

KingsAge Anleitung für Einsteiger

Inhalt

1.Spielansichten.....	1
1.Siedlungsansicht.....	1
2.Karte.....	1
3.Burg.....	1
4.Kaserne.....	2
5.Markt.....	2
2.Grundlagen.....	2
1.Rohstoffe.....	2
2.Erste Schritte.....	2
3.Später Start.....	3
4.Gebäude bauen.....	3
5.Einheiten bauen (ausbilden).....	3
3.Gebäude.....	4
1.Kaserne.....	4
1.1.Forschung.....	4
1.2.Ausbilden.....	4
1.3.Befehle.....	4
1.4.Truppenbewegungen.....	4
2.Markt.....	5
3.Müller.....	5
4.Stadtmauer.....	5
4.Das Kampfsystem.....	5
5.Siedlung übernehmen.....	5
6.Verschiedenes.....	5

1. Spielansichten

Burg ist am Anfang die wichtigste Ansicht, gefolgt von Kaserne und danach Karte.

1. Siedlungsansicht

- Rechts: Hier siehst du die Produktion deiner Minen und wieviele Einheiten momentan in deiner Siedlung anwesend sind und sie somit verteidigen.
 - Einheiten die unterwegs sind fehlen in dieser Liste. Eine Übersicht darüber findest du in deiner Kaserne.
- Mitte / Links: eine graphische Darstellung deiner Siedlung mit ihren Gebäuden und Gebäudestufen.
- Unten:
 - Deine Punkte
 - Zeitpunkt wann deine in Bau befindlichen Gebäude fertiggestellt sind
 - Lager: Zeitpunkt, wann dein Lager voll läuft

2. Karte

- Überblick, wo du dich mit deiner Siedlung auf der Karte befindest. Deine Siedlung ist in der Mitte, die mit dem weißen Punkt.
- Wenn du mit dem Cursor auf Minimap gehst, siehst du einen größeren Kartenbereich.
- Übrigens, die blauen Siedlungen sind welche, die einen besonderen Bonus haben.

3. Burg

- Oben: Siehst du die aktuelle Anzahl deiner Rohstoffe (Stein, Holz, Eisen), daneben die maximale Lagerkapazität deines Lagers (gilt für jeden Rohstoff) und hinten dann noch die Anzahl an freien Bürgern, über die deine Siedlung verfügt.
 - Bürger benötigst du für Gebäude (bauen) und später für Einheiten.
- Mitte: Deine Bauliste mit dem Baufortschritt
- Unten: Die Gebäude, die du bauen kannst. Bei jedem Gebäude siehst du die Baukosten für die nächste Stufe (Stein, Holz, Eisen, Bürger, benötigte Bauzeit).

4. Kaserne

Siehe Punkt „Gebäude / Kaserne“.

5. Markt

Siehe Punkt „Gebäude / Markt“.

2. Grundlagen

1. Rohstoffe

Um Einheiten oder Gebäude zu bauen benötigst du Rohstoffe. Die Rohstoffe bekommst du automatisch durch deine Minen (Steinbruch, Sägewerk und Erzbergwerk). Du bekommst die Rohstoffe auch dann, wenn du ausgeloggt bist.

Wieviele Rohstoffe du bekommst, hängt von der Stufe deiner Minen ab. Damit die erzeugten Rohstoffe nicht verloren gehen, muss der Lagerhaus groß genug sein. Die Anzeige, wie groß dein Lagerhaus ist und wieviele Rohstoffe sich darin befinden, unter Burg / Lagerhaus. Dort ist auch eine Anzeige, wann dein Lager voll ist. Die Lagergröße gilt für jeden Rohstoff einzeln.

Du kannst deine Rohstoffe vor Plünderern schützen, indem du dein Versteck ausbaust. Dort siehst du auch, wieviele von jedem deiner Rohstoffe vor Plünderern sicher sind.

