

# Ostgotisches Reich (L)

## Einleitung

Die Goten zerfielen bekanntlich in zwei Hälften. Der westliche Bruderstaat ähnelt militärisch stark den Germanen, während die Ostgoten bereits ein halber Reiterstaat sind. Man könnte sagen ein Hybrid aus Germanen und Hunnen.

**Wirtschaft** ★★★☆☆☆☆☆☆ (3-5\*/10)

Bodenschätze: 2 Erz, 1 Öl

Handelszentren: Zeila und Istros

Provinzen: Alani (Steuersatz 4), Sarmatia (St.S. 4)

Bevölkerung: ca. 718.000 + 66.000 Bürger in Depots

Vorteile: Viel Erz, hohe Bevölkerungswerte auf zwei große Provinzen verteilt, Wirtschaft kann dort umfangreich und vielseitig aufgebaut werden

Nachteile: Schlechte Steuersätze, relativ ungünstige Lage für Sklaven- und Außenhandel

\*Anmerkung: Bei den Ostgoten ist eine Bezifferung der Wirtschaftskraft knifflig. Im Grunde ist einiges Potential vorhanden. Die niedrigen Steuersätze, der Mangel an Gold und anderen Edelmetallen, sowie die eingeschränkten Möglichkeiten für Außenhandel lassen so manchen ostgotischen Wirtschaftsmotor aus Geldmangel ins Stottern geraten. Überwindet man aber durch aktiven und geschickten Handel die Geldsorgen, so sind die weiteren Möglichkeiten vielversprechend.

**Militär** ★★★★★★★★ (6/10) im frühen bis Mittelspiel  
★★★★★★★ (5/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

Truppschema Infanterie MSI / MII / MII / MII / LEI / LEI / LEI / LEI / LEI / LEI

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

Man merkt an den Schemata, dass die Ostgoten sich an der Schwelle zu den östlichen Reitervölkern befinden. Die Infanterie ist etwas schwächer, als die der westlichen Nachbarn. Dafür besteht die Option Kavalleriestämme auszuheben. Leider sind diese auch nur auf hunnischem Niveau, wenn überhaupt. Ein kleines Schmankerl, welches frohlocken lässt stellen die Armenischen Kataphrakten (AKP) dar. Eine zwar teure, aber wertvolle schwere Komponente, um die man im Westen beneidet wird. Leider bleibt einem das Lachen im Halse stecken, wenn man sich vergegenwärtigt, dass die (anderen) Ostbarbaren an dieser Stelle KPN rüsten können.

Bei der Infanterie stellen die WOK den Zenit ostgotischer Schaffenskraft dar. Leider eine der schwächeren MSI-Einheiten des Spiels und mit einem HG von 90 auch reichlich teuer. Als MII sind AAK zu empfehlen. Sie heben sich durch den besseren Schutzwert und geringfügig bessere Kampfwerte vom Rest ab. SWT sind rein rechnerisch eine preisgünstige Truppe. In simulierten Landschlachten sind sie aber weder Fisch noch Fleisch und letztlich macht alles was wir rüsten nur dort einen signifikanten Unterschied.

Bei der Kavallerie stehen uns zwei gleichwertige Truppen als SWR zur Verfügung. Leider nur mit EW 3 und damit schwächer als die östliche Konkurrenz. Als MIR sind HFG und SWB gleichermaßen nützlich, wenn auch nur Mittelmaß. Unterm Strich werte ich die Ostgoten im späteren Spiel deshalb um einen \* ab, weil dann häufig die Konfrontation mit aufgepumpten Ostbarbaren droht. Und gegen diese großen Armeen mit KPN wird es für einen Ostgoten, der auf sich allein gestellt ist, immer schwierig sein.

Die Lage ist, wie bereits angedeutet, eher mittelmäßig. Diese begünstigt den Handel weder zu Lande noch zur See. Aber mit ein wenig Planung und Diplomatie können ein paar geschickt platzierte Depots das Leben der Kapitäne erleichtern. Trotz der großen Entfernungen sollten regelmäßig Trosse mit Tauschgütern nach Afrika geschickt werden. Ich weiß, der Weg ist lang und beschwerlich; aber macht man es regelmäßig, so wird das „Schwarze Gold“ irgendwann Monat für Monat die Wirtschaft stärken. Wenn man auf dieser Grundlage, und sei es erst im Jahr 201, die Arbeitswerte in der Breite nach oben schrauben kann, dann macht sich die Geduld bezahlt.

