

Die Siedler IV

August 2017

Die Siedler IV ist das einzige von mir einigermaßen beherrschte Computerspiel dieses Jahrtausends.¹ Viele lieben und spielen es bis heute. Sie erfreuen sich am Gewusel der herumlaufenden Siedler und ihrem Bemühen um eine florierende Wirtschaft und einen militärischen Sieg.

Zumeist kann man sich Zeit lassen, wovon die meisten Aufzeichnungen unter Youtube zeugen. Trotzdem scheitern viele, zumeist wegen schlechter Planung. Nur wenige schaffen es bis zur berüchtigten sechsten Mission des dunklen Volkes. Ich bin nicht viel weiter gekommen, jedenfalls nicht mit meinen Beschreibungen, nach denen ein zügiges und zielführendes Spiel möglich ist. Nicht wegen steigender Komplexität und Schwierigkeit, sondern wie oft im Leben: Nach einer längeren Pause fehlt die Motivation, eine begonnene Arbeit fortzuführen. Deshalb werde ich nicht alle Missionen durchspielen und leider noch nicht einmal zur Bonus-Mission kommen, zu der ich nirgendwo eine Beschreibung oder gar Verfilmung gefunden habe.

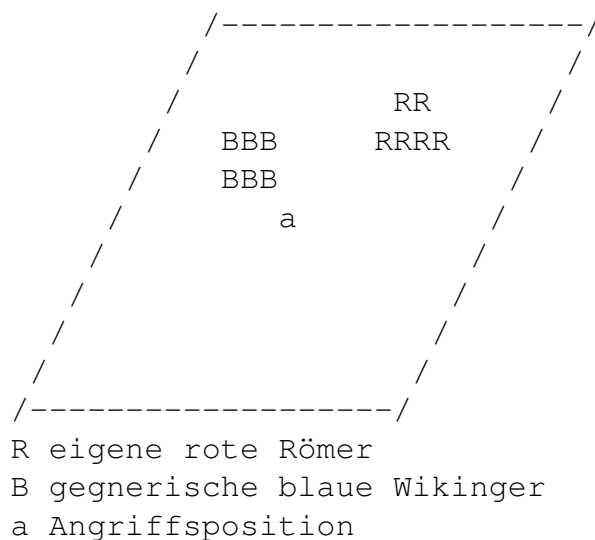
Ich tröste mich damit, daß auch ohne mich in den letzten Jahren eine gewisse Siedler-Renaissance eingetreten ist. Inzwischen gibt es eine für modernere Betriebssysteme überarbeitete History Collection und demnächst erscheint unter dem Titel Allianz eine ganz neue Version. Möglicherweise haben sich deshalb die sog. Speedrunner nun auch der Version IV zugewendet. Mit umfangreicher Erfahrung, schneller Maus, viel Zeit, jugendlichem Elan und nervtötender Hektik bewältigen sie die Missionen unterbrechungsfrei deutlich schneller als ich. Wer sich also über Zeitvertreib hinaus interessiert, der sollte sich ihre Filme ansehen.²

¹Im vergangenen Jahrtausend war es das berühmte textbasierte 350-Punkte-Abenteuer, das ich unter <http://zahlwort.blogger.de/stories/883440> beschrieben habe.

²<https://www.speedrun.com/thesettlers4>

Römer 1 – Bedrohung aus dem Norden

Die verworrene Missionsbeschreibung kann man überlesen. Die darin erwähnte Mutter der Wölfin kommt im Spiel nicht vor. Ist mit ihr die Stiefoma von Romulus und Remus gemeint? Gegner sind die Wikinger, die tatsächlich nördlich der Römer eine Bedrohung waren, jedoch ein halbes Jahrtausend später. Auch der Tipp, mit dem Schiff gen Westen zu segeln, dient mehr der Verwirrung. Das Missionsziel ist schlichter: Mit den eigenen roten Römern im Nordosten sind die blauen Wikinger im Nordwesten zu besiegen. Sie verfügen anfänglich über 31 Soldaten gegen 18 eigene. Die Lage sieht wie folgt aus:



Man kann eine solide Wirtschaft aufbauen und nach einer Stunde mit etwa 60 einfachen und 20 hochwertigen Soldaten in die Schlacht ziehen. Schneller ist es, sofort möglichst viele Schwertkämpfer heranzubilden. Mit den anfänglichen Nahrungsvorräten und dem einen Fischer ist eine Gesamtzahl von 60 Soldaten in 25 Minuten möglich. Zieht man nach 22 Minuten mit 50 von ihnen an die Front, kann man einen Turm nach dem anderen einnehmen.

Mit etwas Geschick kommt man unter 20 Minuten. Dazu sind die Soldaten sehr zügig zu bilden, und es geht mit einer kleineren Truppe an die Front. Gleich zu Beginn muß die Eisenschmelze mit der Arbeit beginnen, die schon nach einer Minute Nachschub aus der Eisenmine benötigt. Der Bau zweier Waffenschmieden gleicht Schwankungen im Nachschub von Erz und Kohle aus und erfordert eine Kaserne erst, wenn 16 Waffen geschmiedet sind.

Es bleibt nur ein Turm minimal besetzt stehen, Kohle geht vorzugsweise an die Eisenschmelze, Fische und Brote nur an die Kohlemine und alles



Abbildung 1: Das Heimatgebiet der Römer

Fleisch an die Eisenmine. Die Kohle erhält die höchste Transportpriorität vor Eisenerz und Eisenbarren. Die Kaserne sollte nach zehn Minuten fertig sein, um die Waffen aus den Waffenschmieden abzuziehen. In Dienst geht sie erst nach zwölf Minuten, kurz bevor das erste mittlere Wohnhaus für genügend Siedler sorgt, von denen nur fünf zu Bogenschützen werden. Der Rest ergibt Schwertkämpfer.

Mit dieser Vorgehensweise in der leichten Variante werden aus anfänglichen 18 in der zwölften Minute etwa 30 Soldaten, mit denen es an die Front geht. Dort angekommen dringt man mehrfach in das Land der Wikinger ein, um sie herauszulocken. Zwischenzeitlich sind ein paar neue Soldaten nachgerückt, daß mit der vierten Welle der erste Turm erobert wird. Mit abermals nachgerückten Soldaten können schnell die übrigen Türme genommen werden, womit die Wikinger nach 19 Minuten besiegt sind.

In der leichten Variante stagnieren die Wikinger bei 65 Soldaten, in der normalen setzt das Mitleid erst bei 112 ein, und sie greifen nach etwas mehr als einer Stunde an. In der normalen Variante habe ich den gleichen Aufbau gewählt, doch drei Minuten später mit 40 statt 30 Soldaten angegriffen, dafür aber sofort einen Turm erobert. Nachdem weitere Soldaten nachgerückt waren, fiel auch der Rest der Wikinger. Letztlich benötigte ich zwei Minuten länger als in der leichten Variante, was wohl der schlechteren Vorgehensweise anzulasten ist.

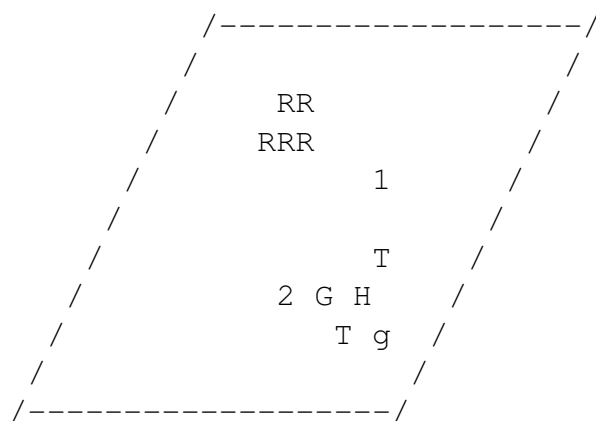


Abbildung 2: Die Wikinger sind besiegt

Natürlich hatte ich den Verdacht, es ginge viel schneller, wenn man sofort den eigentlich überlegenen Gegner angreift und seine schlechte Verteidigung ausnutzt, habe es aber nie geschafft. Mir fehlten nicht nur einige Detailkenntnisse, ich bin für ein hektisches Spiel auch völlig ungeeignet. Erst lange Zeit nach meinen Bemühungen ist es den sog. Speedrunnern tatsächlich gelungen.

Römer 2 – Magie des Südens

Nun geht es gegen die Mayas, nach den Wikingern im Norden ein zweites, den Römern völlig unbekanntes Volk im Süden. Ihr Gebiet muß nicht vollständig erobert werden. Es reicht, mit den eigenen roten Römern im Nordwesten das Heiligtum der blauen Mayas im Südosten zu zerstören. Sie verfügen anfänglich über 42 Soldaten gegen 26 eigene. Die Lage sieht wie folgt aus:



- R eigene rote Römer
- H Heiligtum der blauen Mayas
- T zu erobernde kleine Türme
- G zu erobernder großer Turm
- g großer Turm kann bleiben
- 1 Angriff der Bogenschützen
- 2 Angriff der Schwertkämpfer

Der gemütliche Weg besteht wiederum darin, eine ordentliche Wirtschaft aufzubauen, Gegner ums Leben zu bringen und deren Land zu besetzen, wodurch letztlich auch das Heiligtum fällt. Es kann aber gelingen, das Heiligtum direkt zu erobern, wenn die Wachmannschaft durch ablenkende Angriffe in den Norden gelockt wird.

Konkret bedeutet dies: Die beiden großen Türme abreißen, dann alle Bogenschützen als Gruppe 1 ins nördliche Gebiet des Gegners senden, danach alle Schwertkämpfer als Gruppe 2 in den Süden. Von ihnen werden fünf normale Schwertkämpfer als Gruppe 3 abgezockt, die später der Gruppe 1 zugeschlagen wird. Während die Soldaten marschieren, können ein paar Bauten in Auftrag gegeben werden, um die Kampfkraft zu erhöhen.

Wenn keine Verzögerungen eintreten, kann die Gruppe 1 zwei Türme erobern und sich dann vor dem anrückenden Gegner auf das eigene Gebiet zurück-

ziehen. Zwischenzeitlich hat die Gruppe 2 die Angriffsposition erreicht und marschiert zum ersten großen Turm. Nach dessen Eroberung ist ein kleiner Rückzug anzuraten, denn der Gegner kommt inzwischen angelaufen. Deshalb erobert die Gruppe 1 einen weiteren Turm und fällt dann beim Gegner ein, was ihn so sehr bindet, daß die Gruppe 2 die beiden kleinen Türme um das Heiligtum erobern kann, möglichst gleichzeitig, um die Zeit zu verkürzen.



Abbildung 3: Das Heiligtum der Mayas ist zerstört

In der normalen Variante geht es mit mehr Brutalität ebenso. Weil die Mayas den ersten Turm im Norden gut verteidigen, der in der leichten Variante sofort fällt, geht es gleich auf den zweiten östlich davon, was natürlich mehr Zeit erfordert. Nun greifen die Mayas an, und Gruppe 1 zieht sich als Kanonenfutter zurück, weshalb Gruppe 2 auf einen Streich gewinnen muß. Deshalb wird der große Turm westlich des Heiligtums zunächst verschont und erst der kleine nordöstlich davon niedergemacht. Danach wendet sich eine Hälfte dem südlichen kleinen Turm zu, die andere dem großen westlichen. Das hat nur elf Sekunden länger gedauert als in der leichten Variante.

nützen wenig. Die wenigen schon vorhandenen überleben lange und sind bei einem Angriff wertlos, wenn alle Schwertkämpfer tot sind.

Nach 20 Minuten entstehen Soldaten in der gleichen Geschwindigkeit wie bei den Wikingern. Sind knapp 50 zusammen, werden sie vor die Grenze der Mayas geschickt, wo nach einer halben Stunde einige kleine Türme erobert sind. Mit den großen wartet man noch ein bißchen, da sie hohe Verluste fordern. In 40 Minuten aber sind die Mayas geschlagen. Nach kurzer Sammlung greifen die überlebenden Kämpfer von Süden her die Wikingier an, während eine andere Truppe im Norden einmarschiert, wo einige Türme ohne Widerstand fallen. Eine dritte Gruppe verbleibt beim Heimatturm, denn die Wikingier werden dort angreifen. Das dezimiert ihre Truppen deutlich.



Abbildung 4: Todesmutig laufen die blauen Wikingier in die roten Verteidiger

Danach können alle Soldaten an die Front. Soweit es noch möglich ist, greifen die Truppen im Süden und Norden kompromißlos an. Erreicht der Nachschub von der Heimat das Kampfgebiet, ist der Sieg so gut wie errungen, den ich nach einiger Übung in 55 Minuten erreichte. In der Normalvariante führt die gleiche Strategie zum Erfolg. Allerdings habe ich die großen Türme der Mayas stehen lassen, um die damit eingesparten Soldaten sofort gegen die Wikingier zur Verfügung zu haben. Wenn zum Schluß genügend Soldaten übrig sind, dann geht es mit ihnen gegen den Rest der Mayas, die nach ihrer Dezimierung keinen einzigen Soldaten mehr produzieren konnten. So habe ich es in 57 Minuten geschafft.

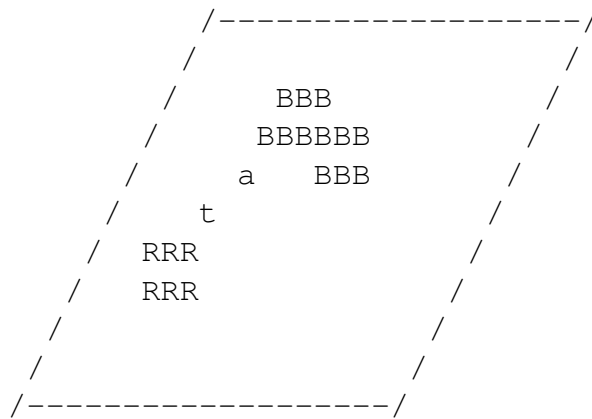


Abbildung 5: Zum Schluß ist das Heiligtum der Mayas dran

Wie in der ersten und zweiten Römer-Mission ist die Zeit für die normale Variante nur wenig länger als für die leichte. Neben der Übung wird es wohl daran liegen, daß die Erschwernis bei zügiger Spielweise wenig in Erscheinung tritt. Tut man in dieser dritten Mission auf leichter Stufe gar nichts, verharren die Wikinger lange Zeit bei 90 Soldaten und die Mayas benötigen eine Stunde, um die gleiche Anzahl zu erlangen. Erst nach zwei Stunden greifen sie mit über 200 Soldaten an. In der Normalvariante gehen Mayas schneller vor, und die Wikinger steigern sich bald auf 150 Soldaten. Schon nach einer Stunde greifen sie an. Bei zügigem Spiel nützt dem Gegner seine höhere Stärke jedoch nur wenig.

Wikinger 1 – Die Steinmenschen

Mit den eigenen roten Wikingern im Südwesten sind die blauen Mayas im Norden zu besiegen. Sie verfügen anfänglich über 36 Soldaten gegen 16 eigene. Die Lage sieht wie folgt aus:



R eigene rote Wikinger
B gegnerische blaue Mayas
a Angriffsposition
t Abfangturm

Eine sichere Vorgehensweise besteht darin, zunächst eine florierende Heimatsiedlung aufzubauen und mit einigen Türmen am Nordufer die ab der 17. Minute etwa alle 13 Minuten anlandenden und immer zahlreicher werdenden Soldaten der Mayas abzufangen. Auf dieser Basis sollte eine für einen erfolgreichen Angriff erforderliche Übermacht erzielt werden. Man kann aber auch warten bis die Mayas verlustreich angreifen und anschließend zurückschlagen.

Schneller geht es wie in Römer 1, wenn aus den vorhandenen Ressourcen möglichst zügig Soldaten produziert werden. Das ist jedoch nicht einfach und verlangt auch in der leichten Variante hohe Detailgenauigkeit, denn zu Beginn verfügt man über so gut wie nichts. Es sind vier sich gegenseitig im Wege stehende Ziele zu verfolgen: Sofortige Waffenproduktion, umfangreiche Holzgewinnung, neue Siedler und Turmausbau Richtung Osten, weil dort Waren liegen, ohne die es auf keinen Fall geht.

Da Material knapp ist und kurzfristig nicht erwirtschaftet werden kann, müssen drei Türme Richtung Osten gebaut werden, um an die herumliegenden Güter zu gelangen. Schon mit dem zweiten Turm können einige

wenige Bretter eingeholst werden können. Das ist eine Kleinigkeit, die aber angesichts extremen Holz Mangels vorteilhaft ist.



Abbildung 6: Gute Turmpositionen, um an die Waren im Osten zu gelangen

Während die Türme mit höchster Priorität gebaut werden, sind zügig Waffen zu produzieren. Sofort wird eine Eisenschmelze in Auftrag gegeben. Es folgt eine Waffenschmiede, die genau dann fertig werden sollte, wenn der achte Eisenbarren gegossen wird. Das gleiche gilt für die Kaserne. Sie sollte genau dann erstellt sein, wenn die achte Waffe geschmiedet wird. In ihr werden zunächst 24 Waffen eingelagert, weshalb neben Schwertern auch acht Bögen und acht Äxte zu produzieren sind. Nach 20 Minuten können dann 30 Soldaten auf einen Schlag ausgerüstet werden, daß mit 45 Richtung Gegner marschieren kann, der immer noch 36 hat, weil sein Nachschub in der 17. Minute natürlich abgefangen und verlustfrei vernichtet wurde.

Das hört sich einfach an, doch sind für 30 Soldaten auch 30 Siedler nötig. Anfänglich sind es 26, wovon 5 bis 6 für Produktionsbetriebe benötigt werden. Sollen letztlich noch 10 Träger bleiben, sind also zwei kleine Wohnhäuser fertigzustellen. Ein mittleres ergäbe zwar fünf zusätzliche Siedler, doch kostet es wertvolle zwei Bretter mehr. Außerdem sind die früher entstehenden zehn Siedler des ersten kleinen Wohnhauses von großem Nutzen.

