

Imperium

Beigesteuert von Micha

Friday, 17 June 2005

Letzte Aktualisierung Saturday, 25 June 2005

Das Imperium hat, wenn es erst mal wirklich aufgebaut ist, keine richtigen Schwächen mehr. Gute Fern- und Nahkämpfer, schnelle Plänkler, stark Gepanzerte und Elemente mit hoher Initiative gehören zu den Standardmöglichkeiten des Imperiums. Wenn man auf Magier, starke Ritter und Drachen nicht verzichten will muss man dafür erst das „Ordenskloster“ und den „Drachenhort“ bauen. Wer sich für das Imperium entscheidet, will fast alle taktischen Möglichkeiten in Empires zur Verfügung haben, wird aber nur selten die vollen 100% an Effektivität erreichen. Trotz guter Fernkämpfer und teilweise guter Initiative wird nie die Ersts Schlagfähigkeit der Elfen überboten. Mit vielen günstigen Einheiten wird man dennoch Verluste nicht so billig und trotzdem stark wieder ausgleichen können wie bei den Zwergen. Eine solche Nahkampfkraft wie bei Isthak lässt sich mit gleichem Geld kaum ins Spiel bringen. Dank Palisaden um Dörfer errichtet, wuselt der Ork furchtlos auf der Karte rum, während imperiale „Lanzenreiter“ trotz Bewegungsreichweite brav die Dörfer bewachen müssen. Massenschlachten mit zahllosen Einheiten sollte man aus dem Weg gehen, da hier der Vorteil der hohen Mobilität irrelevant ist. Durch gezielte kleine Angriffe sollte, außer gegen Orks, die Einheitenanzahl relativ gering gehalten werden. So schöpft das Imperium sein Potential optimal aus. Wo in Landschlachten das Imperium eine Armee der goldenen Mitte darstellt, so gehört es in Seegefechten zu den stärksten Armeen. Ihre billigen Schiffe lassen sich in großer Menge produzieren und bieten zudem eine enorme Fernkampfkraft. Mit Feuermagiern aufgerüstet ist die Flotte trotz dem „Nebel“ der Elfen nicht wehrlos. Drachenschwärme breiten sich aus und bedrohen alles was nicht stark genug verteidigt ist. Somit ist das Imperium auch für Neueinsteiger gut geeignet, da es keine große Schwäche hat, die man durch die richtige Taktik ausgleichen muss.

Einheiten:

Lanzenreiter, Adlige Sturmreiter

Die Spezialität beider Einheiten ist die Kombination aus 5 Feldern Bewegung mit der Fähigkeit zu plänkeln. Mit ihnen kommt man schnell überall hin wo Unterstützung gebraucht wird und erkennt man eine Lücke, so gerät schnell jedes ungesicherte Dorf oder Stadt des Gegners in neue Hände. Dabei sind die Lanzenreiter einfach die 60 Punkte stärkere Variante. Mit einer Initiative von 3 kommt man meist noch vor dem Gegner zu einem Schlag der mit einem Wert von 6 die besseren Ergebnisse erzielt. Hat man dieses Geld zur Verfügung so ist es meist gut angelegt, da gerade dieser Unterschied die Einheit überhaupt gefährlich macht. Die Lanzenreiter werden häufig vom Imperium als erste Einheit aufgestellt, da sie an strategische Punkte schnell hinkommt, ein frühes Duell auch mal übersteht und nicht zu viel Geld für den folgenden Aufbau nimmt.

Adlige Lanzenreiter

Man wird sich für die Adlige Variante der Lanzenreiter entscheiden, sobald man sie nicht als „Plänkler“ braucht, sondern für den Kampf inmitten der Schlacht. Dann sind sie mit ihrer höheren Panzerung die Besseren. Baut man in einer Stadt unweit oder inmitten der Schlacht wo die 4 Felder Bewegung unnötig sind, gibt's die (Kaiserlichen) Pikeniere als Alternative.

Kampfstierherde

Die „Kampfstierherde“ ähnelt den „Adligen Lanzenreiter“, hat jedoch ein spezielleres Ziel. Setzt man sie gezielt gegen einzelne Nahkämpfer mit Initiative 2 ein, haben sie das bessere Preis/Leistungsverhältnis. Sie sind mit Abstand die billigste imperiale Einheit mit einem Nahkampfangriff von 7, dafür etwas anfällig wenn sie selbst zum Ziel werden. Das Risiko dass die „Kampfstierherde“ mal Pause macht, kann man zu diesem Preis gut mal eingehen.

