

## Spieletips

### Lords of the Realm II

Sierras gelungener Genre-Mix zwingt den Spieler, vor allem im Verlauf der Kampagne ("sofort spielen"), immer wieder zur Änderung seiner Strategie. Aus diesem Grunde wird empfohlen, zunächst einige der Karten-Szenarien zu spielen, um ein Gefühl für das Vorgehen des Computergegners und die wirtschaftlichen Abläufe zu bekommen. Diese werden nachfolgend umfassend dargestellt.

Um das Spiel zu gewinnen, brauchen Sie vor allem eines: eine starke Bevölkerung. Aus dieser werden Soldaten für die Armeen rekrutiert, und sie liefert die Arbeiter, die die Felder bestellen, das Vieh hegen, die Rohstoffe abbauen, Waffen herstellen, Burgen bauen und Steuern bezahlen. Nun könnten Sie zu der Ansicht geraten, daß Sie zunächst nichts anderes zu tun hätten, als ein möglichst großes Volk heranzuziehen, was aber leider so nicht funktionieren wird, da es ja auch noch die Feinde gibt, die, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad, früher oder später (meist viel zu früh) über Sie herfallen werden. Also wird es sein wie gehabt: Alles läuft simultan ab, Sie müssen verteidigen, angreifen, aufbauen, brandschatzen, bewirtschaften, kaufen und verkaufen. Betrachten wir dennoch die einzelnen Schritte zunächst getrennt voneinander.

### Das Volk

So ein Volk will hauptsächlich drei Dinge: gut essen, in Ruhe gelassen werden und möglichst wenig Steuern zahlen. Treffen diese Voraussetzungen zu, ist Ihr Volk glücklich und vermehrt sich fleißig. Treffen sie nicht zu, wird das Volk unglücklich und krank, was zu Auswanderungen und sogar zu Revolten führt, die in der Abspaltung ganzer Provinzen gipfeln können. Also, sagt sich da der kluge Souverän, muß erst einmal für Nahrung gesorgt werden, die Steuer bleibt moderat, und mit Wehrpflicht wollen wir zunächst niemanden belästigen. Nun wird das Volk von Runde zu Runde zufriedener und vermehrt sich noch schneller. Aus Provinzen, in denen die Voraussetzungen nicht so günstig sind, ziehen ebenfalls Leute zu, so daß Sie alsbald über eine stattliche Anzahl von Arbeitern und potentiellen Soldaten verfügen, die Ihnen willig die Hindernisse auf Ihrem Weg zur Macht beseitigen.

### Die Ernährung

In Lords gibt es drei Möglichkeiten, ein Volk zu ernähren: Milchprodukte, Rindfleisch und Getreide. Der Idealzustand ist erreicht, wenn sich das gesamte Volk von Milchprodukten ernähren kann. Aus diesem Grunde erscheint es geboten, den jeweiligen Bestand an Rindern so weit zu vergrößern, daß dieser Fall eintritt. Sobald für jeden fünften Einwohner einer Provinz eine Kuh bereitsteht, kann genügend Käse produziert werden, so daß keine Kuh mehr geschlachtet werden muß und das Getreide im Speicher bleiben kann. Wozu brauchen Sie nun das Getreide? Nun, es hat gegenüber den Milchprodukten drei deutliche Vorteile: Man kann es lagern, es in bedürftigere Provinzen versenden und es verkaufen (was zwar auch mit Rindern, aber eben nicht mit Milchprodukten möglich ist). In Friedenszeiten ist das alles nicht so wichtig, da die Zuwachsraten einer Provinzbevölkerung auch bei hoher Zufriedenheit überschaubar bleiben. Ganz anders, wenn feindliche und eigene Truppen im Lande stehen. Wenn Sie mit der empfohlenen Einstellung "Nahrungssuche Armee" spielen, kann es passieren, daß Ihr Rinderbestand plötzlich dramatisch abnimmt. Wen wundert's, wenn plötzlich hunderte von feindlichen und freundlichen Soldaten zusätzlich zu ernähren sind? Sofern Sie das Glück haben, daß gleich in der ersten Runde der Planwagen eines Händlers in Ihrer Provinz zu finden ist, kaufen Sie pro Feld fünf Einheiten Getreide. Das wird nun im nächsten Winter ausgesät und beschert Ihrer Provinz im darauffolgenden Herbst eine satte Nahrungsreserve.

