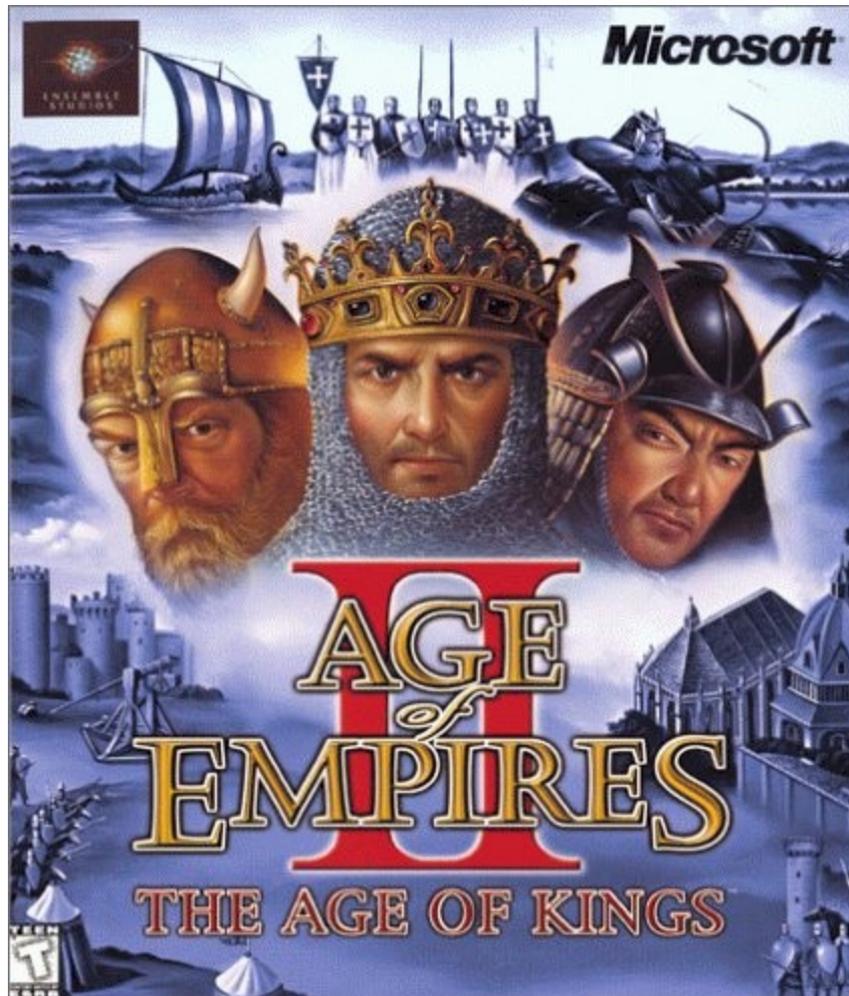


Age of Empires II



Kompendium

Adrianus Kleemans

Abstract

Das vorliegende Kompendium gebietet dem Spieler einen tieferen Einblick in die Vielfalt und Anwendung der Handlungs- und Strategiemöglichkeiten im Computerspiel *Age of Empires 2*, und dies auf militärischer, wirtschaftlicher und stilistischer Ebene sowie mehreren Subebenen. Ziel ist der Wissenstransfer, die Sammlung und Festhaltung von Wissen die dem Leser und Spieler die Möglichkeit zur bewussten Spielveränderung bieten. Erörtert und zusammengetragen wird dies aufgrund von Erfahrungen, Recherchen und Analysen.

Vorwort

Einige Hinweise

Dieses Kompendium wurde in einer recht grossen Zeitspanne erschaffen, doch wurde versucht, den Zusammenhang möglichst einwandfrei zu gewährleisten. Das ganze Dokument ist logisch gegliedert, einerseits ausgehend von der chronologischen Spielreihenfolge Zielstellung- Aufbau - Wirtschaft - Militär - Kampf, andererseits auch situationsübergreifend und möglichst komplett in einer Querschnitt-Analyse, in der Dinge nebeneinander dargestellt werden.

Durch den ganzen Text hindurch wird Bezug genommen auf die beiden Versionen Age of Empires II: The Age of Kings (AoK) und Age of Empires II: The Conquerors (AoC).

Ziele

Die Ziele sind ein möglichst nützlicher Weggeleiter, eine Möglichkeit zum Nachschlagen und eine Anregung zur Selbstkreativität zu bieten. Es erhebt dadurch auch keinen Anspruch auf jegliche Vollständigkeit, sondern setzt sich nur mit den wichtigsten und unfehlbaren notwendigsten strategischen und spielerischen Fähigkeiten auseinander, mit dem Ziel, ein möglichst (strategisch, truppen- und gebäudebedingt) reichhaltiges, reibungsloses und ästhetisches Spiel zu ermöglichen, in dem der Spieler seine Spielart, seinen Stil behält und weiter ausfeilt.

Dieses Kompendium ist zudem selbstverständlich kein Axiomatisch aufzufassendes Textstück, denn die Ideen und Vorschläge können frei nach Eigendünken beim Spielen verändert oder auch verbessert werden.

Mittel

Die Mittel dazu werden möglichst *praxisnah*, d.h. mit Möglichkeit zur unmittelbaren Anwendung, gewählt. Dazu erst einmal natürlich die eigene Erfahrung, aber auch die Erfahrung anderer, Berichte, Recherchen, Artikel, usw. tragen Ihren Teil bei zu einem Gehäuftem Bündel nützlicher Informationen, Tipps, Tricks, Hilfen und Anregungen.

Die Informationen folgen an ausgewählten Stellen wo es sinnvoll erschien möglichst chronologisch, an anderen möglichst geordnet nach bedeutenderen Faktoren.

Im Anhang befinden sich noch einmal alle essentiellen Tabellen und Listen.

Für wen dieses Kompendium gedacht ist

Um alles zu verstehen und nachvollziehen zu können, sollten Sie Age of Empires II, ein Spiel aus der gleichen Reihe oder ein ähnliches Strategiespiel schon ein paar Mal gespielt haben und mit den Elementen der Echtzeitstrategie vertraut sein.

Falls Sie vertraut sind mit dem Spielprinzip, den Spielmodi und grundlegenden Funktionen von Age of Empires II, können Sie Kapitel 1 überspringen.

Falls Sie noch nie in Berührung gekommen sind mit einem der obengenannten Spielen, werden die hier dargestellten Erörterungen nicht ganz so interessant sein oder nicht sofort einleuchtend sein. Dies sollte aber nicht weiter hinderlich sein, wenigstens einen Eindruck über die Möglichkeiten und die Faszination des Spiel zu erhalten.

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Informationen zum Spiel	3
1.1	Hintergründe zum Spiel	3
1.2	Spielprinzip	3
1.3	Rohstoffe und Kosten	4
1.4	Einheitenbeschreibung	4
1.5	Popularität	5
1.6	Trivia	5
2	Aufbau	7
2.1	Der Beginn	8
2.2	Entwicklung zur Ritterzeit	12
2.3	Aufstellung	13
2.4	Stolpersteine	18
2.5	Zusammenfassung	19
3	Militär	20
3.1	Angriff	20
3.2	Verteidigung	34
3.3	Einheiten	42
4	Wirtschaft	45
4.1	Allgemeines	45
4.2	Grundsätze	46
4.3	Langfristige Wirtschaft	46
4.4	Rohstoffe	49
4.5	Völkerspezifisches	50
5	Technologien	52
5.1	Wichtigkeit	52
5.2	Dorfzentrum	52
5.3	Burg	53
5.4	Rohstofflager	54
5.5	Kloster	55
5.6	Marktplatz	57
5.7	Kaserne, Schiessanlage, Stall	57
5.8	Schmiede	58
5.9	Universität	60
5.10	Hafen	61
5.11	Spezialtechnologien	61

6	Stil	62
6.1	Analyse	62
6.2	Völkerwahl	64
6.3	Spezielle Trickstrategien	64
6.4	Cheats	69
6.5	Jargon	70
7	Allgemeine Tipps und Tricks	71
7.1	Völkerauswahl	71
7.2	Einzelspieler	71
7.3	Mehrspieler	73
8	Quellenverzeichnis	75
8.1	Quellen	75
9	Appendix	77
	Stichwortverzeichnis	81

Kapitel 1

Allgemeine Informationen zum Spiel

1.1 Hintergründe zum Spiel

Age of Empires II wurde entwickelt von Ensemble Studios und in 1999 herausgegeben von Microsoft. Es zählt zu den Echtzeitstrategiespielen, enthält fünf Kampagnen (die in AoC noch mit drei erweitert werden), kann alleine oder im Multiplayermodus gespielt werden. Das Spiel hält sich geschichtlich in nach dem Ende Roms bis zur Entdeckung Amerikas durch Kolumbus. Das Spiel ist zweidimensional, doch lässt die seitliche erhöhte Darstellung, die den Spielplan als Raute erscheinen lässt, doch eine Art dritte Dimension annehmen. Obwohl (und vielleicht gerade deswegen) die Grafik recht einfach gehalten ist, ist das Spiel sehr angenehm und faszinierend zum Spielen, und die Hauptpluspunkte liegen in der Handling, in der Art und Weise des Aufbaus, in das Verwalten ganzer Armeen und Städte, dem Lenken sämtlicher Aktivitäten aller verfügbaren Einheiten.

1.2 Spielprinzip

Das Spielprinzip beruht darauf, dass die Spieler am Anfang eines Spiels ein Dorfzentrum, ein paar Bauern und je nach Modus noch eine Burg u.Ä. besitzt und ein Imperium aufbauen soll. Dies wird möglich gemacht durch die Bauern, die Rohstoffe sammeln und Gebäude bauen, aus denen später wieder mehr Bauern, aber auch Militär und Schiffe produziert werden können. So wachsen die Spieler heran und können auch Zeitalter entwickeln, in denen neue Einheiten, Gebäude und Entwicklungen zur Verfügung stehen.

1.2.1 Spielmodi

Im Spiel AoE II gibt es mehrere Spielmodi, die sich hauptsächlich durch Ihre Zielsetzung und z.T. auch durch Ihre Voraussetzungen, wie Rohstoffe oder Anfangspopulation, unterscheiden. Das Ziel des Spieles ist je nach Modus verschieden:

- **Königsmord:** Wer den letzten Überlebenden König hat, gewinnt. Am Anfang stehen mehr Bauern zur Verfügung als in den anderen Modi. Rohstoffe sind je nach Einstellung verschieden, jedoch immer zwischen 100 und 1000. Dieser Modus dauert ca. 1.5 Stunden (Je nach Spieleranzahl und Spielkenntnissen auch mehr oder weniger: An einer LAN-Party mit Freunden sind 5-7 Stunden keine Seltenheit).
- **Auf Leben und Tod:** Hier gewinnt der schnellste und geschickteste Spieler. Am Anfang hat man im Überfluss Rohstoffe (d.h. 20'000 Holz/Nahrung, 10'000 Gold, 5000 Stein), und muss damit möglichst schnell und viel Einheiten erschaffen und auf den Gegner lossetzen.

Dieses sogenannte *speed-age* dauert z.T. nur 10 Minuten, und selten länger als 30 Minuten. Viele Age-of-Empires-II-Spieler finden diese Spielart ein massiver Verlust wirtschaftlicher, struktureller und strategischer Möglichkeiten, die in den anderen Modi vorhanden sind. Auch ich schliesse mich

dieser Meinung an, dass sich das Spiel nur mit genügend Zeit in vollen Zügen genießen lässt und in dieser Form zu wichtige Teile des Spiels um ihren Anteil darin kommen und darum der erzielte *Zeitgewinn* nicht sinnvoll ist.

- Zufallskarte: Rohstoffe/Dauer etwa gleich wie Königsmord; Jedoch weniger Bauern am Anfang. Das Ziel dieses Modus' ist die totale Vernichtung aller feindlichen Einheiten und produzierten Gebäude.

1.3 Rohstoffe und Kosten

Das Spiel beinhaltet den Zugriff auf vier Rohstoffe: Nahrung, Holz, Gold, Stein. Jeder Rohstoff hat seine Quelle/n, die in verschiedenen Mengen vorhanden sind und auch verschieden schnell abgebaut werden.

Jede Einheit wird erstellt im jeweiligen Spezialgebäude. Kavallerie wird grundsätzlich im Stall erstellt, Infanterie in der Kaserne, Artillerie im Schiessanlage, Belagerungswaffen in der Waffenschmiede, Sondereinheiten in der Burg, Bauern im Dorfzentrum. Jede Einheit kostet je nach Einsatz und Qualität Nahrung, Gold und Holz zum erschaffen.

Gebäude brauchen in der Regel Holz, und einige ausserdem Stein.

1.4 Einheitenbeschreibung



Abbildung 1.1: Mit dem Anklicken einer Einheit kann man die Eigenschaften erfahren

Folgende Eigenschaften lassen sich herauslesen (diese werden dann später noch verwendet):

1. Bezeichnung des gewählten Objekts
2. Bild des gewählten Objekts
3. Die linke Zahl als noch vorhandene Lebenspunkte, die Rechte als total mögliche. Der Balken gibt dieses Verhältnis wieder.
4. Einquartierte Einheiten und möglich einquartierbare Einheiten
5. Angriffsstärke (AS). Die Zahl in Klammern gibt an, wieviel zusätzlich hinzukommt.
6. Durchschlagspanzerung (Verteidigungsstärke)
7. Einquartierte Einheiten

1.5 Popularität

Über die Popularität dieses Spiels lässt sich schnell Auskunft geben: Millionen verkaufte Spiele, zahlreiche Auszeichnungen, Tausende von *Gamern* weltweit. Kaum ein Spieler, der dieses Spiel nicht schon gespielt hätte. Wieso diese Beliebtheit? Ich kann hier kurz aus meiner eigenen Erfahrung sprechen: Das Spiel hat eine fesselnde Manier, ja, der Spass- und Spannungsfaktor sind enorm. Die oft gehörten Gegenargumente von schlechter Grafik (heute; vor 10 Jahren war es ein Durchbruch!) oder simplen Spielprinzip sind unbedeutend, wahrscheinlich sind deren Urheber bloss ein bisschen neidisch auf ein so gelungenes Spiel. Gemessen mit anderen Strategiespielen besitzt es glücklicherweise einen Longplayer-Effekt, man kann dieses *Ding* jahrelang spielen, ohne dass es je langweilig wird. Die Faszination von diesem Spiel findet auf zahlreichen Ebenen statt: Am Anfang hat man nur schon Freude, eigene Ritter in der Schlacht zu befehligen, und alsbald kommt auch die strategische Umsetzung von Taktiken zum Ausdruck, dann das gezielt schnelle Aufbauen einer Zivilisation, dann das Beobachten, Ködern, Kontern mit Gegeneinheiten, Bekehren feindlicher Einheiten, Einnehmen ganzer Dörfer, usw. Nie lässt einem dieses Spiel unbefriedigt, immer wieder tauchen strategische Feinheiten auf, die es zu erkennen und schlussendlich für sich zu nutzen gilt. Soviel zur spielerischen Seite. Doch auch auf anderen Ebenen hat das Spiel manifoldige Eigenschaften, die zu entdecken es Wert sind: Ein geschichtlicher Hintergrund und entsprechende Entwicklungen, Einheiten und Geräusche der Personen und eine mittelalterlich-instrumentale musikalische Begleitung runden den spielerischen Eindruck auf eine sehr angenehme Weise ab.

1.6 Trivia

- In Age of Empires lässt sich auch eine Uhr einschalten: Dafür ist die F11 zu benutzen. Doch Vorsicht: Die angezeigten Stunden und Minuten entsprechen nicht der normal üblichen Zeit. Eine Stunde in Age of Empires entspricht etwa Minuten in der Realität.
- Eine eingelegte Age of Empires II-CD hat das Abspielen des 35-minütigen Soundtracks zur Folge. Sehr empfehlenswert, da am Ende des Aufbaustadiums auch ruhig einmal zurückgelehnt werden kann. Der Soundtrack passt in etwa zum spielerischen Fortschritt. Am Anfang ertönen dunkle, regelmässige, aufbauerische Klänge, die sich mit fortschreitender Zeit zu impulsiveren und bewegteren Tonfolgen hin verwandeln.
- Age of Empires II bietet einen attraktiven Karteneditor. Er ist bei Experimenten, selbstgebauten Szenario's und Einheitentests ein nützliches Tool (siehe auch 6).
- Es existieren im Internet einige sehr empfehlenswerte Karten. Eine davon ist die Worldmap, die wieder und wieder aktualisiert wurde, und eine (im Vergleich) kleine Abbildung der gesamten Welt darstellt.
- Im Hauptmenü bei *Optionen* lassen sich unter anderem die aktuellen Tastaturbesetzungen einsehen. Eine zusätzliche Liste der Standardeinträge ist im Anhang verfügbar.
- Wenn ein Bild des laufenden Spiels geschossen wird (mit *PrintScreen* von Windows) ist dies nur in eingeschränkter Qualität im Zwischenspeicher. Das Original ist im Programmordner von Age of Empires II: Unter *Screenshots* lassen sie sich finden.
- Auf erweiterten Tastaturen gibt manchmal eine zweite *PrintScreen*-Taste. Mit dieser lassen sich gesamte Darstellungen (!) von Karten *fotografieren*; Die ganze Karte wird in altbekannter Raute-Form als Bild gespeichert.¹
- Ein Blick auf den sog. *tech-tree* (Technologiebaum) schadet nichts, vor allem wenn man ein neues Volk ausprobieren möchte oder sich über eine Entwicklungsmöglichkeit nicht im Klaren ist.

¹Ein Beispiel dazu befindet sich im Anhang.

- Die Statistik am Ende jedes Spieles vermittelt aufschlussreich die Daten über Militär, Forschung, Population zu jeder Zeit (*timeline*), eingenommene Reliquien, gebaute Burgen, in der Schlacht getötete Krieger, usw.

Kapitel 2

Aufbau

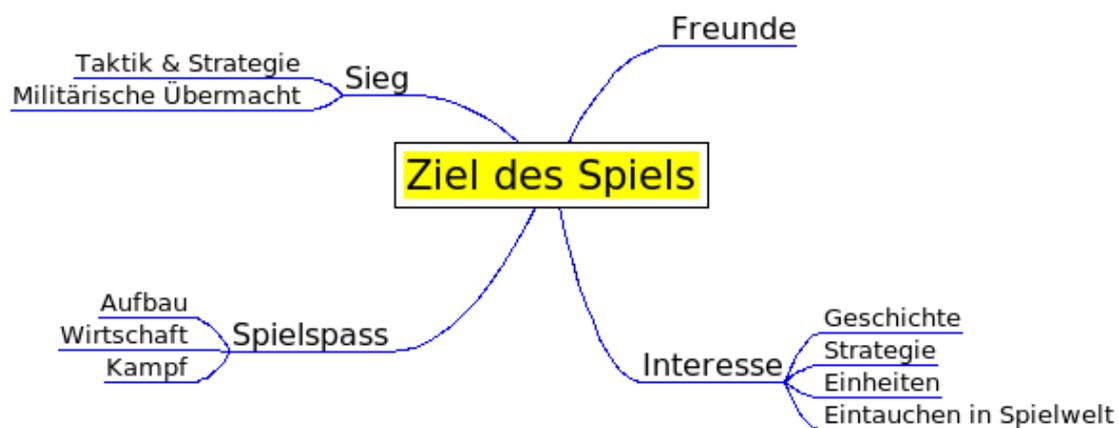


Abbildung 2.1: Schematische Auseinandersetzung mit dem eigentlichen Ziel eines Spiels

Wie auf Abb. 2.1 zu erkennen ist, wird Age of Empires II oft aus vielen verschiedenen Gründen gespielt. Zum Einen stellt es für die meisten Spieler eine Herausforderung dar, erfolgreich zu sein, und deshalb auch zu gewinnen, vor allem, wenn man im Team spielt (*Multiplayer*-Partien). Doch auch andere Antriebe wie Freundschaften, verschiedenartige Interesse wie Völker, Einheiten oder historischen Schlachten oder auch nur einfach die Freude an der Strategie und dem Handlungsspielraum sowie der Spielaufbau und -verlauf wirken auf viele fesselnd. Die grundlegende Erkenntnis bei (beinahe) allen Antrieben sein sollte: **Wirtschaftliche Prosperität ist unerlässlich.**

Ohne eine fundierte ökonomische Basis hat der Spieler keine Chance, seine Ziele zu verwirklichen, meistens nicht einmal genügend Möglichkeit, überhaupt zu überleben. Doch dies kommt natürlich auch immer auf den Gegner sowie auf den Partner an. Denn auch hier gilt: Die Kette ist so stark wie das schwächste Glied, will heißen, es spielt eine eher untergeordnete Rolle, welche Ziele der Spieler verfolgt, sondern er sollte in jedem Fall eine starke Wirtschaft haben.

2.0.1 Tipps zur Umsetzung

An dieser Stelle sollten noch Umsetzungsmöglichkeiten vorgestellt werden. Es kommt hier jedoch nicht so sehr auf die theoretischen Grundlagen an, die zwar im Zweifelsfalle hilfreich sein können, bei schnellen und hektischen Entscheidungen (z. B. am Anfang), wie sie im Spiel häufig vorkommen, helfen sie jedoch

kaum. Eine Umsetzung kann immer nur dann erfolgen wenn auch angewendet, verbessert, analysiert wird und anschliessend auch umgesetzt, also gespielt wird. Im fortgeschrittenen Stadium des Spielverständnisses kann jedoch auch eine Anregung genügen, um eine Idee durchzusetzen, doch dazu bedarf es viel praktische Anwendung.

Mehr dazu im Kapitel 6 Analyse.

2.1 Der Beginn

Eine lange Reise beginnt mit dem ersten Schritt. (Chinesisches Sprichwort)

Der Beginn des Spieles ist von grösster Wichtigkeit für den weiteren Spielverlauf, deshalb werde ich hier speziell darauf eingehen.

Der Beginn ist deshalb bestimmend für das ganze weitere Spiel, weil hier gleich mehrere Teilstücke der Gesamtspannbreite des Spiels festgelegt werden, die später z. B. bestimmen, wann es einem Spieler möglich ist, sich militärisch zu entwickeln, oder sich auswärtigen Territoriums zu bemächtigen.

Folgende Fragen sind wichtig zu beantworten, wenn eine neue Runde beginnt:

- **Gebäude:** Welche Gebäude sind für den Spielanfang wichtig, welche werden erst später benötigt? Wo werden die Gebäude optimal platziert?
- **Rohstoffe:** Welche Rohstoffe finden unmittelbare Verwendung, d. h. müssen in hohem Masse abgebaut werden? Welche Quellen des gleichen Rohstofftyps befinden sich in unmittelbarer Nähe?
- **Verteidigung:** Wo Müssen Wälle gebaut werden, wo sind wichtige Schnitt- und Kreuzpunkte, die eingenommen werden müssen?
- **Aufdeckung/Erkundung der Karte:** Wo befindet/befinden sich der/die Gegner? Wo baut er sich auf, wo ist seine Basis?¹

2.1.1 Die ersten Schritte

Am Anfang des Spieles muss analysiert werden, wie der grösste Gesamtnutzen erreicht werden kann. In den verschiedenen Spielmodi gelten, wie schon früher erwähnt, verschiedene Ziele. Hier wird primär auf aufbauende Spielmodi, d.h. Zufallskarte und Königsmord eingegangen².

Mit Gesamtnutzen ist natürlich hauptsächlich der verbundene Zeitvorsprung gemeint, aber da dieser ja aus dem früheren Entwicklungen und Erschaffen von Einheiten besteht(welche primär vom Geschick des Spielers und den Rohstoffen abhängig sind), konzentrieren wir uns in der Startphase auf die Rohstoffe. Die Startphase bei einem *normalen* Königsmord-Spiel sieht folgendermassen aus: Wie auf Abb. 2.2 ersichtlich ist, beginnt das Spiel auf der Karte *Dunkler Wald*. Wie bei jedem Spiel im Modus *Königsmord* beginnt der Spieler mit

- Einheiten
 - 10 Bauern
 - 1 Späher
 - 1 König
- Gebäude

¹Je nach Spielmodus können whier weitere Punkte hinzukommen, wie beim Zufallsvolk: Welches Volk hat er? Oder bei Königsmord: Wo genau steht die Königsburg?

