

Was bewirken die Antiken Wunder ?

Vorwort:

Man sollte eine sorgfältige Entscheidung treffen, es hängt auch damit zusammen, wie du deine Stadt aufgestellt hast, nach was für einer Strategie du spielst und was du generell erreichen möchtest mit deiner Stadt.

Genau so sollte man es angehen, denn es liegt mehr oder weniger an deiner Taktik und deinem Stadtaufbau sowie deiner generellen Spielweise.

Jedoch empfehle ich ab den späteren Kapiteln Antike Wunder zu bauen, denn sie haben alle samt einen Sinn, man muss ihn nur erkennen.

Was ganz wichtig ist, ist dass du erkennst und weißt, dass dein Platz oder deine Fläche das A und O ist und wenn du diesen so nutzt, dass du auf wenig Platz, bzw. Fläche einen großen Nutzen oder Gewinn erzielst, dann hast du alles richtig gemacht.

Im Gegenteil zu Häusern wachsen deine oder generell Antike Wunder nie, demnach haben sie immer das selbe Maß, bzw. die selbe Flächennutzung, wobei ein Haus oder manufaktur etc. wächst (größer wird).

Das heißt, Kulturgebäude oder Mana-Gebäude sowie die Kaserne etc. sind gut und schön aber sie wachsen oder werden enorm groß, demnach kosten sie Platz / Fläche

Wenn du hier ein Wunder, was stets die selbe Fläche beansprucht ausbaust ist der nutzen auf Dauer viel höher und effektiver.

Generell hat jedes Antike Wunder mindestens 2 Eigenschaften, die sämtliche Gebäude im späteren Spielverlauf nicht annähernd decken, bzw. erzielen.

Genau deshalb sind Antike Wunder wichtig und richten sich nach deinen Stadtaufbau sowie nach deiner Taktik oder Strategie.

Im Verlauf dieses Dokuments zeigen wir dir ein paar Antike Wunder und du wirst relativ schnell erkennen, was ein Antikes Wunder kann und wo der Vorteil liegt.

Um Antike Wunder auszubauen sollte man Wunderketten in seiner Gilde spielen und so gut es geht Turniere bestreiten, denn Antike Wunder werden mit Wissenspunkten ausgebaut und nirgendwo bekommst du so viele Wissenspunkte wie bei Turnieren.

Ich hoffe du erkennst hier, um so früher du mit dem Ausbau eines solchen Wunders beginnst um so besser, denn jedes Wunder hat einen 100% Nutzen im Spiel, du musst nur wissen wie du sie platzierst und wie dein Spielerischer Fortschritt aussehen oder weitergehen soll.

Welche Strategie du wählst und was du mit deiner Stadt alles erreichen möchtest.

Hierbei sei erwähnt, dass schnelles Kapitel spielen so "idiotisch" ist wie noch mal was, denn irgendwann kommt man so oder so zum Ende, da die Entwickler, bzw. Programmierer gar nicht so schnell neue Gast-Rassen hinzufügen können, wie du durch die Kapitel wanderst.

Spiele langsam und mit bedacht, lass dir Zeit und nutze sie für deine Wunder.

Pro Kapitel baue 1 oder 2 Wunder a' 2 Stufen aus, dies ist zehn mal besser als durch eine Gast-Rasse zu rennen um ins nächste Kapitel zu kommen.

Lass dir Zeit und spiele überlegt, dann erkennst du auch den Sinn eines Fantasy-Abenteuer-Strategie-Aufbauspiels.

Was bringt es einem schnell am Ende zu sein oder zu gelangen, wenn du so oder so ans Ende kommen wirst, denn so schnell kommen wie eben erwähnt die Entwickler mit neuen Gast-Rassen gar nicht nach, von dem her ...

in der Ruhe liegt die Kraft, da man so mehr erreicht und schafft.

Denn noch sind deine Turniere billig und im Rahmen des möglichen, mit jedem weiteren Kapitel jedoch wird es teurer und teurer. Sei es mit Truppen oder Gütern.

Nutze all das aus und du wirst lange, sehr lange Spaß haben an diesem Spiel.

Bedenken sollte man auch, dass du so viel angenehmer ausbauen kannst, denn die Meisten haben die Fläche bzw. den Platz in höheren Kapitel eben nicht, da sie rennen wie die "Irren" und sie dann feststellen müssen huch mir fehlen Erweiterungen etc.

Denn von Kapitel zu Kapitel benötigst du mehr Platz bei den Gast-Rassen und leider wird es immer schwerer an Erweiterungen ran zu kommen, sei es durch die Forschung oder durch die Einnahmen von Provinzen.

Dein Kundschafter braucht später viele Tage und du wirst erst nach 9 Provinzen eine Erweiterung bekommen. Lass dir also Zeit und du wirst sehen, juhu so sammeln sich auch deine Güter die du mehr und mehr brauchen wirst und so kann man sagen, Güter-Not ade. All das sollte man beachten, dann weiß man auch warum Antike Wunder wichtig sind und was sie für einen Sinn machen aber auch, wieso sie etwas länger dauern bis zum nächsten Ausbau, bzw. Upgrade.

Es ist dir nicht geholfen wie derzeit viele Spieler im Spiel am Ende zu stehen und sich zu langweilen und dann erst mit deinen Wundern anzufangen.

All das gebe ich dir mit auf deinen weiten Weg bis zum Ende.

So wünsche ich dir viel Spaß bei dem Wunderaufbau deiner Wahl und ich hoffe, man konnte dir die Entscheidung sowie die Antiken Wunder etwas näher bringen.

Generell hat jeder eine andere Spielweise und Ansicht, deshalb ist dies alles nur ein Ratschlag und bezieht sich nicht auf ein, "du musst das so oder so bauen, bzw. machen".

Erfahrungen, Ratschläge, Fragen und Antworten sowie auch die eigene Feststellung ist das was ich hier präsentiere und wiedergebe.

So wünsche ich dir viel Spaß beim durchstöbern dieses Dokuments

(Beachte bitte, dass dieses Dokument nach und nach aufgebaut und erweitert wird!)

----- **!!!! BILDER ANKLICKEN UM SIE ZU VERGRÖßERN !!!!** -----

~ ~ ANTIKE WUNDER & IHRE FÄHIGKEITEN SOWIE EIGENSCHAFTEN ~ ~

Antike Wunder schalten auch die Gebäude an der Stadtgrenze im Felsenhang frei:



Auch bekommt man so neue Avatare im Auswahlmenü:



Genauerer findest du in im Web unter:

https://de.wiki.elvenar.com/index.php?title=Antike_Wunder

Wunderbeschreibung und Wundereigenschaften sowie Erfahrungswerte:

Der Goldene Abgrund

Es ist das kleinste Antike Wunder und gehört zu den effektivsten Wundern.

Er gibt mir z.B. auf wenig Fläche (3x3) 14967 Bevölkerungs-Plus.

