

# Isthak

Beigesteuert von Micha

Friday, 17 June 2005

Letzte Aktualisierung Sunday, 09 October 2005

Empires: Armeebewertung: IsthakNavigation: Einleitung | Einheiten | Helden | Magier | Giganten | Gebäude | Zaubersprüche

EinleitungFast alle Elemente bei Isthak sind auf eine Strategie hin gerichtet und haben in der Tendenz das gleiche Werteverhältnis. Durchschnittlich und gegen Fernkampf schlecht gepanzert, 3 Felder schnell ohne die Fähigkeit zu plänkeln, oft mit einer Initiative von 3 ausgestattet, ohne jede Fernkampffähigkeit aber dafür mit einem sehr hohen Nahkampfwert treten die meisten Isthakeinheiten ins Spiel.

Wie bei kaum einer anderen Armee, ist die Magie bei Isthak fest in die gesamte Strategie miteingearbeitet. Deren Wichtigkeit zeigt vor allem der Umstand, dass Isthak als einzige Armee in der Lage ist, unbegrenzt Magier ins Spiel zu bringen. Diese sorgen hauptsächlich dafür, dass die Einheiten mit "Blizzard" vor Fernkampf geschützt werden, und danach mit einem enormen Nahkampfangriff zuschlagen.

Die meist drei Felder schnellen Einheiten können sich zwar nicht immer die Kämpfe sehr geschickt aussuchen, doch der günstige Preis der Einheiten (vor allem der "Dai Re'squo;Coon"), lässt einzelne Verluste recht unbedeutsam werden.

Die Kampfzauber der Eishexen können dazu benutzt werden, einzelne Elemente auszuschalten, oder Modellen mit hoher Panzerung Schaden zuzufügen, teilweise auch Gebäuden.

Bei Isthak ist allerdings nicht nur die richtige Strategie entscheidend, sondern vor allem auch schon der richtige Armeeaufbau. Wo in anderen Armeen ein buntes Gemisch an Einheiten stets die richtige Auswahl liefert, benötigt der Isthakspieler neben genug Eishexen vor allem einen großen Haufen der kampfstärksten Einheiten wie "Eisbärreiter", "Dai Re'squo;Coon" oder "Ordensritter". Schwächere Einheiten werden fast nur für den Anfangsaufbau benötigt und liefern später nicht mehr die gewünschte Durchschlagskraft. Große Armeen sind für Isthak dank ihrer Dämonen kein Problem. Die ausbleibenden Versorgungskosten sorgen hier für eine erhebliche Geldersparnis. Isthak hat als einzige Armee noch keine Schiffe, somit ist ihre Tauglichkeit auf See noch nicht einzuschätzen.

Neueinsteiger, welche noch gerne etwas experimentieren haben es bei dieser Armee etwas schwerer, welche nur ihre Stärke zeigt, wenn man die eindeutig bestimmte Strategie in voller Härte ausspielt. Dann aber braucht man sich wahrlich vor keinem Feind mehr zu fürchten.

zurück zum Seitenanfang EinheitenGargylenreiterinnenEine hervorragende Einheit um mit Isthak das Spiel zu beginnen.

Die "Gargylenreiterinnen" gehören zu jenen seltenen Einheiten die plänkeln und auch noch 4 Felder bewegen können. Wenn es also ein lohnendes Ziel hinter den feindlichen Linien gibt, dürften sich für einen schnellen Durchbruch sonst nur noch die "Töchter des Xeribulos" eignen, eine Einheit die allerdings nur im "Zirkel" beschworen werden kann. Die "Gargylen" können einen Zauberspruch mitnehmen, in den meisten Fällen wohl den "Blitzschlag", der ihre Schadenskraft noch erhöht, oder den "Blizzard" falls der Feind mit vielen Fernkämpfern aufwartet. Ihre Panzerung ist auf den Nahkampf spezialisiert und dort auch hoch genug, um die "Gargylen" mit ihrem ansehnlichen Nahkampf und einer Initiative von 3, oft zuschlagen zu lassen. Diese Einheit ist wegen ihrer Beweglichkeit für den Anfang erste Wahl, um sie später in großen Mengen zu bauen, ist der Preis für die dafür gebotene Kampfkraft zu hoch.