²Andere Modi haben zwar eine andere Art, dass Spiel zu beginnen (Rohstoffe schon vorhanden) und können sogar ein anderes Ziel haben (z. B. Zerstörung der Weltwunder), aber der Aufbau, die Struktur und der Verlauf sind trotzdem sehr ähnlich. Die Tatsache, dass hier die aufbauenden Spielarten untersucht werden, basiert darauf, dass sie die Grundlage des Spiels bilden und als erstes vorhanden sind.



Abbildung 2.2: Age of Empires II: The Conquerors nach dem Start eines Spiels

- 1 Dorfzentrum
- 1 Burg

Da nun ersichtlich ist, dass die ersten Sekunden entscheidend sind, stellt sich natürlich die Frage, welche Tätigkeiten als Erstes ausgeführt werden müssen. Eine Methode ist, jeden einzelnen Schritt aufgrund des **Nutzens** (wirtschaftlicher Zuwachs etc.) zu bewerten. Da die **Notwendigkeit** (wie z.B. der Schutz des Königs) im Moment nicht nötig ist (der König befindet sich in Sicherheit und kann nicht von wilden Tieren oder Gegnern angegriffen werden), kann man sich den wirtschaftlichen Vorteilen zuwenden. Man beachte, dass es sich hier um die ersten Sekunden handelt. Den König nicht zu schützen ist später im Spiel mehr als kontraproduktiv!

Hier nun die Schritte, die nach diesem Schema zuerst anfallen, mit anschließender Bewertung (sortiert):

Tabelle 2.1: Nutzen der Aktionen zu Beginn des Spiels

Reihenfolge	Aktion	Nutzen
1	Bauern in Dorfzentrum produzieren	2
2	Bauern zu Rohstoffen schicken	2
3	Späher losschicken	1
4	König in Burg einquartieren	0

Gleich danach stellt sich eine Frage, die schon viel diskutiert wurde³: Soll man den Webstuhl am Anfang gleich entwickeln oder nicht? Dies kann man nach Vorlieben tun, jedoch ist dringend zu empfehlen, dies nicht allzu früh am Anfang zu tun, da sonst wertvolle Zeit verloren geht, die wirtschaftlich gesehen nicht sinnvoll verwendet werden kann; Der Nutzen ist am Anfang zu gering.

2.1.2 Ressourcenaufnahme

Da es im weiteren Verlauf des Anfangs wichtig wird, zu wachsen zu beginnen, und dies im populationsgemässen wie auch im wirtschaftlichen Sinne, wird am Anfang vor allem **Holz** (für Gebäude) und **Nahrung** (für Dorfbewohner) benötigt. Da aus den letzten Abschnitten die wirtschaftliche Wichtigkeit hervortrat, kann ein Blick von der mathematischen Seite her auf die momentane Situation geworfen werden:

Es sei R_G : Gesamtmenge der Rohstoffe wobei H, N, G, S den **Rohstoffen** Holz, Nahrung, Gold und Stein entsprechen.

$$\lim_{R \rightarrow \infty} R_G = H + N + G + S \quad (2.1)$$

$$\mathcal{R}_{1,2,3,4} = \begin{pmatrix} H \\ N \\ G \\ S \end{pmatrix} \quad (2.2)$$

Die Menge der einzelnen Rohstoffe wird zwar verschieden sein, jedoch alle sind abhängig von der Zeit und einer spezifischen **Zuwachsrate** \mathcal{Z} :

$$\lim_{\mathcal{R}_x \rightarrow \infty} \mathcal{R}_x = t * \mathcal{Z} \quad (2.3)$$

Die Zuwachsrate ist bestimmt durch die **Strecke** s , die durch den Dorfbewohner gegangen werden muss (bis zur nächsten Ablieferungsstelle), die **Geschwindigkeit** v , mit der er läuft, der **Ergiebigkeit** E_Q der Quelle, und der **Bauernanzahl** B , die daran arbeiten.

Da die Geschwindigkeit des Rohstoffabbauenden Dorfbewohners ebenso wie die Zuwachsrate (im Bezug auf eine spezifische Quelle)⁴ gleich ist, kann man die folgende Formel aufstellen:

$$\lim_{\mathcal{Z} \rightarrow \infty} \mathcal{Z} = B * (E_Q * \frac{v}{s}) \quad (2.4)$$

$$(2.5)$$

Da nun jedoch die Abbaugeschwindigkeit zu einem gewissen Zeitpunkt gleich bleiben und nicht verändert werden können, und auch die Ergiebigkeit der Quelle gleichbleibend ist, gilt:

$$v = const. \quad (2.6)$$

$$E_Q = const. \quad (2.7)$$

$$(2.8)$$

Eine Umordnung ergibt:

$$\Rightarrow \lim_{s \rightarrow 0} \leftrightarrow \lim_{B \rightarrow \infty} \mathcal{Z} = \frac{B}{s} * E_Q * v \quad (2.9)$$

Woraus ersichtlich ist, dass die **Strecke** s mit der **Bauernanzahl** B die einzig beeinflussbaren Faktoren sind. Gerade Deshalb ist es wichtig, diese beiden Faktoren im Auge zu halten:

³Üblicherweise ist an Spielen oder LAN-Parties eine solche Diskussion üblich; Sie spaltet die Spielgemeinschaft auf und gehört sozusagen zum rituellen Austausch über das Spiel.

⁴Die Auswahl der Quellen im Bezug auf ihre Ergiebigkeit wird später noch einmal genauer gebündelt, siehe dazu Kapitel 4.

- Wie weit bewegen sich die Dorfbewohner vom Sammelplatz weg? Wie weit ist der Sammelplatz von der jeweiligen Quelle entfernt?



Abbildung 2.3: Nachrücken des Holzfällerlagers behält den wirtschaftlichen Umsatz konstant

Die **Strecke** bei nicht-erneuerbaren Rohstoffen nimmt zu, wenn letztere verschwinden und zum Abbau der nächsten verfügbaren Einheit fortgeschritten werden muss (Bäume, Gold-/Steinminen, Fische, Beeren, Tiere, etc.). Daher ist zur Garantie einer minimalen Strecke die Quelle zu bewegen in Richtung Rohstoff. Dies sollte möglichst immer, aber unbedingt bei Holzfällerlagern (schrittweise Verschiebung, siehe Abb. 2.3) und Minenanlagen geschehen (neues Minenlager bei neuer Mine bauen). Bei Tieren auf dem Land ist ein rascher Umstieg auf Felder oder sonstige erneuerbare Quellen zu empfehlen.

Bei erneuerbaren Quellen (Felder, Reussen etc.) muss man sich nicht um Probleme solcher Art kümmern, jedoch kommt hier als Tätigkeitsersatz das Erneuern der Quelle zum Einsatz, der auch möglichst nicht vernachlässigt werden sollte.

- Wie viele **Dorfbewohner** arbeiten an einer und gleicher Stelle? Ist diese Menge sinnvoll? Beim Betreiben von Rohstoffabbau sind immer auch der vorhandene Platz und die Geschwindigkeit, sowie die Notwendigkeit und Gefahr zu betrachten.

Der vorhandene Platz gibt oftmals schon klare Richtlinien über die Menge der Bauern, die an einer Rohstoffquelle arbeiten können. Lässt man z. B. ein wenig zu viele Bauern Holz hacken, so behindern sie einander ungemein, sie stehen nutzlos herum, oder noch schlimmer, sie blockieren sich gegenseitig beim arbeiten und beim abliefern der Rohstoffe.

Die Geschwindigkeit des Abbauens ist im Verhältnis zu der noch vorhandenen Rohstoffquelle gegenüberzustellen, um ersichtlich zu machen, wie viele Bauern etwa benötigt werden. Dazu ein Beispiel: Verbleibt noch ein einziges Goldquadrat, so macht es keinen Sinn, sechs Bauern drauflos zu schicken, weil diese dann jeweils ein- oder zweimal laufen, und der Rohstoff im Nu weg ist. Was noch viel mehr Zeit braucht, ist in diesem Beispiel der administrative Aufwand. Zuerst muss man sechs Bauern ihrer früheren Arbeit entziehen, sie zu besagter Stelle führen, sie abbauen lassen, um ihnen gleich danach wieder einen andern Job zu geben.

Dies macht keinen Sinn, ausser man ist in einer Notlage. Wenn vor den Toren die gegnerischen Heere stehen und sich zum Angriff bereit machen (oder bereits dabei sind) macht es durchaus Sinn, Gold und Stein so schnell wie möglich abzubauen.

Die Gefahr ist dann noch der letzte Anhaltspunkt der Entscheidung. Gefahren sind als bedrohende Faktoren gemeint, deren es grundsätzlich für Dorfbewohner zwei gibt: gegnerische Einheiten und wilde Tiere. Bei wilden Tieren braucht es zwei bis vier Dorfbewohner (je nachdem wie vielen sie begegnen), bei wahrscheinlichem Auftreffen auf gegnerischen Einheiten schickt man besser nur einen einzelnen DB, dann bleibt wenigstens der Verlust minim (ausser es handelt sich in der Frühphase des Spiels um einen feindlichen Späher; Er kann durch drei DB bezwungen werden.)

2.2 Entwicklung zur Ritterzeit

Der nun kommende Teil ist meiner Ansicht nach ein sehr wichtiger, wenn nicht sogar der Wichtigste, und unbedingt umzusetzen. Hier liegen meistens auch die Hauptfehler bei Spielern, die anfangen zu spielen. Ich werde im Folgenden den Grundsatz dazu vorstellen und auch erläutern.

Das schnelle entwickeln zur Ritterzeit ist das wichtigste Prinzip überhaupt, wie wir aufgrund der folgenden Kausalkette erkennen können:

Ritterzeit (Drittes Zeitalter) =
 Möglichkeit, mehrere Dorfzentren zu bauen
 ⇒ Erschaffung vieler Bauern
 ⇒ Hohes Rohstoffeinkommen
 ⇒ Hohes Wachstum und hoher Militärzuwachs
 ⇒ Grössere Chance auf den Sieg

Nun sollte dieser Grundsatz auch umgesetzt werden. Wie dies geschehen soll, ist jedoch nicht unumstritten; Es gibt z. T. Bewertungen oder Spiele, die nur darauf hinzielen, die schnellste Ritterzeit erreichen zu können. Auch wenn dies etwas übertrieben scheint, so möchte ich doch auch auf das Kapitel 4 hinweisen, wo die Wichtigkeit der Rohstoffe erörtert wird.

Doch wie erreicht man nun am ehesten die Ritterzeit? Mehrere Parameter dazu müssen gegeben sein: Einerseits muss man die erforderlichen Gebäude gebaut haben, meistens je 2 aus der Zeit, in der man ist. In den meisten Fällen geschieht dies jedoch automatisch, z. B. baut man in der Dunklen Zeit von alleine eine Mühle und ein oder zwei Mineralstationen, um Gold und Stein abbauen zu können. In der Feudalzeit (Zeit II) können das Marktplatz und Schmiede sein.

Andererseits müssen die Rohstoffe vorhanden sein, welche z. T. in sehr grossen Mengen (1000+) benötigt werden.

Hier eine kurze Übersicht:

Tabelle 2.2: Kosten der Zeitalter

Zeitalter:	Gold	Nahrung
Feudalzeit	0	500
Ritterzeit	200	800
Imperialzeit	800	1000

Denkt man diesen Gedanken weiter, so sieht man, dass es zur genügenden Rohstoffversorgung auch genügend Dorfbewohner haben muss; Dies ergibt aber ein Dilemma, da Bauern ja selbst auch Rohstoffe (und Zeit) benötigen, um erstellt zu werden. Die meisten Anfänger bauen möglichst wenig Bauern, doch lässt sich unschwer erkennen, dass dann auch der Rohstoffzuwachs entsprechend langsam vonstatten geht.

Es haben sich unter erfahrenen Spielern und Experten verschiedene Konzepte durchgesetzt, doch sollte man etwa dreissig Bauern haben, bevor man in die Ritterzeit kommt.

Dies erklärt sich dadurch, dass man während der Entwicklung relativ lange Zeit *stillsteht* und keine Bauern mehr erstellen kann; Es ist also von grossem Vorteil, seine Wirtschaft soweit zu entwickeln, dass man am Ende der Zeitalter-Entwicklungen gleich fortschreiten kann.

Das Erweitern der eigenen Wirtschaft durch massive DB-Aufstockung wird auch *booming* genannt. Auch die berühmte Bezeichnung **28+2** ist mit diesem Prinzip zu erklären: Mit 28 Bauern entwickelt man die Feudalzeit, baut dann während dem Erstellen von den zwei nötigen Gebäuden noch zwei Bauern, sodass

nun alles zeitgleich fertig ist und man gleich in die Ritterzeit fortschreiten kann.

2.3 Aufstellung

2.3.1 Einheiten-produzierende Militärgebäude

Mit Militärgebäuden, welche nur Einheiten produzieren, sind namentlich Ställe, Schiessstände, Kasernen und Waffenschmieden gemeint. Burgen und Dorfzentren gehören zu anderen Gruppen (obwohl sie auch Militär produzieren können), denn sie kosten wesentlich mehr, zudem auch andere Rohstoffe⁵.

Menge und Auswahl Welche Gebäude genau gebaut werden, kommt auf den jeweiligen Nutzen sowie auf die Strategie an. Wie dann später noch im Kapitel 3 genau erörtert wird, ist es sinnvoll, ein Einheitenmix zu erstellen. Einseitige Armeen sind einfach zum kontern, und brauchen auch nur bestimmte Rohstoffe. Es sollten nach Möglichkeiten verschiedene Gebäude gebaut werden, damit die Einheitendiversität steigt.

Kommen wir nun zu einem entscheidenden Punkt: Wie viel Gebäude sollen gebaut werden? Wenn ich kurz vorrechnen darf: Bei einer Angriffsart, die mittelmässig bis viele Einheiten braucht, also ein aufeinanderprallen von zwei vorbereiteten Gegnern, braucht es immer wieder Nachschub. Wenn in 20 Sekunden eine Einheit erschaffen wird, und in 2 Minuten ein Bataillon (soviel, wie in einem Male markiert werden kann; ca. 30 Einheiten) stehen muss, braucht es doch 4-5 Gebäude, um dies zu erreichen.

Schnelligkeit ist also ein massgebliches Kriterium. Da Platz genug vorhanden sein sollte, und in den meisten Karten auch genug Holz da ist, ist das Bauen von ein paar militärischen Gebäuden mehr, gemessen an ihrem Nutzen, unbedingt zu Empfehlen.

Der grösste Fehler von Anfängern und auch von vielen mittleren Spielern, so denken manche erfahrene Spieler, ist die falsche, bescheidene Mässigung bei Militäreinheiten und Bauern. Hat man jedoch 6 und der Gegner 2 Kasernen, so kann man bei genügend Rohstoffen 3-mal mehr Masse liefern, was dann doch klar ersichtlich einen erheblichen Vorteil für den Spieler mit 6 Gebäuden ergibt. Hier ist Bescheidenheit fehl am Platze, da die militärische Übermacht über den Ausgang des Kampfes, wenn nicht sogar über den des Spiels entscheiden kann.

Bei einer besonderen Strategie der Byzantiner, die auf *Holz- und Nahrungseinheiten* basiert (Eliteplänkler und Pikeniere [im AoC: Hellebardiere]), wurden schon Kämpfe gewonnen, so dass zuletzt je mehrere Tausende Gefallene auf jeder Seite bei den Statistiken eingetragen war. Für so einen Einheitenverschleiss braucht es natürlich auch entsprechend viele Kasernen und Schiessstände. Bei solchen Gelegenheiten ist es nicht unüblich, dass bis zu 12-15 von jeder Gebäudeart in der Festung stehen.

Ort Auch der Ort sollte klugerweise nicht zu weit vom Kampfgeschehen weg sein, da die Einheiten sonst noch unnötigerweise lange unterwegs sind, bevor sie zum Einsatz kommen. Auch wichtig ist das Nachrücken von Gebäuden, also das Mitnehmen von Dorfbewohnern, die dann anschliessend nahe der gegnerischen Front, oder falls dieser zurückgedrängt wurde, bei der neuen Front, wieder neue Gebäude bauen, um einen kontinuierlichen Einheitenfluss zu erhalten. Zu beachten ist auch, dass der Gegner möglicherweise indirekten Zugriff auf das Gebäude hat, also das Gebäude im Schussbereich von feindlichen Weitschussseinheiten ist.

Gruppiert sollten solche Gebäude immer beieinander sein, da der eigene Zugriff so schnell und effektiv verwaltet werden kann, wie z. B. das Erschaffen von neuen Einheiten. Ich persönlich bevorzuge eine kompakte Viererblockbildung, oder manchmal eine reihenartige Form. Die Formation kommt natürlich

⁵Weshalb sich annehmen lässt, dass auch die Entwickler eine solche Aufteilung vorgesehen haben.

auch auf das Gelände an, wichtig ist, dass darauf geachtet wird, dass alle Einheiten, die das Gebäude verlassen, Zutritt ins Freie haben, und nicht unglücklicherweise eingesperrt sind.



Abbildung 2.4: Ein Vierblock, bestehend aus Kasernen

2.3.2 Häuser

Häuser sind von Anfang an eine wichtige Nebensache im Chaos des Aufbaus, denn sie spielen scheinbar eine sekundäre Rolle, doch müssen sie zwingend gebaut werden⁶, damit der Spieler weiter Einheiten produzieren kann. Ist man am Limit, und möchte doch weiter Einheiten erstellen, blinkt die Bevölkerungsanzeige oben rechts gelb auf, und sie erlaubt keine weiteren Einheiten, bis nicht neue Häuser gebaut wurden. Diesen Zustand nennt man *housed* da der Spieler seine Häuser nicht im Griff hat. Es ist dies ein ärgerlicher Zustand, da die Entwicklung und die Ausbildung von Dorfbewohnern ins Stocken kommt und somit den Fortschritt behindern.

Am Anfang ist es empfehlenswert, soviel Häuser wie benötigt zu bauen (Bevölkerungslimit 30), da in dieser Zeit das Holz sehr wertvoll ist. Danach sollte laufend etwas gebaut werden, bis zur ausgewachsenen Ritterzeit, wenn Holz im Überfluss vorhanden ist, und dann noch die verbleibenden 100-120 Plätze im Bevölkerungslimit ausgenützt werden. Am Besten beschäftigt man gleich zwei bis drei DB's, die textbfnur Häuser bauen, dann geschieht dies von alleine, und der Spieler kann seine Aufmerksamkeit anderem widmen⁷.

⁶Dies ist nicht der Fall beim Volk der Hunnen in der Erweiterung *The Conquerors*, da diese von Anfang an das volle Einheitenlimit von 200 haben.

⁷Vor allem bei Spielern, die des Spiels noch nicht vollständig kundig sind, ist es zu empfehlen, ihre Konzentration sorgfältig zu verteilen.

Zur Formation von Häusern noch einige Worte: Es ist sinnvoll, wenn einigermaßen Ordnung herrscht in der Festung, dies erleichtert dann auch die Kriegsführung und insbesondere die Wirtschaftskontrolle (Felder, Holzfällerstellen) ungemein. Zudem haben es Einheiten leichter, das Dorf zu durchqueren.

Wenn Häuser in Blocks angeordnet werden, wie auf Bild 2.5 sichtbar, dann ist es ratsam, zuerst acht dieser Häuser bauen zu lassen und eines (kein Eckhaus) auszulassen, damit voller Zugriff auf alle Häuser möglich ist, und der Bau schnellstmöglich von sich geht.



Abbildung 2.5: Blockbildung beim Häuserbau

Eine andere, etwas aufwändigere Strategie besteht darin, die Häuser schon als Schutz zu gebrauchen, und evtl. mit andern Gebäuden wie Türmen, Mühlen und Schmieden in einer Reihe um das eigene Gebiet zu spannen, vor allem die Bauern auf den Feldern, die wichtigste Rohstoffquelle, zu schützen. Diese Bauart gibt zudem ein sehr ästhetisches Landschaftsbild wieder: Das Dorfzentrum, umringt von Feldern, die wiederum stetig und beschützend von Häusern umgeben sind.

2.3.3 Burgen

Burgen sind die stärksten Gebäude im Age of Empires II überhaupt. Sie kosten auch verschwenderische 650 Stein⁸, welches ja so selten vorhanden ist (offen gesagt, einer der Gründe, warum ich meistens die Franken wähle). Burgen können weite Gebiete verteidigen und effektiv schützen.

Aufgrund ihres Schutzes sollten sie strategisch ausgeklügelt aufgestellt werden, hauptsächlich hinter den eigenen Linien. Etwas Platz zur vordersten Verteidigung sollte idealerweise auch gelassen werden, damit Triboks und Langbogenschützen (die Spezialeinheit der Briten) sie nicht gerade zerstören; Gleichzeitig sollten sie aber immer noch ausserhalb der eigenen Mauern schießen zu vermögen, damit sie zugleich eine Verteidigung wie ein Angriff darstellen. Dies ist meist jedoch nicht zu realisieren, da der gegnerische Angriffsbereich meist teilweise deckungsgleich ist mit der eigenen Verteidigung; Diese Problemstellung

⁸Ausser bei den Franken, wo sie 488 Stein kostet.

wird im Allgemeinen noch im Abschnitt Reichweite (3.2.2) behandelt.

Verschiedene Lösungen für dieses doch recht komplexe Problem können angewandt werden: Eine Lösung besteht darin, die Burg primär mit vorgestellten, zusätzlichen Verteidigungsgebäuden zu schützen: Kanonentürme, Haupttürme oder Triboks tun wunder. Nur tut sich dann das Problem auf, dass diese dann auch wieder geschützt werden müssen, was wieder schwieriger ist, da ein Element ja immer das vorderste sein muss.

Eine andere Lösung, ist das bauen von Burgen nahe der Front, zusätzliche Triboks (in mittelgrosser Anzahl, also etwa 6-10) und Schiesseinheiten im Innern der Burg, welche die Triboks decken. Also eine Symbiose zwischen Burg und Triboks mit zusätzlichem Nutzen: Die Burg deckt die Mauer und die Triboks, die Triboks schützen die Burg und zusätzlich die weitere Front. Dies wird jedoch dann im Kapitel Verteidigung (Kapitel 3.2) noch eingehender behandelt.

Sehr nützlich zur Verteidigung sind ein Dutzend Paladine: Widerstandsfähig, schnell und unerwartet, können sie ohne die Reaktion des Gegners abzuwarten ausschwärmen und die feindlichen Belagerungstruppen wie Triboks, Belagerungskanonen, Onager und Rammböcke im Nu zerstören, also alles, was die Stellung der Burg gefährden könnte. Dann ist der Rest der feindlichen Einheiten noch den Burgen und Türmen mit den Artillerieeinheiten ausgeliefert, und es müssen erst wieder neue Belagerungswaffen erbaut werden, bevor der Angriff fortgesetzt werden kann.

Eine gewisse Gefahr besteht auch bei Wasser, da es nur ein paar Kriegsgaleonen braucht, um eine Burg zu zerstören.

2.3.4 Mauern

Mauern sind ein Teil der Verteidigung, und trotzdem ist ihr Einsatz doch auch ein Teil des Aufbaus. Mauern kosten *nur* fünf Steineinheiten pro Pfeiler oder Mauerstück. Mauern können aber immer zerstört werden, darum ist es ratsam, entweder mit Verteidigung zu ergänzen, oder mehrere Linien zu platzieren. Unabdingbar ist auch die Entwicklung zum befestigten Wall, wie im Kapitel 3 (Militär) erklärt wird. Tore sind die Ergänzung zur Mauer, sie erlauben einen Durchlass in beide Richtungen (Siehe Einzelspieler-Tricks). Sie können entweder in bestehende Mauerstücke integriert oder als neues Teil in eine Lücke gebaut werden, aber Letzteres ist eher zu empfehlen, da es kostengünstiger ist, und am Anfang wie gegen Spielende ist man um jede einzelne Einheit des Rohstoffs Stein froh. Mauern sollten sich immer der Umgebung anpassen, da ein Felsenriff, wie auf Bild 2.6 gezeigt wird, völlig unpassabel für feindliche Einheiten ist. Bei Wald oder Wasser ist jedoch Vorsicht geboten, da eine gewisse Durchkommensgefahr da ist, beim Wald das Roden mit Triboks (Kapitel 6) und beim Wasser der Angriff und Transport mit Schiffen.

2.3.5 Marktplätze

Marktplätze sind für die Umwandlung von Rohstoffen absolut unerlässlich, und auch für unerschöpfliche Ressourcengewinnung die einzige Instanz, wenngleich etwas langsam im Wirken.

