

## Auf in den Kampf

In diesem Kapitel haben wir alle Informationen zusammengestellt, die Sie für ein erfolgreiches Vorgehen in Age of Kings benötigen. Wir fangen mit der Beschreibung der einzelnen Spielmodi an, widmen uns dem Technologiebaum und anschließend den militärischen Einheiten. Die Stärken und Schwächen jeder Einheit sollten Sie am besten über Demoszenarien selbst herausfinden. Es ist sehr empfehlenswert, im Szenario-Editor von Age of Kings kleine Szenarien zu erstellen, mit denen Sie Situationen oder Techniken üben können. Grundsätzlich können Sie bei Age of Kings auf dem Land und auf dem Wasser kämpfen. Die militärischen Einheiten haben hierbei alle ihre Stärken und Schwächen. Mit dem Voranschreiten durch die verschiedenen Zeitalter steigen auch die Kampfstärken der militärischen Einheiten. Sollten Sie also noch im dunklen Zeitalter Ihren Dorfbewohnern die Zeit mit Beeren Sammeln vertreiben, Ihre Gegner sich aber schon im Ritterzeitalter befinden, dann hat Ihr Volk keine großen Überlebenschancen mehr.

## Militärische Einheiten in Age of Kings



In Age of Kings gibt es militärische Einheiten in Form von Soldaten, Waffen und Gebäuden. Die Gebäude sind beispielsweise die Kaserne oder die Belagerungswerkstatt. Über diese Gebäude können neue militärische Einheiten ausgebildet oder produziert werden. In der Belagerungswerkstatt werden, der Name ist Programm, Belagerungswaffen entwickelt. In der Kaserne werden Soldaten ausgebildet. Sie können einfach durch einen Klick auf die Kaserne und einem anschließenden Klick auf den Soldaten in dem Ikonenfenster einen Soldaten ausbilden. Pro Einheit vergeht

immer etwas Zeit. Die Einheiten, also Waffen, Gebäude oder Soldaten, sind nicht auf Mausclick vorhanden.



Sie können auch mehrere Einheiten auf einmal produzieren lassen. Klicken Sie hierzu einfach mehrmals auf die gewünschte Ikone. Sollten Sie im Nachhinein feststellen, dass zehn Bogenschützen doch etwas zu viel sind, können Sie überflüssige Einheiten wieder löschen, indem Sie im Statusfenster auf die entsprechenden Ikonen für die zu löschende Einheiten klicken.

## Auf die Mischung kommt es an



Grundsätzlich können Sie Infanterie- und Kavallerieeinheiten ausbilden. Je nach Vorhaben müssen Sie sich für eine Mischung aus Infanterie und Kavallerie entscheiden. Auch die Waffen müssen stimmen. Wollen Sie beispielsweise die Burg des Gegners zerstören, dann benötigen Sie mindestens einen Rammbock. Die Burg hat immerhin ein paar Tausend Lebenspunkte, die von einfachen Einheiten kaum auf Null reduziert werden können. Belagerungswaffen wiederum können sich nicht verteidigen. Sie

sind auf den Schutz begleitender Soldaten angewiesen. So kann ein gutes Trebuchet einer Burg zwar 200 Einheiten und mehr an Lebenspunkten pro Treffer abziehen, besitzt selbst aber nur 150 Lebenspunkte. Die sind bei einem Angriff durch feindliche Truppen schnell auf Null zusammengeschmolzen.



Fangen Sie nie damit an, alle möglichen militärischen Einheiten auszubilden, nur weil Sie dazu die Möglichkeit besitzen. Haben Sie sich beispielsweise als Szenario eine Insel ausgesucht und wissen Sie, dass Ihr Gegner im Wasser sehr stark ist (Wikingen oder Sarazenen), dann bauen Sie als Erstes ein Dock und anschließend Schiffe. Natürlich Kriegsschiffe! Was nützen Ihnen Belagerungswaffen wie das Trebuchet, wenn die Wikingen überhaupt keine Burgen oder andere Festungsanlagen gebaut haben.

Dann schmeißen Sie glatt 200 Einheiten Holz und 200 Einheiten Gold zum Fenster raus. Dafür hätten Sie aber auch zwei komplette Kriegsgaleeren bauen können.

## Die militärischen Formationen

Die militärischen Formationen in Age of Kings sind eine gute Möglichkeit, um schwache Einheiten zu beschützen oder um einen Flankenangriff durchzuführen. Mehr Lebenspunkte gibt es aber nicht. Dies bedeutet, ob Sie nun eine feindliche



Einheit in der Boxenformation oder Linienformation angreifen, ist für die Anzahl der Lebenspunkte egal. Allerdings steigt bei einer der Lage angepassten Formation die Chance, eine Schlacht für sich zu entscheiden. Ein Beispiel: Sie wollen zwei Reliquien aus den Händen des Feinds rauben. Nun haben Sie ein tolle, perfekt ausgebildete und starke Armee. Das hilft Ihnen vielleicht, den Feind niederzumachen, aber die Reliquien können Sie da-

mit immer noch nicht bergen, dann das können nur Mönche. Sie entschließen sich also, mal kurz beim Kloster vorbeizuschauen (nur in Klöstern können Mönche ausgebildet werden) und ein paar der älteren Herren mit auf Ihren Raubzug zu nehmen. Nun können Mönche zwar feindliche Einheiten bekehren, sind aber recht schwach mit Lebenspunkten ausgestattet. So ein Mönch hat nach seiner Ausbildung gerade einmal 45 Lebenspunkte. Außerdem gibt es Infanterie- und Kavallerieeinheiten, die, sobald sie auch nur einen Mönche riechen, sich sofort mit Bogen oder Schwert auf diesen stürzen. Also müssen Sie den Mönch durch andere Einheiten beschützen. Hierzu verwenden Sie am besten die Boxenformation. In der obigen Abbildung sehen Sie einen etwas unkontrollierten Haufen, mit dem wir nun die verschiedenen Formationen üben werden. Sie können in Age of Kings allerdings nicht beliebig viele Einheiten zu einer Formation zusammenschließen. Maximal sind 40 Einheiten in einer Formation möglich. Nun folgt die Aufstellung der einzelnen Formationen:

