

SPIELETIPS

Age of Empires

Age of Empires

Microsoft läutet mit "Age of Empires" das Zeitalter ausladender Eroberungsfeldzüge und blühender Kulturen ein. Die geschickt inszenierte Kombination aus WarCraft und Civilization verlangt Anfängern und Profis gleichermaßen viel Können ab. Mit den nachstehenden Tips und Tricks werden Sie auf künftige Schlachten optimal vorbereitet.

Die vielschichtige Geschichtsstunde von Microsoft läßt Raum für völlig unterschiedliche Taktiken, die in Einzel- und Mehrspielerszenarien darüber hinaus noch differenzierte Strategien erfordern. Im folgenden wollen wir Einsteigern und Fortgeschrittenen die wichtigsten Grundlagen im Bereich Baureihenfolgen, Ressourcenmanagement, Flächenplanung sowie Kampftaktiken geben. Darüber hinaus werden Handel und Diplomatie, Technologieentwicklung sowie die Beschreibungen zu den wichtigsten Gebäuden und Einheiten abgehandelt.

Spielbeginn

1. Die Auswahl der Spielmodi bzw. der Siegbedingungen legt schon einmal den grundsätzlichen Rahmen für Ihre strategischen Pläne fest. Während der Szenarien- oder Kampagnen-Modus normalerweise das zu erreichende Ziel vorgibt, können in den übrigen Modi die Siegbedingungen frei ausgewählt werden. Wenn Sie sich beispielsweise alle Ruinen auf einer Karte einverleiben wollen, sollten Sie die entsprechenden Stätten ausreichend mit Einheiten gesichert haben, bevor Sie die letzte Ruine in Besitz nehmen. Nachdem Sie diesen finalen Schritt vollzogen haben, werden alle Gegner darüber informiert und haben nun 2000 Jahre Zeit, selbst eine Ruine zu erobern.
2. Die gleiche Konstellation ergibt sich, wenn Sie alle Artefakte einer Karte aufsammeln. Auch hier gilt, daß die transportierbaren Gegenstände erst hinreichend gesichert sein müssen, bevor Sie das letzte Artefakt an sich reißen.
3. Ein Weltwunder können Sie hingegen in Ihrer sehr gut befestigten Hauptstadt errichten und müssen nun nur noch die Angriffe der Mitbewerber abwehren. Bei einer entsprechenden Defensiv-Abteilung stellt dies in der Regel kein Problem dar.
4. Schließlich sollten Sie beim Punktzahl- oder Zeitlimitspiel immer auf die Scoring-Tabelle schielen, die der AoE-Spielepackung beigelegt ist. Hier sind alle wichtigen Boni vermerkt, die Sie für Ihre Highscore-Jagd benötigen.

Völkerkunde

5. Bei einem freien Szenario außerhalb des Kampagnenmodus hängt die Wahl des Volkes unter anderem auch von der Beschaffenheit der Karte ab. Ein Szenario mit vielen Inseln bedeutet beispielsweise in der Regel, daß Sie gute Seefahrer-Kenntnisse haben sollten. Eine große, wasserlose Karte mit einer überschaubaren Gegnerzahl könnte hingegen einen Hinweis darauf geben, daß die Beschaffung von Ressourcen sowie möglicherweise der Bau eines Weltwunders von Bedeutung sind.
6. Die insgesamt zwölf Völkchen in AoE haben alle ihre Vor- und Nachteile. Eine gesammelte Übersicht finden Sie unter anderem in der Online-Hilfe oder auf der Spielebeilage abgedruckt.
7. Bei hohen navigatorischen Anforderungen empfehlen sich Minoer, Griechen, Hethiter,

Perser, Phönizier oder Yamatos – diese Völker besitzen entsprechende Boni bei Reichweiten, Geschwindigkeiten oder Widerstandskraft ihrer maritimen Flotten.

8. Angriffslustige Stämme sind unter anderem die Chosenen, Hethiter oder Sumerer, während im Bereich Bauleistungen/Verteidigung die Assyrer, Shangs oder Yamatos die Performance-Fahne hochhalten.

