

Königlicher Ratgeber

Seven Kingdoms

**König werden ist nicht schwer – König bleiben
aber sehr: Wir helfen Ihnen beim Reichsgründen.**



Gerade haben Sie sich die Krone übergestülpt, da wollen Ihnen auch schon die bösen Nachbarn ans königliche Leder? Wir zeigen Ihnen, wie Sie bei Interactive Magics Seven Kingdoms Truppen, Wirtschaft und Diplomatie in den Griff kriegen und das Spiel gewinnen.

So rollt der Rubel

ROHSTOFFE
abbauen

TIP 1: Bauen Sie auf nahen Rohstoffvorkommen schleunigst Minen, bevor der schnelle Nachbar es tut. Wenn keine Ressourcen in der Nähe liegen, müssen Sie sich auf Steuern und Handel konzentrieren.

**Auf GÜTER-
VIELFALT**
achten

TIP 2: Vermeiden Sie Überschüsse einzelner Güter in Ihren Märkten. Senden Sie Karawanen aus, die solche Waren verschern, oder schließen Sie Handelsverträge mit anderen Reichen, damit Ihre Partner Güterhalden abbauen. Ihre Konkurrenten stimmen Handelsabkommen um so eher zu, je mehr Waren Sie bereits zu verkaufen haben.

**Neue
DÖRFER**
gründen

TIP 3: Mit 60 Einwohnern ist ein Dorf überfüllt. Wenn dieses Limit fast erreicht ist, lassen Sie einen Untertanen eine weitere Siedlung neben der alten errichten und die Hälfte der Bevölkerung ins neue Dorf ziehen.

NEUTRALE
Dörfer

TIP 4: Neutrale Siedlungen gleicher Abstammung übernimmt man möglichst mit seinem König. Den sollte man aber nie ohne eine kampfstärke Eskorte losschicken! Generäle verschiedener Rassen bereits früh ausbilden, um die entsprechenden Dörfer leichter übernehmen zu können. Siedlungen mit gemischter Bevölkerung bereiten dagegen meist mehr Schwierigkeiten, als sie letztendlich wert sind.

HANDEL und
Allianzen

TIP 5: Handelsverträge schützen auch vor Überraschungsangriffen: Ihr Computer-Handelspartner prüft vor einer Kriegserklärung, ob bereits ein Abkommen besteht. Wenn das der Fall ist, läßt er Sie meist in Frieden – vor allem bei einem großen Handelsvolumen. Der Computergegner verhält sich Ihnen gegenüber auch friedlich, wenn er schon mit anderen Nationen Krieg führt.

Truppen, Training, Generäle

AUSBILDUNG
der
Soldaten

TIP 6: In manchen Ihrer Forts trainieren die stationierten Truppen schneller. Schicken Sie diese Soldaten zur weiteren Ausbildung ins königliche Fort, wo sie eine gute Eskorte für Ihren Monarchen abgeben. Befördern Sie die Elitekämpfer später zu Generälen. Soldaten werden auch im Kampf erfahrener und soll-

ten deshalb zunächst gegen schwache Gegner eingesetzt werden.

GENERÄLE
richtig
einsetzen

TIP 7: Setzen Sie Truppen immer zusammen mit einem General ein: Ein Anführer mit 100% Führungswert verdoppelt die Kampfwerte seiner Untergebenen. Bilden Sie früh Generäle aus, weil später nur noch wenige arbeitslose Anführer in den Gasthäusern ihre Dienste anbieten. Achten Sie darauf, daß Ihre Offiziere die gleiche Stammeszugehörigkeit wie günstig gelegene neutrale Dörfer haben.

**In der
SCHLACHT**

TIP 8: Ihre Armee sollte sich in der Schlacht auf den feindlichen Anführer konzentrieren, da seine Schergen ohne ihn erheblich schlechter kämpfen. Armbrust- und Bogenschützen sind für diese Taktik ideal. Greifen Sie schwächere Gegner möglichst in offenem Gelände an, um sie zu umzingeln. Wenn Sie hingegen von einer zahlenmäßig überlegenen Horde angegriffen werden, nutzen Ihre Soldaten am besten Gebäude, um sich den Rücken freizuhalten.

**KRÄFTEVER-
HÄLTNISSE**
beachten

TIP 9: Meiden Sie Kämpfe gegen gleich starke Gegner – Ihre Verluste sind sonst unverhältnismäßig höher als bei schwächeren Feinden. Bei aussichtslosen Gefechten emp-



Vermeiden Sie Kämpfe gegen **ebenbürtige Gegner!**

fehleht sich die Flucht in Richtung eigener Armeen, weil der Gegner die Fliehenden meist verfolgt und somit gegen Ihre verstärkten Trupps antritt. Falls eine Übermacht eines Ihrer Forts attackiert, in dem sich nur schwache Truppen aufhalten, drücken Sie den

ZIVILISTEN
angreifen

»Stellung halten«-Knopf, damit Ihre Jungs im Fort bleiben und auf Verstärkung warten.

SPIONE
sofort
exekutieren

TIP 10: Die Jagd auf gegnerische Zivilisten senkt zwar Ihre Reputation, entzieht der Konkurrenz aber Rekruten, Steuern und Nahrung.

TIP 11: Einheiten, die Ihre Befehle mißachten, sind höchstwahrscheinlich Spione und zu exekutieren. Die Hinrichtung eines Generals von der gleichen Rasse wie ein starkes Konkurrenzvolk ist auch eine gute Idee, weil sich dadurch die Moral im mißliebigen Nachbarreich empfindlich senkt.

MD