

Mordor-Guid

-Inhaltsverzeichnis-

Einführung

Angaben & Beschreibungen

- Einheiten
- Helden
- Gebäude & Verteidigungsanlagen
- Festung (Erweiterungen, Upgrades)
- Upgrades
- Zauber

Strategien & Taktiken

- early-game (Starttaktiken)
- middle-game (weiterer Vorgang)
- late-game (Möglichkeiten)

Allgemeines

- Stärken & Schwächen
- Wirtschaft

Tipps & Tricks

Einführung:

Mordor ist das wahrscheinlich vielseitigste Volk in SuM2. Es gibt viele Möglichkeiten ein Spiel zu starten und mind. genau so viele um es auch wieder zu beenden. Wer Mordor spielen will muss sehr flexibel sein und sich mit den Stärken und Schwächen der einzelnen Einheiten auskennen. In der Theorie ist SuM2 oftmals einfacher zu erklären, als es dann in der Praxis zu spielen und für Mordor gilt das Selbe. Die verschiedenen Strategien zu verstehen ist nicht sonderlich schwer, aber sie richtig anzuwenden dafür umso mehr. Mordor muss man erstmal lange Zeit und in allen möglichen Ausführung testen und ausprobieren, bevor man damit auch wirklich gute Leistungen erzielen kann. Bei vielen anderen Völkern, wie z.B den Menschen hat man schnell mal die beste Taktik für sich selbst herausgefunden und kann sie konsequent auf fast jeder Map und so gut wie gegen jedes Volk durchziehen, sei es nun an anhaltender Soldatenspam oder ein kurzer Rush mit anschließendem Creepen und Verwenden von Helden. Bei Mordor klappt das nicht, da es keine perfekte Strategie für alle Spielsituationen gibt. Darauf will ich nun etwas tiefer eingehen und werde euch die gängigsten Starttaktiken mit Mordor ausführlich beschreiben. Erstmal werden aber alle Einheiten, Helden, Gebäude, Upgrades etc. aufgelistet und aufs Genauste erklärt. Zusammen mit Bildern, statistischen Angaben und Replays habe ich versucht, es euch so zugänglich wie nur möglich zu machen. Des Weiteren gibt es vor jedem neuen Thema und Unter-Thema eine kleine Einleitung dazu. Ausserdem sollte man nicht denken, dass dieser Guid nur für Anfänger gedacht ist, denn auch wenn er viel Material über grundlegende Dinge beinhaltet, ist er wegen seiner Ausführlichkeit auch fortgeschritteneren Spielern zu empfehlen. Alle Angaben und Beschreibungen sind meinen Erfahrungen mit Mordor entnommen und ich bin jedem dankbar, der noch etwas dazu beitragen kann. Ich wünsche viel Spass beim lesen und hoffe, dass er weiterhelfen kann!

Angaben & Beschreibungen:

Die Aufzeigung aller Einheiten, Helden, Gebäude, Upgrades, Zauber etc. erfolgt durch eine stichwortartige Auflistung aller relevanten und wichtigen Kriterien und einer anschließenden Beschreibung. Des Weiteren wird farblich über Hinweise & Tricks informiert, wozu ihr weiter unten noch mehr erfahrt. Zur Verschönerung und besseren Darstellung der einzelnen Einheiten, Helden, Gebäude etc. habe ich noch bei fast allem ein Bild hinzugefügt. Ich hoffe die Angaben und Beschreibungen sind hilfreich und bin offen für jeden Verbesserungsvorschlag.

Hinweis: Im Abschnitt „Angaben und Beschreibungen“ tauchen vereinzelt farbig markierte Textfragmente auf. **Grün** steht für einen Hinweis, also für das hinweisen auf einen Vor- oder Nachteil, um diesem vorbeugen zu können und **rot** steht für Tipps, die zu einem erfolgreicherem Einsatz führen können, wenn man sie beachtet. Lest sie euch also gut durch!

-Einheiten-

Im Folgenden werden alle Einheiten Mordors aufgelistet und ausführlich beschrieben. Denn bei einer solchen Vielfalt an Einheiten, bedarf es sehr genauer Angaben und Beschreibungen. Es werden Informationen zu deren Kosten, Produktionsort- sowie zeit, Geschwindigkeit, Schaden & Rüstung und Stärken & Schwächen genannt. Des Weiteren werden alle Einheiten in gewisse Typ-Kategorien eingeteilt und spezielle Dinge sowie einheitenspezifische Zusatzangaben gemacht.

Baumeister:



Kosten: 500

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Kurz

Typ: Spez.-Einheit

Geschwindigkeit: Mittel

Schaden: -

Rüstung: Sehr niedrig

Stark gegen: (Feuer)

Schwach gegen: Alles

Einsatz: Ist für den Bau der Gebäude verantwortlich

Spezielles: Zu Anfang hat man zwei, Löschen (eine brennende Stelle mit Wasser löschen)

Ohne Baumeister läuft gar nichts, sie bauen neue Produktionsgebäude und erweitern dein Hoheitsgebiet. Mind. zwei sollten immer am Start sein, wird mal einer getötet muss sofort Ersatz her. Doch weil Baumeister nicht gerade billig sind und währenddessen deine Wirtschaft beträchtlich leiden kann, empfiehlt es sich so wenige Risiken wie möglich einzugehen. Einheiten jeder Art machen kurzen Prozess mit ihnen und da sie keine Kampfeinheiten sind können sie sich auch nicht wehren. Da bleibt oftmals nur noch die Flucht, was vor den meisten Infanterie-Einheiten aber zum Glück auch problemlos klappen sollte, sofern man genug früh reagiert. Denn es vergehen keine 3 Sekunden bis ein Batt. Lanzenträger oder Bogenschützen deinen Baumeister getötet haben. Lasse ihn also immer in Bewegung und baue mit ihm so viele Schlachthäuser wie möglich, an den unterschiedlichsten Stellen auf der Map. Mehr dazu im Abschnitt –Wirtschaft–.

Tipp: Halte die gerade inaktiven Baumeister immer am Rand der Karte, zwischen Bäumen und Gestrüpp oder direkt in deiner Festung, um ihnen so möglichst guten Schutz bieten zu können!

Tipp: Baumeister können auch zum Auskundschaften benutzt werden, in dem man gleich zu Beginn einen von ihnen zur gegnerische Base schickt. Dadurch spart man sich zwar den Einsatz von Spells, es ist aber auch sehr riskant und sollte nicht leichtsinnig durchgeführt werden.

Orks:



Kosten: 50

Kommandeurspunkte: 40

Produktionsort: Orkgrube

Produktionszeit: Sehr kurz

Typ: Schwertkämpfer

Geschwindigkeit: Sehr gering

Schaden: Gering

Rüstung: Sehr niedrig

Stark gegen: Rohstoffgebäude, Lanzenträger

Schwach gegen: Bogenschützen, Reiter, Helden

Upgrades: Banner

Spezielles: Blutdurst (hetzt zwei Bataillone aufeinander und schenkt dem einen somit Erfahrung, während das andere getötet wird)

Orks sind seit Patch 1.06 nicht mehr das, was sie mal waren. Sie machen kaum noch Schaden und halten so gut wie nix mehr aus. Trotzdem sind sie noch lange nicht nutzlos geworden, denn ihre Stärke liegt wie so oft bei billigen Einheiten in der Masse. Es gibt keine Einheit im Spiel, die billiger und schneller produziert wird. Das muss man sich zum Vorteil machen und immer aus 2-3 Orkgruben gleichzeitig spamen. Mehr zu dieser Taktik kannst du im Abschnitt –Anfangs-Strategien– nachlesen.

Hinweis: Befinden sich mind. 100 Orks (5 Batts.) am selben Fleck, erhalten sie einen Geschwindigkeitsbonus und verursachen mehr Schaden.

Ork-Bogenschützen:



Kosten: 300

Kommandeurspunkte: 60

Produktionsort: Orkgrube

Produktionszeit: Mittel

Typ: Bogenschützen

Geschwindigkeit: Gering

Schaden: Mittel

Rüstung: Niedrig

Stark gegen: Schwertkämpfer, Lanzenträger

Schwach gegen: Reiter, Gebäude
Upgrades: Banner, Feuerpfeile
Spezielles: Bombardieren (ein gewisses Gebiet unter Feuer nehmen)

Ork-Bogenschützen sind die optimale Unterstützung für Orks. Als lebende Mauer vor ihnen, können die Orks sie schützen, während man mit ihnen von hinten die feindlichen Einheiten vernichtet. Gerade gegen einen Soldaten- oder Hütterrush sind sie äusserst wichtig und Orks alleine reichen nicht aus um sowas aufzuhalten. Stark sind sie zwar, haben aber auch ihren Preis und brauchen wesentlich länger für die Produktion. Deswegen sind Verluste nicht so einfach zu kompensieren wie bei den normalen Orks, was man beachten sollte. Mehr dazu im Abschnitt –Anfangs-Strategien-.

Rhun-Soldaten:



Kosten: 350
Kommandeurspunkte: 60
Produktionsort: Haradrim-Palast
Produktionszeit: Mittel
Typ: Lanzenträger
Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Mittel
Rüstung: Mittel
Stark gegen: Reiter, Produktionsgebäude
Schwach gegen: Schwertkämpfer, Bogenschützen
Upgrades: Banner, schwere Rüstungen, geschmiedete Klingen
Spezielles: Stachelschweininformation (50% Rüstung, -25% Schaden & Unbeweglichkeit),

Rhun-Soldaten sind die Lanzenträger Mordors. Sie dienen primär als Konter-Einheit für Reiter und late-game Helden wie Aragorn oder Gimli. Spätestens mit schweren Rüstungen und geschmiedeten Klingen stellen sie aber auch für alle anderen Einheiten eine ernsthafte Gefahr dar. Ihre, für Lanzenträger kostengünstige und schnelle Produktion macht sie äusserst vielseitig und flexibel. Eine ausreichenden Geschwindigkeit und genügender Schaden optimieren das Ganze noch. Damit qualifizieren sie sich nicht nur für die Reiter-Abwehr und das Crepeen. Dazu mehr im Abschnitt -Anfangs-Strategien-.

Hinweis: Die Rhun-Soldaten besitzen eine Schadens-Bonus gegen Uruk-hai und besigen diese bei gekonntem Einsatz.

Haradrim:



Kosten: 500
Kommandeurspunkte: 60
Produktionsort: Haradrim-Palast (Stufe 2)
Produktionszeit: Lange
Typ: Elite-Bogenschützen

Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Hoch
Rüstung: Niedrig
Stark gegen: Schwertkämpfer, Lanzenträger, Fliegende Einheiten
Schwach gegen: Reiter, Gebäude
Upgrades: Banner, Stachelpfeile, schwere Rüstungen
Spezielles: Stachelpfeile (Spez.-Angriff: Vorübergehend erhöhter Schaden)

Haradrim gelten als Elitebogenschützen Mordors. In Wirklichkeit sind sie aber nur Verschwendung, denn Mordor hat soviel besseres als sie. Man kann sie natürlich trotzdem gebrauchen wenn man möchte und gerade gegen Kreaturen aller Art sind sie gar nicht mal so übel. Ihr Preis und der Haradrim-Palast auf Stufe 2 als Voraussetzung machen sie aber noch unattraktiver als ohnehin schon, wobei dies ja auch die Standartvoraussetzungen für Elitebogenschützen sind.

Korsaren:



Kosten: 400
Kommandeurspunkte: 60
Produktionsort: Taverne
Produktionszeit: Mittel
Typ: Schwertkämpfer, Spez.-Einheit
Geschwindigkeit: Hoch
Schaden: Mittel, Feuerbomben-Schaden: Hoch
Rüstung: Niedrig
Stark gegen: Gebäude, Lanzenträger, Helden
Schwach gegen: Bogenschützen
Upgrades: Banner, geschmiedete Klingen
Spezielles: Feuerbomben (sekundäre Feuerwaffe: Feuer-Flächenschaden), Bombardieren (ein gewisses Gebiet unter Feuer nehmen)

Korsaren sind die wohl vielseitigste Einheit von Mordor. Am Anfang kann man dank ihrer hohen Geschwindigkeit und ihrem grossen Gebäudeschaden perfekt mit ihnen rushen und besonders gegen Völker mit weniger widerstandsfähigen Rohstoffgebäuden, wie Elben oder Isengard sind die Feuerbomben eine effektive Waffe. Ob man sie später mit geschmiedeten Klingen aufrüstet und als Hauptstreitmacht verwendet oder ob man mit ihren Feuerbomben von Hinten andere Einheiten unterstützt, ist einem dann selbst überlassen, da sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Ihre Vielseitigkeit macht sie unberechenbar und sehr gefährlich für jeden Gegner, woraus man unbedingt Vorteile ziehen sollte. Dafür ist ihr, für Schwertkrieger überdurchschnittlich hoher Preis dann auch vollkommen angemessen. Mehr dazu kannst du im Abschnitt -Anfangs-Strategien- lesen.

Hinweis: Jede weitere Taverne macht die Korsaren ca. 15% billiger, wodurch sie bei fünf vorhanden Kasernen nur noch 240, statt 400 Rohstoffe kosten.

Hinweis: Die Korsaren besitzen eine natürliche Immunität gegen Überreite-Schaden und können durch diesen nicht so leicht weggefegt werden.

