

Orks

Beigesteuert von Micha

Friday, 17 June 2005

Letzte Aktualisierung Saturday, 25 June 2005

Empires: Armeebewertung: Orks

Die Orks verfügen über viele schnelle und preiswerte Plänkler, durchschnittliche Nahkämpfer und eher kampfschwache Fernkämpfer. In frühen Phasen des Spiels ist man mit diesen preiswerten Elementen gut bedient. Sobald sich der Gegner aber erst einmal voll aufgebaut hat und anfängt Spezialtruppen ins Spiel zu bringen, wie stark gepanzerte schwere Reiterei, wird es für die Grünhäute schwierig. Abgesehen von den Wyvern, welche ebenfalls durch den Preis und nicht die Stärke glänzen, kann der Ork alles was er hat von Anfang an bauen. Somit ist es die höchste Aufgabe diesen Anfangsvorteil zu erhalten und den Aufbau des Feindes zu stören oder zu verhindern. Dafür sind die “Palisaden“, welche bereits um Dörfer errichtet werden können sehr wichtig, weil der Orkspieler die Möglichkeit hat bereits sehr früh mit seinen Elementen frei über die Karte zu bewegen. Dem Feind sollte auch nie ermöglicht werden, an taktisch wichtigen Stellen starke Gebäude zu errichten, wie z.B. im Gebirge. Da Orks keinerlei panzerungsignorierende Angriffe besitzen, werden Burgen oder ähnliches zu zeitraubenden Hindernissen und die Zeit läuft meist gegen den Ork. Aber nicht nur die Rechtzeitigkeit der Angriffe ist bei Orks wichtig, sondern auch die Zusammenstellung der Angriffstruppen. Die meisten Elemente sind hier nämlich standardmäßig eher schwach im Angriff. Erst die richtige Kombination aus Elementen, welche sich geschickt formiert Bonusse geben, wie z.B. die “Furien“, oder Magier welche die vorderen Reihen unterstützen, machen Orks wirklich gefährlich. Wer meint bei Orks sei die Siegesformel stets “Masse statt Klasse“, kann bei Empires auf die Nase fliegen. Muss der Ork in den ersten Runden, wegen einer Überzahl an Einheiten, immer zuerst bewegen, können vereinzelt postierte eigene Elemente plötzlich selbst zum Ziel einer frühen Attacke werden. Bewegt man zuerst, kann der Angriff auf eine feindliche Siedlung ein böses Ende nehmen, falls der Gegner danach heraus bewegt und dort nachbaut. Ein “Pumpen“ vieler Elemente sollte meist erst dann beginnen, wenn der Angriff auf eine Schwachstelle bereits begonnen hat und der Feind ohnehin zuerst bewegen will, um leergekämpfte Siedlungen wieder zu besetzen. Auf See hat ein Orkspieler es auch nicht viel leichter. Harpyien beschleunigen am Anfang den Aufbau, da sie mit ihrer Flugfähigkeit bereits neue Inseln besiedeln können, bevor eine Werft gebaut ist. Die Schiffe sind allesamt sehr empfindlich und müssen daher in großer Zahl gebaut und in den Kampf geschickt werden. Hat der Gegner seine Küsten mal stark geschützt, sind die Fernkampfschwachen Ork-Schiffe und –Einheiten kaum noch eine Bedrohung. Hier kann dann meistens nur noch ein Wyverngeschwader helfen. Werden die Orks von eher unerfahrenen Spielern gespielt, kommt häufig der Vorwurf sie seien schwach. Dies stimmt zwar nicht, jedoch sind sie die schwerst zu spielende Armee in Empires und daher für Anfänger absolut ungeeignet, für die Anderen jedoch eine schöne Herausforderung.

