

Zwerge

Beigesteuert von Micha

Friday, 17 June 2005

Letzte Aktualisierung Saturday, 25 June 2005

Empires: Armeebewertungen: Zwerge

Die Zwerge in Empires sind gezeichnet durch eine sehr hohe Panzerung und niedrige Bewegungsreichweite. So sollten sie meist die Angriffe des Feindes überstehen und trotz einer Standardinitiative von 2 zum Schlag kommen. Ihre Bewegung macht die Zwerge zwar einerseits sehr berechenbar, aber auch sehr billig. So erhält man in keiner anderen Armee so viel Kampfkraft UND Panzerung zu einem so niedrigen Preis. Die Zwerge sind am Anfang eines Spiels am ehesten verwundbar. Greift man einen Zwerg in den ersten Runden geschickt und kontinuierlich an, so hat er durch die langsamen Truppen kaum Möglichkeit schnell auf die Attacke zu reagieren. Ist der Zwerg mal fertig aufgebaut und fährt die Produktion an Truppen hoch, ist das Spiel meist entschieden. Mit einer lückenlosen Front, ist die Bewegungsreichweite uninteressant, jede Runde bewegt sich „Die Walze“ fort, Verluste können viel günstiger wieder erneuert werden als beim Feind. Eine Zwergeneinheit, besonders die Burg, im Gebirge sollte man komplett ignorieren. Es gibt kaum frustrierenderes als Rundenlang erfolglos Barträger anzugreifen. In Seeschlachten muss man leider zugeben, dass beim derzeitigen Stand an vorhandenem Spielmaterial, die Zwerge etwas zu mächtig geraten sind. Die Verwundbarkeit zu Beginn eines Spiels existiert nicht mehr, da der Gegner aufgrund der Inselbeschaffenheit nicht schnell genug zum Angriff kommt. Gegen später haben die Zwerge alle Superlative für sich. Die stärksten Schiffe zu einem guten Preis, Ballons mit denen Einheiten ohne Einsatz von Transportschiffen das Meer überqueren, gute Fernkämpfer, welche ja eine der wenigen Möglichkeiten gegen Schiffe darstellen, Feuermagier die befestigte Küsten knacken oder Meerengen mit Feuerwänden blockieren. Das bekannte „Schere-Stein-Papier-System“ funktioniert bei Schiffen momentan noch auf eine falsche Weise. Es betrifft nämlich weniger einzelne Modelle als wie die Armeen an sich. So stehen gegen die schwerkgepanzerten Zwergenschiffe die Elfen etwas ratlos da, während die panzerungsignorierenden Orkschiffe müde lächeln. Glück für die Zwerge dass die Orks ansonsten auf Seeschlachten auch viele Schwächen haben. Damit wären die Zwerge eine runde Sache, eine Armee, die sich auch für Spieler mit weniger Erfahrung eignet, da sich die meisten Schwächen leichter ausgleichen lassen.

Einheiten:

Torwachen

Sie haben unter den zwergischen Einheiten den höchsten Nahkampfwert und die beste Panzerung. Nicht nur dies sorgt dafür, dass man sie mit einer Festung verwechseln kann, sondern auch ihre Bewegungsreichweite. Sie schlagen zwar in der Regel erst zum Schluss zu, müssten aber auch bis dahin überleben. Bei ausreichenden Finanzen sollten sie immer die erste Wahl sein.

(schwere) Clankrieger, (schwere) Clanveteranen

Vier Nahkampfeinheiten die sich nur wenig unterscheiden. Die „Krieger“ haben stets einen um 1 niedrigeren Nahkampfwert als die „Veteranen“, Die „Schwere“ Variante ist immer um 1 besser gepanzert. Welche Einheit man letztendlich aufstellt ist meist nur eine Frage des zur Verfügung stehenden Geldes. Sie sind keine tödlichen Abräumer, dafür aber sehr widerstandsfähig. Statt der nichtschweren Variante würden sich aber in den meisten Fällen eher die Mineure lohnen.

Mineure

Vergleichbar mit den „Clanveteranen“. Diese wären besser gegen Einheiten, die Mineure aber sind stärker gegen Gebäude. Versucht man einer gegnerischen Stadt die Mauer zu zerstören, so haben sie das beste Preis/Leistungsverhältnis. Die gleichteuren „Clankrieger“ werden mit den „Mineuren“ als Alternative fast nutzlos.