2. Erste Schritte

Am Anfang benötigst du vor allen Dingen eines: Rohstoffe. Der Steinbruch produziert Stein, das Sägewerk Holz und das Erzbergwerk Erz. Je weiter du diese Gebäude ausbaust, desto höher ist auch deine Produktion. In den ersten Tagen empfiehlt es sich sehr auf Rohstoffproduktion zu setzen. Am Anfang ist es hilfreich, wenn der Steinbruch etwas besser ist als das Erzbergwerk und dieses wiederum etwas besser als das Sägewerk.

Neben der Rohstoffproduktion solltest du aber auch die Rohstoffe vor Plünderern sichern. Sie können mit einem Überfall dir deine mühsam verdienten Rohstoffe stehlen. Dagegen solltest du was tun. Hilfe bietet hier das Versteck. Je höher das Level des Versteckes ist, desto mehr Rohstoffe können verstaut und damit für feindliche Einheiten unauffindbar werden. Du solltest von dieser Möglichkeit besonders Gebrauch machen, wenn sich starke Spieler in deiner Nähe befinden.

Darüber hinaus solltest du deine Stadtmauer ausbauen. Anhaltspunkt für eine gute Verteidigung: Stadtmauerstufe = Stufe deiner Rohstoffproduktionsgebäude (Steinbruch, Sägewerk, Erzbergwerk).

Nachdem die Grundproduktion steht, kannst du Einheiten produzieren und Handel betreiben. Um Einheiten produzieren zu können mußt du:

- 1) Die Kaserne bauen. Infos über die Voraussetzungen findest du im Punkt „Hilfe“ unter „Techtree“.
- 2) Hast du die Kaserne gebaut, mußt du als nächstes den gewünschten Einheitentyp erforschen, z.B. Knappe. Dazu im Punkt "Forschung" bei z.B. Knappe auf Erforschen klicken.
- 3) Ist der Einheitentyp erforscht, mußt du Einheiten ausbilden. Dazu auf den Punkt Ausbilden gehen, die Anzahl des Einheitentyps eingeben und auf Ausbilden klicken.

Wofür welche Einheiten geeignet sind, findest du im Punkt „Hilfe“ unter „Die Einheiten“. Z.B. sind am Anfang ein paar Knappen geschickt, denn sie haben geringe Kosten zum Ausbilden, haben eine hohe Tragfähigkeit zum Plündern verlassener Siedlungen und verteidigen passabel. Gut sind auch Kundschafter, um größere verlassene Siedlungen vor dem Plündern auszuspionieren.

3. Später Start

Solltest du in einer späteren Spielphase einer Welt einsteigen, solltest du auch deine Strategie abändern. Natürlich ist es auch wieder wichtig, dass du zunächst für eine gute Rohstoffproduktion sorgst, damit der Aufbau deiner Siedlung schnell vollzogen wird. Ebenso solltest du dich vor

Plünderungen deiner Nachbarn schützen. Baue hierzu deine Stadtmauer und dein Versteck aus und produziere ein paar Einheiten. Wenn du es geschafft hast, größer zu werden kannst du auch selber versuchen Rohstoffe zu erbeuten. Am besten erst einmal mit Kundschaftern verlassene Siedlungen ausspionieren und dann Knappen zum Plündern hinschicken. Die dabei erbeuteten Rohstoffe kommen deinem Siedlungsaufbau sehr zu Gute (auch wenn es manchmal eher wenig sind).

Nun kommt der größte Unterschied zum normalen Aufbau, den du normalerweise machst: Begehe nicht den Fehler, dass du alles nur auf ein Adelsgeschlecht setzt. Es mag vielleicht logisch erscheinen, da du schließlich mehr Siedlungen haben willst, um zu den anderen aufzuschließen. Es ist aber ein fataler Fehler, denn punktstarke Spieler versuchen sich Siedlungen in deinem Kartenbereich zu sichern, um hier im Verlaufe des weiteren Spieles eine gute Position zu haben. Wenn du nur deine Rohstoffe in Gebäude und einer Offensive investierst, bist du ein leichtes Fressen für diese Spieler! Sie haben die Möglichkeit dir dieses mit wenig Verlusten zu nehmen. Wirst du erst mal angegriffen, ist es meistens schon zu spät.

