

Westgotisches Reich (W)

Einleitung

An dieser Stelle haben sich die Spieldesigner wieder künstlerische Freiheiten heraus genommen, denn die Westgoten hatten weder zu dieser Zeit existiert, noch an diesem Ort. Allerdings ist der konstruierte Hintergrund nicht ganz so weit hergeholt, wie man erst glauben mag. Die Tchernjachow-Kultur – welche als gotisch geprägt gilt – besiedelte im 3. Jahrhundert n.Chr. ein größeres Gebiet an der nordwestlichen Schwarzmeerküste. Mitte des gleichen Jahrhunderts ließen sich Ostgoten auf der Krim nieder. Die sogenannten Krimgoten galten lange Zeit als römischerfreundlich; übernahmen im Laufe der Zeit einige kulturelle und religiöse Bräuche aus Byzanz.

Wirtschaft ★★★★★☆☆☆☆☆ (4/10)

Bodenschätze: 1 Erz, 1 Bernstein

Handelszentren: Thuri, Colherix

Provinzen: Herulia (Steuersatz 4), Vandali (Steuersatz 4)

Bevölkerung: ca. 680.000 + 54.000 Bürger in Depots

Vorteile: Gute Handels-Optionen, neben Ägypten potentiell bester Nahrungsproduzent, zwei Provinzen mit ausgewogenen Aufbaumöglichkeiten

Nachteile: Schlechte Steuersätze, über den Landweg weite Wege für Sklavenhandel, wenig Bodenschätze

Militär ★★★★★☆☆☆☆☆ (5/10) im frühen bis Mittelspiel

★★★★☆☆☆☆☆☆ (4/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

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

Das Schema ähnelt stark dem Germanischen. Einzig nennenswerte Unterschiede sind die Optionen STA (bei G) und AAK (bei W) zu rüsten. Beides fällt in der Praxis aber nicht so sehr ins Gewicht, so dass beide Staaten von mir die gleiche Bewertung erhalten.

Im frühen Spiel sind die kriegslosen Infanterie-Stämme, sowie die kurzen Ausbildungszeiten ein Vorteil. Die Armee verfügt über ein vergleichsweise gutes Preis-Leistungsverhältnis. Allerdings mangelt es an Qualität in der Spitze. Schwere Schock-Truppen aus der Kategorie Kataphrakten o.ä. sucht man vergeblich.

Mit Pfeilgeschützen und schwerer Kavallerie kann die Qualität gesteigert werden. Gegen hochgerüstete Ostbarbaren und Römer wird man aber langfristig qualitativ das Nachsehen haben. Ähnlich wie bei Germanien können Vorteile in simulierten Landschlachten dann hauptsächlich über die Truppenmasse erreicht werden.

Man sollte aber dennoch nicht den Fehler begehen, den Rüstungsschwerpunkt bei Krieger-Stämmen zu setzen. Mit diesen ist in Schlachten kein Blumentopf zu gewinnen. Sie taugen lediglich als Stopper oder um billige Laukeile zu generieren, um Gegnern Land zu nehmen. Sowohl gegen gute Spieler, als auch Ostbarbaren generell funktioniert diese Taktik allerdings auf lange Sicht nicht.

Diplomatie / Lage ★★★★★☆☆☆☆ (7/10)

Auf den ersten Blick sieht die geographische Lage des Landes eher mittelprächtigt aus. Was die Versorgungsmöglichkeiten mit Sklaven angeht, ist sie das auch tatsächlich. Die einzig halbwegs vernünftige Route führt vom Schwarzen Meer über Ägypten nach Afrika. Diese ist, mit einer Reisezeit von mindestens zwei Monaten, zwar kürzer als die Alternativen, dafür aber anfällig für Piraterie und (im Kriegsfall) Blockaden. Daher ist es ratsam, regelmäßig den ein' oder anderen Tross auf den Weg zu schicken.

Politisch sind die Westgoten eingekeilt zwischen Germanen, Jüten, dem ostgotischen Brudervolk und der byzantinischen Exklave auf der Krim. In der Realpolitik zeigt sich üblicherweise, dass die Westgoten in der Region ein starker Faktor sind und erheblichen Einfluss auf Ihre Nachbarn nehmen können. Dies liegt allerdings nicht in der militärischen Überlegenheit begründet, sondern ist schlichtweg der Tatsache geschuldet, dass die Nachbarn in aller Regel ganz andere Sorgen haben, als sich mit den Westgoten herumzuschlagen.

Besonders lukrativ kann es auf dem diplomatischen Parkett werden, wenn man geschickt und vorsichtig dosiert Begehrlichkeiten an der Krim anmeldet. Nicht selten übergibt Byzanz Erzmine und/oder Handelszentrum kampflos; manchmal sogar ohne Gegenleistungen, abgesehen vom Versprechen einer friedlichen Koexistenz. Natürlich ist auch der kriegerische Raub der Halbinsel eine gangbare Option, oft aber unnötig. Das Risiko, einen starken Byzanthiner dauerhaft als Feind zu haben, sollte beachtet werden.