Orktöter

Die „Orktöter“ lassen sich tatsächlich nur gegen Orks sinnvoll verwenden. Gegen alles andere sind sie zu teuer. Gegen die Grünhäute besitzen sie dann aber zusätzlich zum höheren Angriffswert eine Initiative von 3, einzigartig im Zwergenreich und ein starker Vorteil.

Ponyreiter

Die „Ponyreiter“ sind doppelt so schnell wie jede andere Zwergeneinheit und dazu noch „Plänkler“. Mit ihren schwachen Kampf- und Panzerungswerten ist sie so klar konzipiert wie die meisten Zwergeneinheiten und daher sehr billig. Mit ihnen kann man genau das, was man mit allen anderen nicht kann. Flexibel auf neue Situationen reagieren, sich geschickt die Kämpfe aussuchen, Gegner binden, oder an ihnen vorbei die Städte unsicher machen. Manchmal werden die „Ponyreiter“ wegen ihrer Geschwindigkeit als erste Einheit aufgestellt. Ein Schuss der nach hinten gehen kann, da man mit ihnen dann oft das vorderste neugebaute Dorf mit einer sehr kampfschwachen Einheit allein verteidigen muss.

Plänkler

Mit den „Ponyreitern“ zusammen die einzige Einheit die plänkeln kann. Bei 2 Feldern Bewegung erweist sich dies jedoch meist als recht nutzlos. Sie sind sowohl schwache Fern- als auch Nahkämpfer und in den meisten Fällen ist es wohl lohnenswerter auf die spezialisierten Einheiten zurückzugreifen.

Donnerbüchsenträger

Sie dürften wohl so ziemlich die stärksten Fernkämpfer im Spiel darstellen. Durch die absolute Reduzierung aller Werte zugunsten ihrer Schusskraft, erhält man diese bei keiner Einheit so billig wie bei ihr. Lässt man sie immer nur gegen einen Gegner gleichzeitig kämpfen, sollte dieser schnell vernichtet sein und die schwache Verteidigung der

„Donnerbüchsenträger“ wird niemanden mehr interessieren. Sie sind ideal um Siedlungen gegen einzelne Angreifer zu verteidigen.

Armbruster

Die „Armbruster“ haben eine höhere Verteidigung als die „Donnerbüchsen“, darum sind sie trotz deutlich schwächerem Fernkampf fast gleich teuer. Sie sind vielleicht die bessere Wahl wenn man Gegner mit schwacher Fernkampfverteidigung hat, wie es bei den meisten Orks und Isthakern der Fall ist.

Arquebusiere

Die „Donnerbüchsenträger“ mit schlechterem Fernkampf und minimal besserem Nahkampf. Ihr Problem ist vor allem, dass der Gegner den Beschuss nun doch eher überstehen wird und sich die schwache Verteidigung bemerkbar macht. Damit wären die Arquebusiere höchstens gegen ganz schwache Gegner erfolgreich und sind daher zu teuer.

Bombardiere

Ihr Fernkampf ist sehr stark gegen gut gepanzerte Gegner oder welche mit wenigen Leben (Elfen, Helden), da dann die Wahrscheinlichkeit sehr groß ist, sie sofort zu töten. Dabei erweist sich der +1 Bonus für Hügel bei ihnen als besonders mächtig. Gegen schwach gepanzerte Ziele oder gegen Gebäude lohnen sich eher andere Fernkämpfer.

Helden:

Barin Saureiter

„Barin“ ist der mit Abstand beste Zwergenheld. Im Kampf ist er so stark und gut gepanzert wie die „schweren Clankrieger“, aber das besondere an ihm sind aber die 4 Bewegungspunkte zusammen mit der Gabe allen benachbarten eigenen Einheiten +1 im Nahkampf zu geben. Damit ist er eigentlich ein Muss für jede Zwergenarmee. Mit seiner Geschwindigkeit lässt man ihn meist an den wichtigsten Schlachten teilhaben, wo sein Bonus die Schlacht entscheiden könnte. Durch seine hohe Panzerung wirken sich dabei nicht einmal die wenigen Leben eines jeden Helden als sehr gefährlich aus. Da ihm aber die Fähigkeit zu plänkeln fehlt, ist er trotzdem kein wirklicher Ersatz für die „Ponyreiter“.

