

Sogdisches Fürstentum (N)

Einleitung

„Die Einwohner Sogdiens wurden von den Chinesen als Kang-kü bezeichnet. Nach dem Tod des Perserkönigs Dareios III. brach Alexander der Große nach Baktrien und Sogdien auf. Nur mit Mühe konnte Alexander den starken Widerstand der Baktrier und Sogdier brechen und ihre letzte Festung, unter der Führung des Oxyartes, einnehmen.“

Soviel zu Wikipedia. Angesichts dessen, dass GP vor 1988 entwickelt wurde sind Hintergrund und Lage insgesamt viel zutreffender, als man annehmen mag. Kompliment, Jürgen! ;=)

Wirtschaft ★★★★★★★★★★ (8/10)

Bodenschätze: 2 Erz, 1 Gold, 3 Salz

Handelszentren: Zadrakastra, Balchas, Sogdiana, Taschkent

Provinzen: Hyrcania (Steuersatz 4), Bactria (Steuersatz 4), Marakanda (Steuersatz 5)

Bevölkerung: ca. 690.000 + 66.000 Bürger in Depots

Vorteile: Reichhaltige Bodenschätze, meistes Erz aller KPN-Reiche, kurze Wege zu Seiden-Exporteuren, mit ein wenig Tüftelei vielfältige Handelsmöglichkeiten, 4 gut verteilte Handelszentren, riesige Salzmengen können im Westen gg zusätzliches Erz getauscht werden

Nachteile: Mäßige Steuersätze, anfangs weite Wege für Sklavenhandel (kann später mit großen Handelsschiffen optimiert werden)

Militär ★★★★★★★☆☆ (7/10) im frühen bis Mittelspiel ★★★★★★★☆☆ (9/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

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

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

Das sogdische Infanterie-Schema wirkt schwächer als das der Ostgoten, während die Kavallerie positiv hervor sticht. Doch dieser Eindruck täuscht! Entgegen dem, was man hier erwarten würde, sind die Sogden bei GP beileibe kein Reitervolk. Gut, die Kavallerie-Stämme sind beeindruckend und gehören zu besten des Spiels. Dennoch sind die Sogden eher mit den Kushaniten, als mit Skythen und Parthern zu vergleichen.

Der Grund dafür liegt u.a. darin begründet, dass die Sogden mit der Palastgarde (PLG) eine hervorragende Infanterie rüsten können. M.E. ist diese – neben der PKG – die beste barbarische Infanterie des Spiels (AXI werte ich als römisch). SW 70, EW 4, gute Kampfwerte und ein erschwinglicher Preis machen die PLG zu einer perfekten Verschleiß-Truppe fürs Grobe.

Für die MII sind BAG empfehlenswert. Diese heben sich qualitativ deutlich von SWT und der übrigen Mischpoke ab. Sie sind eine Art PLG-Light mit 10 BP.

Für die Zusatzhorden führt mittel- und langfristig kein Weg an KPN vorbei. Ob man diese aber bereits zu Begin rüsten sollte ist situationsabhängig. Droht ein früher Krieg – was für Sogden meist der Fall ist – so sollte man in den ersten Monaten PLG rüsten. Diese sind deutlich günstiger als KPN und benötigen keine Pferde, so dass man mit ein paar RüPu gleich eine ordentliche Truppe ins Feld führen kann.

Befindet man sich aber in der seltenen und glücklichen Lage, dass man im ersten Jahr keinen Krieg führen muss, so kann man unmittelbar mit der Aushebung gekaderter KPN beginnen und diese zu einem späteren Zeitpunkt auffrischen.

Wird man nicht gestört, so ist man in der Lage eine qualitativ brutale Kriegsmaschinerie in Gang zu setzen. M.E. ist das Sogdische Fürstentum das einzige barbarische Reich, welches ein solch hohes Potential aus eigener Kraft ausschöpfen kann. Das hängt zusammen mit der wirtschaftlichen Potenz und nicht zuletzt den beiden Erzminen, welche im Osten selten und daher doppelt wertvoll sind.

Gelingt es einem, die guten Voraussetzungen in reichlich RüPu und Geld umzuwandeln, so ist man in der Lage die gesamte Palette an Süßigkeiten (PLG, BAG, PFA, STA, SAR und KPN) zu naschen.

Diplomatie / Lage ★★★★★★★★ (3/10)

Machen wir uns nichts vor; die östliche Karte ist ein Haifischbecken. Dort herrscht Darwins Gesetz; die Schwächsten werden gefressen. Unweigerlich und eher früher als später verschwinden 1-2 Reiche von der Landkarte, manchmal auch 3, sehr selten mehr. Es stellt sich nur die Frage, ob man Hai oder Fisch ist. Die geographische Lage lässt erst mal Letzteres vermuten. So toll der Besitz der beiden Erzminen auch ist, man könnte sich genauso gut ein paar blutige Steaks auf den Rücken binden, um bei der Hai-Analogie zu bleiben. Hunnen und Wusun würden für diese Erzminen sogar den engeren Teil ihrer Verwandtschaft in die Sklaverei verkaufen.

Hat man keine Freunde im Osten und verschläft die ersten Runden diplomatisch, dann kann man sich im Grunde schon mal für die nächste Partie anmelden. Im Juli nimmt man dann vermutlich erstmals mit Erstaunen wahr, wie viele Felder ein Reich innerhalb einer Runde verlieren kann. Boaa!

Es ist immens wichtig, dass man so früh wie möglich mit den meisten Nachbarn Kontakt aufnimmt. Notfalls auch sinnlose Bündnisse mit Halb-Gescheiten eingehen, ein Schaaf ehelichen oder die eigene Seele verkaufen. Hauptsache man wird im ersten Jahr nicht aus mehreren Richtungen angegriffen und gefressen! Sobald das sicher gestellt ist, bekommt diese wunderbare Blume von einem Staat eine echte Chance zu existieren und zu einem der ganz Großen zu werden.

Fazit

„Tot oder Weltmeister“ könnte der Untertitel des Sogdischen Fürstentums lauten. Nur wenige schaffen den ganz großen Wurf; früher und erfolgreicher Krieg im ersten Spieljahr, parallel Aufbau von Monster-Wirtschaft und einer brutalen Armee. Bekommt man diesen Spagat hin, so hat man darüber hinaus den Vorteil, dass der Osten irgendwann satt und befriedet ist. Man hat dann bewiesen, dass man selbst zu den Haien gehört und wird künftig Angst und Schrecken verbreiten. Alle Ostbarbaren, die dieses Stadium erfolgreich überstehen sind im späteren Spiel von Westen her wirtschaftlich nahezu unangreifbar. Dies ist ein Vorteil, um den einen z.B. Parthien und Byzanz sehr beneiden werden.

Aber oft genug werden Sogden im ersten Spieljahr regelrecht ausgeweidet, gefühlt 50%.

Das Reich stellt hohe Anforderungen an seinen Herrscher, ist intensiv und belohnt kriegerische Naturen. Einem Anfänger würde ich es nicht empfehlen.