

Gladius et Pilum



Novaesium, im Mai 2015 a.D.

Einleitung

Hier soll sie also kommen, eine Einsteigerhilfe für das Postspiel, bzw. PBEM Gladius et Pilum (für Kenner kurz GP), welches seit 1987 von Quirxel Games vertrieben wurde. Seit kurzem mit sehr vielversprechenden Ansätzen und Innovationen von der SSV Klaf-Bachler OG übernommen.

Kompakt soll er sein, prägnant, leicht lesbar und doch die wesentlichen Eckpfeiler dieses komplexen Spiels verständlich machen. Klingt nach der Quadratur des Kreises; aber ich versuche mein Bestes.

Hintergrund

GP spielt in der damals bekannten Welt des Jahres 200 a.D. Der Hintergrund ist semi-historisch. Die beteiligten Reiche hat es alle tatsächlich gegeben, wenn auch nicht unbedingt in dieser geographischen Lage oder Zeit.

Jeder Spieler repräsentiert den Herrscher eines dieser Reiche mit umfassenden Handlungsvollmachten. Zu seinen Aufgaben gehören Diplomatie, Wirtschaftsaufbau, Handel und in den meisten Fällen die Kriegführung. Ich werde auf jeden dieser Bereiche eingehen.

In mancherlei Hinsicht bedeutend ist der zeitliche Ablauf in GP. Eine Partie beginnt stets im Januar 200 a.D. Viele Spieler unterliegen dem Irrtum, dass sie ihren ersten Spielzug für diesen Zeitraum planen. Stattdessen repräsentiert der Monat, der auf der jeweiligen Auswertung angezeigt wird die nahe Vergangenheit. Unser Spielzug bezieht sich stets auf den Folgemonat, zuerst also den Februar. Dies gilt es zu berücksichtigen bei Ernten, Stürmen und der Einhaltung der anfänglichen Zwangs-Friedensphase.

Diplomatie

Üblicherweise gibt es 23 Regenten in jeder Partie. Da keine festgelegten Spielziele existieren, können die Mitspieler gegenüber mir und meinem Reich alle möglichen Gesinnungen haben. Grundsätzlich kann jeder andere Spieler aber erst einmal als potentieller Konkurrent betrachtet werden. Da es sich aber niemand leisten kann, gegen 22 Reiche eine offene Feindschaft zu pflegen (nunja, zumindest nicht für lange), kommt schon früh die Diplomatie ins Spiel.

Auch wenn inzwischen die meiste Kommunikation per Email erfolgt, so ist es doch ratsam, die eigene Telefonnummer anzugeben. Ein Telefonat ermöglicht einen ersten Eindruck vom Gegenüber, den man so per Email nicht bekommen kann. Inzwischen ist der Email-Kontakt aber so weit verbreitet, dass er dem Telefon den Rang abgelaufen hat. Hier ist vor allem die zeitliche Flexibilität ein großer Vorteil. Man sollte daher wenigstens eine dieser beiden Kontaktmöglichkeiten angeben, um sich nicht zu isolieren. Es gehört zu den ersten und wichtigsten Aufgaben einen frühen Kontakt zumindest zu seinen unmittelbaren Nachbarn herzustellen. Völliges Schweigen in den ersten Spielmonaten kommt in vielen Fällen einer

Kriegserklärung gleich. Auch wenn man nicht mit jedem Regenten innige Bande schließen braucht, so hilft ein früher und regelmäßiger Kontakt meistens einen ungewollten Mehrfrontenkrieg abzuwenden oder zumindest rechtzeitig von diesem zu erfahren. Umgekehrt lassen sich Bündnisse schließen, sei es offensiven oder defensiven Charakters.

Ein anderer Aspekt der Diplomatie betrifft den Handel, doch dazu später.



Wirtschaft

Bevor man sich Gedanken über den Aufbau der ersten Produktionsstätten macht, sollte man sich die Eigenheiten seines Landes verinnerlichen. Wie steht es um sein Wirtschaftspotential? Geographische Lage, Bodenschätze, eigene Handelszentren, Steueraufkommen und Möglichkeiten des Außenhandels sind Faktoren, die man zumindest grob im Blick haben sollte, bevor man seinen Aufbau plant.