9. Bei einer kleinen Karte sollten Sie Sippschaften wie die Assyrer, Minoer oder Sumerer wählen, da diese schon in frühen Epochen entsprechende Boni erhalten. Wenn Sie sich für eines der Völker entscheiden, sollten Sie auf jeden Fall Ihre Stärken und Schwächen genau kennen.

Die Qual der Stammeswahl

Volk	Stärken	Schwächen	Empfohlene Taktik
Ägypter	Gold, Priester	Belagerungen	Kavallerie ausbauen
Assyrer	Bauern, Belagerungen	keine Elefanten	Schnellangriff mit Bogenschützen
Babylonier	Verteidigung	Seefahrt	Weltwunder bauen
Chosenen	Kavallerie	Fernkampf	Kavallerie + Priester ausbauen
Griechen	Seefahrt	Fernkampf	nur für Inselszenario wählen
Hethiter	Fernkampf	Seefahrt	Schnellangriff mit Fernkämpfern
Minoer	Nahrung, Seefahrt	Fernkampf, Elefanten	Krieg auf Meeren
Perser	Elefanten, Seefahrt	Nahrung	Gegner mit Elefanten überrennen
Phönizier	Infanterie, Seefahrt	Belagerungen	Weltwunder bauen
Shang	schneller Aufbau	Seefahrt	Weltwunder bauen
Sumerer	Nahrung, Belagerungen	Kavallerie	Schnellangriff mit Bauern
Yamato	Seefahrt, schneller Aufbau	Verteidigung	Schnellangriff mit Reitern

Baubeginn

10. Die ersten Schritte von der müden Bretterbehausung bis zum gutgehenden Imperium müssen gut geübt und überlegt werden. Gerade zu Beginn eines Szenarios in der Altsteinzeit ist das Zusammenspiel zwischen Nahrungsbeschaffung, Holzabbau sowie die Installation der ersten Gebäude von besonderer Bedeutung.

11. Bevor Sie wild irgendwelche Bauwerke in die Landschaft setzen, sollten Sie zuerst einmal einige Häuser bauen, um das Bevölkerungswachstum nicht zu bremsen. Mehrere Bauaufträge vom gleichen Gebäude können Sie im übrigen mit der Shift-Taste auslösen.

12. Anschließend erkunden Sie kurz die nächste Umgebung, um Rohstoffquellen ausfindig zu machen. Tummeln sich beispielsweise einige Tiere in direkter Nähe, sollten Sie dort ein Lagergebäude errichten, um den Transportweg so kurz wie möglich zu halten. Das Stichwort "lange Wege, kurzes Spieledasein" gilt entsprechend auch für alle übrigen Nahrungsmittel und Holzvorkommen, wobei Sie beachten müssen, daß Kornspeicher nur Beeren oder landwirtschaftliche Erzeugnisse aufnehmen können.

Weitere Baupläne

13. Den sonstigen Bebauungsplan Ihrer neu gegründeten Siedlung sollten Sie nach den jeweiligen topographischen Gegebenheiten erstellen. Befindet sich eine Erhebung in der näheren Umgebung, sollten Sie diese zur Herberge einiger Wachtürme machen. Auf diese Weise können Sie mit einer Chance von 25% den Hügel-Angriffsbonus ausnutzen.

14. Stellen Sie dabei mehrere Arbeiter für ein Bau- oder Reparaturprojekt ab, wird dieses entsprechend schneller durchgeführt. Ihre Häuser sollten Sie nicht direkt aneinander bauen, da es für Ihre Gegner durch entsprechende Angriffe sonst recht einfach wird, Ihr Einheitenwachstum zu hemmen.

15. Ähnliches gilt für die Errichtung von Bauernhöfen: Bauen Sie diese immer mit mindestens einem Planquadrat Abstand auf. Gegnerische Belagerungseinheiten können dann nicht mehr mit einem Schuß mehrere Gebäude ruinieren. Optimal ist ein sternförmiger Aufbau von vier Bauernhöfen mit einer Kornkammer als Mittelpunkt.

Ressourcen-Management

16. Die Grundpfeiler Ihres Imperiums sind zum einen die unscheinbaren Dorfbewohner sowie die vier im Spiel vorkommenden Ressourcen.