Gebirgstroll:



Kosten: 600
Kommandeurspunkte: 50
Produktionsort: Trollkäfig
Produktionszeit: Lange
Typ: Belagerungseinheit, Kreatur
Geschwindigkeit: Mittel
Schaden: Hoch, Überreite-Schaden: Mittel
Rüstung: Mittel
Stark gegen: Gebäude, Reiter, Schwertkämpfer
Schwach gegen: Bogenschützen, Lanzenträger
Upgrades: -
Spezielles: Wechsel zwischen Fern- und Nahkampf, Baum ausreissen (Flächenschaden, verminderter Grundschaden), Ork fressen (füllt seine Lebensenergie wieder auf), Bombardieren (ein gewisses Gebiet unter Feuer nehmen)

Gebirgstrolche sind selten gesehene Kreaturen Mordors, da viele lieber direkt auf Kampftrolle gehen. Das könnte man theoretisch eigentlich ausnutzen und den Gegner mit ein paar von ihnen überraschen. Im Normalfall ist man mit anderen Einheiten aber besser bedient, denn die Gebirgstrolche sind zwar grösser als ihre Verwandten, die Höhlentrolche bei den Orks, doch bei Weitem nicht so effektiv. Ihr Schaden ist in etwa gleich gross und der Flächenschaden sogar noch etwas grösser, doch halten sie nicht so viel aus wie Höhlentrolche und sind gegen Piken sowie Bogenschützen noch viel anfälliger als andere Trolche ohnehin schon. Auch das Festungsfeuer kann sie, im Gegensatz zu den Höhlentrollen, schnell aus der Fassung bringen. Zum Schluss kosten sie auch noch recht viele Rohstoffe und der Trollkäfig ist ja ebenfalls nicht gerade billig. Somit sind sie also eine nette Abwechslung zu den gewohnten Kampf trollen, aber auf keinen Fall mehr.

Hinweis: Trolche können ihre Feinde überreiten und tun dies auch meistens bei ihrem ersten Ansturm auf den Feind.

Tipp: Kurz bevor ein Gebirgstroll ablebt, sollte man ihm einen Ork zum fressen geben. Mit ein bisschen Micro kann das jedes Mal wiederholt werden wenn der Troll kurz vorm Sterben ist.

Trommler-Troll:



Kosten: 400
Kommandeurspunkte: 25
Produktionsort: Trollkäfig (Stufe 2)
Produktionszeit: Mittel
Typ: Führerschafts-Einheit, Kreatur
Geschwindigkeit: Sehr gering
Schaden: Mittel
Rüstung: Mittel

Stark gegen: Reiter, Schwertkämpfer
Schwach gegen: Bogenschützen, Lanzenträger
Upgrades: -

Spezielles: Besitzt eine +50% Rüstungs-Führerschaft für alle Einheiten in seiner Nähe, Furcht (Spez.-Angriff: Feindliche Einheiten im näheren Umkreis flüchten)

Trommler-Trolle wurden durch Patch 1.06 genau so abgeschwächt wie Orks und sind somit auch nur in Verbindung mit ihnen zu gebrauchen. Das liegt in erster Linie an ihrer niedrigen Geschwindigkeit, welche an die von den Orks angepasst wurde. Weiterhin dienen sie immer noch nur als Führerschaftseinheiten, was ihre Verwendungsmöglichkeiten stark eingrenzt. Wenig aushalten tun sie noch dazu, doch dafür sind sie mit ihren 400 Rohstoff-Kosten auch ziemlich günstig, obwohl man den Trollkäfig zuerst ja noch auf Stufe 2 bringen muss. Mehr dazu im Abschnitt –Anfangs-Strategien-.

Kampf-Troll



Kosten: 1100

Kommandeurspunkte: 75

Produktionsort: Trollkäfig (Stufe 3)

Produktionszeit: Sehr lange

Typ: Belagerungseinheit, Kreatur

Geschwindigkeit: Hoch

Schaden: Sehr hoch, Überreite-Schaden: Hoch

Rüstung: Hoch

Stark gegen: Gebäude, Reiter, Schwertkämpfer, Helden

Schwach gegen: Bogenschützen, Lanzenträger

Upgrades: -

Spezielles: Troll übernehmen (Spez.-Angriff: Übernimmt den Troll eines neutralen Hords), Heilt sich ab Stufe 2 selbst

Die ultimativen Trolle nennt man Kampftrolle. Ihr Gebäudeschaden ist von allen Einheiten unerreichbar und bereits einer kann spielentscheidend sein. 2-3 von ihnen nehmen eine Basis in Null-Komma-Nix auseinander und es gibt nur wenige Einheiten, die sie noch rechtzeitig aufhalten können. Soviel Stärke hat natürlich auch seinen Preis und mit 1100 sowie einem Trollkäfig auf Stufe 3 sind sie keinesfalls billig. Man sollte sie also für gezielte und geplante Angriffe benutzen, denn jeder Verlust ist sehr schmerzhaft. Des Weiteren kann man sie auch gegen Einheiten ganz gut gebrauchen, doch viele Bogis im Hintergrund brauchen nicht lange um sie zu töten, weswegen man sie lieber für ihren eigentlichen Verwendungszweck benutzen sollte und zwar um die gegnerische Festung zu zerstören. Mehr dazu im Abschnitt –late-game-.

Hinweis: Die Kampftrolle könne genau wie alle anderen Trolle ihre Feinde überreiten und tun dies auch meistens bei ihrem ersten Ansturm auf den Feind.

Olifant:



Kosten: 1800

Kommandeurspunkte: 70 + 30 (für Haradrim)

Produktionsort: Olifanten-Pferch

Produktionszeit: Sehr lange

Typ: Reiter, Kreatur

Geschwindigkeit: Gering

Schaden: Sehr hoch, Überreite-Schaden: Sehr hoch

Rüstung: Sehr hoch

Stark gegen: Helden, Gebäude, Reiter, Schwertkämpfer,

Schwach gegen: Bogenschützen, Lanzenträger, fliegende Einheiten, (Feuer)

Upgrades: -

Spezielles: Hat Haradrim-Sperrwerfer auf dem Rücken (Fernkampf), Evakuieren (Einheiten auf dem Rücken ausladen), Sturmangriff (Spez.-Angriff: Vorübergehend erhöhte Geschwindigkeit & Überreiteschaden)

Olifanten sind Einheiten ganz besonderer Art und jeder Gegner, der das Geräusch eines aus dem Pferch kommenden Olifanten hört, wird vor Furch erstarren. Keine andere Einheit im Spiel ist so imposant und furchterregend wie der Olifant, ausser vllt. der Balrog selbst. Olifanten sind die Anti-Helden-Einheiten schlechthin, denn jeder Held, der unter ihre riesigen Platt-Füsse kommt, segnet sofort das Zeitliche. Dafür haben sie auch noch ihren Sturmangriff, der im richtigen Moment eingesetzt sogar vorsichtige Gegner überraschen kann. Alles was sie überreiten muss sterben und es gibt keine Nahkampf-einheit die einem Olifant lange standhalten kann. „Feuer“ heisst das Zauberwort, denn das ist das einzige effektive Mittel gegen herannahende Olifanten. Hat der Gegner noch keinen Zugang zu Feuer wenn dein erster Olifant aus dem Pferch kommt, hat er schon so gut wie verloren. Natürlich muss man zuerst einmal das Geld für einen zusammen haben, denn 1800 + 600 für den Pferch sind nicht einfach mal so vorhanden. Mehr darüber erfährst du im Abschnitt -late-game -.

Tipp: Man kann auch die Haradrim-Bogenschützen auf den Rücken eines Olifanten setzen, muss davor aber natürlich alle anderen Einheiten ausladen.

Katapult:



Kosten: 400

Kommandeurspunkte: 25

Produktionsort: Belagerungswerkstätte (Stufe 2)

Produktionszeit: Mittel

Typ: Belagerungswaffe

Geschwindigkeit: Sehr gering

Schaden: Hoch

Rüstung: Niedrig

Stark gegen: Gebäude, Infanterie

Schwach gegen: Reiter, Helden

Upgrades: -

Spezielles: Bombardieren (Das Zielgebiet unter ständigem Beschuss halten), Toten-Gebeine werfen (sekundäre Feuerwaffe: Schlägt Feinde in die Flucht)

Früher noch als Präzisionswaffe gebraucht, sind sie jetzt noch etwa so präzise wie betrunkene Orks beim Bogenschiessen. Ihre Schuss-Genauigkeit beträgt wirklich nur noch etwa 15% und trotzdem sind sie nicht sinnlos geworden. Eben gerade wegen ihrer Ungenauigkeit sind sie gegen langsame Truppen effektiv, weil man nie 100% berechnen kann wo die Feuersteine landen werden. Wie jedes andere Katapult können sie sich im Nahkampf aber überhaupt nicht zur Wehr setzen und werden sogar von den schwächsten Einheiten relativ schnell zerstört. Deswegen sollte man immer ein paar Einheiten als Schutz bei ihnen zurücklassen, am besten Rhun-Soldaten, um heranstürmende Reiter aufhalten zu können. Doch da sie für Belagerungswaffen äusserst billig sind lohnt es sich manchmal gar nicht erst sie zu schützen. Dank ihren niedrigen Kosten eignen sie sich mehr als alle anderen Belagerungswaffen zum spamen und gegen bunkernde Gegner sind sie und die Kampfrolle das einzige effektive Mittel, das Mordor zur Verfügung steht. Doch aufgepasst, auch wenn sie in der Produktion billig sind, erfordern sie erstmal eine Belagerungswerkstätte auf Stufe 2 und gegen Gebäude sind sie weitaus schlechter als die meisten anderen Belagerungseinheiten.

Tipp: Die sekundäre Feuerwaffe der Katapulte kann gut dazu benutzt werden, um feindliche Formationen auseinander zu treiben, damit man mit den Nazgul z.B ungeschützte Bogis überreiten kann.

Rammbock:



Kosten: 450

Kommandeurspunkte: 25

Produktionsort: Belagerungswerkstätte

Produktionszeit: Lange

Typ: Belagerungseinheit

Geschwindigkeit: Sehr gering

Schaden: Sehr hoch

Rüstung: Mittel

Stark gegen: Gebäude

Schwach gegen: Alles andere

Upgrades: -

Spezielles: -

Der Rammbock ist was ganz spezielles und im richtigen Moment eingesetzt, kann er dir schnell den Sieg bringen. Sie sind billig und können gut versteckt produziert werden. Wenn man merkt dass es schwierig werden könnte, dem Gegner im early-game zu widerstehen (bsp. gegen Zwerg) oder man einfach einen schnellen Sieg anstrebt und bereit ist, ein gewisses Risiko dafür einzugehen, ist ein Rammen-Angriff genau die richtige Wahl. Ist der Gegner nicht darauf vorbereitet und sieht den Rammbock zu spät, ist meistens der Verlust seiner Festung die Folge. Rammböcke können zwar mit fast allen Einheiten schnell zerstört werden, aber nur vorausgesetzt dass man sie auch rechtzeitig sieht, denn gerade mal drei Stösse (ca. 10 Sek.) reichen um eine Festung in ihre Einzelteile zu zerlegen. Deshalb sollte so ein Angriff stets verdeckt erfolgen und man sollte das gut vorausplanen, denn ein gescheiteter Angriff oder eine zu früh entdeckte Belagerungswerkstätte kann dich sehr viel Zeit und Geld kosten und bedeutet schlimmstenfalls eine Niederlage.

-Helden-

Nun kommen die Helden an die Reihe. Auch hier werden u.a Angaben zu deren Kosten, Produktionsort- und zeit, Spezialfähigkeiten, Geschwindigkeit, Schaden & Rüstung und Stärken & Schwächen gemacht. Die danach folgenden Beschreibungen erklären noch ein wenig deren Möglichkeiten und Einsatzgebiet.

Nazgul 3x:



Kosten: 1100

Kommandeurspunkte: 40

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Kurz

Typ: (Reiter-)Held

Spezialfähigkeiten: Höllenfratze (Stufe 2, passiv: 15% Schadens- und 15% Rüstungs-Malus für feindliche Einheiten), Morgul-Klinge (Stufe 6, aktiv: Lähmt einen gegnerischen Helden & vergiftet ihn für kurze Zeit --> stirbt das Ziel dadurch entsteht ein zeitlich begrenzter Grabunhold), Kreischen (Stufe 10, aktiv: Alle feindlichen Einheiten im näherem Umkreis flüchten)

Geschwindigkeit: Mittel, zu Pferd: Sehr hoch

Schaden: Gering, Überreite-Schaden: Sehr hoch

Rüstung: Mittel, zu Pferd: Gering

Stark gegen: Bogenschützen, Reiter, Schwertkämpfer (nur zu Pferd)

Schwach gegen: Lanzenträger (nur zu Pferd), Schwertkämpfer (nur zu Fuss),

Verteidigungsanlagen

Spezielles: Können auf- und absteigen (Pferd)

Die Nazgul sind am Anfang ausserordentlich wichtig für Mordor, werden aber mit zunehmender Spieldauer nutzloser. Sie ersetzen sozusagen die fehlende Kavallerie Mordors, denn ihr Überreiteschaden ist unübertroffen. Bogenschützen fürchten nichts mehr als einen herannahenden Nazgul. Doch Mordor hat nicht nur einen, sondern gleich drei von dieser Sorte und in einem Team, zusammen mit Saurons Mund bilden sie die stärkste Kavallerie im ganzen Spiel. Dank ihrer Fähigkeit ab Stufe 2 erreichen ihre Attacken eine noch höhere Effizienz als ohnehin schon. Das einzige, wovor sie sich wirklich fürchten müssen sind Lanzen, denn es reicht bereits ein einziges Bataillon davon leicht zu streifen und schon kann sich der Nazgul verabschieden. Doch auch dieses Problem lässt sich gut umgehen, indem man sie rechtzeitig absitzen lässt und zu Fuss weiter kämpft (dadurch werden sie aber auch viel anfälliger für Attacken anderer Einheiten-Typen und Helden). Insgesamt sind sie dank ihrer niedrigen Kosten, der breiten Vielseitigkeiten und ihrer Schnelligkeit die effektivste Waffe Mordors im early-game. Aufgrund starker Helden und Einheiten mit Upgrades auf Seiten des Gegners, werden sie aber nach und nach unwichtiger, bis man sie höchstens noch als Unterstützung für die anderen Truppen und für das Stören der Eco benutzen kann.

