

Kämpfe in Asien und Amerika

Reinhard Bindemann



Zu den Kampagne-Spielen

Spieler 1 beginnt meist als Nomade zu Land oder zur See, ausgestattet mit genügend Rohstoffen, manchmal auch mit Siedlern oder Militäreinheiten. Fast immer gibt es mehrere KI-Gegner, die nach sehr kurzer Zeit so hochgerüstet sind, daß ein früher Angriff aussichtslos wäre. Einfach nur schnell eine Armee aufstellen und wie in den Gefechtsspielen kurzfristig anzugreifen führt zur sicheren Niederlage.

Die Besonderheiten der jeweiligen Landschaft, die KI-Standorte und die darauf abgestimmten Ziele sind so beschaffen, daß der Spieler seine Ziele nur mit strategischem Geschick erreichen kann. In jedem Spiel steht der Spieler vor schwierigen Situationen, die nicht ohne weiteres sofort zu erkennen sind. In den Zielen werden für Spieler die wichtigsten Hinweise gegeben. Zeitlimits betreffen oftmals nur einen kleinen Teil eines Spiels.

Trigger werden in jedem Spiel zwar zahlreich, aber weitgehend nur mit dem Ziel eingesetzt, den Spielverlauf möglichst unberechenbar zu gestalten, so daß der Spielverlauf derselben Spiele jeweils unterschiedlich verlaufen kann. Anders als in den Entwickler-Kampagnen behalten die KI-Gegner ihre volle Handlungsfreiheit, so daß Spieler ständig mit nicht vorhersehbaren Ereignissen rechnen müssen.

Die vielseitigen Landschaften sind zur Erhöhung des Spielspaßes sorgfältig gestaltet!

Viel Spaß!

Kampagne-Spiele

TEIL 1: Kämpfe in Asien – British East India Company

1. Ceylon – Kampf im Flußdelta
2. Shangri-La – Das gefährliche Paradies
3. Himalaja Kriegsgebiet
4. Borneo Piratenküste
5. Schiffbruch vor China
6. Krieg in China – Angriff auf Macao
7. Tortuga Pirateninsel
8. Indien – Rebellion gegen die Company
9. Indien – Sturm über der Company
10. Indien – Company-Jagd auf Francis Drake!

TEIL 2: Kämpfe in Nordamerika – Invasion

11. Yukon Goldrausch
12. Flucht zu den Großen Seen
13. Ort der Finsternis
14. Krieg in der Wildnis
15. Verloren in der Prärie
16. Die Schlacht in den Rocky Mountains
17. Todesmarsch im Death Valley
18. Kalifornische Todesmelodie
19. Kalifornische Schlacht
20. Welcome to Tombstone!
21. Guerillakrieg am Red River
22. Indian Reservation – Aufstand!
23. Überlebenskampf im Canyon!
24. Fluch der Karibik – Piraten!
25. Fluch der Karibik – Gold!
26. Die Schlacht in den Everglades
27. Trügerische Allianzen
28. Finanzkrieg!
29. Deportationskrieg!
30. Grenzkriege oder die Mühsal der Sterblichen

Spiele mit Klimabezug

31. Klima-Desaster am Kentucky River
32. Klima-Migration
33. Hochwasser auf dem Ohio River
34. Tödliche Dürre und Flut in Arkansas
35. Texas – Kampf um Wasser!
36. Todeszonen in Oklahoma!
37. Brennendes Land! Nach dem Sand-Creek-Massaker!
38. Colorado: Landraub aus Goldgier!
39. Die Schlacht am Lake Powell
40. Dunkle Schatten im Grand Canyon
41. Riskante Fahrt im Boulder Canyon
42. Virus
43. Massaker in der Sierra Nevada
44. Vormarsch der Eisernen Pferde
45. Belagerung im Feuersturm!
46. Terror in Whiskeytown!
47. Krieg in Oregon
48. Dunkle Bedrohungen
50. Glaube und Haß
51. Eine riskante Entscheidung!
52. Gefahr am Bozeman Trail
53. Raubbau am Cheyenne River
54. Kritische Versorgung
55. Blockade am Lake Oahe
56. Riskante Alternativen
57. Die Schlacht in der Comancheria
58. Die Natur des Menschen
59. Siedlung der Frauen
60. Money
61. Profit

Gefechtsspiele

1. Prärie
2. Sonora
3. Yukatan

Wird fortgesetzt!

Kampagne-Spiele

Ceylon – Kampf im Flußdelta



Shangri-La – Das gefährliche Paradies



Himalaja Kriegsgebiet



Borneo Piratenküste



Schiffbruch vor China



Krieg in China – Angriff auf Macao



Tortuga Pirateninsel



Rebellion gegen die Company



Sturm über der Company



Company-Jagd auf Francis Drake!



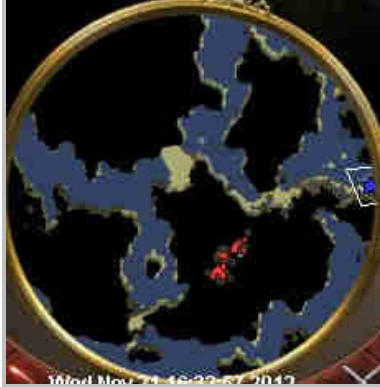
Yukon Goldrausch



Flucht zu den Großen Seen



Ort der Finsternis



Krieg in der Wildnis



Verloren in der Prärie



Die Schlacht in den Rocky Mountains



Todesmarsch im Death Valley



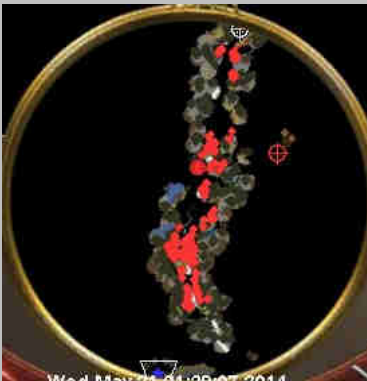
Kalifornische Todesmelodie



Kalifornische Schlacht



Welcome to Tombstone!



Guerillakrieg am Red River



Indian Reservation – Aufstand!



Überlebenskampf im Canyon!



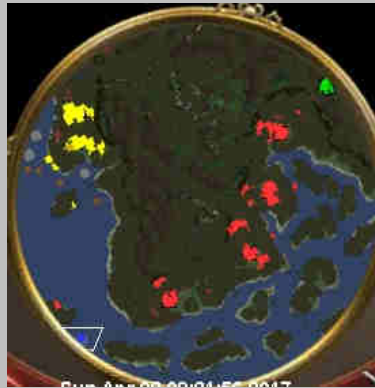
Fluch der Karibik – Piraten!



Fluch der Karibik – Gold!



Die Schlacht in den Everglades



Trügerische Allianzen



Finanzkrieg!



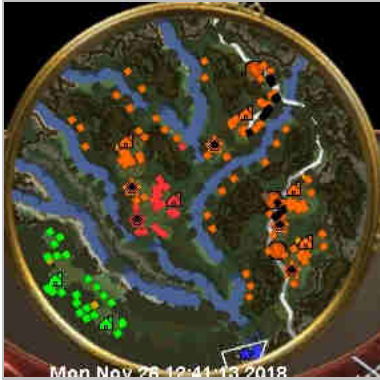
Deportationskrieg!



Grenzkriege



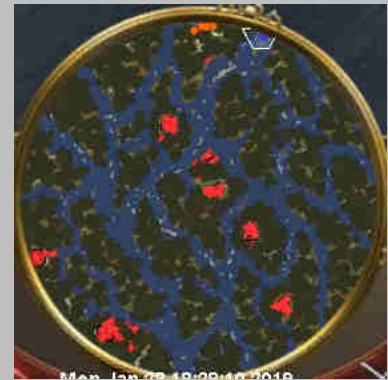
Klima-Desaster am Kentucky River



Klima-Migration



Hochwasser auf dem Ohio River



Tödliche Dürre und Flut in Arkansas



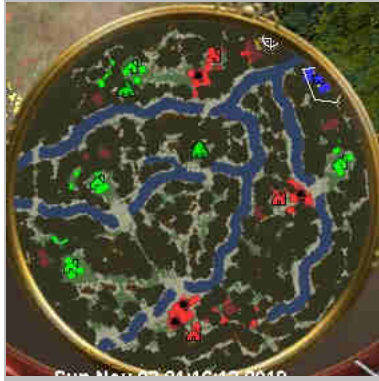
Texas – Kampf um Wasser!



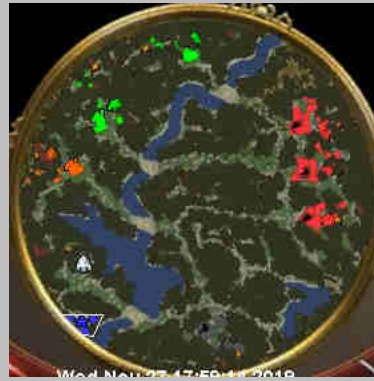
Todeszonen in Oklahoma!



Brennendes Land!



Colorado: Landraub aus Goldgier!



Die Schlacht am Lake Powell



Dunkle Schatten im Grand Canyon



Riskante Fahrt im Boulder Canyon



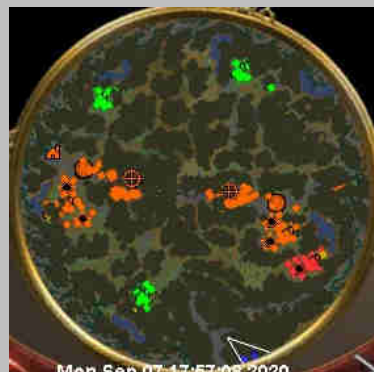
Virus



Massaker in der Sierra Nevada



Vormarsch der Eisernen Pferde



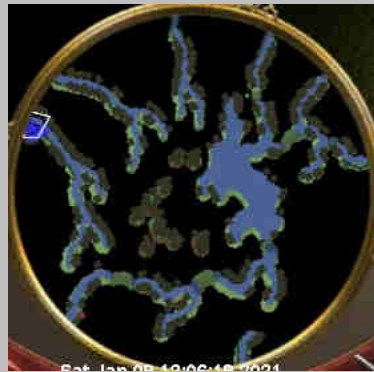
Belagerung im Feuersturm!



Terror in Whiskeytown!



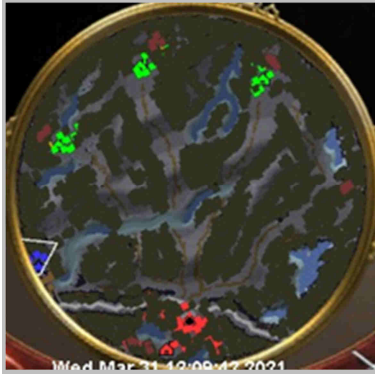
Krieg in Oregon



Dunkle Bedrohungen



Verheerende Gewalt



Glaube und Haß



Eine riskante Entscheidung!



Gefahr am Bozeman Trail



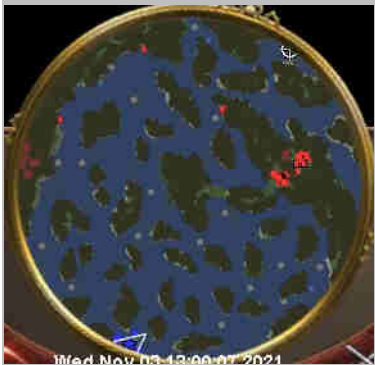
Raubbau am Cheyenne River



Kritische Versorgung



Blockade am Lake Oahe



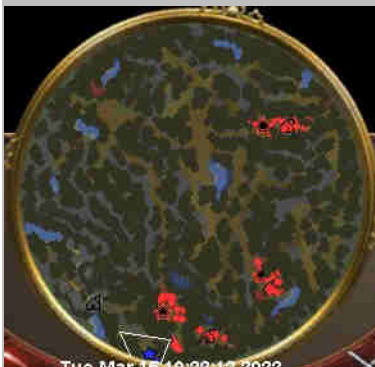
Riskante Alternativen



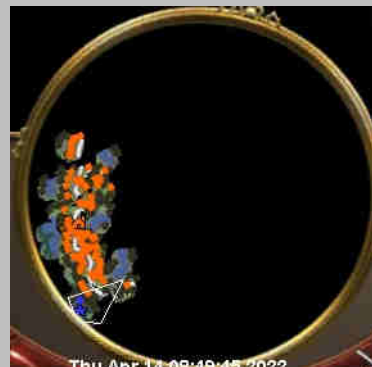
Die Schlacht in der Comancheria



Die Natur des Menschen



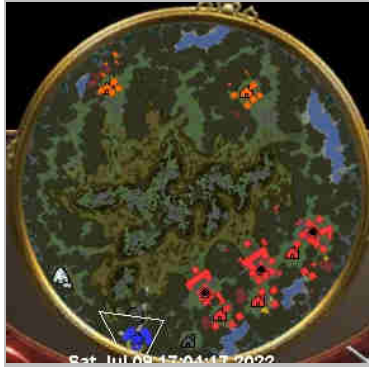
Siedlung der Frauen



Money



Profit



Gefechtsspiele

Prärie



Sonora



Yukatan



Kampagne-Spiele

TEIL 1:

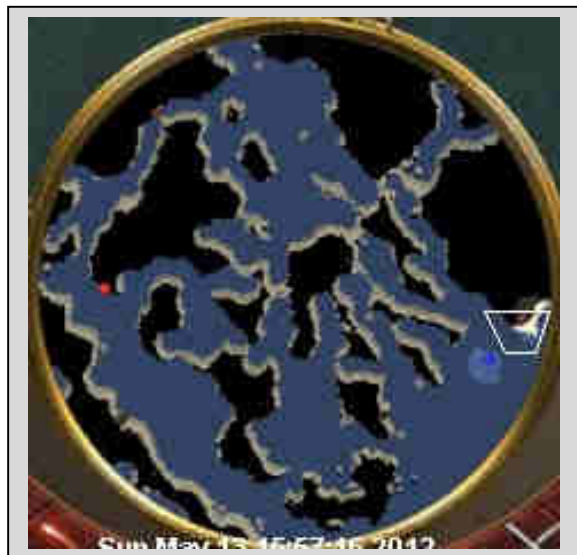
Kämpfe in Asien – British East India Company

Die Handels-Company wurde 1600 in London mit dem Ziel gegründet, Handel in Asien zu treiben und gegen europäische Konkurrenten wie Portugiesen, Holländer und Franzosen Handelskriege zu führen. In der Folgezeit erhielt die Company von der britischen Krone gegen Anteile am Gewinn unter anderem das Privileg, Truppen auszuheben, Festungen zu bauen und gegen konkurrierende Handelsmonopole und einheimische Herrscher in Indien und Südostasien Krieg zu führen.

Auf Grund der brutalen Herrschaft der Company kam es 1770 in Indien zu Hungersnöten, die Millionen Menschenleben forderten und in der Folgezeit immer wieder zu lokalen Aufständen führten, die blutig niedergeschlagen wurden, so daß das britische Parlament die Rechte der Company 1858 an die britische Krone übertrug, die das profitable Geschäft in den besetzten indischen Gebieten, nunmehr Kronkolonie genannt, fortan in eigener Regie etwas diplomatischer betrieb.

1. Ceylon – Kampf im Flußdelta

Karte: 800m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!** – Zur Einführung ein leichteres Spiel.
British East India Company gegen Portugiesen



Nach Handelsabkommen mit dem indischen Mogulkaiser schickt die Company 1657 den berühmtesten Söldner Francis Drake nach Ceylon, um dort eine Siedlung zu errichten. Um die Insel profitabel ausbeuten zu können, muß allerdings erst das Gewürzmonopol der Portugiesen zerschlagen werden. Drake steht im Sold der Company und hat militärisch freie Hand, die Konkurrenz zu bekämpfen.

In einem riesigen Flußdelta liegt nordwestlich die portugiesische Siedlung, im Nordosten und Osten errichten gerade französische Kolonialisten und die Niederländische Ostindien-Kompanie Siedlungen mit dem Ziel, das Gewürzmonopol an sich zu reißen.

Drake landet mit einer Karavelle in der Mitte dieser Wasserwelt. Zu Land kommt er nach Westen oder Osten nur über wasserüberspülte Furten weiter, die zu den Siedlungen der feindlichen Kolonialmächte

führen, die gerade rasant aufrüsten. Drake muß in kurzer Zeit ein geeignetes Siedlungsgelände im Südwesten erreichen, wo es auch eine Handelsroute gibt.

Ziel 1: Eroberung der portugiesischen Siedlung. Während des Feldzuges könnten die Company-Truppen allerdings von Holländern oder Franzosen angegriffen werden, die dasselbe vorhaben.

Ziel 2: Der Sieg über die portugiesische Siedlung genügt aber nicht: Die Portugiesen kontrollieren auch Teile des südlichen Flußdeltas.

2. Shangri-La – Das gefährliche Paradies

Karte: 548m. Zoom: Weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
British East India Company gegen Russen und Chinesen

Buddhistische Legenden über das mythologische Reich Chang Shambala als versteckt liegendes Paradies in Tibet animierten den Schriftsteller James Hilton (*Der verlorene Horizont*, 1933) zur Beschreibung des Lebens in einem Lama-Kloster am Shangri-Gebirgspaß im Himalaja und zur Einführung des Mythos-Begriffs "Shangri-La". Für Interessierte zur Geschichte und heutigen Situation in Tibet **Colin Gouldner**: Dalai Lama – Fall eines Gottkönigs, 2008.



1662 beauftragt die Company Drake, neue Handelswege im Norden Indiens zu erkunden. Drake ist wegen eines Gerüchts über riesige Reichtümer im Reich Chang Shambala bis Tibet vorgedrungen und will dort ein Lager als Ausgangspunkt für weitere Erkundungen aufschlagen. Allerdings befindet sich im Westen nicht weit entfernt eine russische Siedlung. Im Südosten haben Chinesen eine Siedlung gegründet.

Das Company-Lager wird im nördlichen tibetischen Hochgebirge errichtet und verfügt nur über wenig Rohstoffe. Zur Rohstoffbeschaffung müssen Siedler in das tropische Tal Shangri-La. Doch die Wege im Paradies sind weit und gefährlich. Gleichzeitig müssen im Gebirge und im Tal strategische Punkte gegen massive Angriffe der Russen und Chinesen gesichert werden, was einen Zweifrontenkrieg unvermeidbar machen würde.

Ziel 1: Die Company-Truppe sollte zuerst frühzeitig die russische Siedlung angreifen.

Ziel 2: Danach beginnt der Feldzug gegen die chinesische Siedlung. Mit deren Zerstörung ist der Sieg aber noch nicht erreicht. Die Company-Truppe könnte auf der Suche nach außerhalb der Siedlung lebenden Chinesen noch schwere Verluste erleiden!

3. Himalaja Kriegsgebiet

Karte: 448m. Zoom: Sehr weit.

British East India Company gegen Inder und Chinesen



Nachdem sich die Gerüchte über riesige Reichtümer in Tibet nicht bestätigten, meuterte und desertierte die schwer angeschlagene Söldnertruppe der Company. Drake mußte fliehen und sich nach Süden durchschlagen, wo sich nahe des indisch-chinesischen Grenzgebietes eine Handelsroute befindet.

Die Siedlung wird in einem Gebirgstal errichtet. Es gibt einen langen Weg zu einer feindlichen indischen Siedlung, die sich bisher der Macht der Company entziehen konnte. Südlich des Gebirges liegt hinter einem Fluß eine chinesische Siedlung, was einen heißen Zweifrontenkrieg unvermeidbar macht.

Das weitläufige Gelände kann an zwei zentralen Punkten verteidigt werden. Drake sollte nach weiteren strategischen Punkten suchen, die für einen Angriff geeignet sind.

Ziel 1: Die Company-Truppe sollte während der schweren Abwehrkämpfe gegen beide Gegner zuerst mit einem Überraschungsangriff die indische Siedlung erobern.

Ziel 2: Eroberung der chinesischen Siedlung.

4. Borneo Piraten-Küste

Karte: 660m. Zoom: Sehr weit – **Zeitlimit!**

British East India Company gegen Spanier und Holländer



Nachdem Drake 1664 wieder sicheres Company-Territorium erreichte, wird er nach Borneo versetzt, um dort die Interessen der Company durchzusetzen. Drake hat die Aufgabe, Verbündete zu suchen, um die Niederländische Ostindien-Kompanie und die Spanier zu bekämpfen, die gerade ihren Einfluß von den Philippinen auf Borneo ausdehnen.