Einheiten:

Wolfsreiter (mit Speeren)

Sie sind der Grundpfeiler einer jeden Orkarmee. Schnell, Plänkler und ein ordentlicher Nahkampf zu einem guten Preis. Bei einem frühen Angriff auf die Schwachstelle des Feindes sollten sie nicht fehlen, denn nur die “Furien“ sind als gute Nahkämpfer gleichschnell, bleiben jedoch, weil keine Plänkler, oft an der falschen Stelle hängen. Die “Wolfsreiter mit Speer“ haben zwar zum Mehrpreis nur eine höhere Initiative zu bieten, diese könnte aber die Lebenserwartung deutlich verlängern.

Bärenreiter, Gepanzerte Oger

Wenn kein lohnendes Ziel für den Durchbruch schneller Plänkler in Sicht ist, so sind die Bärenreiter billiger, im Kampf aber gleichstark wie die Wolfsreiter. Sie dienen gut im Kampf um eine verteidigte Siedlung direkt an der Front. Ist der Einsatzort sehr nahe, zahlt man lieber 10 Gold mehr und nimmt die “Minotauren“. Die “Gepanzerten Oger“ sind völlig sinnlos in Anbetracht der Tatsache, dass die “Bärenreiter“ für den gleichen Preis schneller sind.

Sturmorks

Die “Sturmorks“ sind den “Bärenreitern“ in Art und Verwendungszweck sehr ähnlich, bieten jedoch eine höhere Initiative. Gegen Nahkämpfer kann das sehr nützlich sein, gegen starke Fernkämpfer wäre es jedoch völlig sinnlos.

Minotauren

Ist der Feind sehr nahe, so sind die “Minotauren“ als Nahkämpfer erste Wahl, denn sie bieten ihren hohen Nahkampfwert zu einem sehr guten Preis. Sie eignen sich auch sehr gut angegriffene Gebäude zu verteidigen. Stattdessen könnte man auch die “Ork-Garde“ (zumindest einmal) aufstellen, wenn eine besonders hohe Nahkampfpanzerung benötigt wird.

Oger

Für ein Trinkgeld mehr, gibt es entweder die “Bärenreiter“ oder die “Minotauren“. Hat man aber nur so wenig Geld zur Verfügung, gibt es optional die “Schwerträger“. Diese wären mit ihrer höheren Panzerung ausdauernder, dafür aber schwächer im Angriff.

Schwerträger, Speerträger

Sie sind beide billige Standardinfanterieeinheiten. Man baut sie meist nur wenn einem das Geld knapp wird, man aber unbedingt noch eine Einheit zur Verteidigung einer Siedlung oder zur Unterstützung braucht. Auch zum Errichten oder Ausbauen von Siedlungen im Hinterland sind sie zu gebrauchen. Die “Speerträger“ unterscheiden sich durch eine höhere Initiative, welche sie vielleicht etwas interessanter macht. Allerdings dürfte dieser nur selten dem um 2

höheren Nahkampf der fast gleichzeitigen „Minotauren“ ebenbürtig sein.

Leichte Schwert-, Speerträger

Die jeweils „Leichte“ Variante unterscheidet sich durch eine niedrigere Nahkampfpfanzierung und höhere Bewegungsreichweite. Also eine Alternative falls der Gegner hauptsächlich fernkämpft und etwas weiter entfernt ist. Aber auch in dieser Kategorie handelt es sich hierbei nur um die Sparvariante. Ansonsten ist man mit den „Bärenreitern“ oder „Sturmorks“ besser beraten.

Clangetts Furien

Wenn es eine Einheit gibt die jeder Orkspieler unbedingt mitnehmen sollte, so sind es die „Furien“. Von den Werten her sind sie die 4 Felder schnellen Minotauren zu einem gut bezahlbaren Preis. Ihre wahre Fähigkeit ist der +1 Bonus auf ALLE benachbarten eigenen Einheiten. Setzt man sie zu Spielbeginn zusammen mit „Wolfsreitern“ jedweder Art auf eine feindliche Siedlung an, hat man eine sehr billige aber effektive Kombination vor der es sich zu hüten gilt. Aber auch im späteren Spielverlauf machen sich die „Furien“ mit „Sturmorks“ oder „Minotauren“ sehr gut. Schade nur, dass man diese herrliche Einheit bloß einmal aufstellen kann.

