

# Taktik Guide

by Theoderich & Sendbote

<b>Vorwort:</b>	_____	<b>1</b>
<b>1. Die drei Ausprägungen:</b>	_____	<b>1</b>
a) Kämpfer	_____	1
b) Wirt	_____	2
c) Spion	_____	2
<b>2. Grundsätzliches</b>	_____	<b>2</b>
<b>3. Allianzspiel</b>	_____	<b>3</b>
<b>4. Spezielle Taktiken</b>	_____	<b>4</b>
a) Kämpfer	_____	5
b) Wirt	_____	6
c) Spion	_____	7
<b>Schlusswort:</b>	_____	<b>8</b>

## Vorwort:

Dieser Taktik-Guide ist als eine kleine Einführung in verschiedene Taktiken zu sehen. Er erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und die Autoren sind sich bewusst, dass es widersprüchliche Ansichten über die Taktiken gibt.

Primär soll er als kleine Einführung und Übersicht speziell für Einsteiger in das Spiel dienen um diesen einen Eindruck über die Vielfältigkeit und Möglichkeiten zu vermitteln. Es stellt kein Ersatz für das Helpfile dar, das jeder interessierte Einsteiger auch unbedingt lesen sollte.

Wir haben die männliche Schreibweise der Lesbarkeit wegen gewählt. Wir hoffen, die mitspielende Damenwelt fühlt sich dadurch nicht diskriminiert. Dies wäre nämlich nicht die Absicht der Autoren...

### **1. Die drei Ausprägungen:**

Man unterscheidet üblicherweise in 3 verschiedene Grundausrichtungen, die natürlich zum Teil eigene Taktiken zur Folge haben:

#### **a) Kämpfer**

Wie der Name schon sagt geht es hier primär um das Kämpfen, also eine möglichst hohe Offensivkraft zu haben und dabei natürlich auch eine entsprechende Defensivkraft. Der Kämpfer sollte sich einigermaßen selbst mit freier Bevölkerung und Grundrohstoffen versorgen können. Er legt sein Hauptaugenmerk auf die Nahrungsproduktion, da er ja seine eigenen Truppen mit Nahrung versorgen muss. Sein Einkommen sollte in etwa die Ausgaben decken können und im Idealfall einen kleinen Überschuss erwirtschaften. Seine Forschung geht eher im Kriegsbereich (Angriff/Verteidigung) voran.

Im Allianzspiel erhält er natürlich Unterstützung aus den eigenen Reihen, was Rohstoffe und Geld angeht (Allianzdepot und Karawanen). Er sollte natürlich auch Phalanx aus dem Deff-Depot bauen können, sollte aber auch bedenken,

dass er durch seine eigenen Truppen schon selbst einen Teil der Deff-Stärke decken kann. Je nach Absprache mit dem Rest der Allianz kann es hier differenziert ablaufen. Manche Allianzen arbeiten NUR für ihre/n Kämpfer, ergo kann er sich nehmen, was er braucht. Andere unterstützen ihre/n Kämpfer, indem er eben Nahrung bekommt und einen kleineren Teil der Phalanx.

### **b) Wirt**

Der Wirt ist verantwortlich für die Grundversorgung der Allianz. Er erwirtschaftet Rohstoffe und Geld. Holz und Eisen und Überschüsse an Geld wandern meist ins Deff-Depot. Dort wird dann die Phalanx für die Allianz gebaut. Der Wirt hat in der Regel keine oder nur sehr wenige eigene Truppen, entsprechend hat er außer Phalanx keine/kaum Verteidigungseinheiten. Ein Teil des erwirtschafteten Geldes geht für das „Hochzahlen“ der Allianz-moral drauf. Teilweise gibt es Absprachen, dass die Wirte der Allianz sich auf die Rohstoffe „spezialisieren“ also einer z.B. Eisen baut während der andere Holz und Steine erwirtschaftet. Auch hier sind natürlich Abweichungen möglich.

### **c) Spion**

Der Spion ist eigentlich ein mittelmäßiger Wirt: Er braucht ebenfalls Rohstoffe und Geld um Phalanx bauen zu können. Allerdings setzt er seinen Schwerpunkt auf Spionage, um zum einen für den Kämpfer Ziele ausspionieren zu können (was sich teilweise erübrigt, da u. U. die Verteidigungsstärke berechenbar ist) und er klagt seinen Opfern Gebäude, um so z.B. an Rohstoffproduktionen und Geldgießereien zu kommen. Auch beliebt ist das so genannte „Drophen“, d.h. der Spion senkt die Moral eines Gegners, welcher dadurch auch an Verteidigungswerten verliert und so z.B. angreifbar für den eigenen Kämpfer wird.