### Linienformation



Diese Formation bietet sich bei Feldschlachten an, bei denen freies Gelände vorherrscht. Sie können so den Gegner auf einer langen Linie attackieren. So können Sie verhindern, dass ein Teil der gegnerischen Einheiten Sie umgeht und Sie dann entweder von hinten angreift oder gar Ihre Gebäude oder die Stadt, die Sie eigentlich schützen wollten. Die Linienformation erfolgt, sofern genügend Soldaten vorhanden sind, in Reihen hintereinander. Vorn stehen immer die stärksten Einheiten bzw. die Kavallerie. Ganz hinten stehen

## Auf in den Kampf

die schwachen Einheiten wie Belagerungswaffen und auch Mönche, falls diese an der Formation beteiligt sind. Erfolgt jedoch ein Angriff von hinten, dann sind die schwachen Einheiten extrem schnell dezimiert.

### Die Boxenformation



Bei dieser Formation werden die schwachen Einheiten wie Belagerungswaffen, Dorfbewohner oder Mönche in die Mitte der Formation genommen. Diese Einheiten werden dann von stärkeren militärischen Einheiten zu allen vier Seiten hin geschützt. Diese Formation bietet sich als Marschformation in unbekanntem Gebiet an. Erfolgt ein Angriff, kann er, egal aus welcher Richtung er kommt, pariert werden. Auch ein überraschender Angriff von hinten auf die schwachen Einheiten in der Mitte der Formation ist schlecht möglich.

### Gestaffelte Formation



Bei dieser Formation befinden sich die einzelnen Schlachtreihen in einer versetzten Ordnung. Der Vorteil besteht darin, dass die in den hinteren Reihen befindlichen Einheiten schneller an einem Kampf teilnehmen können. Außerdem kann durch die Verlängerung der Frontlinie ein weites Gebiet abgedeckt werden. In offenen Feldschlachten ist diese Formation sehr hilfreich, da mit ihr sehr schnell sehr viele feindliche Einheiten angegriffen werden können. Die schwachen Einheiten wie Katapulte

und Mönche befinden sich in den letzten Reihen, was für diese Einheiten bei einem Angriff von hinten sehr gefährlich werden kann.

### Flankenformation



Diese Formation bietet sich für verschiedene Vorgehensweisen an. Zum einen können Sie mit ihr beispielsweise eine Stadt angreifen. Hierbei lenken Sie mit der linken Flanke die feindlichen Truppen ab, während die rechte Flanke die Stadt angreift. Ein weiterer Vorteil dieser Formation ist, dass Sie schnell auf feindlichem Territorium mit ihr vorstoßen können. Die Sichtweite, bedingt durch die auseinander liegenden Flanken, erhöht sich. Passen

## Das Kampfverhalten der Soldaten

Sie aber auf: Bricht der Feind durch eine Flanke hindurch, dann kann er den Soldaten auf der anderen Flankenseite in den Rücken fallen. Sind diese Soldaten selbst mit dem Abwehren von feindlichen Einheiten beschäftigt, dann ist die Formation sehr schnell zerstört. Natürlich können Sie mit der Flankenformation auch feindliche Einheiten in die Zange nehmen. Sie greifen dann gegnerischen Truppen von zwei Seiten her an.

### Das Kampfverhalten der Soldaten



In der ersten Ausgabe von Age of Empires haben die Soldaten grundsätzlich auf alle feindlichen Gebäude und auf jede feindliche Truppeneinheit eingedroschen, die sie in ihrem Umfeld ausfindig machen konnten. Das war dann sehr nervend, wenn Sie etwas ganz anderes vorhatten. Ein Beispiel: Sie wollen unbedingt den Hafen des Feinds zerstören. Sie wissen, dass sich zwischen Ihnen und dem Hafen ein militärischer Block des Feinds befindet. Dieser Block besteht aus mehreren Infanterieeinheiten. Sie planen nun, mit einem Teil Ihrer Soldaten diesen Block anzugreifen, während ein anderer Teil ihrer Streitmacht zum Hafen vorstößt und diesen zerstört. Nun gut, Sie marschieren nun in zwei Formationen in Richtung des gegnerischen Hafens. Die feindlichen Einheiten kommen in Sicht, und was passiert? Sämtliche Soldaten beider Gruppen stürzen sich auf den Feind. Keiner kommt auf die Idee, am Kampf nicht teilzunehmen und zum Hafen weiterzumarschieren. Genau für solche oder ähnliche Fälle können Sie nun das Verhalten der Soldaten im Kampf modifizieren. Die einzelnen Verhaltensarten sind:

nun, mit einem Teil Ihrer Soldaten diesen Block anzugreifen, während ein anderer Teil ihrer Streitmacht zum Hafen vorstößt und diesen zerstört. Nun gut, Sie marschieren nun in zwei Formationen in Richtung des gegnerischen Hafens. Die feindlichen Einheiten kommen in Sicht, und was passiert? Sämtliche Soldaten beider Gruppen stürzen sich auf den Feind. Keiner kommt auf die Idee, am Kampf nicht teilzunehmen und zum Hafen weiterzumarschieren. Genau für solche oder ähnliche Fälle können Sie nun das Verhalten der Soldaten im Kampf modifizieren. Die einzelnen Verhaltensarten sind:

#### Aggressiv



Ihre militärische Einheit stürzt sich auf jede feindliche Einheit und auf alle feindlichen Gebäude, die innerhalb ihrer Sichtreichweite liegen. Ist eine Einheit eliminiert, wird automatisch die nächste feindliche Einheit gesucht. Läuft der gegnerische Soldat gar weg, wird ihm nachgesetzt.