Fazit

Das Westgotische Reich ist in meinen Augen ein idealer Staat für Anfänger oder auch Veteranen, die eine längere Pause hatten. Mit nur zwei zu verwaltenden Provinzen und Truppen mit maximalem Erfahrungswert von 3 hält sich der Aufwand in Grenzen. Möglichkeiten für Handel und militärische Abenteuer gibt es einige. Selten sieht man einen Westgoten, der gleich zu Beginn mit Krieg überzogen wird. Das verschafft einem oft den Luxus der freien Wahl. Möchte ich einen schnellen Krieg oder lieber erst mal abwarten und in Ruhe wirtschaftlich aufbauen? Beides kann gleichermaßen sinnvoll sein.

Ehrlicherweise muss man sich eingestehen, dass Westgoten weder wirtschaftlich noch militärisch zu den Granden gehören. Andererseits sind sie oft ein attraktiver Verbündeter und können gerade für Byzanz, Germanien und die Ostgoten entscheidend für deren jeweiliges Schicksal sein.

Die folgende Seite richtet sich an fortgeschrittene Spieler, die mit diesem Reich eine Herausforderung suchen. Für Anfänger ist dies nicht empfehlenswert und sollte erst mal ignoriert werden.

Profi-Tipp:

Wer im ersten Jahr in Ruhe aufbauen möchte, um im zweiten Spieljahr militärisch durchzustarten, dem empfehle ich folgende Vorgehensweise.

1. Krim
 - a. Die byzantinische Erzmine auf der Krim muss um jeden Preis (friedlich) annektiert werden
 - b. Zuckerbrot bringt einen hier weiter als die Peitsche und Gier. Diplomatisch sein!
 - c. Gelingt dies nicht, so muss die fehlende Erzproduktion durch Handel kompensiert werden. Für diesen Staat und diese Spielweise wäre das mehr als suboptimal
2. In den ersten 4-6 Spielmonaten sollten ca. 100.000 Bürger angesiedelt werden, am besten breit gestreut, Zentren möglichst meiden. Einige 4er-Felder für spätere Rüstindustrien sollten vorausschauend im sicheren Hinterland vorbereitet werden
3. Wirtschaft
 - a. So schnell wie möglich Trosse und Handelsschiffe für den Sklavenhandel abziehen (mind. 50% der Gesamtkapazität). Neue Trosse bauen; Schiffe erst später.
 - b. In den ersten 4 Monaten sollte der Schwerpunkt des Wirtschaftsaufbaus auf die Produktion von RüPu gelegt werden (Viehzuchten nicht vergessen!). Die RüPu werden dringend gebraucht, um Sklaven und Geld zu generieren
 - c. Eingehende Sklaven sofort schwerpunktmäßig in die Minen und Rüstindustrien stecken
 - d. In den beiden folgenden Monaten mind. 20 Latifundien aufbauen. Die Überproduktion an römische Staaten oder – notfalls - Handelszentren verkaufen. Römer haben oft genug den Bedarf und das nötige Kleingeld (gern auch Erz annehmen!)
 - e. Ab Spätsommer dann sukzessiv Pferdezuchten bauen, bis die Produktion mindestens 10.000 Pferde pro Monat erreicht
 - f. Begleitend sollten weitere Rüstindustrien aufgestellt werden. Pro Provinz ca. 300 Arbeitswerte = 6.000 RüPu/Monat sind vorerst eine ordentliche Größe. Nicht alle RüPu in den Handel stecken -> langsam ein stetig wachsendes Polster aufbauen! 20.000 RüPu sind für diese Spielweise nicht viel.....
 - i. Lieber weniger Rüstindustrien bauen, dafür mit hohen Arbeitswerten, als umgekehrt. Dies ist wirtschaftlicher und erregt weniger Aufsehen!
4. Militär
 - a. Je nach wirtschaftlicher Entwicklung sollten etwa ab Mitte 200 monatlich 4 Stämme ausgehoben werden. Reichen die Bürger dafür mal nicht, so kann auch eine Runde gekadert und anschl. 5 Stämme ausgehoben werden. Hier sind STK als 5. Stamm ausnahmsweise mal verzeihlich, um Kosten zu sparen.
 - i. Bürger können und sollten durch Sklaveneinsatz gespart werden!
 - b. GAR in den Zusatzhorden, sobald ausreichend Pferde vorhanden sind, vorher WAK.
 - c. Als MII bitte nicht nur SWT! AAK und CAK sind in simulierten Schlachten meist die bessere Wahl.
 - d. Jetzt der wirklich schwierige Teil: Wenn gut gehandelt wurde und reichlich RüPu zur Verfügung stehen -> Ein paar Stämme mit PFA als LEI rüsten! Mindestens 3, besser 6 Stämme = 24 Horden.

Mitte des zweiten Spieljahres sollte dann eine schlagkräftige Armee zur Verfügung stehen, die eine starke Wirtschaft und Bevölkerung im Rücken hat. Gelingt die Aufrüstung der PFA-Komponente, so verfügt man – incl. Anfangsaufstellung – über 36 Horden, also 9 Verbände in einer SL. Das ist für diesen Zeitpunkt eine absolute Hausnummer. Insbesondere gegen Ostbarbaren ohne PFA ein nicht zu unterschätzender Vorteil! Weniger optimistisch ausgedrückt: vielleicht kann man damit die Nachteile gegenüber den KPN eine Weile ausgleichen.

Die meisten Gegner werden überrascht sein, auf eine qualitativ so starke westgotische Armee zu stoßen. Nun kann der Krieg kommen!