

Königliche Tips

Seven Kingdoms 2

Der Hersteller kennt sein Spiel am besten: Unsere Tips stammen direkt von Enlight.

Das Echtzeit-Strategiespiel Seven Kingdoms 2 von Enlight droht Einsteiger schier mit seiner Funktionsvielfalt zu erschlagen. Da vor allem menschliche Königreiche sehr komplex und vielseitig sind, konzentrieren wir uns im folgenden darauf. Fryhtans sind leichter zu spielen und werden in der Anleitung ausführlich genug erläutert.

Der Start ins Spiel

STEUERN erheben

TIP 1: Sie sollten ab einer Loyalität von 50 immer Steuern verlangen. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste zuerst auf den Steuerbutton und dann auf 50. So werden auch bei allen neu eingenommenen Dörfern ab Loyalität 50 automatisch Steuern verlangt.

Mehr SOLDATEN

TIP 2: Trainieren Sie direkt zu Beginn einer Partie zehn weitere Soldaten, damit Ihre Militär-Punktezahl nicht die niedrigste von allen Spielern ist. Denn die Fryhtans attackieren bevorzugt menschliche Spieler mit geringem militärischem Schutz.

Die ersten BAUTEN

TIP 3: Grundsätzlich sollten Sie zu Beginn immer eine Mine, eine Fabrik, einen Markt und einen For-

schungsturm bauen. Dann errichten Sie den speziellen Göttersitz. Rekrutieren Sie sofort bei Spielbeginn zwei bis drei Bauern, um den Aufbau schnell voranzutreiben. Anschließend ziehen Sie zwei bis drei Gasthäuser hoch, damit Ihnen stets

genug Söldner und Spione zur Verfügung stehen.

Handel

VERTRÄGE schließen

TIP 4: Versuchen Sie, frühzeitig mit allen Königreichen ein Handelsabkommen und weitere Verträge abzuschließen. Sobald Sie einen Handelsvertrag unter Dach und Fach haben, sollten Sie ein bis zwei Karawanen zum Marktplatz des Handelspartners schicken, um dort Waren zu kaufen und auf Ihrem Markt zu verscherbeln. Denken Sie daran, daß Sie auf fremden Marktplätzen keine Waren verkaufen können.

COMPUTER belädt Karawanen

TIP 5: In der Regel können Sie Karawanen auf »automatische Auswahl« stehenlassen, da der Computer zuverlässig die richtigen Waren für Sie auflädt.

Vorsichtig EINKAUFEN

TIP 6: Sie sollten stets Ihren Goldvorrat checken, ehe Sie Karawanen zu Ihren Handelspartnern schicken. Durch unvorsichtige Einkäufe kann ein unerfahrener Herrscher zu Beginn leicht Pleite gehen.

Königreich ausbauen

Preiswerte GENERÄLE

TIP 7: Da der Kampfwert für einen General nicht unbedingt hoch sein muß, können Sie zum Einnehmen eines Dorfes ruhig einen schlechten Kämpfer anheuern, wenn er einen hohen Führungswert hat. Der Mann ist dann billiger. Beachten Sie, daß der Kampfwert gleichzeitig die maximalen Hitpoints angibt.

So erobern Sie ein DORF

TIP 8: Es gibt mehrere Wege, ein Dorf zu erobern: Friedlich, durch Spione oder mit Gewalt. Alle drei Varianten haben gemeinsam, daß Sie zunächst einmal ein Fort mit einer Verbindung zur unabhängigen Siedlung bauen müssen.

FORT bauen

TIP 9: Nur ein General kann den Widerstand eines Dorfes verringern. Zudem ist ein Fort für die Einwohner viel beeindruckender als ein Camp, deshalb sollten Sie zur Übernahme von Dörfern stets Forts bauen.

GENERAL einsetzen

TIP 10: Nachdem Sie ein Fort errichtet haben, können Sie Ihren König oder einen guten General hineinschicken. Achten Sie darauf, daß der Befehlshaber eines Forts (König oder General) zum Einnehmen eines Dorfes immer die gleiche Nationalität wie die Siedlung haben muß. Sie sollten am Anfang stets versuchen, Dörfer Ihrer eigenen Nationalität einzunehmen, da Sie ja mit Ihrem König automatisch schon einen Führer mit Fähigkeit 100 haben.

