches Goldvorkommen.

Beginnen Sie schnell mit dem Rohstoffabbau. Errichten Sie Schmelzen und Schmieden in der Nähe der Minen.

Achten Sie auf eine ausreichende Nahrungsversorgung. Die ebenen Gebiete im Südwesten eignen sich sehr gut dafür. Damit die Goldmine ausreichend versorgt ist, empfiehlt es sich, in den fischreichen Gebieten östlich dieser Mine zu angeln.

Bei der Waffenherstellung empfiehlt sich ein Produktionsverhältnis von 40 Prozent Schwertern und 60 Prozent Bögen. Bei der Rekrutierung machen Level-3-Bogenschützen und Level-2-Schwertkämpfer Sinn. Die Schwertkämpfer schirmen die Schützen ab, diese können wiederum durch ihre hohe Reichweite den Gegner in die Enge treiben.

Bei Ihrer Expansion nach Süden werden Sie bald auf die Grenzlinien der Mayas stoßen. Bauen Sie daher ein bis zwei mittlere Türme und lassen Sie diese voll besetzen. Sämtliche Türme im Landesinneren können Sie getrost abreißen und alle Soldaten im Süden stationieren.

Jetzt sollten Sie der Kriegsmaschinerie höchste Priorität geben und ein Heer – bestehend aus einigen Hauptmännern, Sanitätern und natürlich genügend Schwertkämpfern und Bogenschützen – aufbauen. Knapp hundert Söldner dürften ausreichen. Bedenken Sie jedoch, dass der Feind auch stetig an Stärke zunimmt. Nach etwa eineinhalb Stunden sollten Sie mit Ihrem Kriegsmarsch gen Süden beginnen. Schlagen Sie sich zielstrebig in südöstlicher Richtung bis zum Tempel durch und reißen Sie eroberten Türme unverzüglich ab.



Um diese Mission erfolgreich zu absolvieren, ist es nicht unbedingt nötig, die Maya komplett auszulöschen.



Mit einem Lager kompensieren Sie Rohstoff-Engpässe.

Wenn Sie die Türme, die den Tempel schützen, vollzählig erobert haben, ist Ihre Mission erfüllt. Eine Alternative dazu stellt der Einsatz von Fähren dar. Diese können voll bestückt mit militärischen Einheiten die Südostküste anpeilen. →

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Zerstören Sie alle Türme, die den Tempel umgeben, um diesen zu zerstören.
3 Um diese Mission erfolgreich zu beenden, ist es nicht zwingend erforderlich, die gegnerischen Einheiten zur Gänze auszulöschen.



Römer-Kampagne, Mission 2: Magie des Südens



Römer-Kampagne, Mission 3: Blockadebrecher

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Die Siedlung der Maya, östlich davon ...
3 ... befindet sich deren heilige Stätte
4 Greifen Sie die Wikinger mit Ihrer frisch gestärken Armee an...
5 ... und kümmern Sie sich schlußendlich auch um deren Heiligtum.

→ Römer-Kampagne, Mission 3: Blockadebrecher

Ziel: Erobern Sie die beiden heiligen Stätten der Wikinger und Maya.

Die dritte und letzte Mission der Römer ist schon etwas schwieriger zu bewältigen. Haben Sie es doch in diesem Level gleich mit zwei Gegner zu tun.


Um die beiden heiligen Stätten der gegnerischen Völker zu zerstören ...


... müssen Sie alle umliegenden Türme einnehmen.

Dazu kommt, dass Sie teilweise mit enormen Ressourcenengpässen rechnen müssen. Ausgerechnet Gold – wichtig für die Rekrutierung von Soldaten – ist in diesem Szenario Mangelware.

Sie sind ja mittlerweile gut mit dem Siedlungsaufbau vertraut – daher wird es kein Problem sein, an geeigneter Stelle noch jeweils zwei Holzfällerhütten, Sägewerke und Förster zu erbauen. Auch der Steinmetz findet im Moment noch genügend Rohstoffe. Denken Sie auch an die obligatorische Erhöhung von Trägern, Planierern beziehungsweise Bauarbeitern.

Im Süden befindet sich eine weitgezogene Bergkette, bei der Sie bis auf Gold ausreichend Rohstoffe abbauen können. Schicken Sie also etwa fünf Geologen auf die Suche – sie werden schon sehr bald fündig werden und auf eine Goldader stoßen. Bevor Sie jetzt aber als ambitionierter Schatzsucher den halben Berg umgraben, versuchen Sie es doch einmal weiter im Osten, südwestlich des Sees. Das ist leider ein sehr mühsamer Weg, aber die einzige Möglichkeit, das Edelmetall zu erreichen. Versuchen Sie, mit Hilfe der Pioniere zu der beschriebenen Stelle zu gelangen. A propos See – dieser eignet sich natürlich auch hervorragend dazu, die Minenarbeiter ausreichend mit ihrer Lieblingsnahrung zu versorgen.

Nun zur »Schwerindustrie«. Sie müssen bedenken, dass Sie in diesem Szenario sehr viele Soldaten ausbilden müssen und dementsprechend viele Rohstoffe benötigen. Bauen Sie also die Schmelzen wenn irgend möglich in die Nähe der Minen. Errichten Sie eventuell auch ein Lager, in dem Sie Erze, Kohle und Waffen speichern, um Engpässe leichter zu verkraften und die Produktion zu beschleunigen.

Beginnen Sie möglichst schnell mit der Rekrutierung. Wie in den anderen Leveln gilt auch hier: Türme im Landesinneren können Sie getrost abreißen. Achten Sie jedoch auf eine gute Verteidigung (große Türme, volle Besetzung) im Osten. Die Wikinger greifen nämlich sporadisch an und hätten sonst leichtes Spiel.

Nach etwa 60 bis 90 Minuten Spielzeit sollten Sie in der Lage sein, gegen die Maya vom Südosten aus anzugreifen. Das Volk zeichnet sich dadurch aus, dass es zwar sehr viele Türme, doch dafür weniger Krieger besitzt. Sie können also auf einige Bogenschützen zugunsten von Schwertkämpfern verzichten. Wenn es beim ersten Mal nicht klappt – keine Sorge! Neue Kräfte tanken und den Feind immer wieder an empfindlichen Stellen schwächen, bis ihn das Zeitliche segnet.

Der Endkampf gegen das Wikingervolk steht jedoch noch bevor. Warten Sie, bis Sie etwa 150 Krieger besitzen, denn die Wikinger leisten gehörigen Widerstand. Tipp: Achten Sie darauf, dass zum ehemaligen Gebiet der Maya ein Durchgang zur Hauptsiedlung besteht. Nur so können die Träger die wertvollen Stoffe des dahingeschiedenen Volkes in die eigene Basis transportieren. Erhöhen Sie auch erneut die Anzahl der Träger.

Sammeln Sie Ihre Soldaten im ehemaligen Gebiet der Maya und greifen Sie vom Süden aus an. Langsam, aber stetig machen Sie den Wikingern den Garaus, zerstören ihre heilige Stätte und haben die Kampagne der Römer erfolgreich absolviert. Gratulation!

Wikinger-Kampagne, Mission 1: Die Steinmenschen

Ziel: Erobern Sie die Siedlung der Maya im Norden

Der Gegner verhält sich in dieser Mission sehr defensiv. Nur in sehr seltenen Fällen greift er aus dem Norden an.

Da das Volk der Wikinger für ihre Bauwirtschaft sehr viel Holz benötigt, müssen Sie darauf achten, dass ihre Holzwirtschaft von Anfang an sehr effizient ist. An zwei geeigneten Stellen sollten Sie aus diesem Grund unbedingt einen Förster, zwei Holzfäller und ein Sägewerk errichten. Die Versorgung mit Steinen dürfte keine Probleme bereiten - im Westen befinden sich Vorkommen, die für den weiteren Spielverlauf eigentlich ausreichend sein müssten.

Beginnen Sie mit Ihrem Expansionskurs in Richtung Osten. Dort stoßen Sie schon sehr bald auf eine verlassene Siedlung, die jedoch wertvolle Vorräte an Rohstoffen und Nahrung bietet.

Das Gebirge im Nordwesten ist sehr rohstoffreich. Sie finden dort neben Erzvorkommen auch ausreichend Kohle und sogar Gold. Ganz im Osten der Insel befindet sich zwar ein weiteres, sehr Bodenschatz reiches Gebirge – ein Abbau ist aber aufgrund der langen Transportwege nicht zu empfehlen.

Für die gesamte Schwerindustrie (Schmelzen und Schmieden) eignet sich das Gebiet östlich des kleineren Gebirges aufgrund der Nähe zu den Rohstoffen hervorragend. Die Nordküste sollten Sie wegen allfälliger Angriffe mit etwa zwei kleinen oder einem mittleren Turm mit voller Besetzung verteidigen.

Die Produktionsstätten für Nahrungsmittel finden ihren Platz im Süden. Eine Fischhütte östlich des Gebirges garantiert für die Nahversorgung der Goldmine. Auf die Met-Produktion können Sie verzichten – die Errichtung aller erforderlichen Gebäude wird vermutlich an Platzmangel scheitern.

Wenn die Versorgung mit Nahrungsmitteln und Rohstoffen läuft, können Sie sich getrost mit der Rekrutierung Ihrer Soldaten beschäftigen. Achten Sie darauf, dass Sie immer genügend freie Siedler zur Verfügung haben. Für die Ausbildung der Krieger ist ein Verhältnis der Schwertkämpfern, Bögen und Äxten von 5:3:2 ratsam. Ihre Armee sollte unbedingt auch genügend Level-2- und Level-3-Krieger enthalten. Mit etwa 100 Kämpfern und einer ordentlichen Portion an offensiver Kampfkraft können Sie Ihren Feldzug in nordöstlicher Richtung starten.

Die Axtkämpfer sind im Nahkampf eine mächtige Einheit. Beachten Sie jedoch, dass sie feindliche Türme nicht einnehmen, sondern nur zerstören können. Bogenschützen gehören in die hinteren Reihen. Die Schwert- und Axtkämpfer schirmen sie vor feindlichen Übergriffen ab. →

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Das östliche Gebirge bietet zwar große Rohstoff-Vorkommen, ist jedoch wegen der weiten Entfernung schlecht geeignet.
3 Sichern Sie die nördöstliche Passage mit einigen Türmen ab, da Sie der Gegner sporadisch angreifen wird.



In tierreichen Wäldern sollten Sie Jäger einsetzen.



Sichern Sie die Landbrücke, die zur Halbinsel der Mayas führt mit einigen voll besetzten Tümren ab.



Wikinger-Kampagne, Mission 1: Die Steinmenschen



Wikinger-Kampagne, Mission 1: Die Steinmenschen

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Ein großer Wachturm in Verbindung mit einem Lazaret macht Sinn, da Sie so verwundete Soldaten versorgen können, bevor sie wieder an die Front geschickt werden.
3 Durch geschicktes Taktieren können Sie die römische Siedlung mit Kurzangriffen schwächen.

→ Wikinger-Kampagne, Mission 2: Zeit der Wölfin

Ziel: Besiegen Sie die Römer im Gebiet westlich (hmm ...) von Ihnen

Rinks und lechts kann man nicht velwechsern? Die lieben Römer treiben ihr Unwesen jedenfalls nicht im Westen, sondern im Osten. Aber das nur nebenbei. Ihr Gegner ist in dieser Runde nicht besonders stark und muss zudem ein sehr großes Territorium verteidigen.

Beginnen Sie damit, die kleinen Türme abzureißen – sie werden nicht benötigt und geben wertvolle Ressourcen frei. Zu der bereits vorhandenen Holzwirtschaft gesellt sich ein Förster und eventuell ein dritter Holzfäller. Auch das Gebiet etwas weiter südlich eignet sich hervorragend als Rohstoffquelle. In der Mitte Ihrer Siedlung befinden sich Steine, welche für den weiteren Spielverlauf ausreichen sollten.

Vermutlich haben Sie schon bemerkt, dass Sie in diesem Level nur sehr spärlich mit Werkzeugen ausgerüstet wurden. Aus diesem Grund sollten Sie sich schleunigst auf die Suche nach Kohle, Erz und Gold machen, um die Schwerindustrie möglichst rasch ins Laufen zu bringen. Das Gebirge im Osten ist zwar sehr rohstoffreich, Sie können Ihre Siedlung aber teilweise nur mit Pionieren in diese Richtung vergrößern. Expandieren Sie also nördlich des Berges in Richtung Westen, bis Sie dort einen großen Turm errichten können. Sein Radius sollte sich auf den Großteil des Gebirges erstrecken. Denken Sie daran, ihn voll zu besetzen, um ihn vor allfälligen Angriffen der Römer zu schützen.

Weiter zur Nahrungsversorgung: Östlich Ihrer Goldmine errichten Sie am besten eine Fischerhütte. Damit wäre die Goldmine ausreichend versorgt. Die restliche Einrichtungen für die Nahrungsversorgung finden südwestlich ausreichend Platz.

Schmelzen, Schmieden und eine Kaserne haben ihren Platz nordöstlich des Gebirges. Sobald Sie genügend Werkzeuge hergestellt haben, können Sie ein bis zwei zusätzliche Sägewerke errichten.

Beginnen Sie nun mit der Rekrutierung. Das in der letzten Missionslösung beschriebene Produktionsverhältnis können Sie beibehalten. Gold haben Sie genug, um auch genügend aufgewertete Krieger auszubilden. Sobald Ihre Armee aus etwa 100 Soldaten besteht, können Sie in Richtung Osten vorstoßen. Die eroberten Gebiete geben sehr bald zahlreiche Mengen an Rohstoffen frei. Versuchen Sie nicht, die gesamte Römersiedlung in einem Durchgang zu



Errichten Sie an Punkt zwei ein Lazarett, um angeschlagene Einheiten wieder auf Vordermann zu bringen.





Um an die Gold-Vorräte zu kommen, reichen Türme nicht aus – Sie müssen Pioniere einsetzen.

erobern, sondern machen Sie immer wieder taktische Rückzüge und versorgen Sie Ihre Truppen stetig mit neuen Rekruten. Die Erbauung eines Lazaretts in Verbindung mit einem großen Wachturm vor den feindlichen Linien hilft Ihnen, Ihre Krieger vor neuen Angriffen immer wieder neu zu stärken.

Wikinger-Kampagne, Mission 3: Allianz der Ehrlosen

Ziel: Diese Insel soll allein den Wikingern gehören. Vertreiben Sie alle Rivalen.

Sie ahnen richtig – schon wieder haben sich die Gegner verbündet: Römer und Maya wollen Ihnen gleichzeitig ans Leder. Keine leichte Mission – aber sie ist zu schaffen.

Der Aufbau der Siedlung ist in dieser Mission ein Kinderspiel, da das von den Wikinger so begehrte Holz in großer Zahl verfügbar ist. Sie besitzen nur wenige Siedler, also sorgen Sie möglichst bald für ein mittleres Wohnhaus.

Im westlichen Gebirge stoßen Sie auf für die Waffenproduktion ausreichende Kohle- und Erzvorkommen. Um an das begehrte Gold und weitere Ressourcen zu kommen, müssen Sie allerdings nach Süden expandieren.

Im Süden treffen Sie auch endlich auf einen Fluss, der für die Produktion von Nahrung unbedingt notwendig ist. Für den Platzbedarf der Getreidefarmen müssen Sie teilweise durch die Verlagerung des Arbeitsbereiches der Holzfäller ganze Waldstücke roden.

Bei Ihrem Expansionskurs in den hohen Norden werden Sie früher oder später die ersten Grenzlinien der Römer erspähen. Zur Verteidigung gegen potentielle Angriffe der Adlernasen errichten sie dort ein bis zwei große Wachtürme.

Die Waffenproduktion sollte mittlerweile schon auf Hochtouren laufen. In einem Lager in der Nähe der Waffenschmiede können Sie Schwerter, Bögen und Äxte zwischenzeitlich deponieren. Um zu den Goldvorkommen im Südosten zu gelangen, müssen Sie sich teilweise von Pionieren helfen lassen.

Die ersten Türme des Gegners im Norden können mit weni- →

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Befindet sich der Fluss endlich in Ihrem Hoheitsgebiet, können Sie mit der Nahrungsmittelproduktion beginnen.
3 Achten Sie auf eine effiziente Verteidigung gegen die vereinzelten Angriffe der Römer.
4 Die Maya mit ihrer Siedlung im Osten.



Punkt 2: Endlich ein Fluss! Errichten Sie schnell ein Wasserwerk, und der Nahrungsproduktion steht nichts mehr im Wege.



Wikinger-Kampagne, Mission 3: Allianz der Ehrlosen



Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 1: Dunkle Saat (Römer)

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission
2 Bauen Sie hier zwölf Vasen, um mit Gold und Eisen belohnt zu werden.
3 Kurz vor der Landbrücke sollten Sie Ihre Truppen sammeln (eventuell eine Burg und ein Lazaret aufbauen), um dann mit geballter Angriffskraft zuzuschlagen.
4 Hier haben die Maya ihr Lager aufgeschlagen.
5 Einzelne Maya-Truppen werden Sie von diesem Punkt aus angreifen, um Sie in die Zange zu nehmen.

→ gen Soldaten bereits vernichtet werden. Lassen Sie sich aber noch nicht auf Kämpfe gegen die Römer ein, sondern ziehen Sie sich, nachdem Sie die Türme abgerissen haben, wieder zurück auf Ihr Territorium.

Wenn Sie etwa 100 Soldaten rekrutiert haben, können Sie Ihren Angriff starten. Da sich Ihr Gegner nie in großen Armeen sammelt, sondern immer einige wenige Patrouillen umherschickt, dürften Sie mit Ihrer Streitmacht auf keinen großen Widerstand stoßen.

Der zweite Feind lauert im Osten. Die Maya besitzen zwar wie gewohnt viele Türme, dafür sind sie eher spärlich mit Kriegern ausgerüstet, so dass auch die Überwältigung dieses Volkes nur noch eine Frage der Zeit ist.


Haben Sie erst mal den Großteil der Maya-Streitkräfte nach der Landbrücke ausgeschaltet, ist der Rest ein Kinderspiel.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 1: Dunkle Saat (Römer)

Ziel: Erobern Sie die Siedlung der Maya im Westen.

Gleich in der ersten Mission werden Sie mit dem mysteriösen dunklen Volk, oder besser gesagt, dessen Auswirkungen konfrontiert. Doch keine Angst, gegen diesen Gegner müssen Sie in dieser Mission noch nicht kämpfen – vielmehr sind Ihnen die Maya, die sich im Westen breit gemacht haben, ein Dorn im Auge.

Zu Beginn steht, wie so oft, der Ausbau Ihrer recht mickrigen Siedlung. Zwar sind die Werkzeuge extrem knapp, doch für zwei, drei Holzfäller, ein weiteres Sägewerk (eines besitzen Sie ja schon) sowie einen Steinmetz reicht das vorhandene Material – und vergessen Sie nicht die Förster ... Um dem Mangel an Personal entgegenzuwirken, basteln Sie überdies noch umgehend an einem mittleren Wohnhaus.

Damit Sie auch die Schwerindustrie zum Laufen bringen, erkunden Sie mit zwei Geologen den Berg im Norden (am besten das Gebiet mit Türmen annektieren), wo Sie auf Eisen und Kohle stoßen werden. Damit wäre also der Nachschub an Werkzeugen und Waffen gesichert. Gleichzeitig bauen Sie eine funktionierende Nahrungsversorgung auf und erweitern gegebenenfalls den Holz- und Steinabbau – Tempel benötigen Sie in dieser Mission eigentlich nicht, obwohl so ein kleiner »Barbaren bekehren«-Spruch immer wieder gerne gesehen ist.


Bauen Sie rund um den See zwölf Vasen, werden Sie mit wichtigen Rohstoffen belohnt.


Ziehen Sie Ihre Truppen zusammen und bereiten Sie sich auf einige gut befestigte Stellungen vor.

Gold für Level-3-Kämpfer und Hauptmänner finden Sie im Berg im Süden, neben dem übrigens auch ein recht fischreiches Gewässer fließt. Wenn Sie Ihre Armee aufbauen, produzieren Sie Schwerter und Bögen im Verhältnis 6:4; ab und zu sollte auch eine Rüstung hergestellt werden. Um die Maya, die Sie gelegentlich mit kleineren Stoßtrupps nerven,



Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 2: Dolchstoss (Römer)

abzuwimmeln, ziehen Sie im Westen, in der Nähe des dunklen Reiches, zwei, drei große Türme oder gar eine Burg hoch.

Nach ungefähr eineinhalb bis zwei Stunden Spielzeit sollten nun so um die 100 Soldaten (je nach Ausbildungslevel mehr oder weniger) Dienst unter Ihrer Führung tun – ein guter Zeitpunkt, um den Maya einen kleinen Besuch abzustatten. Der Marsch durch das dunkle Reich wird ohne große Zwischenfälle von statten gehen, lediglich die Maya-Truppen leisten minimalen Widerstand, den Sie mit vorgeschobenen Bogenschützen schnell niederlegen. Ihre Schwertkämpfer erledigen an den feindlichen Türmen den Rest.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 2: Dolchstoss (Römer)

Ziel: Vernichten Sie das dunkle Volk und verbünden Sie sich mit den Maya.
Gerade hat man noch gegen sie gekämpft, plötzlich soll man sich


Beim Siedlungs-Aufbau nur nicht hetzen: Vor gegnerischen Angriffen bleiben Sie noch verschont.

mit ihnen verbünden – Sachen gibt's ... Dass dieses Missionsziel nur Humbug und ein Hinterhalt der übelsten Sorte sein kann, werden Sie sich schon gleich gedacht haben. Und so ist es auch: Das dunkle Volk spielt in dieser Mission wieder eine untergeordnete Rolle, Sie müssen es sogar nicht einmal besiegen. Vielmehr sind es die Maya, die Ihnen schon nach kurzer Zeit an den Kragen wollen.

Der Aufbau der Siedlung gestaltet sich wie in der vorangegangenen Mission: Sorgen Sie für genügend Holz und Steine und stellen Sie so schnell wie möglich die dringend benötigten Werkzeuge her. Lassen Sie den bereits bestehenden Holzfäller den Wald im Norden roden, damit Sie später genügend Platz für Ihre Waffen- und Werkzeugschmiede haben. Das Waldgebiet im Süden ist ebenfalls sehr ergiebig - zwei Förster sorgen dafür, dass es auch so bleibt.

Der Berg im Norden bietet ihnen reiche Vorkommen an Kohle und Eisen – genau das Richtige für eine gute Werkzeugproduktion. Weitere lohnenswerte Gebirge befinden sich im Osten sowie Nordosten, Gold finden Sie im Berg südöstlich Ihrer Siedlung. Kümmern Sie sich nun wiederum um die Nahrungsversorgung, damit Ihre Kumpels nicht in den Stollen verhungern. Das freie Stückchen oberhalb des Startpunktes hat sich dafür gut bewährt, später können Sie ja nach Südosten ausweichen.

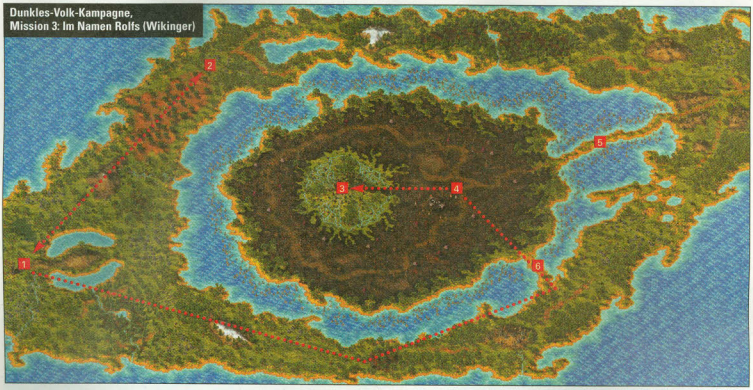
Haben Sie schlussendlich auch Ihre Kriegsmaschinerie (wieder im Verhältnis 6:4) in Gang gebracht – durch die reichen Goldvorkommen sollten Sie Sich auf Level-3-Soldaten konzentrieren – , lohnen sich schön langsam auch schon die üblichen Erkundungstouren in fremdes Gebiet. In der Mitte der Karte, zwischen Ihnen und den Maya, werden Sie auf dunkles Land stoßen, das Sie aber getrost ignorieren können – bis auf wenige Soldaten haben Sie von Morbus' Truppen nichts zu befürchten.

Nach wiederum knapp zwei bis drei Stunden Spielzeit sollten Sie über eine schlagkräftige Armee mit knapp 150 Soldaten verfügen und können einen Angriff wagen. Marschieren Sie soweit südlich wie nur möglich durch das dunkle Reich, um von den Pilzkriegern nicht entdeckt zu werden – um die Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie das dunkle Volk nicht besiegen. Süd- →

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Das Reich des dunklen Volkes. Schleichen Sie sich die Maya an der südlichen Küsten daran vorbei, um unliebsame Auseinandersetzungen zu vermeiden.
3 Die Maya-Siedlung. Obwohl sie sich zu Beginn mit Ihnen verbünden wollen, ändern sie bald ihre Meinung und müssen doch noch von Ihnen besiegt werden.


Vermeiden Sie Konflikte mit dem dunklen Volk und konzentrieren Sie sich voll und ganz auf die Maya-Siedlung.



KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission

2 Schicken Sie einige Diebe zu diesem Punkt, um das Steinlager zu plündern.

3 Hier befindet sich das Heiligtum, das Sie mit einigen Gärtnern wieder auf Vordermann bringen sollen.

4 Im verbrannten Land patrouillieren die Truppen des dunklen Volkes.

5 & **6** Über diese beiden Landbrücken können Sie zum Heiligtum vorstoßen.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 3: Im Namen Rolfs (Wikinger)

Ziel: Erobern Sie das Heiligtum zurück!

Nach den gemächlichen ersten beiden Missionen wird es jetzt schon etwas schwieriger – vor allem der extreme Mangel an Werkzeugen und Rohstoffen macht Ihnen gerade zu Beginn schwer zu schaffen. Ihr Ziel ist die Mitte des Spielfeldes, in der sich das Heiligtum befindet, das schon nach wenigen Minuten in die → östlich treffen Sie dann sehr schnell auf die Maya-Siedlung, die Sie mit ihren aufgewertefen Kriegern in Schutt und Asche legen. Dabei ist es egal, ob Sie die Meldung, dass sie Ihnen nun doch feindlich gesonnen sind, schon bekommen haben oder nicht – Schnaps bleibt Schnaps und Feind bleibt Feind.



Achten Sie unbedingt darauf, dass Ihre Bogenschützen die Angriffe der dunklen Truppen abwehren und die Gärtner beschützen.

Hände von Morbus' Truppen fällt.

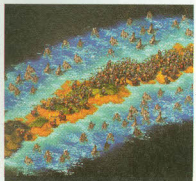
Nachdem Sie wie üblich die Holzindustrie in Gang gebracht haben, ist Ihr erstes Ziel ein mittleres Wohnhaus sowie der Berg im Nordwesten, wo Sie geringe Mengen an Kohle und Eisen finden. Für das nötigste an Pionier-, Geologen- und Farm-Ausrüstungen werden Ihnen diese Vorkommen aber reichen. Den Mangel an Nahrung bekämpfen Sie mit einem oder zwei Fischer und einem Jäger, der für Sie auf Frischfleisch-Jagd geht. Ist dies getan, können Sie in Ruhe expandieren – die reichen Steinvorkommen im Norden und Südosten genügen für die Wikinger, die ja mehr mit Holz bauen, leicht.

Weiter geht es mit der Produktion von Brot für die Kohleminen und Fleisch, wofür im Süden ja genügend Platz vorhanden ist. Einen weiteren Vorrat an Kohle finden Sie übrigens auch noch im Berg weiter nördlich – Ihre Waffenschmieden werden es Ihnen danken.

Im Südwesten hingegen stoßen Sie auf einen riesigen Goldvorrat, der es Ihnen ermöglicht, sich wieder vollkommen auf Level-3-Krieger zu konzentrieren. Wir empfehlen Ihnen an dieser Stelle die Rekrutierung von 60 Prozent Bogenschützen und jeweils 20 Prozent Schwert- und Axtkämpfern.

Nun, da die Wirtschaft größtenteils von selbst laufen sollte, können Sie sich um übermenschlichen Beistand kümmern: Große Tempel mit Priestern und kleine Tempel für die Mana-Produktion dürften jetzt – genügend freie Siedler vorausgesetzt – schnell aus dem Boden gestampft sein.

Mit einer ausreichenden Armee (inklusive 20 bis 30 Gärtnern –



Ziehen Sie Ihre Truppen zusammen, bevor Sie in das Gebiet des dunklen Volkes einfallen.



Ihren Bogenschützen hat der Feind kaum etwas entgegenzusetzen. Schwertkämpfer benötigen Sie nicht.

sehr wichtig!) können Sie sich nun Richtung Osten vorwagen, wo Sie im südöstlichen Teil der Karte (siehe auch Marschroute) ins dunkle Reich vorstoßen können. Kleinere Scharmützel mit dem dunklen Volk sollten dank Ihrer starken Krieger ohne größere Verluste zu Ihren Gunsten ausgehen.

Bei der heiligen Stätte angekommen, lassen Sie ihre Gärtner zu Werke gehen und beschützen sie mit den Ihnen noch verbliebenen Kämpfern. Wichtig hierbei: Vermeiden Sie es unter allen Umständen, auch nur in die Nähe

des dunklen Tempels zu gelangen. Schon eine kurze Berührung mit dem magischen Schutzring röstet ganze Armeen binnen weniger Sekunden.

Nachdem die Gärtner nun eine ganze Weile vor sich hingearbeitet haben – es ist nicht nur der Steinkreis, sondern auch noch ein gutes Stückchen außen herum zu säubern –, gilt auch diese Mission als erfolgreich abgeschlossen.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 4: Eine Frage der Zeit (Wikinger)

Ziel: Vernichten Sie innerhalb 90 Minuten drei Pilzfabriken des dunklen Volkes.

Die Wikinger haben es nicht leicht. Nach der schon etwas anspruchsvolleren letzten Mission wird es nun knüppelschwer – ausser man weiß, wie's geht ... Ihr Ausgangspunkt: Eingeklemmt zwischen dem dunklen Volk im Osten und den rachsüchtigen, zahlenmäßig weit überlegenen und vor allem expandierungsfreudigen Maya im Westen. Keine Zeit, keine Ressourcen und ein unlösbar scheinendes Ziel. Was tun?

Gerade für diese Mission gibt es sicherlich viele verschiedene Strategien, wir werden an dieser Stelle auf zwei von ihnen eingehen: die riskante, schnelle Methode und die etwas längere Vorgehensweise mit den größeren Erfolgsaussichten.

1. Schnelle Methode:

Produzieren Sie sofort einige Schaufeln, um knapp 20 Gärtner auszubilden. Dann nichts wie ab zum dunklen Volk, wobei Ihre bereits vorhandenen Soldaten für Ablenkung bei den feindlichen Kämpfern sorgen, während Ihre Gärtner die Pilzfarmen (Sie finden drei zusammenliegende im Nordosten Ihrer Siedlung) niedermachen. Das war's, geht schnell, funktioniert aber fast nie ... Deshalb zu

2. Sichere Methode:

Bauen Sie schnell ein mittleres Wohnhaus und sorgen Sie im Norden für genügend Holz. Dann nichts wie ab nach Westen, wo der bald auftauchende Berg mit Schwerindustrie zugepflastert wird – speziell Werkzeugmangel stellt Sie in dieser Mission vor ein großes Problem. Um für Nahrung zu sorgen, schicken Sie einen Jäger in wildreiches Gebiet und sorgen für Brot (eine Sense ist ja zum Glück gleich zu Beginn vorhanden).

Wenn Sie expandieren, dann tun Sie dies in Richtung Norden, da im Westen schon die Maya auf dem Vormarsch sind und Sie diese doch nicht unnötig auf sich aufmerksam machen wollen. Sollte es nämlich zu einem Angriff kommen – was später, mit Betonung auf später, ohnehin geschehen wird –, so könnten Sie nur für äußerst kurze Zeit Widerstand leisten.

Sich nach Osten auszudehnen ist ohnehin nicht nötig, da Ihnen der kleine Berg im Westen ausreichend Rohstoffe bietet, um recht zügig eine mittelprächtige Armee aufzustellen. Achten Sie hierbei vor allem auf den Abbau von Gold, da Sie so Ihre schmächtige Truppe wenigstens noch ein bischen aufwerten können. Die Zusammensetzung der Kämpfer sollte so wie in der vorherigen Mission geschehen.

Platz für Getreidefarmen sowie



Lassen Sie Ihre Gärtner einfach eine Weile um die Pilzfabrik herum buddeln. Nach einiger Zeit ist diese zerstört.

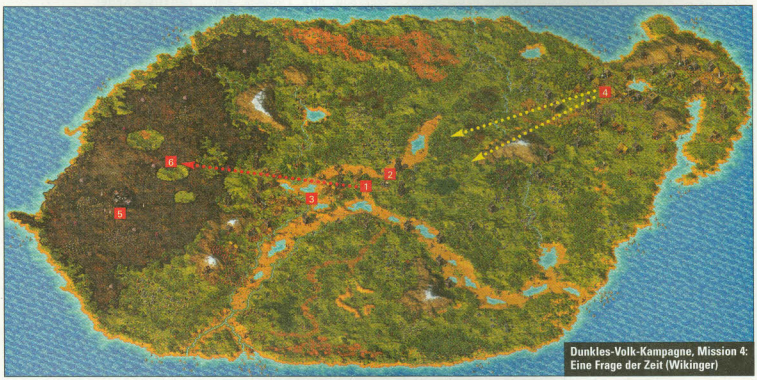
Wälder für den Holzfäller finden Sie im Norden ausreichend.

Sichern Sie die Grenze zu den Maya mit einem, wenn irgend möglich sogar mit zwei großen Türmen ab, die zumindest die kleinen Stoßtrupps, die nach etwa einer Stunde bei Ihnen auftauchen, aufhalten können. Alle kleinen Türme können Sie übrigens getrost niederreißen. Auch den Osten sollten Sie mit mindestens zwei (besser drei) Türmen absichern, da die Truppen des dunklen Volkes öfter »Gärtner« zu Ihnen schicken, die im Normalfall von einigen Kriegern eskortiert werden.

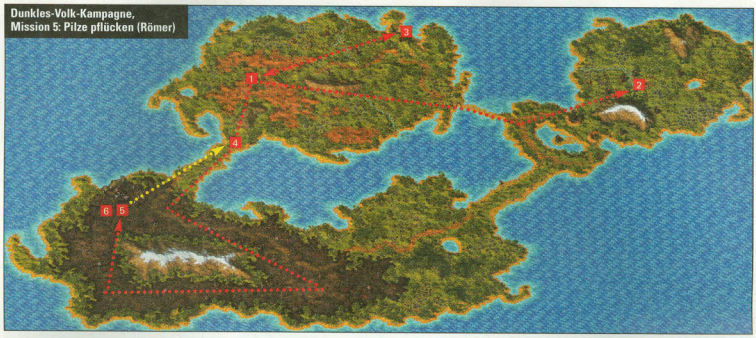
Jetzt wird's knapp: Nach etwa 70 bis 75 Minuten Spielzeit sollte ihre Armee groß genug sein (im Optimalfall bis zu hundert Soldaten und 20 Gärtner), dass Sie einen Ausfallschritt wagen können. Marschieren Sie jedoch nicht geradewegs nach Osten ins dunkle Reich, sondern halten Sie sich eher nördlich, wo Sie auf weniger gegnerische Truppen stoßen werden und →

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission
2 & 3 Sichern Sie diese Stellen mit voll besetzten großen Türmen ab.
4 Hier befinden sich die Maya, die schnell expandieren, und Sie immer wieder angreifen werden (gelber Pfeil).
5 Achtung vor dem Schutzschild des dunklen Tempels. Er kann Ihre Gärtner in kürzester Zeit in ein Häufchen Asche verwandeln.
6 Hier finden Sie die drei gesuchten Pilzfarmen (grüne Bereiche), die nicht so schwer bewacht werden.



Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 4: Eine Frage der Zeit (Wikinger)



Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 5: Pilze pflücken (Römer)

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Das Dorf der Wikinger. Schicken Sie einen Priester über die östliche Landbrücke zu ihrem Marktplatz, woraufhin Ihnen die Nordmänner ein Versorgungsschiff zu Punkt **3** schicken werden.
4 Hier sollten Sie Ihre Truppen zusammenziehen und ein Lager errichten, um die sporadischen Angriffe der Pilz-Krieger abzuwehren.
5 Und wieder: Vorsicht vor dem dunklen Tempel, einige Pilzfarmen (**6**) stehen gefährlich nahe am Schutzschild.

→ Sie auch schnell drei Pilzfarmen (siehe Karte) auftreiben, die Sie mit Ihren Gärtnern zerstören. Die Krieger sorgen für die nötige Rückendeckung. Achten Sie auch hier wieder auf den Schutzschild des dunklen Tempels!

Ein kleiner Nachtrag: Sollten Sie nach 70 Minuten noch nicht über eine schlagkräftige Armee verfügen, dann können Sie ja immer noch auf die Methode Schnell umschwenken. Bei uns klappte dieses Vorhaben einmal sogar mit nur fünf Gärtnern und keinem einzigen Krieger – Glück muss man haben. Wie dem auch sei: Glückwunsch zur bestandenen Mission!

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 5: Pilze pflücken (Römer)

Ziel: Zerstören Sie alle Pilzfarmen des dunklen Volkes.

Während die Wikinger in der letzten Mission ums Überleben kämpften, scheinen die Römer ihren Job recht geruhsam anzugehen: Diese Mission ist – bis auf den Zeitaufwand – vergleichsweise leicht. Das dunkle Volk wird erst sehr spät aktiv, zu einem Zeitpunkt, an dem Sie schon längst über eine bestens ausgerüstete Armee verfügen.

Zu Beginn steht, wie fast immer, der Aufbau einer gut funktionierenden Holz- und Steinwirtschaft auf dem Programm. Im Norden finden Sie genügend Platz für einige Holzfäller und Förster. Danach ein paar Häuschen gebaut und schon geht es mithilfe einiger Türme schnell nach Südwesten, wo Sie auf einen Berg stoßen, der Sie mit Kohle und Granit versorgt. Gold finden Sie südöstlich – ein Gebiet, das Sie möglichst schnell erschließen sollten. Das Stück über die Wüste müssen Sie dann mit Pionieren einnehmen, da Sie hier keine Türme bauen können. Kleiner Tipp: Beim Expandieren nach Süden können Sie nicht mehr benötigte Türme getrost wieder einreißen.

Während Ihre Pioniere am Werk sind, sollten Sie sich schon um eine gute Nahrungsversorgung kümmern sowie die Schwerindustrie zum Laufen bringen.

Ist dies alles getan, können Sie Sich eigentlich schon daran machen, eine Armee zusammenzustellen, wobei Sie in dieser Mission hauptsächlich Bogenschützen rekrutieren sollten, da diese die Pilzkrieger am effektivsten niedermachen. Da Sie über mehr Gold als nötig verfügen, können Sie gut und gerne drei Goldschmelzen betreiben und sich auf Level-3-Krieger konzentrieren.

Reservieren Sie aber auf alle Fälle zwei Goldbarren für den Bau eines großen Tempels, da Sie mit einem Priester Kontakt zu den Wikingern im Osten aufnehmen müssen. Schicken Sie einfach einen Prediger auf den Marktplatz der Nordmänner (im Osten finden Sie eine kleine Landbrücke), woraufhin diese Ihnen ein Nachschubsschiff – Waffen und Goldbarren – auf Ihren Teil der Insel schicken werden (siehe Karte).

Wenn der große Tempel schon mal da ist, dann kann es auch nicht schaden, zusätzlich noch einen kleinen weiteren nebst Weingärten zu bauen, damit die Priester auch im Kampf einsetzbar sind. Der Spruch »Barbaren bekehren« wirkt beim dunklen Volk wahre Wunder. Apropos dunkles Volk: Dieses treffen Sie unterhalb des südlichen Berges nach einer schmalen Landbrücke, vor die Sie eventuell eine Burg zur Verteidigung bauen sollten.

Sobald Ihre Armee an die 150 Mann beträgt können Sie auch schon über einen Angriff nachdenken – Bogenschützen, Sanis und vor allem viele, viele Gärtner dürften den Job recht schnell erledigen. Achten Sie wieder auf den dunklen Tempel, der diese einfache Mission doch noch zum Scheitern bringen könnte, da sich einige Pilzfarmen gefährlich nahe am Schutzschild befinden.


Verfügen Sie über genügend Bogenschützen, stellen die Pilzköpfe kein Problem dar. Gefährlicher ist der Schutzschild ...


Krach, bumm, peng, brutzel, zisch


Ächz, schnauf, stöhn, grummel ...



Schicken Sie gleich zu Beginn Ihre Diebe auf Beutezug.

Wundern Sie Sich übrigens nicht, wenn die Mission noch nicht zu Ende ist, obwohl Sie Ihrer Meinung nach alle Pilzfarmen zerstört haben: Das dunkle Volk kann diese Dinger nämlich nach Belieben wieder aufbauen, wodurch mehrere »Durchgänge« nötig sein könnten. Ein Tusch: Sie haben es geschafft. Die Ruhe vor dem Sturm sozusagen, denn jetzt wird es richtig hammerhart.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 6: Alles, was glitzert (Maya)

Ziel: Besiegen Sie die Römer und Wikinger.

Zum ersten Mal in »Die Siedler 4« werden Sie jetzt vor richtig schwierige Probleme gestellt – unzählige Neustarts werden sich normalerweise nicht vermeiden lassen. Halten Sie Sich jedoch genau an unsere Tipps, dann ist auch diese Mission - mit einigen Blessuren – zu bestehen.

Da Ihre zwei Gegenspieler schon zu Beginn eine überwältigende Übermacht an Soldaten besitzen und diese im Minutentakt aufstocken, ist von der üblichen, relativ gemütlichen Siedlungsstrategie dringendst abzuraten. Der Gegner wird versuchen, sein Gebiet sehr schnell auf Ihre Halbinsel auszudehnen und schickt deshalb immer wieder kleinere Stoßtrupps in Ihre Richtung.

Bevor Sie Sich nun also um die Rohstoffversorgung kümmern, sollten Sie auf jeden Fall zuerst ein mittleres Wohnhaus bauen und die dadurch erhaltenen Siedler sofort zu mindestens zehn Pionieren und fünf (besser: sieben bis zehn) Dieben ausbilden. Die Diebe schicken Sie sodann nach Südosten, wo sie bald auf ein gestrandetes Piratenschiff und reichlich Eisen sowie Gold stoßen werden. Gemäß des Mottos dieses Einsatzes werden alle Güter eingesackt und in die Basis geschafft, womit die Versorgung mit dem Ausgangsmaterial für dringend benötigte Werkzeuge und einige Soldaten für die erste halbe Stunde gesichert wäre. Nach drei bis fünf Beutezügen können Sie die Diebe dann wieder in Träger umwandeln.

