



*Taktik-Guide Strategic Command. Ausgangspunkt FALL WEISS oder alle Szenarien die auf FALL WEISS aufbauen und für Newbies im PBEM oder Online-spiel gedacht.*

*Dies ist eine Grundstrategie mit der ein solides Spiel gegen tatsächliche menschliche Gegner möglich ist. Selbstverständlich können auch eigene Ideen entwickelt werden aber solange man sich an das Schema hält ist ein erfolgreiches Spiel möglich.*

## **Grundstrategie:**



**Polen** sollte spätestens Turn-4 fallen. Je früher desto besser. Sobald Warschau in deutscher Hand ist besteht jede Runde eine prozentuelle Chance das Polen kapituliert.

Möglichst TURN-2 **Holland** erobern um von vornherein ein LC-Gambit (Angriff des Allies Spielers auf Holland) zu unterbinden.

Dafür bereits Turn-1 Rundstedt + Armee + Panzer an die Holländische Grenze *verlegen* und die südliche Jetstaffel ebenfalls dorthin bewegen.

Für erfahrene Spieler wäre ein LC-Gambit zwar meist von Vorteil aber wenn man nicht weiß wie man dagegen spielen soll, sollte man das möglichst unterbinden.

Nun versuchen zeitgleich mit dem Angriff auf französische Grenztruppen **Dänemark** zu erobern. Mit Jets und Angriff der Flotte sollte das bis spätestens Turn-4 geschafft sein.

**Frankreich.** Wichtig ist ein kontrolliertes Vorgehen ohne hohes Risiko mit reichlich Jet-Unterstützung. Am besten man schafft es keine Einheit zu verlieren, also nicht einfach planlos vorstürmen sondern gezielt gegnerische Armeen killen.

Nach Frankreich weitere LC-Countries erobern. Am besten zeitgleich gut vorbereitet **Norwegen** und **Vicky-Frankreich**. Diese Länder müssen im ersten Angriffszug fallen, also die Einheiten richtig platzieren, damit Oslo, Marseille und Algier sofort erobert werden.

Für Algier ist es manchmal sinnvoll deutsche Jets + HQ nach Sizilien zu *verlegen*, vor allen wenn der Engländer noch Flotte und/oder Jets im Mittelmeerraum hat.

Dann weiter mit **Schweden**. Wenn die Einheiten gut platziert sind kann nach Norwegen sofort Schweden angegriffen werden. Aber halt gut voraus planen.

Alternativ hier ein Angriff auf **Griechenland** wenn die strategische Lage wichtiger ist. Aber auf keinen Fall beide Länder weil sich das zu sehr auf die KB der USA und Russland auswirkt.



## *Italien*

Cookie-Cutter (Vertreibung der Allies aus Nordafrika und Nahen Osten). Verteidigt der Engländer Ägypten mit Jets und/oder Schiffen müssen hierzu deutsche Jets + HQ nach Afrika.

Abwarten bis **Ungarn + Rumänien** im Spiel sind und dann **Spanien** angreifen. Aber vorher auf die KB-Russlands achten. Wenn die schon zu hoch ist (>70%) dann Spanien lieber zeitgleich mit Barbarossa.

Aber auf jeden Fall deutsche Einheiten so in Südfrankreich platzieren, dass ein Angriff möglich ist. Hier können auch die Italiener von See aus helfen.

Sobald Pro-Cup in **Jugoslawien** kommt Belgrad besetzen. Nach der Kapitulation Jugoslawiens auf Partisanen aufpassen und möglichst alle Bergfelder Jugoslawiens blockieren und Belgrad besetzen, also Achsencorps so platzieren dass alle Bergfelder innerhalb 1 Feld-Reichweite einer Einheit liegen.. Dann erscheinen keine Partisanen.

Danach Einheiten für Barbarossa sammeln und die Eroberung Griechenlands und des Iraks vorbereiten. Für Irak werden mindestens 3 italienische Armeen, 1 italienische Corps und ein italienisches HQ benötigt. Athen und Bagdad müssen im ersten Angriffszug in die Hand der Achse gelangen, also Einheiten entsprechend platzieren.