Die einzige Strategie, die es dagegen gibt, ist eine starke Defensive, bestehend aus vielen Einheiten. Eine gute Mischung ist dabei sinnvoll. Du darfst für diese großen Spieler kein attraktives, verlustloses Ziel sein. Wenn sie bei deiner Siedlung große Verluste haben, lassen sie dich meistens in Ruhe.

Diese Phase der Sicherheit kostet dich zwar Zeit, bringt aber eine Menge, denn die Defensiveinheiten wirst du immer wieder gebrauchen können. Wenn du nun eine gesunde Verteidigung hast, mehrere hundert bis mehrere tausend Einheiten, kannst du beginnen ein Adelsgeschlecht und offensive Einheiten zu bauen.

4. Gebäude bauen

Wenn du ein Gebäude bauen willst, klickst du auf den Punkt „Burg“. Dann gehst du bei dem gewünschten Gebäude auf „Ausbauen auf Stufe x“. Falls du im Moment zuwenige Rohstoffe besitzt, wird dir angezeigt, wann du genügt Rohstoffe produziert hast, um dieses Gebäude zu bauen.

Manche Gebäude haben als Vorbedingungen andere Gebäude bzw. Stufen. Den Überblick erhältst du im Punkt „Hilfe“ unter „Techtree“.

Achtung: auf einen ausgewogenen Ausbau der Stadt achten!

- Wenn die Bauzeit der Gebäude zu lang wird, dann die Burg ausbauen, denn dadurch verringern sich die Ausbauzeit aller Gebäude.
- Wenn die Menschen knapp werden, dann den Müller ausbauen, denn dadurch bekommst du neue Leute.
- Wenn du zu wenige Rohstoffe hast, dann die Minen ausbauen. Dabei auf Lagerhaus, Versteck und Stadtmauer achten.

5. Einheiten bauen (ausbilden)

Einheiten kannst du in der Kaserne ausbilden, d.h. bauen. Siehe „Erste Schritte“ und „Kaserne“.

- Defensive Einheiten: Templer, Knappe, Langbogen, Schwarzer Ritter, Tribok
- Offensive Einheiten: Berserker, Kundschafter, Kreuzritter, Langbogen, Sturmbock, Tribok

Der Langbogen als auch der Tribok können als offensiv und deffensive Einheiten genutzt werden.

Alle Einheiten, die sich in deiner Siedlung befinden verteidigen diese auch automatisch.

Einheiten-Maximum: Insgesamt kann man in einer normalen Siedlung 45.000 Siedler für den Bau von Einheiten verwenden, allerdings gibt es hier seltene Ausnahmen. Blaue Siedlungen können einen Bonus von 10% mehr Siedlern bringen, also würde dieser Wert dann auf 50.000 steigen.

Bei der Anzahl der Einheiten am besten nach den Nachbarn richten, wieviele die haben. Als Anhaltspunkt für die Einheitenanzahl könnt ihr auch folgendes benutzen: jeden 3. / 4. Gebäudeausbau für den Müller verwenden und die freien Bürger als Einheiten ausbilden.

Für später hat sich folgende Taktik sehr gut bewährt. Wenn man zum Beispiel drei Siedlungen hat, werden in zwei Siedlungen nur offensive Einheiten gebaut, in der dritten nur schwarze Ritter. Mit diesen schwarzen Rittern ist man sehr schnell bei den anderen beiden Siedlungen und kann diese unterstützen.

3. Gebäude

1. Kaserne

1.1. Forschung

Um Einheiten ausbilden zu können, müssen sie zuerst erforscht werden. Dazu im Punkt "Forschung" bei z.B. Knappe auf Erforschen klicken.

