

vi.1 Willkommen Holde Maiden
und Edle Ritter,

hier, in diesen prächtigen Hallen der
Schweizergarde, findest du eine Sammlung von
Tipps und Tricks für Lords and Knights, die von
vielen Spielern zusammengetragen wurde. Also
komm herein und schau dich in Ruhe um, es lohnt
sich.

Damit du nicht lange suchen musst, befindet sich
ganz oben ein Inhaltsverzeichnis.

Weitere Ideen werden gerne mit aufgenommen,
denn jeder Tipp hilft dem Bündnis und somit auch
dir.

Sende diese Ideen bitte Ingame an
Foxhole

Guardia Svizzera Pontificia - acriter et fidelis

Tipps & Tricks

Inhaltsverzeichnis:

1. Ich bin neu in der Schweizergarde, was muss ich machen?	Seite 4
2.Sektoreneinteilung	Seite 5
3. Burgausbau leicht gemacht 1-3	Seite 6-7
4.Farmen (ohne Truppenverluste)	Seite 8
5.Burgausbau – Bergfried	Seite 9
6.Burgausbau – Verteidigung	Seite 10
7.Burgausbau: Expansion oder wohin mit Burg 2	Seite 11-12
8.Hilfe ich werde angegriffen	Seite 13
9.1 Verteidigung : Angriffe aus mehreren Burgen	Seite 14
9.2 Verteidigung : Hinhaltenaktik	Seite 15
10. Angriff Silber aus zwei oder mehr Burgen versenden	Seite 16
10.1. Angriff Angriff abbrechen	Seite 17
10.2.1. Angriff Angriff abbrechen/Silber retten	Seite 17
10.2.2. Angriff Angriff abbrechen/Silber retten 2	Seite 18
10.3. Angriff Fake Angriffe	Seite 19
10.4. Angriff Koordinierter Angriff	Seite 20-21
11.1.Spionage	Seite 22
11.2. Spionage/Entkupferung	Seite 23
12. Kartenfarben	Seite 24
13. Truppen Konfiguration	Seite 25
14.Wächtersystem	Seite 26
15.Abwerbungsversuch	Seite 27

1. Ich bin neu in der Schweizergarde, was muss ich machen?

1.1. Geh im Forum auf „[Vorstellung unserer Neuen](#)“ und stell dich vor.... dein zuständiger Graf/Gräfin wird dir helfen die folgenden Punkte abzuarbeiten

1.2. Die Zeichen der Schweizergarde setzen

1.3. Die Sektoren in denen du Burgen hast in deinen Namen setzen und die Burgen mit den Sektorenummern kennzeichnen

1.4. Lies dir unsere „[Verfassung](#)“, „[Der hohe Rat informiert](#)“ und die „[Tipps & Tricks](#)“ aufmerksam durch

1.5. Hab Spaß am Spiel

2. Sektoreneinteilung:

Diese Welt ist ein 6-Eck und das wurde somit in die Sektoren A-F aufgeteilt. Jeder Seiten-Streifen ist ein Sektor, siehe Abbild folgend:

F / \ A
E | | B
D \ / C

Oben rechts fängt A an und geht im Uhrzeigersinn um die Welt bis F. Die Mitte der Karte ist ungefähr hier [l+k://coordinates?16384,16382&35](#) .

Schreibt euren Namen und eure Burg entsprechend an:

~A ▪ Muster ▪ ~

Wenn jemand in 2 Sektoren Burgen hat, dann schreibt er sich wie folgt an:

~A/B ▪ Muster ▪ ~

Sektoreneinteilung:

Rechts oben = Sektor A (Alpha)
Rechts = Sektor B (BEARS)
Rechts unten = Sektor C (Camelot)
Links unten = Sektor D (Delta)
Links = Sektor E (Excalibur)
Links oben = Sektor F (Feuerland)

3. Burgausbau leicht gemacht 1-3

Vorschlag für Effizienten Ausbau

3.1

Zuerst immer auf Taverne gehen und "Mission Holz" starten

- 2x Holzfäller bauen
- 1x Steinbruch bauen
- mit allen Speerträgern die nächstgelegene freie Burg angreifen
- mit Rohstoffen einen Karren auf dem Markt kaufen
- jetzt mit 5 Speeren + 1 Karren eine andere nahe gelegene Burg angreifen
- Langbogen in der Bibliothek erforschen
- Einen Bogenschützen bauen (von nun an mit 1 Karren + 2 Speer + 1 Bogen angreifen, dadurch kann jeweils 180 Holz/Stein/Erz auf ein Mal geplündert werden, was das Maximum bei den kleinen freien Burgen darstellt und du hast keine Truppenverluste mehr)
- 1x Holzfäller bauen
- 1x Steinbruch bauen
- 1x Erzmine bauen
- 1x Taverne bauen
- 2 Speerträger rekrutieren, und gleichzeitig immer "Mission Holz" und "Mission Stein" ausführen; mit anderen Kriegern freie Burgen plündern (1 Karren, 1 Bogen, 2 Speer)

