

Profi-Tipps

Empire Earth

Wenn Sie die Kampagne schon mit verbundenen Augen durchspielen können, dann peppen wir Ihre Multiplayer-Schlachten mit unseren Kniffen auf.

Das komplexe Echtzeit-Strategiespiel Empire Earth erfreut sich unter Strategie-Fans großer Beliebtheit. Besonders in den Mehrspieler-Partien zeigen sich die Qualitäten von Stainless Steels Erstlingswerk. Wir haben für Sie Tipps zu speziellen Truppentypen und die wichtigsten Strategien gesammelt – für Einsteiger als Inspiration, bei Profis gegen die Routine.

Moral

So funktioniert MORAL

HÄUSER und HELDEN

TIPP 1: Da sich das Handbuch zur Funktionsweise der Moral weitgehend ausschweigt, erklären wir hier die Grundlagen. Jeder Moralpunkt, den eine Einheit besitzt, verringert den Schaden, den sie bei Treffern erleidet, um rund zehn Prozent. Da Ihre Truppen bis zu sechs Moralpunkte haben, können Sie also im besten Fall den erlittenen Schaden um mehr als die Hälfte reduzieren.

TIPP 2: Es gibt zwei Möglichkeiten, die Moral Ihrer Armee zu steigern. Alle Einheiten, die sich im Einflussbereich des Dorfzentrums oder des Kapitols befinden, bekommen so viele Punkte, wie Wohnhäuser innerhalb dieses Gebiets stehen. Bei drei Häusern rund um das Kapitol beträgt der Moralbonus also drei Zähler. Das Maximum bei einem Dorfzentrum sind vier, bei einem Kapitol sechs Punkte. Türme im Einzugsgebiet des Hauptquartiers besitzen immer eine Moral von fünf, unabhängig von der Häuserzahl. Außerhalb der eigenen Basis steigt die Moral nur, wenn ein Krieger-Held in der Nähe der Soldaten ist; alle Einheiten um ihn herum werden stärker.



Tipp 2: Krieger-Helden (hier Baron von Richthofen und seine Staffel) erhöhen die Moral der eigenen Einheiten in der Nähe.

Moral SCHWÄCHEN

TIPP 3: Um die feindliche Moral zu schwächen, locken Sie Gegner von deren Kapitol weg oder erledigen den Krieger-Helden. Eleganter geht's, wenn Sie einen Strategen in Ihrer Armee haben: Dessen Kriegsschrei hebt den Moraleffekt praktisch wieder auf, sodass Sie letztlich gegen normal starke Truppen kämpfen.

Stadtverteidigung

Nie ohne MAUERN

TIPP 4: Eine gute Stadtverteidigung will vernünftig geplant sein. Wichtigste Regel: Bauen Sie nie Wachtürme ohne Mauern. Einsame Türme werden von Gegnerarmeen schlicht ignoriert, die ungestört Ihre Siedlung verwüsten. Wachtürme entfalten nur dann den vollen Effekt, wenn sich die Feinde an Ihren Bollwerken abarbeiten. Die einzige Ausnahme: Inselstädte müssen Sie nicht mit Mauern schützen, hier reicht ein dichter Turmgürtel.

DURCHGEHENDE Mauern

TIPP 5: Türme in die Stadtmauer einzubauen ist ein Fehler: Die Wehrbastionen halten deutlich weniger aus als stabile Steinpassagen. Ein schlauer Gegner konzentriert seinen Angriff auf Ihren Turm und schlägt mit dessen Vernichtung gleichzeitig eine Lücke in Ihren Schutzwall. Achten Sie also darauf, dass Ihr Mauerring durchgehend ist.



Tipp 5: Falsch: Turm als Teil der Mauer. Richtig: Turm steht extra.

STRATEGEN gegen Türme

TIPP 6: Der einfachste Schutz gegen Türme ist es, einen Strategen in Ihrer Truppe zu haben. Der Held heilt Ihre Soldaten (und auch Belagerungsmaschinen!) schneller, als die Türme sie verwunden können. Das Bauwerk wird so ohne Verluste eingeschert.