17. Gerade zu Beginn eines Szenarios sollten Sie alle Vorräte einsetzen, um die vielseitigen Arbeitskräfte heranzuzüchten. Als Dank dafür werden Sie mit einem konstanten Ressourcenfluß versorgt, der wiederum sofort in alle weiteren wichtigen Investitionen umgelenkt werden sollte. Wichtig ist vor allem die richtige Balance zwischen Holz, Nahrung, Gold und Stein.

18. Erst mit dem Bronzezeit-Alter laufen Gold- und Steinvorräte den Grundressourcen den Rang ab. Verpassen Sie aber auf keinen Fall den richtigen Zeitpunkt der Standortsicherung, da Ihre Gegner sonst unweigerlich mit wesentlich stärkeren Einheiten auf der Spielmatte stehen.

19. Spätestens ab der Mitte der Jungsteinzeit sollten Sie entsprechende Quellen ausfindig gemacht und erste Förderversuche gestartet haben. Verteidigungswälle benötigen Unterstützung von der Steinbruchfront, und die Techno- oder Einheiten-Updates der Bronzezeit sind ziemlich goldintensiv.

20. Dabei können Sie jederzeit das Aufgabengebiet eines Dorfbewohners wechseln – wenn Sie einen nahrungssammelnden Bauer zum Bauarbeiter befördern, behält dieser die bisher gesammelten Ressourcen und kann später zum Lager zurückgerufen werden.

Nahrungsbeschaffung

21. Die einfachste Art der Nahrungsmittelversorgung stellt das Beerensammeln dar. Leider reichen die entsprechenden Büsche nicht sehr lange, so daß sie schnellstens weitere Quellen in Form von Fleischlieferanten suchen sollten.

22. Gazellen sollten Sie immer in die Nähe eines Lagers oder des Hauptgebäudes treiben. Jäger können nur 10 Einheiten transportieren, weshalb es sich immer lohnt, mehrere Dorfbewohner zum Ausweiden loszuschicken.

23. Nahrungstechnisch gesehen ist auch das Jagen von Elefanten sehr sinnvoll: Mit drei bis vier Großwildjägern sind die dicken Brummer schnell gezähmt und bieten einen großen Nahrungshappen an.

24. Fischen können Sie entweder direkt vom Ufer aus oder mittels einer organisierten Fischerflotte – die Fangquellen sind hier recht umfangreich, können aber durch feindliche Schiffe hart umkämpft sein.

25. Beim flächenintensiven Nahrungsanbau sollten Sie nicht auf die glorreiche Idee kommen, mehrere Bauern gleichzeitig auf ein Feld zu hetzen. Die vergänglichen Plantagen werden dadurch nicht ertragreicher. Sorgen Sie lieber rechtzeitig für Feldernachschub, wenn die aktuellen Anbauflächen kurz vor dem Exitus stehen.

Zeit der Aufklärung

26. Die Entdeckung der Spielwelt stellt ein bedeutsames Kriterium für den Erfolg Ihrer imperialen Bemühungen dar.
27. Eine besonders effektive Aufklärungseinheit stellen Artefakte dar, die zwar recht langsam dahintrotten, dafür aber durch Farbwechsel vor feindlichen Truppen warnen und völlig kostenlos sind.
28. Auf See müssen Sie Erkundungsschiffe einsetzen, um Fischfanggründe sowie feindliche Häfen und Marine-Ansammlungen ausfindig zu machen.
29. Spätestens mit Beginn der Bronzezeit sollte die Karte keine Geheimnisse mehr für Sie bergen. Um unliebsame Überraschungen zu vermeiden, sollten gerade ertragreiche Flecken mit Beobachtungstürmen versehen werden. Noch besser ist es allerdings, die Rohstoffbeschaffung von Ein- auf Mehrquellen-Versorgung umzustellen.

