



Punzel72's π x Daumen-Guide für kleine und reguläre Kolonien



Sabine, Brigitte, Hansa, Jörg, meine halbe F-List und und und Danke dass Ihr dieses Spiel über einen langen Zeitraum zu einem sehr netten Zeitvertreib gemacht habt! Danke an Earl fürs Drüberlesen!



Es gibt den Koloniemodus nun ja schon seit geraumer Zeit, aber ich höre von vielen Seiten dass Leuten der Koloniemodus keinen Spaß macht, zu teuer oder zu schwer ist.

Teuer ist PvP leider, denn der Loot ist nur ein Bruchteil des Einsatzes an Einheiten bzw. Rohstoffen. Andererseits wirft eine Kolonie ja, je nach Art die man selber wählen kann, auch alle 6 Stunden Rohstoffe ab. Das relativiert alles etwas, jedoch ist es Glückssache ob man die Kolonie 7 Tage hält oder nur einen. Deshalb sollten alle Leute die dieses Spiel nur aus Profitlust spielen genau hier mit dem Lesen aufhören.

Mein Ziel ist es Leuten die sich bisher noch nicht viel mit PvP beschäftigt haben oder Schwierigkeiten damit haben, zu zeigen wie sie mit wenigen Denkanstößen, relativ kostengünstig und schnell kleine Kolonien von **gegnerischen** Spielern erobern. Das System dabei lässt sich jedoch ohne Weiteres auf reguläre Kolonien erweitern. Auf große gehe ich in diesem Guide nicht ein, da sie sich meiner Meinung nach nicht lohnen.

Wo wir gerade bei meiner Meinung sind, dieser Guide ist total subjektiv und basiert nur auf meinen Erfahrungen. Wie der Name schon sagt ist es ein „π x Daumen Guide“. Bei den Angaben zu der Bestückung der Marschalle werde ich ziemlich genau sein, jedoch werde ich nicht jede verlorene Ressource aufzählen. Merkt euch einfach ihr müsst wahrscheinlich eh Zeugs dazukaufen. Es sei denn ihr habt mindestens 3-4 Eisenschmelzen und eine Stahlschmelze auf Stufe 4, die im Idealfall ständig gebufft sind.

Am Anfang erwartet euch ziemlich viel Text, da ich den Wissensstand der Leser nicht einschätzen kann. Es gibt ein unheimliches Einsparpotenzial bei den benötigten Rohstoffen und um wirklich erfolgreich zu sein müsst ihr den Koloniemodus verstehen. Klar kann man eine kleine Kolonie mit 400 Verlusten erfolgreich einnehmen. Aber warum 400 Einheiten, wenn man es auch nur mit 250 problemlos schaffen kann? Aber keine Angst am Ende kommen einige Beispiele mit Bildern und wenig Text.

Bevor es losgeht schaut euch bitte die Videos von BlueByte mit den Grundlagen zum Koloniemodus an. Ich beschreibe hier nicht wie man eine Kolonie findet, einen Marschall auf eine Insel schickt oder im Kampf Einheiten wechselt. Es ist auch sehr Vorteilhaft sich den super Kampfsimulator von Fenaldar anzuschauen. Ihr findet ihn im Forum:

<http://forum.diesiedleronline.de/threads/111673-DSO-Kampfsimulator-f%C3%BCr-Expeditionen-%28PVP%29>



Abenteuer

Vorteile

- Es gibt teilweise super Karten (z.B. HerrHolzauge)
- Man muss nicht viel nachdenken
- Man kann leechen
- Bei den gängigsten Abenteuern ist das Verhältnis von Verlusten und Belohnung (wenn man eine gute Karte hat) mindestens 1:1. Meistens bekommt man jedoch mehr für sein Geld, z.B. durch Leechtausch oder Leechverkauf.

Nachteile

- Man muss teilweise Diamanten ausgeben für kampfgestählte, den Veteran oder den Meister der Kampfkunst und Bohnen(stangen) für den Generalmajor oder Quartiermeister
- Je nach Anzahl der gespielten Abenteuern kann es schnell langweilig werden
- Auf Dauer keine Abwechslung



Kolonienmodus

Vorteile

- Man braucht keine Diamanten (Man bekommt 4 Marschälle für Goldmünzen aus der Taverne und den Versorger im Shop)
- Es ist was Neues
- Abwechslungsreich
- Es gibt einen Kampfsimulator von Fenaldar der einem viel Arbeit abnimmt
- Mit etwas Übung geht es schnell (15-30 Minuten)
- Mit der Zeit steigt die Herausforderung da die Anzahl der Einheiten zunimmt. (Loot auch minimal)
- Es fühlt sich gut an wenn ein 3er Block oder ein 2-Wellenangriff mit 2er Block klappt =)

Nachteile

- Es gibt keine Takitkkarten
- Am Anfang zeitintensiv (Mit diesem Guide hoffentlich weniger;D)
- Es ist verhältnismäßig teuer im Vergleich zu Abenteuern und daher für kleine Spieler evtl. schwer zu machen. (Andererseits spielt man auch keine 5 Kolonien am Tag, eher eine alle 2-3 Tage. Man hat ja nur 4-6 Slots und wird nicht täglich angegriffen.)
- Mutpunkte sind sinnfrei, da man den 5. Marschall nur auf großen Kolonien einsetzen kann und der extra Versorger auch nur bei großen Kolonien Sinn macht. Wachmänner zum Blocken oder Gebäude für Mutpunkte sind für kleine und reguläre nicht nötig.
- Man muss seinen Kopf benutzen
- Die erhöhte Anzahl von Gegnern bedeutet mehr Verluste bzw. man muss mehr blocken



Kleine karge VS kleine vielversprechende Kolonie

Die ersten ca. 10 kleinen Kolonien die ihr erobern werdet sind kleine karge Kolonien. Diese solltet ihr als Übung sehen denn sie sind relativ einfach. Ab den vielversprechenden wird es dann schon knackiger, da das Kartenbosslager nicht mit einer Welle besiegt werden kann!

Kleine karge Kolonie

- Einheitenlimit: 520
- Marschall- und Medikofferlimit: 4
- Zeit: 6 Stunden
- Pro Sektor max. 3 Räuberlager + 1 Hauptmann + Söldnerlager
- Räuberlager haben max. 80 Einheiten
- Söldnerlager je nach Typ
- Hauptmannslager max. 80 + Boss
- Kartenbosslager max. 120 + Boss

Kleine vielversprechende Kolonie

- Einheitenlimit: 600
- Marschall- und Medikofferlimit: 4
- Zeit: 5 Stunden
- Pro Sektor max. 4 Räuberlager + 1 Hauptmann + Söldnerlager
- Räuberlager haben max. 100 Einheiten
- Söldnerlager je nach Typ
- Hauptmannslager max. 120 + Boss
- Kartenbosslager max. 120 + spezial Boss



Grundlagen

Einheit	Kosten	Bonus vs	Einsatzmöglichkeit
Angriffsinfanterie	1 Siedler, 10 Bier, 6 Stahl, 24 Kohle	Reiterei	Gegen jedes Räuberlager außer (Lang-)Bogenschützen! Alle Söldnerlager außer mit Söldnerbogenschützen und Söldnerinfanterie
Angriffsbogenschützen	1 Siedler, 10 Bier, 60 Eisen, 60 Laubholz	Infanterie	Hauptmann und Bosslager Söldnerlager mit Söldner infanterie Lager mit Raufbolden
Angriffsreiterei	1 Siedler, 5 Pferde, 72 Eisen, 60 Kohle	Bogen	Hauptmann und Bosslager Söldnerlager mit Fernkampfeinheiten
Schwere Infanterie	1 Siedler, 10 Bier, 3 Stahl, 12 Kohle	Reiterei	Bei so gut wie jedem Block!!
Schwerer Bogenschütze	1 Siedler, 10 Bier, 30 Eisen, 30 Laubholz	Infanterie	Wenn man Erfolge machen will In regulären und großen Kolonien wenn man locken statt blocken muss
Schwere Reiterei	1 Siedler, 5 Pferde, 36 Eisen, 30 Kohle	Bogen	Wenn man Erfolge machen will In regulären und großen Kolonien wenn man locken statt blocken muss
Wachmann	1 Siedler, 4 Mutpunkte	Nimmt keinen extra Schaden	Wenn man Erfolge machen will In regulären und großen Kolonien wenn man locken statt blocken muss

Angriffsinfanterie bzw. schwere Infanterie sind erheblich günstiger als die anderen Einheiten!!

Wachmänner sind nur zur Vollständigkeit aufgelistet, haben uns aber nicht zu interessieren.



