

Im zweiten Teil unserer K&M Komplettlösung ebnen wir den Weg, um das Königreich endgültig von dem Tyrannen zu befreien.

Komplettlösung, Teil 2

KNIGHTS AND MERCHANTS



AUSHUNGER-STRATEGIE

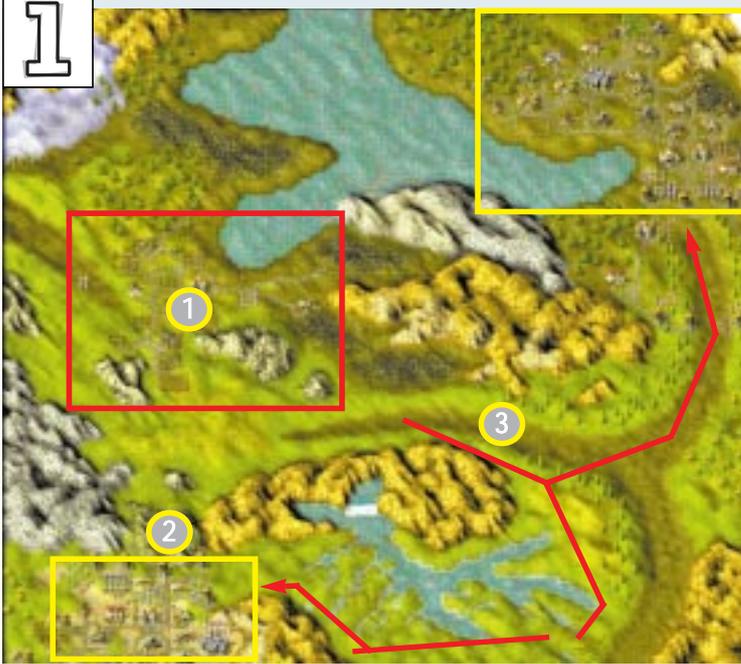
Besonders in der zweiten Hälfte von Knights and Merchants funktioniert die folgende Strategie: Sie umgehen die Hauptverteidigungen des Gegners und „schleichen“ sich unbemerkt mitten in das Dorf Ihres Widersachers. Dort können Sie in relativ kurzer Zeit immense Schäden anrichten. Ihr erstes Ziel sollten die Wirtshäuser und Lager sein. Wenn noch Zeit ist, zerstören Sie auch Schulen und Festungen. Meistens richten Sie so großen Schaden an, daß die Wirtschaft Ihres Feindes zusammenbricht und schlußendlich seine Truppen auf dem Feld verhungern.



Dieser feindliche Trupp hat nichts von unseren Attacken im Hinterland mitbekommen. In der gegnerischen Basis existieren keine Gasthäuser und Lager mehr. Somit sind alle Gehilfen bereits verhungert oder haben keine Nahrung, um die Truppen zu versorgen. Nach langem Hungern rafft es die Schwerträger dahin.



MISSION 11, AUFBAUMISSION



Sie haben es mit zwei starken Gegnern zu tun, einem im Nordosten und einem im Südwesten.