### Die Rohstoffe

Zur Herstellung von Waffen brauchen Ihre Arbeiter Holz und Eisen, für die Errichtung mächtiger Trutzburgen eine Menge Steine und, für die kleineren Forts, ebenfalls Holz. Fast jede Provinz verfügt über Holz und **einen** zusätzlichen Rohstoff. Um alle drei Ressourcen

abbauen zu können, müssen Sie also unter Umständen mehrere Provinzen erobern. Insofern stellt sich hier schon eine kleine strategische Frage: Erobern Sie eine Provinz, die Ihnen eine weitere Eisenmine liefert, wird sich das auf die Anzahl der herstellbaren Waffen auswirken, wohingegen ein Steinbruch endlich das Material liefern würde, das Sie zum Bau Ihrer Burgen benötigen. Sie werden später noch sehen, daß diese Entscheidung von Ihrer bevorzugten Grundstrategie abhängt: Gehen Sie eher offensiv vor, wird die Eisenmine mehr Sinn machen; müssen Sie sich jedoch defensiv verhalten, brauchen sie die Steine. Abgebaute Rohstoffe stehen in Ihrem gesamten Reich zur Verfügung und müssen nicht, wie Getreide und Rinder, extra verschickt werden.

## Der Handel

Reisende Händler kaufen und verkaufen alles, was im Spiel hergestellt, geerntet, abgebaut oder gezüchtet werden kann. Wie schon erwähnt, sind Milchprodukte, aufgrund einer gewissen Verderblichkeit, für den sofortigen Verzehr bestimmt und können deshalb weder erstanden noch veräußert werden. Zusätzlich bieten die Händler zu einem sehr günstigen Preis Bier an, das die Zufriedenheit der Bevölkerung in der Provinz, in der es gekauft wurde, erhöht. Dazu später etwas mehr. Wenn Sie Getreide und/oder Rinder kaufen, wird auch davon nur die Versorgungslage in der Provinz, in der der Handel abgeschlossen wurde, betroffen. Rohstoffe und Waffen sind jedoch überall verfügbar, egal, wo Sie diese Waren kaufen. Wenn auch der Verkauf einiger hundert Einheiten Getreide Ihre Kriegskasse spürbar aufbessert, sollten Sie das wirklich nur tun, wenn es nicht anders geht, da sich die Versorgungssituation in Ihren Provinzen rapide und drastisch verschlechtern kann. Gerade in solchen Situationen sind dann Lieferungen aus einer "Überschußprovinz" die Rettung in letzter Minute.

Auch der Kauf der Waren will überlegt sein, da die Händler, von Bier einmal abgesehen, schon gesalzene Preise verlangen. Langfristig sollten Sie deshalb darauf achten, daß Sie alles, was herstellbar ist, auch herstellen und die Kaufoption nur dann anwenden, wenn es darum geht, ein akutes Problem zu lösen. Für Waren, die Sie veräußern möchten, erhalten Sie 50% des Verkaufspreises.

## Waffen, Truppen und Söldner

Jede Provinz verfügt über eine Schmiede, in der alle Waffen produziert werden können, jedoch immer nur eine Sorte pro Runde pro Provinz. Die Anzahl der produzierbaren Waffen hängt von zwei Faktoren ab: Wieviele der für diese Waffe benötigten Rohstoffe besitzen Sie und wieviele Arbeiter können Sie zur Schmiede abkommandieren? Mit anderen Worten: Wenn Sie kein Holz haben, können Sie weder Bögen noch Armbrüste herstellen; wenn Sie keine freien Arbeiter haben, können Sie überhaupt nichts produzieren. Beachten Sie bitte, daß auch hergestellte Waffen in Ihrer zentralen Waffenkammer gelagert werden und Sie in jeder Provinz Zugriff darauf haben.