Für den Bau dieser beiden kleinen Wohnhäuser, die Türme und die Waffenproduktion samt der noch gar nicht erwähnten Minen ist mehr Holz erforderlich als herumliegt. Trotzdem muß es zunächst mit einem einzigen Holzfäller gehen, für den ein Sägewerk so gebaut werden sollte, daß es mit dem achten Baumstamm fertig wird. Es früher zu tun, beeinträchtigte den

Bau der Eisenmine, womit eine kurze Produktionspause beim Eisenschmelzen entstände.

Wenn in den ersten 20 Minuten sich alles wie beschrieben entwickelt hat, weil neben einer guten Baufolge die Anzahlen der Planierer, Bauarbeiter, Geologen und Träger immer gut einstellt und die Transportprioritäten optimiert wurden, können die Mayas vor der 25. Minute angegriffen werden. Die Axtkämpfer zerstören den Turm an der Angriffsposition, der Rest erobert einen weiteren nördlich davon im Gebirge und sichert so eigenes Rückzugsgebiet, denn brutales Draufhauen bleibt erfolglos.



Abbildung 7: Soldaten ruhen sich auf dem eroberten Land aus

Nachdem die Verfolger auf eigenem Grund vernichtet sind, räumen die Bogenschützen ein paar Bodentruppen weg. Zwar kommen sie dabei ums Leben, sind aber im nachfolgenden Eroberungszug so und so wertlos. Danach marschieren alle gemeinsam Richtung Osten durch das Gebiet des Gegners, was aber nur von Erfolg gekrönt ist, wenn die etwa zehn zwischenzeitlich gebildeten Soldaten nachgezogen werden. Vor Ablauf einer halben Stunde kann der letzte Turm fallen.

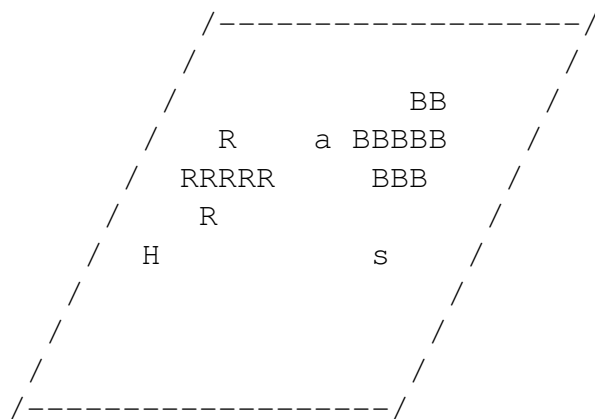
In der normalen Variante erscheinen die gegnerischen Soldaten stärker und aggressiver. Vielleicht stehen sie auch nur zahlreicher hinter der Angriffsposition. Es wird also einige Minuten länger dauern als in der leichten Variante. Das wiederum erlaubt, mit etwas Verzögerung ausschließlich Schwertkämpfer

heranzubilden, Waffenschmiede und Kaserne also etwas später zu bauen. Allerdings ist dann ein Lager für Eisenbarren und Waffen erforderlich. Gegenüber der leichten Variante wird etwas später und mit ein paar Soldaten weniger angegriffen. In diesem ersten Waffengang werden die drei Türme im Nordosten genommen, womit die Kaserne des Gegners vernichtet und der Sieg langfristig sicher ist.

Nun ist zwar mehr erobert als in der leichten Variante, doch sind dafür so gut wie alle Soldaten im Kampf gefallen. Der Sieg ist also in kurzer Zeit nur zu erringen, wenn zügig weitere Schwertkämpfer gebildet werden können. Dazu ist rechtzeitig die Produktion von Eisenbarren einzustellen, um die bereits vorhandenen mit der Restkohle vollständig zu Waffen zu schmieden. Wenn man anschließend Türme nur mit Übermacht angreift, sich nicht leichtfertig in den Pfeilhagel anderer Türme begibt und sich gegenseitig deckende gleichzeitig angreift, dann reichen die Kämpfer gerade aus, um in 36 Minuten zu gewinnen.

Wikinger 2 – Zeit der Wölfin

Mit den eigenen roten Wikingern im Westen sind die blauen Römer im Nordosten zu besiegen. Sie verfügen anfänglich über 78 Soldaten gegen 45 eigene. Die Lage sieht wie folgt aus:



R eigene rote Wikinger
B gegnerische blaue Römer
H Helm und Schwert
a Angriffsposition
s Scheinangriff

Eine sichere Vorgehensweise besteht wieder darin, zunächst eine florierende Heimatsiedlung aufzubauen und gleichzeitig sich nördlich des Gebirges mit Türmen Richtung Gegner vorzuarbeiten, um an der Angriffsposition beständig römische Soldaten auf das eigene Land zu locken. Daraufhin greifen die Römer verlustreich an, daß bei überlegter Fortentwicklung der Sieg irgendwann möglich wird.

Doch auch diese Mission benötigt weniger Zeit, wenn möglichst schnell Soldaten produziert werden, die den Gegner in Unterzahl angreifen. Das kann in der leichten Variante nach neun Minuten mit 19 Schwertkämpfern geschehen, während die restlichen fünf zuvor einen Scheinangriff starten und sich opfern. So kann ein Turm erobert werden, woraufhin die Römer sofort einen Gegenangriff starten, durch den sie große Verluste erleiden, wenn alle Soldaten sich sofort hinter den großen Turm zurückziehen. Nach 17 Minuten verbleiben nur noch 43 römische Soldaten gegen 54 eigene. Diese Übermacht reicht nicht aus, um alle Gegner aus den Türmen zu holen. Es sind vor allem Axtkämpfer erforderlich, um die verbleibenden Türme im Norden innerhalb von 30 Minuten zu zerstören.



Abbildung 8: Der äußerste Nordosten, zu dem man sich durchkämpfen muß

Da in der Normalvariante der Gegner auch zu Beginn bereits stärker sein könnte, habe ich mir etwas mehr Zeit gelassen und vor allem neben den großen Turm einen zweiten gesetzt. Hier die Vorgehensweise: Nach 13 Minuten werden die Römer frontal angegriffen, woraufhin ein Turm ohne große Gegenwehr fällt. Das provoziert sie zu einem Gegenangriff auf die beiden Türme. Im Kampf sterben 35 Römer, aber nur 10 eigene Soldaten, vorwiegend weniger nützliche Bogenschützen.

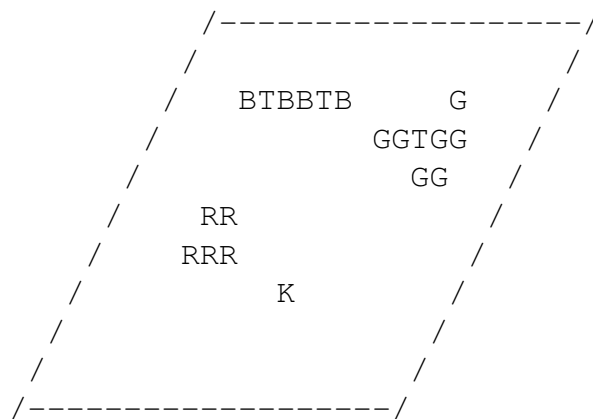


Abbildung 9: Die Römer greifen die Verteidigungsstellung erfolglos an

Die Überlegenheit von 54 zu 39 nach 18 Minuten reicht zwar aus, um viele kleine Türme zu erobern, doch nicht für alle. Deshalb werden in der Folge 15 Axtkämpfer ausgebildet, die den Rest sehr schnell erledigen, daß der Sieg sogar eine Minute früher als in der leichten Variante erzielt werden konnte.

Wikinger 3 – Allianz der Ehrlosen

Mit den eigenen roten Wikingern im Südwesten sind die blauen Römer im Nordwesten und die grünen Mayas im Nordosten zu besiegen. Sie verfügen anfänglich über 43 und 21 Soldaten gegen 20 eigene. Die Lage sieht wie folgt aus:



R eigene rote Wikinger
B gegnerische blaue Römer
G generische grüne Mayas
T große Türme der Gegner
K Krater mit dem Gold

Nach Erschließung des Flusses im Süden und des dahinter liegenden Gebirges, ist eine mächtige Streitmacht möglich, mit der über die Gegner hergefallen werden kann. Schneller geht es jedoch, wenn auf eine zeitraubende Ausdehnung verzichtet wird, nicht aber auf die im Krater des Südberges herumliegenden 42 Goldbarren, die mit Dieben geholt werden können. Dazu müssen schnell Wohnhäuser gebaut werden, denn abzüglich der 10 Planierer und der 10 Bauarbeiter sind es zu Beginn nur 16 Siedler. Zwei mittlere Wohnhäuser reichen für 42 Diebe. Mehr als vier sind insgesamt nicht erforderlich, da die Siedler keine weiten Wege zurücklegen werden.

Will man in der leichten Variante zügig erst die Römer und sodann die Mayas erledigen, werden zunächst eine Eisenschmelze, ein Turm am Berg, eine Eisenmine, eine Kohlemine, ein Turm nach Norden, eine Waffenschmiede, ein weiterer Turm nach Norden und eine Kaserne gebaut, und zwar mit je einem mittleren Wohnhaus nach zwei dieser Bauten. Sobald zwei Häuser fertig sind, holen sich die Diebe das Gold. Danach werden Soldaten ausgerüstet, neben einem Hauptmann und 15 Axtkämpfern nur Schwertkämpfer.

Nach 17 Minuten kann mit 45 Kämpfern der Bereich um die noch gar nicht gebaute Kaserne der Römer niedergemacht werden. Die Axtkämpfer zerstören den großen Turm, der Rest erobert den kleinen. Die zwischenzeitlich gebildeten Soldaten werden nachgezogen, und der Rest des römischen Gebietes ist nach 20 Minuten erobert. Nun ist keine Zeit für Erholung der etwa 35 Kämpfer. Die Bogenschützen und Axtkämpfer greifen die Mayas von Nordwesten an, bis sie den großen Turm erreichen und klein hauen. Die Schwertkämpfer räumen den Süden auf und ziehen dann am großen Turm vorbei, um die beiden letzten Türme dahinter zu erobern. Nach 25 Minuten sind die Mayas besiegt.

Für einen Sieg in weniger als 20 Minuten können die Mayas nicht erst nach den Römern angegriffen werden. Deshalb werden sie sofort an ihrer Ausbreitung gehindert. Dazu erobern 18 der anfänglich 20 Soldaten zunächst alle kleinen Türme der Mayas vor dem großen, den sie auf keinen Fall angreifen. Bis zu 15 Soldaten überleben den Kampf und wenden sich nach 16 Minuten von Osten gegen die Römer, während neue Kämpfer von Südwesten einmarschieren. Zeitgleich zu diesem Doppelangriff auf die Römer erreicht ein Dutzend Axtkämpfer den großen Turm der Mayas. Ist er zerstört, marschieren sie gegen den östlichen großen Turm der Römer, den sie wenige Sekunden vor Ablauf der 20. Minute dem Erdboden gleich machen. Zeitgleich erledigt eine weitere Gruppe aus Axt- und Schwertkämpfern den Rest der Römer.



Abbildung 10: Der letzte große Turm der Römer im Nordwesten ist zerstört

Vor allem die letzten Minuten sind sehr hektisch. Ständig müssen die verschiedenen Kampfgruppen auf ihre Ziele gerichtet werden, wobei es ganz

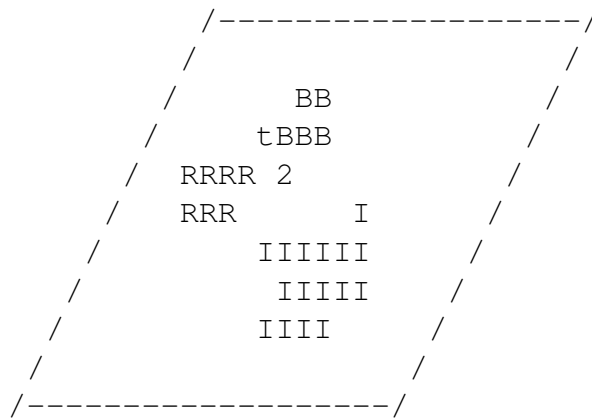
wichtig ist, wirklich gleichzeitig und als Gruppe anzugreifen, die Axtkämpfer möglichst ohne Kontakt mit dem Gegner zu den großen Türmen zu bringen und die langlebigen Bogenschützen nicht zu schonen.

Insgesamt 34 Soldaten in 18 Minuten auszurüsten, ist gar nicht so einfach. Die Eisenschmelze beginnt kurz vor Ende der vierten Minute mit der Produktion von Barren, von denen nach t Minuten $b = 2,7(t-4)$ zur Verfügung stehen. Das sind bei 18 Minuten etwa 38 Barren, die sehr zügig zu Waffen zu schmieden sind. Aus diesem Grunde werden zwei Waffenschmieden gebaut. Die erste muß vor der siebten Minute fertig sein, damit sich keine Barren stauen. Und die Kaserne muß schnell folgen, um die geschmiedeten Waffen aufzunehmen.

Die normale Variante unterscheidet sich von der leichten wohl nur in der Zahl der Soldaten, die beide Gegner nach einer halben Stunde heranbilden. Für eine zügige Lösung ist das unerheblich. Und so ist der Sieg auf die gleiche Art und Weise ebenfalls knapp unterhalb von 20 Minuten möglich.

Mayas 1 – Goldener Strand

Mit den eigenen roten Mayas im Osten sind die blauen Römer im Norden zu besiegen. Sie verfügen anfänglich über 18 Soldaten gegen 15 eigene. Die Lage sieht wie folgt aus:



R eigene rote Mayas
B gegnerische blaue Römer
I Insel
t neuer Turm der Römer

Es soll wohl die Insel im Südosten erschlossen werden, doch schneller geht es ohne Schifffahrt. Die Römer errichten an der Grenze einen Turm dessen Verteidigung sie alle Bodentruppen kostet. Zusammen mit fünf frischen Soldaten aus vorhandenem Eisenerz geht es gegen die restlichen drei Türme.



Abbildung 11: Der letzte römische Soldat fährt gen Himmel

Das dauerte genau 10 Minuten, während die Schiffsvariante mich 69 Minuten kostete. Es stehen zwar zwei Fähren zur Verfügung, um auf der Insel zu landen, doch gibt es dort nichts zur Gründung einer Siedlung. Es liegt deshalb nahe, den vorhandenen Esel vor einen Gründungskarren zu spannen, diesen überzusetzen und auf der Insel einen Hafen zu errichten. Leider habe ich nicht verstanden, nach welchen Kriterien die Handelsschiffe Waren transportieren. Und gegen richtige Programmfehler ist man machtlos.

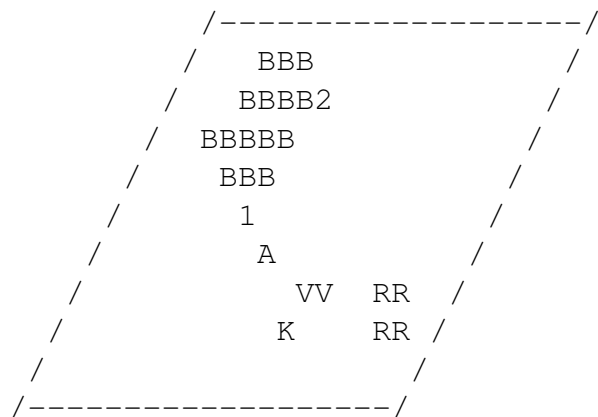


Abbildung 12: Die wundersame Fleischvermehrung im Inselhafen

Theoretisch kann die Insel auch ohne Hafen, Handelsschiffe und Gründungskarren besiedelt werden. Dazu werden alle herumliegenden Waren von Dieben mit den beiden Fähren auf die Insel gebracht, um dort ein florierendes Wirtschaftssystem aufzubauen. Ein zeitraubendes und nervtötendes Verfahren, zumal die Diebe sehr genau zu steuern sind. Sonst legen sie ihr Diebesgut irgendwo ab, und es muß mühsam eingesammelt werden.

Mayas 2 – Die Feuerbärte

Mit den eigenen roten Mayas auf der südöstlichen Insel sind die blauen Wikinger auf der nordwestlichen Insel zu besiegen. Sie verfügen auf ihr über 135 Soldaten. Hinzu kommen zwölf in einem Vorposten aus zwei großen Türmen auf unserer Insel, wo wir nur 30 eigene Soldaten haben.



- R eigene rote Mayas
- B gegnerische blaue Wikinger
- K Krater mit Waffen und Schnaps
- V Vorposten der Wikinger
- A Anlegestelle der Fähren
- 1 Angriff der Hauptgruppe
- 2 Angriff der Kleingruppe

Diesmal läßt sich die Schifffahrt nicht vermeiden, bleibt aber darauf beschränkt, Soldaten überzusetzen. Auch der Gegner kommt mit Schiffen, um seinen Vorposten regelmäßig zu verstärken, der zügig zu vernichten ist. Sofort gelingt das nicht, denn die 30 eigenen Soldaten reichen gegen die zwölf in den sich gegenseitig deckenden großen Türmen nicht aus. Deshalb und wegen der enormen Übermacht der Wikinger müssen zunächst viele Soldaten ausgerüstet werden. Bevor dies durch eigene Bergwerke gelingt, beschaffen Diebe die im östlichen Krater herumliegenden Waffen. Die reichen aus, den Vorposten vor dem Ende der 24. Minute zu erobern, womit die Wikinger keinen Nachschub mehr erhalten. Dort ist dann auch Platz für eine Werft, in der zwei oder drei Fähren gebaut werden. Mit einem kleinen und einem großen Tempel auf dem eroberten Gebiet kann der Alkohol verwertet werden. Schließlich sind etwa 130 Soldaten und möglichst auch Priester überzusetzen, solange die gegnerischen Wikinger bei 135 verharren, nachdem sie zwölf mit ihren großen Türmen verloren haben.