Kein Haus oder Gebäude gibt dir diese Bevölkerung auf so wenig Fläche oder?

Obendrein gibt er mir aller 3 Std. über eine halbe Million Münzen extra.

Was aber noch viel wichtiger ist, mit jedem Ausbau von Produktionsgebäuden (Manufakturen), Häusern etc. wächst mein Goldener Abgrund und gibt mir gar Bevölkerung zurück (bei Fertigstellung / nach Ausbau).

Nun möge man sich streiten und sagen so ein Wunder kostet viele WP, klar und das ist auch richtig, doch wenn du gezielt pro Kapitel deine Wunder ausbaust, sagen wir um 2-3 Stufen, so wird es dir leicht fallen, da man ja sowieso stets auf die Gast-Güter-Produktionen warten muss (dies gilt für alle Wunder).



Das Kloster der Kampfkünste

Ein Gebäude auf einer Fläche von 5x5 und es bietet so viel.

Zum einen gibt es mir enorme Kultur wie man sehen kann und das auf gleichbleibender Fläche, während Kulturgebäude zwar auch klein sein können, aber niemals diese Kulturpunkte geben.

Überlegt mal, wie viele Kulturgebäude ihr aufbauen müsstest um diese Kultur von 17145 Punkten zu erreichen?

Obendrein gibt es deinen Truppen im Kampf (Turnieren) mehr Leben und somit hast du mehr von deinen Truppen und sie gehen nicht so schnell in den 7. Himmel.

Im Klartext, du kommst so auch weiter in Turnieren und schneller sowie einfacher an WPs.

Auch dieses Gebäude wächst mit deiner Stadt mit, demnach eigentlich das Non Plus Ultra.



Der Wälzer der Geheimnisse

Eines möchte ich im Vorfeld sagen, jedes Gerücht was du zu diesem Wunder hörst ist so wie, "als würde es rote Elefanten regnen".

Hier gibt es viele verschieden Aussagen, doch die häufigste die man hört ist,

"das lohnt nicht den zu bauen, denn das rentiert sich nicht."

Nun ja, dann gebe ich mal den Erfahrungswert weiter, denn ihr selbst beurteilen könnt.

Dies ist die Sichtweise jener erfahrenen Spieler die ihn eben bauten und denen stimme ich zu

Man sehe dieses Wunder nicht als WP-Spender an, sondern als Vorrätespender.

Bei der Endlosen Ausgrabung z.B., wie auch beim Turm der Reichhaltigkeit muss man immer zu einer bestimmten Zeit einsammeln (aller 3 Std.).

Doch bei dem Wälzer der Geheimnisse kann man die Zeit selbst bestimmen, wann ich die Vorräte bekomme.

Nämlich dann, wenn man eine Erkundung macht, auch wenn sie 20 oder 30 Stunden andauert, so sind es mit einem Schlag über XXX Tausend Vorräte.

Das liefert dir kein anderes Wunder.

Und Provinzen erkunden muss man so oder so, sonst kommt man in der Forschung etc. nicht weiter.

Daher ist es für viele Spieler eigentlich selbsterklärend, dieses Wunder zu bauen.

In vielen Augen der Spieler ist der Wälzer der Geheimnisse zusammen mit dem Heiligtum

und Goldener Abgrund, eines der effektivsten Wunder überhaupt.

Die Wissenspunkte die er gibt sind hierbei als Sahnehäubchen zu sehen.

Alles zusammengefasst, der Wälzer der Geheimnisse ist ab einem gewissen Level effektiver als XXX Werkstätten, zumal diese wachsen (größer werden) und enorme Fläche beanspruchen, während der Wälzer der Geheimnisse immer das Grundmaß, bzw. eine Fläche von 4x4 beansprucht.

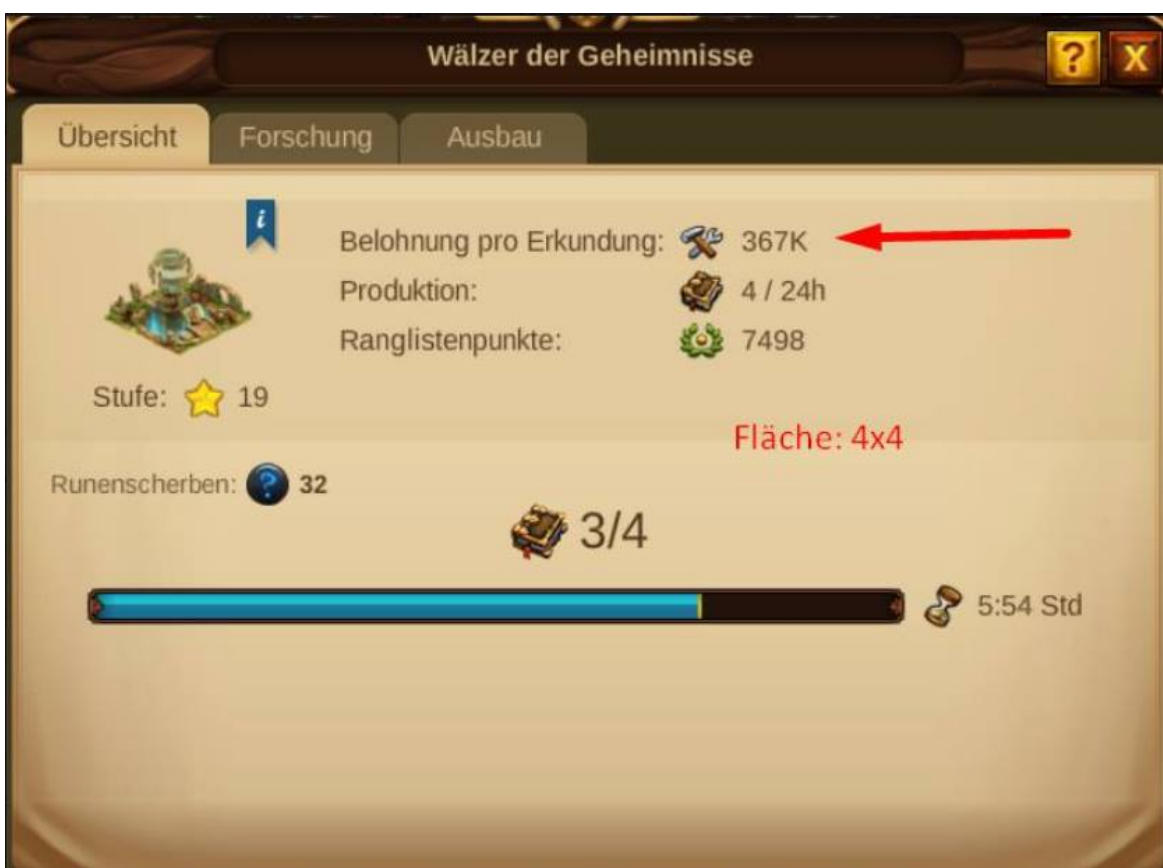
Klar muss man erst eine Menge Wissenspunkte investieren, doch das muss man bei allen Wundern bis sie sich behaupten, bzw. der Nutzen enorm und überragend ist sowie steigt. Außerdem spielt man ja nicht bis zum Ausbau-Ende und hört dann auf, demnach und aus diesem Grund, sind die Wissenspunkte die er dir gibt, das Sahnehäubchen.