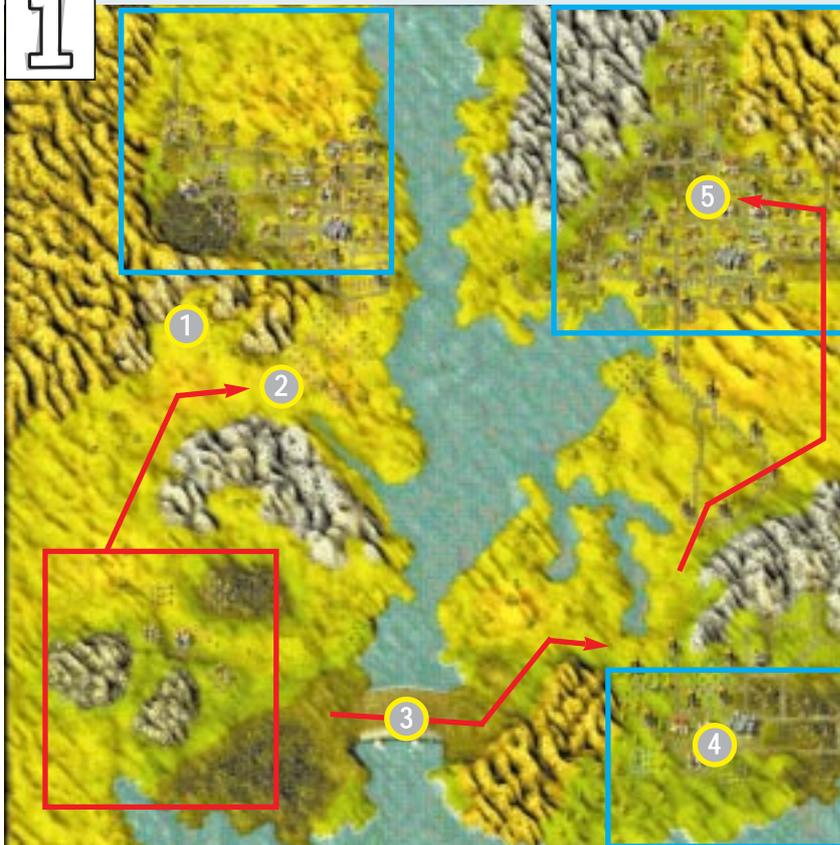
1. Vertreiben Sie die letzten Angreifer und bauen Sie Ihre Stadt neu auf.
2. Achten Sie auf dieses Granitvorkommen! Der südliche Gegner baut es ab und dringt so nach einiger Zeit in Ihre Stadt ein. TIP: Sobald Sie einige Soldaten haben, stellen Sie hier Bogen- oder Armbrustschützen auf. Diese feuern dann auf die Steinmetze. Dies hat den entscheidenden Vorteil, daß Sie sich auf eine Front konzentrieren können. Vorsicht: Sie müssen die Schützen rechtzeitig aufstellen, um einen Durchbruch zu verhindern. Achten Sie jedoch darauf, daß Ihre Verteidigung am Engpaß bei Punkt (3) schon steht.
3. Errichten Sie an dieser Stelle eine starke Verteidigungslinie aus Wachtürmen. Der Gegner greift mit großen Mengen Kavallerie an, halten Sie also Schützen und Lanzen- bzw. Pikenträger bereit.
4. Wenn Sie die Angriffe abgeschlagen haben, können Sie zunächst den Gegner im Süden angreifen.
5. Für den zweiten Gegner brauchen Sie schon eine ziemlich starke Armee. Am besten locken Sie gegnerische Einheiten zu den Wachtürmen bei (3).

Durch die Angriffe auf den Steinmetz bei Punkt (2) angelockt, greift der Gegner unsere Stellung an. Die Lanzenträger und die Schützen können diese Attacke abschlagen. Um auch gegen spätere Angriffe gewappnet zu sein, werden Wachtürme gebaut.





MISSION 12, AUFBAUMISSION



1. Es ist äußerst wichtig, daß Sie sofort die Eisenvorkommen im Norden sichern.
2. Mit Ihren anfänglichen Einheiten können Sie die Lanzenträger des violetten Gegners anlocken und niedermachen. Stellen Sie an dieser Position einige Truppen als Wache ab. Ihr Feind schickt immer wieder einzelne Soldaten hierher. Halten Sie sich jedoch unbedingt außerhalb der Reichweite der Bogenschützen.
3. Da vom Norden nun keine Gefahr mehr ausgeht, können Sie Ihre Verteidigung auf die Brücke östlich Ihrer Startposition konzentrieren. Sie verfügen über große Kohle- und Eisenvorkommen. Da die Eisenminen jedoch sehr weit weg von der Kohle sind, sollten Sie Ihre Waffenproduktion bei den Kohlevorkommen aufbauen. Es wird nämlich weitaus mehr Kohle als Eisen zur Waffenherstellung benötigt. Mit genügend Gehilfen wird das Eisen auch schnell genug aus den Minen im Norden herbeigeschafft.
4. Den südlichen grünen Gegner erledigen Sie wie gewohnt mit einer kleinen Angriffsarmee. Wenn Sie merken, daß der Widerstand der Gegner zu groß ist, ziehen Sie sich einfach zum Punkt (3) hinter Ihre Wachtürme zurück.
5. Den zweiten grünen Gegner können Sie mit einem Trick ziemlich leicht besiegen:



Nachdem Sie die ersten Wachtürme zerstört haben, können Sie mit einem kleinen Trupp Soldaten am Kartenrand entlangziehen. Auf dieser Route umgehen Sie alle feindlichen Truppen und weichen auch den Wachtürmen aus. Jetzt können Sie mitten in das gegnerische Dorf einfallen und wichtige Gebäude wie Schulen, Lager und Gasthäuser zerstören. Wenn Sie die Wirtschaft genug schädigen, verhungert der Feind (Siehe: „Aushunger“-Strategie).

Diese Brücke eignet sich besonders zur Verteidigung. Da Sie den Gegner im Norden bereits frühzeitig „kaltgestellt“ haben, ist dies der einzige Zugang zu Ihrer Basis.