Fellbestie 2x:



Kosten: 3000

Kommandeurspunkte: 80

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Lange

Typ: Fliegender Held

Spezialfähigkeiten: Kreischen (Stufe 1, aktiv: Alle feindlichen Einheiten in näherem Umkreis flüchten)

Geschwindigkeit: Sehr hoch

Schaden: Sehr hoch

Rüstung: Gering

Stark gegen: Schwertkämpfer, Lanzenträger, Reiter

Schwach gegen: Bogenschützen, Verteidigungsanlagen

Spezielles: Nur mit Fernkampf- und Lufteinheiten anzugreifen

Die Fellbestien sind zwar äusserst anfällig für Bogenschützen, können in den richtigen Händen aber eine sehr mächtige Waffe bilden. Da sie zu den fliegenden Helden zählen, sind sie für Nahkampfseinheiten logischerweise unangreifbar. Das muss man ausnutzen und z.B. Reiter sowie Schwertkämpfer und Lanzen mit ihnen angreifen. Sobald aber zu viele Bogenschützen in ihre Reichweite kommen, sollte man sie schnellstens in Sicherheit bringen, denn nichts ist ärgerlicher als eine von ihnen zu verlieren, da sie nicht so schnell wiederbelebt werden, wie z.B. die Nazgul.

Saurons Mund:



Kosten: 2000

Kommandeurspunkte: 60

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Mittel

Typ: (Reiter-)Held

Spezialfähigkeiten: Böses Auge (Stufe 3, aktiv: Verletzt das Ziel und verursacht geringen Flächenschaden), Zweifel (Stufe 4, aktiv: 25% Schadens- und 25% Rüstungs-Malus für feindliche Einheiten im Einzugsgebiet), Zwietracht (Stufe 10, aktiv: Hetzt feindliche Einheiten aufeinander)

Geschwindigkeit: Mittel, zu Pferd: Hoch

Schaden: Hoch, Überreite-Schaden: Hoch

Rüstung: Hoch, zu Pferd: Mittel

Stark gegen: Schwertkämpfer, Reiter, Bogenschützen (nur zu Pferd)

Schwach gegen: Lanzenträger (nur zu Pferd), Bogenschützen (nur zu Fuss)

Spezielles: Kann auf- und absteigen (Pferd)

Saurons Mund hat eine Reihe von nützlichen Fähigkeiten und dank seiner starken Rüstung und dem recht hohen Schaden, ist er für Mordor ein wichtiger Held. Am besten lässt man ihn mit den Nazgul mitreiten, um diese im Kampf zu unterstützen und auch stärkeren Helden trotzen zu können. Aufgrund seines hohen Lebensbalkens ist er auch

für Lanzen nicht so anfällig wie die Nazgul und stirbt nicht sofort, wenn man ihn mal aus Versehen in diese reinreiten lässt. Nutzt du ihn richtig und setzt du seine Fähigkeiten gekonnt ein, ist er eine mächtige Waffe, die man nicht mehr missen möchte.

Hexenkönig:



Kosten: 5000

Kommandeurspunkte: 100

Produktionsort: Festung

Produktionszeit: Sehr lange

Typ: (Fliegender-)Held

Spezialfähigkeiten: Höllenfratze (Stufe 2, passiv: 25% Schadens- und 25% Rüstungs-Malus für feindliche Einheiten), Kreischen (Stufe 6, aktiv: Alle feindlichen Einheiten in näherem Umkreis flüchten), Die Stunde des Hexenkönigs (Stufe 10, aktiv: Setzt den Timer der Spezialfähigkeiten eines gegnerischen Helden auf 0% herunter)

Geschwindigkeit: Hoch, in der Luft: Sehr hoch

Schaden: Sehr hoch, in der Luft: Sehr hoch

Rüstung: Sehr hoch, in der Luft: Mittel

Stark gegen: Alles, in der Luft: Infanterie, Reiter, Belagerungswaffen

Schwach gegen: Nichts, in der Luft: Bogenschützen, Verteidigungsanlagen

Spezielles: Kann auf- und absteigen (Fellbestie)

Der Hexenkönig von Angmar ist die schrecklichste und gefürchtetste Waffe Mordors (ausser dem Balrog). Auch wenn er auf seiner Fellbestie schneller und für Nahkampfeinheiten unerreichbar ist, sollte man ihn so oft wie möglich zu Fuss kämpfen lassen. Denn seine wahre Zerstörungskraft entfaltet sich erst, wenn er auf dem Boden kämpft. Dann kann er nämlich seinen gefährlichen Morgenstern schwingen und damit ein ganzes Battallion auf einmal ausschalten. „Er kann von keiner Mannes Hand getötet werden...“, heisst es in den Büchern und Filmen, was aber auch nur auf diese zutrifft. Denn obgleich er sehr viel Leben und eine hohe Rüstung besitzt, ist er nicht unsterblich. Mit starken Helden und genug Feuerkraft in der Hinterhand lässt auch er sich bezwingen. Dank seiner Schnelligkeit und der Fellbestie, gelingt es ihm aber meistens, noch in der letzten Sekunde zu flüchten. Einen Nachteil hat er jedoch und zwar seine Regenerations-Dauer. Wurde er erstmal stark verwundet, nimmt es einige Zeit in Anspruch bis er wieder einsatzfähig ist. Dieses Zeitfenster muss der Gegner zu Nutzen wissen. Auch seine horrenden Kosten müssen beachtet werden, denn dadurch erscheint er frühestens im späten middle-game, aber meisten erst im late-game, wenn Mordor ohnehin schon kaum noch zu besiegen ist. Dazu mehr im Abschnitt -late-game-

-Gebäude & Verteidigungsanlagen-

Zu den Gebäuden werden Standart-Informationen wie deren Kosten, Produktion, Rüstung, Aufstufungsverfahren und Selbstverteidigungen gegeben. Ebenfalls zu beachten sind spezielle Angaben die einige interessante Dinge offenbaren können.

Festung:



Kosten: 5000
Bauzeit: Sehr lange
Typ: Hauptgebäude
Produziert: Baumeister, Helden
Rüstung: Sehr hoch
Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 1)
Aufstufungsverfahren: Steigt nicht auf
Spezielles: Zu Anfang hat man eine, es können Erweiterungen und Upgrades gebaut werden

Die Festung ist das wichtigste Gebäude im Spiel. Mit ihr steht und fällt das Spiel in den meisten Fällen (wörtlich wie im übertragenen Sinne). Hier werden Baumeister und Helden ausgebildet und wiederbelebt. Sie bietet zahlreiche Erweiterungen und Upgrades, die weiter unten, im Abschnitt –Festung-, näher beschrieben werden.

Schlachthaus:

Kosten: 300
Bauzeit: Sehr kurz
Typ: Rohstoffgebäude
Produziert: Rohstoffe
Rüstung: Sehr niedrig
Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 3)
Aufstufungsverfahren: Steigt automatisch um drei Stufen auf
Spezielles: Erhöht das Kommandolimit um 50

Das Schlachthaus bildet den Grundstock deiner Wirtschaft. Je nach dem wie weit du sie voneinander, von anderen Gebäuden und Map-bedingten Hindernissen weg baust, produzieren sie unterschiedlich viele Rohstoffe/5 Sekunden (wird in Form eines Prozent-Radius wiedergegeben). Ausserdem erhöhen sie dein Kommandolimit um je 50 Punkte und sind somit in jedem Spiel überlebensnotwendig. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt –Wirtschaft-.

Sägewerk:



Kosten: 370
Bauzeit: Kurz
Produziert: Rohstoffe, Arbeiter
Rüstung: Niedrig
Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 3 & Arbeiter)
Aufstufungsverfahren: Steigt automatisch um 3 Stufen auf
Spezielles: Arbeiter kosten je 20 und können nur gegen Ents und Belagerungswaffen wirklich was bewirken

Das Sägewerk ist eine zweite nützliche Einnahmequelle für Rohstoffe. Da sie aber teurer sind als Schlachthäuser, eine längere Produktionszeit von Nöten ist und sie dein Kommandeurspunktelimit nicht weiter ausbauen, sind sie nur in ganz gewissen Fällen von Vorteil. Mehr dazu im Abschnitt –Wirtschaft–.

Ork-Grube:



Kosten: 300

Bauzeit: Mittel

Typ: Produktionsgebäude

Produziert: Orks, Ork-Bogenschützen, Banner-Upgrade

Rüstung: Niedrig

Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 3)

Aufstufungsverfahren: Muss manuell aufgestuft werden (Stufe 2: 500, Stufe 3: 350)

Spezielles: –

Die Ork-Grube ist logischerweise die Produktionsstätte der Orks und Ork-Bogenschützen. Des Weiteren wird dort das Banner-Upgrade für deine Einheiten erforscht, von dem du aber lieber die Finger lassen solltest, da sich die Anschaffung nicht wirklich lohnt. Ein grosser Nachteil der Ork-Grube ist ihr niedriger Rüstungswert, der es fast allen Einheiten erlaubt, sie innert Sekunden zu zerstören.

Hararim-Palast:



Kosten: 300

Bauzeit: Kurz

Typ: Produktionsgebäude

Produziert: Rhun-Soldaten, Haradrim

Rüstung: Mittel

Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 3)

Aufstufungsverfahren: Muss manuell aufgestuft werden (Stufe 2: 500, Stufe 3: 350)

Spezielles: –

Der Haradrim-Palast ist die Produktionsstätte der Rhun-Soldaten und Haradrim-Bogenschützen. Er ist zwar nicht besonders widerstandsfähig, erfüllt aber seinen Zweck und ist zudem auch noch recht günstig.

Taverne:



Kosten: 300

Bauzeit: Lange

Typ: Produktionsgebäude

Produziert: Korsaren, Upgrades (schwere Rüstungen, geschmiedete Klingen, Feuerpfeile, Stachelpfeile)

Rüstung: Mittel

Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 3)

Aufstufungsverfahren: Muss manuell aufgestuft werden (Stufe 2: 700, Stufe 3: 500)

Spezielles: -

Die Taverne ist der Ausbildungsplatz der Korsaren und gleichzeitig das Zentrum der Upgrade-Forschung. Du solltest stets auf ihren Schutz bedacht sein, denn durch ihre mehrteiligen Produktionszwecke wird sie (sofern du sie überhaupt baust) im Verlauf des Spieles immer eines deiner wichtigsten und wertvollsten Gebäude darstellen.

Hinweis: Jede weitere Taverne macht die Korsaren ca. 15% billiger, wodurch sie bei fünf vorhandenen Kasernen nur noch 240, statt 400 Rohstoffe kosten.

Trollkäfig:

Kosten: 750

Bauzeit: Lange

Typ: Produktionsgebäude

Produziert: Gebirgs-Trolle, Trommler-Trolle, Kampf-Trolle

Rüstung: Hoch

Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 3)

Aufstufungsverfahren: Muss manuell aufgestuft werden (Stufe 2: 500, Stufe 3: 1000)

Spezielles: -

Der Trollkäfig ist die Geburtsstätte aller Trolle Mordors. Egal ob normale Trolle, Trommler-Trolle oder Kampftrolle, hier werden sie produziert. Ein Trollkäfig auf Stufe 3 ist sehr wertvoll und du solltest in möglichst gut vor Schaden bewahren.

Olifantenpferch



Kosten: 1000

Bauzeit: Lange

Typ: Produktionsgebäude

Produziert: Olifanten

Rüstung: Hoch

Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 3)

Aufstufungsverfahren: Muss manuell aufgestuft werden (Stufe 2: 150, Stufe 3: 500)

Spezielles: -

Der Olifantenpferch ist ziemlich teuer, dafür aber auch recht stabil. Hier kommen die riesigen Dickhäuter heraus, weswegen man gut darauf achten sollte. Ein verlorener Pferch ist nicht so schnell wieder nachgebaut, wie z.B ein Haradrim-Palast.

Hinweis: Wenn der Olifantenpferch Stufe 3 erreicht hat, kommen die produzierten Olifanten bereits mit einem Level-Up, also auf Stufe 2 heraus.