Einheitenkontrolle

30. Obwohl sich Ihre Einheiten in der Regel sehr dämlich anstellen und schon beim kleinsten Hindernis verlaufen, gibt es doch einige Möglichkeiten, ihnen etwas Gehorsam beizubringen.
31. Die erste Methode besteht im Setzen von Wegpunkten. Hierzu markieren Sie das einzelne Opfer oder die Gruppe und klicken bei gedrückter Shift-Taste mit der rechten Maustaste munter die Marschrouten.
32. Die Wegpunkt-Technik hat dabei mehrere Vorteile. Einerseits können Sie so bequem die nähere Umgebung aufklären und müssen nicht ständig zwischen Scout und Stadt hin- und herschalten. Andererseits sind Sie in der Lage, einmal aufgeklärte gegnerische Türme oder Kriegerversammlungen locker zu umgehen.
33. In Kampfsituationen lautet das Zauberwort "Gruppierungen". Planen Sie einen größeren Feldzug, sollten Sie Ihre Einheiten vor dem Kampf in Funktionsgruppen zusammenschließen und durchnummerieren.
34. Sinnvollerweise stecken Sie Infanterie, Kavallerie, Fernkämpfer, Belagerungseinheiten, Priester sowie Aufklärer jeweils unter eine Decke. Außerdem können Sie Transportschiffe oder Eliteeinheiten gruppieren, um einen möglichst raschen Zugriff auf diese Untertanen zu gewährleisten.

AoE im Internet

Die erste Adresse für AoE-Fans ist folgende URL: <http://age.gamestats.com/age>. Im "Age of Empires Heaven" finden angehende und aktuelle Strategiefreaks haufenweise Infos und nette Downloads rund um das Microsoft-Spielespektakel. Neben einer Info-Line besitzt die Seite auch tonnenweise Strategieempfehlungen, neue Szenarien oder Kampagnen, Desktop-Themes für Win95 oder sogar Multiplayer-Sprüche. Außerdem lagern hier Links zu ungefähr 30 anderen Sites, die ebenfalls nur so von interessanten Hintergrundthemen strotzen. Insgesamt gesehen kann sich der AoE-Spieler wahrlich nicht über mangelnden Nachschub über das Internet beklagen.

Upgrade-Taktiken

35. Das Upgraden umfaßt den Zeitalter-Warp, das Aufrüsten der Einheiten sowie die Technologie-Erforschung.
36. Der Übergang in eine neue Ära stellt generell einen wichtigen Siegfaktor dar, kann jedoch auch als regelrechte Taktik schwerpunktmäßig verfolgt werden. Grundlage für das Upgrade stellt der Bau zweier Technologie-Gebäude sowie die Ansammlung einer bestimmten Ressourcenmenge dar (Jungsteinzeit: 500 Nahrung, Bronzezeit: 800 Nahrung,

Eisenzeit: 1.000 Nahrung, 800 Gold).

37. Wichtig ist zunächst einmal das schnelle Erreichen der Bronzezeit, zur Eisenzeit ist noch einmal ein gewaltiger Ressourcensprung zu vollführen. Dazu sammeln Sie Holz und Nahrung im Verhältnis 1:2 und bauen die Kornkammer und das Lagergebäude – eine Kaserne ist vorerst nicht nötig, wenn der Gegner keinen Überraschungsangriff startet.

38. Nach dem ersten Upgrade zur Jungsteinzeit bauen Sie einige Türme und Mauern in der Nähe Ihrer Arbeiter, um eventuelle Angriffe des Gegners abwehren zu können. Wichtige Bauvorhaben sind die Bogenschießanlage sowie der Pferdestall.

39. Ist Ihre Verteidigungsmaschinerie ausreichend angelaufen, wechseln Sie anschließend in die Bronzezeit. Während der Upgradezeit sollten Sie immer weitere Bauschritte planen und die zur Verfügung stehenden Ressourcen für optionale Gebäude ausgeben.

Forschung und Entwicklung

40. Bis auf die Altsteinzeit, wo es keine Einheiten- oder Technik-Updates gibt, bietet jedes neue Zeitalter verschiedene Möglichkeiten der Weiterentwicklung an.

41. In der Jungsteinzeit sollten Sie sich zuerst einmal das Axtkämpfer-Upgrade, Panzer für vorhandene Einheiten, Holzverarbeitung und Domestizierung gönnen. Anschließend können Sie sich um die anderen Entwicklungen kümmern.