#### Defensiv



Es erfolgt ein Angriff auf gegnerische Soldaten und Gebäude, sobald diese in Reichweite der Einheit kommen. Einem fliehenden Gegner wird jedoch nicht nachgesetzt. Außerdem kehren diese Einheiten nach dem Kampf zu ihrem Ausgangsort zu-

## Auf in den Kampf

rück. Hatten Sie beispielsweise einen Soldaten mit dem Patrouillieren oder dem Bewachen einer Goldmine beauftragt, dann wird er nach einem Kampf, sofern er überlebt hat, seine alte Funktion wieder ausüben.

## Verteidigen/Stellung halten



Stellen Sie sich vor, Sie haben zehn Einheiten vor einem Dorf postiert, weil ein Loch in dem Befestigungswall für das Dorf entstanden ist. Nun rückt der Gegner an. Auf einmal stürzen alle Ihre Einheiten auf den Feind und die Stadt steht sperrangelweit offen. Das ist wie im Fußball, wenn die Verteidiger meinen, mit nach vorn aufs Tor stürmen zu müssen, während der eigene Strafraum nicht verteidigt wird. Gelingt es dem Gegenspieler aber durchzubrechen, hat er ein freies Feld vor sich. So ist es auch in Age of Kings. Alle Ihre Soldaten sind in Kämpfe mit anderen Einheiten verwickelt, während andere feindliche Einheiten in die Stadt marschieren, um Dorfbewohner und Häuser zu eliminieren. Wählen Sie aber das Verteidigungsverhalten für einen Teil Ihrer Soldaten aus, dann bleiben diese Einheiten an Ort und Stelle, also vor der Stadt, und kämpfen nur, wenn sie vom Feind angegriffen werden.

## Keine Attacke/keine Verteidigung



Dieses Verhalten ist etwas für pazifischste Soldaten. Er wird sich weder verteidigen noch einen Angriff unternehmen. Jetzt werden Sie sich vielleicht fragen, warum nur soll ich meine Einheiten sinnlos opfern? Nun, beispielsweise um den Feind abzulenken. Ein Beispiel: Sie haben sich eine echt starke Armee mit 50 tollen Einheiten geleistet. Dummerweise ist dabei der Schutz des Dorfs etwas ins Hintertreffen geraten. Keine Verteidigungsanlagen in Form von Wällen sind vorhanden. Der Feind hätte also ein leichtes Spiel. Sehr weit vor dem Dorf haben Sie Ihr Militär postiert. Nun melden Ihnen Ihre Patrouillen, dass sich der Feind nähert. Der Feind kann das Dorf noch nicht sehen. Sie machen deshalb Folgendes: Zunächst einmal senden Sie 20 Einheiten aus, die mal kurz Hallo sagen; sprich vom Feind gesehen werden. Der Feind stürzt sich nun auf Ihre Mannen. Diese nun sollten vor den Einheiten flüchten und sie in ein Waldstück locken, in dem der Rest Ihrer Armee wartet. Hierzu ist natürlich das Verhalten für keinen Angriff und keine Verteidigung von Interesse. Denn, selbst wenn einer Ihrer Soldaten einen Treffer erhält, stellt er sich dem Feind nicht, sondern läuft weiter zur Hauptstreitmacht, die dann die Überraschung für den Gegner sein wird. Aber passen Sie auf! Die Mongolen beherrschen diese Taktik sehr gut. Die Mongolen senden ein paar Einheiten zum Feind aus, der wittert leichte Beute und hetzt seine Kämpfer auf die Soldaten. Die Soldaten laufen nun zur Hauptstreitmacht der Mongolen zurück. Der Feind erkennt erst zu spät, dass es sich um einen Hinterhalt handelt, und wird von den Mongolen niedergemacht.

## Der militärische Auftrag

### Spione, ohne dafür zu bezahlen



Im Abschnitt Der militärische Auftrag, der im Anschluss an diesem Infokasten folgt, erfahren Sie, dass Soldaten auch anderen Einheiten folgen können. Nun bezieht sich das nicht nur auf die eigenen Ein-

Info

heiten. Ein Beispiel: In Ihrem Szenario tauchen immer wieder Dorfbewohner von anderen Völkern auf. Nun möchten Sie gern wissen, wo deren Dorfzentrum liegt und wie die Befestigungsanlagen ausgebaut sind. Dann nehmen Sie sich einen von Ihren Soldaten und versetzen ihn in den Modus, in dem er sich weder verteidigt noch angreift. Taucht nun der feindliche Dorfbewohner auf, klicken Sie Ihren Soldaten an, der die Verfolgung aufnehmen soll, und wählen anschließend als Aufgabe Folgen aus. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Dorfbewohner des anderen Volks. Lassen Sie sich durch das Schwert, das nun als Mauszeiger auftaucht, nicht irritieren; unser Soldat wird den Dorfbewohner nur verfolgen, aber nicht angreifen. Das können Sie übrigens auch mit Schiffen und Belagerungswaffen machen. Auf diese Art und Weise können Sie sich eine ganze Menge Spione besorgen. Falls natürlich Ihre militärische Einheit angegriffen wird, dann steht sie auf verlorenem Posten; aber bis dahin dürften Sie schon ein ganzes Stück der feindlichen Stellungen ausgekundschaftet haben.

## Der militärische Auftrag

Die verschiedenen militärischen Einheiten in Age of Kings können auch einen militärischen Auftrag, auch Befehl genannt, erhalten und diesen ausführen, bis man sie für andere Aufgaben einsetzt. Sie können den Befehl zum Patrouillieren, zum Beschützen anderer Einheiten und zum Folgen anderer Einheiten geben.

## Patrouille

Die militärische Einheit – ob an Land oder zu Wasser – soll ein bestimmtes Gebiet überwachen. Sie lassen diese Einheit patrouillieren.

## Auf in den Kampf



**1** Klicken Sie hierzu zunächst die Einheit für die Patrouille an.

**2** Dann klicken Sie auf die Ikone für das Patrouillieren. Nun müssen Sie noch das Gebiet bestimmen, in dem patrouilliert werden soll.