Belagerungswerkstätte:



Kosten: 500

Bauzeit: Lange

Typ: Produktionsgebäude

Produziert: Rammböcke, Katapulte

Rüstung: Hoch

Selbstverteidigung: Ja (ab Stufe 3)

Aufstufungsverfahren: Muss manuell aufgestuft werden (Stufe 2: 800, Stufe 3: 350)

Spezielles: -

Dieses Gebäude dient dem Bau von Belagerungswaffen. Es wird zwar nicht so schnell gebaut, hat aber im Vergleich zu anderen Gebäuden Mordors eine relativ hohe Rüstung und hält demnach auch recht viel aus.

Turm:

Kosten: 500

Bauzeit: Lange

Typ: Verteidigungsanlage

Rüstung: Mittel

Einsatz: Verteidigung

Aufstufungsverfahren: Steigt nicht auf

Spezielles: Kann nicht von Einheiten besetzt werden

Die Türme Mordors haben Vor- und Nachteile. Ein Vorteil ist ihre schmale Form, die es ihnen erlaubt möglichst nah aneinander gebaut zu werden. Dafür ist dies der einzige Turm im Spiel, welcher keine Einheiten aufnehmen kann. Das und die Tatsache, dass er auch noch recht teuer ist, machen ihn ziemlich unattraktiv und eigentlich auch nutzlos, zumindest in normalen Spielen.

-Festung-

Mordor hat die stärkste Festung aller Völker in Schlacht um Mitteleerde 2. Keine andere Festung ist ausgebaut derart widerstandsfähig wie die von Mordor. Viele Festungen können spezielle Vorsichtsmaßnahmen zur Abwehr treffen, wie z.B das Erforschen von Öl oder das Anlegen eines Grabens. Kein Volk kann aber alles erforschen, ausser Mordor. Diese Festung hat alles: Bessere Mauern, Feuerpfeile, Graben, Öl etc. Das einzige was sie nicht hat, sind installierte Brunnen, welche die Festung zu einem heilenden Ort umfunktioniert und andere nette Vorteile mit sich bringt, wie z.B billigeres Wiederbeleben von Helden. Doch das haben ohnehin nur gute Völker.

Erweiterungen

Im Folgenden werden die Festungs-Erweiterungen näher beschrieben und Angaben zu deren Kosten, Bauzeit, Reichweite, Schaden & Rüstung und Abwehr etc. gemacht.

Barrikade:

Kosten: 400
Bauzeit:
Typ: Verteidigungsanlage
Reichweite: Mittel
Schaden: Hoch
Rüstung: Mittel
Upgrades: Morgul-Hexerei, Feuerpfeile
Einsatz: Verteidigung (unbewegbar)

Die Barrikade ist eine sinnvoller Abwehranlage, die durch das Feuerpfeil-Upgrade noch stärker wird. Wie bei jedem Volk, sollte man im Laufe der Zeit die Festung mit möglichst vielen Türmen erweitern, da sie ein sehr gutes Preis-/Leistungs-Verhältnis besitzen. Fast in jeder Situation ist es sinnvoller auf teure Katapulte an der Festung zu verzichten und sie dafür umso schneller mit Türmen ausbauen.

Katapult:

Kosten: 1500
Bauzeit:
Typ: Verteidigungsanlage
Reichweite: Sehr hoch
Schaden: Sehr hoch
Rüstung: Hoch
Upgrades: Morgul-Hexerei
Einsatz: Verteidigung (unbewegbar)

Katapulte sind starke Fernkampfwaffen, die Kollateralschaden verursachen. Auch an der Festung kann man sie anbringen lassen, aufgrund ihrer hohen Kosten und der langen Reaktionszeit ist dies aber nur bedingt zu empfehlen. In den meisten Fällen fährt man mit vielen Türmen besser, aber gegen Zwerge oder während einer Belagerung sind sie durchaus eine Überlegung wert.

Torwächter:

Kosten: 600
Bauzeit:
Typ: Verteidigungsanlage
Reichweite: Gering
Rüstung: Mittel
Upgrades: Morgul-Hexerei
Einsatz: Schreckt feindliche Einheiten im näheren Umkreis der Festung ab (automatisch & unbewegbar)

Die Torwächter werden von vielen Spielern stark unterschätzt, denn sie können in einer Notlage oftmals die letzte Wende bringen. Nur Einheiten-Battallione auf Stufe 5 oder mit einer Immunität gegenüber Furcht (bsp. durch Dain) besitzen, können der Wirkung der Torwächter standhalten. Alle anderen Einheiten werden sofort weggescheucht, wenn sie zu nahe an die Festung kommen und rennen eine Zeit lang unkontrollierbar und wirr in der Gegend herum. Es sollte aber nicht ausser Acht gelassen werden, dass die Torwächter eine gewisse Zeit benötigen, um wieder einsatzbereit zu sein und da das alles automatisch abläuft ist es nur schwerlich kontrollierbar. Mehrere Torwächter an strategisch wichtigen Punkten der Festung, wie z.B den Ecken, sind also um einiges effektiver.

Upgrades

Im Folgenden werden dir die Festungs-Upgrades näher erklärt und u.a über deren Kosten, Erforschungszeit und Einsatz informiert. Je nach Upgrade werden noch spezifische Zusatzinformationen genannt.

Scheiterhaufen:

Kosten: 500

Erforschungszeit:

Typ: Upgrade

Reichweite: Mittel

Einsatz: Verleiht Einheiten in der näheren Umgebung der Festung einen Rüstungs-Bonus von 50% und macht alle Helden um 10% billiger.

Der Scheiterhaufen ist wegen den vielen Helden unheimlich nützlich für Mordor. Man sollte ihn sich immer so schnell wie möglich heranschaffen, am besten gleich nach dem ersten Nazgul oder sogar schon dann, wenn man noch keine Helden gebaut hat. Nur schon die Nazgul werden ca. 100 Rohstoffe billiger und kosten nur noch 990 Rohstoffe, beim Hexenkönig sind es dann bereits 500 Rohstoffe Unterschied. Auch der Rüstungsbonus für Einheiten, die in der Nähe der Festung kämpfen oder diese verteidigen, ist dieses Upgrade von grossem Vorteil.

Lava-Graben:

Kosten: 1000

Erforschungszeit:

Typ: Upgrade

Einsatz: Vermindert die Nahkampf-Anfälligkeit der Festung

Besonders gegen Nahkampf-orientierte Völker, wie die Zwerge oder die Menschen, mit ihren starken Nahkampf-Helden (hauptsächlich Aragorn) ist dieses Upgrade wichtig. Der Lava-Graben vermindert aber nicht nur den verursachten Nahkampf-Schaden an der Festung, sondern verhindert auch zu starkes Clumping, was hochgeschätzt werden sollte. Die Investition in dieses Upgrade ist also auf jeden Fall lohnenswert, muss aber nicht in allen Matchups zwingend gemacht werden.

Kochendes Öl:

Kosten: 1500

Erforschungszeit:

Typ: Upgrade

Einsatz: Kann über die Mauern der Festung gegossen werden und verbrennt daraufhin alle sich darum befindlichen Einheiten

Der Effekt vom kochendem Öl, das über Unmengen von Einheiten entleert wird, kann sich glaub ich jeder bildlich vorstellen. Kein anderes Upgrade der Mordor Festung kann in so kurzer Zeit, so viel Zerstörung verursachen. Der hohe Preis ist dieses Upgrade auf jeden Fall wert, denn so ziemlich alle feindlichen Einheiten um der Festung verbrennen bei der Anwendung, einige auch in voller Rüstung und mit Führerschaft. Und wenn sie doch nicht alle auf der Stelle tot sind, haben sie aber bestimmt hohen Schaden erlitten.

Morgul-Hexerei:

Kosten: 1600

Erforschungszeit:

Typ: Upgrade

Einsatz: Verstärkt die Mauern der Festung und erhöht deren Lebensenergie

Mal ganz abgesehen davon, dass die Morgul-Hexerei optisch so richtig was her macht, ist sie auch noch ausserordentlich nützlich. Die höhere Rüstung und gut 1000 Lebenspunkte mehr, sind für die Festung stets willkommen. Die im Gegenzug recht hohen Kosten sind somit absolut gerechtfertigt.

Feuerpfeile:

Kosten: 1500

Erforschungszeit:

Typ: Upgrade

Einsatz: Stattet die Barrikaden der Festung mit Feuerpfeilen aus und erhöht somit deren Schaden

Die Feuerpfeile sind ein sehr wichtiges Festungs-Upgrade, wahrscheinlich sogar das wichtigste. Die Barrikaden werden dadurch mind. doppelt so effektiv und spätestens im late-game sollte man die Feuerpfeile auf jeden Fall erforscht haben. In einem Mirror oder gegen Orks ist es sinnvoll, die Feuerpfeile sogar noch früher in Auftrag zu geben. Denn Trolle sowie Olifanten lassen sich vom normalen Barrikaden-Feuer nicht beeindrucken und nur die Unterstützung durch Feuerpfeile kann die Sicherheit der Festung in diesen Fällen gewährleisten. Man muss dann z.B im Matchup gegen Orks nicht immer auf die Sicherheit der Festung bedacht sein und Lanzen zurücklassen, sondern kann auch mal auf die Selbstverteidigung der Festung vertrauen. Das ist eine grosse Erleichterung und auch gegen Zwerge sowie alle anderen Völker birgt es erhebliche Vorteile. Es gilt also, die Feuerpfeile so schnell wie möglich zu erforschen.

Hinweis: Aufgrund eines Bugs im Spiel, besitzen alle neuen Festungen, die man baut, von Anfang an das Feuerpfeil-Upgrade, sofern man es bereits in der Haupt-Festung, also der ersten, erforscht hat. Normalerweise müsste man nämlich alle Upgrades bei jeder weiteren Festung neu kaufen, doch in diesem Fall bleibt einem das erspart.

Gorgoroth-Turm:

Kosten: 2500 (Vorraussetzung: Morgul-Hexerei)

Erforschungszeit:

Typ: Upgrade

Einsatz: Der Ultimative Spell Mordors Festung kann auf Befehl eine feurige Kugel in das gewünschte Zielgebiet abschiessen

Kein anderes 2500er Festungs-Upgrade ist dermassen mächtig, wie der Gorgoroth-Turm von Mordor. Ein Volltreffer kann eine ganze Armee auf einen Schlacht auslöschen oder die halbe Base des Gegners auseinander nehmen. Sobald dieser Turm aus deiner Festung ragt, was aber die Morgul-Hexerei voraussetzt und somit insgesamt ganze 4100 Rohstoffe kostet, wagt sich kein Gegner mehr ohne starke Belagerungswaffen und mächtige Spells an deine Festung ran. Er bildet den krönenden Abschluss einer ausgebauten Festung und zusammen mit all den anderen Upgrades kann man mit Bestimmtheit davon reden, das sich die Festung Mordors vor nichts mehr abschrecken lässt. Sei aber gewarnt, denn wenn diese überaus mächtige Feuerkugel daneben geht hast du so ziemlich die wichtigste Defensiv-Waffe Mordors verschwendet und musst die relativ lange Ladezeit erst wieder abwarten. Ziel also ganz genau und schiess die Feuerkugel erst ab, wenn du dir absolut sicher bist, dass sie auch ins Schwarze trifft. Achte auch darauf, dass du sie nicht zu weit weg von der Festung, im offen Feld einsetzt, denn man weiss schliesslich nie was der Gegner als nächstes vorhat und ich sage dir, nichts ist ärgerlicher als eine verschossene Feuerkugel Mordors

-Upgrades-

Upgrades haben bei Mordor nicht so eine hohe Bedeutung, wie z.B bei Zwergen oder Isengard. Ausser Klängen braucht man eigentlich nichts wirklich und auch diese nur, wenn man auf Korsaren geht oder Rhunsoldaten einsetzt. Die verhältnismässig teuren Preise und Voraussetzungen der Upgrades sind noch ein weiterer Grund, um nicht auf ihnen aufzubauen.

Banner:

Kosten: 650

Produktionsort: Ork-Grube (Stufe 2)

Erforschungszeit: Mittel

Effekt: Damit ausgerüstete Bataillone erreichen sofort Stufe 2

Spezielles: Jedes Bataillon muss einzeln damit ausgerüstet werden

Banner werden in der Orkgrube Stufe 2 erforscht, sind aber weitestgehend nutzlos. Das liegt vor allem daran, dass sie keinen Platz im Spielkonzept und den meisten Strategien Mordors haben. Lieber investiert man die Rohstoffe in geschmiedete Klingen und da die Bannerträger bei den bösen Truppen eh nicht so wichtig sind, wie z.B bei den Elben, kann man dieses Upgrade getrost ausser Acht lassen.

Schwere Rüstungen:

Kosten: 1000

Produktionsort: Taverne (Stufe 2)

Erforschungszeit: Lange

Effekt: 60% Rüstungs-Bonus für ausgerüstet Einheiten

Spezielles: Jedes Bataillon muss einzeln damit ausgerüstet werden

Schwere Rüstungen sind dafür, dass man sie nur einer Einheit, und zwar den Rhun-Soldaten geben kann, relativ teuer. Geschmiedete Klingen sind um einiges wichtiger und sollten immer zuerst erforscht werden. Hat man trotzdem mal genug Geld und spielt mit Rhun-Soldaten, sind sie natürlich eine lohnende Investition.