Insgesamt bilden fünf Waffen und eine Rüstung das Equipment Ihrer Truppen:

- > **Der Bogen** ist wohl die wichtigste Waffe im Spiel und zudem am einfachsten zu produzieren. Dafür brauchen Sie lediglich Holz. Ihre **Bogenschützen** kämpfen bevorzugt in der zweiten Reihe und dezimieren heranstürmende Gegner empfindlich. Achten Sie also darauf, in jeder Armee ein möglichst großes Kontingent dieser Truppe einzusetzen.
- > **Die Armbrust** hat eine geringere Reichweite als der Bogen und eine langsamere Feuergeschwindigkeit. Sie ist sehr effektiv gegen schwer gepanzerte Schwertkämpfer, Ritter und Belagerungsgeräte. Aus diesem Grunde sollte bei Ihren Burg-Garnisonen jeweils ein starker Zug **Armbrustschützen** zu den Verteidigern zählen. Zur Herstellung benötigen Sie neben Holz etwas Eisen.
- > **Die Keule** ist eine leichte Waffe, ein mit Eisen beschlagener Knüppel. Der **Keulenschwinger** ist leicht gerüstet und schnell. Er ist nicht sehr wirkungsvoll gegen feindliche Nahkämpfer, eignet sich jedoch aufgrund seiner Schnelligkeit dazu, die feindliche Hauptstreitmacht zu umgehen und direkt die Schützen im Nahkampf zu binden.
- > **Die Pike** ist ein langer, schwerer Speiß und hat sich bei der Abwehr heranstürmender Feinde bewährt. Auch hierfür brauchen Sie Holz und Eisen. Die **Speerträger** sind schneller als die schwerer gerüsteten Schwertkämpfer, jedoch langsamer als die Schützen. Sie sind besonders wirkungsvoll bei der Absperrung von

Engpässen, Brücken und Toren, wenn hinter ihnen ein starker Trupp Schützen postiert wird. Gegen große Bauern-Heere sollten diese Einheiten lediglich zum Schutz der Schützen herangezogen werden.

- > **Das Schwert** ist in diesem Spiel die wirkungsvollste Nahkampfwaffe. Der **Schwertkämpfer** ist gut gepanzert und kann auch gegen eine große Übermacht von Bauern und/oder Speerträgern erfolgreich die Stellung halten. Er ist die langsamste Einheit, weshalb Sie ihm den ersten Bewegungsbefehl in der Schlacht geben sollten. Für die Produktion dieser Waffe brauchen sie relativ viel Eisen. An sich ist der Schwertkämpfer schon eine Art Elite, weshalb Sie sorgsam mit ihm umgehen sollten.
- > **Die Plattenrüstung** ist für den **Ritter** vorgesehen, der in diesem Spiel die Kavallerie darstellt. Ungemein schnell, eignet er sich ganz ausgezeichnet für überraschende Angriffe im Rücken des Feindes, wo er direkt dessen Schützen attackiert. Mit dieser macht er kurzen Prozeß und hält auch dem Ansturm der feindlichen Nahkämpfer stand, bis Ihre restlichen Truppen eintreffen. Gegen Armbrustbeschuß ist er allerdings anfällig. Optimal ist es, ihn erst einzusetzen, wenn Ihre restlichen Truppen bereits die Angriffspositionen bezogen haben. Für die Rüstung wird sehr viel Eisen benötigt, was den Ritter zur teuersten Einheit macht. Dafür ist er aber auch der beste Kämpfer.

Ihre Armeen werden noch ergänzt durch einfache **Bauern**, die mit landwirtschaftlichem Gerät (Sensen, Dreschflegel und dergl.) in den Kampf ziehen und deshalb sehr billig zu rekrutieren sind. Als Kämpfer sind sie leidlich gut, wenn sie im Nahkampf gegen Schützen eingesetzt werden, ansonsten fallen sie wohl unter die Rubrik "letztes Aufgebot". Es versteht sich aus diesem Grunde von selbst, daß eine Bauernabteilung unter 100 Mann Stärke fast gar nichts bringt. Massiert, zu mehreren Hunderten, sind sie allerdings in der Lage, eine Feindarmee zumindest zu stoppen. Wenn dann eine sehr starke Einheit von Bogenschützen hinter ihnen steht, kann doch so manche Schlacht recht billig gewonnen werden. Besonders bei der Erstürmung von großen Burgen mit Wassergräben sollten Sie einige Hundertschaften Bauern mitführen. Diese füllen die Wassergräben auf und ermöglichen somit Ihren restlichen Truppen den Zugriff auf die Burg. Die Arbeit am Graben könnte zwar auch von anderen Truppenteilen bewerkstelligt werden, um die es jedoch schade wäre, da ein Großteil im Pfeil- und Bolzenhagel der Verteidiger umkommen wird. Schließlich bieten Ihnen die verschiedensten **Söldner-Einheiten**, die wahllos durch die Provinzen ziehen, ihre Dienste an. Die besseren davon sind natürlich außerordentlich teuer und können deshalb erst spät im Spiel angeheuert werden. Söldner sind Profis, die etwas besser kämpfen als Ihre vergleichbaren Wehrpflichtigen. Aus diesem Grunde werden sie eine Armee wirkungsvoll verstärken. Allerdings kann jeder Armee nur jeweils eine Söldner-Einheit zugeordnet werden.

