

Illyrien (Y)

Einleitung

Neben Rom und Byzanz ist Illyrien der dritte Kernrömer. Neben seinen schillernden „Kollegen“ wirkt er manchmal wie eine Graue Maus, was kein Nachteil sein muss.

Wirtschaft ★★★★★★★★☆☆ (8/10)

Bodenschätze: 2 Erz, 1 Gold, 1 Purpur

Handelszentren: Senia, Salonae und Athen

Provinzen: Pannonia (Steuersatz 8), Moesia (St.S. 8) und Macedonien (St.S. 7)

Bevölkerung: ca. 648.000 + 66.000 Bürger in Depots

Vorteile: Gute Bodenschätze, Beste Steuersätze, ein Handelszentrum in jeder der drei Provinzen

Nachteile: Schlechteste Bevölkerungsvermehrung (3-5%) in allen Provinzen, für römische Verhältnisse umständliche Wege für den Sklavenhandel

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

Truppschema schwer SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / MII

Truppschema AXI MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI

Gleiche kernrömische Schemata wie bei Byzanz und dort bereits beschrieben.

Das größte Problem für das illyrische Militär ist der chronische Bürgermangel. Mit der anfänglichen Bevölkerung bringt eine durchschnittliche Vermehrung monatlich 26.000 Bürger, verteilt auf drei Provinzen. Für den anspruchsvollen Feldherren von heute ist das zum Sterben zu viel und zum Leben zu wenig. Berücksichtigt man den Bedarf des Wirtschaftsaufbaus von anfänglich monatlich 12.000 Bürgern, so verbleiben gerade mal mickrige 14.000 Mann, die man am Gladius ausbilden kann. Damit lässt sich natürlich kein Blumentopf gewinnen!

Hierdurch bedingt ist Aufrüstung nur eingeschränkt möglich und es droht schnell ein militärischer Rückstand gegenüber anderen Römern. Zwar kann man mit dem Anfangsbestand von 66.000 Bürgern noch ein paar Runden wuchern. Aber dieser Überschuss ist schnell verbraucht. Man sollte also sparen, wo es nur geht. Bedingt durch den Bürgermangel sollte man seine Wirtschaft möglichst schlank und effizient gestalten. Zumindest solange man auf keine umfangreichen Eroberungen zurückgreifen kann. Sklaven sind hier – wieder mal – der Schlüssel zum Erfolg!

Zwei Beispiele für militärisch orientierten Wirtschaftsaufbau:

| Industrie | Anzahl | Bürger | Sklaven | Output | Industrie | Anzahl | Bürger | Sklaven | Output |
|---------------|------------|----------------|---------------|----------|---------------|-----------|---------------|----------------|------------|
| Rüstindustrie | 4 | 4.000 | 8.000 | 10.000 | Rüstindustrie | 5 | 5.000 | 15.000 | 15.000 |
| Weberei | 6 | 6.000 | 6.000 | Max. 750 | Weberei | 7 | 7.000 | 14.000 | max. 1.100 |
| Viehzucht | 40 | 40.000 | 0 | 1.260 | Viehzucht | 40 | 12.000 | 40.000 | 1.700 |
| Latifundie | 18 | 18.000 | 0 | 935 | Latifundie | 12 | 6.000 | 12.000 | 890 |
| Holzcamp | 10 | 10.000 | 0 | 2.200 | Holzcamp | 6 | 6.000 | 6.000 | 2.100 |
| Steinbruch | 10 | 10.000 | 0 | 2.500 | Steinbruch | 3 | 1.000 | 3.000 | 1.200 |
| Pferdezucht | 10 | 10.000 | 0 | 3.800 | Pferdezucht | 3 | 1.000 | 3.000 | 1.800 |
| Minen | 4 | 4.000 | 16.000 | xxx | Minen | 4 | 4.000 | 16.000 | Xxx |
| Gesamt | 102 | 102.000 | 26.000 | | Gesamt | 80 | 42.000 | 115.000 | |

Das erste Beispiel zeigt eine klassische Verteilung von Produktionsstätten, wie es sie bei einem durchschnittlichen Illyrien geben könnte. Der Wirtschaftsaufbau würde in diesem Fall mindestens bis Oktober dauern, es würden u.a. 102.000 Bürger benötigt und die Rüstindustrien produzieren monatlich durchschnittlich 10.000 RüPu.

Das zweite Beispiel zeigt einen aus meiner Sicht nahezu optimierten Aufbau. Dieser kann bereits im August abgeschlossen sein, verwendet lediglich 42.000 Bürger, liefert dafür aber ein Output von 15.000 RüPu. Der Schlüssel zum Erfolg: Sklaven und eine effiziente Verteilung der Arbeitskräfte!