Die spanische und die holländische Siedlung können nur über Flußfurten erreicht werden.

Das weite Landgebiet ist mit dichtem Dschungel überzogen, in dem es von Raubtieren wimmelt. Außerdem streifen Piratentrupps im Landesinnern und an der Küste umher, die auch das Meer und Flüsse unsicher machen.

Die feindlichen Streitkräfte werden massiv angreifen, um das zentrale Gelände besetzen.

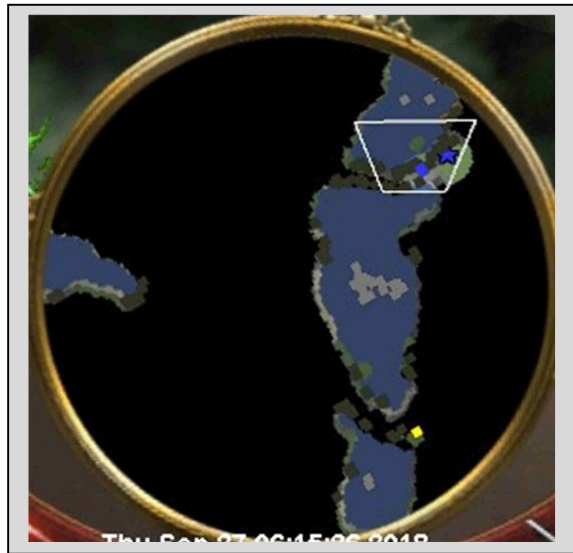
Ziel 1: Die Company-Truppen müssen das zentrale Gelände besetzen und halten. Wird der zentrale Handelsposten zerstört, ist das Spiel verloren!

Ziel 2: Eroberung der holländischen und spanischen Siedlung.

5. Schiffbruch vor China

Karte: 400 m. Zoom: Sehr weit – **Zeitlimit!**

British East India Company gegen Chinesen



1666 schickt die Company Drake zur Erkundung von profitablen Handelsbeziehungen mit einer Karavelle zur chinesischen Küste. Während eines Taifuns wurde die Karavelle an das Ufer der chinesischen Insel Hainan getrieben und zerschellte an den Felsen. Nur Drake und zwei Pikeniere konnten sich retten. Hinter dem Landungspunkt befindet sich ein kleiner gut zu verteidigender Talkessel, in dem es aber nur wenig Rohstoffe gibt.

Es gibt eine Handelsroute mit vier Handelsposten und einen asiatischen Handelsposten.

Auf Hainan kämpfen rebellierende Ming-Anhänger gegen die Mandschu-Dynastie. Wenn Drake mit einer Company-Truppe die Mandschu besiegen könnte, würde er die Ming auf seine Seite ziehen, was den Kolonialinteressen der Company sehr entgegenkäme.

Gegen die hochgerüsteten Armeen der Mandschu und Ming ist bis zum Imperialzeitalter allerdings nichts auszurichten. Erst dann kann der Feldzug gegen die Mandschu beginnen.

Ziel: Die Company-Truppen müssen die Mandschu besiegen! Besiegen *zuvor* die Mandschu die Ming *oder* die Ming die Mandschu, ist das Spiel verloren! Die Company-Truppen sollten deshalb im eigenen Interesse die Ming oder Mandschu zeitweise unterstützen. Das Gelände ist günstig!

6. Krieg in China – Angriff auf Macao

Karte: 1024 m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!** – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
British East India Company gegen Portugiesen und Chinesen



Nach dem Sieg über die Mandschu auf der Insel Hainan setzt Drake 1667 in Erwartung ähnlicher Erfolge im Company-Auftrag mit 12 Ming-Kriegern auf das chinesische Festland über, wo die Ming allerdings inzwischen von den Mandschu unterworfen wurden. Die Portugiesen wurden in diese Kämpfe hineingezogen und werden zur Zeit von den Chinesen angegriffen.

Die Siedlung muß im Westen im einzigen frei verfügbaren Gelände eines kleinen Bergkessels errichtet werden. Wildtiere gibt es nur außerhalb der Siedlung. Macao liegt weit entfernt im Osten und ist durch eine enge Landzunge mit dem Festland verbunden. Zwischen Westen und Osten stehen fünf verbündete imperiale Mandschu- und Mingarmeen sowie eine Armee der Quing-Rebellen, die allesamt keine Freundschaft für Europäer empfinden.

Ziel: Die Beseitigung des portugiesischen Handelsmonopols durch Eroberung der portugiesischen Siedlung auf der Insel Macao.

Drake muß mit seinen Truppen einen Weg nach Macao finden, ohne von den weit überlegenen chinesischen Streitkräften vernichtet zu werden. Ab dem Angriff auf die Portugiesen (über den einzig möglichen Angriffsweg) läuft ein Zeitlimit! Wenn es außerdem chinesischen Truppen gelingt, auf das Company-Gelände im Westen vorzudringen, ist das Spiel verloren.

7. Tortuga Pirateninsel

Karte: 448m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
Royal Navy gegen Holländer und Piraten



Wegen zahlreicher Piratenüberfälle auf britische Handelsschiffe sendet die britische Krone 1670 Drake an die Nordküste Haitis, um dort einen Stützpunkt aufzubauen. Von dort soll er die Piratensiedlung auf der nördlich gelegenen Insel Tortuga angreifen und den berühmten Piraten Henry Morgan beseitigen. Leider gestaltet sich schon die Ankunft unerfreulich. Außerdem befindet sich in der Nähe eine feindliche Siedlung der Niederländischen Ostindien-Kompanie.

Zwischen der britischen und der holländischen Siedlung liegt ein Bergkessel, der von britischer Seite her nur im Nordwesten über einen langen gefährlichen Weg zugänglich ist und in dem sich fast alle jagdbaren Wildtiere befinden. Die holländische Siedlung ist nur über den Bergkessel und im Süden über eine Handelsroute zugänglich. Ab dem Festungszeitalter werden die Holländer ständig massiv angreifen.

Ziel 1: Besetzung des zentralen Bergkessels und Eroberung der holländischen Siedlung.

Ziel 2: Die Eroberung der schwer befestigten und bewachten Pirateninsel im Norden. Für den Zugang zur Insel ist eine starke Kriegsflotte erforderlich. Der Sieg kann aber nur mit einem schnellen hochgerüsteten Kommando-Unternehmen eingeleitet werden.

8. Indien – Rebellion gegen die Company

Karte: 400m. Zoom: Sehr weit.

Inder gegen British East India Company



Auf dem indischen Kontinent hat die brutale Terrorherrschaft der Company inzwischen zu zahlreichen Aufständen geführt, die von der Company immer wieder niedergeschlagen werden. Drake wird von der Company zur Aufstandsbekämpfung nach Indien versetzt, um den Rebellen Pravar zu beseitigen.

Pravar ist auf dem Weg zu einer Siedlung im Süden, um Rebellen und übergelaufene Sepoy-Truppen zu sammeln und den Kampf gegen die Company zu führen.

Westlich und östlich der südlichen Siedlung liegen von der Company unterworfen indische Siedlungen, die mit der Company kämpfen müssen. Die Company-Festung liegt im Norden auf einer Halbinsel und kann auf dem Landweg nur über die östliche Siedlung erreicht werden.

Ziel: Die Eroberung der Festung durch die Rebellen, um der Company einen entscheidenden Schlag zu versetzen!

9. Indien – Sturm über der Company

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit. **Zwei Zeitlimits!** – Das Spiel ist als *sehr schwierig* einzustufen.

Inder gegen British East India Company



Drake ist nach seiner Flucht aus der Company-Festung mit einer Karavelle in einem gefährlichen Sumpfdelta im Süden gestrandet. Weit im Norden und Nordwesten befinden sich auf Felsmassiven stark gesicherte Company-Festungen. Südlich davon sichern von der Company angeheuerte und bezahlte Söldnertruppen das schwer bewachte Gelände. Weiterhin gibt es zwei indische Siedlungen, die mit der Company kooperieren. Eine weitere indische Siedlung schätzt die Company als unzuverlässig ein. Eine Eisenbahnlinie mit vier Handelsposten führt am Meer von Norden nach Süden. Im Inland gibt es fünf asiatische Handelsposten.

Drake hat mit der Company wegen ausbleibender Soldzahlungen gebrochen! In der Nähe sollen sich indische Rebellen befinden, die von Pravar angeführt werden. Drake ist auf dem Weg dorthin, um sich den Rebellen anzuschließen.

Während der Kämpfe gegen die weit überlegenen Company-Truppen will Drake die Kriegskasse der Company plündern, damit die Söldnerarmee die Seite wechselt, während die Rebellen militärische Erfolge erzielen müssen, damit sich indische Siedlungen der Rebellion anschließen.

Ziel 1: Zerstörung des Company-Hafens und Eroberung der Company-Kriegskasse durch Drake.

Ziel 2: Zerstörung des Kommandopostens sowie des Dorfzentrums der Company durch die Rebellen, um einen allgemeinen Aufstand der Inder gegen die Company herbeizuführen.

10. Indien – Company-Jagd auf Francis Drake!

Karte: 748m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!**
British East India Company gegen Drake



Nach dem erfolgreichen Aufstand der indischen Rebellen hat die Company auf Drake ein Kopfgeld in Höhe von 1000 Pfund Sterling in Gold ausgesetzt. Kopfgeldjäger sind hinter Drake her, der von Norden nach Süden flüchten und einen Söldnerhafen auf einer Insel im Südosten erreichen muß. Drake will Indien verlassen und mit einem Söldnerschiff nach Nordamerika fliehen.

Im Norden liegt ein Sumpfgebiet, von dem eine Handelsroute mit zwei Handelsposten nach Südosten führt. Südlich dahinter liegt ein Gebirge, das den Norden vom Süden trennt und einen Felsenkessel umschließt, der im Westen durch eine Schlucht an das Meer grenzt. Im Felsenkessel führen indische Rebellen und die übergelaufenen Söldner Dauerkämpfe gegen starke Company-Truppen, die den Osten und Westen sowie das Meer kontrollieren.

Allein kommt Drake nicht weiter. Die Söldner verlangen Bezahlung der Schiffspassage. Wenn es Drake gelingt, einige von der Company gefangene Söldner zu befreien, könnte er sich mit deren Hilfe das Gold für die Schiffspassage von der Company beschaffen. Das genügt den Söldnern aber nicht. Drake muß in den Felsenkessel und dort für die Söldner eine gefangene Company-Geisel aus der Gewalt der Kopfgeldjäger befreien, die Drake auf dem gesamten Gelände suchen.

Nicht nur Kopfgeldjäger und Company-Truppen, auch indische Rebellen würden Drake sofort vernichten, wenn er im Felsenkessel entdeckt würde. Weiterhin ist den Söldnern nicht zu trauen, bevor Drake den Felsenkessel verlassen hat! Der direkte Südausgang aus dem Felsenkessel ist aber wegen der heftigen Kämpfe in diesem Gebiet kaum passierbar! Drake muß andere Wege nach Süden suchen. Gefährlich sind alle Wege!

Ziel: Die Company-Geisel muß das Dorfzentrum der Söldner und Drake innerhalb des Zeitlimits den Söldnerhafen erreichen. Anderenfalls ist das Spiel verloren. Das gleiche gilt, wenn Drake oder die Company-Geisel vernichtet wird.

TEIL 2:

Kämpfe in Nordamerika – Invasion

Als die ersten Europäer zwischen 1605 und 1620 in Nordamerika an Land gingen, wurden sie von der indigenen Bevölkerung freundlich aufgenommen. Doch es kamen immer mehr Europäer: Siedler, Abenteurer auf der Jagd nach schnellem Reichtum und das Militär der Kolonialstaaten. Im Jahre 1733 übertraf die Zahl der in den englischen Kolonien lebenden Europäer (ca. eine Million) schon die Anzahl aller Indianer Nordamerikas.

Im Zuge der rasanten europäischen Bevölkerungszunahme besetzten Briten an den Küsten und Franzosen im Hinterland weite Landstriche, erklärten diese auf Grund ihrer überlegenen Waffentechnik zu ihren Kolonien und führten teilweise mit verbündeten Indianerstämmen bei wechselnden Bündnissen gegeneinander Krieg. Währenddessen wurden die an der Küste lebenden Indianerstämme von den Briten in mehreren Kriegen bis 1728 nach Westen vertrieben.

Nach Gründung der Vereinigten Staaten wurden Eisenbahnen gebaut, um das Land nach Westen bis zum Pazifik zu kolonisieren. Die europäischen Invasoren rückten immer weiter vor. Indianerdörfer wurden zerstört, die indigene Bevölkerung zwecks Landraubs vertrieben oder massakriert. Ziel Washingtons war die Gefangennahme oder Vernichtung der Indianer, die sich weigerten, ihre Jagdgründe zu verlassen und in unwirtliche Reservate abgeschoben zu werden. 1876 erfolgte der letzte große Indianeraufstand: Sioux und Cheyenne vernichteten in der Schlacht am Little Big Horn River eine Kavallerie-Einheit der US-Armee. 1890 wurde mit dem letzten Massaker der US-Armee am Wounded Knee (300 getötete Zivilisten) der Widerstand der Indianer Nordamerikas gebrochen. Deren Kampf um ihre Rechte dauert bis heute (nunmehr auf juristischem Wege) an.

11. Yukon Goldrausch

Karte: 248m. Zoom: Sehr weit.
Drake gegen Franzosen



Nachdem Drake Nordamerika erreichte, arbeitet er jetzt auf eigene Rechnung. Frühe Gerüchte über Goldfunde im Yukongebiet führen ihn zu einer Siedlung, wo er sich britischen Siedlern anschließt, die Goldfelder ausbeuten. Das wollen auch die Franzosen, die keine Konkurrenz dulden. Ebenso werden Banditen vom schnellen Reichtum angezogen.

Die französische Siedlung ist nicht weit entfernt. Die Briten sollten zuerst den Koloniezugang sichern und versuchen, die von beiden Seiten erreichbaren Goldfelder zu kontrollieren. Die Franzosen haben mehr Goldvorräte, dafür ist das Gelände auf Seiten der Briten, das interessante Möglichkeiten bietet. So können die Briten auch aus unerwarteten Richtungen angreifen.

Ziel: Eroberung der französischen Siedlung.

12. Flucht zu den Großen Seen

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!**
Drake gegen Huronen und Franzosen



Nach Zerstörung der französischen Siedlung wurde die britische Siedlung von Banditen überfallen. Viele Siedler sind geflüchtet. Einige versprengte Siedler sollen sich nordöstlich der Großen Seen aufhalten. Drake ist auf dem gefährlichen Weg dorthin. Allerdings gibt es auch dort marodierende Banditen, die die Gegend unsicher machen, während im Süden der Großen Seen verbündete Franzosen und Huronen schon Siedlungen aufbauen.

Für die eigene Siedlungsgründung im Norden vor den Großen Seen bleibt nicht viel Zeit. Die Briten sollten an der Handelsroute drei zentrale Handelsposten und sieben Indianer-Handelsposten errichten. Militär sollte an drei strategischen Punkten vor den zentralen Handelsposten konzentriert werden, damit Feindstreitkräfte nicht durchbrechen können. Wird einer der zentralen Handelsposten oder das Dorfzentrum zerstört, ist das Spiel verloren.

Nach einiger Zeit werden Franzosen und Huronen (auf verschiedenen Wegen) massiv angreifen.

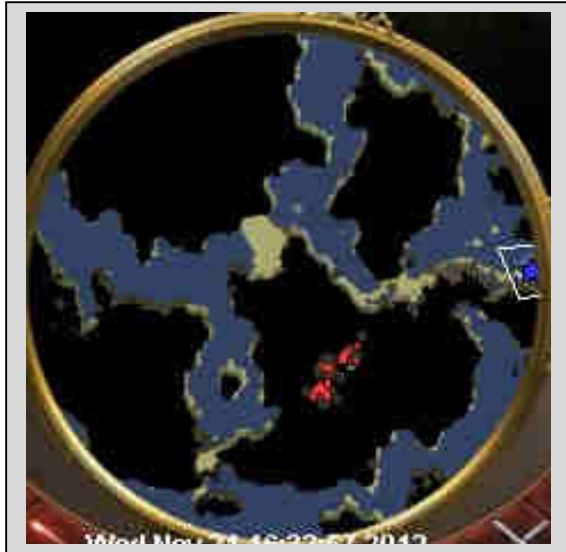
Ziel 1: Eroberung der französischen Siedlung und der Huronen-Siedlung.

Ziel 2: Suche nach den letzten französischen Einheiten.

13. Ort der Finsternis

Karte: 648m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!**

Drake gegen Briten, Franzosen und Huronen



Drake kommt von den Großen Seen auf dem Weg nach Osten an die Küste New Englands. Hier siedeln britische Puritaner: Religiöse Eiferer, die alle Andersdenkenden wie Indianer massakrieren und wegen des goldreichen Landes einen Stamm der Huronen aus deren Jagdgründe vertrieben haben.

Der Kriegshäuptling der Huronen hat geschworen, die geraubten Gebiete mit Hilfe von verbündeten Franzosen zurück zu erobern und alle Briten zu vernichten!

Dies ist nicht Drakes Kampf!

Allerdings hat die britische Krone Drakes Teilnahme für die indischen Rebellen nicht vergessen: Drake darf nicht in die Hände des britischen Militärs fallen.

Ebenso haben Franzosen und Huronen die Kämpfe an den Großen Seen noch in Erinnerung!

Der Weg nach Westen ist durch die Puritaner und Huronen, der Weg nach Nordwesten durch die Franzosen versperrt. Wenn Drake weiter will, muß er zunächst gegen die Puritaner kämpfen. Ein offener Krieg gegen die weit überlegenen Puritaner wäre für Drake allerdings aussichtslos. Drake muß während der Kämpfe der Franzosen und Huronen gegen die Puritaner andere militärische Wege finden, um zum Ziel zu kommen.

Eine Handelsroute und Handelsposten gibt es nicht.

Ziel: Vernichtung der Invasoren. Wenn dies gelingt, ziehen sich die Huronen zurück.

14. Krieg in der Wildnis

Karte: 648m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen Irokesen und Huronen



Nach den Kämpfen gegen die Puritaner kann Drake nicht an der von Briten besetzten Ostküste bleiben! Es bleibt nur der Weg nach Westen durch das dicht bewaldete und wasserreiche Ozark-Gebiet.

Dort führen mit den Briten verbündete Stämme der Irokesen gegen Huronen einen Dauerkrieg um die Vorherrschaft im Pelzhandel.

Franzosen und Holländer zahlen für Biberpelze mit Waffen. Beherrscht ein Stamm den Pelzhandel, kann er mit europäischen Waffen wie Musketen und Kanonen feindliche Stämme bekämpfen und so seine Vorherrschaft sichern.

Drake muß ein Handelsmonopol erkämpfen und den Huronen als Tauschobjekt für freies Geleit durch ihr Gebiet überlassen. Danach werden sich die Huronen neutral verhalten.

Ziel: Errichten und halten eines Handelsmonopols!

Wird nach Aktivierung des Handelsmonopols ein Handelsposten zerstört, ist das Spiel verloren!

15. Verloren in der Prärie

Karte: 600m. Zoom: Sehr weit.

Siedler und Sioux gegen Franzosen



Auf dem weiten Weg nach Westen in Richtung Prärie wurden Drake und einige Siedler bei einem Überfall der Irokesen getrennt. 11 Siedler haben allein den Rand der Prärie erreicht, die von riesigen Bisonherden durchzogen wird.

Franzosen beanspruchen im Westen Land der Sioux für sich und jagen die Bisons vor allem wegen deren Felle, für die ein hoher Preis gezahlt wird. Die Sioux werden den Landraub und die Vernichtung ihrer Nahrungsquellen nicht hinnehmen und Krieg gegen alle Bleichgesichter führen.

Wenn die Siedler aber für die Sioux Bisons jagen und als Tribut liefern, werden sich die Sioux ab diesem Zeitpunkt neutral verhalten. Zuvor könnten jedoch die Siedler von den Sioux oder den Franzosen vernichtet werden.