MISSION 13, TAKTIKMISSION

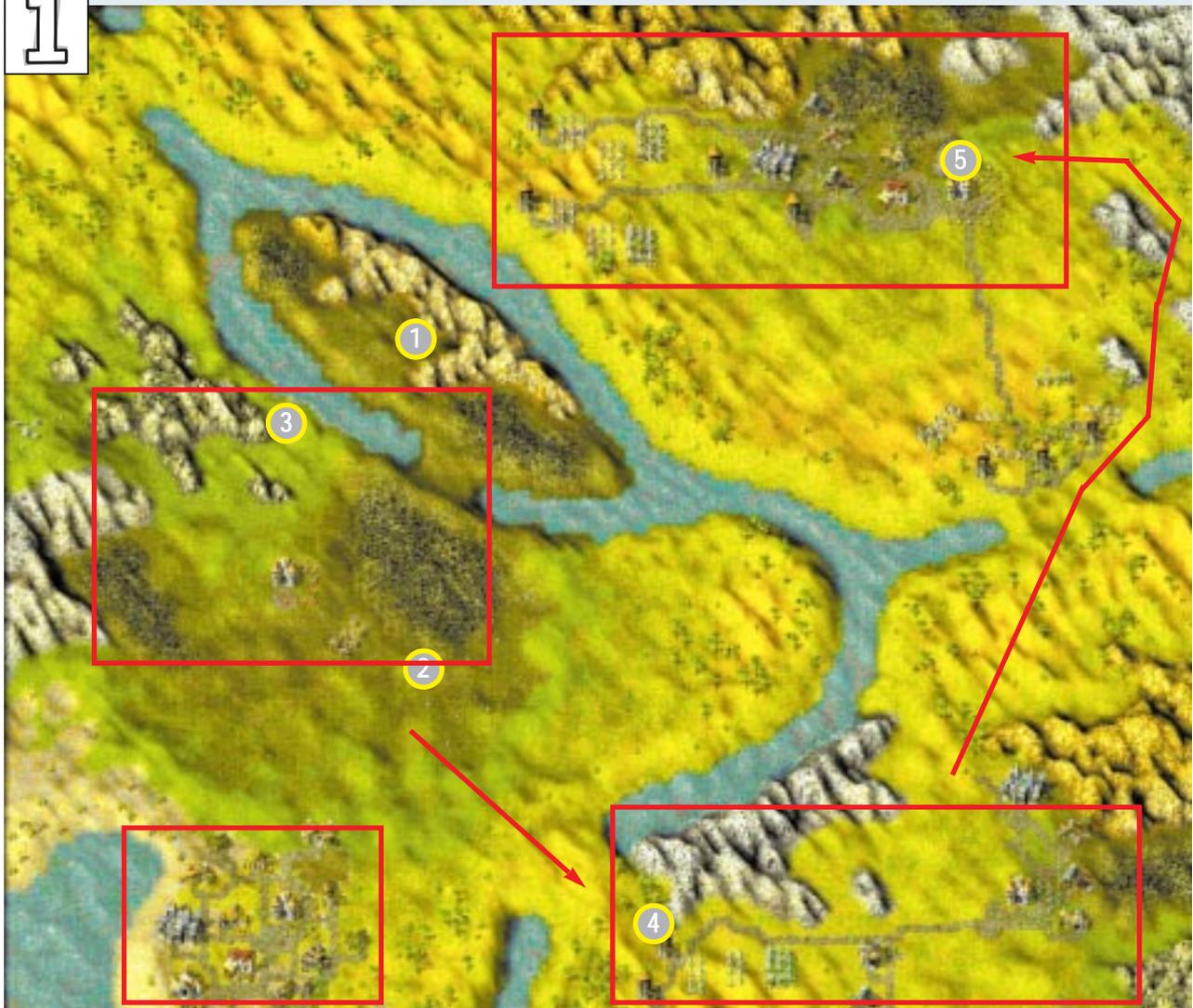
Stoßen Sie mit Ihrer Kavallerie sofort zu den gegnerischen Schützen auf den Anhöhen nördlich und südlich Ihrer Position vor. Ihre Fußtruppen besetzen den Durchgang in der Mitte – die eigenen Schützen schießen aus dem Hinterhalt. Ohne die Bogenschützen auf den Klippen hat der Gegner keine Chance.

Unsere schwere Kavallerie prescht gleich zu Anfang der Mission auf die feindlichen Schützen zu. Ohne Fernwaffen kann Ihr Gegner nicht siegen.