Kaisergarde zu Pferd

Sie hat einen ähnlichen Zweck wie die „Adligen Lanzenreiter“, ist jedoch wegen der Panzerung mehr auf den Kampf gegen Nahkämpfer ausgerichtet. Das macht sie zumindest gegen die Isthaker interessant. Vertraut man darauf dass man zu frühen Zeiten des Spiels noch keine so starke Kavallerie benötigt, sind die „Ordensmeister“ später die bessere Wahl.

Kaisergarde zu Fuß

Auch die Fußgänger der „Kaisergarde“ sind für Nahkampfgegner spezialisiert. Allerdings wohl mehr darauf deren Attacken zu überstehen als sie zu vernichten. Vermutlich sind sie dazu gedacht in einer direkt umkämpften Stadt während Geldknappheit gebaut zu werden, damit der isthakische Gegner eine Weile drauf rumhacken muss.

(Adliges) Fußvolk

Spart man um 20 Gold an der „Kaisergarde zu Fuß“ erhält man das „Adlige Fußvolk“ mit der um Eins verringerten Nahkampfpfanzierung. Ist einem deren Nahkampfangriff zu hoch, erhält man für weitere gesparte 20 Gold als „Light-Version“ das „Fußvolk“.

Gedacht sind sie wohl allesamt für die Zeiten des Geldmangels, in der man aber unbedingt noch eine billige Einheit braucht um die eigene Stadt vor der feindlichen Übernahme zu sichern. Die 20 Gold für die adlige Version sind dabei eine völlig überflüssige Investition, da der höhere Angriff für ihre einzige Einsatzmöglichkeit nicht benötigt wird.

Der Mob

Nicht ganz sooo stark gepanzert wie das Fußvolk, aber sie können schneller zum Kampf rennen um dort „einzugreifen“. Der billige Preis und ihre Kampfuntauglichkeit macht sie ideal um im Hinterland Siedlungen zu errichten, oder einfach einmal den Gegner an bestimmten Stellen zu binden.

(Kaiserliche) Pikeniere

Gute Standardnahkämpfer die auch treffen können und dank Initiative von 3 meist zum Schlag kommen. Ihre Panzerung ist zwar nicht überwältigend, aber für den Preis lässt sich auch nicht mehr erwarten. Die „Kaiserlichen“ haben für den Mehrpreis zwar nur einen Nahkampfpanzerungs- und Angriffspunkt mehr zu bieten, aber in dieser Kategorie kann jeder entscheidend sein. Geht man das Risiko einer Kampfesverweigerung ein, so ist die „Kampfstierherde“ billiger und schneller.

Mammutjäger

Die „Mammutjäger“ sind sehr spezialisiert, vielleicht ein bisschen zu sehr. Nur gegen Giganten lohnen sie sich wirklich, ansonsten nimmt man für 10 Punkte mehr lieber die „Pikeniere“. Vielleicht ein Mittel wenn man mit großen gegnerischen Drachenhorden rechnen muss. Ob diese sich dann ausgerechnet auf die Mammutjäger stürzen, ist ungewiss, aber dann wären sie ihr Geld wert.

Berserker

Die „Berserker“ sollen ordentlich zuschlagen können und nicht zu viel kosten indem an der Panzerung gespart wird. Mit ihrer Initiative von 2 werden sie wahrscheinlich höchstens einmal zum Angriff kommen, vorausgesetzt man hält sie von gegnerischen Fernkämpfern fern.

Ordensmeister, Ordensritter

Die Ordensmeister sind die imperiale Antwort auf die „Bel Ludain“ der Elfen. Man muss sie zwar in einem „Ordenskloster“ bauen, dann aber sind sie ihr Geld mehr als wert. Eine hohe Panzerung und ein hoher Angriffswert lassen die meisten Gegner verzweifeln. Bei der Initiative von 3 kommen jene meist nicht einmal mehr zum Schlag. Der Unterschied zwischen „Meister“ und „Ritter“ ist zwar nur ein um Eins höherer Angriffswert, dieser könnte in dieser Größenordnung aber gerade der Entscheidende sein, wenn es darum geht ein feindliches Element mit einem Schlag zu vernichten.

