

# Ägypten (A)

## Einleitung

Bedingt durch seine Lage und seine ausgewogenen Bodenschätze ist Ägypten ein Reich, welches sich im Normalfall sehr entspannt spielen lässt. Mit nur zwei Nachbarn ist die notwendige Diplomatie überschaubar. Da zudem nur zwei Provinzen zu bewirtschaften sind, ist das Reich relativ unkompliziert zu spielen und besonders für Anfänger gut geeignet.

## Wirtschaft ★★★★★★★☆☆ (8/10)

Bodenschätze: 1 Erz, 1 Gold, 1 Salz, 1 Öl und 1 Myrrhe

Handelszentren: 2 (Theben und Alexandria. Beide in Oriens.)

Provinzen: Oriens (Steuersatz 5) und Cyreneica (Steuersatz 4)

Bevölkerung: ca. 655.000 + 49.000 Bürger in Depots

Vorteile: Autark, kurzer Landweg für Sklavenhandel, vielfältige Rohstoffe, optimale Bedingungen für Außenhandel. Potentiell bester Produzent von Nahrungsmitteln.

Nachteile: Nur zwei Handelszentren. Diese zudem in derselben Provinz und für andere Spieler leicht erreichbar, also störanfällig. Bestenfalls mittelmäßige Steuereinnahmen. Waldärmstes Reich des Spiels!

## Militär ★★★★★★★☆☆ (6/10)

Das Truppschema: MSI / MII / MII / MII / LEI / LEI / LEI / LEI / KRG / KRG

Die Truppenqualität ist in der Breite für einen Barbaren durchschnittlich, mit relativ viel sinnvoller. In der Spitze fehlt leider die Qualität. Gegen gut geführte Römer und Ostbarbaren wird langfristig Kreativität erforderlich sein. Kavallerie kann nur in den Zusatzhorden gerüstet werden.

Die AKG sind leider relativ untauglich und gehören zu den schwächsten MSI-Truppen im Spiel.

In den Kernstämmen gibt es anfangs lediglich bei der MII echte Wahlmöglichkeiten. Dort würde ich die MGF empfehlen. EW 4, solide Kampfwerte und SW 60 sind in der Summe das Beste was man dort für sein Geld bekommen kann. Mit 3 MII pro Stamm werden sie die „Brot-und-Butter“-Truppen für den Nahkampf stellen.

Die Gretchenfrage, ob MGF oder lieber KEF ist schwer zu beantworten. Einerseits haben die KEF langfristig mehr Potential; mit Kampferfahrung können sie stark werden. Zwar schrecken die hohen Kosten (HG 120!) und der Pferdebedarf ab, aber das wesentliche Gegenargument sind die 24 BP. Der mögliche Gewinn an Kampfkraft ist für mich zu gering, um eine Reduzierung der Bewegungsgeschwindigkeit auf 75% zu rechtfertigen. Zudem ist das Auffrischen der KEF nicht nur teuer, sondern ein logistischer Alptraum, wenn man fern der Heimat kämpft.

Wofür auch immer man sich entscheidet, man sollte es konsequent tun. Für eine „Handvoll“ Elefanten die Geschwindigkeit der eigenen Hauptarmee auf 24 BP zu verlangsamen, ist sicher die denkbar schlechteste Lösung.

In den Zusatzhorden würde ich schwerpunktmäßig KKP rüsten, die Kataphrakten des Kleinen Mannes. Es sind sicherlich keine preisgünstigen Truppen, zumal sie deutlich schwächer als „normale“ KPN sind. Nichtsdestotrotz sind sie die besten Nahkampftruppen, die man als Ägypter rüsten kann. Und dieses Plus an Qualität ist auch dringend notwendig, wenn man langfristig in Schlachten einigermaßen konkurrenzfähig sein will. Zudem spart man bei der Rekrutierung und Auffrischung Bürger, da es sich um reguläre Truppen handelt.