Ein Versuch bestätigte die Vermutung, dass die Distanz zum befreundeten Marktplatz nicht direkt proportional mit dem erhaltenen Gold zunimmt, also nicht eine lineare Beziehung in der Form

$$\text{Gold} \neq k * \text{Distanz} \quad (2.10)$$

sondern mehr eine exponentielle Form innehat.⁹

Die Tabelle zeigt dies: Sie lässt eine erweiterte Beziehung feststellen. Das heisst konkret, dass es sich lohnt, *die Marktplätze so weit wie möglich auseinander zu bauen*, um das Maximum an Transportgold

⁹Eine eingehende Beschreibung dieses Sachverhalts befindet sich in Englisch auf der aok.heavengames-Website



Abbildung 2.6: Landschaftsangepasster Mauerbau

herauszuholen. Marktwege sollten immer geschützt sein, wenn nicht durch Wald, dann durch Mauern mit einer nötigen Minimalverteidigung. In diesem Falle macht es einem der PC im Einzelspielermodus leicht; Keine einzige Transportroute ist bewacht, der Überfall und die mögliche Blockade ist wirtschaftlich gesehen ein längerfristiges Druckmittel, dem der PC schlecht etwas entgegensetzen kann.

2.3.6 Türme

Normale Türme, d. h. Wachtürme, Haupttürme, sind nicht effektiv. Zumindest nicht im fortgeschrittenen Spiel, da sie viel zu wenig Angriffswert haben. Ihre Zerstörungskraft muss deshalb etwas *aufgebessert* werden: Eine Strategie besteht darin, 5 Bogenschützen (am besten Arbalesterschützen) einzuquartieren, damit sie ihre maximal mögliche Schusskraft erreichen. Diese Klasse von Türmen kann mit Kanonentürmen verglichen werden.

Nun etwas zu den verschiedenen Funktionen: Als Erstes dienen Türme der Verteidigung. Hinter Mauern,

Tabelle 2.3: Goldgewinn des Markter

Tiles entfernt	Goldgewinn pro Fahrt	Goldgewinn pro Sekunde
40	9	0.716
80	24	1
120	46	1.35
160	75	1.66
200	110	1.96

alleine und integriert in Mauern sind sie wirksame Verteidigungsutensilien, zusammen mit Burgen ziemlich stark.

Sie können auch als *totale* Verteidigung wirken: Ein Freund von mir hat einmal sein ganzes Dorf gespickt mit Kanonentürmen, zuletzt mögen es wohl um die 25-30 gewesen sein. Diese Art von Verteidigung ist ziemlich langlebig: Es dauert Turm um Turm, der einzeln auseinandergenommen werden muss, um ohne grössere Verluste zum Kern der gegnerischen Siedlung vorzudringen.

Drittens können auch Spähertürme, also Aussenposten, mit Nutzen eingesetzt werden. Ich war einmal in ein Multiplayer-Spiel verwickelt, das auf einer 8-Spieler-Karte stattfand. Ich und mein Mitspieler hatten den einen Gegner besiegt, den Anderen in eine stille Ecke gedrängt, wo er sich verteidigte und ziemlich gut hielt. Als wir seine Verteidigung mit massiv Triboks und Belagerungskanonen zu knacken versuchten, sah ich auf einmal, das meine Burg mit dem König angegriffen wurde - und zerstört wurde! Wir dachten, das Ganze Feld unter Kontrolle zu halten, doch hatte ich anscheinend ein paar feindliche Bauern übersehen, die ihrerseits ein paar Ställe gebaut hatten, welche wiederum Paladine produziert hatten. Damit war ein erneuter Angriff von seiner Seite her möglich.

Von diesem Zeitpunkt an habe ich immer versucht, möglichst alles zu *beleuchten*, was erobert wurde, d. h., möglichst flächendeckend Aussenposten hinsetzen, sodass man immer das ganze Spielfeld im Griff hat. Auch nützlich ist die blosse Aussicht auf gegnerische Truppen, also so ein Turm an den eigenen Mauern, damit man den kommenden Gegner möglichst früh sieht.

2.4 Stolpersteine

Vielfach entgeht dem Spieler ein kleines Detail, was mitunter gravierende Folgen haben kann. Die gefährlichsten Stolpersteine möchte ich hier kurz auflisten. Im Kapitel 6 wird näher auf die Verbesserung des eigenen Spiels und Stils eingegangen.

- Kapitel speichern: Wenn ein Spiel im Nachhinein angeschaut werden soll, sei es zur Kontrolle, zum lernen oder zum Spass, so ist zum finden einer bestimmten Stelle unbedingt nötig, das Spiel zu unterteilen, in sog. Kapitel. Dies lässt sich im Spiel angezeigten Menü erledigen. Allgemein ist es sinnvoll, das Speichern in 20-30 minütigen Abständen (in AoE-Zeit) vorzunehmen, damit man angenehm vorwärts schreiten kann.
- Häuser sind ganz am Anfang noch kein Thema, der Spieler hat 12 Dorfbewohner frei zur Verfügung, im Bevölkerungslimit fehlen noch 13 bis zum Anfangslimit, welches 25 ist. Doch Vorsicht ist hier geboten: Die 13 fehlenden Dorfs sind schnell erschaffen, und nun sitzt man fest, und bis sich dann ein paar DB gefunden haben, ein Haus errichten und dieses fertigstellen, kann es schon mal eine Weile dauern. Dies kann auch irgendwann während dem Spiel, also nicht zwingend am Anfang geschehen. Im Spielerjargon heisst dies *housed*, d. h. die eigenen Häuser reichen nicht mehr aus, um das Erschaffen neuer Einheiten zu gewährleisten. Darum: Besser immer ein bisschen mehr Häuser bauen. Sie kosten schliesslich nur 30 Holz.
- Rohstoffe sollten immer sorgfältig im Auge behalten werden. Auch der Wechsel von Nahrung zu Holz zu Stein zu Gold sollte im Bewusstsein bleiben. Für längerfristige Schlachten sollte entsprechend vorgesorgt werden; siehe Kapitel 6.
- Ein wesentlicher Punkt, der extrem abhängig ist von der Umgebung, ist die Geländeusage, modern auch *Raumplanung* genannt. Ein geordnetes Dorf beinhaltet spezielle Rohstoff-Abbaustellen (Hinterland), Wohngegenden (wo gerade Platz ist), Nutzgebäude (verschieden; Uni's können überall, Marktplätze sollten möglichst weit entfernt zu Boden gebracht werden) und Militärschaffung (an der Front oder an einem sicheren, Feind-zugewandten Ort).
- Freie Arbeiter: Den Entwicklern von AoE 2 sei dank gibt es den kleinen, runden Knopf. Dank ihm kann jeder untätige Dorfbewohner auf der ganzen Karte mühelos aufgespürt werden. Sollte immer wieder benutzt werden.



Abbildung 2.7: Planung der Bauten auf engem Raum, hier eine Verteidigung

2.5 Zusammenfassung

Auf den Aufbau sollte besonders Wert gelegt werden, da er die Grundlage für das kommende Spiel darstellt. Ein guter Aufbau sollte schnell, gegnerausgerichtet und stabil sein.

Wichtig sind zudem auf der praktischen Ebene erstens die Menge der zu erstellenden Dorfbewohner, die am Anfang im Auge behalten werden müssen, und zweitens die Zeit bis zum Fortschreiten zur Ritterzeit, dass als wesentlicher Indikator der jeweiligen Entwicklungsstufe eines Spielers gewertet werden kann.

Kapitel 3

Militär

3.1 Angriff

Um einen Gegner möglichst schnell zu plätten, sollte man ihn von allen Seiten angreifen. Dazu stellt man ein Reiterheer aus ungefähr 50 Paladinen zusammen, mit dem man möglichst schnell das Dorfzentrum zerstören sollte. Jetzt kann der Feind keine Dorfbewohner mehr produzieren. Nun muss man nur noch den Rest der Siedlung in den Boden stampfen und darauf achten, dass der Gegner kein neues Dorfzentrum baut, und man hat so gut wie gewonnen.¹

Dieses Kapitel soll unter Anderem zeigen, dass es sich **nicht** wie im Zitat oben verhält, und auch, wie einfach es ist, diese Strategie zu kontern.

3.1.1 Grundsätze



Abbildung 3.1: Nachrücken der Einheiten auf die feindliche Insel

Zum Angriff braucht es immer eine Strategie, und sei diese noch so einfach. Wichtig dabei ist zu unterscheiden, wie angegriffen wird, und darauf werde ich im Abschnitt 3.1.2 eingehen. Je nachdem sollten genug Einheiten (vor allem bei der totalen Zerstörung), je mehr desto besser. Andererseits muss

¹Aus dem Internet-Forum *Ciao*

man natürlich auch die Bauern einplanen, weshalb man dann meistens ein Kompromiss eingehen muss, Bauern **und** Militär zu haben.



Abbildung 3.2: Festigung der fortgeschrittenen Einheiten - Sicherung der eigenen Vorherrschaft

Ist ein Angriff, der es auf das Territorium des Gegners abgesehen hat erfolgreich, so muss man auch an später denken und genügend Nachschub liefern können, sowie das Territorium absichern und bebauen, sodass man auch nahe am nächsten Angriffsort seine eigenen Einheiten erstellen kann. Dies hat mehrere Vorteile: Die Einheiten sind schneller vor Ort, können spezifischer erstellt werden, und man hat schnelleren Zugriff auf die naheliegenden Gebäude, zudem kann der Gegner dieses Stück Land weder zum bauen noch zum Rohstoffabbau nutzen.

Wichtig ist auch, seinen Angriff unter Kontrolle zu halten. Nicht kann mehr schief gehen als ein unkontrollierter Angriff. Deshalb ist auch die Bildung von Gruppen wichtig, damit diese schnell und unkompliziert befehligt werden können. Die Tasten 1 - 9 und 0 sind dafür geeignet, dort lassen sich Truppen speichern.

Einheiten lassen sich mit CTRL + Zahl gruppieren.

Es macht zudem Sinn, die Einheiten in der Reihenfolge zu gruppieren, in der sie Angreifen und zu beachten, welche Funktion sie haben² weiter zu beachten ist die Geschwindigkeit, siehe dazu Abschnitt 3.3.1.

3.1.2 Grundlegende Strategien

Im Angriff sind zwei grundlegende Strategietypen zu unterscheiden:

- **Totale Zerstörung**
Setzt sich die gegnerische Niederlage als direktes Ziel.
- **Gezielte Auslöschung**
Setzt sich eine Verwundung des Gegners, wie z. B. die Zerstörung eines Rohstoffabbaus, zum Ziel.

²Gruppirt man z. B. Mönche und Triboks zusammen, so geschieht bei einem Angriff folgendes: Während die Triboks sich aufstellen und die feindliche Einheit dann abschiessen, versuchen die Mönche, sie zu bekehren. Dies ist natürlich ein gegenseitiger Interessenkonflikt (Entweder wird die Einheit gesund bekehrt oder ganz zerstört).



Abbildung 3.3: Ein paar Infanteristen, die sich verirrt haben und nun dem Pfeilhagel beider Burgen ausgesetzt sind

Diese werden in nachfolgenden Abschnitten vorgestellt.

Gezielte Auslöschung Die gezielte Auslöschung ist meist in Form eines Rushs, d. h. eines blitzschnellen Anschlags auf die jeweilige Stelle vorhanden. Sie ist hilfreich bei nachhaltiger Wirtschaftsschädigung, sei dies zu Beginn oder am Ende des Spiels.

Sie ist oder sollte immer punktuell, schlagartig, präzise in der Ausführung und unerwartet sein.

Sie rührt meistens von einer Nicht-Überlegenheit her, da viele Spieler, wenn sie überlegen sind, meistens lieber den anderen Spieler komplett in den Boden stampfen.

Sie ist wirtschaftlich effektiv und ihr Schaden ist, je nach dem, erheblich. Meistens ist sie auf Arbeiter gerichtet, wie z. B. Holzfäller (Siehe Abb. 3.4). Sind diese ungeschützt oder leicht zugänglich, ist es natürlich von Vorteil, die feindliche Zeit-Rohstoffkurve gehörig zu knicken.

Sie kann aber auch zum Sieg führen, wenn ein lebenserhaltendes Element ausgelöscht wird, wie ein z. B. der König. Gekoppelt mit einer scheinbaren Totalvernichtung und der daraus folgenden Truppenverschiebung des Gegners kann so ein Überraschungsrush wahre Wunder wirken.

Sie wird meistens, aufgrund des erwarteten und erhofften Überraschungseffekts, mit schnellen, oder aber dann mit weitreichenden Einheiten aufgeführt. Im ersten Falle sind Paladine gute und gern benutzte Einheiten (oder auch sonst berittene Einheiten), im Zweiten Triboks und Belagerungskanonen, und auch Langbogenschütze (insbesondere Burgen).

Totale Zerstörung Die totale Zerstörung bedingt die Vernichtung des Gegners, und ist somit mit deutlich mehr Einheiten und wirtschaftlichen Kosten verbunden. Sie ist bei guter Planung äusserst effektiv und vermag den Sieg über den angegriffenen Gegner bestenfalls in einigen Minuten herbeizuführen.

Die Strategie hat aber auch ihre negativen Seiten: Die Gefahr eines solchen Angriffs liegt hauptsächlich im Konterangriff. Versucht man auf gut Glück mit einer grossen Masse den Gegner zu bombardieren und das Ganze schlägt fehl, ist man dem Gegner sozusagen hilflos ausgesetzt, da man a. selbst keine mobile Kriegsmasse mehr hat und b. der Gegner noch restliche Krieger hat, die unsere letzten Kämpfer erfolgreich niedergeschlagen haben. Eine prekäre Situation, die nur durch gute Verteidigung oder durch genügend Nachschub gelöst werden kann.



Abbildung 3.4: Ein Angriff mit Paladinen auf die Arbeiter eines Holzfällerlagers

Als Unterart aufgeführt werden kann hier zum Beispiel auch die Rush-Strategie, in welcher nur Holz- und Nahrungseinheiten verwendet werden (mit Vorteil noch die Byzantiner), in der diese dann auch wirklich en masse produziert werden und den Gegner regelrecht überfluten und ihn so in die Knie zwingen.

Synthese beider Angriffsarten Eine optimale Form zum Besiegen eines Gegners besteht natürlich aus einem individuellen Gemisch beider Formen, zudem ist es manchmal auch ratsam, die eine mit der anderen vorzutauschen. Es ist individuell, welche Strategie angewendet wird, aber es sollte auf jeden Fall auch die gegnerische Verhaltensweise berücksichtigt werden, siehe dazu Kapitel 6.

Beide Arten der Täuschung werde ich kurz behandeln, zuerst den vorgetäuschten Grossangriff, der anschliessend mit wenig Kriegern bestritten wird (man zieht den Grossteil der vorbereiteten Streitkräfte zurück). Zur Erläuterung ist folgendes zu sagen: Bei einer Ausrückung mit sämtlichen Kriegsmaterial, also mehreren Bataillons, Reiter, Infanteristen, Bogenschützen, Triboks, Mönchen und Dorfbewohner ist immer mit einer Einschüchterung des Gegners zu rechnen. Erstens, weil ein solches Aufgebot von Soldaten immer eine gewisse Existenzangst auslöst und zweitens, weil so etwas niemand unüberlegt tun würde (wegen den Gefahren, die im letzten Kapitel erwähnt wurden), also wir uns schon ziemlich sicher sein müssen, wenn wir mit so einer Armee ausrücken. Von diesen Vorurteilen und Ängsten können wir aber gut profitieren, weil wir ihn zu maximaler Konzentration aufs militärische anregen, und so wird er automatisch seine Wirtschaft vernachlässigen, zudem können wir mit der Reaktion schon viel über seinen Stil aussagen.

Die umgekehrte Variante, nämlich die des vorgetäuschten Kleinangriffs ist auch ein sehr gefährlicher Kunstgriff, wenn richtig eingesetzt. Der Gegner rechnet im klaren Gegensatz zum ersten Manöver damit, dass nur wenig Krieger kommen, und wird sich nicht sonderlich darum kümmern. Gelingt es dann dem Angreifer mit Hilfe von Triboks die Verteidigung soweit zu zerstören dass ein Durchkommen möglich ist, rückt er natürlich nur mit der scheinbar kleinen Gruppe aus, und wird sehr wahrscheinlich niedergewalzt. Es ergeben sich eine Anzahl Variationen, wie die Lage genutzt werden kann: Eine Möglichkeit ist, einfach mit dem Rest nachzurücken, und den Gegner, der sich nicht vorbereitet hat, zu überrumpeln. Eine andere Möglichkeit besteht darin, sein Heer zwar auch durch die gegnerische Verteidigung zu schleusen, es dann aber auf ein anderes Ziel anzusetzen, wie zum Beispiel auf die siegeswichtige Burg, auf Rohstoffe, auf irgendetwas wichtiges. Der grosse Vorteil ist, dass wenn man Glück hat, man unbemerkt bleibt und der Gegner mit der ersten Schlacht genug zu tun hat, sodass man unbemerkt wüten kann. Eine weitere Möglichkeit ist es, Territorium zu erobern, also mit seiner Armee soweit wie gewünscht nachzurücken,



Abbildung 3.5: Ein Beispiel einer Invasion; dem Gegner bleibt kaum eine Chance

um gegnerische Einheiten zu vernichten und mit mitgebrachten Bauern neue Mauern und Verteidigungsanlagen zu erbauen.

3.1.3 Durchbrechung einer Verteidigung

3.1.4 Rush-Strategien

Rushstrategien sind meist verbunden mit der Aufgabe jeglicher wirtschaftlicher Integrität, d. h. das Spiel wird bei einem Rush in jedem schnell zu Ende sein: Entweder die Strategie führt zum Sieg, und wenn nicht, so hat der Gegner leichtes Spiel. Hier kurz ein paar der wichtigsten solcher Strategien, die im Internet weit verbreitet sind, und welche auch nicht von mir erdacht wurden:

Flush Gemeint ist ein **Feudal-Rush**. Hier geht es darum, schon im Feudalzeitalter den Gegner zu überrennen. Meistens werden dazu Späher und Bogenschützen verwendet. Das Spiel wird von Anfang an auf das schnelle Bauen von Militär ausgerichtet, am Anfang recht viele Bauern, etwa 25, Entwicklung zur Feudalzeit, und währenddessen und danach Ställe und Schiessstände zu bauen, welche wiederum die vorher genannten Einheiten produzieren. Sind genügend Einheiten vorhanden, so werden sie alle zum Gegner bewegt, um zuerst Bauern, dann Gebäude und Dorfzentrum zu zerstören.

Mush Mönchsrush. Gegen Nicht-CPU-Spieler schierig anwendbar. Die Taktik besteht darin, schnell Kloster zu bauen, um Mönche zu erstellen. Dazu muss man zuerst in die Ritterzeit vorschreiten, um



Abbildung 3.6: Angriff auf eine alleinstehende Burg

Kloster überhaupt bauen zu können. Wichtig ist auch der Goldabbau, da Mönche nur Gold kosten. Die Mönche begeben sich mit Begleitschutz zum Gegner und konvertierten (=bekehren) die einzelnen Einheiten, welche dann wieder bei der Zerstörung helfen können.

Grush Galeerenrush. Funktioniert besonders gut mit Wikingern (Wasserboni). Ziel ist das Erstellen von vielen Galeeren, um die Fischerplätze sichern zu können, und an die gegnerische Insel anzudocken, um anschliessend eine Burg zur Festigung der Vormacht zu erstellen.

Trush Der Turmrush ist ähnlich wie der Flush. Es wird aber anstatt Gold nun Stein benötigt. Es machen sich nach Anbruch der Feudalzeit zwei Dorfbewohner zum Gegner auf, um zwei Türme in Reichweite von z.B. Gold oder Steinfeldern zu bauen, die sich gegenseitig schützen können. Da ein Turm die Reichweite von 8 Tiles hat, kann man immer weiter zum Gegner vordringen (im Idealfall die Türme mit Abstand 7 bauen, damit sie einander schützen können), und dessen Dorfzentrum umrunden, damit die Dorfbewohner weder ein noch aus können. Bei idealer Bauweise können die Türme (Reichweite 8) auch das Dorfzentrum (Reichweite 6) zerstören, ohne selbst angetastet zu werden. Dabei die eigene Wirtschaft nicht vernachlässigen, denn die Strategie kann den Gegner in den allermeisten Fällen nur schwächen, aber nicht besiegen.

Champflood Hier geht es darum, möglichst schnell in die Imperialzeit zu gelangen, um dort möglichst viele *Champs*, also Elitekämpfer, zu erstellen. Empfohlen sind hier ab der Ritterzeit etwa 5 Dorfzentren. Ca. 120 Bauern müssen für die Wirtschaft bereitgestellt werden, was dann noch 80 Elitekämpfer zulässt.

Douche Rush in der Dunklen Zeit. Es werden Dorfbewohner erstellt, und bevor die ersten 10 Minuten vergangen sind, sollte man mit etwa 10 Dorfbewohnern zum Gegner gegangen sein (und immer noch etwa 15 haben, die Rohstoffe abbauen), um dann sein eigenes Dorfzentrum zu zerstören und beim Gegner ein neues aufzurichten. Hat einen grossen Schockeffekt.

KLEW steht für *Kidds Lightning Eagle Warriorattack*, eine Strategie in der man mit Adlerkriegern angreift und die von Spieler Capt'n Kidd erdacht wurde. Geht nur mit den beiden Völkern Maya



Abbildung 3.7: Mühsames Durchkommen durch Triboks erleichtert: unzählige Mauerreihen

und Azteken, da die anderen keine Adlerkrieger haben. Wert gelegt wird auf eine schnelle Ritterzeit, die etwa bei 14 Minuten liegen sollte. Danach werden Adlerkrieger erstellt und losgeschickt, denn sie haben Boni gegen Bogenschützen und sind schnell genug, um Dorfbewohner bei der Arbeit zu erlegen.

3.1.5 Vernichtungsrangordnung

Wie bereits erwähnt, existieren zwei verschiedene Angriffsarten. Beim Punktangriff werden sowieso direkt wunde Punkte getroffen, bei der versuchten totalen Zerstörung hingegen muss plangemässer vorangegangen werden. Natürlich sind die Umstände und eigenen Möglichkeiten zu beachten, es macht keinen Sinn, eine Königsburg inmitten von vier anderen Burgen in Angriff nehmen zu wollen.

Hier eine geordnete Auflistung über wichtige (als Erstes zu zerstören) und weniger wichtige (später zerstörbar) Gebäude.

1. Siegeswichtige Einheiten
Burgen oder andere Gebäude mit König, Weltwunder, Helden
2. Massiv und direkt schadende Einheiten
Burgen, Dorfzentren, besetzte Türme, Kanonentürme
3. Indirekt schadende Einheiten
Kasernen, Ställe, Schiessstände, Waffenschmieden, Häfen, leere Türme

4. Wirtschaftlich und populationsbedingt wichtige Einheiten
Marktplatz, aktive Arbeiter, Häuser
5. Entwicklungsgebäude
Schmieden, Universitäten, Kloster
6. Sonstiges
Felder, Mühlen, Reussen, Aussenposten, Palisadenwälle, Bergarbeiterlager, Holzfällerlager

3.1.6 Armeezusammensetzung

Das ausgeklügelte Prinzip der Einheiten und wie sie aufeinander reagieren, ist im Grunde genommen recht simpel. Es funktioniert per *Schere-Stein-Papier* - Jede Einheit hat eine Einheit, die es leicht besiegen kann und eine Einheit, von der sie leicht besiegt werden kann. In Age of Empires II sind es folgende: Wie im Bild 3.8 dargestellt, kann Infanterie gegen Kavallerie, Kavallerie gegen Artillerie und Artillerie

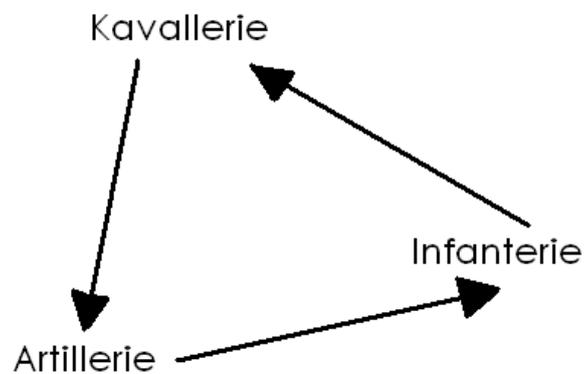


Abbildung 3.8: Einheiten-Typen-Matrix mit drei sich je zerstörenden Einheiten

wiederum gegen Infanterie eingesetzt werden. Dieser scheinbar einfache Sachverhalt ist jedoch Grundlage jeder Strategie und vor allem bei Angriffen unbedingt zu beachten.



