

I. Aufgabe: Allgemeines (2 + 1 + 1 + 4 + 2 = 10 Punkte)

Beantworten Sie die folgenden Fragen zu Age of Empires II

- In welchem Jahr wurde Age of Empires II erstmals veröffentlicht und in welchem erschien die HD Version?
- Wie heißt das Entwicklerstudio, das Age of Empires II entwickelt hat?
- Mit welchem der folgenden Setups hätten Sie im Jahr der Erstveröffentlichung Age of Empires II spielen können? Markieren Sie diese in untenstehender Tabelle.

CPU	RAM	HDD	Spielbar?
166 MHz	16 MB	320 MB	
166 MHz	32 MB	500 MB	
72 MHz	64 MB	200 MB	
166 KHz	32 MB	200 MB	

- Nennen Sie die vier Erweiterungen, die bislang zu Age of Empires II erschienen sind, in chronologischer Reihenfolge (beginnend bei der ältesten Erweiterung)
- Bei welchen der folgenden Cheat Codes handelt es sich um keinen Cheat Code für Age of Empires II? Markieren Sie diese in untenstehender Tabelle.

Code	Antwort
i don't exist	
sheriff of nottingham	
marco	
woof woof	
rickon rules	

2. Aufgabe: Völkerkunde (1 + 3 + 4 + 2 = 10 Punkte)

Beantworten Sie die folgenden Fragen zu Age of Empires II

- a) Welches Volk außer den Türken kann Pikeniere nicht bauen?
- b) Nennen Sie 3 Zivilisationen, die sich für ein Spiel mit (unberittenen) Schützen besonders eignen
- c) Ordnen Sie die Architekturstile „Westeuropa (WE)“, „Zentraleuropa (ZE)“ und „Mittlerer Osten (MO)“ den folgenden Zivilisationen aus dem Grundspiel Age of Empires II zu

Zivilisation	Architekturstil
Teutonen	
Franken	
Perser	
Kelten	

- d) Angenommen, Sie spielen auf einer Arabien-Standard-Karte gegen zwei Spieler, die bereits Spanier und Briten gewählt haben. Geben Sie kurz begründet an, welche Zivilisation Sie gegen diese wählen würden.

3. Aufgabe: Einheitenkunde (3 + 3 + 1 + 3 = 10 Punkte)

Beantworten Sie die folgenden Fragen zu Age of Empires II

- a) Angenommen, Sie befinden sich in der Dunklen Zeit und haben 3 Milizsoldaten gebaut. Bei Ihrem Drush sterben 2 davon. In der Feudalzeit können Sie Milizsoldaten zu mächtigen Schwertkämpfern aufrüsten. Wie viel Ressourcen welcher Art benötigen Sie, um in der Feudalzeit mit wenn Sie nun insgesamt 5 Schwertkämpfer haben möchten?

- b) Wie viele Schüsse benötigt ein verteidigender Plänkler im Durchschnitt, um einen angreifenden Bogenschützen zu töten? Wie viele sind es, wenn der Spieler des Plänklers zusätzlich Feltching und Daumenring entwickelt hat? Geben Sie Ihren Rechenweg an!

- c) Der Spanische Conquistador gilt als eine der stärksten Einheiten im Spiel. Angenommen Sie stellen in Minute 20:00 Ihre Burg fertig und bauen keine weitere. Zu welchem Zeitpunkt können Sie Ihren Gegner mit 5 Conquistadoren angreifen (Benötigte Ressourcen sind gegeben, keine Idle-Zeit der Burg)?

- d) Angenommen, Ihr Gegner greift Sie in der Ritterzeit mit Rittern an. Sie sind ebenfalls in der Ritterzeit. Geben Sie begründet an, welchen Counter Sie wählen würden, wenn alle Ressourcen verfügbar sind und welchen, wenn Ihr Gegner Ihr Goldlager zerstört hat.

