

# Hunnisches Reich (H)

## Einleitung

Das Hunnische Reich ist das größte und bevölkerungsreichste Land im GP-„Universum“. Neben den Parthern und den Skythen gelten die Hunnen als eine DER Reiterationen.

## Wirtschaft ★★★★★☆☆☆☆☆ (3/10)

Bodenschätze: 2 Gold

Handelszentren: 2 (Sendschirki und Hiung-Nu)

Provinzen: Amu-Darya (Steuersatz 4), Kama-Tobalsk (St.S. 3), Syr-Darye (St.S. 3)

Bevölkerung: ca. 810.000 + 61.000 Bürger in Depots

Vorteile: Höchste Bevölkerungswerte im Spiel, Gold kann vielseitig verwendet werden

Nachteile: Rohstoffarm, miese Steuersätze, lange Wege für den Sklavenhandel, Möglichkeiten für Außenhandel sind eingeschränkt

## Militär ★★★★★☆☆☆☆☆ (5/10) im frühen bis Mittelspiel ★★★★★☆☆☆☆☆ (7,5/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

Truppschema Infanterie MII / LEI / LEI / LEI / LEI / LEI / LEI / KRG / KRG / KRG

Truppschema Kavallerie SWR / MIR / MIR / LER / LER / LER / LER / KRB / KRB / KRB

Abgesehen vom Reich der Wusun haben die Hunnen die schwächste Infanterie des Spiels. Die Kavallerie-Stämme sind auch kein Hit, verfügen mit den SAD aber immerhin über eine ordentliche schwere Kavallerie. Langfristig sollte der Schwerpunkt der Aufrüstung daher bei den Kavallerie-Stämmen liegen. Die eigentliche Stärke des Hunnen besteht in der Möglichkeit, eine große und durch KPN verstärkte Armee aufzubauen. Zwar sind die KPN mit einem Handgeld von 430 extrem kostspielig, dafür ist die restliche Armee sehr preiswert, um nicht zu sagen billig. 6 KPN monatlich sollten daher nach Aufbau der Kriegswirtschaft machbar sein.

Bei der Infanterie sind die AAK alternativlos. Keinesfalls sollte man die – bei Licht betrachtet – schwachen LDC rüsten. Als reguläre Infanterie würden sie die Bewegung der Armee auf 26 BP reduzieren.

Die Truppenqualität ist nur in der Spitze durch KPN und SAD gut. Der Rest ist bestenfalls Mittelmaß, dazu mit einem hohen Anteil KRG. Das führt dazu, dass im ersten Spieljahr nur wenig vernünftige Truppen für simulierte Landschlachten zur Verfügung stehen. Werden aber möglichst konsequent 5 Stämme und 6+ KPN monatlich gerüstet, so wird man im späteren Spiel über eine riesige, schlagkräftige Armee verfügen. Im Gegensatz zu den anderen Ostbarbaren (mit Ausnahme des Wusun), muss man aber lernen ohne PFA auszukommen.

Durch das riesige, weitgehend dezentrale Land, ist man als Hunne im Kriegsfall wirtschaftlich nur schwer zu treffen. Hierbei ist eine vorausschauende Planung für die Lage der Hauptdepots in den Provinzen unabdingbar. Diese sollten so gelegt werden, dass sie sich dem direkten Zugriff durch den Feind entziehen. Durch die enorme Größe und Tiefe, insbesondere der Provinzen Amu-Darya und Kama-Tobalsk, können sich Gegner dann totlaufen.

In aller Regel sollten die hunnischen Kriegsanstrengungen darauf abzielen, in der Erzversorgung autark zu werden, sprich mindestens eine Erzmine zu erobern.

Das Hunnische Reich ist schon von Anfang an ein riesiger Flächenstaat, hat dabei aber nur drei Nachbarn. Der Wusun ist in seiner Struktur dem Hunnen ähnlich, quasi wie ein kleiner Bruder. Beide sind riesig, dezentral und haben kein Erz, so dass Kriege zwischen den Reichen selten sinnvoll sind. Die beiden übrigen unmittelbaren Nachbarn, Ostgoten und Sogden, sind es Wert, dass wir einen genaueren Blick auf sie werfen.