Abbildung 3.9: Gegliederte Armeezusammensetzung: Paladine, Axtwerfer, Restgruppe (mit Dorfbewohnern)

Daraus ist es leicht zu folgern, dass die *optimale Strategie* (eine Strategie, welche immer funktioniert³) immer aus allen drei Einheiten-Typen besteht, damit auch alle kommenden Einheiten abgewehrt werden können.

3.1.7 Armeeformationen

Neben der Zusammensetzung gibt es in Age of Empires: The Conquerors auch den Aspekt der Form. Eine Kriegseinheit kann sich verschieden bewegen bzw. angreifen. Dies ist einstellbar, wenn man einige Einheiten markiert hat: Man kann dann im Eigenschaftsfeld wählen, welche Formation man aktivieren möchte.

Dieser von vielen nicht beachtete Aspekt kann manchmal sehr grosse Vorteile bieten. Es gibt vier verschiedene Formationen, die ich kurz vorstellen möchte:



Abbildung 3.10: *Ja, wir kommen in friedlicher Absicht!*

1. Kompakte Formation

Dies ist die Standardformation. Sie eignet sich in den meisten Fällen für das Bewegen der Einheiten sowie für deren Angriff. Sie ist Zielausgerichtet, und kann sich wie im Falle von Paladinen auf Burgen durchaus bewähren.

2. Ausschwärmende Formation

Eignet sich bei breiter Aufteilung der Truppen, z. B. wenn auf einmal ganz viele, verstreute Bauern angegriffen werden sollen, oder bei sonstig verteilten Einheiten, die möglichst schnell und gleichzeitig zerstört werden sollen, wie angreifende Triboks.

3. Zweigeteilte Formation

Diese Formation findet man eher selten. Sie kann aber gut dazu benützt werden, etwas in der Mitte von beiden Seiten anzugreifen, es also quasi zuerst scheinbar zu übergehen, um dann von zwei Seiten anzugreifen. Auch bei landschaftlichen Hindernissen (auch auf dem Wasser) kann sie angewandt werden.

4. Carré

Diese sicherlich bekannte Strategie hat einen unheimlichen Nutzen, wenn es um einzelne Einheiten oder Objekte geht. Zu sehen ist dies auf 3.13 und 3.14, wo ein König bzw. zwei Transportschiffe gleichzeitig im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit und der Verteidigung stehen. Der Sachverhalt mit den Transportschiffen ist sicher häufiger der Fall, da meistens eine Verteidigung der eigenen Einheiten erreicht werden will. Dafür eignet sich diese Formation vorzüglich: Die Einheiten sind perfekt geschützt, natürlich bis auf Artillerie-Angriffe. In diesem Fall kann man aber einen Teil der Einheiten zum Angriff benützen, während der andere das geschützte Objekt weiter bewachen.

³Natürlich ist die Vorstellung einer Strategie, die immer funktioniert ziemlich illusorisch, da das Spiel sonst sehr langweilig sein würde.



Abbildung 3.11: Paladine in breiter, ausschwärmender Formation

3.1.8 Verhalten der Truppen

Einheiten können sich verschieden verhalten, dies ist vor allem beim Angriff und der Kontrolle entscheidend, siehe dazu Abbildung 3.3.

Zur Verfügung stehen folgende Verhaltensweisen:

Aggressiv

Defensiv

Passiv

3.1.9 Völkerspezifische Strategien

Strategien zu bestimmten Völkern gibt es zuhauf. Wichtig ist zu erkennen, worauf sie basieren: Es werden die Stärken und Schwächen der Völker angewandt auf die momentane Rohstoff- und Landschaftslage, kombiniert mit den Kenntnissen über und den Erfahrungen mit dem Gegner.

Ein Beispiel: Sie spielen die Briten. Ihr Gegner hat sich sein Hauptlager gut geschützt, sie wissen aber, das er auswärtigen Rohstoffabbau betreibt, und er sich relativ hege an den dort vorhandenen Rohstoffen gut tut. Durch Ihren Späher wissen Sie, dass keine Burgen vorhanden sind, da er Ihre Langbogenschützen fürchtet. Auch sind keine Billigeinheiten (Holz-/Nahrungseinheiten) da, weil sie diese mit Ihren Schützen schnell erlegt hätten. Bei ihrem Gegner lassen sich keine Ressourcen finden, die es Wert wären, sie zu übernehmen, alles Gold ist schon fort. Sie beobachten zudem, dass er viel berittene Einheiten besitzt. Da Sie ihren Gegner kennen, wird er wohl berittene Schützen erstellt haben. Da bei Ihnen das Gold nicht knapp ist, sie jedoch Bedenken haben mit den Schützen gegen Ihren Gegner vorzugehen, lassen sie Ihren Blick über die weiten Ebenen der Karte schweifen und entschliessen sich, zwei Reiterbataillons aufzustellen, und zwar mit Chevalieren. Kombiniert mit ein paar Triboks ergibt das ein angriffsstarkes Gespann. Es gelingt Ihnen durch Täuschung, Kenntnissen und Erfahrung ihren Gegner zu überwältigen. Nun kam in diesem Beispiel nicht so sehr die Stärke der Briten zum Ausdruck. Nun, manchmal braucht es auch Täuschung und Flexibilität. Es gibt aber auch Strategien, die auf Völker speziell zugeschnitten sind.



Abbildung 3.12: Kriegsgaleonen auf zwei Seiten aufgeteilt

Einige davon möchte ich hier vorstellen, und zwar jene der Völker, mit denen ich besondere Sicherheit habe, d. h. solche, mit denen ich gute Erfahrungen gesammelt habe.

Um selbst Strategien herauszuarbeiten, sollten Sie vor allen bei den spezifischen Eigenschaften des Volkes nachschauen, und diese dann zu einer konkret anwendbaren Taktik verarbeiten.

Betrachtet man ein Internet-Spiel mit den Regeln *No Siege*, lassen sich mit vier ausgewählten Völkern folgende Beziehungen herstellen:

Wie auf Bild 3.15 ersichtlich ist, gibt es zwischen den vier Völkern insgesamt 8 Strategien, die den 8 Pfeilen entsprechen. Jedes Volk hat eine feststehende Strategie, die auch als üblicherweise ausgeführt wird. Das jeweilige Volk ist in der besonderen Strategie aufgrund von speziellen Stärken besonders stark, deshalb lohnt es sich zum Beispiel diese vier Völker genau unter die Lupe zu nehmen. Es gibt auch Völker, bei denen mehrere Strategien sehr erfolgreich sind, im speziellen gegen wiederum andere Völker. Ich werde sie Alternativstrategien nennen.⁴

Briten Hauptstrategie: Bestehend aus 1 Bataillon Elitekämpfer (können manchmal auch durch Nahkampf-Reitereinheiten ersetzt werden), 2 Bataillons (Elite-)Langbogenschützen und 4-8 Triboks.

Mitwirkende Stärke: Spezialeinheit Langbogenschützen

Die Elitekämpfer sichern die Langbogenschützen gegen feindliche (Überraschungs-)Angriffe, sie dienen zum einen als Puffer für die wertvollen Langbogenschützen, zum andern als wirksame Angriffseinheit gegen Gebäude. Die Langbogenschützen dahinter sind die eigentliche Zerstörer-Einheit, kaum ein Gegner vermag lange im Pfeilhagel dieser Eliteschützen zu verharren. Die Stellung im Bild ist die gängige, bewegungsfähige Aufstellung; Bei Belagerungen müssen die Langbogenschützen wohl oder übel zuvorderst platziert werden, um die Elitekämpfer nicht zu gefährden. Die Triboks sind klugerweise in zwischen den beiden Langbogenbataillons zu platzieren, denn so sind sie besser geschützt. Ein Angriff von hinten lässt die Elitekämpfer flexibel zwischen den Triboks hindurchgehen und so diese kostbaren (nützlich im Angriff) und wertvollen (teueren) Maschinen hüten. Die Mönche sollten so nahe wie möglich aufschliessen, sie können sogar Teil des Bataillons sein. Allerdings kann man dann nicht alle gleichzeitig angreifen lassen, da sonst die Bemühungen um Bekehrung feindlicher Einheiten von Seite der Mönche her umsonst

⁴Diese Strategien sind selbstverständlich nur Beispiele für eine vielfältige Anzahl von Möglichkeiten, da es ja noch viele andere Völker gibt. Sie sollen als weiterführendes Exempel betrachtet werden.



Abbildung 3.13: Paladine, welche den feindlichen König in Schach halten

wären, da die Langbogenschützen den Gegner wesentlich schneller eliminieren. Die Mönche schützen die Langbogenschützen jedoch angenehm kontinuierlich.

Byzantiner Hauptstrategie: Bestehend aus je 2 Bataillons Pikeniere (vorne) und Plänkler (hinten).
 Mitwirkende Stärke: -20% Kosten auf Kaserneneinheiten, schnelle Imperialzeit
 Hinter dieser Strategie verbirgt sich eine simple, doch gegen Eliteeinheiten meistens erfolgreiche Idee: Masse statt Klasse. Möglichst viele Einheiten in möglichst kurzer Zeit aufs Feld; Mit ausgeglichener Wirtschaft im grossen Stil kann man damit auch starke Gegner in die Knie zwingen. Normalerweise ist es ja so, dass man möglichst grosse Heere auf die Beine stellt, da so die Siegeswahrscheinlichkeit steigt, und zwar mit jedem zusätzlichen Mann. Zusätzlich will man möglichst viel aufs Mal schicken, um konstanten Abzügen (schiessende Burgen und Türme) zu trotzen. Schickt man Einheiten jedoch einzeln, so haben sie, auch in grosser Zahl hintereinander, keine Chance gegen etwas grössere Gegnergruppen. Dies so, weil sie selber zu schnell sterben, und vielleicht nur ein Mal zuschlagen können. Zurück zur Strategie: Hier können auch kleinere Gruppen geschickt werden, Hauptsache ist, dass die Schlacht noch am toben ist. Ihr Ausgang kann also jederzeit durch das Aussenden neuer Soldaten beeinflusst werden. Ich hatte einst einen Kollegen, der gegen mich die *Billigeinheiten-Strategie* - so wird diese Strategie genannt, da ihre Einheiten kein Gold brauchen - anwandte, und der einzig halbwegs gute Kontertaktik, der mir einfiel, war die gleiche Strategie anzuwenden. Sie können sich vorstellen, was das für ein Gemetzel gibt, wenn zwei diese Strategie anwenden. Zumal es sehr schwierig ist, wieder zu wechseln, da sie sehr effektiv ist. Ich wähnte mich mit der Zeit auf der sicheren Seite, da meine Wirtschaft stärker und ergiebiger war als seine. Wichtig ist zudem, dass man auf jeglichen Schnickschnack verzichtet, und man sich ganz auf die Einheiten konzentriert. Triboks, Mönche und Bauern sind also nur von Nutzen, wenn sie neues Territorium erschliessen können. Auch die Menge an Kasernen sollte in diesem Spezialfall heraufgesetzt werden, und zwar in hohem Masse, damit meine ich, dass es völlig Okay ist, wenn sie 12-16 Kasernen bauen.

Alternativstrategie: Bestehend aus 3 Bataillons Plänkler, 1 Bataillon Elitekämpfer, 5-8 Triboks
 Mitwirkende Stärke: -20% Kosten auf Kaserneneinheiten
 Die Idee ist ähnlich wie bei der Hauptstrategie. Sie unterscheidet sich dadurch, dass sie einerseits etwas komplexer ist, andererseits mehr Wert legt auf Artillerie. Ersteres lässt durchblicken, dass es sich um eine spezifiziertere Strategie handelt, die u. a. auf die Langbogenschützen der Briten zugeschnitten ist. Die schmale Frontreihe der Elitekämpfer stellt gibt den dahinter stehenden Schützen die Möglichkeit, ungeschädigt und möglichst lange zu agieren, bevor sie selbst abgeschossen werden. Die zusätzlichen



Abbildung 3.14: Gleiche Formation wie 3.13, jedoch nun eine eigene Einheit (Transportschiffe) beschützend

Triboks sind nur bei dichter Aufstellung der gegnerischen Schützen oder bei drohenden Gebäude ein zusätzlicher Nutzen; Beim Rush können sie getrost weggelassen werden (da sie auch relativ langsam sind).

Franken Hauptstrategie: Bestehend aus 2 Bataillons Paladine, 1 Bataillon Artillerie, wahlweise Axtwerfer (Nah sehr stark), Plänkler (Goldentlastend) oder Arbalestschützen (hohe Reichweite), 4-8 Triboks
Mitwirkende Stärke: + 20% Lebenspunkte der Paladine, Spezialeinheit Axtwerfer

Die stärkste Einheit im Spiel ist der Paladin. Als einziger Konkurrent käme vielleicht noch der persische Elefant in Frage, der jedoch eine Spezialeinheit darstellt. Zudem hat der Paladin der Franken 192 Lebenspunkte statt nur 150 wie bei andern Völkern. Er ist deshalb die stärkste Einheit, weil er gleichermassen gegen Gebäude und Einheiten einsetzbar ist, und dazu noch eine hohe Lebensdauer hat, ja, ein Bataillon kann es ohne grosse Verluste gegen eine Burg aufnehmen. Zusammen mit ein bisschen Artillerie ist er ungemein zerstörend, gegen jegliche Gegner. Es gibt natürlich Kamelreiter und Pikeniere, die spezielle Boni gegen den Paladin vorweisen, doch in dann sollte man auf andere Artillerie zurückgreifen, oder häufig simpler: Herumgaloppieren, weiter zum nächsten Gegner. Die Paladine können bei Bedarf auch losgekoppelt werden, z. B. zum Angriff auf eine Siedlung. Da reicht meist ein Bataillon Schützen zum Verteidigen der schiessenden Triboks.

Alternativstrategie: Bestehend aus 3 Bataillons Axtwerfer und 1 Bataillon Elitekämpfer, zusätzlich 2-4 Mönchen

Mitwirkende Stärke: Spezialeinheit Axwerfer

Dieser Strategietyp beinhaltet wie die Alternativstrategie der Briten die Infanterie 3-fach. Basierend auf dem Faktum, dass Axtwerfer sich auch im Nahkampf mit Plänklern und Pikenieren (oder Hellebardieren) zu helfen wissen, können sie sehr gut auch an der Front platziert werden, um dort einen erhöhten Schaden anzurichten. Die Elitekämpfer bilden zwar den Kern, die Axtwerfer sind hauptverantwortlich für den Grossteil des Schadens. Diese Strategie ist äusserst effektiv bei Billigeinheiten, also gut einzusetzen gegen die Hauptstrategie der Byzantiner. Ein paar Mönche, die auch zur Bekehrung dienen können (nicht bei Billigeinheiten), aber eigentlich die Axtwerfer schützen, runden das Ganze ab. Triboks sind hier sinnlos, da diese Strategie nur gegen billige und sich bewegende feindliche Einheiten eingesetzt wird.

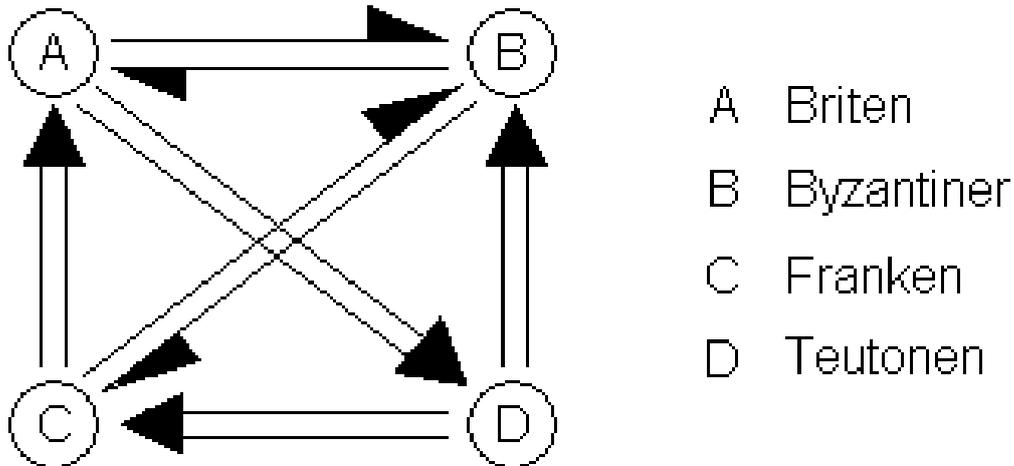


Abbildung 3.15: Pfeilschema

Teutonen Hauptstrategie: Bestehend aus 2 Bataillons Deutschritter, 1 Bataillon Arbalestschützen, einigen Mönchen und 2-6 Triboks.

Mitwirkende Stärke: Spezialeinheit Deutschritter

Diese Strategie ist zwar eine sehr starke, doch auch eine nervtötend langsame. Da Deutschritter sich im Vergleich zu Paladinen beinahe am Platz stehen bleiben, müssen sie begleitet werden von einer ganzen Truppe Mönchen, Triboks und Arbalestschützen. Einmal am Ziel angekommen, können sie ihre vernichtende Kraft an den Tag legen; Das Problem liegt an der Reise, die sie zuerst überstehen müssen. Einigen sich gegen billige Einheiten aller Art, sowie Gebäude, einschliesslich Mauern. Die Deutschritter können kein Dorf im Sturm einnehmen, doch eine langsame, stetige Vernichtung, die sich durch beinahe nichts aufhalten lässt, ist meist auch von Nutzen.

Folgende Auflistung erklären die Strategien, die aufeinander angewandt werden können (entsprechend den Pfeilen im Bild 3.15):

Briten gegen Byzantiner:

$H(\text{Br}) \rightarrow H(\text{By})$

Briten gegen Teutonen

$H(\text{Br}) \rightarrow H(\text{Te})$

Byzantiner gegen Briten

$A(\text{By}) \rightarrow H(\text{Br})$

Byzantiner gegen Franken

$H(\text{By}) \rightarrow H(\text{Fr})$

Franken gegen Briten

$H(\text{Fr}) \rightarrow H(\text{Br})$

Franken gegen Byzantiner

$A(\text{Fr}) \rightarrow H(\text{By})$

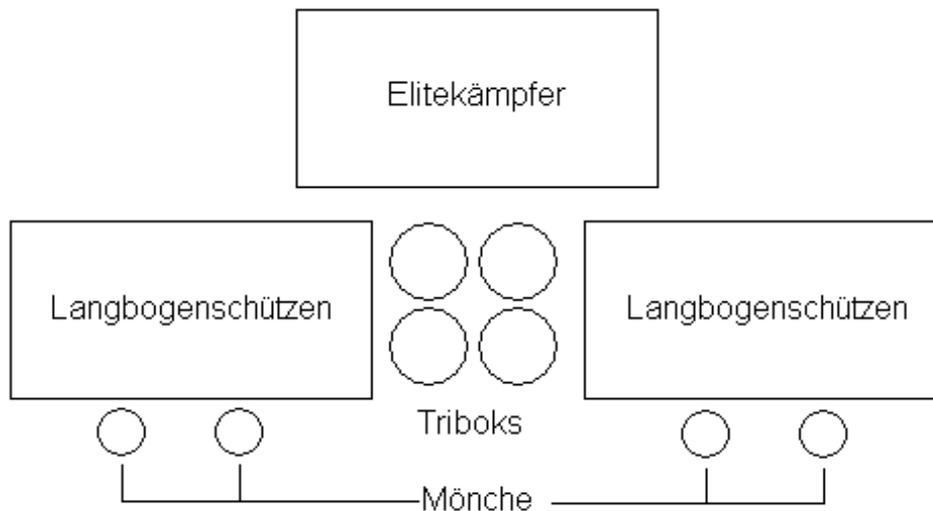


Abbildung 3.16: Hauptstrategie Briten

Teutonen gegen Byzantiner

$H(\text{Br}) \rightarrow H(\text{Te})$

Teutonen gegen Franken

$H(\text{Br}) \rightarrow H(\text{Te})$

3.2 Verteidigung

3.2.1 Militärische Verteidigung

Wie bereits im Kapitel 2 erwähnt, können Gebäude zum Schutz eingesetzt werden. Ich werde also darauf nicht weiter eingehen, sondern mehr die spezifische militärische Verteidigung, d. h. eine Solche mit militärischen Gebäuden und Geräten in Betracht ziehen.

Age of Empires stellt dem Spieler mehrere Utensilien zur Verteidigung zur Verfügung: Aktiv verteidigende Gebäude, passiv verteidigende Gebäude, einquartierte Einheiten, bewegliche Einheiten und halbbewegliche Einheiten.

Aktiv verteidigende Gebäude Burgen, Türme, Dorfzentren. Sie dienen der Abwehr des Gegners: Gehtmauerbau er an ihnen vorbei, werden seine Einheiten entweder geschädigt oder zerstört. Gefährlich für diese Art von Verteidigung sind die Petarde; Erreichen sie das Gebäude, verursachen sie enormen Schaden. Ein paar Petarde können eine Burg vollständig zerstören!

Passiv verteidigende Gebäude Mauern, Tore. Verhindern das Durchkommen des Gegners. Ideal mit Aktiv verteidigenden Gebäuden: Z. B. Verteidigt eine Burg eine Mauer, sodass diese nicht zerstört wird, und umgekehrt hält die Mauer die Angreifer von der Burg ab.

Einquartierte Einheiten Bogenschützen und Fernkampfeinheiten. Diese können in Türmen und Burgen stationiert werden, und heben den Angriffsrate erheblich. Dies wird auch bildlich dargestellt, indem dann je mehr Einheiten stationiert sind, mehr Pfeile aus der Burg oder dem Turm kommen.

Bewegliche Einheiten Belagerungskanonen, Onager, Skorpione. Eignen sich auch zum Angriff. Verteidigen vor allem gegen Einheiten recht effektiv.



Abbildung 3.17: Hauptstrategie Byzantiner

Halbbewegliche Einheiten Triboks. Sie können sich frei bewegen, doch will man ihre Kampfkraft nützen, so müssen sie aufgestellt werden. Dann können sie zwar schießen, doch sie werden bewegungsunfähig.

Diese verschiedenen Elemente der Verteidigung muss man nur noch sinnvoll kombinieren, um eine effektive Verteidigung aufzustellen. Dies wird im anschließenden Abschnitt *Reichweite* versucht.

3.2.2 Reichweite

Geht es nicht um direkten Nahkampf, sondern um Fernkampf mit Geschützen, so ist oft die Reichweite ausschlaggebend über Verlust oder Erhaltung einer Einheit oder eines Gebäudes. Dies zeigt sich auf vielerlei Art und Weise, wie ich darlegen möchte.

Die Abbildungen 3.24 bis 3.26 zeigen sehr schön, wie man die verschiedenen Reichweiten ausnützen kann: Schiesst man z. B. mit kanonenfähigen Booten auf Burgen, so ist es möglich, dass die Boote zwar die Burg in der Reichweite haben, nicht aber umgekehrt. Dies führt dazu, dass die Burg hilflos auf dem Land steht und der Spieler, dem sie gehört, nichts tun kann, ausser dabei zuzusehen, wie sie zerstört wird.⁵

Anwendbar ist diese Art von taktischer Überlistung auch auf andere Einheiten, denn schon alleine auf dem Land gibt es zahlreiche Kombinationen, die einen trickreichen Angriff möglich machen. Einige berühmte Kombinationen sind:

- Mit Kanonenbooten auf Burgen
Wie oben beschrieben, lohnt sich dieser Angriff für den Angreifer sehr, da er mit Kanonenbooten ein dynamisches und verschiebbares Instrument zur Verfügung hat, das er notfalls auch schnell wieder abziehen kann.
- Mit Langbogenschützen auf Burgen
Die klassische Briten-Taktik. Da Langbogenschützen einen knappen Vorsprung punkto Reichweite gegenüber der Burg haben, kann man damit auch ganze Burgen zerlegen, wenn man die nötigen

⁵Das zerstören von Gebäuden nahe am Wasser ist immer eine Schwierigkeit, deshalb sollten wichtige Gebäude nie am Wasser gebaut werden.