Grundlagen – Rechenbeispiele für kleine karge Kolonien

Gegner	Armee	Verluste	Ressourcen
80 Schläger	50 Angriffsbogenschützen	36	36 Siedler, 360 Bier, 2160 Eisen/Laubholz
80 Schläger	60 Angriffsinfanterie	52	52 Siedler, 520 Bier, 312 Stahl, 1248 Kohle
80 Räuberreiterei	50 Angriffsinfanterie	36	36 Siedler, 360 Bier, 216 Stahl, 864 Kohle
60 Raufbolde	50 Angriffsbogenschützen	33	33 Siedler, 330 Bier, 1980 Eisen/Laubholz
60 Raufbolde	80 Angriffsinfanterie	63	63 Siedler, 630 Bier, 378 Stahl, 1512 Kohle
80 Räuberbogenschützen	50 Angriffssreiterei	36	36 Siedler, 180 Pferde, 2592 Eisen, 2160 Kohle
Normale Bosse einzeln	20 Kontereinheiten	ca. 19	Je nach Typ
Graubart, Narben und Schattenboss	40 Kontereinheiten	ca. 35	Je nach Typ
Räuberhauptmann	Ca. 80	50-60	Je nach Typ
Kartenboss	100	60-80	Je nach Typ

Wie ihr sehen könnt spielt bei manchen Lagern das Stein-Schere-Papier-System keine Rolle. Hier und da kann man viel sparen wenn man Angriffsinfanterie nutzt. Dieser Punkt ist immens wichtig!

Söldnerlager habe ich hier nicht aufgeführt da diese zu variabel sind. Eine einfache Regel lautet jedoch alles bis auf Söldnerinfanterie (der ohne Bonus gegen Reiter), Söldnerbogenschützen und Söldnerscharfschützen könnt ihr alles mit Infanterie angreifen! In kleineren Gruppen ist es durchaus möglich aber das wird zu speziell(-> Kampfsimulator).

Diese Unberechenbarkeit bringt uns zum wohl wichtigsten Aspekt im Koloniemodus. BLOCKEN! Schwere Infanterie ist die günstigste Einheit im Koloniemodus. Deshalb ist effizientes blocken das A und O.



Grundlagen – Blocken

Leider würde eine ausführliche Erklärung zum Thema Blocken den Rahmen sprengen. Ich werde jedoch trotzdem versuchen kurz und knapp meine Herangehensweise zu erklären. Wenn ihr bisher schon in Abenteuern Erfahrungen mit Blocken und Locken gemacht habt ist das hilfreich. Solltet ihr bisher ohne Blocks oder Locks gespielt haben benötigt ihr eventuell mehr Zeit es zu meistern. Aber keine Angst meine π x Daumen-Methode ist ziemlich einfach, sicher und günstig dazu.

Wann werde ich abgefangen?

Ein Marschall oder General wird abgefangen wenn er auf dem Weg zu seinen Ziel durch den Einzugsbereich (rote Zone um das Lager) eines anderen Lager reitet bevor er im Einzugsbereich seines Ziellagers ist! WARNUNG: Wenn man unabsichtlich abgefangen wird hat man meisten nicht mehr die Möglichkeit zurückzuziehen, was oft viele (unnötige) Verluste zur Folge hat.

Was ist Blocken?

Unter Blocken versteht man wenn ein Marschall oder General ein gegnerisches Lager so lange „beschäftigt“ bis ein weiterer Marschall, an diesem Lager vorbei, zu seinem Ziel reiten kann (meistens ein Boss- oder Hauptmannslager). Im Gegensatz zum Locken wo der Marschall überlebt bis der 2. Angriff durch ist, sterben beim Blocken der Marschall und alle Einheiten.(->Medizinkoffer aus dem Proviantlager)

Warum Blocken?

Jedes Räuberlager welches ihr direkt angreift kostet euch in einer kleinen kargen Kolonie ca. 35-50 Einheiten, in einer kleinen vielversprechenden Kolonie ca. 45-60. Söldnerlager sind oft noch verlustreicher. Im Idealfall verliert man Angriffsinfanterie, leider lassen sich aber manche Lager mit Bogenschützen nicht umgehen. Wenn man diese dann auf dem Weg zum Boss direkt angreift, wird es ziemlich schnell ziemlich teuer und man bekommt Probleme mit dem Einheitenlimit (520 bzw. 600) . Hier kommt das Blocken ins Spiel. Eine Schwere Infanterie kostet mit 10 Bier, 3 Stahl und 12 Kohle am Wenigsten von allen Einheiten! Daher ist es immer günstiger, gegnerische Lager die einem den Weg zum Hauptmanns- oder Kartenbosslager versperren, zu blocken als sie direkt anzugreifen. Denn wie in Abenteuern verschwinden mit dem Hauptmannslager auch alle anderen Lager in dem Sektor.



Grundlagen – Blocken

Easy Block und π x Daumen-Methode

Von vielen Abenteuern sind euch ja sogenannte „Easy (B)locks“, also (B)locks bei denen Ihr euch keine Sorgen um Abstand bzw. Kampfzeit machen müsst, bereits bekannt. Aufgrund dessen dass wir nur 4 Marschälle zur Verfügung haben können wir maximal einen 3er Block spielen. Da jede Kolonie anders aufgebaut ist und auch die Lagersorte sich unterscheidet, gibt es keine Patentlösung was die Bestückung der Blocks angeht, den Abstand kann man aber immer selbst beeinflussen. Dafür muss man oft nur bis 15 zählen können! Das wichtigste dabei ist immer den Abstand zum Vordermann zu beachten. Denn wenn auch nur ein Marschall (unabsichtlich) abgefangen wird, könnt ihr meist nicht mehr zurückziehen und verliert die Einheiten. Dies ist aber oft nicht sonderlich tragisch, da die Einheiten kaum was kosten und man ja oft 1-2 Medizinkoffer übrig hat.

Als 2. kommt dann die individuelle Bestückung der Marschälle. Die hängt logischerweise von 2 Faktoren ab - den Gegnern und wie lange der Block halten soll. Ich benutze für jedes zu blockende Lager nur schwere Infanterie. π x Daumen kann man die Dauer der Blocks in 3 Kategorien einteilen: 10 schwere Infanterie „Kurz“, 20 schwere Infanterie „Mittel“, 30 schwere Infanterie „Lang“. Wenn man gegen Räuberlang- bzw. Räuberbogenschützen oder Söldnerbogenschützen blockt, ruhig 10 schwere Infanterie mehr einpacken, da diese Gegner erheblich mehr Schaden anrichten. Söldnerinfanterie (der ohne Bonus gegen Reiter) macht ebenfalls mehr Schaden und sollte auch mit +2-3 Einheiten bedacht werden. Bei gemischten Lager, mit Bogis und Reitern z.B., hilft es manchmal je drei einzelne Einheiten extra mit zu nehmen, damit kann man mit etwas Glück auf den zweiten Slot Gegner wechseln wenn eure erste Einheit stirbt. Allerdings benötigt man dafür schnelle Finger.

Für die ersten paar Blocks würde ich einfach 5-10 Einheiten mehr einpacken pro Block. Denkt einfach immer dran auch wenn ihr 50 schwere Infanterie in einen Block haut ist es von den Rohstoffen günstiger als das Lager direkt anzugreifen! Einen 50er Block habe ich zwar noch nie gespielt aber der müsste eine halbe Ewigkeit halten. Ihr seht ja in den Beispielen wie viele Einheiten ich so benutzt habe, die sind alle großzügig bestückt damit sie lange genug halten. Das wichtigste ist eh dass Ihr nicht abgefangen werdet! Gewöhnt euch auch besser daran, dass ihr teilweise lange Laufwege habt. Dies brauch euch nicht abschrecken! Solange der Abstand zum Vordermann passt und man genug Einheiten für die Blocks hat, macht es keinen Unterschied ob man über die halbe Karte marschiert oder nur 20 Flaggen.

Grundlagen – Blocken

Beispiel Easy Block



Um nicht abgefangen zu werden müsst ihr den Abstand eures Vordermannes zu dessen Ziel +1 Flaggen einhalten. Manchmal ist das aus Platzgründen nicht immer 100% möglich, aber dann wartet man halt 2 Sekunden pro Flagge bevor man den 2. losschickt.

Dieses Beispiel ist nicht 100% perfekt aber es zeigt das Prinzip recht gut. Der erste Marschall, im Bild oben links, brauch 7 Flaggen von da wo man abgefangen wird bis zu seinem Lager. Der 2. Marschall brauch bis er da ist wo der Erste rauskommt auch 7 Flaggen (knapp! Also 2-3 Sekunden später losschicken). Selbst brauch er von da wo der nächste Marschall abgefangen wird bis zu seinem Lager 8 Flaggen. Der 3. Marschall brauch ca. 8 Flaggen bis er da wär wo der 2. rauskommt und 10 Flaggen von der Grenze zu seinem Lager. Was bedeutet der Angriffsmarschall muss mindestens 11 Flaggen Rückstand auf ihn haben. Was in dem Fall auch nicht ganz stimmt es sind nur 8, aber dann wartet man halt etwas.