**BARBAROSSA** – Angriff auf **Russland**. Sobald die russische KB 95% erreicht muss ein Angriff auf Russland erfolgen. Man besten dann zeitgleich **Griechenland, Irak und Spanien/Portugal** wenn das noch nicht in der Hand der Achse ist.

Die Hauptmacht, vor allen fast alle Jets müssen in Russland eingesetzt werden. In Frankreich zu diesem Zeitpunkt nur defensive Strategie um die Allies bei einem D-Day aufzuhalten. Der Krieg wird grundsätzlich für die Achse in Russland gewonnen, also müssen hier auch die stärksten Einheiten präsent sein.

In Russland möglichst viele gegnerische Armeen und Panzer im ersten Zug vernichten. Dazu müssen die deutschen Einheiten gut HQ versorgt richtig platziert sein.

Ziel ist es so schnell es geht die Frontlinie Lenigrad, Smolensk, mittlere Mine Rostov bis Sewastopol zu erreichen. Sind diese Punkte eingenommen hat der Russe bereits erhebliche MPP-Einbussen .

Aufpassen, das man immer 4 Felder Abstand von Moskow, Voronesh und Stalingrad hält wenn kein wieterer Vormarsch zum Ural geplant ist damit die sibirischen Truppen nicht ins Spiel kommen und dem Russen vielleicht einen Gegenangriff ermöglichen.

Sobald man diese Frontlinie hat können Jets nach Westen verlegt werden und dort die Allies ins Meer geworfen werden weil dann die russischen Einkünfte < 300 MPP liegen.

# FORSCHUNG



## FORSCHUNGSPUNKTE VERTEILEN

Eine gute Forschung ist sehr wichtig. Von Level 0 auf 1 hat jedes Chit die gleiche Chance, nämlich 5% (also bei 3 Chits = 15% Chance). Das 5-4-3-2-1 System beschreibt die kleiner werdende Chance je höher der zu erforschende Tech-Level wird (sprich von Lv 0 auf 1 = 5%, Lv 1 auf 2 = 4% pro Chit...von Lv 4 auf 5 nur noch 1% pro Chit). Speziell in Jets sind natürlich 4-5 Chits fast Pflicht. Ansonsten kann man als Achse die Chits natürlich etwas verteilen, da man in den anderen Bereichen nicht so hohe Level erforschen muss/kann. Wie bei LR Limit mit Level 2 Limit und auch bei AT ist mehr als Lv 2 zu erforschen wenig sinnvoll da damit gegnerische Panzer neutralisiert sind und jeder weitere Level die eigenen Einheiten nur unnötig verteuert und die Reparaturkosten in die Höhe treibt.

### **Deutsche:**

Wichtig für die Deutschen hier vor allen JETS (Jet) und Panzerabwehr/ANTI-TANK (AT). Für diese Gebiete nach und nach die eingesetzten Chits auf jeweils mindestens 3 erhöhen. Danach Langreichweiten Flugzeuge/LongRange (LR), ,SchwerePanzer/Heavy Tank (HT) und Industrielle Technologie (IT). Dort die restlichen Chits platzieren. Alles andere kann vernachlässigt werden.

### **Italiener:**

Für die Italiener ist der Einsatz der Chits bereits eine Grundsatzfrage da im Grunde nur maximal 2 Chits eingesetzt werden können sobald etwas MPP über ist. Es gibt hier die Möglichkeit Chits auf Panzerabwehr/ANTI-TANK (AT) zu setzen um mit italienischen Truppen die Deutschen in Frankreich beim D-Day zu unterstützen oder die Chits auf Zielradar zu platzieren um eine superstarke italienische Flotte zu erhalten die Alliierten bereits im Atlantik effektiv stören kann. Das muss sich jeder selbst überlegen, beide Strategien sind absolut spielbar.