EisbärreiterDie "Eisbärreiter" sind die einzige Einheit bei Isthak, welche sich in jeder Siedlung bauen lässt UND einen enormen Nahkampfangriff von 8 mit Initiative 3 bietet.

Werden sie, zusammen mit "Dai Re'squo;Coon" in Massen gebaut und von hinten per "Blizzard" gegen Fernkämpfer geschützt, so bieten sie alles was die Isthak-Taktik benötigt: Tödliche Nahkampfkraft zu einem guten Preis.

Diese Einheit sollte je nach Spielgröße auf jeden Fall mehrmals in die Armee aufgenommen werden.

Tierberserker

Die "Tierberserker" gehören in die selbe Kategorie wie die "Eisbärreiter", jedoch kosten sie 40 Gold weniger und sind dafür in Panzerung und Angriff etwas schwächer. Wenn einem also das Geld knapp wird, man 2 statt einer Einheit braucht oder man einfach auf etwas spart, sind sie die direkte Alternative.

Die Brüder des Eislords

Diese Einheit kann nur einmal aufgestellt werden und ist mit je einer 2 in Bewegung und Initiative, die langsamere Variante zu den "Tierberserkern". Deswegen und durch ihre höhere Panzerung, eignen sich "Die Brüder des Eislords" vor allem, um in Siedlungen zur sofortigen Verteidigung gebaut zu werden.

(Gepanzerte) Tiermenschen, mit Handwaffen (Speeren)

Die "Tiernmenschen mit Handwaffen" sind eine sehr billige Einheit, die trotzdem einen Nahkampf von immerhin 6 bietet. Außer als Billigsturmgruppe eignen sie sich vor allem auch um im Hinterland Siedlungen aufzubauen und zu Städten zu erweitern. Die "Gepanzerten Tiernmenschen" halten im Kampf einfach noch ein bisschen mehr aus und die "Tiernmenschen mit Speeren" können sich durch ihre Initiative von 3 in manchen Situationen als erstaunlich effektiv erweisen.

Eishexen-Furien

Sie sind die plänkelnden "Tiernmenschen mit Speer" welche noch über einen Zauberspruch verfügen. Benötigt

man nicht unbedingt die Fähigkeit zu plänkeln (bei Isthak und nur 3 Feldern Bewegung eher selten der Fall), dann muss der Zauber immerhin den Aufpreis von 40 GS rechtfertigen, was bei einer 50% Chance auf Gelingen und einer (dank niedriger Panzerung) kurzen Überlebensdauer der Einheit, eher schwierig ist. Die &ldquo;Eishexen-Furien&ldquo; sind die einzige Einheit, denen ein kompletter Zauberspruch gewidmet ist, nämlich die &ldquo;Furienwut&ldquo;. Wenn er gelingt, dürfen die &ldquo;Furien&ldquo; einen zweiten Angriff mit Initiative 1 ausführen. Klingt ganz nett, aber sobald der Gegner davon Wind bekommt, wird er versuchen die &ldquo;Furien&ldquo; vor dem Zweitschlag zu töten, was bei einer so niedrigen Panzerung und dem Zeitpunkt des Schlages (zum Schluss), nicht sehr schwierig sein wird. Eine Einheit, deren Preis/Leistungsverhältnis stark vom Würfelglück abhängt.

#### Ordensritter der Reinigenden Finsternis

Die &ldquo;Ordensritter&ldquo; müssen in der &ldquo;Dunklen Abtei&ldquo; rekrutiert werden, und sind unter den Isthakern die mobilen Festungen. Anders als in dieser Armee üblich, wird der Preis nicht über den Angriffswert gerechtfertigt (mit 7 trotzdem vorne dabei), sondern über die Panzerung. Stehen sie auch noch im Gebirge, sind sie fast nur durch Zaubersprüche, oder mit hohen Verlusten, daraus zu entfernen. Bei Isthak ist eine Initiative von 3 zwar keine Seltenheit aber trotzdem auch hier von großem Nutzen.