## Die Zufriedenheit

Durch das Herzsymbol wird die Zufriedenheit der Bevölkerung in der jeweiligen Provinz angezeigt. Die Faustregel ist einfach: Ein zufriedenes Volk wächst und gedeiht, ein unzufriedenes revoltiert, spaltet sich ab und terrorisiert Nachbarvölker durch Räubertrupps. Sie sind natürlich daran interessiert, daß Ihre Untertanen loyal zu Ihnen stehen und ihre Arbeit erledigen. Studieren Sie aus diesem Grunde das Handbuch und die verschiedenen Anzeigen (Rationen, Volkswachstum, Steuern, Zufriedenheit) gut, um zu wissen, warum ein Volk unzufrieden bzw. zufrieden ist. Durch verschiedene Maßnahmen ist dieser Index schnell zu steigern bzw. zu senken. Kaufen Sie Bier, das ist billig und bringt bis zu fünf Pluspunkte. Erhöhen Sie kurzfristig die Rationen bei gleichzeitiger Steuersenkung. Verzichten Sie darauf, in einer Provinz mit bedenklichem Zufriedenheitsniveau Soldaten zu rekrutieren. Provinzen, in denen der "Z-Pegel" über 80% liegt, ziehen Einwanderer aus benachbarten Ländereien an, auch aus denen des Feindes. Das einzige Problem, das aus einer hohen Zufriedenheit resultieren kann, ist die Übervölkerung. Dies ist dann der Fall, wenn Weiden und Felder an der Grenze ihrer Kapazität angekommen sind und deshalb zwangsläufig Nahrungsentpässe entstehen müssen. In solchen Fällen sollten Sie nun den umgekehrten Weg gehen: Erhöhen Sie die Steuern, senken Sie (kurzfristig!) die Rationen, rekrutieren Sie eine große Armee. Sie können zwar Nahrung versenden, jedoch keine Siedler von einer übervölkerten in eine volksarme Provinz schicken. Das Spiel verhält sich fair und teilt Ihnen mehrfach mit, wenn

ein Volk bedenklich unzufrieden wird, so daß Sie immer genug Zeit haben, um wirkungsvolle Gegenmaßnahmen einzuleiten.

### Zufallsereignisse

Für manche das Salz in der Suppe, für viele eine unfaire Belästigung, insbesondere dann, wenn zu oft sehr unangenehme Dinge passieren. Dazu zählt zweifellos der Verlust von Feldern (Dürre, Regen). Deshalb sollten Sie grundsätzlich abspeichern, bevor Sie die Runde beenden und so lange neu laden, bis Ihnen die Ereignisse in den Kram passen. Um ein unfruchtbares Feld wieder herzustellen, benötigen Sie sehr viele Arbeiter, die natürlich an anderer Stelle fehlen. In dünn besiedelten Provinzen brauchen Sie das vorläufig nicht zu tun, da genügend Weiden und Felder ausreichend Nahrung für die wenigen Leute produzieren. Anders in Provinzen, in denen das Volk schon zu zahlreich geworden ist: Hier muß sofort gehandelt werden, was aber dank der vielen Arbeitskräfte kein großes Problem darstellen wird.

### Optionen

Sie haben vor und während des Spiels die Möglichkeit, einige Schwierigkeitsgrade selbst zu wählen. Ob Sie nun "Erforschen" oder "erweiterte Landwirtschaft" an- oder abschalten, ist Geschmacksache. Die Option "Nahrungssuche Armee" sollten Sie jedoch nutzen, da Ihnen hiermit ein mächtiges strategisches Instrument zur Verfügung steht, auf das später noch eingegangen wird.