3.2

- Ab jetzt in der Reihenfolge Holzfäller, Steinbruch und Erzmine bauen (so dass Holzfäller eine Stufe höher als Steinbruch und dieser eine Stufe höher als Erzmine ist), dies bis die Rohstoffgebäude alle auf mindestens Stufe 20 sind.
- Nebenbei immer alle Lager ausbauen, sodass auch über

Nacht alle Rohstoffe darin Platz haben (jeden Abend überprüfen)

- Bei Bedarf immer den Bauernhof ausbauen, damit genügend Bürger in der Burg Platz haben

- Bibliothek bis Stufe 3 ausbauen und "Bierprüfer" erforschen, denn dadurch steigt die Produktion um 5% (später "Schubkarren" auch schnell erforschen, denn dadurch steigt Produktion der Minen nochmals)

- Immer mal wieder einen neuen Plündertrupp ins Leben rufen (1 Karren, 2 Speer, 1 Bogen

3.3

- Sobald die Minen alle auf mindestens der Stufe 20 sind solltest du die anderen Gebäude ausbauen (es lohnt anfangs sich nicht den Bergfried über die Stufe 7 auszubauen, da der Wechselkurs für Silber weniger sinkt als was der Ausbau auf Stufe 8 kostet) und Forschungen vorantreiben (Angriffs- und Verteidigungsverbesserungsforschungen haben die kleinste Priorität)

4. Farmen (ohne Truppenverluste)

4.1 Freie Burgen plündern ist sehr nützlich, aber
ACHTUNG: 1 karren, 1 Speer und 1 Bogen nur tagsüber
verwenden, in der Nacht bringt diese Kombination Verluste.
Beachte dass deine Truppen erst 10 Minuten nach Ankunft bei
der Burg anfangen zu Kämpfen, du musst also mit dieser
Konfiguration spätestens um 23:49 Uhr ankommen.

4.2 Sobald man Schwertkämpfer und Waffenschmied in der
Bibliothek erforscht hat kannst du nachts verlustfrei mit 2
Schwertkämpfer und Karren Farmen.
Nachts sind die Ergebnisse am besten, wenn man zwischen
0300Uhr und 0600Uhr bei den Burgen eintrifft

5. Burgausbau – Bergfried

Welche Stufe sollte nun mein Bergfried haben?

Für 1000 Silber, den Bergfried bis Lv 7 ausbauen (Kosten 9013) und bei einem Wechselkurs von 1:60 tauschen. Gesamt Kosten 69.013 Rohstoffe.

Bei 2000 Silber lohnt es sich den Bergfried auf Lv 8 auszubauen (Kosten 6974).

Bei 4000 Silber lohnt es sich den Bergfried auf Lv 9 auszubauen.

Ihr wollt schnell eine zweite, dritte oder vierte Burg?

Das wichtigste von allem ist: Tauscht KEINE Rohstoffe auf dem Markt. Der schlechteste Wechselkurs von Silber von 1:90 ist immer noch besser als der beste Wechselkurs von 1:2 am Markt.

Überblick Rohstoffkosten

1000 Silber:	Bergfried Lv 7 (9013)	1:60 (69.013)
2000 Silber:	Bergfried Lv 8 (6974)	1:56 (118.974)
3000 Silber:	Bergfried Lv 8 (null)	1:56 (168.000)
4000 Silber:	Bergfried Lv 9 (11.507)	1:53 (223.507)
5000 Silber:	Bergfried Lv 9 (null)	1:53 (265.000)
6000 Silber:	Bergfried Lv 9 (null)	1:53 (318.000)
7000 Silber:	Bergfried Lv 10 (18.411)	1:50 (368.411)

6. Burgausbau – Verteidigung

Empfehlung der Deff Anlage:

Ab 150 Burgpunkten = Wehranlage mindestens auf Stufe 15 !

Empfohlene Deff Truppen:

mindestens 300 pro Deff Einheit (300 Speerträger, 300
Armbrustschützen, 300 Panzerreiter)

Kupfer(Spionageabwehr): mindestens 1500, besser ist mehr!

7. Burgausbau: Expansion oder wohin mit Burg 2

Ich bin abseits vom Zentrum. Wo sollte ich meine 2te Burg holen?

