

## Tips für Solo- und Multiplayer

# Age of Empires 2



Tastatur-  
schablone  
im Heft

Damit auch alles so kommt, wie es in den Geschichtsbüchern steht, hat unsere Strategieabteilung noch mal für Sie in die Trickkiste gegriffen.

**D**amit Sie bei Microsofts ritterlichem Echtzeit-Epos Age of Empires 2 gut dastehen, haben wir zusätzlich zu denen in Heft 12/99 noch weitere Tips erarbeitet und gesammelt. Hinweise zu Siedlungsbau, Verteidigung und Angriff sowie einige Schummeleien sollen Ihnen helfen, möglichst schnell aus dem dunklen Zeitalter herauszukommen – und Ihren Gegnern in Mehrspieler-Duellen das Leben schwer zu machen. Außerdem liefern wir die noch fehlende zweite Barbarossa-Mission zur der Komplettlösung aus der letzten Ausgabe nach.

## Siedlungsbau

Platz für  
WEGE

**TIP 1:** Achten Sie beim Bau Ihrer Siedlung darauf, daß Sie immer genug Platz zwischen den einzelnen Gebäuden lassen. So können Ihre Arbeiter und vor allem Kämpfer schneller von A nach B kommen, um beispielsweise Mauern zu reparieren oder freche Eindringlinge abzuwehren.



**Tip 1:** Durch diese engen Gassen wird Ihre Armee nur schwer durchkommen.

Genug  
HÄUSER  
bauen

**TIP 2:** Bauen Sie von Beginn an ausreichend Häuser. Wenn der Kampf erst einmal losgeht, haben Sie in der Regel keine Zeit mehr, sich mit solchen Lappalien aufzuhalten. Stellen Sie die Wohnungen aber etwas abseits Ihrer Produktionsstätten auf, um den Überblick zu bewahren und Wege kurz zu halten.

Nur **FELDER**  
abbauen

**TIP 3:** Halten Sie sich bei der Nahrungssuche nicht mit Jagen oder Beerensammeln auf. Bauen Sie eine Mühle, und umgeben Sie die mit acht Feldern. Weitere acht



**Tip 3:** Um die Mühlen und das Stadtzentrum herum konzentriert sich die Agrarwirtschaft.

**FISCHE**  
fangen

gen. Genau wie ausgelaugte Felder lassen sich auch ausgebeutete Fischreusen schnell wieder erneuern. Klicken Sie dazu per rechter Maustaste bei aktiviertem Fischerboot auf die leere Reuse, damit dieses sie wieder in Betrieb nimmt.

**SPERREN**  
aufstellen

**TIP 5:** Versuchen Sie immer, Engpässe und Furten abzusperren. Mauern, Türme und Kriegsgaleeren sind dafür erste Wahl. Gerade die Galeeren nehmen nur wenig Schaden, können an Brennpunkte verlegt und schnell von einem Arbeiter am Ufer repariert werden. Der Aktionsradius des Gegners wird so merklich eingengt, und gerade der Computer reibt sich gerne in kleineren Scharmützeln auf. Dieser Hinweis stammt wie Tip 4 von Michael Henke.



**Tip 5:** Solche Engstellen werden meist hart umkämpft: Stellen Sie sich dem Feind mit starken Truppen (und Befestigungen) entgegen.



Neugierige  
**SCHAFE**  
als Under-  
cover-Späher

**TIP 6:** Schafe lassen sich nicht nur zu schmackhaften Braten verarbeiten, sondern können auch zur Erkundung eingesetzt werden. Klicken Sie dazu einen der Blöcker an, nachdem Sie ihn entdeckt haben, und lassen Sie ihn in unentdecktes Terrain laufen. Beim ersten Fremdkontakt wird er allerdings sprichwörtlich zum Opferlamm. Herausgefunden hat diese tierische Taktik Johannes Kellinghusen aus Düsseldorf.

**EINSIEDLER-**  
Taktik

**TIP 7:** In den Missionen der Kampagne lohnt es sich häufig, etwas zurückgezogen zu siedeln, da der Com-

puter schon am Anfang recht stark ist und mit dauernden Angriffen den Aufbau stört. Solange Sie genug Holz zur Verfügung haben, können Sie per Marktplatz auch an Gold und Steine kommen. In Multiplayer-Partien sollten Sie den Gegnern allerdings rasch die



**Tip 7:** Der Marktplatz ist bei Ressourcenknappheit eine immer lohnende Investition.

Ressourcen auf der Karte streitig machen.