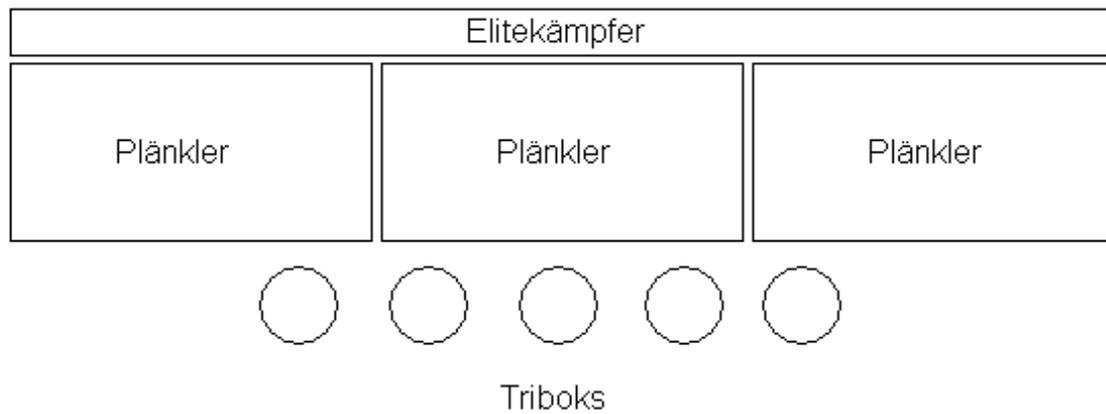


Abbildung 3.18: Alternativstrategie Byzantiner

Ressourcen hat. Denn Langbogenschützen sind in der Entwicklung teuer, in der Herstellung teuer, müssen bewacht werden, geheilt werden, etc. Unablässig ist die Verteidigung vor Ort, z. B. mit Speerkämpfern oder Elitekämpfern, welche als *Kanonenfutter* gelten können. Sie halten die gegnerische Truppen solange auf, dass sie von den Langbogenschützen problemlos zerlegt werden können. Mit Langbogenschützen lässt sich allgemein viel anstellen: Auch Wälder, Berge, Seen, etc. können überwunden werden, und ein Angriff wird auf eine recht grosse Distanz möglich, sodass solche Geländehindernisse keinen Schutz mehr für den gegnerischen Spieler darstellen.

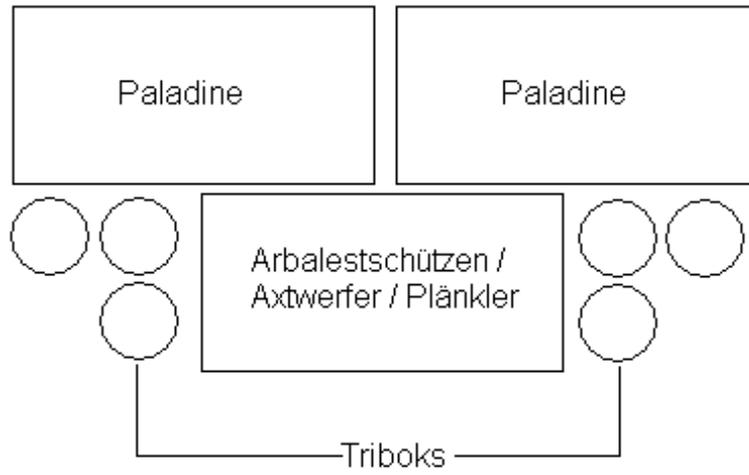


Abbildung 3.19: Hauptstrategie Franken

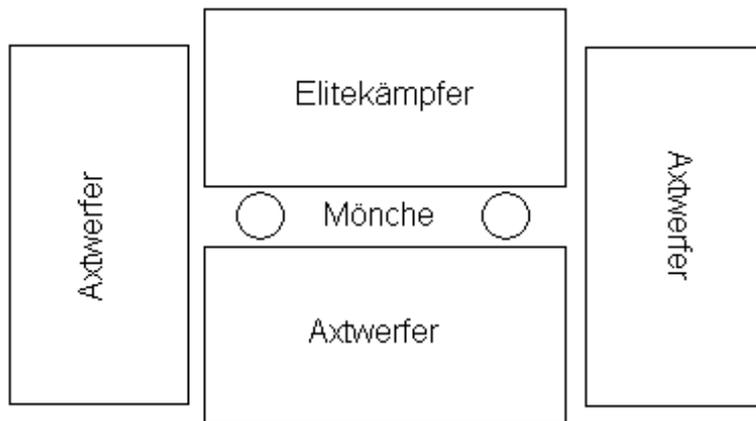


Abbildung 3.20: Alternativstrategie Franken

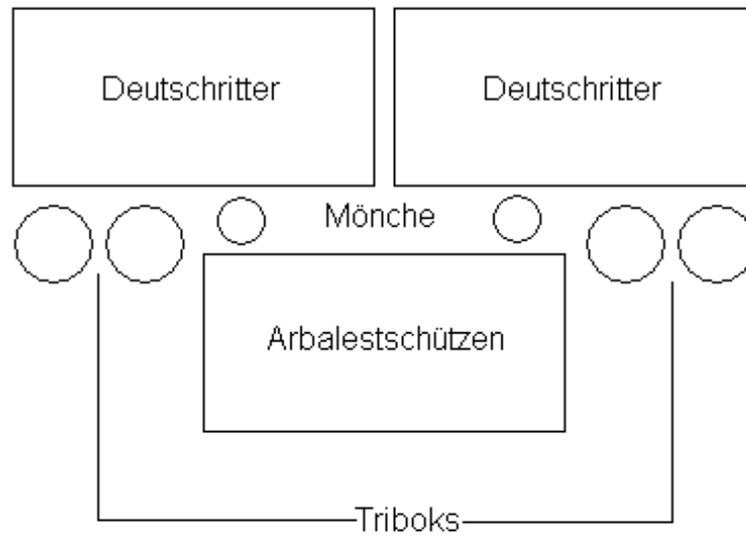


Abbildung 3.21: Hauptstrategie Teutonen



Abbildung 3.22: Petarde, die gerade eine Burg zerstören



Abbildung 3.23: Verteidigung mit allen Elementen. Eine richtige Knacknuss für den Computer!



Abbildung 3.24: Angriff der Kanonenschiffe auf eine gegnerische Burg



Abbildung 3.25: Zerstören eines Turms mithilfe von Kanonenbooten

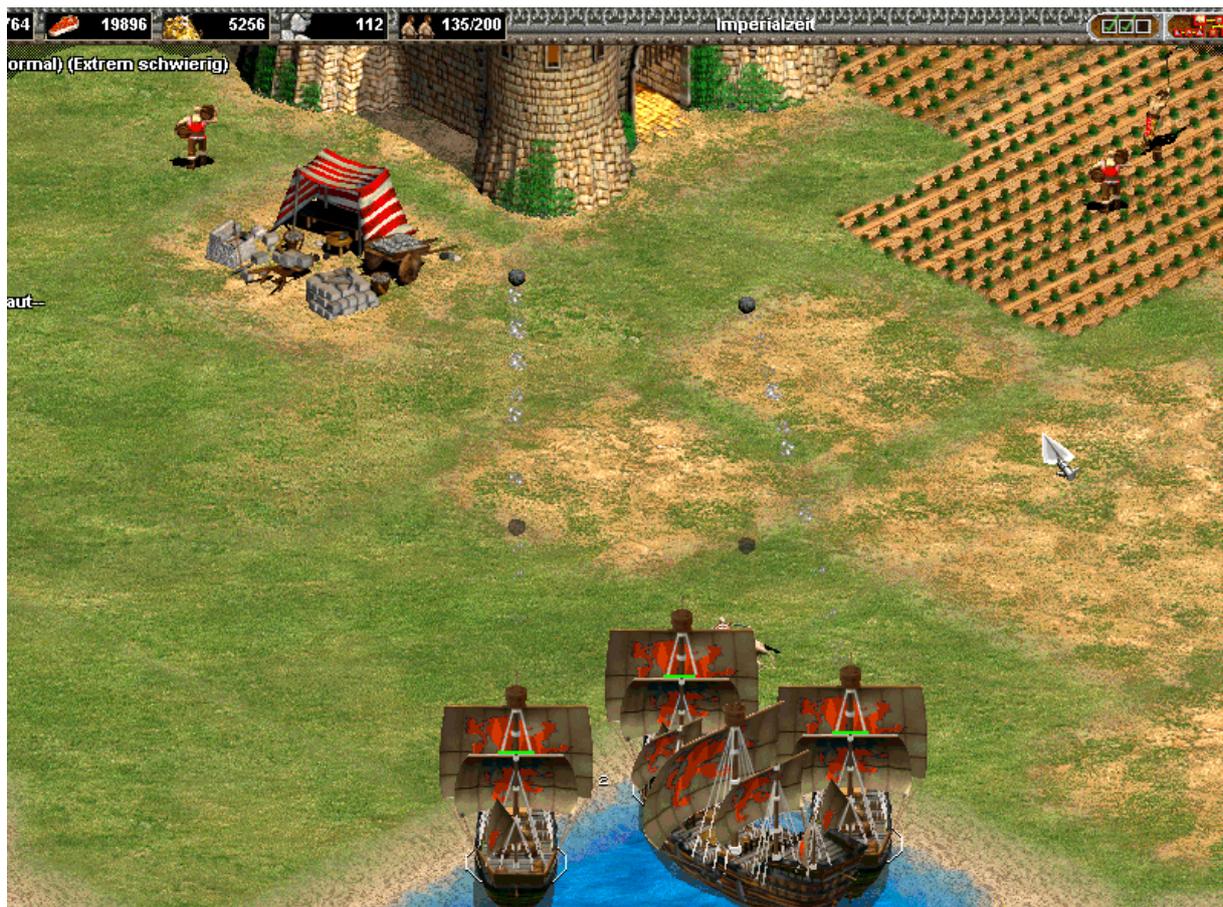


Abbildung 3.26: Eine feindliche Burg, die gerade noch erreicht werden kann, also zu nahe am Wasser gebaut ist

3.2.3 Gegenseitige Verteidigung

Teamarbeit ist, entgegen der landläufigen Meinung, auch in der Defensive sehr nützlich. Im Angriff ist die Lage einigermaßen offensichtlich, schon rein nur von der Masse her, mit der man angreift. Zudem kann ein Zweivölker-Team effizienter einen (oder auch mehrere) Gegner in die Knie zwingen, da mit höherer Wahrscheinlichkeit passende Einheiten vorhanden sind, die sich auf die *Bedürfnisse* des Feindes ausrichten, d. h. seine Schwäche ausnutzen. In der Verteidigung hingegen muss an einem komplexeren System gebastelt werden, damit das Ganze hält, gegen möglichst viel und möglichst diversen Angreifern. Diese zwei Ziele versuchen viele alleine zu lösen, sie können jedoch zu zweit weitaus besser gelöst werden. Was man sich genau unter einer gemeinsamen Verteidigung vorstellen soll, möchte ich hier darlegen.

- Erstens kann man sich im zugewandten Gebiet (im Gebiet eines befreundeten Spielers) ansiedeln. Bei einer plötzlichen Niederlage im eigenen Gebiet hat man immer noch ein Rückzugsgebiet, in dem man sich wieder aufbauen kann; es hebt die Überlebenschance bei mehreren Spielern. Zudem können so gemeinsame Strukturen aufgebaut und benutzt werden. Schon verteidigte Gänge, z. B. wirtschaftliche wichtige Marktkarrenrouten, können nun gemeinsam geschützt und überwacht werden. Besonders wichtig ist die bei der Verteidigung wie Mauern oder Burgen; doppelte Mauern schützen natürlich besser, ausserdem können die dadurch entstehenden Kosten an Stein wesentlich leichter getragen werden, sei es durch den Bau von Türmen oder die Verstärkung der Mauern.
- Zweitens ist eine doppelte Konzentration an Aufmerksamkeit verfügbar, die es möglich macht, das ein Angriff auf der gegnerischen Seite gleichzeitig mit einer guten Verteidigung gegen Überraschungsangriffe möglich ist. Dies mag vielleicht etwas fragwürdig klingen, doch Aufmerksamkeit, damit meine ich das sofortige Handeln zur richtigen Zeit im Spiel ist selten völlig ausgeschöpft, immer gibt es etwas zu tun. Eine Erfahrung konnte ich mit einem Freund machen: Wir hatten, ich weiss nicht einmal mehr, ob erwünscht oder nicht, den gleichen Spieler gewählt. Dies ist möglich, man braucht nur beim Feldchen *Spieler* die gleiche Zahl und somit gleiche Farbe anzuwählen. Unsere Gegner waren 2 *Extrem schwierige* PC's. Normalerweise braucht es schon ein aufmerksames Spiel, um sie souverän meistern zu können. Da ich und mein Kollege also nun das gleiche Volk beherrschten, legten wir die Gebiete fest: Ich sollte mich vorerst um die Erkundung der Karte und vor allem des Gegners, er sich um die Wirtschaft kümmern. Es ist ein spezielles Gefühl, wenn man auf den eigenen Späher klickt, und kaum will man ihm einen Auftrag geben, galoppiert er auch schon davon. Man muss die Aufgaben sorgfältig aufteilen, wenn man zu zweit ein Volk befehligt. Also ging ich los, machte die Gegner ausfindig, analysierte die Landschaft ein Stückweit. Später, im fortgeschrittenen Zeitalter dann, teilten wir neu auf, zwischen Wirtschaft und Militär, also Angriff. Erstaunlicherweise, waren wir unglaublich schnell, es ist möglich, gleichzeitig zu expandieren, Rohstoffe aufzuspüren, Reliquien zu sammeln, eine stabile Felderwirtschaft aufzubauen und auf der anderen Seite einen Angriff professionell zu planen, vorzubereiten und auszuführen. Kein Problem, erstaunlicherweise auch gegen 2 solche Gegner nicht. Daraus kann man viel lernen, nämlich das es möglich ist, die eigene Spielweise zu verbessern, indem man stets konzentriert das Geschehende beobachtet, analysiert und evtl. auch handelt. Ein weiterer Grund also, zusammenzuarbeiten.

3.3 Einheiten

Doch nicht nur die Formation oder das Heer als Ganzes, auch die einzelnen Einheiten sollten zum besseren Spielverständnis genau betrachtet werden, und auch die Beziehung zwischen ihnen.

Folgende Kriterien sind im Kampf zu betrachten: Für spezielle Einheiten sind gewisse Boni vergeben, d. h. es gibt Einheiten, die beim Schlag oder Schuss eine gewisse Punktzahl mehr Schaden verursachen. So zum Beispiel bei den Kamelreitern gegenüber den Paladinen, sie haben pro Schlag einen Bonus von ?. Sie können diese Boni bei den jeweiligen Einheiten nachlesen.

Zusammenfassend habe ich diese Tabelle erstellt, zum Teil selbst erstellt, zum Teil aber auch übernommen (siehe Quellen). Sie fasst das Schere-Stein-Papier-System, die Nahkampf- und Fernkampfboni sowie die Kosten zusammen.

Sie ist folgendermassen strukturiert: **Angreifer: Kontern mit...**

- Deutschritter. Kontern mit: S. b. Reiter, Mangudai, l. Kanonier, Mameluck, Elefant, S. b. Bogenschütze, Axtwerfer, Langbogenschütze, Chu Ko Nu, Arbalestschütze
- l. Kanonier: Elefant, Paladin, S. b. Reiter
- Elefant: Mameluck, Pikenier
- Mameluck: Pikenier
- Kamelreiter: Pikenier, Axtwerfer, Deutschritter, l. Kanonier, Mameluck, Huskarl, Chu Ko Nu, Berserker, Samurai
- Paladin: Pikenier, Elefant, Kamelreiter, Mameluck
- Mangudai: Paladin, S. b. Reiter, Langbogenschütze, Elefant, l. Kanonier
- S. B. Reiter: Elefant, Huskarl, Chu Ko Nu, Berserker
- S. Bogenschütze: Paladin, Elefant, S. b. Reiter, Langbogenschütze
- Langbogenschütze: Huskar, S. b. Reiter: Paladin, Elefant
- Samurai: Elefant, l. Kanonier, Langbogenschütze, Axtwerfer, Mameluck, Kamelreiter
- Berserker: l. Kanonier, Elefant, Langbogenschütze, Chu Ko Nu, S. b. Reiter, Paladin, Mameluck
- Chu Ko Nu: S. b. Reiter, Paladin, Huskarl, Langbogenschütze, Kamelreiter, Mameluck, Elefant
- Axtwerfer: S. b. Reiter, Langbogenschütze, Huskarl, Paladin, Elefant, Chu Ko Nu, l. Kanonier
- Huskarl: Samurai, Berserker, Mameluck
- Pikenier: Mameluck, l. Kanonier, Deutschritter, Langbogenschütze, Chu Ko Nu, Arbalestschütze
- Arbalestschütze: Paladin, Langbogenschütze, Elefant, Chu Ko Nu, Huskarl, Mameluck, Mangudai, S. b. Bogenschütze.

3.3.1 Geschwindigkeiten

Oftmals ist es auch wichtig, wenn z. B. gemischte Formationen entstehen, zu beachten, wer wie schnell läuft. Denn: Das Bataillon ist immer so schnell wie ihr langsamstes Glied. Dies haben garantiert alle schon bemerkt, die ein paar Mönche mit einer Gruppe Paladins schicken wollten. Mit wachsender Spielerfahrung wächst auch das Abschätzen, welcher Typ etwa wie schnell ist. Oftmals lässt sich das ja auch am Erscheinungsbild erraten, z. B. sind die berittenen Einheiten natürlich schneller als Infanteristen. Hier noch die komplette Liste⁶:

1. Hussar
2. Kamelreiter, Mangudai
3. Berittener Bogenschütze, Mameluke
4. Marktkarre
5. Bepanzerter Reiter, Paladin, Tarkan
6. Konquistador, Adlerkrieger

⁶Übernommen von Grant Parr (vereinfacht und übersetzt)

7. Freischärler
8. Kriegswagen, König
9. Bogenschütze
10. Huskarl
11. Hellebardier/Pikenier, Jaguar-Krieger, Samurai, Berserker
12. Missionar
13. Elitekämpfer
14. Mongolischer Skorpion
15. Dorfbewohner
16. Arbalestschützen, Chu Ko Nu, Kanonier, Janitschar, Langbogenschütze, Plänkler
17. Mongolische Belagerungsramme, Mongolischer Onager
18. Axtwerfer
19. Kriegselefant
20. Petard, Tribok
21. Belagerungskanone, Schaf/Truthahn, Deutschritter
22. Mönch
23. Skorpion
24. Belagerungsramme, Onager

Kapitel 4

Wirtschaft

4.1 Allgemeines

Gleich zu Beginn möchte ich die zwei verschiedenen Möglichkeiten einer Wirtschaft vorstellen, dessen Wahl vom Spieler selbst sowie vom Gegner beeinflusst wird. Man nehme die beiden von der Zeit abhängigen Funktionen **Wirtschaft** = $W(t)$ und **Militär** = $M(t)$ welche die jeweilige Investition (mit Rohstoffen) beschreiben. Hier sind zwei mögliche Wirtschaften dargestellt.

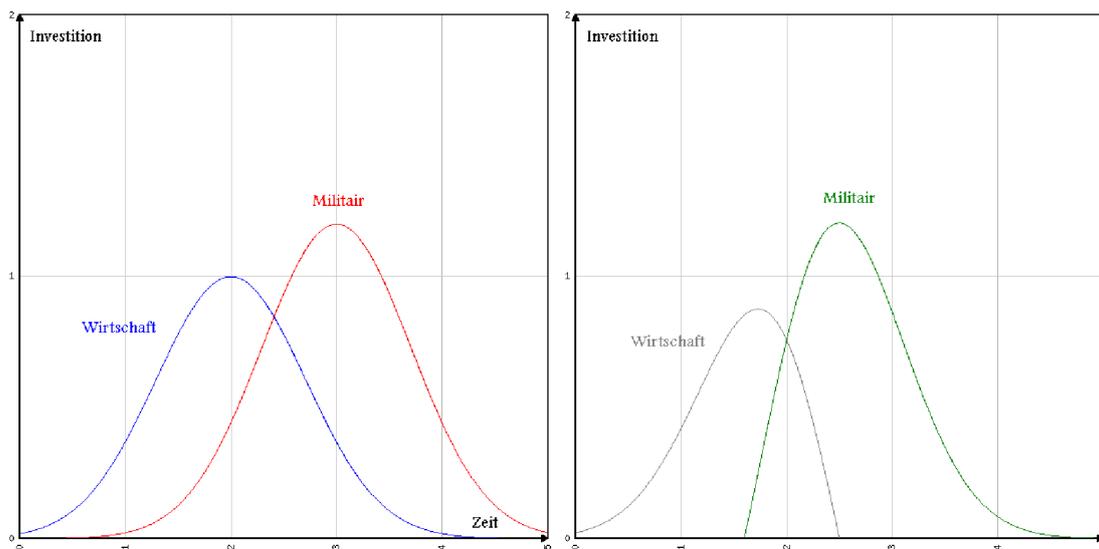


Abbildung 4.1: Zwei verschiedene Anfänge einer Wirtschaft

Die linke zeigt eine verfrüht auf Militär ausgerichtete Wirtschaft, da zu einem frühen Zeitpunkt bereits in Militär investiert wurde. Die linken Kurven hingegen gehen nicht Hand in Hand, sondern eher nacheinander. Man konzentriert sich also zuerst voll auf die Wirtschaft, danach aber aufs Militär. Diese Strategie benütze ich sehr oft, vor allem bei Spielregeln, die kein rushen oder Angriff vor der Imperialzeit. Sie ist die schnellstmögliche Entwicklungsoption zum Umgang mit der Wirtschaft. Wie schon erwähnt, hat sie ihren Schwachpunkt am Anfang, ohne ausreichende Verteidigung ist man relativ hilflos dem Gegner ausgeliefert. Schafft man es jedoch ins Imperialzeitalter, so ist man meistens Erster, und zudem noch mit der bestmöglichen Wirtschaftsbasis - Eine ungemein effektive Strategie, um einen grossen Vorteil gegenüber dem Gegner zu erspielen.

4.2 Grundsätze

Jeder Spieler wird sich je nach Geschmack eine wirtschaftliche Grundstrategie zurechtlegen, und ich möchte hier kurz die wichtigsten Dinge sagen.

Die Wirtschaft im Spiel zielt in den allermeisten Fällen auf einen einzigen Aspekt hin, nämlich möglichst viele Rohstoffe zur Militärschaffung zu gewinnen. Denn mehr Rohstoffe heisst wiederum mehr oder bessere Krieger, mit denen man im Endeffekt eine höhere Gewinnchance hat. Dieses Ziel kann erreicht werden durch das in Einklang bringen zweier möglichen Investierungsmöglichkeiten, zwischen denen im Laufe vom Spiel auch häufig neu die Prioritäten gesetzt werden müssen. Es sind diese:

- (a) Direktes investieren in Militärisches
- (b) Investieren in die Wirtschaft selbst

Wie in den Beispielen am Anfang erläutert, wurde zuerst in die Wirtschaft selbst investiert, um danach mehr in Militärisches investieren zu können. Es gilt, das Optimum zu finden. Ich für meinen Teil halte meine Wirtschaft anders als die meisten Leute, die ich kenne. Ich investiere bis zur Ritterzeit nur in (b), steige dann aber recht plötzlich auf (a) um. Ein enormes Wirtschaftswachstum und eine dann schnell hergestellte Armee haben mir schon bei mancher Schlacht zum Sieg verholfen. Doch es gilt auch den Gegner abzuschätzen, denn die Kehrseite der Medaille ist natürlich die relativ lang anhaltende Schutzlosigkeit des Spielers. Vor- und Nachteile sind dieser Strategie sind:

- + Schneller Fortschritt
- + Erfolgreich in späteren Zeitaltern
- + Investition für die Zukunft
- Schwach und verletzlich am Anfang
- Spielintensiv (erfordert Konzentration)
- Wenig Punkte am Anfang

Begutachtet man hingegen sie Gegenstrategie, also schon früh eine Erstellung von Soldaten zu Lasten der Wirtschaft, so kommen folgende Vor- und Nachteile heraus:

- + Schneller Angriff möglich (Rush)
- + Schwer schädigend für Gegner, wenn Angriff erfolgreich
- Nicht nachhaltig
- Schwache Wirtschaft

Nun sei es natürlich jedem selbst überlassen, auf welchem Pfad er wandelt. Man muss nicht gerade eines dieser Extreme wählen, man kann auch ein bisschen Militär betreiben, um doch Schutz zu haben, oder in andere Verteidigungsmassnahmen wie Burgen und Mauern investieren.

4.3 Langfristige Wirtschaft

Eine langfristige Wirtschaft ist eine Wirtschaft, die auf eine sehr lange Zeit angesetzt ist, also die möglich lange funktionieren muss. Für eine langfristige Wirtschaft müssen auch die kleineren Posten auf der Bilanz beachtet werden, nicht nur der Rohstoffabbau ist entscheidend.