Im Klartext soll das heißen, es spiegelt die Meinungen vieler Zungen, aber das ist nun eben Ansichtssache und kommt darauf an, nach welcher Strategie und Taktik du spielst.

So würde er aussehen, wenn man ihn nun wie in meinem Fall erst aufbauen würde:

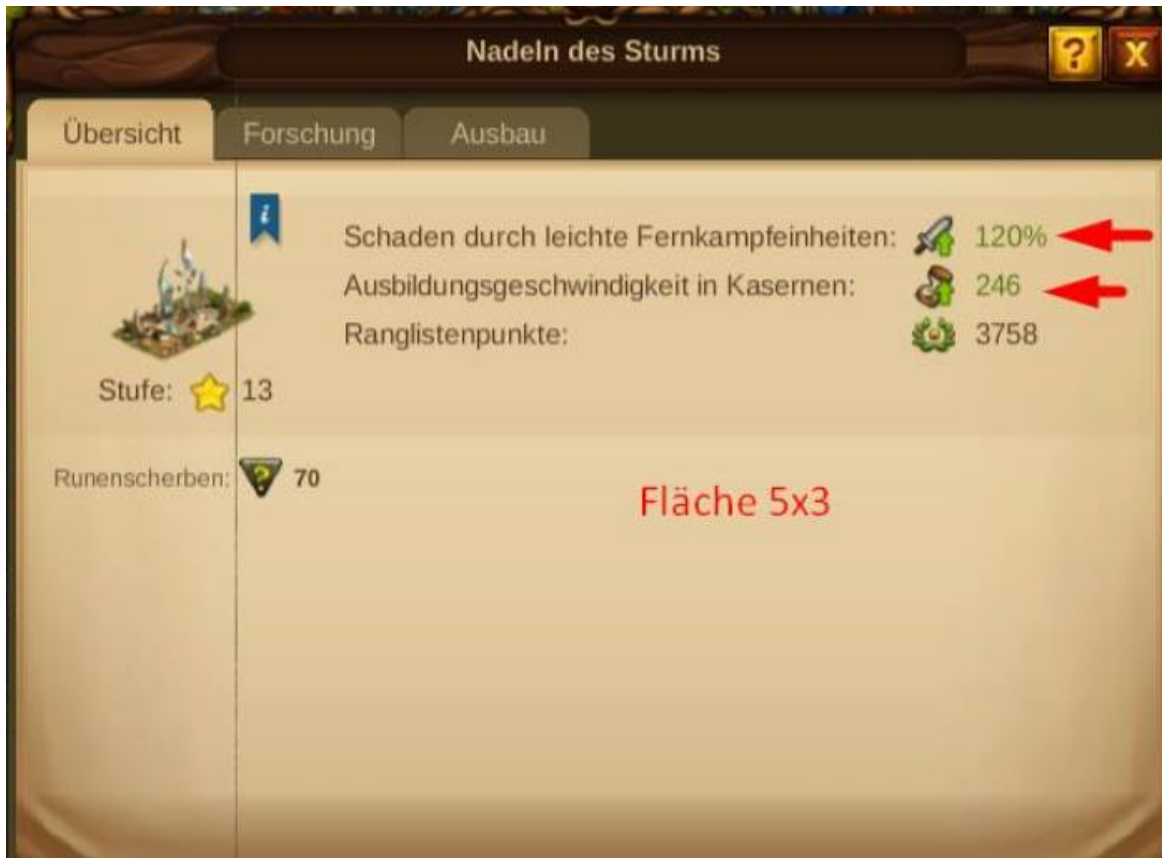


... und so sieht es aus, wenn man bereits etwas länger spielt und ihn stets levelt.



Die Nadeln des Sturms

Hier haben wir ein Gebäude auf einer Fläche von 5x3 und es erweist sich als Gewinnbringend, denn ich komme schneller an Truppen, da sie schneller Ausgebildet werden. Außerdem erhöht es den Schaden um satte 120% bei leichten Fernkampfseinheiten wie z.B. deinen Bogenschützen. Demnach wieder ein Vorteil, denn so haben deine Truppen schneller einen Erfolg / Sieg und so ist ein durchkommen im Turnier etc. einfacher. Wenn du dieses Wunder zusammen mit dem Kloster der Kampfkünste aufbaust, macht es gar doppelt Sinn und deinen Turniersiegen steht bald nichts mehr im Weg. Der Gewinn ist, leichteres Kämpfen (auch im Auto-Fight) sowie schnelleres ausbilden.



Die Türme der Reichhaltigkeit

Ein sagenhaftes Gebäude mit außergewöhnlichen Vorteilen die sich zu 100% als Gewinnbringend erweisen.

Eine Werkstatt wächst und sie verändert hierbei stets ihr Maß.

Diese Türme jedoch nicht, sie bleiben immer gleich auf einer Fläche von 5x4.

Wenn man nun bedenkt wie groß Werkstätten werden, dann macht es durchaus Sinn dieses Gebäude zu bauen, denn es gibt dir aller 3 Std. in meinen Fall 30600 Vorräte und das ist noch nicht alles. Nein, diese Gebäude verlängert meinen Zauber wie du siehst von 10 Stunden auf 14,5 Stunden, demnach habe ich von meinen Zauber auch mehr wie andere und somit länger einen Nutzen. Dies alles zusammengerechnet auf dieser Fläche ist unschlagbar, selbst wenn du den Zauber Verzauberte Vorräte nur 1 mal pro Woche nutzt so hast du schon einen Gewinn.



Die Gebirgshallen

Sie geben dir auf einer Fläche von 3x8

nicht nur zusätzliche Bevölkerung sondern erhöhen eure Bonus-Produktionen und das ist eigentlich auch der Haupteffekt warum man sie bauen sollte, denn um so höher das Level der Gebirgshalle um so mehr Produzierst du.

In diesem Fall (Bild) spare ich mir derzeit 3-4 Manufakturen, denn genau das ist der Bonus den ich aus den Gebirgshallen erwirtschaftete, da ich ja so mehr Produziere. Nun darf gerne jeder rechnen oder mal nachsehen, was eine Bonus-Manufaktur ausgebaut an Platz kostet. Ich spare mir durch den Bonus also weitere Bonus-Manufakturen, bzw. kann ab einer gewissen Stufe der Gebirgshalle jeweils eine meiner drei Bonus-Manufakturen abreißen und habe so immer noch einen Gewinn.

