

Germanien (G)

Einleitung

Die exakte Bestimmung Germanischer und Indo-Germanischer Volksstämme ist eine Wissenschaft für sich. Bei GP gibt es vereinfacht „Die Germanen“ und gut ist. Germanien bildet DIE Volksgrenze für das Römische Weltreich, von der Nordsee bis ans Schwarze Meer.

Wirtschaft

★★★★★★★☆☆ (7/10)

Bodenschätze: 3 Erz, 1 Gold, 1 Salz, 2 Bernstein

Handelszentren: 2 (Mynhir und Tanais)

Provinzen: Cheruski (Steuersatz 4), Dacia (St.S. 4), Bructri (St.S. 4), Thule (St.S. 4),

Bevölkerung: ca. 673.000 + 76.000 Bürger in Depots

Vorteile: Extrem gute und reichhaltige Bodenschätze, Hohe Bevölkerungswerte, Zugang zum Schwarzen Meer, Nord- und Ostsee

Nachteile: Lange und anfällige Wege für Sklavenhandel, Niedrige Steuereinnahmen

Militär

★★★★★☆☆☆☆ (4/10) im frühen bis Mittelspiel

★★★★★☆☆☆☆ (5/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

Truppenschema Infanterie MSI / MSI / MII / MII / MII / MII / LEI / LEI / LEI / LEI

Denk' ich an Germanien in der Nacht,
Dann bin ich um den Schlaf gebracht,
Ich kann nicht mehr die Augen schließen,
Und meine heißen Tränen fließen.

Mea culpa, aber bei Germanien erinnere ich mich immer an Heinrich Heine's Nachtgedanken.

Wir alle haben ein Bild, wenn wir an die Germanen denken. Es ist etwas Rohes, Starkes, Unbeugsames und den Römern stets trotzendes. Und der Blick auf die GP-Karten scheint unseren Eindruck zu bestätigen. Selbst das Aufstellungsschema wirkt erst mal ähnlich sexy, wie die der Kollegen Kushan und Persien. Die Ernüchterung folgt aber, sobald man sich mal in Ruhe anschaut, welche Truppen dort hinter stecken.

Etwas weniger pathetisch: Die MSI (WAK/GAK) taugt nur im Wald und die MII kann man getrost vergessen. Ich würde dort die CAK den SWT und DBK vorziehen (alles andere ist sowieso nur Murks), aber es spielt keine große Rolle. Als Massenware für den Bereich LEI nimmt man BUS, mit einem geringfügig besseren SW als BGS. Kavallerie kann nur in den Zusatzhorden gerüstet werden. Leider bietet Germanien von Hause aus viel zu wenig nutzbare Anbauflächen, um Pferde in größeren Mengen zu „produzieren“. Aber selbst mit ausreichend Pferden, schaut man dann mit dem Ofenrohr ins Gebirge, denn die beste verfügbare Kavallerie (GAR, BAK) ist bestenfalls zweitklassig. Längerfristig kann Qualität nur über PFA und STA erreicht werden. Man muss sich wohl oder übel damit abfinden, dass man römischer Truppenqualität stets unterlegen bleiben wird und seine Spielweise entsprechend anpassen.

Diplomatie / Lage

★★★★★☆☆☆☆ (4/10)

Ich suche bemüht um einen positiven Einstieg in ein heikles Thema, aber mir kommt wieder nur Heinrich Heine in den Sinn.....

Germanien hat fünf Nachbarn in allen Himmelsrichtungen, drei davon sind Römer. Angesichts dessen bekommen selbst leidgeprüfte Völker, wie die Parther Mitleid. Das Land und seine Grenzen sind lang und angreifbar. Wäre nicht das zerklüftete, unwirtliche Gelände, so würde vermutlich kaum ein Germane das Ende einer Partie erleben.

In der Praxis läuft es dann in aller Regel aber doch glimpflicher ab, als es die Landesgrenzen befürchten lassen. S und W wollen selten nach Germanien expandieren und lassen sich häufig als willkommene Verbündete gewinnen. Wie sagte vor kurzem ein befreundeter Spieler: „Wir Hungerleider müssen zusammen halten.“ Glücklicherweise sind sich die Römer untereinander auch oft genug nicht grün, so dass Germanien im ersten Spieljahr nur selten vor unlösbare Probleme gestellt wird.

Byzanz hat meist andere Sorgen und ist daher grundsätzlich offen für diplomatische Charme-Offensiven. Ein Frieden mit Byzanz lässt jeden Sonnenaufgang etwas strahlender erscheinen. Man muss schon über reichlich unbegründetes Selbstvertrauen verfügen, um sich ohne Not auf ein 1:1 mit Byzanz einzulassen. Selbst im unwahrscheinlichen Falle eines Erfolges hat man danach ein Reich von Borkum bis Kerossos zu verteidigen. Die bevorzugten Opfer, pardon Gegner, sind ohnehin eher weiter westlich zu suchen.

Fazit

Germanien ist mir sehr sympathisch. Ich würde es gern gut finden und jedem ans Herz legen wollen. Leider kann ich das nicht guten Gewissens. Germanien ist speziell und ich bin sehr ambivalent mit diesem Staat. Da sind einerseits die enormen Rohstoffe, der Flair und die vielen Möglichkeiten, sich in Europa auszutoben. Andererseits bleibt die Armee qualitativ ein Underdog, egal zu welchem Zeitpunkt der Partie. Man kann die Kernstämme zwar ohne KRG aufstellen, dafür fehlt die Qualität in der Spitze. Dies kann bei guten Gegnern nur durch Masse und/oder eine alternative Kriegführung kompensiert werden, die Schlachten meidet. Sowa muss man mögen.

Auf der anderen Seite gehört Germanien zu den zähesten Reichen bei GP. Das Gelände ist so wild, dass es für Römer unattraktiv ist, sich dort mit 26 BP hindurch zu quälen. Und endet die Bewegung auf einem Waldfeld, so kommen einem unwillkürlich Arminius und Varus in den Sinn.....