Der HÜGEL

TIPP 7: Beim Gebäudebau mag er stören, für die Stadtverteidigung aber ist er ideal: ein Hügel in der eigenen Basis. Nicht nur, dass der Höhenbonus Ihren Verteidigern enorme Vorteile verschafft; zudem können normale Schützen, sofern sich der Hügel in Mauernähe befindet, von oben über die Zinnen schießen.

Propheten

VORSICHTIG behandeln

TIPP 8: Bei Spielen in den frühen Epochen können Propheten und ihre Wunder den Schlachtausgang entscheidend beeinflussen. Halten Sie die teuren Propheten immer in der Nachhut Ihrer Armee; fassen Sie die heiligen Männer

MALARIA

nie zu Gruppen zusammen, sonst fallen bei einem feindlichen Vorstoß alle auf einmal. Wenn vom Mittelalter an bis in die Renaissance die Truppen und Mauern stärker werden, verlieren die Propheten an Bedeutung. In Tipp 9 bis 14 finden Sie die einzelnen Wunder und ihre Einsatzweise.

PEST

TIPP 9: Großartig in jedem Kampf, da die Malaria nur gegnerische Truppen befällt und erheblich schwächt. Kann ungleiche Schlachten zu Ihren Gunsten wenden.

TIPP 10: Effektiver als die Malaria, weil sie Einheiten töten kann, aber viel gefährlicher: Auch Ihre eigenen Mannen können erkranken. Weil Sie mit Ihrem Propheten allein vorrücken und Feindarmeen anstecken müssen, ist diese Taktik sehr gefährlich. Gegen riesige Übermachten dürfen sich Propheten auch mal im Kamikaze-Stil opfern; das Ergebnis lohnt sich auf jeden Fall.

FEUERSTURM

TIPP 11: Eine flugs beschworene Flammenhölle ist perfekt gegen eng zusammenstehende Gebäude, vor allem gegen Farmen. Das Feuer richtet verheerende Schäden bei Gebäuden an, befällt aber weder Mauern noch Türme.

ERDBEBEN

TIPP 12: Gut als zusätzliche Hilfe für Ihre Mauerknacker, also Rammen und Katapulte. Setzen Sie Erdbeben ein, wenn Sie mit Ihrer Hauptarmee schnell durch feindliche Verteidigungsanlagen brechen müssen.

VULKAN

TIPP 13: Eher sinnlos, weil der Vulkan sehr willkürlichen Schaden anrichtet und lange dafür braucht. Immerhin bleiben Vulkane recht lang aktiv und eignen sich deshalb als Sperren gegen feindliche Vorstöße.



Tipp 13: Schön anzuschauen, aber wenig nützlich: von Propheten beschworene Vulkane.

HURRIKAN

TIPP 14: Sehr gute Verteidigung gegen Seeangriffe. Wenn sich eine Flotte Ihrer Basis nähert, setzen Sie einen Hurrikan an die Küste. Die Feindschiffe werden zumindest aufgehalten (und Sie können inzwischen Verteidiger zusammenziehen), im besten Fall sogar vertrieben.

Priester

Immer in TEAM

TIPP 15: Nehmen Sie eine kleine Gruppe von Priestern in den hinteren Reihen mit. Jeder Priester kann in einer normalen Schlacht zwei Soldaten direkt hintereinander bekehren. Konzentrieren Sie sich dabei auf Feinde, die noch möglichst viele Lebenspunkte haben.

GEBÄUDE übernehmen

TIPP 16: Im Gegensatz zu Propheten bleiben die Priester auch in späteren Epochen noch nützlich, denn dann können sie Gebäude übernehmen. Das spart vor allem bei

PRIESTER loswerden

Die VORTEILE

Richtig AUFRÜSTEN

Die MÖRSER-Kombo

SNIPER RUSH

GEGENWEHR

Vorposten und Rohstofflagern viel Arbeit – anstatt erst mühselig eigene Bauten hochziehen zu müssen, ist die eroberte Stellung sofort einsatzbereit.