MISSION 14, AUFBAUMISSION



Entgegen der Aussagen der Missionsbeschreibung und der Meldung im Spiel sollten Sie sich nicht dem ersten Angriff Ihres Verbündeten anschließen! Bereits nach einer Stunde entbrennen die ersten Kämpfe. Sie müssen lediglich vermeiden, daß alle Gebäude Ihres befreundeten Dorfes zerstört werden. Solange Sie den grünen Gegner nicht mit Einheiten angreifen (Ausnahme: Wachtürme), konzentriert sich dieser nur auf Ihren Verbündeten.

1. Dehnen Sie sich schnell nach Osten aus und fördern Sie dort Eisen und Kohle. Vorsicht: Erweitern Sie Ihre Stadt in die Breite und nicht zu weit nach Süden, da Sie sonst von dem grünen Gegner angegriffen werden. Sie müssen so schnell wie möglich Eisenwaffen herstellen.

2. Befestigen Sie die Südseite Ihrer Siedlung mit vielen Wachtürmen. So können Sie den grünen Gegner bei seinen Angriffen auf Ihren Verbündeten schwächen, ohne Ziel seiner Angriffe zu werden. Außerdem dient Ihnen diese Turmreihe später als Verteidigungslinie.

3. Später wird der schwarze Gegner in Ihr Dorf einfallen. Errichten Sie deswegen an dem schmalen Durchgang auch Wachtürme. Sie sollten auch weiter im Hinterland Türme bauen. Der schwarze Gegner hat die Rohstoffinsel zum Ziel.

4. Kurz bevor Ihr Verbündeter ausgelöscht ist, wird es Zeit für Sie einzuschreiten. Sie sollten mittlerweile drei bis vier Trupps Armbrustschützen sowie einige Trupps Pikeniere haben.

5. Wenn Sie nun nach Südosten gegen den grünen Feind vorrücken, wird der schwarze Gegenspieler eingreifen. Speichern Sie vor Ihrer Offensive ab, da der zweite Gegner mal von Norden und mal von Süden (durch die grüne Basis) angreift.

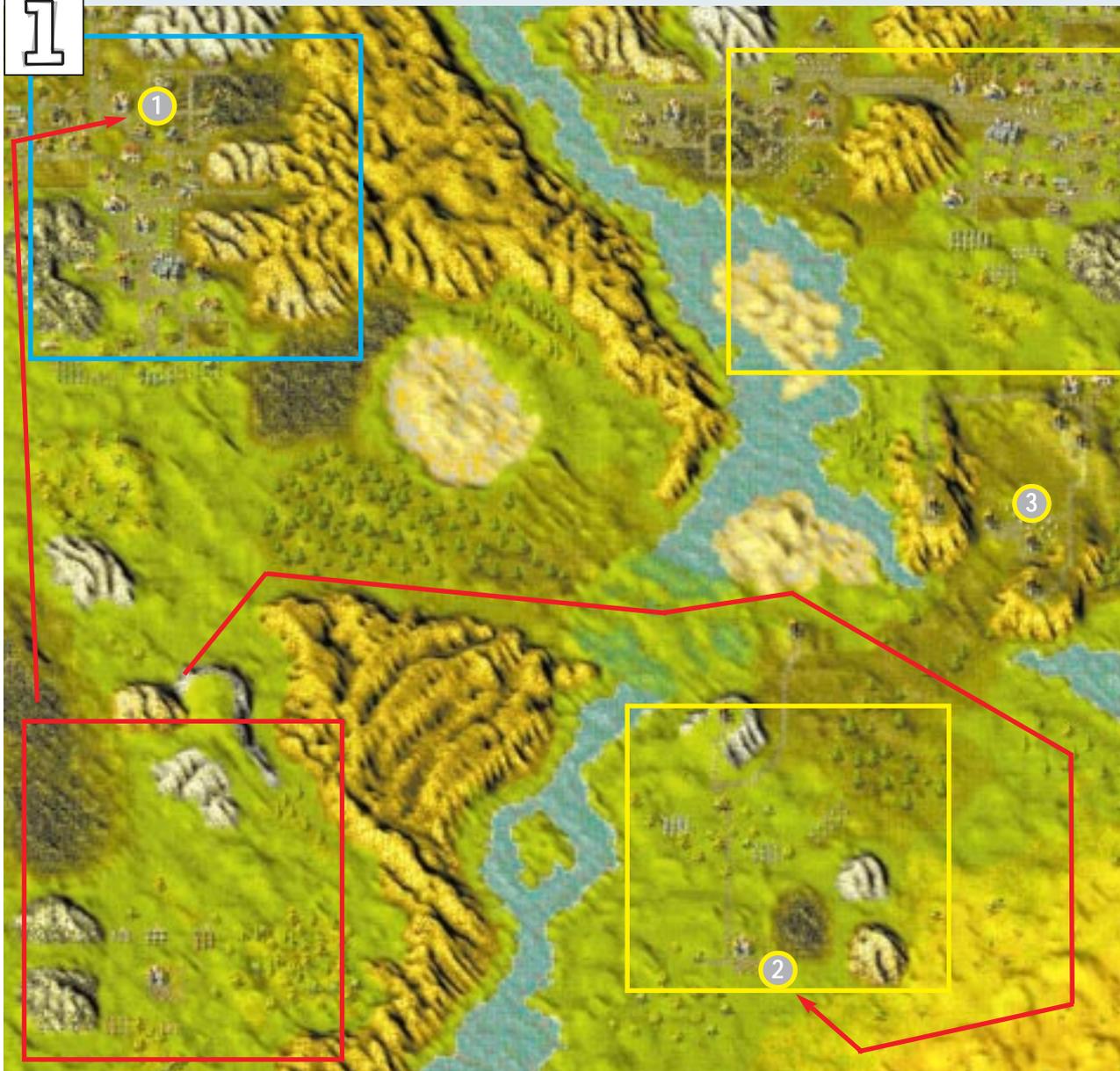
6. Wenn Sie den grünen Gegner besiegt haben, sollten Sie von Süden her in die schwarze Basis einfallen. Die andere Seite ist zu stark bewacht. Auch hier lohnt es sich, mit einem kleinen Trupp am Kartenrand entlangzumarschieren und in das Dorf einzufallen. Bis der Gegner reagiert, können Sie schon schwere Schäden anrichten.



