

Persien (P)

Einleitung

Zum historischen Hintergrund:

Das Perserreich war DIE Großmacht der frühen Antike, bis ins 4te vorchristliche Jahrhundert. Durch die Eroberungen Alexander des Großen verschwanden die Perser weltpolitisch von der Bildfläche. Anfang des 3ten nachchristlichen Jahrhunderts erlebten die Perser unter den Sassaniden eine Renaissance und stiegen erneut zur Weltmacht auf.

Zwar trifft dieser Hintergrund nicht exakt auf GP zu, aber mit ein wenig künstlerischer Freiheit steht zu Beginn einer Partie (200 a.D.) ein neues Persisches Großreich in den Startlöchern.

Dies mag erklären, warum es die alten (GP-) Götter so gut mit diesem Land gemeint haben; vielleicht zu gut!? Die persische Armee hat das Potential, um alle Konkurrenten weit hinter sich zu lassen.

Wirtschaft ★★★★★★★☆☆ (7/10)

Bodenschätze: 1 Erz, 1 Salz, 2 Öl, 5-6 Myrrhe

Handelszentren: Babylon, Firuzabad, Naksch-I-Rustem

Provinzen: Mesopotamia (Steuersatz 6), Nabatea (Steuersatz 4), Gedrosia (Steuersatz 4)

Bevölkerung: ca. 785.000 + 90.000 Bürger in Depots

Vorteile: Sehr viele Bodenschätze, riesiges Land und damit viel nutzbare Wirtschaftsfläche, sehr hohe Bevölkerungszahl, optimale Anbindung für Sklavenhandel, insgesamt gute Handelsmöglichkeiten, guter Steuersatz in der wichtigsten Provinz

Nachteile: Zu wenig Erz für die teuren Truppen, die meisten Bodenschätze sind zweitklassig, Myrrhe wird nur in vier Monaten des Jahres produziert, die Nebenprovinzen haben nur mäßige Steuersätze

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

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

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

Die persischen Truppen sind brutal, einfach nur brutal! Wir haben es hier spieltechnisch mit einem Barbaren zu tun, dessen Truppenqualität sich auf römischem Niveau bewegt. Langfristig vielleicht sogar darüber. Persien ist das einzige Reich im Spiel, welches sowohl KPN als auch PBS rüsten kann. Und das als Barbar! Hier kann also der beste Nahkampf des Spiels mit dem besten Fernkampf kombiniert werden.

Das Truppschema der Infanterie sieht schon in Rohform klasse aus. Im Detail ist es sogar noch besser! Mit der PKG kann eine der besten barbarischen MSI des Spiels gerüstet werden und mit den BAG analog eine der besten MII. Und das wohlgemerkt jeweils dreimal pro Stamm! Hinzu kommen viermal LEI, wo man wahlweise PBS oder den billigen Plunder für Normalsterbliche rüsten darf. Dass an dieser Stelle auch noch PFA und STA zur Verfügung stehen ist vergleichsweise eine Randnotiz.

Für die Zusatzhorden stehen dann als besondere Kracher KPN und SST zur Verfügung. Kombiniert man diese Qualität nun noch mit barbarischer Masse, so kann einem keine andere Armee das Wasser reichen.

Über diesen augenscheinlichen Mangel an Spielbalance mag man sich aufregen, vielleicht sogar zu Recht. Aber dieser Glanz hat auch seine Schattenseiten. Zum einen ist nicht nur die Qualität der Truppen auf römischem Niveau, die Kosten sind es ebenfalls. Einen Rüstmonat aus dem Vollen zu schöpfen (also 5 Stämme Infanterie und 9 KPN) kostet Persien ca. 13.000 RüPu und 8,5 Mio Sesterzen, wenn man die Ausbildung berücksichtigt. Tief durchatmen und noch mal auf die Zahlen schauen. Noch mal: das sind die Kosten für Neurüstungen eines Monats! Und eine solche Armee will auch unterhalten werden.