Geschmiedete Klingen:

Kosten: 1000

Produktionsort: Taverne (Stufe 2)

Erforschungszeit: Lange

Effekt: 50% Schadens-Bonus für ausgerüstet Einheiten

Spezielles: Jedes Bataillon muss einzeln damit ausgerüstet werden

Dies ist das wichtigste Upgrade Mordors, besonders dann, wenn man seine Strategie auf Korsaren aufbaut, sollte man möglichst früh die geschmiedeten Klingen erforschen. Sie sind zwar nicht gerade billig und erfordern eine Taverne auf Stufe 2, aber lohnenswert sind sie auf jeden Fall.

Feuerpfeile:

Kosten: 650

Produktionsort: Taverne (Stufe 3)

Erforschungszeit: Lange

Effekt: Damit ausgerüstet Bataillone machen 15 Pt. Feuerschaden

Spezielles: Jedes Bataillon muss einzeln damit ausgerüstet werden

Feuerpfeile sind neben den Bannerträgern das nutzloseste Upgrade Mordors. Wenn man überhaupt jemals dazu kommen sollte, dann erst im late-game und da sie nur für die verhältnismässig schwachen Ork-Bogenschützen gedacht sind, welche man im late-game aber sowieso nicht mehr verwendet, kann man sie ohne Sorgen links liegen lassen.

-Zauber-



Mordor hat eine ganze Reihe nützlicher und starker Zauberkräfte. Bereits die 5er Spells könnten nicht besser ausfallen und sind allesamt sehr zu gebrauchen. Die 10er Spells von Mordor können sich dann einer hohen Vielseitigkeit rühmen, sind aber im Vergleich zu denen anderer Völker nicht ganz so stark. Mit den 15er Seplls spielt Mordor dann wieder ganz vorne mit und kann einige andere Völker in die Schranken weisen. Zum Schluss kommen noch die 25er Spells und seien wir mal ehrlich: Jeder möchte sicher irgendwann mal so ein mächtiges Wesen wie einen Balrog steuern, auch wenn es nur für ein paar Sekunden sein mag...

Spellwahl

- Verdorbenes Land
- Industrie
- Bombardierung
- Balrog

Gut bei einem: Orkspam, Nazgulrush oder Creep-Start

Gut gegen: Elben, Zwerge, Isengard, evt. noch Mordor (Mirror)

- Saurons Auge
 - Barrikade → Dann evt. zum verdorbenen Land wechseln und ab da aufwärts
 - Lindwurm
 - Fauerregen

Gut bei einem: Korsarenrush oder Creep-Start

Gut gegen: Orks, Menschen, Mordor (Mirror), evt. noch Zwerge

Saurons Auge:

Kosten: 5 Pkt.

Voraussetzungen: -

Typ: Führerschaft & Spionage

Effekt: Ein bewegliches Auge erscheint im Zielgebiet, das Führerschaft verleiht (+25% Schaden & 100% mehr Erfahrung)

Das Auge Saurons ist einer der 3 Anfangs-Spells, welche man gleich zu Beginn einer Partie auswählen kann. Für die meisten Start-Taktiken ist das Auge die beste Wahl. Neben der Führerschaft, die es vergibt, kann man es auch noch gut zum ausspionieren des Gegners benutzen. Dank völlig freier Steuerung kann man es überall hindirigieren

und da es unzerstörbar ist, geht man auch kein Risiko dabei ein. Selbst im fortgeschrittenen Spiel kann man es noch gut zur Erkundung gebrauchen und die eigenen Truppen damit unterstützen. Somit ist es einer der vielseitigsten Spells im gesamten Spiel.

Verdorbenes Land:

Kosten: 5 Pkt.

Voraussetzungen: -

Typ: Führerschaft

Effekt: Der Untergrund im Zielgebiet verleiht Führerschaft (+50% Rüstung)

Alternativ zum Auge Saurons kann auch das verdorbene Land zu Anfang ausgewählt werden. In manchen Situationen ist es sogar die bessere Wahl, wie z.B gegen einen Menschen-Spieler, der Elbenwald ausgewählt hat. Durch das verdorbene Land entsteht im Zielgebiet nämlich nicht nur langfristig ein Rüstungsbonus für ihre Einheiten, sondern man kann damit auch einen feindlichen Land-Spell, wie den Elbenwald der Menschen, überdecken. Das ruft gleichzeitig einen zweifachen Vorteil aufs Feld und kann so manches Scharmützel zu Beginn stark beeinflussen.

Kriegsgesang:

Kosten: 5 Pkt.

Voraussetzungen: -

Typ: Führerschaft

Effekt: Die Einheiten im Zielgebiet erhalten Führerschaft (+50% Schaden)

Kriegsgesang ist der dritte Anfangs-Spell im Bunde, aber auch der bei weitem der schlechteste. Er ist vergleichbar mit dem Sammelruf der guten Völker, ist aber aufgrund des darauf folgenden Spellbaums keine sehr gute Wahl. Ausserdem ist eher die Rüstung, als der Schaden eine Schwachstelle der meisten Einheiten Mordors, weswegen das verdorbene Land um einiges beliebter ist. Für einen Schadensbonus kann man dann immer noch das Auge nehmen, welches dir dann auch noch einige zusätzliche Vorteile verschafft.

Barrikade:

Kosten: 10 Pkt.

Voraussetzungen: Kriegsgesang oder Saurons Auge

Typ: Unterstützung

Effekt: Eine Mordor-Barrikade wird an der Zielstelle erschaffen

Die Barrikade ist der nächstbeste 10er Spell, wenn man das Auge als Anfangs-Spell ausgewählt hat. Sie kann äusserst hilfreich sein, wenn es darum geht einen Angriff zu verstärken, die eigene Abwehr zu unterstützen oder feindliche Einheiten abzufangen. Sie ist stärker als eine übliche Barrikade von Mordors Festung und sollte deswegen keinesfalls unterschätzt werden. Ein weiterer Vorteil der Barrikade ist der, dass sie im Gegensatz zu allen anderen Spells solange auf dem Schlachtfeld bleibt, bis sie zerstört wird.

Hinweis: Hat man Feuerpfeile an der Festung erforscht werden alle Barrikaden, die durch diesen Spell erscheinen, ebenfalls mit Feuer ausgestattet und verursachen somit noch einen deutlich höheren Schaden.

Pfeilhagel:

Kosten: 10 Pkt.

Voraussetzungen: Kriegsgesang

Typ: Unterstützung

Effekt: Es hagelt Pfeile ins Zielgebiet

Der Pfeilhagel ist eine äusserst effektive Massen-Bekämpfungswaffe, welcher nur wenige Einheiten ohne Upgrades standhalten können. Der grosse Nachteil dieses Spells ist seine lange Vorbereitungszeit, denn jeder Pfeilhagel kündigt sich zuerst durch einen einzelnen anfliegenden Pfeil an. Was als nettes Animations-Schmankerl gedacht war, ist eine

unvorteilhafte Warnung an den Gegner, die ihm genug Zeit lässt seine Einheiten in Sicherheit zu bringen. Ohne diese relativ grosse Verzögerung wäre der Pfeilhagel wirklich ein sehr leistungsvoller Spell, wird dadurch aber nur noch in gewissen Situationen brauchbar.

Industrie:

Kosten: 10 Pkt.

Voraussetzungen: Verdorbenes Land

Typ: Wirtschaft

Effekt: Ausgewähltes Schlachthaus produziert mehr Rohstoffe (ca. das dreifache)

Die Industrie ist während knappen Zeiten der Rohstoffe ein sehr lohnenswerter Spell, kann aber auch ohne Geldmangel von Nutzen sein, denn zu viel Geld gibt's ja bekanntlich nicht. Durch die Industrie kann man sehr schnell aus dem Loch des Bankrotts entfliehen und wieder auf die Beine kommen. Man sollte dabei aber auch beachten, dass dieser Spell allein für die Wirtschaft zu gebrauchen ist und ansonsten keinerlei Unterstützung in einem Kampf bieten kann.

Hinweis: Ist ein Schlachthaus mit diesem Spell belegt, kann man das anhand einer braunen Rauch-Substanz erkennen (auch der/die Gegner) und somit wird es natürlich automatisch zur Zielscheibe eines jeden Angriffs (eine gewisse Schläue des Gegners vorausgesetzt). Da das jeweilige Schlachthaus dann auch viel mehr wert ist, solltet ihr es umso besser schützen und auf keinen Fall abreißen, bevor die Wirkung nicht nachgelassen hat.

Ungezähmter Verbündeter:

Kosten: 10 Pkt.

Voraussetzungen:

Voraussetzungen: Saurons Auge oder verdorbenes Land

Typ: Unterstützungs-Einheit

Effekt: Eine neutrale Troll-Höhle und sein Troll werden übernommen, fortan können dort weitere Trolle rekrutiert werden

Natürlich sind Trolle immer was schönes und man würde am liebsten so viele wie nur möglich von ihnen erschaffen, aber nicht diejenigen, welche durch diesen Spell in den eigenen Besitz gebracht werden können. Auch wenn es sich nett anhört, ist dieser Spell weitestgehend Unsinn. Mordor hat bereits seine eigenen Trolle und mit den Kampftrollen kann sowieso kein anderer Troll mithalten, da brauchen sie nicht auch noch welche aus den Höhlen. Ganz abgesehen davon gibt es nicht auf jeder Map Troll-Creeps und dieser Spell ist somit einfach zu schade für 10 Punkte.

Meteoritenhagel:

Kosten: 15 Pkt.

Voraussetzungen: Ungezähmter Verbündeter oder Industrie

Typ: Unterstützung

Effekt: Es gehen Meteoriten im Zielgebiet nieder

Der Meteoritenhagel ist so ziemlich der beste 15er Spell von Mordor. Er kann nicht nur eine halbe Base zerstören, sondern auch perfekt zum Aufreiben einer grossen Armee benutzt werden. Seine Vielseitigkeit und Effizienz ist mit keinem anderen 15er Spell zu vergleichen und ich sehe ihn neben dem Wächter als besten 15er Spell im gesamten Spiel. Beachte aber bei seiner Verwendung die leichte Verzögerung und die damit verbundene Vorwarnung in Form eines polternden Geräusches, um nicht das Zielgebiet zu verfehlen. Der Radius des Meteoritenhagels ist zwar ziemlich gross, doch kann so was trotzdem immer recht schnell passieren, wenn man nicht aufpasst. Natürlich gilt das nur für den Einsatz gegen Einheiten, welche nach dem Geräusch nämlich nicht mehr gleich schlagartig stehen bleiben, sondern zuerst noch kurze Zeit weitergehen können.

Lindwurm:

Kosten: 15 Pkt.

Voraussetzungen: Ungezähmter Verbündeter oder Barrikade

Typ: Unterstützungs-Einheit

Effekt: Es kommt ein Feuer speiender, sich selbst bewegender Wurm aus der Erde

Der Lindwurm ist kein sehr einfach zu führender Spell. Da er im Gegensatz zum Balrog nicht gezielt umherbewegt werden kann und er in einem wirren Gemetzel zwischen Freund und Feind nicht zu unterscheiden vermag, ist er unberechenbar. Er kann höllische Zerstörung über deinen Gegner bringen, aber genauso gut auch deine eigenen Einheiten verbrutzeln. Sein Feuer ist sogar für starke Helden gefährlich und es gibt kaum jemanden, der seinen Attacken lange standhalten kann. Leider ist er auch sehr anfällig für Pfeile und Verteidigungsanlagen, weswegen er in einer gut beschützten Festung relativ schnell untergehen kann. Da der Einsatz in einer tobenden Schlacht nicht immer risikofrei ist, setzt man ihn jedoch am besten in der gegnerischen Base ein. Er muss auch gar nicht lange überleben, denn sein heisser Atem ist so stark, dass kein Gebäude ausser der Festung mehr als zwei Angriffe überlebt.

Dunkelheit:

Kosten: 15 Pkt.

Voraussetzungen: Barrikade oder Pfeilhagel

Typ: Führerschaft

Effekt: Der Himmel verdunkelt sich auf der gesamten Karte und alle Einheiten erhalten einen Führerschaftsbonus (+25% Schaden, +25% Rüstung & 100% mehr Erfahrung)

Die Dunkelheit ist der ultimative Führerschafts-Spell und da er auf der ganzen Karte gleichzeitig und für einen langen Zeitraum wirkt, ist er äusserst hilfreich bei grösseren Schlachten und an mehreren Orten stattfindenden Scharmützeln. Da er aber nur vermag deine Einheiten zu stärken und nicht wie der Lindwurm oder Meteoritenhagel direkt ins Kampfgeschehen eingreifen kann um dem Feind zu schaden, ist er nur bedingt zu empfehlen. Oftmals sind die 15 Punkte einfach besser in eine interaktive Hilfe investiert, denn die Base des Gegners zerstören oder die eigene retten, kann die Dunkelheit nicht.

Hinweis: Die Dunkelheit verleiht nicht nur deinen eigenen Einheiten Führerschaft, sondern auch denen, deiner Verbündeten.

Feuerregen:

Kosten: 25 Pkt.

