PVP für Anfänger
kleine Kolonien der Stufe 1

Teil 2 – Eroberung und Kampf

Wir haben nun eine neue kleine Kolonie gestartet und einen Marschall gefüllt mit jeweils 33 bis 35 Angriffsinfantrie (blau), Angriffsbögen (grün) und Angriffsreitern (rot) auf die Kolonieinsel geschickt.
Wenn ihr schon mehr Erfahrung habt, dann könnt ihr natürlich genau die Einheiten einpacken, die ihr für die ersten Lager benötigt.

Warum ich die Einheiten mit blau, grün und rot bezeichnet habe werdet ihr später erfahren.

Und hiersehen wir unsere heutige Kolonie:

Mit dem Marschall sehen wir uns den Laufweg an. Wow, is das ne einfache Kolonie.
Hat aber alles für uns, um zu sehen wie man kämpft!!!!

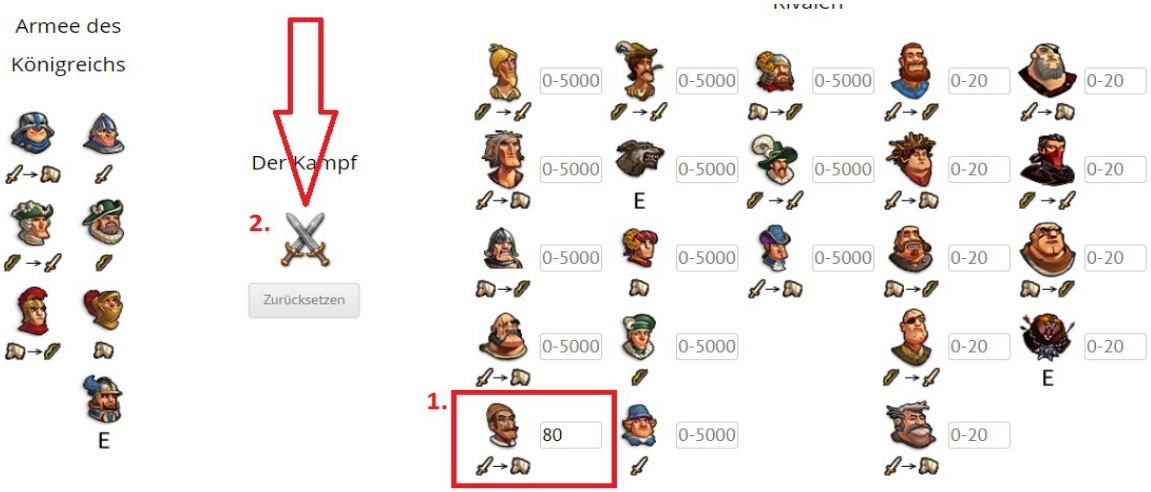
Sehen wir uns mal die Lager , die wir nun bekämpfen müssen etwas genauer an!

Hier das Lager, welches uns als erstes ablenkt, wird in der Laufwegvorschau mit der 1 bezeichnet.

