

Kurs für Fortgeschrittene

Age of Empires 2

So werden Sie im Multiplayerspiel gegen Mensch oder KI unschlagbar: Wir haben einen detaillierten Aufbau-Kurs für Sie erarbeitet.

Wenn Sie Microsofts Strategie-Hit Age of Empires 2 schon ganz gut beherrschen, in Multiplayer-Partien aber immer noch den kürzeren ziehen, sollten Sie die Ratschläge unseres Lesers Johannes Hehlmann befolgen, der die folgenden Strategien erarbeitet hat. Wenn Sie den Weg durch die Zeitalter Tip für Tip nachspielen, lernen Sie den effektivsten Weg zum Sieg. Dabei handelt es aber sich natürlich nicht um ein Patentrezept; vor allem gegen angriffslustige Gegner müssen Sie es von Fall zu Fall abwandeln.

Immer am
LIMIT

TIP 1: Je mehr Arbeiter Sie besitzen, desto mehr Material kann produziert werden. Ergo müssen massenhaft Dorfbewohner ausgebildet werden: Streben Sie danach, mit Arbeitern und Kampfseinheiten immer am Bevölkerungslimit zu sein. Wenn gerade keine Schlacht droht, können Sie den Anteil der Arbeiter erhöhen. Vor einer Offensive entlassen Sie fast alle Arbeiter und produzieren Truppen.

Dunkle Zeit

Weitere
LEUTE
ausbilden

TIP 2: Sie besitzen drei Arbeiter und einen Reiter. Der Reiter wird entsandt, um Beerensträucher und Schafe zu suchen. Die befinden sich immer in der Nähe des Dorfzentrums. Arbeiter 1 baut sofort ein Haus, Arbeiter 2 fällt Holz, Arbeiter 3 ebenso, bis Beeren gefunden werden. Im Dorfzentrum geben Sie sofort vier neue Leute in Auftrag.

MÜHLE
bauen

TIP 3: Wenn die Beeren gefunden wurden, muß Arbeiter 3 sofort eine Mühle an den Beerensträuchern bauen. Arbeiter 1 errichtet derweil noch ein Haus.

BEEREN
sammeln

TIP 4: Alle neu produzierten Arbeiter werden sofort zu den Beerensträuchern geschickt. Alle Schafe senden Sie zum Dorfzentrum. Ideal ist, wenn zwei oder höchstens drei Arbeiter Holz sammeln, die anderen derweil Nahrung.

TIP 5: In einer ruhigen Minute sollten Sie den Webstuhl erfinden, um einem frühen feindlichen Überfall weniger hilflos gegenüberzustehen.



Tip 4: Fast alle Arbeiter kümmern sich um die äußerst wichtige Nahrungsbeschaffung.



Tip 6: Ein neues Holzfällerlager entsteht direkt am nächsten Waldstück.

TIP 6: Das angesammelte Holz nutzen Sie, um neue Häuser sowie ein Holzfällerlager an einem Waldstück zu errichten und danach erstmals Bergarbeiterlager an Gold- und Steinvorkommen zu bauen. Wichtig ist jedoch ebenfalls, daß genügend Nahrung vorhanden ist, um un-

MÜHLEN
bauen

unterbrochen Leute zu produzieren.

TIP 7: Es kommt unweigerlich der Zeitpunkt, an dem Beeren und Schafe zur Neige gehen. Sie müssen dann die Nahrungsproduktion sofort auf Mühlen umstellen. Die Arbeiter, die Sie wegen Holz mangels nicht mehr auf Feldern beschäftigen können, werden zur Holzproduktion verlegt.

HOLZ
abbauen

TIP 8: Nachdem das Wichtigste, die ununterbrochene Arbeiterausbildung, sichergestellt ist, spielt das Holz eine immer größere Rolle, da Sie es zur Produktion von vielen neuen Feldern und Mühlen, einer Kaserne, ein oder zwei zusätzlichen Holzfällerlagern, neuen Bergarbeiterlagern sowie eventuell einem Hafen brauchen. Drei Arbeiter sollten an einem Goldvorkommen beschäftigt sein.



Tip 8: Bergarbeiterlager wurden gebaut, damit wir problemlos in die nächste Zeit wechseln können.

Zur
FEUDALZEIT

TIP 9: Wenn Sie etwa 35 bis 40 Arbeiter haben, sollten Sie zur Feudalzeit wechseln. Achten Sie immer darauf, daß kein Arbeiter müßig herumsteht (Arbeitslosen-Button verwenden!).

Feudalzeit

Neue **ERFINDUNGEN**

TIP 10: In der Feudalzeit halten Sie sich nur kurz auf, um sofort in die wichtigste Zeit, die Ritterzeit, zu wechseln. Sofort am Beginn der neuen Epoche entwickeln Sie entscheidende Technologien: Schubkarre im Dorfzentrum und die Erfindungen zu Mühle, Holzfäller- und Bergarbeiterlager.