Wie man sich leicht ausrechnen kann, sind solche Ausgaben aus eigener Kraft kaum zu bestreiten, zumindest nicht regelmäßig. Ohne umfangreiche Eroberungen werden also Kompromisse nötig sein. KPN sind wichtig, aber in den teuren Zusatzhorden 7-9 entbehrlich. Außerdem werden die Stämme 4 und 5 gern mit billigen Truppen aufgestellt, bevorzugt STK oder auch Kavallerie.

Diplomatie / Lage ★★★★★★★★ (5/10)

Wirtschaftlich betrachtet ist Persiens geographische Lage ziemlich gut. Kurze Wege für den Sklavenhandel, im Osten die Option auf Seide, im Westen einige Handelszentren in Reichweite und via Palästina Zugang zum Mittelmeer. Militärisch sieht die Angelegenheit allerdings anders aus.

Persien trennt bei GP geographisch den Osten vom Westen. Führt man aktiv Krieg im Osten, so sticht man meist in ein Wespennest. Die Ostbarbaren werden sich bei einer persischen Bedrohung häufig solidarisieren (müssen). Viele Hunde sind des Wolfes Tod!

Wartet man aber ab, so werden Chinese, Kushan und vielleicht sogar Skythe irgendwann via Persien in den Westen drängen. Diese stellen sich schon mal die Frage, warum man sich mit einem Durchmarschrecht herumschlagen soll, wenn man sich das Land en passant auch nehmen kann!? Das passiert natürlich nicht in jeder Partie, aber zumindest die Bedrohung liegt häufig in der Luft und kann persischen Aktionismus im Westen lähmen. Das dürfte auch der Hauptgrund sein, warum es Perser nur äußerst selten bis auf die westliche Karte schaffen.

Oft genug entsteht im Mittelspiel um Persien herum ein „Sitzkrieg“. Zwar stehen die Nationen sich dann feindlich gegenüber, ggfls. bereits mit Kriegserklärungen, aber keiner traut sich, tief ins Feindesland vorzustoßen. Denn sollte die persische Armee eine gegnerische Hauptarmee im eigenen Zentrum stellen, so droht dort deren Vernichtung. Umgekehrt sind die Wege zwischen Persiens Ost- und Westgrenzen lang. Sobald man sich mit seiner Hauptarmee außerhalb des eigenen Gebiets bewegt wird es unmöglich in kurzer Zeit auf eine Bedrohung an der jeweils gegenüber liegenden Grenze zu reagieren. Ein Zweifrontenkrieg ist daher stets das Damoklesschwert, welches über dem persischen Regenten schwebt.

Fazit

Das Zitat „Lasse Dich niemals auf einen Landkrieg in Asien ein!“ scheint wie gemacht für Persien. Diese ostwärts gerichteten Kriege sind unangenehm zu führen, eine Sackgasse und ein Zeit-Grab und nicht selten auch das Grab Persiens selbst.

Keinem anderen Land kann ein stabiler Frieden im ersten Spieljahr so sehr nützen wie Persien. Truppen kadern, ansiedeln, Ressourcen (insb. Erz!) horten und parallel eine starke Wirtschaft aufbauen. Auf dieser Grundlage kann man später viel leichter sein militärisches Potential ausschöpfen.

Ich selbst habe zwischen 1992 und 2013 dreimal Persien gespielt. Zwar endete jede Partie erfolgreich und die Armeen könnte ich mir einrahmen, aber rückblickend war es mehr Arbeit als Spiel (-spaß). Persien spielt sich ähnlich, wie sich ein Rennwagen im Berufsverkehr fährt. Anfangs ist man begeistert von der Kraft, man erregt viel Aufmerksamkeit, merkt aber bald, dass das Führen (des Fahrzeugs) purer Stress ohne jeglichen Komfort ist.

Daher sollte Persien nur in Hände erfahrener Spieler mit viel Freizeit und Geduld geraten. ;=)