Ork-Garde

Die „Ork-garde“ liefert gegenüber den „Minotauren“ eine um 1 höhere Nahkampfpfanzierung. Sie haben von allen Orks Nahkämpfern gegenüber die höchste Abwehr, sind dafür aber nur einmal auf dem Schlachtfeld zu sehen.

Trolle, Troll-Garde

Beide Einheiten zeichnen sich durch ihre Regenerationsfähigkeit, sowie durch eine Initiative von 1 aus. Die „Troll-Garde“ darf man zwar nur einmal aufstellen, aber nur sie lohnt sich wirklich. Die normalen „Trolle“ sind durch ihre schwache Panzerung einfach zu gefährdet überhaupt nicht zum Schlag zu kommen, und wenn doch, richtet ihr Fünfer-Wert wahrscheinlich kaum Schaden an. So sind die 30 Gold mehr in die „Troll-Garde“ gut angelegt, welche sich besonders im Kampf gegen schwächere Einheiten gut macht. Da macht eine Initiative von 1 nicht so viel aus, außerdem dürften deren Angriffe meist überstanden werden und die „Garde“ bleibt dank Regeneration lange im Spiel.

Zwergenfresser

Die „Zwergenfresser“ sind ein kleines bisschen sinnlos. Spielt man nicht gegen Zwerge, so sind sie zu teuer. Spielt man aber gegen Zwerge, so sind sie identisch mit den „Minotauren“. So ein Blödsinn.

Goblin Spinnenreiter

Sie sind vergleichbar mit den „Wolfsreitern mit Speeren“, bloß dass bei ihnen etwas an Nahkampfkraft und Panzerung gespart wurde um dafür eine höhere Bewegungsreichweite zu bieten. Sie sind die einzigen reinen Nahkämpfer mit 5 Feldern und der Fähigkeit zu plänkeln. Daher sind sie hauptsächlich am Anfang interessant wenn gegnerische Siedlungen angegriffen werden oder einfach der Aufbau gestört werden soll. Hier macht sich ihr Preisvorteil von 40 Gold auch noch wirklich bemerkbar. Meistens sind sie nur in der Kombination mit anderen schnellen Einheiten stark, da ihr Nahkampfangriff von 5 eher niedrig ist.

Harpyien

Auf Seekarten sind ein oder zwei „Harpyien“ Pflicht. Man kann sie schon ganz am Anfang bauen, auf benachbarte Inseln fliegen und dort bereits Siedlungen errichten, während der Gegner noch damit beschäftigt ist einen Hafen zu bauen. Auf reinen Landkarten ist ihre Stärke wohl eher Glücksache. Die drei Felder Bewegung reichen meist nicht aus um unbewachte Siedlungen zu gefährden. Dafür kann man hinter die feindlichen Linien fliegen und an der Front eine zahlenmäßige Übermacht herstellen. Dabei ist ihr Angriffswert fast wertlos, einzig ihr Gesang dürfte wirklich Bedeutung haben. Klappt er, kann dies zwar sehr mächtig sein, eine Chance von ¼ ist jedoch alles andere als berauschend.

Plänkler

Die „Plänkler“ sind mittelmäßige Nahkämpfer die zusätzlich noch einen kaum nennenswerten Fernkampf zu bieten haben. Sie können zwar mit 3 Feldern plänkeln und sind somit halbwegs mobil, aber in dieser Kategorie sind die „leichten Bogenschützen“ fast interessanter, welche im Fernkampf zumindest Chancen haben.

Wolfsschützen, Goblin Spinnenschützen

Ihre Stärke beruht auf ihrer Beweglichkeit. Mit 5 Feldern Bewegung als Plänkler muss der Gegner enorm aufpassen, dass jede Siedlung jederzeit verteidigt ist. Die „Wolfsschützen“ sind zwar 20 Gold teurer, jedoch ist dieses Geld gut angelegt. Gegen Fernkämpfer sind sie zwar etwas anfälliger, aber erst ihr Fernkampfangriffswert von 4 kann einzelnen schwachen Elementen überhaupt gefährlich werden. Setzt man sie zu einem frühen Zeitpunkt zusammen mit den „Wolfsreitern mit Speeren“ auf eine frisch gebaute Siedlung an, verliert diese schnell ihre Bewacher.