Die Bevölkerung die sie mir zusätzlich gibt entspricht in meinem Kapitel fast 7 Häuser die ich mir dadurch erspare.

Demnach zählt die Gebirgshalle zu einem sehr wichtigen Antiken Wunder.

Der Produktions-Bonus durch Relikte beträgt max. 700%,

mit der Gebirgshalle kannst du den Produktions-Bonus auf max. 836% steigern.



Die Blühende Händlergilde

Sie ist auf einer Fläche von 3x7 sehr von Nutzen.

Zum einen weil sie die Güter jeder Gast-Rasse steigen lässt

und zum anderen, weil sie die Händler-Angebote auf den Marktplatz (siehe Bild) erhöht,

wenn man z.B. mal wieder zu viel Vorräte hat.

Mann hat aber auch bei nicht enteckten Nachbarn nicht mehr die hohen Gebühren von 50%.

Dieses Wunder sollte vor dem Bau gut überlegt sein, denn die Fläche von 3x7 ist für das Verhältnis was sie in den ersten Stufen erzielt sehr viel mehr Wert als das Wunder.

Hier kommt es auf deine Taktik und Strategie an.

Ich persönlich baute sie aus 2 Gründen.

Zum einen wegen zu vieler Toter Nachbarn um mir so Gebühren für nicht enteckte Nachbarn zu sparen und zum anderen wegen dem Händler, aber wie eben erwähnt, hier ist jeder Spieler verschieden.



Die Ruinen des Wachturms

Ich entschied mich aus 2 Gründen für dieses Antike Wunder.

Erstens, kein anderes Gebäude gibt mir auf so geringer Fläche von 4x5, so viel Kultur wie dieses. Für diesen Kultur zuwachs müsste ich Unmengen von Kulturgebäude bauen und demzufolge bräuchte ich mehr Fläche.

So habe ich immer den selben Flächen-Anspruch und dennoch ausreichend Kulturpunkte. Zweitens, da auch ich gerne Event-Gebäude erspiele sollen diese auch einen besseren und sehr langen nutzen haben wie normal.

Durch die Ruinen des Wachturms erhöht sich nach der NBH selbst ohne Zauber (Mitgift) die Kultur reichlich (siehe Bild).

So steigen meine Kulturwerte ebenfalls und das alles bei geringer Flächennutzung.

Dieses Wunder stellt demnach sämtliche Kulturgebäude in den Schatten und erhöht selbst die Kultur bei normalen Kulturgebäuden.

Fazit:

Wer auf Kultur nicht verzichten möchte und demnach stets mehr Vorräte, Münzen etc. mag und dies bei geringer Fläche-Nutzung, der ist mit diesem Wunder bestens beraten.

Motto:

Wer also Platz sparen mag und seine Kultur nicht vernachlässigen möchte, sollte ein Auge auf dieses Antike Wunder werfen.



Das Zwergische Bollwerk

Ich entschied mich aus folgenden Gründen für dieses Antike Wunder.

Zum einen weil ich sehr gern an Turnieren Teilnehme und nirgendwo anders schneller an unzählige WPs rankomme

und zum anderen, weil es meine Ausbildungsgröße in der Kaserne sowie dem Trainingsgelände und dem Söldnerlager erhöht. Denn ich möchte viel in weniger Zeit.

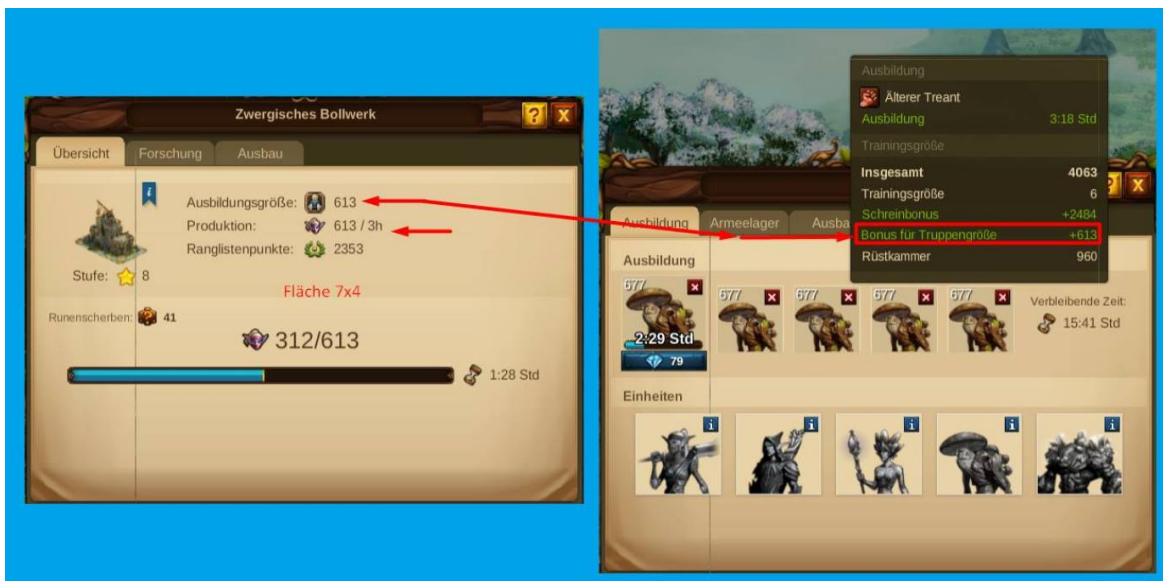
Nebenbei erhalte ich aller 3 Std. Schwertakrobaten (Schwerttänzer) Gratis und erspare mir so die Ausbildung dieser Truppen.

Fazit:

Ein Antikes Wunder mit einer Fläche von 7x4 was gut überlegt sein sollte, denn du solltest schon an Turnieren teilnehmen, damit sich dieses Antike Wunder auch rentiert, andererseits rate ich davon ab (nur meine persönliche Meinung).

Motto:

Möchtest du schnell viele Truppen haben, musst du bei den Zwergen nach dem Bollwerk fragen. Spielst du regelmäßig oder viel Turniere und trittst dort auch an, so zieht dich das Bollwerk in deinen Bann.



Der Schrein der klugen Pilze

Bei diesem Antiken Wunder verhält es sich genauso wie beim Zwergischen Bollwerk, jedoch mit einem Unterschied.

Ich entschied mich aus folgenden Gründen für dieses Antike Wunder.

Zum einem, weil ich sehr gern an Turnieren Teilnehme und nirgendwo anders schneller an unzählige WPs rankomme

und zum anderen, weil es meine Ausbildungsgröße in der Kaserne sowie dem Trainingsgelände und dem Söldnerlager erhöht. Denn ich möchte viel in weniger Zeit.