Die Pioniere hingegen schicken Sie unverzüglich nach Südwesten, wo Sie bald einige kleinere Landbrücken erspähen, die ins Feindgebiet führen. Um den Gegner daran zu hindern, dass er mit Türmen und Pionieren auf Ihre Inselhälfte vordringt, lassen Sie hier Ihre eigenen Landgewinner buddeln. Sind Sie schnell genug, können und müssen Sie wenigstens die Wikinger aufhalten, die über die ersten vier Landbrücken expandieren würden. Behalten Sie Ihre Arbeiter dabei stets im Auge, da diese für kleinere gegnerische Erkundungstrupps eine leichte Beute abgeben würden. Die Flucht ist dann immer noch das beste Mittel, da Sie die Wikinger in der Regel nicht weiter verfolgen.

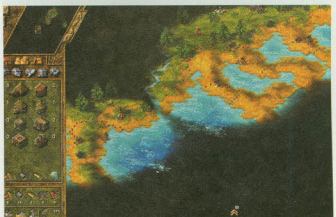
Erweitern Sie dann ihr Hoheitsgebiet so schnell wie möglich nach Süden und Westen, wobei wieder der übliche Siedlungsbau – mit Hauptaugenmerk auf der Rekrutierung von Söldnern und, vor allem wegen des Spruches »Aufwertung«, Priestern – betrieben werden kann, bis Sie zu Ihren Pionieren aufschließen. Über Rohstoffmangel müssen Sie sich dank großer Steinfelder und der zwei westlichen Gebirge plus einem weiteren mit Goldvorkommen im Osten des Startpunktes keine Sorgen machen. Roden Sie nun das Waldgebiet, das zu den Landbrücken führt großräumig und sichern Sie diese mit einigen voll besetzten mittleren Türmen sowie Ihrer Armee ab.

Bevor Sie dann nach einiger Zeit voll Kriegslust nach Süden stürmen, sollten Sie vielleicht noch eine andere Taktik in Betracht ziehen, da gerade das Gebiet nach den Landbrücken mit Burgen, Türmen und Bogenschützen en masse gesichert und damit nahezu uneinnehmbar ist.

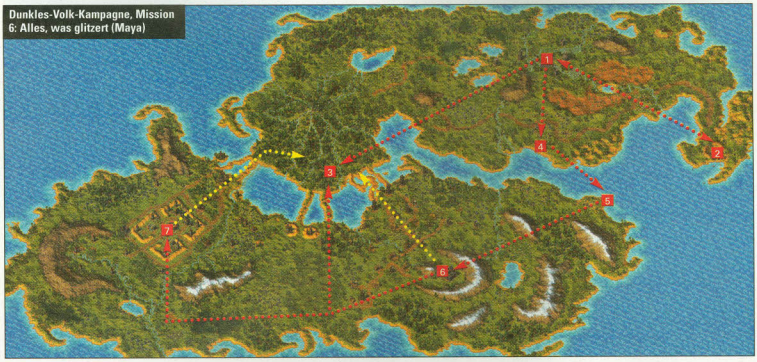
Stattdessen können Sie an der Südküste Ihres Reiches eine Werft bauen und einen großen Teil Ihrer Streitmacht (mindestens 150 Schwertkämpfer, Bogenschützen und, ganz wichtig, Priester) →

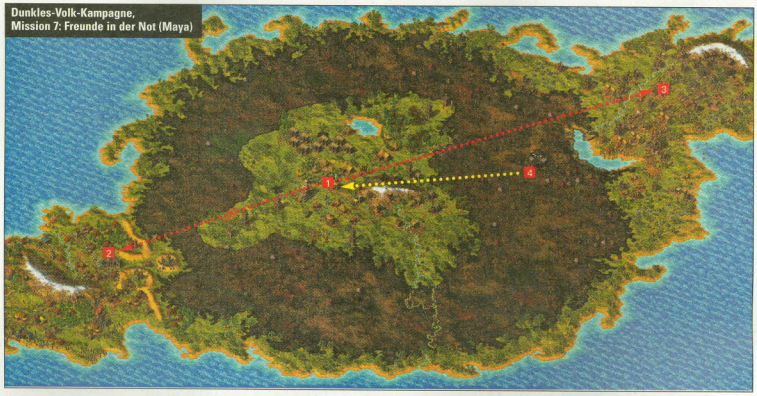
KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission
2 Das gestrandete Piratenschiff. Hier werden Ihre Diebe fündig.
3 Diese Landbrücken müssen Sie auf jeden Fall verteidigen, da die Wikinger und Römer immer wieder übergreifen (gelbe Pfeile).
4 Bauen Sie hier eine Werft und setzen Sie mit Ihren Truppen nach Punkt 5 über. Von hier aus können Sie langsam nach Westen vorrücken.
6 Die Wikinger-Burg. Ist diese zerstört, haben Sie die Waffenproduktion des ersten Gegners lahmgelegt.
7 Die Römer-Siedlung. Greifen Sie diese von Süden aus an.



Diese Landbrücken müssen Sie auf alle Fälle sofort nach Spielbeginn mit Ihren Pionieren einnehmen.





Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 7: Freunde in der Not (Maya)


Zerstören Sie zu Beginn alle Ihre Türme bis auf einen und sichern Sie diesen mit allen zur Verfügung stehenden Soldaten ab.

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Starpunkt in dieser Mission
2 Die Römer-Siedlung. Expandieren Sie bis an ihre Grenze.
3 Die Wikinger-Siedlung. Expandieren Sie bis an ihre Grenze.
4 Das dunkle Volk, das Sie mit einigen Erkundungs-Trupps immer wieder angreift.

→ auf die Ostküste der gegnerischen Halbinsel verschiffen. Dieser Teil ist von den Wikingern so gut wie unbewacht, so dass Sie hier gute Fortschritte machen werden. Gehören Sie zu den geduldigen Spielern, können Sie an dieser Stelle dank reichhaltiger Rohstoffüberbleibsel der »Vorsiedler« sogar eine neue Kolonie aufbauen. Haben Sie die Burg der Wikinger in dem kleinen Talkessel südwestlich vom Landungspunkt eingenommen, ist zumindest dieser Gegner so gut wie besiegt. Rücken Sie also weiter nach Westen bis zu den Landbrücken vor und heilen beziehungsweise vereinigen Sie Ihre Streitmacht.

Nun geht es den Römern an den Kragen. Greifen Sie auch diesen Widersacher wieder von Süden her an und treiben Sie ihn Richtung Norden in die Enge. Sobald der letzte Turm erobert ist, können Sie sich zurücklehnen und sich die schweißnassen Hände abtrocknen.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 7: Freunde in der Not (Maya)

Ziel: Expandieren Sie nach Südosten zu den Römern und nach Nordwesten zu den Wikingern.

Hat sich Ihr Puls wieder einigermaßen beruhigt, werden Sie über diese recht lockere Mission nur noch lachen können – auch wenn es zu Begin nicht danach aussieht ...

Die Maya haben ihre gravierenden Fehler eingesehen und wollen sich nun doch mit den beiden anderen Völkern verbünden. Doch der Weg zu den neu gewonnenen Freunden ist vom dunklen Volk abgeschnitten, das Sie auch unvermittelt angreift. Alle Ihre Türme zu beschützen, dürfte ein Ding der Unmöglichkeit (oder des Glücks?) sein, weswegen wir Ihnen raten, alle bis auf einen Turm freiwillig abzureißen und die dadurch freigewordenen Soldaten an dem letzten Turm zusammenzuziehen. Haben Sie die erste Angriffswelle durch diese Strategie relativ locker zurückgeschlagen, werden die dunklen Krieger fliehen und Sie bis auf einige kleine Gärtner-Soldaten-Stoßtrupps nicht weiter belästigen.

Beginnen Sie also wieder fröhlich und heiter mit dem üblichen Siedlungsausbau, wobei Ihnen vor allem der akute Platzmangel ein Dorn im Auge sein dürfte. Flugs fünf bis zehn Gärtner ausgebildet, schon ist auch dieses Problem schnell beseitigt. Denken Sie aber immer daran, Ihre Gärtner durch einige Soldaten schützen zu lassen, da im gesamten Feindgebiet immer wieder Patrouillen herumschleichen. Um schon zu Beginn ausreichend Nahrung für die Minenarbeiter zur Verfügung zu haben, empfehlen wir Ihnen den Bau einer Jagd- sowie einer Fischhütte. Denken Sie daran, im Rohstoffverteilungs-Menü die Nahrungsauslieferung diesen Gegebenheiten anzupassen.

Nachdem Ihre Siedler versorgt sind und Ihre Armee, bestehend aus ungefähr 50 Bogenschützen (die einzige Einheit, die Sie im Kampf gegen das dunkle Volk benötigen) zusammengestellt ist, können Sie sich mit ein paar Gärtnern in Richtung der Römer vorarbeiten. Treffen sich die beiden Landesgrenzen, folgt das gleiche Spiel in Richtung Nordosten. Achten Sie hierbei allerdings darauf, dass Sie sich zuerst ein Stückchen nach Norden


Faule Säcke! Weder die Wikinger im Norden, noch die Römer im Süden ..


... kommen Ihnen mit ihren eigenen Grenzen entgegen.



Hier sollten Sie sich ein Plätzchen für den Bau des Tempels suchen. Der Berg links oben im Bild versorgt Sie mit ausreichend Gold.

schlagen und dann erst nach Osten einbiegen, da sich direkt rechts neben Ihrem Startpunkt ein dunkler Tempel befindet, der Ihren Einheiten bekanntermaßen nicht unbedingt wohl bekommt. Treffen sich auch die Grenzen im Nordosten, gilt auch diese Mission als bestanden.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 8: Die Suche beginnt (Römer)

Ziel: Finden Sie innerhalb von 150 Minuten das dunkle Land.

Und schon wieder ein Einsatz mit Zeitlimit – wir lieben es! Die größte Schwierigkeit besteht in dieser Mission im Finden des dunklen Landes, was Ihnen mit der vorliegenden Karte deutlich einfacher fallen sollte: Das Gebirge im Nordosten ist Ihr Ziel. Ihre einzigen Gegner stellen neben dem knackigen Zeitlimit lediglich einige Piraten-Kriegsschiffe dar, die aber zumindest Ihren Siedlungsaufbau nicht im geringsten stören.

Ach ja – es gibt doch noch eine kleine Schwierigkeit: Wie Sie vielleicht bemerkt haben, besteht die Gebirgskette, die Sie überwinden müssen, komplett aus unpassierbaren Gletschern ... Und Gold für Priester finden Sie auf Ihrer Startinsel nicht.

Zuerst müssen Sie also ganz schnell ihre Rohstoff- und Nahrungsproduktion für die Schwerindustrie auf die Beine stellen. Die umliegenden Berge im Norden und Osten bieten mit reichlichen Eisen-, Kohle- und Granitvorkommen ein geeignetes Abbaugebiet. Auf die Ausbildung von Kriegern können Sie in dieser Mission komplett verzichten.

Um schon frühzeitig an das nötige Mana für den beim Gletscher benötigten Zauberspruch zu kommen, müssen Sie unbedingt die Standarte abreißen, die Sie somit mit einem Goldbarren zum Bau eines kleinen Tempels versorgt (Weinplantagen nicht vergessen!).

Ihr nächstes Ziel ist der Bau von zwei bis drei Fähren – auf Kriegsschiffe sollten Sie verzichten. Speichern Sie lieber kurz vor dem Übersetzen auf die nordöstliche Insel ab und laden Sie den Spielstand im Falle einer Konfrontation mit den Piraten neu – damit sparen Sie sich dringend benötigte Zeit und Ressourcen.

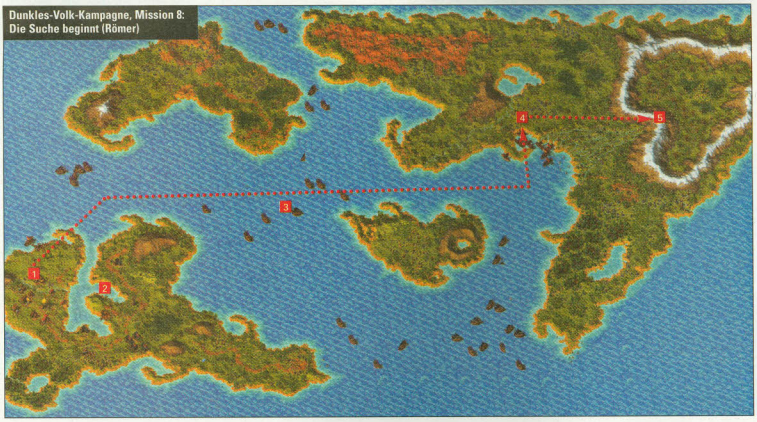
Bringen Sie möglichst früh fünfzehn bis zwanzig Pioniere und einige Geologen auf die Zielinsel, die schon bei dem Berg westlich des großen Gebir- →

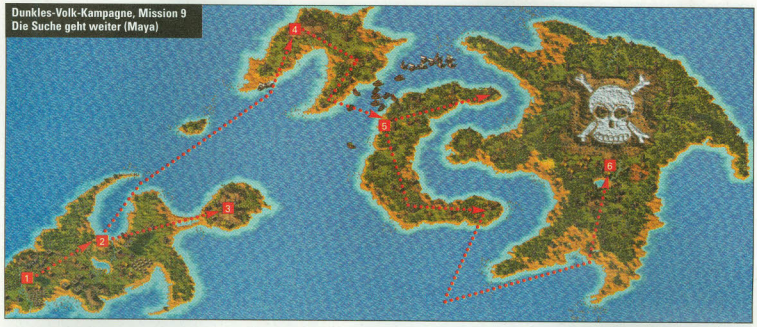
KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Reißen Sie die Standarte sofort ab, um an das Gold für einen kleinen Tempel zu kommen.
3 Piratenschiffe. Laden Sie im Falle einer Konfrontation den vor der Abreise gespeicherten Spielstand.
4 An diesem Punkt finden Sie reichlich Gold für den Bau eines großen Tempels.
5 Hinter diesem Gletscher finden Sie das Ziel Ihrer Reise.



Kleiner Tipp: Verzichten Sie auf den Bau von Kriegsschiffen und speichern Sie lieber vor der Überfahrt ab.





Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 9
Die Suche geht weiter (Maya)

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Bauen Sie an diesem Punkt Ihre Werft, um vor den Angriffen der Piraten sicher zu sein.
3 Die Berge im Osten bieten ertragreiche Rohstoff-Vorkommen. Dieses Gebiet können Sie mit Türmen allerdings nicht einnehmen. Verwenden Sie dazu Pioniere.
4 Die erste Piraten-Insel. Greifen Sie sie von Süden her an.
5 Die zweite Piraten-Insel. Schalten Sie einige Türme mit Ihren Kriegsschiffen aus.
6 Die dritte Piraten-Insel ist am schwierigsten einzunehmen. Greifen Sie auch hier von Süden her an.


Landen Sie am südlichen Ufer der ersten Insel, welches nur schwach gesichert ist.


Errichten Sie genügend Zierobjekte, um die Moral Ihrer Truppen hoch zu halten.


Nutzen Sie die Kriegsschiffe, um mit ihnen die ufernahen gegnerischen Türme zu zerstören.

→ ges Land gewinnen und nach Gold für den Bau eines großen Tempels suchen sollen. Sorgen Sie am Fuße des Berges überdies noch für genügend Platz für eben diesen Tempel.

Bauen Sie nun auf der Startinsel zwei Lager mit Holz, Kohle und einer Spitzhacke, die Sie, sobald sie gefüllt sind, wieder abreißen. Mit fünfzehn Dieben »klauen« Sie nun diese Waren und setzen damit ebenfalls nach Nordosten über.

Dort angekommen, wandeln Sie einige Pioniere und die Geologen in Träger, Planierer und Bauarbeiter um und machen sich an den Aufbau der Mine und der Goldschmelze, danach folgt der große Tempel.

Sobald der erste Priester ausgebildet wurde, schicken Sie ihn nach Osten, wo er dank des Zauberspruches eine Schneise in den Gletscher brennt und gefahrlos ins Zielgebiet marschieren kann.


Um an den ertragreichen Berg auf der anderen Seite der Landbrücke zu gelangen, müssen Sie Pioniere einsetzen.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 9 Die Suche geht weiter (Maya)

Ziel: Vernichten Sie die Maya-Piraten und finden Sie das dunkle Land.

Obwohl der Feind auch in dieser Mission weit in der Überzahl ist, können Sie sich zumindest am Anfang etwas Zeit lassen. Bauen Sie wie üblich Ihre Siedlung aus und erweitern Sie Ihre Grenzen zuerst nach Norden und Osten, wo Sie genügend Ressourcen finden werden. Das größte Problem bei der kompletten Einnahme der Startinsel stellt der Platzmangel dar. Große Waldgebiete müssen gerodet und das so gewonnene Holz am besten in einigen Lagern verstaut werden – wie Sie ja wissen, benötigen Maya mehr Steine als Holz.

Ist die Insel zur Gänze in Ihrem Besitz, können Sie sich um den Bau einer Werft und fünf bis zehn Fähren kümmern. Wenden Sie wieder den Speichern- und Lade-Trick der letzten Mission an, können Sie auf Kriegsschiffe ganz verzichten, ansonsten empfehlen wir davon zehn voll aufgeladene Einheiten.

Bringen Sie all Ihre Soldaten – aufgrund Goldmangels mindestens 150 Level-1- und Level-2-Söldner – zuerst auf die Insel im Nordwesten, wo Sie auf den geringsten Widerstand stoßen. Danach folgt die C-förmige Insel, die ebenfalls keine größeren Schwierigkeiten bereitet. Da beide Inseln über kaum Rohstoffe verfügen, ist der Gegner auch nach einiger Spielzeit noch relativ schwach. Besitzen Sie Kriegsschiffe, können Sie sogar einige der Türme bequem vom Ufer aus erledigen.

Schwieriger ist der Überfall auf die größte Piraten-Insel im Osten. Wir empfehlen eine Landung von mindestens zweihundert Soldaten an der Südseite der Insel, da der Gegner an dieser Stelle noch nicht so stark ist. Warten Sie, bis eventuell patrouillierende Einheiten wieder nach Norden weitermarschiert sind und beginnen Sie dann mit dem Ausladen Ihrer Kämpfer. Arbeiten Sie sich nun langsam nach Norden vor und stellen Sie eventuellen Nachschub an frischen Einheiten sicher. Nach einigen zermürbenden Gefechten, in denen Ihnen die Unterstützung von Priestern



Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 10: Der Spiegel zerbricht (Wikinger)

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Schicken Sie die Diebe zu diesem Punkt, um an dringend benötigte Rohstoffe zu kommen.
3 Die Festung der Römer. Haben Sie diese Eingenommen, starten Sie von hier aus alle weiteren Angriffe.
4 Achtung! Hier werden Sie von Maya und Wikingern in die Zange genommen.
5 Die Wikinger-Siedlung.
6 Die Maya-Siedlung.

nicht unerheblich helfen wird, ist schließlich auch diese letzte Hürde gemeistert.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 10: Der Spiegel zerbricht (Wikinger)

Ziel: Erobern Sie die gesamte Insel. Besiegen Sie alle Renegaten.

Die Zeit des Ausruhens ist wieder vorbei – wie schon in der schwierigen sechsten Mission stehen Sie nun abermals einer erdrükkenden Übermacht gegenüber. Wichtig ist auch diesmal wieder eine zügige Expansion, um den Feind möglichst schnell zu schwächen.

Doch alles der Reihe nach: Wie so oft mangelt es Ihnen zu Beginn wieder an Siedlern sowie Werkzeugen. Ihr primäres Ziel ist also die Errichtung eines mittleren Wohnhauses und die Errichtung einer Schmiede inklusive Rohstofflieferanten, erst dann folgen weitere Holzfäller und die Nahrungsversorgung.

Nach Belieben können Sie auch hier wieder einige Pioniere zu der Landbrücke im Nordwesten schicken, wo sie die Expansion der Römer eindämmen können. Wagen Sie Sich allerdings nicht zu nahe an den feindlichen Aussichtsturm, da Ihnen der Gegner ansonsten schnell einen Abfangtrupp entgegenschicken wird.

Wichtiger aber ist, dass Sie sofort wieder fünf bis zehn Diebe ausbilden, die weiter im Westen ein kleines, jedoch äußerst hilfreiches Rohstofflager ausplündern können.

Beginnen Sie schon früh und vor allem schnell mit der Rekrutierung einer gewaltigen Streitmacht, da schon Ihr erstes Ziel, die Bastion der Römer, schwere Verluste fordern wird. Wie Sie auf der Karte erkenne können, verfügen diese über eine Burg sowie mehrere mittlere Wachtürme. Haben Sie die Landbrücke nach verlustreichen Gemetzeln in Ihre Hand gebracht, heilen Sie die angeschlagenen Einheiten und formieren erneut eine große Streitmacht. Durch die Absicherung dieser wichtigen Verbindungsroute haben Sie sich wieder etwas Zeit gekauft, in der Sie auf Ihrer Insel-Seite weiter nach Westen und Süden expandieren können.

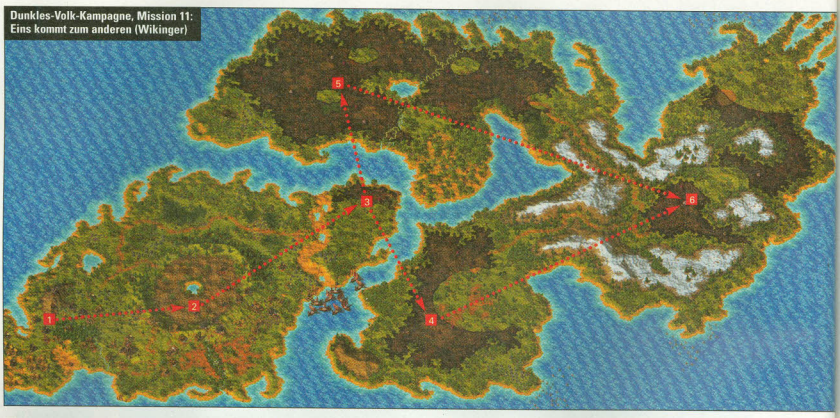
Wenden Sie sich auf Ihrem Eroberungsfeldzug als nächstes Richtung Nordwesten, um →



Um Engpässe zu vermeiden, errichten Sie bei der Werft ein oder zwei Rohstoff-Lager. Auf die Errichtung von Kriegsschiffen können Sie auch hier wieder verzichten, wenn Sie die Speichern-Laden-Methode anwenden.



Das Wandern ist des Diebes Lust: Westlich Ihres Startpunktes stoßen Ihre Langfinger auf einen ausgiebigen Gold-Vorrat, wodurch Sie schon früh aufgewertete Soldaten rekrutieren können.



Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 11: Eins kommt zum anderen (Wikinger)


Um die Pilz-Krieger zu besiegen, reichen Ihnen Bogenschützen aus. Andere Truppen-Arten werden nicht benötigt.

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in dieser Mission.
2 Dieses Gebirge bietet alle nötigen Rohstoffe.
3 Das dunkle Volk ist schon bis auf Ihre Insel vorgedrungen.
4 Setzen Sie mit der Fähre über und zerstören Sie alle Pilzfarmen.
5 Auf hier warten einige Pilzfarmen auf Ihre Vernichtung.
6 Senkt sich der Schutzschild des Tempels, können Sie ihn mit einigen Gärtnern oder einem »Thors Hammer«-Spruch zerstören.

→ dort die abtrünnigen Wikinger auszuschalten. Achten Sie auf eine ausreichende Verteidigung des ehemaligen Römergebietes, da die Maya veruchen werden, Ihnen in den Rücken zu fallen, wenn Sie sich den Nordmänner zuwenden. Nachdem die Wikinger das Zeitliche gesegnet haben, geht's mit all Ihren verbliebenen Einheiten nach Osten, wo auch die Maya schlussendlich die Segel streichen müssen.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 11: Eins kommt zum anderen (Wikinger)

Ziel: Vernichten Sie den dunklen Tempel.

In dieser Mission besteht Ihr einziger Gegner aus Kämpfern des dunklen Volkes. Rekrutieren Sie also lediglich Bogenschützen, die gegen diesen Feind am effektivsten kämpfen – Türme, für die Sie Schwertkämpfer benötigen würden, müssen Sie nicht einnehmen.

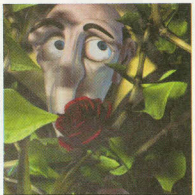
Zwar befinden sich auf Ihrer Startinsel schon feindliche Einheiten, die Ihnen aber nicht gefährlich werden. Errichten Sie also Ihre Siedlung nach dem Grundprinzip und erweitern Sie langsam zum ringförmigen Gebirge im Nordosten des Startpunktes. Dort finden Sie alle Rohstoffe, die Sie Sich nur erträumen können: Eisen, Kohle, Granit und Gold im Überfluss!

Mit einer Streitmacht von 50 bis 100 Bogenschützen und einigen Gärtnern können Sie einen ersten Vorstoß ins dunkle Reich wagen und die gesamte Insel unter Ihre Kontrolle bringen.

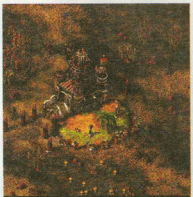
Danach errichten Sie eine Werft samt Fähren (etwa zehn Stück) und setzen mit 200 Soldaten auf den südöstlichen Teil der Feindinsel über. Dort müssen Sie zuerst alle Gegner ausschalten, ehe Sie mit Gärtnern und Priestern (Thors Hammer) die Pilzfarmen vernichten. Ziehen Sie nun mit ihren Soldaten nach Nordwesten, wo Sie auf die zweite Armee der Dunklen stoßen. Sind auch diese niedergemacht, holen Sie Ihre Gärtner nach und revitalisieren die Landschaft.

Jetzt, da keine Pilzfarmen mehr existieren (Achtung: Eventuell wurden neue Pilzfarmen gebaut, oder es befinden sich noch einige im Nordosten), wagen Sie Sich zum dunklen Tempel vor, der – siehe da – keinen Schutzschild mehr besitzt. Da dieser letzte Kampf etwas schwieriger werden könnte, empfehlen wir vorher noch eine Heilung beziehungsweise Aufstockung Ihrer Streitmacht.


Das ringförmige Gebirge versorgt Sie mit allen Rohstoffen, die Sie in dieser Mission benötigen. Allerdings benötigen Sie zur Erschließung wieder Pioniere.



Blument Sonnenlicht! Das hält ja der stärkste Schurke nicht aus! Sprach's und verschwand von dieser Welt.



Nur noch ein wenig buddeln, dann ist Morbus dunkler Tempel Geschichte ...

Haben Sie nach diesem Gefecht alle feindlichen Einheiten ausgeschaltet, ist die Zerstörung des Tempels quasi nur noch eine Fleißarbeit.

Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 12: Die Wurzel allen Übels (Maya)

Ziel: Vernichten Sie Morbus' Tempel.

Lassen Sie Sich nicht täuschen: Obwohl Ihnen im letzten Feldzug wieder zwei Verbündete zur Seite stehen, greifen diese wie gewohnt nur unwesentlich in den Krieg ein – die Hauptarbeit haben nach wie vor Sie ganz alleine.

Bauen Sie wieder eine Standard-Siedlung auf und schürfen Sie im Süden nach Kohle, Eisen und Gold. Weit im Norden befindet sich ein kleines Steinlager, das Sie mit einigen Dieben unbedingt leer räumen sollten um schon von Anfang an mit genügend Steinen versorgt zu sein..

Verfügen Sie über genügend Rohstoffe, können Sie sich um den Aufbau einer Handelsroute – leider der einzigen im gesamten Spiel, die wirklich Sinn macht – kümmern. Wie Sie sich sicher schon gedacht haben, führt der Handelsweg nach Südwesten, wo Sie von der dortigen Kolonie ausreichend die dringend benötigte Steine erhalten. Beachten Sie, dass Sie zuerst einige Rohstoffe zum Bau von Minen und Geologen sowie Spitzhacken und Hämmer auf die Kolonie schaffen müssen. Auch die Nahrung erhalten die Minenarbeiter von der Hauptinsel.

Zwar werden die dunklen Krieger öfters kleinere Erkundungstrupps und Gärtner zu Ihnen schicken, die Sie aber mit einigen Bogenschützen und Türmen ohne große Verluste in Schach halten können.

Wenn alle wichtigen Gebäude stehen und die Nahrungs- und Rohstoffproduktion von alleine läuft, konzentrieren Sie sich vollständig auf die Ausbildung von Level-2-Bogenschützen. 150 dieser Einheiten plus einige Priester reichen für den finalen Angriff aus. Marschieren Sie von Süden kommend in das feindliche Gebiet und arbeiten Sie sich langsam nach Norden vor. Achten Sie wiederum auf den Tempel, dessen Schutzschild Ihnen erneut sehr gefährlich werden kann.

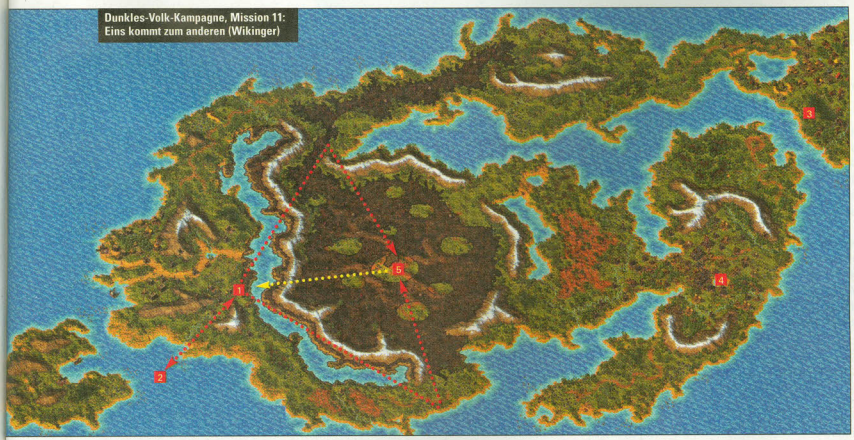
Sobald die Kampfhandlungen weiter nördlich stattfinden, können Ihre Gärtner bereits im Süden mit ihrer Arbeit beginnen und die Pilzfarmen ausschalten. Wie schon in der letzten Mission gilt auch hier wieder: Erst, wenn alle Pilzfarmen zerstört sind, senkt sich der Schutzschild des Tempels. Haben Sie alle Feinde besiegt, erledigen die Gärtner den Rest. Gratulation – Morbus ist besiegt, Sie haben »Die Siedler 4« erfolgreich durchgespielt. **(cd)**

KARTEN-LEGENDE

1 Ihr Startpunkt in deser Mission.
2 Die Kolonie auf der Insel fördert wertvolle Rohstoffe.
3 & 3 Die Wikinger und Römer unterstützen Sie bei dem Kampf gegen Morbus' Truppen leider nicht.
3 Das Hauptquartier des üblen Schurken. Wiederum müssen alle Pilzfarmen zerstört werden, bevor sich der Schutzschirm senkt.



Bauen Sie zur südwestlichen Insel eine Handelsverbindung auf, um an dringend benötigte Rohstoffe zu gelangen. Vergessen Sie nicht, Nahrung für die Minen-Arbeiter zu liefern.



Dunkles-Volk-Kampagne, Mission 11: Eins kommt zum anderen (Wikinger)

PC PLAYER

DAS TEST-MAGAZIN
KLAR • KRITISCH
KOMPETENT

KNALLHARTE TESTS
ZWEI FETZIGE CDS
BRANDHEISSE
EXKLUSIV-BERICHTE

☑ JA!

Ich möchte PC PLAYER kennenlernen.

Bitte schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 15,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 109,20 (pro Heft nur DM 8,40 anstatt DM 9,90). Damit spare ich 15 Prozent gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen.
Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

NAME, VORNAME

STRASSE, NR.

PLZ, ORT

DATUM, 1. UNTERSCHRIFT

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, dem Verlag meine neue Anschrift mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung beim Abo-Service CSJ, PC Player, Ickstattstrasse 7, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

DATUM, 2. UNTERSCHRIFT

CPM12

3 HEFTE +

IHRE ABO-VORTEILE:

- Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten
- Jede Ausgabe kommt frei Haus
- 15 Prozent Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis
- Jederzeit Kündigung möglich
- **Plus:** Sie bekommen einen original PC-Player-CD-Kollektor als Geschenk

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
ABO-SERVICE CSJ
POSTFACH 140 220
80452 MÜNCHEN
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138

future verlag
Media with passion

WIDERRUFSGARANTIE: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung beim Abo-Service CSJ, PC Player, Ickstattstrasse 7, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

PC PLAYER

WWW.PCPLAYER.DE

CD-KOLLEKTOR



FÜR NUR 15 MARK



Böse Gegner, Zaubersprüche, Gruppenzwang: Rollenspieler-Herz, was willst Du mehr!

ALLGEMEINE TIPPS

- Für Baldur-Neulinge: Sie können den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe im Optionsmenü herabsetzen.
- Leichenfledderei ist erlaubt: Meist findet sich in den Überresten Ihrer toten Gegner das ein oder andere nützliche Artefakt!
- Reisen Sie auf großen Land- und Stadtkarten umher, kann es mitunter zu Überfällen kommen. Das heißt dann, dass Sie Ihr Ziel nach dem Intermezzo nochmals ansteuern müssen.
- Beachten Sie, dass der Magier in Baldur´s Gate 2 erst dann zaubern darf, wenn er seine Rüstung abgelegt hat!
- Trolle erledigen Sie vollends, indem Sie diese zuerst bewusstlos schlagen und schließlich mittels Feuerzauber knusprig braten.
- Speichern Sie immer nach einem geglückten Kampf, in einem neuen Gebiet, vor einer Rast und vor einer gewagten Aktion!
- Mit SPACE können Sie das Spiel anhalten. Während dieser Pause können Sie Ihren Gegner überprüfen und neue Zaubersprüche Ihrer Mitstreiter vorbereiten. Erledigen Sie letzteres vorwiegend im Pause-Modus, um im Kampf Zeit zu sparen.
- Treffen Sie auf Gegner, die Ihnen weit überlegen sind, haben Sie womöglich diesen Spielabschnitt zu früh betreten.
- Manchmal spielt bei Gesprächen die Rasse eine gewisse Rolle. Speichern Sie ab, bevor Sie die Person einer anderen Rasse ansprechen.

TEIL 1

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Endlich geht das epische Rollenspiel in die zweite Runde: Neue Monster, neue Gefahren und neue Aufträge erwarten Sie in der Fantasywelt von Baldur´s Gate. Unser Reiseführer erleichtert Ihnen den Einstieg. It´s Party-Time!

Der hier vorliegende Lösungsweg bezieht sich auf einen Paladin; dieser ist ein exzellenter Kämpfer und verfügt obendrein über Heilmagie. An besonderen Kenntnissen wurden ihm Schwert- und Schild-Kampf sowie der Umgang mit Zweihandwaffen verliehen.

Beachten Sie bitte, dass hier nur ein mögliches Vorgehen gezeigt wird; auch abweichende Handlungsweisen werden Sie zum Ziel führen, es soll sich hier nur um einen Leitfaden handeln, anhand dessen Sie sich durch die Welt von Baldur´s Gate 2 kämpfen können. Nicht alle Nebenquests sind aufgeführt, Sie dürfen sich also ruhig dazu aufgerufen fühlen, die spannende Baldur-Welt auf eigene Faust weiter zu erkunden!

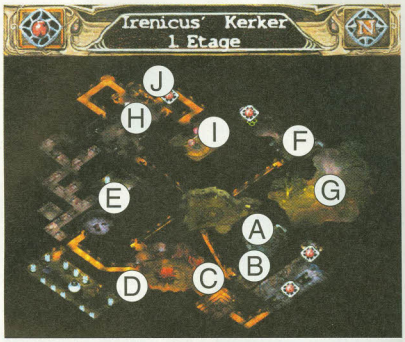
Beachten Sie bitte weiterhin, dass sich diese Lösung auf die englische Version des Spiels bezieht!

Kapitel 1: Weg in die Freiheit

Irenicus´ Kerker, Level 1

Hat Imoen Sie aus Ihrer Gefangenschaft befreit hat, beruhigen Sie Ihren Zellennachbarn Minsc und verhören Jaheira, um zusätzliche Infos zu erhalten. Im Nordostraum (A) finden Sie ein noch unbrauchbares Portal vor; im Südwestzimmer wartet (außer einem harmlosen Golem) neben einem Tisch mit Waffen eine Truhe mit Rüstungen auf Sie (B).

Auf dem Tisch liegt ein Zellenschlüssel, mit dem Sie Jaheira befreien können. Auf Ihren Wunsch hin tritt sie der Gruppe bei. Minsc hingegen schildern Sie, dass Sie keinen Schlüssel finden konnten und beharren bei



etwaigen Ermutigungen Ihres Gesprächspartners auf Ihrem Standpunkt. Minsc wird daraufhin ziemlich sauer und biegt die Zellengitter mit bloßen Händen auseinander, was das Problem letztendlich aus der Welt schafft. Lassen Sie den Hünen ebenfalls Ihrer Party beitreten und rüsten Sie Ihre beiden neuen Gruppenmitglieder in der Südwestkammer aus.


Jaheira freut sich über ihre Freiheit und schließt sich Ihrer Gruppe sehr gern an.

Folgen Sie dem Südostpfad in eine Kammer mit einem elektrischen Zylinder (C) und deaktivieren Sie diesen mit dem Hebel in der rechten Ecke. Erledigen Sie die auftauchenden Gegner und setzen Sie Ihren Weg nach Osten fort. Ataquah fängt Sie in einer Grotte (D) ab. Beantworten Sie seine Frage (»Ich drücke den Knopf selbst«) und besiegen Sie den auftauchenden Oger. Weiter westlich stoßen Sie auf einen blinden Golem. Antworten Sie ihm jeweils mit Möglichkeit 1. Bei (E) berühren Sie den Tisch in der Mitte und stehen daraufhin Riliev Rede und Antwort (1/2/1/2/1/1).

Schnappen Sie sich den **Activation Stone**. Diesen überreichen Sie dem blinden Golem, der die Abwasserkanäle für Sie öffnet. Folgen Sie dem Golem hinein, stiefeln Sie an der Kreuzung zuerst nach Nordosten und holen sich in der Halle (F) das **Air Elemental** aus dem Schrank. Greifen Sie sich außerdem den **Wand of Lightning** aus einer verschlossenen Truhe (von Minsc aufbrechen, oder von Imoen öffnen lassen). Südöstlich stoßen Sie auf eine Gruppe Dryads (G). Verhören Sie diese zunächst über deren Entführung und versprechen Sie schließlich, ihnen zu helfen. Die Gestalten verraten Ihnen außerdem, dass Illyich die fehlenden Eicheln behütet. Zurück an der Kanalkreuzung lassen Sie Minsc die Kisten aufbrechen und holen sich den **Wand of Frost**. Jetzt halten Sie sich nordwestlich und verprügeln am Ende des Ganges Illyich und seine Kumpanen (H). Nehmen Sie die Eicheln aus dem Gepäck des Zwischengegners und zeigen Sie diese den Dryads.


Riliev verweilt in diesem Tank. Halten Sie ein nettes Pläuschchen mit ihm.


Versohlen Sie Illyich und seiner Zwergenbande kräftig den Hintern.

Sie erhalten satte 9500 Erfahrungspunkte. Betreten Sie nun südlich des Gartens das Schlafzimmer der Lady (H); Vorsicht, Fallen! Greifen Sie sich den **Portal Key** aus der Truhe am Fußende des Bettes.


In dieser Truhe finden Sie den Schlüssel zu den Portalen.

Folgen Sie dem Gang hinter Illyich bis zum Ende. Sie treffen auf einen Dämonen und eine riesige Maschine (I). Benutzen Sie die Maschine zwei Mal, damit das Kraftfeld um die Gestalt ausgeschaltet wird. Ihr Gegner ist nun verwundbar. Haben Sie ihn besiegt, öffnen Sie (zurück im Gang) die Doppeltür (J) mit dem Air Elemental. Treten Sie auf die Brücke hinaus.


Schalten Sie die große Maschine aus, um den Dämon verwundbar zu machen.

Halten Sie sich nördlich. Tasten Sie sich langsam voran, bis Sie von einer großen Gruppe Mephits attackiert werden. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe immer nur auf einen Gegner und erledigen Sie so einen Mephit nach dem anderen. Hinter dem großen Platz wartet schließlich ein Podest mit einer Lampe, die einen Djinn enthält. Bieten Sie Ihre Hilfe an. Die richtige Djinn-Flasche erhalten Sie von den Dryads. Bringen Sie die Flasche dem Geist zurück, um ihn zu befreien und sich mehr Erfahrungspunkte zu verdienen. Dank des Portal Keys ist unter anderem das Nordportal nun passierbar. →

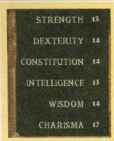
WEITERE TIPPS

■ **Jaheira beherrscht den Gestaltenwandel und kann sich mit ihren Zaubern in Tiere verwandeln. Im Kampf schlägt sie so härter zu.**

■ **Stehen Sie vor einer verschlossenen Truhe, können Sie diese selbst meist nicht gewaltsam öffnen. Lassen Sie Minsc und seine Waffe zu Wort kommen.**

Solange Imoen noch bei Ihnen ist, kann auch sie Kisten öffnen, außerdem Räume nach Fallen durchsuchen und diese entschärfen.

CHARAKTERGENERIERUNG



Versuchen Sie, bei den Heldenattributen einen Durchschnittswert von mindestens 13 zu erhalten.

Legen Sie bei der Heldengenerierung viel Wert auf Ihr Charisma. Je besser Sie in diesem Bereich sind, desto leichter fällt es Ihnen, andere Charaktere in die Gruppe aufzunehmen oder Gesprächspartner zu überreden.

ZAUBER-VORSTELLUNG



Vor Irenicus' Kerker ...



... wartet der Obermotz selbst...



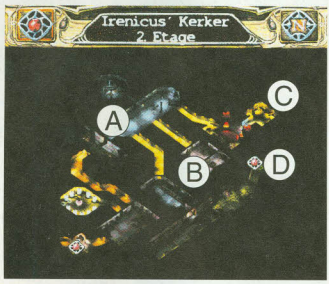
... mit einer großen Zaubershow auf.



Der Djinn erweist sich als äußerst dankbar.

→ Irenicus' Kerker, Level 2

An Ihrem Zielort stoßen Sie auf Yoshimo, den Sie beitreten lassen. Lauschen Sie seinen Tipps für die nächsten Räume. Weiter östlich zerstören Sie zuerst die kleinen Kammern und Nester, bevor Sie sich mit dem Gegner einlassen. Beruhigen Sie Jaheira beim Anblick ihres toten Freundes und setzen Sie Ihren Weg zum Fallenraum (A) fort. Laufen Sie hier keinesfalls auf dem zentralen Muster, sondern hintereinander auf dem seitlichen Steinboden entlang. Holen Sie sich den Ring von der Statue am anderen Ende. Im rechten Mittelgang finden Sie Frennedan (B) in einer Zelle vor, der um seine Befreiung bittet.





Das Programm, das der Zirkus bietet ...



... gleicht eher Gladiatorenkämpfen ...



Aufgepasst: Frennedan spielt ein falsches Spiel!