Abbildung 13: Wo der Vorposten war, stehen nun Werft und großer Tempel

Eine kleine Gruppe läuft nach Norden, eine große setzt direkt im Süden an, wo zwei kleine Türme und eine Burg schnell erobert werden können. Danach ist es aber wenig ratsam, den Eroberungszug brutal fortzusetzen, da die wenigen Schwertkämpfer schnell dezimiert sind. Und mit Bogen- und Blasrohrschützen läßt sich wenig anfangen. Zwischenzeitlich ist die kleine Gruppe im Norden angekommen, wo schnell ein paar schlecht bewachte Türme fallen, bis die Wikinger im Norden erscheinen, was den Kampf im Süden ermöglicht, vor allem mit einer Verstärkung, die zwischenzeitlich auf die Insel gebracht wurde.

In der leichten Variante fielen 100 feindliche Wikinger gegen nur 40 eigene Soldaten im Kampf bis zur ersten Burg im Westen. Das ist den Priestern zu verdanken, die den Gegner schwächten. Es überlebten 136 Soldaten bis zum Schluß, von denen allerdings nur 25 mit dem Schwert in der Hand an der Front standen. In der normalen Variante sollten deshalb nicht unbedingt mehr Schwertkämpfer, aber ausschließlich welche der Stufe 3 herangebildet werden. Dazu ist schnell mehr Gold, also eine zweite Goldmine und mehr Kohle erforderlich, wozu zwei zusätzliche Türme Richtung Westen zu bauen sind. Das verzögert den Aufbau, weshalb die beiden Türme der Wikinger mit weniger Soldaten, also höheren Verlusten zu nehmen sind. Auf Tempel wird verzichtet, weil sie zu spät fertig werden und die Kampfkraft der Priester durch goldene Schwertkämpfer ausgeglichen wird.



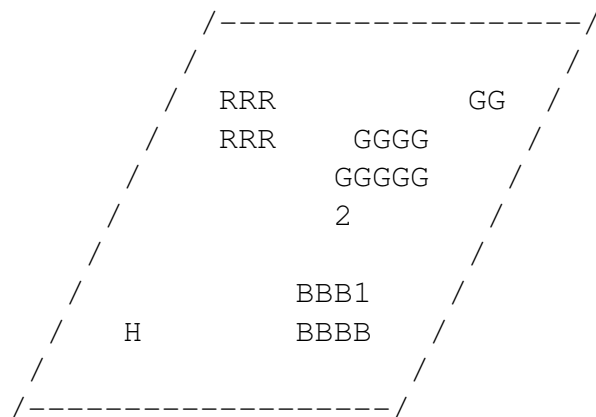
Abbildung 14: Der letzte Turm ist erobert, die Gebäude zerfallen zu Staub

Da nun kein Zauber den Gegner schwächt, müssen sich die Kämpfer mit Bogen und Blasrohr opfern. Sie voranzuschieben macht Mühe und kostet Zeit, weil sie minutenlang stehen und Pfeile abschießen, ohne recht voranzukommen. Ein direkter Marsch der Schwertkämpfer auf die Kaserne ist nicht zu empfehlen. Es ist also hinzunehmen, daß dort ab der 45. Minute Soldaten entstehen. Auch in der normalen Variante ist ein Angriff mit einer großen Gruppe im Süden und einer kleinen im Norden wohl das beste. Nur dürfen die Schwertkämpfer nicht in den feindlichen Pfeilhagel geraten. Sind die Bodentruppen dezimiert oder gebunden, fallen die Türme und auch die Burgen schnell.

So konnte in der normalen Variante der Sieg in 48 Minuten erzielt werden. Wieder waren über 130 Soldaten noch am Leben, darunter erneut nur wenige Schwertkämpfer an der Front. Auch 40 Gegner überlebten, die auf neutralem Boden von ihrer Kapitulation überrascht wurden.

Mayas 3 – Ein Unglück kommt selten allein

Mit den eigenen roten Mayas in Nordwesten sind die blauen Römer im Südosten und die grünen Wikinger im Nordosten zu besiegen. Sie verfügen über 26 und 52 Soldaten gegen 34 eigene.



- R eigene rote Mayas
- B gegnerische blaue Römer
- G gegnerische grüne Wikinger
- H heilige Stätte für Eisenbarren
- 1 Angriff auf die blauen Römer
- 2 Angriff auf die grünen Wikinger

Ein normaler und ruhiger Aufbau einer starken Wirtschaft scheitert am fehlenden Eisen. Zwar können auf der südöstlichen Halbinsel 55 Eisenbarren gezaubert werden, doch reichen sie nicht aus. Gewinnt man aus ihnen 55 Soldaten und überfällt damit die Römer, kann zwar üppiges Eisenvorkommen erobert werden, doch sind die Streitkräfte so sehr dezimiert, daß ein Angriff der Wikinger das Ende bedeuten kann. Deshalb sollen die Eisenvorkommen an der römischen Grenze erreicht, bevor die Römer sie sich einverleiben.

Egal, ob man einen langatmigen Aufbau bevorzugt oder einen schnellen Sieg im Schilde führt, es ist besser, mit Turmbauten schnell an die Eisenvorkommen an der römischen Grenze zu gelangen. Die Eisenbarren auf der Halbinsel laufen nämlich nicht weg. Dazu muß man nicht hetzen oder einen gesunden Aufbau vernachlässigen. Es ist sogar von Vorteil, wenn die Römer sich zunächst das Vorkommen schnappen. Dann muß man keinen eigenen Turm bauen, sondern einfach nur deren Turm erobern.

Diese Eroberung ist besonders einfach, wenn die Römer keine Bodentruppen mehr haben. Deshalb kann neben der Erlangung der Eisenbarren und dem



Abbildung 15: Ist der Steinkopf gebaut, schenken die Götter 55 Eisenbarren

Erreichen des Eisenvorkommens ein drittes Ziel verfolgt werden, nämlich die Vernichtung der kleinen römischen Türme im Osten. Danach bleiben dem Römer nur noch seine Turmbesetzungen in zwei voll besetzten großen Türmen, die nur unter sehr großen Verlusten zu erobern sind. Dafür fehlen lange Zeit die Soldaten.

Zunächst dachte ich, es sei gut, die Ostgebiete der Römer erst kurz vor der Inbetriebnahme ihrer Kaserne zu erobern, weil dann schon Eisen gefördert wurde und auch andere Rohstoffe herumliegen. Doch ein früher Angriff auf die Römer scheint besser. Es fallen zwar keine Erze an, dafür aber frühzeitig reichlich Rohstoffe aus dem römischen Restgebiet. Die können nämlich gefahrlos von Dieben abgeräumt werden können, da die Bodentruppen vernichtet sind und Turmbesetzungen sie nicht beschießen.

Damit liegt meine Vorgehensweise fest: Es wird eine solide Wirtschaft ohne Überproduktion aufgebaut und mit Türmen zügig das Eisenvorkommen angestrebt. Gleichzeitig arbeiten sich Pioniere auf das Heiligtum zu. Nach einer halben Stunde stehen so Eisenerz und Eisenbarren zur Verfügung. Bereits nach einer Viertelstunde ist der Römer durch die Eroberung seiner Ostgebiete gelähmt und Quelle weiterer Betriebsmittel. Liegt man fast gleichauf mit den zügig Soldaten produzierenden Wikingern, werden diese angegriffen und im äußersten Nordosten besiegt. Die dorthin nicht mehr nachziehbaren Soldaten machen sich über die restlichen Römer her.

Nach vielen Irrwegen habe ich es so in der leichten Variante innerhalb von 54 Minuten geschafft. In der normalen Variante sind die Wikinger aggressiver.

Sie breiten sich schneller aus und greifen auch recht bald an. Ob die Römer es ebenfalls tun, weiß ich nicht, da ich sie nie soweit kommen ließ. Dank meiner Übung gelang mir ein um zwei Minuten schnellerer Aufbau mit einem erfolgreichen Angriff auf die Wikinger, die samt den Römern in 52 Minuten geschlagen wurden.

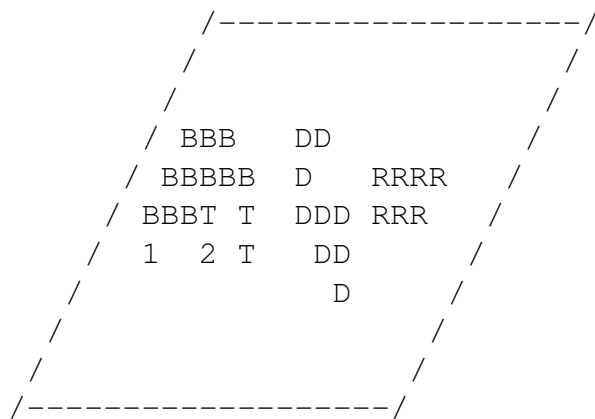


Abbildung 16: Der letzte Turm der Wikinger beim großen Tempel ist gefallen

Ab der 35. Minute konnte ich 6 Soldaten pro Minute, später bis zu 12 produzieren. Die Wikinger begannen schon mit der 25. Minute, brachten es aber nur auf 2 pro Minute. Nach einer Dreiviertelstunde wäre der Ausgleich mit etwa 100 Soldaten auf beiden Seiten erreicht worden. Am Ende hatte ich 180 Soldaten produziert von denen 90 gegen 90 Wikinger und 30 gegen 26 Römer fielen. Das ging nur, weil einige hochwertige Krieger darunter waren. Der Rest von 60 sieht üppig aus, verteilt sich aber auf drei Truppen, gegen die Wikinger, gegen die Römer und vor der eigenen Kaserne. Vor allem die erste umfaßt viele Verwundete und würde bei kleinerer Truppenstärke schnell aufgerieben.

Dunkles Volk 1 – Dunkle Saat

Mit den eigenen roten Römern im Osten sind die blauen Mayas im Westen zu besiegen. Sie verfügen anfänglich über 33 Soldaten gegen 11 eigene. Die Lage sieht wie folgt aus:



R eigene rote Römer
 B gegnerische blaue Mayas
 T große Türme der Mayas
 D dunkles Land
 1 erster kleiner Angriff
 2 zweiter Hauptangriff

Über 24 Bretter, 24 Steine, 8 Fische und 12 Portionen Golderz hinaus gibt es zu Beginn so gut wie nichts. Sie können aber Grundlage einer systematisch aufzubauenden Wirtschaft sein, zumal in den naheliegenden Bergen Kohle, Eisen, Stein und auch Gold zu finden sind. Außerdem erhält man von einer Wassernymphe 33 Eisen- und 46 Goldbarren, wenn man ihr 12 Vasen baut. Die dafür nötigen 12 Goldbarren können aus dem vorhandenen Golderz geschmolzen werden. Derart systematisch und gemütlich kann man nach einer Stunde genügend Soldaten haben, um die Mayas direkt hinter der Landbrücke anzugreifen, obwohl sie dort eine Verteidigungsstellung aus einem großen Turm mit einem kleinen dahinter aufgebaut haben. Ein dunkles Volk gibt es nicht, nur von ihm verlassenes verdorrtes Land.

Da die Mayas ihre Kaserne in schwach gesichertes Land bauen werden, habe ich kurz überlegt, mit der Maximalzahl von 10 Soldaten vorzeitig einen Teil dieses Gebietes zu erobern, um den Aufbau der Mayas zu stören. Leider bringt das nichts und kostet nur Nerven. Als nächstes wollte ich dem Rat-schlag einiger folgen, auf die Geschenke der Wassernymphe verzichten und

die Wirtschaft ganz normal aufbauen. Doch die nötige Soldatenzahl erreicht man so nicht unter einer Stunde. Natürlich kann man die Geschenke nebenbei noch einheimsen, doch ist dafür Aufwand zu treiben, und sie fallen nur noch wenig ins Gewicht, wenn die Wirtschaft so und so schon brummt.

Langer Rede, kurzer Sinn: Ich habe mich entschlossen, die Wirtschaft nur soweit aufzubauen, daß die 12 Vasen gebaut werden können, um anschließend aus den 33 Eisen- und 46 Goldbarren 20 Soldaten der Stufe 2 und 13 der Stufe 3 zu machen. Maximal stehen mir dann 43 Soldaten mit 2,1 als mittlerer Stufe für einen Angriff zur Verfügung. Solange die Mayas bei 33 Soldaten verharren, reichen sogar weniger Angreifer aus, daß auf den zeitraubenden Anmarsch der zuletzt ausgebildeten Soldaten verzichtet werden kann.

Wird sparsam gebaut und großzügig abgerissen, sind in 13 Minuten 11 Bretter zu sägen. Das schaffen der vorhandenen Holzfäller und sein Sägewerk. Für die nötigen 18 Steine aber ist neben den vorhandenen Steinmetz ein zweiter zu setzen. Um an die Kohle zu kommen, sind zwei kleine Türme erforderlich. Eine Kohlemine reicht nicht aus, denn für die 12 Vasen und 33 Soldaten müßte sie 45 Portionen Kohle zwischen der 8. und 20. Minute, also 3,7 pro Minute fördern. Zwei Kohleminen leisten das, wenn sie mit den anfänglichen 8 Fischen und von zwei Fischern versorgt werden. Sie produzieren rechtzeitig genügend Kohle, um in zwei Goldschmelzen die 12 Portionen Golderz zu Goldbarren zu schmelzen. Zwei, weil dadurch die Produktionszeit von 5 auf 3 Minuten verkürzt wird.



Abbildung 17: Die zwölf Vasen sind fertig, die Wassernymphe schenkt dafür Eisen und Gold

Die 12 Vasen aus je zwei Steinen und einem Goldbarren müssen glücklicherweise nicht um den See herum gebaut werden, weshalb sie alle auf einen

Haufen zwischen Goldschmelzen und See kommen. Werden sie rechtzeitig in Angriff genommen, zaubert die Nymphe nach 11 Minuten die 33 Eisen- und 46 Goldbarren. Um diese Zeit sollte die erste Waffenschmiede betriebsbereit sein, daß in einer Kaserne nach 13 Minuten Soldaten entstehen. Zwischenzeitlich arbeitet auch die zweite Waffenschmiede. Und wenn es auch nicht mehr entscheidend ist: Danach wird eine dritte Waffenschmiede gebaut, um bis zum Spielende alle Ressourcen verbraten zu haben. Dazu ein mittleres Wohnhaus, damit auch noch ein paar Siedler übrig bleiben.



Abbildung 18: Der Marsch über die Landbrücke und die großen Türme der Mayas

Schon bevor die ersten neuen Soldaten entstehen, marschieren 10 der anfänglich vorhandenen über die Landzunge und biegen nach links ab, um den in der Diaspora stehenden großen Turm zu erobern, womit diese Aufgabe den nachrückenden Haupttruppen erspart bleibt. Es überleben bestenfalls sechs angeschlagene Krieger, die zusammen mit der nachgerückten zweiten Truppe in Westen einfallen und sich nach Nordosten durcharbeiten. Eine dritte Gruppe geht den großen Turm vor dem Hauptgebiet direkt an, danach den nördlich der Landzunge, um sich schließlich Richtung Nordwesten durchzukämpfen. Kurz vor Ende und den Sieg eigentlich nur abkürzend kommt die vierte Gruppe an. Sie vernichtet zwei für sie stehengelassene kleine Türme. Danach treffen sich alle zum Sieg an der gleichen Stelle.

Soweit die Vorgehensweise in der normalen Variante, in der ich die Römer binnen 22 Minuten zum Sieg führte. In der leichten benötigte ich zuvor 24 Minuten, weil ich weniger Übung hatte, die Baufolge schlechter abgestimmt war



Abbildung 19: Der Sieg ist errungen, gleich werden die Gebäude und die blaue Grenze verschwinden

und ein paar Kleinigkeiten fehlten. So hatte ich die letztlich für Schmiede bestimmten Hämmer der beiden Geologen nicht zeitweise für Bauarbeiter genutzt und vor allem die bereits vorhandenen 10 Soldaten erst zusammen mit neuen losziehen lassen. Unterschiede in beiden Varianten sind wohl nur zu sehen, wenn man mehr Zeit verplempert.

Auf das Eisen im hohen Norden, aber auch auf das Gold im nahegelegenen östlichen Berg wird verzichtet. Auch wird der See nicht völlig von eigenem Gebiet umschlossen, denn das dauert alles viel zu lange. Das wenige Eisen im nahen Norden reicht für ein paar Soldaten. Mehr werden auch nicht benötigt, wenn man zügig vorgeht und die Mayas besiegt, bevor sie ihre Streitkräfte verstärken.



Abbildung 20: Die Heimat ist schlicht und kompakt

Zu Beginn kommt ein kleiner Turm in den Norden, um Gebiete für Kohle und Eisen zu erschließen. Verpaßt man dem vorhandenen Fischer ein ordentliches Arbeitsgebiet, kann er die Kohlemine zunächst mit Fisch versorgen. Für die Eisenmine gibt es Fleisch vom vorhandenen Jäger, der schnell eine Jagdhütte bekommt, bevor die Tiere geflüchtet sind. Später gibt es für die Kohlemine Brot aus einem Bauernhof, weil für weitere Fischerhütten eine Werkzeugschmiede erforderlich wäre, um in ihr Angeln herzustellen.

Ebenfalls gleich zu Beginn werden zwei Holzfällerhütten und ein Sägewerk beauftragt, denn die anfänglichen Bretter sind schnell verbraucht. Nur kurze Zeit später wird die Holzwirtschaft auf vier Holzfäller, zwei Förster und zwei Sägewerke ausgebaut. Mit einem weiteren Steinmetz im Süden kann noch bis zur zehnten Minute gewartet werden. Steht die Grundwirtschaft, geht es im Norden mit kleinen Türmen, Eisenschmelzen, Waffenschmieden und

einer Kaserne weiter. Zwischendurch werden ein paar mittlere Wohnhäuser errichtet.