Einheiten  
**GRATIS**

**TIP 8:** Eyke Schütte aus Berlin macht es sich leicht und bezahlt Einheiten einfach nicht. So geht's: Geben Sie eine Truppe in Auftrag, und brechen Sie die Rekrutierung in dem Moment ab, in dem der Sound ertönt, der die Fertigstellung anzeigt. So erhalten Sie den Kämpfer, bekommen aber kein Geld abgebucht.

Genügend  
**ARBEITER**  
einsetzen

**TIP 9:** Meist unterschätzt man die Wichtigkeit von Arbeitern. Versuchen Sie in Mehrspielerpartien während des Dunklen Zeitalters zwischen 20 und 25 auszubilden, nach dem Übergang zum Feudalismus können noch fünf bis acht dazukommen. Auf Karten mit viel Wasser benötigen Sie weniger.

## Verteidigung

**EINGREIF-**  
**TRUPPEN**  
bereithalten

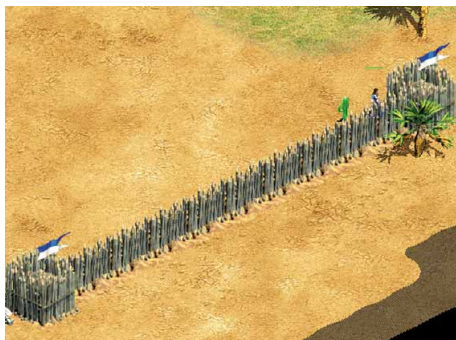
**TIP 10:** Denken Sie immer daran, genügend Tore in die Festungsanlagen zu integrieren. Türme richten nämlich nur wenig Schaden gegen gegnerische Belagerungsmaschinen an. Mit einer berittenen Eingreiftruppe können Sie aber wirkungsvolle Ausfälle starten.



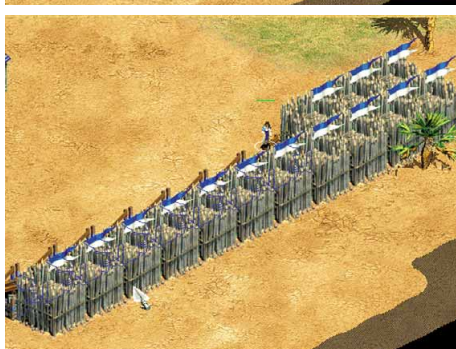
**Tip 10:** Wenn der Gegner diese Mauer mit schwerem Gerät angreifen sollte, sind Sie fast wehrlos.

Ein Priester in Tor-nähe heilt Ihre Truppe nach den Einsätzen völlig kostenlos.

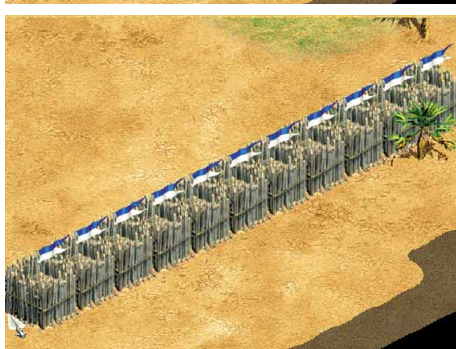
**TIP 11:** Reservieren Sie zwei Ihrer Siedler für Reparaturarbeiten, und schicken Sie sie gleich zum Brennpunkt, wenn Ihre Festung vom Feind attackiert wird. Das Instandsetzen



von Mauern und Türmen ist wesentlich billiger als ein Neubau, außerdem erleidet der Feind bei wehrhaften Gebäuden weit höhere Verluste, wenn diese länger standhalten.



**TIP 12:** Es gibt einen Trick, um Mauern kostenlos auf das Doppelte zu vergrößern. Dazu klicken Sie einfach einen Arbeiter an, und beauftragen ihn, eine weitere Mauer hinter einer bereits gebauten anzulegen. Das verdoppelt automatisch die Höhe des vorderen Walls. Wenn Sie nun den Bau der hinteren Mauer per **[DEL]**-Taste abbrechen, haben Sie den Ausbau kostenlos bekommen. Dieser hübsche Trick stammt von Christian Nitzgen aus Sonsbeck.



