

# Reich der Wusun (Q)

## Einleitung

Zum historischen Hintergrund:

Über die Wusun existieren mehr Mythen und Vermutungen als gesicherte Tatsachen. Sie sollen ein altes Nomadenvolk mit sakischen und/oder chinesischen Wurzeln sein. Ihre größte Verbreitung in Zentralasien wird zwischen 600 v.Chr. und 400 n.Chr. angenommen.

## Wirtschaft

★★★★★★★★★★ (3/10) bei passivem Spiel

★★★★★★★ (6/10) langfristig, bei aktivem Außen- / Seide-Handel

Bodenschätze:

2 Gold

Handelszentren:

Dei-Yan-Sze, She-Pu-Tscheng

Provinzen:

Sai-Wang (Steuersatz 3), Yue-Chi (Steuersatz 3), Dschungarei (Steuersatz 4)

Bevölkerung:

ca. 775.000 und 72.000 Bürger in Depots

Vorteile:

Zwei Goldminen und direkter Zugang zu Seide, sehr großes Land, viel Bevölkerung

Nachteile:

Ungünstigste Lage für Außen- und Sklavenhandel, kein Erz, niedrigste Steuersätze des Spiels

## Militär

★★★★★★★★★★ (2/10) im frühen bis Mittelspiel

★★★★★★★★★★ (3/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D. (ohne Schwerpunkt KPN)

★★★★★★★ (6/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D. (mit Schwerpunkt KPN)

Truppschema Infanterie

MII / LEI / LEI / LEI / LEI / LEI / KRG / KRG / KRG / KRG

Truppschema Kavallerie

MIR / MIR / LER / LER / LER / LER / LER / LER / KRB / KRB

Es gibt hier nichts zu beschönigen. Die Truppschemata der Wusun sind fraglos die schlechtesten des Spiels. Wenn man so will, dann befindet man sich hier – im Gegensatz zu Persien – am unteren Ende der Nahrungskette. Das einzige Reich, welches weder MSI noch SWR in den Kernstämmen rüsten kann (abgesehen von Mauretanien, welches mit BEB und KEF wenigstens einen Hauch Qualität hat). Zu allem Überfluss sind die zur Verfügung stehenden MII allesamt grottig, es sei denn man liebt Speerwerfer.

Allerdings gibt es tatsächlich einen Lichtblick und das ist kein leeres Gerede.

Das Reich darf KPN rüsten! Angesichts der ansonsten sehr billigen Stämme und der Möglichkeit, das eigene Gold in Seide aufzuwerten, lässt sich auch das teure Handgeld von 360 verschmerzen. Die KPN sind tatsächlich die einzig realistische Möglichkeit, um langfristig Entscheidungsschlachten erfolgreich zu bestreiten. Insbesondere gegen Goten, Jüten und Germanen kann dieser Trumpf im späteren Spiel sogar zur Überlegenheit verhelfen.

## Diplomatie / Lage

★★★★★★★ (2/10) ➡ wirtschaftlich  
★★★★★★★ (9/10) ➡ militärisch

Üblicherweise bewerte ich die Reiche an dieser Stelle pauschal. Allerdings mache ich hier eine Ausnahme. Denn bei keinem anderen Reich klafft eine solche Lücke in Anbetracht der wirtschaftlichen und der militärischen Lage. Die Randlage, ohne direkten Zugang zu einem größeren Gewässer ist der Alptraum eines jeden Händlers. Lange Wege, viel Zeit und Vorausplanung müssen in Kauf genommen werden, um das Land mit den wichtigsten Gütern zu versorgen (bes. Erz und Sklaven!), bzw. um die Seide an den Mann zu bringen.

Andererseits gibt es bei GP vermutlich kein unattraktiveres Angriffsziel. Niemand, wirklich niemand möchte gern zu den Wusun gehen (vermutlich nicht mal die Wusun selbst). Das Land ist riesig, ohne Zentren und - vielleicht abgesehen von den Goldminen – völlig reizlos. Ein Krieg gegen das Reich der Wusun kann sich laaange hinziehen. Und selbst wenn man erfolgreich sein sollte, dauert das Einsammeln der Felder ewig und die eigene Armee steht hinterher mitten im Nirgendwo. Mit diesem Startbonus im Gepäck dürfte die Diplomatie anfangs vielversprechend sein.

## Fazit

Das Reich der Wusun ist ein Land der Extreme. Nirgendwo sonst klaffen Stärken und Schwächen so eklatant auseinander. Um dies zu verdeutlichen habe ich alle Bewertungen differenzierter dargestellt als sonst.

Ich hatte schon mal die Spielerbefragung aus dem Jahr 2013 erwähnt. Byzanz erzielte dabei Platz 1 der beliebtesten Reiche. Nun darf man mal raten, wer einen der letzten Plätze belegt! ;=)

Grundsätzlich gibt es den Trend, dass Reiche umso unbeliebter sind, je weiter sie im Osten liegen. Die Wusun markieren wohl das Ende dieses Trends. Die miserablen Aufstellungsschemata der Stämme dürften ihren Teil dazu beitragen.

Dabei hat das Land durchaus seine Vorzüge. Es ist leicht aufzubauen und zu verwalten, Wirtschaft und Armee sind genügsam. Man verfügt über Seide, kann KPN rüsten und hat – aufgrund der exzellenten defensiven Lage – mit ein wenig Diplomatie gute Aussichten das Ende einer Partie zu erleben.

Aufgrund der genannten Vorteile ist das Reich der Wusun m.E. hervorragend geeignet für Anfänger oder Leute, die gern eine entspannte Partie mit Zugang zu Seide spielen wollen. Da die meisten Spieler vom Reich der Wusun nicht viel erwarten, kann man zudem nur positiv überraschen.