Nach Ablieferung des Tributs müssen die Siedler den Siedlungsaufbau möglichst unauffällig beginnen, wenn sie nicht von den Franzosen frühzeitig entdeckt und überrannt werden wollen. Während die Streitkräfte der Franzosen zunehmend durch Kämpfe mit den Sioux gebunden sind, muß die Siedlung für den Fall dennoch drohender französischer Angriffe schnell in das Industriezeitalter voranschreiten. Inzwischen greifen die Sioux ständig die französischen Siedlungen an. Aber nur die Briten können im Imperialzeitalter gegen die Übermacht der Franzosen die Wende zum Sieg einleiten.

Ziel 1: 5.000 Nahrungseinheiten Tributlieferung an die Sioux.

Ziel 2: Vernichtung der Invasoren.

16. Die Schlacht in den Rocky Mountains

Karte: 724m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen Cheyenne, Franzosen und Sioux



Drake ist der unmißverständlichen Aufforderung der Sioux gefolgt, hat die Prärie in Richtung Westen verlassen und im tiefen Winter die Rocky Mountains erreicht.

Dort haben inzwischen Stämme der Sioux und Cheyenne ihr Winterlager aufgeschlagen.

Aber die europäischen Invasoren rücken schnell vor. Nicht weit entfernt haben Franzosen in einem zentralen Talkessel zwei schwer befestigte Siedlungen errichtet, um den Anspruch auf das Gebiet der Sioux und Cheyenne mit Gewalt durchzusetzen.

Das bedeutet Krieg!

Cheyenne- und Siouxkavallerie werden die französischen Siedlungen pausenlos aus Norden und Süden angreifen. Unterschiede zwischen französischen und britischen Bleichgesichtern werden nicht gemacht!

Drake kommt aus südlicher Richtung und muß einen Nordpaß in Richtung Kalifornien erreichen. Ein direkter Marsch nach Norden ist zu diesem Zeitpunkt aber nicht möglich! Drake muß zunächst ein gut zu verteidigendes Gelände suchen und aufrüsten.

Der einzig mögliche Weg führt durch die französischen Siedlungen, die durch Außenposten, Forts und vier stationäre Kanonen gesichert sind. Wenn Drake den Nordpaß erreichen will, muß er die stationären Kanonen zerstören, weil anderenfalls keine Chance zum Durchbruch besteht. Vor und während der

Kämpfe gegen die Franzosen muß sich Drakes Truppe auch ständig gegen Angriffe der Cheyenne und Sioux verteidigen!

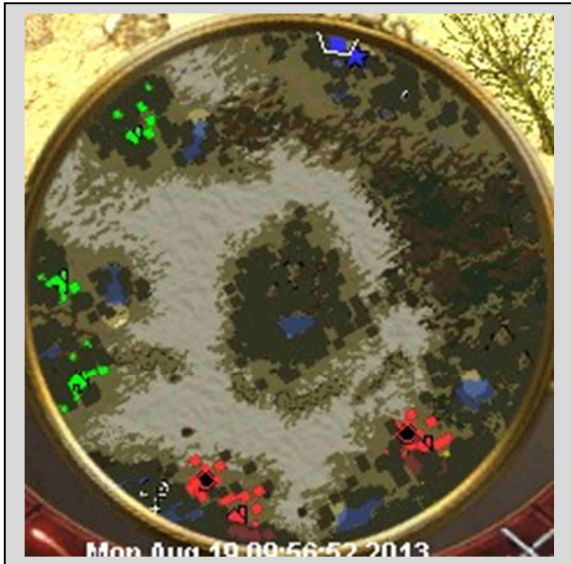
Ziel 1: Drakes Truppe muß vier stationäre Kanonen zerstören.

Ziel 2: Drake muß mit mindestens 49 Militäreinheiten den Aufstieg zum Nordpaß beginnen.

17. Todesmarsch im Death Valley

Karte: 800m. Zoom: Weit – Das Spiel ist als *sehr schwierig* einzustufen.

Drake gegen Sioux, Klamath, Spanier und die Wüste



Drake hat mit einer kleinen Truppe die Rocky Mountains durchquert und ist am Rand des Death Valley angekommen – eine der trockensten und heißesten Wüsten der Welt, in der Sioux und Klamath gegen spanische Invasoren kämpfen.

Drakes Truppe muß das Ende der glühend heißen Wüste im Süden erreichen. Ein Marsch am Tag wäre für die nicht an das Klima angepaßten Briten tödlich. Die Truppe kann nur in den kurzen Nächten über die jeweils nächste Wasserstelle weiter vorankommen. Nur an den Wasserstellen ist tagsüber ein Überleben möglich.

An den dicht bei den feindlichen Siedlungen liegenden Wasserstellen wird es zu schweren Kämpfen kommen. Die Truppe muß deshalb möglichst schnell das Ziel erreichen, bevor sie vollständig aufgerieben wird.

Ziel: Drake muß das Ziel im Süden erreichen.

Kämpfen sich nur (restliche) Einheiten ohne Drake zum Ziel durch, ist das Spiel verloren!

18. Kalifornische Todesmelodie

Karte: 800m. Zoom: Weit

Drake gegen Spanier



Drake ist mit den Resten seiner kleinen Truppe den Kämpfen im Death Valley entkommen und hat die kalifornische Küste erreicht, wo die Spanier schwer befestigte Stützpunkte errichtet haben.

Die Spanier wollen sich das Gold auf dem Land der Shoshone und Paiute mit Gewalt aneignen. Der spanische Befehlshaber hat Order, wie in Südamerika vorzugehen und alle "Indios" zu versklaven oder auszurotten. Aber Paiute und Shoshone sind keine Azteken oder Inka, die sich problemlos unterwerfen lassen. Harte Kämpfe stehen bevor!

Drake sollte die von Spaniern kontrollierte Gegend sofort verlassen und auf einem weniger riskanten Gelände eine Siedlung errichten. Wenn Drake der Aufforderung der Shoshone nachkommt und gegen die Spanier kämpft, werden die Shoshone die Siedlung nicht angreifen.

Den Kampf der Shoshone und Paiute kann Drake wirksam unterstützen, indem er die spanischen Dorfzentren und Befestigungen angreift.

Ziel: Drake muß alle spanischen Forts und Dorfzentren zerstören.

19. Kalifornische Schlacht

Karte: 400m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen Holländer, Franzosen und Spanier



Drake kommt nach den schweren Kämpfen gegen die Spanier mit einigen Siedlern in der Mojave-Wüste im Süden Kaliforniens an.

Im gesamten Gebiet haben spanische Invasoren die Shoshone vertrieben. Aber die Shoshone werden mit zahlreichen Kriegen zurückkehren und einen gnadenlosen Feldzug gegen alle Invasoren führen.

Die Spanier haben andere Sorgen! Sie müssen sich zur Zeit gegen die Kolonialmächte der Holländer und Franzosen verteidigen, die das Land jeweils für sich beanspruchen. Ein vermeintlicher weiterer britischer Konkurrent ist da nicht willkommen.

Drake kann nur in der Wüste siedeln, wo Rohstoffe knapp sind. Die einzige realistische Möglichkeit zur weiteren Rohstoffbeschaffung bietet das fischreiche Meer.

Wenn Drake nicht vernichtet werden will, muß er Verbündete suchen, jede Möglichkeit der Rohstoffbeschaffung nutzen und das küstennahe Meer kontrollieren. Die Kolonialmächte werden Drakes Siedlung massiv angreifen, soweit sie nicht mit gegenseitigen Kämpfen beschäftigt sind!

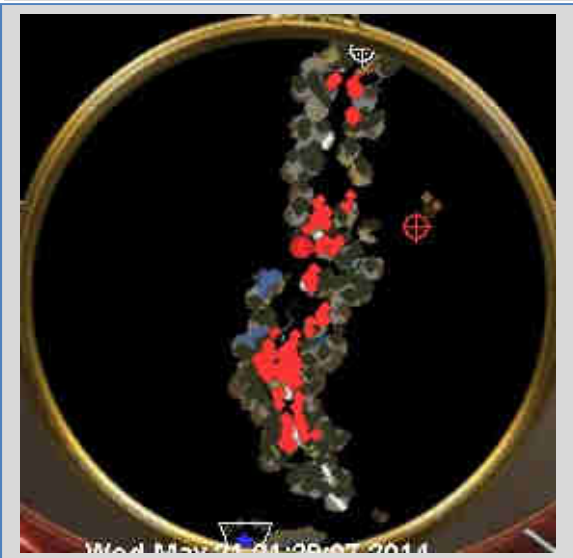
Ziel 1: Drake muß die Siedlung halten, bis die Shoshone kommen, die Drakes Hilfe im Kampf gegen die Spanier in Nordkalifornien nicht vergessen haben!

Ziel 2: Vernichtung aller Invasoren!

20. Welcome to Tombstone!

Karte: 748m. Zoom: Weit. **Zeitlimit!** – Gesamtspiellänge ca. 9 Minuten.

Drake gegen Banditen



Drake hat Kalifornien verlassen und in Arizona die Wüstenstadt Tombstone erreicht, in der Sheriff Wyatt Earp und sein Partner Doc Holliday das Rotlicht- und Glücksspielgeschäft kontrollieren.

Die Mainstreet besteht aus Bars, Glücksspielsalons und Bordellen. In den Banken wird Silber aus der nahe gelegenen Mine gelagert.

Auf der Mainstreet herrscht Anarchie. Vergnügungssüchtige Cowboys und Banditen kommen in Scharen aus Norden und Süden und terrorisieren die Stadt. Überall gibt es Schießereien und Banküberfälle. Der Sheriff kann dagegen nicht viel unternehmen; dies wäre außerdem auch geschäftsschädigend!

Allein kann Drake niemals lebend das Nordende der Stadt erreichen. Drake muß sich schnell nach Hilfe umsehen!

Ziele: Drake muß Gefangene aus dem City jail befreien und das Nordende der Stadt erreichen. Wird Drake vernichtet oder erreicht er das Ziel nicht innerhalb des Zeitlimits, ist das Spiel verloren.

21. Guerillakrieg am Red River

Karte: 700m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!**

Sioux, Cheyenne und Apachen gegen Vereinigte Staaten



Drake konnte mit drei Sioux-Kavalleristen aus Tombstone entkommen, wird aber von US-Kavallerie und Tombstone-Miliz bis zum Red River verfolgt.

Dort haben sich Krieger der Sioux, Cheyenne und Apachen in einer Kriegsallianz verbündet, nachdem sie durch die Umsiedlungs- und Deportationspolitik Washingtons aus ihren Gebieten gewaltsam vertrieben wurden, um neuen Raum für europäische Siedler zu schaffen.

Truppen der US-Armee unter General Custer haben östlich des Red River in der Prärie Stellung bezogen und Befehl, jeden Widerstand zu brechen und Überlebende in Reservate zu verschleppen.

Um schnelle Erfolge zu erzielen, hat die US-Armee professionelle Bisonjäger rekrutiert, die in der Prärie umherziehende Bisonherden abschießen sollen, um die Kriegsallianz auszuhungern.

Ein schneller Angriff gegen die hochgerüsteten US-Truppen ist zunächst nicht möglich! Aber Cheyenne und Apachen der Kriegsallianz werden die US-Truppen mit ständigen Überfällen beschäftigen, während die Sioux aufrüsten.

Ziel 1: Drake muß mit Sioux-Siedlern sofort 12 Indianer-Handelsposten errichten. Wird einer dieser Handelsposten später zerstört, ist das Spiel verloren!

Ziel 2: Die Bisonherden müssen auf ihren weiten Wegen ständig geschützt werden. Werden alle Bisons erlegt, ist das Spiel verloren!

Ziel 3: Vernichtung der Invasoren!

22. Indian Reservation – Aufstand!

Karte: 800m. Zoom: Weit. **Zeitlimit ~35 Minuten!**

Apachen gegen Vereinigte Staaten



Während der Kämpfe am Red River wurden gefangene Apachen-Siedler in ein wüstenartiges Reservat am Rio Grande deportiert. Das Reservat steht unter Aufsicht der oftmals korrupten Indianerbehörde, deren Indianer-Agenten die für das Reservat bestimmten Lebensmittel-Lieferungen an weiße Händler verkaufen.

Weiterhin wurden in dem gesamten Gebiet zahlreiche Apachen-Kavalleristen in Palisaden festgesetzt.

Apachen der Kriegsallianz sind zur Befreiung ihrer Stammesangehörigen am Rio Grande angekommen. Drake hat sich dem Kriegszug mit einigen angeheuertem Söldnern angeschlossen.

Das von Nordosten bis Südwesten schwer befestigte und bewachte Gelände wird von vier US-Armeen gesichert. Nur der Nordwesten wird kaum bewacht.

Um die Übermacht der US-Armeen zu bekämpfen, müssen die Apachen sehr schnell den Osten besetzen und halten, dort gefangene Kavalleristen befreien sowie im Westen und Osten alle erreichbaren Handelsposten errichten. Anschließend kann der Feldzug auf das zentrale Gelände zur Befreiung weiterer Kavalleristen zunächst aus Osten geführt werden, während US-Truppen zunehmend auch das Siedlungsgelände im Nordwesten angreifen.

Ziel 1: Befreiung aller gefangenen Apachen-Kavalleristen!

Ziel 2: Zerstörung aller Forts und Indianer-Agenturen!

Verhungern die Apachen-Siedler im südlichen Reservat vor dem Sieg, ist das Spiel verloren!
Das gleiche gilt, wenn es US-Truppen gelingt, hinter der östlichen Furt auf das von Apachen gehaltene Gelände vorzudringen!

23. Überlebenskampf im Canyon!

Karte: 400m. Zoom: Normal. **Zeitlimit!**

Apachen gegen Mexikaner und Vereinigte Staaten



Nach dem Befreiungskrieg am Rio Grande haben die Apachen und Drake die mexikanische Grenze überschritten und in Sonora einen Canyon erreicht.

Aber die Invasoren rücken schnell nach. Im Südosten des Canyons hat die Santa Fe Railway mit Billigung der mexikanischen Regierung bereits mit dem Bau einer Eisenbahnstrecke begonnen. Zum Schutz der Bauarbeiten befindet sich im Westen ein Stützpunkt der mexikanischen Armee und im Osten ein Lager der US-Army.

Die Eisenbahngesellschaft betrachtet die indigenen Einwohner des Kontinents als geschäftsschädigende Hindernisse, die mit allen Mitteln beseitigt werden müssen. Die mexikanischen und US-Truppen haben strikten Befehl, jeden Widerstand der Apachen zu brechen.

Wenn die Apachen im Canyon bleiben und überleben wollen, müssen sie gleichzeitig gegen die mexikanische Armee und die US-Truppen kämpfen.

Ziel: Vernichtung der Invasoren!

24. Fluch der Karibik – Piraten!

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.

Drake gegen Piraten und Spanier



Nach den Kämpfen im Sonora-Canyon ist der Landweg nach Norden durch mexikanisches Militär versperrt, das Drake überall sucht. Drake blieb nur der Weg nach Süden zur karibischen Küste, um über den Seeweg nordwärts Florida zu erreichen.

In der karibischen Inselwelt patrouillieren zahlreiche spanische Kriegsschiffe auf der Jagd nach Piraten, die aus Südamerika kommende spanische Galeonen überfallen, die das mit indianischen Sklaven abgebaute Gold transportieren. Die Piraten sind mit der Umverteilung des Reichtums sehr erfolgreich. In der gesamten Inselwelt liegen zerstörte und weitgehend ausgeraubte Galeonen an den Inselstränden.

Eine holländische Schifffahrtslinie und eine Bank bieten Drake zu ausbeuterischem Kredit (Risikozuschlag plus Zinsen!) ein beschädigtes Charterschiff an, das Wasser zieht und häufig repariert werden muß.

Drake ist praktisch mittellos und hat keine andere Wahl. Um die Fahrt zu finanzieren, muß Drake in der weiten Inselwelt zu zerstörten Galeonen fahren und das restliche Gold für die Bank plündern. Die Wasserwege dorthin sind hochgefährlich. Überall kann Drake auf spanische Patrouille-Flotten oder Kaper-

schiffe der Piraten treffen. Ebenso gefährlich sind die Inseln, die von Piraten unsicher gemacht werden und auf denen spanisches Militär nach Piraten und deren Beute sucht. Harte Seegefechte und Landkämpfe sind unvermeidbar!

Ziel 1: Drake muß 10 Schatzschiff-Wracks plündern.

Ziel 2: Drake muß das Ziel im Norden erreichen.

Wird das Transportschiff zerstört oder Drake vernichtet, ist das Spiel verloren. Das gleiche gilt, wenn der Transportpreis nicht in voller Höhe bezahlt wird. Allerdings können die Kredithaie der Bank mit ihrem Profit nichts mehr anfangen!

25. Fluch der Karibik – Gold!

**Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
Drake gegen Piraten und Spanier**



Am Ziel im Norden ist Drake noch weit von Florida entfernt. Inzwischen sind Spanier und Piraten während der bisherigen Kämpfe auf Drake aufmerksam geworden. Die weitere Fahrt nach Norden wird immer gefährlicher.

Von dem alten Pirat Davy Jones hat Drake Gerüchte über einen riesigen Schatz gehört, den Captain Flints Piraten aus der Beute der spanischen Schatzschiffe an einem unbekannten Ort in der weiten Inselwelt versteckt haben.

Der Goldschatz soll sich an einem Ort mit den Gräbern derjenigen befinden, die das Gold versteckten und von Flint als Mitwisser beseitigt wurden.

Wenn Drake 12.000 Goldmünzen zahlt, wird ihm der Pirat einen entscheidenden Hinweis geben, wie Drake den Schatz finden kann. Um zahlen zu können, muß Drake weitere Schatzschiff-Wracks plündern.

Spanisches Militär sowie Captain Blackbeards Piraten suchen die Beute von Captain Flint. Wenn Drake Flints Beute vor den Spaniern und Piraten findet, hätte er genug Kapital für weitere Unternehmungen auf dem Festland.

Allerdings muß Drake extreme Risiken eingehen, weil spanische Kriegsschiffe und Kaperschiffe jetzt auch ihn jagen! Außerdem patrouillieren überall spanische Flotten zwischen den Inseln, auf denen es ebenfalls durch spanisches Militär und Piraten äußerst gefährlich ist. Um das Ziel im Norden zu erreichen, muß Drake sich durch ständige Angriffe der Spanier und Piraten durchkämpfen!

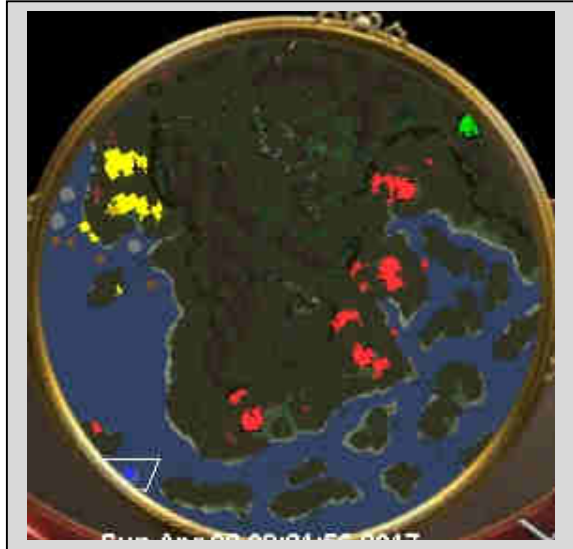
Ziel 1: Drake muß 12 Schatzschiff-Wracks plündern!

Ziel 2: Drake muß Flints Beute finden und nordwärts Florida erreichen!

Wird das Transportschiff zerstört oder Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

26. Die Schlacht in den Everglades

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!** – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
Drake, Holländer und Seminolen gegen Spanier



Drake hat endlich die Florida Keys erreicht, zwischen denen zahlreiche spanische Kriegsschiffe patrouillieren. Der Seeweg nach Nordosten ist blockiert.

Wenn Drake auf dem Seeweg weiterkommen will, muß er zunächst auf das Festland, wo sich in dem riesigen Sumpfgebiet Holländer und Spanier ständig Schlachten liefern, die auch auf dem Meer in Seegefechten ausgetragen werden. Weiterhin irritiert ein kleiner Seminolenstamm weit im Osten die Spanier immer wieder mit Guerilla-Attacken.

Die Holländer gestatten Drake für eine Gegenleistung auf einem etwas abgelegenen Gebiet die Errichtung einer Siedlung in der Nähe ihres Territoriums.