Neben der Berücksichtigung der Eigenheiten des Landes ist es wichtig, ein Konzept zu entwickeln, welches den eigenen Zielen folgt. Was will ich? Wie soll mein Reich in einem halben Jahr aussehen? Ein paar Beispiele:

- Ich möchte bald eine Reihe von Trossen bauen, um meinen Handel in Schwung zu bringen.
=> Also benötige ich Pferdezüchten
- Mein Schwerpunkt soll die Flotte sein. Ich möchte sie erweitern. => Baue Holzcamp
- Ich spiele einen römischen Staat und habe mich entschieden, die Bevölkerung durch eine umfangreiche Ansiedlungspolitik deutlich zu erhöhen. => Baue Steinbrüche
- Ich möchte frühestmöglich Krieg führen. => Baue Rüstindustrien + Zulieferer

Die Beispiele sind banal und plakativ, aber ich denke das Prinzip wird deutlich.

Welche Bedeutung haben die einzelnen Warenarten?

Nahrung bedarf besonderer Aufmerksamkeit, denn ohne Nahrung verhungert die Bevölkerung. Die Auswirkungen können drastisch bis vernichtend sein. Auf keinen Fall sollte man in eine Situation geraten, in der man nicht mehr in der Lage ist, die eigene Bevölkerung ausreichend zu versorgen.

Nahrung wird ausschließlich durch Latifundien produziert. Diese liefern in den warmen Monaten deutlich mehr Ertrag. Ein Aufbau im Winter macht daher wenig Sinn. Man sollte vorab berechnen, wie hoch der eigene Bedarf ist. Dabei gern großzügig kalkulieren, denn die Bevölkerung kann im Laufe der Zeit wachsen, sei es durch Ansiedlung oder durch Eroberungen. Lieber am Ende des Winters etwas zu viel Nahrung haben, mit der man Handel betreiben kann, als Bevölkerung verhungern zu lassen.

Holz wird auf vielfältige Weise benötigt. Jede Rüstindustrie verbraucht kleinere Mengen, um RüPu zu produzieren. Für den Bau von Trossen wird schon mehr benötigt. Ein Fass ohne Boden kann allerdings der Flottenaufbau sein, seien es Kriegs- oder Handelsschiffe. Darüber hinaus benötigen Nordlandbarbaren (B, G, S, W, L, H und Q) Holz, um Bevölkerung anzusiedeln und Festungen zu bauen. Mit einem Warenfaktor von 3 taugt Holz auch bedingt zum Verkauf in Handelszentren.

Steine werden von allen anderen Staaten benötigt, um Bevölkerung anzusiedeln und Festungen zu bauen. Ansonsten dient es als Rohstoff für die Produktion von Wurfmunition. Mit einem Warenwert von 1 taugt es nicht wirklich zum Handel.

Sklaven können in Produktionsstätten eingesetzt werden, um Arbeitswerte zu steigern oder wertvolle Bürger zu ersetzen (Beispiel: 1000 Arbeiter = AW 63, 1000 Arbeiter + 1000 Sklaven = AW 100, 300 Arbeiter + 700 Sklaven = AW 72). Die Bedeutung der Sklaven für die Produktion kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Daher sollte man frühzeitig und regelmäßig für Nachschub sorgen. Für den Bau von Kriegsschiffen und Trossen werden Sklaven außerdem benötigt.

Erz ist ein Rohstoff, der in Teilen der Welt rar ist. Er ist essentiell für die Produktion von Rüstpunkten (RüPu), einer universellen und extrem wichtigen Warenart. Erz kommt im Westen deutlich häufiger vor als im Osten. RüPu können verwendet werden für

- Armee
- Schiffbau
- Sklaventausch
- Handel

Besonders der Verkauf von RüPu in Handelszentren ermöglicht hohe Gewinnspannen.

Edelgüter (Myrrhe, Purpur, Bernstein und Gold) zeichnen sich durch einen hohen Warenwert und eine begrenzte Verbreitung aus. Sie eignen sich zum Finanz- und Sklavenhandel, können zur Bestechung des Senats, bzw. Thing verwendet und können in Seide (s.u.) weiter veredelt werden. Gold kann darüber hinaus mit Hilfe von Münzprägeanstalten unmittelbar in Sesterzen verwandelt werden.