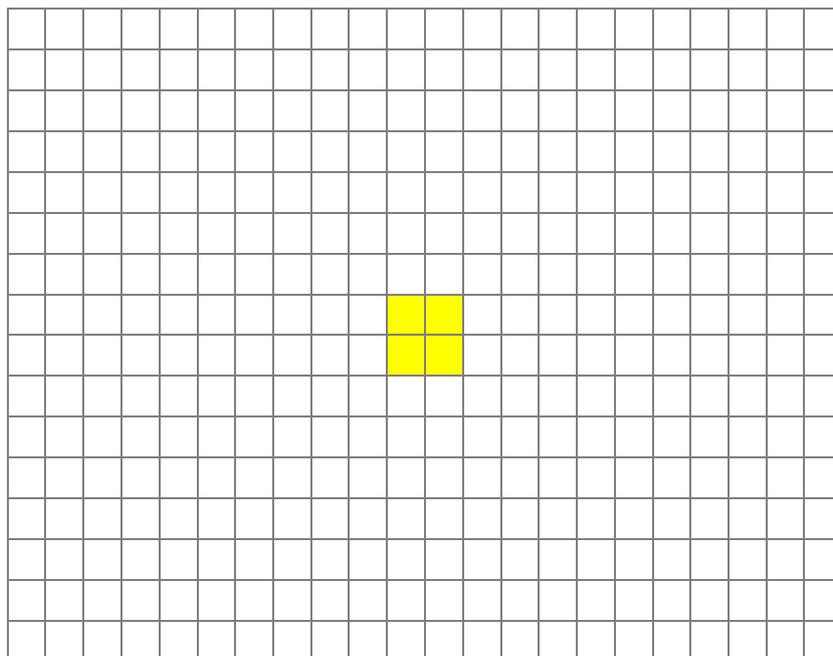
4. Aufgabe: Gebäudekunde (5 + 2 + 3 = 10 Punkte)

Beantworten Sie die folgenden Fragen zu Age of Empires II

- a) Ordnen Sie die folgenden Bauaufträge nach Fertigstellungszeit

Auftrag	Reihenfolge
Haus mit einem Dorfbewohner	
Schmiede mit einem Dorfbewohner	
Schießanlage mit zwei Dorfbewohnern	
Markt mit einem Dorfbewohner	
Burg mit 7 Dorfbewohnern	

- b) Wie viele Gebäude benötigen Sie, um in die Feudalzeit voranzuschreiten und welche kommen dafür in Frage?
- c) Zeichnen Sie auf folgendem idealisierten Spielfeld um die gelbe Mühle herum eine optimale Anordnung von Feldern ein:



6. Aufgabe: Technologiekunde (4 + 2 + 2 + 2 = 10 Punkte)

Beantworten Sie die folgenden Fragen zu Age of Empires II

- a) Angenommen, Sie wollen Ihren Gegner in der Feudalzeit mit Bogenschützen stören. Da Sie wissen, dass dieser einen Scout-Rush plant, wollen Sie ein paar Speerkämpfer daruntermischen. Erläutern Sie, welche Technologien Sie in welcher Reihenfolge erforschen würden.
- b) Angenommen, Sie sind weder Chinesen noch Franken. Wie viel kostet Sie die erste Technologie in der Mühle (Horse Collar) und was bringt Ihnen diese?
- c) Angenommen, Sie spielen als Kelten und haben 8 Farmer, 8 Holzfäller und 4 Dorfbewohner auf Gold. Wie viele Dorfbewohner müssen Sie noch bauen, damit sich die Technologie „Schubkarre“ für Sie lohnt? Wie viele wären es, wenn Sie als Wikinger spielen?
- d) Ordnen Sie die folgenden Technologien der Universität nach Fertigstellungszeit

Auftrag	Reihenfolge
Chemie	
Mörderlöcher	
Ballistik	
Architektur	

7. Aufgabe: Micro-Management (1 + 4 + 5 = 10 Punkte)

Beantworten Sie die folgenden Fragen zu Age of Empires II

- Mit welcher Technik können Sie üblicherweise eine Ihre Bogenschützen angreifende Menge auskontern?
- Betrachten Sie folgende Situation aus einer Partie von TheViper & Tatos (gelb und blau) vs. Liereyy & Nicov (grün und rot) auf Arabien. Gehen Sie weiter davon aus, dass alle Einheiten bei voller Gesundheit sind (bis auf den toten Ritter oben links). Wie würden Sie als grüner Spieler Ihre Einheiten bewegen?



- c) Erläutern Sie, ob der gelbe Spieler den folgenden Kampf eingehen sollte, wenn man annimmt, dass allen Einheiten sämtliche sie betreffende Technologien der Feudalzeit zur Verfügung stehen. Nehmen Sie weiter an, dass die roten Einheiten 90% ihrer Gesamt-Health haben und die gelben Einheiten nur noch 70%.