Armbrustschützen

Die „Armbrustschützen“ sind die besten Fernkämpfer der Orks. Der Wert von 5 ist zwar im Vergleich mit anderen Armeen nicht überwältigend, dafür ist die Einheit billig, so dass man immer ein zwei Einheiten zur Verstärkung der Streitmacht dabei haben sollte. Zusätzlich sind sie mit 3 Feldern noch recht flott und können sich leichter empfindliche Ziele aussuchen als wie die „Bogenschützen“. Greift der Feind mit passenden Elementen an, so könnten sie sich auch gut zur Verteidigung eigener Siedlungen machen.

(Leichte) Bogenschützen

Wenn der Feind sehr nah ist, und man praktisch in den Kampf hinein bauen kann UND der Gegner schwach gegen Fernkampf gepanzert ist, so wären die „Bogenschützen“ die billigere Variante der „Armbrustschützen“. In allen anderen Fällen sollte man 20 Gold, falls vorhanden, mehr zahlen. Die „Leichten Bogenschützen“ sind gleichschnell wie die „Armbrustschützen“ und Plänkler. Damit

sind sie vergleichsweise sehr mobil und finden häufiger die Spielsituationen für die sie am besten geeignet sind. Wen stört die schwache Fernkampfverteidigung, kann man sich mit ihnen doch meist den Gegner selbst aussuchen.

Helden:

Wahngrok der Schlächter

„Wahngrok“ ist der orkische Superheld. Er hat zwar einen stolzen Preis, ist dafür aber mit den höchsten Panzerungswerten eine wandelnde Festung. Er bietet einen guten Angriffswert und eine enorme Initiative von 4, die ihn besonders gegen Elfen oder alles was Ini 3 hat, interessant macht. Solange er nicht mit seinen 2 Leben Kampf magie ausgesetzt wird, so ist er eine kleine Kriegsmaschine, die sich stets freut wenn sie mal ab und zu von hinten durch einen Magier geheilt wird.

Baslian der Siegreiche

„Baslian“ gibt einer benachbarten Einheit +1 im Nahkampf und ist gut gepanzert, damit er dies auch eine Weile tun kann. Sein eigener Angriffswert ist fast unbedeutend und somit kostet er auch sehr wenig. Bevor man ihn als zu schwach abhandelt, sollte man sich aber stets vor Augen halten, dass gerade durch die geschickte Verteilung von Bonussen und Zaubern eine Angriffskombination von anfangs schwachen Orks, zu einer mächtigen Armee werden kann. Darin könnte sogar „Baslian“ eine Rolle spielen.

Kanngrott Schädeltrümmerer

Wer der Meinung ist, die „Speerträger“ hätten zu viele Leben, der nimmt „Kangrott“ und spart dafür 20 Gold.

Magier:

Wyrmsch mit dem Drachenstab

„Wyrmsch“ ist der stärkste Magier der Orks. Mit 4 Zaubern im Inventar, kann er stets seinen Leuten die Unterstützung anbieten, die sie brauchen und gibt mit Stufe 4 schon fast Garantie auf dessen Gelingen.

Ärrigg

Mit 270 Gold ist „Ärrigg“ das teuerste was ein Ork auf den Tisch bekommt. Diesen Preis ist er aber wert, denn er ist ein wahres Multitalent. Nicht nur dass er mit Stufe 3 seine Umgebung fleißig mit Zaubern unterstützt, er bietet auch noch einen +1 Bonus an. Nebenbei ist er ein schneller Plänkler, der dies nicht nur zur heimischen Verteidigung ausnutzt, sondern bei einem Durchbruch ins feindliche Hinterland mit dabei sein kann. Wird dort eine Siedlung angegriffen, könnte er in der folgenden Runde mit der „Magischen Stimme“ das verteidigende Element aus der Siedlung raus bewegen lassen. Mit einer ordentlichen Verteidigung ist er sogar im Nahkampf gegen mittelstarke Gegner nicht vollkommen hilflos. Wird „Ärrigg“ geschickt eingesetzt, könnte er der Schlüssel zum Sieg werden.