TIPP 17: Greifen Sie gegnerische Priester nicht mit Ihrer Hauptarmee an. Ein kluger Kontrahent wird die Gottesmänner zurückziehen und den Verfolgern in den Rücken fallen. Schicken Sie stattdessen einen kleinen Trupp schneller Streiter (am besten Kavallerie) vor, um das Problem zu beseitigen. In den Weltkriegsszenarien machen Scharfschützen mit den Predigern kurzen Prozess. Denken Sie daran, dass eine Universität Ihre eigenen Gebäude vor feindlichen Übernahmen schützt.

Scharfschützen

TIPP 18: Scharfschützen gehören zu den beliebtesten Einheiten in Empire Earth. Die Elite-Kämpfer kosten zwar viele Rohstoffe, aber sie haben eine enorme Sicht- und Reichweite und töten Infanteristen (und Arbeiter!) meist mit einem Schuss. Es folgen einige Taktiken für Scharfschützen – und wie man diesen Gegner bekämpft.

TIPP 19: Es macht wenig Sinn, die Angriffskraft von Scharfschützen aufzurüsten – sie erledigen Infanterie sowieso mit einem Treffer. Auch Verteidigung ist zweitrangig, da Ihre Jungs am besten gar nicht erst erwischt werden sollten. Konzentrieren Sie sich stattdessen darauf, die Reichweite und die Geschwindigkeit auszubauen.

TIPP 20: Dank ihrer großen Sichtweite sind Scharfschützen nicht nur gute Späher, sondern dienen auch als Beobachter für Ihre Artillerie. Probieren Sie doch mal eine Kombination aus Schützen und Mörsern: Das Spähteam tastet sich an die gegnerische Stellung heran, bis es Gebäude sehen kann. Am besten beziehen Sie auf einem Hügel Position. Jetzt können die Mörser die Häuser aus sicherer Entfernung unter Beschuss nehmen – die Jungs schießen praktischerweise über Mauern. Ihre Scharfschützen putzen kleinere Suchtrupps des verwirrten Gegners problemlos weg. Ziehen Sie sich aber zurück, sobald der Feind Panzer oder größere Armeen auffährt.

TIPP 21: In Matches in den Weltkriegs-Epochen setzen Sie Ihrem Gegner mit einem Sniper Rush gewaltig zu. Wählen Sie ein Volk mit Boni für Farmer, Goldgräber und Fernkämpfer. Die Franzosen eignen sich hervorragend. Bei Spielbeginn bauen Sie so schnell wie möglich eine Baracke, dann häufen Sie 150 Nahrung und 150 Gold an, um einen Scharfschützen auszubilden. Diesen Einzelkämpfer schicken Sie zu den gegnerischen Rohstoffvorkommen, wo er aus sicherer Entfernung einen Arbeiter nach dem anderen umnietet. Selbst wenn Ihr Gegenspieler Ihren Heckenschützen aufstöbert – der wirtschaftliche Schaden ist so groß, dass Sie die Feindbasis nach kurzer Zeit mit Ihrer Armee überrennen können.

TIPP 22: Das Schwierigste an der Abwehr von Scharfschützen ist, sie überhaupt ausfindig zu machen. Achten Sie auf die verräterischen Rauchwolken, die nach jedem Schuss aufsteigen. Einen Zeppelin zur Luftaufklärung sollten Sie sowieso immer über Ihrer Basis schweben haben; er eignet sich prächtig, um die Umgebung nach Scharfschützen abzusuchen. Ist der Heckenschütze enttarnt, dann schicken Sie ihm schnelle Kavallerie auf den Hals; die langsamen Lauerer haben so keine Fluchtchance. Zweite Wahl ist die Artillerie: Legen Sie das Ziel für den Beschuss auf die Stelle, an der sich die Pulverwolken kräuseln, und warten Sie auf die Schreie des Getroffenen.

CS