42. In der Bronzezeit stehen zuerst der Kurzschwertkämpfer, Panzerungen, Handwerk, Rad und Kriegsgaleere an.

43. Den Übergang zur Eisenzeit sollten Sie anschließend mit den wichtigsten Weiterentwicklungen verbringen. Dort sollten Metallurgie, Panzerungen, Wachturm, schwere berittene Bogenschützen, Handwerkskunst, Trireme, Helepolis, Ballistik und Technik an erster Stelle stehen.

Zeitalter und ihre Verwicklungen

Um einen Überblick über die anstehenden Ausgaben bei der Weiterentwicklung von Einheiten sowie des Technologiefortschritts zu haben, können Sie folgende Tabelle für Ihr Kostenmanagement benutzen.

Jungsteinzeit:

Fortschritt	Nahrung	Holz	Stein	Gold
Axtkämpfer	100	–	–	–
Werkzeugherstellung	100	–	–	–
Lederrüstung Inf.	100	–	–	–
Lederrüstung Kav.	100	–	–	–
Lederrüstung Bog.	100	–	–	–
Holzverarbeitung	120	75	–	–
Steinabbau	100	–	50	–
Goldabbau	120	100	–	–
Domestizierung	200	75	–	–
Kleiner Wall	50	–	–	–
Beobachtungsturm	50	–	–	–

Bronzezeit:

Fortschritt	Nahrung	Holz	Stein	Gold
Verb. Bogenschütze	140	80	–	–

Komp.-Bogenschützen	180	100	–	–
Kurzschwertkämpfer	120	–	–	50
Breitschwertkämpfer	140	–	–	15
Metallverarbeitung	200	–	–	120
Bronzeschild	150	–	–	180
Schuppenpanzer Inf.	100	–	–	50
Schuppenpanzer Kav.	125	–	–	50
Schuppenpanzer Bog.	150	–	–	50
Hochadel	175	–	–	120
Schrift	175	–	–	120
Architektur	150	–	–	175
Handwerk	170	150	–	–
Rad	175	75	–	–
Pflug	250	75	–	–
Polytheismus	–	–	–	120
Mystik	–	–	–	120
Astrologie	–	–	–	150
Mittelstarker Wall	180	–	–	100
Abwehrturm	120	–	50	–
Fischkutter	50	100	–	–
Kriegsgaleere	150	75	–	–
Handelsschiff	200	75	–	–

Eisenzeit:

Fortschritt	Nahrung	Holz	Stein	Gold
Schw. ber. Bog.	1.750	–	–	800
Helepolis	1.500	–	–	1.000
Katapult	300	–	–	250
Schweres Katapult	1.800	–	–	900
Langschwertkämpfer	160	–	–	50
Legion 1400	–	–	600	
Schwere Kavallerie	350	–	–	125
Schw. gep. Reiter	2.000	–	–	850
Phalanx	300	–	–	100
Zenturio	1.800	–	–	700
Metallurgie	300	–	–	180
Eisenschild	200	–	–	320
Kettenhemd Inf.	125	–	–	100
Kettenhemd Kav.	150	–	–	100
Kettenhemd Bog.	175	–	–	100
Technik	200	–	–	100
Aristokratie	175	–	–	150
Alchemie	250	–	–	200
Ballistik	200	–	–	50
Handwerkskunst	240	200	–	–
Belagerungskunst	190	–	–	100
Münzprägung	200	–	–	100
Bewässerung	300	100	–	–
Monotheismus	–	–	–	350
Leben nach dem Tod	–	–	–	275

Heiliger Krieg–	–	–	120		
Fanatismus	–	–	150		
Befestigungsanlage	300	–	175	–	
Wachturm	300	–	100	–	
Geschützturm	1.800	–	750	–	
Schw. Transportschiff		150	125	–	–
Trireme	250	100	–	–	
Katapult-Trireme	300	100	–	–	
Schw. Kriegsschiff	2000	900	–	–	

Diplomatie und Handel

44. Normalerweise sollten Mehr-Frontenkriege vermieden werden, indem man sich auf einen Feind konzentriert und die übrigen notfalls mit Tributzahlungen beschwichtigt. Unter Alliierten lassen sich auch problemlos Ressourcenabgaben zum Aufbau des eigenen Imperiums verwenden.