## **2. Grundsätzliches**

Gerade am Anfang des Spieles sollte man darauf achten, dass man bei jedem Turn die nicht gebrauchte Nahrung verkauft, da ansonsten die Lager überquellern können und man so Rohstoffe verliert. Am Anfang ist das Land noch relativ günstig, also bekommt man auch durch die geringen Einnahmen u. U. mehr Land. Teilweise macht es anfangs auch Sinn, von dem Geld Rohstoffe zu kaufen, auch wenn diese sehr teuer sind – so kann man z.B. einen entscheidenden Vorteil gegenüber anderen Spielern haben, die aufgrund Rohstoffmangels bestimmte Einheiten nicht mehr bauen konnten.

Außerdem sollte man darauf achten, dass man am Ende des Turns noch zwischen 173 und 199 freies Land stehen hat, da es dann beim nächsten Turn „Gratisland“ in Größenordnungen bis zu 60 Land gibt; Das ist besonders im späteren Spielverlauf recht interessant, da das Land immer teurer wird.

Man sollte versuchen, möglichst schnell die Rohstoffproduktion zu fördern, da diese Voraussetzungen für das spätere Spiel sind. Stein ist am Anfang ein sehr wichtiger

Rohstoff, im späteren Spielverlauf wird Stein allerdings immer unwichtiger. Es hat sich bewährt, zwischen 10 und 20 Steinbrüche zu bauen. Stein kann man notfalls später noch über Karawanen tauschen. Bei den Holzfällern und Eisengießereien empfiehlt es sich, ein Verhältnis von 3:1 zu halten, da dies für den Phalanxbau förderlich ist (1000 Phalanx = 6 Mio. Geld + 15000 Holz + 5000 Eisen). Phalanxbau ist nur in einer Allianz möglich. Je mehr Mitspieler die Allianz hat, desto stärker ist der Verteidigungswert der einzelnen Phalanx.

Grade zu Beginn sollte man ebenfalls zusehen, möglichst schnell über 3 Grenzposten zu bauen und 3 Tavernen. Hintergrund: Mit 3 Tavernen kann man andere Spieler im eigenen Bereich antesten (beklauen, spionieren etc.). Im schlimmsten Fall brennen wütende Bürger 0 Gebäude nieder, man verliert also nichts. Auf der anderen Seite sollte man mind. 3 Grenzposten haben, damit man nicht selbst Opfer wird :o) .

Ab Turn 4 bis 6 sollten wenigstens 1 bis 2 Lager nachgebaut werden, da ansonsten Rohstoffe verfallen werden. Der Verkauf von Nahrung vor dem nächsten Turn reicht ab einer gewissen Rohstoffproduktion dann nicht mehr aus, Platz für neue Rohstoffe zu schaffen.

Grundsätzlich sollte man zusehen, möglichst schnell auch Tempel für die eigene Moral und Heilbäder für die eigene Gesundheit zu bauen, da die Moraldifferenz sich direkt auf die Stärke der Truppen (50% Moral = 50% der Truppenstärke!) und die Gesundheit sich direkt auf die Geldeinnahmen auswirkt (auch hier: 50% Gesundheit = 50% der möglichen Einnahmen). Moral kann man max. auf +2 und Gesundheit auf max. +3 pro Turn bringen. Man kann dies im Bildschirm „Verwaltung“ einsehen. Die Anzeige, die man am Anfang des Turns sieht, kann davon abweichen, da dort die Boni aus Taktik mit einfließen. Hat man später mehr Bevölkerung kann es sein, dass die Werte wieder sinken und man Tempel oder Heilbäder nachbauen muss.

### **3. Allianzspiel**

Ab Turn 17 kann man sich einer Allianz zuweisen lassen, das sollte man auch direkt nutzen. Eine eigene Allianz bilden lohnt sich weniger, da einem Einsteiger die Erfahrung fehlt und es Schwierigkeiten geben dürfte, die Allianz mit 6 Spielern voll zu bekommen. Man kann sich auch direkt (vor dem ersten eigenen Turn) an einen Allianzleader wenden oder über den Ritterboten suchen (dafür einen Redakteur anschreiben). Je mehr Mitspieler in der Allianz sind, desto höher ist der Verteidigungswert der Phalanx!