**3** Halten Sie die **[Umschalt]**-Taste gedrückt. Dann klicken Sie die Punkte mit der linken Maustaste an, an denen entlang Ihr Soldat patrouillieren soll.

**4** Wenn Sie den letzten Punkt markiert haben, dann lassen Sie die **[Umschalt]**-Taste los und klicken mit der linken Maustaste auf den letzten Patrouillierpunkt. Die militärische Einheit setzt sich sofort in Bewegung und patrouilliert. Haben Sie die Einheit in den Verteidigen-/Stellung halten-Modus versetzt, wird sich die Einheit nur bei einem Angriff zur Wehr setzen. Flieht der Angreifer oder wird er gar eliminiert, dann kehrt Ihre Einheit nach dem Kampf wieder zur Patrouille zurück.

## Der militärische Auftrag

### Info

#### Was sind militärische Einheiten?

Schiffe, Soldaten, Dorfbewohner und alle anderen Arten von Waffen sind militärische Einheiten. Also jede Einheit, die sich irgendwie bewegen lässt. So kann ein Schiff zum Patrouillieren von Meeren oder Häfen eingesetzt werden. Wollen Sie einen feindlichen Angriff auf Ihren Hafen frühzeitig mitbekommen, lassen Sie einfach ein Schiff vor dem Hafen patrouillieren. Natürlich können so auch schwache Handelsschiffe eskortiert oder Transportschiffe geschützt werden. Für das Patrouillieren oder Bewachen von anderen Einheiten wird genauso verfahren, wie wir es in der Schrittanleitung erklärt haben, die vor diesem Infokasten steht.

### Beschützen



Wollen Sie beispielsweise einen Mönch eine Reliquie bergen lassen, sollten Sie ihm immer einen Begleitschutz zur Seite stellen. Wählen Sie hierzu die Soldaten für den Begleitschutz aus und klicken Sie anschließend auf die Ikone für den Schutz anderer Einheiten. Als Ziel klicken Sie auf den Mönch. Natürlich können Sie auch ein Gebäude oder jede andere Einheit anwählen. Wählen Sie beispielsweise eine Mühle aus, wird jede feindliche Einheit angegriffen, die sich der Mühle nähert. Wird der Trupp angegriffen, dann verteidigt er die Einheit, die er beschützen

soll. Um bei dem Beispiel mit dem Mönch zu bleiben: Flieht der Mönch vor dem Kampf, dann folgen ihm auch seine Beschützer.

### Folgen



Beim Folgen einer Einheit wird kein Schutz vorgenommen. Lassen Sie beispielsweise fünf Infanteriesoldaten einem Mönch folgen und sehen diese Soldaten unterwegs feindliche Einheiten, dann kann es sein, dass sich Ihre Soldaten von den feindlichen Einheiten in einen Kampf verwickeln lassen und den Mönch ungeschützt in der Gegend rumstehen lassen. Kommen weitere Angreifer hinzu, dann hat der Mönch wenig Chancen.

### Gruppen bilden

Sie können in Age of Kings bis zu neun verschiedene Gruppen bilden. Diese Gruppen werden jeweils mit einem fortlaufenden Index von 1 bis 9 versehen. Sie können zivile Gruppen genauso bestimmen wie auch militärische. Beim Auswählen einer Gruppe werden automatisch alle Mitglieder dieser Gruppe aktiviert, also mit dem Statusbalken und dem kleinen weißen Kreis dargestellt. Wenn Sie nun einen Befehl geben oder mit der rechten Maustaste auf ein Zielgebiet klicken, dann setzt sich die gesamte Gruppe in Bewegung. Sie können so beispielsweise verschiedene Einheiten für eine Schlacht bilden, indem Sie Einheiten zu Gruppen zusammenfassen. Diese Gruppen können dann gezielt gegen feindliche Einheiten oder Gebäude eingesetzt werden. Um eine Gruppe festzulegen, müssen Sie deren Mitglieder zunächst auswählen. Hierzu müssen Sie die Mitglieder bei gedrückter **[Umschalt]+1**-Taste mit der linken Maustaste anklicken.

Nun folgen noch die Tastenkombinationen für die Gruppenarbeit bei Age of Kings:

- **[Strg]+1** bis **[9]** Über diese Tastenkombinationen werden Gruppen definiert. Es sind bis zu neun Gruppen möglich.
- **1** bis **[9]** Über diese Tastenkombinationen werden vorher definierte Gruppen aktiviert. Es sind bis zu neun Gruppen möglich.
- **[Umschalt]+1** bis **[9]** Über diese Tastenkombinationen können mehrere Gruppen aktiviert und kombiniert werden. Es sind bis zu neun Gruppen möglich.



### Lange Marschreihen bilden



Es kann vorkommen, dass Sie entlang eines schmalen Wegs mit Ihren Militäreinheiten in Reihe marschieren müssen. Nun möchten Sie aber eine Vorhut aussenden, die das Gebiet erkunden soll. Zwischen den Soldaten sollen jedoch genügend große Abstände sein, dass bei einem Angriff die anderen Soldaten fliehen können. Da Sie nun nicht je-

den Soldaten einzeln über Mausclicks steuern möchten, bietet sich das Folgen als Kombilösung an. Im Prinzip lassen Sie den Soldaten A dem Soldaten B folgen. Dann lassen Sie Soldaten C Soldaten B folgen usw. Hierzu eine kleine Schrittanleitung:



**1** Suchen Sie sich erst einmal die Einheit aus, die die Führung des Trupps übernehmen soll. Klicken Sie dann den ersten Soldaten (A) mit der linken Maustaste an, der der Einheit zuerst folgen soll.



**2** Nun klicken Sie auf die Ikone für das Folgen. Klicken Sie als Ziel mit der rechten Maustaste die Einheit an, die Sie sich für das Führen der Truppe ausgesucht haben.