Grundlagen – Blocken

Beispiel Easy Block





Grundlagen – Blocken

Beispiel π x Daumen Block

Da es nicht immer möglich ist seine Marschalle im richtigen Abstand von einander aufzubauen, da dann z.B. der Angriffswinkel nicht passt, einfach nicht genug Platz ist oder es einfach zu viel Zeit in Anspruch nimmt, müssen wir hier und da improvisieren.

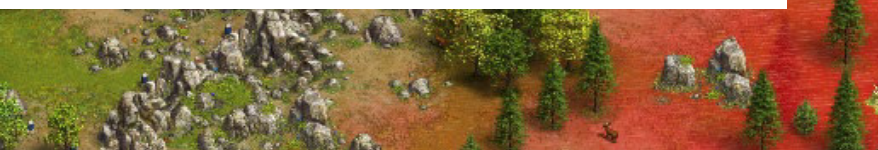
Bei der π x Daumen – Methode bauen wir einfach alle Marschalle direkt hintereinander auf und schicken sie versetzt los. Der Angriffsmarschall ist der Hinterste und die Blocker direkt vor ihm. Dann einfach die Marschalle in der richtigen Reihenfolge mit 15 Sekunden Abstand losschicken. Damit meine ich nicht 15 Sekunden nachdem der Marschall aus seinem Lager kommt sondern man fängt an zu zählen nachdem man den jeweiligen Angriff bestätigt hat! Es bietet sich an beim Zählen den nächsten Marschall schon auszuwählen und mit dem Mauszeiger über das nächste Lager zu gehen, statt es erst nach 15 Sekunden zu tun. Auch hier gilt bis man das mit den Abständen raus hat einfach 5-10 Einheiten mehr in den Block nehmen, damit er länger hält und man und man 5 Sekunden länger warten kann bevor man den Folgeangriff starten kann. Wichtig ist wie gesagt dass Ihr nicht abgefangen werdet!

Hierbei gilt zu beachten dass Ihr euch immer die Laufwege von den Marschallen anschaut. Wenn ein Marschall z.B. im Zickzack läuft wo die anderen gerade laufen oder der Angriffsmarschall 10 Flaggen vor den Blockern steht, weil z.B. kein Platz war, müsst ihr mehr/weniger Abstand halten. Nach den ersten erfolgreichen Blocks bekommt man aber ein gutes Gefühl für was Distanzen angeht und man muss nicht mehr zählen, sondern kann π x Daumen die Angriffe starten wenn der Vordermann den gewünschten Abstand hat. Wie auch in Abenteuern laggen die Server hier und da, was zum Teil zu immensen Verzögerungen führt. Es kann ungewohnt sein wenn der Marschall erst 15 Sekunden nachdem man den Angriff bestätigt hat aus seinem Lager reitet. In solchen Momenten hoffe ich dann einfach immer dass die Verzögerung für jeden Marschall die gleiche ist und zähle in meinem Kopf die 15 Sekunden runter. Bisher hat das bei mir immer geklappt. Seid aber gewarnt dass sollte ein Marschall bei über 10 Sekunden Verzögerung abgefangen werden, keine Möglichkeit besteht ihn zurückzuziehen.



Grundlagen – Blocken

Beispiel $\pi \times$ Daumen Block



Wenn einer etwas weiter vorne steht wie hier Laufwege beachten. Geht der Angriff nach rechts weiter (mehr Abstand) oder nach links oben (weniger Abstand weil der 1. Marschall erst die 4 Flaggen nach oben muss)?





Grundlagen – Blocken

Beispiel $\pi \times$ Daumen Block

Ich kann nicht oft genug wiederholen wie hilfreich es sein kann die Marschälle in einem Sektor hin und her zu schieben um die beste Position zu finden.



Es spielt keine Rolle wie nah man an den Lagern steht.
Die Positionierung der Marschälle ist viel wichtiger.



Wenn der Abstand und die Bestückung stimmt gibt es
keine Probleme.





Wie erobere ich eine Kolonie

1. gewünschten Rohstoff wählen
2. Kartenbosslager (Schloß) anschauen und Karte sondieren
3. Marschall auf die Insel schicken und den günstigsten Weg finden
4. restliche Armee auf die Insel holen und Angriffe starten
5. Verteidigung aufbauen und Kolonie beanspruchen



Wie erobere ich eine Kolonie

Bevor es losgeht müsst ihr eine Armee mit ca. 1000 Einheiten aufbauen. Ich rate zu 300 Angriffsinfanterie, 250 Angriffsbogenschützen, 250 Angriffsreiterei und 200 schwere Infanterie. Den super Kampf Simulator von Fenaldar, den man im Forum runterladen kann, sollte man sich auch besorgen.

1. Gewünschten Rohstoff wählen. Bei den Rohstoffen kommen nur Granit, Edelholz, Titan-, Eisen- oder Golderz in Frage. Kohle, Marmor und Laubholz bekommt man leichter durch buffen von Gebäuden. Wenn nichts dabei ist, einfach neue Suche starten.
2. Kartenbosslager anschauen und Karte sondieren. Bei euren ersten Kolonien (kleine karge) wird der Kartenboss noch in einer Welle machbar sein (→Kampf Simulator). Ab den kleinen vielversprechenden benötigt ihr 2 Wellen! Unter Karte sondieren verstehe ich, sich die Lager anzuschauen, d.h. gibt es viele Reiter- bzw. Nahkampflager (gut und günstig) oder sind es viele Fernkampflager (teuer)? Wie sind die Lager angeordnet? Kann man gut blocken? Wie viele Lager muss man umhauen (Inklusive Kartenboss sollten es bei kargen Kolonien nicht mehr als 3-4 Lager sein die man direkt angreifen muss)?

Auch hier gilt: Sollte der Kartenboss zu schwer sein, die Laufwege blöd, man nicht geschickt blocken können oder die absehbaren Verluste zu hoch sein → einfach neue Suche starten.



Wie erobere ich eine Kolonie

3. Wenn Punkt 1+2 eurer Meinung nach passen. Einen Marschall mit den Einheiten für den Kartenboss auf die Insel schicken. Anschließend im Landesektor hin und her versetzen um den günstigsten Weg zum Boss zu finden, wenn ihr ihn nicht schon beim Sondieren der Karte gefunden habt. Manchmal sind die Laufwege allerdings nicht immer so wie man es sich beim Sondieren vorgestellt hat, deshalb immer besser einen Marschall vor Ort.

4. Wenn ihr einen guten Weg gefunden habt, rechnet mithilfe des Simulators oder im Kopf die Einheiten durch die ihr für die Lager braucht und schickt sie mit euren 3 restlichen auf die Insel. Stift und Papier können am Anfang auch helfen um die Übersicht zu behalten.

Am Anfang kann es leichter sein sich erst Sektor für Sektor vorzuarbeiten, um nicht das Einheitenlimit zu überschreiten. Die Einheiten für den 2. Sektor kann man dann bequem mit dem Versorger nachschicken. Man bekommt aber relativ schnell ein Gefühl dafür.

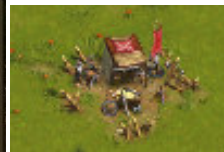
5. Wenn der Kartenboss erfolgreich besiegt ist, die restlichen Einheiten einpacken und Quest abschließen. Im Anschluss Verteidigung aufbauen, Kolonie beanspruchen und Loot abholen.



Wissenswertes zu Kolonien



Ich rate davon ab eine Räuberkolonie (blau) anzugreifen. Sie wirft erheblich weniger ab und ist keine Übung für PvP. Die fehlenden Söldnerlager machen blocken teilweise überflüssig und senken den Schwierigkeitsgrad extrem (langweilig).



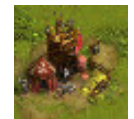
Nahkampf
Reiterlager



Um eine Kolonie schnell einschätzen zu können schaut euch einfach die vorhandenen Lager an. Räuberlager sind rot und Söldnerlager blau. Gemischte und Söldnerlager immer genauer anschauen. Alle Söldnereinheiten ohne Bonus haben einen hohen Grundschaden sind also teuer! Alle Söldnereinheiten mit Bonus haben einen geringen Grundschaden und sind sehr günstig zu bekämpfen. Man kann sogar 100 Söldnerscharf-schützen mit 100 Angriffsinfanterie besiegen.