Das *Sogdische Fürstentum* hat die längste gemeinsame Grenze mit den Hunnen, zudem alles was das Herz begehrt, insbesondere Erz und Salz. Mancher Hunne meint, hier einen Selbstbedienungsladen vor der Haustüre zu haben. Aber die Zeiten, als man einen Sogden im Alleingang relativ leicht niederringen konnte, sind lange vorbei. Inzwischen ist das Land größer und bevölkerungsreicher geworden, durch die Geländegewinne im Süden, der Provinz Bactria. Die Anfangsarmee ist stark und speziell die Infanterie der Hunnischen deutlich überlegen. Mit PLG und BAG können schon früh preiswerte und gute Kampftruppen in größeren Mengen gerüstet werden. Langer Rede, kurzer Sinn: Sofern man selbst keine enorme zahlenmäßige Überlegenheit vorweisen kann (65:35), sollte eine simulierte Landschlacht gegen die Sogden anfangs gemieden werden.

Das *Ostgotische Reich* ist zwar nicht so rohstoffreich wie das der Sogden, verfügt aber ebenfalls über zwei Erzminen und erfüllt damit die Voraussetzungen, um Begehrlichkeiten zu wecken. Aber auch die Ostgoten sind heutzutage militärisch und wirtschaftlich stärker als in früheren Tagen und beileibe kein Appetithäppchen mehr. Dennoch ist ein Krieg auf diesem Terrain für Hunnen entspannter. Die Möglichkeiten, sich in einem Angriffskrieg strategisch günstig zu positionieren sind vorhanden. Ein zentraler Vorstoß kann multiple Bedrohungen für den Gegner mit sich bringen und gleichzeitig das eigene Gebiet, insbesondere Sentschirli, abschirmen. Die Truppenqualität der Ostgoten ist zudem fraglos schlechter, als die der Sogden.

Das Schöne an der hunnischen Position ist die Freiheit der Wahl. Ich kann mir raus picken, wohin ich gehe; die Nachbarn werden selten freiwillig einen Krieg suchen. Dafür ist das Land zu groß und hat zu wenig zu bieten. Es spricht auch nichts dagegen, sich mit L und N zu arrangieren und sich Erz-technisch durchfüttern zu lassen. Kriege gegen D oder W können auch attraktiv sein. Der Möglichkeiten sind viele.

## Fazit

Niedrige Steuereinnahmen, wenig Rohstoffe, qualitativ schlechte Stämme mit vielen Kriegern, zudem die Lage im Osten..... Es gibt viele Gründe, die erklären, warum das Hunnische Reich nicht zu den Lieblingen der Spielerschaft gehört. Sehr zu Unrecht, wie ich meine!

Ich halte das Hunnische Reich für eines der Reiche, über die es die meisten Fehleinschätzungen gibt. Im Guten wie im Bösen; insbesondere von den eigenen Regenten. Entweder es wird über- oder unterschätzt, aber nur wenige sind sich seiner Stärken und Schwächen voll bewusst und in der Lage, die eigene Spielweise entsprechend anzupassen.

Zu oft sieht man Hunnen, die sich rüstungstechnisch auf den Rücken werfen, indem sie hauptsächlich STK-Stämme ausheben und sich damit für alle Zeiten die Optionen auf große und erfolgreiche simulierte Landschlachten verbauen. Auch KPN werden viel zu wenig gerüstet. Die SAD sind schön und gut, können die KPN aber nicht ersetzen. Andererseits gibt es aber auch die Kamikaze-Hunnen, die verzettelt, blind und ohne Vorbereitung in den Gegner rennen. Das praktisch zwangsweise folgende Desaster wird dann gern auf die schwache Truppenqualität geschoben.

Es gibt viele Spielweisen, mit denen man als Hunne weiterkommen kann. Im Gegensatz zu vielen anderen verzeiht einem das Land Fehler. Geländeverluste, Niederlagen in Schlachten und andere Rückschläge können passieren. Solange keine größeren Totalverluste (vollständiger Verlust von Stämmen) auftreten, hat ein Hunne meist dennoch eine Chance, sich wieder zu fangen. Das riesige Land und seine große Bevölkerungszahl macht es möglich.