Die Nachhaltigkeit dieser Unterschiede ist enorm. Dies gilt aufgrund des eklatanten Bürgermangels für Illyrien noch viel mehr als es für andere Reiche gelten würde. Mit den eingesparten 60.000 Bürgern ließen sich 10 zusätzliche reguläre Legionen ausheben! Das ist eine Dimension, die leicht den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen kann, besonders im ersten Spieljahr. Diese 10 Legionen sind darüber hinaus eine Bank für spätere Kriege. Nebenbei produzieren wir 50% mehr RüPu als in der Standard-Variante. Damit entstehen reichliche Überschüsse, die man im Außenhandel vergolden kann, denn Legionen kosten Geld.

Natürlich gibt es das alles nicht geschenkt. Der effizientere Wirtschaftsaufbau setzt eine vorausschauende und optimierte Sklavenbeschaffung voraus. 115.000 Sklaven im ersten Spieljahr sind natürlich happig, die bekommt man nicht geschenkt. Die notwendige Planung und Logistik ist anspruchsvoll und manchmal auch trocken und dröge. Ich kann niemandem einen Vorwurf machen, wenn er dazu keine Lust hat.

Diplomatie / Lage ★★★★★★★★ (6/10)

Um am o.g. Gedanken anzuknüpfen, ist die geographische Lage für den Sklavenhandel leider nicht optimal. Der Landweg ist verhältnismäßig lang und umständlich. Der Seeweg bietet allerdings Optionen. Von Salonae aus kann man via Korfu durch den Nil und über das Rote Meer fahren. Von Athen aus funktioniert das nur vernünftig (d.h. Hin- und Rückweg dauern jeweils nur einen Monat), wenn man auf 45/41 oder 46/42 ein Depot/einen Hafen baut.

Ansonsten ist die Lage für den Außenhandel zwar nicht optimal, bietet aber genug Möglichkeiten, um sich hier ein funktionierendes Netzwerk aufzubauen. Als Illyrer sollte man einen Schritt weiter denken, als dies bei anderen Mittelmeer-Anrainern erforderlich ist.

Militärisch gesehen ist die Ausgangslage ebenfalls nicht so schlecht. Byzanz ist selten an Scherereien mit Illyrien interessiert, so dass aus dieser Richtung normalerweise kein Ungemach droht. Wenn es einem noch gelingt, sich mit Rom gut zu stellen, so verbleiben noch Belgien und Germanien als unmittelbare Nachbarn. Beide „Probleme“ wären in einem 1-1 lösbar. Aber auch gegen Rom braucht man sich nicht zu verstecken, wenn man seine Hausaufgaben gemacht hat. Dies wäre militärisch aber die härteste Nuss, sofern alle römischen Legionen in Italien stationiert sind...

Fazit

Das Potential Illyriens wird selten auch nur annähernd ausgeschöpft. Gold für Byzanz, Silber für Rom und Bronze für Illyrien. So sieht üblicherweise die Betrachtung der Spielerschaft in Bezug auf die Kernrömer aus. Die Praxis folgt oft genug dieser Sichtweise. Gelingt einem aber ein ähnlich effizienter Wirtschaftsaufbau wie oben erwähnt und rüstet dadurch befeuert möglichst oft drei Legionen monatlich, so kann man mit breiter Brust in den ersten Krieg ziehen. Kaum jemand wird eine große illyrische Armee auf dem Zettel haben. Verschleiert man zudem vor Kriegsbeginn erfolgreich die eigene Stärke, so dürfte die Überraschung für den Gegner in der ersten Schlacht buchstäblich atemberaubend sein. Qualität ist ohnehin reichlich vorhanden.

Gut, man verfügt weder über den Flair Roms, noch den Reichtum von Byzanz. Dafür hat man keine Achillesferse (Stichworte Sizilien und Krim) und sitzt einigermaßen behütet zwischen den beiden „großen Brüdern“. Gelingt es, sich im frühen Spiel zu behaupten und im Anschluss mit den Kollegen Europa nachhaltig zu befrieden, so kann man dem späteren Spiel gelassen entgegen sehen. Das eigene Kernland wäre dann nicht mehr so leicht zu bedrohen. Das Straßennetz bietet darüber hinaus gute Möglichkeiten, um seine Armee schnell zwischen West und Ost zu rochieren, in beide Richtungen. Nach Kleinasien und darüber hinaus ist es ein Katzensprung. Auch bei den Goten ist man dank des guten Geländes ziemlich schnell vor Ort. Unterm Strich bietet Illyrien unter den o.g. Bedingungen im Endspiel i.d.R. einen sehr guten Mix aus Sicherheit, militärischer Stärke und Frontnähe.