Zwei Soldaten besetzen die heimatlichen Türme, die restlichen 15 marschieren zu den Mayas, wo sie nach etwa einer Viertelstunde einen Turm erobern und sich hinter ihn zurückziehen. Ist die Gelegenheit günstig, fallen zwei weitere kleine Türme, bevor die Kaserne in Betrieb geht und in der 27. Minute Soldaten nachgezogen werden können. Nach langem Marsch stehen dann den verbliebenen 24 Kämpfern der Mayas 40 eigene gegenüber, die den Sieg nach 36 Minuten erringen.

In der normalen Variante wurde der anfängliche Turmausbau nach Norden zugunsten einer schnelleren Holzwirtschaft verschoben und auf die Ausbreitung nach Osten ganz verzichtet. Dadurch konnte mit einem Soldaten mehr als in der leichten Variante an die Front gezogen werden, wo bereits nach elf Minuten der erste kleine Turm der Mayas erobert war.

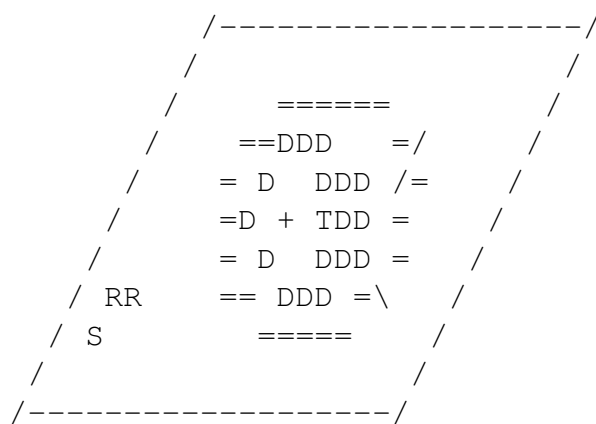


Abbildung 21: Der letzte Turm der Mayas ist erobert

Als nach 17 Minuten die ersten Soldaten die Kaserne verließen, waren an der Front bereits einige Gegner aus dem Land gelockt worden. Im Kampf gegen sie fielen nur fünf eigene Soldaten gegen 14 der Mayas. Trotzdem war auf den Nachschub zu warten, der nach 24 Minuten eintraf und half, die Mayas zu überrennen. Eine dritte Soldatengruppe erreichte gegen Ende gerade noch das Maya-Gebiet, wo ein Turm für sie stehen gelassen wurde, mit dessen Eroberung der Sieg nach 28 Minuten errungen wurde, acht Minuten schneller als in der leichten Variante.

Dunkles Volk 3 – Im Namen Rolfs

Auf einer fast vollständig von Wasser umgebenen Halbinsel liegt die heilige Stätte der Wikinger, da die Gefolgsleute von Rolf, bei dem es sich möglicherweise um den Begründer der Normandie handelt, begraben wurden. Nun sind die Gräber vom Dunklen Volk umzingelt und werden bald verdorren. Die Aufgabe dieser Mission besteht darin, als Wikinger die Auenlandschaft um die heilige Grabstätte wieder zu begrünen, obgleich das dunkle Volk über 56 Krieger verfügt, die den eigenen 18 Soldaten entgegenstehen. Die Lage sieht wie folgt aus:



R eigene rote Wikinger
 S ein paar eigene Soldaten
 D dunkles Volk
 T dunkler Tempel
 + heilige Grabstätte
 = riffreiches Wasser
 / Landbrücken

Zu Beginn ist nur ein kleiner Zipfel des Gebietes um die heilige Stätte verdorrt. Er kann nicht sofort durch Gärtner begrünt werden, denn sie fielen sofort den dunklen Kriegern zum Opfer. Außerdem hätte sich die verdorrte Fläche bereits vergrößert, wenn die Gärtner von Soldaten eskortiert dort ankämen. Es geht also kein Weg daran vorbei: Es müssen viele Soldaten und Gärtner ausgerüstet werden, die dann in das dunkle Land ziehen, wo die Gärtner geschützt von den Soldaten die Landschaft um die Grabstätte wieder begrünen.

Will man die Mission in einer Stunde bewältigen und dazu binnen 55 Minuten mit ebenso vielen Soldaten an der Grabstätte stehen wie das dunkle Volk

Krieger hat, so muß man es auf 86 bringen, denn es entsteht alle zwei Minuten ein neuer dunkler Krieger. Es sind also 68 Soldaten bis zur 50. Minute auszurüsten. Das ist zu schaffen, wenn die erste Waffenschmiede nach 30, die zweite nach 40 Minuten voll durcharbeitet. Dazu benötigen sie Eisen. Doch nicht nur sie, denn es sind neben 30 Schaufeln auch Werkzeuge zu fertigen. Die insgesamt etwa 120 Eisenportionen kann eine Eisenmine in 40 bis 45 Minuten fördern. Dazu muß sie ab der 10. Minute voll durcharbeiten. Das dazu nötige Fleisch kann so früh nur von einem Jäger kommen.

Dunkle Krieger kämpfen immer mit voller Kraft, wir auf fremdem Boden anfänglich aber nur mit halber. Deshalb sollte das Gold im südlichen nicht ignoriert werden. Wahlweise können mit ihm höherwertige Soldaten ausgerüstet oder Zierobjekte zur Steigerung der allgemeinen Kampfkraft aufgestellt werden. In einer Stunde auf 100 Prozent Kampfkraft zu kommen, sind viele Zierobjekte erforderlich, deren Errichtung reichlich Gold verschlingt. Dessen Herstellung benötigt Kohle, die aber der Eisenproduktion nicht vorzuenthalten werden darf. Deshalb kann die Goldproduktion erst spät beginnen.

In der Nähe der Grabstätte halten sich zu Beginn vier eigene Soldaten auf, die in allen gesehenen Spielen und gelesenen Beschreibungen ihrem Schicksal überlassen werden. Ich habe sie retten können, indem ich sie Richtung NNO an das Ufer der Halbinsel und von dort über die nordöstliche Landbrücke nach Hause laufen ließ.

Das behindert den anfänglichen Aufbau nicht, der mit einem kleinen Wohnhaus, einer Jagdhütte und einem kleinen Turm im Nordosten beginnt. Mit dem Jäger darf nicht gewartet werden, weil die Tiere bald verscheucht sind und nur er Fleisch für die Eisenmine liefern wird. Der Turm erschließt das Gebiet für die Eisenmine, eine erste Kohlemine und eine Fischerhütte. Die geangelten Fische ernähren zunächst den Arbeiter in der Kohlemine, später die in den Goldminen.

Nach einer Minute beginnt der Aufbau der Holzwirtschaft, die später auf sechs Holzfäller, drei Förster und drei Sägewerke ausgebaut wird. Der erste Steinmetz kann acht Minuten warten. Nach 20 Minuten kommt ein weiterer an das gleiche Steinfeld. Da wegen sparsamen Gebietsausbaus keine weiteren Steine in Sicht kommen, wird nach 40 Minuten noch eine Steinmine gebaut. Den Anfängen der Holzwirtschaft folgt bereits nach vier Minuten die Montanindustrie mit einer Eisenmine, einer Kohlemine und einer Eisenschmelze, um schnell in einer Waffenschmiede die erforderlichen Arbeitsgeräte herzustellen. Zunächst zur Ausrüstung der Arbeiter in neuen Gebäuden, später 30 Schaufeln für Gärtner.

Wenn durch den Aufbau einer Brotkette die letztlich vier Kohleminen gut versorgt sind und die zwei Waffenschmieden voll durcharbeiten, kann es zur Stärkung der Truppen an das Gold im Südgebirge gehen. Dort sind neben drei Goldminen auch zwei Eisenminen möglich, auf die aber verzichtet wird, weil sie für einen schnellen Sieg keinen Beitrag mehr leisten können. Das Gold dagegen ermöglicht die Aufwertung der Soldaten oder die Errichtung von Zierobjekten zur Steigerung der Kampfkraft in der langen Zeit, da die Soldaten von der Heimat auf die Halbinsel zur Grabstätte marschieren.

Nach einer Dreiviertelstunde zieht eine erste Gruppe von etwa 25 einfachen und 10 hochwertigen Soldaten an die Front und postiert sich südlich der Grabstätte. Mit etwas Glück werden sie von einer kleinen Truppe angegriffen, die schnell aufgerieben wird. Man kann auch solche Gruppen suchen und vernichten. Beides verbessert die Kraftverhältnisse. Große Truppen dunkler Krieger greifen nicht an. Andernfalls würde man nicht mit einer Truppe voranziehen, sondern auf den Rest von leider nur 40 Soldaten warten, der zusammen mit den 30 Gärtnern anrückt.

Haben sich nach knapp einer Stunde alle südlich der Grabstätte versammelt, liegt die Kampfkraft bei 90 Prozent und wird innerhalb der nächsten Minuten auf 110 anwachsen. In dieser Zeit müssen die Gärtner vom Kreuz in der Mitte der Grabstätte ausgehend ein kreisförmiges Gebiet wieder begrünen. Die Soldaten müssen nicht nur heraneilende dunkle Krieger bekämpfen, sondern auch die eigenen grünen Gärtner beschützen. Außerdem sollten sie die dunklen Gärtner nicht auf die Grünfläche lassen. Das scheitert oft, doch gelang es auch einmal unter 65 Minuten.

Gerne wäre ich unter einer Stunde geblieben. Da zum Schluß Fische übrig waren, habe ich auf einen zweiten Fischer verzichtet. Und weil das Gold nicht schnell genug in Zierobjekten verbaut werden konnte, gab es auch eine Goldschmelze weniger. Das erlaubte eine fünfte Kohlemine und eine dritte Eisenschmelze. Zudem wurden die Waffenschmieden früher fertig. Doch letztlich nützte es nichts. Ein paar Soldaten mehr eine Minute früher an der Front sind zwar von Vorteil, entscheidender ist aber die Reaktion des dunklen Volkes. Greift es mit voller Wucht an, ist man verloren. So ist es bei den glücklichen 65 Minuten geblieben.

In den beiden vorangehenden Missionen und denen der Drei-Völker-Kampagne wirkten sich bei zügigem Spiel die Erschwernisse der normalen Variante kaum aus. Hier ist es erstmalig anders. Das dunkle Volk produziert von Anfang an mindestens viermal so viele Soldaten. Steckt man sich deshalb anderthalb Stunden als Ziel, ist mit 230 dunklen Kriegern zu rechnen.



Abbildung 22: Die heilige Grabstätte wurde begrünt

Drei Waffenschmieden und drei Eisenschmelzen reichen aus, um zahlenmäßig gleichzuziehen. Es bleiben sogar genügend Eisenbarren für Werkzeuge und Schaufeln übrig. Natürlich ist eine zweite Eisenmine erforderlich. Die Zahl der Kohleminen wird sogar auf acht verdoppelt, um zusätzlich alles Gold aus drei Goldminen verarbeiten zu können.

Auch die Brotproduktion wird verdoppelt, es bleibt aber bei einem Fischer, der für die Goldminen ausreicht, denn durch die große Gebietsausdehnung können drei Jäger für genügend Fleisch sorgen. Das alles erfordert viel Baumaterial durch elf Holzfäller und fünf Sägewerke. Es bleibt bei drei Förstern, denn Bäume gibt es dank der großen Gebietsausdehnung reichlich. Auch Steine, weshalb die Steinmine durch einen dritten Steinmetz ersetzt werden kann. Und da alles recht üppig anfällt, werden fünf statt drei Lager gefüllt.

Das hört sich gut an, dennoch sind anderthalb Stunden nur mit Mühe zu erreichen. Nach 94 Minuten standen 189 Wikinger gegen 168 dunkle Krieger. Gefallen waren bereits 58 bzw. 82 davon. Die Gärtner hatten noch vier Minuten zu arbeiten. Sie zu beschützen und Angriffe abzuwehren war trotz einer Kampfkraft von zwischenzeitlich 125 Prozent nicht einfach. Die nur 100 Frontsoldaten waren bereits etwas angeschlagen und alle von unterster Kampfstärke, weil die Goldbarren ausschließlich für Zierobjekte verwendet wurden. In der normalen Variante waren mehr Schwert- und Axtkämpfer dabei als in der leichten, denn die dunklen Krieger werfen nur in der Anfangsphase mit was auch immer. Danach schlagen sie auch mit Streitäxten zu.

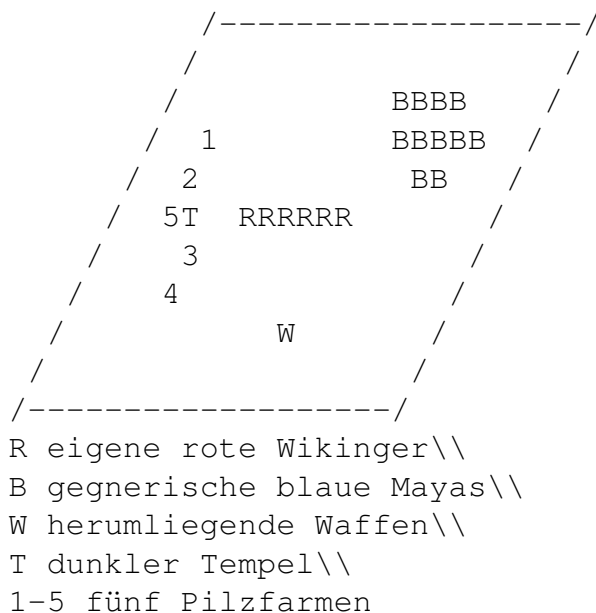


Abbildung 23: Heimatgebiet mit vielen Gebäuden

Glücklicherweise liefen sie den nachrückenden Soldaten entgegen, fehlten also an der Front. So war ein Sieg unter 98 Minuten möglich. Zwar ein zweistelliges Ergebnis, doch leider nicht unterhalb von anderthalb Stunden.

Dunkles Volk 4 – Eine Frage der Zeit

Es kann eine Frage der Zeit sein, diese Mission zu gewinnen, denn es muß binnen anderthalb Stunden geschehen. Das Ziel ist einfach, es sind drei Pilzfarmen des dunklen Volkes zu vernichten. Es lagert im Westen und verfügt über 48 Krieger, die ebenfalls feindlich gesinnten Mayas im Osten haben 50 Soldaten, die eigenen Wikinger aber nur 19 auf deutlich kleinerem Gebiet. Die Lage sieht wie folgt aus:



Zu Beginn liegen die üblichen Mengen Holz und Stein für ein paar erste Bauten bereit, auch gibt es für den Anfang genügend Werkzeuge, doch bis man Bergregionen mit Kohle, Eisen und Gold erschlossen hat, ist ein Großteil der zur Verfügung stehenden anderthalb Stunden verstrichen. Die Gärtner müssen also gegen eine Übermacht drei Pilzfarmen freischaufeln. Einzige Alternative sind Priester, die das Gebiet um Pilzfarmen grün zaubern.

Die üppig ausgestatteten Mayas im Osten greifen beständig mit glücklicherweise kleinen Truppen an, es ist aber Zeitverschwendung, ein Bollwerk zu errichten oder sie gar schwächen zu wollen. Diebe sind gegen die Mayas so erfolglos wie Soldaten. Auch mit den im Süden herumliegenden acht Schwertern und acht Bögen ist keine Streitmacht möglich, die den Mayas mehr als ein paar kleine Türme abnehmen kann. Deshalb bleiben gegen die Mayas nur zwei Möglichkeiten: Am kleinen Turm im Osten Soldaten zusammenziehen, die lange Zeit gegen die Mayas bestehen. Oder diesen Turm

abreißen und das Gebiet den ausdehnungswütigen Mayas überlassen. Dann ist eine Verteidigung eines kompakteren Gebietes am großen Turm möglich.

Wählt man den klassischen Aufbau, sollte man nach Südwesten entlang des „Strandes“ expandieren und das davon westlich gelegene Gebirge erschließen. Nach Südosten geht es zu den herumliegenden Waffen. Nach einer Stunde kann so eine mit den Gegnern vergleichbare Truppenstärke erreicht werden. Sich damit gegen die Mayas zu wenden, um fette Beute zu machen, ist reine Zeitverschwendung. Möglicherweise könnte man aber das dunkle Volk militärisch besiegen, um dann in aller Ruhe die Pilzfarmen zu zerstören. Das ist mit wenigen Gärtnern möglich. Zumindest bei der dritten Pilzfarm zahlt sich auch ein Priester aus.

Deutlich früher zum Sieg gelangt man, wenn die Pilzfarmen sofort angegriffen werden. Nummer 1 und 2 sind kein Problem, da das dunkle Volk alle Krieger zusammenzieht, um zwischen den Pilzfarmen 3 und 4 zu patrouillieren. Die letzte Pilzfarm ist deshalb das Hauptproblem, denn die Nummer 5 scheidet aus, da sie zu nah am tödlichen Tempel steht. Zwei einfache Lösungen bieten sich an: Nachdem die Pilzfarmen 1 und 2 vernichtet wurden, warten die Gärtner auf das Erscheinen einer weiteren Pilzfarm und zerstören sie sofort. Oder man schaufelt an einer der beiden Pilzfarmen 3 und 4 immer dann herum, wenn die dunklen Truppen gerade weg sind.



Abbildung 24: Eine neue Pilzfarm entsteigt der Unterwelt

Ein Sieg unter einer Viertelstunde ist nur mit der letzten Variante denkbar. Will man es sogar unter zehn Minuten schaffen, müssen die Lauf- und Wartezeiten der Gärtner minimiert werden. In der leichten Variante habe ich mich

für kurze Wege entschieden und eine Truppe gegen die Pilzfarmen 1 und 2 gewendet, eine zweite Richtung Nummer 3 marschieren lassen. Damit beide Truppen etwa zur gleichen Zeit mit ihrer Arbeit fertig werden, umfaßte die sofort bereite erste Truppe vier, die spätere zweite fünf Gärtner.