#### Ordenskrieger der Reinigenden Finsternis

Die &ldquo;Ordenskrieger&ldquo; sind für ihre Werte zwar sehr billig, aber da man selten mehr als eine &ldquo;Abtei&ldquo; im Spiel haben wird, dürfte diese mit dem Aufbau einer deutlich mächtigeren &ldquo;Ritter&ldquo;-Armee beschäftigt sein. Sollte dafür, trotz dem günstigen Preis, einmal das Geld fehlen, so wären die &ldquo;Krieger&ldquo; ein guter Lückenfüller. Auch bei ihnen liegt die Priorität in der Panzerung, der Angriff von 6 ist bei Isthak im unteren Bereich. Auch die Initiative von 2 macht sie, gegenüber den Rittern, deutlich schwächer.

#### Das Gefolge der Ritter

&ldquo;Das Gefolge der Ritter&ldquo; ist die einzige Einheit bei Isthak die Fernkämpfen &ldquo;kann&ldquo;, oder es zumindest versucht, UND beliebig oft (in der Abtei) rekrutiert werden darf. Fernkampf ist schön und gut, aber nur selten notwendig wenn der Isthaker seine Armee gut spielt und Fernkampf zu verhindern weiß. Eher dürfte sich dann das Problem stellen, wo das Gefolge einen guten Schussplatz bekommt ohne im eigenen &ldquo;Blizzard&ldquo; umherzuirren. Diese Einheit macht ihren Preis nur dann wett, wenn der Spieler stark auf den Orden der Reinigenden Finsternis setzt und das &ldquo;Gefolge&ldquo; viel Bonuspunkte durch seine Nachbarn kassiert. Dann könnten sie immerhin nach ihrem vermutlich eher erfolglosen Fernkampf, im Nahkampf noch mal halbwegs ordentlich zuschlagen.

Dai Re&rsquo;CoonWer Isthak spielt und die &ldquo;Dai Re Coons&ldquo; vergisst, ist selber schuld. Für diese prächtige Einheit wird der &ldquo;Beschwörungszirkel&ldquo; benötigt. Hat man diesen oder mehrere, kann man mit der Massenproduktion anfangen.

&ldquo;Dai Re&rsquo;Coons&ldquo; sind sehr gut gepanzert und dürften so, bis zu ihrer Ini von 2 überleben. Ihr Nachteil, der sich dann bemerkbar macht, ist die 25% Chance, dass sie den Angriff verweigern. Allerdings ist ihr Preis so niedrig, ihre Kampfkraft so vernichtend, dass man dieses Risiko getrost eingehen sollte.

Zusammen mit &ldquo;Eisbärreitern&ldquo; und einem &ldquo;Blizzard&ldquo; im Rücken, eine Killerkombination.

#### Töchter des Xeribulos

Auch diese Einheit muss im &ldquo;Beschwörungszirkel&ldquo; rekrutiert werden und kostet fast das Doppelte der &ldquo;Dai Re&rsquo;Coon&ldquo;. Dies wird nur in absolut seltenen Fällen gerechtfertigt, und nur wenn ein solcher in Sicht ist, sollte man die &ldquo;Töchter des Xeribulos&ldquo; rekrutieren. Es könnte z.B. passieren, dass ihre hohe Geschwindigkeit von 4 Feldern und der seltenen Gabe zu plänkeln gefragt ist, um in entfernteren Krisengebieten einzugreifen, oder am Feind vorbei eine seiner Schwachstellen anzugreifen. Auch die Initiative von 3 könnte zum Ausschalten eines enorm starken Elements mit Initiative 2 benutzt werden, allerdings ist dies meist auch mit ein paar Kampfzaubern zu erledigen.