Immer nahe dem Zentrum! Warum?

Was bringt euch eine zweite Burg neben eurer jetzigen?

Vorteile:

- man kann die Rohstoffe selber schnell nachschicken.

Nachteile:

- nur eine Burg kann dir helfen
- du bist immer noch im Niemandsland. Abseits des Zentrums ist man immer noch schnell ein Opfer.

Was bringt mir die Burg nahe dem Zentrum?

Vorteile:

- alle Allianzburgen können dir schnell mit Deff aushelfen
- viele Burgen können dich mit Rohstoffen versorgen und machen das auch, du musst nur fragen (gerade bei deiner ersten Burg im Zentrum von Vorteil)
- du kannst die erste Burg darauf konzentrieren Silber zu produzieren, um die nächsten Burgen im Zentrum zu holen. Dadurch wächst du bedeutend schneller.

Nachteile:

- deine abseits gelegene Burg bleibt weiterhin alleine und

dadurch relativ schutzlos (du darfst aber nicht zu sehr an deiner ersten Burg hängen).

8. Hilfe ich werde angegriffen

1. Ruhe bewahren

2. Formular kopieren/ausfüllen

3. Treat erstellen:

(zb.: ^C^HILFE ich werde ANGEGRIFFEN ^\)

Dieses Formular ist in Tipps & Tipps separat erhältlich

• Verteidigungsformular •

Angegriffene Burg:
(Link)

Angreifer:
(Spielerlink)

Angreifende Burg/Burgen:
(Link)

Ankunftszeit/Zeiten/Datum:
[tt.mm](#) +XX:XX

Benötige Unterstützung(ja/nein):

Habe Kontakt mit Angreifer aufgenommen (ja/nein):

Grund:

9.1 Verteidigung: Angriffe aus mehreren Burgen

Verteidigungsstrategie bei Silberangriff aus zwei Burgen.

Beispiel:

Burg B wird von den Burgen A1 und A2 angegriffen.

Ankunft von A1: 10:00

Ankunft von A2: 10:04

Wie wir wissen, beträgt das Zeitfenster in dem die Einheiten eintreffen dürfen 10 Minuten. Nun zieht B alle Einheiten aus der Burg. Darauf greift ein Nachbar von B, C, so an, dass die Einheiten um 9:52 ankommen, das Zeitfenster ist so 9:52-10:02, sprich A1 kommt so als Angriffsunterstützung zu C. Es finden nun zwei Kämpfe statt: C+A1 um 10:02 und A2 um 10:14 A2 kämpft also alleine. Wenn nun das Silber aus einer Burg nicht reicht, ist eure Burg gerettet, sie wird nur gefarnt.

9.2 Verteidigung: Hinhaltetaktik

Ich habe eine vollausgebaute Def. Und Of Burg
nebeneinander oder neben einem Bündnismitglied!

Ich werde Angegriffen, schnell und von mehreren Burgen!

Hilfe dauert bis sie kommt, habe ich aber korrekt gemeldet!

Ich stelle ALLE Truppen bis auf 110 Mann in die
Nachbarburg!

Ich beobachte die ankommenden Truppen, und die Zeit die
meine Truppen benötigen um zur Burg zu gelangen!

Für jede weitere Runde schicke ich weitere 55 Truppen
rechtzeitig zurück!

Der Angreifer erhält pro Runde (seine Truppenstärke ist
egal, auch 10.000 Mann, völlig egal)
Die Mitteilung: 55 Mann gefallen!!!

So zieht sich das hin über Runde für Runde und ihr könnt es
rausziehen bis die rettende Hilfe naht, vielleicht auch die
Nacht einbricht!

Bei 2.800 Truppen könnt ihr Euch ja ausrechnen wie weit
Ihr kommt:)

Ein erfahrener Angreifer bricht ab, denn wer hat Lust auf 35
Runden???

Ich hätte die nicht!

10. Angriff Silber aus zwei oder mehr Burgen versenden

Ihr müsst die Anzahl an Silber (z.B. 1200 Burg A + 800 Silber Burg B) innerhalb einem Zeitfenster von 10 Minuten ankommen lassen!

Bei freien Burgen ganz wichtig!

Wenn mal größere Burgen anstehen muss das Silber vor der letzten Kampfunde ankommen!

Ist dann aber auch mit Risiken verbunden,

... für die Faulen unter uns ist der Startzeitrechner ein ganz nützliches Tool ;). Es gibt auch noch andere Versionen:

http://www.escapeedv.de/index.php?option=com_content&view=article&id=11%3Asinglestartrechne&catid=1%3Astartzeitrechnen&Itemid=8

10.1. Angriff Angriff abbrechen

Wie breche ich einen Angriff ab?