Begleitet von 18 Soldaten und 26 Dieben sammeln die fünf Gärtner sich nahe der Pilzfarm 3, ohne von den dunklen Kriegern bemerkt zu werden. Ziehen sie ab, müssen die Gärtner sofort zur Pilzfarm laufen, dort arbeiten und wieder verschwinden, sobald die dunklen Krieger zurückkehren. Um im dritten Anlauf die Pilzfarm zu zerstören, muß alles funktionieren. Kommt man nur einem einzigen dunklen Krieger zu nahe, ist alles verloren. Die mitgeführten eigenen Soldaten sind dann keine Hilfe mehr. Ihr einziger Zweck besteht darin, sich zusammen mit den Dieben in den Tod zu stürzen, um ganz zum Schluß den Gärtnern ein paar Sekunden zusätzliche Zeit zu verschaffen.

So war ich in 488 Sekunden erfolgreich. Um unter die Acht-Minuten-Grenze zu kommen, müßten die Gärtner bereits im zweiten Anlauf erfolgreich sein. Dann bestimmt die erste Gruppe die Siegzeit, ein paar Sekunden vor Ablauf der achten Minute. Für zwei Anläufe stehen nur 30+50 Sekunden zur Verfügung. Die Pilzfarm 3 muß also in 400 Arbeitssekunden beseitigt sein. Das ist sehr knapp. Ich habe es nicht probiert, mich der normalen Variante zugewendet und mit einer einzigen Truppe von neun Gärtnern die Pilzfarmen 1, 2 und 4 beseitigt. Dadurch laufen sie länger, müssen aber auch weniger warten. Und die Pilzfarm 4 kann in einem Rutsch beseitigt werden, denn es stehen etwa 9 mal 50, also 450 Arbeitssekunden zur Verfügung.

In der leichten Variante wurden vier der fünf sofort verfügbaren Gärtner zur Pilzfarm 1 geschickt, in der normalen nunmehr alle fünf. Sobald der letzte Planierer seine Schaufel hat fallen lassen, ziehen die restlichen Gärtner zur Pilzfarm 2. Ist die erste Truppe fertig, verstärkt sie die zweite. Sind beide Pilzfarmen begrünt, geht es zusammen mit den nachgezogenen 18 Soldaten und 26 Dieben Richtung Pilzfarm 4. Alle nehmen in angemessenem Abstand Aufstellung und warten auf den Abzug der dunklen Krieger Richtung Pilzfarm 3. Nun marschieren die Gärtner zur Pilzfarm 4, um ihr Werk zu vollbringen. Die Diebe werden nordöstlich, die Soldaten südöstlich davon positioniert, um sich den bald zurückkehrenden dunklen Kriegern in den Weg zu stellen.

Mit Glück und genauer Steuerung der gerne abseits arbeitenden Gärtner und angriffswütigen Soldaten ist der Sieg in 457 Sekunden, also deutlich unter den 8 Minuten gelungen, die in einigen Beschreibungen genannt sind. Wahrscheinlich waren es abgerundete knapp 9 Minuten, denn die dokumentierte

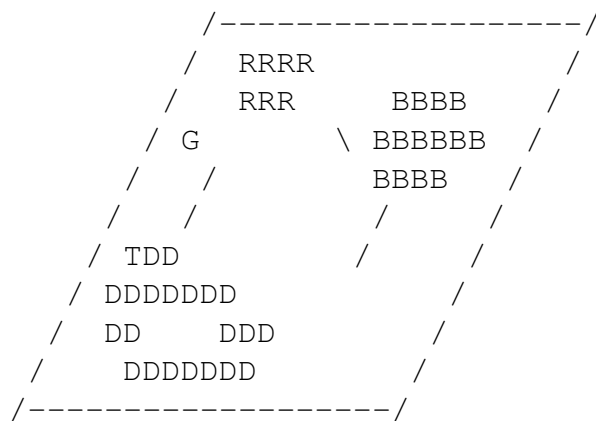


Abbildung 25: Die dritte Pilzfarm ist beseitigt

Bestzeit steht immer noch bei 523 Sekunden. Wenn ein sog. Speedrunner weitere hundert Anläufe nimmt, wird er sicherlich meine Zeit noch knapp unterbieten können.

Dunkles Volk 5 – Pilze pflücken

Es sind fast alle Pilzfarmen des dunklen Volkes zu zerstören, das im Westen der südlichen Halbinsel lagert und anfänglich über 83 Krieger verfügt. Die verbündeten Wikinger auf der nordöstlichen Halbinsel sind mit ihren 23 Soldaten keine große Hilfe. Die eigenen Römer lagern auf der nordwestlichen Halbinsel mit nur 19 Kämpfern auf deutlich kleinerem Gebiet. Die Lage sieht wie folgt aus:



R eigene rote Römer

B verbündete blaue Wikinger

G herumliegendes Gold

D dunkles Volk

T dunkler Tempel

/ Landbrücken

Die Pilzfarmen des dunklen Volkes können nur mit Gärtnern oder Priestern zerstört werden, nachdem die dunklen Krieger geschlagen sind, wovon es in der leichten Variante alle zwei Minuten einen mehr gibt. Nach einer Stunde sind es etwa 115. Um selbst auf eine vergleichbare Streitmacht zu kommen, muß ein Weg zum Eisen im Südberg vor der Landbrücke zum dunklen Volk geschaffen werden. Das geht mit Turmbauten rund um die Wüste, schneller aber mit ein paar Pionieren, deren Schaufeln leider den Planierern eine Weile fehlen. Das aber ist nicht so schlimm, denn bis zum Betrieb einer Werkzeugschmiede sind die Ausbauten so und so begrenzt.

Zunächst erschließen im Norden zwei kleine Türme weitere Steine und ein Gebiet für drei Holzfäller, zwei Förster und ein Sägewerk. Die vierte vorhandene Axt bekommt später ein abseits arbeitender Holzfäller. Anschließend wird mit einer Getreidefarm, einem Fischer und einem Jäger für Nahrung gesorgt.

Später kommen dann eine Mühle, ein Wasserwerk und eine Bäckerei hinzu. Nicht zu vergessen ist ein erstes mittleres Wohnhaus, denn die Laufwege werden auch bei bescheidenem Gebietsausbau länger und zahlreicher.

Nach zehn Minuten werden drei Planierer zu Pionieren, die einen Bauplatz im Norden des Südberges für einen Turmbau freischaufeln und dann die kurze Verbindung zum Heimatgebiet schaffen. Fünf Minuten später entsteht dort eine Eisenmine, daß mit einer Kohlemine auf dem Heimatberg, einer Eisenschmelze, einer Werkzeugschmiede und einer Waffenschmiede nach etwa 20 Minuten die erste Phase abgeschlossen ist, in der die anfänglich vorhandenen Ressourcen vollständig verbraucht wurden.

Um von den Wikingern 9 Goldbarren, 17 Waffen und 3 Helme geschenkt zu bekommen, ist ein Priester zu deren Markplatz zu schicken. Dazu benötigt man einen großen Tempel, dessen Bau Gold erfordert. Glücklicherweise sind drei Portionen Golderz vorhanden, die in einer Goldschmelze zu Barren werden. Alternativ könnten Diebe schnell ein paar der 16 Goldbarren des an der Westküste gestrandeten Bootes holen. Mana aus einem kleinen Tempel und Wein aus Winzereien ist für diesen einen Priester nicht erforderlich, bieten sich aber später an, um den großen Tempel weiterhin zu nutzen.

Nach einer halben Stunde muß man sich entscheiden, wie der Sieg errungen werden soll: In der leichten Variante habe ich mich für wenige Soldaten entschieden, es also bei einer Eisenmine, einer Goldmine, drei zugehörigen Kohleminen, zwei Eisenschmelzen und zwei Waffenschmieden belassen. Glücklicherweise greift das dunkle Volk nicht richtig an, sondern erscheint nur mit kleinen Eskorten dunkler Gärtner im Norden der Landbrücke, wo zur effizienten Verteidigung ein großer Turm gebaut wird. Man kann auch weitere Gruppen herauslocken und auf eigenem Gebiet mit voller Kampfkraft vernichten.

Mit einem Angriff auf das dunkle Volk muß noch bis zur 50. Minute gewartet werden. Bis dahin sind Vorbereitungen für einen schnellen Sieg zu treffen: Acht Winzer liefern Wein für drei kleine Tempel, in denen das Mana produziert wird, mit dem die Priester später die Pilzfarmen vernichten werden. Der dazu nötige Zauberspruch „Abkürzung“ schmilzt nämlich nicht nur Schnee, er begrünt auch dunkles Land. Das Gold aus den Goldminen und vom zwischenzeitlich erreichten Wrack fließt zunächst in höherwertige Soldaten, später in Zierobjekte, um gegen Ende wenigstens eine Kampfkraft von 88 Prozent zu erreichen.

Nach 50 Minuten beginnt der Angriff auf die dunklen Krieger. Zwei Priester haben sich über das Wikingergebiet bereits in den Osten geschlichen und

vernichten die beiden Pilzfarmen dort. Ein paar überlebende dunkle Krieger verkrümelten sich, andere kommen frisch aus dem dunklen Tempel. Sie sind möglichst von den wenigen Gärtnern, die durch Umwandlung der Planierer entstanden sind, und auch den Priestern fernzuhalten. Mit etwas Umsicht können die Gärtnern zwei Pilzfarmen umgraben, für die restlichen reicht das Mana gerade aus, um nach 66 Minuten gewinnen zu können.

Zeiten knapp über einer Stunde fordern heraus, durch Verzicht und Bescheidenheit vielleicht darunter zu bleiben, was mit 58 Minuten wie folgt gelang: Der Gebietsausbau wurde so bescheiden wie möglich gehalten, wodurch keine weiteren Felsen erreicht wurden. Eine Steinmine mußte die Steine liefern. Das für sie erforderliche Brot kam aus der Reduktion der vier Kohleminen auf zwei. Die reichten gerade für die Waffenproduktion, weshalb auf zusätzliche Werkzeuge, Goldschmelzen und Zierobjekte verzichtet wurde. Das wenige Gold (9 Barren von den Wikingern geschenkt und 16 mit Dieben vom Wrack geholt) floß in den Bau des großen Tempels und 23 höherwertige Schwertkämpfer. Die drei geschenkten Helme blieben liegen.

Vier Minuten früher entstanden so gleichfalls 130 Soldaten, doch von geringer Stärke und mit nur 68 statt 88 Prozent Kampfkraft gegen Ende. Ohne Werkzeugschmiede waren insbesondere nur vier Holzfäller möglich. Als Konsequenz mußten alle Gebäude wieder abgerissen werden, die keinen aktiven Beitrag zum Sieg mehr leisten konnten, insbesondere die Eisenmine samt Jäger gefolgt von den Eisenschmelzen. Dadurch wurden Rohstoffe frei, Laufwege gespart und Baumaterial auch für den schnellen Bau eines vierten kleinen Tempels zur Verfügung gestellt, ohne den nicht rechtzeitig die acht Zaubersprüche möglich waren, um bis auf zwei alle Pilzfarmen allein mit Priestern zu zerstören.

Ob über oder unter einer Stunde, ein Sieg um diese Zeit ist nur möglich, weil das dunkle Volk ungeschickt kämpft, gegen Ende sogar Truppen am Gebietsrand versteckt, wenn es auch nur noch etwa 20 Krieger sind. Von den eigenen Truppen ist nur ein Drittel gefallen, der Rest aber nicht nur von geringerer individueller Stärke bei geringerer Kampfkraft auf fremdem Gebiet, sondern auch stark angeschlagen. Die dunklen Krieger hätten zwar das Ruder nicht mehr rumreißen, aber wenigstens noch eine Weile ein paar Pilzfarmen halten können.

In der normalen Variante bildet das dunkle Volk weit stärkere Truppen heran. Nach 70 Minuten sind es knapp 200 Krieger. Um in dieser Zeit auszugleichen, ist eine gegenüber der leichten Variante umfassendere Wirtschaft erforderlich. Bis zu neun Holzfäller, vier Steinmetze und eine Steinmine



Abbildung 26: Mit dem letzten Mana wurde die drittletzte Pilzfarm zerstört

beschaffen das Baumaterial. Für die eine sehr ergiebige Eisenmine reicht ein Jäger, wenn etwas Fisch zugefüttert wird. So kann das Getreide von letztlich vier Farmen vollständig zu Brot für die Steinmine und fünf Kohleminen werden. Mit zwei Goldminen, zwei Goldschmelzen, drei Eisenschmelzen und vier Waffenschmieden entstehen so ebenfalls knapp 200 überwiegend einfache Soldaten, denn das Gold fließt in 24 Zierobjekte, die zumindest gegen Ende eine Kampfkraft von mehr als 100 Prozent verleihen.

Zu diesem umfassenden Ausbau gehören gegenüber der leichten Variante zwei zusätzliche Winzer und ein weiterer kleiner Tempel, um nicht nach einem militärischen Sieg auf das Mana für die Zaubersprüche warten zu müssen, zumal eine Pilzfarm mehr zu zerstören ist. Alternativ Gärtner heranzubilden, ginge auf Kosten der Soldatenzahl. Überraschenderweise wurde mit 71 Minuten in der normalen Variante nur wenig mehr Zeit als in der leichten benötigt, was sicherlich auch daran liegt, daß das dunkle Volk nicht nur umfangreiche Truppen am Gebietsrand versteckte, sondern auch zu den Wikingern zog, um dort Sklaven zu machen. Auf ihrem Weg dorthin würden sie auch die Priester umbringen, wenn sie wie in der leichten Variante im Osten des dunklen Gebietes lauerten.

Am Ende blieben dem dunklen Volk noch 60 der 200 Krieger, von den ebenfalls knapp 200 eigenen Soldaten überlebten etwa 120. Damit stellt sich wieder die Frage, ob nicht auf Kosten der Stärke und Kampfkraft der Truppen früher genügend Mana für die Vernichtung der Pilzfarmen erzeugt werden könnte. Zahlreiche Versuche in diese Richtung aber blieben erfolglos. Sicherlich sind ein paar Minuten noch drin, wenn alles im rechten Maße zur



Abbildung 27: Schamanen des dunklens Volkes machen Siedler zu Pilzeputzern

rechten Zeit gemacht wird. Das aber ist sehr nervaufreibend. Und deshalb bleibt es bei diesen Zeiten, denn es warten noch andere Missionen.

Mit den geschmiedeten Werkzeugen wird die Wirtschaft ausgebaut. Nach 62 Minuten geht es mit 62 Soldaten zu den Wikingern, und zwar über die östliche der beiden mittleren Landbrücken, hinter der nur ein kleiner Turm der Wikinger wacht. Es macht nichts, daß nach dessen schneller Eroberung das von ihm bewachte Land an die benachbarten Römer fällt, denn es geht entlang der Küste weiter zu den drei großen Türmen der Wikinger, die von Südwesten kommend einer nach dem anderen fallen. Sie haben die östlichen Landbrücken bewacht, über die weitere Soldaten nachrücken können. Pioniere überbrücken das letzte Stück und schaffen eine Landverbindung zum eroberten Gebiet.

Bis dahin sind 73 Minuten vergangen. Trotz der geringen Kampfkraft von 82 Prozent und der Einnahme dreier voll besetzter großer Türme sind nur 46 Soldaten gefallen, weniger als die 52 der Wikinger. Dank der florierenden Wirtschaft stehen zwischenzeitlich gut 100 eigene gegen die gleiche Anzahl gegnerischer Soldaten zur Verfügung, doch werden sie nicht reichen, denn die Gegner verfügen über viele Türme und vor allem jeweils eine Burg. In der für eine Eroberung des umfangreichen Gebietes erforderlichen Zeit erhöhen sich jedoch Truppenstärke und Kampfkraft noch erheblich.

Nach 82 Minuten ist die Burg der Wikinger zerstört, und ein großer Teil der etwa 200 Siedler räumt die damit eroberten Güter ab. Bis dahin sind auf beiden Seiten etwa 100 Soldaten gefallen, und es stehen nunmehr 128 gegen 97 gegnerische Soldaten zur Verfügung, die immer noch ein sehr großes Gebiet erobern müssen. Das gelingt dank nachrückenden frischen Soldaten in stolzen 99 Minuten.

Von den eigenen 335 Soldaten sind 225 gegen 155 Römer und 86 Wikinger gefallen. Unter den Überlebenden waren keine 40 Prozent Schwertkämpfer, obgleich sie zu 72 Prozent in Dienst gestellt wurden. Wären nicht die meisten der gut 200 freien Siedlern mit dem Abräumen der eroberten Gebiete beschäftigt gewesen, hätten sie die sich in den Schmieden stauenden Waffen zur Kaserne tragen können, um die militärische Überlegenheit noch deutlicher zu gestalten. In so kurzer Zeit erreicht wurde sie auch nur, weil die Römer und Wikinger zusammen nur zwei Soldaten pro Minute produzierten, im Gegensatz zu den eingangs erwähnten sieben im Falle regungslosen Verharrens.