Es gehört zum guten Ton, sich der zugewiesenen Allianz per Alli-Message (unter dem Punkt „Außenministerium“ die zweite (!) Eingabebox) vorzustellen. Da es öfters mal vorkommt, dass jemand das Allianzdepot plündert oder die Allianzmoral runterdrückt, sollte man Verständnis haben, dass „dem Neuen“ gesundes Misstrauen zu teil wird. Dies äußert sich zum Beispiel durch Sperrung des Allianzdepots für Entnahmen. Bringt man sich gut in die Allianz ein, ändert sich dies später i.d.R. noch. Die Allianz ist auch erstmal Ansprechpartner für Fragen und weitere Tipps, man kann aber auch unbedarft im Gasthaus suchen und Fragen posten. Die in der Rangliste als Sponsoren gekennzeichneten Spieler kennen sich in der Regel gut aus und sind

überwiegend auch gerne hilfsbereit und antworten auf Ingame-Messages. Es schadet dabei auch nicht, mehrere Meinungen einzuholen.

Auf der anderen Seite sollte man aber auch aufpassen, dass nicht der Allianzleader sich ausschließlich auf Kosten der anderen Spieler bereichert. Auch dies ist in der Vergangenheit schon vorgekommen.

Einmal einer Allianz zugewiesen sollte man ebenfalls im Außenministerium den Haken bei der 5%-Einzahlung setzen. 5 % aller Einnahmen und produzierten Rohstoffe werden dann ins Allianzdepot eingezahlt und helfen so der Allianz im Allgemeinen.

Vor dem ersten Turnen (turnen überhaupt bzw. turnen in der Allianz, in die man nach dem 17. turn zugelost wurde) sollte man sich mit dem Allianzleader in Verbindung setzen und den Allianztext („Außenministerium“ erste Eingabebox) sorgfältig durchlesen. Auch ein Blick in die Spielregeln erleichtert das Spiel ungemein.

In den ersten beiden Turns ist man im geschützten Modus, das heißt, man kann weder angegriffen noch ausspioniert werden. Danach sollte man die maximalen „ansparbaren“ 30 Turns sammeln und dann versuchen, diese möglichst schnell unbeschadet zu überstehen. Dies hat den Vorteil, dass man nach den 30 Turns eine bessere Verteidigung stehen hat, als wenn man alle 2 Stunden einen Turn machen würde.

Es empfiehlt sich, in den ersten 17 Turns (sofern man nicht in eine Allianz eingeladen wurde) in entsprechende Truppen zu investieren. Auch hier variieren die entsprechenden Empfehlungen. Es lohnt sich ein Blick auf den Angriffs- und Verteidigungswert sowie die dafür benötigten Rohstoffe. Es kann sein, dass es „günstiger“ ist, schwächere aber billigere Truppen zu bauen, statt die mit dem höchsten Wert. Einmal in einer Allianz ist die Phalanx die beste Verteidigungstruppe. Diese hat den Vorteil, dass sie keine Nahrung pro Turn kostet und keine Punkte bringt; reguläre Truppen bringen Punkte, was dazu führen kann, dass man durch den Nachkauf von Truppen in die Reichweite eines zu starken Gegners kommt. Sobald man Phalanx besitzt, schlägt sich dies in der Allianzmoral nieder. Man sollte also zusehen, dass man die Moral, die man am Anfang des Turns verliert, auch schnell wieder hoch zahlt (Rubrik „Außenministerium“, ziemlich weit unten). Andere Alternative wäre ein gewonnener Angriff; dieser bringt 1% Allianz moral. Über 100 % lässt sich die Moral (leider) nicht erhöhen.