Von den vorhandenen vier Nachbarn kann man in aller Regel den Jüten gedanklich schon mal abziehen. Ein Krieg zwischen den beiden Reichen ist unattraktiv und der Jüte für den Ostgoten im 1-1 keine echte Bedrohung; zumindest anfangs. Dennoch sollte man besser mit den Jüten diplomatische Bande knüpfen! Der Westgotische Bruderstaat ist in aller Regel einem Frieden ebenfalls nicht abgeneigt. Verbleiben also Parther und Hunnen. Diese schauen allerdings umso lieber Richtung Ostgotischer Grenze. Die frühe Diplomatie sollte daher darauf ausgerichtet sein, wenigstens mit einem der beiden einen langfristigen Frieden zu schließen. Gelingt das nicht, so empfehlen sich Bündnisse mit deren Nachbarn, z.B. mit Byzanz oder den Sogden.

Auf lange Sicht ist man als Ostgote meist auf einen militärisch potenten Verbündeten angewiesen. Denn der Ablauf ist stets der Gleiche: Früher oder später rollen die Ostbarbaren mit ihren aufgepumpten KPN-Armeen nach Westen. Entweder man schließt sich der Lawine an oder man versucht sie zu stoppen. Letzteres kann ein Ostgote aber aus eigener Kraft kaum leisten. Selbst ein Wusun, mit schwachen Truppenschemata und weitem Weg, ist irgendwann vom Ostgoten allein in Schlachten kaum noch zu bezwingen. Zumindest dann, wenn sich dessen Armee in einem guten Zustand befindet und ausreichend KPN enthält.

## Fazit

Der Ostgote galt seit jeher als klassisches Opfer und hat sich bei den meisten Spielern auch nie großer Beliebtheit erfreut. Früher wurde er regelmäßig vom Hunnen oder Parther „gefressen“. Das Reich war nicht nur schwächer als die beiden Reitervölker, es wurde zudem vorwiegend Anfängern angedreht. Die Kriege sind dementsprechend verlaufen und der Ostgote konnte seinen Ruf als Underdog „erfolgreich“ zementieren.

Es gab nun in den letzten Jahren zwei Revisionen der ostgotischen Anfangsaufstellungen, um das Reich zu stärken. Allein bei der letzten Anpassung wurden Bürger und Bevölkerung nochmals um fast 100.000 Mann erhöht. Die Anfangsarmee zudem von allem Trödel befreit. RST, VKR, LBK, FUK, GPK und ähnlichen Unsinn wird man nun vergeblich suchen. (Anm.: Wie ich gerade gesehen habe, sind versehentlich noch ein paar VKR übrig geblieben. Ich werde mich dafür einsetzen, dass diese ersetzt werden). Stattdessen als MII hauptsächlich AAK und SWT, als LEI fast nur BUS und BGS. Die Zusatzhorden strotzen nun vor schwerer Kavallerie und AKP. Mit 18 Stämmen und 248 Horden ist dies auch von der Masse her eine Anfangsarmee, die es in sich hat und geradezu nach einem frühen Krieg schreit.

Ich habe in den letzten Jahren zweimal spontan einen Ostgoten in einer bereits laufenden Partie übernommen, jeweils im Frühjahr 200. Dabei spielte ich aus diversen Gründen beide Male unter einem Pseudonym, so dass – abgesehen von wenigen Eingeweihten - niemand wusste, dass ich das Reich führe. In beiden Parteien bin ich aggressiv über Parthien hergefallen. Beide wurden von erfahrenen Spielern geführt, einer davon war sogar ein Freund. Ich hatte nicht viel erwartet und wurde letztlich positiv überrascht. Die dreiste Überrumpelung des Gegners und die eigene Unbeschwertheit, sich als vermeintlicher Underdog auszutoben, gehören zu den schönsten Erlebnissen, die ich bei GP gehabt habe.

Mit dem Ostgoten bekommt man einen relativ unkomplizierten Staat, der einem viele Möglichkeiten lässt. Dies gilt sowohl für die Wirtschaft, als auch das Militär. Vorausgesetzt man besorgt sich durch aktiven Handel das nötige Kleingeld. Und Langeweile kommt in dieser Region ohnehin nie auf! ;=)