Seide ist das Gut mit dem höchsten Warenwert im Spiel und kann nur von den Besitzern der vier östlichen Abprungkoordinaten generiert werden. Zwar ist jeder Seidentausch in gewissem Maße von Zufallszahlen abhängig, aber selbst in ungünstigen Fällen rechnet sich der Deal.

Beispiel:

- Für 1t Gold erhalte ich 1,4t - 4,2t Seide (Mittelwert 2,8t)
- Für 1t Myrrhe erhalte ich 0,8t - 2,4t Seide (Mittelwert 1,6t)

Zu berücksichtigen ist bei aller Euphorie über die möglichen Gewinnspannen allerdings der Faktor Zeit. Bis mir die Seide vorliegt und ich diese gewinnbringend einsetzen kann, vergehen einige Monate. Es kann Situationen geben, in denen ich schnell Geld benötige und das Gold besser in Münzprägeanstalten aufgehoben ist.

Wenn man sich einen Überblick über diese Faktoren geschaffen hat, so sollte man noch vor dem ersten Spielzug einen Bepflanzungsplan erstellen. Es müssen keine Fünfjahrespläne sein, aber man sollte schon ein wenig voraus schauen und sich Gedanken darüber machen, wie die Volkswirtschaft nach ca. einem halben Spieljahr aussehen sollte. Dabei sind auch Topologie und Bevölkerungsdichten zu beachten. Für Rüstindustrien benötigt man z.B. mind. Bev.-Dichte 4 auf einem B- oder H-Feld, Latifundien können ausschließlich auf B-Feldern errichtet werden, Holzcampes nur im Wald, etc.

Wichtig sind auch Abhängigkeiten in den Produktionsketten. Rüstindustrien benötigen neben Erz und Holz vor allem Textilien. Diese entstehen durch Webereien, welche Wolle verarbeiten. Also werden zudem Viehzuchten benötigt. Bei gleichen Arbeitswerten wäre eine Rüstindustrie statistisch ausgelastet, wenn in derselben Provinz mind. 1 Weberei und 4 Viehzuchten existieren. Da man mit relativ wenig Sklaven die Arbeitswerte der Rüstindustrien deutlich steigern kann (und dies auch sollte!), sind diese i.d.R. entsprechend höher. Mein idealer Rüstkreislauf besteht daher aus 1 Rüstindustrie, 1-2 Webereien und 8-10 Viehzuchten.

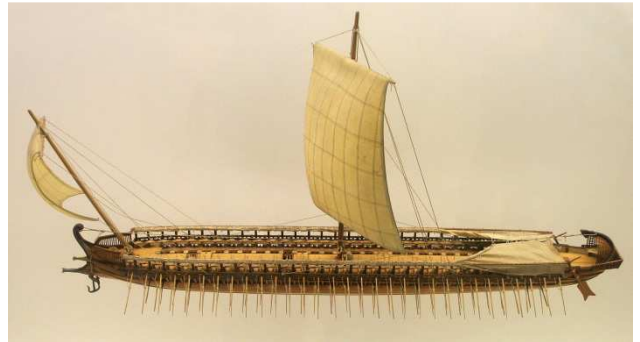
Handel

Hier sollte differenziert werden zwischen dem Finanzhandel und dem Tauschhandel mit anderen Spielern. Als Finanzhandel bezeichne ich den An- und Verkauf von Waren in Handelszentren. Dieser dient hauptsächlich dem Zweck die eigene Finanzkraft zu stärken. Der Tauschhandel hingegen zielt mehr darauf ab, den eigenen Güterbedarf zu decken. Hat mein Reich beispielsweise keine eigenen Erzvorkommen, so sollte ich dieses Defizit durch Tauschhandel kompensieren.

Im Gegensatz zum Finanzhandel spielen die Warenwerte beim Tauschhandel eine geringere Rolle. Erz hat z.B. nur einen Warenwert von 14, aber eine herausragende Bedeutung für die Wirtschaft. Daher ist es denkbar, dass ein Ostbarbar bereit wäre, Erz gegen Seide im Verhältnis 1:1 zu tauschen, obwohl diese einen Warenwert von 50 hat. Ähnlich verhält es sich mit Salz, welches für eine optimale Vermehrung der eigenen Bevölkerung notwendig ist.