### **TIPPS:**

*Nach Frankreich möglichst keinen Luftkampf gegen die Engländer wenn die einen Jetvorsprung in der Forschung haben, dass wird zu teuer. Dann lieber die Jets ins Hinterland abziehen und die Engländer die besetzten Städte/Minen bebomben lassen. Da verlieren sie mehr als sie gewinnen können.*

*Mit den Einheiten vorsichtig spielen. Möglichst so wenig Verluste wie es geht, weil für den Deutschen ist neu kaufen extrem teuer. Lieber mal eine Einheit auffrischen als angeschlagen in den Kampf werfen. Es kommt nicht so sehr auf Geschwindigkeit an, sondern eher darauf gute Einheiten zu behalten. Gut trainierte und aufgerüstete deutsche Armeen zu Barbarossa sind enorm wichtig.*

*Immer auf HQ-Unterstützung achten. Möglichst NIEMALS mit Einheiten angreifen die keine HQ-Unterstützung haben.*



## Grundstrategie:



### *Polen*

In **Polen** gilt es einzig und allein darum Warschau solange zu halten wie es geht. Hierzu den Deutschen möglichst durch geschicktes ziehen HQ-Verbindungen abschneiden und möglichst einigen Schaden hauen.

Nach dem Fall Warschau kann man die Einheiten ins Hinterland ziehen und hoffen, dass Polen noch 1-2 Runden nicht kapituliert, aber das hat man dann nicht mehr selbst in der Hand.



### *Frankreich*

**Frankreich.** Immer darauf achten, das Gibraltar, Algier, Malta, Alexandria und Beirut besetzt bleiben weil ansonsten die Italiener umgehend ins Spiel kommen! Dann gibt es 2 erfolgversprechende Verteidigungsstrategien.

### *Offensiv Verteidigung:*

Hierzu Jet und Schlachtschiffe verkaufen und SOFORT ein französisches HQ rüsten. Ziel ist es den in Holland einbrechenden Deutschen sofort mit Armee-Gegenschlägen Einheiten zu vernichten.

Bei entsprechenden BID kann der Engländer dies durch rüsten von 1-2 Armee noch unterstützen.

Grundsätzlich muss hierbei jedoch der Engländer den Franzosen hauptsächlich durch das rüsten von Corps unterstützen weil der Franzose sich bei dieser Art der Verteidigung auf die Armeen konzentriert und deshalb nicht allzu viele Corps wird rüsten können.

Bei entsprechenden BID kann es sogar das Ziel sein die Deutschen bereits in Frankreich zu schlagen. Dann könnten die Engländer auch gezielt darauf gehen schnellstens Montgomery zu rüsten und die Franzosen mit HQ-versorgten Jets zu unterstützen. Hierbei dann natürlich auch sofort die gesamte Flotte im Einsatz und vor allen sofort ein Angriff auf **Irland** um zusätzliche MPP für die Engländer zu erhalten.

Gegen einen erfahrenen Spieler jedoch eher unwahrscheinlich das die Allies das Spiel bereits in Frankreich gewinnen daher sollte das hauptsächliche Ziel sein den Deutschen soviel Verluste wie möglich zuzufügen.

### *Corps-Verteidigung:*

Grundgedanke ist es sämtliche Felder zwischen holländischer Grenze und Paris mit Corps zu pflastern, deshalb Corps-Verteidigung.

Hierbei auch zumindest den vorhandenen Jet, besser auch noch die beiden Schlachtschiffe verkaufen obwohl man die bei gezielter Planung auch gegen Italien noch einsetzen könnte.

Es ist ein rein defensives spielen der Franzosen. Sofort eine Armee nach Paris ziehen, damit sie schnell Verschanzung 6 erhält und es den Deutschen schwer machen wird Paris schnell einzunehmen.

Ziel ist es möglichst viele französische ,Einheiten nach England zu bekommen um die zum D-Day wieder einsetzen zu können. Standard hierbei 6-8 französische Einheiten in England zum Zeitpunkt des Falls Frankreichs.

Verteidigung wird hauptsächlich durch französische Armeen + englische Corps erfolgen um den Deutschen einfach nur Zeit rauben. Angriffe erfolgen grundsätzlich nur durch die Engländer über das Landungshex oder auf sehr geschwächte deutsche Einheiten da ohne HQ die Angriffsergebnisse sehr dürftig sind.

Die englische Flotte wird hier meist nur auf U-Boot Jagd gehen und versuchen die Carrier in der Erfahrung zu steigern, evtl. Angriff auf Irland wodurch sich aber der Kriegseintritt der USA um mindestens 2 Runden verzögern wird.

Die Corps-Verteidigung ist eine Strategie auf ein langes Spiel mit dem Ziel dem Deutschen einen bärenstarken D-Day zu verpassen und das Spiel im Westen zu gewinnen.