Ein Abbruch ist erst möglich wenn deine Truppen in der Zielburg angekommen sind. Dann hast du genau 10 Minuten Zeit diese zurückzuholen (Bevor die Schlacht begonnen hat!).

10.2.1. Angriff Angriff abbrechen/Silber retten

Kann ich einen Angriff mit Silber abbrechen, ohne das Silber zu verlieren?

Ja!

Jedoch nur unter bestimmten Bedingungen: Schicke einen Panzerreiter mit der Funktion "Unterstützen" in die angegriffene Burg.

WICHTIG: Der Panzerreiter muss VOR dem Eintreffen der Angriffstruppen in der angegriffenen Burg eintreffen!
(funktioniert NICHT bei freien Burgen!)

Da eigene Truppen nicht angegriffen werden können, werden die Angriffstruppen MIT dem Silber in die Ausgangsburg "zurückgebeamt"!!

10.2.2. Angriff Angriff abbrechen/Silber retten 2

Wenn ihr gerade eine neue Burg angreift (mit Silber) und merkt, dass die Burg doch stärker ist als gedacht und ihr Gefahr lauft, nicht nur all eure angreifenden Truppen, sondern auch euer Silber zu verlieren, hilft diese Taktik (stellt sicher, dass ihr genügend eigene Off Truppen in der Hinterhand habt):

Schickt eine zweite Welle an Off Truppen zu der Burg, die ihr erobern wollt, und ruft eure erste Welle nach Hause zurück. Stellt hier sicher, dass die zweite Welle früher an der angegriffenen Burg ankommt als die erste Welle zu Hause eintrifft!

Das Silber wird solange sozusagen neben der angegriffenen Burg abgelegt und von der zweiten Welle dann wieder aufgenommen.

10.3. Angriff Fake Angriffe

Damit man einen Fake Angriff nicht von einem echten Angriff unterscheiden kann, müssen zeitgleich mehrere Angriffstruppen an einer Burg ankommen.

Am besten man faked mit Schwertern, da die Geschwindigkeit auch der eines richtigen Angriffs mit Silber entspricht.

Es ist also totaler Unfug, wenn man aus einer Burg 5 Ziele angreift. Das nimmt keiner ernst!

So ist der optimale Weg:

- Angriff aus mindestens 3 Burgen auf eine Burg
- Angriff mit mindestens einem Schwert
- Bei einem großen Spieler, bei dem mehrere Burgen gefaked werden sollen, nimmt jeder nur eine seiner Burgen!

Das wird sonst zu viel! Also nicht viel auf viele Burgen ohne auf die Zeit zu schauen, sondern exakt abgestimmt! Ganz fies wird es, wenn sich 2-3 von uns vorher auf eine Ankunftszeit einigen und dann beide auf die Burg gehen ;).

10.4. Angriff Koordinierter Angriff

Du möchtest jemanden Angreifen/ dessen Burg übernehmen
und findest dich zu schwach?

Dein Clan hilft dir!

1. Silber in ausreichender Menge liegt bereit

Grundsätzlich wäre es von Vorteil jemanden als
Koordinator einzusetzen (der Ahnung hat)

2. Erheben wer Interesse daran hat dich zu unterstützen...

3. Eine Rundmail eröffnen mit allen die sich bereiterklärt
haben dich zu unterstützen(am besten der Koordinator)
(so wird möglichen Spionen Einhalt geboten und wichtige
Infos werden nicht überlesen)

Mögliches Formular

Angriff

Koordinator:

Burglink:

Bündnis:

Angriffsdatum:

Silberträger:

Unterstützung:

1

2

3

4

Spioniert:

Spy link:

11.1.Spionage

Auf eine Burg tippen, runterscrollen und Spion senden antippen, Kupfermenge eingeben und auf "Spion senden" drücken.

Das Spionieren innerhalb unseres Bündnisses sowie verbündeter Allianzen (Grün) und Allianzen mit einem Nichtangriffspakt, kurz: NAP (blau) ist verboten und wird geahndet!!

Wenn du eine Burg mit 1 Kupfer ausspionieren willst und der Gegner 100 Kupfer hat, wird dein Spion entdeckt! In Folge ist dein Kupfer weg und dem Gegner wird ein Kupfer abgezogen.

Das heißt der Gegner hat noch 99 Kupfer.

Wenn dein Spion entdeckt wird, siehst du nicht was auf der Burg los ist und auch nicht wie viel Kupfer er noch hat.