#### Torgogs

Fast kostenlos bekommt man diese Einheit, und doch kann ihr Angriff einer der tödlichsten sein. Die 50% Chance auf komplette Vernichtung wäre hoch genug um es bei dem Preis mal zu versuchen, das Problem liegt darin, die schlecht gepanzerten &ldquo;Torgogs&ldquo; bis zu ihrem Ini-2-Angriff am Leben zu halten. So sollte man sie unbedingt mit einem &ldquo;Blizzard&ldquo; vor Fernkampf schützen und nur gegen Einheiten oder Persönlichkeiten mit gleichschwacher Initiative schicken. Zwerge z.B., haben immer eine Initiative von 2. Da sie als Dämonen keine Versorgungskosten haben, eignen sie sich auch perfekt als Siedlungsgründer im Hinterland.

#### Schneebarbaren

Die &ldquo;Schneebarbaren&ldquo; sind bei Isthak die einzigen Allrounder, dementsprechend eine der teuersten Einheiten und nur einmal aufzustellen. Der hohe Preis dürfte sich allerdings nur sehr selten rechtfertigen. Der 5er Fernkampf überzeugt nicht wirklich und benötigt der Isthakspieler mal trotz seiner Eishexen einen solchen, ist &ldquo;Amharik&ldquo; billiger und deutlich stärker. Plänkeln ist bei 3 Feldern Bewegung auch nur selten gefragt, dafür lässt eine Initiative von 3 die &ldquo;Schneebarbaren&ldquo; immerhin meist doch ihren unterdurchschnittlichen Nahkampf einsetzen. Wer Isthak richtig spielt, hat diese Einheit nicht oder nur höchst selten nötig.

#### zurück zum Seitenanfang

#### HeldenAmharik

&ldquo;Amharik&ldquo; ist der beste Held bei Isthak. Mit seinem, auch für andere Völker, hohen Fernkampf lässt er sich vor allem dann wunderbar einsetzen, wenn der Feind, durch den ständigen &ldquo;Blizzard&ldquo;, selbst die Produktion von Fernkämpfern aufgibt. Dann knipst er gezielt verwundete oder schlecht gepanzerte Ziele aus und macht seinen Preis mehr als wett. Er sollte in jeder Isthakarmee zu finden sein, da er ideal für die Notverteidigung einer Stadt einzusetzen ist.

#### Norfred der Grausame

Mit seinen Werten ist &bdquo;Norfred&ldquo; am besten mit den &bdquo;Ordensrittern&ldquo; zu vergleichen. Sein Nahkampf ist um 1 schwächer, als Held im Besitz von einem Leben weniger. Braucht man zu Beginn des Spiels unbedingt diese Panzerungskraft, kann man ihn nehmen, ansonsten sind ab Besitz des &bdquo;Klosters&ldquo; die &bdquo;Ordensritter&ldquo; immer erste Wahl.

Demar Tharuk

Gegenüber den ansonsten identischen &bdquo;Ordenskriegern&ldquo; hat &bdquo;Demar Tharuk&ldquo; ein Leben weniger, gibt dafür einer benachbarten Einheit vom &bdquo;Orden der Reinigenden Finsternis&ldquo; einen +1 Bonus im Nahkampf. Ganz nett wenn die &bdquo;Ordensritter&ldquo; dadurch mit einer 8 angreifen, hat man den Orden nicht in seiner Armee, lässt man &bdquo;Demar Tharuk&ldquo; besser zu Hause.

zurück zum Seitenanfang

MagierDaimarra die Rote

Mit einer Zauberstufe von 4, ist sie die mächtigste Magierin bei Isthak. Mit ihr kann man sich immer entscheiden ob man im Fernkampf lieber diesen verhindert, oder bei Nichtvorhandensein gegnerischer Fernkämpfer, einen &bdquo;Blitzschlag&ldquo; auf lohnende Ziele zaubert. Abgesehen davon sollte man sie immer dort einsetzen, wo das Zustandekommen der Zauber am wichtigsten ist, hat sie mit ihrer hohen Stufe doch die besten Chancen auf Erfolg.