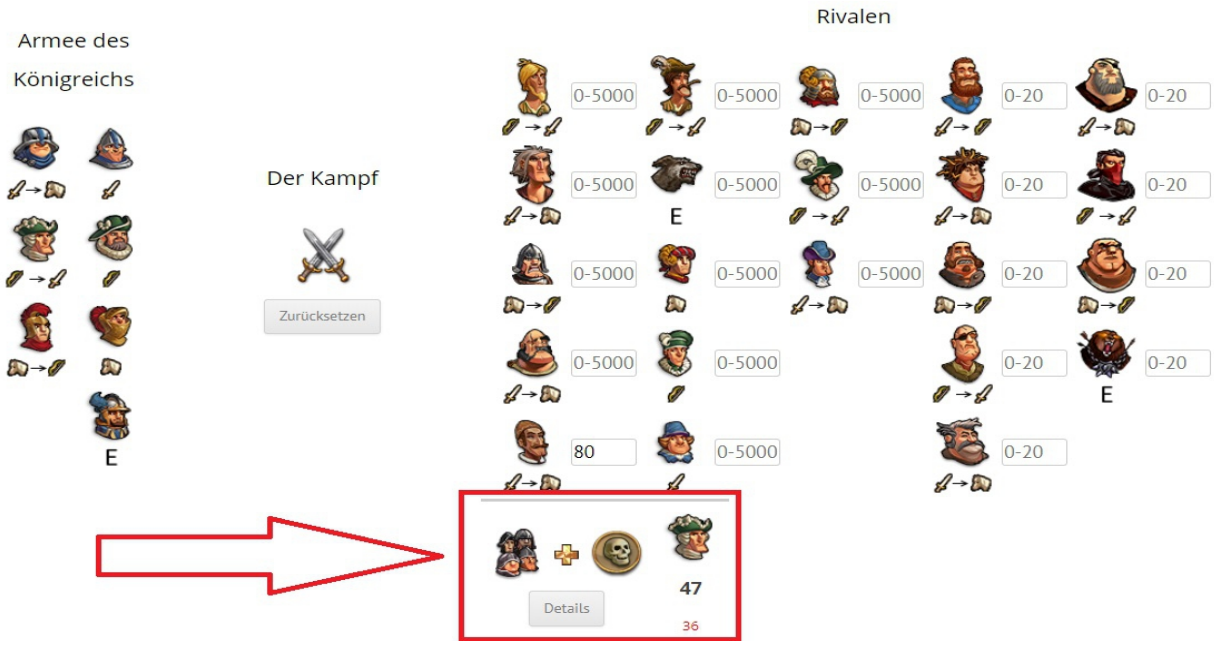
Aha, 80 so Typen mit nem Schwert stecken in diesem Lager !!

Wir öffnen in einem neuen Browserfenster einen PVP- Simulator.
http://osettlers.com/de/expedition-calc
https://de.tsomaps.com/tools/exp-calc/

Beim richtigen Gegner tippen wir nun die Zahl 80 ein, weil 80 von ihnen im Lager sind.
Nun klicken wir auf das Kampfsymbol in der Mitte des Simulators.



Unten erscheint eine Anzeige. Hier sehen wir, zum Bekämpfen dieses Lagers werden 47 Angriffsbögen (grün) benötigt, 36 davon werden wir verlieren.
Also notiere ich mir auf einen Zettel: Lager 1 – 47 Angriffsbögen (grün) Verlust 36