#### **Nach Frankreich:**



*England*

Der Engländer muss sich auf begrenzte Aktionen beschränken, dann dort aber mit starken Kräften präsent sein.

Das kann vor Algerien sein um den Italienern eine Landung bei Algier zu vermiesen und evtl die gesamte italienische Flotte zu versenken oder eine Aktion vor Dänemark sein um den Deutschen während der Norwegen Aktion einen Strich durch die Rechnung zu machen.

Sobald aber deutsche Jets herangezogen werden muss die englische Flotte den Rückzug antreten, niemals riskieren, dass die Deutschen die englische Flotte aus der Luft stark dezimieren.

Eine gute Möglichkeit bei Jet-Forschungsvorteil ist es die Deutschen in Frankreich zu intercept ihrer unterlegenen Jets zu zwingen. Man besten wenn man dadurch einige gegnerische Jets durch zusätzlichen Einsatz der Carrier komplett vernichten kann.

Unerfahrene Achsenpieler ziehen schon mal 3 Jetstaffeln bei Paris zusammen und wundern sich dann das der Engländer 2 Jets in einer Runde killt.

Grundsätzlich gilt es den Achse-Spieler MPP-Verluste zuzufügen um ihm im Aufbau seiner Barby-Streitkräfte zu stören. Sei es mit besetzen von Bergen bzw. zerbomben des Hafens bis zum bebomben der französischen Mine oder des Hafens von Brest.

Außerdem geht es darum seine Carrier/Flugzeugträger in der Erfahrung zu steigern weil die im späteren Spiel enorm wichtig werden.

## Nach Beitritt der USA:



*USA*

Der Amerikaner hat grundsätzlich die Rolle des Bodenkämpfers und der Engländer des Luftkämpfers. Nicht der Versuchung unterliegen mit dem Amerikaner viele Jets zu rüsten!

Die Amerikaner sollten sich ausschließlich darauf konzentrieren einen starken D-Day in Form von US-Bodentruppen zu präsentieren. Daher schnellsten HQ rüsten und danach ausschließlich Armeen und ein paar Corps.

Im späteren Verlauf ist es dem Ami möglich alle 2 Runden eine neue Armee zu rüsten! Das Ziel des Amis ist es bis zum D-Day einfach nur Bodentruppen zu sammeln und den Engländer ein wenig im Luftkampf zu unterstützen. Aber darauf achten, dass möglichst kein Geld in die Reparatur des/der Jets investiert werden muss, das schwächt alles den D-Day.

## Barbarossa:



*UdSSR*

Ziel des Russen ist es einfach die Deutschen aufzuhalten und zu verhindern das sie die Frontlinie Lenigrad, Smolensk, mittlere Mine Rostov bis Sewastopol erreichen und darauf bauen, dass die AngloAmerikaner das Spiel im Westen gewinnen. Hierzu Frontlinien in Mittlerrussland mit Unterstützung der natürlichen Hindernisse wie Fluss und Sümpfe aufbauen.

Nicht zu weit vorne anfangen zu verteidigen. Kiev sollte der westlichste Verteidigungspunkte sein und sobald das fällt entlang des Djepers über mittlere Mine, Minks bis Riga.

Nicht der Versuchung nachgeben den Deutschen freiwillig Boden zu lassen um Zeit zu gewinnen, dass geht 100%tig nach hinten los.

Man sollte wenn Positionen nicht zu halten sind in die nächste Frontlinie zurückweichen und diese dann solange es geht zu halten.