45. Den Handel mit entsprechenden Schiffen initiieren Sie, indem Sie einen feindlichen Hafen aufklären und anschließend einem Handelsboot den Tauschauftrag geben. Gerade für Spieler mit einer Goldschwäche im Ressourcen-Haushalt ist dies eine sehr effektive Lösung.

46. Interessanterweise können Sie den jeweiligen Handelspartner über Land angreifen und über See friedlich weiterhandeln – dazu sollten Sie aber in der Regel einen Begleitschutz für Ihre Krämerschaluppen mitschicken.

47. Je weiter entfernt die Kai-Anlagen des Austauschhafens liegen, desto höher ist der erzielbare Ressourcenumsatz. Wichtig ist dabei die manuelle Umstellung der Güter. Gold und Steine sollten als seltene und nicht regenerierbare Rohstoffe für Angebotsambitionen tabu sein.

Defensiv-Strategien

48. Wenn Sie nicht gerade den im übernächsten Abschnitt vorgestellten Blitzangriff bevorzugen, sollten Sie Ihrer Verteidigung gebührende Aufmerksamkeit schenken.

49. Eine vernünftige Defensive umfaßt den geschickt geplanten Bau von Mauern und Türmen – und deshalb ist auch die Förderung von Steinen besonders wichtig. Mauern haben im Gegensatz zu WarCraft 2 eine große Widerstandskraft gegen Feindattacken – verwenden Sie also besser keine normalen Gebäude wie Häuser oder Kornkammern, um die Gegner am Einmarsch zu hindern.

50. Sie wollen den Nebel des Krieges in nächster Stadtnähe praktisch ausschalten? Dazu müssen Sie nur einige Mauern im erkundeten Gebiet bauen.

51. Wenn Sie Ihre Holz-Arbeiter vor gegnerischen Anmachen bewahren wollen, sollten Sie als Schutz eine entsprechende Mauer errichten. Wichtig ist dabei, daß die Baum-Ansammlung dicht ausfällt und dem Feind keine Gelegenheit bietet, sich durch die Hintertür einzuschleichen.

52. Damit Sie nicht ständig am Mauern sind, müssen die Arbeiter in der Mitte der Abbaustelle Holz fällen. Die jeweiligen Ressourcen vorausgesetzt, sollten Sie die Maueransammlung mit Türmen und einigen Einheiten verstärken.

Turmbauten

53. Um die ganze Stadt ausreichend zu sichern, sollten Sie eventuell vorkommende Hügelformationen in die Bauplanung einbeziehen. Türme auf erhöhtem Gelände stellen die Grundpfeiler einer effektiven Gegnerabwehr dar. Dabei unterliegen diese Defensiv-Gebäude

übrigens nicht der 50-Einheiten-Grenze von AoE.

54. Eine seichte Wasserfurt stellt der ideale Ort für einen Turm-Vorposten dar: Eine ausreichende Absicherung durch Mauern und Katapulte vorausgesetzt, können die Mitbewerber um die Szenario-Herrschaft bequem aufgehalten werden.

55. Eine sehr intelligente Lösung stellt die Nutzung von Waldvorkommen als natürlichen Wall dar. Wenn Sie eine geeignete Stelle gefunden haben, sparen Sie sich weitgehend das Aufstellen künstlicher Mauern.

56. Als Reparatur-Reserve für angeschlagene Verteidigungsanlagen sollten Sie darüber hinaus immer einige Stein-Einheiten im Ressourcen-Sparstrumpf haben.

57. Werden Sie von einem übermächtigen Feind angegriffen, sollten Sie Ihre während des Kampfes neu gebauten Einheiten nicht einzeln in die Schlacht schicken. Bewegen Sie diese besser aus dem unmittelbaren Getümmel heraus und sammeln 3-4 von ihnen, um anschließend einen konzentrierten Rückschlag zu organisieren.