Den benötigten Zellenschlüssel finden Sie in einer der Truhen. Ihr Schützling erweist sich jedoch bald als ein hinterhältiges Monster, das Ihnen in den Rücken fällt. Für sein Ableben erhalten Sie aber immerhin 3000 Erfahrungspunkte. Am Ende des oberen rechten Ganges erledigen Sie die Zwergenmagier (C) und dürfen sich an deren Laborausstattung bedienen. Der Gang rechts unten (D) führt Sie schließlich zum Ausgang.



Die Zwergenmagier stellen zum Glück kein größeres Problem dar, bedienen Sie sich danach im Labor.

Zirkus in Athkatla

Als Sie ins Freie treten, werden Sie Zeuge eines großen magischen Duells. Danach nähern Sie sich dem Zirkuszelt. Sprechen Sie mit dem hinausstiefelnden Arbeiter, um einen neuen Auftrag zu erhalten. Betreten Sie anschließend das Zelt. Bald stoßen Sie auf Aerie, die Sie dazu überreden müssen, sich von Ihnen helfen zu lassen.



Aerie gibt Ihnen den Auftrag, den Zirkus zu befreien.

Folgen Sie dem Weg, bis Sie auf Genie, einen Djinn, stoßen. Seine Frage beantworten Sie mit »30 und 40«. Stellt er Ihnen eine Alternativfrage über die Armen und Reichen, antworten Sie mit »Nichts«. Antworten Sie falsch, muss der Gegner bekämpft werden, andernfalls winken 19 500 Erfahrungspunkte. Säubern Sie die nun folgende Arena und antworten Sie an der Treppe dem auftauchenden Genie, dass Sie bereit sind.

Einen Stock höher treffen Sie auf den Drahtzieher Kalah. Konzentrieren Sie sich im Kampf auf den Illusionisten selbst und lassen Sie vorerst von den übrigen Monstern ab. Nach Ihrem Sieg antworten Sie jeweils mit Möglichkeit 1. Ist der Zirkus »erlöst«,



Kalah brummelt noch letzte Worte, bevor er sein Leben endgültig aushaucht.

rät Quayle Ihnen, Aerie in die Gruppe aufzunehmen. Ist dies geschehen, holen Sie sich von dem Alten weitere Infos. Verlassen Sie jetzt den Marktplatz durch einen Ausgang und klicken Sie auf der Stadtkarte die Slums an. Dort begegnen Sie umgehend Gaelan Bayle. Er bietet Ihnen Hilfe für Ihre Suche nach Imoen an, für lächerliche 20 000 Goldstücke. Stimmen Sie zu, indem Sie sich »bemühen, das Geld zu besorgen«.

Kapitel 2: 20 000 Goldstücke

Copper Coronet

Vor dem Haus stoßen Sie auf Brus, Gaelans Neffen. Er bringt Sie direkt zur düstersten Spelunke des Viertels: dem Copper Coronet. In der Kneipe warten zwei neue Mitstreiter darauf, Sie auf Ihren Abenteuern zu begleiten. Der tapfere Kämpfer Amomen macht im Nordost-Eck der Kneipe selbst auf sich aufmerksam, die zweite Person, die Sie mitnehmen müssen, ist die adlige Nalia: Helfen Sie ihr, die Burg »De´ Arnise Hold« zurückzuerobern. Den zweiten Auftrag erhalten Sie von Lord Jierdan im Nordwesten der Kneipe.



Lord Jierdan hält einen lukrativen Auftrag für Sie bereit.

Meiden Sie möglichst den Kontakt zu den anderen Gästen: Meist endet das Gespräch nur in einer gewalttätigen Auseinandersetzung. Erledigen Sie letzte Einkäufe (vor allem Feuerzauber werden wichtig sein). Begeben Sie sich nun Richtung Stadttor und verlassen Sie Athkatla.

De´ Arnise Stronghold

Ihre hiesigen Gegner, die Trolle, lassen sich nur durch Säure oder Feuer effektiv bekämpfen und vollends beseitigen. Nalia führt Sie durch eine geheime Passage in das Innere der Festung. Im ersten Zimmer knacken Sie mit Nalia das Türschloss und erledigen kurz darauf Ihren ersten Widersacher. Hinter einer weiteren Geheimtür wartet Daleson, den Sie mit Nalia vollends aushorchen. Treten Sie auf den Gang hinaus und säubern Sie die große Halle in der Mitte des Stockwerks. Im Norden entdecken Sie in einer Sackgasse einen ordentlichen Batzen Gold, in der Ostecke erwartet Sie die Treppe nach oben. Laufen Sie im Obergeschoss die Gänge ab. Dem spirituellen Troll können Sie ausschließlich mit Magie beikommen! Im Süden stoßen Sie auf einen Magier. Konzentrieren Sie sich beim Angriff auf ihn und kümmern Sie sich erst im Nachhinein um seine Mitstreiter. Im hinteren Regal wartet ein Schlüssel auf Sie. Dieser entriegelt die verschlossene Tür im Westen des Stockwerks. Dadurch befreien Sie Nalias Stiefmutter und treten durch die Stufen im Magierzimmer auf das Dach hinaus.



In diesem Regal wartet ein Schlüssel auf Sie, mit dem Sie Stiefmütterchens Kerker öffnen können – wenn Sie das wollen.

Über einige Treppen stoßen Sie letztendlich im südöstlichsten Turm auf die Kurbel, mit welcher Sie die Zugbrücke senken können.

Gehen sie im Zimmer der Stiefmutter durch die Geheimtür, die sich vorher geöffnet hatte. Der Seitengang dahinter befördert Sie zu einigen Golems, die magische Waffen bewachen und erst angreifen, wenn diese von Ihnen entwendet werden. Speichern Sie vor dem Zugriff ab und versuchen Sie Ihr Glück. Wieder im Hauptflur stiefeln Sie durch weitere Geheimgänge in den Kerker hinab. Hier warten einige Trolle darauf, von Ihnen gemeuchelt zu werden. Die Umber Hulks (ein Zimmer weiter) haben es in sich. Locken Sie diese am besten nacheinander heraus und schlagen Sie sie dann zusammen.



Mit diesem Rad lässt sich die Zugbrücke senken; dadurch trudelt endlich die Verstärkung ein.

Durch die Nordosttür erreichen Sie Torgal, den Endgegner, mitsamt zweien seiner Gefolgsleute. Tasten Sie sich vorsichtig an ihn heran, provozieren Sie ihn und verlassen Sie die Halle wieder. Sind die Leibwachen noch nicht sichtbar, greift zunächst nur Torgal an. Strecken Sie ihn überwiegend mit Zaubern nieder; erledigen Sie dann die beiden Leibwachen und betrachten Sie die Überreste von Nalias Vater. Verlassen Sie die Burg, wird Nalia Sie großzügig für Ihre Mühen entlohnen und sich Ihrer Party auf Wunsch weiterhin verpflichten.

Familiensache

Wenn Sie nach der Befreiung von De'Arnise wieder nach Akathla zurückkehren, ereilt Anomen eine furchtbare Nachricht: Seine Schwester wurde ermordet. Wandern Sie ins Regierungsviertel zum Delryn-Anwesen; befreien Sie auf dem Weg dorthin Ihre alte Bekannte Viconia vom Scheiterhaufen und sprechen Sie dann mit Anomens Vater. Überzeugen Sie Anomen, dass gewaltsame Rache an Saerk, dem angeblichen Übeltäter, Mord wäre und versuchen Sie auch, dies Anomens Vater klar zu machen.

Mörderjagd

Gehen Sie zum Regierungsgebäude, um mit der Magistratin Bylanna zu reden. Unterwegs spricht Sie der Diener eines Zauberers an: Sein Meister hat einen Auftrag für Sie. Sprechen Sie im Inneren des Gebäudes mit dem Magier. Ihre Aufgabe: Sie sollen einen Mörder namens Valygar Corthala finden. Sie nehmen den Auftrag an (auch, weil der Mann mit Informationen über Imoen lockt). Bylanna rät Ihnen, nicht gegen Saerk vorzugehen, da es keine Beweise gäbe.

Begeben Sie sich zu den Docks und suchen Sie Corthalas Haus. Beschwatzen Sie den Diener so, dass er Sie das Haus durchsuchen lässt. Sie finden einen Grundsteuerbescheid, der Corthala als Besitzer eines Grundstücks auf den Umar Hills ausweist.

Der Vergiftete

Wenn Sie jetzt die Docks verlassen, werden Sie von einer Diebesgruppe attackiert. Besiegen Sie diese und helfen Sie dem vergifteten Mann; bringen Sie ihn zu dem Haus im Südwesten der Docks. Sie erhalten eine nette Belohnung und eine neue Subquest: Sie sollen seinen Kumpel aus der Harper Basis befreien, bei der Sie gerade den Verwundeten abgeliefert haben.



Liefern Sie Renfeld hier ab.

Begeben Sie sich jedoch zunächst zurück in den Regierungsbezirk und reden Sie mit dem Beamten Llarsh über Corthalas Grundbesitz. Die Umar Hills tauchen nun auf Ihrer Landkarte auf.

Umar Hills

Bei Ihrer Ankunft werden Sie Zeuge einer Dorfversammlung. Das Problem: Einwohner verschwinden, werden verschleppt und ermordet. Holen Sie sich beim Bürgermeister (im Osten der Karte) den Auftrag, die Mörder (vermutlich Werwölfe) zu finden. In der Herberge quatschen Sie den Inhaber an, da Sie von ihm das »Umar Witch Project«-Tagebuch erhalten wollen.

Sprechen Sie den Inhaber hierzu auf die Morde an. Im nahe gelegenen Haus des Cowled Wizards Jeremien erteilt Ihnen dieser den Auftrag, Mimic´s Blood für seine Experimente zu finden. Eine Mimic hierzu finden Sie in der Höhle im Norden →



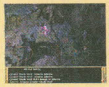
Helfen Sie Jeremien beim Kampf gegen »Frankensteins Monster«.

LICHT UND SCHATTEN

Coole Spezialeffekte:



Im Kampf ...



... gegen den finsteren Schattenlord ...



... geht es heiß her!

UMBER HULKS

■ **Alternatives Vorgehen: Meucheln Sie die vier Hunde im Hof; die vier Fleischbrocken werfen Sie in den Kochtopf in der Erdgeschoss-Küche. Der Dieb trägt dann unsichtbar die Suppe an den Umber Hulks vorbei und lockt diese damit fort.**

FREIHEIT FÜR MAZZY



In den Überresten der Gegner in diesem Raum finden Sie die Zellenschlüssel ...



... um Mazzy endlich aus ihrer grauenvollen Gefangenschaft zu befreien.

DIE HELDEN

Gigi



Beim Helden Gigi handelt es sich um einen Paladin, der auf Langschwerter und Zweihänderwaffen spezialisiert ist.

Imoen



Imoen beglückt Sie mit ihren nahezu perfekten Diebeskünsten. Leider wird Sie schon nach dem ersten Dungeon von Irenicus mitgenommen. Eine der Hauptaufgaben des Spiels besteht darin, Imoen zu befreien.

Jaheira



Die Kämpferin/-Druidin bevorzugt Knüppel als Waffe. Als Level-5-Spruch in der Priesterkategorie sollten Sie vor allem »Harper's Call« einsetzen (Wiederbelebungszauber).

Minsc



Minsc ist fest davon überzeugt, dass sein Hamster Boo ein verkleinertes Hamstermonster von einem anderen Planeten ist. Er ist kein großer Denker, sondern lässt lieber seine Fäuste sprechen. Der Ranger kämpft vor allem mit Zweihänderwaffen und dem Langbogen.

Aerie



Die Klerikerin/ Magierin kann nach der Aufgabe im Zirkus in die Gruppe aufgenommen werden. Später sollte sie dann durch Nalia ersetzt werden.

→der Karte. Erledigen Sie die sich als Mime entpuppende Kiste und stecken Sie die Blutphiole ein, die Sie Jeremien bringen. Das nachfolgende Experiment missglückt. Greifen Sie dem Alten unter die Arme und erledigen Sie den Amok laufenden Golem, es winkt eine ordentliche Belohnung.

Ihr nächster Halt ist das Forsthaus im Westen der Umar Hills. Dort finden Sie ein Tagebuch des Rangers. Dieses eröffnet Ihnen einen neuen Ort, die Tempelruinen. Stiefeln Sie jedoch vorerst in den Nordosten der Karte, dort werden Sie allerdings von einer Gruppe Oger aufgehalten. Verhalten Sie sich friedlich und ruhig und lassen Sie sich nicht von Ihren (eventuell falschen) Vorurteilen leiten. Der Anführer Mandulf bittet Sie, dem Bürgermeister eine Nachricht zu überbringen, was Sie auch tun. Auf Ihrem Weg zurück treffen Sie auf einige Kinder, die Ihnen ihr Taschengeld in die Hand drücken, damit Sie ihnen Schwerter und Alkohol besorgen. Beschränken Sie sich auf die Schwerter und erstehen Sie beim Waffenhändler vor der Herberge drei Bastardschwerter. Bringen Sie diese zurück, winken weitere 1000 Erfahrungspunkte. Ruhen Sie sich aus und begeben Sie sich zu den Tempelruinen.

Tempelruinen

Schauen Sie sich in den düsteren Wäldern um die Tempelruinen um. Im Norden finden Sie den Eingang zu einer Höhle. Werwolf Anath macht Ihnen klar, dass ein Unhold namens Shade Lord für die Entführungen verantwortlich ist und etliche Werwölfe gegen ihren Willen in seine Reihen aufgenommen hat. Sie verabreden ein erneutes Treffen mit Anath bei den Ruinen.

Sie finden die Ruinen des ehemaligen Sonnentempels im Nordosten der Karte. Vorsicht: Bevor Sie einfach schnurstracks hineinspazieren: Es ist eine Falle. Benutzen Sie Nalias »Hide in Shadows«-Fähigkeit und schleichen Sie an den Monstern vorbei. Aktivieren Sie den Kristall mit dem Spiegel. Sobald er aktiviert ist, sind Sie im Umkreis um ihn herum sicher. Laufen Sie mit der gesamten Party zu diesem Fleck. Sobald die Schattenbiester erledigt sind, steigen Sie in den Keller hinunter.

Sonnentempel

Locken Sie die Gegner aus dem großen Raum im Norden nach und nach in den Gang. Haben Sie



Nalias Diebesfertigkeiten helfen: Verstecken Sie sich in den Schatten, um den Spiegel zu aktivieren.

alle erledigt, nehmen Sie die Gebeine der Priesterin an der Wand an sich. Danach finden Sie bei einem Gegner (weiter im Norden) einen Schlüssel, mit dem Sie (rechts) Mazzy befreien können. Nehmen Sie Mazzy in Ihre Party auf. Laufen Sie nun nach oben zum kopfförmigen Relief und beantworten Sie dessen Tests folgendermaßen:

Frage 1: Antworten 2/3/1
Frage 2: Antworten 3/1/1
Frage 3: Antworten 1/3/2

So erhalten Sie das erste Teil vom Medaillons des Sonnengottes. Im Süden nehmen Sie den Sonnenstein mit, nachdem alle Gegner um Sie herum von dem Licht erledigt wurden. Die magische Barriere im Gang (durch den Sie in den Keller gekommen sind) lässt sich jetzt öffnen. Weit kommen Sie allerdings nicht: Eine weitere Barriere versperrt Ihnen den Weg. Halten Sie sich östlich, erreichen Sie ein Lava-Becken. Vermeiden Sie es tunlichst, dieses zu betreten; spazieren Sie an der Seite entlang gen Süden in den Saal hinein. Dies startet ein Zwischenereignis, in welchem der Held die Gebeine der Priesterin an ihren Platz zurückbringt. Zum Dank erhalten Sie einen Talisman, der Sie für den Ihnen bald auflauernden Schattendrachen unsichtbar machen soll. Sie finden den zweiten Teil des Medaillons an dem Obelisken im Raum nördlich des Lava-Beckens. Durch den Südraum gelangen Sie (mittels der Öffnung) in einen weiteren Gang, den dritten Abschnitt des



Indiana Jones lässt grüßen: Laufen Sie über die richtigen Platten, um über die Falle zu gelangen.

Dungeons. Folgen Sie dem Korridor zu einer Abzweigung nach Norden. Im Saal mit den Buchstabenplatten laufen Sie mit dem Anführer Ihrer Gruppe den im Bild eingezeichneten Weg ab.

Holen Sie sich auf der anderen Seite den nächsten Lichtstein aus der linken Kammer. In dem rechten Zimmer stoßen Sie auf einen Schatten, der Ihnen seine Dienste verspricht. Trauen Sie ihm nicht: Er wird Sie spätestens beim Verlassen der Buchstabenhalle hintergehen. Interessanter ist die kleine Säule in der Ecke des Raumes: Sie enthält das dritte Teil des Medaillons. Zurück im Ursprungsgang sind die nachfolgenden Tore dank des Lichtsteins sowie des nun vollständigen Medaillons kein Problem mehr.



Gut versteckt: In dieser Säule wartet das letzte Medaillonteil.

In der nächsten Halle erwartet Sie der mächtige Schattendrache. Meiden Sie jedweden Kontakt und verlassen Sie den runden Saal sofort nach Westen. Sie gelangen zum **Shade Lord**. Nach dem kleinen Intermezzo kümmern Sie sich mit Ihrer gesamten Gruppe zuerst um den Altar, erst dann ist der Shade Lord an der Reihe. Zum Schluss widmen Sie sich dann Mazzys verhexten Gefolgsleuten. Nach dem Ableben des Shade Lords erhalten Sie von der Rangerin eine anständige Belohnung (etwa 5000 Goldstücke).

Beerdigung

Bei Ihrer Rückkehr in die Stadt (Waukeens Promenade) werden Sie von allen Seiten bestürmt. Das Wichtigste ist jedoch zunächst die Beerdigung von Nalias Vater. Reden Sie mit den größtenteils wenig sympathischen Adligen auf dem Friedhof. Im Gespräch mit Nalias schmierigen Möchtegern-Verlobten zeichnen sich zukünftige Ereignisse ab. Auch Ghaelan Bayle möchte sich nochmals mit Ihnen unterhalten. Begeben Sie sich daher in die Slums. Was Ghaelan so dringend von Ihnen will, verraten wir Ihnen auf Seite 70 und den folgenden Seiten.

(Christian Giegerich/st)

Die Monster wachsen Ihnen im wahrsten Sinne des Wortes über den Kopf? Sie wollen sich wehren? Mit den unten aufgeführten Mogeleien ist das kein Problem.

Beachten Sie bitte, dass sich sämtliche Cheats und Bezeichnungen auf die englische Version beziehen!

Sie müssen die Cheats zunächst freischalten. Öffnen Sie dazu die Datei **Baldur.ini** mit einem Texteditor (etwa Notepad) und suchen Sie nach dem Abschnitt: [Program Options].

Fügen Sie in diesen Abschnitt die Zeile **Debug Mode=1** ein. Speichern Sie und starten Sie Baldur's Gate erneut. Drücken Sie dann im Spiel STRG + SPACE, um die Konsole zu aktivieren. Tippen Sie dann die nachfolgenden Cheats ein:

Erfahrungspunkte für die Party

CLUAConsole:SetCurrentXP ("x")

Bestätigen Sie mit ENTER. Als x geben Sie die Menge der gewünschten Erfahrungspunkte ein. Beachten Sie, dass die Obergrenze für Erfahrungspunkte bei 2 950 000 liegt!

Wichtig: Sie können Erfahrungspunkte an eine oder alle Party-Mitglieder vergeben. Klicken Sie ein Mal auf den Charakter, dem Sie Erfahrungspunkte zuteilen wollen und geben Sie dann den Erfahrungspunkte-Cheat ein, während das Charakterporträt hervorgehoben ist. Um die Werte bei der gesamten Party zu verbessern, klicken Sie das kleine Quadrat ganz unten rechts an, um alle Charaktere auszuwählen. Öffnen Sie nun die Konsole und verwenden Sie den oben angegebenen Code.

Teleportation

CLUAConsole:MoveToArea("y")

Mit diesem Cheat springen Sie zu einer beliebigen Gegend des Spiels. Achten Sie darauf, auch wirklich alle Party-Mitglieder ausgewählt zu haben! In der Tabelle finden Sie exemplarisch ein paar Orte aufgeführt. Geben Sie die jeweilige Nummer statt des y in die Klammer ein. Die Nummer eines Gebietes erfahren Sie durch Druck auf X.

GEBIET	NUMMER
Temple District	AR0900
Graveyard District	AR0800
Slums District	AR0400
Waukeens Promenade	AR0700
Bridge District	AR0500
Docks District	AR0300
CityGates	AR0020

Freie Sicht

Geben Sie CLUAConsole:ExploreArea() ein, wird die gesamte Karte aufgedeckt.

Außerdem stehen Ihnen die nachfolgenden **Tastatureingaben** zur Verfügung:

CHEAT	RESULTAT
STRG J	Teleportiert an die Cursorposition.
STRG Y	Angewählte Monster oder Personen sterben sofort.

Kreaturen erschaffen

Sie möchten unbedingt gegen heftige Monster kämpfen? Dann zaubern Sie sich die gewünschten Kreaturen doch einfach herbei! Geben Sie dafür in die nachfolgende Zeile statt x die in der Liste unten aufgeführten Namen ein: CLUAConsole:CreateCreature("x")

Beispiel: CLUAConsole:CreateCreature("dragred")

EINGABE	MONSTER
dragred	Red Dragon
dragblac	Black Dragon
dragsilv	Silver Dragon

Gold

CLUAConsole:AddGold("x")

Als x fügen Sie den gewünschten Gold-Betrag ein.

Maximal-Attribute

Drücken Sie bei der Charaktergenerierung STRG + SHIFT + 8. Sie erhalten maximale Werte für Ihre Charakterattribute. Verringern Sie vorher einige Werte, können Sie bei Rassen, die dies erlauben, sogar 19 erreichen (etwa Dexterity bei den Elfen).

Gegenstände erschaffen

CLUAConsole:CreateItem("x,y")

Dabei steht x für den gewünschten Gegenstand, y für dessen Anzahl. Beispiel: CLUAConsole:CreateItem("scrl75,20")

Diese Eingabe platziert 20 Identifizierungs-Schriftrollen in das Inventar Ihres Party-Anführers. Beachten Sie, dass alle magischen Gegenstände, die Sie erschaffen, identifiziert werden müssen, bevor Sie die besonderen Eigenschaften wirklich ausnutzen können.

In der nebenstehenden Tabelle finden Sie eine Liste einiger möglicher Gegenstände. **(st)**

CHEAT	GEGENSTAND
plat05	Full Plate +1
helm04	Helm of Defense
shld04	Medium Shield +1

CODES FÜR BESONDERS GUTE GEGENSTÄNDE AUS VERSCHIEDENEN KATEGORIEN



Amulette
amul23
Periapt of Life Protection



Äxte
ax1h10
Azuredge



Schlagwaffen (stumpf)
blun14
Flail of the Ages +3



Bolzen
bolt05 Bolt of Polymorphing

Stiefel
boot02
Boots of Lighning Speed



Bögen
bow12
Elven Court Bow +3



Handschuhe
brac10
Gauntlets of Weapon Expertise



Rüstung
chan11
Chain Mail +5: Crimson Chain



Umhänge
clck02
Cloak of Protection +2



Armbrust
xbow03
Heavy Crossbow of Accuracy +5



Dolche
dagg14
Bone Blade +4



Wurfpfeile
dart05
Asp's Nest



Gürtel
belt08
Girdle of Frost Giant Strength



Hellebarde
halb09
Halberd +4: Wave



Helm
helm21
Dragon Helm



Lederrüstung
leat21
Human Flesh +5

Verschiedenes

bag02	Gem Bag
bag03	Scroll Case
bag04	Bag of Holding
misc3p	Glasses of ID
misc3c	Efreeti Bottle
misc3d	Golden Lion Figurine
misc3i	Silver Horn of Valhalla
misc3l	Horn of Silence
misc3m	Harm of Discord
misc3e	Black Spider Figurine
misc3h	Horn of Blasting

Einhandschwert
sw1h51
Celestial Fury



Harnisch
plat13
Plate Mail +4 Gorgon Plate

Ringe
ring08
Ring of Wizardry



Schriftrollen
scrl6d
Find Familiar



Schild
shld22
Sentinel +4



Schleuder
sling06
Sling +4: Arvoreen

Speer
sper10
Spear of Withering +4



Stab
staf11
Staff of the Magi

Zweihandschwert
sw2h10
The Holy Avenger: Carsomyr +5



Zauberstab
wand13
Wand of Cloudkill



Kriegshammer
hamm09
Crom Faeyr +4

LÖSUNG



Da haben Sie sich ja einen netten Spielkameraden ausgesucht ... wenn das mal gut geht!

ALLGEMEINE TIPPS

■ Wenn Abschnitte mit SQ gekennzeichnet sind, handelt es sich um einen Subquest. Dieser Abschnitt muss nicht unbedingt gespielt werden, es winken jedoch zusätzliche Erfahrungspunkte.

■ Mit SPACE schalten Sie in den Pause-Modus des Spiels. So können Sie in aller Ruhe Ihren Leuten Anweisungen erteilen, die umgehend nach Beendigung des Pausen-Modus gleichzeitig ausgeführt werden.

■ Im späteren Spielverlauf werden Sie sich in ein großes Monster, den »Schlächter«, verwandeln können. Allerdings wird es in Ihrer Gruppe nicht gern gesehen, wenn Sie sich zu oft der dunklen Seite bedienen. Seien Sie daher vorsichtig; mit jeder Verwandlung sinkt die Laune in der Gruppe um zwei Punkte, was schließlich sogar zu einem Austritt einiger Mitglieder führen kann.

■ Der Zauberspruch »Negative Plane Protection« beugt eventuellen Level Drains (die an Ihnen sehr gerne von Vampiren ausprobiert werden) vor.

■ Wird einer Ihrer Helden im Kampf bevorzugt angegriffen, ziehen Sie ihn aus der vordersten Kampfreihe ab. Bleibt der Gegner hartnäckig und verfolgt ihn weiterhin, laufen Sie im Kreis um Ihre Kameraden herum, bis der Gegner an einem anderen Mitglied »hängen bleibt«.

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

TEIL 2

Bisher haben Sie sich tapfer geschlagen. Zeigen Sie nun, dass Sie auch mit Irenicus fertig werden. Wir weisen Ihnen den Weg. Besiegen Sie den Oberschurken!

Rückblick

Im ersten Teil der Lösung entkamen Sie mit knapper Not Irenicus Dungeon, befreiten De'Arnise Hold und kratzten einen Großteil von Gaelyn Bayles Sold zusammen. Nun will Sie Bayle überraschend sprechen. Was wird er wohl im Schilde führen?

Ausblick

Suchen Sie Gaelyn Bayle auf und sprechen Sie mit ihm. Er verlangt nun nur noch 15 000 Goldstücke, die Sie mittlerweile mit sich führen sollten. Er verweist die Gruppe im Gegenzug auf die Docks und gibt Ihnen einen ominösen Schlüssel mit auf den Weg. Somit startet das dritte Kapitel.



Na, wer sagt's denn! Bayle gibt sich tatsächlich mit 15 000 Goldstücken zufrieden!

Kapitel 3
Hinein in die Schatten

Vergessen Sie nicht, sich vom Bürgermeister der Umar Hills Ihre Belohnung für die Aufklärung der Morde (siehe PC Player 12/2000) abzuholen. Bevor Sie sich die Gilde der Schattendiebe vornehmen, sollten Sie aber zunächst Nalias Quest aus dem ersten Lösungsteil zu Ende führen.

SQ Nalias Entführung

Nach mehreren Übernachtungen in der Stadt treffen Sie erneut auf Ekelpaket Isaea, Nalias »Verlobten«, der Nalia kurzerhand festnehmen lässt. Khallor Ahmson, der das Schauspiel beobachtet, tritt an Sie heran und gibt Ihnen einige Hinweise, wie Sie Nalia am besten retten können. Nehmen Sie sich zuerst die Wohnung von Isaeas Kumpel Barg im Government District (rechts neben dem Nordzugang) vor.



Hier haust Isaeas Kumpel Barg.



Barg selbst finden Sie in der Mitte des Hafenbezirkes.

Dort finden Sie in einer Kiste Isaeas finanzielle Aufzeichnungen. Barg selbst treffen Sie im Docks District (etwa in Kartenmitte) an. Der besoffene Gauner plappert munter seine Hinweise heraus und gibt Ihnen obendrein den Tipp, sich bei Dirth in der Taverne »Sea Bounty« (nicht weit entfernt) umzuhören.

Dirth sitzt in einer dunklen Ecke des Untergeschosses und zieht seine Waffe, sobald Sie ihn auf Isaeas ansprechen. In seinen Überresten finden Sie ein Sklavendokument. Zeigen Sie dieses (zusammen mit den Aufzeichnungen aus Bargs Hütte) dem von Khallor beschriebenen Hauptmann im Regierungsgebäude des Gouvernment District. Isaea wird degradiert und eingekerkert, Nalia hingegen freigesprochen.

SQ Jaheiras Fluch

Als Sie in das Untergeschoss der Sea Bounty traten, fiel Ihnen sicher das kleine Intermezzo zwischen Baron Ployer und Jaheira auf. Der Adelsmann verfluchte Jaheira kurzerhand; sollte der Miesling nicht bald aufgespürt werden, ist Jaheiras Schicksal besiegelt. Suchen Sie zunächst Bernard, den Wirt des »Copper Coronet« (nahe der Theke vorzufinden) auf, um von Belgrades Ermordung zu erfahren. Der Tatort befindet sich im Ostteil der Slums; dies ist Ihr nächstes Ziel.

Auf der Automap finden Sie ein Haus im Nordosten, das mit »Derelict home« gekennzeichnet ist. Hierin versteckt sich Baron Ployer mit seinen drei magischen Handlangern. Erledigen Sie das gegnerische Team und holen Sie sich aus den Taschen des Barons Jaheiras Locke zurück, um den Fluch aufzuheben.



Baron Ployer hat seine Hausaufgaben im Schwertkampf gemacht; dieser Kampf wird nicht leicht!

SQ Piratenschatz

Im Untergeschoss der Sea Bounty finden Sie außerdem noch einen Geheimgang vor, dessen Schloss Sie knacken oder aufbrechen können. Dahinter haben sich einige Piraten eingenistet. Kümmern Sie sich zuerst um den Anführer, danach um den Magier und schließlich um die restliche Piratenbrut. In dem kleinen Tümpel warten 1100 Goldmünzen, zwei Perlen und eine Perlenkette als Belohnung.

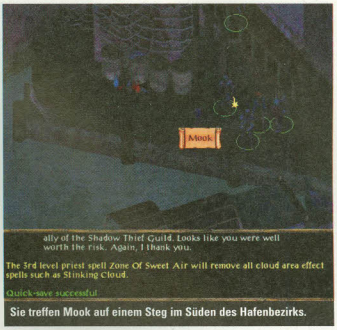


Im Piratenversteck können Sie einen kleinen Schatz mitgehen lassen. Der Abstecher lohnt sich!

Diebespakt

Dank des Schlüssels von Gaelyn Bayle können Sie die Diebesgilde im Nordosten der Docks ungehindert betreten. In der Eingangshalle dürfen Sie sich im »Schlösser knacken« und »Fallen entschärfen« üben. Durch einen Geheimgang stoßen Sie in die eigentliche Diebesgilde vor, durch eine zweite Geheimtür gelangen Sie zu Aran Linvails Privatgemächern.

Der Diebesmeister empfängt Sie mit offenen Armen und steckt Ihnen sogleich ein »Amulet of Power« sowie einen »Ring of Protection + 2« zu, um Sie für bisherige Mühen zu entlohnen. Allerdings möchte er Sie erst mit einigen Aufträgen beschäftigen, bevor er Sie zu Imoen führt. Nehmen Sie die Herausforderung an.



Sie treffen Mook auf einem Steg im Süden des Hafenbezirks.

Erster Auftrag: Übergabe

Die Diebin Mook wartet bei Nacht an einer der Anlegestellen südlich des Docks District auf Sie. Unmittelbar nach der erfolgten Übergabe wird sie allerdings von Lassal, einem Vampir, ermordet. Erledigen Sie den Übeltäter und erstatten Sie Aran umgehend Bericht.

Zweiter Auftrag: Maulwürfe

Aran hat Grund zu der Annahme, dass es Überläufer zur Vampirsekte gibt.

Zwei der vermutlichen Überläufer sollen ihren Kontaktmann in der Five Flagons Taverne im Bridge District antreffen. Wenn möglich, soll die Gruppe die beiden Gauner abfangen und sich an ihrer Stelle für die Überläufer ausgeben.

Suchen Sie die »Five Flagons« Taverne im Bridge District auf und begeben Sie sich ins Obergeschoss. Betreten Sie das letzte Zimmer auf der linken Seite. Erledigen Sie die beiden Diebe und verlassen Sie das Zimmer. Sie laufen dem Kontaktmann geradewegs in die Arme.

Selbst wenn Sie sich an seinen richtigen Namen (Gracen) entsinnen, ist diesem die ganze Sache zu faul. Er zieht zwar seine Waffen, hat aber gegen Ihre Übermacht keine Chance.

In seinen Überbleibseln stoßen Sie auf eine Notiz, die den Auftrag doch noch zu einem Erfolg macht.

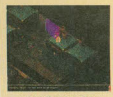
Setzen Sie Aran von dem Unterschlupf der Vampire (Graveyard District) in Kenntnis. Daraufhin erhalten Sie den Auftrag, die Gilde zu stürmen und zu zerschlagen.

Auf ins Gefecht! →

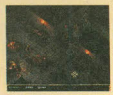
GEHEIMGANG ZU LINVAIL



Durch einen Geheimgang ...



... in der Diebesgilde ...



... gelangen Sie direkt ...



... zum Messermeister Aran Linvail höchstpersönlich!



Maulwürfe: Pip und Bolleropp wollen zum Feind überlaufen.

→ Dritter Auftrag: Vampirgilde

In Kombination mit dem dritten Auftrag der Diebe können Sie noch eine weitere Aufgabe erledigen; holen Sie sich vorübergehend den Zwerg Korgan (aufzufinden im Copper Coronet) in die Gruppe. Er sucht nach dem »Buch von Kaza«, das sich ebenfalls in den Vampir-Katakomben befinden soll.

Außerdem sollten Sie Aerie aus dem Zirkus wieder aufnehmen: Sie beherrscht den wichtigen Zauber »Lesser Restoration« (Priest Spell Level 4; Vampire »hemmen« mit Vorliebe Ihr Level und durch »Lesser Restoration« lässt sich die Ursprungsstufe wieder herstellen).

SQ Bär gesucht!

Betreten Sie den Friedhof bei tiefster Nacht, wird Ihnen bei den Gräbern **Wellyn**, der Geist eines Jungen, entgegenlaufen. Der Bengel wurde kaltblütig ermordet und obendrein seines Bären beraubt. Der Geist des Kindes wird erst zur Ruhe kommen, wenn das Plüschtier gefunden und ihm zurückgebracht wurde. Dank einiger Hinweise Ihres Auftraggebers begeben Sie sich schnurstracks in den Copper Coronet. Befragen Sie Lehtinan (an der Theke), wie Sie am schnellsten Ihr Geld loswerden können. Er gewährt Ihnen dann Zutritt zu den Hinterzimmern, wo Sie unter anderem auch in einer Arena Ihr Geld setzen können. Begeben Sie sich nun jedoch in das Obergeschoss und suchen Sie in den dortigen Appartements nach dem Zwerg Llynis. Sprechen Sie ihn auf den jugendlichen Geist an und fordern Sie den Bären zurück. Ob Sie das Leben des Schurken verschonen oder nicht, bleibt Ihnen überlassen. Bringen Sie letztendlich zu später Stunde den Teddy zu Wellyn zurück und kassieren Sie Ihre Belohnung.

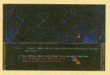
TIERISCHER NOTFALL



Junggeist Wellyn ...



... sucht seinen Teddybär, der ihm von seinem Mörder Llynis entwendet wurde.



Bringen Sie den Bär zum Jungen zurück, damit seine Seele Ruhe finden möge.

SQ Lebendig begraben!

Im Nordwesten des Friedhofs finden Sie ein noch offenes Grab vor. Klicken Sie darauf, klettert zu Ihrem Erstaunen ein noch lebender Mann heraus. Nehmen Sie Tirdirs Auftrag an, indem Sie jeweils mit Möglichkeit 1 antworten. Dadurch erhalten Sie einen roten Fetzen von der Kleidung des Übeltäters.



Gruselig: In diesem Grab wartet ein lebendiger Mann auf seine Rettung.

Stellen Sie zuerst den Totengräber Sethle vor seinem Haus im Nordwesten (unweit des Grabes) und wählen Sie während des Gespräches die Möglichkeiten (2/1/2/1/1/1). Ihr nächstes Ziel ist das **Delosar Inn** im Brückenbezirk. Vor der Tür steht der vollständig in rot gekleidete Täter höchstpersönlich: **Am-Si**.



Am-Si ist an seiner auffälligen roten Kleidung leicht zu erkennen. Stellen Sie den Schurken!

Konfrontieren Sie den Übeltäter, rennt er in das Nachbarhaus, während er lauthals seine beiden Kumpels Camitus und Reti alarmiert. Folgen Sie ihm. Im Inneren werden Sie Zeuge seines Todes; Camitus und Reti nehmen nach dem erfolgten Verbrechen sofort Reißaus. Zögern Sie nicht und folgen Sie den zwei Gaunern nach draußen. Sie holen diese bereits nach wenigen Metern ein und besiegen sie anschließend. Zurück im Versteck durchsuchen Sie Am-Sis Leiche und befreien obendrein noch Lady Elgea im Obergeschoss, was Ihnen weitere 16 750 Erfahrungspunkte beschert.



Camitus und Reti suchen nach Am-Sis Ermordung das Weite. Folgen Sie den beiden!

SQ Onkel Lester

Früher oder später wird Ihnen der von seinem Onkel gejagte Nevin über den Weg laufen. Das Problem: Bei Onkel Lester handelt es sich um einen auferstandenen Zombie, der seinem undankbaren Neffen an den Kragen will. Schicken Sie Onkel Lester zu den Toten zurück und nehmen Sie Hab und Gut des Zombies an sich.

Bodhis Untergang

Durch mehrere Gruften gelangen Sie zu Bodhis Hallen hinab. Klappern Sie zuerst das Zentrum mit dem großen Kokon ab und erledigen Sie die kleinen Spinnengruppen. Ruhen Sie sich aus und betreten Sie dann den Kokon selbst. Bereiten Sie eventuell vorhandene Gegengiftzauber vor. Pai'Na erwartet Sie mitsamt 20 Minispinnen, die Sie nicht unterschätzen sollten. Schleudern Sie Massenzaubersprüche (wie etwa Feuerball) in die oberen Ecken des Bildschirms; dies merzt die kleinen Mistviecher schnell aus.



Wenden Sie Massenzauber auf die Minispinnen an. Für Pai'Na genügen die magischen Geschosse.

Bleibt nur noch Pai'Na selbst, die mit ihren 68 Lebenspünktchen für Ihre Truppe kein großes Hindernis darstellt. Räumen Sie das im Nest versteckte »Fach« leer und kehren Sie nach draußen zurück.

SQ Buch von Kaza

Wenn Sie Korgan bei sich in der Gruppe haben, sollten Sie ihm bei seiner Suche nach dem Buch von Kaza helfen. Zu diesem

Zweck betreten Sie die Süd-Dungeons durch das Tor gegenüber des Kokoneingangs. Speichern Sie ab. Treten Sie in der nachfolgenden Halle wenige Schritte nach vorn, dürfen Sie sich gegen eine angreifende Untotenhorde zur Wehr setzen. Nach Ihrem Sieg sollten Sie den Raum nach Fallen absuchen (siehe Bild) und diese entschärfen.



In Bodhis Hallen wimmelt es nur so von Fallen. Lassen Sie Ihren Dieb danach suchen.



Fertig ist das Mondgesicht: Augen, Mund und Hand verbergen weitere Fallen.

Im Süden der Halle stoßen Sie unter anderem auf eine Geheimtür. Achten Sie in den nachfolgenden Gängen auf weitere Fallen. Erkunden und plündern Sie nach Belieben den Ostgang und kehren Sie dann an die Weggabelung zurück. In der Südkammer befindet sich Korgans eigentliches Ziel: Kazas Grab. Leider sind Korgans Rivalen ihm schon zuvorgekommen und der Zwerg bittet Sie, ihm weiterhin zur Seite zu stehen.



Suchen Sie genau: Kleinere Schätze wurden von den Grabräubern in der Vase vergessen.

Suchen Sie das Pimloco-Anwesen auf (im Tempelbezirk, siehe Automap) und betreten Sie das Haus. Leider wurde Pimloco von den Grabräubern bereits zur Strecke gebracht. Korgan weiß Rat: Die Schurken treiben sich für gewöhnlich auf dem Dach des Copper Coronet herum. Dieses erreichen Sie in den Slums, über eine Treppe in der Nähe des Eingangs. Wenige Schritte von der Treppe entfernt rastet Korgan bereits aus und entfacht den Kampf zwischen Ihnen und den Grabräubern. Kümmern Sie sich vorrangig um den Kleriker, da dieser gefährliche Statuszauber beherrscht. Holen Sie sich aus den Überresten des Anführers das Buch von Kaza. Korgan schenkt Ihnen das Buch, das sie dann verkaufen können. Nach Abschluss der Quest können Sie Korgan, wenn Sie wollen, wieder entlassen.

Vampirjäger mit Herz und Pfahl

Nördlich des Kokons stoßen Sie letztendlich auf Ihren Komplizen Haz. Dessen Golem öffnet Ihnen den Weg zur Vampirgilde. Nach Lassals Vorwarnung sollten Sie abspeichern. Nehmen Sie sich dann der östlich von Ihnen wütenden Tenova an; diese legt furchtbar gern Ihren Status lahm. Seien Sie entsprechend gewappnet. Steigen Sie die Treppen in das **Inner Sanctum** hinab und kämpfen Sie sich zu Lassals Quartier im Nordosten vor. Er wird Sie kurz ansprechen und nach oben in den östlichen Fallenraum einladen. An Ort und Stelle bringen Sie den Vampir zur Strecke.

Sind alle Blutsauger erledigt, zücken Sie die von Aran erhaltenen Holzpfähle und wenden sie auf jeden der drei Särge im Westen des Stockwerks (eine Kammer nördlich des Ausgangs) an. Nach Lassals Beseitigung (Südsarg) erscheint Bodhi und fordert Sie nach einem langen Gespräch zum Kampf. Bodhi hat etwa 100 Trefferpunkte. Planen Sie Ihren Angriff sorgfältig. Zauberinnen sollten sich von Bodhi entfernen und aus der Ferne »Magic Missiles« abfeuern; Amoen greift auf den »Spiritual Hammer«-Zauber, Jaheira auf »Flame Saber« zurück. Nachdem Bodhi Fersengeld gegeben hat, erledigen Sie letzte Einkäufe und erstatten schließlich Aran Linvail Bericht. Dieser zeigt sich mit Ihrer Leistung sehr zufrieden und steckt Ihnen weitere Hinweise auf Imoen zu. Aran geleitet Sie zu den Docks. Mit einem Schiff geht die Reise weiter zur Insel Spellhold.