Ordenskrieger, Streiter in der Finsternis

Dadurch dass sie im Ordenskloster gebaut werden müssen, sind sie eigentlich sehr billige Einheiten für das was sie leisten. Trotzdem sieht man sie nicht so häufig, da der Spieler sein Kloster meist dafür nutzt die wirklich harten Ritter und Ordensmagier ins Spiel zu bringen mit denen er sich die Entscheidung erhofft. Die, nur einmal erlaubten, „Streiter“ sind höchstens gegen schwache Nahkämpfer interessant, in allen anderen Fällen sollte man sich für die „Ordenskrieger“ entscheiden.

Adlige Langbogenschützen

Zum Abschluss mittelgut gepanzerter Gegner sind sie genau richtig. Ihr Fernkampfangriff ist der zweithöchste des Imperiums, und reicht er mal trotzdem nicht aus, so schafft ihre gute Panzerung Schadensbegrenzung. Wenn sie nicht gerade doch mal von einer 3er Initiative getötet werden, so können die „Adligen Langbogenschützen“ sogar noch im Nahkampf ganz akzeptabel zuschlagen. Man sollte sie allerdings nahe dem Geschehen bauen, da ihre 2 Felder Bewegung sonst stören könnten. Sie sind die Standardfernkämpfer des Imperiums die eigentlich in keiner Aufstellung fehlen sollten.

Waldläufer

Die „Waldläufer“ sind etwas mobiler und im Fernkampf stärker als die „Adligen Langbogenschützen“. Mit der beim Imperium seltenen Gabe zu plänkeln können sie sich den Kampf zu ihren Gunsten aussuchen und wird der Feind zu stark, sich auch wieder zurückziehen. Dass sie nicht ganz so gut gepanzert sind, stört weit weniger als der Umstand dass sie deutlich mehr ins Geld gehen. Benötigt man keine etwas schnelleren Plänkler und kämpft man eher gegen mittelmäßig gepanzerte Elemente, dann haben die „Adligen Langbogenschützen“ das bessere Preis/Leistungsverhältnis.

(Adlige) Armbrustschützen

Die „Adligen Armbrustschützen“ unterscheiden sich nur durch den schlechteren Fernkampf von den „Adligen Langbogenschützen“. Um diese 20 Gold lohnt es sich meist nicht zu knausern und sollte sich für den 6er Fernkampf entscheiden. Die „Armbrustschützen“ hingegen haben durch ihre Spezialisierung den Fernkampfwert von 5 eher zu einem interessanten Preis zu bieten. Außerdem sind sie die einzigen Fernkämpfer der Unterklasse die 3 Felder bewegen können. Als billige Unterstützung kann man die „Armbrustschützen“ ruhig in Betracht ziehen.

Kaiserliche Arquebusiere

Die Spar-Variante der „Armbrustschützen“. Die Panzerung lässt die „Kaiserlichen Arquebusiere“ vermutlich nur einmal zum Schuss kommen, in den sie mit 2 Feldern Bewegung am besten direkt hineingebaut werden sollten. Wer 20 Gold mehr zur Verfügung hat, sollte sie für die „Armbrustschützen“ einsetzen.

Berittene Bogenschützen

Die „Berittenen Bogenschützen“ haben einen zu niedrigen Fernkampf, als dass auf ihn Verlass wäre. Für 100 Gold weniger gibt es die Lanzenreiter, welche in den meisten Fällen zum selben Ergebnis führen. Die Stärke solcher Einheiten liegt eh in den 5 Feldern mit plänkeln, eine Fähigkeit die beide Einheiten gleichermaßen besitzen. Nur Gegen Orks bringt ihr Fernkampf wirklich etwas und lehrt gerade „Wolfsschützen“ das Fürchten

Helden:

Jorghhan der Paladin

„Jorghhan“ ist der imperiale Einzelgängerheld. Seine Geschwindigkeit lässt ihn blitzschnell einzelne Gegner oder schwach verteidigte Städte erreichen, denen er, mit seinem hohen Angriffswert, einheizt. Mit Initiative 4 muss man ihn nur noch vor Fernkämpfern etwas fernhalten, gegen die er auch vergleichsweise mäßig gepanzert ist. Ihm wird gerne der „Trank der Stärke“ mitgegeben, mit dem er für kurze Zeit zum ultimativen Kämpfer wird.