Diese Reihe von Wachtürmen reicht bis tief ins eigene Hinterland. Die Armbrustschützen auf der Landzunge nehmen die einfallenden Truppen außerdem unter Beschuß.



MISSION 15, AUFBAUMISSION



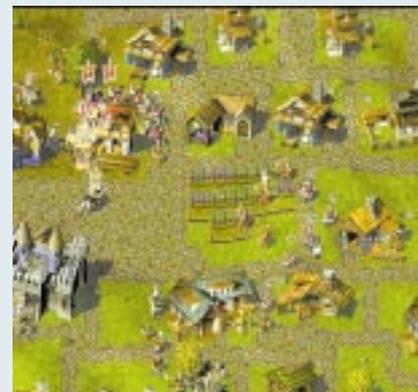
Diese und die folgende Mission sind Paradebeispiele für die „Aus-hunger-Strategie“. Was ohne diese Taktik zu einer stundenlangen Schlacht ausarten würde, kann so in vergleichbar kurzer Zeit gelöst werden.

1. Schicken Sie Ihren ersten Reitertrupp nach Norden. Durch einen Spalt im Gebirge kommen Sie an den gegnerischen Truppen vorbei direkt ins Herz der Stadt. Dort vernichten Sie alle Lager, Schulen und Gasthäuser. Vorsicht: Wenn Sie die Kaserne angreifen, bekommen die feindlichen Truppen Wind von Ihrer Aktion. TIP: Formieren Sie die Reiter in einer senkrechten Linie, damit es beim Passieren der Engstelle nicht zu Kontakten mit den Truppen des Gegners kommt.

Während die ersten beiden Gegner sehr einfach zu besiegen sind, müssen Sie bei dem letzten Widersacher mit hartem Widerstand rechnen. Trotzdem gelingt es, das Gasthaus und das Lager zu vernichten.