Fernkampf
Gemischtes-
lager



Man kann den Schwierigkeitsgrad zurücksetzen indem man ca. 10x eine Invasion direkt wieder abbricht nachdem man sie angenommen hat. Wenn euch die vielversprechenden Kolonien noch zu teuer oder anspruchsvoll sind könnt ihr so wieder auf karge Kolonien wechseln. Dies ist mir aufgefallen als ich Screenshots für diesen Guide gemacht habe ;D.



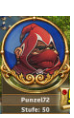
Von der Position wird man abgelenkt.

Oft kann man nachdem der Kartenboss besiegt ist einen Marschall im letzten Sektor so positionieren, dass er direkt einen Hauptmann angreifen kann. Wenn man mehr Erfahrungs- und Mutpunkte sammeln oder den Erfolg „Der Boss“ schneller bekommen mag ist dies ein günstiges Mittel.



Aus dem Sektor wo der Kartenboss war nicht.

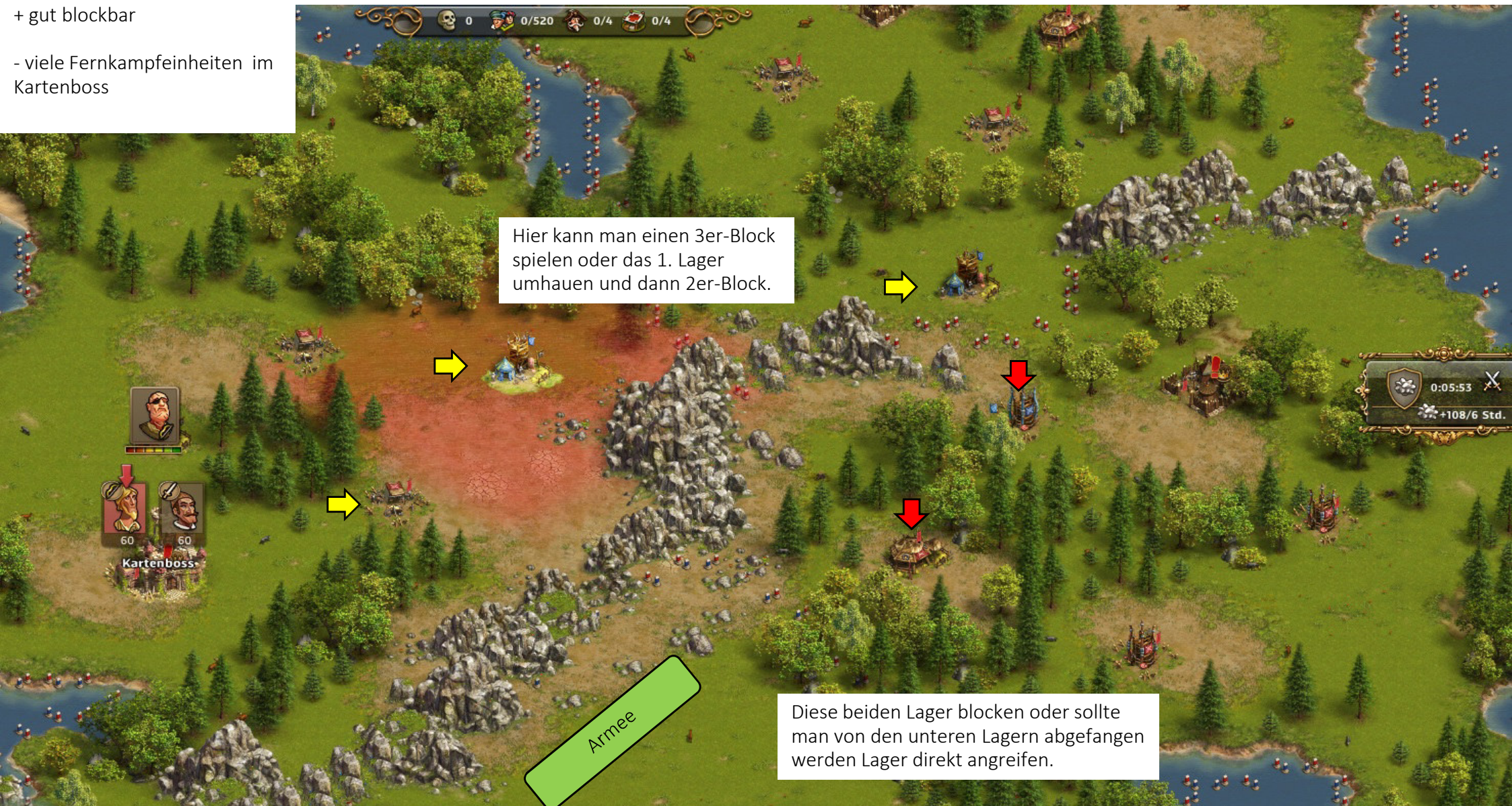




Beispiele kleine karge Kolonie

+ gut blockbar

- viele Fernkampfeinheiten im Kartenboss



Hier kann man einen 3er-Block spielen oder das 1. Lager umhauen und dann 2er-Block.

Armee

Diese beiden Lager blocken oder sollte man von den unteren Lagern abgefangen werden Lager direkt angreifen.



Beispiele kleine karge Kolonie

- + gut blockbar
- + Fast nur Nahkampf- oder Reiterlager
- +
- viele Fernkampfeinheiten im Kartenboss



Evtl. muss man dieses Lager umhauen(Nahkampflager).

Hier kann man einen 3er-Block spielen oder das 1. Lager umhauen und dann 2er-Block.

Armee

Armee
2

Hier dann nur 1 Nahkampflager blocken.

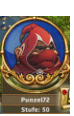
Kartenboss



Beispiele kleine karge Kolonie

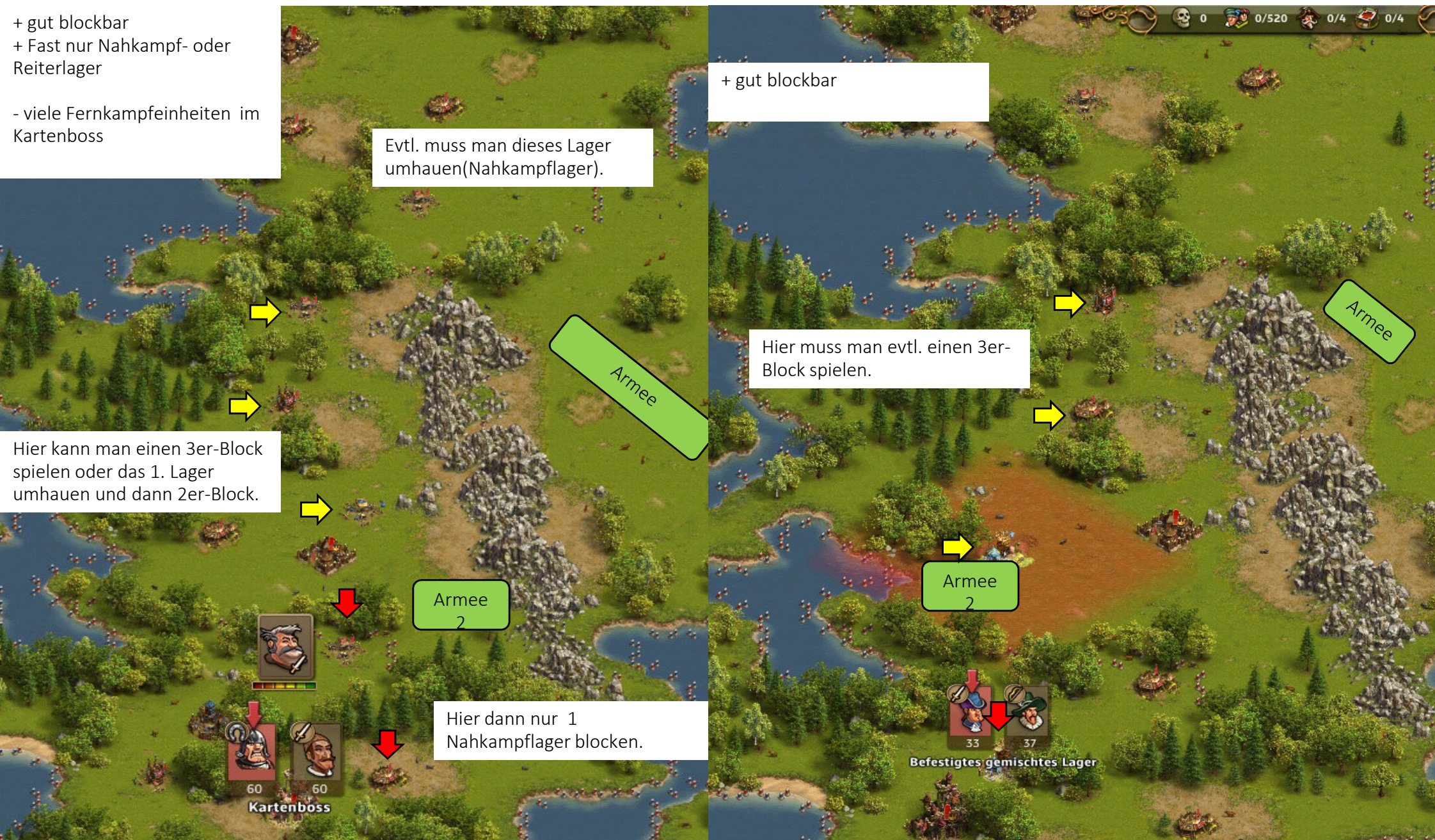
- + gut blockbar
- + Fast nur Nahkampf- oder Reiterlager
- + günstiger Kartenboss





Beispiele kleine karge Kolonie

- + gut blockbar
- + Fast nur Nahkampf- oder Reiterlager
- viele Fernkampfeinheiten im Kartenboss





Beispiele kleine karge Kolonie

- viele Fernkampflager
- man muss viele Lager direkt angreifen
- nicht gut blockbar

Schwer zu sagen wo man dann seine Armee aufbaut. Aber wenn man unten schon 4 Medizinkoffer verbraucht hat kann man hier maximal einen 2er-Block spielen.