**3** Nun klicken Sie den Soldaten (B) an. Danach klicken Sie wieder auf die Ikone für das Folgen.



**4** Als Ziel wählen Sie nun den Soldaten (A) aus. So verfahren Sie weiter, bis alle Soldaten ausgewählt sind.



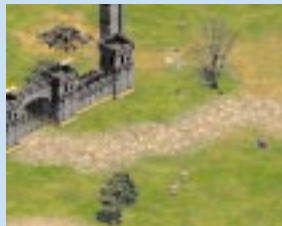
**5** Jetzt fällt Ihnen ein, dass Sie noch einen Skorpion (Belagerungswaffe) mitnehmen möchten. Also wählen Sie den Skorpion aus, der dem zuletzt angewählten Soldaten folgen soll. Auch für ihn gibt es den Befehl *Folgen*. Er soll dem letzten Soldaten folgen. Alternativ können Sie auch jeden anderen Soldaten anklicken, der sich in diesem Trupp befindet. Hierdurch kann der Skorpion in die Mitte der Truppe genommen werden und ist dadurch etwas geschützter, als wenn er als Nachhut durch die Gegend fahren würde.



**6** Auch ein Feuerschiff soll dem Trupp folgen. Nehmen wir an, der Trupp befindet sich an einem Ufer und das Feuerschiff ist in Sichtnähe. Das Feuerschiff soll direkt dem Anführer des Trupps folgen. Also klicken Sie zuerst das Feuerschiff an, dann die Ikone für das Folgen und bestimmen als Ziel den Anführer der Truppe.

**Info**

**Hüten Sie sich vor dem Schwarzpulver**



Sie können in Age of Kings sehr schnell Bekanntschaft mit Kanonenschiffen im Wasser und Kanonen an Land machen. Diese Einheiten sind brandgefährlich. Sie verfügen über eine sehr gute Schlagkraft und haben eine fantastische Reichweite. So ein Kanonier kann mit einem Schuss gut 40 Lebenspunkte von einer Einheit abziehen. Nicht besser sieht es mit Kanonenbooten aus. Sehen Sie solche Einheiten und haben Sie

eine wesentlich schlechtere Ausrüstung, dann sehen Sie zu, dass Sie so schnell wie möglich abhauen. Einen Vorteil haben Sie aber, wenn der Gegner noch nicht die Technologie für die Ballistik entwickelt hat. Dann feuern seine Kanoniere nämlich meistens ziemlich blind in der Gegend herum, wenn es darum geht, ein bewegliches Ziel zu treffen. Außerdem können Sie einen Kanonier angreifen, wenn Sie nicht in dessen Schussfeld sind. Hier zeigt sich nämlich dessen Schwäche. Kanoniere können jederzeit von einem einfachen Dorfbewohner eliminiert werden. Wenn Sie also selbst die Artillerie entwickeln, dann sorgen Sie dafür, dass diese Einheiten immer gut geschützt werden.

Nun lassen Sie den Trupp abmarschieren. Klicken Sie den Anführer an und lassen Sie ihn losziehen. Der gesamte Trupp folgt ihm. Noch ein Hinweis: Transportschiffe sind sich für die Gruppenbildung zu schade. Sie können Transportschiffe nicht mit anderen Einheiten in eine Gruppe fassen.

## Die Belagerung

Für das Belagern von Dörfern, Burgen und Städten können wir Ihnen kein Patentrezept geben. Hierzu sind die einzelnen Völker einfach zu verschieden. Wir können Ihnen aber im Nachfolgenden ein paar Tipps für das erfolgreiche Belagern einer Stadt mit auf den Weg geben.

### Hüten Sie sich vor Toren



Das Belagern von Städten ist in Age of Kings eine interessante alternative gegenüber den Feldschlachten. Sie sollten allerdings immer genügend Belagerungswaffen mitnehmen. Hüten Sie sich vor Ausfällen des Feinds. Setzen nämlich Ihre Truppen dem Feind nach und folgen diesem in seine Stadt, dann wird das Burgtor heruntergelassen, sobald Ihre Einheiten in der Stadt sind. Ihre Einheiten sind dann gefangen und werden von den feindlichen Soldaten niedergemacht.

### Trebuchet richtig einsetzen

Stellen Sie Belagerungswaffen nicht zu nah am Ziel auf. Das Trebuchet hat eine so große Reichweite, dass Sie es von der Stadt oder einer Burg so weit entfernen können, dass es selbst von Geschossen aus der Burg oder der Stadt nicht mehr getroffen werden kann.

### Angriff vom Meer

Liegt die Stadt am Meer, dann organisieren Sie ein paar Feuerschiffe, die vom Meer her die Stadt angreifen. Dann können Sie die Stadt von zwei Seiten aus angreifen; vom Land und vom Meer.

### Verteidigung nicht vernachlässigen

Achten Sie darauf, dass der Feind nicht Ihre Stadt oder Ihre Burg angreift, während Sie dessen Stadt belagern.

### Zerstören Sie feindliche Gebäude

Versuchen Sie, wichtige militärische Einheiten des Feinds zu zerstören, die für die Produktion von Waffen oder anderen militärischen Einheiten benötigt werden. Zerstören Sie seine Burg, dann kann er kein Trebuchet mehr produzieren. Zerstören Sie seinen Markt, kann kein Handel mehr stattfinden.

Für ein Volk, das zwar über Unmengen an Ressourcen von Holz und Nahrung verfügt, aber keinen Markt hat, um Holz gegen Gold einzutauschen, kann das sehr schmerzhaft sein. Dann können nämlich keine frischen Eliteeinheiten mehr ausgebildet werden.