Khaibar Bran Sheben

Er ist in der Bewegung etwas gemütlicher als „Jorgha“ und begleitet am liebsten die Hauptstreitmacht. Dieser verleiht er in seiner Umgebung zusätzliche Kraft. Durch seine hohe Panzerung und den immer noch ordentlichen Nahkampfangriff darf man ihn dabei ruhig auch in die erste Linie setzen. Dabei muss man natürlich immer beachten, dass ein Held mit 2 Leben gegen Zaubersprüche und Alles was Panzerung ignoriert, sehr anfällig ist.

Gordan Orkschlächter

Selbst gegen schwachgepanzerte Orks ist er nicht wirklich ein „Schlächter“. Falls man das „Adlige Fußvolk“ mit Initiative 3 und dafür weniger Leben will, so nimmt man ihn. Eine Initiative von 3 ist in dieser Kategorie aber nicht so wichtig, da man mit einem 5er Angriff den Gegner eher selten tötet, und dieser dann meist doch noch zurückschlagen kann. Es sei denn „Gordan“ kämpft gegen etwas sehr Empfindliches, oder zusammen mit einer anderen Initiative-3er-Einheit.

Magier:

Panrus Varlak

Die Spezialität der Ordensmagier sind die Kampfzauber für die man den Magier in Kontakt zum Gegner bringen muss. Dafür ist die hohe Panzerung von „Panrus“ ideal um die Schlacht heil zu überstehen. Mit seiner Stufe 4 gilt jeder Spruch als so gut wie sicher, und mit der Flammenwand zusätzlich im Repertoire kann er die feindliche Bewegung auch immer schön stören. Allerdings hat er dafür natürlich auch seinen Preis und wenn man ihn nur benötigt um angeschlagene Nahkämpfer auszuknipsen, gibt es billigere Alternativen.

Querin Tendris, Shiron Kybhar

Diese zwei Ordensmagier unterscheiden sich nur in Stufe und Preis. Bringt man die 40 Gold mehr auf, so liefert einem „Querin Tendris“ mehr Sicherheit dass die Sprüche auch klappen und kann noch einen zusätzlichen Zauber mitnehmen (meist die „Flammenwand“).

Giganten:

Drache

Das Imperium besitzt einen Drachen, der sein Geld wirklich wert ist. Das was die „Lanzenreiter“ am Anfang des Spiels sind, das leistet er später, nur noch besser. Mit seinen 5 Feldern Bewegung und der Fähigkeit zu fliegen ist er ja schon bedrohlich genug. Ist er gut platziert, stört man die Bewegung des Feindes enorm. Ein leerstehendes Dorf oder eine Stadt wechselt schnell den Besitzer. Sein panzerungsignorierender Fernkampf zusammen mit dem sehr hohen Nahkampf machen ihn aber auch im Kampf zu einem gefürchteten Gegner. Gegen Fernkämpfer ist er etwas empfindlich und sollte diese daher stets meiden. Vor allem auf Seekarten ist er sehr mächtig, da die Flugfähigkeit ihn uneingeschränkt von Insel zu Insel fliegen lässt. Für die 240 Gold die er kostet, kann man ruhig mehrere von ihm mitnehmen.

Schiffe:

Kogge

Sie ist das Transportschiff des Imperiums. Schnell wie der Wind, gut gepanzert und preiswert. Damit leistet sie in der Anfangsphase gute Dienste, gegen später wird sie wohl mehr und mehr von der „Galeasse“ ersetzt.

Galeasse

Die „Galeasse“ ist nicht sehr stark, dafür kostet sie auch nicht viel. Man kann mit ihr ganz gut vereinzelt rumschwimmende Transporter oder Elemente entlang der Küste beharken. In späteren größeren Seeschlachten dürfte sie nur noch Sinn machen, wenn ein Ordensmagier an Bord ist.

Galeone

Diesen hohen Fernkampfangriffswert gibt's nur beim Imperium so billig. Um dies zu erreichen wurde auf den Nahkampf gleich gänzlich verzichtet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, denn meist steht den feindlichen großen Schlachtschiffen eine Übermacht an „Galeonen“ mit gleichem Fernkampfwert entgegen. Die „Galeone“ eignet sich auch wunderbar um Küstengebäude anzugreifen.