Auf der gesamten Karte gibt es kaum Jagdtiere und Minen. Rohstoffe können überwiegend nur im Meer mit einer Fischereiflotte beschafft werden!

Die Kolonien der Spanier sind extrem massiv befestigt. Die Angriffe der holländischen Armeen waren auch wegen der Stärke der spanischen Streitkräfte bisher erfolglos! Deshalb nötigen sie Drake zu einer weiteren Gegenleistung!

Die Siedlung muß möglichst unauffällig errichtet und klein gehalten werden; sinnvoll wäre auch der Bau einer Mühle.

Wird die Siedlung von den Spaniern entdeckt, was früher oder später unvermeidbar ist, werden kurze Zeit später spanische Armeen die Siedlung ständig massiv angreifen. Aus dieser Defensivstellung ist keine Zielerreichung möglich. Außenposten und ein Fort helfen da auch nicht weiter!

Andererseits würde ein Angriff auf eine spanische Siedlung zur Vernichtung der eigenen Armee führen, während wahrscheinlich zu dieser Zeit die eigene Siedlung durch spanische Streitkräfte zerstört würde.

Wenn Drake alle Ziele erreichen will, muß er zwecks Hochrüstung einiger Einheiten möglichst schnell das Imperialzeitalter erreichen und vor einer Entdeckung und Angriff auf die Siedlung mit einem sehr kleinen Kommandounternehmen samt einigen Siedlern die Spanier auf einem anderen Weg angreifen, während sich die übrigen Siedler vor den spanischen Angriffen auf holländisches Territorium retten können.

Es gibt nur eine wirksame Angriffsstrategie; dafür sind höhere Rohstoffvorräte notwendig. Sich wiederholende Totalverluste sind wahrscheinlich.

Ziel: Drake muß vier spanische Dorfzentren und drei stationäre Kanonen zerstören.

Wird zu Spielbeginn das Transportschiff zerstört, ist das Spiel verloren.

27. Trügerische Allianzen

Karte: 700m. Zoom: Sehr weit.

Drake, Spanier und Seminolen gegen Vereinigte Staaten



Nach den Kämpfen gegen die Spanier in Südflorida ist der Seeweg nach Nordosten wegen spanischer Kriegsschiffs-Patrouillen immer noch blockiert. Auf dem Landweg nach Norden hat Drake inzwischen den Nordwesten Floridas erreicht.

Zu diesem Zeitpunkt hatte Spanien das Ultimatum der Vereinigten Staaten zur Abtretung West-Floridas zurückgewiesen.

Daraufhin sammeln die Vereinigten Staaten Truppen, um das Gebiet gewaltsam zu unterwerfen, während die Spanier zur Verstärkung ihrer weit unterlegenen Streitkräfte den Seminolen eine Allianz vorschlagen, um die US-Truppen wirksam zu bekämpfen.

Einige Stämme der Seminolen stimmen widerwillig zu, weil sie die Spanier als das geringere Übel ansehen und befürchten, daß sie von den Vereinigten Staaten in Reservate deportiert werden.

Wenn Drake weiter nach Norden will, muß er sich mit den Spaniern arrangieren, um nicht gleichzeitig gegen spanische und US-Truppen kämpfen zu müssen. Drake bietet den Spaniern, die nichts von seinen Aktivitäten in der Karibik und Südflorida wissen, militärische Unterstützung an, die akzeptiert wird. Allerdings ist den Spaniern nicht zu trauen, während Drake und seine Siedler für die Seminolen nur weitere unerwünschte Europäer sind.

Drake muß vorsichtig sein. Allianzen können schnell wechseln.

Ziel: Die Allianz muß die weit überlegenen US-Truppen besiegen. Was nach den schweren Kämpfen geschieht, ist offen...

28. Finanzkrieg!

Karte: 800m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!**

Drake gegen Morgan Bank und Vereinigte Staaten

Ähnlichkeiten des Spiels mit der EU- und Troika-Politik gegen Griechenland sind nicht zufällig!

Für Interessierte zu den Gründen der Finanzkrise 2008 und der voraussichtlich folgenden Finanzkrise: Michael Hudson: Der Sektor, 2015.



Drake ist der Aufforderung der Seminolen gefolgt, hat Florida mit einem Schiff westwärts verlassen und ist im überschwemmten und von zahlreichen Sümpfen durchzogenen Mississippi-Delta gestrandet.

In der Nähe siedeln Briten, deren Weizenernte durch Überflutung vernichtet wurde.

Zur Lebensmittelbeschaffung mußten die Siedler bei der Morgan Bank einen Kredit aufnehmen, der auf Grund der kriminellen Bankpolitik nicht mehr zu tilgen ist. Die Kreditschulden steigen ungeachtet der regelmäßigen Goldzahlungen unaufhaltsam, was radikale Maßnahmen und Drohungen der Bank zur Folge hat.

Drake wird dem nicht tatenlos zusehen; er muß einen ebenfalls radikalen Weg zur Beendigung der Schuldknechtschaft finden. Wenn dies gelingt, sind Angriffe der US-Truppen unvermeidbar!

Weiterhin werden das Delta und die Handelsroute durch Flußpiraten unsicher gemacht!

Ziel 1: Drake muß die Schuldknechtschaft der Morgan-Bank innerhalb des Zeitlimits beenden! Überleben die Siedler der Nachbarsiedlung die Kredit-Tilgung nicht, ist das Spiel verloren!

Ziel 2: Vernichtung der US-Truppen!

29. Deportationskrieg!

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
Drake, Cherokee und Holländer gegen Vereinigte Staaten



1838 wurden 13.000 Cherokee, die bis zu ihrem Abtransport in Reservate in Lagern und Forts interniert waren, durch US-Truppen aus ihrem Siedlungsgebiet in Nord Carolina auf einen Fußmarsch in ein 2000 km entferntes Reservat in Oklahoma gezwungen.

Auf dem berühmten Marsch (Trail of Tears) starben ca. 8000 Cherokee durch Hunger, Erschöpfung, Seuchen und die Brutalität der Wachmannschaften. Etwa 1000 Cherokee konnten in das schwer zugängliche Gebiet der Appalachen entkommen, ein mit dichtem Wald überzogenes Gebirge.

Das Land der Cherokee wurde weißen Siedlern zugewiesen, die es überwiegend auf die Bodenschätze wie Gold abgesehen hatten.

Andere Siedler kamen, um wie zuvor die Cherokee Landwirtschaft zu betreiben.

Nach den schweren Kämpfen im Mississippi-Delta hat Drake mit indianischen Führern und einigen Siedlern in nordwestlicher Richtung den Alabama River in Nord Carolina erreicht. Östlich des Flusses gibt es im Gebirge zwei holländische und eine britische Siedlung, die mit entkommenen Cherokee freundschaftlich kooperieren. Drake will sich der britischen Siedlung anschließen, um endlich einmal ein Leben ohne ständige Kämpfe zu führen.

Allerdings befindet sich im Westen vor dem Gebirge ein US-Fort mit internierten Cherokee. In drei Stützpunkten zieht die US-Army Truppen zusammen, um die noch in Freiheit befindlichen Cherokee ebenfalls festzusetzen oder bei Widerstand zu vernichten, während die Santa Fe Railway für gefangene Cherokee schon einen Zug mit Waggons zur Deportation in das Reservat bereitgestellt hat.

Aus gegebenem Anlaß droht US-General Scott zwecks zügiger Auftragserledigung weißen Siedlern ernsthafte Konsequenzen an, wenn sie die Cherokee offen oder heimlich unterstützen. Die Holländer und Briten sind dagegen der Meinung, daß sie die Cherokee nicht verraten sondern mit ihnen zusammen Widerstand gegen die brutale Vertreibungspolitik leisten werden!

Ziel: Vernichtung der US-Truppen und Befreiung der im Fort festgesetzten Cherokee!
Wird eine der beiden holländischen Siedlungen vernichtet, ist das Spiel verloren!

30. Grenzkriege oder die Mühsal der Sterblichen

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
Drake, Cherokee und Sioux gegen die Anaconda Mining Company



Nach Goldfunden in den Appalachen zieht der Gold-run zahlreiche europäische Siedler in der Hoffnung auf schnellen Reichtum in das Land der östlichen Sioux.

Das will die Anaconda Mining Company nicht akzeptieren, die das von den Vereinigten Staaten annektierte Gebiet von der US-Regierung gekauft hat, die wie immer Landverträge mit der indigenen Bevölkerung bricht.

Nachdem angeworbene Banditen die Siedler vertrieben haben, rekrutiert die Anaconda Mining Company Truppen mit dem Ziel der Vernichtung der Sioux.

Da es für die Company um extrem hohe Profite aus dem Goldabbau geht, hat sie große Summen in Militär investiert! Außerdem rechnet die Company entsprechend der generellen Politik Washingtons mit der Unterstützung durch das US-Militär.

Drake hat die britische Siedlung in den südlichen Appalachen verlassen. Zwar wurden dort die US-Truppen vernichtet, aber Washington wird weiteres Militär schicken, weshalb Drake in Richtung nördlicher Appalachen weiterzieht. Dort gibt es drei Sioux-Siedlungen, die ständig gegen Truppen der Anaconda Mining Company und der Vereinigten Staaten kämpfen.

Nachdem Drake mit einigen indianischen Spähern und Siedlern das Kampfgebiet erreicht hat, müssen sofort Cherokee-Handelsposten errichtet werden. Mit Hilfe der Cherokee kann Drake den Kampf der Sioux unterstützen. Allerdings liegen die Sioux-Siedlungen weit auseinander, während sich die Company-Truppen im Westen und Süden konzentrieren und von dort Angriffe aus zwei Richtungen erfolgen könnten.

Drake muß möglichst schnell Cherokee und eigene Streitkräfte in den Sioux-Siedlungen konzentrieren, um die massiven Angriffe der Feindtruppen abzuwehren, während die Sioux die feindlichen Siedlungen angreifen. Nach einiger Zeit muß ständig an mehreren Fronten gleichzeitig gekämpft werden.

Weil Drake seine Streitkräfte aufteilen muß, kann eine Offensive gegen die erste Feindkolonie erst nach intensiver Hochrüstung im Imperialzeitalter beginnen, während weiterhin Truppen für die Verteidigung der Sioux-Siedlungen bereit gehalten werden müssen.

Im Laufe dieser Kämpfe müssen alle Kriegsparteien schwere Verluste hinnehmen!

Ziel: Vernichtung der Company- und US-Truppen!

Wird eine der drei Sioux-Siedlungen vernichtet, ist das Spiel verloren!

Die Spiele 31 bis 37 sowie 45 sind auch eine Analogie zu den Voraussetzungen und künftigen Folgen der Klimaerwärmung: Umweltzerstörung durch Kohleabbau, Wasserknappheit durch Ressourcenzerstörung, Klima-Migration, Hochwasserüberflutung, tödliche Dürre und Flut, vernichtende Tornados, brennende Wälder!

Für Interessierte zum Klimawandel und dessen Folgen:

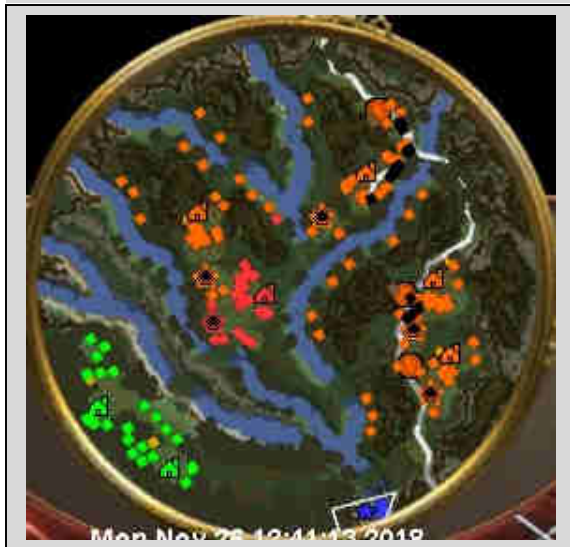
Michael E. Mann: Propagandaschlacht ums Klima. Wie wir die Anstifter klimapolitischer Untätigkeit besiegen, 2021.

Götze/Joeres: Die Klima Schutz Lobby; Wie Politiker und Wirtschaftslenker die Zukunft unseres Planeten verkaufen, 2020.

31. Klima-Desaster am Kentucky River

Karte: 648m. Zoom: Sehr weit.

Drake und Shawnee gegen die Anaconda Mining Company



Nach den Kämpfen in den Appalachen hat Drake in westlicher Richtung die Cumberland Mountains und die Flußarme des Kentucky River erreicht. Vor Drake befindet sich ein von hohen Bergen umgebener Talkessel, in dem die Anaconda Mining Company im Tagebau Kohleflöze ausbeutet, die in den Hochöfen der zahlreichen Fabriken zu Koks verarbeitet werden.

Als Abfallprodukte entstehen ständig großen Mengen Teer, Schwefel, Ruß und giftiger Rauch, der durch die Fabrikschornsteine aufsteigt, während Teer und Schwefel in das Wasser gespült werden.

Bis auf die kleinere südwestliche Talseite ist die Luft im Talkessel inzwischen hochgradig kontaminiert, das Wasser fast aller Flußarme ist verseucht, an den Ufern haben sich hochgiftige Schwefelschichten gebildet.

Als Folge steigt im Mikroklima des Talkessels die Temperatur, was zu Trockengewittern mit Blitzen führt, die schon einige Kohleflöze in Brand steckten, was die Umweltkatastrophe durch weitere giftige Rauchbildung noch verstärkt. Der nördliche Teil des Talkessels ähnelt immer mehr einer Mondlandschaft mit verwüstetem Boden und toten Bäumen, was die Anaconda Mining Company nicht interessiert, solange die Profite aus dem Koksverkauf und dem Handel mit Kohleaktien steigen und Kollateralschäden wie vergiftete Bergarbeiter ersetzbar sind.

Im südlichen Talkessel siedeln zwei Shawnee-Stämme, deren Verhandlungen mit der Company nichts erbrachten. Um der absehbaren Vernichtung ihrer Lebensgrundlage zu entgehen, planen die Shawnee die Zerstörung der Company-Siedlungen. Das weiß auch die Company, die deshalb Hilfe durch die US-Army angefordert hat, die bewilligt wurde.

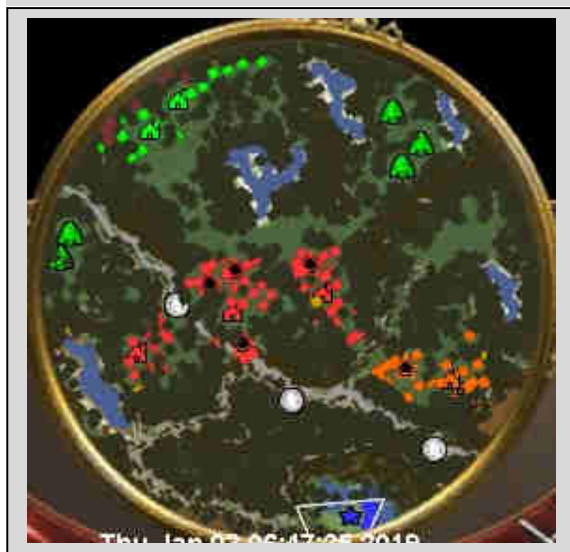
Der einzige Weg aus dem Talkessel führt durch das von der Company und US-Militär besetzte Gelände. Die US-Army hat Drakes Aktivitäten in den Appalachen nicht vergessen! Wenn Drake weiter will, muß er zunächst im südlichen Talkessel eine Militärbasis errichten und die Shawnee in ihrem Kampf unterstützen. Dabei geht es primär um die Zerstörung der Fabriken, die durch die Kohleverarbeitung allmählich das gesamte Tal vergiften.

Ziel: Drake muß 23 Fabriken zerstören. Wird eine der Shawnee-Siedlungen zerstört, ist das Spiel verloren.

32. Klima-Migration

Karte: 548m. Zoom: Sehr weit.

Drake, Creek und Cherokee gegen Vereinigte Staaten und die Anaconda Mining Company
Fortsetzung des Spiels Klima-Desaster



Obwohl die Fabriken der Anaconda Mining Company am Kentucky River zerstört wurden, ist das Gebiet so vergiftet, daß ein weiteres Überleben mittelfristig nicht mehr möglich ist. Die beiden Stämme der Shawnee und Drake mußten deshalb den Talkessel verlassen.

Drake hat mit Spähern der Shawnee und Siedlern ein naheliegendes Tal erreicht, in dem zwei Stämme der Creek siedeln, die Cherokee aufnahmen, die aus ihrem Gebiet von US-Truppen vertrieben wurden. Drake bittet die Creek um Erlaubnis, auf ihrem Gebiet ebenfalls zu siedeln.

Die Creek stimmen zu, bitten aber auch Drake um Unterstützung im Kampf gegen drei US-Armeen, die Truppen zusammenziehen und offensichtlich Angriffe vorbereiten. Die Creek befürchten, daß die US-Regierung sie in Reservate deportieren lassen will.

Im Osten dieses Tals hat auch die Anaconda Mining Company eine Siedlung errichtet, um ein Kohleflöz auszubeuten. Arbeiten zur Erschließung des Kohlelagers sind in Vorbereitung. Sollten die Arbeiten erfolgreich sein, droht auch hier die Vergiftung des gesamten Tals. Wegen der dann absehbaren Reaktion der Creek werden die US-Truppen von der Company militärisch unterstützt.

Drake muß ausgehend vom Süden das nordöstliche Siedlungsgelände erreichen und schnell aufrüsten, während die Kämpfe zwischen den Creek und Truppen der US-Army sowie der Anaconda Mining Company beginnen. Da die Cherokee mit den Creek kämpfen, werden die Feindstreitkräfte im Norden und Westen teilweise gebunden, so daß sich die Kämpfe hinziehen.

Sofern Drake zwischenzeitlich nicht vernichtet wird, könnte er eine zweite Front eröffnen und zuerst die Company-Truppen und dann die US-Truppen angreifen, um eine Wende im Krieg herbeizuführen!

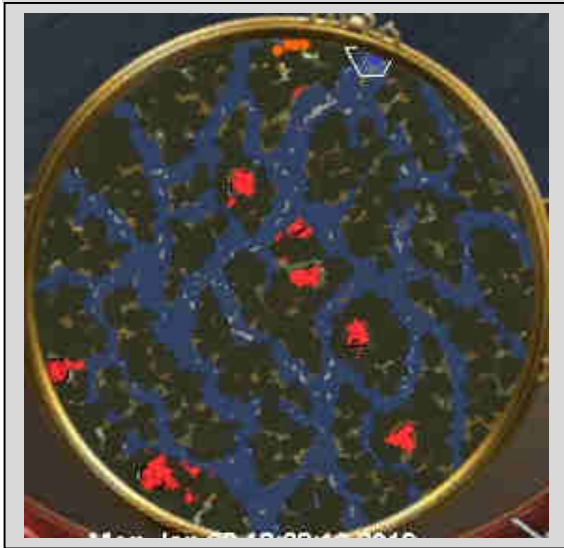
Ziel: Vernichtung der Invasoren!

33. Hochwasser auf dem Ohio River

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.

Drake und Creek gegen Vereinigte Staaten und Flußpiraten

Fortsetzung des Spiels Klima-Migration



Nach den letzten Kämpfen hat die US-Administration auf Drake steckbrieflich (lebend oder tot!) ein Kopfgeld in Höhe von 5.000 Dollar in Gold ausgesetzt.

Drake hat deshalb möglichst schnell das Gebiet verlassen, mit seinen letzten Mitteln eine alte Karavelle gekauft und über den Kentucky River den Ohio River erreicht, der südlich in den Mississippi mündet. Ziel: der Handelsort Natchez under the hill. Dort will Drake mit dem Zug unerkannt nach Westen fahren. Drake begleiten einige Creek-Krieger, die sich einem anderen Creek-Stamm anschließen wollen.

Ohio River und Mississippi River sind durch extreme Regenfälle über die Ufer getreten, das Hochwasser hat einige neue Flußbetten gegraben, die weite Gebiete überfluten, Siedlungen überschwemmen und für Schiffe zahllose gefährliche Sandbänke erzeugen.

