

Byzanz (K)

Einleitung

Im Jahr 2013 hatte ich im Auftrag von Quirxel Games eine Spielerbefragung durchgeführt. Dabei kam u.a. heraus, dass Byzanz – wenig überraschend – das beliebteste Reich ist. Sein märchenhafter Reichtum wird dem Ergebnis nicht abträglich gewesen sein.

Wirtschaft ★★★★★★★★ (10/10)

Bodenschätze: 3 Erz, 3 Gold, 1 Purpur, 1 Salz, 1 Myrrhe

Handelszentren: 4 (Byzanthinum, Sinope, Kerossos und Herakleia-Chersonnes)

Provinzen: Macedonien (Steuersatz 7), Bythinia (St.S. 6), Cappadocia (St.S. 6), Herulia (St.S. 4)

Bevölkerung: ca. 700.000 + 50.000 Bürger in Depots

Vorteile: Phänomenale Bodenschätze, ein Handelszentrum in jeder der vier Provinzen, hohe Bevölkerungszahl, viele Optionen für Außenhandel, für römische Verhältnisse relativ viel wirtschaftlich nutzbares Land

Nachteile: Zu viele Bodenschätze, die anfangs den Aufbau der Kriegswirtschaft verzögern.
Nein, nur Spaß! ;-) Keine wirklichen Nachteile, die diese Vorteile schmälern würden.

Militär ★★★★★★★★ (8,5/10) im frühen bis Mittelspiel ★★★★★★★ (8/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

Truppschema schwer SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / MII
Truppschema AXI MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI

Hier sieht man erstmals die volle Power eines Kernrömers. Entweder reguläre, schwere Legionen (RIN) oder die leichtere, irreguläre Variante (AXI). Wahlweise können PBS, RPK, RSK und alles was das Herz begehrt in den Zusatzkohorten gerüstet werden. Hauptsächlich um den natürlichen Fernkampfmangel zu kompensieren.

Die Qualität innerhalb der Legionen ist dabei beispiellos. Entweder 10xAXI oder 9xRIN + 1xLLI. Freie Auswahl in den Zusatzkohorten, dazu die nötige Wirtschaftskraft, Wahnsinn! Aber warum dann nur 8 bis 8,5 Sterne? Weil diese Qualität auch ihre Schattenseiten hat!

- RIN benötigen 5 Monate, um ihren vollen Ausbildungsstand zu erreichen
- Reguläre (RIN) Legionen verfügen – mit Ausnahme einer LLI – über keinen Fernkampf
- Die Truppen haben ihren Preis: 750.000 \$ für eine AXI- und 600.000 \$ für eine RIN-Legion, nackt und ohne Ausbildung. Berücksichtigt man zudem die höheren Erfahrungswerte, so ist eine kernrömische Armee in Anschaffung und Unterhaltung ca. 10% teurer, als das Pendant der Peripherie-Römer.
- Die 9 Bodenschätze sind natürlich ein Segen, aber man verliert damit anfangs tatsächlich 75% eines Spielzugs, was den Aufbau von Produktionsstätten betrifft. Sollte es zu einem sehr frühen Krieg kommen und beide Seiten wissen was sie tun, so kann sich das nachteilig bemerkbar machen.

Es klingt paradox, aber eine der größten Stärken von Byzanz ist gleichzeitig auch ein kleiner Nachteil. Die Minen für die vielen Bodenschätze wollen aufgebaut und mit reichlich Sklaven versorgt werden, was zwangsläufig den übrigen Aufbau hemmt. Krieg im Mai?? Für Byzanz undenkbar; da stehen ja noch nicht mal ansatzweise die Rüstindustrien, die man haben möchte. Und das sollten wenigstens 5 sein. Mit Arbeitswerten zwischen 100 und 150 werden auf diese

Weise monatlich 10.000-15.000 RüPu produziert. Genug um im Luxus zu schwelgen und zusätzlich Reserven anzuhäufen. Erz ist ohnehin kein Problem.

Seinen Zenit dürfte die byzantinische Armee im Jahr 201 erleben. Genug Vorlauf, um mit der nötigen wirtschaftlichen Grundlage aus dem Vollen zu schöpfen und die guten Truppen in Ruhe auszubilden. Aber noch zu früh, als dass die Ostbarbaren schon mit nennenswerten Kräften vor der Tür stehen könnten.