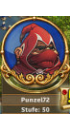
Armee

100
Nahkampffestung

Hier wird man wahrscheinlich von dem Lager abgefangen bevor man zum Hauptmann kommt also wenn 3er-Block

Entweder wir müssen diese beiden Lager direkt angreifen oder 2er Block und unteren Hauptmann

Hier dann nur 1 Nahkampflager blocken.



Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 1+2

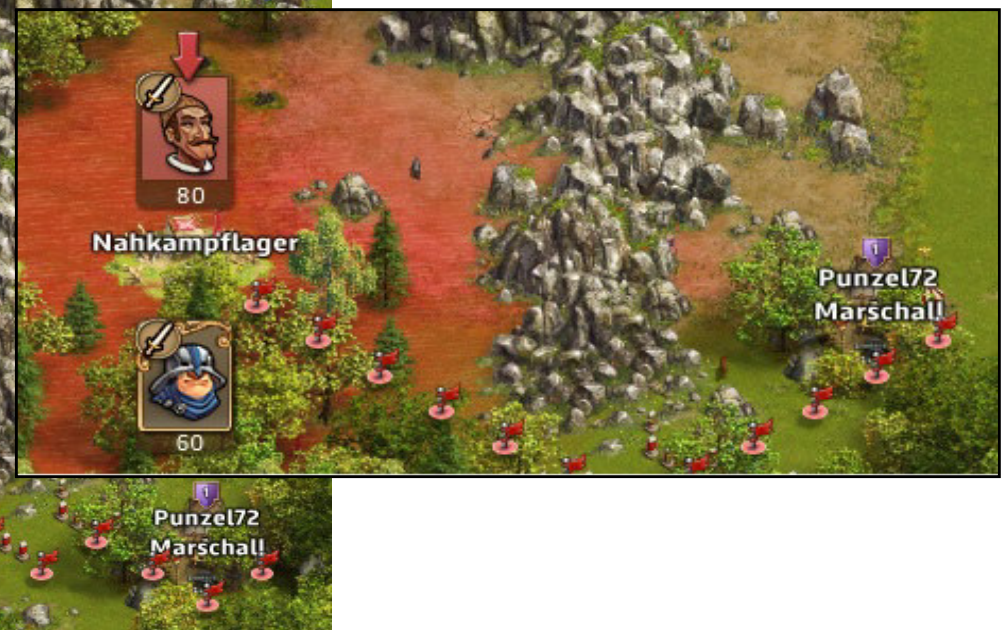


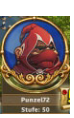
Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4



Wie wir angenommen haben, werden wir von dem Nahkampflager rechts über dem Hauptmann abgefangen. Dies bedeutet dass wir ein Lager auf dem Weg zerstören müssen, bevor wir den Hauptmann angreifen können. Wir haben ja nur 4 Marschälle zur Verfügung (3Block+1Angriff).





Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4

Jetzt wo der Weg zum Blocken frei ist, überlegen wir uns womit wir die Marschalle bestücken, holen unsere restlichen Einheiten die wir für diesen Sektor brauchen mit den anderen Marschallen auf die Insel und nehmen unsere bevorzugte Position zum Blocken ein.



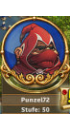


Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4

Dieses Lager hat Söldnerscharfschützen und Söldnerstreitrösser. Söldnerscharfschützen machen an unserer Infanterie viel Schaden. Deswegen kann man versuchen, in dem man einzelne Angriffsinfanterie bzw. Reiter/Bogis mitnimmt, den Wechsel auf die Streitrösser zu provozieren. Wenn das klappt hält der Block länger. Bisher hat es bei mir immer geklappt, Frage ist nur nach welcher Runde.





Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4



Wenn die Marschalle nicht gleich laufen, kann man auch den Punkt suchen wo sich die Laufwege kreuzen (Pfeil) und dann Flaggen zählen, um ausreichend Platz zum Vordermann zu gewährleisten. In diesem Fall brauch er 18 Flaggen bis zum Pfeil und der Vordermann 10 also rechnet man:
 $18 - 10 = 8$ Abstand.



Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4



Der 1. Block soll mittel-lang halten bis die anderen 3 am gelben Pfeil vorbei sind. Es sind aber Bogenschützen daher 20+10.

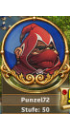
Der 2. Block muss lange halten da Marschall 3+4 lange in dessen Einzugsbereich laufen. Aufgrund der Scharfschützen und man nie genau weiß ob bzw. nach welcher Runde das mit dem Wechseln auf die Streitrösler klappt 1(zum Wechseln)+30+10.



Der 3. Block muss nur relativ kurz halten, außerdem sind es nur Schläger. Also nehmen wir 10+5.



Angriffsmarschall:
30 Reiterrei vs 40 Bogis
40 Infanterie vs 40 Schläger
20 Kontereinheiten für „normalen“ Boss

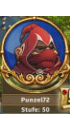


Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4



Wie ihr sehen könnt waren die 40 Einheiten für den 2. Block maßlos übertrieben. Er stirbt erst als wir den Boss angreifen. Aber es unterstreicht auch, dass ihr am Anfang einem Block nie zu viele Einheiten zuweisen könnt. Deshalb immer auf den Abstand zum Vordermann achten und mit mehr Einheiten blocken. Das gibt mehr Zeit zwischen dem Abschieken und die Kosten steigen minimal.



Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4

Um zu zeigen wie lange ein Block mit 10 schweren Infanterie hält, habe ich es mal gemacht.



Der Blockmarschall brauch 15 Flaggen bis zum Lager.





Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4

Der Marschall braucht 16 Flaggen bis zu dem Punkt wo man abgefangen wird. Da der Blockmarschall nur 15 Flaggen bis zu seinem Ziel benötigt können wir die Angriffe nacheinander starten. (-> Easy Block)



Angriffsmarschall:

80 Infanterie vs 60 Schläger (39 Verluste)

41 Überlebende vs 60 Reiterei

20 Reiterei vs normalen Boss

Hinweis: Um dies im Simulator zu berechnen geht man folgendermaßen vor:

- man braucht 20 Einheiten für den Boss also hat man nur 80 Einheiten übrig
- um 60 Reiterei zu besiegen wissen wir dass man ca. 40 Infanterie braucht
- also rechnet man im Simulator ob 80 Angriffsinfanterie 80 Schläger mit weniger als 40 Verlusten besiegen können. Antwort: Ja man verliert 39!



Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 3+4





Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 5



Kleine karge Kolonie

Schwierigkeit:

Statistiken

Ihr habt die Insel erobert!

Eingeleitete Angriffe	7
Verwundete Marschälle	4
Verlorene Expeditionstruppen	280
Gespielte Zeit	1 Std 2 Min

Verfügbare Zeit: 4 Std 57 Min Einheitenlimit: 339/520

[Zurück nach Hause](#)

Angriffsstatistiken

Number Of Attacks : 7
Attacks Lost : 4
Total Unit Losses

95

40

145

Kampfkarte



Verluste in Ressourcen:

- 40 Reiterei = 40 Siedler, 200 Pferde, 2880 Eisen, 2400 Kohle
- 145 Angriffsinfanterie = 145 Siedler, 1450 Bier, 870 Stahl, 3480 Kohle
- 95 Schwere Infanterie = 95 Siedler, 950 Bier, 285 Stahl, 1140 Kohle
= 280 Siedler, 200 Pferde, 2400 Bier 2880 Eisen, 1155 Stahl, 7020 Kohle

Wenn man für das Schlägerlager und die Schläger in den Bosslagern Bogenschützen benutzt sieht es so aus (man verliert immer 9 von 20 Bogenschützen pro 20 Schläger):
 $36+18+27= 81$ Angriffsbogenschützen= 81 Siedler, 810 Bier, **4860 Eisen**, 4860 Laubholz
 $52+26+39= 117$ Angriffsinfanterie = 117 Siedler, 1170 Bier, **702 Stahl**, 2808 Kohle

Ihr habt die kleine karge Kolonie gewonnen.