Es bringt Vorteile, wenn man sich innerhalb der Allianz gut abspricht und ggfs. gemeinsam turnt. Fährt zum Beispiel ein Krieger einen „won“ (d.h. erfolgreichen Angriff) ein und ein Wirt turnt gleichzeitig mit, braucht dieser keine oder weniger Moral zu zahlen (variiert abhängig vom Spielfortschritt). Das gesparte Geld kann man anderweitig einsetzen, zum Beispiel in Phalanx investieren. Im späteren Verlauf des Spiels wird dies immer interessanter, da dort 1% Moral locker 10 bis 12 Mio. zum Teil auch deutlich mehr ausmachen. (Zur Erinnerung: 6 Mio. = Geld für 1000 Phalanx)

#### **4. Spezielle Taktiken**

An dieser Stelle sollen kurz einige Besonderheiten der jeweiligen Ausprägungen dargestellt werden. Auch hier der Hinweis, dass dieser Guide keinen Anspruch auf Universalität oder Vollständigkeit erhebt.

## a) Kämpfer

Der Kämpfer wechselt häufig schnellstmöglich die Taktik auf „Wissen“ da es dort am meisten Forschungspunkte gibt, die einem schnell einen Vorteil geben können bzw. dafür sorgt, dass man gleichauf mit anderen Kämpfern bleibt. Die so gewonnenen Forschungspunkte werden primär in die Kriegsforschung gesteckt. Dort sind nach aktuellem Stand 115% Boni auf den Angriff (Off) machbar. Hinzu kommt pro 100 Turns ein Angriffsbonus von 5%. Wechselt man später auf Taktik „Angriff“ sind weitere 30% Bonus draufzurechnen. Demgegenüber sind in diesem Forschungsstamm 55% Verteidigungs-Boni (Def) möglich. Ändert man die Taktik auf „Vollschutz“ sind weitere 30% möglich. Dies sollte für Kämpfer aber der letzte Ausweg sein, da diese Taktik einem Mali von 15% auf den Angriff setzt, was natürlich für einen Angreifer nicht sehr toll ist. Ein erneuter Taktikwechsel ist erst nach 45 Turns wieder möglich!

Neben etwas Eisen- und Holz-Produktion stellt die Nahrungsproduktion den wichtigsten Teil dar. Nahrung wird für den Unterhalt der Truppen benötigt. Schaut man sich bei den Kämpfern um, haben sich Fischereien als optimale Möglichkeit durchgesetzt. Sie sind relativ günstig im Bau, bringen aber etwas Geld und recht schnell viel Nahrung. Es gibt auch Denkansätze, dass man Bauernhöfe dabei baut, da dort mehr Geldeinnahmen möglich sind. Je mehr Gebäude mal von einer Sorte hat, desto mehr Gebäude dieses Typs könnten auch von feindlichen Spionen geklaut werden. Dies wird umso heftiger, je weiter das Spiel fortgeschritten ist. Fehlen einem plötzlich 30 Fischereien, kann das schon heftige Auswirkungen haben.

Außerdem kann es sein, dass man gewisse Items verpasst bekommt, wie z.B. „Heuschreckenplage“ die große Teile der Nahrungsproduktion lahm legt. Hiervor kann man sich eigentlich nicht wirklich schützen.

Im Notfall gibt es ja noch das Allianzdepot oder die Wirte in der Allianz, die einem Kämpfer unter die Arme greifen könnten, so kann man z.B. die eigenen nicht benötigten Steine gegen Nahrung per Karawane tauschen (im Bildschirm „Wirtschaft“ Untermenü „Karawane“). Bei Entnahmen aus dem Depot sollte man immer bedenken, dass lediglich 5% der Produktion dort eingezahlt werden können, es also deutlich länger dauert, bis sich das Allianzdepot erholt. Das Allianzdepot sollte entsprechend nur sehr überlegt belastet werden. Ist ein Wirt online, sollte man sich in der Regel lieber mit diesem kurzschließen. Frühzeitige Absprachen in der Allianz lohnen sich hier enorm! (z.B. Wirt X hält mind. 30000 Nahrung vor, die kurzfristig per Karawane verschickt werden können).

Auch einen gewissen Grundstock an Grenzposten sollte man vorhalten, um sich einigermaßen vor Spionen zu schützen, die einen droppen oder beklauen könnten. Auch eine Investition in Spionageforschung könnte sich lohnen... Einen 100%igen Schutz dürfte allerdings nur schwer zu erreichen sein ohne die eigene Kriegswirtschaft unverhältnismäßig zu vernachlässigen. Man kann halt nicht alles haben ;)

Vorsicht: Bei Wirtschafts- oder Spionageforschungen kann es Mali auf den Angriff bzw. die Verteidigung geben!