**Tip 11:** Mit einem raffinierten Trick kommen Sie schnell und preiswert zu stabileren Mauern.

**Schneller**  
**TORBAU**  
ohne Risiko

**TIP 13:** Unser Leser Volker Zehnder aus Leingarten rät Ihnen dazu, das gefährliche Abreißen der Mauer, um nachträglich ein Tor einzubauen, zu unterlassen. Der Durchgang lässt sich einfach »darüber« bauen. So entsteht keine Lücke, durch die zwischenzeitlich flinke Gegner eindringen könnten.

**Gebäude**  
automatisch  
**BESETZEN**

**TIP 14:** Wachtürme und Burgen verteidigen sich wesentlich effektiver, wenn sie mit Militäreinheiten besetzt sind. Um den Vorgang zu automatisieren, können Sie, wie unser Leser Michael Henke aus Gantikow, die Sammelpunkte der Produktionsstätten auf das betreffende Gebäude plazieren. Jetzt laufen Ihre fertiggestellten Rekruten selbständig in die Verteidigungsanlagen. Wenn ein Gebäude voll ist, warten überzählige Soldaten brav draußen vor der Tür. Beim Stadtzentrum und der Burg können Sie im Falle eines Angriffs den Sammelpunkt auch direkt aufs Gebäude setzen. So bleiben Ihre Siedler und Spezialeinheiten erst einmal drinnen, bis die Gefahr vorüber ist. Leider können die mächtigen Trebuchets nicht aus der Burg heraus feuern.

**Im Ernstfall**  
**DRINNEN**  
bleiben

**GOLD**  
einmauern...

**TIP 15:** Wenn Sie zu Beginn des Spiels ein paar Ressourcen übrig haben, sollten Sie rasch Goldvorkom-



... und mit  
**SCHÜTZEN**  
sichern

Einheiten  
**VERSTECKEN**  
und vereint  
angreifen

Abwehrfeuer  
der **TÜRME**  
selbst lenken

**BOGEN-**  
**SCHÜTZEN-**  
Rush

**ARBEITER**  
attackieren

men im Einflußgebiet des Feindes von Ihren Arbeitern einmauern lassen. Stellen Sie innerhalb der Mauer einige Bogenschützen auf, um den gegnerischen Arbeitern Saures zu geben, wenn sie zum Goldschürfen vorbeikommen. Ein Tip von GameStar-Leser Bleicke Petersen.

**TIP 16:** Falls Sie ohnehin eher defensiv spielen, können Sie Ihre Truppen verstecken, um Ihre wahre Stärke zu verbergen und Angreifern eine Überraschung zu bereiten. Setzen Sie dafür den Sammelpunkt für neue Einheiten auf den jeweiligen Rekrutierungsort (Kaserne, Schießplatz). Das ist auch sinnvoll, falls der Feind schon in Ihrer Stadt steht und Sie Angst haben, daß neue Truppen einzeln ausgeschaltet werden.

**TIP 17:** Wenn Ihre Türme angegriffen werden, attackieren sie selbständig die ersten Angreifer. Raffinierte Feinde können sich das zunutze machen, und eine sehr billige oder besonders gepanzerte Einheit vorschicken. Besonders fies ist es, die vom Turm beschossene Truppe ständig per Priester zu heilen. Schieben Sie solchen Tricks einen Riegel vor, indem Sie dem Turm manuell per Rechtsklick einen Angriffsbefehl auf eine ausgesuchte Einheit erteilen. Diese Taktik empfiehlt Patrick Klamert.

## Angriff

**TIP 18:** Wie bei fast allen Echtzeitstrategie-Spielen, ist es auch bei AoE 2 möglich, zu »rushen«, also frühestmöglich einen Sturmangriff mit einem einzigen Einheitentyp durchzuführen. Die besten Chancen haben dabei Briten, die vollständig auf Langbogenschützen setzen. Bauen Sie mehrere Schießplätze, und vergessen Sie nicht, für ausreichend Nahrung zu sorgen. Schicken Sie Ihre Schützen als große Gruppe los, wobei Sie zunächst nur die Arbeiter des Feindes konzentriert attackieren sollten. Geben Sie nicht auf, auch wenn eine Welle ausgeschaltet wird. Das Geheimnis eines guten Rushs ist die Ausdauer, ihn solange weiterzuführen, bis der Gegner am Ende ist.