Kapitel 4
Aufruhr in Brynnlaw

Nach Ihrer Ankunft werden Sie am Hafen von drei Vampiren überrascht, denen Sie an den Kragen gehen. Sprechen Sie mit Sime und erkunden Sie danach die Straßen von Brynnlaw. Haben Sie die Karte vollständig abgelaufen und einige Angreifer abgewehrt, betreten Sie den »Vulgar Monkey«. Ihr Kontaktmann Sanik wartet bereits auf Sie. Bevor er Sie jedoch mit wichtigen Infos versorgen kann, wird er kaltblütig erstochen. Erledigen Sie den Mörder, der im Auftrag von Lady Galvena handelte.

Rache für Sanik

Es gibt zwei Möglichkeiten, Saniks Tod zu rächen; in beiden Fällen müssen Sie die Festhalle im Westen der Stadt (siehe Automap) betreten. Entweder, Sie stürmen blindlings in die Halle, oder Sie strecken zuvor den Dieb Chremy nieder und eignen sich dessen Medaillon an.

KURZES VERGNÜGEN



Ihre Unterhaltung mit Sanik wird unerwartet kurz, ...



... da der auftauchende Assassin seinen Auftrag kaltblütig erledigt.



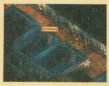
Hartnäckig: Chremy gibt sein Medaillon nicht freiwillig her.

An der Festhalle weisen Sie sich mit dem Medaillon aus, um Eintritt zu erhalten. Darin werden Sie jedoch ziemlich schnell ertappt und müssen kämpfen. Betreten Sie die Katakomben durch die Geheimtür. Klappern Sie die Räume an der Nordostwand ab; in der westlichsten Kammer wartet der Schlüssel zur Nordwesttür des Ganges. Bei den Zellen ertappen Sie Lady Galvena auf frischer Tat; Claire ist aber noch am Leben. Erledigen Sie die drei Zauberer und bringen Sie Claire zu Golin, dem Kapitän Ihres Schiffes.

Der Weg in das Heim

In dem Gebäude im äußersten Nordosten von Brynnlaw wohnt der Cowled Wizard Perth. Konfrontieren Sie den Alten; im Kampf sollten Sie sich sofort mit reiner Kampfkraft (ohne →

WIEDERSEHEN MIT IMOEN



Nach einer Führung durch das Asylum ...



... treffen Sie endlich auf Imoen, ...



... deren Entführer Ihnen Momente später sein Gesicht offenbart!

→ Magie) auf ihn stürzen und ihn keine längeren Zauber vorbereiten lassen. Perth kann nicht sehr viel einstecken und ist somit auch kein großes Hindernis. In seiner Kleidung stoßen Sie auf das »Buch der unendlichen Zauber« und einen Schutzstein. Verlassen Sie die Stadt gen Norden, erreichen Sie das Heim. Dank des Steins können Sie sorglos die Brücke überqueren; erledigen Sie die angreifenden Echsenmänner. Betreten Sie das Gebäude durch das Tor im Nordwesten. Falls Yoshimo in Ihrer Gruppe ist, entledigen Sie ihn vollständig seiner Ausrüstung!

Überraschende Wendung

In der Empfangshalle begrüßt Sie eine vermummte Gestalt (Sie werden Irenicus bereits an seiner Stimme erkennen). Stimmen Sie seinem Vorschlag zu und lassen Sie sich durch das Asylum führen. Bei jedem Besichtigungspunkt sollten Sie ausführlich mit dem jeweiligen Zelleninsassen sprechen.

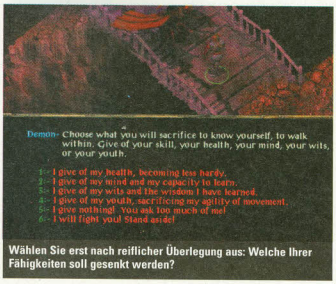
Am Ende der Tour wartet Imoen und Irenicus enthüllt seine Identität. Er verrät seine wahren Absichten: Imoen diente nur dazu, Sie zu ködern. Haben Sie Yoshimo in der Gruppe, klärt sich dessen ständige Geheimnistuerei auf: Er verrät Sie an Ihren Erzfeind. Kurz darauf beginnen die Tests und Sie finden sich in Ihren Träumen wieder.

Traum der Jugend

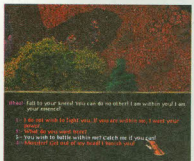
Nähern Sie sich dem Gebäude. Der Dämon am Tor fordert die Senkung einer Ihrer Fähigkeiten (um einen Punkt), bevor Sie eingelassen werden.

Suchen Sie sich eine Möglichkeit aus und klappern Sie danach das Haus nach Imoen ab. Mit ihr setzen Sie dann den besprochenen Plan in die Tat um: Spazieren Sie zurück ins Freie und suchen Sie nach der Inkarnation Ihres »Vaters« Bhaal, der um das Haus streift. Greift er an, flüchten Sie schnellstens zu Imoen. Zusammen gelingt es Ihnen, Bhaal zu besiegen.

Urplötzlich finden Sie sich in der Realität wieder. Irenicus murmelt vor sich hin, dass das Experiment ein Erfolg war und hetzt danach Bodhi auf Sie. Diese will jedoch erst mit Ihnen spielen, bevor sie Sie umbringt: Die Jagd beginnt.



Wählen Sie erst nach reiflicher Überlegung aus: Welche Ihrer Fähigkeiten soll gesenkt werden?



Flüchten Sie zuerst zu Imoen, bevor Sie Bhaal Ihre Klinge entgegenstrecken.

Flucht aus dem Irrenhaus Asylum – Level 1



Im Asyl wartet ein kleines Rätsel auf Sie. Lassen Sie sich von Bodhi nicht einschüchtern!

Heilen Sie sich (falls nötig) und nehmen Sie Imoen in Ihre Gruppe auf. Bei (A) erledigen Sie den angreifenden Golem und durchsuchen das Zimmer nach einem Zauberbeutel, dem Opalstein und dem Schurkenstein. Bei (B) greifen Sie die Kobolde an und nehmen den Rubinstein mit. Bei (C) finden Sie eine Kammer mit elf Statuen an der Wand, in der Mitte eine Truhe. Letzterer entnehmen Sie elf Symbole und ordnen diese den Statuen zu (klicken Sie eine Statue an, um das dazugehörige Rätsel zu lösen): Die Reihenfolge der genannten Rätsel beginnt bei der Statue links neben dem Eingang und erfolgt im Uhrzeigersinn (Lösung siehe Randspalten auf Seite 75, 76 und Bild oben rechts).



Die Lösung des Rätsels der elf Statuen (C) auf einen Blick.

Nachdem alle Symbole richtig platziert wurden, dürfen Sie sich unter anderem den Saphirstein aus der Truhe nehmen.

SQ Gegnerportal

Wollen Sie sich eine erstklassige Rüstung verdienen, ist das Portal bei (D) Ihr nächstes Ziel. Erledigen Sie die Wachen und speichern Sie ab. Werfen Sie jetzt einen Ihrer Edelsteine in das Portal, indem Sie es anklicken: Ein großer Werwolf erscheint. Sprechen Sie »Haste«, wird der Kampf in wenigen Sekunden vorüber sein. Wappnen Sie sich nun mit einigen Schutzzaubern, um Ihren Status zu wahren und klicken Sie das Portal ein zweites Mal an. Dies beschwört einen Grubendämon. Greifen Sie vor allem mit Zaubern an. Nun aktivieren Sie das Portal ein drittes Mal. Der erscheinende Djinn beschert Ihnen netterweise die »Plate Armor of Doom + 3«.

Rätselzeit (2)



Das Rätsel der zwölf Gesichter (E).

Bei (E) erwarten Sie weitere zwölf Rätsel, diesmal genügt jedoch Ihre Antwort. Um eine Frage gestellt zu bekommen, klicken Sie jedes der zwölf Gesichter, die um den Brunnen verstreut liegen, zwei Mal an. Jedes Gesicht wird Sie in das Innere des Brunnens teleportieren, wo Sie von der zentralen Statue die jeweilige Frage gestellt bekommen.

Rätsel 1
»Ich kann keine Farbe haben ...«
Antwort: Ein Loch (a hole).
Rätsel 2
»Von all Euren Besitztümern ...«
Antwort: Ein Geheimnis (a secret).

Rätsel 3
»Lebend wie Ihr, doch ohne Atem, ...«
Antwort: Ein Fisch (fish).

Rätsel 4
»Sie folgen und leiten, ...«
Antwort: Schatten (shadows).

Rätsel 5
»Das Leben, das ich führe ...«
Antwort: Eine Kerze (a candle).

Rätsel 6
»Der Mann, der es erfand ...«
Antwort: Ein Sarg (a coffin).

Rätsel 7
»Je mehr da ist, ...«
Antwort: Dunkelheit (darkness).

Rätsel 8
»Sie kommen als Zeugen der Nacht ...«
Antwort: Sterne (stars).

Rätsel 9
»Man kann mich das ganze Leben lang holen ...«
Antwort: Atem (breath).

Rätsel 10
»Leichter als das ...«
Antwort: Eis (ice).

Rätsel 11
»Von Leben erfüllt tanzt es ...«
Antwort: Feuer (fire).

Rätsel 12
»Ich habe überall Löcher ...«
Antwort: Ein Schwamm (a sponge).

Als Belohnung winkt Ihnen ein Ring der Regeneration. Steigen Sie nun bei (F) in das zweite Stockwerk empor. Meiden Sie jedoch den Fallengang bei (G).

SQ Asylum – Level 2 Monsterbeschwörung

Bei (H) stoßen Sie auf ein Buch, mit dem Sie Monster herbeibeschwören können. Durch zweimaliges Klicken erscheint Ihr erster Gegner, ein Kobold. Ist er erledigt, können Sie nacheinander eine Schwertspinne, einen Umber Hulk, einen Gedankenschinder und einen Beholder heraufbeschwören. Klicken Sie dann das Buch ein weiteres Mal an, erhalten Sie für Ihre Tapferkeit einen »Ring of Free Action« sowie zwei Zauberrollen.



Die Beschwörungsparty verläuft heißer als geplant: Der Beholder ist der letzte Feind.

Dace Sontans Geist

In der Nordwestecke des Raumes befindet sich ein Geheimgang. Dieser führt zu einer Höhle mit einem riesigen Kristall in der Mitte. Eine Truppe Kobolde ist gerade dabei, ihren Avatar zu beschwören; mischen Sie die Gruppe ein wenig auf. Gegen Ende des großen Schlachtfestes wird der Avatar zusammen mit drei Schamanen auf die Bühne treten. Klappern Sie die Überreste Ihrer Gegner nach **Kurtulmaks Kristallsplitter** und einigen Holzpflöcken ab. Setzen Sie Ihren Weg über (I) fort (in den Krügen befinden sich einige Schriftrollen). Meiden Sie möglichst die Räume bei (J), dort wartet eine große Anzahl Umber Hulks auf Opfer.



Nach dem heißen Intermezzo in der Kristallhöhle liegen fast mehr Leichen als Steine herum.

Erledigen Sie die Untoten vor der Bücherei (K) und durchsuchen Sie den Raum nach Goldmünzen und Zauberrollen. Bei (L) treffen Sie auf den Vampir Dace Sontan; strecken Sie ihn nieder. Lassen Sie den Helden, der die Holzpflöcke aus der Kristallkammer im Gepäck hat, Dace´s Sarg benutzen, um ihn zu erlösen. Zum Dank gibt Ihnen Dace wortwörtlich seine Hand. Kehren Sie in das erste Stockwerk zurück und suchen Sie die Statue auf. Sprechen Sie den Statuenkopf an; Sie erhalten dank des Splitters Zugang zur dritten Ebene.

Asylum – Level 3

Sammeln Sie die in der Etage verstreuten Mithrilmünzen, um später Bonus-Gegenstände zu erhalten. Halten Sie sich zunächst westlich. Öffnen Sie die südliche der beiden Geheimkammern bei (N). Entriegeln Sie mit dem Rad das zweite Geheimzimmer. Erledigen Sie die Trolle und sammeln Sie Ihre Beute auf. Besiegen Sie die Minotauren bei (O) und holen Sie das Horn und das Bild aus dem Brunnen. Die drei Büsten an der Wand halten drei weitere Bilder bereit, sind jedoch durch Fallen geschützt. Beugen Sie also mit entsprechenden Zaubern vor. Die insgesamt vier Gemälde werden sich später als nützlich erweisen.



Hier finden Sie Gemälde und das Minotaurushorn.

Bei (P) stoßen Sie auf vier Kugeln in der Wand, die allesamt mit Zaubern versehen sind. Um den jeweiligen Ball zu aktivieren, stellt sich einer Ihrer Helden auf den Kreis in der Mitte, ein anderer berührt die Kugel. Empfehlenswert sind allerdings nur die Vorrichtungen links und rechts neben der Nordtür (sie enthalten »Heal« und »Haste«), da die anderen beiden nur schädliche Magie (»Slow« und »Bolt«) bereithalten. Bei (Q) erkämpfen Sie sich unter anderem das zweite Minotaurenhorn. Setzen Sie dies in die Statue bei (R) ein, öffnet sich der Ausgang. Wenn Sie auf das Geheimnis um die Bilder und Münzen ergicht sind, sollten Sie die nächsten Textzeilen aufmerksam lesen, haben Sie es eilig, betreten Sie sofort den Ausgang und überspringen den nächsten Lösungsabschnitt.

SQ Verrückte Erfindungen

In der Sackgasse bei (S) erkämpfen Sie sich vier weitere Münzen (liegen in dem Wasserbecken). Kehren Sie nun zum Startraum des Levels zurück und treten Sie durch die Osttür. In dem dahinterliegenden Zimmer (T) können Sie dank der Gemälde mehrere Geheimtüren öffnen, →



Sie benötigen je ein gleich aussehendes Gemälde, um die vier Türen zu öffnen.

RÄTSEL-ZEIT (1)

Rätsel 1
»In der Nacht komme ich, ohne geholt zu werden ...«
Lösungssymbol: Sternmedaillon

Rätsel 2
»Versuch mich zu schlagen, ...«
Lösungssymbol: Schädel

Rätsel 3
»Ich habe zwei Köpfe ...«
Lösungssymbol: Sanduhr

Rätsel 4
»Ich sage immer die Wahrheit ...«
Lösungssymbol: Spiegel

Rätsel 5
»Sag meinen Namen ...«
Lösungssymbol: Geknebelter Kopf

Rätsel 6
»Ich werde Dein Leben retten ...«
Lösungssymbol: Schwertmedaillon

RÄTSEL-ZEIT (2)

Rätsel 7
»Für jene im Verlies ...«
Lösungssymbol: Sonnenmedaillon

Rätsel 8
»Ich habe gesehen, wie sich die Berge ...«
Lösungssymbol: Sonnenuhr

Rätsel 9
»Hier an diesem Ort ...«
Lösungssymbol: Wasserglas

Rätsel 10
»Zwei Brüder wir sind ...«
Lösungssymbol: Stiefel

Rätsel 11
»Kein Anfang. Kein Ende.«
Lösungssymbol: Ring

→hinter denen neue Gegner warten. Am interessantesten erweist sich dabei die dritte Geheimtür von links: Hier entdecken Sie einen Umber Hulk, aber außerdem auch einen Geheimgang (durchsuchen Sie die Vase bei (U) für praktische Bonus-Gegenstände!).

Bei (V) erwachen die drei Golems nach dem Leeren der Kiste zum Leben. Erledigen Sie die drei Widersacher, wird sich der Ausgang auch wieder öffnen.



Vorsicht: Die drei Golems erwachen zum Leben, sobald Sie sich den Inhalt der Kiste greifen.

Erledigen Sie an Punkt (W) den Golem und durchsuchen Sie das Zimmer nach weiteren Münzen. Bei der Maschine (X) können Sie Ihre Münzsammlung (19) letztendlich nach Belieben einlösen und sich danach zum Ausgang begeben:

Münzen	Gegenstand
05	Stiefel des Nordens
10	Stiefel der Bodenhaltung
15	Stiefel d. Geschwindigk.

Test

Nun sollen Sie Ihre Fähigkeiten in einem Test unter Beweis stellen. Es existieren eine Vielzahl von Möglichkeiten, wir beschreiben hier nur eine Variante: In der Halle mit den Bogenschützen erledigen Sie alle Goblins und Kobolde. Akzeptieren Sie im Gespräch mit der auftauchenden Gestalt den Test. In dem Szenario mit den Pilzen zerstören Sie zuerst die Sporenkolonie, die ständig neue Gegner produziert; erst dann bekämpfen Sie die Pilze. Beantworten Sie das gestellte Rätsel mit »Splitter«, gelangen Sie in den Speisesaal.

Holen Sie sich zunächst den »Cloak of Reflection« vom zentralen Tisch. Sprechen Sie die Anwesenden auf den Stühlen an, werden Ihnen vier weitere Rätsel gestellt (die Antworten sind: »Nichts«, »Fluss«, »Angst« und »Erinnerung«). Sie gelangen in ein weiteres Szenario und werden von Trollen attackiert. Nehmen Sie aus den Überresten Ihrer Gegner den Kopf des Anführers mit. Nun nähern Sie sich dem Altar, bitten die Gestalt um einige weitere Minuten und platzieren schließlich den Kopf auf dem Altar. Danach sprechen Sie Ihren Mentor an und lassen sich teleportieren. In dem letzten Zimmer erhalten Sie nun wohlverdiente 51 250 Erfahrungspunkte und dürfen sich wieder frei bewegen.



Opfern Sie den Kopf des Trollanführers auf dem Altar.

Insassen-Befreiung

Steigen Sie in den Keller hinab, werden Sie auf Saemon Havarian treffen. Hören Sie seinen Plan an: Er wird Sie auf die Idee bringen, die Insassen des Heims zu befreien und mit geballter Macht gegen Irenicus vorzugehen. Durchsuchen Sie die offene Zelle im Osten und kraxeln Sie die Nordosttreppe hinauf. Dort begegnen Sie Aufseher Lonk. Sie können ihn entweder bestechen (2000 Goldstücke sind nötig) oder im Kampf niederstrecken, um die Schlüssel zu erhalten. Die Befreiung erfolgt automatisch. In der Unterredung motivieren Sie alle Gefangenen für den Kampf und stellen Irenicus schließlich in der Halle mit den Glasbehältern. Während des Kampfes lassen alle Insassen unweigerlich ihr Leben. Greifen Sie Irenicus konzentriert an, egal, welche Mitstreiter er heraufbeschwört. Ist er dem Tode nahe, wird er die Flucht ergreifen. Vorher öffnet er aber die Zellen der Mörder und hetzt diese auf Sie, auch hier müssen Sie sich zur Wehr setzen. Hat sich Yoshimo vorhin als Verräter entpuppt, wird Ihnen dieser hypnotisiert wieder gegenübertreten. Bekämpfen Sie den verzweifelten Dieb und nehmen Sie nach dem Kampf sein Herz mit sich. Dieses können Sie später in einem Illmater-Tempel opfern (satte 200 000 Erfahrungspunkte!). Kehren Sie zu Saemon zurück und hören Sie sich sein Angebot an. Stimmen Sie zu, in Brynnlaw ein Schiff zu kapern und verlassen Sie mit ihm die Anstalt.

Schiff kapern

Ein oder zwei Tage später treffen Sie Saemon im »Vulgar Monkey« an und erfahren, dass sein Schiff versenkt wurde. Falls Sie aber aus Gayias Haus im Westen ein Piratenhorn beschaffen, könnten Sie Deshariks Schiff kapern.

Das Piratenhorn liegt abholbereit in einer Truhe. Stehlen Sie sich bei Tage in Cayias Haus, ist die Luft rein. Führen Sie den Einbruch aber bei Nacht durch, werden Sie Cayia mit einem Kerl im Bett erwischen.



»Hoppla, Verzeihung, wir wollten nicht stören ... oder doch?«

Cayia wird empört Alarm schlagen und drei Piraten herbeirufen, die Sie besiegen müssen. Kehren Sie mit dem Horn in der Tasche zu Saemon zurück; unterwegs erledigen Sie die angreifenden Piraten. Sie sprechen mit Saemon; kurz vor dem Ablegen taucht jedoch Desharik auf und hetzt seine Mannschaft auf Sie. Wehren Sie den Angriff ab, setzt Saemon umgehend Segel ... und lässt den wütenden Desharik tobend am Steg zurück. Zum Dank überreicht Ihnen Saemon eine wertvolle Silberklinge.

Auf der Segelreise greifen schon bald einige Githyanki an, die das Ihnen geschenkte Schwert rauben wollen.

Während des Gefechts kentert das Schiff; Saemon Havarian macht sich per Portal aus dem Staub, um seine Haut zu retten; Sie kommen wenig später in Sahugin wieder zu sich.



Pilzkammer: Zuerst vernichten Sie die Sporenkolonie, danach sind die wilden Pilze an der Reihe.



Auf dem Schiff des Schatzsuchers Saemon Havarian geht es heiß her.

Lang lebe die Rebellion!



In Sahuagin herscht Aufruhr; kämpfen Sie sich durch.

Nach ein paar Gesprächen und einem kurzen Duell gegen einen Riesen dürfen Sie sich wieder frei bewegen. Reden Sie mit der Priesterin im Nordosten (A), erfahren Sie von der Rebellion. Stimmen Sie dem Plan zu und suchen Sie die Ruinen bei (B) auf. Kämpfen Sie sich bis zu (C) voran, wo einige Teufel Sie zu einem Spiel auffordern. Nehmen Sie an und lassen Sie Ihren Dieb die auf dem Boden versteckten Fallen (siehe Bild) entschärfen.



Auf dem Spielfeld der Teufel sind diese üblen Bodenfallen versteckt.

Nun unterhalten Sie sich mit jedem der fünf Menschen, um jeweils einen Gegenstand zu erhalten. Danach sortieren Sie die Gegenstände in die folgenden Truhen: die Pfeife zu Elminster, den Stab zu Khelben, das Halsband zu Alustriel, den Helm zu Piergeiron und den Scimitar zu Drizzt. Somit erhalten Sie zwei magische Gegenstände aus der südlichen Kiste.

Bei (D) erwartet Sie ein Beholder. Der Held mit dem höchsten Charismawert kann versuchen, diesen zu überlisten (jeweils die erste Antwort). Gelingt dies nicht, müssen Sie den Beholder bekämpfen, um an die Truhe zu gelangen und Sekolahs Zahn zu erhalten.



In Sahuagin werden Sie in einen Kampf zwischen Rebellen und dem loyalen Königsgefolge verwickelt.

In der Stadt herrscht großer Aufruhr: Immer wieder werden Sie in Kämpfe auf den Straßen verwickelt. Schlagen Sie sich zu (E) durch. Dort haben es sich einige Zombies in der Blutgrube bequem gemacht; erledigen Sie diese. Stürmen Sie bei (F) die Rebellenbasis, bis Sie angesprochen werden. Lassen Sie sich vor den Prinz führen und stimmen Sie seinem Plan zu, den König zu stürzen (dies bringt im Endeffekt mehr Erfahrung, als den Prinzen zu bekämpfen). Sie erhalten ein falsches Herz, das Sie dem König bringen sollen. Handeln Sie, wie Ihnen auferlegt wurde; der Plan der Rebellen wird leider im entscheidenden Moment auffliegen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe zunächst auf den König. Ist dieser beseitigt, werden Ihnen die Rebellen zu Hilfe eilen. Haben Sie alle Wachen erledigt, erhalten Sie ein magisches Seil. Mit diesem können Sie in das Unterreich hinabsteigen. In den Taschen des Königs finden Sie einen Schlüssel, mit dem Sie vor dem Abstieg noch den königlichen Tresor ausräumen dürfen.

Kapitel 5 – Elfenspuren

SQ Verantwortung eines Magiers

Östlich Ihres Startpunktes stoßen Sie auf eine Gruppe Duergars (A).



Befreien Sie den Magier Vitha (bei Punkt B auf der Karte).

Fragen Sie die Leute aus und kaufen Sie ihnen eine »Freedom«-Schriftrolle ab. Diese benutzen Sie bei (B); so befreien Sie den Magier Vithal aus seinem unterirdischen Gefängnis. Er bittet Sie, sein »Buch der Rituale« zu finden, das er im nördlichen Svirfneblin-Lager (C) liegen gelassen hat.

Schlagen Sie sich über den westlichen Pfad bis zum besagten Lager durch und betreten Sie die Taverne. Fragen Sie den Inhaber nach dem Buch und kaufen Sie es ihm für 300 Goldstücke ab. Bringen Sie Vithal sein Eigentum wieder. Helfen Sie ihm dabei, drei Portale in der Nähe zu schließen, indem Sie das jeweils auftauchende Element vernichten. Daraufhin wird sich Vithal kurz wegteleportieren und nach seiner Rückkehr das nächste Portal aufsuchen. Sind alle Tore gesichert, erhalten Sie zur Belohnung einen »Rod of Absorption«. Fordern Sie nicht mehr, ansonsten wird Vithal aufmüpfig.

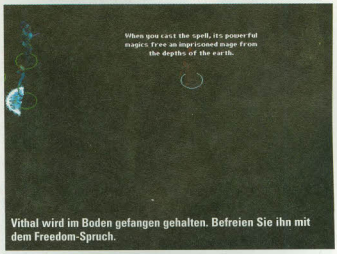
DER MUND WEIST DEN WEG



»So, jetzt bitte brav »AAAH« sagen ...



... VIEL besser, danke. Nur gegen den Mundgeruch sollte man etwas unternehmen ...«



Vithal wird im Boden gefangen gehalten. Befreien Sie ihn mit dem Freedom-Spruch.

SQ Der verlorene Sohn

In der Taverne bittet Therndle Daglefodd Sie, seinen verlorenen Sohn Bedlen zu finden. Dieser steckt in der Eisenkugel bei (D) zusammen mit einigen Gegnern fest. Öffnen Sie die einzelnen Kabinen durch zweifaches Anklicken, um unter anderem auch Bedlen zu befreien. Zurück bei Therndle erhalten Sie zur Belohnung die sehr praktischen »Bracers of Defense AC4«.

Balor

In den Schlafquartieren des Dorfes erfahren Sie von Goldander Blackenrock, dass der Zugang zur Drow Stadt vom Dämon Balor versperrt wird. Dieser hält sich bei Punkt (E) auf. Sie erhalten eine »Stoneshape«-Schriftrolle, mit der Sie nach Ihrem Sieg den Durchgang zur Dämonenkammer versiegeln sollen. Der Zwerg vor dem Durchgang warnt Sie →

ZAUBERHAFTES SPEKTAKEL



Im Kampf gegen Irenicus geht es heiß her.

→und flüchtet dann. Treten Sie ein und klicken Sie auf das Loch im Boden, um Balor zu beschwören. Balor hat 120 Lebenspunkte und ist ein sehr ernst zu nehmender Gegner.

Sollten Sie gar nicht an ihm vorbeikommen, verwandeln Sie sich in den Schlächter. Das wird bei Ihrer Gruppe zwar gar nicht gern gesehen, aber einen »Joker« haben Sie; die Mitglieder werden Sie nicht gleich beim ersten Mal verlassen.



Wenn sonst gar nichts mehr hilft, greifen Sie bei diesem Kampf auf den Schlächter zurück.

Zutritt zur Drow Stadt

Betreten Sie die Höhle bei (F) (Achtung: Hinterhalt auf der Brücke!) und lassen Sie sich von dem Silberdrachen Adalon in Drows verwandeln. Begeben Sie sich zu Punkt (G). Dank Ihres neuen Aussehens können Sie sich (mit Antwort 4) als »Veldrin von Ched Nasad« in die Drow Stadt Ust´ Natha hineinschummeln.

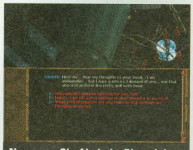
Ust´ Natha

Erkunden Sie die Stadt. Im fernen Nordostteil stoßen Sie auf den Ausbilder Solaufein. Dieser rekrutiert Sie und erteilt Ihnen einen ersten Auftrag. Rüsten Sie sich gut aus und treffen Sie sich dann mit Solaufein vor dem Mind Flayer Lair wieder.

Dort sprechen Sie ihn an und warten ab, bis die Gegner eintreffen. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Umber Hulks; Solaufein und Phaere werden sich vorwiegend um die Mind Flayers kümmern. Sind die Gegner besiegt, werden Sie wieder in die Stadt gerufen.

SQ Duergar und Aboleth

Zurück in Ust´Natha werden Sie am Marktplatz von Duergar angesprochen, dessen Meister Sie sehen möchte. Treten Sie an das Aquarium heran und sprechen Sie mit Aboleth. Er wird Sie damit konfrontieren, dass er die Wahrheit über Sie weiß. Er läßt Sie auffliegen, sollten Sie nicht die Drow-Elfe Qilue für ihn ermorden. Kontern Sie, dass Sie ihn ebenfalls verraten werden, falls er seine Drohung wahr machen sollte. Schlagen Sie sein Angebot auf diese Weise klar aus, erhalten Sie eine gehörige Portion Erfahrungspunkte. Sollten Sie den Job für Aboleth erledigen wollen, erhalten Sie keine Belohnung!



Nur wenn Sie Aboleths Plan nicht unterstützen, erhalten Sie Erfahrungspunkte!

Verrat: Jeder gegen Jeden

Sprechen Sie am Stadteingang mit Solaufein; danach wird Imrae Sie zur Taverne schicken, wo Phaere Sie bereits erwartet. In einigen Stunden treffen Sie sich schließlich auf der Plattform am Marktplatz wieder, wo die Missionsbesprechung stattfindet. Suchen Sie den südöstlichsten Teil der Stadt auf und reden Sie dort abermals mit Phaere. Erledigen Sie den auftauchenden Beholder. Ihnen wird aufgetragen, sich in drei Tagen wieder in der Taverne zu melden.

Dort erwartet Sie der nächste Auftrag: Eine Svirfneblin-Patrouille soll abgefangen und aus dem Verkehr gezogen werden.

Kehren Sie zur Unterreichkarte zurück. Sie treffen Solaufein auf dem Weg zum Dorf an. Erzählen Sie ihm, dass Sie mit der Situation allein klarkommen werden und schicken Sie ihn in die Stadt zurück. Warten Sie einen Moment, taucht bereits die besagte Patrouille auf. Grüßen Sie den Anführer freundlich, schildern Sie ihm Ihre Situation und bitten Sie höflich um seinen Helm. Diesen halten Sie Phaere unter die Nase; nach der Auseinandersetzung mit Solaufein treffen Sie sie in den Frauenquartieren an.

Phaere bittet Sie diesmal, Solaufein zu erledigen. Nehmen Sie den Auftrag an und suchen Sie den Hauptmann in seinen Quartieren auf. Sprechen Sie Solaufein an, erzählen Sie von Phaeres Auftrag und teilen Sie mit, dass Sie ihn leben lassen wollen. Solaufein flüchtet dankbar und wird sich später erkenntlich zeigen. Bringen Sie Phaere dann den Ihnen überlassenen Umhang, werden Sie umgehend dazu aufgefordert, sich baldigst bei Mutter Matron im östlich gelegenen Tempel of Loth blicken zu lassen.



Solaufein wird sich zum Dank fürs sein Leben kurze Zeit später erkenntlich zeigen.

Die Mutter ist über Ihre tapferen Taten höchst erfreut und stellt Ihnen frei, ihr wahlweise aus dem Kuo-Toa-Dungeon (westlich der Unterreichkarte), dem Beholder-Dungeon oder dem Mind-Flayer-Dungeon (jeweils im Südosten der Unterreichkarte) einen bestimmten Gegenstand zu beschaffen. In dieser Lösung wird der Kuo-Toa-Dungeon durchforstet.

Kuo-Toa-Dungeon



Hier sollen Sie den Prinzen erledigen, viel Glück!

Wenn Sie möchten, können Sie sich bei (A) ein wenig mit den Betrachtern herumschlagen. Bei (B) können Sie dem Demigorgon-Altar ein Opfer bringen (beschwören Sie ein Monster und opfern Sie dieses!); das ruft vier ziemlich schwer zu bekämpfende Ritter auf den Plan. Ihre eigentliche Mission ist aber nur, den Kuo-Toa-Prinzen bei (C) zu besiegen und dessen Blut zu Matron zu bringen.

Greifen Sie den Prinzen mit aller Kraft an; die Magier in der Gruppe sollten auf kleinere Zauber wie »Magic Missle« oder ähnliches zurückgreifen.

Sprechen Sie zuvor »Haste« und verbessern Sie mit einigen Zaubersprüchen vorübergehend Ihre Fähigkeiten. Letztendlich entnehmen Sie der Leiche des Prinzen das Blut und bringen es in den Tempel.



Der Koa-Toa-Prinz kann sich regenerieren, lassen Sie daher nicht locker. Nur Mut!

Das Beschwörungsritual

Phaere ist mit Ihnen sehr zufrieden und weiht Sie in ihre Pläne ein. Sie plant einen Sturz der Königin, um schließlich selbst an die Macht zu gelangen. Zu diesem Zweck händigt Sie Ihnen falsche Dracheneier aus, die mit den echten Eiern noch vor der Beschwörung ausgetauscht werden sollen. Obendrein erhalten Sie den Schlüssel zur Schatzkammer.



An dieser Stelle können die Eier ausgetauscht werden.

Vor dem Tempel wird Ihnen auch Solaufein einen Satz falsche Eier überreichen, um Phaere zu überlisten. Im Tempel halten Sie sich südöstlich, bis Sie eine bewachte Tür erreichen. Sprechen Sie »Sanctuary«, damit Sie nicht bei Ihrem Eintritt angegriffen werden. Tauschen Sie die Eier von Phaere wie geplant mit den echten aus. Zurück bei Ihrer Auftraggeberin überreichen Sie ihr Solaufeins Eier. Kehren Sie zum Tempel zurück. Das nachfolgende Beschwörungsritual verläuft natürlich überhaupt nicht wie geplant; verhalten Sie sich dem wütenden Dämonen gegenüber anständig leise.

Rückkehr zur Oberfläche

Bereiten Sie sich nun auf eine extravagante und nervenaufreibende Flucht vor: Speichern Sie Ihren Spielstand und durchsuchen Sie Matrons und Phaeres Überreste nach nützlichen Utensilien. Die ganze Drowstadt wird nun hinter Ihnen her sein; deshalb sollten Sie sich (falls vorhanden) mit »Haste« und »Mass invisibility (Massenunsichtbarkeit)« wappnen, um gewalttätige Auseinandersetzung weitgehend zu meiden. Haben Sie es auf die Unterreichkarte geschafft, bringen Sie dem Silberdrachen seine Eier zurück. Zum Dank wird Adalon Sie zum Ausgang im Kuo-Toa-Dungeon geleiten und die Drowwachen ausschalten. Kämpfen Sie sich westlich durch die anschließenden Räume, gelangen Sie endlich wieder ans Tageslicht.

Kapitel 6
Abrechnung mit Bodhi

In der Audienz mit dem Elfenkönig verhalten Sie sich zurückhaltend und sagen stets die Wahrheit (der lebende Lügendetektor neben Elhan spricht für sich!). Für Ihren Feldzug gegen Bodhi bekommen Sie dann einige Holzpflöcke sowie drei Phiolen Elfen-Weihwasser mit auf den Weg.

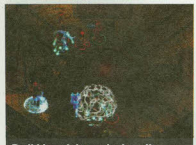
Unterstützung von Drizzt

Nach einigen Schritten auf der Weltkarte Richtung Athkatla stoßen Sie auf eine Zwergengruppe, deren Anführer Drizzt Ihnen vielleicht noch aus dem ersten Teil bekannt ist. Sagen Sie ihm, dass Sie keinen Streit wollen und im Kampf gegen Bodhi vielleicht seine Hilfe gebrauchen könnten. Seltsamerweise stimmt Drizzt sofort zu, sich mit Ihnen auf dem Friedhof zu treffen.

Bodhis Untergang

Verkaufen Sie auf der Waukeen´s Promenade überflüssige Gegenstände und suchen Sie schließlich den Friedhof auf. Die Vampirhöhlen unter dem Bezirk sind noch dieselben wie im dritten Kapitel; lediglich der Zugang zum Südteil des Dungeons ist eingestürzt. Kämpfen Sie sich zum ersten Geheimgang vor und »pflöcken« Sie die beiden Särge im Westen. Durch den Geheimgang nach Norden stoßen Sie zu Drizzt, der die Vampirgilde bereits kräftig aufmischt. Kippen Sie Ihre erste Weihwasserphiole in das Blutbecken im Zimmer (Becken zwei Mal anklicken), so schwächen Sie die Vampire auf dieser Ebene gehörig. Zusammen mit Drizzt säubern Sie den östlich gelegenen Speisesaal und steigen die Treppen hinab.

Achten Sie im nachfolgenden Gang auf zwei versteckte Bodenfallen. In der anschließenden Kammer erwartet Bodhi Sie bereits. Bevor Sie irgendetwas anderes unternehmen, reinigen Sie die örtlichen Blutbecken ebenfalls mit Weihwasser, um Bodhi zu verlangsamen und gehörig zu schwächen. Konzentrieren Sie sich erst auf Madame Obervampir, bevor Sie den Rest der Truppe bearbeiten.



Bodhi hat nichts zu lachen: Ihre Gruppe hat seit dem letzten Mal dazugelernt.

Vergessen Sie nicht, Bodhis Körper in ihrem Sarg in der Nordwestkammer mit einem Holzpflock zu versehen, um den erwünschten »Rynn Lanthron« zu erhalten. Bringen Sie diesen zu Elhan, führt dieser Sie vor die Tore von Suldanesslar.



Auf der Karte warten weitere Bonus-Örtlichkeiten auf ihre Erkundung. Wenn Sie möchten, durchforsten Sie diese.



Schütten Sie Weihwasser in die Blutbecken, um die Vampire zu schwächen.

ZURÜCK ANS LICHT



Bevor Sie die Oberfläche erreichen, …



… dürfen Sie sich noch mit mehreren Drows herumschlagen.

Kapitel 7
Fahrt zur Hölle! →
Suldanesslar

Monster wüten in der Elfenstadt. Es liegt an Ihnen, die Straßen von Suldanesslar Stück für Stück zu säubern. Beginnen Sie mit dem Haus bei (A) und erledigen Sie die drei Golems. Greifen Sie sich zudem das Steinhorn aus einer der Schubladen. Die Hausbesitzer erläutern Ihnen den Stand der Dinge und verweisen auf Demins Haus (B) im Westen der Stadt. Vor dem Gemäuer stoßen Sie auf Raamilat, einen Drow Elfen, der mit Vorliebe Dämonen he- →



Das letzte Kapitel Ihres Abenteuers beginnt in Suldanesslar.

→raufbeschwört. Lassen Sie den Dämonen erst einmal links liegen und kümmern Sie sich um Raamilat selbst, bevor er weitere Dummheiten anstellen kann. Verprügeln Sie die vier Rahshasa in



Heizen Sie Raamilat ein, bevor er weiteren Unfug anstellen kann. Reden Sie danach mit Demin.

Demins Haus und reden Sie mit der erleichterten Demin. Wenn Sie drei Artefakte finden können, können Sie den Avatar rufen und den Tempel zugänglich machen.

Drei Artefakte

In der Wohnung (C) finden Sie den »Talisman von Rillifane« vor. Benutzen Sie die rechte Kiste und antworten Sie in der richtigen Reihenfolge:

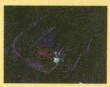
1: Rune von Corellan Lotharian (rune of Corellan Lotharian)
2: Symbol von Rillifane (symbol of Rillifane)
3: Elfisches Symbol des Wassers (symbol of water)
4: Rune des Baums des Lebens (rune of tree of life)
5: Rune von Suldanesslar (rune of Suldanesslar)

Artefakt Nummer 2, das »Moonblade«, finden Sie in Appartement (D). Dort begeht ein Elf gerade heldenhaft Harakiri, um einen Dämon zu stoppen. Nehmen Sie das Schwert aus seinen Taschen und verlassen Sie die Stadt über Ausgang (E).

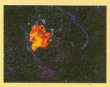
PARASITÄRE ELEMENTE



Jeder der Parasiten ...



... wird von je zwei ...



... Elementen bewacht.

Bekämpfen Sie auf der Lichtung Irenicus' Haustier, den recht üblen schwarzen Drachen Nizi-



Nizidramaniiy't, Irenicus' lieblicher Hausdrache, schmort Ihnen die Waffen an.

dramanii'yt. Große Massenzauber und eine Verbesserung der eigenen Skills heizen dem Drachen ziemlich ein. Nach dessen Ableben dürfen Sie den Kelch des Lebens an sich nehmen.

Da sie nun die Artefakte beisammen haben, können Sie den Tempel von Rillifane (F) stürmen, um den Avatar zu beschwören. Mit dem Insassen Suneer ist nicht zu spaßen, Schnelligkeit entscheidet hier über Leben und Tod. Tipp: Bereiten Sie sich schon vor dem Tempel auf den Kampf vor. Pausieren Sie das Spiel, sobald Sie eintreten (bevor Suneer zu sprechen beginnt!) und bereiten Sie die ersten Angriffe vor. Mit etwas Glück ist Suneer Geschichte, bevor er seine ersten Zauber vorbereitet hat. Legen Sie danach die drei Artefakte auf dem Altar ab, um den Avatar zu rufen. Die Tore des Palastes (G) öffnen sich.

Baum des Lebens



Das Wasserfallzimmer verbirgt einen Geheimgang!

Pflücken Sie einige Früchte von dem Baum vor Ihnen (vier benötigen Sie für den Spielverlauf, vier sind zum Heilen bestimmt). Betreten Sie das hintere Zimmer mit dem Wasserfall. Betätigen Sie nun die beiden Statuen links daneben, legen Sie einen Geheimgang zu den Wurzeln des Lebensbaumes frei.

Suchen Sie nacheinander die Parasiten (A), (B) und (C) auf.



Die Statuen links aktivieren den Geheimgang unter dem Wasserfall.

Aktivieren Sie diese jeweils durch zweifaches Anklicken. Dies beschwört jeweils zwei Erd-, Feuer- oder Luftelementare, die Sie besiegen müssen. Danach klicken Sie den jeweiligen Parasiten ein weiteres Mal an, um ihn zu zerstören. Vor der (endgültigen) Beseitigung des dritten Parasiten sollten Sie zwischenspeichern und Ihre Zauber für den folgenden Kampf gegen Irenicus vorbereiten. Soweit vorhanden, nehmen Sie »Ruby Ray of Reversal«, »Pierce Magic« und »Breach«, »Haste«, »Aid«, »Chant«, »Holy Power« und größere Massenzauber in Ihr Repertoire auf.

Sobald die Parasiten zerstört wurden, stehen Sie Irenicus (D) gegenüber. Mit seinen knapp 100 Hitpoints verteidigt Irenicus sich vor allem mit Zaubern. Benutzen Sie »Ruby Ray«, »Breach« und »Pierce Magic«, um seine magischen Barrieren zu senken. Paladine sollten »Holy Power« sprechen und mit großen Priest-Spells aufwarten. Nach mehreren Time-Stop-Attacken gibt Irenicus Ihren Attacken bald nach und scheidet aus dem Leben. Widerwillig folgt die Heldentruppe dem Schurken wortwörtlich in die Hölle ...