## b) Wirt

Auch die Wirte gehen häufig zu Beginn auf Taktik „Wissen“ da das Geld anfangs noch keine große Rolle spielt und Forschungspunkte einen Vorsprung ausmachen können. Forschungsschwerpunkt liegt natürlich im Wirtschaftsbereich, wo es Boni auf die Rohstoffproduktion und zum Teil Boni auf die Geldeinnahmen gibt (aktuell 45% auf die Rohstoffproduktion und 40% auf die Geldeinnahmen möglich). Allerdings geht dies zum Teil zu Lasten der Verteidigung...

Die Verteidigung der Wirte basiert auf Phalanx, was natürlich Allianz-moral und dadurch Geld kostet. Es kann daher sinnvoll sein, verschiedene Forschungen im Kriegsbereich zu betreiben, um wieder einen kleinen Bonus auf die Verteidigung zu bekommen. Dadurch muss man später weniger Phalanx bauen und spart so einiges an Moralzahlungen. Auch der Wirt sollte über einen Grundstock an Grenzposten verfügen. Ein absolut sicherer Schutz ist auch hier nur schwer denkbar. Es kann sich auch hier lohnen, etwas in die Spionageforschung zu investieren, wobei dies zu Mindereinnahmen führen kann. Man kann halt nicht alles haben ;)

Gebaut werden neben Eisengießereien und Holzfällern überwiegend Geldgießereien. Ist es abgesprochen, dass ein Wirt einen Kämpfer gezielt unterstützt, werden ebenfalls Fischereien oder auch Bauernhöfe gebaut. Auch die Lager sind ein wichtiges Instrument für den Wirt, erlauben sie doch entsprechend Rohstoffe für den Fall der Fälle vorzuhalten. Man sollte immer Bedenken, dass pro Turn nur max. 5% der Produktion in das Allianzdepot eingezahlt werden können, es also relativ lange dauert, bis die Entnahmen wieder im Depot sind.

Hier sei das Item „Hausse“ erwähnt, das einen netten Bonus auf die Geldeinnahmen bringt. Sollte man selbst nicht genügend Geld für den Kauf des Items haben, ist es in der Regel gerechtfertigt, sich das Geld aus dem Allianzdepot zu nehmen. Das kann man selbst gegen rechnen (Bringen die 10% auf die Geldeinnahme für die 30 Turns mehr Geld als ich dafür aufbringen muss? – Je weiter das Spiel fortgeschritten ist, desto mehr lohnt sich dieses Item)

Im späteren Spielverlauf wird häufig auf Taktik „Geld“ (+20% Geld) gewechselt, wobei man unbedingt beachten sollte, dass es hier einen Malus von 30% auf die Verteidigung gibt, man also mehr Phalanx benötigt und dadurch mehr Moralkosten verursacht. Andere Varianten sind die Taktiken „Ausbeutung“ und „Zufriedenheit“, wobei die Taktik „Ausbeutung“ einen kleinen Bonus auf die Geldeinnahmen bringt (+5%), dafür aber Abzüge auf Moral und Gesundheit hat (je -2%! ). Wird man erfolgreich angegriffen, sollte man entsprechend zügig die Taktik wieder wechseln um Moral und Gesundheit wieder auf 100% zu kommen, oder sich von befreundeten Spielern loslassen lassen (lost = gescheiterter Angriff mit Effekt Moral und Gesundheit beim Angegriffenen +1%), Taktik „Zufriedenheit“ ist eine gute Taktik um sich schnell von Verlusten bei Moral und Gesundheit wieder zu erholen (je +1%). Nebeneffekt sind relativ viele Forschungspunkte mit etwas weniger Mindereinnahmen auf der Geld-Seite. Diese Boni sind gut geeignet um selbst andere befreundete Spieler zu losen.

Vorsicht: Einige Spionage- und Kampfforschungen geben Mali auf die Geldeinnahmen!