Zu Tip 19: Die wehrhaften Burgen greifen Sie am besten ausschließlich mit Belagerungsmaschinen an, um Ihre anderen Einheiten zu schützen.

**RICHTIGE**  
Reihenfolge  
gegen  
Wehranlagen

Gegner  
**ANLOCKEN**  
und auf-  
reiben

Erst  
**SEHEN,**  
dann siegen

Einheiten im  
**VORAUSS**  
rekrutieren

Über  
**FLÜSSE**  
schießen

**TIP 19:** Halten Sie Infanterie und Kavallerie bei einem Angriff auf feindliche Türme und Burgen etwas zurück, und lassen Sie nur die Belagerungsmaschinen ans Werk. Erst wenn die durch Truppen angegriffen werden, verteidigen Sie Ihr Kriegsgerät mit entsprechenden Kontereinheiten.

**TIP 20:** Schicken Sie wenige schnelle Einheiten zum Gegner, um einen Ausfall zu provozieren. Sobald die feindliche Streitmacht anrückt, ziehen Sie Ihre Lockvögel zur Hauptarmee zurück und reiben den leichtsinnigen Rivalen auf.

**TIP 21:** Greifen Sie niemals einen Gegner an, den Sie nicht vorher ausspioniert haben. Hinter einem sichtbaren Wachturm mit Mauer kann sich eine riesige Festung verstecken, gegen die ein Angriff vielleicht erst zu einem späteren Zeitpunkt sinnvoll ist.

**TIP 22:** Auch wenn Sie das Bevölkerungslimit schon erreicht haben, sollten Sie vor einem Angriff immer einige Einheiten »auf Vorrat« produzieren. Die werden dann sofort nachgeliefert, wenn Sie im Kampf Truppen verlieren. So können Sie beruhigt mit Ihrer kompletten Armee in die Schlacht ziehen, und den Schutz Ihrer kostbaren Siedlung getrost den neuen Einheiten überlassen.

**TIP 23:** Mit den Trebuchet-Katapulten können Sie auch leicht über Flüsse schießen. So sind zu nah am Wasser gebaute Gebäude ein leichtes und sicheres



Tip 23: Unsere Trebuchets und Galeeren bringen nah am Wasser angesiedelte Gegner schwer in Bedrängnis – sie können keinen Gegenangriff starten.

Fremde  
**FELDER**  
stehlen

Ziel. Unterstützen Sie die Angriffe am besten mit Kriegsgaleeren oder Kanonenbooten.

**TIP 24:** Wenn Sie Ihren Gegner ein bißchen nerven möchten, sollten Sie folgende Taktik von Gerrit Sangel aus Kamen anwenden: Erkunden Sie vorsichtig mit einem Arbeiter die Karte. Wenn Sie auf einen feindlichen Bauernhof treffen, geben Sie Ihrem Arbeiter den Befehl, das gegnerische Feld abzuernsten. Sobald Ihr Bauer Hand anlegt, wechselt der Acker die Farbe und gehört Ihnen. So können Sie mit etwas Glück dem Feind eine Hungersnot bescheren.



## Teamplay

### TEAMS bilden

**TIP 25:** Wenn Sie in Multiplayer-Partien oft »Zwei gegen zwei« spielen, sollten Sie sich sorgfältig überlegen, welche beide Völker Sie und Ihr Verbündeter einsetzen. Ein beliebter Partner sind die Teutonen, deren Verteidigungsanlagen sehr stark sind. Wenn Sie Engpässe abzusperren haben, sollten das also die Teutonen übernehmen und dabei vom Partner Geld als Ausgleich erhalten. Auf Karten mit viel Wasser sollte einer der beiden Verbündeten ein Wikinger sein, da die Nordmänner schneller und effektiver als andere Völker Flotten aufbauen können. Wenn Sie gegen Briten spielen und somit Horden von lästigen Langbogenschützen zu fürchten haben, sollten Sie einen Goten mitnehmen. Deren Huscarls sind wahre Bogenschützen-Killer.