Shanfrada

Abgesehen von der schlechteren Wahrscheinlichkeit auf Gelingen, hat &bdquo;Shanfrada&ldquo; den großen Vorteil 1 Feld schneller als &bdquo;Daimarra&ldquo; zu bewegen. Dies ist bei Eishexen nicht unwichtig, da das gezielte Ausschuchen von Zielen für ihre Effektivität maßgebend ist. Außerdem reicht ihre Stufe aus, um die einzigen 3 wirklich wichtigen Isthaksprüche zu beherrschen.

Raidala vom Todeswahn&bdquo;Raidala&ldquo; ist nicht nur sehr billig, sie ist die einzige Persönlichkeit, welche mehrmals aufgestellt werden darf, und das sollte man, vor allem in großen Spielen, auch tun.

Schließlich ist die Versorgung der Armee mit einem oder mehrer &bdquo;Blizzards&ldquo;, für Isthak sehr wichtig. So wird sie meist als &bdquo;Blizzard-Eishauch-Kombination&ldquo; die nähere Umgebung vor Fernkampf schützen, oder mit &bdquo;Blitzschlag&ldquo; und &bdquo;Eishauch&ldquo; einzelne Ziele ausknipsen.

zurück zum Seitenanfang

GigantenGrad&rsquo;axar der Menschenächter

&bdquo;Grad&rsquo;axar&ldquo; ist ein fliegender Riesendämon, welcher im &bdquo;Beschwörungszirkel (nur einmal) rekrutiert werden darf. Seine Verteidigung ist vor allem gegen Nahkämpfer, welche gegen ihn ein Abzug erhalten, beachtlich, und sorgt zusammen mit 4 Leben dafür, dass sein brutaler 8er Angriff einige Male zum Einsatz kommen kann. Durch die bei Isthak einzigartige Fähigkeit zu fliegen, bietet er zusammen mit den Gargylenreiterinnen die einzige sinnvolle Möglichkeit gegnerische Siedlungen zu bedrohen oder Schwachstellen anzugreifen. Darum sollte er in jeder halbwegs großen Armee zu finden sein.

zurück zum Seitenanfang

GebäudeBurg

Verlangt man von einer Burg keine großen eigenen Angriffswerte, sondern lediglich Standfestigkeit, so bietet die &bdquo;Burg&ldquo; bei Isthak das beste Preis/Leistungsverhältnis. Somit lässt sie sich gut zu Beginn des Spiels direkt an der Front errichten, ohne Geld für den folgenden Aufbau zu nehmen. Je nach Karte kann man auch statt der &bdquo;Burg&ldquo; die &bdquo;Abtei&ldquo; als Befestigung der Front mitnehmen, wenn z.B. ein Gebirge in der Mitte gelegen ist, in welchem diese errichtet werden kann und dann ordentlich Verteidigungsbonus erhält. Außerdem ließen sich dort dann auch gleich die mächtigen &bdquo;Ordensritter&ldquo; rekrutieren.