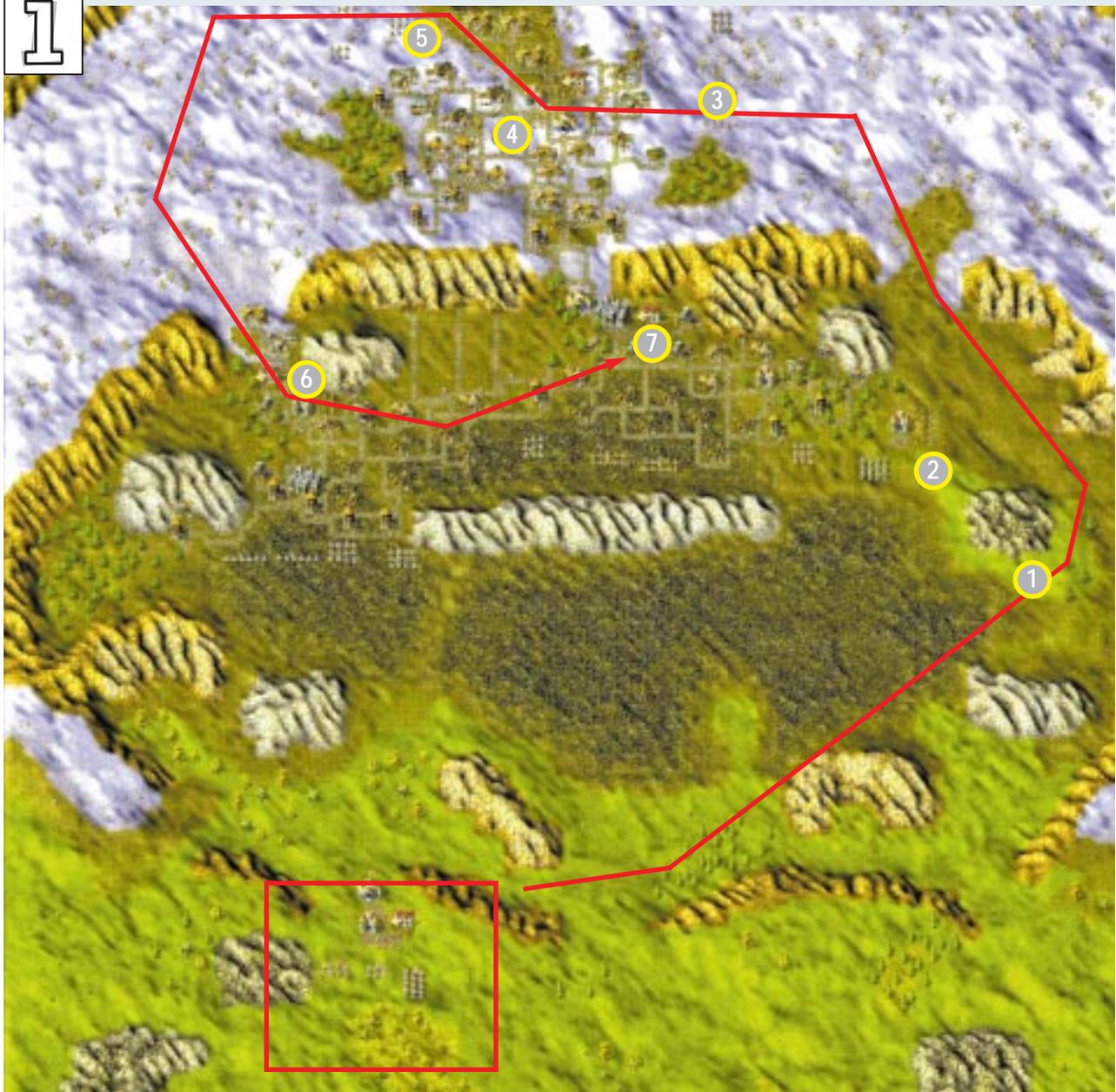
2. Zeitgleich zu 1. schicken Sie den zweiten Reiter-Trupp nach Osten (siehe Karte). Dort können Sie den im Aufbau befindlichen Gegner auch erledigen.

3. Jetzt haben Sie es „nur“ noch mit einem Feind zu tun. Sie können mit Ihren anfänglichen Truppen durch die erste Verteidigungslinie stoßen und am rechten Bildrand entlang nach Norden ziehen. So können Sie auch hier großen Schaden anrichten.





MISSION 16, AUFBAUMISSION



J

K

L

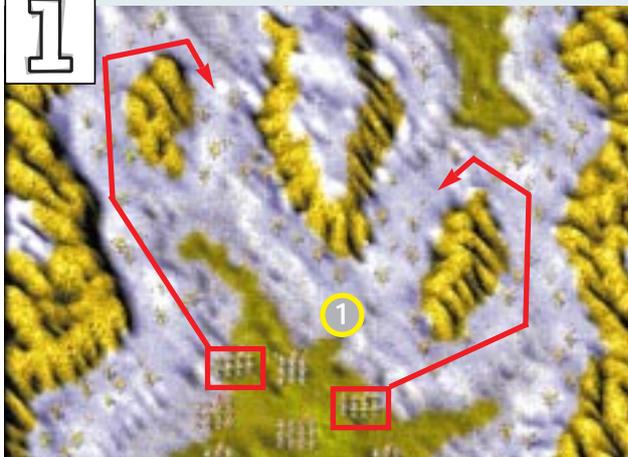
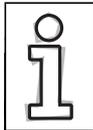
Unglaublich, aber wahr: Durch überlegene Taktik ist es möglich, die Mission bereits in den ersten Minuten zu entscheiden.