Um langfristig mit vielfältigen Handlungsoptionen Gewinne zu erwirtschaften ist es hilfreich, sich frühzeitig über den Aufbau eines eigenen Netzwerkes Gedanken zu machen. Es gibt hier drei grundsätzliche Verfahren.

1. Handel in eigenen Zentren
2. Außenhandel mit Trossen
3. Außenhandel mit Schiffen



Da ein Handelszentrum immer auch ein Depot beinhaltet, bietet das 1. Verfahren normalerweise die besten Optionen, um größere Warenmengen umzuschlagen. Dennoch ist der Außenhandel ein sehr wichtiges Instrument zur Geldgewinnung und sollte nicht vernachlässigt werden.

Jedes Reich beginnt mit einem Grundstock an Trossen und Handelsschiffen, welche die Basis für den Außenhandel bilden. Da mit diesen und deren Gütern aber ebenfalls die dringend benötigten Sklaven organisiert werden sollten, sind die tatsächlichen Optionen für Außenhandel zu Spielbeginn geringer, als es den Anschein hat. Die Anfangsausstattung an Pferden und Holz sollte man – wenigstens zum Teil – dazu verwenden, um ein paar Trosse zu bauen. Diese dann mit jeweils 2-3 Warenarten in kleinen Mengen beladen und in die große weite Welt aussenden. Grundsätzlich gilt, bei hohen Kursen (5-6) verkaufen und bei niedrigen Kursen (1-2) einkaufen, sofern das benötigte Geld vorhanden ist. Beherzigt man diese Vorgehensweise, so kann ein einziger Tross mit nur geringer Investition innerhalb eines Jahres mehrere Millionen Sesterzen erwirtschaften.

Handelsschiffe sollten erst später gebaut werden, sobald ein Überschuss an Holz und Textilien besteht. Letztere sind anfangs sehr knapp und werden dringlicher für die Produktion von RüPu benötigt. Dafür können Handelsschiffe innerhalb eines Monats eine größere Anzahl Handelszentren erreichen und weitere Entfernungen überbrücken, insbesondere innerhalb des Mittelmeer-Raums. Mittlere Schiffe (9-13) eignen sich gut für den Handel mit „leichten“ Produkten, wie RüPu und Edelmetallen. Große Schiffe (15-17) sollten vorwiegend für den Sklavenhandel und den Transport der „schweren“ Produkte verwendet werden. Verladebefehle für kleine Schiffe (1-7) lohnen sich meistens nicht. Es sei denn es werden vitale Waren (RüPu, Seide, Erz, Salz) oder Geld transportiert.

Militär und Kriegführung

Mit einer effektiven Armee lässt sich durch Eroberungen ein Weltreich erschaffen oder zumindest der eigene Untergang verhindern. Wie man es auch dreht und wendet, ohne ein schlagkräftiges Militär ist man tendenziell ein Opfer. Selbst wenn man es schafft, sich anfänglich durch geschickte Diplomatie aus allen Schwierigkeiten herauszuhalten; früher oder später wird man mit Krieg konfrontiert werden. Und sei es nur der verbündete Nachbar, der Hilfe erbittet.



Im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen, gewinnt bei GP nicht immer die stärkere Armee die Schlacht. Sobald zwei größere Heere aufeinander prallen, kommt es zu einer simulierten Landschlacht. Hier trennt sich die Spreu vom Weizen der ambitionierten Feldherren. Es ist durchaus möglich, dass der bessere und/oder glücklichere Feldherr trotz schlechterer Faktoren (Qualität und Masse der beteiligten Soldaten) die Oberhand gewinnt. Dies ist allerdings nur in einem gewissen Rahmen möglich. Bei grober Schiefelage, beispielsweise wenn Stammeskrieger gegen Kataphrakten antreten müssen, könnte einen selbst das Genius eines Hannibal Barkas nicht mehr retten.