Höllenspektakel



Die letzten Kämpfe stehen bevor.

Das Finale steht an! In der Hölle rüsten Sie vorher verstorbene Kameraden mit ihrer Ausrüstung aus, die freundlicherweise vorhanden ist. Es steht eine weitere Reihe von Prüfungen an, die Sie sowohl auf dem guten, als auch dem bösen Weg bewältigen kön-

nen. Die Wahl bleibt zwar Ihnen überlassen, meist ist aber der gute Weg einfacher!

A: Stolz

Der Dämon Stolz weist Sie darauf hin, dass hinter ihm eine mächtige Kreatur nur darauf wartet, einem so starken und tapferen Kämpfer wie Ihnen gegenüberzutreten.

Gut:

Löchern Sie Stolz so oft wie möglich mit Fragen über Ihren Gegner und verweigern Sie den Angriff. Holen Sie sich dann von dem nun freundlichen Drachen Ihre Träne ab.

Böse:

Bekämpfen Sie den Drachen und holen Sie aus seinen Überresten diverse Schriftrollen und die Träne heraus.

Nach jeder bestandenen Prüfung kehren Sie zum Zentrum zurück und setzen die Träne in das Portal im Norden (F) ein. Wenden Sie sich dann dem nächsten Test zu.

B: Angst

Qualvolle Schreie erklingen hinter dem Dämon Angst, der Sie in diese Prüfung einweist. Die Höhle des Schreckens birgt viele Gefahren, die Sie jedoch umgehen können, wenn Sie den Tarnmantel umlegen, den Ihnen der Dämon anbietet.

Gut:

Lehnen Sie den Mantel ab. Sprechen Sie »Resist Fear«. Meiden Sie die obere Höhle; diese ist mit Beholdern angefüllt! Laufen Sie stattdessen den unteren, leeren Weg entlang, bis Sie die Kristalle in der Wand erreichen. Brechen Sie sich Ihre Träne heraus.



Nehmen Sie den unteren Gang, lassen die Beholder Sie zum Glück in Ruhe.

Böse:

Legen Sie den Tarnmantel an und holen Sie sich die Träne bei den Kristallen am anderen Ende des Gangs.

C: Selbstsucht

Selbstsucht erklärt Ihnen, dass es hier von Ihren Entscheidungen abhängt, was mit Ihren Kumpanen geschieht. Der Dämon nimmt einen Ihrer Freunde mit sich.

Gut:

Treten Sie durch die linken Türen. Ihr Held wird zuerst zwei Trefferpunkte, dann einen Gewandtheitspunkt und schließlich Erfahrungspunkte einbüßen müssen, bis er die letzte Halle erreicht und das Gruppenmitglied wieder mitnehmen darf. Nehmen Sie die Träne von Selbstsucht entgegen.

Böse:

Wählen Sie die rechten Türen. Der Entführte wird solange Schaden nehmen, bis er an der letzten Tür vollends sein Leben lässt. Stecken Sie die Träne zu Ihren übrigen Sachen.

D: Habgier

Habgier empfängt Sie in seiner Höhle. Er weist darauf hin, dass sich die Träne in den Händen des Genies am anderen Ende des Raumes befindet.

Gut:

Händigen Sie dem Geist das Langschwert aus. Der Genie ist erlöst und Sie erhalten zur Belohnung die heiß ersehnte Träne.

Böse:

Strecken Sie den Geist nieder und behalten Sie Ihr Schwert. Nun können Sie die Träne an sich nehmen und die Höhle verlassen.

E: Zorn

Diesmal empfängt Sie kein Dämon, stattdessen stoßen Sie auf Ihren Stiefbruder Sarevok, der Sie provozieren will, sich in den Schlächter zu verwandeln.

Gut:

Verweigern Sie die Verwandlung so gut es eben geht und bleiben Sie ruhig. Irgendwann wird Sarevok die Lust verlieren und Sie zum Kampf fordern. Erledigen Sie ihn in Ihrer normalen Gestalt und durchsuchen Sie ihn nach der Träne.

Böse:

In Gestalt des Schlächters geben Sie Sarevok Ihre Krallen zu schmecken und nehmen Ihre Träne mit.

Irenicus dankt ab

Bereiten Sie sich sorgfältig auf den Endkampf vor. Wappnen Sie sich mit Schutzzaubern wie »Aid«, »Chant«, »Massenunsichtbarkeit«, »Haste«, »Bless«, »Sanctuary«, »Regeneration«, »Stoneskin« und »Defensive Harmony«. Paladine nutzen »Holy Might« und »Spiritual Hammer«. Haben Sie die fünfte Träne in das Nordtor im Zentrum eingesetzt, offenbart sich Ihnen Irenicus zum letzten Mal in Form des Schlächters. Jetzt steht Ihnen der schwierigste Kampf des gesamten Spiels bevor. Zur Ablenkung wird Irenicus vier Dämonen heraufbeschwören. Kümmern Sie sich erst um seine Begleitung; Irenicus hat genügend damit zu tun, seine Schutzzauber zu stabilisieren. Der Bösewicht produziert außerdem blaufarbene Doppelgänger, denen Sie aber keine Beachtung schenken. Irenicus wird sich in der Halle umher teleportieren. Folgen Sie ihm schnell; er besitzt etwa 200 Lebenspunkte und regeneriert sich sehr schnell. Sie brauchen viele Anläufe, bis der Magier endgültig besiegt ist. Dann sind Sie jedoch ein freier Mann und haben *Baldurs Gate 2* tapfer und erfolgreich durchgespielt. Unsere herzliche Gratulation! **(Christian Giegerich/st)**



Es beginnt der allerletzte Kampf ...



... wir wünschen Ihnen viel Erfolg!



Sie werden als siegreicher Held gefeiert, ist das nicht ein wirklich schönes Gefühl?

GROSSES FINALE



Irenicus schmort in der Hölle, aber am Ende geht doch nicht alles gut aus ...



Die russischen Flugzeuge dröhnen heran, die Schlacht kann beginnen. Viel Erfolg, Kommandeur!

ALLGEMEINE TIPPS

■ Vermeiden Sie plumpe Direktangriffe, denn mit dieser Taktik werden Sie selbst in den einfachen Missionen beim Feind auflaufen. Beachten Sie stattdessen die jeweiligen Vor- und Nachteile Ihrer Einheiten und setzen Sie diese dementsprechend ein. Eine Panzerabwehrkanone etwa ist der ideale Büchsenöffner für Panzer und Bunker, für die Attacke auf gegnerische Fußsoldaten ist sie jedoch ziemlich sinnlos.

■ Ihre Einheiten gewinnen durch erfolgreiche Gefechte ständig Erfahrungspunkte hinzu. Dadurch steigert sich unter anderem deren Geschwindigkeit und Treffsicherheit. Ziehen Sie daher eine angeschlagene Einheit lieber zur Reparatur aus der Schlachtreihe zurück, statt sie einfach zu verheizen.

■ Der Schlüssel zum Sieg liegt in der Aufklärung des Schlachtfeldes. Denken Sie daran: Ein Kommandeur kann nur dann richtig handeln, wenn er über feindliche Truppenbewegungen informiert ist.

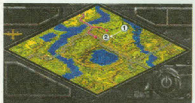
SUDDEN STRIKE

Kommandeur, starten Sie die Offensive. Im Dokument finden Sie alle Tipps und Karten, die Sie brauchen, um die Schlachten siegreich zu überstehen. Viel Erfolg!

Deutsche Kampagne

1. Hinterhalt

Zu Beginn gerät Ihr Spähtrupp in den Wirkungsbereich der PAKs (Panzer-Abwehr-Kanonen) und wird vernichtet. Fordern Sie zwei Fallschirmjägergruppen an und lassen Sie diese auf der Wiese nördlich der PAK-37 landen. Nun



1: Landezone 2: Feindliche PAKs
–: Marschweg –: Marschweg feindlicher Panzer

greifen Sie die Stellung an und besetzen die eroberten Kanonen mit eigenen Soldaten. Ziehen Sie die Waffen etwas zusammen und richten Sie die Läufe auf die Straße aus. Ihre Schützen verminen in der Zwischenzeit die Lichtung neben dem Haus und zusätzlich die Straße. Setzen Sie einen Offizier als vorgeschobenen Beobachter im Haus ein, aber erteilen Sie ihm Feuerverbot. Danach beordern Sie die Schützen in den Rücken der PAKs. Sobald der Countdown heruntergezählt ist, überqueren die B1-Panzer die Brücke. Der Großteil der Panzer wird Ihren Abwehrminen zum Opfer fallen; die restlichen geraten in das Schussfeld Ihrer PAKs.

2. Kommandounternehmen



1: PAKs 2: Versorgungs-Lkw
3: Brücke –: Marschweg

Beladen Sie den GMC-Jimmy-Lkw (nördlich Ihrer Position) mit den Infanteristen und den Panzerabwehrkanonen. Fahren Sie dann südlich um den See herum und laden Sie am südlichen Stadtrand Ihre Truppen wieder

aus. Momentan besitzen Sie nur ein Fahrzeug, daher müssen Sie die Strecke mehrmals zurücklegen. Danach schleichen Sie sich in Deckung der Häuser mit ein paar Infanteristen zum Versorgungs-Lkw und entwenden diesen. Ziehen Sie nun mit den PAKs durch das östliche Wäldchen. Greifen Sie den ersten Turm aus südöstlicher Richtung an. Von der Straßenkreuzung aus erledigen Sie den zweiten Turm (ebenfalls mit den PAKs).

Lassen Sie Ihre Schützen in die große Villa am nördlichen Ortsausgang eindringen; von hier aus erledigen diese die Besatzung der Feldhaubitze. Vorsicht: Geraten Sie nicht in das Schussfeld der Scharfschützen jenseits des Flusses. Übernehmen Sie nun die Feldhaubitze, mit der Sie die Türme aufs Korn nehmen. Haben Sie alle Feinde ausgeschaltet, reparieren Sie mit dem Versorgungs-Lkw die Brücke und setzen über.



Diese zerstörte Brücke ist ein Fall für Ihre Pioniere. »Frisch ans Werk, die Herren!«

3. Ostfront



1: Feldlager 2: Pontonbrücke
3: Bahnhof – : Marschweg

Feindliche Truppen haben die Hauptstraße nach Osten schwer befestigt; wählen Sie daher den alternativen Weg, über eine Pontonbrücke. Dazu müssen Sie zuerst mit einigen Infanteriegruppen den Bunker und das Feldgeschütz (südwestlich Ihres Hauptquartiers) übernehmen. Gliedern Sie das Feldgeschütz Ihren Truppen an und räumen Sie damit die Stacheldrahtrollen aus dem Weg. Dann lassen Sie Ihre Schützen im gelb gefärbten Sand nach Minen suchen, damit die Fahrzeuge zügig nachziehen können. Bauen Sie nun (mit Hilfe des Versorgungs-Lkws) eine Pontonbrücke über den südlichen Fluss. Halten Sie das Feldgeschütz in Bereitschaft, falls feindliche Infanterie aus den Häusern am anderen Ufer auf Ihre Pioniere feuert. Steht die Brücke, setzen Sie zuerst mit Ihren Kübelwagen, dem Feldgeschütz und einigen Infanteristen über. Beziehen Sie mit diesen Einheiten zwischen den Häusern Stellung und wehren Sie den Ansturm der feindlichen Fußtruppen ab. Achtung: Mindestens ein Kübelwagen muss diesen Auftrag überstehen! Danach erhalten Sie Panzer als Verstärkung. Ziehen Sie nun die gesamte Infanterie nach und marschieren Sie nach Westen. Hinter einem großen Feld sind zwei weitere Feldgeschütze stationiert. Im Schutze des nördlichen Waldstreifens nähern sich Ihre Schützen diesen Gegnern und nehmen die Geschütze ein. Achten Sie auf Panzerbüchsen- und Gewehrschützen in den Bauernhäusern.

Senden Sie jetzt alle Panzer als Vorhut über die südliche Brücke. Die Kolosse säubern nun den Weg bis kurz vor den Bahnhof. Vor diesem Gebäude gehen Sie dann mit Ihren Feldgeschützen in Stellung. Schicken Sie einige Späher in die Nähe des Bahnhofs, damit Ihre Geschütze die sowjetischen Panzer verschrotten können. Brechen Sie den verbliebenen Widerstand am Bahnhof mit Ihren eigenen Panzern.

4. Brest



1: Brücke 2: Feindliche PAKs
3: Feldlager 4: Evakuierungspunkt
5: Feindliche Kräfte 6: Brest
– : Marschweg

Sammeln Sie zu Beginn die bereits abgesetzte Infanterie vor der Brücke auf und bilden Sie zwei Gruppen. Mit diesen attackieren Sie dann die zwölf ZIS-3 PAKs, die beiden Feldgeschütze und die Bunker jenseits der Brücke. Hierbei greift die eine Gruppe die linke Flanke und die andere Gruppe die rechte Flanke der Sowjets an. Bringen Sie auch die Stellung im Wäldchen jenseits der nördlichen Straße unter Ihre Kontrolle. Kurz nachdem der letzte Mann die Brücke überquert hat, wird diese von sowjetischen Bombern beschossen, ziehen Sie daher Truppen aus dem gefährdeten Bereich rechtzeitig in den Wald zurück. Reparieren Sie die Brücke anschließend sofort wieder mit den Pionieren. In der Zwischenzeit besetzen Sie die PAKs und Feldgeschütze mit eigenem Personal. Außerdem richten Sie die Waffen nach Osten und nach Norden aus.

Sobald die Brücke wieder steht, senden Sie die Versorgungs-Lkws zum Nachladen der PAKs hinüber und ziehen dann die übrigen Kräfte nach. Nun werden Sie von den Sowjets in zwei Wellen angegriffen. Zuerst marschieren feindliche Infanteristen von Osten auf Ihre Linie zu, danach ein Verband mit Panzern und Infanterie von Norden. Während die drei Feldgeschütze die feindlichen Fußsoldaten bearbeiten, kümmern sich die PAKs um die motorisierte Gefahr. Nur wenn Sie Ihre PAKs und Geschütze rechtzeitig umgestellt haben, kann sich deren Feuerbereich überlappen und so eine undurchdringliche Geschosswand bilden.

Haben Sie den letzten Angriff überstanden, reparieren Sie die Brücke über den westlichen Fluss. Dann können die Limousinen gefahrlos aus Ihrem nordwestlichen Feldlager zu den PAK-Stellungen fahren. Jetzt sollten Sie mit den Kommandeuren übersetzen und auf der Straße nach Westen fliehen. Mittlerweile haben Sie Verstärkung erhalten. Sammeln Sie alle Panzer südlich der Stadt auf einem Acker und greifen Sie dann die verbliebenen feindlichen Einheiten an. Gleichzeitig durchkämmen Sie mit allen Infanteristen die Stadt von Osten her und fallen den bereits feuernden Geschützen in den Rücken. Einige sowjetische Fußsoldaten haben sich aber in den Häusern verschanzt und schießen erst, wenn sie angegriffen werden; Sie müssen also jedes Haus mit Ihrer Infanterie durchsuchen.

5. Einigeln

Befördern Sie die verstreuten Truppenteile mit den Lkws in →



1: Treibstofflager 2: Verstärkungen 3: Sammelpunkt
Feindkräfte – : Marschweg feindliche Fallschirmjäger

ARTILLERIE



Die optimale Angriffstaktik können Sie mit der Artillerie (etwa »Feldhaubitze«, »6-fach-Werfer«) verwirklichen. Sie zerstört Feindeinheiten durch ballistisches Feuer, ohne selber Verluste zu erleiden. Leider ist dieses Vorgehen nur möglich, wenn Sie einen vorgeschobenen Beobachter im Einsatz haben, der Ihrer Artillerie die Ziele nennt. Mit stationären Artilleriegeschützen können Sie sehr präzise feuern, so dass diese sowohl für Infanterie als auch für gepanzerte Gegner eine Gefahr darstellen. Durch das schwere Gewicht empfiehlt sich ein Transport per Lastwagen.
Mit den mobilen Raketenwerfern (etwa »BM-13 Katyusha«) können Sie zwar ganze Landstriche ausradieren, dafür eignen sie sich aber nicht zur gezielten Feindbekämpfung, da die Werfer zu ungenau feuern.

INFANTERIE 1



■ Schützen sind mit Gewehren ausgerüstet und können damit feindliche Fußsoldaten auf mittlere Distanz bekämpfen. Außerdem sind sie in der Lage, Panzerabwehrminen zu verlegen und zu entfernen.

■ Maschinenpistolenschützen sind mit ihren MPs und Handgranaten die idealen Nahkämpfer. Gerade im Orts- und Häuserkampf sind sie sowohl für Fuß- als auch Panzertruppen eine Gefahr.

■ Scharfschützen sind der Schrecken jedes Infanteristen, da sie mit ihrer großen Sichtweite und dem Präzisionsgewehr fast unerkannt kämpfen können. Außerdem sind sie dazu noch sehr gut für den Waldkampf getarnt.

■ Offiziere sind nur mit einer Pistole bewaffnet und daher eher klägliche Kämpfer. Ihr großer Vorteil liegt eindeutig in der sehr großen Sichtweite, mit der sie das Feuer der Artillerie und PAKs lenken können.

→die Nähe des Lagers. Die Infanterie besetzt die Häuser am westlichen und nördlichen Ortsrand. Bringen Sie die Flugabwehrkanonen neben der Kirche in Stellung und bauen Sie die PAKs an der nordwestlichen Ecke des Lagers auf. Nun werden die feindlichen Fallschirmjäger im nördlichen Kartenbereich von Osten nach Westen marschieren und sich in der nordwestlichen Ortschaft sammeln.

Sie selbst erhalten nach einiger Zeit zusätzliche Panzer- und Infanterieeinheiten; behalten Sie diese zusammen mit den Kübelwagen als Reserve in der Hinterhand. Anschließend werden die Fallschirmjäger von Westen und Norden her angreifen. Droht eine Ihrer Verteidigungsstellungen einzubrechen, beordern Sie Ihre Reserven zu diesem Geländepunkt, um die Lücke zu schließen.

6. Katyusha

Setzen Sie Ihre Luftlandetruppen über den drei Katyushas ab und erobern Sie den Holzschuppen. Nun können Sie mit Ihren Einheiten nach Norden ausweichen. Errichten Sie bei den beiden Bunkern eine Verteidigungsstellung. Holen Sie die Verstärkungen auf der anderen Fluss-Seite per Pontonbrücke zu Hilfe. Setzen Sie Ihre eroberten Katyushas ein, um sich der feindlichen Truppen in der Stadt zu entledigen. Dazu senden Sie ein Motorrad als Aufklärer voraus und machen so die Ziele für die Katyushas aus. Verschonen Sie aber die Munitionskisten, damit Ihre Versorgungs-Lkws dort die Vorräte aufstocken können. Sobald die Holzbaracke in Flammen aufgegangen ist, beginnt der Countdown. Nun müssen Sie sich Ihren Weg nach Nordwesten und von dort nach Südwesten bahnen. Setzen Sie mehrere Infanteristen und Motorräder als Aufklärer im Vorfeld ein. Dadurch können Sie mit Ihren Katyushas große Verbände aus sicherer Entfernung zermürben.

Leider benötigen Sie so jede Menge Munition; teilen Sie des-



1: BM-13 Katyusha 2: Sammelpunkt 3: Verstärkungen 4: Fabrik –: Marschweg

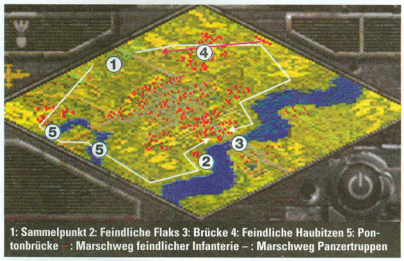


Wo die Raketen der BM-13 herunterkommen, wächst wohl lange Zeit kein Gras mehr ...

halb jeder BM-13 zwei Versorgungs-Lkws zu. Achten Sie darauf, dass Ihre Aufklärer nicht schießen; so bleiben diese länger unerkannt. Haben Sie den Marschweg von den meisten sowjetischen Truppen gesäubert, stoßen Sie mit den Panzern vor und räumen die verbliebenen Gegner und die beiden Fabriken aus dem Weg. Hierbei sind die sowjetischen Katyushas besonders gefährlich; diese müssen Sie unbedingt neutralisieren. Sobald Ihre eigenen Raketenwerfer im Südwesten angelangt sind, war Ihre Operation erfolgreich.

7. Stalingrad

Stellen Sie Ihre Haubitzen und



1: Sammelpunkt 2: Feindliche Flaks 3: Brücke 4: Feindliche Haubitzen 5: Pontonbrücke →: Marschweg feindlicher Infanterie –: Marschweg Panzertruppen

PAKs in einem Halbkreis auf, während Sie im Innern die restlichen Truppen sammeln. Die Hauptkampfrichtung Ihrer Geschütze sollte nach Norden zeigen; aus dieser Gegend werden die sowjetischen Panzer und Infanteristen auf Sie zu marschieren. Greifen Sie mit Ihren Bombern die feindliche Haubitzenstellung im Norden an, um der Gefahr durch Langstreckenbeschuss vorzubeugen. Sie werden laufend Verstärkungen erhalten, die Sie bei Ihrem bevorstehenden Angriff aber auch dringend benötigen werden. Erstellen Sie zwei Panzerkompanien mit je 20 Fahrzeugen und etwa fünf Versorgungs-Lkws. Bewegen Sie diese auf der eingezeichneten blauen Route in den Rücken der sowjetischen Streitkräfte. Zerstören Sie mit der südlichen Tiger-Gruppe die Flugabwehrkanonen in der Nähe der Brücke. Nun befehlen Sie einen weiteren Bomberangriff auf die Artillerie und die Bunker. Gleichzeitig greifen Sie mit den beiden Panzergruppen von Norden wie Süden an und erledigen die Sowjeteinheiten, die den Bombenteppich überstanden haben.

8. Kessel



1: Feldlager 2: Pontonbrücke 3: Brücke 4: Feindliche Haubitzen –: Marschweg

Die Schlüsseleinheit in dieser Schlacht ist Ihr 6-Fach-Werfer, der Ziele über große Entfernungen hinweg bekämpfen kann. Halten Sie immer mindestens zwei Versorgungs-Lkws zum Nachladen bereit. Platzieren Sie den Werfer an der südlichen Brücke Ihres Lagers und sichern Sie ihn zusätzlich mit PAKs. Ein vorgeschobener Beobachter sorgt dafür, dass dem Werfer die Ziele nicht ausgehen. Sobald Sie ein paar Sowjeteinheiten erledigt haben, wird die gegnerische Verteidigungslinie im Süden immer dünner, da die Reservetruppen aus dem Hinterland abgezogen werden. Vor der Brücke tummeln sich inzwischen einige SU-85. Dezimieren Sie diese mit ein paar Panzerfaustschüssen. Bleiben Sie mit diesen Panzervernichtungstrupps aber immer im Wald, da sie dort nur schwer durch die großkalibrigen Geschosse der

feindlichen Jagdpanzer getroffen werden können.



Die mit Panzerfäusten bewaffneten Landser sind für die SU-85 eine ernst zu nehmende Gefahr.

Haben Sie endlich die benötigte Lücke geschaffen, begeben Sie sich (die Panzer voraus) zum Fluss. Bevor Sie diesen per Pontonbrücken überqueren können, müssen Ihre Infanteristen jedoch erneut aktiv werden: Schicken Sie eine Kompanie Panzerfaustschützen und Elite-Soldaten über die kleine Brücke in das Waldstück nach Norden. Hier zerstört die Kompanie die bereits lauernden Jagdpanzer. Nun können Sie die erste Pontonbrücke bauen und mit Ihren Truppen übersetzen. Geraten Sie nicht in den Aufklärungsbereich der PAKs, sonst werden Sie von den Haubitzen (in der Kartenmitte) beharkt. Setzen Sie erneut Ihren 6-Fach-Werfer ein, um sich der unliebsamen Beobachter zu entledigen. Errichten Sie nun die zweite Pontonbrücke und stellen Sie ein paar Flak-Panzer zum Schutz ab. Schicken Sie alle Panzer über die Brücke in den westlichen Wald und begeben Sie sich mit ihnen nach Nordwesten. An der Eisenbahnbrücke treffen Sie noch auf einige feindliche Geschützstellungen, die Ihrer Panzerwaffe aber nur geringen Widerstand leisten.

9. Feuerwerk



1: Feindliche Panzer 2: Waffenfabrik 3: Munitionslager – : Marschweg

Erobern Sie als Erstes die PAKs südlich der Brücke und bringen Sie diese so in Position, dass anrückende Truppen beim Überqueren des Flusses in Ihr Feuer laufen. Als Unterstützung verbarrikadieren Sie einige Infanteristen in den Häusern. Befestigen Sie in der gleichen Art und Weise auch das Waldstück im Westen, da Ihr Gegner dort eine Pontonbrücke errichten wird, um die Ortschaft zu umgehen. Verlegen Sie mit Ihren Schützen noch einige Panzerminen vor der Verteidigungsstellung. Nun können Sie sich ganz auf Ihren Vorstoß nach Westen konzentrieren. Die neue Scharfschützen-Einheit dient als idealer Aufklärer; außerdem können Sie mit ihr bereits aus weiter Entfernung die Mannschaften feindlicher Geschütze ausschalten. Während die Scharfschützen langsam nach Osten vordringen, nehmen Sie mit den Haubitzen und den 6-Fach-Werfern so entdeckte Ziele unter Feuer. Brechen Sie den letzten Widerstand dann mit Ihrer Panzertruppe; durch diese Taktik fallen beide Waffenfabriken in Ihre Hände. Sind diese dabei nicht zerstört worden, erhalten Sie zum Lohn regelmäßig neue Kampf- und Jagdpanzer. Sammeln Sie nun alle Kräfte auf den beiden Fabrikgeländen. Errichten Sie um beide Produktionsstätten eine dichte Verteidigungslinie gegen Infanterie- und Panzerangriffe.

Konzentrieren Sie das Langstreckenfeuer der Haubitzen auf die Gebäude und Feindeinheiten in der Nähe der östlichen Brücke. Sobald Sie diese Gegend sturmreif geschossen haben, überqueren Sie mit allen Tiger-Panzern die Brücke und marschieren dahinter sofort in den Wald nach Osten weiter; nur so können Sie dem feindlichen Granatenhagel entkommen. Dort führen Sie dann die nötigen Reparaturen an den Fahrzeugen durch. Sobald Ihre Tiger-Panzer wieder einsatzbereit sind, stoßen Sie nach Nordosten vor und jagen die Munitionsfabrik in die Luft.

10. Überraschungsschlag



1: HQ der Alliierten – : Flugroute Fallschirmjäger – : Marschweg Feindkräfte

Die Alliierten sind in der Normandie gelandet und bedrohen Ihre Verteidigungslinien von drei Seiten her. Außerdem schränken starke Bomberangriffe Ihre Bewegungsfreiheit ein. Zu einem Sieg müssen Sie jedoch die nördlichste Insel besetzen, auf der sich das Hauptquartier befindet. Die Alliierten setzen riesige Truppenverbände zum Angriff auf Ihre Stellungen ein; diese sind damit aber anfällig für Luftlandeoperationen. Sie müssen lediglich ein paar Fallschirmjäger auf der Insel mit der Villa landen lassen, um dieses Szenario zu gewinnen.

11. Freiheit



1: Feldlager 2: Feindliche Haubitzen 3: Gefangenenlager 4: Abgestürzter Pilot 5: Evakuierungspunkt – : Marschweg

Zu Beginn dieser Operation sind Sie vor allem mit der Rettung Ihrer eigenen Truppen beschäftigt. Die Sowjets rücken über drei Brücken gegen Ihr Feldlager vor und beschäftigen Sie außerdem mit Artilleriefeuer. Nehmen Sie den gegnerischen Panzern ein wenig den Schwung: Schalten Sie die Eisenbahn- und die Holzbrücke per Luftschlag aus und legen Sie Minen. Dann errichten Sie eine enge Verteidigungslinie mit allen Geschützen und Infanteristen, die Sie aufbieten können. Senden Sie die Scharfschützen auf den östlichen Inselausläufer, damit diese den Sowjets auf der anderen Uferseite das Leben schwer machen. Besonders zu Beginn werden Sie sehr hohe Verluste erleiden, die Verstärkungen treffen aber dann doch noch rechtzeitig ein. Mit den neuen Haubitzen, PAKs und Panzern stopfen Sie die Löcher in Ihrer Verteidigung. Versuchen Sie sich aber erst dann an der Rückeroberung der Halbinsel, wenn Ihre eigenen Fallschirmjäger über den Feuerstellungen der sowjetischen Haubitzen abgesprungen sind und diese vernichtet haben. Rücken Sie langsam mit der Infanterie und den Panzern vor und erobern Sie die drei Brückenköpfe. Ziehen Sie dann schnell die Haubitzen und 6-Fach-Werfer nach, um feindliches Langstreckenfeuer zu unterbinden.

Sichern Sie alle drei Brücken mit PAKs und Infanterie; lassen Sie aber nur die Brücke nach Osten intakt. Sobald Sie genü- →

INFANTERIE 2



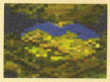
■ Flammenwerfersoldaten sind auf das Ausräuchern von Gebäuden und Bunkern spezialisiert. Durch Feindbeschuss kann aber schon einmal der Rückentank explodieren.

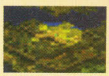
■ Panzerfaustschützen sind eine große Gefahr für alle Fahrzeuge, da ihre panzerbrechenden Projektile auch auf große Entfernung treffen. Gegen andere Infanterie sind die Panzerbüchsen aber nicht allzu wirkungsvoll.

■ Stationäre Maschinengewehre und Granatwerfer können von einzelnen Infanteristen bedient werden, der Transport erfolgt jedoch ausschließlich mit dem Lastkraftwagen. Dafür erhöhen diese Schwerpunktwaffen die Reichweite und Durchschlagskraft Ihrer Fußsoldaten.

GEFECHTSFELD-AUFKLÄRUNG

Um auf das Vorgehen des Feindes reagieren zu können, müssen Sie das Gelände auskundschaften. Nur so können Sie Ihre Truppen dort einsetzen, wo sie auch wirklich gebraucht werden. Sie können zwar die groben Geländemerkmale wie Ortschaften, Brücken und Fabriken im Kriegsnebel ausmachen, die feindlichen Truppen bleiben Ihnen aber verborgen. Greifen Sie deswegen auf Aufklärer (etwa Motorräder, Offiziere oder Scharfschützen) zurück. Diese Truppentypen haben eine sehr große Sichtweite und können Ihrer Artillerie so lohnende Ziele zuweisen. Da der Spähauftrag bei diesen Einheiten höchste Priorität besitzt, befehlen Sie ihnen Feuerverbot. So werden sie in Gebäuden und Wäldern meist gar nicht erst entdeckt; sollten sie aber trotzdem unter Beschuss geraten, halten sie nicht an, um das Feuer zu erwidern. Wachtürme und Geländeerhebungen erweitern das Sichtfeld jedes Fußsoldaten zusätzlich.





Oben ist die Sichtweite eines Offiziers hell erleuchtet, unten die eines Panzers.

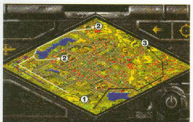
→gend Panzerkräfte sammeln konnten, marschieren Sie mit diesen nach Osten, um die Offiziere zu befreien; ein Lkw nimmt sie auf. Vom Gefangenenlager aus geht es für Sie weiter nach Süden zum Fluss. Reparieren Sie die Brücke und nehmen Sie am anderen Ufer den vermissten Piloten mit dem Lkw auf.



Sie entdecken den vermissten Piloten in der Nähe seines Flugzeugwracks.

Mit Hilfe der nördlich gelegenen Holzbrücke gelangen Sie in den Südteil der Stadt. Schicken Sie nun alle Panzer und einige Infanteristen voraus, um den Weg nach Westen freizuschießen; auch ein Luftschlag kann nicht schaden. Durch die so geschaffene Lücke fliehen Sie mit dem Lkw zum westlichen Evakuierungspunkt.

12. Sieg



1: Sammelpunkt 2: Waffenfabriken 3: Evakuierungspunkt und Verstärkungen – : Marschweg Panzer – : Marschweg Scharfschützen Schwarze Linie: Marschweg Infanterie und Limousine

Ihre PAKs und MGs sind zu Beginn bereits in einer Verteidigungslinie angeordnet worden, die Abstände sind aber zu groß. Ziehen Sie Ihre Verteidigungslinie etwas zusammen. Außerdem »roden« Sie mit Ihren Geschützen die einzelnen Baumgruppen im Vorfeld, um anrückende Gegner rechtzeitig unter Feuer nehmen zu können. Reißen Sie auch die Häuser außerhalb Ihrer Verteidigungslinie mit Granaten ein, um feindlichen Aufklärern die Deckung zu nehmen. Ihre Infanterie verschanzt sich in den übrig gebliebenen Gebäuden, nachdem sie einige Minen verlegt hat. Als Nächstes schleichen Sie mit den Scharfschützen nach Südwesten und erledigen dort alle feindlichen Geschützbesatzungen. Halten Sie sich unbedingt von feindlichen Panzern und Gebäuden fern. Brechen Sie nun mit allen vorhandenen Panzern durch die geschaffene Schneise und sprengen Sie die beiden Fabriken in die Luft; dadurch schränken Sie die gegnerische Produktion entscheidend ein. Sammeln Sie jetzt alle Infanteristen und kämpfen Sie sich am Ostrand der Stadt (an den Bunkern vorbei) bis zu den beiden Wachtürmen im Norden vor; die Limousine folgt Ihnen mit den Offizieren. Haben Sie alle Offiziere sicher nach Norden gebracht, erhalten Sie neue Kampf- und Jagdpanzer. Mit dieser Verstärkung löschen Sie dann die verbliebenen Widerstandsnester aus.

Alliierte Kampagne

1. Feldlazarett



1: Feldlager 2: Feindliche Haubitzen 3: Feindliche Geschütze 4: Feindliches Lager – : Marschweg Spähpanzer und Scharfschütze

Sammeln Sie alle Kräfte im nordöstlichen Lager. Verfrachten Sie dann Ihre Verwundeten in die Sanitätswagen und reparieren Sie die Spähpanzer mit Hilfe der Versorgungs-Lkws. Sobald alle Truppen wieder einsatzbereit sind, entdeckt ein Aufklärungsflugzeug eine Fabrik der Deutschen auf einer Insel; senden Sie einige Flugzeuge aus, die das Gelände bombardieren.



Gegen Ihre Luftwaffe haben die deutschen Truppen keine Chance.

Sie müssen alle Feinde auf dieser Insel ausschalten; behalten Sie dennoch zwei Ihrer Staffeln in der Reserve. Nun bauen Sie eine doppelte Pontonbrücke über den südlichen Fluss. Setzen Sie Ihren Scharfschützen über. Dieser schleicht sich an die Geschützstellungen an der Brücke heran und erledigt alle Verteidiger aus sicherer Distanz. Als Nächstes fahren Sie mit einem M-8-Spähpanzer auf dem Waldweg nach Süden und Westen, bleiben aber außer Sichtweite der Wachtürme. Erkunden Sie mit dem Greyhound das Lager und geben Sie es als Zielobjekt an Ihre Luftwaffe weiter.

2. Der Widerstand



1: Feindliches Munitionslager und Brücke – : Marschweg Infanterie

Vereinen Sie den Großteil der Widerstandskämpfer östlich des Munitionslagers. Nähern Sie sich dann mit beiden Gruppen im Schutze der einzelnen Baumgruppen an, bleiben Sie aber unbedingt noch außerhalb der Waffenreichweite. Wenn der feindliche Jagdtiger die Brücke überquert hat, schlagen Sie zu. Die Maschinenpistole der deutschen Infanterie hat eine geringere Reichweite als Ihre Gewehre, lassen Sie die Verteidiger einfach auflaufen. Besetzen Sie dann zügig die Flugabwehrkanonen, das stationäre Maschinengewehr und den Wachturm. Pulverisieren Sie anschließend die Brücke und die Munitionslager mit den Flaks.

3. Die Brücke



1: Feindliche Spähfahrzeuge 2: Anzulegendes Minenfeld 3: Feindliche Geschütze 4: Feindliche Panzer – : Marschweg Infanterie und Panzer

Der nächste Auftrag führt Sie in das vorige Einsatzgebiet zurück. Legen Sie an Ihrer Startposition zusätzliche Minenfelder an und stoßen Sie dann nach Norden vor. Vor der Brücke erledigen Sie die deutschen Elitesoldaten und verschanzen sich anschließend in den beiden Häusern, dem Bunker und dem Wachturm. Reißen Sie sich die drei Puma-Spähpanzer unter den Nagel. Durch Ihren

Angriff aufgeschreckt, gehen mehrere Landser aus Südosten und jenseits der Brücke gegen Sie vor. In Ihrer Deckung kann Ihnen aber nichts passieren; Sie wehren diesen Angriff mit Leichtigkeit ab.

Nun setzen sich auch die Spähfahrzeuge der Deutschen in Bewegung; sie laufen aber in Ihrem Minenfeld auf. Überqueren Sie anschließend mit allen Truppenteilen die Brücke und verschanzen Sie sich dort auch in den Gebäuden. Sie müssen jetzt erneut einen Infanterieangriff, diesmal aus der Stadt, abwehren. Ihre Pumas sprengen zwischenzeitlich die Brücke. Sie erhalten einige Fallschirmjäger als Verstärkung. Marschieren Sie auf der eingezeichneten Route zum Sammelpunkt. Räumen Sie Bäume, die den Spähpanzern den Weg versperren, mit der Maschinenkanone aus dem Weg. Vom Sammelpunkt aus senden Sie einen kleinen Infanterietrupp in die Stadt, um die beiden Hauptkreuzungen zu verminen. Danach stürmen Sie mit allen Truppen die Verteidigungsstellung vor der westlichen Brücke und übernehmen die PAK-40 und die Granatwerfer 34. Nun wollen Ihnen die deutschen Panzer vom anderen Stadtrand an den Kragen. Ihr vorher angelegtes Minenfeld stoppt aber mindestens die Hälfte von ihnen, der Rest wird durch die PAKs und die Granatwerfer zerlegt. Ziehen Sie nun alle Einheiten auf der anderen Seite des Flusses zusammen, um auch diese Brücke einzureißen. Zum Abschluss durchkämmen Sie mit den Fußsoldaten noch die Häuser der kleinen Ortschaft.

4. Normandie



1: Landungszone 2: Feindliche Haubitzen 3: Ortschaft 4: Stadt 5: Pontonbrücke 6: Fabrik – : Marschweg Panzer und Infanterie –: Marschweg Fallschirmjäger

Sie müssen Ihre Landungszone sichern: Rollen Sie zuerst mit den Scharfschützen und den Panzern die deutschen Verteidigungsstellungen von Osten nach Westen auf. Während sich die Scharfschützen dabei um die Geschützmannschaften kümmern, greifen die Kampfpanzer nur ein, wenn ein Bunker geknackt werden muss. Achten Sie darauf, dass die nacheinander eintreffenden Verstärkungen nicht blind nach Norden stürmen. Sammeln Sie stattdessen alle Truppen vorerst am Strand. Lassen Sie auch die Fallschirmjäger, die mittlerweile im Norden gelandet sind, vorsichtshalber im Wald in Deckung gehen. Haben Sie den Strand gesichert, übernehmen Sie die Haubitzen des Gegners. Senden Sie Scharfschützen oder Offiziere als Aufklärer aus und erledigen Sie die erkannten Ziele mit der eroberten Artillerie. Sobald Sie die Ortschaft westlich der Brücke sturmreif geschossen haben, greifen Sie diese mit den Fallschirmjägern von Norden her an und besetzen Bunker, Geschütze und Häuser. Vertreiben Sie unbedingt alle feindlichen Infanteristen aus den Häusern und der näheren Umgebung, sonst geraten Sie unter gefährliches Artilleriefeuer.

Sobald die Ortschaft in Ihrer Hand ist, preschen Sie mit ein paar M-8-Schützenpanzern über die Brücke und erledigen die deutsche Haubitzenstellung südöstlich der Brücke. Weichen Sie danach schnell wieder auf das andere Flussufer zurück, da Ihnen nun ein paar Panzer auf die Pelle rücken. Jetzt können Sie alle Geschütze in die Ortschaft verlegen. Die Brücke selbst liegt zu nah an der Stadt, basteln Sie daher eine doppelte Pontonbrücke im Norden der Karte. Über diese bewegen Sie jetzt Ihre Infanterie und alle M-5-Panzer. Greifen Sie die Fabrik östlich der Stadt an, anschließend räuchern Sie die Siedlung mit Ihren Haubitzen aus; Ihre Infanterie durchsucht danach die Häuser. Nun können Sie alle Truppen in die Stadt verlegen und die nötigen Reparaturen durchführen. Als nächstes Ziel attackieren Sie die Verteidigungsstellungen an der südlichen Brücke mit einem kleinen Panzerverband und stellen anschließend dort Ihre Haubitzen auf. Überqueren Sie mit ein paar schnellen Schützenpanzern die Brücke und erledigen Sie die feindliche Haubitzenstellung vor dem südlichen Strand. Zum Abschluss der Mission müssen Sie jetzt nur noch die letzten Panzer und PAKs mit gezieltem Langstreckenbeschuss ausschalten.



Trotz heftigen Abwehrfeuers stürmen Ihre Schützenpanzer die südlich gelegene Brücke.

5. England



1: Landungszone 2: Bahnhof 3: Feindliche Haubitzen 4: Stadt 5: Munitionslager – : Marschweg Infanterie und Panzer –: Marschweg feindlicher Infanterie

Zuerst müssen Sie die Bunkeranlagen und Wachtürme in der Nähe Ihrer Landungszone ausschalten. Nähern Sie sich dazu mit den Scharfschützen an und führen Sie dann Stoßangriffe mit den Kampfpanzern durch, bis Sie eine Bresche in die deutschen Linien geschlagen haben. Bleiben Sie dabei immer in Bewegung, sonst werden Sie von den feindlichen Feldhaubitzen erledigt. Nun überfallen Sie den Südteil des Bahnhofs mit ein paar Chaffee-Panzern und entführen die dort abgestellten Sturmtiger und Sturmpanter nach Südwesten. Insbesondere die Sturmtiger sind mit ihrer großen Reichweite eine wertvolle Beute für Ihre Armee. Die verbliebenen Verteidiger des Bahnhofs sind ein Fall für Ihre Scharfschützen; die Häuser (in denen vorgeschobene Beobachter der Deutschen lauern), pulverisieren Sie mit Ihren Sturmtigern.



Mit den Sturmtigern haben Sie eine schlagkräftige mobile Artillerieplattform zur freien Verfügung.