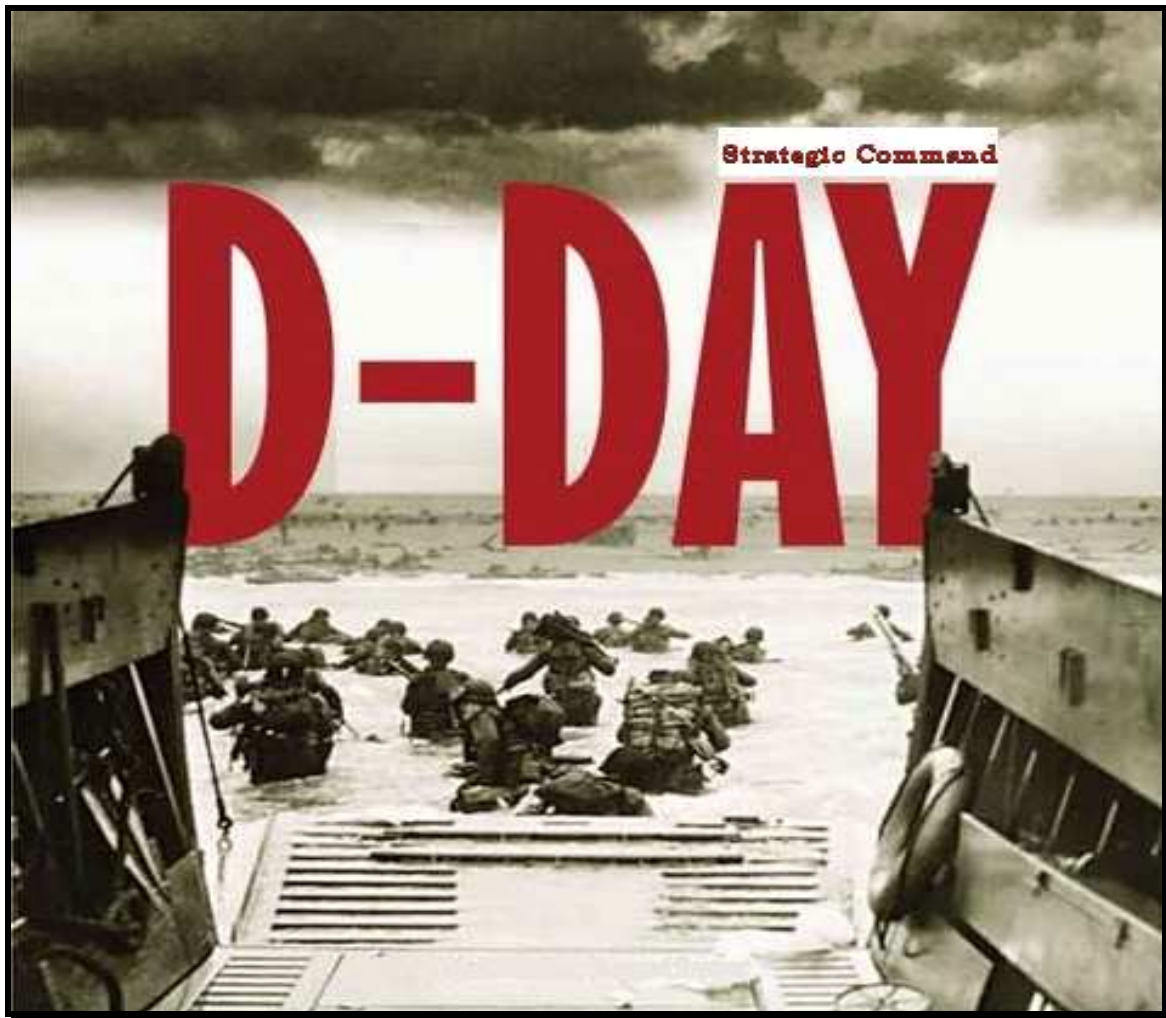
Versuchen den Deutschen einen Angriff auf Moskow schmackhaft zu machen weil dann die sibirischen Truppen ins Spiel kommen.

Nach dem Fall Leningrads braucht man normalerweise keine Truppen mehr nördlich Moskows mehr. Rückt der Deutsche vor kommen Verstärkungen und das ist das Ziel.

Immer versuchen den Deutschen Verluste mit Gegenschlägen zuzufügen, daher schnellsten HQs rüsten um zumindest 1-2 starke Kampfgruppen im Hintergrund für Gegenschläge parat zu haben.

Bei entsprechenden BID kann Finnland erobert werden um zusätzliche MPP zu erhalten. Nur MUSS dies gut vorbereitet sein. Zumindest Hafen zerschießen das der Deutsche keinen Nachschub reinwerfen kann.

Schafft es der Russe den Deutschen vor der o.g. Frontlinie zum stehen zu kriegen ist ein Gewinn der Allies wahrscheinlich.