Dunkle Abtei, Beschwörungszirkel

Sowohl in der &bdquo;Dunklen Abtei&ldquo; als auch im &bdquo;Beschwörungszirkel&ldquo;, lassen sich enorm starke und wichtige Einheiten für Isthak rekrutieren. Nur wenn man mit wirklich sehr wenigen Punkten spielt, sollte man auf eine der beiden Parteien komplett verzichten. Für den Aufbau einer Dämonenarmee, kann man ruhig mehr als einen Zirkel mitnehmen und hat dann den Vorteil, mit den &bdquo;Dai Re&rsquo;Coons&ldquo; jede Runde fast doppelt so viele starke Nahkämpfer, zum gleichen Preis, ins Spiel zu bringen, wie mit dem Orden der Reinigenden Finsternis. Wenn man dann ordentlich pumpt, wird der Gegner diesem Druck irgendwann vielleicht nicht mehr standhalten können, vor allem weil Dämonen keine Versorgungskosten benötigen und eine wachsende Armee leicht zu versorgen ist. Der Nachteil ist allerdings, dass die &bdquo;Zirkel&ldquo; nur Stätten sind, und von Fliegern leicht zerstört werden können. Da man bei seiner &bdquo;Dai Re&rsquo;Coon-Überschwemm-Taktik&ldquo; vermutlich mehr Elemente auf dem Spielfeld hat als der Gegner und man dann zuerst ziehen müsste, werden die &bdquo;Zirkel&ldquo; entweder zerstört, oder man muss auf ihnen Bewacher abstellen. Ein Rekrutieren wäre damit nicht mehr möglich. Gelingt es dem Gegner die Produktionsstätte der Hauptstreitmacht Lahmzulegen, wäre dies vielleicht für Isthak die Niederlage. Die &bdquo;Abtei&ldquo; produziert zwar den langsameren Einheitenfluss, ist als Gebäude gegen solche Attacks aber verlässlicher und bietet nebenbei noch ein preiswertes kleines Bollwerk. Welche der beiden Parteien die bessere ist, entscheidet somit meist die gegnerische Armee.

Stadtmauer

Die &bdquo;Stadtmauer&ldquo; ist Pflicht für Isthak, sind sie doch mit einer entstehenden Dämonenarmee meist in der Überzahl und mit der Bewegung früh dran. Auch sind die selten wirklich schnellen Einheiten, eher schlecht geeignet um spontan, im Hinterland liegende Siedlungen, zu schützen. Daher sollte der Isthakspieler immer genügend von den preiswerten &bdquo;Stadtmauern&ldquo; mitnehmen, um alle, oder zumindest die meisten, Städte mit ihnen auszubauen.

zurück zum Seitenanfang

ZaubersprücheBei kaum einer Armee ist die Magie so wichtig wie bei Isthak. Dabei dürfte vor allem der

&bdquo;Blizzard&ldquo; als ein fester Bestandteil der gesamten Strategie gelten. Nicht nur, dass kaum ein eigenes Element einen ordentlichen eigenen Fernkampf zustande kriegt, auch sind sie fast alle sehr empfindlich gegen eben diesen und benötigen dringend den Schutz eines &bdquo;Blizzards&ldquo;, der jeden Fernkampf rings um die Magierin verhindert. Gelingt er, kann es kaum ein gegnerisches Element mit den kampfstarken Isthakeinheiten aufnehmen, welche oft eine Initiative von 3 aufweisen und somit noch zuerst zuschlagen dürfen. Befinden sich mal keine Fernkämpfer in der Nähe, könnte der &bdquo;Blitzschlag&ldquo; Verwendung finden. Da er panzerungsignorierend ist, kann man ihn besonders gut gegen stark gepanzerte Elemente oder gegen Gebäude richten. Der &bdquo;Eishauch&ldquo; wird in der Nahkampfphase gesprochen und macht noch mal bis zu 2 Schaden, diesmal allerdings nicht auf Gebäude. Wenn eine Eishexe beide Kampfzauber hintereinander spricht, macht sie bei Gelingen im Schnitt 2 Schaden. Ist sie allein, sollte sie sich also höchstens mit bereits verwundeten Einheiten oder mit Helden anlegen, wenn man ihr Überleben halbwegs sicherstellen will. Die &bdquo;Aura der Unverwundbarkeit&ldquo; findet eher selten Verwundung, wird sie doch nur gebraucht, wenn man selber einen der wenigen Fernkämpfer im Einsatz hat und ihm mit &bdquo;Blizzard&ldquo; nicht die Sicht verstellen will. Die &bdquo;Furienwut&ldquo; lässt sich nur auf die &bdquo;Eishexen-Furien&ldquo; sprechen und verschafft ihnen einen zweiten Angriff mit einer Initiative von 1. Das ist ein zweifelhaftes Vergnügen, denn die &bdquo;Furien&ldquo; sind bis dahin vermutlich nicht mehr am Leben und schließlich haben die Eishexen doch sonst viel interessantere Sprüche.

[zurück zum Seitenanfang](#)