Diplomatie / Lage ★★★★★★★★ (4/10)

Ähnlich wie bei Parthien hat die zentrale Lage ihre Tücken, besonders langfristig. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Ostbarbaren mit ihren gefürchteten KPN vor der Tür stehen und sich über die reichhaltigen Rohstoffe hermachen wollen.

Nominell ist Byzanz so stark wie eh und jeh. Aber es lohnt ein genauerer Blick und ein Vergleich mit den Anfangsaufstellungen früherer Zeiten. Damals war Kreta noch byzantinisch, ebenso der heute illyrische Teil Macedoniens um Athen. Im Gegenzug gehört die ehemals römische Krim nun zu Byzanz. Klingt auf den ersten Blick wie ein fairer Tausch, fast ein Nullsummen-Spiel. In Wahrheit ist dies eine subtile, aber wirksame Schwächung gewesen. Nicht wegen der beiden verlorenen Purpur-Vorkommen, die lassen sich verschmerzen.

Im Westen fehlt nun Substanz und räumliche Tiefe, auf der anderen Seite liegt dort ein erstarktes Illyrien. Zu früheren Zeiten war der kleine Nachbar ein Underdog, der von der Gnade seines großen byzantinischen Bruders lebte. Heute findet ein früher Krieg aber nahezu auf Augenhöhe statt.

Die Krim ist faktisch eine tote Provinz. Zu klein und unsicher, um dort nennenswerte Produktionsstätten aufzubauen. In aller Regel hat man nur die Wahl, ob man dem Westgoten Zugeständnisse macht oder es auf einen Konflikt ankommen lässt. Hier werden gern – um des lieben Friedens Willen – Erzmine und Handelszentrum verschenkt. Die Alternative ist ein Krieg, den man in dieser Region nicht wirklich führen möchte. Denn das Kerngebiet und die vitalen Interessen liegen in und um Kleinasien und nicht in Herulien. In den seltensten Fällen ist ein Frieden ohne Zugeständnisse machbar, da Westgoten in Bezug auf die Krim naturgemäß Begehrlichkeiten anmelden.

Im Gegensatz zu Parthien kann Byzanz sich durch den „Kauf“ von Freunden in eine günstigere Lage manövrieren. Was kümmern mich 1.000t Erz und 10 Mio Sesterzen, wenn ich mir damit einen mittel- bis langfristigen Frieden an einer Grenze erkaufen kann (um mal ein paar Zahlen zu nennen)!? Eine Sorge weniger.

Überhaupt ist man gut beraten, nicht geizig wie ein Drache über seinen Hort zu wachen, sondern den vorhandenen Reichtum großzügig zum eigenen politischen Vorteil einzusetzen. Man sollte sich hier das Motto des „Schnellen Heinz“ (Guderian) zu eigen machen: „Klotzen, nicht kleckern!“

Fazit

Byzanz ist ein Schwergewicht, in praktisch allen Belangen. Die zentrale Lage wird passiven Spielern aber immer wieder zur Nemesis. Hier gilt es frühzeitig starke Bande zu schmieden, damit seine Rolle als politischer Goliath zur Geltung kommt und langfristig die eigene Existenz gesichert wird.

Gelingt es, einen frühen Krieg mit einem Aggressor zu meiden und führt man der Wirtschaft schnellstmöglich massenweise Sklaven zu (100.000 bis Ende des ersten Spieljahres sollten das absolute Minimum sein), so kann man im zweiten Spieljahr Bäume ausreißen, Drachen töten, Prinzen zeugen und was einem sonst noch so einfällt.

Es gibt eine Anekdote aus einer der allerersten GP-Partien, die Ende der 80er Jahre startete. Dort standen nach einigen Spieljahren mehrere Ostbarbaren mit riesigen Heeren an der östlichen Grenze Kleinasiens. Es war absehbar, dass Byzanz diesen Angriff ohne drastische Maßnahmen nicht überleben würde. Daraufhin wurde mit dem mächtigen Karthago, welches ganz Afrika beherrschte, ein epischer Handel vereinbart. Deren Heimatprovinz Numidia wurde für 200 Mio Sesterzen an Byzanz verkauft und überschrieben. Durch diesen nahezu unangreifbaren Rückzugsort war Byzanz von den Ostbarbaren wirtschaftlich nicht mehr zu vernichten.