Zeit für den STALLBAU

TIP 11: Errichten Sie schnell zwei neue Gebäude: einen Stall und eine Schießanlage. Im Dorfzentrum rekrutieren Sie noch ein paar neue Arbeiter, die zum Holzfällen geschickt werden. Sobald der Stall und die Schießanlage stehen, beauftragen Sie das Dorfzentrum, die Ritterzeit zu entwickeln.

Karte ERKUNDEN

TIP 12: Nun beginnen Sie, ein paar Einheiten zu bauen, am besten schwache Reiterei. Die schicken Sie auf Erkundung. Ziele sind Reliquienschreine, die Position der Gegner und Engstellen, an denen Sie eine Verteidigungsmauer aufbauen können. Mit der Produktion von neuen Gebäuden oder anderen Dingen, die viel Holz beanspruchen, sollten Sie sich zurückhalten, da Sie zu Beginn der Ritterzeit viel Holz brauchen werden: Gehen Sie mit einem Vorrat von mindestens 1.000 Holz in die Ritterzeit.

Ritterzeit

Neue ERFIN-DUNGEN

TIP 13: Wie bereits in der Feudalzeit entwickeln Sie als erstes die wichtigsten Erfindungen: Handkarren im Dorfzentrum, sowie Erweiterungen von Mühle, Holzfäller- und Bergarbeiterlager.

Neue DORF-ZENTREN

TIP 14: Die Ritterzeit ist spielentscheidend, da Sie nun neue Dorfzentren bauen und damit die Arbeiter-Produktion stark erhöhen können. Errichten Sie zwei neue Dorfzentren, zwecks besserer Übersicht am besten gleich neben dem ersten.

KLOSTER bauen

TIP 15: Nun bauen Sie ein Kloster und reißen sich so schnell wie möglich die über die Karte verstreuten Reliquienschreine unter den Nagel. Als Bewachung stellen Sie ein paar frisch rekrutierte Reiter ab.

ARBEITER

TIP 16: Wenn die neuen Dorfzentren (siehe Tip 14) schließlich fertiggestellt sind, geben Sie so viele Arbeiter wie möglich in Auftrag.

HÄUSER auf Vorrat

TIP 17: Nun sollten Sie im großen Stil Häuser auf Vorrat bauen, da sich die Bevölkerung in der nächsten



Tip 17: Wir bereiten uns mit vielen neuen Häusern auf einen schnellen Anstieg der Bevölkerung vor.

Zeit wegen der vielen neuen Dorfbewohner und Einheiten noch stärker erhöhen wird als vorher.

TIP 18: Als nächstes benötigen Sie einen Marktplatz sowie je zwei Schmieden und Universitäten. Diese Gebäude kommen zur besseren Übersicht mit einem Feld Abstand neben das Kloster.

BURG bauen

TIP 19: Zeit für den Bau einer Burg. Die Festung kommt neben das wichtige Kloster. Weitere Burgen errichten Sie an strategisch günstigen Stellen möglichst in der Nähe Ihrer Siedlung.

Vorbereitungen zur MASSEN-PRODUKTION

TIP 20: Bauen Sie alle Arten von Einheiten-Produktionsstätten, am besten geballt in einem Block. Wenn der Aufbau Ihres Reiches abgeschlossen ist, sollte dieser Komplex mindestens zehn Ställe, sechs Schieß-

WALL errichten



Tip 21: Dieser Wall hält jeden Angriff lange genug auf, um Gegenmaßnahmen zu treffen.

anlagen, vier Waffenschmieden und zwei Kasernen umfassen, damit Sie immer in der Lage sind, Einheiten im Falle eines Angriffs schnell aufzubauen oder bei einer großen Schlacht zügig nachzurüsten.

TIP 21: Es ist nun an der Zeit, einen ernsthaften Verteidigungswall aufzubauen. Der muß in der Lage sein, mit Hilfe von wenigen Kavallerie-Einheiten einen großen Angriff eine Weile aufzuhalten. Wichtig ist dabei, daß Sie ihn mit Kanonentürmen spicken. Der Wall sollte an allen Stellen ungefähr gleich stark und nicht leicht zu umgehen sein.

TIP 22: Derweil dürfen

ARBEITER ausbilden

Sie natürlich die Ausbildung von neuen Arbeitern nicht vernachlässigen. Eine gut beschäftigte Arbeiterschaft ist die Grundlage Ihres Erfolges.

GOLD abbauen

TIP 23: Errichten Sie überall auf der Karte Bergarbeiterlager, um die vorhandenen Gold- und Steinvorkommen vor den anderen Spielern auszubeuten. Diesen Schritt können Sie vorverlegen, wenn Ihr Gegner sehr aktiv spielt.