Gorradz der Mystische

Eigentlich ist „Wyrmsch“ 20 Gold mehr meist wert. Da er aber nur einmal aufgestellt werden kann dürfte „Gorradz“ in größeren Gefechten mit breiter Front trotzdem als Unterstützung brauchbar sein. Für diesen Zweck würde man ihn wahrscheinlich mit der „Heilung“ und der „Wut des großen Wolfes“ ausstatten.

Giganten:

Myrlak Wolkenkoch

Das besondere an ihm ist der vierte Lebenspunkt, der ihn im Vergleich zu Einheiten länger auf dem Schlachtfeld ausharren lässt. Dies und eine Bewegung von 3 unterscheidet ihn von den „Minotauren“. Die 30 Punkte die „Myrlak“ mehr kostet, kann er durchaus wert sein vor allem weil er selten auf einen Schlag getötet werden dürfte und mit einem Heilmagier in der Nähe, dem Feind lange Ärger bereitet.

Wyvern

Früher oder später sollte jeder Ork seine „Wyvern“ ins Spiel bringen. Nicht nur dass sie den „Wolfsreitern“ gegenüber fliegen können, sie sind auch noch viel billiger als die schwächere Bodenvariante. Durch diesen enorm billigen Preis kann der Orkspieler später ganze Schwärme rekrutieren und über das feindliche Gebiet herfallen lassen. Wegen ihrer Reichweite und Flugfähigkeit ist fast jede Siedlung in Gefahr und stürzen mal mehrere „Wyvern“ auf eine solche, können sie verheerende Schäden anrichten.

Schiffe:

Clangetts Nußschale

Die „Nußschale“ ist das billigste Transportschiff in Empires. Solange man es aber nicht in feindlichen Kontakt bringt, erfüllt es seine Dienste so gut wie jedes andere auch. Sobald der Ork erst einmal über eine ordentliche Flotte verfügt, dürfte der „Zerschmetterer“ das Transportieren von Elementen übernehmen.

Todesstoß

Der „Todesstoß“ besitzt den mächtigsten Nahkampf aller Empires-Schiffe, da er Panzerung ignoriert. Sein Problem liegt allerdings darin, dass er sowohl über eine sehr niedrige Fernkampfpanzerung als auch über nur 3 Leben verfügt. Sollte er auf ein halbwegs kampfstarkes Schiff stoßen, ist es gut möglich, dass der „Todesstoß“ gar nicht zum Schlag kommt. Darum sollte man ihn nie einzeln, sondern immer zusammen mit anderen Schiffen in den Kampf schicken.

Zerschmetterer

Der „Zerschmetterer“ ignoriert zwar auch Panzerung, wird aber in den meisten Fällen nur 1 oder 2 (höchstens 3) Schaden machen. Daher stellt er nur dann eine wirkliche Gefahr dar, wenn man ihn in großer Menge baut und die feindliche Flotte zahlenmäßig erdrückt. Der niedrige Preis ist berechtigt, denn durch die wenigen Leben und niedrige Panzerung, ist der Orkspieler gezwungen laufend nachzubauen, um die ständigen Verluste wieder zu ersetzen.

Gebäude:

Fort

Das "Fort" hat keinerlei nennenswerte Angriffe und ist daher sehr preiswert. Wo die Burgen anderer Völker dazu dienen wichtige Punkte auf Dauer zu sichern, da kann das "Fort" der Orks in größerer Zahl gebaut werden, die Bewegung des Feindes behindern und für schnellen Nachschub an Truppen sorgen. Da man als Orkspieler dazu gezwungen ist, den Gegner schon sehr früh anzugreifen und am Aufbau zu hindern, macht sich ein "Fort", welches man mit schnellen Plänklern im Gebiet des Feindes baut, sehr gut. Dann ist man in der Lage für den Angriff direkt im Gebiet des Gegners Truppen zu rekrutieren und blockiert nebenbei dessen Bewegung. Das "Fort" sollte mindestens ein oder zweimal in jeder Armee eines Orkspielers vorhanden sein.