Argam Rostbart

Er ist wie die „schweren Clankrieger“ nicht dazu gedacht große Lücken in die feindlichen Linien zu reißen, sondern lediglich irgendwo zu stehen und stehen zu BLEIBEN. Ob man sich dafür nun für die Einheit oder den Held entscheidet, ist lediglich die Auswahl zwischen einem dritten Leben oder der Fähigkeit einen Bonus zu verteilen.

Bradon die Axt

Hier hat man die Wahl ob einem mit den „Schweren Clankrieger“ drei Leben oder mit „Bradon“ eine Initiative von 3 wichtiger ist. Um einen bärenstarken Angriff eines Initiative-2er-Gegners zu verhindern indem man diesen vorher erschlägt, könnte man ihn benutzen.

Magier:

Gundar Flammenfaust

„Gundar“ ist der mächtigste und daher auch teuerste Zwergenheld. Aber nicht nur seine Magie macht ihn so gefährlich. Eine Panzerungsignorierende 4 im Nahkampf fegt alles was nur noch 2 Leben hat mit großer Wahrscheinlichkeit vom Tisch. Mit einem Bonus von 2 wird eine benachbarte Einheit zum Berserker. Seine Panzerung ist bei Zwergen zwar nichts besonderes, für einen Magier aber ungewöhnlich hoch. So sollte man ihn zwar nicht ins Getümmel werfen, aber am Rand des Geschehens muss er sich mit zwei Kampfzaubern auch nicht fürchten. Wenn er die Mineure unterstützt, kann der Gegner seine Befestigungen fast freiwillig vom Spielfeld nehmen.

Rador, Diener des Feuers

„Rador“ wird man bei Spielen mit hoher Punktebegrenzung, oder wenn man unbedingt noch den „Flammenwall“ für seine Taktik braucht, aufstellen. Ansonsten dürfte der günstigere „Thorbal“ fast dasselbe leisten.

Thorbal, Diener des Feuers

Der billigste Zwergenheld, den man in der Regel mit 2 Kampfzaubern ausstatten wird um einzelne Nahkämpfer auszuschalten. „Rakors Hammer“ ließe sich mit ihm zu einem wahren Schrecken der Meere „upgraden“, dem sich niemand gerne in den Weg stellt.

Geräte:

Heißluftballon

Wer die „Ballons“ in seiner Armee vergisst ist selber Schuld. Mit ihnen lässt sich nicht nur eine der entscheidenden Schwäche der Zwerge ausmerzen, sie werden sogar noch MEISTER der Geschwindigkeit und der Lüfte. Steht die „Werkstatt“ erst einmal, so lässt sich jede Runde eine Einheit bestücken und der Gegner kommt in arge Bedrängnis wenn die Kampfstarken Zwerge unvorhersehbar über die Karte düsen. Wen stört es dabei, dass der Ballon im Kampf vernichtet wird, sobald der Zwerg mal da steht wo er hin soll. Und Aufgepasst! Das mächtigste an ihnen lässt sich leicht überlesen. Die Bewegungsreichweite wird am Anfang „IHRER“ Bewegung erwürgelt. Wenn der Gegner also zuerst bewegen muss, so weiß er noch nicht einmal was auf ihn zukommt. Er muss stets mit einer Maximalreichweite von 7 Feldern rechnen!!! Damit ließen sich häufig die ungeschützten Dörfer und Städte im Hinterland einnehmen. Und dabei handelt es sich dann nicht um irgendwelche Pegasusreiter die in einer Runde auch schon wieder vertrieben sind, sondern im besten Fall um Torwachen, die kaum noch rauszubekommen sind. In Seeschlachten dürften die Zwerge dank der Ballons zur härtesten Empires-Armee werden. Wo andere Armeen mühsam mit Transportschiffen ihre Truppen verschieben, da hüpfen die sonst so trägen Zwerge von Insel zu Insel. Bevorzugte Insassen in einem Ballon sind Feuermagier und Donnerbüchsenträger, da der Gegner häufig keine Chance hat den Ballon zu vernichten.