Voraussetzungen: Lindwurm oder Dunkelheit

Typ: Unterstützung

Effekt: Es regnet feurige Steinbrocken ins Zielgebiet

Der Feuerregen ist der zweite, aber gleichzeitig auch in den meisten Situationen der schlechtere 25er Spell. Natürlich kann er eine Menge Schaden anrichten, unter den gegnerischen Einheiten oder in der feindlichen Base. Man kann ihn gut mit dem Feuerball des Gorgoroth-Turms an der Festung vergleichen, denn er ist wirklich eine schlagkräftige Waffe. Wenn man ihn aber mit dem Balrog vergleicht, der erstens wesentlich mehr in seiner Zeit erreichen kann und zweitens einen um einiges vielseitigeren Einsatz verspricht, erscheint er nicht mehr ganz so mächtig. Trotzdem ein sehr nützlicher und einflussreicher Spell, den man sicher nicht verschmälern sollte.

Balrog:

Kosten: 25 Pkt.

Voraussetzungen: Meteoritenhagel oder Dunkelheit

Typ: Unterstützungs-Einheit

Effekt: Ein Balrog bricht aus der Erde und ist für kurze Zeit steuerbar

Der Balrog ist das aus dem ersten „Herr der Ringe“ Film gefürchtete Ungeheuer Morias. Seine gewaltige Grösse und die schreckliche Erscheinung ist meistens schon genug, um den Gegner in die Knie zu zwingen. Sein reichhaltiges Repertoire an Fähigkeiten lässt ihn fast in allen Situationen glänzen. Sei es nun, um die feindlichen Helden mit seiner

Peitsche ins Jenseits zu befördern, eine ganze Armee mit seinem schrecklichen Feuerschwert abzuschlachten oder eine vollständig ausgebaute Basis mit einem zerstörerischen Inferno in Schutt und Asche zu legen. Über seine fürchterlichen Kräfte lässt sich also wahrlich nicht streiten, sondern höchstens über seine nicht allzu hohe Lebenserwartung in einer mit Verteidigungsanlagen gespickten und mit Elite-Bogenschützen besetzten Festung. Denn auch er ist nicht unbesiegbar und nicht immer braucht man so lange zu warten, bis seine Zeit abgelaufen ist. Hat man mit den Menschen z.B gerade Gandalf zur Hand, kann sich auch der Balrog warm anziehen. Ansonsten ist er aber wirklich kaum zu stoppen und man kann nur hoffen, dass seine Zeit so schnell wie möglich abläuft und man dann noch genug stark ist um zu überleben.

Hinweis: Bei seinem Herausbrechen aus dem Boden verursacht er eine weitläufige Explosion, die so vernichtend ist, dass bereits die meisten aller Einheiten im Einzugsbereich getötet werden. Ruft man ihn also inmitten der feindlichen Armee, ist diese bereits aus dem Weg geräumt, bevor man ihn erst richtig zum Einsatz kommen lässt.

Fähigkeiten:

Entzünden: Der Balrog entzündet sich selbst und erhält dadurch einen Schadens- und Rüstungsbonus (sollte man immer gleich am Anfang machen, da sich so seine Rüstung verdoppelt und seine Attacken sowie Spezialfähigkeiten noch zerstörerischer werden)

Peitsche: Der Balrog schwingt seine Peitsche und knallt sie auf sein Ziel nieder (sehr stark gegen Helden und einzelne Gebäude)

Schreien: Der Balrog lässt einen lauten Schrei ertönen und alle Einheiten ergreifen panische die Flucht (eher unbrauchbar, da dem Balrog sowieso viel zu wenig Zeit auf dem Schlachtfeld bleibt)

Feuer speien: Der Balrog speit Feuer im Zielgebiet (sehr stark gegen Einheiten und Gebäude, kann aber nur 2x während seiner Anwesenheit eingesetzt werden)

Fliegen: Der Balrog überfliegt dank seiner Flügel eine kurze Strecke (gut um fliehende Helden und Einheiten einzuholen oder Zeit zu sparen)

Strategien & Taktiken

Jetzt kommen die Strategien und Taktiken an die Reihe. Zuerst werde ich euch die gängigsten Anfangs-Strategien mit Mordor im early-game vorstellen und so gut es geht erklären. Danach erzähle ich euch noch etwas über das middle- und late-game, welche in Bezug auf Mordor sehr viel Interessantes bieten. Alles ist so verständlich und ausführlich aufgeschrieben wie es nur ging und ich hoffe das es eine Hilfe ist.

-early-game-

Das early-game Mordors bietet eine Vielzahl an Startmöglichkeiten, aber man unterscheidet grundsätzlich zwischen 4 Standard-Taktiken. Nummer 1. ist das Creepen mit Rhunsoldaten, Nummer 2. der Korsaren-Rush, Nummer 3. der Orkspam und Nummer 4. Der direkte Start mit einem Nazgul. Jede dieser Taktiken hat ihre Vorzüge und je nach gegnerischem Volk, der Taktik des Gegners und der zu spielenden Map ist eine andere die beste. Deswegen habe es so eingerichtet, dass zuerst in Form von Stichworten die Tauglichkeit der Taktik, ihr Einsatzgebiet (Gegner, Map etc.), eine mögliche Spellwahl und die genau Bo aufgelistet werden. Des Weiteren gebe ich in schriftlicher Form zu jeder Taktik eine Voraussetzungs-Note für den benötigten Skill an. Ausserdem habe ich, um das Ganze noch abzuschliessen, zu jeder Taktik ein Replay hinzugefügt, welches die jeweilige Strategie, deren Einsatzgebiet und Ausführung wiedergibt. Dies war nicht ganz einfach, da die Replays ja möglichst fehlerfrei sein müssen, aber ich hoffe es ist mir gelungen. Für die Starttaktiken sind jedoch nur die ersten paar Minuten jedes Replays wichtig. Wer aber mag, sich das ganze anzuschauen, kann das natürlich auch tun, denn es sei gesagt, dass jedes Replay bis ins late-game geht und viele spannende, sowie lehrreiche Momente bietet. Viel Spass beim ansehen!

Rhunsoldaten (Creepen):

Einsatzgebiet & Bo:

Bo: Schlachthaus, Haradrim-Palast, Schlachthaus → Rhun-Soldaten

Maps: Dort wo es viele Creeps gibt, wie z.B auf FdI II, Eisenberge, hoher Pass etc.

Geg. Volk: Orks, Elben, Isengard und Mordor (Mirror)

Geg. Spielweise: Passiv, Defensiv (ebenfalls Creepen)

Spellwahl: Vorzugsweise Saurons Auge, aber auch verdorbenes Land

Micro-Voraussetzung: Mittel

Eine sehr gute Wahl auf Karten mit vielen Creeps (Warge, Spinnen, Troll etc.) wie z.B Eisenberge oder FdI II. Als erstes sollte man sich auf Warg- und Spinnen-Creeps konzentrieren, da diese sehr viel Geld einbringen und für die Rhunsoldaten einfach zu Creepen sind (schnell und ohne große Verluste)! Man kann auch ruhig das Auge Saurons zur Hilfe nehmen, damit es schneller geht. Sind die Warg- und Spinnenhorde alle weggecreept kann man sich mit einem Rhunsoldatenbatt. lvl. 2 auch ruhig noch an einen Troll-Creep heranwagen und mit Auge ist man auf jeden Fall erfolgreich. Gegen Orks, Isengard, Elben und in einem Mirror ist diese Taktik sehr empfehlenswert. Gegen Orks, weil die Rhunsoldaten auch (später) noch perfekt zur Abwehr von Trollen und Spinnen eingesetzt werden können, gegen Isengard weil die Rhunsoldaten einen allgemeinen Schadensbonus gegen Uruks besitzen, gegen Elben weil man durchs Creepen viel schneller an die Nazgul gelangt und in einem Mirror weil es ebenfalls wichtig ist möglichst schnell an Helden zu kommen. Hat der Gegner Zwerge oder Menschen würde ich lieber auf eine andere Starttaktik setzen, auch wenn man auf einer Creep-Map wie FdI II spielt. Zwerge sind die absoluten Creep-Könige und Mordors Rhunsoldaten kommen in diesem Fall meistens zu spät. Wenn der Zwerg auf frühes Creepen setzt, was er auf Maps wie FdI II sicher auch machen wird, kriegt er sehr wahrscheinlich die Mehrheit aller Creeps. Das liegt am Minensystem, welches die Zwerge nutzen können und womit sie einen enormen Geschwindigkeitsvorteil beim Creepen erhalten. Während der Zwergenspieler nur ein Lanzenbatt. produzieren muss und dann überall an den Creeps Minen bauen kann und somit das einzelne Batt. direkt vom einen Creep zum andern schicken kann, muss der Mordorspieler gleich mehrere Rhunsoldatenbatts. bauen um da mithalten zu können. Aber auch dann ist es noch immer so gut wie unmöglich beim Creepen das gleiche Ergebnis zu erzielen wie der Zwergenspieler. Gegen Menschen empfiehlt sich eher ein Korsarenrush oder Orkspam, da auch durchs Creepen der Nazgul oftmals erst dann kommt wenn die Soldaten des Menschen bereits die gesamte Eco zerstört haben und da es mit Rhunsoldaten sehr schwierig ist, dies abzuwehren, wird Mordor schon recht früh in die Defensive gedrängt, was aber gegen einen Menschenspieler genau wie auch gegen einen Zwergenspieler auf keinen Fall passieren darf! Die Creep-Taktik mit Rhunsoldaten ist aber trotzdem die wahrscheinlich bodenständigste und sicherste Methode mit Mordor ein Spiel zu beginnen, egal in welchem Matchup, Denn wenn man's gut macht und viele Creeps absahnt, kommt man recht schnell zu vielen Helden und einer guten Festungsverteidigung und das ist bei Mordor der Schlüssel zum Sieg.

Korsarenrush:

Einsatzgebiet & Bo:

Bo: Schlachthaus, Schlachthaus, Taverne, Schlachthaus, Schlachthaus → Korsaren

Oder; Schlachthaus, Taverne, Schlachthaus → Korsaren

Maps: Auf kleinen wie auch auf großen Maps, vorzugsweise mit viel offenem Gelände beim Gegner, wie auf FdI II, Cair Andros etc.

Geg. Volk: Elben, Isengard, Menschen und Zwerge

Geg. Spielweise: Aggressiv (Rushen)

Spellwahl: Saurons Auge oder verorbenes Land

Micro-Voraussetzung: Mittel

Ein erfolgreicher Korsarenrush setzt vor allem eine fehlerlose und möglichst schnelle Bauweise der erforderlichen Gebäude voraus. Die Ausführung selber ist nicht so schwierig, wie man vielleicht denken mag, aber umso wichtiger ist es deswegen möglichst fehlerlos vorzugehen. Es gibt zwei Möglichkeiten, Korsaren einzusetzen: Entweder man lässt sie im Nahkampf antreten oder man nutzt ihre Feuerbomben. Beide Vorgehensweisen haben ihre Vor- und Nachteile, aber für Anfänger ist es leichter,

ersteres zu wählen. Denn die Korsaren verursachen auch im Nahkampf einen annehmbaren Schaden, besonders gegen Rohstoffgebäude. Nutzt man die Feuerbomben braucht man aber nicht so sehr auf ihre Verteidigung zu achten und auch das Clumping bleibt einem dann erspart. Gegen einige Völker, die stärkere Rohstoffgebäude haben, wie Zwerge oder Menschen, ist es hingegen besser man verwendet sie im Nahkampfmodus, da es mit den Feuerbomben einfach zu lange dauern würde. Korsaren sind eine multifunktionale Einheit, was heisst, dass sie in vielen Situationen zu gebrauchen sind. Am Anfang als effektive Rush-Einheit und später mit Klingen als Hauptarmee. Sie haben viele Vorteile, wie z.B eine natürliche Immunität gegen Überreiteschaden und eine hohe Geschwindigkeit. Hinzu kommt noch, dass ihnen dank dem starken Heldenschaden sogar Recken wie Aragorn und Gimli keine Probleme bereiten. Greife mit ihnen den Gegner von allen Seiten aus an und versuche seine Eco lahmzulegen. Ist die Base mal unbewacht oder nur schwach besetzt kannst du auch einen Ausfall unternehmen und die Produktionsgebäude, wie Kaserne oder Schmiede angreifen. Haben deine Korsaren bereits Klingen geht dies schneller als man ihnen zumuten würde. Vergiss deine Einheiten nie zu clumpen und auch Stances dürfen nicht ausser Acht gelassen werden. Kämpfen die Korsaren mit den Feuerbomben, lasse sie immer im Verteidigungsmodus, da aggressive Stances keine Auswirkung auf ihren Feuerschaden nehmen, sie aber durch defensive Stances mehr aushalten. Bist du mit ihnen mal in einer Verteidigungslage, ist die Nahkampf-Feuer-Kombination ganz nützlich. Die führst aus, in dem du ein Bataillon Korsaren im Nahkampf auf die gegnerischen Einheiten schickst und sie dadurch festnagelst. Dahinter positionierst du dann ein Korsaren-Bat., welches mit Feuerbomben auf die Feinde davor schießt. Machst du es richtig, ist diese Kombination sehr wirkungsvoll und vergiss nicht, beide Bataillone im Verteidigungsmodus kämpfen zu lassen, damit die im Nahkampfmodus länger durchhalten und die mit den Feuerbomben aus den Gründen, welche weiter oben erklärt wurden. Später sollte man dann auch noch Rhunsoldaten hinzufügen, um so effektiver die Base angreifen zu können und starken Helden sowie grösseren Reiterverbänden entgegenzuwirken. Mehr dazu im Abschnitt -middle-game-.