Nebenbei erhalte ich aller 3 Std. Elite Bogenschützen Gratis und erspare mir so die Ausbildung dieser Truppen.

Fazit:

Ein Antikes Wunder mit einer Fläche von 5x4 was es für einen Turnierspieler unschlagbar macht, denn wenn du an Turnieren teilnimmst, dann brauchst du Truppen und diese erzielst durch dieses Wunder in Hülle und Fülle.

Damit sich dieses Antike Wunder auch rentiert, solltest du Turniere bestreiten, ob man nun Manuel oder mit Auto - Fight kämpft, spielt hierbei keine Rolle. Nimmst du nicht an Turnieren teil oder eher selten so rate ich davon ab (nur meine persönliche Meinung).

Der Schreinbonus (Ausbildungsgröße) ist überragend und dies auf kleiner Fläche und macht dieses Antike Wunder eben zum Wunder.

Motto:

Wer Turniere bestreitet im Battle-Modus (mit Truppen) und mit bedacht, der gebe auf dieses

Wunder acht.

Um weitere Fragen auszuschließen:

Ja, dieses Gebäude sollte man als Turnierspieler gegenüber den Zwergischen Bollwerk vorziehen.

Warum ???

Erstens, es ist kleiner (Flächennutzung).

Zweitens, man braucht in Turnieren mehr leichte Fern- als Nahkampfeinheiten und drittens, der Schreinbonus (Ausbildungsgröße) überwiegt um ca. 120% gegenüber den Bollwerk.

Sollte man jedoch reichlich Platz (Fläche) haben, so kann man gut und gerne beide Wunder bauen (Bollwerk + Schrein der klugen Pilze).



Der Kristall-Leuchtturm / Der große Glockenturm

Er sieht hübsch aus und ist mit einem Flächen-Anspruch von 6x4 nicht gerade klein aber auch nicht zu unterschätzen.

Einst war es das beste Antike Wunder, um an viele Rohstoffe zu gelangen.

Gerade bei Spielern die viel NBH (Nachbarschaftshilfe) getätigt haben, hat es ich sehr gelohnt und füllte so manches Lager.

Nach einem neuem Balancierung seitens Inno-Games hat sich dies aber geändert.

Jetzt bekommst man nur noch maximal 3 mal Rohstoffe (in den 3 Kisten bei der NBH) und die Ausbeute ist dadurch sehr gering. Viele Spieler sagen, es lohne sich nicht mehr, dieses Wunder zu bauen oder haben ihn gar abgerissen.

Dennoch ist er eben meiner Meinung nach nicht zu unterschätzen.

Die zweite Funktion des Wunders ist nämlich beeindruckend, da sich durch erhaltene NBH die Zeit des Bonus auch verlängert.

Im Endeffekt, wenn man den Kristall-Leuchtturm auf ein höheres Level gebracht hat, hält die NBH, die man erhalten hat, nicht mehr nur 8 Stunden sondern 12 und mehr Stunden, je nach Wunder Level. Das heißt im Klartext, man muss weniger Kulturgebäude bauen, um auf einen guten und hohen Kulturwert zu kommen.

Persönliche Anmerkung:

Genauso wie beim Wälzer der Geheimnisse, sind die Güter die man bei der NBH bekommt als Sahnehäubchen anzusehen. Diese werden je nach Stufe des Wunders und nach Weltkarten-Fortschritt (Provinz-Einnahmen) auch mehr. Wie du im Bild sehen kannst bekomme ich in dem Fall 3 x 2331 Bonus-Gut 1, 2 oder 3. Was viele nicht wissen ist, man bekommt meist mehr als bei einer 3 Std. Produktion seiner Bonus-Güter (ohne Zauber). Das soll heißen, wenn du regelmäßig NBH tätigst und auch bekommst lohnt dieses Wunder alle mal, denn du bekommst 3 x dein Bonus-Gut als Leckerbissen und erhältst einen NBH-Bonus, sodass die NBH eben länger anhält und dir schlussendlich länger mehr Münzen, Vorräte und Kultur im allgemeinen gibt.

Kleiner Tipp der Redaktion:

Am besten kombiniert man dieses Wunder mit dem Antiken Wunder **Ruinen des**

Wachturms, da durch wirkt die NBH nicht nur länger, sondern man bekommt auch noch mehr Kultur dazu. Man spart so Platz (Fläche) und das ist das oberste Gut und Gebot in diesem Spiel.

Setzt man nun noch den Zauber, Magisches Mitgift auf seine erhaltene NBH (Kulturgebäude), dann zahlt sich dieses Wunder enorm aus wie du im Bild sehen kannst und nun kann man gerne mal nach rechnen, wie viele Kulturgebäude man bauen müsste um diese Kultur, wie sie im gezeigten Bild zu sehen ist, zu erhalten.

Hier ergänzen sich nun 2 Antike Wunder, denn zusammen mit den **Ruinen des Wachturms** benötigen sie eine Fläche von 44 Feldern. Dieses Wunder kann man später weiter ergänzen mit dem Antiken Wunder, das Drachenkloster.

Wie man nun erkennen kann, sind wie im derzeit laufenden Winter-Event 2018 die Set-Gebäude nichts anderes, nur das ich hier 2 Bonus'e pro Antiken Wunder erhalte und ich kann sie separat und getrennt voneinander stellen (Platzieren). Generell kombinieren sich alle Antiken Wunder, wie z.B. der Kristall-Leuchtturm mit bis zu 4 weiteren Antiken Wundern. Hier ist jedoch deine Strategie und deine Taktik gefragt sowie von hoher Bedeutung.

Belohnung pro Hilfskiste: 2331
 Dauer der Nachbarschaftshilfe: 13:36 Std
 Ranglistenpunkte: 2145
 Stufe: 8
 Runenscherben: 70
 Fläche 6x4

Riesige Eishexe
 Erhöht die Kultur in deiner Stadt
 2600 Normaler Kultur-Wert
 Nachbarschaftshilfe
 Zusätzliche Kultur +3537
 Verbleibende Zeit 13:35 Std
 Bannhöhe 1389m
 Dauer-Bonus 170%
 Verzauberungseffekt +5%
 Verbleibende Zeit 47:59 Std
 Erhöht dauerhaft Eure Bevölkerung
 4000

Gesamt Kultur: = 6137
 Durch die Ruinen des Wachturms
 Der Zauber Magisches Mitgift

- Leiste NBH
- Ein Schatz tauchte irgendwo in dieser Stadt auf
- Finde den Schatz
- Öffne die Kiste (Schatz)
- In der Belohnungs-Kiste befinden sich zusätzlich Bonus Güter
- Die Bonus-Güter werden in deinem Güter-Lager hinzu addiert

Belohnung pro Hilfskiste bei der Nachbarschaftshilfe max. 3 Stk. aller 23 Std. Öffne die Kiste und eines deiner Bonusgüter wird dir ins Lager gut geschrieben.