STW sind noch eine billigere Alternative, z.B. für die Zusatzhorden 7-9. Ihre bessere Beweglichkeit in Simulierten LS und ihr SW von 70 bei 1000 Mann/Horde machen sie zu einer ordentlichen Truppe für Festungsschlachten. Sei es zur Verteidigung von Feldlager und Mauer oder für einen schnellen Gegenangriff. Ihre Fernkampf-Fähigkeit ist ein zusätzliches Schmäckerl. Unter normalen Gegebenheiten sind KKP allerdings die bessere Wahl.

Um mit der Entwicklung konkurrierender Armeen Schritt zu halten führt nach m.E. langfristig kein Weg an PFA vorbei. Ihre enorme Reichweite ist in Simulierten Landschlachten ein unschätzbare Vorteil. Sollte man irgendwann in Geld und Ressourcen schwimmen, dann werden auch STA attraktiv.

## **Diplomatie / Lage** ★★★★★★★★☆☆ (8/10)

Mit Karthago und Palästina hat man lediglich zwei Nachbarn, wie eingangs erwähnt. Beide potentiell aggressiv und gefährlich, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen.

Karthago befindet sich von Anfang an in einer Zwangslage. Als einziger Römer ohne eigene Erzmine(n) und einer ebenso großen wie teuren Flotte fühlen sich karthagische Regenten häufig zu einem frühen Angriffskrieg genötigt, um die Wirtschaft autark und leistungsfähig zu machen. Allerdings ist Ägypten nicht das attraktivste Angriffsziel. Zum einen ist Karthago keine Landmacht und ein 1:1-Konflikt wäre auf Augenhöhe, risikoreich und könnte sich lange hinziehen. Zum anderen ist die Erzmine als attraktivste Beute zu weit im Osten. Umgekehrt ist der Osten Karthagos für Ägypten relativ uninteressant und die Wege (genauer: die dortige Straße) leicht zu blockieren. Ergo lässt sich mit Karthago in den meisten Fällen ein langfristiger Frieden schließen, der beiden Seiten dient.

Mit Palästina sieht die Sache schon anders aus. Ein früher 1:1-Krieg gegen einen mindestens gleichwertigen Spieler sollte unbedingt vermieden werden! Im Gegensatz zu Karthago hat Palästina nicht nur die stärkere Anfangsarmee, sondern enormes wirtschaftliches Potential, das sich früh abrufen lässt. Gute Rohstoffe und 6! Handelszentren ermöglichen ihm fast aus dem Stand eine monatliche Aufrüstung von je 3 Legionen. Dem kann Ägypten im ersten Spieljahr wenig entgegen setzen.

Strategisch gesehen ist Ägypten daher mehr als andere Reiche auf Partnerschaften angewiesen. Die erste diplomatische Entscheidung, die man treffen sollte, ist die, ob man Palästina als Freund oder Feind sehen will. Hat man die Wahl, so ist man mit einem langfristigen Bündnis oft besser beraten. Gemeinsam mit Palästina ließe sich so einiges erreichen und Feinde könnten bekämpft werden, bevor sie an die eigene Grenze klopfen. Will oder muss man allerdings gegen Palästina Krieg führen, so sollte man sich früh nach Verbündeten umsehen. Byzanz und Persien wären hier Partner der ersten Wahl. Parthien wäre auch gut geeignet, hat aber meist andere Sorgen. Und zur Not gibt es ja immer noch Karthago, wo man für Erz fast alles macht...

## **Fazit:**

Ägypten ist ein reizvolles Reich mit vielen Vorzügen. Insgesamt zwar mit begrenzten militärischen Optionen, dafür aber ein Kandidat, der mit ein wenig Voraussicht gute Chancen hat, das Ende einer Partie zu erleben. Eine klare Empfehlung für weniger erfahrene Spieler und Leute die gern langfristig mit einer starken Wirtschaft spielen.