225

1170

1690

520

21

52

400

74

15

Man bräuchte hier also knapp das Siebenfache an Eisen im Vergleich zu den Stahlkosten Die 36 Siedler, 60 Bier und bissl Zeit die wir dadurch sparen stehen dazu in keinem Verhältnis. Hinzukommt: Wir blocken schon die maximale Anzahl an Lagern! Wenn wir mit weniger bzw. ohne Blocks oder mit schwerer Reiterei oder Bogenschützen statt schwerer Infanterie gespielt hätten wär der Eisenverbrauch noch mehr gestiegen.



Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Schritt 5





Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Das Leben danach



12 Stunden nachdem ihr eure Kolonie beansprucht habt, können andere Spieler sie angreifen. Je nachdem was für einen Rohstoff eure Kolonie liefert, wird sie oft (Granit, Titan), manchmal (Gold, Edelholz, Eisenerz) oder selten (Kohle, Laubholz, Marmor) angegriffen.

Ihr bekommt dann per Post einen Kampfbericht auf dem zu sehen ist welches Lager angegriffen wurde, die Anzahl der Angriffe, die Anzahl der verlorenen Angriffe und alle Verluste (manchmal stehen da 3000 Verluste und mehr das ist dann ein Fehler).

Dieser Spieler hat versucht meine Granitkolonie zu erobern. Glücklicherweise für mich wusste er nicht so recht, was er da macht. Anscheinend hat er den unteren Sektor erobert oder es versucht und im 2. Sektor ist er bis 1 Lager vor dem Hauptmann gekommen. Da hatte er schon 298 Verluste, davon 198 teure Eiseneinheiten. Mit den übrigen 222 (Einheitenlimit von 520) hätte es mit 2 10er Blocks geklappt, wenn er/sie perfekt spielt hätte. Ich hoffe Du liest diesen Guide =P.



Ausführliches Beispiel kleine karge Kolonie

Das Leben danach



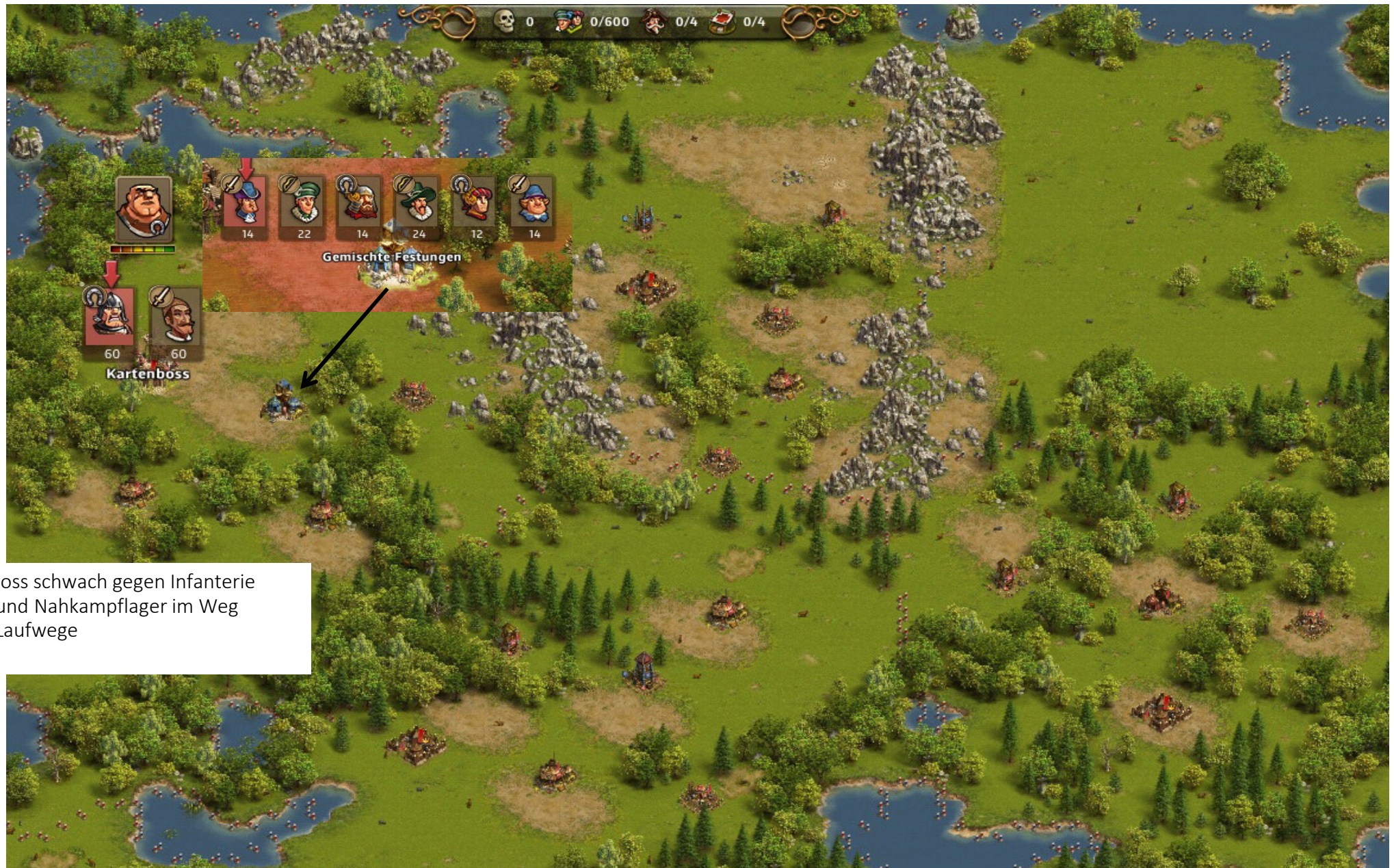
Dieser Spieler wusste Ansatzweise was er macht. Jedoch hat er immer Kontereinheiten benutzt, die ersten beiden Lager angegriffen und dann einen 2er Block beim Räuberhauptmann. Den Kartenboss hat er auch mit einem 1er Block gemacht, aber mit Bogenschützen. Wenn er wie ich vermute beim 2er Block je 40 Einheiten in jedem Marschall hatte, könnte er jeden Marschall erst losschicken wenn der Vordermann kämpft und alles würde lange genug halten. Die restlichen 35 schwere Bogenschützen gegen das Schlägerlager kämpfen auch eine Ewigkeit. Aber bei den Kosten spielt man nur 1 Kolonie pro Woche oder ist reich. Ich hoffe auch Du liest diesen Guide =D.

75 Schwere Bogenschützen = 75 Siedler, 750 Bier, 2250 Eisen, 2250 Laubholz | 40 schwere Reiterei= 40 Siedler, 200 Pferde, 1440 Eisen, 1200 Kohle
100 Angriffsbogenschützen = 100 Siedler, 1000 Bier, 6000 Eisen, 6000 Laubholz | 118 Angriffsreiterei= 118 Siedler, 590 Pferde, 8496 Eisen, 7080 Kohle
30 Angriffsinfanterie= 30 Siedler, 300 Bier, 180 Stahl, 720 Kohle | **363 Siedler**, 2050 Bier, **18186 Eisen**, **180 Stahl**, 790 Pferde, **8250 Laubholz**, 9000 Kohle
Das sind über **15 000 Eisen mehr** und nur knapp **1000 Stahl weniger** als bei meinen 280 Siedler, 2400 Bier, **2880 Eisen**, **1155 Stahl**, 200 Pferde, 7020 Kohle.



Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 1+2



- + Kartenboss schwach gegen Infanterie
- + Reiter- und Nahkampflager im Weg
- + leichte Laufwege

Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 1+2

Wenn wir die beiden schwarzen Lager zerstören, können wir einen 2er Block spielen und 2 Marschälle auf den Kartenboss jagen. Es lohnt sich nicht den Hauptmann oben anzugreifen da man da einen 3er Block spielen muss und das schlicht teurer wäre, als die 100 Schläger und 100 Reiter in den Lagern zu zerstören.





Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 3+4



Auf dieser Karte wechseln die Marschälle leicht den Laufweg, aber mit etwas Probieren findet man oft einen Weg. Wenn nicht, muss man umdenken. In dem Fall hätte man alle 3 Lager oder den Hauptmann zerstören können.





Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 3+4



Jetzt wo alle 4 Marschalle den richtigen Weg laufen können wir anfangen den Weg zu räumen.