Drakes leicht beschädigte Karavelle landet im Norden bei einer französischen Werft. Dort wird vorgeschlagen, das Schiff gegen Bezahlung zu verstärken, da Sandbänke die Karavelle schwer beschädigen oder zerstören könnten. Auf dem Weg nach Süden gibt es keine Häfen, in denen eine Reparatur durchgeführt werden könnte. Da Drake mittellos ist, macht der Werfteigner einen interessanten, aber gefährlichen Vorschlag zur Mittelbeschaffung. Drake nimmt notgedrungen an, da er ohne diese Hilfe nicht weit kommen würde.

Weiterhin patrouillieren auf allen Flußarmen zahlreiche Panzerschiffe der US-Marine, um Überfälle der Flußpiraten auf Handelsschiffe zu verhindern. Drake muß diesen schwer bewaffneten Kriegsschiffen unbedingt aus dem Weg gehen. Bei Zusammenstößen hilft nur die sofortige Flucht!

Ziel 1: Drake muß sich sämtliche Mittel zur Verstärkung der Karavelle beschaffen; anderenfalls droht die Versenkung.

Ziel 2: Drake muß den Zug in Natchez under the hill erreichen.

Wird die Karavelle zerstört oder Drake vernichtet, ist das Spiel verloren. Das gleiche gilt, wenn Drake nicht alle gegebenen Möglichkeiten der Mittelbeschaffung realisiert!

34. Tödliche Dürre und Flut in Arkansas

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen Naturgewalten und Vereinigte Staaten

Fortsetzung des Spiels Hochwasser auf dem Ohio River



Drakes Zug wurde auf dem Weg nach Westen von Banditen überfallen, die im Kampf vertrieben wurden. Aber die Zugmaschine wurde zerstört. Drake sowie einige andere Reisende, die ebenfalls Probleme mit dem US-Militär haben, befinden sich allein im Süden am Rand einer wüstenartigen Gegend.

Die Landschaft wird von Nordwesten nach Südosten durch ein Gebirge getrennt. Im Osten haben starke Regenfälle zum Ansteigen des Arkansas River und zur Überflutung weiter Landstriche geführt. Am östlichen Gebirgskamm stauen sich Luftmassen mit der Folge heftiger Fallwinde, die in Richtung Westen über das Gebirge abwärts strömen und das ohnehin trockene Gebiet mit Trockengewittern und glutartiger Hitze überziehen.

Die Folge: Ausgetrocknete Flüsse, brennender Wald, niedergebrannte Siedlungen sowie eine völlig lebensfeindliche Landschaft.

Um zu überleben, muß Drakes kleine Truppe die Klimascheide des östlichen Gebirges überqueren. Dort gibt es vier Pässe, die allerdings durch US-Truppen gesichert sind.

Der Weg führt zunächst nach Norden und ist extrem weit. Ein Überleben ist nur möglich, wenn Drakes Truppe in den Flußbetten und weitgehend ausgetrockneten Seen, die es auch am Westrand des Gebirges gibt, Restwasser findet, um sich dort zu regenerieren. Weit im Nordwesten befinden sich Söldner, die dort nicht mehr lange überleben können und wohl bereit wären, sich Drake anzuschließen. Die Reisenden brauchen dringend diese Verstärkung, um sich notfalls den Weg frei zu kämpfen.

Die Überquerung der Gebirgspässe ist äußerst schwierig und könnte bei dem einen oder anderen Paß zu Totalverlusten führen! Gelingt die Überquerung an einem der Pässe, ist das Weiterkommen zu einem Zug an der nördlichen Handelsroute nur über das östliche überflutete Gelände möglich, das auch nur per Schiff zu erreichen ist.

Weiterhin ist der Marsch im Überflutungsgebiet äußerst gefährlich, weil überall US-Militär patrouilliert, um Plünderungen der überschwemmten Siedlungen zu verhindern. Drake braucht deshalb auch etwas Glück, um das Ziel zu erreichen!

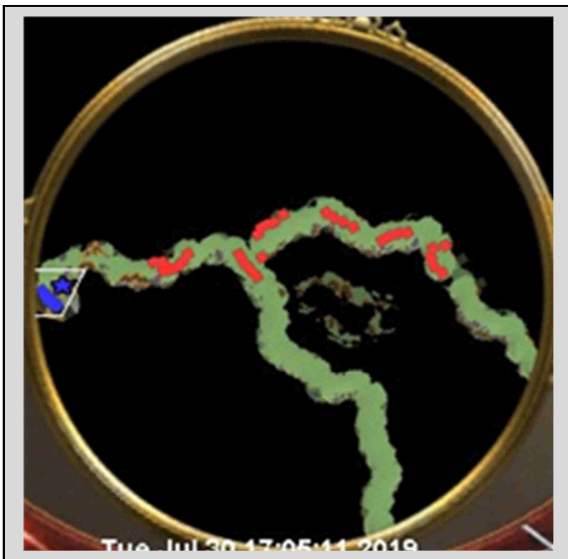
Ziel: Drake muß den Zug im Norden erreichen. Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

35. Texas – Kampf um Wasser!

Karte: 600m. Zoom: Sehr weit.

Drake und Farmer gegen die Texarkana Cotton Company

Fortsetzung des Spiels Tödliche Dürre und Flut in Arkansas



Drakes Zug endete in Ost-Texas in einem Gebiet, in dem die Texarkana Cotton Company mit zahlreichen Bohrtürmen Grundwasser für die Baumwollproduktion fördert.

Durch die intensive Wasserentnahme sind im Süden alle Seen ausgetrocknet, ferner führte der sinkende Grundwasserspiegel zu tiefen Bodeneinbrüchen, die eine Weiterführung der Landwirtschaft für Siedler unmöglich machte; die gesamte Landschaft veränderte sich in eine lebensfeindliche Wüste. Alle Siedler mußten ihre Farmen aufgeben und über den Red River nach Norden ziehen. Eine Entschädigung lehnte die Company ab.

Weiterhin bewirkte die extreme Trockenheit im Süden eine Hitzewelle, die den Red River und dessen Überflutungsgebiete fast völlig austrocknete, so daß auch im Norden Wasserknappheit herrscht.

Die Company begann zu diesem Zeitpunkt den Bau neuer Wasser-Bohrtürme am nördlichen Flußarm des Red River für die zukünftige Anpflanzung neuer wasserintensiver Baumwollfelder. Als Anbaugelände wurde das Gebiet vorgesehen, auf dem gerade die Farmer ihre Siedlungen errichtet hatten. Proteste der Siedler wurden als unbeachtlich abgetan. Schließlich mußte die Company zuerst an ihre Aktionäre denken, die man vor dem Hintergrund des Aktienkurses keinesfalls enttäuschen durfte. Alles andere war irrelevant!

Drake hat die Klima-Katastrophen und deren Folgen, angefangen vom Kentucky River bis Arkansas, nicht vergessen! Im Saloon erfuhr er, daß britische und holländische Farmer eine Bürgerwehr organisierten, um den Kampf gegen die Company aufzunehmen. Drake und seine kampfkraftigen Begleiter beschließen, sich den Briten anzuschließen und den Kampf der Farmer zu unterstützen.

Nach kurzer Zeit beginnen massive Angriffe der Bürgerwehr auf die Wasser-Bohrtürme und ebenso massive Konter-Angriffe der Company-Truppen auf die nördlichen Siedlungen. Drake und die britischen Siedler müssen einen Weg finden, um in dem unübersichtlichen Gelände einen entscheidenden Angriff gegen die Company-Truppen zu führen!

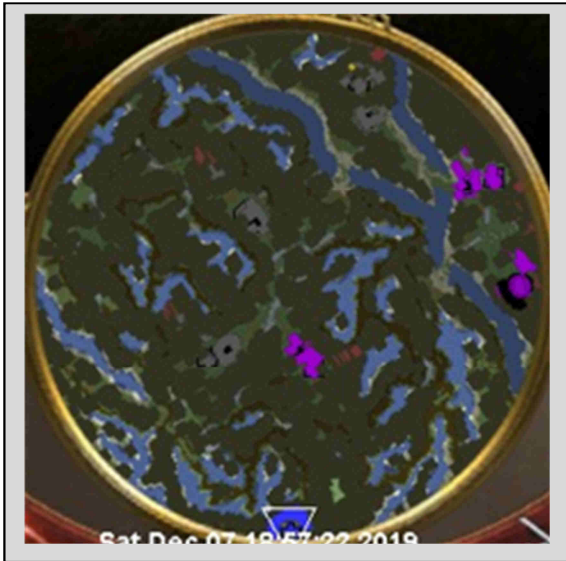
Ziel: Zerstörung der Company-Siedlungen und der Wasser-Bohrtürme am nördlichen Flußverlauf des Red River. Wird eine der beiden holländischen Siedlungen zerstört, ist das Spiel verloren!

36. Todeszonen in Oklahoma!

Karte: 1024m. Zoom: Weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.

Drake und Cherokee gegen Naturgewalten und Bürgerkriegs-Truppen

Fortsetzung des Spiels Texas – Kampf um Wasser!



1861 hat Drake Texas in Richtung Norden verlassen und mit einigen Begleitern die Ouachito Mountains in Oklahoma erreicht. Gebirge und Täler sind mit dichten Wäldern bedeckt, die das Weiterkommen in den Norden erheblich erschweren.

Weiterhin ziehen durch das Zusammentreffen ungewöhnlich feuchter Warmluft aus dem Golf und kalter Luftmassen aus den Rocky Mountains überall unter Finsternis, Donner und Blitzen Tornados durch das Gebiet und hinterlassen in Siedlungen und Wäldern Schneisen der Verwüstung.

Zu diesem Zeitpunkt begann die Südstaaten-Konföderation den amerikanischen Bürgerkrieg, weil sie ihre auf Sklaverei beruhende Agrarwirtschaft gegen die Schutzzollpolitik der zunehmend industrialisierten Nordstaaten nicht auf neue Bundesstaaten ausweiten konnte.

In diesem Konflikt haben sich drei Siedlungen der Konföderation angeschlossen und bekämpfen in dem weiten Gelände zwei Siedlungen der Nordstaaten.

Im Westen, Norden, Südosten und Nordosten sind aus einem Reservat entflohene Cherokee nördlich und südlich des Canadian River in Siedlungen der Südstaaten und Nordstaaten interniert, während weitere Cherokee in den tiefen Süden entkommen konnten. Weil Drake diesen Cherokee zusagte, ihnen bei der Befreiung ihrer Stammesangehörigen zu helfen, haben sich die Cherokee Drakes Truppe angeschlossen.

Auf dem weiten und verschlungenen Weg nach Norden kann die Truppe jederzeit von Tornados ausgelöscht oder bei der Befreiung der gefangenen Cherokee vernichtet werden. Außerdem patrouillieren feindliche Truppen im Gelände, während der Weg nach Norden auch durch das hochgefährliche Hauptkampfgebiet der Bürgerkriegsparteien führt. Um der Vernichtung zu entgehen, muß Drakes Truppe vorsichtig vorgehen, andererseits sehr schnell reagieren!

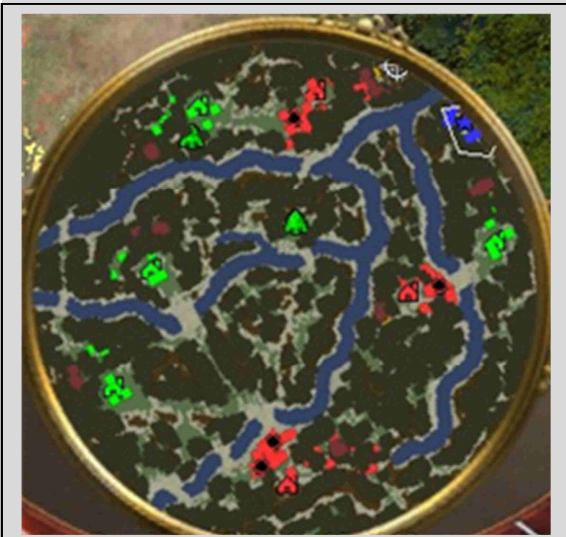
Ziel: Drakes Truppe muß alle gefangenen Cherokee aus der Gewalt der feindlichen Siedlungen befreien! Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

37. Brennendes Land! Nach dem Sand-Creek Massaker!

Karte: 748m. Zoom: Weit.

Drake gegen Lakota-Sioux und US-Truppen

Fortsetzung des Spiels Todeszonen in Oklahoma!



1864 wurden zwischen Cheyenne, Arapaho und dem US-Militär Friedensverhandlungen geführt.

Während dieser Verhandlungen überfielen Hilfstruppen der US-Armee unter Mörsereinsatz das Camp der Cheyenne am Big Sand Creek. Obwohl im Lager eine weiße Flagge gehißt wurde und keine Gegenwehr erfolgte, wurden über 130 Personen, meistens Frauen und Kinder, bestialisch abgeschlachtet.

Nach einer Untersuchung des Falls durch das Kriegsministerium wurde keiner der Täter verurteilt.

Als Reaktion auf das Kriegsverbrechen führten Überlebende des Massakers sowie Stämme wie die Lakota-Sioux mit 1000 Kriegern im ganzen Gebiet einen längeren Rachefeldzug, wobei unterschiedslos Militär und Siedler angegriffen wurden.

Zu dieser Zeit hat Drake an der Grenze von Kansas und Colorado ein Gebiet am Arkansas River erreicht. Dort brennt wegen extremer Trockenheit und durch Trockengewitter entfachte Blitzeinschläge überall der Wald. Weiterhin toben im ganzen Gebiet zwischen den Lakota-Sioux und der US-Armee erbitterte Kämpfe.

Drake will weiter nach Norden, muß aber wegen des Flußverlaufs einen weiten Umweg über den Süden machen, um durch brennende Wälder das Ziel im Norden zu erreichen.

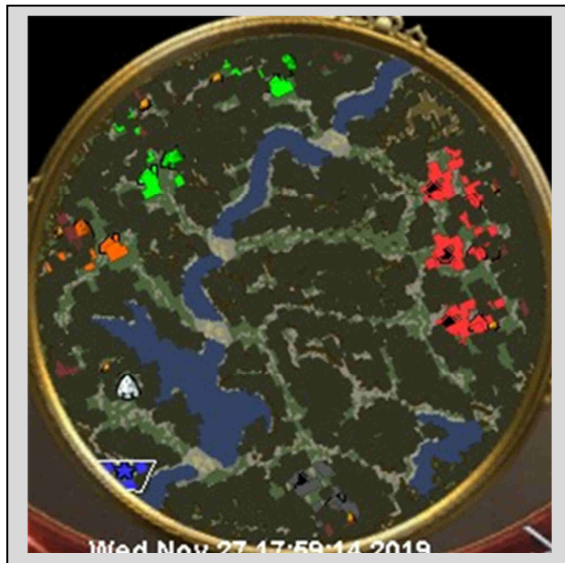
Alle Wege in den Norden sind hochriskant. Wird Drakes kleine Truppe von größeren Verbänden der Lakota-Sioux oder der US-Armee entdeckt, erfolgt die Vernichtung.

Ziel: Drake muß den Gebirgspaß im Norden erreichen! Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

38. Colorado: Landraub aus Goldgier!

Karte: 768m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen US-Truppen und ggf. gegen Lakota-Sioux



Im Jahr 1858 wurde in Colorado am South Platte River Gold gefunden. Binnen kürzester Zeit kamen tausende Goldsucher in dieses Gebiet, das die US-Regierung bereits 1851 den Cheyenne und Arapaho vertraglich zugesprochen hatte. Wie üblich wurden Cheyenne und Arapaho unter Vertragsbruch im Interesse der Siedler und Goldsucher vom US-Militär aus ihren Gebieten vertrieben.

Als Reaktion überfielen Cheyenne und Arapaho Postkutschen und Siedler, was zu Vergeltungsmaßnahmen und letztlich 1864 zum Sand-Creek-Massaker führte, woraufhin sich ein fünfjähriger Krieg verbündeter Indianer-Stämme gegen die weißen Invasoren anschloß.

Im Laufe dieses Krieges wurden Lakota-Sioux durch militärischen Druck gezwungen, das Gebiet östlich des South Platte River zu verlassen und sich auf die Westseite zurückzuziehen.

Drake hat inzwischen den South Platte River erreicht. Dort führen drei Stämme der Lakota-Sioux massive Kämpfe gegen US-Truppen zur Rückeroberung des östlichen Geländes, auf dem unter dem Schutz von drei US-Militärsiedlungen Goldsucher und die Anaconda Mining Company zur Ausbeutung der Goldlager überall im unübersichtlichen Gelände Minencamps errichtet haben.

Nicht alle Lakota-Sioux kämpfen wahllos gegen Bleichgesichter. Ein Stamm duldet Drake, wenn er sich dem Kampf gegen die Invasoren anschließt. Drake muß möglichst schnell eine Siedlung im südwestlichen Gebiet errichten, bevor Streitkräfte der Anaconda Mining Company oder US-Truppen angreifen.

Ziel 1: Vernichtung der Siedlung der Anaconda Mining Company.

Ziel 2: Zerstörung von zehn Minencamps.

Ziel 3: Vernichtung der drei massiv befestigten und verteidigten US-Militärsiedlungen.

39. Die Schlacht am Lake Powell

Karte: 800m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen US-Truppen



Nach den Kämpfen am South Platte River hat Drake Colorado verlassen und über den Colorado River in Utah den Glen Canyon durchfahren, der sich weiter südwestlich in den Lake Powell erweitert.

Dort liefern sich Navajostämme mit US-Truppen heftige Kämpfe, um die Ansiedlung europäischer Farmer auf ihrem Land zu verhindern.

Auf der Westseite des Sees siedeln Navajo, die keine Unterschiede zwischen Soldaten, Farmern und sonstigen Bleichgesichtern machen. Auf der Ostseite des Sees befinden sich stark befestigte Militärstützpunkte der US-Armee, denen Drake nicht in die Hände fallen darf.

Wegen einer Furt kommt Drake mit dem Schiff nicht weiter. Drake muß zunächst eine Siedlung errichten, aufrüsten und die US-Truppen bekämpfen.

Drake muß ein geeignetes Siedlungsgelände finden, das weder von den Navajo noch dem US-Militär frühzeitig entdeckt wird. Anderenfalls könnte die Siedlung schnell überrannt werden. Wenn es Drake gelingt, die US-Truppen entscheidend zu schwächen, so daß die Navajo die Invasoren vernichten können, wäre der weitere Weg nach Südwesten frei.

Ziel: Weitgehende Vernichtung der US-Militärstützpunkte, bis die Navajos siegen!

40. Dunkle Schatten im Grand Canyon

Karte: 748m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen Navajos



1863 beschloß die US-Regierung, die Navajos in ein Militär-Indianerreservat zu treiben, um Farmern die Ansiedlung zu ermöglichen. Sollten sich die Navajos weigern, würden sie gezwungen werden. Die meisten der weit verstreut lebenden Navajos hörten nie von diesem Ultimatum und blieben in ihren Gebieten.

Als Reaktion verwüsteten US-Truppen im Land der Navajos deren wirtschaftliche Grundlagen wie Maisvorräte, Wasserlöcher und Viehherden. Die Navajos zogen sich daraufhin in schwer zugängliche Canyons zurück und griffen jeden an, der ihr Gebiet betrat.

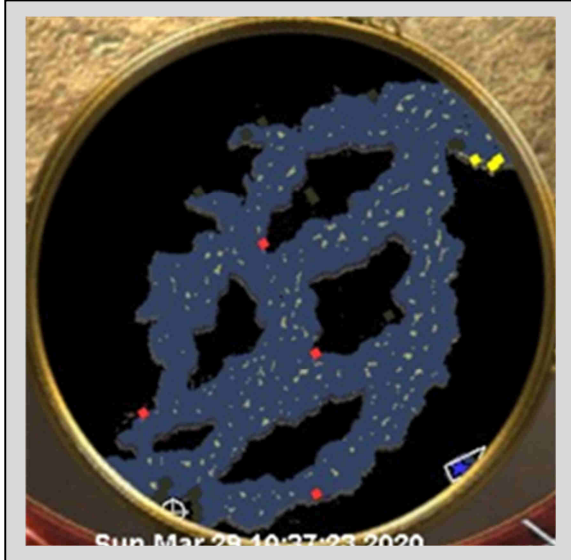
Nach der Schlacht am Lake Powell ist Drake dem Lauf des Colorado River gefolgt und hat mit einigen Begleitern den Grand Canyon erreicht, in den sich Navajos zurück gezogen haben. Drake muß überall auf dem langen Weg nach Süden mit massiven Angriffen der Navajos rechnen.