Um einen Krieg zu seinen Gunsten zu entscheiden, ist es sinnvoll, sich Kriegsziele zu setzen. Je präziser, desto besser. Diese Ziele könnten so aussehen:

1. Vernichtung möglichst großer feindlicher Truppenkontingente (der Klassiker)
2. Eroberung der feindlichen Hauptstadt (z.B. Alexandria)
3. Ausschaltung der feindlichen Kriegswirtschaft, insb. der Rüstindustrien
4. Eroberung von Land und Bevölkerung

Manchmal ist es auch notwendig, mehr als ein Ziel zu verfolgen, um den Krieg zu gewinnen. Man sollte sich aber nicht verzetteln, sondern einen Schwerpunkt anstreben.

Für die Verwirklichung dieser Ziele ist wiederum eine schlagkräftige Armee hilfreich. Ist man selbst offensiv, so kann man selbst dann einige spektakuläre Geländegewinne erzielen, wenn man mit einer oder mehreren minderwertigen Armeen unterwegs ist. Zumindest eine Zeit lang, bis zwangsläufig die ersten Schlachten stattfinden. Dann folgt meist eine tränenreiche Ernüchterung.

Wird man hingegen angegriffen und möchte den Invasor aufhalten, so ist man gezwungen ihn zu stellen und zu schlagen. Der Grundstein hierzu wird bereits mit dem ersten Spielzug und dem Aufbau der ersten Produktionsstätten gelegt.

I Die Basis

Eine Armee benötigt für ihre Soldaten Bürger, RüPu, Geld und – im Falle von Kavallerie – Pferde. Abgesehen von den Bürgern, sind die übrigen „Güter“ mehr oder weniger frei generierbar. Das kritischste Gut sind hierbei die RüPu. Anfangs absolute Mangelware, auch gern für Sklavenhandel benutzt, zudem eine wunderbare Quelle um per Handel seine Geldsorgen in den Ruhestand zu schicken. Und wer nach blutigen Schlachten seine zahlreichen Verluste auffrischen möchte, der freut sich über Reserven im 5-stelligen Bereich. Kurz gesagt, die eierlegende Woll-Milch-Sau. Man kann davon gar nicht genug haben. Also sollte man frühzeitig für eine ausreichende Produktion sorgen!

II Das Heer

General Douglas MacArthur soll noch auf dem Sterbebett gesagt haben: "Mein Sohn, lass dich niemals in einen Landkrieg in Asien verwickeln." Analog dazu kursierte in den 90er Jahren in GP-Kreisen folgender humoriger Spruch:

Die drei Grundregeln für eine erfolgreiche Kriegführung in Asien lauten:



1. Kataphrakten
2. Kataphrakten
3. Kataphrakten



Kataphrakten (ich nenne sie vereinfacht KPN, auch wenn es mehrere gleichwertige Arten gibt) stellen eine kostspielige Elitetruppe gepanzerter Reiter dar. Sie stehen hier sinnbildlich für höchstmögliche Truppenqualität. Nicht jedes Reich kann oder sollte KPN rüsten. Für Byzanz macht dies z.B. nicht so viel Sinn, wie für Parthien. Jedoch sollte jeder Regent seine verfügbaren Truppentypen studieren und nach größtmöglicher Qualität Ausschau halten.

Das Motto des deutschen Fußball-Trainers Felix Magath lautet „Qualität kommt von Qual“. Dies lässt sich auch auf GP übertragen. Denn von bequemen Steuereinnahmen alleine kann langfristig keine schlagkräftige Truppe finanziert werden. Hier muss man sich als Herrscher regelmäßig disziplinieren und den Handel möglichst effektiv zur Geldgewinnung nutzen.

Neben der Qualität ist die Masse, besonders die Anzahl der verfügbaren Legionen/Stämme, ein wichtiger Faktor. Durch die Begrenzung der monatlichen Aushebungen auf 3 Legionen, bzw. 5 Stämme, kann ein signifikanter Rüstungsrückstand kaum noch aufgeholt werden, denn die Konkurrenz schläft nicht.