Leider können wir das Reiterlager nicht direkt angreifen, da sonst immer der Laufweg umspringt und man dann von dem Schlägerlager abgefangen wird.

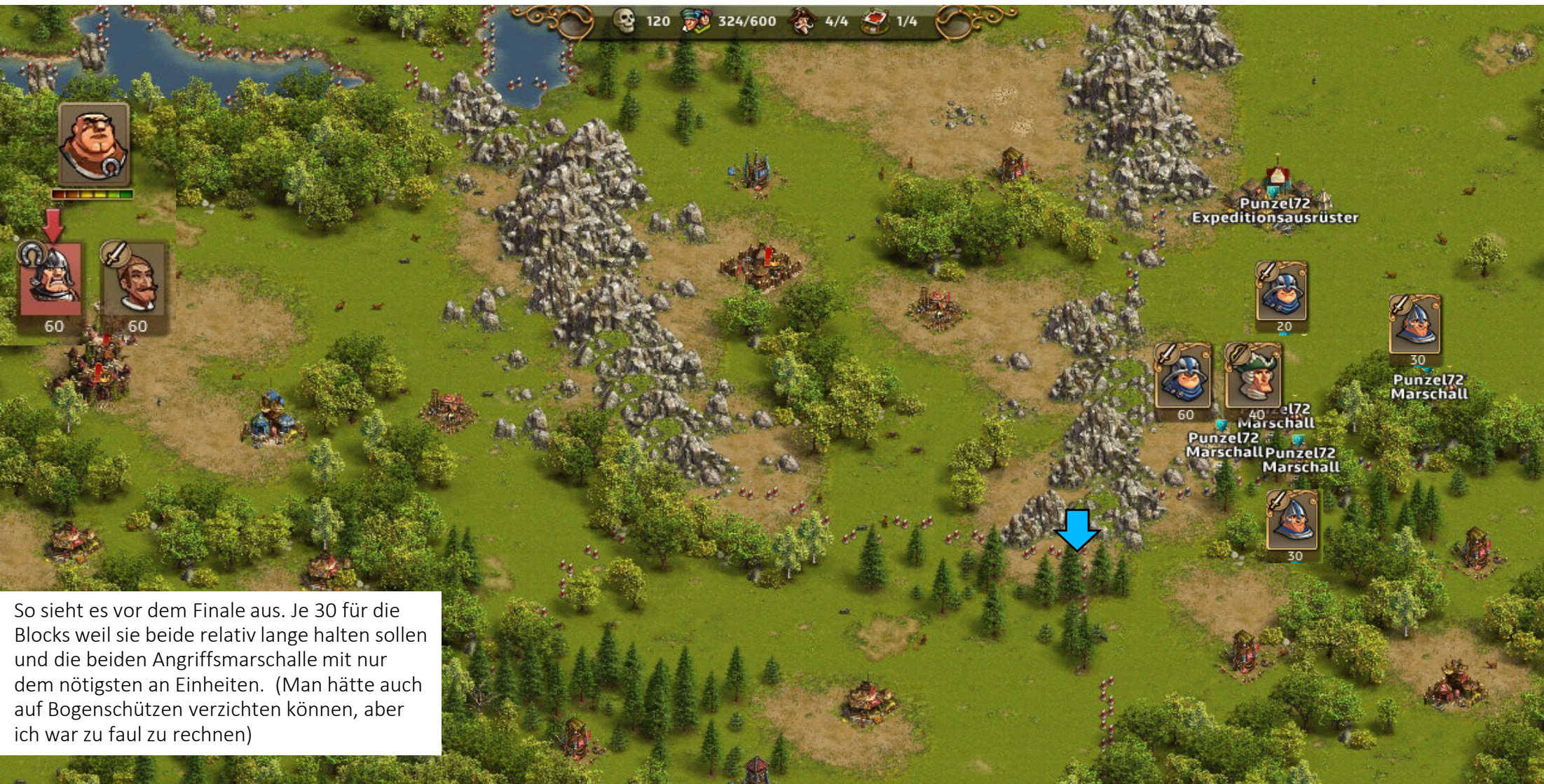
Marschall abgefangen!
Euer Marschall wurde von einem feindlichen Lager abgefangen.

Wenn wir jedoch den Marschall unten rum schicken und abfangen zu unserem Vorteil nutzen geht der Plan auf. Merkt euch aber: Sollte euer Marschall den abgelenkten Angriff überleben, greift er als nächstes das ursprüngliche Ziel an. In diesem Fall wird er allerdings direkt wieder abgefangen. Deshalb bei solchen Kamikaze-Aktionen immer nur mit den nötigsten Truppen angreifen. Hier 55, denn oft klappt das mit dem Rückzug nicht.



Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 3+4



So sieht es vor dem Finale aus. Je 30 für die Blocks weil sie beide relativ lange halten sollen und die beiden Angriffsmarschalle mit nur dem nötigsten an Einheiten. (Man hätte auch auf Bogenschützen verzichten können, aber ich war zu faul zu rechnen)

Da der eine Marschall so weit weg vom Pack steht sind die Abstände nur mit viel Zählerei genau zu bestimmen. Hier hilft nur Erfahrung oder die $\pi \times$ Daumen –Methode. Bei geringen Serverlags kann man grob nach Entfernung gehen, z.B. losschicken wenn der Vordermann beim Pfeil angekommen ist (außer die beiden Angriffsmarschalle die direkt hintereinander starten). Wenn ihr nach Entfernung geht immer großzügig rechnen!



Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 3+4





Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 5

Ein Marschall war siegreich!
Euer Marschall war siegreich. Er kehrt jetzt in seine Garnison zurück.

Quest abgeschlossen

Angriffsstatistiken

Number Of Attacks : 7
Attacks Lost : 4
Total Unit Losses

60 27 175

Kampfkarte

Lagereinheiten

Kleine vielversprechende Kolonie

Schwierigkeit:

Statistiken

Ihr habt die Insel erobert!

Eingeleitete Angriffe	7
Verwundete Marschälle	4
Verlorene Expeditionstruppen	262
Gespielte Zeit	1 Std 43 Min

Verfügbare Zeit: 3 Std 16 Min Einheitenlimit: 324/600

Zurück nach Hause

Ihr habt die kleine vielversprechende Kolonie gewonnen.

131 1350 1950 600 24 60 450 78 16

Diese Karte war wirklich günstig für den Angreifer, wenn man auf den Trick mit dem Abfangen kommt und konsequent blockt.



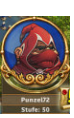
Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Das Leben danach

Dieser Spieler hat sich schon besser angestellt. Er hat sich auch abfangen lassen und hat weniger aber kostspieligere Blockeinheiten verloren. Jedoch hat er Unmengen mehr an Eisen verschwendet. Weiter so, aber auch Du könntest noch was von meinem Guide lernen.