Danach bewegen Sie alle Ihre Kampfpanzer um den südlichen See herum in den Rücken der →

HÄUSER-KAMPF 1

Wenn Sie eine Ortschaft verteidigen müssen, sollten Sie Ihre Infanteristen in Häusern, Unterständen und Bunkern verschanzen. Dadurch haben diese eine größere Widerstandsfähigkeit gegen feindlichen Beschuss. Achten Sie darauf, dass Sie verschiedene Infanterietypen in einem Haus haben. Während etwa die Schützen besonders effektiv gegen andere Fußtruppen sind, können Maschinenpistolenschützen und Panzerfaustschützen sogar Panzer in den Straßen aufhalten. Wichtige Kreuzungen überwachen Sie mit Panzerabwehrkanonen und Feldgeschützen. In Verbindung mit vorher angelegten Sperren und Minenfeldern muss der Feind dann schon sehr viele Truppen opfern, um den Straßenzug zu erobern.

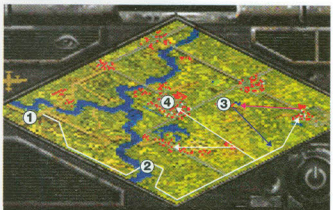
HÄUSER-KAMPF 2A



Müssen Sie jedoch selbst eine Stadt einnehmen, empfiehlt es sich, diese mit Artillerie- und Panzerfeuer Stein für Stein abzutragen. Nur so können Sie den feindlichen Fußtruppen die Versteckmöglichkeiten rauben und damit eigene große Verluste verhindern.

→ Feldhaubitzenstellung (in der Ortschaft, östlich des Bahnhofs). Bei Ihrem Angriff auf den Bahnhof und die Ortschaft müssten Sie einige Feldhaubitzen erobert haben, die Sie Ihrer Streitmacht angliedern. Die Deutschen versuchen nun, mit einem großen Infanterieverband die Ortschaft von Osten her zurückzuerobern; positionieren Sie einige Einheiten als »Empfangskomitee« am Ortsausgang. Danach haben Sie endlich Zeit, Ihre Truppen zu sammeln und die Munition aufzustocken. Ein wenig nördlich Ihrer Position befindet sich auch eine Munitionsfabrik, bei der Sie eine Menge Kisten ergattern können. Vorher müssen Sie jedoch die Minen entschärfen, die um das Gelände herum vergraben worden sind. Verlagern Sie dann alle Panzer und Feldhaubitzen in den Nordosten der Karte. Mit den Haubitzen schalten Sie dort den Großteil der gegnerischen Panzer und Geschütze aus, den Rest erledigen Sie mit den Panzern.

6. Die englische Faust



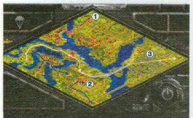
1: Verstärkungen 2: Pontonbrücke 3: Feindliche Haubitzen 4: Stadt – : Marschweg Hauptverband – : Fluchtweg Fallschirmjäger und eroberte Haubitzen – : Marschweg feindlicher Infanterie

HÄUSER-KAMPF 2B

Bei Objekten, die Sie aber unversehrt erobern möchten (etwa Fabriken) muss Ihre Infanterie die Kastanien aus dem Feuer holen. Arbeiten Sie sich dabei mit Hilfe des »Deckung«-Befehls an das Gebäude heran und erledigen Sie die Verteidiger im Feuergefecht. Auf diese Weise können Sie auch Panzer knacken; verstecken Sie sich einfach hinter einem Gebäude und werfen Sie einige Handgranaten auf den Tank.

In einer automatisch ablaufenden Sequenz sehen Sie, wie englische Fallschirmjäger über einer deutschen Feldhaubitzenstellung abgesetzt werden und diese überrennen. Sobald Sie die Truppen selber steuern können, flüchten Sie mit den eroberten Feldhaubitzen und den überlebenden Fallschirmspringern nach Osten. Beeilen Sie sich; deutsche Reservetruppen sind bereits auf dem Weg zu Ihrer Position. Errichten Sie dort eine vorläufige Sicherung. Steuern Sie den mittlerweile im Südwesten aufgetauchten Hauptverband (über eine Pontonbrücke im Süden) ebenfalls nach Osten; dort stoßen Sie zu den Fallschirmjägern. Nun haben Sie alle Truppen gesammelt; der Angriff kann beginnen. Zuerst überrennen Sie die Vororte im Nordosten und im Südosten der Karte. Jetzt wenden Sie sich der Stadt in der Kartenmitte zu. Da diese sehr stark verteidigt wird, müssen Sie die Ortschaft erst unter starken Artilleriebeschuss nehmen, bevor Sie Ihre Infanterie und Panzer zum Durchkämmen der Straßen einsetzen.

7. Der schmale Pfad



1: PAK-Stellung 2: Feindliche Haubitzen 3: Landezone feindliche Fallschirmjäger – : Marschweg PAKs und Lkws – : Marschweg Scharfschützen und Infanterie – : Marschweg feindlicher Infanterie und feindliche Panzer

Richten Sie in der Stadt alle verfügbaren Geschütze auf die Brücken aus und zerstören Sie diese. Lassen Sie die Scharfschützen in der Nähe der Brücken ebenfalls in Stellung gehen, während Sie die Fußsoldaten in einigen Gebäuden verschanzen. Leider können Sie für die PAK-Stellung im Nordwesten kaum etwas tun, da diese sofort von starken Feindkräften angegriffen wird. Mit den Scharfschützen der Hauptstreitmacht erledigen Sie inzwischen das Personal aller Panzerabwehrkanonen, welche die Hauptstraße überwachen. Schleichen Sie sich danach in das Waldstück westlich der deutschen Feldhaubitze; stellen Sie aber unbedingt das Feuer ein. Nun können Sie Ihre schweren PAKs so in Stellung bringen, dass Sie die Türme, Unterstände und Panzer aus sicherer Entfernung bekämpfen können. Achten Sie auf aus Norden angreifende Infanterie! Schalten Sie dann die Feldhaubitze selber mit den Scharfschützen aus und übernehmen sie diese anschließend. Zum Abschluss der Operation müssen Sie nur noch die Doppelbrücke reparieren und alle Truppen in der Stadt sammeln.

8. Durchbruch

Die Stadt wird von mehreren deutschen Infanterieeinheiten von Norden her angegriffen. Setzen Sie dort daher verstärkt auf eigene Fußsoldaten, die sich in Gebäuden und Bunkern verschanzen. Verstärken Sie diese Verteidigungslinie außerdem mit Kampf- und Spähpanzern.



1: Stadt 2: Feindliche Haubitzen 3: Vorgeschobener Beobachter 4: Neue Haubitzenstellung – : Marschweg – : Marschweg feindlicher Infanterie

Wichtiger ist es jedoch, die deutschen Feldhaubitzen im Norden zu zerstören. Bewegen Sie einige Offiziere auf die östliche Landzunge, damit sie als vorgeschobene Beobachter lohnende Ziele für Ihre Haubitzen ausmachen können. Danach verlegen Sie Ihre Haubitzen auf die kleine Halbinsel. Sie können jetzt nacheinander alle Geschütze und Bunker an der Straße nach Norden aus dem Weg räumen. Es reicht dann völlig aus, einige schnelle M-8-Panzer aus der Stadt in das Feldlager zu bewegen, um diese Schlacht zu beenden.

9. Drei Brücken



1: Hauptverband 2: Zu zerstörende Brücken 3: Haubitzen 4: Plateau mit Munitionsfabrik – : Marschweg Panzer und Haubitze

Ihr nächster Auftrag: Besetzen Sie ein Plateau und zerstören Sie die Munitionsfabrik darauf. Leider müssen Sie dazu Ihre Streitkräfte erst über einen Fluss schaffen, der Feind hat die Brücken jedoch stark gesichert. Zerstören Sie daher zuerst die Brücke im Südosten und Süden der Karte, dann sammeln Sie Ihre Truppen vor der Brücke im Südwesten. Durch wiederholte Panzervorstöße zerschmettern Sie nun die deutsche Verteidigungsstellung auf der anderen Seite des Flusses und etablieren dort selbst einen neuen Brückenkopf. Jetzt lassen Sie die verfügbaren Fallschirmjäger im äußersten Nordwesten abspringen und übernehmen dort in einem Handstreich die deutschen PAKs und die Feldhaubitze.

Versuchen Sie mit einigen Panzern und Versorgungs-Lkws Verbindung zu den abgeschnittenen Fallschirmjägern zu schaf-



Bei dieser Luftlandeoperation erobern Sie einige nützliche Geschütze.

fen, damit diese nicht überrannt werden. Mit der eroberten Feldhaubitze als Artillerie und einigen Offizieren als Spähern erledigen Sie nun alle Feindeinheiten in der Nähe; nehmen Sie auch die Stadt ein. Sammeln Sie nun alle Panzertruppen östlich der Stadt für den finalen Überfall auf die Plateautruppen. Bringen Sie von Norden her einen Aufklärer in die Nähe der Anlagen. Befehlen Sie den Bombern, ihre Ladung über den Feindpanzern vor den drei Fabrikhallen abzuwerfen, die Gebäude und die Fabrik selber pulverisieren Sie mit der Feldhaubitze. Abschließend stürmen Sie mit den Panzern das Plateau.

10. V-2



1: Hauptverband 2: Zusatzverband 3: Brücke 4: Feindliche Haubitzen 5: Feindliche V-2-Raketen – : Marschweg Raketenwerfer und Panzer → : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

Das deutsche Heer hat eine neue Wunderwaffe entwickelt, die V-2-Rakete. Sie sollen alle drei Abschussanlagen vernichten. Zerstören Sie in der Ortschaft im Nordosten zuerst die Brücke, um feindlichen Truppen den Weg abzuschneiden. Dann pulverisieren Sie alle Häuser, da diese von deutschen Beobachtern besetzt sind. Nun müssen Sie einen kombinierten Infanterie- und Panzerangriff aus westlicher Richtung zurückschlagen. Bringen Sie dazu rechtzeitig einige schwere PAKs und Feldgeschütze in Stellung. Sobald Sie etwas Ruhe haben, können Sie Ihre Verteidigungslinie etwas weiter nach Osten verlegen. Mittlerweile sind Sie im Besitz des T34 , eines mobilen Raketenwerfers. Mit dieser neuen Waffe äschern Sie nun die Ortschaft jenseits des Flusses ein und nehmen dem Feind so eine weitere Deckungsmöglichkeit. Nun müssen Sie mit einigen Wellen feindlicher Panzer rechnen, die für Ihre schweren PAKs jedoch kein Problem darstellen. Schließlich gehen Sie selbst zum Angriff über. Vereinen Sie Ihre Hauptstreitmacht mit den Truppen aus dem Nordwesten und setzen Sie die Scharfschützen ein, um das Gelände zu erkunden. Die Deutschen haben einige Geschütze auf dem Plateau in der Kartenmitte platziert; mit dem Raketenfeuer Ihres T34 können Sie dieses Plateau aber säubern. Danach erobern Sie die Ortschaft im Osten. Nun können Sie Ihre Panzerkräfte sammeln und die V-2-Basen im Südosten und Süden vernichten. Erledigen Sie die Basis im Südwesten jedoch aus sicherer Entfernung mit den Raketenwerfern.



Ihre Panzer überrennen eine deutsche V-2-Abschussanlage.

11. Säuberung



1: Brücke 2: Pontonbrücke 3: Feindliche Haubitzen 4: Feindliche Panzer und Infanterie – : Marschweg Panzer → : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

Die Deutschen haben sich auf einer kleinen Insel verschanzt und die einzige Brücke schwer befestigt. Um der feindlichen Artillerie die Sicht zu nehmen, fahren Sie mit einzelnen M-8-Panzern durch die Straßen des Vororts und räuchern nacheinander die Schlupfwinkel der gegnerischen Offiziere aus. Dabei müssen Sie aber immer in Bewegung bleiben, um dem feindlichen Geschützfeuer zu entgehen. Dann schaffen Sie einige schwere PAKs an das Flussufer im Norden und erledigen damit alle feindlichen Truppen auf der anderen Seite. Nun können Sie in Ruhe eine dreifache Pontonbrücke basteln. Als erste Aufklärer senden Sie erneut einzelne M-8-Panzer auf die andere Seite. Greifen Sie mit diesen die Deutschen in kurzen Attacken immer wieder an und locken Sie so die Feindpanzer vor Ihre schweren PAKs. Sammeln Sie für den Hauptangriff alle Kampfpanzer vor der Pontonbrücke. Stellen Sie Ihre Infanteristen und einige Geschütze im Norden und Süden der Karte auf; dort werden zum Zeitpunkt Ihres Vorstoßes neue deutsche Kräfte auftauchen. Nun rollen Ihre Kampfpanzer über die Pontonbrücke und räuchern die Verteidiger in der Stadt aus.



Über diese Pontonbrücken können die Panzer schnell auf die andere Seite des Flusses gelangen.

12. Die letzte Schlacht

Ein letzter Großangriff soll das Kriegsglück zu Gunsten der Deutschen wenden. Um dies zu verhindern, verstärken Sie mit allen verfügbaren Panzern und Geschützen zu Missionsbeginn sofort Ihre Verteidigungslinie in der Kartenmitte; lediglich die Pershing-Panzer behalten Sie als Reserve zurück. Der gegnerische Angriff erfolgt in drei schweren Wellen. Sollte Ihre Verteidigungslinie zu brechen drohen, senden Sie Ihren Pershing-Verband an diese Stelle, um die Lücken zu schließen. Haben Sie den deutschen Angriff abgewehrt, erledigen Sie mit ein paar schnellen M-5-Panzern die Feldhaubitzen →



1: Stadt 2: Feindkräfte 3: Hauptverband → : Marschweg feindlicher Infanterie und Panzer

KAMPFPANZER



Kampfpanzer (beispielsweise »T-34« und »IS-2 Iosif Stalin«) sind mit großkalibrigen Kanonen und Maschinengewehren bestückt, die sie durch einen drehbaren Turm in jede Richtung einsetzen können. Sie sind gut gepanzert, aber langsam. Gefährlich wird es für diese Fahrzeuge, wenn sie in dichten Wäldern oder engen Straßen häufig auf der Stelle drehen müssen, um die Richtung zu ändern. Dann sind sie für gegnerische Panzerabwehrkanonen oder die mit Handgranaten und Panzerfäusten verschanzten Infanteristen ein lohnendes Ziel. Die Jagdpanzer (»Sturmtiger« und »Elefant«) verfügen über mehr Panzerung als die Kampfpanzer, müssen dafür jedoch auf einen drehbaren Turm verzichten. Immerhin können sie sich mit einem Maschinengewehr gegen Infanterieangriffe wehren. Ihre Stärken liegen darin, langsame Fahrzeuge, Gebäude und Geschütze zu attackieren; sie sind jedoch auch für die stationäre Verteidigung gut geeignet.

SCHÜTZENPANZER



Greifen Sie auf Panzerwagen oder Schützenpanzer zurück, um die Gefechtsfeldaufklärung auch in der Nähe feindlicher Einheiten zu gewährleisten (»M-8 Greyhound« und »M-5 Stewart«). Da diese nur über leichte bis mittlere Panzerung verfügen, haben sie neben einer guten Sichtweite auch eine hohe Geschwindigkeit. Einfache Handfeuerwaffen und Maschinengewehre bedeuten für sie keine Gefahr und für die panzerbrechenden Projektile sind sie zu schnell. Neben der Aufklärung bewähren sich Schützenpanzer auch im Kampf gegen einfache Infanterie, solange sie außerhalb der Handgranaten-Reichweite bleiben. Außerdem finden bis zu vier weitere Soldaten in einem Schützenpanzer Platz. Neben der Beweglichkeit verlassen sich die Panzerwagen und Schützenpanzer auf kleinkalibrige Kanonen und/oder Maschinengewehr.

→ im Norden, zerstören Sie aber nicht alle. Stattdessen bemannen Sie diese mit einigen Schützen und wenden sich gegen die südöstliche Stadt. Arbeiten Sie sich mit Ihren Artillerieangriffen vom Stadtrand zu der Stadtmitte vor und stürmen Sie zum Schluss den Rest der Ortschaft mit Ihren Panzern und Infanteristen.

Sowjetische Kampagne

1. Training



1: Feindliche Unterstände 2: Minenfeld 3: Feldlager 4: Feindliche Munitionsfabrik 5: Brücke – : Marschweg Scharfschützen und Lkws – : Marschweg feindlicher Lkws

Schleichen Sie sich mit den Scharfschützen an die MG-Stellung und die Unterstände nördlich Ihrer aktuellen Position heran und erledigen Sie alle deutschen Soldaten. Dann entfernen Sie mit den Schützen das Minenfeld vor den Versorgungs-Lkws.



Die Schützen räumen das tückische Minenfeld.

Besetzen Sie nun selber die Maschinengewehre und Unterstände, um dem feindlichen Konvoi aufzulauern. Bringen Sie die Versorgungs-Lkws hinter den MGs in Position, damit diese immer Munitions-Nachschub erhalten. Nur so können Sie das Feuergefecht in kürzester Zeit für sich entscheiden. Dann setzen Sie Ihren Weg in das Feldlager nach Südosten fort. Unterwegs müssen Sie wieder ein Minenfeld mit Ihren Schützen räumen, damit die Versorgungs-Lkws auch hier unbeschadet passieren können. Im Feldlager ordnen Sie dann alle Versorgungs-Lkws einer Katyusha zu. Beordern Sie einen Scharfschützen als Aufklärer nach Südwesten, der dann die Munitionsfabrik und die Brücke überwacht. Mit einem heftigen Raketenschlag aus den Rohren Ihrer »Stalinorgel« jagen Sie dann diese beiden Zielobjekte in die Luft.

2. Saboteure



1: Landungszone feindliche Fallschirmjäger 2: Zu zerstörende Brücken und Stege 3: Hinterhalt – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie – : Marschweg feindliche Fallschirmjäger

Um diese Mission erfolgreich zu bestehen, müssen Sie die deutschen Fallschirmjäger unbedingt in einen Hinterhalt locken. Zerstören Sie dazu mit PAKs die Brücke und den Steg im Norden. Dann sammeln Sie alle verfügbaren Kräfte in der Ortschaft in der Kartenmitte. Nun müssen Sie einen Angriff feindlicher Panzer und Infanterie abwehren: Während sich Ihre PAKs um die Panzer kümmern, erledigen Ihre Schützen aus der Deckung der Häuser und Unterstände heraus die feindlichen Fußtruppen.
Haben Sie den ersten Angriff abgewehrt, erhalten Sie zusätzliche Einheiten; bringen Sie auch diese in der Ortschaft in Stellung. Ihre Versorgungs-Lkws verteilen jetzt neue Munition; bessern Sie entstandene Schäden aus. Mittlerweile dürften die deutschen Fallschirmjäger auf Ihren Hinterhalt zumarschieren; bereiten Sie ihnen einen feurigen Empfang.



Die Panzerabwehrkanonen lassen den deutschen Panzern überhaupt keine Chance.

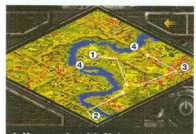
3. Die Grenze

Ein Frontalangriff auf die Stadt würde zu großen Verlusten führen; basteln Sie daher im Norden eine Pontonbrücke und setzen Sie zwei T-34-Panzer über. Mit diesen beiden Fahrzeugen erledigen Sie dann die Bewacher der Feldhaubitzen (im Westen der Karte). Ziehen Sie einen Transport- und einen Versorgungs-Lkw an diese Position nach und übernehmen Sie die Feldhaubitzen wie Granatwerfer. Nun nehmen Sie die Fabrikanlage in der Kartenmitte und die Ortschaft im Südwesten unter Feuer. Sobald Sie diese beiden Gebiete sturmreif geschossen haben, stoßen Sie mit allen Infanteristen von Südosten nach Südwesten vor. Unterwegs schalten Sie alle Gegner aus, die Ihnen dabei in die Quere kommen. Auch im Südwesten entdecken Sie einige Feldhaubitzen, die Sie per Transport-Lkw zu Ihrer Stellung im Westen schaffen. Greifen Sie nun die Stadt selbst an; auch hier stützen Sie sich auf die Feuerkraft Ihrer Artillerie. Sobald Sie jedoch einige Gebäude mit Ihren Granaten abgetragen haben, flüchten die deutschen Fallschirmjäger nach Nordwesten. Schneiden Sie ihnen mit ein paar Panzern den Weg ab und vollenden Sie Ihren Auftrag.



1: Pontonbrücke 2: Haubitzen 3: Stadt – : Marschweg Panzer – : Marschweg Infanterie – : Fluchtrichtung feindlicher Infanterie

4. Yelnya



1: Hauptverband 2: Nebenverband 3: Stadt 4: Brücke – : Marschweg Scharfschützen und Panzer – : Marschweg feindlicher Panzer

Zerstören Sie mit einem Panzer des Hauptverbandes die Brücke in der Kartenmitte und im Norden. Dann arbeiten Sie sich mit ein paar Scharfschützen in die Nähe des westlichen Stadtrandes vor und erledigen dort alle gegnerischen Soldaten in Feuerreichweite. Rücken Sie mit Ihren Scharfschützen nach Südosten vor, um die PAK-, MG- und Granatwerfer-Schützen auszuschalten. Marschieren Sie nun mit den Panzern des Nebenverbandes

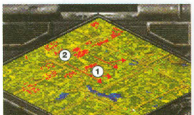
über die südöstliche Holzbrücke und vernichten Sie die Tiger-Panzer auf der anderen Seite des Flusses. Anschließend versammeln Sie alle Einheiten im Südosten der Karte und bringen die dortigen Feldhaubitzen in Ihre Gewalt. Mit diesen und einem Scharfschützen als vorgezogenen Beobachter können Sie jetzt den Großteil der Stadtverteidiger aus sicherer Entfernung erledigen. Dem Rest hetzen Sie Ihre Panzer auf den Hals.



In den Ruinen der Stadt suchen die sowjetischen Panzer nach letzten Feindverstecken.

Sobald Sie die Stadt übernommen haben, erscheinen deutsche Infanterie- und Panzerkräfte im Südosten. Richten Sie deshalb in dieser Gegend frühzeitig eine Verteidigungsstellung ein. Wenn Sie die Stadt gesichert haben, richten Sie Ihre Feldhaubitzen zuerst gegen die Feindkräfte im Nordwesten. Auch hier setzen Sie die Panzer ein, um die letzten Verteidiger aus den Häusern zu vertreiben. Reparieren Sie in der Zwischenzeit in aller Ruhe die Brücken. Mit der gleichen Strategie (erst Feldhaubitzen, dann Panzer) entledigen Sie sich zum Schluss auch der deutschen Truppen im Südwesten.

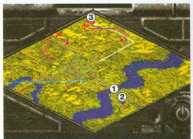
5. Flankenangriff



1: Feindlicher Angriffskorridor
2: Stadt –: Rechte und linke Grenze des feindlichen Angriffs

Sie stehen mit Ihren Truppen einer feindlichen Übermacht gegenüber, sollen aber trotzdem die Stadt im Westen erobern. Der Feind wird versuchen, mit Infanterie und Panzern Ihre Verteidigung in der Kartenmitte zu durchbrechen. Verstärken Sie deshalb besonders diesen Abschnitt mit allen Truppen und Geschützen, die Sie in kurzer Zeit dorthin verlegen können. Überwachen Sie auch die Waldschneisen und freien Flächen, um die Geschütze ins Spiel zu bringen. Ziehen Sie dann die Haubitzen in die Nähe der Verteidigungslinie nach, damit deren Granatbeschuss den gegnerischen Vormarsch verlangsamt. Nutzen Sie die kurzen Gefechtspausen, um mögliche Lücken mit Panzern zu schließen oder unbemannte Geschütze neu zu besetzen. Sobald Sie die vier Angriffswellen überlebt haben, gehen Sie selber zur Offensive über. Mit Ihren Haubitzen beharken Sie zuerst den großen Panzerverband nördlich der Stadt. Danach legen Sie die Siedlung selbst in Schutt und Asche. Dann bewegen Sie alle verfügbaren Panzer und Infanteristen auf direktem Wege in die Stadt.

6. Stalingrad



1: Doppelbrücke 2: BM-13 3: Feindliche Panzer –: Marschweg Panzer –: Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie –: Flugroute feindlicher Bomber

Verstärken Sie Ihre Stellungen am Stadtrand, indem Sie die Geschütze aus den hinteren Reihen nach vorne verlegen. Außerdem besetzen Sie die vordersten Häuser und die Bunker mit Schützen. Verminen Sie die wichtigsten Verkehrskreuzungen mit Hilfe einiger Schützen. Sammeln Sie Ihre Panzer im Norden der Karte, um den Feind zu einem späteren Zeitpunkt in den Rücken zu fallen. Reparieren Sie zu Beginn der Mission keinesfalls die Brücke, sonst werden Sie Opfer eines Bomberangriffs. Platzieren Sie stattdessen die Flugabwehrkanonen am südöstlichen Stadtrand, um möglichst viele deutsche Bomber bereits außerhalb der Stadt zu erledigen.

Befehlen Sie Ihrer Luftwaffe, eine Bombenladung im Nordwesten auszuklinken; dadurch erledigen Sie einige deutsche Panzer. Sobald Sie die ersten Angriffe erfolgreich abgewehrt haben, gehen Sie mit Ihren Panzern in die Gegenoffensive und erledigen die Fußtruppen und Geschützstellungen der Deutschen im Nordwesten. Kehren Sie anschließend in die Stadt zurück, um Reparaturen durchzuführen. Mittlerweile müssten Sie genug Bomber vom Himmel geholt haben, um gefahrlos die Brücke instand setzen zu können. Holen Sie die BM-13 in die Stadt, mit ein paar Versorgungs-Lkws im Schlepptau. Spüren Sie nun die übrigen Feindtruppen auf und radieren Sie diese mit gezielten Raketensalven aus.



Gegen einen solchen Fliegerangriff können Sie nicht viel ausrichten, reparieren Sie daher die Brücke nicht zu Beginn!

7. Gleichgewicht



1: Nordfabrik 2: Südfabrik (Weißes Feld) : Anzulegendes Minenfeld (Rotes Feld) : Feindliches Minenfeld –: Fluchtweg Panzer und Infanterie –: Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

Beordern Sie sofort alle eigenen Einheiten in die Nähe des Fabrikgeländes, da die Deutschen eine Großoffensive starten. Während Ihres Rückzugs sprengen Sie die beiden Brücken in die Luft. Sie sind den deutschen Truppen zahlenmäßig weit unterlegen; präparieren Sie daher riesige Minenfelder. Platzieren Sie mit den Schützen die Minen in Waldschneisen, auf Straßen und Wegen und sonstigen engen Durchgängen. Nur so können Sie die gegnerischen Panzer aufhalten. →



Ein weiterer deutscher Panzer ist Opfer Ihres Minenfelds geworden.

FLUGABWEHRKANONEN



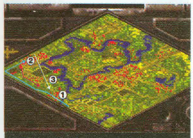
Um der Gefahr durch feindliche Bomber auch in gerade eroberten Geländeabschnitten begegnen zu können, sollten Sie mobile Flugabwehrkanonen etwa »M-16 Mobile Flak«) einsetzen. Dabei wird die feindliche Luftwaffe mit schweren Maschinengewehren und Maschinenkanonen beschossen. Durch die hohe Feuergeschwindigkeit eignen sich mobile Flugabwehrkanonen auch zur Abwehr von Fußsoldaten und leicht gepanzerten Fahrzeugen. Leider ist der Munitionsverbrauch sehr hoch, halten Sie also immer ein paar Pioniere zum Nachladen bereit. Außerdem fehlt fast jegliche Panzerung, wodurch diese Fahrzeuge ein direktes Feuergefecht nicht lange überstehen können.

PANZERABWEHRKANONEN



Die Panzerabwehrkanonen (etwa »ZIS-3 PAK«) haben eine größere Reichweite und höhere Feuergeschwindigkeit als ihre mobilen Gegner; zudem verfügen sie über brauchbare Panzerung in Schussrichtung. Mit der panzerbrechenden Munition erledigen Sie jedes Fahrzeug; setzen Sie aber immer einige Schützen zur Sicherung gegen feindliche Infanterie ein. PAKS benötigen ein freies Schussfeld; schaffen Sie sich notfalls per Baumbeschuss eine geeignete Waldschneise.

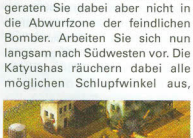
→ Um gegen die deutschen Soldaten zu bestehen, verbarrikadieren Sie Ihre eigenen Truppen in der Ortschaft vor der Fabrik. Sie müssen die Fabrik unbedingt über längere Zeit halten, da diese für Sie Panzer und Haubitzen produziert. Sobald Sie die Feindangriffe mehrfach abgewehrt haben, gehen Sie zum Gegenangriff über. Mit Ihren Haubitzen zerstören Sie die Pontonbrücken der Feinde; dadurch binden Sie viele Feindkräfte auf der anderen Flussseite. Dann wenden Sie sich nach Südosten und arbeiten sich im Wechselspiel zwischen Panzern und Artillerie langsam zur Fabrik vor. Achten Sie auf die Minenfelder, die in der Gegend um die Produktionseinrichtung angelegt worden sind. Sie müssen nur einige Einheiten auf das Gelände schaffen, um die Mission abzuschließen.



1: Brücke 2: Munitionsfabrik
3: Minenfeld – : Marschweg Panzer und Infanterie – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie
– : Flugroute feindlicher Bomber

8. Nach Westen

Schalten Sie mit den Scharfschützen die Geschützbedienungen auf der anderen Seite der südlichen Brücke aus. Rücken Sie dann mit allen Infanteristen über die Brücke vor und übernehmen Sie die Geschütze, Maschinengewehre und Granatwerfer. Schlagen Sie den feindlichen Infanterieangriff zurück und räumen Sie die Minen in der näheren Umgebung. Ziehen Sie die Raketenwerfer nach; geraten Sie dabei aber nicht in die Abwurfzone der feindlichen Bomber. Arbeiten Sie sich nun langsam nach Südwesten vor. Die Katyushas räuchern dabei alle möglichen Schlupfwinkel aus,



Das Raketenfeuer schafft freie Bahn für den Panzerangriff.

während die Soldaten alle Minen entfernen. Behalten Sie alle Panzer dicht hinter Ihren Truppen, da die Deutschen noch einen Entlastungsangriff mit Panzern starten. Belegen Sie anschließend das gesamte Fabrikgelände mit Raketenfeuer und stürmen Sie die Anlage mit den Fußsoldaten und Ihren Panzern.

9. Das letzte Hindernis

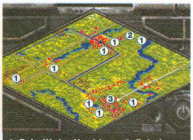


1: Abgeschnittene Feindeinheiten
2: Feindliche Haubitzen – : Marschweg Panzer und Raketenwerfer
– : Fluchtrichtung feindl. Einheiten
– : Flugroute feindlicher Bomber

Sammeln Sie alle Panzer in der Mitte Ihrer Verteidigungslinie. Bewegen Sie die Kolosse dann Richtung Südosten. Damit schneiden Sie den versprengten deutschen Truppen den Weg ab und können sie erledigen. Positionieren Sie anschließend die Flaks im Zentrum der Stadt. Dadurch verlieren die Deutschen bei jedem Bombereinsatz eine Handvoll Maschinen. Mit den BM-13-Raketenwerfern beharken Sie nun die beiden Feldhaubitzenstellungen im Südwesten und zerstören außerdem die Brücken im Westen und Nordwesten. Schalten Sie mit Ihren eigenen Feldhaubitzen die deutsche PAK- und Bunkerlinie im Süden aus. Dann lassen Sie Ihre Panzer über die südliche Straße nach Südwesten rollen und dort den kleinen Panzerverband zerschmettern. Ziehen Sie Ihre Infanterie, Pioniere und Raketenwerfer nach. Über einen kleinen Steg bringen Sie Ihre Infanterietruppen in die Nähe der Brücke nach Norden und zerschlagen die dort stationierten feindlichen Einheiten. Beordern Sie die Raketenwerfer und Panzer südlich der Stadt in Angriffsposition. Lassen Sie einen Raketensturm aus den BM-13 über der Stadt heruntergehen, um die Verteidiger aus den Gebäuden zu locken. Dann stürmen Sie mit den Panzern die Stadt.

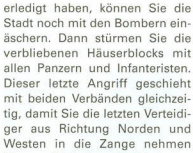
10. Der Endkampf

Ihnen steht nun die entscheidende Schlacht bevor. Sammeln Sie alle im Westen stationierten Truppen im Nordwesten. Dort richten Sie eine vorläufige Sicherung ein, da die Deutschen mit Panzern und Infanterie einen Entlastungsangriff versuchen. Nach erfolgreicher Abwehr setzen Sie Ihre Haubitzen ein und jagen das Treibstofflager jenseits der Brücke in die Luft. Auch Feldhaubitzen, Granatwerfer und Flaks in der Nähe sind ein gefundenes Fressen für Ihre Artillerie. Verzichten Sie vorerst auf den Einsatz Ihrer Luftwaffe, da das Gelände mit deutscher Fliegerabwehr gespickt ist.



1: Feindliche Haubitzen 2: Feindliche Verstärkungen 3: Stadt
– : Marschweg Nebenverband
– : Marschweg Hauptverband
– : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

Arbeiten Sie sich nun langsam mit dem Haupt- und dem Nebenverband in Richtung Stadt vor. Lassen Sie immer einige Aufklärer im Vorfeld arbeiten, damit Sie erkannte Feindeinheiten mit den Haubitzen oder dem Raketenwerfer vernichten können. Sobald die Stadt in Reichweite Ihrer Geschütze ist, legen Sie alle Häuser mit Raketen und Granaten in Schutt in Asche. Achten Sie auf die deutschen Verstärkungen, die nach einiger Zeit aus Richtung Norden auf Sie zu marschieren. Sobald Sie den Großteil der Flaks erledigt haben, können Sie die Stadt noch mit den Bombern einäschern. Dann stürmen Sie die verbliebenen Häuserblocks mit allen Panzern und Infanteristen. Dieser letzte Angriff geschieht mit beiden Verbänden gleichzeitig, damit Sie die letzten Verteidiger aus Richtung Norden und Westen in die Zange nehmen können. Sie haben alle Missionen souverän absolviert, wir gratulieren! **(Christoph Söchting/st)**



Solange die deutschen Flaks nicht ausgeschaltet sind, ist der Luftraum über der Stadt äußerst gefährlich.

3 HEFTE & T-SHIRT



+



future VERLAG
Media with passion

FÜR NUR DM12,-

PSM2

100% UNABHÄNGIG
ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD

DEINE ABO-VORTEILE

- ✔ Jeden Monat aktuelle Infos
- ✔ Du kannst jederzeit kündigen
- ✔ Du sparst 15%
- ✔ PSM2 kommt jeden Monat zu dir ins Haus
- ✔ **Plus:** Du bekommst ein original PSM2 T-Shirt als Geschenk

WIDERUFSGARANTIE: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 7, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

☑ JA! Ich möchte PSM2 kennenlernen.

Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

NAME, VORNAME

STRASSE, NR.

PLZ, ORT

DATUM, 1. UNTERSCHRIFT

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 7, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

DATUM, 2. UNTERSCHRIFT

CPM12

LÖSUNG



Die Schlacht ist in vollem Gange. Mit unserer Lösung gehen Sie als Sieger hervor ...

Age of Empires 2: Age of Kings

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

ALLGEMEINE TIPPS

- Erschaffen Sie am Anfang so viele Arbeiter wie möglich.
- Klären Sie früh die Karte auf, um Rohstoffquellen zu erschließen.
- Errichten Sie Lager bei den Rohstoffen, um die Laufwege Ihrer Arbeiter zu verkürzen.
- Den Marktplatz benötigen Sie nur, falls Sie nicht auf alle Rohstoffe zugreifen können.
- Verstärken Sie Ihre Mauern mit Türmen und setzen Sie in regelmäßigen Abständen Tore ein.
- Nutzen Sie jede Gelegenheit, um in das nächste Zeitalter zu gelangen.

Treten Sie in die Fußstapfen von Saladin oder vereinen Sie als Barbarossa das Heilige Römische Reich. Beweisen Sie Ihr Feldherren-Geschick in 24 herausfordernden Missionen!

Erste Schritte: Lagerbau

Das richtige Vorgehen hängt zwar von Ihrer jeweiligen Ausgangssituation ab, diese ist aber bei den meisten Missionen ähnlich: Sie verfügen über drei bis vier Arbeiter, ein Town-Center, ein paar Häuser, die Ihnen etwas Spielraum für eine Bevölkerungs-Expansion geben, und einige Soldaten. Zuerst müssen Sie feststellen, wo Sie Rohstoffe finden können, außerdem benötigen Sie mehr Arbeiter, damit Sie nicht zu lange auf die Rohstoffe warten müssen. Schicken Sie also einige Soldaten los, um die Karte aufzuklären und nach Gold- und Stein-Vorkommen zu suchen. Dabei dürften Sie meistens in unmittelbarer Nähe des Lagers alles entdecken, was Sie benötigen.

Arbeiter

Die Ausbildung der Arbeiter wird durch die Menge an Nahrungsmittel beschränkt, die Sie



So fangen viele Missionen an, aber ...

zu Beginn vorrätig haben. Bilden Sie also so viele Arbeiter aus, wie es Ihre Vorräte erlauben; starten Sie dann mit ein paar Farmen die Produktion von Nahrungsmitteln. Bald werden Sie mehr Arbeiter haben, als Ihre Häuser versorgen. Also errichten Sie ein



... wenig später sieht es doch schon ganz anders aus.

paar zusätzliche Wohnstätten; diese sind billig und schnell gebaut. Stehen Ihnen neue Arbeiter zur Verfügung, beginnen Sie umgehend mit dem Abbau der Rohstoffe. Um die Wege für die Arbeiter so kurz wie möglich halten, errichten Sie als Lager das jeweils entsprechende Gebäude in unmittelbarer Nähe der Rohstoffe.

Gebäude

Nun müssen Sie die restlichen Gebäude errichten, die Sie für den Aufbau einer Streitmacht benötigen.

Zuerst zimmern Sie die beiden Basisgebäude: die Barracks (Kaserne) und die Archery Range (Bogenschützen). Danach können Sie dann die restlichen Gebäude fertig stellen: den Stable, den Blacksmith (in einigen Missionen Vorraussetzung für den Bau des Siege Workshop), die Monastery und den Siege Workshop. Der Marktplatz und die Docks sind nicht für alle Missionen erforderlich. Die Docks bauen Sie nur in Missio-



Beginnen Sie in der Anfangsphase frühzeitig mit dem Bau weiterer Häuser.



In manchen Missionen ist es sinnvoll, in der Nähe des Gegners die Ausbildungsgebäude nochmals zu errichten, um schneller Verstärkung zu erhalten.

nen, in denen auch Schiffe benötigt werden. Den Marktplatz benötigen Sie nur dringend in Missionen, in denen Sie nicht auf alle Rohstoffe Zugriff haben (siehe Lösung). Sie können alle militärischen Gebäude direkt nebeneinander errichten, um die verschiedenen Einheiten sofort zu einer Streitmacht formen zu können, oder Sie schicken alle Ihre Soldaten zu einem Sammelpunkt.

Verteidigung

Spätestens wenn alle anderen Gebäude stehen, errichten Sie Mauern und Verteidigungsanlagen. Achten Sie auf ausreichenden Platz innerhalb der Mauern, um weitere Gebäude errichten zu können, und bauen Sie in regelmäßigen Abständen Tore in die Mauern ein. Bauen Sie Türme entlang der Mauer, damit Angreifer nicht ungestört auf Ihre Verteidigungsanlagen einschlagen können. Verstärken Sie die Abwehrwirkung der Türme, indem Sie diese mit Bogenschützen besetzen. Türme können sich nur schlecht gegen Angriffe aus kurzer Entfernung wehren; stellen Sie daher die Türme nicht unmittelbar an die Mauern, sondern kurz dahinter.

Belagerungsmaschinen

Belagerungsmaschinen, wie beispielsweise die Onager oder die Bombard Cannon sind nicht nur zum Angriff gut geeignet, dicht hinter den Mauern platziert sind sie eine große Verstärkung für die Verteidigung, da sie über die Mauern hinweg auf den Gegner schießen. Da aber auch der Gegner bei einem Angriff über die Mauern hinweg schießen kann, halten Sie in der Nähe eines Tores immer Kavallerie-Einheiten bereit, um die Bela-



Nutzen Sie beim Bau der Mauern natürliche Hindernisse wie diesen Wald aus.

gerungsmaschinen des Gegners schnell zu zerstören.

Forschung

Gerade bei späteren Mission ist die Erforschung neuer Zeitalter und das Ausnutzen von Upgrade-Möglichkeiten sehr wichtig. Das Erforschen neuer Zeitalter hat Auswirkungen auf die ganze Zivilisation, außerdem bringt erst der Vorstoß in ein neues Zeitalter bestimmte wertvolle Einheiten (beispielsweise die »Knights« im Castle Age). Nutzen Sie daher jede Möglichkeit aus (sofern Sie die Rohstoffe entbehren können), um ein neues Zeitalter zu erreichen.

Upgrades hingegen haben nur Auswirkung auf ein bestimmtes Gebäude oder eine einzelne Einheit, sind dafür aber (meist) billiger. Nutzen Sie trotzdem nicht alle Möglichkeiten sofort aus, sondern beschränken Sie sich auf die Upgrades, die Ihnen momentan am meisten nutzen. Die Verbesserungen, die Ihnen die Ausbildungsgebäude bieten, sind beispielsweise sehr sinnvoll, wohingegen Sie andere, wie die des Markplatzes, fast nie brauchen werden.

Aufbau einer Streitmacht

Da Sie beliebig viele Einheiten auf eine Produktionsliste setzen können, geht der Aufbau einer Streitmacht relativ einfach voran. Da die Produktion jedoch etwas dauert, sollten →

Da nur für die Burg sehr viele Steine benötigt werden, reicht es aus, wenn etwa 3 Arbeiter Steine abbauen. Gold ist gerade für die Ausbildung von Truppen sehr wichtig, deswegen sollten mindestens 4 bis 5 Arbeiter nach Gold schürfen.



Die Holzproduktion ist sehr aufwändig, schicken Sie daher mindestens 7 bis 8 Arbeiter in das Holzfällercamp. Ist der Holz-Vorrat angewachsen, können Sie die Arbeiter auch an anderer Stelle einsetzen.



Steht das Lager, müssen Sie Ihre Arbeiter zum Abbau der Rohstoffe einteilen: Für die Nahrungsmittel-Herstellung reichen 5 Arbeiter aus.





Stable



Siege Workshop

Die Bedeutung einiger Gebäude nimmt mit dem Voranschreiten der Zeitalter immer mehr zu, da sie immer mehr Möglichkeiten bieten. Beispiel: Der Stable ermöglicht am Anfang nur die Ausbildung eines Scouts, später gibt es hier 3 verschiedene Einheiten inklusive Verbesserungen. Ähnliches gilt auch für den Siege Workshop.

Sie frühzeitig beginnen. Nutzen Sie außerdem die Möglichkeit, Sammelpunkte für die produzierten Truppen zu definieren. So können Sie bereits während der laufenden Produktion Ihre Streitmacht in eine vernünftige Formation bringen.