Wyvernhorst

Die "Wyvern" sind die einzigen Elemente einer Orkarmee, die nicht von Anfang an rekrutiert werden können. Für sie benötigt der Orkspieler einen "Wyvernhorst", welcher im Gebirge gefunden werden muss. Da "Wyvern" sehr billig sind, kann es sich durchaus lohnen 2 "Horste" zu errichten, um den Gegner leichter mit einer Luftarmee zu erdrücken. Gänzlich fehlen sollten sie jedoch nie.

Palisade

Die "Palisade" ist nicht nur eine billige Verteidigung orkischer Siedlungen, sondern Teil der gesamten Strategie. Sie mag sehr unsolid erscheinen, ihre wahre Stärke liegt jedoch in der Möglichkeit, sie bereits um Dörfer zu errichten. Dadurch kann der Ork schon in den frühen Phasen eines jeden Spiels, die Dörfer unbewacht (aber mit Palisaden versehen) hinterlassen, und mit den Einheiten frei über die Karte bewegen. Da die "Palisaden" sehr wenig kosten, kann man getrost genug für alle Siedlungen mitnehmen.

Artefakte:

Kriegsbanner

Dieses Artefakt sollte nie in der Aufstellung fehlen, da es für wenig Geld entscheidende Einheiten im Nahkampf deutlich länger überleben lässt. Tragen z.B. die "Wolfsreiter mit Speeren" bei einem frühen Angriff das "Banner", so sind sie mit einer 4er Panzerung weit überdurchschnittlich geschützt und bereiten dem Feind große Probleme.

Zaubersprüche:

Die Zaubersprüche der Orks werden gerne unterschätzt, sind aber absolut notwendig um die Armee gegen starke Feinde siegen zu lassen. Durch ihre geschickte Anwendung, werden aus den eher schwächeren Orkeinheiten starke und zähe Gegner, welche man in späteren Phasen des Spiels dringend braucht. Abgesehen von "Waggruks magischer Stimme" sind orkische Zauber nur zur Unterstützung gedacht, und so stehen die Magier hier auch meist in zweiter Reihe. Die "Heilung" gibt einem Element einen verlorenen Trefferpunkt wieder zurück und sorgt dafür, dass die Orkelemente länger im Kampf überleben. Sinnvolles Ziel wäre hierbei z.B. "Wahngrok", bei dem ein Leben fast 100 GS wert ist. Die "Steinhaut" schützt zwar nicht so gut gegen Fernkampf wie der "Nebel" der Elfen, lässt die eigenen Fernkämpfer dafür aber auch selber zum Schuss kommen. Zusätzlich bietet sie auch einen kleinen Schutz vor Kampfzaubern. Die "Wut des großen Wolfes" kommt leider eher selten zu Stande, sollte aber immer wieder probiert werden, da sie bei Gelingen das Ziel nicht nur stärker macht, sondern vor allem die Initiative erhöht. Dies kann von entscheidendem Vorteil sein und eigenen Elementen das Leben retten. "Waggruks magische Stimme" ist schwierig einzusetzen, kann aber bei Erfolg das Spiel entscheidend beeinflussen. Störende feindliche Elemente kurzzeitig aus den Kämpfen zu halten, ist weit weniger mächtig, als die Möglichkeit ein bewachendes Element aus einer Siedlung raus zu bewegen. In der darauf folgenden Bewegung könnte diese dann eingenommen werden, oder aber man zwingt zumindest den Gegner dazu, dass er zuerst ziehen will. Auch in Seegefechten könnten Magier auf Schiffen, gut verteidigte Küsten von feindlichen Elementen "säubern" und damit eine Invasion vorbereiten.