Die Verluste sind hoch. Aus diesem Grund sollte Drake drei Handelsposten errichten, um die Verluste mit Apachen-Kavallerie auszugleichen, die Feinde der Navajos sind. Ebenso wird Drakes Truppe auf dem Felsenweg südlich der US-Siedlung massiv von US-Militär angegriffen werden!

Ziel: Drake muß den südwestlichen Schluchtausgang am Colorado River hinter der schwer befestigten US-Militärsiedlung erreichen. Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

41. Riskante Fahrt im Boulder Canyon

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
Drake gegen US-Marine und US-Truppen



Drake hat den Grand Canyon nach den schweren Kämpfen verlassen und an der Grenze zu Nevada den Boulder Canyon erreicht.

Drake kann nur per Schiff durch den Boulder Canyon weiterkommen, da auf beiden Seiten des Canyons Navajos ständig zwei US-Militärsiedlungen angreifen. Drake hätte auf dem langen Weg nach Süden keine Chance gegen Dauerangriffe der Navajos.

Drake muß mit seinen Begleitern eine französische Werft im Norden erreichen, um ein Schiff zu kaufen, was nur über Ratenzahlung möglich ist. Die Raten müssen über Minenabbau abgezahlt werden.

Allerdings kontrollieren die US-Truppen u.a. mit Panzerschiffen den Canyon. Die Fahrt von Norden nach Süden ist hochriskant, da Drake wegen des Minenabbaus auch auf diversen Inseln anlegen muß, die ebenfalls von US-Militär kontrolliert werden.

Weiterhin gibt es im Canyon Sandbänke, die für Schiffe gefährlich sind!

Ziel: Drake muß das Ziel im Süden des Canyons erreichen.

Wird der Kaufpreis nicht in voller Höhe bezahlt oder wird das Transportschiff zerstört, ist das Spiel verloren!

42. Virus

Karte: 900m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!** – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
Drake gegen und für Sioux

Seit 1492 kamen mit den europäischen Invasoren auch deren Krankheiten wie Pocken, Cholera, Typhus, Masern usw. auf den amerikanischen Kontinent, gegen den die Ureinwohner keine Immunabwehr besaßen. Schätzungsweise starben im Zeitverlauf (neben kriegerischen Ereignissen) vor allem an den eingeschleppten Seuchen zwischen 30 bis 90 Prozent aller Indianer in Süd-, Mittel- und Nordamerika. Im 15. und 16. Jahrhundert wurden ganze Landstriche durch Seuchen entvölkert.

Für das Gebiet der heutigen USA wird die Bevölkerungsanzahl der Indianer im Jahr 1800 noch auf ca. 600.000 geschätzt. Als Ergebnis einer US-Bevölkerungszählung im Jahr 1900 kam man auf 267.000 Indianer. Ein Bevölkerungsrückgang von rund 45%. Heute leben in den USA ca. 2,5 Millionen Indianer (0,9 Prozent der Gesamtbevölkerung), deren Leben auf Grund der auch heute noch partiell diskriminierenden US-Politik sowie gesellschaftlicher Vorurteile weitgehend perspektivlos ist.



Drake hat nach den Kämpfen im Boulder Canyon die Callville Bay erreicht. Nördlich liegen 10 Sioux-Dörfer, deren Bewohner durch Kolonisten mit einer Seuche infiziert wurden und die mit Medizinmännern vergeblich gegen die Epidemie ankämpfen.

Zwei Sioux-Siedlungen wurden von der Seuche verschont. In der Nähe der Bay im Südosten liegen die Reste einer britischen Siedlung, deren Kolonisten als Verursacher der Epidemie von den Sioux vernichtet wurden.

Drake wird von den Sioux nachdrücklich aufgefordert, sofort die Gegend zu verlassen. Anderenfalls würde er ebenfalls vernichtet.

Drake kann aber nicht umkehren, weil östlich vor dem Boulder Canyon starke US-Truppen stehen, die ihn überall suchen und auch möglicherweise verfolgen.

Die einzige Alternative ist der schnelle Wiederaufbau samt starker Befestigung der britischen Siedlung. Im Nordosten gibt es eine holländische Bahnstation mit einem Feldlazarett, Ärzten und Medikamenten. Wenn Drake mit den Ärzten die Sioux-Dörfer aufsuchen und die Ärzte die Bewohner heilen könnten, würden die Sioux Drake und die Siedlung wahrscheinlich dulden.

Zunächst muß Drake die Bahnstation erreichen. Anschließend haben Drake und die Ärzte einen sehr langen und hochgefährlichen Weg zu den Sioux-Dörfern vor sich, auf dem sie jederzeit vernichtet werden könnten. Währenddessen wird die Siedlung nach einiger Zeit von den Sioux pausenlos massiv angegriffen. Auch ist ein Angriff durch US-Truppen nicht auszuschließen.

Ziel: Drake muß mit den Ärzten neun Sioux-Dörfer zwecks Heilung der Bewohner erreichen!

Werden Drake oder die Ärzte vernichtet, ist das Spiel verloren!

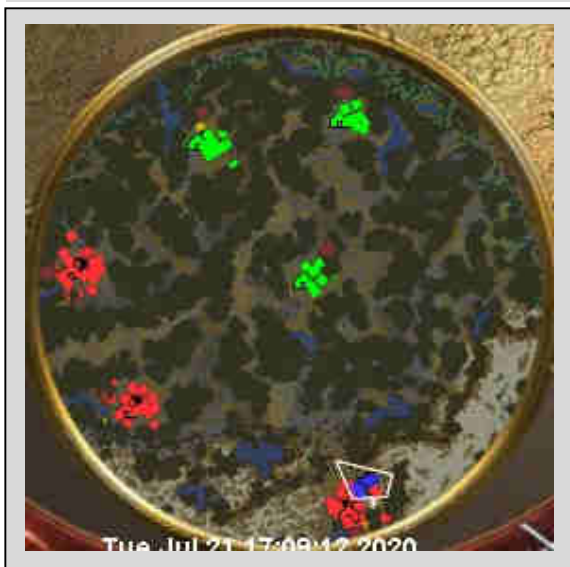
Das gleiche gilt, wenn die Siedler eines Sioux-Dorfes vor deren Heilung an der Seuche sterben!

Können feindliche Truppen bis zum Dorfzentrum der Siedlung vordringen, ist das Spiel auch verloren!

43. Massaker in der Sierra Nevada

Karte: 820m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen US-Truppen



Drake ist nach sechs Monaten der Aufforderung der Sioux gefolgt, hat die Callville Bay in Richtung Nordwesten verlassen und den Süden der Sierra Nevada erreicht. Die Sierra wird von sehr hohen bewaldeten Bergketten und tiefen Tälern durchzogen. Südöstlich der Sierra liegt das Dead Valley, südwestlich liegt die Mojave Wüste.

Drake ist, obwohl vom US-Militär verfolgt, unerkannt in einer US-Militärsiedlung angekommen, deren Soldaten gerade ein Massaker an gefangenen Shoshone verüben.

Im gesamten Gebiet gibt es erbitterte Kämpfe der drei Shoshone-Siedlungen gegen die US-Truppen. Drake kann vorerst nicht nordwärts vorankommen, da überall Shoshone im Gelände patrouillieren und während der Kämpfe meist keine Unterschiede zwischen US-Soldaten und Zivilisten gemacht werden.

Drake hat nur eine Chance. Vor längerer Zeit hatte er in Kalifornien mit Shoshone gegen spanische Truppen gekämpft. Deren Anführerin Sacagawea wird sich noch daran erinnern, wenn es Drake gelingt, sie lebend zu erreichen. Wird das Bündnis erneuert, indem Drake Sacagawea Kampf gegen die US-Truppen zusagt, gilt er bei allen Shoshone-Stämmen als Verbündeter, der nach den Kämpfen das Shoshone-Gebiet durchqueren darf.

Allerdings haben die Shoshone-Patrouillen die neue Nachricht nicht erhalten.

Zuerst muß Drake *sehr schnell* ein abgelegenes Gelände finden, das weder sofort von Shoshone noch von US-Truppen gefunden wird, die wahrscheinlich nicht lange brauchen, um sich über Drakes Identität Klarheit zu verschaffen.

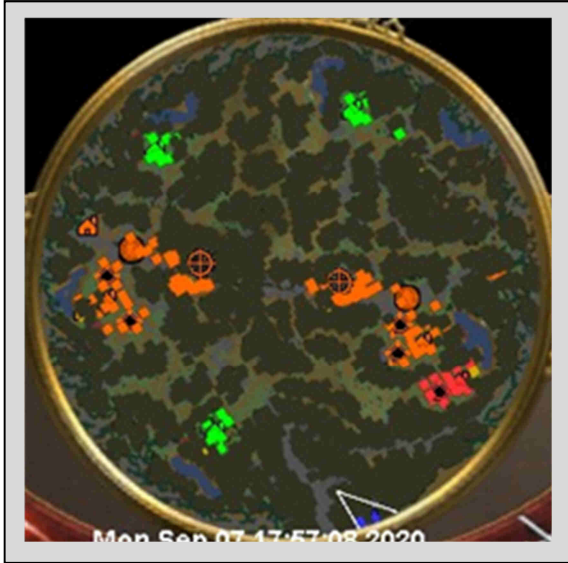
Ziel 1: Drake muß Sacagawea treffen, was manchmal äußerst riskant ist. Erst dann kann Drake den Kampf gegen die US-Truppen beginnen! Harte Kämpfe stehen bevor!

Ziel 2: Vernichtung der Invasoren. Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren.

44. Vormarsch der Eisernen Pferde

Karte: 648m. Zoom: Sehr weit.

Drake und Paiute gegen Central Pacific Railroad und Union Pacific Railroad



Drake hat nach den Kämpfen in der südlichen Sierra Nevada das Gebiet der Shoshone verlassen und die nördliche Sierra erreicht, die von zahlreichen bewaldeten Felsen überzogen ist.

Dort siedeln Paiute, die vor Jahren mit den Shoshone gegen die Spanier kämpften, aber Drake, der mit den Shoshone kämpfte, als Feind ansahen.

Die Shoshone Sacagawea hat angeboten, Drake zu begleiten und gegenüber den Paiute zu verhandeln. Bei erfolgreicher Vermittlung würden die Paiute Drake als Verbündeten akzeptieren.

Zu dieser Zeit hatte die Central Pacific Railroad in der Sierra Nevada aus Westen eine Bahnstrecke bis zu einer Schlucht gebaut, während die letzte Teilstrecke aus dem Osten durch die Union Pacific Railroad als Verbindung in die Schlucht gelegt werden soll.

Die Paiute befürchten durch eine fertige Eisenbahnlinie den massiven Ansturm weißer Siedler und ihre Deportation in unwirtliche Wüstengebiete, wo sie der Willkür einer der von der US-Regierung gegründeten Indianeragenturen unterworfen wären. Der Kriegsrat der Paiute hat deshalb beschlossen, den Bau der Eisenbahn in ihrem Gebiet zu verhindern und so viele Gleise wie möglich sowie die Siedlungen der Eisenbahn-Gesellschaften zu zerstören.

Das vermuten auch die Eisenbahn-Verwaltungen. Deshalb sind beide Siedlungen gegen Angriffe der Paiute hochgerüstet und schwer gesichert. Außerdem hat Washington eine naheliegende Militärsiedlung der US-Armee angewiesen, jeden Widerstand der Paiute mit allen Mitteln zu zerschlagen.

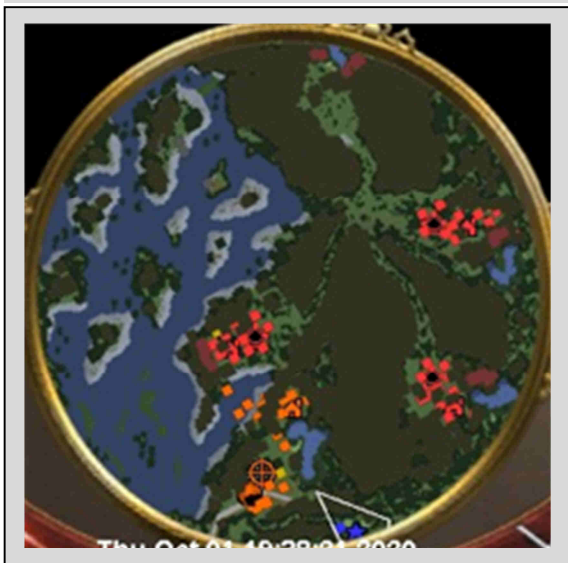
Ziel: Vernichtung der Eisenbahnsiedlungen und der US-Militärsiedlung!

Der Eisenbahnbau in der Schlucht läßt sich allerdings nicht aufhalten. Siegen die Paiute nicht vor der Fertigstellung der Teilstrecke, ist das Spiel verloren!

45. Belagerung im Feuersturm!

Karte: 600m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen US-Truppen und Naturgewalten



Drake hat nach den Kämpfen in der Sierra Nevada in nördlicher Richtung das Küstengebirge in Kalifornien erreicht, das von dichten Wäldern durchzogen wird. Wegen extremer Hitze und heftiger Fallwinde sowie Trockengewittern muß mit weitflächigen Waldbränden gerechnet werden.

Drake will mit einem Postschiff weiter nordwärts. In der naheliegenden Siedlung liegt aber nur ein Postschiff der US-Marine. Das kann Drake nicht riskieren!

Die vorerst einzige Alternative liegt weit im Norden. Wenn Drake dort vorübergehend eine kleine Siedlung errichten könnte, ergibt sich mit der Zeit vielleicht die Möglichkeit einer Schiffspassage.

Allerdings muß mit ständigen massiven Angriffen aus Süden durch die weit überlegene US-Armee gerechnet werden. Drake hat zunächst keine Wahl. Er muß die Siedlung halten.

Droht aber durch näherrückende Waldbrände die Vernichtung der Siedlung, verbleibt nur die sehr schnelle Flucht mit Siedlern! Was danach geschieht, ist offen...

Ziel: Drake muß im Süden das offene Meer erreichen! Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

46. Terror in Whiskeytown!

Karte: 588m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen Banditen und US-Truppen



Nach der Flucht aus der brennenden Siedlung entkam Drake mit einer Karavelle und ging nordwärts in der Nähe der nordkalifornischen Goldfelder an Land. Dort wurde auch nahe des kleinen Goldgräbernestes Whiskeytown Gold gefunden.

Die dort siedelnden Stämme der Klamath wurden von den Goldgräbern vertrieben oder massakriert. Es gibt nur noch einige wenige Klamath-Handelsposten.

Zu dieser Zeit ist der geistig stark zurückgebliebene Bandit Doug Trump mit seiner Bande in Whiskeytown angekommen. Den Siedlern hat er vorgemacht, daß er gute Beziehungen zum Goldhandel habe und sich das für die Siedler auszahlen würde, wenn sie ihm das geschürfte Gold anvertrauen würden. Außerdem hat er angekündigt, sich zwecks besseren Schutzes der Siedler vor Banditenüberfällen zum Sheriff wählen zu lassen.

Die Hälfte der Minenarbeiter ist einverstanden, die andere Hälfte ist skeptisch, aber zunächst gehen alle wieder an die Arbeit.

Drake will sich in Whiskeytown ein Claim sichern, um seine Finanzen aufzubessern. Gerüchteweise hat er von den dortigen Vorgängen gehört. Sollte er Gold finden, wird er nichts an Trump abliefern, sondern das Gold regulär verkaufen. Das bedeutet Ärger mit Trump! Da der sich aber nicht vermeiden läßt, beschließt Drake, selber für das Sheriffamt zu kandidieren und die Minenarbeiter auf seine Seite zu ziehen, was auf Grund der leeren Versprechungen und ständigen Lügen Trumps nicht allzu schwer sein sollte. Allerdings werden sich Kämpfe mit Trumps Banditen nicht vermeiden lassen.

Außerdem wird vermutlich die lokale Presse von den Ereignissen in Whiskeytown erfahren. Das könnte die US-Armee auf Drake aufmerksam machen, die ihn schon lange sucht. Schwere Kämpfe mit US-Truppen sind das letzte, was Drake braucht. Aber aufgeben will Drake auch nicht.

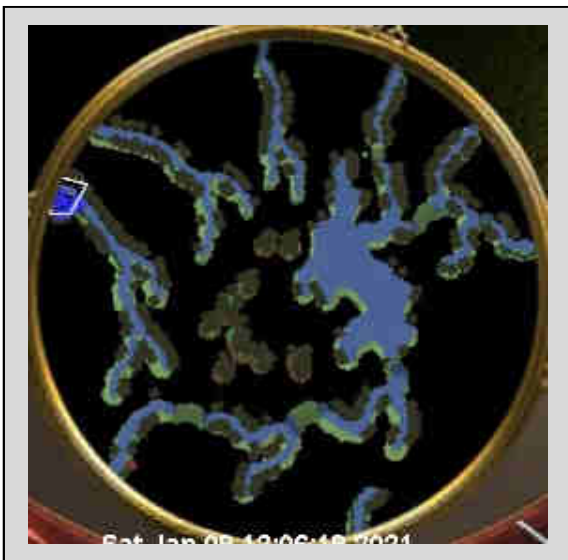
Ziel 1: Trump muß aus Whiskeytown vertrieben werden!

Ziel 2: Wird Drake von US-Truppen angegriffen, müssen die US-Militärsiedlungen vernichtet werden!

47. Krieg in Oregon

Karte: 800m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen Nez Perce und US-Truppen



Nach den letzten Kämpfen mit US-Truppen hat sich Drake in Richtung Norden abgesetzt und Oregon erreicht. Das vermutet auch die US-Armee, die Drake immer noch sucht und ihn nach diversen Niederlagen als Staatsfeind endlich liquidieren will.

In Oregon siedeln Nez Perce-Stämme, denen die US-Regierung ultimativ die Umsiedelung in ein Reservat aufzwingen will, nach dem immer mehr weiße Siedler in das Nez Perce-Gebiet kamen und auch noch eine Cholera-Epidemie einschleppten.

Als Reaktion haben die Krieger der Nez Perce den Kampf gegen die US-Truppen und alle weißen Siedler beschlossen.

Drake begleiten einige Klamath-Krieger, die sich auf dem Ostgelände einer Klamath-Siedlung anschließen wollen. Die Siedlung wurde allerdings von den feindlich eingestellten Nez Perce vernichtet.

Einige wenige überlebende Siedler errichten dort im Wald versteckt gerade vier Felder. Die Klamath-Krieger schlagen Drake vor, auf dem Ostgelände eine Siedlung zu errichten und die Siedler vor den Nez Perce zu schützen. Dann werden sich die Siedler durch Nahrungsmittel-Lieferungen erkenntlich zeigen.

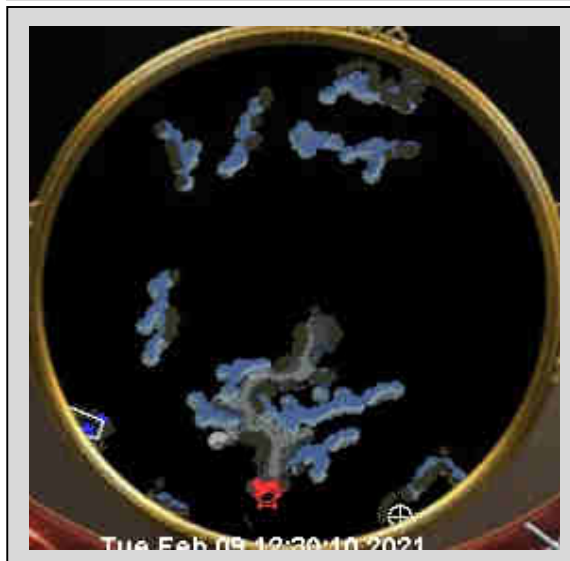
Nach Norden kommt Drake nicht weiter. Mangels Alternative erklärt sich Drake einverstanden. Nach einiger Zeit muß mit massiven Angriffen der Nez Perce sowie der US-Truppen gerechnet werden. Drake muß deshalb schnell das Siedlungsgelände an den Zugängen befestigen und massiv aufrüsten. Drake sollte die US-Truppen angreifen, während die gegen die Nez Perce kämpfen. Allerdings könnten seine Streitkräfte während der Kämpfe mit dem US-Militär auch von den Nez Perce angegriffen werden!