Mit 99 Minuten wurde zwar die Dreistelligkeit vermieden, schöner aber wären weniger als anderthalb Stunden. Dazu wurde auf Goldminen verzichtet, für die höherwertigen Soldaten also nur die mit Dieben beschafften 24 Goldbarren vom Wrack verwendet. Weil von dort auch 21 Eisenbarren kamen und

weitaus weniger Werkzeuge zu schmieden waren, wurde auf eine der vier Eisenschmelzen verzichtet. Ebenso auf eine Eisenmine und vier Kohleminen. Zur Ernährung reichten ein Jäger, zwei Fischer und Brot aus zwei Getreidefarmen. Natürlich konnte auch die Baustoffproduktion um eine Steinmine, vier Holzfäller, ein Sägewerk und einen Förster reduziert werden. Die genau abgestimmte Produktion machte Lager überflüssig. Da nicht alle Steinvorkommen erreicht werden mußten, reduzierte sich die Zahl der Türme. Mit dem überschüssigen Baumaterial wurden zur Erhöhung der Kampfkraft viele Wohnhäuser gebaut. Somit standen auch viele Träger zur Verfügung als es die Wikinger auszuplündern galt, was sich jedoch in Grenzen hielt, da keine Lager zu füllen waren.

Die Soldaten waren schwächer, standen aber schneller zur Verfügung. So konnten bereits nach 50 Minuten 64 Soldaten zu den Wikingern marschieren. Nach 58 Minuten war deren Burg erobert. Doch so zügig konnte es nicht weitergehen, da die 71 verbliebenen angeschlagenen Soldaten geringer Stufe bei nur 75 Prozent Kampfkraft auf fremden Gebiet den 85 Römern mit ihrer Burg weit unterlegen waren. So dauerte es 88 Minuten bis zum Sieg. Von den letztlich 275 Soldaten waren 220 gegen nur noch 109 Römer und 69 Wikinger gefallen. Vor der Burg der Römer standen zum Schluß nur noch ganze sechs Schwertkämpfer und sieben Bogenschützen. Immerhin überhaupt noch Schwertkämpfer, gleichwohl sie zunächst mit 80, später zu 100 Prozent aus der Kaserne kamen.

Der in den Bergen reichlich zu findende Schwefel soll wohl zum Bau von Feuerspeiern verleiten. Grundsätzlich sind sie auch dann recht günstig, wenn nur ein einziger hergestellt und auch nie nachgeladen wird. Leider zerstören sie Türme und nehmen sie nicht ein, wodurch deren Umland beim Gegner bleibt. In dieser Mission kommt hinzu, daß sie vom Übersetzen mit Schiffen abgesehen nur über die westliche Landbrücke auf die südliche Halbinsel gelangen können, sofern die dort wachende Burg der Römer zerstört ist. So bleibt eigentlich nur ein sinnvoller Einsatz: Wenn gegen Ende die verbliebenen Kämpfer die römische Burg nicht mehr einnehmen, aber vom Feuerspeier ablenken können, zerstört er diese Bastion mit 14 seiner 32 Geschosse. So wurde der Sieg in 85 Minuten errungen.

Zu Beginn steht bereits ein kleiner Tempel, und es ist genügend Wüste vorhanden. Beides soll wohl die Produktion von Mana nahelegen. Da der Bau von Agavenfarmen, Tequila-Destillen, kleinen Tempeln sowie Wasserwerken und einem großen Tempel den normalen Fortschritt erschwert, wurde der Aufbau der Grundlagenwirtschaft auf ein Minimum beschränkt. Nachdem



Abbildung 28: Der Feuerspeier beschießt die Burg

durch drei Holzfäller, zwei Förster, ein Sägewerk, drei Steinmetze, einen Fischer, eine Getreidefarm, eine Mühle, ein Wasserwerk, eine Bäckerei, drei Kohleminen und eine Eisenmine alle Werkzeuge verbraucht waren, wurde bewußt auf eine Werkzeugschmiede verzichtet. Es folgten zwei Eisenschmelzen, vier Waffenschmieden, eine Kaserne, eine weitere Kohlemine und ein Jäger. Die restlichen Ressourcen flossen nicht nur in kleine Türme und mittlere Wohnhäuser, sondern in die Produktion von Mana mit neun Agavenfarmen, fünf Tequila-Destillen, drei weiteren kleinen Tempeln, drei weiteren Wasserwerken und einem großen Tempel.

Dank der Eisen- und Goldbarren vom Wrack und mit den aus Mana gezauberten Geschenken, unter denen auch die Spitzhacke für die vierte Kohlemine war, konnten bis zu vier Waffenschmieden beschäftigt werden, daß nach 47 Minuten mit 84 zumeist einfachen Soldaten über die östliche Landbrücke auf die drei großen Türme der Wikinger marschiert werden konnte. Nach ihrer Eroberung ging es in den Süden der Wikinger, wo deren gerade entstandene Kaserne zerstört wurde. Der spärliche Rest kämpfte sich nach Westen bis zur Kaserne der Römer durch. Eine zweite Truppe räumte über die mittlere Landbrücke kommend den römischen Norden bis auf die Burg und einen großen Turm auf, ein dritte vernichtete den Rest der Wikinger, und eine vierte marschierte mit den angeschlagenen Resten der ersten drei Gruppen gegen die römische Burg hinter der westlichen Landbrücke. Nach 70 Minuten waren fast alle tot, aber der Sieg errungen.

Seit meiner Beschreibung der fünften Mission des dunklen Volkes ist viel Zeit vergangen. Nicht weil diese von vielen gefürchtete sechste Mission wirklich schwer war, sondern weil die in ständige Verbesserungen gesteckte Zeit so lang und meine Energie schließlich erschöpft war. So ging ich die normale Stufe erst nach einem halben Jahr an, obwohl sie in der gleichen Art zu bewältigen ist, auch wenn die beiden Gegner zu Beginn über mehr Kampfkraft verfügen. Bei den Römern sind es 70, bei den Wikingern 65 statt 58 Prozent für beide. Unter Einbeziehung von Zahl und Stärke der Soldaten sind die Gegner zu Beginn um den Faktor 17 statt nur 14 überlegen. Sonst ist anfangs alles gleich, weshalb beide nicht schneller zu neuen Soldaten kommen. Aber die Römer meinen, nach knapp einer Stunde angreifen zu können. Auch deshalb sollten gegenüber der leichten Variante stärkere Soldaten in kürzerer Zeit zur Verfügung stehen.

Die Vorgehensweise in der normalen Variante lehnt sich stark an die der leichten mit Mana-Produktion an. Da jedoch schneller stärkere Soldaten entstehen sollen, werden nicht nur zwölf statt acht Diebe zum Wrack geschickt, es werden auch Eisen und Kohle früher gefördert und verarbeitet. Das geht auf Kosten der Wohnhäuser, also der Siedlerzahl, weshalb auf eine sofortige Umwandlung produzierter Waffen verzichtet wird, die deshalb einzulagern sind. Zum Ausgleich reichen drei Waffenschmieden, und der Bau einer Kaserne kann bis zur 36. Minute warten. Nach weniger als 40 Minuten entsteigen ihr binnen fünf Minuten 70 Soldaten, daß es mit insgesamt 84 zum Gegner geht. Diesmal nicht zu den drei großen Türmen der Wikinger, sondern über die mittlere Landbrücke in deren Süden, wo sie den Bau einer Kaserne noch nicht einmal begonnen haben. Wieder geht es anschließend Richtung Westen zu den Römern, wo der gesamte Süden abgeräumt wird, später auch der Nordwesten, in dem nur die römische Burg stehen bleibt.

Währenddessen haben sich in der Heimat auch dank intensiver Barren- und Waffenzauberei der Priester viele neue Soldaten angesammelt, die etwas abseits des einzigen kleinen Heimatturmes aufgestellt werden, um die Römer nicht von einem Angriff abzuhalten. Nach 57 Minuten verlieren sie ihre Angriffstruppe, ohne nennenswerten Schaden angerichtet zu haben. Sofort danach ist die Zeit gekommen, eigentlich sogar überfällig, mit der aus den Verteidigern gebildeten zweiten Gruppe gegen die drei großen Türme zu ziehen, um die Wikinger im Anschluß völlig zu besiegen. Die ostwärts laufenden Reste der ersten Gruppe treffen sich mit den westwärts marschierenden der zweiten im römischen Norden südlich der mittleren Landbrücke. Fast zur gleichen Zeit ist eine frische und schlagkräftige dritte Gruppe über die westliche Landbrücke vor die Burg der Römer gezogen, wo sie fast vollständig

aufgerieben wird, aber dennoch erfolgreich bleibt, daß der Sieg nach 67 Minuten errungen ist.



Abbildung 29: Kurz nach der Burg ist auch die Mitte erobert

Die gegenüber der leichten Variante um drei Minuten kürzere Zeit ist nicht nur der zunehmenden Übung zu verdanken. Vielmehr scheint es richtig, auf übermäßig viele Siedler zu verzichten, auch wenn deren Wohnhäuser Kampfkraft ergeben. Stattdessen wurde gegen Ende ein voller Satz Zierobjekte aufgestellt, der zumindest in den letzten zwei Minuten die Kampfkraft auf 92 Prozent schraubte. Sie wäre noch höher ausgefallen, hätten zum Bau der Zierobjekte nicht andere Gebäude abgerissen werden müssen. Insbesondere die Eisenmine, die Eisenschmelzen, zwei Waffenschmieden, aber auch die Kaserne, die neben Holz und Stein die entscheidenden Goldbarren für die Zierobjekte lieferte. So wie es besser ist, gegen Ende Gold eher in die Kampfkraft als die Stärke von Soldaten zu stecken, die es nicht mehr an die Front schaffen, so wurden auch die letzten 70 Mana nicht für Geschenke verwendet, sondern in eine Aufwertung der Truppen investiert, zumal dieser Zauber auch in der Fremde kurz vor dem Angriff erfolgen kann. Ohne diese Stärkung wären die Angreifer aufgerieben worden.

Werden ein paar Kleinigkeiten besser gestaltet, sind sicherlich auch 65 Minuten möglich, und es besteht eine gute Aussicht, es in der leichten Variante unter einer Stunde zu schaffen. Doch es warten noch andere Missionen, und es ist auch ein zweifelhaftes Unterfangen, die Zeiten durch Methoden zu drücken, die sich immer weiter von einem normalen Spiel entfernen. Dazu gehören zu den legitimen Erfahrungen vorangehender Durchgänge vor allem die gewissenhafte Planung aller Schritte mit ständigen Sicherungen und Wiederholungen. Selbst wenn ein Übermensch alle Details des gesamten Ablaufes sicher beherrscht, kann er dennoch von Abweichungen des gegnerischen

Verhaltens überrascht werden und muß ohne Wiederholungsmöglichkeit die gezauberten Waren nehmen wie sie kommen, steht also gegen Ende mit Spitzhacken und Hämmern da statt mit Waffen und Gold. Alles unter zwei Stunden ist eine gute Leistung. Deshalb nennen Beschreibungen im Internet zwei bis fünf Stunden. In diesem Rahmen bewegen sich auch Verfilmungen unter Youtube. Wer nicht scheitert, baut eine Bastion zur Verteidigung. Viele setzen aus Angst mit Schiffen über. Doch ist das alles Zeitverschwendung.

Weg Richtung Grün durch einen dritten kleinen Turm fortgesetzt, nicht in einer Linie mit dem großen Heimatturm, sondern leicht nach links abbiegend, um Angriffen des dunklen Volkes aus dem Wege zu gehen. Anschließend sollen die elf Planierer zu Pionieren werden. Zunächst sind es nur neun Pioniere, da zwei Planierer noch am dritten Turm zugange sind. Fünf ziehen gen Westen, um durch das dunkle Land eine gerade Verbindung vom südwestlichen Turm zu den blauen Römern zu graben. Vier und später sechs Pioniere arbeiten sich Richtung Nordosten ebenfalls durch dunkles Land und wenden sich anschließend Richtung Osten zu den grünen Wikingern. Eine gradlinige Verbindung käme dunklen Krieger zu nahe, die mit Freude Pioniere umbringen. Ihnen Soldaten als Schutz zur Seite zu stellen, führt nur zu sinnlosen Kämpfen, die weitere dunkle Krieger anlocken.

Nach viereinhalb Minuten verbleibt nur noch eine, wenn auch recht nervige Aufgabe. Die Pioniere ständig einzeln angewiesen werden, keine runden Kreise zu graben, sondern einen schmalen Pfad, der hier zwar nicht zum ewigen Leben, wohl aber in der leichten Variante zum Sieg nach neuneinhalb Minuten führt. In der normalen Variante ging es dank der Übung sogar in weniger als neun Minuten. Um einen Unterschied zu bemerken, muß man wohl deutlich mehr Zeit vertrödeln.



Abbildung 30: Die Verbindung zu den Wikingern ist gegraben

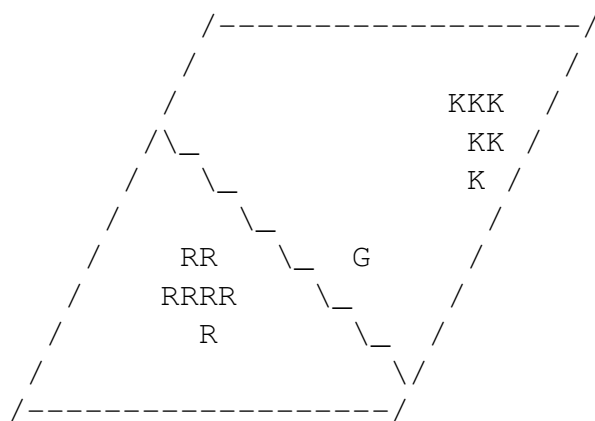
Ob man viele oder wenige Soldaten hat, spielt keine Rolle, da es nicht zu Kämpfen kommt und die Pioniere auch nicht geschützt werden müssen, wenn sie dunkle Krieger meiden. Deshalb schlagen sie eine Rechtskurve um die nördlich vom dunklen Tempel gelegene Pilzfarm. Man könnte es auch südlich des Tempels schnurstraks nach Osten probieren. Doch ist dieser Weg nur kürzer, nachdem man soviel Zeit verplempert hat, bis die Wikingen mit einem kleinen Turm entgegenkommen.

Viele Youtube-Filmer sind derart versessen auf ihren Aufbau-Stiefel, daß sie erst nach Stunden eine Verbindung hinbekommen. Manche aber merken bald,

daß es nicht so sehr um Holz, Steine und Soldaten geht, und erledigen die Aufgabe in einer halben Stunde. Beschreibungen im Internet nennen 35 Minuten bis zwei Stunden. Zwischenzeitlich haben sog. Speedrunner von Siedler III kommend sich auch Siedler IV zugewendet und 7 Minuten unterboten. Sie verfügen über die nötigen Nerven, die Pioniere ständig auf den Pfad der Tugend zu führen.

Dunkles Volk 8 – Die Suche beginnt

Wenn man von etwa einem Dutzend Kriegsschiffen der Mayas absieht, die beständig von Nordwesten nach Südosten die Gewässer durchkreuzen, sind keine Gegner zu fürchten. Es handelt sich also weitgehend um eine Siedelmission mit der Aufgabe, binnen zweieinhalb Stunden an einen Priester zu gelangen, der in den Krater der Nordost-Insel gelangt, um dort nichts zu finden, auch nicht das in der Beschreibung versprochene dunkle Land. Zu Beginn sieht es wie folgt aus:



R eigene rote Römer auf der SW-Insel

G Goldvorkommen auf der Zentralinsel

K Krater auf der NO-Insel

\ Hauptroute der blauen Maya-Kriegsschiffe

Auf der südwestlichen Heimatinsel gibt es kein Gold. Auch der Abriß der beiden Zierobjekte liefert keines, gleichwohl in manchen Beschreibungen von einer Standarte die Rede ist, die einen Goldbarren bringen soll, mit dem zwar kein großer, aber ein kleiner Tempel möglich sei, den man für Mana brauche, damit der Priester den Schnee des Kraterandes schmelzen könne. Das muß sich auf eine mir nicht bekannte ältere Version beziehen. In meiner Platin-Edition sehe ich keine Standarte. Auch lieferte ihr Anriß zwei Goldbarren, gestattete also einen großen Tempel, was die Mission simpel machte. Auf der anderen Seite ist auch kein kleiner Tempel erforderlich, da der große Tempel den Priester mit genügend Mana ausstattet, um einmal Schnee zu schmelzen. Und wenn man es genau nimmt, dann ist auch das nicht erforderlich, weil es wohl versehentlich einen Punkt vor der Schneebarriere, auf dem der Priester auch ohne Zauber siegreich ist.

Da Fähren schneller sind als Kriegsschiffe, die allesamt vornehmlich in die gleiche Richtung von Nordwesten nach Südosten, von Kartenrand zu Kar-

tenrand fahren und dabei Fähren an der Küste nur schlecht, in Buchten gar nicht sehen, kann eine Fähre mit Umsicht gesteuert zum richtigen Zeitpunkt auf einer freien und kurzen Strecke ohne Eskorte überleben. Außerdem muß sie siebenmal getroffen werden, um zu sinken. Deshalb wird eine zügige Vorgehensweise auf Begleitschiffe verzichten und auch nur eine einzige Fähre in Dienst stellen.



Abbildung 31: Noch ein Schuß und die Fähre ist versenkt

Gold für den Bau eines Tempels gibt es nur auf der Zentralinsel und der Kraterinsel. Will man Gold schürfen und in die Heimat bringen, empfiehlt sich natürlich die Zentralinsel, da sie näher liegt und das Gold reichlicher vorkommt. Der Abbau auf der Kraterinsel ist nur sinnvoll, wenn man es an Ort und Stelle in einen Priester verwandelt. Dazu benötigt man auf der Kraterinsel nicht nur eine Goldmine, sondern auch eine Goldschmelze und einen großen Tempel, die neben viel Zeit auch Mühe kosten. Mit drei Fähren könnten Diebe alles rüberschaffen. Auch das dauert. Entweder ist dreimal zu fahren oder es sind drei Fähren zu bauen. Ein Gründungskarren mag Erleichterung versprechen, doch benötigt er eine Fahrzeugmanufaktur, eine Eselzucht, eine Getreidefarm und ein Wasserwerk.