Ich möchte jedoch hier explizit darauf hinweisen, dass der Aufwand, den es braucht, um eine langfristige



Abbildung 4.2: Eine Vorbereitung für ein langes Spiel: Viele Felder

Wirtschaft zu betreiben, in einem nicht ganz so guten Verhältnis stehen wie die nötigsten Dinge wie direkter Rohstoffabbau.

Konkret heisst dies: In einem *normalen* Spiel braucht es diese Dinge nicht oder nur am Rande. Da braucht man seine Konzentration für andere Beschäftigungen wie Bau und Militär. Kommt es jedoch zu einem Multiplayerspiel mit 8 Spielern, und es ist absehbar, dass das Spiel mehrere Stunden dauern wird, so ist eine langfristige Wirtschaft durchaus zu empfehlen; Man hat in dieser Situation meistens auch mehr Zeit im Verlauf des Spiels, also kann durchaus etwas für die Optimierung der Wirtschaft getan werden.

Reliquien Reliquien sind die weissen Ornamente, von denen immer ein paar auf der Karte herumstehen (aus welchen Gründen dann auch). Diese kann man mit einem Mönch einsammeln (wobei der Begleitschutz des doch recht hilflosen Geistigen nicht vergessen werden sollte) und in ein Kloster stellen, dann wird automatisch Gold produziert. Je mehr Reliquien, desto mehr Goldzufluss pro Zeiteinheit.

Bauern zu Holzfällern machen Bei Karten mit viel Wald, also Holzvorkommen, sollte die Nahrung, die mit den Feldern hergestellt wird, auf ein *gesundes Minimum* (soviel, dass man einfach genug hat) reduziert werden. Dies, weil die Felder im Prinzip nur eine Umwandlung von Holz (Felder kosten Holz) zu Nahrung sind, und bei einer langfristigen Wirtschaft sollte vor allem dann auch Gold gesammelt werden, welches die Tauschwährung ist für alle anderen Rohstoffe, und es folglich von der Seite des Tauschens her keine Rolle spielt, ob man nun Holz oder Nahrung sammelt, sollte man sich für Holz entscheiden. Natürlich sollte nicht völlig heruntergeschraubt werden bei der Nahrung, aber der Schwerpunkt sollte beim Holz liegen.



Abbildung 4.3: Ein Mönch, der eine Reliquie holt

Marktplatz optimal Der Marktplatz sollte, wenn möglich abgesprochen mit den Verbündeten, möglichst weit vom Zielmarktplatz des Freundes stehen. In längeren Spielen empfiehlt sich ein Neubau des Marktplatzes, sollte dieser noch nicht perfekt stehen.

Marktkarren Auf lange Dauer können Marktkarren einen hohen Beitrag zum Einkommen leisten, da sie reines Gold liefern. Es lohnt sich also, ihre Zahl zu erhöhen. z. B. auf 50 Stück, je nachdem wieviel Militär und Bauern noch sein müssen (insgesamt hat man ja nur 200 Einheiten zur Verfügung). Sollte vor allem mit vorangehendem Punkt beachtet werden.

Bauern vermehrt, Militär weniger bauen Um den gleichen Grund sollte man auch Bauern erstellen, denn diese können in der Zeit, in der militärisch gesehen nichts geschieht, Rohstoffe einsammeln, während militärische Einheiten nur nutzlos herumstehen.

Entwicklung: Im Verlauf des Spiels verändern sich die Wechselkurse für die verschiedenen Rohstoffe, die man am Marktplatz umtauschen kann, massiv. Dies kommt auf die jeweiligen Mengen an, die man besitzt, sowie auf die Menge, die man schon getauscht hat. Es dauert nicht lange, und schon ist man auf dem Mindestwert von 14 Gold pro 100 Nahrung/Holz. Diese Entwicklung hebt den Mindestwert von 100 Holz bzw. Nahrung von 14 auf 17 Gold.

Verteidigung stärken Ein langes Spiel und vermehrt Zeit zu haben erfordert natürlich auch eine gerechte Umsetzung bei der Verteidigung; Erstens weil ein Gegner mit mehr und besseren Einheiten angreifen kann als sonst (weil er die Zeit dazu hat), und zweitens weil man z. T. Militär abschafft, um mehr zur Verbesserung der Wirtschaft beitragen zu können, wie z. B. mehr Bauern produzieren (welches weniger Einheiten für Militär übrig lässt).

Mönche zur Heilung einsetzen Mönche können recht effektive Heilungsarbeit verrichten, vor allem mit den entsprechenden Upgrades. Auch hinter den eigenen Mauern eignen sie sich bestens, um z.B. die zurückgezogenen Einheiten zu heilen.

Strategische Neuplanung der Militäranlagen und Verteidigung Da bei langen Spielen sich z. T. Faktoren verändern, wie z. B. das Roden eines Waldstückes oder ein Waldstück, das nun nicht mehr ist, weil es gerodet wurde oder freier Platz, wo nun Gebäude stehen, sollte darauf geachtet werden, immer situationsgerecht und vorausschauend zu bauen. Dabei stellen die an ein Waldstück angrenzenden Mauern ein grosses Risiko dar, da das Waldstück entweder von sich selbst oder auch vom Angreifer weggeschafft werden kann. Manchmal kommt es auch vor, dass sich das eigene Territorium erweitert (z. B. durch Eroberungen) und darum die Militäranlagen zu weit von der Front entfernt liegen.

Aufgrund dieser Tatsachen sollte regelmässig die Verteidigung sowie die einheiter-schaffenden Gebäude kontrolliert und, wenn nötig, neu gebaut werden.

Tabelle 4.1: Sammelraten Nahrung

Nahrungstyp	Sammelrate pro Sekunde	Anmerkungen
Tiefseefisch (Kutter)	0,373	4 Kuttern
Rehe	0,332	Neben Mühle
Wildschwein	0,329	Ohne Anlocken
Schafe	0,316	Direkt im DZ
Felder	0,297	Inkl. Bauen
Küstenfisch	0,292	4 F. von Mühle
Küstenfisch (Kutter)	0,279	Neben Hafen
Beeren	0,261	Neben Mühle

Tabelle 4.2: Sammelraten Holz, Gold, Stein

Ressource	Sammelrate pro Sekunde	Anmerkungen
Holz	0,331	Getestet mit 8 Dorfis
Gold	0,340	4 Dorfis
Stein	0,311	4 Dorfis

Andere Ziele erreichbar? Bei langen Spielen, in denen beide Gegner nicht allzu gut¹ aber etwa gleich gut sind, sollte auch Ausschau gehalten werden nach anderen Zielen als die totale Zerstörung. Möglichkeiten wären z. B. die Tötung des Königs, das Sammeln aller Reliquien, Erbauen eines Weltwunders. Aufgepasst: Diese Ziele sind vom Spielmodus abhängig!

Inseln (Rohstoffquellen) ausschöpfen Die auf der Karte eingezeichneten Rohstoffinseln von Gold oder Stein sind die schnellst abbaubaren Rohstoffe, also unbedingt alle diese Inseln ausheben! Manchmal muss dafür auch erst ein Stück Wald beseitigt werden, aber dafür hat man dann ein paar hundert Stein bzw. Gold mehr.

4.4 Rohstoffe

Die folgenden Sammelstatistiken wurden nicht von mir selbst hergestellt, aber da sie mir wichtig erscheinen, führe ich sie auf².

4.4.1 Nahrung

Bei der Nahrung, wo es ja sehr viele verschiedene Möglichkeiten zur Gewinnung gibt, sehen die Sammelraten pro Zeiteinheit so aus (aufstrebend sortiert):

4.4.2 Holz, Gold, Stein

Bei den anderen Rohstoffen gibt es zwar keine direkte Auswahl, doch sind die Zeiten doch interessant. Zuerst das unentwickelte Sammeln: Hier die Zeiten mit den jeweiligen Upgrades (Entwicklungen):

¹*Nicht allzu gut* deshalb, weil auf höheren Stufen die Spieler sehr trickreich sind und auch Risiken eingehen, so kann es schnell zu einem Sieg kommen. Zudem werden sich Spieler höherer Spielstufe kaum mit einem Unentschieden zufriedengeben.

²Die meisten davon wurden von TSD_Ares erstellt; Die genauen Quellenangaben befinden sich im Quellenverzeichnis.

Tabelle 4.3: Sammelraten Holz, Gold, Stein nach Entwicklung

Ressource	Sammelrate pro Sekunde	Anmerkungen
Holz	0,358	Getestet mit 8 Dorfis
Gold	0,403	4 Dorfis
Stein	0,382	4 Dorfis

4.4.3 Auswärtige Rohstofflager

Manchmal ist es von Vorteil, auswärtige Rohstofflager, d. h. Rohstofflager, die nicht mehr in der Reichweite der eigentlichen Verteidigung liegen, zu haben. Das dies überhaupt vorkommt, also relativ ungeschützter



Abbildung 4.4: Eine minimal verteidigte, auswärtige Sammelstation

Abbau von Rohstoffen, kann verschiedene Gründe haben. Zum Einen ist da sicher die sporadische Verteilung von Gold und Stein, die ja z. T. irgendwo auf der Karte liegen, und die man ausschöpfen will. Auf der anderen Seite kommt aber auch der Aspekt der Raumknappheit zum Tragen, da man innerhalb der eigenen Mauern meistens nicht immer genügend Platz zur Verfügung hat, um z. B. Holzabbau oder auch Ackerbau zu betreiben. Sollte man auswärtigen Rohstoffabbau betreiben, so ist es wichtig, diesen entweder zu schützen (Siehe Abbildung) oder ihn zumindest nicht dem Gegner als gefundenes Fressen zu präsentieren.

4.5 Völkerspezifisches

Hier möchte ich ein paar wichtige Aspekte der Einzelnen Völker bezüglich den Rohstoffen offenlegen. Es macht Sinn, wenn man sich einmal für ein paar Völker entschieden hat, und auf diesen sein Können verbessern möchte, dass man auch die wirtschaftlichen Vorteile zu nutzen weiss.

Azteken Reliquien bringen 33% mehr Gold (Teambonus); Zudem können die Dorfbewohner 5 Einheiten mehr tragen.

Briten Dorfzentren kosten in der Ritter- und Imperialzeit 50% weniger, Schäfer sind 33% schneller.

Byzantiner Voranschreiten zur Imperialzeit kostet 33% weniger. Kamelreiter, Plänkler, Pikeniere, Hel-
lebardiere kosten 25% weniger.

Chinesen Felder haben 45 Nahrung mehr. Beim Start 3 Dorfbewohner mehr, dafür 150 Nahrung und
50 Holz weniger. Feudalzeit kostet 10%, Ritterzeit 15% und die Imperialzeit 20% weniger.

Franken Burgen kosten 25% weniger. Die Felder sind schon voll entwickelt.

Goten Angriffsstärke der Dorfbewohner + 5 (gegen Wildschweine), Jäger tragen 15 Fleisch mehr. In-
fanterie kostet 10% weniger in der Feudalzeit, 15% in der Ritterzeit und 25% in der Imperialzeit.

Hunnen Keine Häuser benötigt, dafür 100 weniger Holz zu Beginn. Verrat kostet 50%, Berittene Bo-
genschützen 25% weniger (in Imperialzeit 30%).

Japaner Arbeiter arbeiten schneller, je Zeitalter + 5% mehr (5%, 10%, 15%, 20%). Rohstofflager kosten
50% weniger.

Kelten Holzfäller arbeiten 15% schneller. Können keine Schafe einnehmen.

Koreaner Steinbrucharbeiter arbeiten 20% schneller.

Maya Wälle kosten 50% weniger. 1 Dorfbewohner mehr zu Beginn, dafür 50 Nahrung weniger. Schiessanlage-
Einheiten kosten 10% (Feudalzeit), 20% (Ritterzeit), 30% (Imperialzeit) weniger.

Mongolen Jäger arbeiten 50% schneller.

Perser 50 Nahrung/Holz mehr am Anfang. Arbeitsgeschwindigkeit des Dorfzentrums/Hafens um 10%
in der Feudalzeit, 15% in der Ritterzeit, 20% in der Imperialzeit schneller

Sarazenen 5% Handelskosten für Markt.

Spanier 33% mehr Goldgewinn bei Marktkarren. Bauarbeiter sind 30% schneller.

Teutonen Dorfzentrum kostet 33% weniger.

Türken Goldgräber arbeiten 15% schneller.

Wikinger Häfen kosten 25%, Kriegsschiffe 20% weniger.

Kapitel 5

Technologien

5.1 Wichtigkeit

Die Wichtigkeit der Technologien ist unbestritten, vor allem die der Einheiten-Weiterentwicklung. Darauf werde ich auch nicht näher eingehen, denn sie hat den enormen Vorteil, dass die Einheiten so aufgewertet werden, dass sogar bestehende Einheiten davon profitieren. Sie sind also (bis auf die Ausnahme, dass man sie im ganzen Spiel nicht braucht) durchaus zu Empfehlen.

Es geht hier mehr um die aufwertenden Technologien, also solche, die keine sichtbaren Auswirkungen auf Einheiten oder Gebäude haben.

Die folgenden Abschnitte behandeln die einzelnen Technologien in den verschiedenen zur Verfügung stehenden Gebäuden. Ich werde sie zudem nach folgender Skala bewerten: **Sehr empfohlen**, wenn sie einen hohen Effekt mit wenig Kosten bringen, **Bedingt empfohlen**, wenn sie unter bestimmten Umständen hilfreich sind und **Nicht empfohlen**, wenn sie nur sehr wenig zu einem guten Spiel beiträgt.

5.2 Dorfzentrum



Abbildung 5.1: Dorfzentrum

Die Zeitalterentwicklungen sind die entscheidendsten und wichtigsten überhaupt. Gutes Timing in diesem Gebiet kann einen Sieg ausmachen, vor allem, wenn z. B. Strategien mit Rush angewendet werden. Die schnellste Möglichkeit in das nächste Zeitalter fortzuschreiten, muss abgewogen werden anhand der

Tabelle 5.1: Lebenspunkte von Militärgebäuden

Zeitalter	Kaserne	Schiessanlage	Stall
I	1200	-	-
II	1500	1500	1500
III	1800	1800	1800
IV	2100	2100	2100

benötigten Rohstoffe und der dazu zu bauenden Dorfbewohner. Dies wird in Abschnitt 2.2 eingehend behandelt.

Zeitalterentwicklungen bringen viele Vorteile mit sich. Sie verändern die Gebäude optisch und ihre Eigenschaften, verbessern Dorfbewohner, und das wichtigste: Sie stellen neue Technologien und Einheiten zur Verfügung.

Übrigens: Eine Tatsache, die häufig vergessen wird, ist die automatische Zunahme von Lebenspunkten (LP) der Gebäude mit jedem Zeitalter.

- Stadtwache
Beschreibung: +4 Sichtweite für Gebäude
Sehr empfohlen. Erhöht die Sichtweite, und gibt deshalb Aufschluss über den Gegner, Angriffe werden schneller wahrgenommen.
- Stadtpatrouille
Beschreibung: +4 Sichtweite für Gebäude
Sehr empfohlen. Siehe Stadtwache.
- Webstuhl
Beschreibung: +15 LP für Dorfbewohner; +1 /+1 P RK
Sehr empfohlen. Erhöhte Überlebens-Chancen für Dorfbewohner am Anfang (z. B. gegen wilde Tiere).
- Schubkarre
Beschreibung: Dorfbewohner 10% schneller; +25% Kapazität
Sehr empfohlen. Sehr wichtig für das Wachsen der Wirtschaft.
- Handkarren
Beschreibung: Dorfbewohner 10% schneller; +50% Kapazität
Sehr empfohlen. Siehe Schubkarre.

5.3 Burg

- Wehrgang
Beschreibung: +1.000 LP für Burgen
Bedingt empfohlen. Kostet 400 S und sollte deshalb nur bei der Benützung mehrerer Burgen, die einen wichtigen Teil der Strategie ausmachen, entwickelt werden.
- Wehrpflicht
Beschreibung: Erschaffen von Einheiten in Kaserne, Stall, Schiessanlage u. Burg 33% schneller
Sehr empfohlen. In der gleichen Zeit können mehr Einheiten hergestellt werden, und dies zu recht tiefen Kosten.

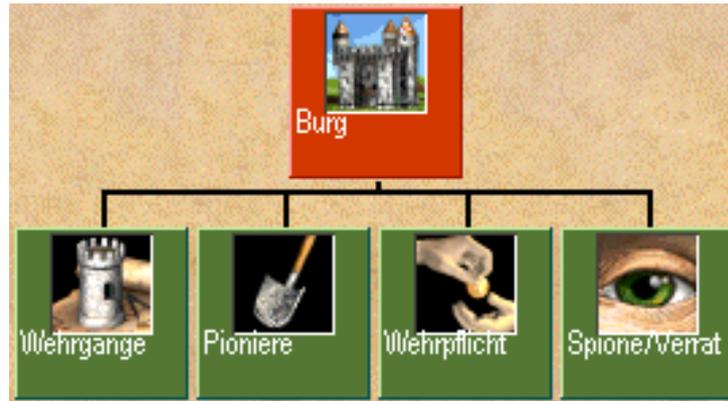


Abbildung 5.2: Burg

- Spion/Verrat
Beschreibung: Gleiche Sichtweite u. Erforschung wie Feind / feindlicher König sichtbar
Bedingt empfohlen. Bei Königsmord beinahe unerlässlich zum Finden des gegnerischen Königs (kostet 400 G), aber in anderen Spielmodi sehr teuer (200 G pro gegnerische Einheit)
- Pioniere
Beschreibung: Dorfbewohner +15 AS gegen Gebäude
Nicht empfohlen. Findet weitaus zu wenig Anwendung (Zerstörung von Gebäuden mit Dorfbewohnern).

5.4 Rohstofflager

- Goldabbau
Beschreibung: Goldgewinnung 15% schneller
Sehr empfohlen. Beschleunigt Goldgewinnung.
- Goldbergbau
Beschreibung: Goldgewinnung 15% schneller
Bedingt empfohlen. Technologie kostet selbst Gold, doch dies ist relativ schnell abgebaut.
- Steinbruch
Beschreibung: Steinförderung 15% schneller
Bedingt empfohlen. Schnellere Steingewinnung, jedoch nicht sinnvoll wenn nur noch wenig Stein vorhanden ist.
- Steinbergbau
Beschreibung: Steinförderung 15% schneller
Nicht empfohlen. Da es eine ziemlich begrenzte Anzahl von abbaubaren Minen hat, ist diese Technologie nicht sinnvoll.
- Doppelschneidige Axt
Beschreibung: Holz fällen 20% schneller
Sehr empfohlen.
- Bogensäge
Beschreibung: Holz fällen 20% schneller
Sehr empfohlen.

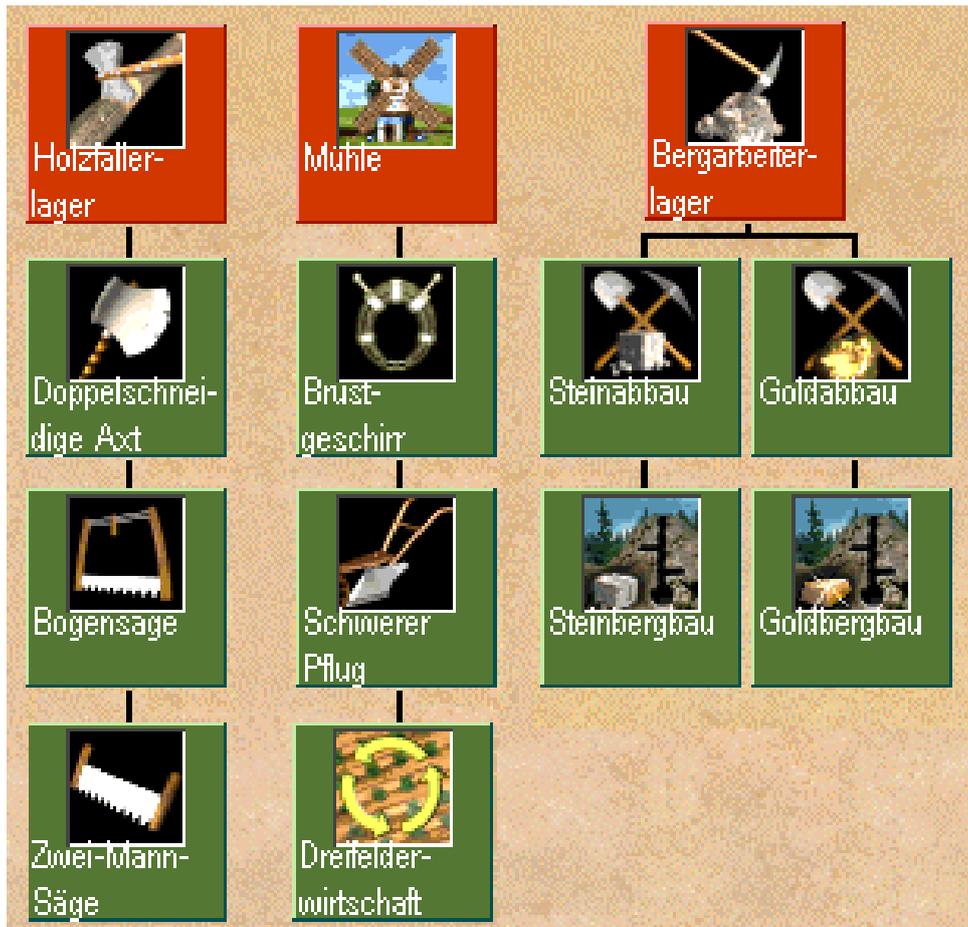


Abbildung 5.3: Rohstofflager

- **Zwei-Mann-Säge**
Beschreibung: Holz fällen 10% schneller
Sehr empfohlen.
- **Brustgeschirr**
Beschreibung: +75 Nahrung für Felder
Sehr empfohlen.
- **Schwerer Pflug**
Beschreibung: +125 Nahrung für Felder, +1 Sammelleistung Dorfbewohner
Sehr empfohlen.
- **Dreifelderwirtschaft**
Beschreibung: +175 Nahrung für Felder
Sehr empfohlen.

5.5 Kloster

- **Eifer**
Beschreibung: Mönche 15% schneller
Bedingt empfohlen. Mönche sind immer noch recht langsam.



Abbildung 5.4: Kloster

- Heiligkeit
Beschreibung: +50% LP für Mönche
Bedingt empfohlen. Mönche erhalten für 120 G etwas mehr Lebenspunkte.
- Erlösung
Beschreibung: bekehrt Gebäude (ausser Wälle, Tore, Dorfzentren, Klöster, Burgen, Felder, Reusen u. Weltwunder), alle Belagerungseinheiten
Sehr empfohlen. Lässt Mönche feindliche Gebäude bekehren. Kostet aber 475 G.
- Sühne
Beschreibung: Bekehrung anderer Mönche
Nicht empfohlen. Kommt zu selten vor.
- Ketzerei
Beschreibung: Bekehrte Einheiten sterben, anstatt zu Feinden zu werden
Nicht empfohlen. Für 1000 G den Pfeil zerbrechen anstatt ihn dem Gegner zu geben? Nein danke. Man müsste 14 Paladine bzw. 50 Elitekämpfer durch Bekehrung verlieren, damit sich dies rentieren würde.
- Kräutermedizin
Beschreibung: Einquartierte Einheiten heilen 4x schneller
Nicht empfohlen. Kloster sind zu angreifbar, um sie nahe der Front zu bauen.
- Illumination
Beschreibung: Regeneration Mönche 50% schneller
Bedingt empfohlen. Für 120 G manchmal sinnvoll.
- Glaube
Beschreibung: +50% Widerstand gegen Bekehrung
Nicht empfohlen. Viel zu teuer; kostet 750 N, 1000 G.
- Blockdruck
Beschreibung: +3RW Bekehrungen
Bedingt empfohlen. Erweiterte Bekehrung für 200 G.