Ziel: Vernichtung der US-Truppen. Ab diesem Zeitpunkt werden sich die Nez Perce neutral verhalten. Wird während der Kämpfe aber nur eine der Nez Perce-Siedlungen vernichtet, ist das Spiel verloren!

48. Dunkle Bedrohungen

Karte: 1000m. Zoom: Sehr weit.

Drake darf nicht von Sioux oder Cheyenne entdeckt werden



Nach dem Krieg in Oregon hat Drake mit fünf Begleitern im tiefen Winter über den Oregon Trail den Rand der Rocky Mountains erreicht. Südlich im Tal liegt der Handelsort Fort Hall mit einer großen US-Garnison. Von dort verläuft südöstlich der Oregon Trail weiter, über den immer mehr Europäer westwärts ziehen.

Sioux und Cheyenne haben im nördlichen Gebiet ihre Winterlager. Um den Zustrom der weißen Siedler zu stoppen, haben die Kriegsräte beschlossen, Fort Hall zu zerstören und alle Europäer zu bekämpfen.

Drake will auf dem Oregon Trail nach Osten weiterziehen. Aber überall muß Drake mit Sioux-Patrouillen oder nach Fort Hall ziehenden Kriegerverbänden der Sioux oder Cheyenne rechnen. Aus diesem Grund könnte Drake im weitläufigen und unübersichtlichen Gebirge zu zahlreichen Umwegen gezwungen sein, die alle hochgefährlich sind.

Ziel: Drake muß den Oregon Trail im Südosten erreichen!
Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

49. Verheerende Gewalt

Karte: 780m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.

Drake muß den östlichen Zugang des Oregon Trail erreichen



Auf Grund der massiven Sioux-Angriffe auf Fort Hall hatten die US-Truppen extreme Verluste. Im östlich gelegenen Fort Bridger zieht das US-Militär deshalb größere Truppenverbände zusammen, um einen vernichtenden Schlag gegen die Sioux zu führen.

Drake hat zu dieser Zeit den Oregon-Trail östlich von Fort Hall erreicht. Dort kommt Drake aber wegen des US-Militärs in Fort Bridger nicht weiter, das den Trail kontrolliert. Drake muß zunächst auf dem Weg nach Osten einen nördlichen Weg durch die Gebirgswälder der Rocky Mountains suchen, um hinter Fort Bridger wieder den Trail zu erreichen.

Dieser Weg führt aber direkt in das von den Sioux kontrollierte Gelände! Drake hat keine andere Wahl, als zunächst im Sioux-Gebiet ein abgelegenes Siedlungsgelände zu suchen, von dem aus er später über den Oregon Trail weiterkommen kann.

Drei Sioux-Siedlungen bekämpfen das US-Militär in Fort Bridger sowie alle Bleichgesichter, die sich in ihrem Gebiet aufhalten. Überall sind Sioux-Krieger unterwegs, die früher oder später auch Drakes Siedlung entdecken werden. Drake muß dann mit pausenlosen äußerst schweren Angriffen rechnen. Das gleiche gilt, wenn US-Truppen Drakes Siedlung entdecken. Wegen der extremen Kämpfe könnte sich aber seitens der Sioux-Krieger oder der US-Truppen die eine oder andere Überraschung ergeben!

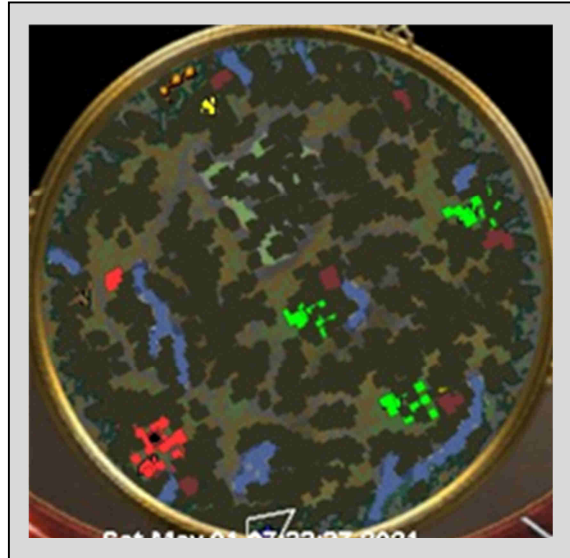
Ziel: Drake muß in den Kriegswirren flexibel taktieren und zu gegebener Zeit den Zugang zum Oregon Trail erreichen. Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

50. Glaube und Haß

Karte: 680m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen Shoshone und christliche Fanatiker

Für Interessierte: **K.-H. Deschner:** *Abermals krähte der Hahn. Eine kritische Kirchengeschichte.*



Nach den Ereignissen in der Siedlung in den Rocky Mountains hat Drake den Oregon Trail in Richtung Norden verlassen und in Wyoming den Gebirgszug der Wind River Range erreicht, in dem einige Stämme der Shoshone siedeln.

Nordwestlich von Fort Steel liegt eine kleine Siedlung strenggläubiger Christen, die bisher erfolglos die Missionierung der Crow im Norden betrieben, die nicht ihre eigene Naturreligion aufgeben wollen. Weil die Crow eine Konvertierung ablehnen, rufen die Priester in der Siedlung zur gewaltsamen Missionierung auf. Wer nicht konvertiert, soll nach christlicher Tradition vernichtet werden!

Drake sollte zuerst im Westen die christliche Siedlung aufsuchen. Dort gibt es Siedler, die sich Drake anschließen würden, weil sie von Priestern der Ketzerei verdächtigt werden und ihre Hinrichtung befürchten.

Drake könnte im Nordosten nahe der Crow-Siedlung eine eigene Siedlung errichten. Die Crow betreiben Landwirtschaft und sind friedfertig, allerdings sind die östlich siedelnden Shoshone Feinde der Crow, so daß mit Angriffen zu rechnen ist. Weiterhin gibt es nahe der Crowsiedlung Goldminen, was in der Christensiedlung Begierden geweckt hat und zu Angriffen auf die Crow führen könnte.

Ziel 1: Drake muß die Crow gegen Angriffe der Shoshone sowie der christlichen Fanatiker verteidigen!

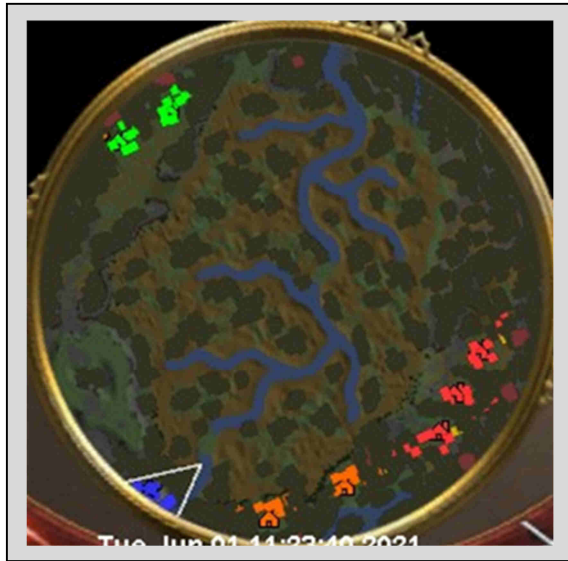
Ziel 2: Drake muß die christlichen Fanatiker vernichten! Allerdings haben die US-Truppen auch den Auftrag, europäische Siedlungen zu schützen!

Kämpfen sich mehr als 10 Shoshone-Krieger auf Drakes Gelände vor, ist das Spiel verloren! Dasselbe gilt, wenn alle Crow-Siedler vernichtet werden!

51. Eine riskante Entscheidung!

Karte: 752m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!**

Drake und Crow gegen Lakota-Sioux und Cheyenne



Nach den schweren Kämpfen in Wyoming hat Drake die alte Richtung geändert und mit einigen Siedlern in Richtung Norden in Montana die Big Horn Mountains erreicht. Vor Drake liegt ein sehr tiefliegendes Tal, das vom Big Horn River geteilt wird.

Dort siedeln Crow, die von Drakes Schutz des Crow-Stammes in Wyoming gehört haben. Drake hofft, daß die Crow ihn freundlich aufnehmen werden.

Was Drake nicht weiß: Die US-Regierung hat durch aufgezwungene Verträge und militärischen Druck bewirkt, daß Stämme der Lakota-Sioux und Cheyenne aus ihren Jagdgründen westwärts vertrieben wurden und inzwischen das Gebiet der Crow erreicht haben.

Crow, Sioux und Cheyenne leben von der Bisonjagd. Es gibt aber nicht für alle Stämme genug Bisons, die durch weiße Bisonjäger erheblich dezimiert wurden. Die daraus folgenden Konflikte sind vorprogrammiert!

Eine Rückkehr Drakes nach Wyoming ist zu riskant, da ihn dort US-Einheiten suchen, während der Norden noch relativ sicher erscheint.

Drake hat keine Wahl, er muß schnell eine stark befestigte Siedlung errichten, da Kämpfe der Lakota-Sioux und Cheyenne gegen die Crow sowie ständige Angriffe auf die Crow-Siedlungen unvermeidbar sind. Die Crow haben verbündete Stämme um Hilfe ersucht. Aber bevor Krieger der Crow eintreffen, wird ein Tag vergehen.

Ziel: Drake und zwei Crowstämme müssen ihre Siedlungen einen Tag gegen fünf Stämme der Lakota-Sioux und Cheyenne halten, bis Einsatz durch Crowkrieger eintrifft. Wird zwischenzeitlich eine der Crowsiedlungen vernichtet, ist das Spiel verloren.

52. Gefahr am Bozeman Trail

Karte: 800m. Zoom: Sehr weit.

Drake muß den südlichen Zugang des Bozeman Trails erreichen



Wegen der pausenlosen Kämpfe am Big Horn River hat Drake die Gegend in Richtung Südwest verlassen und in Wyoming den Bozeman Trail erreicht.

Dort sind zunehmend immer mehr Goldsucher und Siedler auf dem Durchmarsch zu den Goldfeldern in Montana und Idaho, die auf ihrem Weg auch in die Siedlungsgebiete der Sioux, Cheyenne und Arapaho eindringen.

Als Reaktion bekämpfen die Lakota-Sioux unter Führung ihres Kriegshäuptlings Crazy Horse Goldsucher und Siedler auf dem Trail und attackieren ständig die US-Truppen, deren Forts und die Versorgungstracks der US-Armee.

Zu dieser Zeit wurde von den Sioux eine Truppe unter Befehl von Captain Fettermann mit 80 Soldaten vollständig vernichtet. Als Reaktion beginnt die US-Armee mit massiven Gegenangriffen.

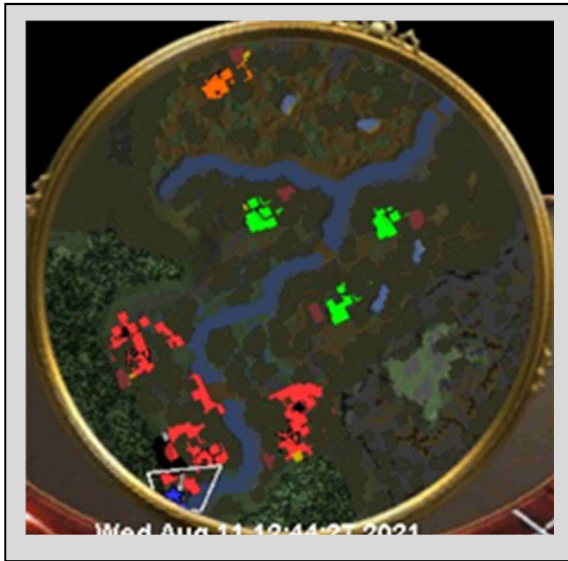
Drake wird von Crowkriegern begleitet, die einige ihrer Siedler aus der Gewalt der Cheyenne sowie Crowkrieger befreien wollen, die von der US-Armee in Palisaden festgesetzt wurden. Der Weg zu den Cheyenne in die Prärie, zu den gefangenen Crowkriegern in die gebirgigen US-Militärsiedlungen und zum Südzugang des Bozeman Trails ist hochgefährlich. Wird Drakes kleine Truppe von größeren Einheiten der Indianer-Allianz oder von US-Truppen entdeckt, erfolgt die Vernichtung!

Ziel: Drakes Truppe muß die Crowsiedler und Crowkrieger befreien und den Südzugang des Bozeman Trail erreichen! Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

53. Raubbau am Cheyenne River

Karte: 760m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen US-Truppen und die Dakota Wood Company



Drake hat den Bozeman Trail verlassen und im Osten den Cheyenne River erreicht.

Westlich des Cheyenne River erheben sich die Black Hills, die nördlich durch Prärie begrenzt werden. Weit im Osten des Cheyenne River liegen die Badlands, eine unfruchtbare wüstenartige Gegend.

Im Norden siedeln Cheyenne, südlich und östlich des Cheyenne River liegt das Gebiet der Sioux.

Im Südwesten und Südosten hat das US-Militär zwei Militärsiedlungen errichtet, die auch die Siedlung der Dakota Wood Company schützen.

Die Company beutet ohne Rücksicht auf die Folgen die Wälder der Black Hills aus. Ganze Gebirgszüge sind schon aus Profitgründen durch Kontraktarbeiter kahlgeschlagen, was zu erheblichen Änderungen des Mikroklimas führte. Durch ständigen schweren Regen führt der Cheyenne River immer mehr Wasser.

Als Folge kam es zu Überschwemmungen auf beiden Seiten des Cheyenne River sowie in einer Siedlung. Und der Raubbau an den Wäldern geht unentwegt weiter. Weil sich Sioux und Cheyenne gegen die absehbaren katastrophalen Folgen wehrten, wurden die Kontraktarbeiter durch Militär geschützt. Die Company interessiert dies alles nur insoweit, als sie durch Angriffe der Sioux und Cheyenne ihre Profite gefährdet sieht. Ansonsten geht sie im Interesse ihres Aktienkurses nach der Devise vor: Nach uns die Sintflut!

Drake haben sich drei Cheyennekrieger angeschlossen, die im Norden bei den Cheyenne vermitteln wollen. Hat die Vermittlung Erfolg, verhalten sich die Cheyenne neutral. Drake kann dann seine Siedlung in den südöstlichen Badlands in Nähe der östlichen Sioux-Siedlungen errichten.

Da Drake schon mehrere Umweltkatastrophen miterleben mußte, beschließt er, Cheyenne und Sioux bei der Bekämpfung der US-Militärsiedlungen und der Dakota Wood Company zu unterstützen.

Allerdings sind die Sioux feindlich eingestellt. Drake muß äußerst vorsichtig sein und einige wenige Gebäude möglichst versteckt in dem weiten Gelände errichten. Wird die Siedlung frühzeitig von den Sioux entdeckt, hätte ein Kampf gegen zwei Sioux-Siedlungen keine Aussicht auf Erfolg!

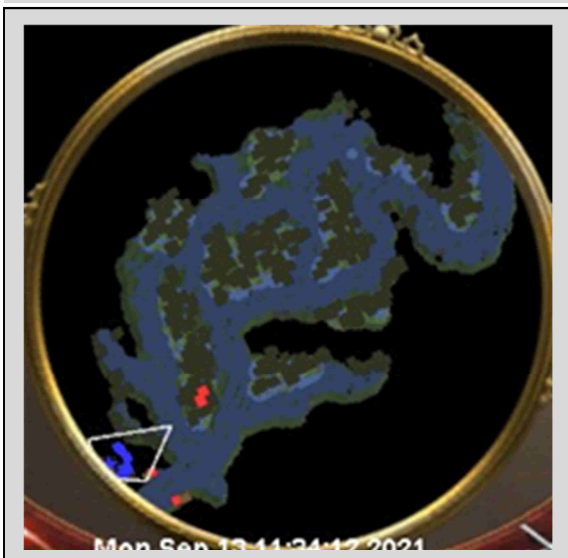
Ziel: Vernichtung aller Einheiten der US-Militärsiedlungen, der Dakota Wood Company und Zerstörung der Company-Fabriken sowie der Company-Administration!

54. Kritische Versorgung

Karte: 700m. Zoom: Sehr weit.

Drake gegen die Dakota Wood Company und US-Truppen

Fortsetzung des Spiel Raubbau am Cheyenne River



Drake ist dem Cheyenne River bis in das nächste Tal gefolgt. Auch hier läßt die Dakota Wood Company durch Kontraktarbeiter die Bergwälder radikal fällen, was die Umweltkatastrophe nur noch verschlimmert! Der Cheyenne River ist hier weitflächig über die Ufer getreten und hat ganze Landstriche überschwemmt, was die Company vor dem Hintergrund steigender Holzpreise natürlich nicht interessiert!

Im Osten mußten sich Cheyenne wegen der Überflutung auf einen schmalen Landstreifen zurückziehen, der nur sehr wenige Wildtiere und keine Silberminen aufweist.

Im Südosten gibt es eine stark gesicherte US-Militärsiedlung, welche die Company schützt, während die Company die westlich des Flusses im Wald arbeitenden Kontraktarbeiter massiv durch Infanterie sichern läßt.

Weiterhin zahlt die Company den Kontraktarbeitern für jede Tonne gelieferten Holzes eine Prämie, um die Arbeitsleistung im Interesse möglichst hoher Profite zu steigern und sich deren Loyalität zu sichern!

Ein Kavallerist hatte den Cheyenne von der Vernichtung der Dakota Wood Company und US-Truppen im zurückliegenden Tal berichtet. Die Cheyenne würden Drake als Verbündeten akzeptieren, verlangen aber erstens als Beweis guten Willens Nahrungs- und Silberlieferungen, damit sie den Kampf gegen die US-Truppen wirksam aufnehmen können. Zweitens muß Drake die Cheyenne im Kampf gegen das US-Militär und die Company direkt unterstützen.

Drake muß zunächst auf der Westseite des Cheyenne River das einzig freie Siedlungsgebiet im Nordosten erreichen, was wegen der zahlreichen Infanterie-Einheiten im Wald äußerst riskant ist. Dann muß für die Rohstofflieferungen (Tribute) an die Cheyenne möglichst schnell Nahrung und Silber erwirtschaftet sowie das Siedlungsgebiet gegen Angriffe der Company-Truppen gesichert werden!

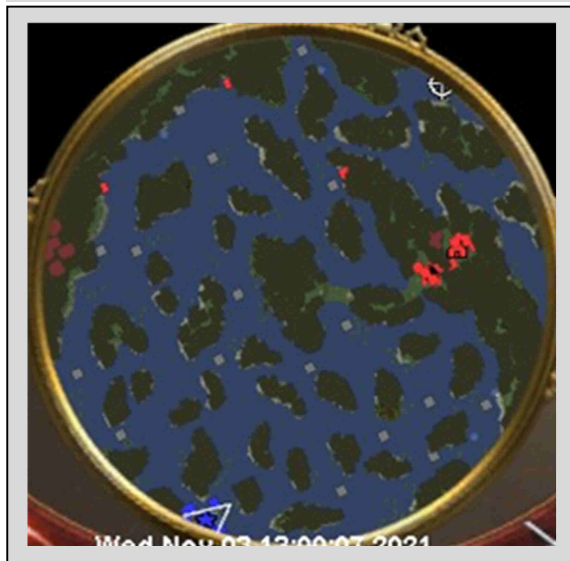
Zur direkten Unterstützung der Cheyenne am Ostufer braucht Drake ein Transportschiff. Wegen der zahlreichen Überschwemmungen gibt es aber überall im Cheyenne River zahlreiche Sandbänke, die Schiffe versenken können. Drake muß beim Schiffstransport extrem vorsichtig sein, wenn er das Ostufer erreichen will. Außerdem gibt es noch andere Gefahren auf dem Fluß!

Ziel: Vernichtung aller Einheiten der Dakota Wood Company auf beiden Seiten des Cheyenne River, Zerstörung der beiden Company-Fabriken sowie Vernichtung aller Einheiten der US-Militärsiedlung!

Wird Drake zu Spielbeginn vernichtet, ist das Spiel verloren! Das gleiche gilt, wenn eine der beiden Cheyenne-Siedlungen vernichtet wird!