Damit ist die Vorgehensweise klar: Mit einer Fähre geht es auf die Zentralinsel, von der man mit zwei Körben Golderz in die Heimat zurückkehrt, wo alles bereit ist, um es sofort zu schmelzen und in einem großen Tempel zu verbauen. So entsteht ein Priester, der mit der Fähre zum Krater fährt und den Sieg erringt. Für die Fähre benötigt man zwei Eisenbarren, wozu eine Eisenschmelze, eine Eisenmine und eine Kohlemine zu bauen sind. Um an geeignete Vorkommen zu gelangen, sind zwei Türme die schnellste Möglichkeit.

Sobald die Eisenbarren zur Verfügung stehen, hat die in unmittelbarer Nähe erstellte Werft eine Fähre so gut wie fertig. Auf sie kommen zwei Geologen, sechs Pioniere und sieben Diebe mit einer Spitzhacke, einem Stein und fünf Brettern. Auf der Zentralinsel errichten sie eine Goldmine und kehren mit zwei Körben Golderz zurück. Zwischenzeitlich ist mit einem kleinen Turm die Ostküste erschlossen, wo eine Goldschmelze und ein großer Tempel bis auf das fehlende Gold fertig sind. Das von den Dieben mitgebrachte Golderz wird sofort geschmolzen und verbaut. Der so entstehende Priester fährt mit der Fähre in die Bucht der Kraterinsel und läuft entlang des Flußdeltas zum Kraterrand.

So habe ich es in der leichten Variante in gut und in der normalen dank Übung in knapp 27 Minuten geschafft. Einen Unterschied der beiden Schwierigkeitsstufen konnte ich nicht feststellen. Es fahren in der normalen Variante auch nicht mehr Schiffe herum als in der leichten. Das Siegesbild zeigt die verbliebene Zeit von 123 Minuten und den Priester am Kraterrand auf dem vermutlich einzigen Punkt, an dem er keinen Schnee schmelzen muß. Es ist aber kein Problem für ihn, mit zehn von seinen zwölf Mana den Abkürzungs-Zauber einzusetzen, um eine Schneise in den Schnee zu schmelzen. Dann sieht er, was sich im Krater befindet, nämlich nichts, auch kein dunkles Land. Da es auch ohne Zauber geht, könnte anstelle des Priesters zum Beispiel auch ein Soldat ausreichen. Ich habe es überprüft, ohne Erfolg. Alles andere hätte mich auch enttäuscht.



Abbildung 32: Der Priester hat den Siegespunkt am Kraterrand erreicht

So einfach die vorstehende Beschreibung auch klingen mag, es gibt doch einige nervige Phasen und zu beachtende Details: Um keine wertvollen Sekunden zu verlieren, ist nicht nur der erste Turm Richtung West-Gebirge sofort zu bauen, auch der Holzfäller und der benachbarte Turm müssen unverzüglich dran glauben, damit das Baumaterial schnell „aus der Region“ kommt. Nach Fertigstellung des ersten könnte der zweite Turm ebenfalls Richtung Westen

einen großen Teil des Gebirges erschließen, entsteht aber südöstlich des Gebirges. So werden ebenfalls Kohle- und Eisenvorkommen erreicht, zusätzlich aber eine gradlinige Verbindung vom Warenstapel zu den Minen-Baustellen ermöglicht. Das erspart den Trägern Wege und dem Spieler Zeit. Der eine Geologe muß das bekannte Kohle- und Eisenvorkommen nicht finden. Seine Hauptaufgabe besteht darin, den Hammer vor die Werft zu tragen, damit der Schiffsbauer schnell an einen kommt. Selbstverständlich sind die übrigen Hämmer und auch alle Schaufeln an letztlich neun Bauarbeiter und ebenfalls neun Planierer gegangen.

Noch vor den beiden Minen und der Eisenschmelze wird mit dem Bau der Werft begonnen, daß der zweite Eisenbarren genau dann zur Werft transportiert wird, wenn er zur Fertigstellung der Fähre gerade benötigt wird. Das ist bereits nach acht Minuten der Fall. Zwischenzeitlich sind sechs Planierer zu Pionieren und zwei Bauarbeiter zu Geologen geworden, die zusammen mit sieben Dieben in die Fähre steigen, wozu die Diebe sich zuvor die nötigen Waren gegriffen haben. Damit diese zur Verfügung stehen, sind nicht nur die Minen und die neuen Türme wieder abgerissen worden, denn gleich zu Beginn wurden auch sechs Türme, zwei Wohnhäuser, die Pflanze und die Vase dem Erdboden gleich gemacht, und selbst der Holzfäller mußte dran glauben, da „niemand die Absicht hatte“, ein Sägewerk zu bauen. Die Eisenschmelze und Werft bleiben ebenfalls nach der Erfüllung ihrer Aufgabe nicht lange stehen, denn eine leichte Kalkulation zeigt, daß man nur so ohne zusätzliches Baumaterial über die Runden kommt. Der Steinmetz im Osten kann verschont werden, zumal er dort für den späteren Ausbau Steine der Region liefert.

Es ist auch darauf zu achten, die Eisenmine nach zwei Körben, die Kohlemine nach vier Körben abzureißen. Mehr ließe die Siedler unnütz laufen. Schlimmstenfalls würden zuviele Eisenbarren entstehen und keine zwei Körbe Kohle übrig bleiben, die später in der Goldschmelze benötigt werden. Die entsteht im Osten an der Küste, nachdem ein Turm sie erschlossen hat. Mit dessen Bau ist nach sieben Minuten zu beginnen. Nicht früher, um die Hauptaufgabe nicht zu beeinträchtigen, doch auch nicht später, damit alles bereit ist, wenn die Diebe mit dem Golderz im Rucksack anlanden. Das Material reicht noch für ein möglicherweise überflüssiges Lager, um dort Holz, Steine und Kohle zu sammeln, damit der nachfolgende Ausbau und die Ausstattung der Goldschmelze mit Kohle leichter fällt.

Es ist zwar klar, was die „15 Mann auf des toten Manns Kiste“, der Zentralinsel zu tun haben, es ist aber nervig, da vor allem Diebe nicht immer das tun, was man im Sinn hat, und es dank der Schifffahrt auch zu

Programm-Abstürzen kommen kann. Sicherungen sind also nicht nur wegen der Kriegsschiffe der Mayas zu empfehlen. Zunächst begeben sich die Pioniere und Geologen zum Berg, wo Gold zu finden ist. So schnell wie möglich wird eine Goldmine beauftragt, um erst dann die Diebe heranzuholen. Täte man es früher, bestünde nicht nur die Gefahr, sondern gute Aussicht, mit den abgelegten Gütern die Baustelle zu blockieren. Zwischenzeitlich sind die Geologen und Pioniere zu Bauarbeitern bzw. Siedlern geworden und beginnen sofort mit dem Bau der Goldmine. Ist sie fertig, greift sich einer die Spitzhacke und fördert auch ohne Nahrung Golderz. Nach zwei Körben wird die Goldmine abgerissen, wodurch Diebe bereit sind, das Gold einzusacken und zum Schiff zu bringen.

Der Rest ist einfach. Es geht an die Ostküste vor die Golschmelze, wo die Diebe aussteigen und zu Siedlern werden. Das dadurch abgelegte Golderz wird zu Goldbarren geschmolzen, mit denen der große Tempel vollendet wird. Sofort kommt ein Priester heraus, der in die Fähre steigt und zur Bucht der Kraterinsel übersetzt. Dort läuft er entlang des Flußdeltas zur Einbuchtung des Kraterrandes und stellt sich auf die Siegesposition. Die einzige echte Aufgabe vom Verlassen der Zentralinsel bis zum Schluß besteht darin, nicht versenkt zu werden. In der leichten Variante hatte ich bereits auf der Hinfahrt vier Treffer kassiert und mußte auf der Rückfahrt den kürzesten Weg nach Süden nehmen, um mich sodann entlang der Küste zur Goldschmelze zu schleichen. In der normalen Variante klappte es schadensfrei. Ich mußte nur im Schutze der Küste ein paar Kriesschiffe vorbeiziehen lassen.

Dunkles Volk 9 – Die Suche geht weiter

Das Missionziel ist einfach, doch nur mit Mühe und Geduld zu erreichen. Es müssen alle drei Gegner auf ihren drei Inseln besiegt werden. Sie verfügen anfänglich über 127, 108 und 54 Soldaten gegen nur 17 eigene. Als wäre dies nicht genug, liegen noch acht ihrer Kriegsschiffe vor Anker, und bis zu elf durchkreuzen die Meere. Zu Beginn sieht es wie folgt aus:

```

          /-----/
          /                               oooo/
          /   YYY   o oo   oo/
          /  Y:Y  G oBBBB  oo/
          \_o.      G  BBBBB /
          /  \_   :GG BBBB o /
          /o   o\_ .GG .  BB /
          /oo ooo  \_ .GG ooo /
          /ooooo      \_ oo o /
          /RRoo  o      \_ /
          /-----\-/

```

R eigene rote Mayas auf der Insel im Südwesten
 B gegn. blaue Mayas auf der großen Insel
 G gegn. grüne Mayas auf der sichelförmigen Insel
 Y gegn. gelbe Mayas auf der Insel im Nordwesten
 o unbesiedeltes Land
 . vor Anker liegende gegnerische Kriegsschiffe
 \ Route der gegnerischen Kriegsschiffe

Da die eigene Startansiedlung sehr klein ist und nennenswerte Bodenschätze nur auf der Halbinsel im äußersten Nordosten der Heimatinsel vorkommen, sind zunächst Gebiet und Wirtschaft aufzubauen, um nach Erschließung der Halbinsel genügend Soldaten rekrutieren zu können, die dann mit Fähren zu den Gegnern übersetzen. Und zwar zunächst zum stärksten, dem blauen auf der großen Insel, denn nur er ist in der Lage, nach etwa einer Stunde seine Armee zu vergrößern. Die natürliche Reihenfolge ist dann, im Anschluß die in ihrer Entwicklung erstarrten grünen Mayas mit ihren vielen Türmen zu vernichten. Zum Schluß bleibt der schwache gelbe Gegner, der es aus Steinmangel ebenfalls zu nichts bringt.

Die Schwäche der gelben Mayas zu nutzen und sie früh anzugreifen, scheidet für ein zügiges Spiel aus. Zwar können schnell ein paar Soldaten herangebildet werden, die sich in drei Fähren am linken Bildrand hochschleichen, doch

ist diese Belastung der Restwirtschaft nur vertretbar, wenn es im Anschluß gelingt, auf der gelben Insel eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Das dort fehlende Material mit Fähren nachzuliefern, ist recht mühsam. Ebenso ein Gründungskarren. Bleibt ein Hafen, für den ohne Land freizuräumen nur ein einziger unscheinbarer grüner Punkt einen Bauplatz anbietet. Handelsschiffe könnten später auch Waffen liefern, um auf der gelben Insel dank des dort zu fördernden Goldes schlagkräftige Soldaten zu rekrutieren, die von Piraten unbehelligt zu Grün und Blau übersetzen können. Doch bis dahin ist nicht nur viel Zeit vergangen, auch die Nerven sind überstrapaziert. Die Handelsschiffe fahren völlig eigenständig, weshalb man hilflos zusehen muß, wie sie gelegentlich versenkt werden. Vor allem dann, wenn man Gelb völlig vernichtet hat und dessen Schiffe am Kartenrand ankern, aber weiterhin schießen. Und ist ein Handelsschiff versenkt, sind Fehlbedienung und Programmabsturz nicht weit.

Ein Sieg unter zwei Stunden kann ich mir nur vorstellen, wenn auf der Heimatinsel über 300 Soldaten entstehen, die zunächst Blau, dann Grün und schließlich Gelb besiegen. Beim Übersetzen sollte man nicht dem Glück vertrauen, aber auch nicht auf die Idee verfallen, Kriegsschiffe zu bauen. Vernichten lassen die Piraten sich ohnehin nicht. Solange ihre Flagge nicht besiegt ist, fahren sie hin und her. Danach ankern sie am Kartenrand, schießen aber noch. Wird ein Piratenschiff versenkt, ändert sich nichts. Zur Überprüfung habe ich Bogenschützen an die Küste meiner Halbinsel gestellt. Obgleich die vorbeifahrenden Piraten viele Pfeile einfingen, konnte binnen zweier Stunden nur eines ihrer Schiffe versenkt werden. Und danach fuhren die Verbände in unveränderter Größe.

Setzt man blind über, ist mit 20 Prozent Verlust zu rechnen. Und eine versenkte Fähre verliert nicht nur die 15 Mann Besatzung, auch an Land fahren einige Soldaten gen Himmel. Eigene Kriegsschiffe könnten die Fähren eskortieren, auch eine leere Fähre vorne, besser hinten kann Verluste mindern. Scheut man diesen Aufwand, der neben Ressourcen auch Zeit und Aufmerksamkeit verschlingt, bleibt neben dem Beschuß, nämlich den Spielstand zu sichern, um bei Mißerfolg rückzuladen und die Abfahrt zu verschieben, nur eine Analyse der gegnerischen Schiffsbewegungen.

Zunächst fällt auf, daß sowohl die drei Schiffe von Westen nach Südosten als auch die vier in die Gegenrichtung stets zur vollen Minute in die Karte eintreten und nach fünf Minuten auf der anderen Seite verschwinden. Die Dreierverbände fahren etwa alle sieben Minuten los, für die Viererverbände sind es nur fünf Minuten. Leider ist kein System zu entdecken, auch kein



Abbildung 33: Die Piraten fahren an der Halbinsel vorbei

Fahrplan. Deshalb die Frage: Wann und wo kann die Schifffahrtslinie gefahrlos gekreuzt werden, falls in beide Richtungen jede Minute ein Verband startet? Dann gäbe es zwischen ihnen eine Lücke von etwa 40 Sekunden, also ein Fenster von etwa 10 Sekunden, wenn man bedenkt, daß die Verbände nicht völlig regelmäßig, vor allem in einer breiten Front fahren. Alle 30 Sekunden überlappen sich die Fenster beider Richtungen an neun festen Stellen, von Westen nach Südosten mit $k=1, \dots, 9$ numeriert. Die Kreuzungspunkte mit ungeradem k können zur vollen Minute passiert werden, die mit geradem k zur halben.

Soweit die Theorie, denn Richtung Blau kreuzt man am besten bei $k=7,5$. Ein kleiner Umweg über $k=8$ scheidet aus, da er auf ein Riff führt. Und bei $k=7$ ist es kaum besser, denn dort wartet ein ankernder Pirat. Aus diesem Grunde wird bei $k=7,5$ gekreuzt, und zwar 15 Sekunden vor der vollen Minute. Das vermeidet ein Zusammentreffen mit den Viererverbänden. Mögliche Dreiergruppen werden zuvor von Dieben gesehen, wenn sie an der Halbinsel vorbeikommen. Deshalb lautet die Fährregel: Eine oberhalb des Hammerstiels der kleinen Karte liegende Fähre kann unbehelligt um $x:05$ nach Nordosten zur Südwestküste der blauen Insel fahren, wenn zuvor gegen $(x-2):25$ keine Piraten Richtung Südosten die Halbinsel passierten. Um $x:45$ wird dann die Schifffahrtslinie gekreuzt. Das ist kurz vor bzw. nach einem möglichen um $x:00$ bzw. $(x-1):00$ gestarteten Viererverband.

Damit ist das Piratenproblem gelöst, denn zu Grün kann auf dem gleichen Weg übersetzt werden, nur muß man sich am Ziel nach links wenden und

am grünen Südufer anlegen. Der Weg nach Gelb ist ein anderer, aber leichter. Will man das Glück nicht herausfordern, wartet man die Vorbeifahrt eines Dreierverbandes ab und kreuzt dann die Schifffahrtline bei $k=3,5$ zum Zeitpunkt $x:45$. Zu Gelb in einer Gruppe zu fahren, spart etwas Arbeit und ist auch leichter möglich als zu Blau oder Grün, da man den Schifffahrtsweg nicht senkrecht kreuzen muß, sondern halbwegs mit dem Strom der Vierergruppen nach Norden direkt ins Ziel fahren kann.

Nach langer Rede nun in kurzen Worten die konkrete Vorgehensweise in der leichten Variante: In den ersten 20 Minuten bis zur Inbetriebnahme einer Werkzeugschmiede wird gebaut, was mit dem Anfangsbestand möglich ist: Eine Holzwirtschaft im Südwesten aus drei Holzfällern, zwei Förstern und einem Sägewerk. Dazu an die mit höchster Priorität erschlossenen Steinfelder vier Steinmetze, von denen einer mangels einer Spitzhacke bald abgerissen wird. Als Ergänzung eine Steinmine, die wenige, aber wertvolle Steine liefert, solange sie ohne Nahrung bleibt. Die kommt ausschließlich von zwei Fischern und geht an die Kohle- und die Eisenmine. Fleisch vom Jäger fällt erst kurze Zeit später an, auf Brot muß noch eine Weile gewartet werden, obgleich der erste Bauernhof gerade fertig wird. Die zwischenzeitlich 43 Träger haben mit sieben Planierern und acht Bauarbeitern außerdem zwei mittlere Wohnhäuser errichtet und mit acht kleinen Türmen das Gebiet ordentlich ausgedehnt. Viel mehr geht nicht, denn es sind nur noch acht Bretter und acht Steine übrig.