### Burgen und Belagerungsgerät

Fünf verschiedene Burgen können gebaut werden, eine pro Provinz. Je nach Ausführung erhöhen sie die Steuereinnahmen und erschweren dem Feind die Eroberung einer derart geschützten Provinz. Im Kriegsfall sind die Modelle ohne Wassergräben allerdings kein ernsthaftes Hindernis für eine starke Armee. Die zur Erstürmung benötigten Geräte werden von der Armee während der Belagerungszeit gebaut:

**Der Rammbock** ist für Belagerungen immer gut geeignet, da er selbst schwere Tore in kurzer Zeit knackt.

**Der Turm** wird an die Mauer herangefahren und verschafft Ihnen schnellen Zugang ins Innere der Burg. Sobald er "angelegt" wurde, kann er nicht mehr bewegt werden.

**Das Katapult** zerstört nur Mauern und richtet keinen Schaden unter der Besatzung an. Es dauert aber sehr lange, bis durch eine starke Mauer eine durchgehende Bresche geschossen werden kann.

All diese Geräte sind relativ widerstandsfähig gegen Pfeile, jedoch sehr, sehr anfällig gegen massiven Bolzenbeschuß. Alle Truppen, außer den Rittern, können zur Aufschüttung der Wassergräben abgestellt werden. Da dies eine sehr gefährliche Arbeit ist, sollte sie, wie weiter oben bereits erwähnt, von den Bauern erledigt werden.

### Die Schlachten

Dem Trend der Zeit entsprechend, finden die Kämpfe in Echtzeit statt. Am verwirrendsten ist wohl die Eigenart des Programms, die Truppen auf verschiedene Weise darzustellen. In einem Falle repräsentiert eine Figur eine Einheit von 16, in einem anderen steht sie lediglich für acht Soldaten. Mag dies bei den Schützen nicht so wichtig sein, bei den Nahkämpfern kann dadurch ein wesentlicher Nachteil entstehen, da man mit acht Einheiten à acht Mann andere taktische Möglichkeiten hätte als mit zwei Einheiten à 32 Mann. Es ist schon klar, daß eine solche Lösung für den Fall geschaffen wurde, daß Sie eine Armee von mehreren 100 Mann befehligen, deren graphische Darstellung am fehlenden Platz auf dem Bildschirm scheitern würde. Wenn man jedoch lediglich 64 Schwertkämpfer besitzt, ist es nicht nachvollziehbar, warum diese durch zwei Männchen dargestellt werden. An sich sind die Schlachten gegen den PC einfach zu gewinnen, wenn

Ihr Heer nicht total unterlegen ist. Der PC kennt drei wesentliche Taktiken, die er immer wieder anwendet:

- >Wenn der Computergegner glaubt, überlegen zu sein, greift er sofort an und versucht, Sie zu umzingeln. Ziehen Sie in diesem Falle Ihre Schützen an den Bildschirmrand oder in eine Waldschneise zurück und postieren Ihre Nahkämpfer davor. Wenn Sie eine Abteilung der Nahkämpfer entbehren können, halten Sie diese so lange zurück, bis der PC seine Schützen in Position gebracht hat. Die Reserveabteilung greift diese nun, nach Möglichkeit von hinten, an.
- >Glaubt der Computergegner, unterlegen zu sein, zieht er seine Schützen in einer Waldschneise oder an den Bildschirmrand zurück und postiert seine Nahkämpfer davor. So steht er dann und wartet, bis Sie kommen. Lassen Sie Ihre Nahkämpfer in einer Reihe schrittweise vorrücken, stets dicht gefolgt von den Schützen. Sobald Ihre Schützen zu schießen beginnen, greift der PC an. Nun läuft wieder alles wie gehabt: Die Angreifer werden an Ihrer Verteidigungslinie aufgerieben, eine Reserveabteilung eilt herbei, um die feindlichen Schützen aufzubringen. Lassen Sie vorsichtshalber immer einige Kämpfer bei Ihren Schützen, da der PC natürlich ebenfalls versucht, diese in Nahkämpfe zu verwickeln.
- >Bei Brücken verhält sich der Computergegner oft recht geschickt, indem er sie einfach blockiert. Nun kommt es darauf an, wer mehr Schützen hat, da Sie die ihren nun erst auf die des Feindes schießen lassen, die das "Feuer" natürlich erwidern. Sofern noch andere Übergänge in einem solchen Szenario vorhanden sind, wird Kollege PC als nächstes versuchen, über diese einige seiner Kämpfer zu schicken, die Ihre Schützen angreifen. Lassen sie also besonders in dieser Schlachtsituation wieder einige Bewacher die Flanken sichern. Wenn Sie viele Nahkämpfer besitzen, verfahren Sie analog: Ein starkes Kontingent erobert zunächst die anderen Übergänge und fällt dann von hinten über den Feind her.