Die Höhe (Menge) des Bonus-Gut's errechnet sich nach dem Level des Kristall-Leuchtturms und deiner eingenommenen / eroberten Provinzen.

Die Endlose Ausgrabung

Die Endlose Ausgrabung wird von den meisten Spielern sehr unterschätzt,

dabei ist es ein Antikes Wunder was sich allemal auszahlt.

Dieses Wunder liefert alle 24 Stunden Vorräte (die Höhe hängt von dem Level des Hauptgebäudes ab) und Relikte bei einer Provinzeroberung.

Am Anfang des Spiels lohnt sich dieses Wunder eigentlich nicht wirklich aber im späteren Spielverlauf, bzw. mit dem voranschreiten durch die Gast-Rassen, ist dieses Wunder ein wahrer Werkstätten-Ersatz.

Die 2 Relikte die man bei einer Provinzeroberung bekommt sind das Sahnehäupchen und auch diese sind nicht zu verachten, denn Wunder kosten Relikte in bestimmten Ausbaustufen. Solltest du deinen Produktions-Bonus durch Relikte noch nicht bei 700% haben, so lohnt es doppelt, da du so auch ohne Turniere schnell an den 700% Relikt-Bonus kommst.

Hier mal ein kleines Rechenbeispiel:

Das Hauptgebäude im Kapitel 9 Waldelfen hat eine Maximalkapazität von 1.360.000 Vorräte und die Endlose Ausgrabung auf Level 13 zum Beispiel, würde dir bei 10% von der Hauptgebäude - Kapazität = 136.000 Vorräte alle 24 Stunden geben, vorausgesetzt man sammelt pünktlich alle 24 Stunden die Vorräte ein.

Somit ist die Endlose Ausgrabung effektiver wie jede Werkstatt überhaupt sein kann.

Zumal man für eine Werkstatt noch Bewohner und Kultur benötigt.

Fazit:

Solltest du den Platz oder die Fläche haben für die Endlose Ausgrabung (5x4) und auf eine oder zwei Werkstätten verzichten wollen, dann bist du mit diesem Wunder gut beraten. Denn ab dem Kapitel Orks zahlt sich dieses Wunder enorm aus und ist sogar einer Magischen Werkstatt (ohne Zauber / bei 100% - 125% Kultur) hoch überlegen, da die Endlose Ausgrabung in 24 Stunden mehr Vorräte auf weniger Fläche/Platz gibt. Hierbei ist aber das Level der Endlosen Ausgrabung ebenfalls entscheidend.

In dem hier beschriebenen Fall sollte die Endlose Ausgrabung mindestens auf Level 7 sein.

Da Bilder mehr als Worte sagen, hier ein Beispiel-Bild einer Magischen Werkstatt,

deren Fläche 4x5 (20 Felder) im Kapitel 10 - Zauberer und Drachen ist

(Die 1 Tages Produktion gibt ohne Zauber bei 150% Kultur 33600 Vorräte):

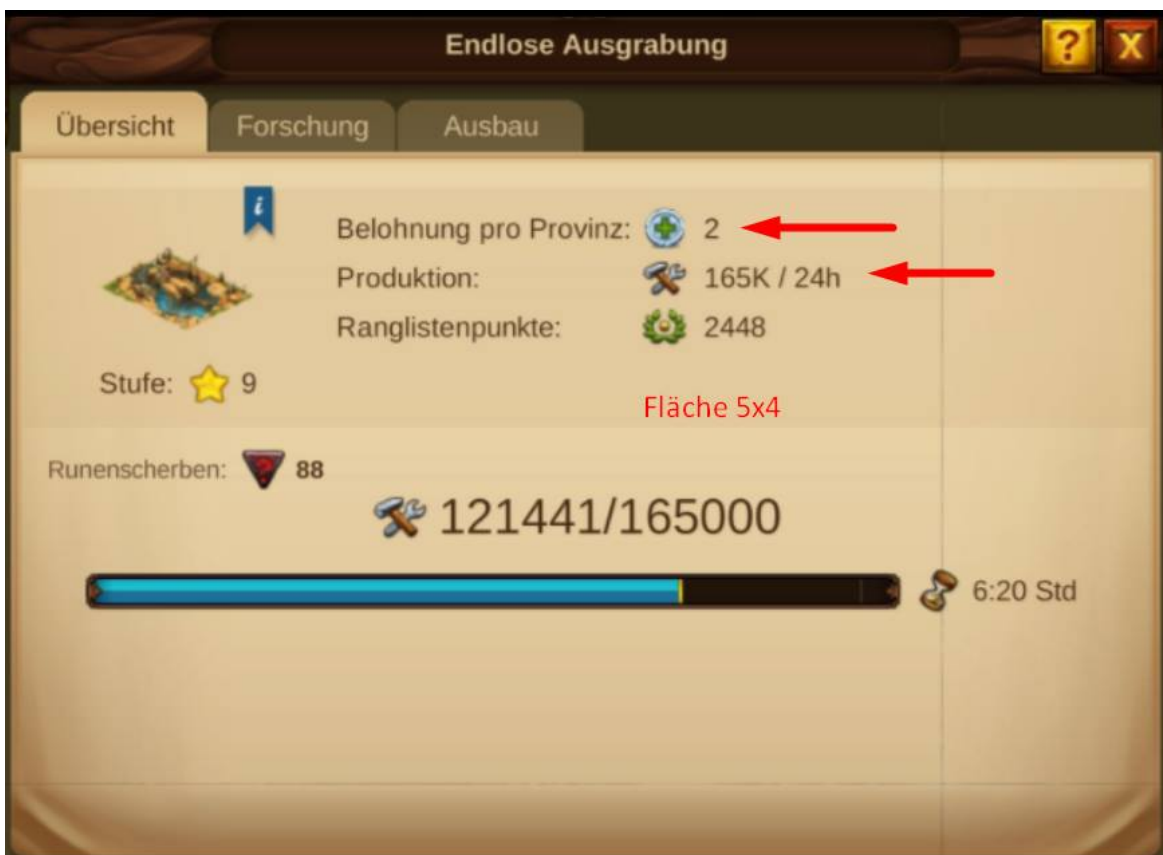


Kostenpunkt und Gewinn einer Magischen Werkstatt im Kapitel 10:



Die Endlose Ausgrabung zum Beispiel auf Level 7 gibt mir demzufolge mehr und ich spare mir 2 Magische Werkstätten oder gar 3-4 normale Werkstätten auf weniger Fläche! Hinzu kommt eben auch noch, dass eine Werkstatt egal ob Magisch oder normal, Kultur sowie Bevölkerung benötigt, die Endlose Ausgrabung jedoch nicht.