Dörfer KON-TROLLIEREN

TIP 11: Wenn Sie ein Dorf eingenommen haben, kann jeder gute General die Kontrolle darüber behalten (unabhängig von seiner Nationalität).

ARBEIT anbieten

TIP 12: Ein General muß den Widerstand einer Stadt lediglich auf 49 verringern können, anschließend können Sie mit Arbeitsangeboten den Rest der Einwohner überzeugen, zu Ihnen überzulaufen. Bauen Sie dann sofort drei Forschungstürme. Die sind nützlich und sehr billig, weshalb sie Märkten oder anderen Gebäuden vorzuziehen sind. Ab Widerstand 49 gehen Einwohner neutraler Städte in Ihren Gebäuden arbeiten, wodurch ihr Widerstand schnell fällt.

Drei TÜRME bauen

Dörfer per General SICHERN

TIP 13: Wenn Sie einen General auf Eroberung schicken, sollten Sie immer dafür sorgen, daß jedes Dorf weiterhin von mindestens einem General mit einem Fort oder Camp kontrolliert wird. Dazu können Sie auch kurzfristig einen Soldaten befördern. Der reicht aus, um die Loyalität bei 50 zu halten.



Tip 3: Richtig aufbauen: Mine, Fabrik, Markt, Turm.

FORSCHUNG
planen

Forschung

TIP 14: Zu Beginn des Spiels sollten Sie sich in Ruhe überlegen, welche Strategie Sie verfolgen wollen. Die beeinflusst die Forschung entscheidend. In der Regel ist es empfehlenswert, als erstes das Spezialgebäude der eigenen Nation zu erforschen.

NAHKAMPF
erforschen

TIP 15: Anschließend sollten Sie den Nahkampf und seine verschiedenen Stufen sowie eine verbesserte



Tip 15: Mit verbessertem Nahkampf steigen Ihre Chancen gegen die monströsen Fryhtans.

Verteidigung erforschen. Beides wird Ihnen gegen die Fryhtan-Übergriffe zu Beginn des Spiels helfen. Fernwaffen hingegen benötigen eine hohe Fertigkeit Ihrer Einheiten, weshalb Sie sie später erst entwickeln sollten.

TIP 16: Wenn Sie ein Dorf mit einer

Neue
SPEZIAL-
EINHEITEN

neuen Nationalität eingenommen haben, sollten Sie auch deren Spezialgebäude erforschen. Ziehen Sie Spezialeinheiten stets einfachen Soldaten vor, da sie meist mehr Trefferpunkte und bessere Fähigkeiten haben.

Spionage

Die Farben
der
SPIONE

TIP 17: Wenn Sie einen Spion in ein Dorf schicken wollen, muß er sowohl die Farbe des entsprechenden Königreiches tragen als auch die gleiche Nationalität haben. Falls das Dorf noch unabhängig ist, zieht der Spion einen grauen Mantel an. Übrigens können Sie nur Spione, die auch zu Soldaten ausgebildet wurden, in ein gegnerisches Fort oder Camp schicken.

Erfolgs-
chancen der
SPIONAGE

TIP 18: Fähigkeit und Anzahl von Spionen und Gegenspionen entscheiden über Erfolg und Mißerfolg Ihrer Aktionen in Forts und Camps. Bei etwa gleichen Fähigkeiten garantiert eine zahlenmäßige Überlegenheit von 2:1 einen Erfolg.

Diploma-
tischer
VORFALL

TIP 19: Falls Sie von mehreren Gegnern angegriffen werden, kann die Spionage-Aktion »Diplomatischen Vorfall verursachen« Wunder wirken. Sie müssen dazu einen Spion mit Fähigkeit 100 in einem Gebäude oder einer Stadt eines Gegners unterbringen. Dann können Sie versuchen, ein Mißverständnis zwischen diesem Reich und einem seiner Verbündeten zu provozieren. Wenn Sie Erfolg haben, werden beide Nationen einander den Krieg erklären, ohne daß einer von beiden Königen den Befehl dazu gegeben hat. Dazu verlieren beide Königreiche Ansehen nach dem Auflösen ihrer ursprünglichen Verträge.