Zusammensetzung der Truppe

Komplizierter als der Aufbau ist die Zusammensetzung Ihrer Streitmacht, da alle Einheiten gewisse Schwachpunkte haben, die durch andere Einheiten ausgeglichen werden müssen. Mit der folgenden List erhalten Sie einen kurzen Überblick über die Stärken und Schwächen der wichtigsten Einheiten:



Ritter
Stärken: schnelle Einheit, gut gegen Archers (Bogenschützen), Belagerungsmaschinen und Mönche.
Schwächen: gegen Pikemen (Speerträger) recht hilflos.



Soldat
Stärken: gut gegen Belagerungsmaschinen und andere Barrack-Einheiten.
Schwächen: schlecht gegen Bogenschützen und Befestigungsanlagen (Türme und Burgen).



Speerträger
Stärken: sehr stark gegen berittene Einheiten.
Schwächen: schlecht gegen Bogenschützen und Befestigungsanlagen (Türme und Burgen).



Bogenschütze
Stärken: gut gegen Barrack-Einheiten.
Schwächen: sehr schlecht gegen Kavallerie und Belagerungsmaschinen.



Skorpion
Stärken: wirkungsvoll gegen Fußtruppen.
Schwächen: wie alle Belagerungsmaschinen schwach gegen Kavallerie.



Belagerungsonager
Stärken: stark gegen dichte, langsame Formationen und Gebäude, die sich nicht verteidigen.
Schwächen: schwach gegen Kavallerie und Gebäude, die sich verteidigen (Türme und Burgen).



Rammbock
Stärken: sehr stark gegen jedes Gebäude.
Schwächen: schwach gegen den Angriff jeder anderen Einheit.

Alle anderen Einheiten sind mehr oder weniger nur Variationen der hier vorgestellten Einheiten und verfügen daher über ähnliche Stärken und Schwächen.

Die optimale Streitmacht

Aus diesen Eigenschaften lässt sich die »optimale« Streitmacht ableiten: Sie umfasst auf jeden Fall einen Trupp berittener Einheiten (Knights oder die entsprechenden Upgrades), die feindliche Bogenschützen und Belagerungsmaschinen abwehren, außerdem eine größere Gruppe aus Bogenschützen, Speerträgern und Schwertkämpfern, sowie ein paar Mönche, die Ihre eigenen Truppen heilen und gegnerische konvertieren können. Soll die Streitmacht Befestigungsanlagen angreifen, geben Sie ihr noch eine Gruppe von Belagerungsmaschinen mit auf den Weg.

Angriffstaktik

Wollen Sie die gegnerischen Befestigungsanlagen attackieren, achten Sie darauf, ob sich die Gebäude selbstständig verteidigen können. Ist das der Fall, halten Sie Ihre Fußtruppen und Kavallerie-Einheiten zurück und zerstören zuerst die Festungsanlagen mit Ihren Belagerungsmaschinen. Wenn Sie gegen Mauern vorgehen, zerstören Sie vorher alle Türme, die in Reichweite der Durchbruchstelle stehen, mit Belagerungsmaschinen. Nun



Schiffe sind zwar nicht unwichtig, werden aber nur in wenigen Missionen wirklich benötigt.



Eine kleine Streitmacht vor dem Kampf. Diese Gruppe ist für alle eventuell anfallenden Aufgaben vorbereitet.

können Ihre Truppen die Mauer ungefährdet einreißen. Nur bei normalen Gebäuden setzen Sie die gesamte Streitmacht zur Zerstörung ein.



Lasst die Spiele beginnen!



Mission 1

Erste Kampagne: Joan of Arc

An Unlikely Messiah

Bewegen Sie sich mit Joan of Arc nahe an den französischen Soldaten im Lager vorbei und überreden Sie diese dadurch, mit Ihnen zu ziehen. Begeben Sie sich den Weg entlang zu Punkt (1). Halten Sie sich aus dem dort tobenden Kampf – Franzosen gegen Briten – heraus und warten Sie, bis dieser vorüber ist. Dann ziehen Sie zum zweiten französischen Lager bei (2).

Schifffahrt nach Chinon

Es schließen sich Ihnen neue Soldaten an, die einen Rammbock mitführen. Diesen benötigen Sie, um die Mauern bei (3) zu überwinden. Lassen Sie

sich bei (4) nicht auf einen Kampf ein, sondern besteigen Sie mit allen Einheiten die Transportschiffe, die am Ufer warten (Wollen Sie den Hinterhalt umgehen, werfen Sie einen Blick auf Seite 169!). Die Schiffe bringen Sie zum dritten Lager bei (5). Mit Hilfe der dortigen Verstärkung besiegen Sie die Burgunder bei (6) und reiten dann ungefährdet nach Chinon (7).



Gut, dass sich Ihnen hier eine Battering Ram anschließt, ohne diese könnten Sie die Mission kaum gewinnen.

The Maid of Orleans

Sie übernehmen bei (1) das Kommando über die französische Armee. Zusätzlich bekommen Sie hier sechs Wagen, die Sie unbedingt heil nach Orleans bringen müssen. Dazu ziehen Sie den Weg entlang nach (2), umgehen dort den Turm und ziehen über die Brücke (3) nach Orleans (4). Sobald Sie die Stadtmitte mit den Wagen erreicht haben, bekommen Sie den Auftrag, eine Burg der Feinde zu zerstören. Sichern Sie zuerst Ihre Versorgung mit Ressourcen, indem Sie bei (5) die Felder, Stein- und Goldvorkommen mit einer Befestigungsanlage umgeben. Mit den Ressourcen, die Sie dort gewinnen, bauen Sie Ihre Armee auf (nehmen Sie unbedingt auch Belagerungsmaschinen mit!) und dringen dann nach (6) vor, wo sich das nördliche englische Castle befindet. Zerstören Sie es und die Belagerung von Orleans ist beendet.



Mission 2



Schießen Sie erst eine Bresche in die Festungsmauern ...



... und konzentrieren Sie dann den Angriff auf das Castle !

The Cleansing of the Loire

Besteigen Sie mit Ihrer gesamten Streitmacht die bei (1) bereitstehenden Transportschiffe und setzen Sie Ihre Truppen am gegenüberliegenden Ufer bei (2) ab. Ihre Festung errichten Sie bei (3), dort finden Sie alle Ressourcen, die Sie benötigen. Umgeben Sie das Gelände weiträumig mit Mauern und Wachtürmen. Beginnen Sie dann mit dem Aufbau Ihrer Armee, die aus etwa 5 bis 7 Belagerungsmaschinen besteht, begleitet durch Ritter und Fußtruppen. Mit dieser Streitmacht gehen Sie dann auf die Suche nach den Festungen. Die Engländer besitzen vier davon ((4),(5),(6),(7)). Zum Sieg reicht es, die drei kleineren (und somit schlechter verteidigten) Festungen bei (4), (5) und (6) zu zerstören. Versuchen Sie nicht, die beiden feindlichen Lager bei (8) und (9) zu zerstören; umgehen Sie die feindlichen Truppen besser, um Verluste zu vermeiden.



Mission 3



Mission 4

The Rising

Dringen Sie mit Ihren Einheiten nach (1) vor. Vernichten Sie dort die englischen Truppen und beginnen Sie bei (2) mit der Errichtung Ihres Lagers. Bauen Sie rund um das Lager eine Mauer (unterstützt mit Türmen), da die Gegner regelmäßig angreifen. Sie greifen den Gegner erst an, wenn Ihre Armee stark genug ist. Um dies zu gewährleisten, erforschen Sie das »Imperial Age« und bringen dann alle Ihre Einheiten auf den besten Typ. Da Sie dafür sehr viele Ressourcen benötigen, sichern Sie sich die Stein- und Goldminen bei (3). Steht dann Ihre Armee, dringen Sie bei (4) über den Fluss vor, was einen Gegenangriff der Engländer auslöst, den Sie aber dank Ihrer starken Einheiten abwehren. Produzieren Sie in Ihrem Lager Verstärkung und greifen Sie der Reihe nach die Town Center der Städte bei (5), (6) und (7) an. Ist das letzte Stadtzentrum zerstört, kann der Dauphin gekrönt werden. →



Vorsicht: Sobald Sie das erste Mal den Fluss überqueren, ruft der englische General seine Truppen zu den Waffen.



FORMATION UND VERHALTEN

Die beste Formation für eine gemischte Streitmacht ist die Box-Formation (1). Die Mönche sind im Inneren geschützt und können ungestört Ihre Fähigkeiten nutzen. Hat aber ein Angriffstrupp keine besonderen Einheiten, die geschützt werden müssen, kann auch die Line- (2) oder Staggered-Formation (3) gewählt werden. Diese hat lediglich den Nachteil, dass Sie gegen Attacken von hinten verwundbar sind. Andere Formationen sind kaum sinnvoll.



VERHALTEN DER EINHEITEN

Wählen Sie für jede Einheitengruppe Ihrer Streitmacht das richtige Verhalten. Der Aggressive-Stance (1) bietet sich nur in wenigen Situationen an: Ihre Einheiten verfolgen den Gegner über die gesamte Karte. Besser geeignet ist der Defensive-Stance (2): Der Gegner wird nur über eine kurze Strecke verfolgt (die optimale Stufe für alle Gelegenheiten). Für manche Einheiten, wie beispielsweise Bogenschützen, bietet sich auch Stand Ground (3) an: Die Soldaten bewegen sich nicht, sondern beschießen den Gegner nur, sobald dieser in Reichweite kommt. Belagerungsmaschinen stellen Sie unbedingt auf den No-Attack-Stance (4) ein, da sie sonst auf alle Gegner in Reichweite feuern und dabei auch Ihre eigenen Einheiten verletzen werden.



Der schwächste Turm: der Watchtower.



Die nächste Stufe: der Guard-Tower.



Der letzte und stärkste Turm: der Keep.

Die Türme sind sehr nützliche Verteidigungsanlagen. Durch Verbesserungen im Laufe einer Mission können sie noch stärker werden.



Die Kanonen gehören mit zu den stärksten Einheiten im Spiel; selbst die dickste Mauer kann ihrem Beschuss nicht lange standhalten. Beschützen Sie diese wertvollen Einheiten daher besonders gut, insbesondere weil sie bei Angriffen feindlicher Einheiten sehr anfällig sind.



Mission 5

→The Siege of Paris

Zerstören Sie mit den Kanonen die Mauern bei (1) und ziehen Sie durch die Straßen von Paris zu den Flüchtlingen bei (2). Versuchen Sie die gegnerischen Einheiten in der Stadt schon aus sicherer Entfernung mit den Kanonen zu bekämpfen. Bei den Flüchtlingen angelangt, geht es weiter zur Brücke (3). Dort stellt sich heraus, dass der König Sie verraten hat. Sie begeben sich auf direktem Wege zu (4), wo eine kleine Verstärkung auf Sie wartet. Von dort zerstören Sie bei (5) die Mauern und ziehen dann zur Burg bei (6). Vor der Burg wartet schon die Armee der Burgunder auf Sie, die Sie mit Ihren restlichen Truppen beschäftigen, damit Joan und die Flüchtlinge ungehindert in die Burg gelangen.



Mission 6

A Perfect Martyr

Ziehen Sie zuerst zu den Treffpunkten mit der Armee (1) und der Artillerie (2). Dann greifen Sie die Burgunder (3) an, in dem Sie bei (4) eine Schwachstelle in der Verteidigung ausnutzen. Achten Sie dabei darauf, die Mauern der Burgunder stehen zu lassen. Sie können die Festung dann selber benutzen, indem Sie einfach die Lücken mit eigenen Mauern füllen. Zerstören Sie aber unbedingt die Tore und ersetzen Sie diese durch eigene. Errichten Sie dann innerhalb der Mauern Ihr Lager.

Fahnenflucht

Sie sollen den Gegner nicht vernichten, sondern die Fahne zu Punkt (9) bringen. Nutzen Sie dazu wieder einen Schwachpunkt des Gegners aus: Mit Ihrer Streitmacht greifen Sie die Türme bei (5) und (6) an, dann zerstören Sie bei (7) das Castle und dringen bei (8) ganz in der Nähe des Fahnenplatzes in die englische Festung ein. Haben Sie dort alle Gegner ausgeschaltet, fährt der Wagen mit der Fahne ungestört zum Fahnenplatz. Wichtig ist aber bei sämtlichen Angriffen, dass Sie keine der fünf Kanonen verlieren dürfen, da diese von unschätzbarem Wert bei der Zerstörung des Castles und der Mauer sind.



Der Fahnenwagen hat sein Ziel fast erreicht, die Kampagne ist absolviert!

Zweite Kampagne: Saladin

An Arabian Knight



Es beginnt der Kampf im Orient!

Mit Ihren Truppen ziehen Sie nach Süden und vernichten dabei die Franken bei (1) und (2). Dort erhalten Sie die Kontrolle über eine Cannon Galleon. Zerstören Sie bei (3) das Stadttor mit Hilfe dieses Schiffes und dringen Sie mit Ihren Truppen bis zur Moschee bei (4) vor. Daraufhin werden Sie



Mission 7



Dieses Schiff öffnet Ihnen das Tor nach Kairo.

von den Ägyptern zur Hilfe gerufen, um die Franken bei (5) zu erledigen. Dies ist dank der zusätzlichen Truppen, die Ihnen die Ägypter zur Verfügung stellen, glücklicherweise kein Problem.

Lord of Arabia



Mission 8

Ihr erstes Ziel in dieser Mission ist es, die beiden befreundeten Städte Aqaba (1) und Medina (2) zu beschützen. Errichten Sie so schnell wie möglich eine starke Streitmacht aus Rittern und Kamelen, mit der Sie die Angriffe auf Aqaba zurückschlagen und die Handelskonvois auf der Straße zwischen Aqaba und Medina (3) beschützen. Dann produzieren Sie auch andere Einheiten und greifen mit einer kombinierten Streitmacht die gegnerische Festung bei (4) an. Ist der erste Feind erledigt, beginnen Sie mit der Aufstellung einer starken Flotte, um die Piraten zu vernichten. Dies wird Unmengen an Holz verbrauchen, stellen Sie deswegen die Rohstoff-



In dieser Mission kommt es zu den ersten heftigeren Seeschlachten.

produktion weitgehend auf Holz um. Vernichten Sie dann mit der Flotte zuerst die Piratenschiffe und transportieren Sie Ihre Armee nach (5), um die Piraten auch an Land zu eliminieren.

The Horns of Hattin

Ziel ist es, den Kreuzrittern ein Relikt abzunehmen. Küm-



Mission 9

mern Sie sich zuerst um die Rohstoffversorgung. Lager (1) übernimmt die Goldproduktion, während sich Lager (2) um die Nahrungs- und Holzproduktion kümmert.

Bilden Sie dann im Lager (2) möglichst viele Bogenschützen und Speerträger aus, da hier die ersten Angriffe der Gegner erfolgen. Sind diese abgewehrt, beginnen Sie mit der Ausbildung von Kämpfern im anderen Lager. Zusätzlich zu den Truppen errichten Sie an Schlüsselpunkten einen Wachturm (geht maximal dreimal, da Sie nur 400 Steine haben). Steht so die Verteidigung sicher, bilden Sie eine Angriffsstreitmacht aus (Mönche nicht vergessen!). Mit dieser zerstören Sie die Palisaden bei (3) und eskortieren das Relikt zu (4).

The Siege of Jerusalem

Errichten Sie am Startpunkt Ihre Festung. Rücken Sie dann in das Imperial Age vor, erforschen und bauen Sie Kanonen.



Mission 10

Geht Ihnen dabei das Gold aus, bauen Sie bei (1) und/oder (2) neue Mining Camps, um weiteres Gold abzubauen. Mit einer Streitmacht, die Sie mit Kanonen verstärken, ziehen Sie an den Stadtmauern von Jerusa-


Achten Sie gut auf Ihre Kanonen. Diese sind der Schlüssel zum Sieg!

lem entlang und zertrümmern bei (3), (4), (5) und (6) die Türme. Der letzte Turm liegt im Stadtinneren, zerstören Sie daher bei (4) die Stadtmauern. Von dort zieht Ihre Streitmacht auf dem kürzesten Weg zum letzten Turm bei (7).

Jihad!

Ihre Festung steht schon. Ihre Rohstoffe liegen jedoch leider außerhalb der Mauern. Erweitern Sie daher die Mauern so,



Mission 11

dass sie den Wald und den Steinvorrat bei (1) mit einschließen. Dann beginnen Sie mit der Erforschung der Kanonen. Bei (2) finden Sie zusätzliches Gold, um die Kanonen zu finanzieren. Sobald diese fertig sind, starten Sie den Angriff. Zuerst zerstören Sie die gegnerische Festung bei (3), da dort ein Weltwunder gebaut wird. Danach greifen Sie (4) an, auf den Bau einer Flotte können Sie so verzichten.


Auch in dieser Mission sind Sie ohne Kanonen so gut wie aufgeschmissen!

The Lion and the Demon

Sie müssen ein Weltwunder errichten und verteidigen. Dies können Sie auf zwei verschiedene Wege erreichen.



Mission 12

Die erste Methode: Sie bleiben komplett innerhalb der Stadt (hier haben Sie alle Rohstoffe, die Sie benötigen) und beschränken sich auf die Verteidigung. Das hat aber den Nachteil, dass die Gegner mit aller Macht angreifen, sobald das Wunder fertig ist. Diesen Angriff halten Sie nur mit einer guten Verteidigung (viele Türme) und starken Einheiten (Kanonen und schnelle Einheiten, um gegnerische Geschütze zu zerstören) auf. Außerdem müssen Sie Arbeiter und Rohstoffe bereithalten, um eventuelle Lücken in den Mauern sofort zu schließen. Sinnvoll ist es, um das Weltwunder eine Mauer zu errichten.

Kampferleichterung

Die andere Methode: Damit Ihnen die anstrengende Abschluss-Schlacht etwas leichter fällt, versuchen Sie vor


Bei Punkt 6 auf der Karte findet sich diese kleine Insel, auf der Sie Ihre Goldvorräte wieder auffrischen können!

der Fertigstellung des Wunders, möglichst viele Gegner (bei (1), (2), (3), (4) und (5)) zu vernichten. Dadurch wird die Streitmacht der Feinde kleiner und der Schlussangriff ist nicht mehr so verheerend. Attackieren Sie die Briten (1) und die Franzosen (2) zum frühest →





In vielen Missionen der Saladin-Kampagne gibt es kaum Steine, so dass Sie oft nur Holzpalisaden errichten können. Da diese aber nicht viele Treffer aushalten, ist es umso wichtiger, immer genügend Truppen zur Verteidigung bereitzuhalten.







Die Mongolen sind ausgesprochen gute Jäger. Bevor Sie also mit dem Bau von Farmen beginnen, gehen Sie immer zuerst auf die Jagd auf eventuelle Wildrudel!

→möglichen Zeitpunkt, da sie die gefährlichsten Angreifer sind.

Dritte Kampagne: Genghis Khan Crucible

Ihre Aufgabe ist es, vier Stämme zu vereinen. Die Kereydis (1) wollen 20 Schafe von Ihnen, die Sie rund um das Lager und bei (2) finden. Die Ungirrads (3) verlangen ein Relikt, das Sie bei (4) entdecken. Direkt daneben leben die Uighurs, die sich Ihnen anschließen, sobald Sie das Wolfsrudel bei (5) erledigt haben. Beim vierten Stamm haben Sie die Wahl: Entweder Sie vernichten für die Tayichi'uds (6) die Naiman (7), oder umgekehrt.



In der Mongolei starten Sie als Dschingis Khan Ihren Feldzug.



Mission 13



Der Auseinandersetzung Mensch gegen Natur: Die tapferen Mongolen kämpfen gegen das Rudel von Ornlu, dem Wolf.

A Life of Revenge

Vernichten Sie zuerst die Soldaten bei (1). Danach schwören Ihnen die Arbeiter Gehorsam und Sie beginnen mit dem Lagerbau. Gold finden Sie bei (2) und zusammen mit viel Wild bei (3). Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Verteidigung des Wunders.

Sobald Sie aber das »Castle Age« erreicht haben und starke, berittene Einheiten bauen können, beginnen Sie mit dem Angriff auf die Kara Kithai (4). Sind diese vernichtet, versteckt sich Kushluk bei (5).

Entweder schicken Sie einen starken Stoßtrupp direkt zu ihm, um ihn zu beseitigen oder Sie nehmen das Lager langsam auseinander, bis niemand mehr da ist, um ihn zu verteidigen.



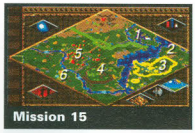
Mission 14

Into China

Erobern Sie bei (1) das kleine Dorf, in dem Sie Belagerungsmaschinen finden, die Sie ab diesem Augenblick auch selber bauen können. Ansonsten finden Sie leider nur Holz und Nahrungsmittel vor.

Ziehen Sie aber nicht auf das Festland, um dort Rohstoffe zu sammeln; Sie würden sofort attackiert. Basteln Sie stattdessen einen Marktplatz und verkaufen Sie Holz und Nahrungsmittel, um Gold zu erhalten. Folgen Sie nicht dem Rat, die Mauer mit den Belagerungsmaschinen zu zerstören, sondern produzieren Sie Transportschiffe.

Mit diesen bringen Sie eine große Streitmacht zu (2), von wo Sie die Festung der Jin (3) angreifen und zerstören. Danach errichten Sie ein zweites Lager. Ausgestattet mit allen notwendigen Rohstoffen ist es jetzt nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie die anderen Gegner bei (4), (5) und (6) vernichten.



Mission 15



In diesem Dorf beginnt die Eroberung von China.

The Hordes rides West

Sie haben hier jeweils ein Lager bei (1) und bei (2). Das erste Lager ist zu Beginn nicht in Gefahr, da die Perser noch Ihre Verbündete sind. Lager (2) benutzen Sie als Ausgangsbasis für den Angriff auf die Russen bei (3). Sind diese besiegt, bereiten Sie die Attacke auf die Perser vor.

Damit die Marschwege Ihrer Einheiten nicht zu lang werden, errichten Sie bei (4) nochmals alle Produktionsgebäude für Militäreinheiten. Stellen Sie mit diesen und mit den Einrichtungen im Lager bei (1) zwei Streitmächte auf: Die erste nähert sich der persischen Stadt (5) bis zu (6), die zweite


Mission 16


Mission 17

wartet bei (7). Halten Sie beide Gruppen außerhalb der persischen Sichtweite, damit die zwei Wagen zum Schah gelassen werden. Sobald die Streitmächte in Position gegangen sind, fahren Sie die zwei Wagen mit den Attentätern zum Schah (8).


Das Attentat steht kurz bevor. Die Wagen fahren auf den Schah zu ...


... und dieser erliegt den Attacken der Meuchelmörder.

Haben diese Ihre Meucheltat begangen, greifen die beiden Streitmächte gleichzeitig an. So schwächen Sie die Truppen der Perser noch weiter und erobern die Stadt ohne Probleme.

The Promise

Errichten Sie bei (1) Ihr Lager. Gehen Sie sparsam mit den Steinen um, Sie werden diese später noch dringend brauchen. Nach einiger Zeit kommt ein Bote zu Ihnen, der Sie vor der böhmischen Armee warnt. Um diese abzuwehren, bauen Sie bei (2) drei Burgen.

Zusätzlich sichern Sie die Ebene ab, in dem Sie bei (3) und (4) Mauern errichten. Haben Sie den Angriff abgewehrt, schalten Sie der Reihe nach alle drei Gegner aus. Fangen Sie mit den Böhmen (5) an, damit diese sich von ihren Verlusten bei dem Großangriff nicht erholen.

Danach sind die schwächeren Polen (6) an der Reihe; die Deutschen (7) attackieren Sie zuletzt.

Pax Mongolia

Verteidigen Sie die Brücke bei (1), bis Subatei eintrifft. Errichten Sie dazu eine Mauer um die Brücke herum und verteidigen Sie diese mit Türmen und Bogenschützen. Lassen Sie die Ungarn die Brücke notfalls zerstören, bei (2) gibt es einen zweiten Übergang.


Mission 18

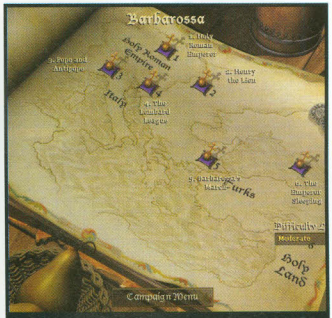
Hier ist der Fluss so stark gefroren, dass Ihre Streitmacht ohne Probleme hinüber gelangen kann.

Da auf der anderen Seite aber ein großer Wald liegt, erforschen und bauen Sie Belagerungs-Onager. Damit zerstören Sie bei (3) den Wald und dringen in die Stadt (4) vor. Zerstören Sie zuerst das Weltwunder (5) und dann den Rest der Stadt.

Vierte Kampagne: Barbarossa

Nachdem alle zur Errichtung einer Streitmacht nötigen Gebäude stehen, greifen Sie so früh wie möglich die beiden Gegner bei (1) und (2) an.

Sind beide Lager zerstört, bringen Sie die beiden Relikte aus den Kirchen zu Ihrem eigenen Gotteshaus. Jetzt bereiten Sie in aller Ruhe Ihre Angriffe auf die restlichen Lager vor. Halten Sie sich dabei aber nicht unnötig mit der Zerstörung der Gebäude auf. Ziehen Sie stattdessen zielstrebig zu den jeweiligen Kirchen ((3),(4)), zerstören Sie diese und sichern Sie die Relikte, indem Sie sie zum eigenen Altar zurückbringen.



Zeigen Sie noch sechs Mal Ihr strategisches Geschick und entscheiden Sie auch den letzten Feldzug für sich.

Holy Roman Emperor


Mission 19

Nachdem alle zur Errichtung einer Streitmacht nötigen Gebäude stehen, greifen Sie so früh wie möglich die beiden Gegner bei (1) und (2) an. Sind beide Lager zerstört, bringen Sie die beiden Relikte aus den Kirchen zu Ihrem eigenen Gotteshaus. Jetzt bereiten Sie in aller Ruhe Ihre Angriffe auf die restlichen Lager vor. Halten Sie sich dabei aber nicht unnötig mit der Zerstörung der Gebäude auf. Ziehen Sie stattdessen zielstrebig zu den jeweiligen Kirchen ((3),(4)), zerstören Sie diese und sichern Sie die Relikte, indem Sie sie zum eigenen Altar zurückbringen.

Henry the Lion

Ihr erstes Ziel ist das polnische Castle bei (1). Doch Vorsicht: Sobald dieses zerstört ist, wechselt Henry the Lion die Seiten und erklärt Ihnen den Krieg. Bringen Sie daher →







In der Mission »The Promise« reicht es aus, die einzelnen Fahnen von den gegnerischen Völkern zu erobern. Nur bei den Polen ist es etwas schwieriger, da die Fahne dort im Inneren der Festung versteckt ist.

LÖSUNG

LÖSUNG

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

In der Barbarossa-Kampagne beginnen Sie die Mission fast immer auf dem höchsten technischen Niveau. Deswegen ist es kaum noch notwendig, Technologien zu erforschen. Beispiel: Das linke Bild stammt aus der Saladin-Kampagne, das rechte aus der Barbarossa-Kampagne. Beide Bilder zeigen die Forschungsmöglichkeiten in der Universität.







Mission 20



Leider stellt sich Henry gegen Sie. Glücklicherweise sind Ihre Truppen auf diesen Verrat gut vorbereitet.

→schon vor dem Angriff auf das Castle bei (2) Ihre Truppen in Stellung und zerbröseln Sie Henrys Lager bei (3). Befreien Sie die Arbeiter bei (4), erweitern Sie Ihr Lager und errichten Sie Verteidigungsstellungen bei (5) und (6). So abgesichert, legen Sie die polnischen Gebäude und Burgen bei (5), (6) und (7) in Schutt und Asche.

Pope and Antipope



Mission 21

Ziehen Sie mit Ihren Starteinheiten und den Mönchen zum gegnerischen Lager bei (1). Dort konvertieren Sie Arbeiter, damit Sie Ihr Lager errichten können. Zerstören Sie bei dieser Gelegenheit das Lager gleich mit, da es Mailand mit Rohstoffen versorgt.

Bevor Sie zum Angriff auf Mailand blasen, erforschen Sie auf jeden Fall das »Imperial Age« und die Bombard Kanone. Außerdem benötigen Sie eine große Menge Mönche (mit der Fähigkeit »Redemption«), um die Kathedrale zu konvertieren. Fahren Sie die ganze Streitmacht mit Transportschiffen nach (2). Dort durchdringen Sie die Stadtmauer (3) und stoßen zur Kathedrale (4) vor. Während die Mönche mit dem Konvertieren beschäftigt sind, werden Sie durch die restlichen Einheiten vor Attacken geschützt.



Benutzen Sie die Kanone, um das Dock gegen feindliche Schiffe zu verteidigen.



Mission 22

The Lombard League

Beeilen Sie sich, um mit der Flotte, die bei (1) wartet, die Reste der Stadt zu retten. Danach bauen Sie die Stadtmauern wieder auf. Da der Platz innerhalb der Mauer sehr klein ist, errichten Sie die Gebäude auf der anderen Seite des Flusses bei (2). Hier finden Sie auch Gold- und Steinvorkommen. Sobald Sie genug Steine abgebaut haben, versperren Sie den Zugang zu Ihrem Lager bei (3) mit einer Mauer und mehreren Türmen. Nach einiger Zeit wird der vorher begnadigte Henry the Lion wieder einmal die Seite wechseln und zu Ihrem Feind werden. Bis dahin müssen Sie sich unbedingt die Stein- und Goldvorkommen bei (4) und (5) sichern, in dem Sie dort Mauern bauen.

Das Weltwunder

In dem Moment, in dem Henry dann Ihr Gegner wird, sind Sie durch die zusätzlichen Rohstoffe so stark, dass Sie einen Standort für Ihr Weltwunder suchen können. Der beste Platz dafür liegt auf der Insel vor der Küste (6). Vor dem Bau schalten Sie die Flotte des Gegners aus, indem Sie Kanonenschiffe erforschen und mit diesen den Gegner massiv angreifen und seine Docks bei (7) und (8) zerstören.

Droht Ihren Schiffen vom Gegner keine Gefahr mehr, bringen Sie eine Streitmacht zu der Insel und zerstören dort das Castle und den Turm. Danach transportieren Sie 6 bis 8 Arbeiter auf die Insel und beginnen mit dem Bau des Wunders.

Während die Arbeiter das Wunder zusammenzimmern, kümmert sich die Streitmacht um die Verteidigung, die Flotte versperrt den Seeweg zur Insel. Sobald das Wunder steht, geben die feindlichen Städte auf.

Barbarossa's March

Sie müssen sich zuerst Schiffe besorgen, um Ihre Truppen an das andere Ufer zu bringen. Dazu rücken Sie bis zu den Toren von Konstantinopel (1) vor. Auf dem Weg dorthin weh-



Mission 23



Ihre Belagerungsmaschinen helfen bei der Verteidigung des Hafens.

ren Sie einen kleinen Angriff der Sarazenen ab. Am Tor angekommen, erfahren Sie, dass Konstantinopel Ihnen keine Schiffe geben wird. Dringen Sie daher in die Stadt ein (zerstören Sie alle Bombard-Tower!) und vernichten Sie alle gegnerischen Truppen.

Dann ziehen Sie vor die Hagia Sophia. Daraufhin erhalten Sie die gesamte Flotte von Konstantinopel. Warten Sie mit den Kriegsschiffen, bis die feindlichen Pötte in den Hafen einlaufen und vernichten Sie diese dann einzeln.

Zusätzlich bringen Sie Ihre Geschütze in Stellung (siehe Screenshot). Haben Sie so die feindliche Flotte dezimiert, beladen Sie die Transporter und setzten die Truppen nach (2) über. Umgehen Sie den Gegner bei (3) und vernichten Sie die Festung bei (4). Haben Sie noch einen oder zwei Belagerungs-Onager, ziehen Sie schnurstracks zu (6). Ansonsten müssen Sie erst die Festung (5) zerstören und die dortigen Angriffsmaschinen erobern.

Bei (6) schießen Sie sich den Weg durch den Wald frei und ziehen über (7) zum Lager der Hospitaller (8).

The Emperor sleeping

Nutzen Sie die ersten zehn Minuten, in denen die Gegner Sie nicht angreifen, um Ihr Lager und die Verteidigungsanlagen zu errichten. Sorgen Sie dafür, dass bei Ablauf der Zeit auf jeden Fall die Mauern rund um das Lager stehen. Erforschen Sie dann so schnell wie möglich den Bombard Tower, mit dem Sie sich die lästigen Belagerungsmaschinen der Gegner vom Hals halten. Hat sich die Lage so stabilisiert, das Sie alle feindlichen Attacken unter Kontrolle haben, bereiten Sie Ihren Vormarsch auf Jerusalem vor. Bilden Sie dafür eine normale Streitmacht. Diese rückt (zunächst ohne den Wagen) über (1) und (2) zu Punkt (3) vor.



Mission 24

Angriff auf den Felsendom

Kämpfen Sie sich durch die Verteidigungsanlagen. Danach zerstören Sie bei (4) die Mauer, anschließend das Castle und den Bombard Tower. Da dieser erste Angriff nur der Vorbereitung für den endgültigen Vorstoß zum Felsendom dient, ist es nicht weiter schlimm, falls Sie nicht auf Anhieb zum Dom vordringen.

Das übernimmt eine zweite Streitmacht, die Sie während des Angriffes bilden. Diese wählt (diesmal zusammen mit dem Wagen) dieselbe Route und stößt durch die beim ersten Angriff geschaffenen Lücken in der gegnerischen Verteidigung vor.

In Jerusalem angekommen, fährt der Wagen zum Felsendom (5), während die restlichen Truppen ihm Ärger vom Hals schaffen.

Sie haben sich tapfer geschlagen und mit strategischem Geschick sämtliche Herausforderungen der Geschichte gemeistert, wir gratulieren! **(Christoph Reis/st)**



Barbarossa hat sein Versprechen gehalten. Trotz aller Widrigkeiten ist er in Jerusalem angekommen!

... oder brauchen Sie eher einen Herrn, der feindliche Gebäude in die Luft jagt?



So eine flotte Belagerungsmaschine könnten auch Sie in Ihrer Armee haben ...



Cheats
Sind Ihnen die Gegner doch zu stark? Fehlen Ihnen ein paar Einheiten Holz, Gold, Stein oder Nahrung? Dann werfen Sie einen Blick auf Seite 169.



Mit Elefanten und Kamelen rücken Sie Ihrem Mitspieler zu Leibe. Ein tierisches Vergnügen!

Age of Empires 2: Age of Kings

Kleine Völkerkunde und Multiplayer-Tipps

Viele Köche verderben den Brei – viele Völker zaubern Spielspaß herbei. Neben Mehrspieler-Strategien bieten wir Ihnen einen Überblick über Karten und Zivilisationen, damit Sie das für Sie passende Volk herauspicken können.

Kampf dem Turm!



Ein Beispiel für den strategischen Einsatz besonders starker Einheiten: Einmal richtig angeordnet, legen diese Bogenschützen problemlos einen Turm in Schutt und Asche.

Wege zum Sieg

Im Mehrspieler-Modus haben Sie zwei verschiedene strategische Möglichkeiten:
1. Frühe Angriffe auf den oder die Gegner,
2. Aufbau einer starken Verteidigung mit folgenden Angriffen.

Für die **erste Strategie** gibt es zwei Wege:
• Greifen Sie mit Ihrer Infanterie die gegnerischen Gebäude an.
• Nehmen Sie Ihre Bogenschützen und begeben Sie sich auf die Jagd nach gegnerischen Arbeitern. Beides kostet den Gegner unnötig Ressourcen und zwingt ihn dazu, frühzeitig Truppen zur Verteidigung auszubilden. Auch falls Sie den Gegner damit nicht schnell ausschalten, verzögern Sie zumindest seine Entwicklung und schaffen sich so einen Vorteil.

Bei der **zweiten Strategie** (Aufbau einer starken Verteidigung) verzichten Sie auf die frühen Angriffe und die Ausbildung von Truppen. Stattdessen stecken Sie die Rohstoffe in den Aufbau Ihrer Zivilisation und deren Verteidigung. Dadurch sind Sie zwar gegen Angriffe in der Frühphase relativ hilflos.

Haben Sie diese Zeit aber überstanden, profitieren Sie von Ihrem sicheren Lager und können ungestört Ihre Attacken vorbereiten.

Anschließend führen drei verschiedene Wege zum Sieg:

1. Eroberungs-Sieg: Da Sie alle anderen Spieler ausschalten sollen, müssen Sie sehr aggressiv vorgehen. Dieser Weg bietet sich besonders für so raubeinige Zivilisationen wie die Wikinger an.

2. Weltwunder-Sieg: Der Sieg durch die Errichtung eines Weltwunders eignet sich eher für defensive Zivilisationen (etwa Byzantiner). Sie beschränken sich wirklich nur auf die Verteidigung und den Aufbau einer starken Streitmacht, die Ihr Weltwunder dann verteidigt.

3. Sieg durch Eroberung und Kontrolle aller Relikte: Einige der Artefakte sichern Sie sich, indem Sie frühzeitig die Umgebung Ihres Lagers absuchen. Haben Sie alle freien Relikte unter Kontrolle, gehen Sie daran, die restlichen von den Gegnern zu erobern. Dabei müssen Sie aber nicht die komplette Zivilisation, sondern nur die jeweiligen Kirchen zerstören; deshalb benötigen Sie keine so große Streitmacht wie bei einem Eroberungs-Sieg.



Errichten Sie immer mehrere Ausbildungs-Gebäude vom gleichen Typ, damit die Produktion schneller voran geht.

Die 13 Zivilisationen

Briten
(Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Longbowmen
Größte Stärke: Die sehr guten Bogenschützen. Weiterer Vorteil: das billige Town Center, welches eine schnelle Expansion über die Karte ermöglicht. Besonders zu Spielbeginn wird durch die schnellen Schafhirten ein großer Nahrungsmittel-Vorrat erreicht.
Schwäche: keine Gunpowder-Einheit.



Die Schäfer der Briten sind gerade zu Beginn sehr nützlich.

Byzantiner
(Defensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Cataphract (gepanzerte Reiter)
Stärken: Die robusten Gebäude lassen sich gut verteidigen (auch Vorteile bei der Verteidigung eines Weltwunders), starke Seemacht.
Schwächen: Keine besonders guten Einheiten, keine Siege Onager.

Kelten
(Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Wood Raider
Stärken: Durch sehr schnelle und gute Infanterie eine ausgezeichnete Landmacht. Die starke Infanterie wird durch die schnell feuernden Siege Weapons unterstützt.
Schwächen: keine wirklich guten Bogenschützen.



Die Wood Raider der Kelten sind die schnellste Infanterie-Einheit im Spiel.

Chinesen
(Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Chu Ko Nu (schnell feuernde Armbrustschützen)
Stärken: Vorteile liegen in der von Beginn an starken und flott wachsenden Wirtschaft, durch die schnell große Lager errichtet werden. Eine zahlenmäßig starke Bevölkerung kann ernährt werden, was den baldigen Sprung ins nächste Zeitalter ermöglicht.
Schwächen: Abgesehen von den tödlichen Chu Ko Nus besitzen die Chinesen keine sehr starke militärische Einheit.



Von Anfang an befehlen Sie sechs Arbeitern, da geht alles doch etwas schneller ...

Franken
(Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Throwing Axemen
Stärken: Die wirkungsvollste Waffe besteht in einer Streitmacht aus Knights. Diese sind bei den Franken so stark, dass sie kaum einen Gegner fürchten müssen. Durch die sehr günstigen Burgen lässt sich leicht eine starke Verteidigung errichten. Auch strategisch wichtige Punkte können Sie als Franken-Spieler ruhig mit einem Castle absichern.
Schwäche: Keine Turm-Erweiterung möglich.



Bauen Sie als Franke immer eine Mühle, um an kostenlose Farm-Upgrades zu gelangen.

Goten
(Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Huskarl (gepanzerte Infanterie)
Stärken: Mächtigste Infanterie im ganzen Spiel, Überraschungsangriffe sind daher erfolgversprechend.
Schwächen: Die Goten verfügen praktisch über keine Verteidigung (weder Mauern noch Türme können errichtet werden).

Essen fassen!

Für Nahrungsmittel gibt es verschiedene Quellen. Die Auflistung zeigt die unterschiedliche Ergiebigkeit:



Schafe – Nahrungswert: 100



Beerenstrauch – Nahrungswert 125



Wild – Nahrungswert 125



Fisch – Nahrungswert 200+



Farm – Nahrungswert 375
erweiterbar durch Upgrades

Nahrungssuche

Zu Beginn einer Mission müssen allerlei Dinge erledigt werden. Ein paar Schritte sind jedoch fast immer gleich:



Reiten Sie mit dem Scout los, um die Umgebung aufzuklären und die Schafherde zu finden, die Sie ...



... zurück zum Town Center treiben, um sie dort zu schlachten.



Sammeln Sie die Beerensträucher ab, um weiter Essensvorräte zu horten.



Ist die Nahrungsmittelversorgung gesichert, beginnen Sie mit dem Abbau der übrigen Rohstoffe.



Ein gravierender Nachteil: Zum Schutz des Lagers können Sie lediglich Palisaden aus Holz basteln.

Japaner (Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Samurai (Elitekämpfer)
Stärken: Durch die billigen Rohstoff-Gebäude und effektiven Fischerboote können Sie schnell eine funktionierende Wirtschaft aufbauen. Auch die gute Infanterie spricht für die Japaner.
Schwächen: Wirtschaftsgebäude sind zwar billig, aber nur gering verbesserbar.

Mongolen (Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Mangudai
Stärken: Die leichten Reiter ermöglichen schnelle Überfälle auf den Gegner, besonders mit den starken, berittenen Archers sind diese sehr effektiv. Durch die fleißigen Jäger erhalten Sie zu Beginn viel Nahrung, mit der Sie Ihre Bevölkerungszahl vergrößern.
Schwächen: Mönche nur mit einer Zusatzfähigkeit, nicht effektiv.

Perser (Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: War Elephant



Die äußerst starken Kriegs-Elefanten der Perser sind besonders geeignet, um Gebäude zu zerlegen.

Stärken: Durch die zusätzlichen Rohstoffe und die beiden effektiveren Gebäude haben Sie einen sehr leichten Start; die Perser sind die Allrounder unter den 13 Zivilisationen.
Schwächen: Schlechte Infanterie, davon abgesehen sind alle Bereiche ähnlich gut ausgebildet.

Sarazenen (Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Mameluke (Kamelreitender Säbelwerfer)
Stärken: Sehr gute See-Streitmacht. Vor allem die Transportschiffe sind auf vielen Mehrspieler-Karten sehr nützlich. Eine weitere Stärke der Sarazenen sind die berittenen Bogenschützen, die auch gegen Gebäude viel Schaden anrichten. Spielen Sie die Sarazenen, greifen Sie früh die gegnerischen Lager mit Gruppen aus berittenen Bogenschützen an.
Schwächen: Wirtschaft nur gering verbesserbar.



Die Transporter der Sarazenen sind stärker gepanzert und können mehr Einheiten befördern.