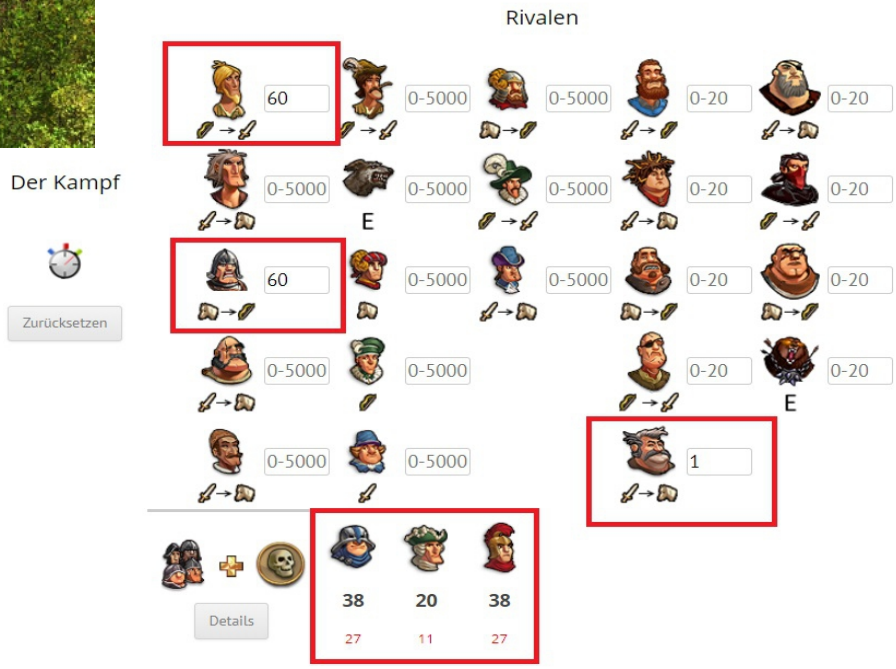


Wir sehen uns nun das nächste Lager an und wiederholen den Vorgang am Simulator.
Vergiss nicht die 80 Schwertkämpfen von eben aus der Simulation zu nehmen.

47 Angriffreiter (rot) und Verlust 36 notieren wir uns auf unserem Zettel.

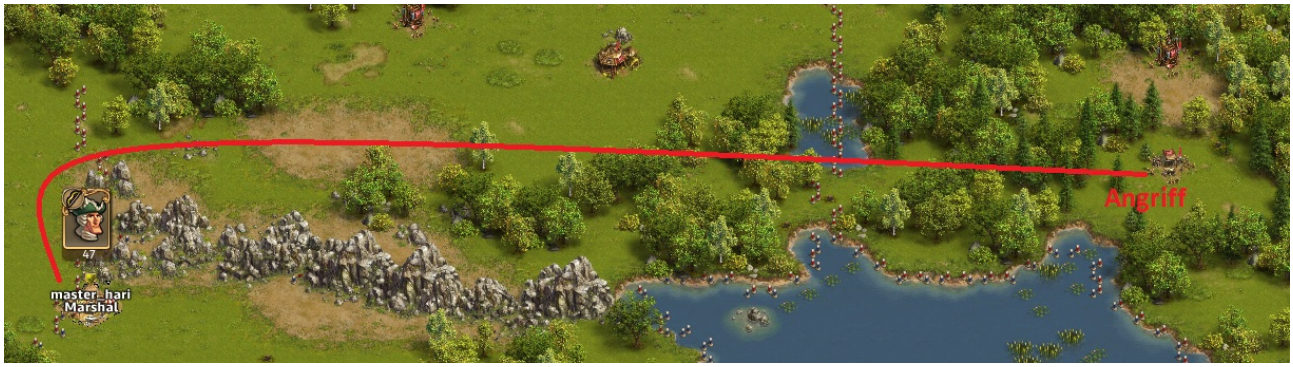
Und jetzt simulieren wir uns noch das letzte Lager vom Kartenboss!

Wir tippen hier als 60 beiden den blonden Bogenschützen,
60 bei den Reitern mit Helm und
1 mal den Boss mit dem grauen Schnurbart ein, klicken wieder auf das Kampfsymbol und sehen wir benötigen
38 Angriffsinfantrie (blau)
20 Angriffsbögen (grün)
38 Angriffsreiter (rot)
das notieren wir auf unserem Zettel



Am Zettel rechnen wir zusammen was wir benötigen, kehren zurück nachhause, füllen unsere anderen Marschalls mit den benötigten Einheiten und schicken diese ebenfalls zur Kolonie.
Beim Kaufmann gibt es einen PVP-Transporter für 200 Münzen, den können wir ebenfalls verwenden.

Alle Einheiten auf deiner Kolonie? Dann packen für Lager 1, so wie du auf deinem Papier notiert hast, 47 Angriffsbögen (grün) in einen Marschall und greife dein erstes Lager an.
Achte dabei darauf, das du nicht von einem anderen Lager abgelenkt wirst.
Da im gegnerischen Lager nur ein Einheitentyp (Infantrie) zu finden ist, brauchst du nichts weiter zu tun als das Lager anzugreifen und warten bis der Kampf gewonnen ist.