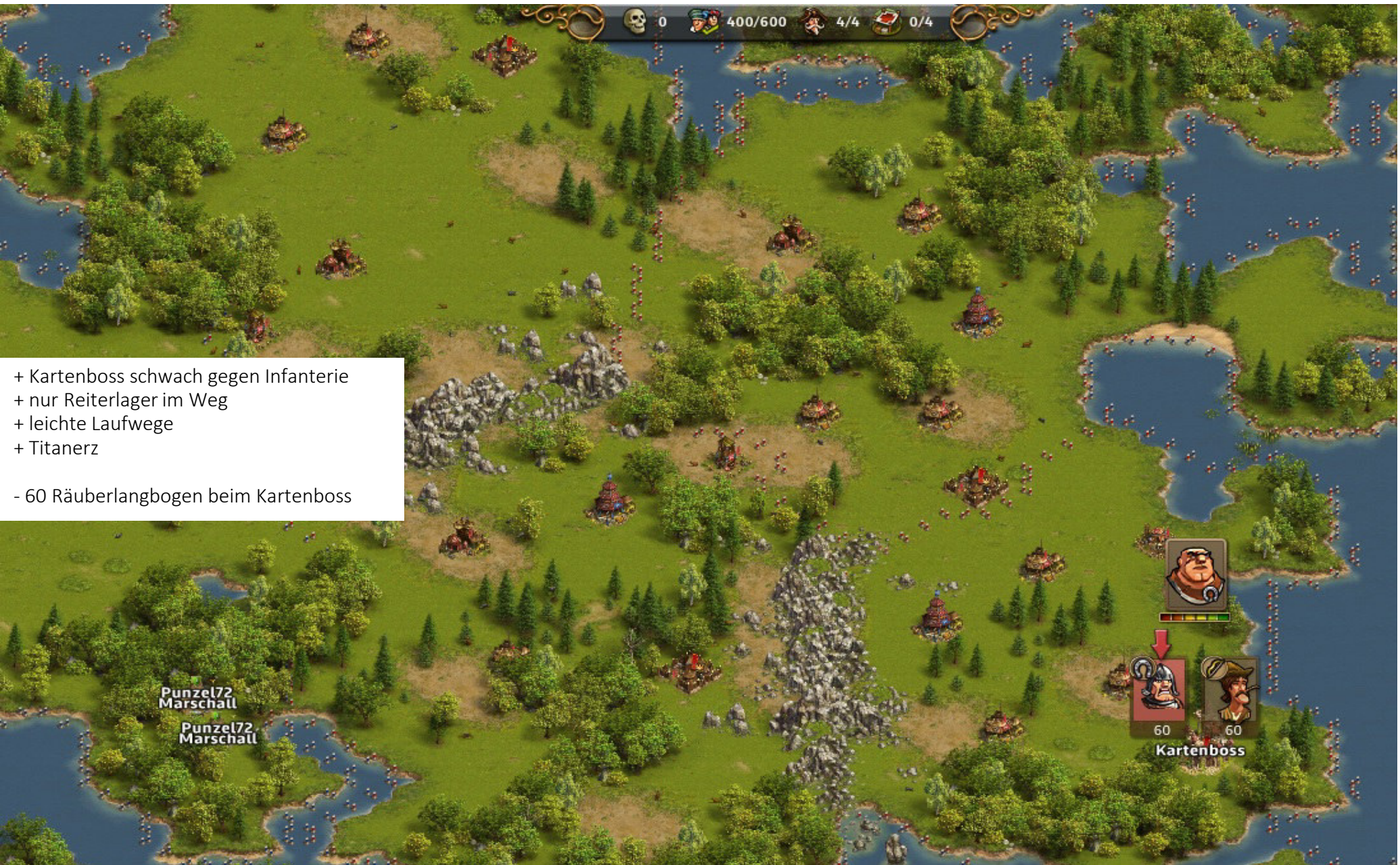


Von so komischen Kompositionen halte ich nicht viel. Aber wenn man sich solch einen Spaß erlauben will, sollte man darauf achten dass als erstes eine einzelne Einheit angreift.



Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 1+2



- + Kartenboss schwach gegen Infanterie
 - + nur Reiterlager im Weg
 - + leichte Laufwege
 - + Titanerz
-
- 60 Räuberlangbogen beim Kartenboss



Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 3+4



Bei diesem Versuch hatte ich mit ziemlich viel Verzögerung zu kämpfen, deshalb 15 statt nur 10 schwere Infanterie. Bis der Angriffsmarschall losgelaufen ist, war der Blockmarschall am kämpfen. Da der Weg hier aber kurz war, ging es am Ende noch locker auf. Wie ihr seht greife ich hier mit 20/40/40 den Hauptmann an. Es hätte auch mit 60 Infanterie und 40 Reiterei geklappt, aber so musste ich nicht groß rechnen ;D. Man verliert hier ja sonst fast nur Infanterie, da kann man sich auch mal was gönnen.

Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 3+4



Aufmerksamen Lesern fällt auf, dass beim Stern ein Lager mit Räuberreiterei fehlt. Leider fehlt mir da der Screenshot. Da der Einzugsbereich aber genau an der gleichen Stelle anfangt wie der des Söldnerlagers, das Söldnerlager aber mehr Verluste mit sich bringt, habe ich das angegriffen.

Da es sich hier um eine vielversprechende Kolonie handelt, bekommen wir den Kartenboss nicht mit einer Angriffswelle down. Weil wir 2 Wellen für den Boss brauchen, können wir nur einen 2er Block spielen.



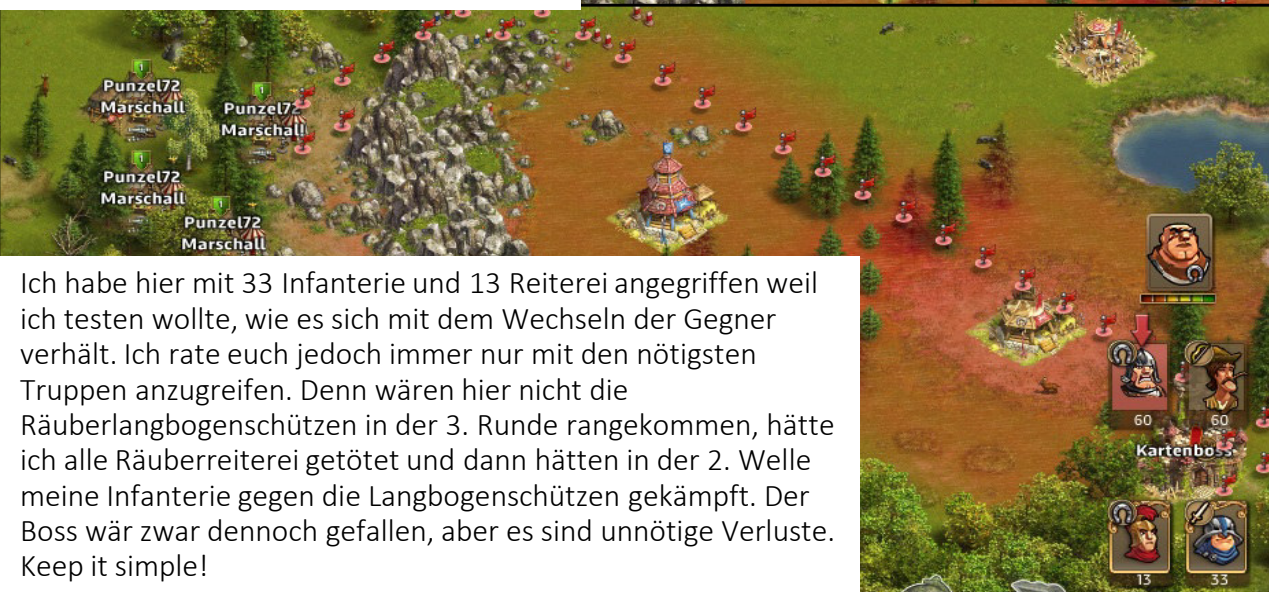


Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 3+4



Ziel ist es den Kartenboss mit dem ersten Angriff so zu schwächen, dass wir ihn mit dem 2. Angriff besiegen können. Meistens reicht es wenn der erste Marschall mit 20 Kontereinheiten für die jeweiligen Gegner dabei hat. Also muss man rechnen. 20 Angriffsinfanterie töten 20 Reiter, was die 11 Überlebenden dann machen kann uns egal sein. Für den Boss brauchen wir 34 Infanterie und für die 60 Räuberlangbogen 45 Reiterei. Bleiben 21 übrig (100 - 34 - 45), wie wir bei der ersten Welle auf den Boss gesehen haben verliert man pro 20 Reiter 9 Infanterie, folglich verliert man gegen 40 Reiter 18 Infanterie.



Ich habe hier mit 33 Infanterie und 13 Reiterei angegriffen weil ich testen wollte, wie es sich mit dem Wechseln der Gegner verhält. Ich rate euch jedoch immer nur mit den nötigsten Truppen anzugreifen. Denn wären hier nicht die Räuberlangbogenschützen in der 3. Runde rangekommen, hätte ich alle Räuberreiterei getötet und dann hätten in der 2. Welle meine Infanterie gegen die Langbogenschützen gekämpft. Der Boss wäre zwar dennoch gefallen, aber es sind unnötige Verluste. Keep it simple!



Für den Narbenboss brauchen wir 34 Infanterie, für 60 Räuberlangbogen min 44 Reiterei und 60 Räuberreiterei sind mit 37 Infanterie machbar allerdings, überleben dann nur 10. $34+44+37-10=105$



Beispiel kleine vielversprechende Kolonie

Schritt 5

Kleine vielversprechende Kolonie



Schwierigkeit:

Statistiken

Ihr habt die Insel erobert!

Eingeleitete Angriffe	7
Verwundete Marschälle	4
Verlorene Expeditionstruppen	272
Gespielte Zeit	38 Min 30 Sek

Verfügbare Zeit: 4 Std 21 Min **Einheitenlimit: 520/600**

Zurück nach Hause

Angriffsstatistiken

Number Of Attacks : 7
Attacks Lost : 4
Total Unit Losses

65 69
 27 111

Kampfkarte



Lagereinheiten

Für eine kleine vielversprechende Kolonie ist das schon relativ günstig. Wenn man beim Hauptmann Infanterie einsetzt hätte man sich die 27 Bogis sparen können und die 13 Reiter in der ersten Welle auch sinnfrei waren. Das wär noch günstiger gewesen.

Ihr habt die kleine vielversprechende Kolonie gewonnen.

270	1350	1950	600	24	60	450	196	40
-----	------	------	-----	----	----	-----	-----	----