1.2. Ausbilden

Auf den Punkt „Ausbilden“ klicken, die Anzahl der auszubildenden Einheiten eingeben und auf Ausbilden klicken.

1.3. Befehle

1) Angreifen

a) Die Anzahl der jeweiligen Einheiten eingeben (oder bei Maximum auf die Einheitenzahl klicken) und auf Angreifen klicken UND anschließend auf „OK“ klicken!

- An den Klick auf OK denken, denn ansonsten werden keine Einheiten losgeschickt – was ärgerlich ist.

2) Spionieren

a) Die Anzahl der jeweiligen Einheiten eingeben (oder bei Maximum auf die Einheitenzahl klicken) und auf Spionieren klicken UND anschließend auf „OK“ klicken!

- An den Klick auf OK denken, denn ansonsten werden keine Einheiten losgeschickt – was ärgerlich ist.

Beim Spionieren sind die Einheiten doppelt so langsam wie bei einem Angriff. Dafür bekommt der ausspionierte Spieler keine Informationen über die Spionage.

b) Ich kann mit Spionen auch normal angreifen. Dann bekomme ich die gleichen Spionageinformationen, es geht schneller. Dafür bekommt der angegriffene / spionierte Spieler darüber einen Bericht.

3) Unterstützen

Du kannst andere Spieler (z.B. von deiner Allianz) auch mit deinen Truppen unterstützen und damit ihre Verteidigung gegen Gegner stärken.

1.4. Truppenbewegungen

Unten siehst du deine Truppenbewegungen, wenn du Einheiten unterwegs hast (z.B. Spionage, Plündern, Angriff).

Sind die Aktionen (Spionage, Plündern) abgeschlossen, dann findest du Infos darüber im Punkt „Nachrichten & Berichte“.

2. Markt

Hier kannst du:

- Rohstoffe verschicken
- Eigene Handelsangebote einstellen (d.h. anbieten)
- Dir fremde Angebote ansehen (grün = positives Tauschverhältnis für dich, gelb = fair (neutral), braun = ungünstig für dich) und später auch annehmen. Dafür benötigst du Esel, die du im Gebäude „Eselzucht“ züchten kannst.

3. Müller

Hier erhältst du einen Überblick über deine Siedler. Wo sie arbeiten oder unterwegs sind.

Wenn du den Müller ausbaust erhältst du neue Siedler (automatisch – nach Abschluß des Ausbaus), die du für den Ausbau anderer Gebäude oder für Einheiten verwenden kannst.

4. Stadtmauer

Hier siehst du die Verteidigungsstärke deiner Siedlung. Grob beträgt der Stadtmauerbonus 5% pro Stufe. Also schon ordentlich.

4. Das Kampfsystem

- Dein zentraler Anlaufpunkt für alle Kampfaktivitäten ist die Kaserne
- Die Stärke der unterschiedlichen Einheiten siehst du unter „Hilfe / Die Einheiten“
 - Gute Verteidigungseinheiten sind z.B. Schwarze Ritter
 - Gute Angreifer die Kreuzritter
- Im Simulator kannst du verschiedene Kampfszenarien austesten. Der Simulator arbeitet mit den original Kampfformeln

5. Siedlung übernehmen

Für den Grafen wird die Residenz und die Goldschmiede benötigt, wenn beide errichtet wurden, benötigt man noch eine Goldrüstung.

Für das übernehmen einer Siedlung werden mindestens 2 Grafen benötigt. Ein Graf senkt den Machtbereich einer Siedlung zwischen 2.250 und 2.750 Punkten. Sollte eine Siedlung ein Denkmal besitzen, sinkt der Machtbereich nur um 1.750 bis 2.250. Der Machtbereich entspricht den aktuellen Punkten einer Siedlung.

6. Verschiedenes

Weitere nützliche Informationen findest du im Forum, vor allem unter „Fragen zum Spiel“ und dem Archiv dazu.