Orkspam:

Einsatzgebiet & Bo:

Bo: Schlachthaus, Schlachthaus, Orkgrube, Orkgrube → Orks

Oder; Schlachthaus, Orkgrube, Schlachthaus, Orkgrube → Orks

Maps: Auf kleinen, geräumigen Maps wie z.B FdI II, Fangorn und Celduin (speziell)

Geg. Volk: Zwerge, Menschen und Isengard

Geg. Spielweise: Aggressiv sowie Defensiv

Spellwahl: Vorzugsweise verdorbenes Land, aber auch Saurons Auge oder Kriegsgesang

Micro-Voraussetzung: Hoch

Der Orkspam ist eine sehr heikle, weil anspruchsvolle Starttaktik. Keine andere ist derart herausfordernd, was an den nur noch recht schwachen Orks liegt. Deswegen ist es umso wichtiger, diese richtig einzusetzen und keine Fehler zu machen. Andererseits ist es bei dieser Taktik wegen den billigen Orks auch nicht so schlimm, wenn man mal ein Bataillon verliert. Das wichtigste ist aber auf jeden Fall das gekonnte Zusammenspiel zwischen Orks und Ork-Bogenschützen sowie das stetige Ausüben von Druck auf den Gegner. Darin liegt nämlich die Stärke der billigen Orks. Sie sind weder besonders stark, noch halten sie viel aus oder sind schnelle Einheiten, doch eins kann man mit ihnen: Spamen! Keine andere Einheit ist so billig und wird so schnell produziert, wie die Orks. Hinzu kommt noch die kostengünstige Orkgrube und die Unterstützung durch Ork-Bogenschützen. Diese sollte man nämlich nicht unterschätzen und normalerweise ist es äusserst wichtig auch im Besitz einiger dieser Fernkampfeinheiten zu sein. Der Orkspam kann nämlich in der Offensive genau so wie in auch der Defensive genutzt werden, ist aber grundsätzlich schon eine eher offensive Taktik. Im Falle eines Gegenrushes auf Seiten des Feindes ist es jedoch ebenfalls von Nöten, mit den Orks zu verteidigen. Dies geht am besten wenn man Ork-Bogenschützen zur Hilfe holt. Gerade bei sehr vielen Hütern der Zwerge oder Soldaten der Menschen reichen Orks alleine nicht aus. Man baut sich mit der riesigen Masse an Orks eine Blockade auf, hinter diese man die Bogenschützen stellt und sie so in Ruhe angreifen können. Solche Blockaden sind nämlich genau das, was Orks am besten können, denn durch ihre schnelle und billige Produktion sollte man immer viel mehr davon haben als der Gegner Einheiten hat. Durch

solche Blockaden können ausserdem perfekt die wichtigen Produktionsgebäude um die Festung geschützt werden. Wichtig ist natürlich auch noch jede Form von Führerschaft, üblicherweise durch 5er Spells gegeben. Bei einem Orkspam empfiehlt es sich statt dem Auge, das Land zu nehmen. Denn am richtigen Ort platziert, kann es deine Orks lange Zeit durch einen Rüstungsbonus unterstützen. Natürlich ist das Auge immer noch besser als gar keine Führerschaft, in diesem Fall sollte man es dann aber für Ork-Bogenschützen einsetzen oder bei Orks, die gerade ein Gebäude angreifen. Des Weiteren kann man sich bei einem Orkspam auch ruhig erstmal alle 5er Spells holen, da selbst der Kriegsgesang einen grossen Vorteil darstellt. Die drei Anfangsspell addieren sich gegenseitig und so kannst du in der optimalsten Situation 75% Schaden und 50% Rüstung rausholen. Ausserdem gibt es da auch noch den Trommlertroll und wenn es mal eine Möglichkeit gibt, ihn einzusetzen, dann ganz sicher bei einem Orkspam. Im Idealfall bzw. bei der richtigen Ausführung der Taktik bist du mit den Orks immer in der Offensive und störst den Gegner überall, wo es nur geht. Hat die Map mehrere Zugänge zum Gegner oder gar offenes Gelände um seine Base, ist es umso besser. Schicke deine Orks von allen Seiten aus auf deinen Gegner und lasse den Sturm nicht enden, bis nix mehr steht. Greife zuallererst die Rohstoffgebäude deines Gegners an und Sorge dafür, dass er sich auf keinen Fall ausbreiten kann. Dies sollte bestens funktionieren, wenn du aus mind. Zwei Orkgruben spamst. Denn der Gegner wird gar nicht genügend Einheiten haben, um alle deine Orks aufzuhalten. Wenn du in einer guten Position bist und merkst, dass der Orkspam anschlägt, kannst du ruhig auch noch eine dritte und eventuell vierte Orkgrube bauen. Diese setzt du am besten offensiv, in der Nähe der gegnerischen Base, um so noch schneller beim Gegner zu sein. Da du mit den Orks aufgrund zu niedrigem Schaden nur schlecht die stärkeren Produktionsgebäude oder gar die Feste angreifen kannst, wäre es von Vorteil möglichst schnell auch noch einen Haradrim-Palast und Rhunsoldaten zu bauen. Die Kombination zwischen Orks, Bogenschützen und Rhunsoldaten funktioniert bestens und wenn der Gegner schlau ist, baut er als Antwort auf deinen Orkspam Reiter, womit du die Rhunsoldaten so oder so brauchst. Vergiss einfach nie den Sinn und Zweck eines Orkspam, welcher den stetigen Druck von allen Seiten in Form eines nie endenden Sturms und dem sprichwörtlichen Überrennen des Gegners darstellt.

Nazgul-Rush:

Einsatzgebiet & Bo:

Bo: Schlachthaus, Schlachthaus, Schlachthaus, Schlachthaus, evt. Scheiterhaufen → Nazgul

Oder; Warten bis 1100 Rohstoffe → Nazgul

Maps: Auf großen Maps mit viel Raum

Geg. Volk: Elben, Menschen, Orks

Geg. Spielweise: Passiv, Defensiv (Creepen)

Spellwahl: Vorzugsweise Saurons Auge, aber auch verdorbenes Land

Micro-Voraussetzung: Niedrig

Der Nazgulrush ist eine sehr beliebte, weil einfache Starttaktik. Es ist somit möglich das ganze early-game mit nur einem Helden zu überstehen, was einen sehr geringen, aber dafür risikohaften Aufwand bedeutet. Der Nazgulrush mag zwar sehr effektiv sein, kann aber auch schnell zum Nachteil werden, wenn der Gegner die eingeschränkte Handlungsmöglichkeit ausnutzt. Im 1on1 ist diese Taktik deshalb nicht besonders empfehlenswert und sollte höchstens auf grossen Karten wie Dürre Heide etc. ausgeführt werden. Auf kleineren kann es nämlich schnell zu einem großes Problem werden und zwar dann, wenn der Gegner so richtig anfängt zu spamen und man das alles unmöglich nur mit einem einzigen Nazgul abwehren kann. Natürlich ist es logisch dass man nicht ewig nur mit einem Nazgul zu Recht kommt, sondern man sollte möglichst schnell auf Einheiten umstellen oder weitere Nazgul rekrutieren. Dumm nur, wenn man es kaum schafft, seine Eco aufrechtzuerhalten und bereits beim Erscheinen des ersten Nazguls nur noch ein Schlachthaus aufrechtsteht. Sowas passiert nämlich, wenn man den Nazgulrush z.B auf FdI2 gegen Menschen oder Zwerge ausprobiert. Die Variante, 100 weitere Rohstoffe abzuwarten und dann direkt auf den Nazgul zu gehen, fällt dabei auch weg, da es in diesem Fall erforderlich wäre mit dem Nazgul direkt creepen zu gehen und einen Vorposten einzunehmen. Dies ist jedoch unmöglich, wenn plötzlich von allen Seiten aus Massen an Soldaten heranstürmen und alles versuchen zu zerstören. Man kann mit nur einem Nazgul unmöglich verteidigen, Creepen und noch selber angreifen. Doch ausser dem einen Nazgul wird mit nichts zur Verfügung haben und muss aufgrund völlig

zerstörter Eco lange ausharren, bis man zum zweiten gelangt. Dies bedeutet dann in den meisten Fällen eine Niederlage, weshalb ich nochmal folgendes verdeutlichen möchte: Ein Nazgulrush, egal mit welcher Bo, ist nur auf grossen Maps wie Dürre Heide effektiv und auch dann noch lange nicht gegen jedes Volk (siehe Angaben weiter oben). Sollte aber mal die Möglichkeit bestehen, diese Starttaktik einzusetzen, ist bei der direkten Variante folgendes zu beachten: Zuallererst muss der nächste Vorposten eingenommen werden (ist keiner vorhanden, sollte man diese Variante gar nicht erst in Erwägung ziehen), danach sollte im Falle eines gegnerischen Rushes, dieser natürlich abgewehrt werden. Greift der Gegner nicht sofort an, kann man entweder creepen gehen oder selber angreifen, je nach gegnerischem Volk und Map. Bei der 4-Schlachthaus Taktik ist folgendes wichtig: Nach dem ersten Nazgul muss sofort entschieden werden, was als nächstes zu tun ist. Entweder man schützt die eigene Eco mit dem Nazgul und baut gleich den nächsten, oder man stellt auf Einheiten (Korsaren, Rhuns etc.) um. Des Weiteren kann man nach dem Bau der vier Schlachthäuser und vor dem ersten Nazgul auch noch das Scheiterhaufen-Upgrade an der Feste erforschen, was aber nur dann zu empfehlen ist, wenn man weiss dass der Gegner nicht sofort angreifen wird, entweder aufgrund der Entfernung oder seiner Starttaktik. Dieser Vorgang ist bei der direkten Variante aber nicht zu empfehlen, da der Nazgul dann viel zu lange brauchen würde. Sowieso sollte man darauf achten, dass diese Strategie auch auf grossen Maps nicht zu lange dauert und sollte man sich mit dem Nazgul direkt nach seinem Bau aus dem Sichtbereich der Festung bewegen, muss man sich zuerst vergewissern dass der Gegner nicht etwa einen Rammenrush plant (bei Zwergen, Isengard oder Mordor). Dies könnte dann nämlich schnell das Ende bedeuten, was einen weiteren Grund dafür ist, mit dem ersten Nazgul nicht gleich den Gegner anzugreifen. So oder so empfehle ich den Gegner zuerst auszuspionieren und erst danach zu entscheiden, ob es klug wäre mit einem Nazgul anzufangen.

-middle-game-

Das middle-game ist für Mordor sehr ungleichmässig. Je nach gegnerischem Volk gestaltet es sich unterschiedlich schwer. Auf jeden Fall entscheidet es sich hier, wie die weitere Vorgehensweise im late-game aussieht. Hatte man ein gutes early-game wird das middle-game umso schöner, hat man jedoch gerade noch so überlebt, wird es recht schwierig wieder in das Spiel zurückzufinden. Dank Mordors hoher Vielsteigkeit hat man aber viele Möglichkeiten dies zu bewerkstelligen. Ich habe jetzt die weiteren Vorgehensweisen nach jeder Anfangs-Strategie aufgelistet und weiter unten im Abschnitt -late-game- wird dann noch näher auf die einzelnen Matchups eingegangen.

Nach dem Korsarenrush:

Das wichtigste sind die geschmiedete Klingen, wenn du auch noch weiterhin auf Korsaren aufbauen möchtest. Erforsche sie sobald du merkst, dass die Korsaren nicht mehr genug Schlagkraft besitzen und es darum geht, nicht mehr nur die Rohstoffgebäude des Gegners, sondern auch seine Base anzugreifen. Baue am besten auch noch eine zweite und evt. dritte Taverne, um die Korsaren billiger zu bekommen und nicht die Produktion zu stoppen, während du die Klingen erforschst. Des Weiteren ist es auch keine schlechte Idee, noch einen Haradrim-Palast und Rhun-Soldaten zu bauen, wie ich ja schon unter -Anfangs-Strategien- erklärt habe. Diese mischst du dann unter die Korsaren und erhöhst somit die Effizienz deiner gesamten Armee gegen Produktionsgebäude, Reiter sowie late-game Helden. Rüste die Rhun-Soldaten ebenfalls mit geschmiedeten Klingen aus und erforsche gegebenenfalls auch noch schwere Rüstungen, welche die Rhun-Soldaten im Gegensatz zu den Korsaren nutzen können. Vernachlässige aber nicht deine Heldenproduktion, im middle-game ist es von Vorteil mind. zwei Nazgul und Saurons Mund zu besitzen. Diese kannst gut gegen Reiter einsetzen, solange du noch keine Rhun-Soldaten hast und ausserdem sind sie äusserst wichtig, um die rüstungsschwachen Korsaren vor gegnerischen Bogenschützen zu schützen.

Nach den Rhun-Soldaten (Creepen):

Kaufe dir mit dem Creep-Geld einen Nazgul und scheue nicht davor zurück, zuerst noch den Scheiterhaufen zu bauen (sofern du es nicht eilig hast). Unterstütze deine Rhun-Soldaten mit Korsaren, in dem du mind. eine Taverne baust und später auch noch Upgrades erforschst. Zu diesem Zeitpunkt kannst du dir schon überlegen, was du im

late-game bauen willst. Sollte man auf Mumakil, oder etwa doch auf Kampftröle gehen und wann muss der Hexenkönig erscheinen? Stelle dir diese Fragen und um dir dabei zu helfen, wird im Abschnitt -late-game- nochmals tiefer darauf eingegangen.