1. Ziehen Sie all Ihre Truppen hierher.
 2. An dieser Stelle entsteht eine neue Siedlung. Beobachten Sie das Vorankommen des Gegners aus sicherer Entfernung. Sobald der Gegner anfängt, ein Schulhaus zu bauen, schlagen Sie zu. Rücken Sie mit den Bogenschützen so weit vor, bis sie auf die Bauarbeiter schießen können. Sie müssen unbedingt alle fünf Arbeiter ausschalten. Vorsicht: Der Gegner reagiert schnell. Wenn Sie es schaffen, ziehen Sie sich zurück. Sollten Sie es nicht schaffen, rechtzeitig zu flüchten, macht es auch nichts.
 3. Die Ritter ziehen weiter zu diesem Punkt. Der gegnerische Trupp Späher ist kein Hindernis und wird kurzerhand überrannt. Die Bogenschützen an diesem Punkt können Sie von hinten angreifen.
 4. Zerstören Sie das Lager und das Gasthaus. Tip: Teilen Sie die Ritter in zwei Gruppen auf und greifen Sie beide Gebäude gleichzeitig an.
 5. Nun geht es schleunigst weiter: Am Kartenrand ganz nach Westen ziehen. So umgehen Sie die gegnerischen Truppen.
 6. Stoßen Sie nach Süden vor und zerstören Sie die beiden Gasthäuser und Lager bei Punkt 6 und 7.
- Alle Gegner sind jetzt dem Untergang geweiht. Durch das Ausrotten der*

Arbeiter werden keine neuen Truppen ausgebildet (weil kein Schulhaus vorhanden ist), und alle anderen Siedlungen werden erbärmlich verhungern. Sie müssen nun nur noch warten, bis alle gegnerischen Truppen verhungert sind. Ausnahme: Im Lager (2) ist genügend Nahrung für die Truppen dieser Siedlung. Greifen Sie diese direkt an oder locken Sie sie von dem Lager weg und greifen von einer anderen Seite an.



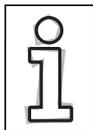
MISSION 17, TAKTIKMISSION



Wieder kommt es darauf an, die Schützen des Gegners mit der Kavallerie auszuschalten. Reiten Sie von hinten an die Schützen heran, während Sie mit den Fußtruppen bei (1) Stellung beziehen. Greifen Sie den Gegner zuerst von Punkt (1) mit Schützen an und schlagen Sie sofort danach mit der Kavallerie zu. So verwickeln Sie den Feind von zwei Seiten in Kämpfe. Die Schützen des Gegners können sich nicht gegen Ihre Kavallerie zur Wehr setzen und sind somit völlig unbrauchbar. Vorsicht: Von Norden rücken noch weitere Einheiten des Feindes an. Sie müssen die Kavallerie dann schnell wieder wegziehen. Wenn Sie alle feindlichen Truppen in der südlichen Hälfte der Karte besiegt haben, geht es weiter nach Norden. Dort treffen Sie noch auf einige schwache Truppen (Holzwaffen). Die sollten kein Problem darstellen.

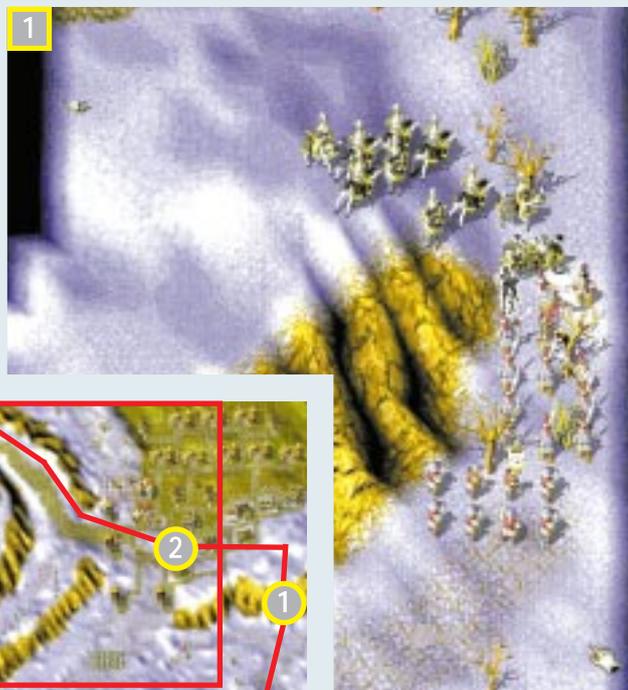
Bevor die eigentliche Schlacht losgeht, reiten Sie mit Ihrer Kavallerie um die feindlichen Stellungen herum. An den roten Pfeilen erkennen Sie, wo Sie dem Feind in den Rücken fallen können.

MISSION 18, AUFBAUMISSION



Ein weiteres Musterbeispiel für die „Aushunger-Strategie“. Die gegnerische Basis besteht aus drei Teilen: Waffenproduktion im Westen, Nahrungsproduktion im Osten und „Hauptlager“ in der Mitte.