- Theokratie
Beschreibung: Nur ein Mönch einer Gruppe muss nach Bekehrungen ausruhen
Bedingt empfohlen. Sinnvolle Technologie, jedoch teuer (400 N, 800 G)

5.6 Marktplatz

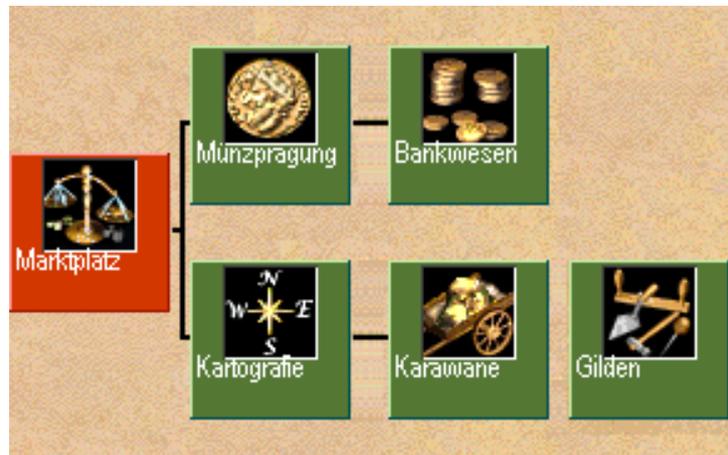


Abbildung 5.5: Marktplatz

- Münzprägung
Beschreibung: Tributgebühren 20%
Bedingt empfohlen. Senkt Tributgebühren etwas. Sinnvoll in einem Multiplayerspiel bei hoher Abhängigkeit, Separierung (getrennte Wirtschaft und Militärförderung) oder sonstigen Strategien, die Tribute erhöht einsetzen.
- Bankwesen
Beschreibung: Gebührenfreie Tribute
Bedingt empfohlen. Siehe Münzprägung.
- Gilden
Beschreibung: 15% Handelsgebühren
Sehr empfohlen. Senkt die Handelsgebühren.
- Kartografie
Beschreibung: Erkundung und Sichtweite mit Verbündeten
Sehr empfohlen. Vor allem im Teamspiel unbedingt zu entwickeln.
- Karawane
Beschreibung: Handelskarren u. Handelskoggen sammeln schneller Gold.
Sehr empfohlen. Für Langzeitspiele sehr vorteilhaft.

5.7 Kaserne, Schiessanlage, Stall

- Fährtenlesen
Beschreibung: +2 Sichtweite Infanterie
Sehr empfohlen. Günstige Technologie (nur 75 N) mit hohem Nutzen.
- Knappe
Beschreibung: Infanterie 10% schneller
Sehr empfohlen. Schnellere Infanterie.



Abbildung 5.6: Kaserne, Schiessanlage, Stall

- Pferdehaltung
Beschreibung: Kavallerie 10% schneller
Sehr empfohlen. Schnellere Kavallerie.
- Zuchtauswahl
Beschreibung: +20 LP für berittene Einheiten
Bedingt empfohlen. Macht Sinn bei Reitergestützten Armeen.
- Daumenring
Beschreibung: Schützen feuern schneller; 100% Treffsicherheit
Bedingt empfohlen. Beim Einsatz von vielen Schützen sehr nützlich.
- Parthisches Manöver
Beschreibung: +1 /+2 P RK für berittenen Bogenschützen
Bedingt empfohlen. Für berittene Bogenschützen.

5.8 Schmiede

- Schuppenpanzer
Beschreibung: +1 /+1P RK Infanterie
Sehr empfohlen. Günstige, schützende Technologie.
- Kettenhemd
Beschreibung: +1 /+1P RK Infanterie
Bedingt empfohlen. Etwas teurer, doch bei Infanteristen empfohlen.
- Plattenpanzer
Beschreibung: +1 /+2 RK Infanterie
Bedingt empfohlen. Etwas teurere Entwicklung, sonst wie bei Kettenhemd.
- Schmiedekunst
Beschreibung: +1 AS Infanterie/Kavallerie
Sehr empfohlen. Allgemeines Upgrade für Infanterie und Kavallerie.
- Eisengiessen
Beschreibung: +1 AS Infanterie/Kavallerie
Sehr empfohlen. Siehe Schmiedekunst.
- Schmelzofen
Beschreibung: +2 AS Infanterie/Kavallerie
Sehr empfohlen. Siehe Schmiedekunst.

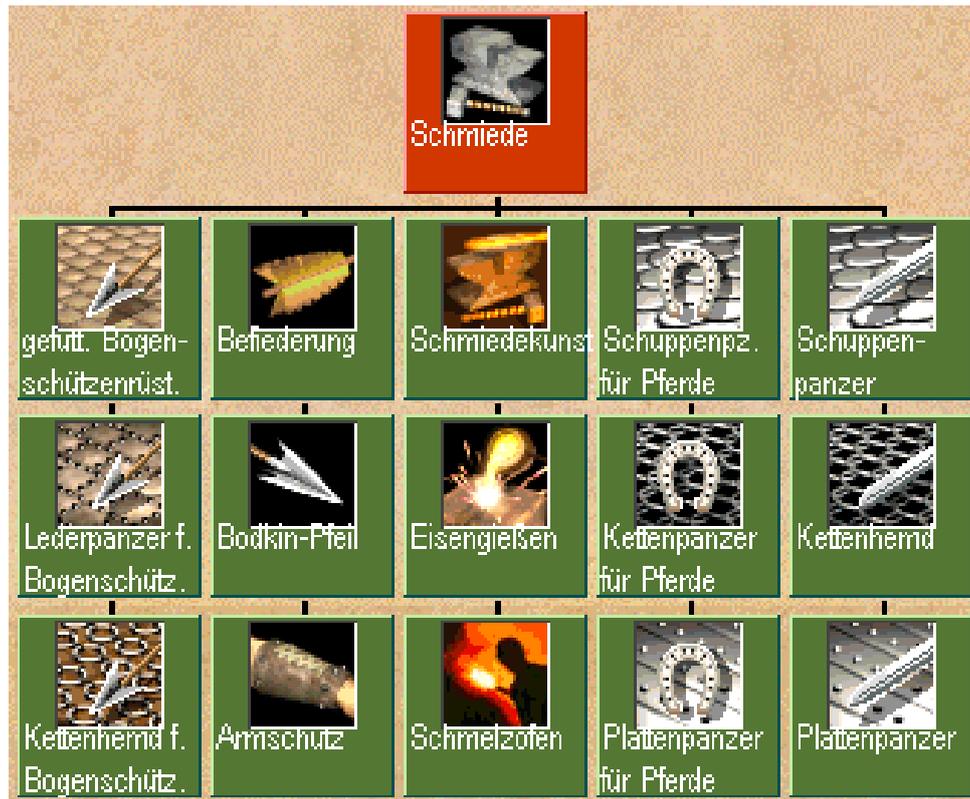


Abbildung 5.7: Schmiede

- Befiederung
Beschreibung: +1 AS/RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfzentren, Burgen, Türme
Sehr empfohlen. Verstärkte Verteidigung.
- Bodkin-Pfeil
Beschreibung: +1 AS/RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfzentren, Burgen, Türme
Sehr empfohlen. Verstärkte Verteidigung.
- Armschutz
Beschreibung: +1 AS/ RW für Bogenschützen, Galeeren, Drachenboote, Dorfzentren, Burgen, Türme
Bedingt empfohlen. Wie Befiederung, jedoch recht teuer.
- Gefütterte Bogensch.-Rüst.
Beschreibung: +1 /+1 P RK für Schützen
Sehr empfohlen. Billiges Schützenupgrade.
- Kettenhemd f. Bogensch.
Beschreibung: +1 /+2 P RK für Schützen
Sehr empfohlen. Wie Gefütterte Bogensch.-Rüst., nur etwas teurer
- Schupp.-Panz. f. Pferde
Beschreibung: +1 /+1 P RK Kavallerie
Sehr empfohlen. Billiges Upgrade für Kavallerie.
- Kett.-Panzer f. Pferde
Beschreibung: +1 /+1 P RK Kavallerie
Sehr empfohlen. Recht billiges Upgrade für Kavallerie.

- Platt.-Panzer f. Pferde
Beschreibung: +1 /+2 P RK Kavallerie
Sehr empfohlen. Etwas teureres Upgrade für Kavallerie.

5.9 Universität



Abbildung 5.8: Universität

- Maurerhandwerk
Beschreibung: Erhöht LP/RK von Gebäuden
Sehr empfohlen.
- Architektur
Beschreibung: Erhöht LP/RK von Gebäuden
Bedingt empfohlen. Stärkt die Gebäude, kostet aber 300 S.
- Baukran
Beschreibung: Dorfbewohner bauen 20% schneller
Bedingt empfohlen. Kostet 300 S, daher nicht immer rentabel.
- Ballistik
Beschreibung: Bewegliche Einheiten erfassen
Sehr empfohlen. Vor allem bei Einsatz von Triboks und Belagerungskanonen.
- Mörderlöcher
Beschreibung: Keine Mindestreichweite für Türme/Burgen
Sehr empfohlen. Für Türme und Schlösser sehr wichtig zur alleinigen Verteidigung.
- Glühendes Geschoss
Beschreibung: +50% AS Türme gegen Schiffe
Bedingt empfohlen. Verstärkt Triboks.

- Chemie
Beschreibung: +1 AS von Fernwaffen (ausser Schiesspulvereinheiten); Schiesspulvereinheiten können entwickelt werden
Sehr empfohlen. Vor allem für leichte Kanoniere erforderlich, sowie für einige Schiffe.
- Belagerungsingenieur
Beschreibung: +1 RW Belagerung (ausser Rammen); +20% AS Belagerungseinheiten gegen Gebäude, + 40% AS Petarden
Bedingt empfohlen. Für Zerstörung von Verteidigung wie Petardenangriffe jedoch recht nützlich.

5.10 Hafen

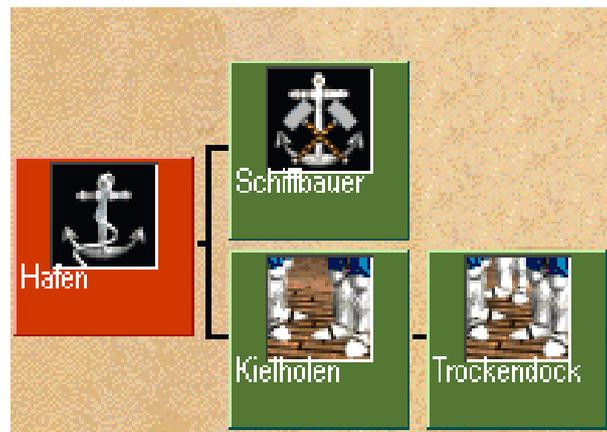


Abbildung 5.9: Hafen

- Kielholen
Beschreibung: +1P RK; +5 Transportkapazität
Bedingt empfohlen. Bei Transporten für Einheiten (Verschiffung) zum feindlichen Land nützlich, aber ansonsten nicht.¹
- Trockendock
Beschreibung: Schiffe 15% schneller; +10 Transportkapazität
Sehr empfohlen. Upgrade für alle Schiffe.
- Schiffbauer
Beschreibung: -20% Holz für Schiffbau
Sehr empfohlen. Vor allem auf Karten mit wenig Holz und viel Wasser.

5.11 Spezialtechnologien

Die verschiedenen Vorteile je Volk von der Entwicklungsseite her sind recht klein, sodass sie nicht besonders ins Gewicht fallen. Um zu wissen, welche Entwicklungen im Allgemeinen von welchem Volk unterstützt werden, konsultiere man das nachfolgende Kapitel 6. Meistens handelt es sich bei den Entwicklungen auch um solche, die den eigenen Einheiten zugute kommen, wie z. B. bei den Franken, um den eigenen Axtwerfer aufzuwerten².

¹Es gibt sogar Fälle, wo diese Technologie hinderlich ist. Beim Verschiffen von Angriffen kann es zu gegnerischen Angriffen kommen. Werden Transportschiffe versenkt, so sterben mehr Einheiten auf einmal, als wenn man mehrere Schiffe hat, die etwas weniger Einheiten transportieren.

²*Bartaxt*: Der Axtwerfer erhält einen Punkt mehr in der Reichweite.

Kapitel 6

Stil

6.1 Analyse

6.1.1 Möglichkeiten zur Analyse

Selbst- wie auch Gegneranalyse lassen sich verschiedentlich bewerkstelligen.

- Das laufende Spiel
Das Spiel selbst, während es läuft, fordert einem andauernd heraus, ständig muss man sich selbst beurteilen, schätzt man die Situation richtig ein, was macht der Gegner, wo braucht es noch mehr Rostoffe.
- Das beendete Spiel
Das Spiel, welches beendet ist, bietet einerseits durch die aufgedeckte Karte, andererseits durch die angezeigten Statistiken Möglichkeiten zur Analyse
- Ein spielender Spieler
Jemand, der das Spiel gerade spielt, zeigt schon sehr viel, wie sein Spiel funktioniert. Also wenn man einmal die Möglichkeit hat, jemandem an einer LAN-Party über die Schulter zu schauen...
- Das aufgenommene Spiel
Der klassische Analyseansatz bleibt aber nach wie vor das aufgenommene Spiel. Vorteil davon ist sicher die Möglichkeit zur Wiederholung, zudem hat man Einblick in die Handlungen beider Spieler.

6.1.2 Verhaltensweisen richtig einschätzen

Wie bei vielen anderen Spielen, man denke z. B. an den Klassiker Poker, ist es enorm wichtig, seinen Gegner lesen zu können. In AoE 2 ist dies nicht direkt möglich, doch kann man den Gegner aufgrund seiner Handlungen doch recht gut einschätzen. Wichtige Fragen sollten dabei beantwortet werden (und bei der nächsten Partie berücksichtigt), sowohl von sich und vom Gegner:

- Wie erfolgt der Angriff?
- Mit welchen Einheiten wurde er ausgeführt?
- Wieviele Einheiten griffen an und war die Menge sinnvoll? Warum?
- Wie verhielten sich die Einheiten untereinander, wie waren sie angeordnet?
- War der gegangene Weg effektiv? Hätte es bessere gegeben? Hätte es Verhinderungsmöglichkeiten gegeben?
- Warum kam es zum Sieg?

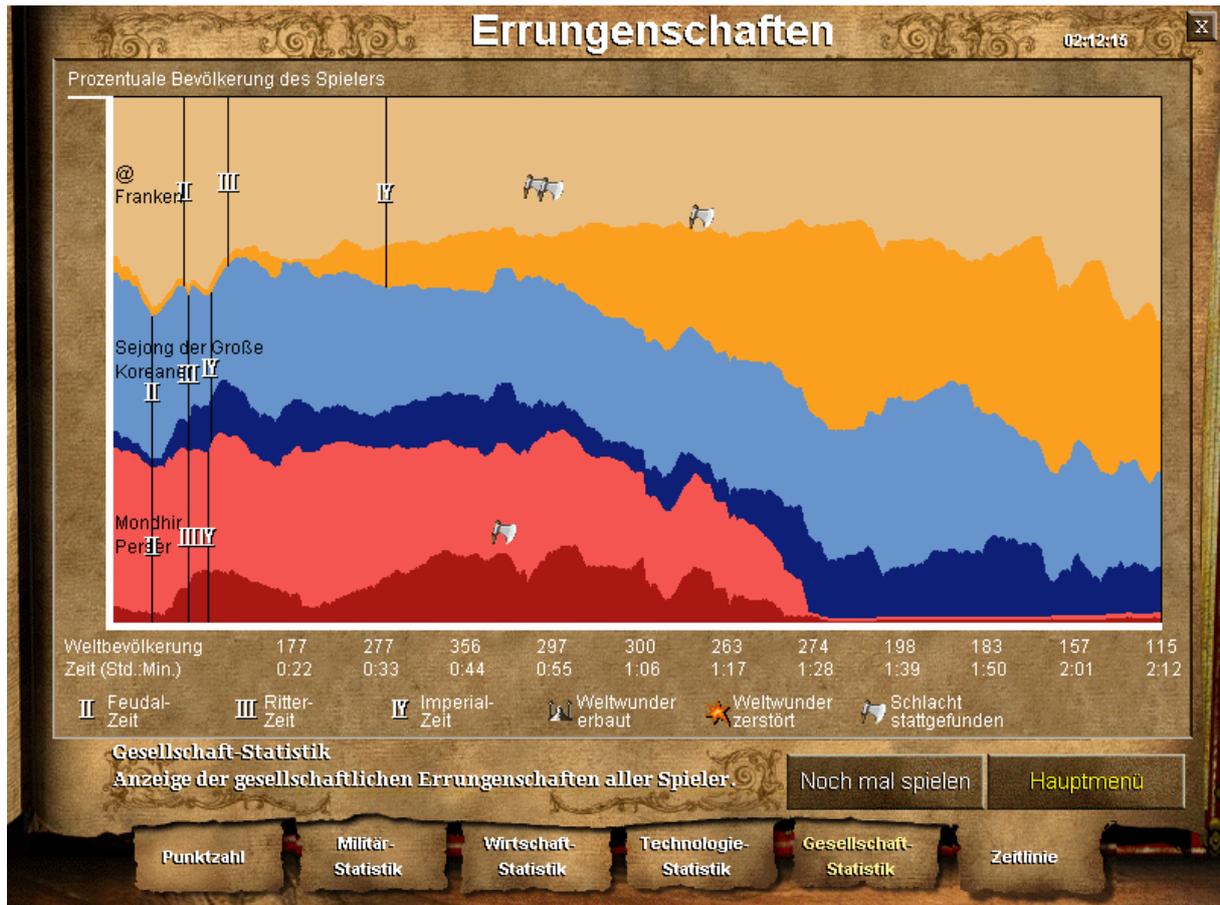


Abbildung 6.1: Eine Zeitlinie eines beendeten Spieles

- Hätte es einen einfachen Weg gegeben, den Sieg zu verhindern?
- War der Späher aktiv? Wo wurde er eingesetzt?
- Stimmte die Rohstoffaufteilung?
- Wie wurde der Boden genutzt?
- Wieviele Dorfbewohner wurden eingesetzt? War die Menge (pro Rohstoff) sinnvoll?
- Wieviele Dorfzentren wurden gebaut, in welcher Zeit und in welcher Entfernung zum Zentrum?
- Welche Gebäude wurden am meisten/mit Vorliebe gebaut?
- Verhielt sich der Spieler abwechslungsreich? Oder war das Spielverhalten schon mehrmals in der gleichen Weise?
- Wie habe ich/hat der Gegner auf eine Situation reagiert (z.B. Angriff)? War die Reaktion hilfreich?

Mit all diesen Fragen sollte man sich, wie im vorherigen Abschnitt gesagt, in Situationen während dem Spiel und nach dem Spiel auseinandersetzen, um das eigene Verhalten im Spiel zu verbessern und auch den Gegner einschätzen zu können.

6.2 Völkerwahl

Die folgende Tabelle, welche ich nach eigenen Kriterien ausgefüllt habe, entspricht einem Eigenschaftsvergleich, mit dem das Abwägen zwischen den Völkern erleichtert wird. Trägt man bei *Profil* seine persönlichen Vorlieben ein, so wird automatisch anhand des jeweiligen Vorhandenseins der Eigenschaft bei einem Volk entschieden, welches Volk am besten zum Spieler passt.

Die Tabelle funktioniert wie folgt: Hat man sein Profil eingetragen, so wird automatisch (mit einer Summenformel) die Verfügbarkeit der Entwicklung oder Eigenschaft beim jeweiligen Volk eingetragen, und daraus entstehen dann die erreichten Punkte. Dann wird noch ein Völkerspezifisches Plus dazugerechnet, welches man auch individuell gewichten kann. Für mich beispielsweise haben die Briten die stärkste Spezialeinheit, die (Elite-)Langbogenschützen, jedoch haben sie nicht sehr nützliche Entwicklungen. Bei den Franken sieht es von der Spezialeinheit ähnlich aus, Axtwerfer sind, richtig eingesetzt, sehr starke Kämpfer (z. B. Gegen *Holz-Nahrungs-Einheiten*), und die Entwicklungen lassen keinen Wunsch unerfüllt: Volle Felder-Unterstützung von Anfang an (Rohstoffvorteil), Burgen für nur 488 Stein, 20% stärkere Paladine (mit 196 Lebenspunkten).

Was dann bei *Total* zu sehen, ist ausschlaggebend für die Völkerwahl: Für mich sind z. B. vier Völker sehr geeignet, die Byzantiner, die Chinesen, die Franken und die Teutonen. Drei davon gehörten auch vorher schon zu meinen Lieblingsvölkern, die Chinesen aber sind nun zum Entdecken dahingestellt¹.

6.3 Spezielle Trickstrategien

Jeder von euch wird wahrscheinlich schon einmal Opfer geworden sein von einem gebrochenen Bündnis, von einem unfairen Gegner. Dieser Abschnitt sollte nicht nur zur Inspiration zur Nachahmung dienen, sondern dieses Thema, das absolut notwendig in der Spieltheorie ist, etwas vorstellen. Ich werde wo nötig nicht bis ins Detail gehen, da die meisten Tricks schon relativ bekannt sind, und auch einfach zu begreifen sind. Es erfolgt zu jedem Kniff eine Bewertung.

- Bauerntrip

Ausführen: Mittel

Kontern: Leicht bis unmöglich (Je nach Karte)

Empfehlenswert: Nein, unfair

Oftmals besteht in entwickelten Spielen ja das Problem, die Verteidigung des Gegners zu knacken, um zum Gegner zu gelangen. Vor allem auf der Karte 'Dunkler Wald' (BF) ist dies ein entscheidender Spielzug, die feindlichen Linien überschreiten zu können. Umgehen kann man dieses Problem sehr einfach. Man schickt am Anfang einfach ein paar Bauern (immer mehrere, so um die drei [wilde Tiere]) auf die feindliche Seite, versteckt sie an einem Ort wo sie für den Gegner sehr schwer zu finden sind, und entwickelt sich normal weiter. In der Imperialzeit baut man sich je nach Lust und Laune eine Paladin-Zuchtstätte mit 8 Ställen oder eine Burgenallee: Absolut tödlich und sehr unfair.

- Wald roden

Ausführen: Einfach

Kontern: Mittel

Empfehlenswert: Ja, nützlich

Wie beim Bauerntrip am Anfang beschrieben, ist es sehr nützlich, auf die andere Seite zu gelangen. Bei Waldgebieten kann der Wald recht einfach gerodet werden: Will man dies schon früh tun, braucht's einfach jede Menge Bauern, die nahe beieinander in eine gezielte Richtung, also in die gengerische, den Wald abbauen. Professioneller und wesentlich schneller geht es aber mit Triboks. Die folgende Abbildung illustriert das von Menschenhand gesteuerte roden. Es benötigt jedoch eine

¹Eine Seite, die dieses Problem ähnlich angeht, ist <http://www.sweetapp.com/cgi-bin/choiceofkings>. Dort kann die Tabelle auch selbst ausgefüllt werden. Allerdings werden dort weder Spezialeinheiten noch Spezialtechnologien berücksichtigt.

grosse Andacht vom Spieler, er muss konstant darauf bedacht sein, den einzelne Bäume abzuschies-
sen. Die Triboks müssen einzeln auf einzelne Bäume schiessen, deswegen lohnt sich eine geräumige
Verteilung.



Abbildung 6.3: Das Waldroden mit Triboks

- Diplomatie
 Ausführen: Einfach
 Kontern: Schwer
 Empfehlenswert: Nein, sehr unfair
 Eine diplomatische Methode, jemanden zu zerstören, besteht darin, eigene Truppen auf dem Gebiet eines angeblichen Freundes zu gruppieren (Neben Burgen, DZ's etc.), um dann auf feindlich zu stellen, und den Freund-Gegner zu vernichten. Passiert zum Glück nicht all zu oft.
- Kampfgetümel nützen
 Ausführen: Mittel
 Kontern: Mittel
 Empfehlenswert: Ja, wenn möglich
 Im Kampfgetümmel ist die Konzentration meistens auf die Hauptschlacht fixiert und das kann ausgenutzt werden. Sei es durch verborgenen Angriff (der Gegner hört den Kampfton nicht, aufgrund der tobenden Schlacht), schnelle Zerstörung der wirtschaftlichen Grundversorgung oder Ähnliches.



Abbildung 6.4: Eine Situation, die dermassen zäh beweglich ist, dass sich der Einsatz von Triboks auf Einheiten lohnen würde

- Einheiten mit Triboks beschossen
 Ausführen: Mittel
 Kontern: Mittel-Schwierig
 Empfehlenswert: Wenn möglich, ja; je nach Spieler
 Der Angriff von Triboks auf Einheiten gilt unter vielen *Age-Spielern* als verpönt, ja, manchmal wird man sogar als Newbie beschimpft. Dabei ist das Ganze doch einfach taktisch klug: Sind ein paar Gegnerische Einheiten irgendwie verklemmt, so stellt man einfach Triboks auf und greift sie so an. Obwohl dies eine Zweckverfremdung der Triboks ist (sie sind ja ursprünglich für Gebäude gedacht), bin ich durchaus der Meinung, dass dem Einsatz gegen Einheiten nichts grundsätzliches widerspricht.