## **D-DAY:**

Grundvoraussetzung für einen erfolgreichen D-Day ist die Dominanz in der Luft. Bevor die nicht halbwegs sichergestellt ist hat ein D-Day wenig Chancen auf Erfolg

Hauptziel ist natürlich Brest mit dazugehörigen Hafen. Alternativ kann aber auch Bergen/Norwegen das Ziel sein wenn die Deutschen zu starke Luftstreitkräfte in Frankreich haben und hier keine Lufthoheit gewonnen werden kann.

Aber Finger weg von Portugal/Spanien als D-Day Ziel. Hier hat der Alliienspieler nur eingeschränkte Versorgung und ein Scheitern ist vorprogrammiert.

Die Amerikaner müssen zumindest 1 HQ bereit haben um die gelandeten Armeen zu unterstützen. Bevor das HQ nicht gerüstet ist brauchen die Amis gar nicht an eine Landung denken.

Sobald die AngloAmerikaner erfolgreich gelandet sind immer weiter US-Einheiten nachrücken und nachschicken und vor allen versuchen den Deutschen Ressourcen zu stehlen. Angefangen über Bordeaux bis Marseille und ganz Spanien/Portugal bzw. nach einer Landung in Norwegen komplett Skandinavien.

Zum Besetzen der eroberten Ressourcen dienen dann die Frei-Französischen (geretteten) und noch vorhandene englischen Corps. Angreifen tun grundsätzlich nur HQ-versorgte Amerikanische Armeen.



### **Engländer:**

Benötigt werden ausschließlich JET und LR-Forschung. Chits hier auch möglichst gleichmäßig verteilen und für Jet am Ende 4 Chits einsetzen und für LR 3 bis die angestrebten Ergebnisse vorliegen (meistens JET-5 und LR-2).

### **US-Amerikaner:**

Vorrangig AT-Forschung. Aber bezüglich Erfolgchancen auch lieber auf Jet und AT verteilen um die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges zu erhöhen auch wenn nur 1 Jet vorhanden sein sollte. Am besten 2 Chits auf AT und 1 Chit auf Jet.

### **Russen:**

Die Russen brauchen unbedingt AT und Jet-Forschung. Hier aber auch um die Erfolgchancen zu erhöhen bei entsprechenden BID noch Chits auf LR und Panzer.

### **TIPPS:**

*Wie bereits angesprochen geht es für den Engländer nach Frankreich nur darum der Achse MPP-Verluste zuzufügen.*

*Da bleibt es jedem selber überlassen sich was einfallen zu lassen. Aber unbedingt darauf achten immer mit starker Anballung seiner Truppen zuzuschlagen da man ja nur eine begrenzte Anzahl hat und der Achse nur punktuell überlegen sein kann. Nicht versuchen an mehreren Stellen gleichzeitig aktiv zu werden.*

*Eine sehr oft gespielte Möglichkeit ist es seine Carrier und Jets bei Bergen einzusetzen um hier auch gleich den Erfahrungswert der Carrier zu steigern. Aber unbedingt darauf achten das die Carrier nicht beschädigt werden weil die Reparatur ist teuer. Sollte der Deutsche dann Jets nach Norwegen verlegen einfach auf Brest umschwenken. Auch Verlegungskosten sind MPP-Verluste der Deutschen.*

*Immer dran denken, dass der Ami die Bodentruppen der Westalliierten stellt. Den Fehler mit den Amis viele Jets zu rüsten ist nur zu bekannt. Nur mit Jets ist der Krieg im Westen nicht zu gewinnen und daher bekommt der Engländer die Aufgabe LUFT- und der Ami die Aufgabe BODENKAMPF. Bei entsprechenden BID kann man vielleicht einen US-Jet zusätzlich rüsten der aber auch nur der Unterstützung der Engländer dienen kann.*

*Bei den Russen nicht am Einsatz der Forschungspunkte sparen. Erst bei entsprechenden Erfolgen kann der Russe starke Gegenschläge unternehmen. Zumindest muss AT-Gleichstand erzielt werden um erfolgversprechende Gegenangriffe zu starten und natürlich ist auch nur bei mindestens Jet-Gleichstand an erfolgreiche Intercepts zu denken.*

*Dann auch unbedingt HQs rüsten. Ein Angriff ohne HQ-Versorgung geht nie gut.*