Blitzkrieg

58. Wer C&C oder Warcraft gespielt hat, weiß die Möglichkeiten von Blitzangriffen vor allem in Multiplayer-Spielen zu schätzen. Auch in AoE können Sie mit dieser Taktik zum Erfolg kommen, wenn Sie mehrere wichtige Punkte beachten.

59. Zum einen muß eine solche Attacke in sehr frühem Stadium durchgeführt werden, damit der Gegner möglichst keine Zeit hat, seine Defensivanlagen mit Türmen aufzurüsten. Zum anderen hängt der Erfolg des Schlachtplans von den eingesetzten Einheiten sowie der Zerstörungsreihenfolge ab.

60. Wenn Sie Knüppelkämpfer mit dem Blitzangriff betrauen, gehen Sie ein großes Risiko ein. Da sie kaum stärker als normale Dorfbewohner sind, sollten Sie diese Taktik möglichst vermeiden.

61. Eine wesentlich bessere Option stellen Bogenschützen und Axtkämpfer im Kombipack dar, wobei die Fernkämpfer in der Überzahl sein sollten. Bevor Sie Ihrem Nachbarn einen entsprechenden Besuch abstatten, sollten Sie die Gegend aufgeklärt und eventuelle Schwachstellen aufgedeckt haben.

62. Erste Anlaufstelle für Ihre Recken stellen die gegnerischen Bauarbeiter dar – werden die von Türmen geschützt, müssen diese zuerst ausgeschaltet werden.

63. Um das feindliche Bevölkerungswachstum in Griff zu bekommen, stehen anschließend Häuser auf dem Speiseplan. Militäranlagen, Lagergebäude, Kornkammer und Hauptgebäude sind die nächsten Schritte. Machen Sie nicht den Fehler, Ihre Zerstörungswut zuerst am Hauptgebäude auszulassen – bis Sie diesen dicken Hitpoint-Brocken verdaut haben, ist wichtige Spielzeit vergangen.

Cheat-Kommandos

Ein Cheat kommt selten allein. Alle ungeduldigen oder neugierigen Spieler finden im folgenden die Cheat-Codes der endgültigen AoE-Fassung.

DIEDIEDIE = Sofortiger Sieg

RESIGN = Aufgeben

REVEAL MAP = Karte aufdecken

PEPPERONI PIZZA = 1.000 Einheiten Food

COINAGE = 1.000 Einheiten Gold

WOODSTOCK = 1.000 Einheiten Holz

QUARRY = 1.000 Einheiten Stein

NO FOG = Nebel des Krieges auflösen

HARI KARI = Selbstmord
PHOTON MAN = Nuklearkämpfer
STEROIDS = Gebäude/Einheiten sofort bauen
HOME RUN = Sofortiger Sieg
GAIA = Kontrolle über Tiere
KILLX = Spieler Nr. X wird getötet

Angriffsformationen

64. In AoE lohnt es sich grundsätzlich, eher offensiv als defensiv zu agieren. Wenn Sie nicht gerade ein entsprechend verteidigungsorientiertes Volk mit Wunderbau-Ambitionen ausgesucht haben, sollten Sie Ihre Feinde immer mit regelmäßigen (gut geplanten) Attacken auf Trab halten.
65. Wie in echten antiken Schlachten sollten Sie dabei auf jeden Fall Formationskämpfen den Vorzug geben – unkoordinierte Angriffe mit einem bunt zusammengewürfelten Haufen führen auf Dauer selten zum Erfolg.
66. Eine vielversprechende Formation besteht aus einem Halbkreis mit schwerer Infanterie, in deren Mitte eine vernünftige Anzahl Bogenschützen plaziert wird. Flankiert wird diese Mannschaft von zwei Kavallerie-Gruppen, die Fernkampfeinheiten wie Bogenschützen oder Ballisten abfangen sowie den Köder für das Anlocken von Gegnertruppen spielen. Diese Kerntruppe wird dann je nach Zeitalter und Volk durch Priester, Katapulte und Elefanten-Einheiten ergänzt.
67. Einfache Türme des Feindes können sie mit 5-6 berittenen Bogenschützen angehen, da diese eine größere Reichweite als die befestigten Kollegen haben.
68. Wenn Ihr Feind Wälder als natürlichen Wall benutzt, sollten Sie mit einem schweren Katapult eine Schneise in die Vegetation schießen und damit den Weg für Ihre Truppen freimachen.
69. Um den Erfolg eines Angriffs zu sichern, können Sie außerdem eine Macke der Computer-KI ausnutzen. Die PC-Gegner werden immer die Einheit mit den niedrigsten Hitpoints angreifen. Diese Angewohnheit sollten Sie ausnutzen, um die feindliche Verteidigung von der eigentlichen Hauptmacht abzulenken.