Imperialzeit

ANGRIFF oder nicht?

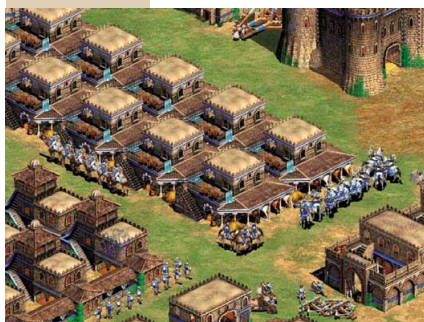
TIP 24: Sie stehen nun vor einer grundsätzlichen Entscheidung: Entweder greifen Sie sofort mit aller Macht an, oder Sie verschanzen sich und produzieren heimlich Unmengen an Rohstoffen, die Sie im Marktplatz in kriegswichtiges Gold umwandeln. Sie können auch ein Weltwunder bauen – das wird jedoch den Feind zum Angriff verleiten.

TECHNOLOGIEN entwickeln

TIP 25: Entwickeln Sie noch so viele von den restlichen Technologien, wie Sie zu brauchen glauben. Falls Sie angegriffen werden, geht aber natürlich wie gehabt die Einheitenproduktion vor.

ANGREIFEN ...

TIP 26: Wenn Sie im großen Stil attackieren wollen, sollten Sie Ihre Bevölkerung bei ungefähr 120 Arbeitern und 80 Angriffseinheiten einpendeln. Wenn deutlich weniger Arbeiter vorhanden sind, ist der Krieg auf Dauer nicht finanzierbar.



Tip 26: Die letzten Vorbereitungen für den großen Krieg laufen auf Hochtouren.

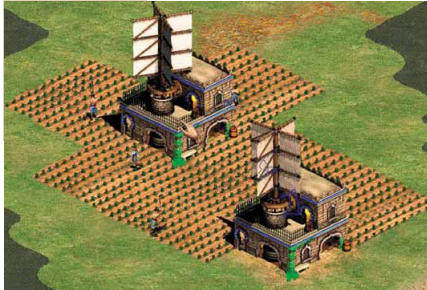
... oder ABWARTEN?

tern anstreben und nur so viele Angriffseinheiten aufstellen, wie zur Verteidigung unbedingt notwendig sind: 180 Arbeiter und 20 qualitativ starke Angriffseinheiten, am besten Reiterei.

Allgemeine Taktiken

PLATZ und Übersicht

TIP 28: Um alles möglichst übersichtlich zu halten und Zeit zu sparen, empfiehlt es sich, die Gebäudetypen in Komplexen anzuordnen. Die ideale



Bauanordnung entnehmen Sie den beiden Screenshots.

TIP 29: Die besten Spezialeinheiten haben die Teutonen, Chinesen und Perser. Davon sind die Teutonen gut für ein langfristiges Spiel geeignet, während die Perser aufgrund ihrer schlechten Verteidigung eher dazu gemacht sind, den Gegner früh zu überrennen. Auf Seekarten sollten Sie lieber den Byzantinern eine Chance geben.



Tip 28: Legen Sie so die Felder an, um den vorhandenen Platz besonders gut auszunutzen.

TIP 30: Wichtig ist die Reiterei, nehmen Sie am besten Paladine.

PALADINE gegen Mönche

Die brauchen Sie für schnelle Angriffe gegen feindliche Mönche, Belagerungseinheiten und Schützen. Reiter sichern Sie am besten mit Elite-Plänklern oder Arbalestenschützen, in großen Schlachten sind Kanoniere sehr geeignet. Die Plänkler haben den Vorteil, daß sie kein Gold kosten.

SKORPIONE gegen alles

TIP 31: Die beste Belagerungseinheit ist der Skorpion. Er ist ziemlich billig, schießt schnell, und sein gezielter Beschuß verletzt keine eigenen Kämpfer.



Tip 31: Die billigen Skorpione sind tödlich.

TIP 32: Wenn man Mauern beschießen will, sind Triboks wegen ihrer großen Reichweite unumgänglich; man sollte sie jedoch gut beschützen, weil sie leicht zerstörbar und teuer sind. Geschickt ist es,

wenn Sie Mauern um sie bauen, oder sie in Walden stellen, so daß sie schwer zu erreichen sind.

Die RICHTIGE Flotte

TIP 33: Eine Flotte sollte immer aus Feuertriremen, Kriegsgaleonen und Galeeren bestehen. Eine Flotte nur aus Kanonenbooten ist nutzlos, da sie von Feuertriremen schnell zerstört werden kann.

GEBÄUDE retten

TIP 34: Wenn eine Belagerungsmaschine auf eines Ihrer Gebäude schießt, klicken Sie es an, sobald das Geschoß unterwegs ist – wie durch Magie erleidet das Gebäude keinen Schaden.

GUN