## Was einer erntet, gehört allen

Betreiben Sie die Politik der verbrannten Erde. Zerstören Sie Mühlen, Bauernhöfe und Belagerungswerkstätten. Sorgen Sie also dafür, dass der Feind weder Ressourcen noch neue Einheiten produzieren kann. Was nützt es Ihnen, wenn Sie die Stadt des Feinds belagern, dieser aber weit außerhalb der Stadt einen Außenposten hat, der permanent neue militärische Einheiten aushebt und neue Nahrung besorgt. Ab dem Ritterzeitalter können auch neue Dorfzentren überall errichtet werden. Es kann Ihnen passieren, dass Sie zwar die Stadt erobern, aber trotzdem das Szenario verlieren. Denken Sie immer daran, dass die Völker vernetzt sind. Sie können zwar eine Stadt belagern, den Handel in ihr unterbinden und alle Nahrungsquellen in und um die Stadt zerstören; damit hungern Sie aber die Stadt nicht aus. Hat das Volk es geschafft, irgendwo anders auf der Landkarte einen Außenposten zu gründen, werden alle Ressourcen, die dort gesammelt werden, dem ganzen Volk gutgeschrieben. Also können innerhalb der Stadt auch wieder neue Einheiten ausgebildet werden, obwohl kein Gold dafür innerhalb oder in der Nähe der Stadt abgebaut worden ist.

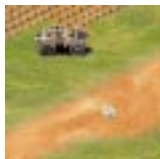
## Das Trebuchet



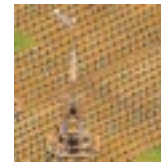
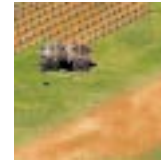
Diese Belagerungswaffe erklären wir Ihnen etwas genauer, da sie nicht ganz einfach zu handhaben ist. Das Trebuchet muss nämlich erst aufgebaut werden. Soll es verlegt werden, dann muss es erst wieder eingepackt werden. Das dauert immer eine gewisse Zeit. In dieser Zeit kann das Trebuchet aber attackiert werden. Deshalb ist es wichtig, dass Sie das Trebuchet von feindlichen Einheiten entfernt halten. Fahren Sie auch

nicht allzu weit an eine Stadt oder Burg heran, um dieselbigen zu beschließen. Sie würden durch die Pfeile und Artillerie des Gegners sehr schnell kein Trebuchet mehr haben. Bauen Sie es deshalb so weit wie möglich von der feindlichen Stellung entfernt auf, so dass es selbst nicht mehr beschossen werden kann.

## Das Trebuchet im Einsatz



**1** Klicken Sie zunächst das Trebuchet an. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Punkt, an dem das Trebuchet aufgebaut werden soll. Nun klicken Sie auf die Ikone für das Auspacken des Trebuchet.



**2** Danach können Sie mit der rechten Maustaste auf das zu beschießende Ziel klicken.

**3** Ist das Ziel zu weit entfernt, dann müssen Sie das Trebuchet wieder einpacken. Entweder Sie suchen nun selbst eine neue Position aus oder Sie klicken einfach nach dem Einpacken des Trebuchet mit der rechten Maustaste auf das zu beschießende Objekt. Das Trebuchet sucht sich dann selbst einen Platz aus, von dem es das Ziel erreichen kann. Dies hat aber den Nachteil, dass das Trebuchet sich mitten unter die feindlichen Einheiten begeben kann, um in eine gute Schussposition zu gelangen. Dann wird es jedoch sehr schnell von den feindlichen Einheiten auseinander genommen und kommt so kaum zum Einsatz.

### Attackieren Sie keine im Bau befindlichen Gebäude

In Age of Kings ist es kaum möglich, Gebäude, die gebaut werden, noch vor dem Bau zu zerstören. Sie können den Bau lediglich etwas hinauszögern. Wenn Sie entdecken, dass Ihr Feind gerade dabei ist, ein Dorfzentrum zu bauen, können Sie sich daran machen, dieses Dorfzentrum anzugreifen. Solange Sie aber nicht den Erbauer angreifen, also die Dorfbewohner, solange wird das Dorfzentrum weiter gebaut und auch fertig gestellt werden, trotz Ihres Angriffs. Erst nach der Fertigstellung können Sie damit beginnen, das Gebäude zu zerstören.

Info

## Die offene Feldschlacht



Hier können wir Ihnen nur einen Tipp geben: Meiden Sie offene Feldschlachten, wenn es geht. Besonders dann, wenn Sie und Ihr Gegner in etwa über die gleichen Voraussetzungen verfügen. Sie haben ungefähr das gleiche Gerät und eine ebenbürtige Armee, dann kann keiner die Schlacht gewinnen, es sei denn, Sie sind ein Stratege wie Napoleon Bonaparte. Allerdings hat auch er nicht alle Schlachten gewinnen können. Am Ende wer-



den Sie entweder keine Armee haben oder es bleibt alles beim Alten: Ihr Feind hat in etwa nach der Schlacht die gleiche Stärke wie Ihre Einheiten. Sollte aber der Gegner über mehr Ressourcen verfügen, dann wird er neue Truppen ausheben. Sie aber können das aufgrund mangelnder Ressourcen vielleicht nicht mehr. Deshalb versuchen Sie, offene Schlachten zu vermeiden.

## Die Mönche



Mönche haben in Age of Kings ein paar besondere Möglichkeiten. Sie können zwar nicht mit Schwert oder Pfeilen kämpfen, können dafür aber feindliche Einheiten (auch Gebäude) bekehren. Und das macht die Mönche auch so gefährlich. Nehmen wir mal an, Sie belagern gerade eine Stadt mit drei Skorpionen (Belagerungs- oder Verteidigungswaffen). Nun öffnet sich das Stadttor und ein paar Mönche treten heraus, wenden sich Ihren Skorpionen zu, brummeln magische Sprüche vor sich hin und auf

einmal beginnen die Skorpione damit, Sie anzugreifen. Genau das kann Ihnen mit feindlichen Mönchen passieren.