Wie mehrfach erwähnt, sind die Schützen meist der ausschlaggebende Truppenteil. Mit 200 oder 300 davon und ca. 100 Speerträgern, die nichts anderes tun, als die Schützen zu sichern, können Sie ohne Probleme die meisten Schlachten auch gegen zahlenmäßig überlegene Feinde gewinnen. Auch die Verteidigung Ihrer Burgen ist so recht günstig zu bewerkstelligen: 70% Bogen-, 10% Armbrustschützen, der Rest Speerträger für den Notfall, und es kann an sich nichts mehr passieren. Diese Regel trifft allerdings nur auf die Burgen zu, die einen Wassergraben besitzen. Die kleinen Palisadenburgen und auch der Bergfried sind keine wirklichen Hindernisse. Aufgrund ihrer begrenzten Aufnahmekapazität wird der Feind in der Regel keine Schwierigkeiten haben, mit einer Armee anzugreifen, die deutlich größer ist als Ihre Garnison. In diesen Fällen sollten Sie versuchen, die Belagerungsarmee mit einem Feldheer anzugreifen. Bauen Sie jedoch diese kleinen Burgen dennoch, da sie die Steuereinnahmen in der jeweiligen Provinz deutlich erhöhen und den Feind wenigstens so lange abschrecken, bis seine Armee groß genug für einen erfolgversprechenden Angriff ist.

## Diplomatie

Sie können Ihren Gegnern auf verschiedene Arten mitteilen, was Sie von ihnen halten. Tatsächlich reagieren alle geschmeichelt, wenn Sie ihnen ein **Kompliment** oder gar ein **Geschenk** zukommen lassen. Umgekehrt kühlt das Verhältnis merkbar ab, wenn Sie jemanden beleidigen. Ob das jedoch tatsächlich einen Vorteil einbringt, sei dahingestellt. Sie werden spätestens dann angegriffen, wenn die vom jeweiligen Gegner direkt erreichbaren neutralen Provinzen erobert wurden. Der PC geht dabei nicht ungeschickt vor; er baut die angeschlagenen Eroberungsarmeen erst wieder auf, bevor er sie gegen Ihr Reich entsendet. **Allianzen** mit einem oder mehreren Gegnern können Ihnen hin und wieder etwas Luft verschaffen, sind jedoch sehr unbeständig. Es kam sogar vor, daß der Baron einer Allianz zustimmte, im nächsten Zug seine Kündigung übermittelte, um im nächsten Zug einem erneuten Pakt beizutreten und schließlich im nun folgenden Zug eine der Provinzen des Testspielers anzugreifen. Sofern es Ihnen gelingt, eine Allianz einzurichten, versuchen sie immer wieder, Ihren "Partner" zum Angriff auf den Ihnen momentan gefährlichsten Gegner zu überreden. Sollte er es irgendwann tun, bringt das wenigstens den Vorteil, daß sich sowohl er als auch der von ihm attackierte Gegner gegenseitig schwächen. Lassen Sie sich hingegen nicht auf Allianzen ein, da die Absicht

des Computers alleine darin besteht, Sie seine Kämpfe ausfechten zu lassen, um dann bequem zwei geschwächte Reiche zu kassieren. Wenn Sie sich entscheiden, einen Partner anzugreifen, ohne eine bestehende Allianz zu kündigen, verlieren Sie bei den anderen sehr viel Sympathie. Alles in allem mag die gesamte Diplomatieoption mit menschlichen Spielern ganz lustig sein, im Spiel mit dem PC ärgert man sich doch immer wieder über die sehr zufallsbedingten Handlungen der Gegner bzw. Verbündeten.