Daher sollte man selbst in wirtschaftlich schlechten Zeiten, besonders zu Spielbeginn, gewisse Minima rüsten. Für Römer sind dies 2 Legionen, für Barbaren 3 Stämme. Entgegen kommend ist hier die Spielregel, die uns erlaubt diese Truppen mit reduzierter Mannschaftsstärke (mind. 200 Mann pro Horde/Kohorte) aufzustellen. Dieser Vorgang des „kaderns“ erlaubt uns Bürger und andere Ressourcen zu schonen, ohne dabei im internationalen Wettüsten allzu weit zurück zu fallen. Zu einem späteren Zeitpunkt können die gekaderten Truppen dann bei Bedarf aufgefrischt und kampftauglich gemacht werden. Ein paar gekaderte Stämme darf man ruhig behalten. Diese können (solange es keinen Land-Overrun gibt) als Stopper verwendet werden, um gegnerische Armeen zu verzögern oder um – mit Feldherren - einzelne Felder zu erobern.

Es gilt das Credo: Je größer mein Heer und je höher die Truppenqualität, desto besser sind die Erfolgsaussichten in einer Schlacht und damit dem Krieg an sich.

Zugegeben, dieser Schluss ist naheliegend und banal. Dennoch rüsten viele Herrscher nach anderen Kriterien. „Preiswert“ ist ein Schlagwort, das in diesem Zusammenhang gern fällt und auch seine Berechtigung hat. Aber GP ist keine Wirtschaftssimulation, es gewinnt nicht das Reich mit dem meisten Geld. Mir sind in der entscheidenden Schlacht KPN lieber als SAR, auch wenn sie kostspielig sind. Sesterzen alleine gewinnen keine Kriege.

III Die Kriegführung

Hier kann selbst ein schwächeres Reich durch geschickte Manöver und ausgefeilte Schlachten noch punkten. Allerdings fällt dies umso schwerer, je unterlegener meine Streitkräfte sind. In der Kriegsgeschichte ist es üblicherweise so gewesen, dass gute und erfolgreiche Feldherren sich stets bemühten, im entscheidenden Moment ein möglichst günstiges Kräfteverhältnis zu erzeugen. Bei GP ist dies nicht anders.



Simuliert oder nicht simuliert?

Auf den Verlauf einer Schlacht kann man nur dann Einfluss nehmen, wenn sie „simuliert“ wird. D.h. es wird eine Art Zwischenspielzug ausgeführt, in dem das Ergebnis der Schlacht ermittelt wird. Eine solche „Simulierte Landschlacht“ findet allerdings nur dann statt, wenn die beteiligten Armeen gewisse Mindestgrößen haben. Ist dies nicht der Fall, so wird die Schlacht vom Computer anhand der Kampf- und Schutzwerte ausgerechnet. Ein zahlenmäßig deutlich größeres Heer wird sich hier i.d.R. durchsetzen. Daraus folgt, dass kleinere - nicht simulierfähige - Verbände in Frontnähe hochgradig gefährdet sind. Es kann z.B. leicht geschehen, dass meine 5 Elite-Legionen einfach von 300.000 Germanen überrannt und vollständig vernichtet werden, ohne nennenswerten Schaden beim Feind angerichtet zu haben.

„Varus, Varus, gib mir meine Legionen wieder!“

Solche unangenehmen Erfahrungen sollte man sich lieber ersparen, indem man vorsorgt. Daher sollten Armeen in Reichweite des Feindes stets simuliertauglich sein oder so klein, dass ein Verlust zu verschmerzen ist.

Ausbildung

Um überhaupt wehrfähig zu sein, genügt ein umfangreiches Kontingent guter Truppen alleine nicht. Man sollte diese Truppen auch vollständig ausbilden, damit man auf ihr volles Potential zurückgreifen kann! Ich habe in den letzten Jahren immer wieder große Armeen gesehen, die zu weiten Teilen nicht oder nur unzureichend ausgebildet wurden. Was nützen mir PFA mit EW:1 oder KPN mit EW:2 ? Das sind nicht mehr als überteuerte Sandsäcke.

Man muss freilich nicht immer warten, bis auch der letzte Legionär voll ausgebildet ist, bevor man seine Truppe in Bewegung setzt. Manchmal können die paar halbfertig ausgebildeten Einheiten das Zünglein an der Waage sein, um ein günstigeres Schlachtverhältnis zu erzielen. Das Ziel sollte aber grundsätzlich sein, die vorhandenen Truppen bestmöglich auszubilden, bevor man diese in den Kampf schickt. Notfalls auf dem Weg zur Front in Marsch-Depots.

Die simulierte Landschlacht an sich....