6.4 Cheats

Kurz etwas zu Cheats. Alle erfahrenen AoK- und AoC-Spieler werden sich sicher sofort an *Lumberjack* (1000 Holz), *Rock on* (1000 Stein), *Robin Hood* (1000 Gold) und *Cheese Steak Jimmy's* (1000 Nahrung) erinnern. Vielleicht auch noch *Aegis* (Schneller bauen) oder *How do you turn this on*, nachdem auf einmal Autos auf den Karten herumkurven und mit Geschossen herumballern. Harmlose Einzelspieler-Spielereien, die schon manchen plötzlichen Sieg herbeigeführt haben. Etwas knapp dran, schnell ein paar tausend Gold, und die Armee war wieder mit 100 Paladinen saniert. Doch auch schon hier merken wir etwas, auf das ich hinführen möchte: Ein aufstrebendes, nicht völlig zum Schweigen zu bringendes Gefühl, dass man sich unlauterer Mittel bedient hat. Ein-, zweimal war es völlig in Ordnung und machte sogar Spass, den gegnerischen PC völlig in der Entwicklung und um wirtschaftlichen Aufschwung bedacht gnadenlos niederzumetzeln, ihm keine Chance zu lassen, in bis zum letzten Mann auszurotten, ihn zu verfolgen. Das mag vielleicht jetzt etwas aggressiv oder kampflustig herüberkommen, doch in Wahrheit ist es ein verzweifelter Ausweg, den der Mensch sucht, um über seine eigene Niederlage hinweg zu kommen, ein Aufbäumen gegen die - eigentlich - verlorene Schlacht. Von Befürwortern und Spielern als Passion, feurige Leidenschaft, die oft zum *Adrenalinrush* führt, beschrieben, von Nichtspielern als Eitelkeit und primitives Gehabe belächelt, ist es doch ein unverfälschtes und un-verfälschliches Gefühl, eine Schlacht zu gewinnen. Auch wenn da der Urmensch im Spieler spring und herumtanzt und sich mit beiden Armen auf die Brust schlägt, so ist es doch eine helle Freude, ein Spiel ehrlich und ohne Hilfsmittel zu gewinnen. Denn auch für den Multispieler-Modus, ja sogar für die hoch offizielle MSN-Plattform gibt es Cheatmodule, die ich auch schon einmal dazu gebraucht habe, um ein paar Anfängern eine Idee von Cheaten zu geben. An LAN-Parties funktionieren sie zwar meistens nicht, doch schon die Funktionalität im Internet beunruhigt. Es macht keinen Spass, ein eigenes Dorf eine Stunde lang aufzubauen, um dann zu erfahren, dass der Gegner bereits auf der anderen Torseite steht und vernichtend über einen hereinfällt. Doch auch hier weicht der Geist, das eigentliche Spielgefühl von Age of Empires, und macht einem unangenehmen, verräterischen und zwieträchtigen Gefühl Platz, das eigentlich gar nicht in die Spielwelt hereingehört. So, jetzt bin ich an der Stelle angekommen, an der ich hinwollte. Es ist Zeit für ein Fazit. Es gibt Cheats. Diverse. Auch für Onlinespiele. Doch ist es einem so genialen oder spassigen Spiel nicht würdig, zu manipulieren. Das Ertragen einer Niederlage hilft und lehrt einem oftmals auch sehr viel mehr als der unverdiente Sieg.

6.5 Jargon

1 (Chat) = *Ja*
 11 (Chat) = *Lachen*
 2 (Chat) = *Nein*
 AoC = Age of Empires II: The Conquerors
 AoE II = Age of Empires II (2)
 AoK = Age of Empires II: The Age of Kings
 Artillerie = Fernkampfeinheiten
 Bataillon = Geordnete Gruppe mit 28 Einheiten
 BF = *Black Forest* (Dunkler Wald - eine Karte)
 Billigeinheiten = Plänker und Pikeniere (kosten kein Gold)
 Boom = Wirtschaft fördern und dann den grossen Angriff ausführen
 Cheaten = Schummeln
 Clan = Gruppe von Menschen, die das z. B. gleiche Spiel spielen
 DB = Dorfbewohner
 Civ = Zivilisation
 Demo = kostenlose Probierversion
 Dorfi = Dorfbewohner
 DZ = Dorfzentrum
 Expert = Spieler auf höchster Spielstufe
 Grook = Spieler auf mittlerer Spielstufe
 Housed = Zu wenig gebaute Häuser blockieren das Erstellen weiterer Einheiten
 Imp. = Imperialzeit
 Infanterie = Bodenmilitär
 Inter = Spieler auf mittlerer Spielstufe
 Kavallerie = Berittene Einheiten
 Linter = Spieler auf mittlerer Spielstufe
 Lol = *Laughing out Loud* (Lachen)
 LP = Lebenspunkte
 MSN = Microsoft Network
 Newbie, noob = Anfänger
 Palads = Paladine
 Patch = (meist) Fehler behebende Zusatzinstallation
 Pop.-Limit = Populationslimit
 Regicide = Königsmord (Modus)
 Reliquie = Sakrales Element. Wird eingesammelt von Mönchen zur Goldgewinnung
 Rofl = *Rolling on the floor laughing* (sich am Boden wälzend lachen)
 Rook = Spieler auf mittlerer Spielstufe
 Rush = früher, schneller Angriff
 Siege = Waffenschmiede-Einheiten (Onager etc.)
 Sry = Sorry
 TC-Rush = Town-Center-Rush (Dorfzentrumsrush)
 Tiles = Quadratische Flächen-Mindesteinheit
 Timeline = Zeitlinie
 Trebs = Triboks
 Trush = Turm-Rush

Kapitel 7

Allgemeine Tipps und Tricks

7.1 Völkerauswahl

Beim Spielen einer Karte sollte man sich immer auch bewusst sein, dass es nicht nur darauf ankommt, selbst Gefallen zu finden an einem bestimmten Volk, sondern dass manchmal auch die Umstände ausschlaggebend sein können. Dazu benötigt es Wissen über den oder die Gegner, die Karte und die einzusetzenden Einheiten.

Hat man irgendwelches Wissen über den Gegner, z. B. dass er bestimmte Einheiten bevorzugt, so muss dies natürlich mit ins Gewicht gezogen werden. Andere Arten von Wissen sind z. B. welche Strategie er generell anwendet oder anwenden wird, welche Rohstoffe er am meisten abbaut, etc. Und natürlich sollte man auch beachten, welche Zivilisation der Gegner wählt. Dies kann aufschlussreich sein um herauszufinden, was er im Sinn hat. Nimmt er z. B. Teutonen, ist es anzunehmen, dass er Deutschritter (die Spezialeinheit) erstellen wird. Diese sind jedoch so langsam, dass sie gut mit schnellen Einheiten gekontert werden können. Auch wichtig ist natürlich welche Einheiten man selbst für seine zurechtgelegte Strategie auswählt, doch sollte man da flexibel sein. Auch die Karte ist ein wichtiger Punkt: Besteht sie mehrheitlich aus Wasser oder aus Land (Wikinger sind z. B. sehr gut für Wasser geeignet aufgrund ihrer Boni)? Welche Rohstoffe sind hauptsächlich vorhanden? Wie ist das Territorium, besteht ein gutes Durchkommen? Wieviele Rohstoffe sind eingestellt, werde ich viel Gold brauchen können? Wie gross ist die Karte, muss ich eher auf schnellere Einheiten setzen?

7.2 Einzelspieler

Im Einzelspielermodus, d. h. beim Spiel gegen den PC, gibt es einige spezielle Tricks, die sonst nicht anwendbar sind. Ich möchte sie im Folgenden kurz darlegen:

- *Pause* kann eingesetzt werden

Die *Pause*-Taste ist ein nützliches Instrument gegen den PC. Die Zeit kann gestoppt, die Situation begutachtet, das Militär überwacht, der Gegner bewacht werden. Dies sollte aber nicht zur Gewohnheit werden, da sich sonst ein sehr bedachtes und eher langsames Spiel ergibt, was sich im Multiplayermodus gegen andere Personen zeigen würde.

- Mehrere Mauerreihen

Da der PC eine künstliche Intelligenz ist und deshalb nicht genau kontrollieren kann, ob die angewendeten Methoden sinnvoll sind, ergeben sich manchmal Fehler, die recht einfach auszunützen sind. Einer dieser Fehler tritt auf, wenn viele Mauerreihen hintereinandergebaut werden.

Der PC kommt heran und will hindurch, nämlich uns angreifen. Entweder er zerstört nun die Mauer vollständig, oder er bleibt nutzlos davor stehen, bis wir etwas tun, ihn angreifen oder Ähnliches. Deshalb macht es Sinn, z.B. in einer Waldenge immer gleich mehrere Mauerreihen zu bauen.



Abbildung 7.1: Ein KI-Computergegner, der sich gegen ein Stück Wald verteidigt

- Durchlass durch feindliche Mauern
Die angewandte KI hat auch nicht gerade ein feines Gespür für Verteidigung. Hat man einmal die Triboks vergessen und möchte durch eine Mauer, so wartet man einfach davor, bis eine feindliche Einheit hindurchgeht, sei dies ein Marktkarren, ein Bauer oder ein Soldat, und kann durch das nun offene Tor gehen. Mit Vorteil lässt man noch eine eigene Einheit, sobald sie in der Mitte im Tor ist, das Tor angreifen, dann bleibt es immer geöffnet, auch wenn Lücken in der eigenen Armee auftreten.
- Bauenden Bauern angreifen
Greift man einen Bauern an, der gerade ein Gebäude erstellt, so zerstört die KI das zu bauende Gebäude automatisch, sobald sie ihren Bauern dem Gegner ausgeliefert sieht. Dies ist manchmal sehr praktisch, z. B. wenn der PC-Gegner eine Burg oder ein Dorfzentrum baut.
- Marktwagenroute manipulieren
Ein gemeiner Trick gegenüber PC's ist die Blockade der Marktrouten. Es reicht, einfach ein Dorfbewohner hinzuschicken und eine Mauer errichten lassen, die den Marktkarren den Weg abschneidet. Ich habe sogar einmal erlebt, wie danach die Marktkarren versucht haben, bei mir durchzukommen, um so über einen Umweg zum anderen PC zu gelangen.
- Hervorlocken des Gegners
Manchmal kommt es auf Wasserkarten vor, dass sich die KI irgendwo in die Mitte der Insel zurückgezogen hat. Um sie hervorzulocken, kann man einfach mit einem Transportschiff eine Besetzung der Insel simulieren: Sofort kommen alle Militäreinheiten hervor und versuchen, den Eindringler zu vernichten. In dieser Zeit ist er natürlich ein gefundenes Fressen für bereitgestellte Kampfschiffe wie die Kriegsgaleone.
- Gegenangriff zur Entlastung
Wird man vom PC angegriffen und sieht sichpezifische gerade in einer Notlage (es kann natürlich auch sein, dass es einfach nervt), so kann man seinerseits den PC oder auch einer seiner Verbündeten angreifen, und meistens reagiert der PC unverzüglich darauf, und zwar mit Abbruch des eigenen Angriffs, um seine Truppen zurückzuziehen.

- Angreifende Kolonnen

Wie im Bild gezeigt, greift der PC meistens in kleinen Grüppchen an. Da diese Grüppchen ein

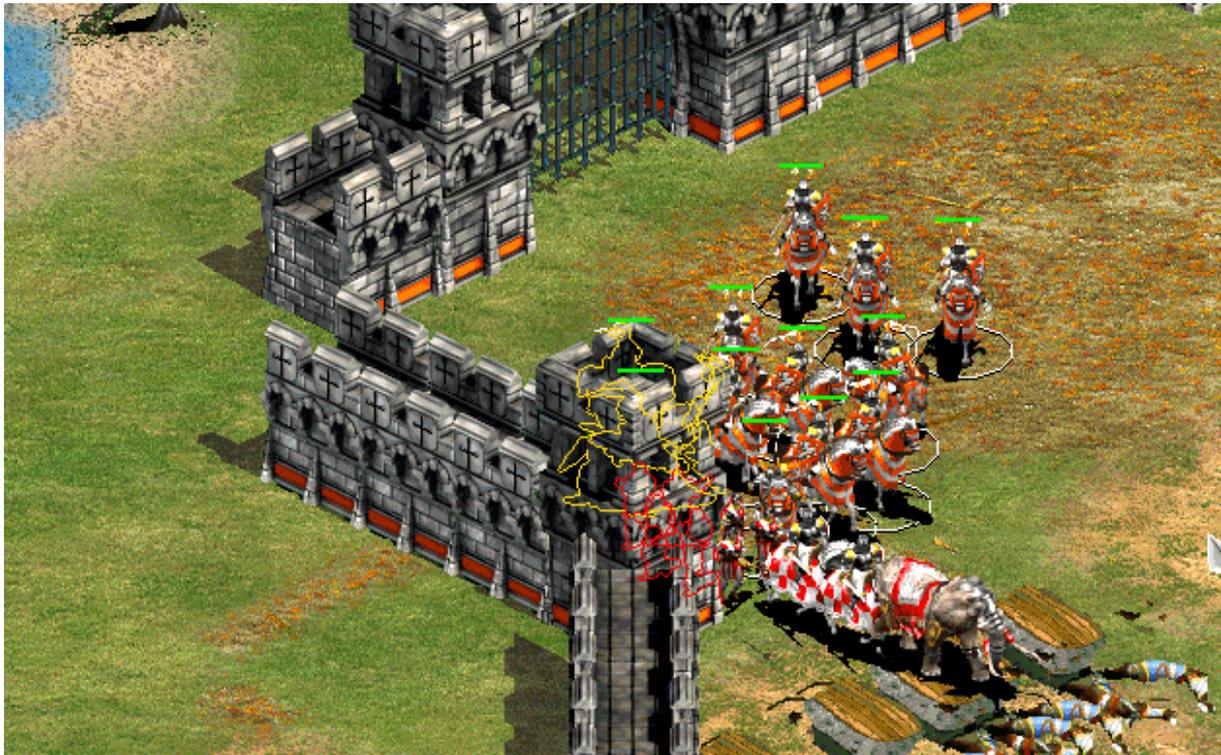


Abbildung 7.2: Eine Kolonne des Gegners, die stur weitermarschiert, auch wenn man sie stückweise zerlegt

festes Ziel haben, sind sie meistens extrem stur, und deshalb hat man die Möglichkeit, sie von hinten beginnend zu zerstören, währenddem sie einfach weitermarschieren.

- Gebäude vom Wasser aus angreifen

Ein PC-Gegner stellt zwar einiges zur Verteidigung parat, doch einzusetzen vermag er es nur spärlich. Z. B. Triboks versuchen nie auch nur ansatzweise, ein feindliches Schiff anzugreifen. Dies kann man ausnützen, indem man nahe an der gegnerischen Küste Gebäude angreifen kann, und dabei beinahe unverletzlich ist.

- Gegnerischer Mauerbau

Ein anderer Fehler betrifft das Teamplay von PC-Spielern: Sie zerstören nie Gebäude von gefallenem Gegnern, wie es in AoE 2 zulässt¹. Die Folge daraus ist, dass eine vom gefallenem Gegner gebaute Mauer ein unüberwindbares Hindernis ist, was für uns durchaus seine Vorteile hat.

7.3 Mehrspieler

Auch im Mehrspielermodus gibt es Konzepte und Tricks, die unbedingt eingehalten werden sollten. Hier eine zeitgebündelte Aktionenliste:

7.3.1 Kooperation und Zeitalter

Zeitalter I

¹Dieser Sachverhalt lässt dich vor allem bei der Erstreckung des eigenen Territoriums oder der Erschliessung neuer Handelsrouten nutzen.

- Erkundung des Gebietes
Mit menschlichen Gegenspielern und vor allem mit menschlichen Verbündeten ist es wichtig, zu wissen, was die Partner - nebst den Feinden - so anstellen. Von Anfang an ist jedoch ein Pfad gegeben, welcher die Zusammengehörenden verbindet. Es gilt nun, auch den nächsten Gegner zu kennen und einzuschätzen, und sich auch passend darauf einzustellen (Siehe Kapitel 6).
- Abmachungen
Der nächste wichtige Punkt ist der direkte Kontakt mit den Partnern, der am Anfang sowie bei unmittelbarer oder auch vermuteter Gefahr gepflegt werden sollte. Am besten geht dies natürlich lokal, doch wenn man nicht zusammensitzt, muss man sich halt mit Chat begnügen.
Entscheidend für den Spielverlauf sind folgende Fragen, die möglichst schnell abgeklärt werden sollten. Welche Grundstrategie verfolgen wir? Wer bekommt welche Ressourcen?
Wer baut wo welche Verteidigung, muss eine Stelle abgemauert werden? Sind Schwierigkeiten vorhanden, die vom Gegner, von Tieren, vom Gelände herrühren? Welche Strategie verfolgen die Gegner, sollten beide Könige bei einem Spieler einquartiert werden?

Zeitalter II

- Beidseitige Gebietsansicht entwickeln
Zur vollständigen Übersicht über das Gebiet des Partners sollte Kartografie im Marktplatz entwickelt werden.
- Marktbau
Mit möglichst grossem Abstand zum gegnerischen Markt sollte der eigene Markt gebaut werden, denn er stellt in längeren Spielen eine profitable Geldquelle dar.

Zeitalter III

- Rohstoffliche/Militärische Hilfe Beim feindlichen Angriff auf den Verbündeten sollte der Spieler, falls möglich, mit militärischen und wirtschaftlichen Mitteln zur Seite stehen (ausser bei eigenen Spezialstrategien). Aber auch bei kurzzeitigen Defiziten, die z. B. bei wichtigen Entwicklungen auftreten, kann gut nach Möglichkeiten nachgeholfen werden.
- Harmonie
Harmonie als Schlagwort ist hier gemeint als möglichst gute Kombination der beiden Spieler mit ihren Fähigkeiten, Völkern, Ressourcen und Möglichkeiten. Einheiten sollten möglichst gut aufeinander abgestimmt werden, so dass z. B. bei den Briten und Franken der Franke zwei Battalions Paladine und der Brite ebensoviele Langbogenschützen schickt. Damit hat man eine enorm potente Mischung, die gegen fast alles vernichtend wirkt.

Zeitalter IV

- Endgültige Strategie
Das Wichtigste, die endgültige Strategie zur Vernichtung der Gegner, sollte nun aufgestellt oder zumindest deren Richtung festgelegt werden. Wichtig sind u. a. die Schwachpunkte der Gegner, Schnittstellen und Treffpunkte auf der Karte, Positionierung gegenüber den Gegnern. Die verschiedenen Strategien sind im Kapitel 3 aufgeführt.

Kapitel 8

Quellenverzeichnis

8.1 Quellen

Natürlich ist es unmöglich, die als Erinnerung und Erfahrung gespeicherte Information, die sich im Laufe der Jahre angesammelt hat, originalitätsgetreu wiederzugeben. Ich habe hier versucht, ein möglichst komplettes Quellenverzeichnis zu erstellen, und es tut mir leid, falls ich unabsichtlicherweise jemanden vergessen habe, der hier hingehören würde.

Freunde und Kollegen, welche mir geholfen haben, dabei hauptsächlich Jeremias Trachsel und Mico Vukovic

Auch der FoN-Clan (den es mittlerweile nicht mehr gibt) sei hier zu erwähnen.

Grüsse und ein Dankeschön an alle im XII-Legion-Clan!

Speziellen Dank an: TSD-Ares.

Gamestar Magazine Dezember 1999, Januar/Mai 2000 (Tipps und Tricks)

Internet-Quellen (aktuell 28. Oktober 2007):

http://www.ciao.de/Age_of_Empires_2_Tipps_Tricks__Test_.2355353 (Zitat)
<http://www.marinero.de/aokisle2/> (Einleitung, Strategien)
<http://www.marinero.de/aokisle3/> (Strategie)
<http://aok.heavengames.com/> (Strategie)
<http://aok.heavengames.com/cgi-bin/aokcgi/display.cgi?action=ct-&f=3,27921,1,all> (Marktplätze)
http://db.gamefaqs.com/computer/doswin/file/age_of_empires_ii_.b.1.3.txt (Strategie)
<http://artho.com/age/AoElinks.html> (Links)
<http://www.gamestar.de> (Kurztipps)
<http://www.spieletipps.de/g-000949/> (Kurztipps)
<http://www.nationalegamingforums.nl/showthread.php?t=64468> (Kurztipps)
<http://gamesilo.8m.com/frames.html> (Kurztipps)
http://de.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires (Beschreibung)
<http://www.gamesfire.at/tipps/index.php/p-pc.1-a> (Kurztipps)
<http://www.mrfixitonline.com/viewforum.php?f=15> (Kurztipps)
<http://www.tsd-ares.de/aok.php> (Sammelstatistiken)
<http://www.sweetapp.com/cgi-bin/choiceofkings> (Völkertest)

Kapitel 9

Appendix



Abbildung 9.1: Eine Fotografie einer gesamten Karte

Abbildungsverzeichnis

1.1	Einheiten-Eigenschaften	4
2.1	Ziel des Spiels	7
2.2	Age of Empires II: The Conquerors - neues Spiel	9
2.3	Holzfallerlager	11
2.4	Kasernenbau	14
2.5	Blockbildung beim Häuserbau	15
2.6	Landschaftsangepasster Mauerbau	17
2.7	Raumplanung	19
3.1	Nachrücken der Einheiten	20
3.2	Festigung auf feindlichem Territorium	21
3.3	Verirrte Infanteristen	22
3.4	Angriff auf Dorfbewohner	23
3.5	Angriffs-Invasion	24
3.6	Angriff auf eine alleinstehende Burg	25
3.7	Triboks erleichtern das Durchkommen	26
3.8	Einheiten-Typen-Matrix mit drei sich je zerstörenden Einheiten	27
3.9	Gegliederte Armeezusammensetzung	27
3.10	Formationen	28
3.11	Paladine in breiter, ausschwärmender Formation	29
3.12	Kriegsgaleonen auf zwei Seiten aufgeteilt	30
3.13	Paladine, welche den feindlichen König in Schach halten	31
3.14	Gleiche Formation wie 3.13, jedoch nun eine eigene Einheit (Transportschiffe) beschützend	32
3.15	Pfeilschema	33
3.16	Hauptstrategie Briten	34
3.17	Hauptstrategie Byzantiner	35
3.18	Alternativstrategie Byzantiner	36
3.19	Hauptstrategie Franken	37
3.20	Alternativstrategie Franken	37
3.21	Hauptstrategie Teutonen	38
3.22	Petarde, die gerade eine Burg zerstören	38
3.23	Verteidigung mit allen Elementen	39
3.24	Angriff der Kanonenschiffe auf eine gegnerische Burg	40
3.25	Zerstören eines Turms mithilfe von Kanonenbooten	40
3.26	Eine feindliche Burg, die gerade noch erreicht werden kann, also zu nahe am Wasser gebaut ist	41
4.1	Zwei verschiedene Anfänge einer Wirtschaft	45
4.2	Eine Vorbereitung für ein langes Spiel: Viele Felder	47
4.3	Ein Mönch, der eine Reliquie holt	48

4.4	Eine minimal verteidigte, auswärtige Sammelstation	50
5.1	Dorfzentrum	52
5.2	Burg	54
5.3	Rohstofflager	55
5.4	Kloster	56
5.5	Marktplatz	57
5.6	Kaserne, Schiessanlage, Stall	58
5.7	Schmiede	59
5.8	Universität	60
5.9	Hafen	61
6.1	Eine Zeitlinie eines beendeten Spieles	63
6.2	Ausgefüllter Völkervergleich mit meiner Wertung	66
6.3	Das Waldroden mit Triboks	67
6.4	Verkeilte Situation	68
7.1	KI-Computergegner	72
7.2	Sture Kolonne	73
9.1	Eine Fotografie einer gesamten Karte	78

Tabellenverzeichnis

2.1	Nutzen der Aktionen zu Beginn des Spiels	9
2.2	Kosten der Zeitalter	12
2.3	Goldgewinn des Markter	17
4.1	Sammelraten Nahrung	49
4.2	Sammelraten Holz, Gold, Stein	49
4.3	Sammelraten Holz, Gold, Stein nach Entwicklung	50
5.1	Lebenspunkte von Militärbäuden	53