Wenn Sie selbst Mönche einsetzen, beachten Sie, dass eine Konvertierung von feindlichen Truppen für die älteren Herren sehr anstrengend ist, weshalb sich Mönche nach jeder Bekehrung eine Pause gönnen. Sie können jedoch ein paar Technologien entwickeln, die unseren Mönchen zu wesentlich mehr Kräften verhelfen. Hierzu benötigen Sie jedoch ein Kloster. Wenn Sie die Technologie des Glaubens entwickeln, dann benötigen die Mönche nur noch halb solange, um sich von einer Konvertierung zu er-

holen. Nutzen Sie bei den Mönchen auf alle Fälle die Möglichkeiten der Weiterentwicklung von neuen Technologien aus.



Mönche besitzen noch andere Fähigkeiten. So können sie eigene Einheiten heilen. Hierzu klicken Sie einfach auf die Ikone für das Heilen und dann auf die Einheit, die geheilt werden soll. Unter Heilen versteht man die volle Rückgewinnung aller Lebenspunkte. Wurde z. B. ein Dorfbewohner attackiert und hat dadurch 15 Lebenspunkte verloren, dann kommt der Mönch zum Einsatz. Nach ein paar heiligen Sprüchen ist der Dorfbewohner wieder genesen und verfügt über die volle Anzahl an Lebenspunk-

ten. Mit Mönchen können Sie auch Gebäude und Schiffe heilen. Der Geheimtipp: Organisieren Sie immer ein paar Mönche, die nach einer Schlacht die Truppe wieder zur vollen Leistungsfähigkeit hochpäppeln, oder organisieren Sie Mönche, die während einer Schlacht andere Truppen oder militärische Einheiten konvertieren.

## Die Schiffe in Age of Kings



Mit den Schiffen in Age of Kings können Sie Handel betreiben, Truppenteile und Waffen transportieren und auch Gefechte austragen. Mit den kleinen Handelsschiffen können Sie Häfen anderer Völker anlaufen und so Handel betreiben. Für jede erfolgreich verlaufende Handelsfahrt bekommen Sie dann Gold gutgeschrieben. Wie das geht, haben wir in diesem Buch in dem Kapitel über den Umgang mit Verbündeten und dem Handel beschrieben.

### Explosionsschiffe



Ein besonderes Schiff ist das Explosionsschiff. Es kann auf einen Schlag von feindlichen Einheiten 150 Lebenspunkte abziehen, wobei das mit dem auf einen Schlag wörtlich zu nehmen ist. Denn dieses Schiff kann nur einmal eingesetzt werden. Sobald Sie ein militärisches Ziel bestimmt haben, sei es ein Hafen (Dock) oder

ein anderes Schiff, dann explodiert dieses Schiff, sobald es den Gegner erreicht hat, und nimmt 150 Lebenspunkte von ihm mit auf den Meeresgrund.

### Besondere Kriegsschiffe

Sie haben verschiedene Kriegsschiffe zur Auswahl. Im Imperialismus sind es die mächtigen Kanonenboote, mit denen Sie aus weiter Entfernung Ziele anvisieren können. Sofern Sie nicht von hinten überrascht werden, können Sie jedes Ziel auf dem Wasser oder zu Land angreifen. Besonders Städte und Dörfer auf Inseln oder in Buchten eignen sich für einen Angriff vom Meer aus.

### Transportschiffe



Transportschiffe werden Sie immer dann brauchen, wenn Sie eine Invasionsarmee aufstellen. Nehmen wir an, Ihr Volk lebt auf einer Insel. Der Feind befindet sich auf einer anderen Insel. Jedenfalls liegt zwischen ihnen viel Wasser. Damit Sie nun Soldaten und Waffen zum Gegner bekommen, müssen Sie Transportschiffe bauen. Sind diese fertig, dann wählen Sie einfach die Einheiten für

die Invasion aus, und klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf ein Transportschiff. Passen Sie aber auf: Die Transportschiffe haben nur eine begrenzte

## Auf in den Kampf

Aufnahmekapazität. Entweder bauen Sie gleich mehrere von ihnen oder Sie lassen ein Transportschiff zwischen Verladestation und dem Punkt für die Landung der Truppen hin und her pendeln. Ach ja, lassen Sie Transportschiffe von anderen Kriegsschiffen begleiten. Wird nämlich das Transportschiff versenkt, Sie ahnen es schon, dann sind auch die an Bord befindlichen Truppen versenkt worden.

## Eine Burg bauen, aber wo?



Es ist schon etwas verwunderlich, aber man sieht immer wieder bei einzelnen Age of Kings-Szenarien allein stehende Burgen auf grüner Wiese stehen. So wurden aber keine Burgen gebaut. Burgen sollten immer für den Schutz oder für die Überwachung bestimmter Gegenden verwendet werden. Sie sollten möglichst von natürlichen Hindernissen vor Angriffen geschützt werden. Deshalb wurden Burgen sehr oft auf unzugänglichen Anhöhen oder Klippen gebaut. Waren natürliche Hindernisse

gegen Angreifer nicht vorhanden, wurden künstliche Hindernisse in Form von Wällen und künstlichen Wasserflächen geschaffen. Natürlich können Sie einen Wassergraben um eine Burg so groß gestalten, dass feindliche Belagerungseinheiten nicht mehr an die Burg heranreichen. Ist das Ziel des Szenarios die Zerstörung Ihrer Burg, dann kann es schon mal vorkommen, dass feindliche Einheiten damit beginnen, ein Dock zu bauen, um Kanonenboote zu produzieren, die dann wiederum die Burg angreifen.

## Ein Spiel aufzeichnen

Sie können in Age of Kings ein Spiel aufzeichnen und später wiedergeben. Dies ist nicht nur zur eigenen Unterhaltung gedacht. Sie können nämlich bei der Wiedergabe alle am Szenario beteiligten Völker sichtbar machen und sich so ansehen, wie der Computer gespielt hat. Hierzu zwei kleine Schrittanleitungen:

## Ein Spiel aufzeichnen

### Ein Spiel aufzeichnen

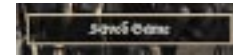


**1** Gleich ein Wermutstropfen vorweg: Kampagnen und selbst erstellte Szenarien können nicht aufgezeichnet werden. Alle anderen Spiele können jedoch verwendet werden. Das sind halt die Spiele mit den Zufallskarten.