In den zweiten 20 Minuten geht es Richtung Halbinsel im Nordosten mit einer Geschwindigkeit, die von der Ergiebigkeit des kleinen Hausberges bestimmt ist, auf dem neben einer Eisenmine nur zwei Kohlebergwerke möglich sind. Was sie zu Tage fördern wird zu Werkzeug. Nach 40 Minuten wird der letzte Turm vor der Landbrücke zur Halbinsel gebaut, Pioniere sorgen auf der anderen Seite für einen Anschluß. Die Holzwirtschaft ist auf sieben Holzfäller mit drei Sägewerken angewachsen. Doch mangels Steinen wurden die Steinmetze nicht zahlreicher. Dafür sind drei Steinminen in Betrieb, auch wenn es noch nicht sehr viel Brot von zwei Bäckern gibt, die zusammen mit einer Tierzucht von vier Bauernhöfen bedient werden. Mit 50 Brettern, 95 Steinen, 83 Trägern, 12 Planierern und 18 Bauarbeitern kann es zügig weitergehen. Weniger Planierer als Bauarbeiter, weil Planierer ein Grundstück nach dem anderen ebnen und man sie wesentlich besser steuern kann als Bauarbeiter, die gerne einmal eine halbfertige Baustelle verlassen und quer durch das Land zur nächsten latschen.

Mit Ablauf der ersten Stunde ist die gesamte Halbinsel erschlossen. Auf ihren beiden Bergen stehen bereits drei Kohle- und zwei Eisenbergwerke. Bald wird

der Endausbau erreicht. Dann werden sieben Kohle-, fünf Eisen- und drei Steinminen von sechs Bauernhöfen und zwei Tierzuchten gut ernährt. Die nunmehr drei Eisenschmelzen und vier Waffenschmieden werden gleichzeitig um jeweils drei ergänzt. Das Baumaterial reicht aus, und mit 245 Trägern, 15 Planierern und 21 Bauarbeitern geht der Ausbau zügig voran. Bisher ergab das geförderte Eisenerz vornehmlich Werkzeuge, nur ein paar Barren wurden auch in Schiffen verbaut, denn die Werft arbeitet erst an der vierten Fähre. Noch später mit dem Schiffsbau zu beginnen, ist nicht günstig, denn bald werden Soldaten schneller sprudeln als Fähren von einer Werft zu Wasser gelassen werden.

Bis zur 80. Minute ist der Aufbau der Betriebe abgeschlossen: Sieben Kohle- und fünf Eisenbergwerke beliefern sechs Eisenschmelzen und sieben Waffenschmieden. Von letzteren eine mehr, um gegen Ende die Schmelzen einstellen zu können, damit die Restkohle mit den vorhandenen Eisenbarren schnell zu Waffen wird. Möglicherweise ist das etwas überdimensioniert, doch steht das anderen Bauvorhaben nicht im Wege, denn außer Fähren und großen Wohnhäusern für Soldaten und Kampfkraft gibt es nichts mehr zu bauen. Das Augenmerk liegt vielmehr auf der Verschiffung von Soldaten. Nach 80 Minuten gibt es 167 davon, von denen 105 auf der blauen Insel angekommen sind. Darunter 30 Schwertkämpfer, die gerade einen großen Turm erobern, während die 75 Bogenschützen ihnen den Gegner vom Leibe halten. Sie wären überlegener, würde auf weitere Soldaten gewartet und mit höherer Kampfkraft als die derzeitigen 84 Prozent angegriffen. Doch ginge das zu Lasten der Gesamtzeit.

Nach weiteren 10 Minuten, also mit Ablauf von anderthalb Stunden sind alle für die blaue Insel vorgesehenen 210 Soldaten dort im Kampf. Von ihnen sind 120 Schwertkämpfer, die deutlich schneller sterben als die nun nutzlosen Bogenschützen. Mit allen geht es links herum um den großen Berg in der Mitte der blauen Insel, der im Luftbild einem Totenkopf gleicht. Der Kampf ist einfach, doch nicht ohne Anstrengung, wenn er zügig erfolgen soll und gleichzeitig in der Heimat weitere Einschiffungen vorzunehmen sind. Nach 100 Minuten ist Blau besiegt. Die knapp über 100 überlebenden Soldaten sind angeschlagen und begeben sich zu den nachgezogenen Fähren, um an das Nordufer der Südost-Spitze der grünen Insel überzusetzen. Vier Fähren voller frischer Soldaten liegen bereits vor dem Südufer.

Bereits vor Ankunft dreier weiterer Fähren gehen die Soldaten an Land und durchkämmen die sichelförmige grüne Insel Richtung Norden bis zur anderen Spitze. Das ist kein Spaziergang, denn es sind sehr viele kampfstärke Soldaten



Abbildung 34: Ist Blau besiegt, kann sein Gebirge bewundert werden

aus ihren Türmen zu holen. Siebeneinhalb Minuten vor Ablauf der zweiten Stunde ist auch Grün besiegt. Nun ist keine Zeit mehr, alle 100 überlebenden Soldaten auf die gelbe Insel zu bringen. Die Hälfte reicht, um den gelben Osten aufzuräumen. Den Rest übernehmen die 60 Soldaten der vier gerade an der Südwestküste anlandenden Fähren. Alle zusammen benötigen nur wenige Minuten für die Vernichtung der gelben Mayas, womit der Sieg vier Minuten vor Ablauf der zweiten Stunde errungen ist.

Die Gegner haben es zu keinen neuen Soldaten gebracht. Alle ihre großenteils höherwertigen 299 Krieger kamen samt 10 blauen Priestern ums Leben. Dafür sind nur 211 der insgesamt 462 eigenen Soldaten gefallen, obgleich nur zwei von ihnen höherwertig waren. In den Kampfgebieten überlebten 160, zu Hause machten es sich noch 108 gemütlich. Gegen Ende waren nach t Minuten $9,2(t-65)$ Soldaten rekrutiert. Dazu mußten pro Minute 9,2 Körbe Eisenerz und 18,4 mit Kohle gefördert werden. Für jedes der sieben Kohlebergwerke sind das 2,6 Körbe, eine normale Produktivität knapp über 50 Prozent. Die Kohle ist also die begrenzende Größe.

Das darf nicht dazu verleiten, in der normalen Variante zwei weitere Kohlebergwerke reinzuquetschen. Vielmehr muß das Ziel sein, mit weniger Sol-

daten auszukommen, obgleich die Gegner nun über 70, 54 und 48 Prozent Kampfkraft statt der 57, 48 und 42 in der leichten Variante verfügen. Es reichen vier Eisenminen, vier Eisenschmelzen und vier Waffenschmieden. Die eingesparte Spitzhacke geht an eine vierte Steinmine, die gegen Ende mehr große Wohnhäuser gestattet. Dadurch wird die Kampfkraft zum Schluß um vielleicht fünf auf 108 Prozent gesteigert. Der Kern der Vereinfachung aber soll sein, nur soviel Soldaten überzusetzen, daß die Überlebenden auf der Insel verbleiben können. Dadurch können alle Fähren zurück in die Heimat, und es reichen zehn insgesamt, wodurch die Werft bald eingestellt werden kann und 10 Eisenbarren freigibt. Außerdem soll es zu Blau mit zwei Fähren weniger gehen. Insgesamt ergibt sich eine Ersparnis im Werte von 60 Soldaten.

Soweit die Theorie. In der Durchführung erwies sich Grün als überaus widerstandsfähig. So mußten doch vier Fähren mit angeschlagenen Restkämpfern von Blau zur Hilfe eilen. Die standen glücklicherweise zur Verfügung, weil Blau trotz seiner hohen Kampfkraft und seiner frühen Produktion von 50 Soldaten recht schnell verloren hatte. Das lag wohl daran, daß Blau nicht mit Teiltruppen angegriffen wurde, sondern erst als alle 180 Soldaten auf der Insel standen. Was von Blau nicht zu Grün ging, fuhr gegen Ende zu Gelb, um die 60 dort angelandeten Soldaten zu unterstützen. Zwar verkürzte das deren Kampf bestenfalls um eine Minute, doch war dadurch Gelb wenige Sekunden vor Grün besiegt. Das war nach 111 Minuten.

Dunkles Volk 10 – Der Spiegel zerbricht

Wieder kommt kein dunkles Volk vor, nur etwas abseits gelegenes dunkles Land. Und erneut sind drei Gegner zu bezwingen. Sie verfügen anfänglich über 49, 79 und 57 Soldaten gegen nur 13 eigene.

```

      /-----/
      /YYY
      /  YYY YGGGGG  DDD  /
      /    YYYYYGGGGG  D  /
      /      YBBBGGG
      /
      /      B/B
      /
      /      W          RR
      /
      /      RR
      /-----/
  
```

R eigene rote Wikinger im Osten der Südinsel

B gegnerische blaue Römer auf Landbrücke

G gegnerische grüne Mayas in der Mitte der Nordinsel

Y gegnerische gelbe Wikinger im Westen der Nordinsel

D unbesiedeltes dunkles Land im Osten der Nordinsel

W Schiffswrack mit Goldarren und Helmen

\ von Blau besetzte Landbrücke

Die Römer auf der Landbrücke haben einen kleinen Turm auf einer Insel, der von Soldaten nicht erreicht aber mit Thors Hamme zerstört werden kann. Zum einen gibt es Thors Hammer als Kriegsmaschine, die entgegen anderen Beschreibungen 15 und nicht 10 Mana benötigt. Neben einer Fahrzeugmanufaktur sind dafür zwei große Tempel erforderlich, wenn man auf die Manaproduktion über Imker, Honigwinzerein und kleine Tempel verzichtet. Entschließt man sich dagegen zur Manaproduktion, liegt es nahe, lieber stolze 35 Mana für Thors Hammer als Zauberspruch zu verschwenden. Dann reicht ein großer Tempel, und die Fahrzeugmanufaktur entfällt. Diesen Weg habe ich eingeschlagen, zumal das überschüssige Mana für Geschenke gut zu gebrauchen ist.

Als erstes sind natürlich die blauen Römer zu bezwingen, da sie auf der Landbrücke sitzen. Danach kann man sich nach links den gelben Wikigern oder nach rechts den grünen Mayas zuwenden. Entgegen den meisten Beschreibungen habe ich mich für letzteres entschieden, greife also wie in



Abbildung 35: Die Priester schlagen mit Thors Hammer zu

der Mission 9 zunächst den stärkeren Gegner an. Es gibt aber noch einen zweiten Grund: Da Thors Hammer bei zügiger Spielweise erst gegen Ende zur Verfügung steht, stünde zwischen mir und den gelben Wikingern das vom blauen Inselfurm beherrschte Gebiet, womit eine Landverbindung zur Ausplünderung des eroberten Territoriums fehlte, auf die zu verzichten nur ratsam ist, wenn man schlecht gespielt und kaum noch Träger hat.

Auch in anderen Kleinigkeiten, kann ich manchen Beschreibungen nicht folgen. So ist es bei zügigem Spiel nicht erforderlich, ein Lager für das Getreide des zu Beginn vorhandenen Bauernhofes zu erstellen, wenn eine Mühle nach sechs und eine Bäckerei nach 15 Minuten jeweils 16 Portionen absorbieren kann. Wenn dann nach 24 Minuten drei Kohleminen arbeiten, ist ein Lager allenfalls für Kohle erforderlich, nicht für Nahrung. Es ist auch Quatsch, sofort ein mittleres Wohnhaus zu bauen, weil man sofort Siedler benötige und ein kleines Wohnhaus ineffektiv sei. Doch spart es Material und ist sehr schnell gebaut. Und die wenigen zusätzlichen Siedler reichen sogar für drei weitere Planierer, drei weitere Bauarbeiter und einen Geologen, da es zu Beginn nicht viel und weit zu tragen gilt.

Da Holz das Hauptproblem darstellt, werden die ersten vier Bauten drei Holzfäller und ein Sägewerk sein. Mehr lassen die Werkzeuge nicht zu. Zwar belustigen mich Spieler, die das Wort Micromanagement im Munde führen, obgleich sie recht lahmarschig sind, habe mir hier aber die Frage gestellt, ob es sinnvoll ist, das Sägewerk erst zum Schluß zu bauen. Die Antwort hängt davon ab, wie schnell ein Sägewerk im Vergleich zu drei Holzfällern arbeitet. Hier ist die Antwort recht einfach. Da die drei Holzfäller nicht

auf ihre Höchststrate kommen, kann das Sägewerk ihnen alle Baumstämme abnehmen, weshalb es für die Gesamtproduktion besser ist, erst die volle Fällrate zu erreichen, das Sägewerk also an letzter Position zu bauen. Das gibt unterm Strich vielleicht ein Brett mehr, doch kommt es zu Beginn auch auf jedes an.

Nach all diesen Vorbemerkungen, sind die ersten Bauten klar: Drei Holzfäller, Sägewerk, kleines Wohnhaus, zwei kleine Türme, Mühle, Fischer, Bäcker, Eisenmine, Kohlemine, Wasserwerk, Eisenschmelze, Werkzeugschmiede. Damit sind zehn Minuten um, das Holz geht zur Neige, und die Träger werden knapp. Doch dank der neuen Werkzeuge kann es nun weitergehen: Sägewerk, Holzfäller, Förster, kleines Wohnhaus, kleiner Turm, Holzfäller, Förster, kleiner Turm, Holzfäller, zwei kleine Türmen, mittleres Wohnhaus, kleiner Turm, Jäger, Sägewerk usw. Das alles ähnelt dem Beginn der Mission 9 mit Holz und Stein in ihren Rollen vertauscht. Und tatsächlich wird fast der gleiche Fortschritt erzielt. Zwar ist der Holzengpaß in dieser Mission deutlich unangenehmer als der Steinmangel in der vorangehenden, doch gestaltete sich der Aufbau der Montanwirtschaft dafür etwas einfacher.



Abbildung 36: Eisenminen können nur neben dem Vorkommen gebaut werden

Der Startaufbau erfordert noch keine globalen Überlegungen, sofern wie hier ein schnelles Überrennen des Gegners ausscheidet. Für den weiteren Ausbau sollte man aber etwas kalkulieren. Die Gegner werden sich entwickeln, weshalb neben 100 Werkzeugen 400 Waffen für Soldaten herzustellen sind. Dazu sind $500/2,5 = 200$ Produktionsminuten erforderlich. Bei vier Produktionslinien aus jeweils zwei Kohleminen, einer Eisenmine, einer Schmelze und einer Schmiede dauert das 50 Minuten. Da im Mittel aber erst nach 50 Minuten

mit voller Kraft produziert wird, ist mit einer Gesamtzeit von 100 Minuten zu rechnen, daß nach 110 Minuten alle Soldaten vor dem Feind stehen könnten.

Nach 80 Minuten kann auch Gold gefördert werden. Vier Goldminen und vier Eisenminen benötigen vier Goldschmelzen, vier Eisenschmelzen, vier Waffenschmieden und 12 Kohleminen, die pro Minute sechs Brote verschlingen. Dafür reichen vier Bäckereien, zwei Mühlen und vier Bauernhöfe. Die vier Eisenminen benötigen zwei Fleischkeulen pro Minute. Eine Tierzucht liefert 1,3 davon, ein Jäger etwa 0,5. Der fehlende Rest von 0,2 wird durch einen Fisch pro Minute ersetzt. Dazu reicht ein Fischer. Erst gegen Ende benötigen die Goldminen weitere zwei Fische pro Minute, wofür drei Fischer ausreichen. Jede Minute erfordern die 6 Brote und 1,3 Fleischkeulen 2 Wasser. Dafür reichen zwei Wasserwerke, auch wenn noch eine Honigwinzerei hinzukommt.

Setzt man alle guten Vorsätze auf dem Weg Richtung Westen zum Wrack und zu den Goldbergen um, steht man nach 72 Minuten mit 75 Soldaten vor der Landbrücke, von der man die 49 Römer vertreiben kann, wenn es auch für die 265 der beiden anderen Gegner noch nicht reicht. Einen Angriff hat keiner der drei gewagt. Bei zügiger Spielweise ist es also völlig überflüssig, eine Bastion zu bauen, wie es in Beschreibungen zu lesen ist und es die Youtube-Spieler aus purer Angst auch tun. Tatsächlich ist in dieser Mission früher als in vielen anderen mit Aufmunterungsangriffen zu rechnen, die bei schlechtem Spiel auch zu einem Verlust führen können. Auf keinen Fall aber ist zu befürchten, daß die Gegner ihre üppige Anfangsausstattung vorzeitig ausnutzen.

Der Rest ist einfach, wenn man nicht auf die Uhr achtet. Nachdem die blauen Römer bis auf einen Inselturm besiegt sind, geht es mit dem Nachschub gegen die heranrückenden grünen Mayas, die den Bogenschützen zum Opfer fallen. Danach spazieren die Schwertkämpfer durch ihr Land und erobern alle Türme. Mit weiterem Nachschub geht es dann von Süden und Osten zu den gelben Wikingern, die noch einen Gegenangriff versuchen und dabei so nett sind, unserem Nachschub entgegenzukommen. Während dieser Kämpferien wurden auch die Priester in die Nähe des blauen Inselturmes geschickt, den sie mit ihrem Zauberspruch Thors Hammer vernichten. So ist der Sieg in 101 Minuten erreicht.

Inhaltsverzeichnis

Römer 1 – Bedrohung aus dem Norden	2
Römer 2 – Magie des Südens	5
Römer 3 – Blockadebrecher	7
Wikinger 1 – Die Steinmenschen	10
Wikinger 2 – Zeit der Wölfin	14
Wikinger 3 – Allianz der Ehrlosen	16
Mayas 1 – Goldener Strand	19
Mayas 2 – Die Feuerbärte	21
Mayas 3 – Ein Unglück kommt selten allein	24
Dunkles Volk 1 – Dunkle Saat	27
Dunkles Volk 2 – Dolchstoß	31
Dunkles Volk 3 – Im Namen Rolfs	34
Dunkles Volk 4 – Eine Frage der Zeit	39
Dunkles Volk 5 – Pilze pflücken	43
Dunkles Volk 6 – Alles was glitzert	48
Dunkles Volk 7 – Freunde in der Not	55
Dunkles Volk 8 – Die Suche beginnt	58
Dunkles Volk 9 – Die Suche geht weiter	63
Dunkles Volk 10 – Der Spiegel zerbricht	70