## Strategien und Taktiken

Eines macht der PC sehr geschickt: Wenn er merkt, daß er eine soeben eroberte Provinz nicht halten kann, plündert er sie total aus (Getreide und Vieh werden in eine seiner Provinzen versandt), rekrutiert alle verfügbaren Männer und hinterläßt Ihnen ein nun fast menschenleeres Land, in dem es kein Körnchen mehr zu essen gibt. Klar, daß Sie mit einer solchen Provinz zunächst nicht viel Freude haben, da dort die akute Gefahr einer Revolte besteht, was in der Bildung von Räuberbanden gipfeln kann, die auch in anderen Provinzen ernsthaft für Ärger sorgen können. Drehen Sie den Spieß bei Bedarf um: Wenn Sie merken, daß Sie den heranstürmenden Feinden nicht standhalten können, verfahren Sie ebenso. Die im Handbuch vorgeschlagene Strategie der "verbrannten Erde" hat sich ebenfalls als sehr wirkungsvoll erwiesen. Sichern Sie mit einigen starken Verbänden Ihre Grenzen und lassen mehrere Trupps Bauern mit einer Stärke von ca. 50 Mann die Provinzen des Feindes verwüsten. Bedenken Sie hierbei jedoch, daß ein Land, in dem kein Feld mehr intakt ist, auch nach einer Eroberung durch Sie zunächst nur Ärger und Kosten bringt. Wenn Sie sich also entscheiden, den Feind auf diese Weise nachhaltig und dauerhaft zu schwächen, sollten Sie in der Zwischenzeit einige starke Armeen aufbauen, um dann für den finalen Schlag gegen alle Feindprovinzen gerüstet zu sein. Noch ein Tip, wenn Sie die Option "Nahrungssuche Armee" eingeschaltet haben: Gerade zu Beginn eines jeden Szenarios sind Sie von einigen neutralen Provinzen umgeben. Stellen Sie Ihre Truppen sofort in eine solche, da dann dort die Nahrung besorgt wird und nicht bei Ihnen. Mit dieser Taktik können Sie auch den Feind heranlocken, um seine Hauptstreitmächte zu stellen: Betreten Sie mit einer starken Armee sein Gebiet. Sie bringen dort nun die Versorgung der Bevölkerung total durcheinander, weshalb der Feind versuchen muß, Sie zu vertreiben und seinerseits eine starke Armee aufstellt bzw. versucht, eine der bestehenden heranzuführen. So können Sie ihn militärisch sehr effektiv schwächen und erhalten einigermaßen intakte Provinzen als Lohn. Während der Kampagne werden Sie gezwungen sein, immer mehr aus der Defensive heraus zu kontern. Wenn auch die ersten beiden Missionen durch schnelle, entschiedene Vorstöße recht schnell zu gewinnen sind, wird sich dies ab dem Irland-Feldzug ändern. Sie werden relativ lange in Ruhe gelassen, können also Ihre Stamm-Provinz und die beiden angrenzenden Provinzen (die Sie natürlich zunächst erobern müssen) ein wenig entwickeln. Die Zeit nutzen Sie, indem Sie Burgen mit Wassergraben bauen und darin starke Schützenverbände stationieren. Warten Sie getrost, bis Sie angegriffen werden und versuchen Sie, durch gezielte Bündnisse die Feinde gegeneinander zu hetzen. Wenn Sie beobachten, daß eine Belagerung des einen Feindes beim anderen eben scheiterte, bedeutet das aber auch, daß die Garnison der erfolgreich verteidigten Burg sehr geschwächt sein kann: Ein gefundenes Fressen für Sie. Sie erobern diese Provinz nun und verkaufen alles, sobald sich der Feind erneut nähert. Rekrutieren Sie so viel Soldaten wie möglich. Nun ziehen Sie sich zurück. Sollte der Feind nachstoßen, wird er zunächst von der eben rekrutierten Armee, die durch die Verkaufserlöse gut ausgerüstet werden konnte, zumindest empfindlich geschwächt, um dann von einer anderen Ihrer Streitkräfte vernichtet zu werden. Gleichzeitig leiten Sie nun die oben beschriebene Strategie der "verbrannten Erde" ein und entziehen ihm dadurch Volk, Nahrung und Geld. Sie werden sehen, daß nach einigen Spielzügen Ruhe einkehrt und Sie somit Gelegenheit haben, für den Showdown aufzurüsten.

Uwe Symanek