Hier ein Bild der Endlosen Ausgrabung auf Level 9 im Kapitel 11 - Halblinge:



Rechnen kann nun jeder selber, denn in diesem Kapitel (Halblinge) ist eine Werkstatt bereits auf 3x7 herangewachsen und man würde sich mit einer Endlosen Ausgrabung auf Level 9 mindestens 3 Werkstätten sparen. Wobei die Fläche der Endlosen Ausgrabung immer 5x4 bleibt (20 Felder), während 3 Werkstätten (3x7) 63 Felder benötigen würden.

Generell gilt die Endlose Ausgrabung als heißer Tipp, solltest du nach der Strategie und Taktik, Fläche/Wert spielen und bauen.

Die Throne der hohen Wesen

“Brauch ich nicht finde ich unnütz Oh Cool zusätzliche Ranglisten-Punkte.”

Das sind die meisten Aussagen zu diesem Antiken Wunder.

Hier mal die Meinung erfahrener Spieler und die wird euch überraschen.

Die Throne der hohen Wesen bringt zusätzliche Ranglisten-Punkte + Kultur, für jedes gebaute Wunder. Wenn man nur 3-4 Antike Wunder zuvor gebaut hat und dann die Throne baut, fängt man erst einmal an zu schmunzeln, da sie anfangs so wenig bringt, doch der Schein trügt.

Denn es lohnt sich dieses Antike Wunder zu bauen, warum erkläre ich euch nun.

Wenn man 6-7 Antike Wunder in seiner Stadt gebaut hat und diese auch jedes Kapitel um eine paar Level weiter ausbaut, wird man schnell merken, was in diesem Wunder steckt.

Denn in der Tat verbirgt sich hinter der Throne der hohen Wesen so einiges.

Hierzu möchte ich euch aber erst einen kleinen Ratschlag mit auf den Weg geben.

Jedes Wunder bringt so seine Vorteile mit sich.

Am Anfang ist es meist überhaupt nicht so ganz ersichtlich und auch fraglich, da sich ein jedes Wunder mit jedem Level-Ausbau nur ein bisschen mit all seiner Gegebenheiten sowie Fähigkeiten (Kraft) erhöht (wächst).

Nun ja, aber in der Menge/Masse gesehen und bei Regelmäßigen Ausbauten deiner Wunder, ist jedes Antike Wunder, wirklich ein kleines Wunder - so auch Throne der hohen Wesen.

Für Spieler die mal ganz nach oben in der Rangliste wollen, ist es ein "**MUST HAVE**", dennoch ist sie auch für Spieler wichtig, denen die Ranglisten-Punkte egal sind, denn dieses Wunder ist und bleibt eine **Kultur-Bombe!**

Kurz ein kleines Rechenbeispiel:

Wir nehmen jetzt einfach mal Throne der hohen Wesen auf Level 16 + 248 Antike Wunder Level-Ausbauten. Das Ergebnis seht ihr auf dem Bild.

Desto mehr Wunder ihr also baut und auch ausbaut, desto stärker wird dieses Wunder, denn die Throne der hohen Wesen wächst mit jedem Wunder-Ausbau oder neuen Wunder mit. Somit ist die Throne der hohen Wesen, das einzigste Antike Wunder was mit wächst und hierbei auch eure Ranglisten-Punkte steigen lässt (Ranglisteneffekt).

Wie bei allen Wundern sollte man hier auch erkennen, dass die Fläche von 4x6 die sie beansprucht stets die selbe bleibt.

Das heißt im Klartext, selbst wenn du kein Ranglisten-Spieler bist, so hat man auf einer gleichbleibenden Fläche eben ein reines stets mitwachsendes Kultur-Gebäude der Spitzenklasse, denn wie viel Kulturgebäude müsstest du bauen um diese Kultur (siehe Bild) zu erreichen?

Dies sagt uns so wie bei jedem Antiken Wunder folgendes:

Wunder beanspruchen immer die selbe Fläche, aber geben oft mehr als so manch anderes Event- oder Kultur-Gebäude und obendrein spare ich Platz/Fläche.

Das soll heißen, wenn du Platz sparen möchtest, aber dennoch auch nicht auf die Kultur-Punkte in deiner Stadt verzichten möchtest, dann ist dieses Wunder wie bereits erwähnt eine **Kultur-Bombe**.

Hier die Throne der hohen Wesen - Level 16 und 248 Wunder- (Level) ausbauten anderer Antiken Wunder inklusive ihres eigenen Ausbau:



Denn Ranglisten-Punkte-Effekt siehst du, wenn du mit dem Mouseover über den Pokal unter deinem Avatar gehst (siehe Bild).



Somit ist die Throne der hohen Wesen nach mehreren Ausbauten deiner Antiken Wunder ein Wunder was es in sich hat.

Darum denke immer daran, rase nicht durch die Kapitel sondern denk auch an deine Antiken Wunder, denn nur dann erkennst du was sie bringen und in deiner Stadt leisten sowie wo der Nutzen eines jeden Wunders liegt.

Baust du dieses Antike Wunder zusammen mit den Ruinen des Wachturms sowie mit dem Kloster der Kampfkünste, dann kannst du allein durch diese 3 Wunder stets deine Soll-Kultur in der Stadt erzielen (erreichen) und das ohne weiteren Platzanspruch zu benötigen oder zu beanspruchen.

Das Drachenkloster

Ein absolutes Highlight, denn dieses Kloster hat es in sich.

Es stärkt nicht nur meine Magischen Einheiten im Kampf (Turnier etc.) um längen, nein, eure Zauber kommen hier voll zum Einsatz und man wird doppelt belohnt.

Egal welchen Zauberspruch du nimmst oder anwendest, dass Drachenkloster gibt dir bei einer Nutzung / Anwendung, ein Extra und das heißt Mana.

Zaubersprüche stellt man stets in der Magischen Akademie her und man gewinnt sie in

Turnieren, bei Events oder in Meilensteinen.

Nutzen wird man diese Zauber früher oder später alle, doch nun kannst du mit ein wenig Strategie und Taktik gar stets zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen.

Beispiel:

Mal angenommen ihr wollt eine Forschung freischalten, diese verlangt aber 250k Mana und obendrein läuft das Event, doppelte Güter oder ihr braucht generell eine Aufstockung eures Güterlagers, bzw. Vorräte. Nun nutzt diesen Zauber oder die Zaubersprüche und sammelt nebenher pro Anwendung Mana ein und das mehr als euch irgendein Event- oder generell ein Gebäude geben wird.

Ganz Egal ob ihr eure Kultur-Gebäude verzaubert, da ihr eben mal mehr Kultur braucht oder was auch immer, dieses Wunder ist dann ein wahres Wunder.

So nutze ich 10 mal irgendeinen Zauber und erhalte ca. 100k Mana und das von einer Sekunde auf die nächste ohne lange warten zu müssen (siehe Bild).