Es kommt vor, dass DIE EINE Schlacht über Wohl und Wehe meines Reiches entscheidet. Wir haben im Vorfeld unser Bestes getan, um die Armee möglichst schlagkräftig an den Schlachtort zu führen. Nun kommt es darauf an....

Es gibt kein pauschales Rezept für den Erfolg in Schlachten, allerdings ein paar Faustregeln, deren Beachtung die eigene Siegchance erhöht.

- Nahkampf findet nur gegen feindliche Verbände statt, die waagrecht oder senkrecht angrenzen. Zahlenmäßige Überlegenheit kann gegen andere Formationen daher i.d.R. nur an deren Flügeln erreicht werden.
- Fernkampf funktioniert zudem diagonal, also in insgesamt 8 Richtungen. Solange Reichweite und Sichtlinie vorhanden ist, kann über beliebig viele eigene Verbände hinweg geschossen werden. Die Masse der Verluste entsteht im Allgemeinen durch Fernkampf.
- Es kommt auf einen guten Mix von Nah- und Fernkampf-Truppen an. Die Nahkämpfer gehören nach vorn, dem Gegner zugewandt. Wir wollen ihre höheren Schutzwerte nutzen. Die Fernkämpfer stehen dahinter, in relativer Sicherheit, wo sie trotzdem ihre Wirkung entfalten können.
- Man sollte Truppen entsprechend ihrer Stärken einsetzen, z.B. AXI im Wald oder am Waldrand und KPN, RIN, etc. in offenem Gelände.
- Zahlenmäßige Überlegenheit kann selbst innerhalb eines an sich ausgeglichenen Schlachtverhältnisses entstehen, wenn eine Seite seine Truppen konzentriert einsetzt und die andere diese über das Schlachtfeld verkleckert.
- Kavallerie ist aufgrund ihrer höheren Geschwindigkeit gut für flankierende Gegenangriffe geeignet. Durch ihr höheres Tempo kann diese des Gegners Feldlager erreichen, bevor dessen Infanterie bei mir ankommt. Zumindest wenn sie den Angreifern nicht in die Arme läuft
- Die strategisch wichtigen Punkte bringen nur dann einen Vorteil, wenn man davon mind. drei zeitgleich besetzt hält. Besitzt man gar alle vier Punkte, so ist der Bonus massiv und kann schlachtentscheidend sein.
- Die temporären Erfahrungswert-Boni der Feldherren sollten auf die besten, aktiven Fernkampftruppen verteilt werden, da dies über die Dauer der Schlacht den größten Gegenwert bringt.



Überlegenheit, Unterlegenheit und die Gunst der Stunde

Mancher versucht seine mangelnde Zuversicht in die eigenen Fähigkeiten durch ein zahlenmäßiges Übergewicht an Ländern/Spielern zu kompensieren. Dies ist legitim, wenn auch wenig ruhmvoll, und gehört zum Spiel. Manchmal ist ein solcher Zug auch notwendig, um gegen einen von Hause aus überlegenen Gegner (z.B. Persien) zu bestehen.

Viele Spieler jedoch betrachten Verhältnisse, die über ein 2:1 hinausgehen, als unsportlich. Zum anderen fällt die zu erwartende Kriegsbeute entsprechend geringer aus. Manchmal kommt es sogar zum Streit der Sieger über das schwindende Raubgut, was manch Außenstehendem die pure Schadenfreude ins Gesicht zaubert.



Das *möglichst günstige Kräfteverhältnis*, welches ich weiter oben erwähnte, ist in seiner Bedeutung indes ein anderes. Es geht mir hierbei um die bestmögliche Nutzung von Ressourcen und Optionen in einem 1:1-Konflikt, sei es durch überlegene Aufrüstung, Taktik oder (Täuschungs-) Manöver. Ich will dies am Beispiel eines fiktiven Konflikts zwischen Rom und Byzanz verdeutlichen. Beide Seiten verfügen über gleichwertige Aufstellungsschemata. Unsere Seite sei Rom.