55. Blockade am Lake Oahe

Karte: 1024m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!** – Das Spiel ist als schwierig einzustufen.
Drake gegen US-Truppen



Nach den letzten schweren Kämpfen hat Drake auf dem Cheyenne River mit Siedlern und Cheyenne den Lake Oahe erreicht, der im Nordosten in den Missouri mündet. Land und See werden allerdings von starken US-Truppen kontrolliert, so daß Drake vorerst nicht weiterkommt.

Drake muß zunächst eine Siedlung auf dem einzig freien Gelände errichten und sofort massiv aufrüsten, um Angriffe aus der nahen US-Militärsiedlung abzuwehren, auf deren Gelände auch Cheyenne in einer Palisade festgehalten werden.

Wildtiere gibt es nur im westlichen Gebiet, Minen nur im nordwestlichen Gebirge.

Drake sollte *nach* dem schnellen Aufbau der Siedlung *sofort* am Westufer zwei Siedler absetzen, die jeweils nahe der Minen und der Wildtiere ein Haus errichten, aus denen weitere Siedler erhältlich sind!

Zur Befreiung der Cheyenne wäre ein Frontalangriff auf die US-Siedlung wegen der Stärke der US-Truppen kaum aussichtsreich! Alternativ muß Drake mit einem starken Kommando-Unternehmen einen anderen Weg finden. Gelingt die Befreiung der Cheyenne, muß der Seeweg im Nordosten mit einem weiteren Kommando-Unternehmen freigekämpft werden. Drake muß aber bei allen Schiffstransporten äußerst vorsichtig sein. Das US-Militär ist (fast) überall! Zur Zielerreichung bleibt auch nicht sehr viel Zeit!

Ziel 1: Drake muß die Cheyenne befreien!

Ziel 2: Drake muß binnen drei Tagen das Ziel im Nordosten erreichen!

Wird das Transportschiff zerstört, ist das Spiel verloren! Das gleiche gilt, wenn während der massiven US-Angriffe mindestens 20 US-Einheiten auf Drakes Siedlungsgebiet vordringen können!

56. Riskante Alternativen

Karte: 752m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit** bei einer Alternative!
Drake gegen US-Truppen und Sioux



Nach dem Blockade-Durchbruch am Lake Oahe ist Drake auf dem Missouri südwärts bis zur Höhe des Elkhorn River in Nebraska gekommen. Die Galeone wurde schwer beschädigt und beginnt zu sinken, so daß Drake nur auf dem Landweg weiterkommt. Vor Drake liegen die Sand Hills, eine unwirtliche Dünenlandschaft mit vereinzelt Grasbewuchs.

Im Norden und Westen bekämpfen Santee-Sioux drei südliche US-Militärsiedlungen, um ihre Deportation in Reservate zu verhindern.

Drake will im Süden den Zug an einer Bahnstation erreichen. Der Weg führt allerdings durch das Gebiet, in dem schwere Kämpfe zwischen den Sioux und US-Truppen toben.

Rücksicht auf britische Bleichgesichter ist von den Sioux nicht zu erwarten, während die US-Armee den "Staatsfeind" Drake sofort liquidieren würde.

Wenn Drake massive Kämpfe vermeiden und schnell die Bahnstation erreichen will, müßte er sofort mit seiner kleinen Truppe aufbrechen und den langen riskanten Weg über mehrere Furten wählen. Der Weg führt durch die Hauptkampfgebiete, teilweise dicht an feindlichen Siedlungen vorbei und kann nur gelingen, wenn die Truppe nicht auf stärkere Feindstreitkräfte trifft!

Erscheint Drake dieser Weg zu riskant, bleibt nur die andere Alternative:

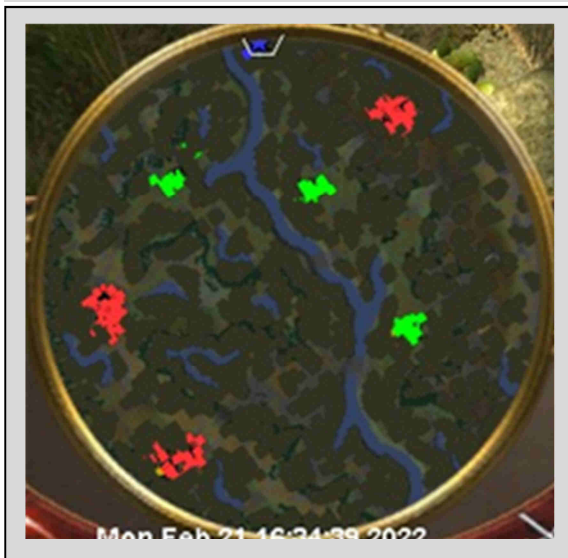
Drake muß im östlichen Gelände nahe einer US-Militärsiedlung eine Siedlung aufbauen und sehr schnell aufrüsten. Danach könnte Drake sich entweder den Weg durch die US-Siedlungen freikämpfen, was allerdings zu hohen Verlusten führen würde! Außerdem müßte Drake während der Kämpfe gegen das US-Militär auch mit Angriffen der Sioux rechnen!

Oder Drake versucht einen Marsch mit einer Kavallerietruppe über den Nordwesten nach Süden zur Bahnstation, was ebenfalls sehr riskant wäre, da Drakes Truppe wegen der aus Norden und Süden angreifenden Feindstreitkräfte zwischen den Fronten aufgerieben werden könnte! Kavallerieverluste können auf dem Marsch nicht ersetzt werden!

Ziel: Drake muß den Zug im Süden erreichen. Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

57. Die Schlacht in der Comancheria

Karte: 900m. Zoom: Sehr weit.
Drake, Cheyenne und Comanchen gegen US-Truppen



Nach den letzten Kämpfen hat Drake in südwestlicher Richtung in Nordtexas die Grenze zur Comancheria überschritten; ein Gebiet der Comanchen, das weite Teile von Texas und New Mexiko umfaßt.

Nach schweren Kämpfen mit US-Truppen und einer von weißen Siedlern eingeschleppten Pockenepidemie mit sehr hohen Verlusten unter der indigenen Bevölkerung haben sich einige Comanchen-Stämme und ein mit ihnen verbündeter Stamm der südlichen Cheyenne in den Palo Duro Canyon zurückgezogen, der von einem Zufluß des Red River geteilt und von sehr hohen Felsenformationen umgeben wird.

Von dort überfielen Comanchen weiße vordringende Siedler und Büffeljäger, die ihre Nahrungsgrundlagen erheblich dezimierten. Als Reaktion wurden vor dem Palo Duro Canyon US-Truppen zusammen gezogen, um die Comanchen in Reservate zu deportieren.

Drake hat bei den Cheyenne auf Grund der letzten Ereignisse am Cheyenne River und Lake Oahe einen guten Ruf und würde freundlich aufgenommen. Dies gilt aber nicht für die Comanchen! Erst wenn

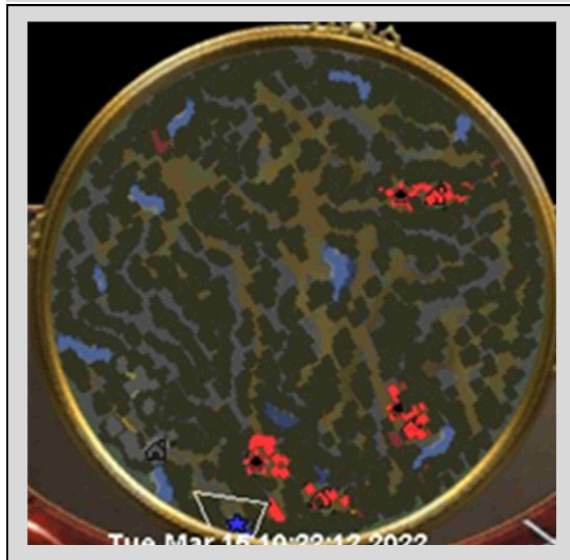
Drake die Siedlung der Cheyenne erreicht hat, werden ihn auch die Comanchen tolerieren.

Drake muß auf dem einzigen freien westlichen Siedlungsgebiet hinter der südlichen Furt möglichst schnell eine Siedlung errichten, sehr massiv sichern und aufrüsten, während Kämpfe zwischen der Indianer-Allianz und dem US-Militär schon beginnen.

Ziel: Vernichtung der Invasoren! Wird Drake oder wird eine der Indianer-Siedlungen vernichtet, ist das Spiel verloren!

58. Die Natur des Menschen

**Karte: 700m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen!
Drake darf nicht in die Gewalt des US-Militärs geraten**



Nach den schwierigen Kämpfen in der Comancheria kehrt Drake aus Nordtexas nach Kansas zurück, wo er sich einem Cheyenne-Stamm anschließen will, der von Drakes Unterstützung der Cheyenne gehört hat.

Auf dem Weg dorthin befindet sich eine kleine deutsche Siedlung, in der Drake kurze Zeit Rast machen will, bevor er nordwärts den Weg zu den Cheyenne sucht.

Nur wird Drake nach wie vor vom US-Militär gesucht, das auch durch Kavalleristen nach ihm fahndet! Drake muß deshalb überaus vorsichtig sein und mit Überraschungen rechnen! Sollten US-Truppen erfahren, wo er sich aufhält, muß Drake schnell reagieren!

Was danach geschieht bleibt offen ... und hängt allein davon ab, welche Entscheidung Drake in diesem Fall treffen wird!

Auch wenn Drake später die Cheyenne-Siedlung erreichen sollte, kann er durch den ständigen Druck des US-Militärs niemals sicher sein. Die US-Truppen könnten in Drakes speziellem Fall sehr flexibel vorgehen und statt ihrer üblichen Deportationspolitik den Cheyenne Frieden zusichern, wenn diese zur Kooperation bereit sein sollten und Drake ausliefern.

Die Frage ist, wie sich die Cheyenne verhalten werden!

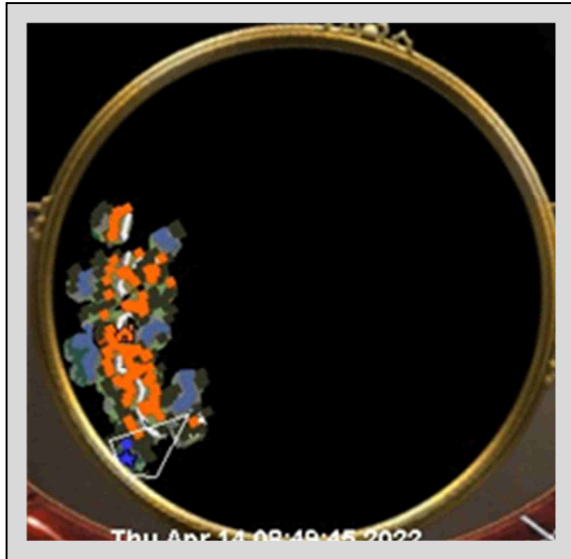
Sollten US-Truppen die Cheyenne angreifen, bleibt Drake nur die Flucht! Es gibt einen sehr langen und schwierigen Weg zum Ziel, den Drake finden müßte, während US-Patrouillen ihn auf dem gesamten Gelände suchen würden!

Ziel: Drake muß im Kriegsfall das Ziel im Norden erreichen! Wird Drake vernichtet, ist das Spiel verloren!

59. Siedlung der Frauen

Karte: 552m. Zoom: Sehr weit.

Drake, Lakota-Sioux und Apachen gegen feindliche Siedler und US-Truppen



Nachdem Drake über Gebirgswege ganz knapp dem US-Militär entkommen konnte, liegt vor ihm im Tal der kleine Ort Medicine Lodge, dahinter das US-Fort Larned. Der einzige Weg führt durch den Ort, in dem es immer wieder zwischen Deputy Sheriffs und Banditen zu Kämpfen kommt.

Im Nordosten soll es eine britische Siedlung geben, der sich Drake anschließen will, wobei fraglich ist, ob die Siedler Drake akzeptieren werden.

Einige Siedler mußten die Siedlung schon wegen erheblicher Differenzen verlassen, was möglicherweise gewaltsame Reaktionen nach sich ziehen könnte.

Würde Drake akzeptiert, müßten sofort Indianer-Handelsposten errichtet werden, damit die Siedlung verteidigt werden kann. Andere militärische Mittel gibt es nicht. Wird in dieser schwierigen Lage das US-Militär auf Drake aufmerksam, eskaliert die Situation!

Dann könnten äußerst massive Angriffe durch US-Truppen erfolgen! Allerdings gibt es auch in der US-Militärsiedlung und in Medicine Lodge gewisse Unstimmigkeiten, die zu unvorhersehbaren Reaktionen führen könnten.

Ziel: Drake muß mit Lakota-Sioux und Apachen die Siedlung verteidigen!

Kämpfen sich mehr als 20 US-Militäreinheiten auf das Siedlungsgelände vor, ist das Spiel verloren!

Im Laufe des 19. Jahrhunderts verschenkte der US-Staat (den Indigenen gehörende) große Gebiete an Industrielle zwecks Mineralabbau, Bau von Eisenbahnstrecken usw. Sofort begann ein brutaler Konkurrenzkampf, um sich die an andere vergebenen Rechte mit allen Mitteln anzueignen: Mord, Raub, Diebstahl, Betrug, Erpressung, Urkundenfälschung und Politiker-Bestechung in enormen Umfang.

*Für Interessierte: **Gustavus Meyers: Money.** Wem die Rockefellers, Astors, Goulds, Vanderbilts, Pullmans, Carnegies, Morgans etc. das Geld abnahmen. Und wie. – Buchhinweise im Internet.*

60. Money

Karte: 720m. Zoom: Sehr weit. **Zeitlimit!**

Drake gegen Gould Finanz Kapital und US-Truppen



Nach den letzten Ereignissen in Kansas hat Drake Richtung Süden in Oklahoma das Springfield Plateau erreicht.

Dort hatte der Kapitalist Gould, der durch Diebstahl, Raub, Erpressung und Bestechung zu einem hohen Vermögen gelangte, mit denselben Mitteln die Kansas Pacific Railway und deren goldreiches Land in seine Gewalt gebracht.

Die dort lebenden Cherokee wurden im Interesse der Gould Finanz Kapital vom US-Militär vertrieben. Es gibt nur noch wenige Cherokee-Handelsposten. Den holländischen Siedlern wurde der Goldabbau untersagt.

Das US-Militär sowie Pinkerton Söldner, die auch die Kontraktarbeiter bewachen, wurden angewiesen, das Verbot durchzusetzen.

Die Kontraktarbeiter schürften auf den Goldfeldern für die Gould Finanz Kapital zwar immense Reichtümer, erhalten aber nur Hungerlöhne, was auf Dauer zu Streiks führen könnte.

Die Holländer hatten den Goldabbau mit Erlaubnis der Cherokee begonnen, die als Gegenleistung Waren und auch Gewehre erhielten. Durch Goulds kriminelle Praktiken sahen sich die Holländer um die von den Cherokee verliehenen Rechte betrogen und begannen den Kampf gegen das US-Militär, das Gould schützt.

Drake will auf dem Plateau eine Siedlung gründen, was aus Sicht der Gould Finanz Kapital wegen der nahen Goldfelder hoch verdächtig und deshalb absolut unerwünscht ist. Frühe Angriffe des US-Militärs auf die Siedlung sind deshalb nicht auszuschließen!

Drake muß sofort über die Cherokee-Handelsposten Krieger rekrutieren und die Holländer in ihrem Kampf unterstützen. Nur gemeinsam könnte das US-Militär besiegt werden! Da Drake gerüchteweise auch hörte, mit welchen Mitteln sich Gould das Gebiet aneignete, hat er beschlossen, die Profite der Gould Finanz Kapital zu vereinnahmen!

Ziel 1: Drake muß dem Gould Finanz Kapital seine Profite abnehmen!

Ziel 2: Vernichtung der US-Truppen!

Wird die holländische Siedlung vernichtet, ist das Spiel verloren!

61. Profit

Karte: 620m. Zoom: Sehr weit – Das Spiel ist als schwierig einzustufen!
Drake gegen Gould Finanz Kapital und US-Truppen



Nachdem Drake zuletzt auf dem Springfield Plateau dem Gould Sage Finanz Kapital die Profite abnahm, hat er inzwischen westwärts die Wichita Mountains erreicht.

Das Gould Finanz Kapital hat aus demselben Grund nur noch knappe finanzielle Mittel, mit denen es in den Wichita Mountains Ölfelder ausbeuten will. Ziel ist die Errichtung eines Ölmonopols in Oklahoma, um mit Wucherpreisen alle diejenigen bis zum letzten Cent auszuplündern, die auf Erdöl angewiesen sind.

Die neun errichteten Ölbohrtürme arbeiten erst, wenn die Fabrikwagen nach einiger Zeit erscheinen und die Raffinerie-Fabriken direkt neben den Bohrtürmen errichtet werden.

Auf Grund nur noch geringer Restfinanzen kann das Gould Sage Kapital nur eine bestimmte Anzahl Fabri-

ken finanzieren. Sollte es Drake gelingen, die zu den Bohrtürmen fahrenden Fabrikwagen zu zerstören, wären die Wirtschaftskriminellen des Gould Sage Kapital ruiniert.

Allerdings wird es Kämpfe zwischen dem US-Militär und zwei Cherokee-Stämmen geben, die nicht tatenlos zusehen werden, wie das ganze Tal durch die Ölförderung verwüstet wird, während schon durch Probebohrungen weite Teile des Tals mit Ölschlamm vergiftet wurden.

Die US-Armee hat dagegen den Auftrag, die Cherokee bei Widerstand zu vernichten. Dasselbe gilt natürlich auch für den "Staatsfeind" Drake, den das US-Militär ohnehin sucht. Was im übrigen Gould und Sage von Drake halten, kann man sich denken.

Ziel 1: Drake muß 27 Fabrikwagen zerstören!

Kann das Gould Sage Kapital auch nur eine Fabrik errichten, ist das Spiel verloren! Das gleiche gilt, wenn sich mehr als 20 US-Einheiten auf Drakes Siedlungsgelände vorkämpfen!

Ziel 2: Auf dem südlichen US-Militärgelände müssen die zentrale Raffineriefabrik und die Gould Sage Administration zerstört sowie Gould und Sage vernichtet werden!

Gefechtsspiele

Die Gefechtsspiele sind als schwierig einzustufen und unterscheiden sich in der Landschaftsgestaltung und den Spielchancen erheblich von den Entwickler-Gefechtsspielen.

In einigen Spielen muß Spieler 1 meist zu Beginn eines Spiels ein bestimmtes Ziel erreichen! In den meisten Spielen ziehen Tierherden über die Karten, die von den Siedlern aller Spieler für die Jagd verfolgt werden müssen.

Weil die KI-Spieler anders als Spieler 1 über ein volles Kartendeck mit 25 Karten verfügen, erhält Spieler 1 in anderer Weise einige Vorteile.

1. Prärie

Karte: 600m. Zoom: Sehr weit.
2 Teams – 6 Spieler.

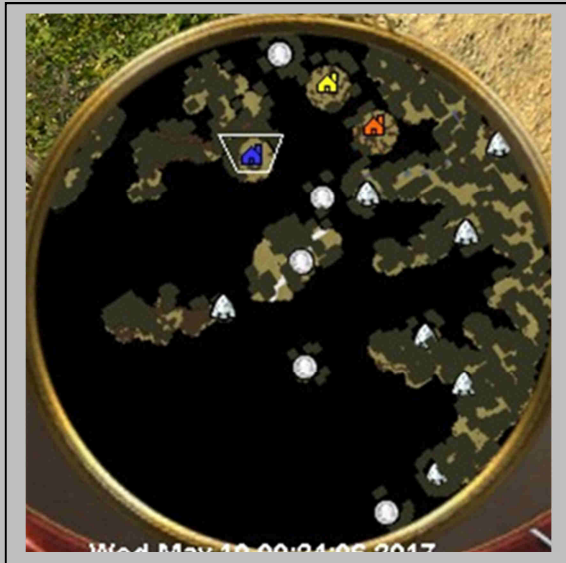
Kurzes Zeitlimit zu Spielbeginn



2. Sonora

Karte: 900m. Zoom: Sehr weit.
3 Teams – 8 Spieler

Hier ist ein effektiver Angriffsplan außerhalb der allgemeinen massiven Dauerkämpfe sinnvoll.



3. Yukatan

Karte: 400m. Zoom: Sehr weit.
4 Spieler – Alle gegen Alle.

Spieler 1 muß mit gleichzeitigen Angriffen von zwei Seiten rechnen.