Gebäude:

Burg

Die „Burg“ des Imperiums ist nicht ganz so kampfstark wie das elfische Gegenstück und nicht ganz so gut gepanzert wie die Burg der Zwerge. Dafür kostet sie weniger und nimmt damit, wenn sie früh gebaut wird, dem restlichen Aufbau nicht so viel Geld. Um an entscheidenden Stellen den Einmarsch des Gegners aufzuhalten ist sie genau richtig. Auf einem Hügel gebaut wird sogar ihr Fernkampfwert richtig brauchbar.

Ordensklaster, Drachenhort

Das „Ordensklaster“ wird gebaut um Elemente des Ordens darin zu rekrutieren. Findet man auf einem Gebirgsfeld den „Drachenhort“, ermöglicht dieser einem das Aufbauen eines Drachengeschwaders. Spielt man mit wenigen Punkten muss man sich womöglich für eine der beiden Parteien entscheiden, in diesem Fall besonders schwierig, weil beide völlig unterschiedlich einsetzbare Elemente produzieren, für die es beim Imperium kaum einen Ersatz gibt. Im Ordensklaster werden momentan noch die einzigen Magier des Imperiums rekrutiert, die mit Feuerzaubern enorme Macht ausüben. Alles was eine hohe Verteidigung aufweist schmilzt unter dem Beschuss von Feuerbällen schnell weg, unter anderem auch Schiffe und Gebäude. Auch schwergepanzerte Ritter werden gerne im „Ordensklaster“ gebaut, welchen kaum etwas Widerstand leisten kann. Werden die Punktekosten der Armee zu hoch, kann das Imperium teilweise auch die „Burg“ komplett durch das „Ordensklaster“ ersetzen. Dieses hätte auch den Vorteil im Gebirge einen schönen Panzerungsbonus zu erhalten. Der Mangel an Kampfkraft würde durch die starken Elemente, die darin entstehen, ausgeglichen werden. Im Drachenhort werden „Drachen“ rekrutiert, ähnlich denen bei den Elfen. Sie sind zwar schwächer im Nahkampf, in Initiative und Leben, jedoch ist ihr Preis/Leistungsverhältnis besser. Auch sie können sehr gut eingesetzt werden um die eigene Armee im Kampf zu unterstützen, aber auch ein Ausflug ins feindliche Gebiet kann lohnen. Nicht

nur dass eine schwach verteidigte Stadt schnell zur Beute wird, die reine Anwesenheit des Drachens wird schon genügen dass der Gegner ungeschützte Siedlungen bewachen muss und damit seine Verstärkung für die Front bröckelt. In Seegefechten macht die Flugfähigkeit die „Drachen“ gleich komplett zur Wunderwaffe. Unendlich mühsam wird es hier für den Feind, die Möglichkeiten aller imperialen Drachen im Blick zu behalten. Greifen diese irgendwann auf einer Insel an, wird die Verteidigung vielleicht zu spät dort eintreffen. Auch beim Imperium gilt, dass man nie zu wenig Elemente für eine Produktionsstätte mitnehmen soll. Errichtet man z.B. ein Kloster in dem nur eine Einheit Krieger rekrutiert werden können, so hält dies kaum einen Gegner auf.

Stadtmauer

Die „Stadtmauer“ liegt, wie so vieles beim Imperium, im Durchschnitt. Mit einer guten Panzerung kann man seine Stadt halbwegs als gesichert betrachten und billiger als die Zwergenmauer kostet sie einen in der Anfangsphase nicht Hemd und Kragen. Zumindest für die Städte welche direkt an der Front stehen sollte man immer eine „Stadtmauer“ zur Verfügung haben.

Artefakte:

Der Trank der Stärke

Der Trank der Stärke kann einer Persönlichkeit mitgegeben werden und erhöht einmalig deren Nahkampfwert um 2. Meist erhält ihn „Jorghan“, der mit einem Wert von 9 bewachte Städte und Dörfer auch mal im Alleingang einnehmen kann.

Zaubersprüche:

Die Feuerzauber des Imperiums sind dieselben wie bei den Zwergen. 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 der „Flammenwand“ 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 der „Wand“ 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. Eine „Wand“ könnte dies verhindern. Die Kontermöglichkeit wäre hierbei der „Feuerbann“ mit dem die „Wand“ neutralisiert wird. Die beiden Angriffszauber „Feuerball“ und „Flammenschlag“ 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.