Auweh – eine Ablenkung bei Lager 2

Lager 1 ist besiegt, wir wollen nun Lager 2 angreifen. Darum packen wir, wie auf unserem Zettel notiert 47 Angriffsreiter (rot) in den Marschall.
Wir wollen nun Lager 2 angreifen, doch leider sehen wir das unser Marschall zu diesem Lager einen anderen Laufweg verwendet und so von weiteren 2 Lagern abgelenkt werden würde :-(

Was tun ?
Wir greifen einfach den Kartenboss an und lassen uns vom Ziellager (Lager 2)ablenken.
Sobald der der Kampf gewonnen ist, müssen wir unseren Marschall zurückziehen, ansonsten würde dieser nach dem Kampf zum Bosslager weiterlaufen.
Da im gegnerischen Lager nur ein Einheitentyp (Bogenschützen) zu finden ist, brauchst du nichts weiter zu tun.

In den Kampf eingreifen.

Nun heißt es noch den Kartenboss zu besiegen.
Im Lager vom Kartenboss finden wir 3 verschiedene Gegner.

60 Reiter
60 Bogenschützen
Boss hat ein Schwert – daher zählt er zu Infantrie

Darum müssen wir hier aktiv in den Kampf eingreifen.

Anhand des roten hüpfenden Pfeils über der Einheit mit dem Hufeisen
sehen wir , das der Boss als erstes diese Einheit in den Kampf schickt.

Daher müssen wir, wenn wir dieses Lager angreifen, als erstes unsere Angriffsinfantrie verwenden.

Während des Kampfes müssen wir immer darauf achten, welche Einheit der Gegner als nächstes einsetzt, und dementsprechend unsere Einheit anpassen.

Was bekämpfe ich womit ???

Reiter (Hufeisen) – Angriffsinfantrie (blau)
Bogenschützen (Bogen) – Angriffsreiter (rot)
Infantrie (Schwert) - Angriffsbögen (grün)

puh wie merk ich mir das?
Ich persönlich verwende diese Methode, auf einem Zettel notiert um schnell nachsehen zu können.

Hufeisen – blau
Bogen - rot
Schwert – grün

D.h. Ich kucke während dem Kampf nur auf das Symbol beim Gegner, zeigt dieses z.B. einen Bogen an, so schicke ich meine roten in den Kampf usw.

Sehen wir uns das in der Praxis an !!!

Wie auf dem Zettel notiert, packen wir für den Kartenboss in unseren Maschall, 38 blau, 20 grün, 38 rot.

Wir klicken auf Angriff, danach auf das Bosslager.

Nochmal kontrollieren wir, der Gegner schickt Hufeisen in den Kampf, deshalb klicken wir auf unsere blaue Einheit, damit diese den Kampf beginnt.

Der Kampf hat begonnen. Die beiden inneren Stapel zeigen das nun 20 Hufeisen gegen 20 blaue kämpfen.

Unsere Angriffsseinheiten kämpfen immer in 20er Stapel.

Die äußeren Stapel zeigen die als nächstes eingesetzte Einheit.

In diesem Fall bringt der Gegner als nächstes wieder Hufeisen in den Kampf, daher können wir unsere blauen Kämpfer so belassen.

Jetzt müssen wir agieren.

Der Gegner bringt als nächstes seine Bögen in den Kampf.

Wir klicken erst auf unsere nächste Einheit, dann erscheint die Auswahlmöglichkeit. Hier wählen wir unsere roten Kämpfer aus.

Bögen – rot
Hufeisen – blau
Schwert – grün

Leider war ich hier mit dem Abspeichern der Bilder zu langsam.

Korrekterweise hätte ich für den Boss, da er ein Schwert besitzt, rechtzeitig meine Angreifer auf grün ändern sollen.

Der Kampf ist gewonnen.
Du kannst die Quest abschließen und zurück nachhause kehren.
Im Postfach findest du deine Belohnungen.

Nun muss noch die Verteidigung aufgebaut werden, das zeig ich Euch im nächsten Teil 3.