Teutonen (Defensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Teutonic Knight (stärkste Infanterie-Einheit im Spiel)
Stärken: die Verteidigung. Town Center und Türme sind extrem stark. Hinzu kommen die Mönche mit der doppelten Reichweite, die eine ideale Ergänzung für jede Verteidigung sind, aber in Zusammenspiel mit den Teutonic Knights auch eine sehr gute Offensiv-Streitmacht bilden.
Schwächen: Aufgrund langsamer Armeen recht starke Verteidigung. Sind die Türme erstmal überwunden, ist die Niederlage kaum zu verhindern.

Türken (Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Janissary (starke Handkanoniere)
Stärke: die Gunpowder-Einheiten.
Schwäche: Ihre besten Einheiten können Sie erst im Imperial-Zeitalter verwenden; bis Sie dieses erreichen, werden Sie Mühe haben, zu überleben.

Wikinger (Offensive Zivilisation)

Besondere Einheit: Berserk (starke Infanterieeinheit), Longboat
Stärken: Die beiden besonderen Einheiten. Das Longboat macht die Wikinger zu einer äußerst starken Seemacht, außerdem sind sämtliche Kriegsschiffe billiger. Mit dem Beserk und dem Trefferpunkte-Bonus stellen die Wikinger zugleich aber auch eine starke Landmacht dar.
Schwächen: die schlechten Reiter.



Mit diesen besonderen Einheiten können Sie Ihre Gegner sehr in Verlegenheit bringen.

Die Mehrspieler-Karten

Nachfolgend erläutern wir Ihnen die speziellen Eigenschaften der verschiedenen Karten, damit Sie sich schon vor Spielbeginn wissen, was Sie erwartet. Anhand der Screenshots können Sie sich den ungefähren Kartenaufbau einprägen. Beachten Sie aber, dass sich die Karten von Spiel zu Spiel verändern.

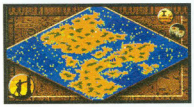
Arabia

Auf der Wüsten-Karte gibt es kaum Wälder. Sichern Sie sich deswegen schnell genug einen Wald, um später nicht ohne Holz dazustehen. Einen übermäßig großen Holzvorrat benötigen Sie nicht, da Sie keine Schiffe bauen können.



Archipelago

Eine Karte, die aus einer oder mehren größeren Inseln besteht. Das erfordert unbedingt eine starke See-Streitmacht, ermöglicht es aber auch, den Nahrungsmittel-Vorrat durch Fischfang aufzustocken.



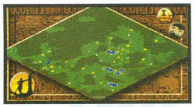
Baltic

Durch das große Meer in der Mitte sind schnelle Angriffe auf den Gegner kaum möglich. Sobald Sie das Meer mit Ihren Schiffen kontrollieren, können Sie ihre Truppen mit Transportschiffen schnell überall hinbewegen.



Black Forest

Viel, viel Wald. Achten Sie auf die Wege, die durchs Gehölz zu Ihren Gegnern führen. Möchten Sie selber Durchgänge schaffen, schießen Sie sich den Weg mit Siege Ornagern frei.



Coastal

Eine große Landmasse, von Wasser umgeben. Wie geschaffen für eine starke Seefahrer-Nation.



Continental

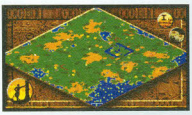
Prinzipiell ähnelt die Karte der »Coastal«-Umgebung, zusätzlich wird die Landmasse aber noch von Flüssen durchschnitten.
Auch diese Karte eignet sich gut für Seefahrer-Nationen.

Crater Lake

Im großen See in der Mitte der Karte befindet sich eine kleine Insel, auf der eine riesige Menge Gold wartet. Stoßen Sie schnellstmöglich dorthin vor und sichern Sie die Insel mit Verteidigungsanlagen ab.

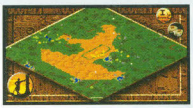
Fortress

Die einzige Karte, auf der Sie schon mit einem (fast) fertigen Lager beginnen. Ein wenig Erweiterung ist dennoch nötig. Sichern Sie die Rohstoff-Vorkommen durch Verteidigungsanlagen ab, um die Entwicklung der Gegner zu bremsen.



Gold Rush

Eine Karte ohne Wasser, aber mit einem gigantischen Goldvorkommen in der Kartenmitte. Da es dort zu heftigen Kämpfen kommen wird, ziehen Sie nur gut vorbereitet dorthin.



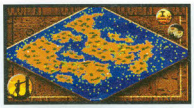
Highland

Weite grüne Wiesen, vereinzelte Wälder und einige liebliche Flüsse, die alle Gegner voneinander trennen. Spätestens nach den ersten Kämpfen werden Sie kein Auge mehr für die Landschaft haben. Sichern Sie sich die Flussübergänge.



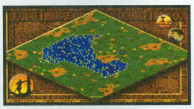
Island

Jeder Spieler startet auf seiner eigenen Insel. Der einzige Weg zum Gegner führt somit übers Wasser, was eine starke See-Streitmacht voraussetzt. Die beste Gelegenheit, die Stärken der Wikinger auszuprobieren.



Mediterranean

Eine ähnliche Karte wie »Baltic«, allerdings mit einem kleineren See in der Mitte.
Auch hier empfiehlt es sich, das Meer zu kontrollieren, um dann die Truppen schnell an jeden gewünschten Ort bringen zu können.

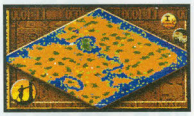


Migration

Wieder beginnt jeder Spieler auf einer Insel. Diese verfügt jedoch nicht über genügend Rohstoffe, um Ihr Volk lange genug zu ernähren. Stoßen Sie frühestmöglich auf die Hauptinsel vor, um neue Ressourcen zu holen.

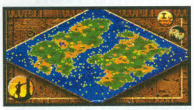
Rivers

Viele Flüsse trennen Sie von Ihren Gegnern. Die Flussbreite reicht nur für Fischerboote, mit denen Sie immerhin schnell viele Nahrungsmittel erhalten.



Team-Island

Möchten Sie mit einem Freund im Team spielen, so ist dies die ideale Karte. Sie fangen zusammen mit Ihrem Teammitglied auf einer Insel an. Da auch Ihre Feinde auf einer Insel beginnen, führt der Sieg nur über den Kampf zur See.
Für welche Karte und welches



Volk Sie sich auch entscheiden, wir wünschen viel Vergnügen!

(Christoph Reis/st)

SETZEN SIE SEGEL!

Ein großer Unterschied zum Single-Player-Spiel: Schiffe haben sehr an Bedeutung gewonnen.



Fischerboote helfen Ihnen, sehr schnell große Vorräte an Nahrungsmitteln zu ergattern



Noch wichtiger sind aber die Transportschiffe, die Ihre Streitmacht zum Ort des Geschehens bringt.



Stellen Sie den Transportern sicherheitshalber einen Geleitschutz zur Seite.



Bereiten Sie sich auf heftige Schlachten vor. Werden Ihre Stellungen bereits so massiv attackiert, herrscht Alarmstufe Rot!

ALLGEMEINE TIPPS

- Bauen Sie möglichst immer mehrere Sammler; so vermeiden Sie Geldsorgen.
- Verlassen Sie sich bei der Verteidigung Ihrer Basis nie nur auf Einheiten oder Türme, sondern bilden Sie immer eine Mischung aus beiden.
- Erkunden Sie immer schnellstmöglich das Gebiet um Ihre Basis herum, damit Sie mögliche Angriffswege des Gegners schnell entdecken können.
- Nutzen Sie beim Angriff mit wenigen Einheiten unbedingt die Wegpunkt-Funktion für jede Einheit einzeln. Üben Sie ein wenig damit, damit Sie später schneller erfolgreich sind.
- Falls Sie trotz der Lösung nicht vorankommen, starten Sie ein Mehrspieler-Match, in dem Sie den Umgang mit Ihren jetzigen Einheiten üben.

C&C: TEIL 1 ALARMSTUFE ROT 2

Im Vorgänger wurden die Sowjets durch amerikanische Superwaffen erledigt. Nun schlagen sie zurück. Zeigen Sie, dass Sie das Zeug zum General haben und führen Sie Ihre Truppen zum Sieg!

Sowjets

Mission 1

Sie sollen schlicht und ergreifend das Pentagon zerstören. Bauen Sie dazu alle zur Verfügung stehenden Gebäude. Trainieren Sie circa 15 Soldaten und einen Ingenieur. Ziehen Sie Richtung Nordosten zum Pentagon. Vernichten Sie jeden Gegner auf dem Weg und reparieren Sie mit dem Ingenieur die Brücke. Auf der anderen Seite der Brücke schicken Sie Ihre Leute in die zwei Hochhäuser und schießen auf die Gegner. Sind alle Amerikaner besiegt, erhalten Sie Fallschirmjäger als Nachschub. Nehmen Sie den Flughafen mit einem Ingenieur ein und ziehen Sie dann über die Brücke Richtung Pentagon. Auf der anderen Seite schlagen Sie sich zum fünfeckigen Ziel durch und vernichten es; dabei bekommen Sie Unterstützung von sechs Panzern.



Mission 2

Als Belohnung für die Zerstörung des Pentagons dürfen Sie nun Panzer und U-Boote produzieren. Bauen Sie möglichst schnell sieben bis acht Boote. Verteidigen



Sie Ihre Basis mit ein paar Rhino-Panzern und etwa zehn Soldaten. Greifen Sie jetzt die gegnerischen Schiffe im Südwesten an. Wenn alle feindlichen Boote und der Hafen in Schutt und Asche verwandelt sind, fahren Sie mit etwa neun Panzern nach Südwesten und nehmen jede Einheit sowie jedes Gebäude des Gegners auseinander.

Mission 3

In dieser Mission sollen Sie das gegnerische Technologiezentrum einnehmen und damit einen »Psychyc Beacon« erobern. Bauen Sie zu Beginn möglichst schnell alle Gebäude und produzieren Sie drei Ingenieure und



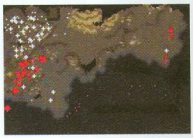
zehn Soldaten. Nehmen Sie die drei Oil Derriks mit je einem Ingenieur ein und schicken Sie die Infanterie in das Hochhaus in der Nähe der Oil Derriks. Basteln Sie neben dem Haus drei oder vier Verteidigungstürme. Verstärken Sie Ihre Verteidigungslinie mit etwa fünf Panzern.

Erkunden Sie nun mit vier Panzern und drei V3-Raketen die Gegend. Achten Sie beim Überqueren der Brücke auf die Scharfschützen im Haus. Ihre V3-Raketen pulverisieren die gegnerischen Geschütztürme. Ziehen Sie mit Ihren Einheiten Richtung Nordosten, um das gegnerische Technikzentrum einzunehmen.

Bevor Sie es erobern, schicken Sie aber einen Soldaten in eines der beiden Hochhäuser hinter dem Technologiezentrum, um die ganze Karte einzusehen. So können Sie erst in Ruhe die Gegner vernichten, das Erz einsammeln und dann genug Einheiten produzieren, um den Rest des Levels zu überstehen. Bauen Sie auf jeden Fall vor der Einnahme des Technologiezentrums je 15 Rhino- und Flakpanzer. Schicken Sie diese vor das Technikzentrum des Gegners. Entsenden Sie dann einen Ingenieur in das Zentrum und nehmen Sie dieses dadurch ein. Sobald Sie Ihr Technikzentrum fünf Minuten lang verteidigt haben, ist der dritte Level geschafft.

Mission 4

Bauen Sie alle verfügbaren Gebäude; sichern Sie Ihre Basis mit vier Flaktürmen, einigen Geschütztürmen und Panzern. Verteidigen Sie Ihren Hafen mit sechs U-Booten und vier Flakschiffen (auf »Bewachen« einstellen). Produzieren Sie fünf V3-Raketen, fünf Rhino-Panzer, fünf



Flakpanzer und zehn Soldaten, um den Gegner im Nordosten zu vernichten. Attackieren Sie dann den Feind: Verteidigen Sie mit den Panzern und Soldaten die V3s und zerstören Sie die gegnerischen Gebäude mit Raketen. Sind alle Gebäude pulverisiert, schicken Sie Ihre Boote und Panzer auf Gegnersuche.



Mission 5

Gehen Sie in dieser Mission sehr vorsichtig vor. Sie müssen die Franzosen besiegen und den Eiffelturm als Teslaspule benutzen. Wenn Sie Ihre Soldaten in die Gebäude schicken, erhöht sich die Schusskraft; somit wird es leichter, die Gegner zu erledigen. Schießen Sie außerdem auf jedes Fass, dass den Gegner irgendwie schwächen könnte. Sie müssen drei Tesla-Spulen neben den Eiffelturm (im Nordosten) stellen und ihn dadurch aufladen, wenn Sie ihn selbst als Tesla-Spule benutzen wollen. Die restlichen Gegner um das Gebäude werden dadurch erledigt. Falls Sie dann noch nicht gewonnen haben, müssen Sie noch die übrig gebliebenen Franzosen aufspüren und erledigen.

Mission 6

Ihre Aufgabe lautet, die Flotte der Koreaner zu vernichten. Bieten Sie sich am Anfang auf der Insel aus und bauen Sie eine Teslaspule zur Verteidigung. Außerdem produzieren Sie drei Rhino-Panzer, drei Teslasoldaten (neben die Teslaspule stellen, um diese zu verstärken), zehn Soldaten und vier Hunde. Danach müssen Sie sich nur noch auf die Seeschlachten konzentrieren. Verhindern Sie Finanznöte: Schicken Sie einen Transporter samt Ingenieur nach Südosten. Dort finden Sie zwei Kisten mit Geld und einen zivilen Flughafen. Nehmen Sie diesen ein, erhalten Sie Fallschirmjäger.

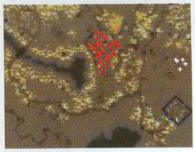


Achten Sie darauf, dass diese drei Raketenkreuzer nicht versenkt werden; sonst wird der Level ziemlich schwer.

Nach ungefähr 15 Minuten greift die koreanische Flotte an. Bauen Sie bis zu diesem Zeitpunkt vier bis sechs U-Boote und zwei bis vier Flakschiffe, je nach Finanzlage. Sobald Sie die ersten Angriffswellen gut überstanden haben, produzieren Sie acht U-Boote und acht Flakschiffe. Greifen Sie dann mit Ihrer Flotte (besonders mit den als Verstärkung erhaltenen drei Raketenkreuzern) die Schiffe des Gegners an. Lassen Sie die feindlich Basis ruhig stehen; es ist lediglich Ihr Ziel, die Flotte zu vernichten.

Mission 7

Die Alliierten haben mittlerweile die Chronosphäre entwickelt. Diese mächtige Waffe kann Einheiten an eine beliebige Stelle teleportieren. Produzieren Sie zu Beginn schnell einige Soldaten



und Hunde, um die erste Attacke der per Chronosphäre gebeamten Gegner abzuwehren. Verteidigen Sie dann Ihre Basis-Zugänge mit je zwei Teslaspulen, zwei Apokalypse-Panzern und zwei Geschütztürmen. Bald erhalten Sie die Meldung, dass ein Laster versucht, Zivilisten anzuwerben. Ziehen Sie mit ein paar Panzern zu diesem Laster und zerstören Sie ihn; nun wird die ganze →

VERBESSERUNGEN

Wenn Sie ein Hochhaus oder ein beliebiges normales Haus einnehmen, indem Sie einen Soldaten hineinschicken, verbessert sich die Feuerkraft der im Gebäude befindlichen Einheiten erheblich.



Das linke Hochhaus ist eingenommen, das rechte nicht.

Zusätzlich erhalten Sie für die Einnahme oder das Reparieren verschiedener Gebäude Kisten mit Geld oder Verbesserungen für Einheiten als Belohnung. Nutzen Sie deshalb Gebäude zur Verteidigung; in einem Mehrspieler-Match gegen einen menschlichen Gegner dient dies außerdem als willkommener Überraschungseffekt.



Nehmen Sie Gebäude ein oder reparieren Sie sie, um Vergünstigungen zu erhalten.

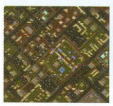
→ Karte sichtbar. Im Osten finden Sie einige Oil Derriks, die Ihnen zusätzlich Geld einbringen. Nehmen Sie diese ein und bauen Sie direkt daneben einige Abwehrtürme, um eventuelle Angriffe des Gegners zu stoppen. Warten Sie einfach ein paar Attacken des Gegners ab, bis Sie den Level gewonnen haben; diese Mission dreht sich nur um die Verteidigung Ihres Labors. Bauen Sie Ihre Verteidigung nach jeder Angriffswelle wieder neu auf oder verstärken Sie sie. Nach ungefähr zehn Angriffswellen gilt die Aufgabe als erfolgreich abgeschlossen.

Mission 8



Sie sollen den Verräter Vladimir erledigen; dieser befindet sich im Weißen Haus. Produzieren Sie, wie bereits in der vorigen Mission, gleich zu Beginn einige Wehrpflichtige und Hunde, um die ersten Attacken zu überstehen. Bauen Sie außerdem noch zwei Sammler, um mehr Geld zu erhalten. Zerstören Sie die Brücke östlich Ihres Lagers; damit schränken Sie den Angriffsbereich des Gegners ein. Schützen Sie Ihre Sammler: Lassen Sie diese von je drei bis vier Apokalypse-Panzern begleiten (Panzer auswählen, dann ENTER und ALT festhalten und auf den Sammler klicken). Gehen Sie dann langsam dazu über, den Gegner mit Apokalypse-Panzern und V3-Raketenwerfern zu attackieren. Falls Sie die Sehenswürdigkeiten mit einem Ingenieur reparieren, erscheinen vor dem Gebäude Kisten mit Geld und Einheiten-Verbesserungen. Schicken Sie einen Ingenieur ins Weiße Haus (im Nordosten), um die Mission zu gewinnen.

Mission 9



Ihre schwere Aufgabe: Sie müssen den Präsidenten der Vereinigten Staaten auf Ihre Seite bringen. Mit viel Geschick und den Mind-Control-Einheiten können Sie dieses Missionsziel erfüllen. Schicken Sie die Einheit, die den Zivilisten kontrolliert, in den Panzer. Aus dem Panzer wird dann eine mächtige Waffe gegen Infanteristen (aber eine wertlose gegen Panzer). Greifen Sie das gegnerische Lager (im Norden Ihres Startpunktes) an, aber verschonen Sie dabei die Ingenieure. Entladen Sie den einen Mind-Controler aus dem Panzer und kontrollieren Sie nacheinander die zwei Ingenieure, um die Gebäude einzunehmen. Ziehen Sie nun mit den Mind-Controlern nach Nordosten und bringen Sie die Sniper-Einheit unter Ihre Kontrolle. Erledigen Sie mit dieser die Patrouillen und besonders jeden Hund, den Sie sehen. Schnappen Sie sich nun einen Panzer und schießen Sie damit ein Loch in die Mauer des amerikanischen Stützpunktes. Schicken Sie jetzt einen Spion in ein gegnerisches Kraftwerk und drehen Sie dem Gegner den Saft ab. Wenn Sie nun noch schnell Ihre Mind-Controler auf den Präsidenten ansetzen, haben Sie den Sieg schon fast sicher.



Mission 10

Die Alliierten setzen ihre mächtigste Waffe ein, die Wetterstation. Bauen Sie Ihre Basis aus und achten Sie auf gute Luftverteidigung; der Hafen wird durch Boote geschützt. Erledigen Sie die Gegner in der Nähe des alliierten Battle Labs per Raketenkreuzer und später mit V3-Raketen. Nehmen Sie die ganze Basis (insbesondere das Battle Lab) des Gegners durch Ingenieure ein. Bauen Sie jetzt ein Nuklearsilo und verteidigen Sie Ihre zwei Basen. Sobald Sie die Atombombe zünden können, schießen Sie diese auf die Wetterstation ab; schon sind Sie in Level 11.



Sie werden von Geldsorgen geplagt? Plündern Sie diese Insel!



Yuri versteckt sich im Kreml; nehmen Sie einfach das gesamte Gebäude (inklusive Yuri) auseinander!

Mission 11

Yuri steht nicht länger auf Ihrer Seite, Sie müssen ihn erledigen. Zu Beginn des Levels verfügen Sie diesmal über recht viele Einheiten. Benutzen Sie diese, um die zwei Lager des Gegners (nördlich Ihrer Basis) zu vernichten. Danach machen Ihnen



hauptsächlich noch die Mind-Control-Einheiten zu schaffen. Achten Sie darauf, immer einige Einheiten, speziell Apokalypse-Panzer und Hunde, dort zu stationieren, wo das gegnerische Lager war.

Wenn Sie genug Geld für Kirov-Luftschiffe besitzen, bauen Sie sechs davon. Errichten Sie auf keinen Fall ein Atomsilo, sonst greift Yuri ständig mit Luftschiffen an. Attackieren Sie Yuri besser selbst mit Luftschiffen und vernichten Sie dabei den auf dem Weg liegenden Stützpunkt. Achten Sie beim Kreml nicht auf die Luftverteidigung des Gegners, sondern konzentrieren Sie sich auf den Kreml und zerstören Sie ihn.

Mission 12

Leider stürzte die uns vorliegende, bugverseuchte Version immer wieder ab, so dass ein seriöser Lösungsweg nicht erarbeitet werden konnte. Wenn Sie sich bis hierher durchgekämpft haben, werden Sie diese letzte Mission aber sicher in den Griff bekommen und die Kampagne souverän absolvieren. Wir wünschen viel Erfolg! **(Tobias Sablowski/st)**

In der regulären Ausgabe mussten Sie einen Monat auf die Lösung der amerikanischen Kampagne warten – hier finden Sie sie gleich nebenan.

MEHRSPIELER-TIPPS

■ Im Mehrspieler-Modus hat sich die folgende Baureihenfolge für den Anfang bewährt: Kraftwerk, Kaserne, Erzraffinerie, Waffenfabrik, zweite Raffinerie, Radar, dritte Raffinerie und dann die fortgeschrittenen Gebäude. Bauen Sie nebenbei ein paar Abwehrtürme, um die ersten gegnerischen Angriffe zu überleben.

■ Falls es mal schnell gehen muss, bauen Sie 15 Yuris und ziehen zum Gegner, nehmen dessen Einheiten ein und greifen ihn damit an. Diese Taktik wird in ähnlicher Manier von Yuri selber in Mission 10 praktiziert.

■ Wenn Sie über Atomraketen verfügen, bauen Sie diese möglichst schnell. Pulverisieren Sie mit diesen Bomben dann den feindlichen Bauhof und die Waffenfabrik des Gegners, so ist dieser nahezu ungefährlich.



Ihre Schiffe haben die gegnerische Küste erreicht, nun können Sie die feindliche Basis genüsslich unter Beschuss nehmen!

C&C: ALARMSTUFE ROT 2

Sie dachten, die Russen seien endgültig besiegt? Weit gefehlt! Diese konnten sich regenerieren und zerstören ganz dreist erst einmal die Freiheitsstatue. Schieben Sie solchen Attacken einen Riegel vor!

TEIL 2

ALLGEMEINE TIPPS

- Bauen Sie immer ein Netz aus Prisma-Türmen, um deren Schuss-Stärke zu verbessern.
- Mit einem Doppelklick auf einen GI »bauen« Sie diesen auf, diese Einheit ist dann um einiges besser als im »normalen« Zustand. Nutzen Sie auch die untere Leiste für fortgeschrittene Strategen, um die Schlacht besser unter Kontrolle zu haben; dort können Sie beliebig viele GIs auf einmal aufbauen.
- Sie sollten immer einige Seals (als Verteidigung gegen Infanteristen) im Lager haben.
- Nutzen Sie Spione, um die gegnerische Stromversorgung zu unterbrechen. Passen Sie aber auf Hunde auf, denn diese können Ihre Spione enttarnen!

LÖSUNG

Alliierte
Mission 1



Der erste russische Angriff zielt auf Amerika. Die Zerstörung der Freiheitsstatue soll dabei als eindeutige Kriegserklärung dienen. Gegen eine solche Konfrontation müssen Sie sich natürlich wehren.

Vernichten Sie zu Beginn mit der Spezialistin Tanya die sowjetischen Raketenkreuzer. Sind alle gegnerischen Fallschirmjäger vernichtet, ziehen Sie über die Brücke in Richtung Norden weiter. Nehmen Sie dabei alle GIs mit, da Sie diese später zur Verteidigung benötigen werden.

Lassen Sie Ihre Einheiten am anderen Ende der Brücke nach Nordosten weiterziehen. Übernehmen Sie dort das verbündete Lager.

Vernichten Sie auf dem Weg alle gegnerischen Streitkräfte.



Die Russen haben ihr Ziel leider erreicht: Die Freiheitsstatue ist dem Erdboden gleichgemacht worden.

Ganz im Nordosten finden Sie drei Panzer, mit deren Hilfe Sie das Missionsziel, die Sowjets zu besiegen, schnell erreichen können.

Postieren Sie Ihre Hunde und GIs an der Sammelstelle des Erztransporters und stellen Sie auf »Bewachen«, um Ihre Basis zu verteidigen. Produzieren Sie einen Ingenieur und reparieren Sie mit ihm die Brücke südöstlich Ihres Lagers.

Schicken Sie dann Tanya und die drei Panzer in Richtung der Sowjets los und vernichten Sie alle Gegner (nutzen Sie auch die Fässer); Tanya bringt jeden Infanteristen mit einem Schuss um die Ecke. Nach dieser Aufwärm-Mission geht es gleich richtig zur Sache. →

SEHENSWÜRDIGKEITEN



Wenn Sie in manchen Missionen Gebäude einnehmen ...



... oder diese reparieren, ...



... erscheinen oft Kisten, ...



... in denen sich Geld oder Einheiten-Upgrades befinden.

Mission 2



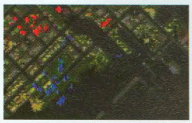
→Achten Sie zu Beginn der Mission gut auf Ihre Einheiten, da Sie nicht allzu viele besitzen! Erkunden Sie die Gegend erst mit den Raketenkämpfern. Ziehen Sie dann mit Ihren Einheiten nach Südosten, dann Richtung Nordwesten. Dort befinden sich jeweils zwei oder drei Kisten mit Geld oder Einheitenverbesserungen. Ihr Ziel ist es, die westlich gelegene Basis des Gegners einzunehmen. Zerstören Sie dazu die gegnerischen Geschütztürme mit den Raketenkämpfern, aber Vorsicht vor den Flaktürmen! Nehmen Sie dann die Basis ein. Produzieren Sie jetzt Panzer und ein paar Geschütztürme für die Verteidigung. Unterstützen Sie die Türme mit davor aufgebauten Gls. Stellen Sie zehn Panzer und 15 Raketenkämpfer her. Attackieren Sie damit den Gegner östlich Ihrer Basis. Wenn Sie alle feindlichen Flaktürme zerstört haben, erhalten Sie Unterstützung durch Fallschirmjäger.

Mission 3



Die dreisten Sowjets haben den »Psychic Beacon« erfunden; Sie sollen diesen zerstören. Zuerst müssen Sie Ihr Lager besser verteidigen: Bauen Sie einige Gls und schicken Sie diese in die Hochhäuser, die direkt an den Brücken liegen. In dieser Mission verfügen Sie das erste Mal über den IFV, in den Sie verschiedene Einheiten schicken können. Mit einem Ingenieur wird es eine Reparatureinheit, ein GI macht einen MG-Panzer daraus und so weiter. Stellen Sie neben den Hochhäuser bei den Brücken je zwei der verschiedenen IFV-Arten auf. So gewähren Sie den Gls Unterstützung. (Beachten Sie zu dieser Mission auch die Randspalte auf dieser Seite.) Begeben Sie sich nun daran, den »Psychic Beacon« zu zerstören: Bauen Sie acht normale Panzer, zwei Reparatur-IFV, drei MG-IFV und drei Standart-IFV. Vernichten Sie alle Gegner, wobei die Panzer immer wieder von den Rep-IFV geheilt werden.

Mission 4



In dieser Mission sollen Sie den Psychic Beacon zerstören und dafür eine Basis bauen. Am Anfang fliegen einige Gleitjäger zu den gegnerischen Geschütztürmen und schießen automatisch darauf. Ziehen Sie mit allen Einheiten in Richtung Nordwesten und errichten Sie mitten in der gegnerischen Basis Ihre eigene. Nehmen Sie nun alle Gebäude der Russen ein, dann können Sie schnell erfolgreich sein. Bauen Sie jetzt einige Panzer beliebiger Art und schicken Sie diese nach Norden. Dort finden Sie den Psychic Beacon. Legen Sie diesen in Schutt und Asche, ohne auf die Gegner zu achten. Daraufhin läuft eine Videosequenz ab, in der aus dem Psychic Beacon ein Atomsilo entsteht; die Stadt wird vernichtet.

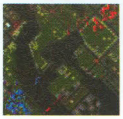
Mission 5



Die Sowjets haben zwei Atomraketen-Silos gebaut. Tanya soll diese – unter Ihrer fachkundigen Führung – zerstören. Schon zu Anfang der Mission verfügen Sie eigentlich über alle benötigten Einheiten: Tanya und drei Spione. Üben Sie den Umgang mit Tanya, indem Sie die russische Basis im Südwesten, direkt neben Ihrem Startpunkt zerstören (als netten Nebeneffekt erhalten Sie eine Kiste). Sind die Gegner erledigt, schleichen Sie mit einem Spion an den Türmen vorbei und suchen nach der Kiste, die sich am Rand der Karte befindet; als Resultat ist Ihr Spion nun schneller. Ziehen Sie in Richtung Battle Lab und lassen Sie Tanya die Hunde und Soldaten der Sowjets erledigen. Passen Sie bei den Lagern auf: Die Tesla-Spulen setzen Tanya stark zu, nehmen Sie also lieber ein Kraftwerk mit einem Spion ein, um den gegnerischen Strom auszuschalten. Nun pulverisiert Tanya die Tesla-Spulen. Sobald Sie das Battle Lab der Russen per Spion infiltriert haben, bekommen Sie den Rest der Karte zu sehen. Nun erkennen Sie auch die zwei Silos. Sie müssen zuerst den östlichen Silo, danach den westlichen in Schutt und Asche legen. Erkunden Sie mit Tanya so weit wie möglich die Karte, um dann den schnelleren Weg am Wasser entlang einschlagen zu können.

Die Attacke auf den ersten Silo ist sehr leicht; schwimmen Sie einfach an den Tesla-Spulen vorbei und schießen Sie auf die Fässer an der seitlichen Mauer des Lagers. Vernichten Sie jede Einheit, die Sie angreifen möchte, und jagen Sie dann den Silo in die Luft. Holen Sie jetzt Ihre Spione und ziehen am Wasser entlang zum westlichen Lager. Dort schicken Sie einen Spion in ein Kraftwerk und jagen die Tesla-Spulen in der Nähe des Atomsilos hoch. Abschließend begeben Sie sich mit Tanya zum Silo und zerstören es.

Mission 6



Ihr Auftrag: Die Wiedereroberung Washingtons. Sie starten neben dem Pentagon und werden direkt attackiert. Reparieren Sie unbedingt schnell die Türme; so sparen Sie viel Zeit und Geld. Errichten Sie Ihre Basis und verlassen Sie sich auf Verteidigung durch Gls und Prisma-Türme. Setzen Sie verstärkt auf Flaktürme (der Gegner greift ständig mit V3-Raketen an) und Flaks (um Raketen abzuschießen). Erkunden Sie jetzt wie gewohnt die Gegend. Sie stellen fest, dass ein Gegner direkt neben Ihnen, auf der anderen Seite der Brücke, liegt. Vernichten Sie die Produktionsgebäude dieses Gegners entweder aus der Luft oder mit ein paar Panzern. Sobald der Feind nichts mehr bauen kann, verkauft er alle Gebäude – eine Eigenschaft, die aus dem Mehrspieler-Modus übernommen



Bauen Sie Ihre Abwehr rund um das Pentagon herum auf.

wurde. Da beim Verkauf von Gebäuden einige Infanteristen entstehen, müssen Sie ein paar zusätzliche GIs bauen.

Sobald der kleinere Gegner keinen Schaden mehr anrichten kann, beginnen Sie, den Feind im Nordosten auszuspionieren. Greifen Sie diesen ein paar Mal aus der Luft an, bis er nur noch wenige oder gar keine Produktionsgebäude mehr besitzt (der Bauhof muss aber in jedem Fall in Schutt und Asche liegen!). Stellen Sie nun ein paar Panzer verschiedenster Arten her, um dem Gegner dann am Boden (und aus der Luft) den Rest zu geben.

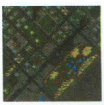
Mission 7



Die Sowjets greifen Hawaii an und haben dabei die Atombombe im Gepäck. Sie sollen sämtliche feindlichen Aktivitäten unterbinden. Ihr Lager ist in dieser Mission schon ausgestattet, es fehlen nur eine gute Verteidigung und das Technikzentrum. Bauen Sie entlang des Wassers einige Prisma-Türme und direkt um das Lager ein paar Geschütz- und Prisma-Türme, da immer wieder Fallschirmjäger angreifen.

Produzieren Sie fünf Aegis-Kreuzer und bombardieren Sie damit das Lager der Sowjets im Westen. Achten Sie darauf, immer zuerst die Flaktürme und dann die anderen Gebäude zu zerbröseln. Ab und zu bauen die Russen einen Atomsilo, den Sie jedoch sofort pulverisieren können. Bis zum Abschuss der Rakete vergehen zehn Minuten. Zerstören Sie alles, womit der Gegner Einheiten oder Gebäude bauen kann. Dieser gibt dann auf und verfügt nur noch über ein paar Infanteristen. Liegen alle russischen Gebäude in Schutt und Asche, müssen Sie nur noch die restlichen Einheiten des Feindes aufspüren und erledigen.

Mission 8



Die Russen versuchen nun, die gesamte Bevölkerung einer Stadt unter ihre Kontrolle zu bringen. Stoppen Sie den Versuch! Zu Beginn haben Sie nur wenige Einheiten, darunter Tanya. Dies reicht zwar aus, um den Psychic Beacon zu zerstören, aber mehr könnten Sie nicht erreichen. Da aber die Vernichtung aller Einheiten Ihr zweites Ziel ist, ziehen Sie Richtung Südwesten über die Brücke südlich Ihres Startpunkts.

Dort finden Sie zwei Alliierten-Gebäude: Eine Waffenfabrik und eine Erzraffinerie. Reparieren Sie beide Anlagen, so gehören diese Ihnen. Bauen Sie einen Erzsammler und schicken ihn los. Produzieren Sie außerdem noch einen Hubschrauber, um Tanya zum Beacon zu fliegen. In der Nähe des Psychic Beacons befinden sich einige Kraftwerke. Sprengen Sie diese mit Tanya, aber passen Sie auf die Tesla-Spulen auf. Anschließend jagen Sie den Beacon hoch, ohne von den Spulen gebraten zu werden. Jetzt bekommen Sie Verstärkung in Form eines Bauhofs und mehreren Panzern. Darunter befinden sich einige Prisma-Panzer, mit denen Sie den Rest der Mission spielen sollten. Bauen Sie Ihr Lager wie gewohnt aus und greifen Sie mit den Prisma-Panzern den Gegner an. Erledigen Sie alle gegnerischen Einheiten, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Sollten Ihnen die Panzer mal ausgehen, basteln Sie fünf neue und ziehen damit los.

Mission 9



Die Russen haben Ihre Prisma-Technologie nachgebaut. Das Ergebnis mutet zwar etwas merkwürdig an, Sie sollten es aber trotzdem zerstören! Ziehen Sie mit Ihren Seals Richtung Westen zum aufgedeckten Bereich der Karte und entledigen Sie sich dort aller Gegner. Nun erhalten Sie Unterstützung und vor allem Ingenieure. Fliegen Sie mit diesen zu Ihrem Startpunkt, um sie in Sicherheit zu bringen. Ziehen Sie nun mit allen Einheiten zum ersten Prisma-Turm, der sich im Nordosten der gegnerischen Basis befindet. Vernichten Sie alles, was sich in der Nähe des Prisma-Turms bewegt. Nehmen Sie nun mit den Ingenieuren ein Kraftwerk und den Turm ein. Jetzt können Sie das ganze Lager mit den Seals auseinandernehmen. Zerstören Sie die Kraftwerke davor, um den Tesla-Türmen den Saft abzudrehen.

Mission 10



Retten Sie Einsteins Behausung vor der Invasion der russischen Truppen. Dazu stehen Ihnen zwei verschiedene Möglichkeiten offen: Das schnelle Angreifen des Gegners oder die vollständige Zerstörung beider Basen.

Zur ersten Möglichkeit: Produzieren Sie am Anfang gleich einige Soldaten und Panzer; schicken Sie diese in Richtung eines der alliierten Lager, das gleich zerstört werden wird.

Warten Sie, bis das Lager dem Erdboden gleich ist, ohne einzugreifen. Attackieren Sie dann sofort die Russen an und vernichten Sie den Bauhof. Wenn aus dem Lager Kleinholz gemacht wurde, ziehen Sie zur zweiten Basis, während Sie Ihr Lager ausbauen und Nachschub für die dritte Basis herstellen. Sobald Sie die zweite gegnerische Startbasis in den Boden gestampft haben, greifen Sie die letzte Basis mit allen Einheiten, die Sie besitzen, an und haben das Level geschafft. Wenn



Der gute Einstein hat es sich gemütlich gemacht, beschützen Sie sein trautes »Heim«!

Sie nicht auf schnellen Angriff stehen, müssen Sie den Bauhof, den Sie am Anfang besitzen, zu Einsteins Labor schicken. Stellen →

FALLSCHIRMJÄGER



Wenn Sie diesen zivilen Flughafen mit einem Ingenieur einnehmen ...



... erhalten Sie Fallschirmjäger, die Sie in ein beliebiges Gebiet entsenden können.



Diese sechs GIs sind gut geeignet, um die Gegend zu erkunden. Dadurch erhalten Sie auch die Möglichkeit, die gegnerische Verteidigung zu umgehen.



Haben Sie den Psychic Beacon erst mal vernichtet, ist der Rest der Mission leicht zu absolvieren. (Mission 8)

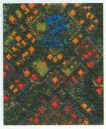
ALARMSTUFE ROT 2

→Sie in beiden Lagern eine gute Verteidigung auf. Achten Sie darauf, auf jeden Fall einen »Ore Purifier« und neben der Verteidigung eine schlagkräftige Angriffstruppe zu bauen. Sobald Sie meinen, dass die Truppe stark genug für alle drei Gegner ist, ziehen Sie los und vernichten die wichtigen Gebäude der Gegner. Danach müssen Sie nur noch vereinzelte Feinde suchen und eliminieren, um in den nächsten Level zu gelangen.

Mission 11



Da Sie Einsteins Labor gerettet haben, stellt er Ihnen seine Chronosphäre zur Verfügung, um die russischen Nuklear-Tätigkeiten auf Kuba zu stoppen. Am Anfang müssen Sie einfach nur Ihre Basis verteidigen. Beachten Sie dabei, dass der Gegner mit Raketenkreuzern angreift, bauen Sie also nach Süden ausgerichtete Flaks. Östlich Ihres Lagers befindet sich eine Brücke, stellen Sie 15 bis 20 GIs davor auf und die Seite ist vorerst gesichert. Produzieren Sie auf jeden Fall je fünf Flugzeugträger, Aegis-Kreuzer und Zerstörer, um nachher die sowjetische Basis einäschern zu können. Nach einer gewissen Zeit bekommen Sie auf der Karte ein neues Gebiet zu sehen; hier befindet sich die russische Basis. Schicken Sie Ihre Flotte vor die russische Küste und greifen Sie den Gegner an. Errichten Sie eine Chronosphäre, um den Angriff durch gebeamte Panzer zu verstärken. Ihr Primärziel sollten die Nuklearsilos darstellen, danach nehmen Sie den Bauhof auseinander. Sind die gegnerischen Gebäude nur noch rauchende Trümmer, können Sie endlich Moskau angreifen.



Mission 12

In der abschließenden Mission sollen Sie den Kreml in Moskau attackieren. Sprengen Sie mit einem Ihrer Seals das Kraftwerk in der Mitte der Tesla-Spulen, danach zerstören Ihre Seals die Spulen. Per Chronosphäre werden Ihnen nun ein Bauhof und einige Einheiten geschickt. Bauen Sie schnell Ihr Lager auf und verteidigen Sie es in alle Richtungen. Bauen Sie Flakstellungen; der Gegner greift oft mit V3-Raketen und Luftschiffen an.

Der wohl stärkste Angriff der Sowjets ist auch hier wieder die Atombombe. Versuchen Sie, die Atombombensilos durch das Wetterkontroll-Gerät zu zerstören. Schicken Sie außerdem per Chronosphäre ab und zu einige Panzer neben die gegnerischen Bauhöfe, um die Nachproduktion von Gebäuden zu unterbinden. Wenn Sie alle russischen Bauhöfe eingeäschert haben, konzentrieren Sie sich auf Waffenfabriken, Erzraffinerien und Kasernen. Bauen Sie immer wieder Ihre Verteidigung nach, da die gegnerischen Angriffswellen bis zuletzt nicht aufhören. Erledigen Sie zum Schluss noch übrig gebliebene feindliche Einheiten. Wieder einmal haben Sie das russische Weltmachtstreben im Keim erstickt.

(Tobias Sablowski/st)

IMPRESSUM

PC PLAYER SONDERHEFT 2/2001: TIPPS & TRICKS

CHEFREDAKTEUR	Roland Austinat (ra), verantwortlich im Sinne des Presserechts
CHEFIN VOM DIENST	Christiane Wesoly
FREIE MITARBEITER DIESER AUSGABE	Christian Daxer (cd), Rodney Dive (Layout), Henrik Fisch (CD-Mastering und Programmierung), Karl Rieß (Layout)
ART DESIGN	Rodney Dive, Karl Rieß
TITEL	Artwork: Infogrames/Spellbound Entertainment Gestaltung: Rodney Dive, Karl Rieß
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München, Telefon: (089) 450-684-0, Telefax: (089) 450-684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Michael Adolf
ANZEIGENVERKAUF	Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen), Tel. (089) 450-684-401, Mediaberater: Simone Müller, Tel. (089) 450-684-44 Lars Wittler, Tel. (089) 450-684-414 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951-106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (089) 450-684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Harry Bellach
DRUCKVORLAGEN	Medienservice AG, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747-3440
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh
SO ERREICHEN SIE UNS	**Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209-591-38, Fax: (089) 200-281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme und gedruckten Karten, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Alle Inhalte und Abbildungen: Copyright Future Verlag 2001

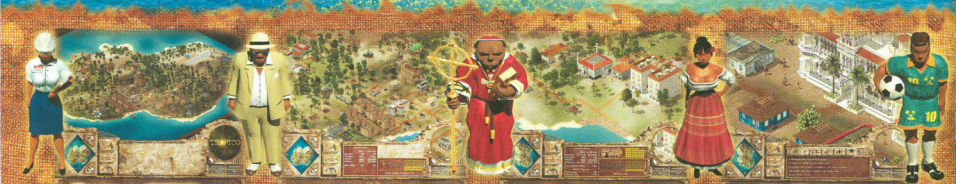


Ab jetzt im Handel

oder unter www.zdnet.de/profishop/

TROPICO

Der Diktator-Simulator



T POP P PopTop Software

GODGAMES

Jetzt überall im Handel

PC CD ROM

www.take2.de