Schlachtläufer mit Hämmern

Der „Schlachtläufer“ ist eine Burg auf Rädern, oder besser, Beinen. Ist der Zwerg erst einmal so weit aufgebaut, dass er ein oder zwei Schlachtläufer bauen kann, dann hat der Gegner nicht mehr viel zu lachen. Eine nahezu

undurchdringliche Panzerung, 6 Leben und der Rekord im Nahkampfangriff findet in keiner Armee etwas Vergleichbares. Auch hier greift wieder die wunderbare Reduzierung aller unnötigen Werte aufs Minimum um ihn Bezahlbar zu machen. Denn wer braucht eine hohe Initiative wenn des Feindes Angriff sowieso abprallt, wer braucht eine hohe Bewegung wenn man sich Feld für Feld, aber dafür bestimmt, die Karte sichern kann. Noch dazu kann er bis zu 2 Felder mehr pro Runde laufen wenn er dafür riskiert den Kessel etwas zu überhitzen. Aber auch hier geben einem die 6 Leben viel Spielraum. Dass er nicht jedes Feld betreten kann ist nur fair, eine Erhöhung der Panzerung durch Gebirge würden ihn vollends unbesiegbar machen. Die beste Möglichkeit einen "Schlachtläufer" zu "knacken", wären starke Fernkämpfer die bei einer 4 in der Verteidigung zumindest Chancen sehen können, oder Panzerungsignorierende Angriffe und Zauber. Ironie des Schicksals das dies alles ausgerechnet Spezialitäten der Zwerge sind. Ein Orkspieler hat fast nur die Möglichkeit den BAU eines Schlachtläufers zu verhindern.

Schiffe:

Schildkröte

Die Schildkröte ist zum reinen Transport von Elementen zwar etwas teurer, dafür bieten einem die hohen Panzerungswerte andere Möglichkeiten. Besitzt man gerade nicht genug Geld für andere Späße, so lässt sich auf eine "Schildkröte" auch einmal ein Feuermagier setzen und man HAT ein Schlachtschiff.

Badrogs Faust

Auf einen Fernkampfwert von 6 zu 190 Punkten ist sogar das Imperium neidisch. Dafür verzichtet die "Faust" auf eine zu hohe Bewegung und viele Leben. Im direkten Vergleich steht hierbei hauptsächlich der "Eiserne Wal" der einem etwas mehr Geld abverlangt. Die "Faust" hält dabei gegen Elfennahkampfschiffe eine höhere Panzerung entgegen während der "Wal" gegen das Imperium auf diesen nutzlos gewordenen Wert verzichtet und die Kanonenkugeln abprallen lässt.

Eiserner Wal

Der "Eiserne Wal" macht die Zwergenflotte unberechenbar. Er kann durch eine Meerengenblockade hindurchtauchen und entweder im feindlichen Gewässer einzelne ungeschützte Schiffe attackieren, oder die Hauptschlacht von einer zweiten Front unterstützen und ein Übergewicht für die Zwerge bilden. Dabei gilt stets zu beachten, dass seine Panzerung auf den Fernkampf optimiert ist. Da er nur Schiffe angreifen kann, sollte er nur als Ergänzung der Flotte dienen. Für die Belagerung von Küstenstädten ist er völlig unbrauchbar.

Rakors Hammer

Das härteste und teuerste Schiff in Empires. Nicht nur sein Fernkampf ist hoch, auch sein Nahkampf wird durch die Reduzierung der feindlichen Panzerung gefährlich. Durch die gigantische Panzerung ist er, richtig eingesetzt, ein nahezu unbesiegbares Stahlmonster, gegen panzerungsignorierende Angriffe wird er allerdings weich wie Butter in der Pfanne. Interessant ist die Möglichkeit Elemente mitzunehmen, so dass ein Feuermagier sich auf ihm sehr gut machen würde.

Gebäude:

Goldmine, Erzbergwerk

Zwerge sind Geldgierig, so verwundern diese beiden Spezialitäten auch in Empires nicht. Der richtige Aufbau eine Infrastruktur und der daraus resultierende Goldfluss haben meist großen Einfluss auf Sieg oder Niederlage. Während der Gegner mit seinen Dörfern stets ein Feld Abstand zum nächsten Gebäude halten muss, so sind die Mienen "Stätten" und überall platzierbar wo Platz und das entsprechende Gelände ist. Ob man nun lieber auf Hügeln oder im Gebirge suchen will, entscheidet vermutlich die Beschaffenheit der Karte. Der aber wirklich entscheidende Unterschied der Mienen liegt in der Wahrscheinlichkeit sie zu finden. Das "Erzbergwerk" sollte in den ersten beiden Runden gefunden werden und liefert dann fast den gleichen Betrag an Gold wie die "Goldmine". Die Goldmine wird im Schnitt jedes vierte Mal gefunden. Das kann sofort sein, womöglich aber erst in 4 Runden oder mit etwas Pech noch später. Der Betrag der dabei jedes Mal eingesetzt wird, ist zwar auf 50 Gold reduziert, muss man diesen aber für längere Zeit jede Runde zahlen, so fehlt es einem schnell an anderen Stellen und bis zum endgültigen Fund ist das Spiel schon negativ entschieden. Die "Goldmine" ist also mehr etwas für "Glücksspieler", das "Erzbergwerk" für Leute die mehr Sicherheit wollen.

Burg

Die "Burg" der Zwerge ist die bestgepanzerte im Spiel. Das interessanteste an ihr ist die Möglichkeit sie im Gebirge zu bauen. Eine dann entstehende Panzerung von 8/9 zusammen mit 5 Leben macht sie fast unzerstörbar. Eine Armee (oder Element) die nicht über Panzerungsignorierende Angriffe verfügt (wie die Orks), dürfte sich dann die Zähne ausbeißen. Jeder Zwergentaktiker sollte sich stets die Möglichkeit im Hinterkopf behalten, mit einem "Ballon" oder den "Ponyreitern" ins Gebiet des Gegners zu fliegen und mittenrein (ins Gebirge) die Burg zu setzen.

Stadtmauer

Sie hat bei den Zwergen, wie zu erwarten war, die höchste Panzerung dafür aber auch den höchsten Preis. Womöglich wird man bei nicht so großen Spielen lediglich die vordersten Städte befestigen können, will man nicht die Größe der restlichen Armee zu sehr einschränken. Gerade in den ersten, für den Zwerg entscheidenden, Runden blockieren sie leider die komplette Staatskasse.

Zaubersprüche:

Die Feuerzauber der Zwerge sind dieselben wie beim Imperium. Der "Feuerbann" wird nur selten eine wichtige Schutzfunktion erhalten. Er funktioniert nur gegen die Feuerzauber der Zwerge und Imperialen sowie gegen deren Drachen, welcher Feuer einsetzt (der Elfendrache benutzt Säure). Man kann mit ihm aber auch die sonst undurchdringlichen Flammenwände durchqueren, was aber nur in sehr speziellen Situationen Bedeutung hat. Mit dem "Flammenwall" kann man zwei aneinandergrenzende Seiten eines benachbarten Feldes undurchquerbar machen. Ein Zauberspruch der häufig unterschätzt wird, tatsächlich aber viele sehr mächtige Möglichkeiten schafft. Entsteht in den Schlachtreihen eine Lücke wird sie zugemacht um schnellen Plänklern die Möglichkeit zum Durchbruch zu nehmen.

Wird eine eigene Stadt ohne Mauer bereits heiß umkämpft und steht in der Bewegungsphase leer, so kann man sie mit dem „Wall“ möglicherweise vor Unbefugten schützen. Noch gemeiner ist es umgekehrt: Eine Stadt des Gegners wird während dem Kampf leergeräumt, dieser darf aber zuerst ziehen und sichert sie sich wieder. Ein „Wall“ könnte dies verhindern. Die Kontermöglichkeit wäre hierbei der „Feuerbann“ mit dem der „Wall“ neutralisiert wird. Die beiden Angriffszauber „Flammenstrahl“ und „Feuerschlag“ dürften zum Standardrepertoire eines jeden Feuermagiers gehören. Besitzt dieser beide Sprüche, so kann er bis zum Nahkampfangriff des Feindes im Schnitt $2\frac{1}{2}$ Schaden anrichten. Dies wird besonders Helden und kurzlebigen Elfen gefährlich und dürfte auch beim Knacken von gutgepanzerten Gebäuden und Schiffen erste Wahl sein. Man sollte aber immer beachten, dass diese Zauber zwar Panzerung ignorieren, aber nicht die „Bonusse“ von Gebäuden, Stätten, Schiffen und Zaubern. Ein Ziel in einer Stadt könnte z.B. gegen den „Flammenstrahl“ mit einem Würfel verteidigen.