

Kaiserreich China (X)

Einleitung

In den ersten GP-Jahren hatte das Kaiserreich China den Namen Xiung-Nu und bestand nur aus zwei Provinzen, am mittleren östlichen Kartenrand. Auch wenn die heutigen Grenzen deutlich umfangreicher sind, so repräsentieren sie nur grob die westlichen Ausläufer des historischen Vorbildes. Dennoch gehört China inzwischen zu den bevölkerungsreichsten Flächenstaaten bei Gladius et Pilum.

Wirtschaft ★★★★★☆☆☆☆ (7/10)

Bodenschätze: 1 Erz, 3 Bernstein, 1 Salz, 3 Myrrhe

Handelszentren: Chanchu-Doro, Kutcha, Ujjain

Provinzen: Yandheya (Steuersatz 4), Shatavahana (Steuersatz 4), Tianshan (Steuersatz 4)

Bevölkerung: ca. 700.000 + 57.000 Bürger in Depots

Vorteile: Reichhaltige Bodenschätze, wirtschaftlich autark, Zugang zu Seide, riesige Anbaugelände

Nachteile: Schlechte Steuersätze, über den Landweg weite Wege für Sklavenhandel, Außenhandel weitgehend auf Seefahrt angewiesen und anfällig für Piraterie, Erzbedarf langfristig meist nur durch Handel zu decken

Militär ★★★★★☆☆☆☆ (5/10) im frühen bis Mittelspiel ★★★★★☆☆☆☆ (8/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

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

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

Auf den ersten Blick sind die Truppschemata China's nicht berauschend. Leider auch auf den Zweiten. Besonders die Infanterie ist ernüchternd, wenn man sich die zur Verfügung stehenden Truppengattungen genauer ansieht. Han Gardisten (HGD) gehören zu den schwächsten MSI des Spiels. Die Fanatischen Schwertkämpfer (FSK) sind keine Alternative, da sie als reguläre Infanterie die Geschwindigkeit der gesamten Armee auf 26 BP abbremsen würden. Aber selbst als Garnisonstruppen würden sie nichts taugen, denn ihre Kampfwerte sind bei Licht betrachtet (600 Mann je Einheit!) nicht besser als die der HGD.

Das Grauen setzt sich bei der MII fort. Wenn SWT dort der beste Truppentyp ist, dann weiß man, dass hier Notstand herrscht. Bei der LEI stehen erfreulicherweise PFA und STA zur Auswahl. Mangels Erz bleiben diese Truppen für die meisten Chinesen aber ein frommer Wunsch.

Die Kavallerie ist vergleichbar mit der Sogdischen, allerdings nur mit einmal SWR, dafür dreimal MIR. So richtig Freude will auch hier nicht aufkommen.

Einzig die Kategorie SWK lässt frohlocken, dafür aber in vollen Zügen!

Nicht nur verfügt man mit KPN über die ultimative Nahkampftruppe, sie ist zudem mit einem HG von 250 die Preiswerteste. Und es kommt noch besser: Die Vierspännigen schweren Streitwagen (VSS) sind einzigartig und stellen bei den Elitetruppen eine echte Alternative dar. Zwar sind diese die teuersten irregulären Nahkampfeinheiten weit und breit, doch der Gegenwert ist beachtlich. Mit einem SW von 100 stellen sie den widerstandsfähigsten Truppenkörper dar!

Langfristig würde ich KPN und VSS in einem Verhältnis von ca. 2:1 rüsten. Dies nicht nur aus wirtschaftlichen Gründen. Denn abgesehen vom Schutzwert sind KPN unter dem Strich die besseren Truppen. Besserer Nahkampf, besserer Fernkampf, Ressourcen schonend (Bürger+Pferde!). Dennoch können ein paar VSS, an der richtigen Stelle in Simulierten Landschlachten eingesetzt, Deine Armee noch stärker machen. Für die Sicherung des eigenen Feldlagers sind sie z.B. ideal.

Diplomatie / Lage ★★★★★★★★★★ (10/10) - defensiv
★★★★☆ (4/10) - offensiv

Für mich bietet das Kaiserreich China, gleich nach Hispania, die günstigste geographische Lage; zumindest vom defensiven Standpunkt aus betrachtet. Die riesigen Landflächen, die Randlage und Grenzen zu lediglich zwei Nachbarn lassen einen sehr entspannt in die Partie starten. Wenn man es nicht total verzoockt, dann kann im ersten Spieljahr eigentlich nicht viel anbrennen.

Langfristig möchte jeder Chinese in den Westen und dort mitmischen. Wohin auch sonst? Interessante Alternativen gibt es ja keine. Die Wege sind allerdings lang, beschwerlich und führen praktisch immer über Persien. Die Möglichkeiten, militärisch offensiv zu werden, bleiben naturgemäß eingeschränkt. Wobei es interessant und effizient sein kann, den Vormarsch in Richtung Nil zu lenken und diesen dann über den Seeweg zu unterstützen. Von dort aus können auch Vorstöße Richtung Karthago oder Kleinasien vielversprechend sein. Hier wäre eine große Flotte sehr hilfreich, um für schnelle Nachschubwege zu sorgen.

Trotz aller Vorzüge, welche die günstige Lage bietet, sollte man sich nicht zu sehr darauf ausruhen. Einen Krieg gegen zahlenmäßig überlegene Gegner sollte man auch als Chinese meiden. Wenigstens zu einem der direkten Nachbarn ist ein guter Kontakt empfehlenswert. Die diplomatische Position gegenüber Persien sollte mit Bedacht gewählt werden, denn Persien ist mächtig und polarisiert. Neutralität kann hier ins diplomatische Abseits führen.

Fazit

Man sollte den Seidenhandel früh in Schwung bringen. Parallel mit möglichst großer Transportkapazität zu Lande und zu Wasser Sklaven besorgen. Am besten frühzeitig die Voraussetzungen für einen Flottenausbau schaffen, um den stetigen Sklavenbedarf der Wirtschaft zu decken. Wald gibt es schließlich genug.

Die relativ günstigen maritimen Routen wollen genutzt werden, um Seide in den Westen zu bringen. In den dortigen Handelszentren lässt sich mit Seide viel Geld verdienen. Außerdem kann das lebenswichtige Erz im Westen leichter organisiert werden, als vor der eigenen Haustür.

Ich halte das Kaiserreich China für einen reizvollen Staat, den ich guten Gewissens Anfängern, wie auch Veteranen empfehlen kann. Das Land verzeiht Fehler in einem gewissen Rahmen und bietet vielfältige Aufbaumöglichkeiten. Anfangs militärisch noch etwas schwach auf der Brust, aber mit Potential. Auf lange Sicht wird die Logistik eine Herausforderung sein.