### WIKINGER für Seekarten

### GOTEN gegen BRITEN

### SCREEN-SHOTS machen

## Extras

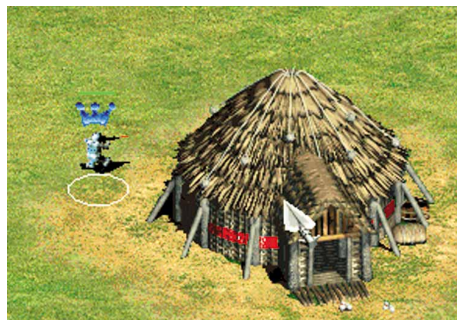
**TIP 26:** Damit Sie nichts von Ihren schönen Schlachten verpassen und später auch Ihre Freunde etwas davon haben, können Sie Bildschirmfotos anfertigen. Wenn Sie während des Spiels **CTRL** und **F12** drücken, legt das Programm einen Screenshot der Szene im Hauptverzeichnis des Spiels als BMP-Datei ab. Die können Sie mit entsprechender Bildbearbeitungs-Software, wie zum Beispiel dem Shareware-Programm Paint Shop Pro, weiterbearbeiten.

### Spiele-RECORDER

**TIP 27:** Um von einem Freund aufgenommene Spiele auf Ihrem Rechner abzuspielen, müssen Sie entsprechende MGL-Datei in das Savegame-Verzeichnis Ihres Spieleordners verschieben. Anschließend laden Sie das Szenario als Einzelspieler wie einen gespeicherten Spielstand. Bei Multiplayerpartien entscheidet der »Host«, ob ein Spiel aufgenommen wird.

Wenn ja, dann wird es auf jedem Einzelplatz extra gespeichert, so daß jeder Spieler seine persönliche Kopie bekommt.

**TIP 28:** Familie Steng hat bei Britenkönig Schah (können Sie per Editor in eigene Szenarios einbauen) besondere Fähigkeiten entdeckt. Sobald Sie ihm per Rechtsklick einen Angriffsbefehl geben, verwandelt er sich überraschenderweise in einen kleinen blauen Protonenschützen.



**Tip 28:** Bei einem Angriff verwandelt sich König Schah in einen wuselnden Protonenschützen.

# Komplettlösung: Nachtrag

Die bei unserer Komplettlösung in Heft 12/99 noch fehlende Mission reichen wir hiermit nach.

## Barbarossa: Mission 2

### Burg NIEDER-REISSEN

**TIP 1:** Konstruieren Sie in Ihrer Waffenwerkstatt vier Rammböcke, und rücken Sie anschließend mit diesen und Ihren restlichen Starttruppen zu (1) vor. Vernichten Sie dort die Burg der Polen.

### Heinrich ABWEHREN

**TIP 2:** Nach der Vernichtung der Burg löst Heinrich das Bündnis und fällt Ihrer Stadt in den Rücken. We-

hren Sie diesen Angriffe mit einigen Templern und Ihren restlichen Truppen ab. Anschließend verschanzen Sie sich in Ihrer Stadt. Die Angriffe der Polen werden sich von nun an auf



**Barbarossa, Mission 2:** Das Gefängnis finden Sie bei (2).

### Dorfbewohner BEFREIEN

Heinrich konzentrieren, bis dieser vernichtet ist.

**TIP 3:** Befreien Sie mit einigen Rammböcken die Dorfbewohner bei (2) aus ihrem Gefängnis, und sichern Sie nun mit diesen Ihre eigene Stadt. Konstruieren Sie ein Dorfzentrum, und beginnen Sie mit dem Aufstieg in das Imperiale Zeitalter.

### Hafen ZERSTÖREN

**TIP 4:** Die Polen greifen nach kurzer Zeit mit einigen Schiffen an. Wehren Sie den Angriff mit Katapulten und Kriegsgaleeren ab, und vernichten Sie anschließend mit Ihren Schiffen den Feindhafen bei (3), damit keine neuen Angriffe mehr folgen können.



**Barbarossa, Tip 4:** Wehren Sie den feindlichen Seeangriff ab, und zerstören Sie anschließend mit Schiffen den polnischen Hafen flußaufwärts.

### Polen SCHLAGEN

**TIP 5:** Ihr Feind besitzt nur sehr wenige Gebäude. Deshalb reichen zehn Paladine, ein Priester und zwei Trebuchets aus. Beginnen Sie im Norden, und ziehen Sie dann wie auf der Karte gezeigt durch die Region, um alle polnischen Gebäude zu vernichten. **GUN**