### c) Spion

Auch Spione gehen häufig zu Beginn des Spiels auf Taktik „Wissen“ um schnell in den Forschungen weiterzukommen. Wie im grundsätzlichen Teil bereits beschrieben, ist der Spion zum Teil auch ein Wirt. Es werden Rohstoffe für den Bau von Tavernen und Grenzposten benötigt und reguläre Truppen als Verteidigung sind zu teuer, so dass es im Allianzspiel sinnvoller ist, zügig auf Phalanx als Verteidigungstruppe zurückzugreifen. Anfangs macht es wenig Sinn, Gebäude bei Gegnern zu klauen, da es hier häufig zu 0-Ergebnissen (Es wurden 0 Gebäude geklaut...) oder zu sehr kleinen Ergebnissen kommt (1 Bauernhof, 2 Lager, etc.) die man recht schnell selbst bauen könnte. Im späteren Verlauf wird es allerdings interessanter Gebäude zu klauen, da durch die hohen Landkosten z. B. 4 Geldgießereien nicht so schnell gebaut werden können und einen ordentlichen Gewinn ausmachen. Gerade zum Beginn wird daher gerne Geld oder Rohstoffe geklaut oder auch Verteidigungsstärken ausspioniert, da man u. U. mit den eigenen Truppen einen Gegner erfolgreich angreifen könnte um Land zu erbeuten. Notfalls tauscht man auch mit anderen Spielern die so gewonnenen Werte aus oder lässt im Allianzspiel natürlich diese Werte den eigenen Kämpfern in der Reichweite des Opfers zukommen ^^.

Analog zum Wirt kann es also entsprechend Sinn machen, zum Teil die Wirtschaft oder ggfs. sogar einige Angriffsforschungen zu betreiben, wobei man immer den Kosten-Nutzen-Faktor im Auge behalten sollte. Natürlich ist es für den Spion wichtig, möglichst schnell seine Spionageforschung komplett zu erforschen und dabei Tavernen zu bauen. Um Wiederholungen zu vermeiden sei hier nochmals auf den grundsätzlichen Teil verwiesen, in dem bereits mögliche Baustrategien angerissen wurden.

Wichtiges Arbeitsmittel für den Spion ist der Bildschirm „Warlog“. Hier kann er sich die Warlog-Einträge möglicher Opfern ansehen, um so in Erfahrung zu bringen, ob und wie bereits andere gescheitert sind. Scheitert eine Spionageaktion, so verliert man 25% der eigenen Tavernen. Sieht man also, dass ein anderer Spieler vor kurzem erst 4 Gebäude verloren hat, so hatte dieser vor der Aktion mindestens 16 Tavernen. Der Gegner hat also entsprechend genügend Scout-Power (Spionageverteidigung) um diesen Spionageversuch zu verhindern. Hat man selbst also grade mal 10 Tavernen, kann man sich den Spionageversuch auf dieses Opfer sparen...

Wichtig für den Spion sind die Boni der unterschiedlichen Taktiken (Mördern, Stehlen, etc.; hier sei auf das Helpfile verwiesen): Gibt die aktuelle Taktik einen Bonus auf z. B. „Stehlen“ so hat dies zur Folge, dass man als Spionage-Angreifer einen Faktor von 1,3 auf seine Spypower (siehe Verwaltung) rechnen kann und als Verteidiger einen Bonus von 1,7 auf seine Scoutpower. Es ist also durchaus möglich, dass ich 21 Tavernen habe und der Gegner lediglich 19 Grenzposten und der Gegner trotzdem erfolgreich meine Spionageaktion verhindert. Hinzu kommt der so genannte „Landfaktor“ (ein kleiner unbekannter Faktor, der stark von den beiden Ländergrößen [Angreifer/Verteidiger] abhängt). Hat man sehr viel mehr Land als der Gegner, gibt es einen kleinen Abschlag auf die Werte. Hat man sehr viel weniger Land als der Gegner, gibt es einen kleinen Bonus auf die Werte.

Im Allianzspiel ist der Spion Zuarbeiter für die Kämpfer. Zum einen spioniert er die Verteidigungswerte der Opfer aus, die natürlich für die Kämpfer äußerst interessant sind, zum anderen kann er das Opfer „droppen“. Droppen meint das Senken von Moral. Eine erfolgreiche „Moral senken“-Aktion sorgt beim Opfer für einen Verlust von

1,5 Moralpunkten, was faktisch 1,5% des Verteidigungswertes ausmacht! Auch hierfür sind die Kämpfer zumeist dankbar ;o)

### ***Schlusswort:***

Wir hoffen dieser Guide war für euch eine Bereicherung. Für Hinweise und konstruktive Kritik sind wir dankbar, weisen aber nochmals darauf hin, dass der Taktik-Guide bewusst nicht alle vorhandenen Taktiken behandeln soll.