1. Ziehen Sie Ihre Truppen zu dem Felsspalt am Kartenrand oben rechts. Dort müssen Sie sich gegen die gegnerische Kavallerie zur Wehr setzen, was an dem Engpaß jedoch kein Problem darstellt.
2. Zerstören Sie die gesamte Nahrungsproduktion.
3. Jetzt können Sie gleich weiter bis zum Hauptlager vorstoßen. Der Widerstand ist gering. Passen Sie auf die Türme südlich des Lagers auf! Wenn Sie die Lager im Osten und in der Mitte zerstört haben, sind alle Nahrungsreserven des Gegners vernichtet. Jetzt können Sie zuschauen, wie alle Feinde verhungern.



Durch diesen Engpaß gelangen Sie in die feindliche Basis. Gegen Ihre Pikeniere und Armbrustschützen kann die gegnerische Kavallerie nicht viel ausrichten.



Nachdem Sie die Siedlung im Osten zerstört haben, können Sie ohne Umschweife weiter zum Hauptlager in der Mitte vorrücken. Sie stoßen dabei nur auf schwache Gegenwehr.



MISSION 19, TAKTIKMISSION



1. Ziehen Sie all Ihre Truppen (bis auf die Kavallerie und die Infanterie ganz rechts) an diesem Punkt zu einer Verteidigungsformation mit Ausrichtung Nordwest zusammen. Pikeniere nach vorne! Der Gegner greift mit Kavallerie an.

2. Der zweite Angriff kommt an der gleichen Stelle, nur aus Westen. Hier greift der Feind auch mit Infanterie an, ziehen Sie also Kavallerie mit vor.

3. Jetzt sammeln Sie Ihre Truppen wieder. Mit der Kavallerie können Sie die gegnerischen Truppen umgehen. Sie können dann beim nächsten Angriff dem Feind in den Rücken fallen und so seine Arm-

brustschützen ausschalten. Provozieren Sie den Feind mit einem einzelnen Schützen zu einem Angriff.

4. Jetzt sollten alle Gegner außerhalb der Befestigung beseitigt sein. Mit einem Trick kümmern Sie sich nun um die feindlichen Schützen auf der Mauer: Wenn Sie sich mit Ihren eigenen Armbrustschützen seitlich nähern, kann der Gegner das Feuer nicht erwidern, da er in die falsche Richtung schaut. Sobald Sie in Reichweite der Türme kommen, reitet die Kavallerie aus der Festung los. Empfangen Sie die feindlichen Reiter mit einer Verteidigungslinie. Jetzt können Sie in aller Ruhe alle Gegner aufreiben.

J

K

L



MISSION 20, AUFBAUMISSION



1. Bei der großen Anfangsschlacht sollten Sie sofort Ihre Truppen umgruppieren. Versuchen Sie unbedingt, Ihre Kavallerie von den feindlichen Pikenern fernzuhalten.

2. Nach der ersten Schlacht sollten Sie noch von jedem Truppenteil ein paar Soldaten übrig haben. Um sich die Sache etwas zu erleichtern, können Sie mit diesen Truppen nach Nordwesten ziehen und dort den Feind wie folgt anlocken: Die Kavallerie reitet so nahe wie möglich an den Gegner heran und dreht um, sobald dieser sich bewegt. So locken Sie den Gegner in eine jenseits der Brücke angelegte Falle. Bei dieser Aktion verlieren Sie fast alle restlichen Truppen, können aber einen der insgesamt vier Gegner ausschalten.

3. Bauen Sie Ihre Stadt nach und nach in Richtung Norden aus. Sie sollten so schnell wie möglich Eisen und Kohle abbauen, um Eisenwaffen zu produzieren. Errichten Sie eine Verteidigungslinie aus 5 bis 8 Wachtürmen in zwei Reihen (bei Punkt 3). Der Gegner wird mit riesigen Kavallerietrupps angreifen. Ihre erste Priorität sind also Pikener und Armbrustschützen.

Wichtig ist eigentlich nur, daß Ihre Verteidigungslinie den Angriffen standhält. Die Siedlung folgt den Kohle- und Eisenvorkommen. Wenn Sie genügend Truppen beisammen haben (80 bis 100 Soldaten sollten es schon sein), können Sie Ihrerseits in die Offensive gehen.

Führen Sie die Angriffe wie gewohnt: Bei zu starkem Widerstand hinter die Verteidigung zurückziehen und danach wieder angreifen. Nach 4 bis 6 Stunden haben Sie dann endlich die letzte Schlacht gewonnen und das Land endgültig vom Tyrannen befreit.