Dafür ist dein Gegner aber gewarnt, denn er bekommt die Meldung, dass dein Spion entdeckt worden ist. Schickst du mehr Kupfer als auf der Burg vorhanden ist, hat die Spionage Erfolg!

11.2. Spionage/Entkupferung

Das dient zur Demoralisation des Gegners - v.a. freche und penetrante einzelne Gegner kann man damit schnell zu Verhandlungen zwingen.

Die Überlegung ist: wie schwäche ich den Gegner nachhaltig ohne selbst mein Off zu opfern?

Vorgehen: Man greift ihn mit Spionen auf allen Burgen mit mehreren Spielern an-1 Spieler pro Burg.

Und dann immer schön alle 5 min ein kleiner Spion (200-500 Kupfer), so dass er es auch ja merkt - so lange bis das Kupfer alle ist und man weiß, wie viel Einheiten er wo hat und wie viel Silber.

Das wird gepostet!

Das mehrmals über mehrere Tage, bis er richtig schön weich gekocht ist.

Ziele: permanente Infos über Stärke des Gegners und Demoralisation, da er dann nur damit beschäftigt ist, seine Rohstoffe für neues Kupfer auszugeben.

Dann ggf. Burg einnehmen

12. Kartenfarben

Gelb = unser Bündnis

Orange = besonderer Verbündeter, Bsp. Allianz

Grün = Verbündeter

Blau = NAP

Schwarz = neutral

Rot = Krieg (wird manchmal auch benutzt um bestimmte Bündnisse und Wings hervorzuheben)

13. Truppen Konfiguration

Empfehlung zur Truppenstärke und Rekrutierung pro Burg:

Natürlich kann jeder seine Einheiten so zusammenstellen wie es für ihn am besten passt!

Eine optimale Konfiguration als Möglichkeit:

- 600 Speer
- 325 Schwert
- 425 Bogen
- 600 Armbrust
- 600 Panzer
- 425 Lanzen

2975 Truppen

- 15 Handkarren
- 17 Ochsenkarren

Bei einer voll ausgebauten Burg mit 288 sind somit 0 freie Untertanen mehr übrig.

Warum diese Konfiguration?

- Gute Grundverteidigung pro Burg (230875 gegen Artillerie, 257100 gegen Infanterie und 220400 gegen Kavallerie)
- Guter Angriffswert pro Burg (92325 pro Art, 84925 pro Inf und 78775 pro Kav)
- Durchführung aller Missionen pro Burg, außer Steuer eintreiben und Burgfest, dadurch fließen die Rohstoffe ohne Ende.

14. Wächtersystem

→ Wie funktioniert unser Wächtersystem?

Jeder von uns, schickt einen Speerträger (Alarmposten) zu seinem direkten Bündnis-Nachbarn: Sprich, falls vorhanden, einen zum Nördlichen-, einen zum Östlichen-, einen zum Südlichen und einen zum Westlichen Nachbarn, max. 10-20 Felder entfernt!

Somit ist gegeben, falls einer von uns angegriffen wird und derjenige es nicht mit bekommt, dass der Alarmposten seinem Besitzer Meldung gibt und man dann Truppen zur Verstärkung schicken kann.

Diese Meldung kommt aber erst, wenn die Truppen schon eingetroffen sind! Also ist nicht viel Zeit da was zu organisieren, also sollte man bei Alarm sofort Truppen schicken und den Angriff dann im Thread "HILFE ICH WERDE ANGEGRIFFEN" mit allen wichtigen Infos Posten. Dazu verwendet bitte das Entsprechende Formular.

15.Abwerbungsversuch

Abwerbungsversuch was tun?

Postet bitte möglichst viele Details dazu wie Spielerlink der Nachricht in eurem Clan-Treat mit Inhalt der Nachricht sowie Datum und Uhrzeit.

oder

falls ihr keine Nachricht erhalten habt den Bündnislink.

Oder schreibt eine PN an euren Grafen (Gräfin) bzw. Vize!

Bsp.:

Abwerbungsversuch

Spieler:

Bündnis:

Kopie der Nachricht:

Datum/Uhrzeit:xx.xx/xx:xx

Weiteres Vorgehen ?

Diese Pfd ist Eigentum der Schweizergarde (SG) und darf nur von der SG und Ihren Mitgliedern verwendet werden.

Version 1:

Rohentwurf zur Diskussion

Version 1.1:

Rohentwurf, Rechtschreibfehler und Formatierung verbessert, Seitenanzahl hinzugefügt, Holde Maiden zur Einleitung hinzugefügt.