1. Zahlenmäßige Unterlegenheit

a. Rom setzt nur die Hälfte seiner Armee aktiv ein und trifft auf das Gros der byzantinischen Armee. Das Schlachtverhältnis wird sehr ungünstig sein, evtl. 35:65. Wir werden die Schlacht vermutlich verlieren. Der Kriegsverlauf wird sich ab diesem Zeitpunkt voraussichtlich zugunsten von Byzanz verändern.

2. Zahlenmäßig ausgewogen

a. Beide Seiten führen zahlenmäßig und qualitativ gleichwertige Armeen auf das Schlachtfeld (50:50). Jetzt kommt es ausschließlich auf das Feldherren-Geschick und ggfls. Glück an. Vermutlich wird die Schlacht unentschieden enden.

3. Zahlenmäßige Überlegenheit

a. Durch eine konsequente Aufrüstung und optimale Manöver gelingt es uns mit 350 Kohorten gegen 300 byzantinische Kohorten anzutreten. Das Schlachtverhältnis beträgt 54:46 zugunsten Roms. Die Optionen von Byzanz in dieser Schlacht werden naturgemäß eingeschränkt sein; die Siegchancen gering. Rom hat hier die besseren Karten und die Initiative.

4. Zahlenmäßige und qualitative Überlegenheit

a. Wie 3. Zudem hat Rom viele PBS und RPK. Byzanz habe nur zweitklassigen Fernkampf, wie RBS und AXI. In der Folge schwinden die Chancen von Byzanz weiter. Wir können uns Byzanz nun sogar zu recht legen. Entweder das gegnerische Feldlager mit Hilfe des überlegenen Fernkampfes massiv bestürmen oder mit den RPK auf große Distanz zermürben. Jedenfalls Sollten wir nun aktiv werden, um die Gunst der Stunde zu nutzen!

Zeitpunkt und Ort

- Wie stark ist die gegnerische Armee im Verhältnis zu meiner Eigenen?
- Welchen Einfluss wird das Gelände auf den Ausgang der Schlacht nehmen?
- Ist eine Schlacht zum jetzigen Zeitpunkt für mich günstig oder sollte ich diese vermeiden?

Von der Einschätzung der Lage und der Beantwortung dieser Fragen hängt ab, wie ich mich mit meiner Armee im Zenit eines Krieges verhalte. Umsicht und Erfahrung helfen, um an dieser Stelle zuverlässige Antworten zu erhalten.

Beispiel:

Eine zahlenmäßig überlegene und vor KPN strotzende Hunnische Armee marschiert in das Westgotische Reich ein. Als Westgote sollte man sich nun tunlichst nicht ins offene Gelände stellen und dort abschlagen lassen. Jetzt braucht es einen Plan B!

Wenn kein Verbündeter zu Hilfe kommen kann, so wäre es eine Idee, die Hunnen in unwegsames Gelände zu locken (Hochland oder Wald) und sich dort, möglichst in einer befestigten Stellung, zur Schlacht zu stellen, mit wesentlich günstigeren Voraussetzungen. Oder man entzieht sich jeder Schlacht und geht zu einem Partisanenkrieg über, der von beiden Seiten viel Geduld erfordert. Wenn alles nichts hilft, kann man sich immer noch unterwerfen. Z.B. indem man den Hunnen Gebietsabtretungen anbietet und ihnen zusagt, sie fortan militärisch zu unterstützen.

Es hat vor langer Zeit mal einen spanischen Regenten gegeben, der durch Verrat und eine Vielzahl Feinde überrumpelt wurde. Nach langem, zähem Krieg gab er den Kampf zu Lande auf und zog sich mit seinen letzten 12 Legionen und verbliebenen Ressourcen zurück nach Mallorca (kein Witz!). Fortan führte er ein karges Piratendasein und schmiedete Bündnisse gegen die Verräter. Der Spanier erlebte das Ende der Partie, die Verräter wurden letztendlich allesamt vernichtet.

Auch wenn ein Konflikt frontal unlösbar erscheint, so gibt es häufig Alternativen, die dem Reich die weitere Existenz ermöglichen. Hier ist Kreativität gefragt. Leider wirft dann manch ungeduldiger Regent die Flinte frühzeitig ins Korn. Dabei ist gerade eine solch scheinbar ausweglose Situation DIE Gelegenheit, um sich einen Namen zu machen oder wenigstens um Erfahrung in simulierten Landschlachten zu sammeln!