Fazit:

Ab dem Kapitel Waldelfen benötigst du stets Unmengen an Mana (Forschungsbaum etc.), dieses Wunder ermöglicht es dir ab Ende des Kapitel Drachen & Zauberer nie wieder in Mana not zu geraten. Das Beste hierbei ist, man benötigt dann rein Theoretisch auch kein Mana-Gebäude mehr, denn alles was ich benötige, bekomme ich aus diesem Wunder und Zauber nutzt man eigentlich so wie so in Regelmäßigen Abständen.

Obendrein werden eben meine Magischen Truppen gestärkt und man verliert demzufolge auch weniger. Zusammengefasst ist diese Wunder schon fast ein muss und solltest du den Platz haben es aufzubauen, dann tue es, denn selbst wenn du kein Turnierspieler bist, so ersparst du dir so, jegliche Mana-Gebäude und somit jede Menge Platz.



Die Heldenschmiede



Die Heldenschmiede ist mit einer Größe von 5x5 also 25 Feldern die sie beansprucht nicht gerade klein, aber sie ist ein **Kampfwunder**. Das soll heißen, Spieler die regelmäßig an den

Turnieren Teilnehmen, werden die Kraft der Heldenschmiede bemerken. Denn durch die Heldenschmiede erhöht sich Prozentual der Schaden deiner schweren Nahkampfeinheiten. Das heißt, **Treant's, Ork Krieger und die Vellorianische Garde** verursachen beim Gegner einen weitaus höheren Schaden, wodurch sich der Verlust eurer Nahkampftruppen verringert.

Prozentual sieht das dann zum Beispiel bei meiner Heldenschmiede wie folgt aus (siehe Bild).



Somit ergibt sich in meinem Fall eine Prozentuale Erhöhung, die meine schweren Nahkampftruppen stärker werden lässt.

Ein weiterer Punkt der Heldenschmiede ist das Produzieren von Orks (Handelsware für Ausbauten und Provinzen). Die Menge die du an Orks Produzierst richtet sich nach folgenden Kriterien; zum einem an dem Level der Heldenschmiede und zum anderen an der Menge deiner bereits erledigten Provinzen (siehe Bild).



Wobei die Summe der Orks die man in der Heldenschmiede Produziert nicht überragend ist und sie in meinem Fall eine Rüstkammer-Brutstätte "noch" nicht wirklich ersetzt. Denn eine Rüstkammer-Brutstätte ist in meinem Kapitel (Amuni) 3x7 und bedarf somit 21 Felder, während die Heldenschmiede 5x5 Felder beansprucht und somit 25 Felder beansprucht. Zwar habe ich durch die Heldenschmiede keinerlei Kosten, in dem Fall Vorräte, aber dennoch hält sich der Gewinn wenn ich die Kosten einer Rüstkammer-Brutstätte mit einkalkuliere gerade mal bei einem Ersparnis von einer Rüstkammer-Brutstätte. Wobei die Rüstkammer-Brutstätte eben auch die Trainingsgröße verändert die ich dann verliere.

Der Vergleich:

Die Heldenschmiede auf Level 11 und mit 450 erledigten Provinzen gibt mir in 24 Std. 1620 Orks, während mir eine **Rüstkammer-Brutstätte auf Level 31 in 24 Std. 1090 Orks produziert** (siehe Bild) und mir eine höhere Trainingsgröße gibt.



Das heißt, man Produziert **in der Heldenschmiede in 24 Std. 530 Orks mehr** als in einer Rüstkammer-Brutstätte. Doch hierbei bedenke man, dass die Heldenschmiede 25 Felder beansprucht, während die Rüstkammer-Brutstätte nur 21 Felder beansprucht (Level 31) aber Vorräte zum Produzieren benötigt, jedoch auch meine Trainingsgröße erhöht.

Im Klartext heißt das in meinem Fall, wenn ich die Kosten der Vorräte (die ich im übrigen im Überfluss habe) bei einer Rüstkammer-Brutstätte mit einkalkuliere, habe ich einen ganz geringen Gewinn aber dies erst ab Level 11 der Heldenschmiede und bei 450 erledigten Provinzen. Jedoch einen Verlust bei der Trainingsgröße. Für mich also "derzeit" noch kein wirklicher Gewinn.

Jedoch macht sich **der erste Bonus (stärkere Nahkampftruppen)** für mich wiederum schon bezahlt, denn ich merke in den Turnieren, das der Verlust meiner schweren Nahkämpfer sich enorm reduziert hat, sprich ich muss weniger Ausbilden, da ich weniger Verluste habe, denn meine Nahkampftruppen wurden und werden stärker.

Fazit:

Dieses Antike Wunder empfehle ich nur all jenen Spielern, die Regelmäßig am Wöchentlichen Turnier teilnehmen und es bestreiten. Der Gewinn, bzw. geringe Verlust eurer schweren Nahkampftruppen macht sich sowohl im Auto-Fight als auch im Manuellen-Fight bemerkbar.

Besonders zum Einsatz kommt die Heldenschmiede immer dann, wenn ihr im Wöchentlichen Turnier viele **Treant's, Ork Krieger und die Vellorianische Garde** benötigt, bzw. zum Einsatz kommen.

Dies sind folgende Turniere:

Das Stahl-Turnier, Seide-Turnier, Kristall-Turnier, Elixier-Turnier und das Edelstein-Turnier.

Also in 5 von 9 Turnieren kommt die Heldenschmiede enorm zu Einsatz, denn genau da braucht man überwiegend schwere Nahkampftruppen. Hinzu kommt das es genau die Turniere sind, die am leichtesten von statten gehen (Kampfmodus).

Somit stand für mich der Entschluss fest, denn in mehr als der Hälfte aller Turniere benötige ich schwere Nahkampftruppen (in höheren Kapiteln gar in 6 Turnieren) und um den Schaden, bzw. den Verlust meiner schweren Nahkampftruppen zu verringern, war und ist dieses Wunder ein weiteres **Kampfwunder** für mich als Turnierspieler und somit ein muss.

Spieler, die keine Turniere bestreiten oder nur verhandeln, rate ich von diesem Wunder dringend ab, denn eine Rüstkammer-Brutstätte ersetzt die Heldenschmiede erst in den höheren Level'n und mit vielen erledigten Provinzen. Eine Rüstkammer-Brutstätte ist jedoch 10 mal schneller aufgebaut und hochgelevelt als die Heldenschmiede und kostet keine unzähligen Wissenspunkte, die in anderen Antiken Wundern besser angelegt sind. Auch kostet euch eine Rüstkammer-Brutstätte weniger Fläche und erhöht die Truppengröße.

Wenn man all diese Faktoren einbezieht und berücksichtigt, ist dieses Wunder

eben nur für Regelmäßige Turnierspieler, die auch Kämpfen (egal ob Auto- oder Manuellen-Fight).

Zusammengefasst, bist du Turnierspieler und bist da voll dabei, so bau dieses Wunder.
Bist du jedoch Verhändler oder spielst keine Turniere, so lass die Finger davon.