GENERÄLE
ermorden
oder
bestechen

TIP 20: Versuchen Sie Generäle ohne Begleitung in Forts oder Camps direkt zu töten, anstatt sie zu bestechen. Sie sind das Gold in der Regel nicht wert. Falls ein General jedoch eine komplette Elitegarnison führt, sollten Sie ihn bestechen, um im Erfolgsfall

VERRAT
aufsparen

seine Truppe zu bekommen. Sie können mit dem Ändern der Farbe eines bestochenen Generals übrigens warten, bis der Feind ihn auf dem Schlachtfeld einsetzen will – dann ist die Überraschung größer.

Möglichst
viele
Generäle
BESTECHEN

TIP 21: Wenn Sie es schaffen, daß Ihr Spion zum König Ihres Feindes ernannt wird, erhalten Sie automatisch das ganze Königreich des Gegners. Sie können diese Möglichkeit forcieren, indem Sie so viele Generäle des Gegners wie möglich bestechen, ohne deren Farben zu ändern. Falls nun der feindliche König in einem Krieg fällt, besteht eine gute Chance, daß einer Ihrer Spion-Generäle zum Regenten aufrückt.

Militär und Kampf

ZIVILISTEN
verschonen

TIP 22: Sie sollten nie Zivilisten einer Nation töten, von der Sie ein Dorf besitzen, sonst droht eine Rebellion. Falls Ihnen doch mal ein Aufruhr ins Haus steht, erkaufen Sie sich mit einer Schenkung rasch Loyalität.

FORMA-
TIONEN
nutzen

TIP 23: Benutzen Sie Formationen, um im Kampf Fernwaffen weiter hinten und Nahkämpfer in der ersten Reihe zu positionieren. Generäle werden automatisch an die sicherste Position gesetzt.

FORTS
oder
CAMPS?

TIP 24: Da Forts sehr teuer sind, sollten Sie die Wehranlagen nur bauen, wenn Sie ein neues Dorf einnehmen wollen. Zum Trainieren von Truppen reichen Camps aus. Beachten Sie jedoch, daß ein Camp keine Bogenschützen zur Verteidigung haben kann.

GENERAL
suchen

TIP 25: Versuchen Sie im Kampf stets, den Anführer der Gegner herauszupicken. Schalten Sie ihn aus, damit die Feinde ihren Angriffsbonus verlieren.

Angriffe von
HINTEN

TIP 26: Vorsicht: Wenden Sie dem Feind nie den Rücken zu. Angriffe von hinten verursachen doppelten Schaden. Sie selbst sollten diese Taktik natürlich ständig gegen Ihre Gegner anwenden.

Angriffe auf
FORTS

TIP 27: Kombinieren Sie Nah- und Fernkämpfer für Angriffe auf große Ziele. Insbesondere gegen Forts



Tip 27: Gegen diese Kombination aus Elefanten und Katapulten haben die Fryhtan-Forts keine Chance.

ist es sehr ratsam, beispielsweise 20 Elefantenreiter in die erste Reihe zu stellen, um das Feuer feindlicher Bogenschützen auf sie zu ziehen. Dahinter stehen Ihre Katapulte, die so gesichert ungestört schießen können.

TIP 28: Schicken Sie nie Krieger in

FÜHRER
zuordnen

einen Kampf, die keinem Anführer zugeordnet sind. Ein Kommandeur mit Führungsfähigkeit 100 läßt alle zugeordneten Einheiten doppelt so stark kämpfen wie gewöhnlich. Das gilt sowohl für menschliche Truppen als auch für Kriegsmaschinen. Heuern Sie also lieber rasch ein paar schwache Aushilfs-Generäle an, anstatt Kämpfer ganz ohne Bonus angreifen oder verteidigen zu lassen. **GUN**