**2** Bevor Sie das Spiel starten, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Aufzeichnen des Spielverlaufs. Danach spielen Sie ganz normal das Spiel bzw. das Szenario durch.

### Ein Spiel wiedergeben



**1** Wenn Sie sich ein gespieltes Szenario ansehen wollen, dann müssen Sie die Schaltfläche zum Laden des Spiels anklicken.

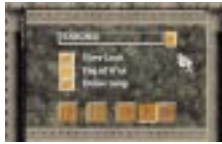
**2** In dem Menü für die gespeicherten Spiele sehen Sie spezielle Einträge für die aufgezeichneten Spiele. Sie enthalten im Dateinamen das Datum und die Uhrzeit, an denen das jeweilige Spiel aufgezeichnet worden ist.



**3** Nun haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Zunächst einmal können Sie über ein Auswahlfeld bestimmen, welches Volk Sie beobachten möchten. Hier können Sie dem Computer auf die Finger sehen und überprüfen, wie und was er im Spiel gebaut und ausgebildet hat.



## Auf in den Kampf



**4** Es gibt drei Schaltflächen, mit denen Sie den Nebel des Kriegs einschalten, das Abspielen der Aufzeichnung endlos wiederholen und der Sicht des aktuellen Spielers folgen können. Die zuletzt genannte Schaltfläche ist sehr lehrreich, besonders wenn Sie sich die Spielzüge des Computers ansehen. Sie werden nämlich die Karte so sehen, wie der Computer diese während des Szenarios gesehen hat. So können Sie live und in Farbe verfolgen, wie der Computer sein Volk aufgebaut, seine Armee ausgebildet, die Umgebung erkundet hat usw. Nutzen Sie unbedingt diese Möglichkeit des Zusehens und Sie werden erstaunliche Fortschritte mit Ihren eigenen Strategien in Age of Kings machen.

Es stehen Ihnen auch mehrere Schaltflächen zum Vor- und Zurückspulen und für andere Möglichkeiten zur Verfügung. Das kennen Sie bestimmt von einem Videorecorder her.

### Info

#### Bildschirmfotos erstellen

Vielleicht möchten Sie ab und zu Bildschirmfotos erstellen, um besonders schwierige Situationen im Bild festzuhalten oder um den Schriftzug, Sie haben gewonnen als Bildschirmhintergrund für den Desktop festzulegen. Für dieses Vorhaben wurde in Age of Kings die **[Druck]**-Taste belegt. Allerdings wird das Bildschirmfoto nicht in die Zwischenablage kopiert. Es wird im Age of Kings-Programmverzeichnis unter der Bezeichnung *AOEOxxx* abgespeichert, wobei das *xxx* für eine fortlaufende Nummer steht, die bei *001* beginnt. Diese Nummerierung wird mit jedem Druck auf die **[Druck]**-Taste um eine Stelle erhöht. So können Sie auch mehrere Bildschirmfotos hintereinander abspeichern.

## Die Spielmodi

Außer den vier Kampagnen und der Lehrkampagne können Sie auch eigene Szenarios und Zufallskarten in Age of Kings spielen. Die Zufallskarten können nach Szenarioziel ausgesucht werden.

## Die Spielmodi

### Reine Zufallskarten



In diesem Spielmodus müssen Sie lediglich die Anzahl der Mitspieler, die Größe der Landkarte, den Umfang der zur Verfügung stehenden Ressourcen und noch ein paar andere Werte bestimmen. Dann generiert der Computer eine Zufallslandkarte und Sie können mit dem Spielen beginnen. Als Siegbedingung wird meistens die Standardbedingung vorgeschlagen. Diese Standardbedingung ist variabel. Entweder gelingt Ihnen der Bau eines Weltwunders oder Sie können alle auf der Karte befindlichen Reliquien in Ihren Besitz bringen oder Ihnen gelingt es, alle feindlichen Völker zu vernichten. Dies alles ist die Standardbedingung. Sofern Sie nicht vor dem Start der Zufallskarte eine bestimmte Siegbedingung definiert haben, müssen Sie eine der Standardbedingungen erfüllen, um das Zufallsszenario zu gewinnen.

Entweder gelingt Ihnen der Bau eines Weltwunders oder Sie können alle auf der Karte befindlichen Reliquien in Ihren Besitz bringen oder Ihnen gelingt es, alle feindlichen Völker zu vernichten. Dies alles ist die Standardbedingung. Sofern Sie nicht vor dem Start der Zufallskarte eine bestimmte Siegbedingung definiert haben, müssen Sie eine der Standardbedingungen erfüllen, um das Zufallsszenario zu gewinnen.

### Königsmord

Dieser Spielmodus ist richtig für Strategen und Schachspieler. In der Tat erinnert dieses Spiel an Schach. Auch hier gilt es, den eigenen König zu schützen und den gegnerischen König oder die feindlichen Könige bei mehreren Spielparteien zu vernichten. Wenn Sie also nur über eine Armee von zehn Mann verfügen, Ihr Gegner aber eine Armee mit 100 Mann Stärke vorzuweisen hat, dann ist das für den Ausgang des Szenarios trotzdem egal. Gewonnen hat der, der zuerst alle anderen Könige auf dem Gewissen hat.

### Todesspiel

Diese Spielart ist etwas für Schlachtenlenker. Jede Partei hat bereits am Spielbeginn riesige Mengen an Ressourcen zur Verfügung. Es geht nun darum, möglichst schnell eine schlagkräftige Armee aufzustellen, um dann die anderen Völker zu vernichten.

### Info

#### Auf die Karte kommt es an



Sie können auf den Zufallskarten bis zu 15 verschiedene Landkartentypen auswählen. In dem Kapitel, in dem wir den Szenario-Editor vorstellen, haben wir die verschiedenen Kartentypen beschrieben.