Nach dem Orkspam:

Denn Orkspam kannst du noch lange weiterführen, aber wenn er nicht das gewünschte Ergebnis gebracht hat, müssen auch noch andere Einheiten her. Hast du noch keinen Haradrim-Palast, baue ihn jetzt und bilde die stärkeren Rhun-Soldaten aus. Bist du bereits im Besitz eines Trölkäfig, baue ihn auf jeden Fall weiter aus und gehe später auf Kampftröle. Des Weiteren kannst du auch noch eine Taverne bauen, um an die wichtigen Upgrades für deine Rhun-Soldaten zu gelangen und evt. noch Korsaren zur Unterstützung produzieren zu können. Da die Orks so billig sind, solltest du relativ schnell an einen Nazgul gelangen, welcher dir richtig eingesetzt viele Vorteile verschaffen kann. Ausserdem solltest du auch möglichst früh Saurons Mund bauen, um stärkeren Helden und Reitern besser trotzen zu können.

Nach dem Nazgulrush:

Kommst du mit dem einen Nazgul gut zu recht, kannst du ruhig noch weitere bauen, bevor du zusätzlich Einheiten produzierst. Sorge aber dafür, dass spätestens dein zweiter Nazgul vom Scheiterhaufen-Upgrade profitieren kann. Wenn du willst und es richtig anstellst, kannst du auch ohne Probleme das ganze Spiel über nur mit deinen Helden auskommen. Dann ist es aber umso wichtiger, sich schnell auszubreiten, um an genug Geld für teure Helden wie Saurons Mund und den Hexenkönig zu gelangen. Diese Taktik funktioniert aber lediglich auf sehr grossen 1on1 Maps und sehr wahrscheinlich nur gegen bedeutend schwächere Gegner. Später brauchst du auf jeden Fall noch Kampftröle, um die Festung deines Gegners bezwingen zu können. Willst du nicht nur auf Helden bleiben, baue am besten gleich nach dem ersten oder zweiten Nazgul einen Haradrim-Palast und produziere Rhunsoldaten.

-late-game-

Das late-game ist Mordors Königs-Klasse. Man kann ohen zu übertreiben sagen, dass Mordor neben Isengard das late-game stärkste Volk darstellt. Der Hexenkönig, Mumakil, Kampftröle...alles absolute Killermaschinen, welche zwar viel kosten, aber auch viel brringen. Die äusserst starke Festung rundet das Ganze dann noch ab. Nun stelle ich euch die möglichen Vorgehensweisen gegen jedes Volk vor und beachte dabei auch die vorangegangenen Taktiken.

Mordor vs. Menschen:

In diesem Matchup ist es eine gute Idee nach dem Korsarenrush oder Orkspam, auf Mumakil zu gehen. Die Menschen bauen fast ihr gesamtes late-game auf ihrem Helden-Trio (Boromir, Aragorn & Gandalf) auf. Ausserdem sind Waldläufer und Feuerpfeile äusserst teuer und wenn du schnell voran kommst, kann es gut sein dass dein erster Mumakil bereits beim Erscheinen des gegnerischen Aragorns rauskommt. In diesem Fall wird der Gegner sicher noch nicht im Besitz von Feuer sein, weder in Form von Bogenschützen noch an der Festung. Nutze also dieses Zeitfenster und überrumple deinen Gegner mit dem Mumakil und evt. geupden Korsaren. Alternativ dazu kannst du aber auch verschärft selbst auf Helden gehen und später kKampftröle gegen die feindliche Festung bauen.

Mordor vs. zwerge

Gegen Zwerge habe ich ja schon unter -Anfangs-Strategien- erwähnt, dass ein Korsarenrush das einzig wirkungsvolle ist. Im Späteren Spiel sollten deswegen auf jeden Fall Klingen vorhanden sein. Hat man mit Mordor das early-game gegen die strammen Zwerge erstmal überlebt, wird es nach und nach einfacher. Es gibt dann sehr viele Möglichkeiten, das Spiel weiterzuführen. Man könnte dem Gegner z.B mit Olifanten das Leben schwer machen und ihn somit zu ungewohnten Tatiken zwingen, oder man geht auf das Reiter-Helden-Quartet und baut später den Hexenkönig, welcher gegen Zwerge so richtig reinhaut. Kampftröle stehen im late-game natürlich auch noch zur Auswahl.

Man hat also die Qual der Wahl, aber auf Olifanten zu gehen ist schon meistens die bevorzugte Strategie. Alternativ dazu kann man aber auch zuerst eine Fellbestie bauen, besonders dann, wenn der Hexenkönig noch zu teuer ist, also im middle-game. Der Zwergenspieler hat dann nämlich nur die Thal-Bogenschützen auf seinen Streitwägen, da es überhaupt nicht üblich ist mit Zwergen auf Fernkampfheiten zu gehen und dies deswegen auch meistens zu spät in Betracht gezogen wird. Trotzdem sollte man dann natürlich gut auf die Fellbestie aufpassen, denn nur schon Gimlis Axt kann für eine schmerzhaft Erfahrung in einem ungünstigen Moment sorgen.

Mordor vs. Elben

Dieses Matchup ist das einfachste für Mordor. Am Anfang ist es wichtig sehr auf Helden in Verbindung mit den schnellen Korsaren zu setzen, wogegen der Elbenspieler so gut wie nichts machen kann. Später kann man dann gut auf geschmiedete Klingen und/oder Mumakil gehen. Das stärkste gegen die Elben ist aber der Hexenkönig, hast du ihn erstmal, kann der Elbenspieler nichts mehr machen. Die einzige Möglichkeit für ihn besteht darin, den Adler zu bauen. Aber eigentlich ist es eher umgekehrt, also dass man den Hexenkönig als Antwort auf den Adler baut. Setzt der Elb keinen Adler ein, benötigt man den Hexenkönig, welcher als einziger in einem Luft-Duell gegen ihn gewinnt (ausser Drogoth mit seinen Fähigkeiten), eigentlich nicht. Natürlich könnte man ihn dann trotzdem bauen und am Boden gegen die schwachen Elbeneinheiten einsetzen, aber dass ist dann auch eine moralische Frage der Fairness.

Mordor vs. Orks

Gegen Orks ist es im middle- bis late-game äusserst wichtig, Saurons Mund und evt. eine Fellbestie oder gleich den HK zu besitzen. Baust du eine frühe Fellbestie, ist der Ork gezwungen den teuren und sonst eigentlich eher unbrauchbaren Drogoth zu bauen. Denn ansonsten haben die Orks keinen Konter gegen Lufteinheiten, da die Ork-Bogenschützen viel zu schwach sind. Die Fellbestie ist perfekt dazu geeignet, Trolle unschädlich zu machen und die Mapcontrol zu übernehmen. Ebenfalls stark gegen die Trolle ist Saurons Mund, da er sehr hohen Schaden gegen Einzelziele verursacht und von Trollen mit Baumstämmen nicht wie die Nazgul umgeworfen werden kann. Mumakil würde ich in diesem Matchup dann aber weniger empfehlen, dafür die starken Kampftrolle gegen die Festung und den Hexenkönig im late-game.

Mordor vs. Isengard

Im Abschnitt –Anfangs-Strategien- unter Angaben & Beschreibungen bei den Rhun-Soldaten wurde ja schon über den Schadensbonus gegen die Uruk-hai berichtet. Diese (Rhun-Soldaten) gewinnen nämlich gegen ihre Konter-Einheit und müssen bzw. sollten deswegen in jedem Spiel gegen Isengard produziert werden. Aufgrund der schwachen Schmelzen Isengards sind aber auch die Korsaren sehr bevorteilt. Sie brauchen nur einmal ihre Feuerbomben zu werfen und schon brennt die Schmelze innert Sekunden nieder. Da bleibt für den Gegner nicht mal mehr genug Zeit, um einen Baumeister zur Rettung herbei zu holen. Im späteren Spiel kann man dann gut auf Mumakil setzen, da die Nazgul gegen Isengard nicht so wichtig sind. Saurons Mund ist natürlich trotzdem brauchbar und im late-game muss auf jeden Fall der Hexenkönig her.

Mordor vs. Mordor (Mirror)

Im Mirror ist es logischerweise sehr von der Strategie des Gegners abhängig, wie man vorgehen sollte. Am Anfang stehen einem eigentlich so gut wie alle Wege offen, später sollte man dann aber unbedingt auf Helden setzen, besonders dann, wenn der Gegner das Selbe macht. Der Hexenkönig und Kampftrolle gehören im late-game dann fast schon wieder zum Standard. Upgrade auch deine Festung so schnell es geht und achte darauf, dem Gegner nicht zu viel Platz auf der Map zu lassen.

Allgemeines:

-Stärken & Schwächen-

Mordor ist ja wie schon des Öfteren gesagt, ein sehr interessantes Volk, bei dem es viel zu entdecken gibt. Mordor mag zwar ein wirklich starkes Volk sein, aber selbst das stärkste hat irgendwo seine Schwächen. Beginnen wir aber bei den Stärken Mordors:

Stärken:

- Starkes late-game und hohe Vielsteigkeit das ganze Spiel über
- Viele Möglichkeiten um vom early-game in das middle-game zu gelangen
- Viele Allround-Einheiten und ein breites Konter-Spektrum
- Starke Spezial-Einheiten wie Olifanten und Kampfrolle
- Viele nützliche Helden
- Schnelle und kampfstärke Einheiten
- Effektive Expansions- und Spam-Möglichkeiten
- Dank einer sehr widerstandsfähigen Festung gute Verteidigung
- Offensiv sowie defensiv ausgelegt
- Viele Überraschungsmöglichkeiten

Schwächen:

- Schwieriges early-game
- Risikohafters Einsatz vieler Einheiten
- Rüstungsschwache Einheiten
- Keine Spezialisierung und somit keine Einheit für alle Situationen
- Schwierige Handhabung der richtigen Taktiken
- Teils harte Spielphasen und viele Benachteiligungs-Matchups
- Keine Standfestigkeit der Einheiten

Wie ihr sehen könnt, überwiegen die Vorteile ganz klar die Nachteile. Trotzdem darf man die Nachteile nie ausser Acht lassen und diese möglichst gut mit den Vorteilen zu überdecken ist das Ziel jedes Matches.

-Wirtschaft-

Die Wirtschaft ist ausserordentlich wichtig für deinen Erfolg beim Spielen von Schlacht um Mittelerde 2. Im Normalfall kannst du davon ausgehen, dass derjenige gewinnt, welcher in einem Match die meiste Zeit über die Mapcontrol hält. So viele Rohstoffgebäude wie möglich zu bauen ist ein wichtiger Aspekt im Spiel. Dazu benötigst du immer mind. zwei Baumeister und im late-game am besten noch einen dritten. Die meisten Spiele sehen so aus, dass es ein ständiges Hin und Her zwischen dir und deinem Gegner ist. Ihr baut Rohstoffgebäude um sie kurz danach wieder abzureissen. Denn wenn ein gegnerisches Bataillon in die Nähe eines deiner Rohstoffgebäude kommt und du dir sicher bist, dass du es sowieso nicht mehr retten kannst, ist es eine übliche Methode kurz vor dem ersten Schlag des feindlichen Bataillons das Rohstoffgebäude abzureissen. Auch bei Produktionsgebäude kann das gemacht werden, da man sich hierbei aber nicht immer sicher sein kann, ob es am Ende nicht doch noch steht, sollte man diese Vorgehensweise nur bei offensiven oder wirklich 100% verlorenen Produktionsgebäude machen. Nun zurück zum Zyklus des Aufbaus, Abreissens, Aufbaus, Abreissens etc. etc...dieser wird sich in einem ausgeglichenen Spiel nämlich immer wiederholen, bis es zu Ende ist. Du wirst es auch gar nicht verhindern können, denn du kannst unmöglich überall auf der Map gleichzeitig sein, deswegen heisst es einfach immer, die Rohstoffgebäude wieder aufzubauen bzw. nachzubauen.

Wer die Mapcontrol hält gewinnt in fast allen Fällen zu 95% das Spiel, weswegen das das wichtigste ist, was es gibt. Denn nur mit Geld kannst du in Schlacht um Mittelerde 2 Einheiten & Helden produzieren, neue Gebäude bauen, Upgrades erforschen usw.. Achte auch auf das Prozent- und damit verbundene Kreis-System der Rohstoffgebäude. Die ersten beiden sollten mind. 90% ergeben, am besten noch mehr. Ab 95% produzieren die Rohstoffgebäude die Maximalanzahl an Rohstoffen, also 25. Mit dem Aufstieg des Rohstoffgebäudes steigt automatisch auch die dadurch produzierte Menge an Rohstoffen, weswegen Stufe 3 Schlachthäuser um einiges wertvoller sind als welche auf Stufe eins, nicht zuletzt auch wegen der höheren Rüstung und Selbstverteidigung. Später solltest du deine Rohstoffgebäude dann immer an den Eco-Stellungen hinbauen, dazu habe ich einen sehr lehrreichen Guid in der Abkürzungs- & Fremdwörter-Legende verlinkt!