Marine und Religion

70. Die Bedeutung der maritimen Einheiten wird meist unterschätzt. Ein meerreiches Gebiet und das entsprechende Volk vorausgesetzt, können Sie weite Teile der Karte mit entsprechenden Schiffseinheiten besetzen.
71. Dabei unterbinden Sie nicht nur die Wasserambitionen des Gegners, indem Sie dessen Flotte oder Häfen versenken, sondern können auch vom Ufer aus gegnerische Gebäude und vor allem Dorfbewohner unter Beschuß setzen.
72. Die Priester in AoE sind ein sehr zwiespältiges Völkchen. Auf der einen Seite steht ihre leichte Verwundbarkeit und lahme Gangart, auf der anderen die Fähigkeit, feindliche Truppen oder sogar Türme zu konvertieren und eigene Verwundete zu heilen. Dabei sind sogar aus Holz geschnitzte Katapulte heilbar, Schiffe jedoch nicht.
73. Geeignete Opfer für die Überzeugungsarbeit sind Elefanten-Einheiten: Um den religiösen Fanatiker überhaupt in die Nähe solcher Feinde zu bugsieren, muß er entsprechend stark von Infanterie-Seite aus bewacht werden.
74. Besonders interessant ist die Option, einen Truppen-Transporter des Gegners zu überzeugen. Die Insassen werden dabei nicht konvertiert, den Transporter kann man aber nach Lust und Laune über die Landkarte ziehen oder einfach per Entf-Taste löschen.

Hotkeys

Obwohl die meisten der regulären Tastaturbelegungen im Handbuch erklärt werden, werden darüber hinausgehende wichtige Klimperkürzel leider nicht erwähnt. Die Kommandos im folgenden sind (völkerübergreifend) genereller Natur sowie vom jeweiligen Zeitalter abhängig. Befehle der vorigen Epoche gelten dabei ebenfalls für die darauffolgenden Zeitalter. Bei weiterzuentwickelnden Einheiten haben wir nur den Shortcut für die Grundversion angegeben.

Grundlegende Kommandos

Bewegung = Rechtsklick oder W

Stillstehen = S

Nicht angreifen = N

Reparieren = Rechtsklick oder R

Bauen = B

Gruppieren = G

Gruppierung aufheben = U

Hauptquartier = H

Katapultangriff = T

F4 = Punktestand

F11 = Spieldauer

Alt + F4 = Spiel beenden

Entf = Spielfigur meucheln

Altsteinzeit:

Hausbau = BE Dorfbewohner = HD

Kasernenbau = BK Knüppelkämpfer = T

Kornspeicher = BN Fischerboot = F

Lagergrube = BG Handelsboot = V

Hafen = BD

Jungsteinzeit (zusätzliche Kommandos):

Bogenschieß-Anlage = BB Axtkämpfer = K

Stall = BS Bogenschütze = S

Beobachtungsturm = BT Späher = S

Bauernhof = BF Leichtes Transportschiff = T

Kleiner Wall = BW Erkundungsschiff = R

Marktplatz = BM

Bronzezeit (zusätzliche Kommandos):

Akademie = BA Wagenkämpfer = W

Waffenschmied = BW Kavallerie = K

Regierungsgebäude = BR Streitwagen = W

Tempel = BP Hoplit = L

Dorfzentrum = BZ Priester = P

Steinwerfer = K

verb. Bogenschütze = A
Kurzschwertkämpfer = S

Eisenzeit (zusätzliche Kommandos):

Kriegselefant = E
Elefantenschütze = E

Thilo Bayer