

Strategic-Command Grundlagen

Standard Spiel ist 1939 Fall Weiß, alle Optionen aktiviert (Kriegsnebel, Franzosen, Partisanen, verbrannte Erde) außer Krieg in Sibirien (d.h. die Sibirier kommen), alle Nationen auf zufällig. Zugzurücknahme Option deaktiviert (keine Zugrücknahme).

Polen sollte in 4 Runden kapitulieren. Falls Polen in der fünften Runde noch nicht kapituliert hat, steigt die russische Kriegsbereitschaft um 2%, jede nachfolgende Runde um 10%.

Um die russische Kriegsbereitschaft (=Readiness) niedrig zu halten muss nach der polnischen Kapitulation mind. 1 Einheit (EH) in einer der beiden Grenzstädte stehen bleiben. Ab Oktober 1940 sollte man insgesamt 3 EH platzieren und zwar **genau an der deutsch-russischen Grenze**.

EH in Rumänien sind irrelevant für die Kriegsbereitschaft. Man braucht die 3 zwar eigentlich erst wenn die Verbündeten (Ungarn, Rumänien, Bulgarien, evtl. Spanien) beitreten, allerdings ist man ja kein Hellseher und sie treten zufällig ab November 1940 bei (daher EH bereit ab Oktober). Für den Fall das die Verbündeten aus irgendwelchen Gründen (z.B. Spanien nicht mehr neutral) nicht beitreten, braucht man die 3 EH allerspätestens im Januar 1941. EH die in Rumänien stehen, sind für die Kriegsbereitschaft irrelevant.

Falls nicht genügend EH an der Grenze stehen (oder zuviele, aber das passiert normal erst kurz vor Barbarossa, dem deutschen Überfall auf Russland), steigt die russische Kriegsbereitschaft um 10 %/Runde. Mit genügend EH um 0 !.

Ab 22.Juni steigt die russische Kriegsbereitschaft allerdings unabhängig davon um 2-6 % (zufällig) /Runde – sonst hätte man ja auch nie Krieg mit den Russen.

US Kriegsbereitschaft steigt ab 2. Februar 1941 um 4%/Runde

Falls die Alliierten eine ihrer Positionen im Mittelmeer unbesetzt lassen (Gibraltar, Algier, Malta, Alexandria, Beirut), steigt die Italienische Kriegsbereitschaft um 2-10 %/Runde (abhängig von Anzahl + Zufall).

Wenn Deutschland die Niederlande nicht in Runde 2 angreift, überfallen manchmal die Alliierten diese zuerst („Dutch gambit“ oder „LC gambit“ genannt). Gibt MPP's und eine exzellente Verteidigungslinie hinter dem Fluss. Wenn Deutschland daraufhin allerdings gleichzeitig Brüssel und die Maginotlinie angreift, steigt die italienische Kriegsbereitschaft um 10% pro Runde. Damit hat man eine zweite Front im Süden und auch genügend MPP um den Alliierten Paroli bieten zu können. Statt einem dritten Hauptquartier (HQ) sollte man in diesem Fall lieber eine zusätzliche Luftflotte bauen, muss dann aber die HQs überlegt einsetzen, sodass sie die Kampfseinheiten an der Front versorgen und nicht irgendwelche EH im Hinterland. Am besten alle überflüssigen EH aus der Reichweite der HQ's (5 Hexefelder) bewegen.

Unabhängig davon: immer schön eine feindliche EH nach der anderen vernichten und langsam aber sicher vorrücken. Mit 2-3 Land EH angreifen, dann 3-4 Luftflotten hinterher. Immer darauf achten dass die Kampfseinheiten auch von Hauptquartieren unterstützt werden.

Dieser Spielzug ist oft tödlich für unerfahrene Achsen-Spieler aber nach den ersten 5 Niederlagen oder so, lernt man wie man dagegen angeht. Diese Strategie ist nur nützlich wenn man die Achse in Frankreich besiegen kann oder dort zumindest bis weit in 1941 hinein aushält. Gegen einen erfahrenen Spieler ist dies jedoch kaum möglich und langfristig ist diese Strategie ein erheblicher Nachteil für die Alliierten (Russland und die USA mögen das gar nicht). Also kein Grund zur Sorge, falls euer Gegenspieler das versucht... zumindest sobald ihr etwas Übung habt.

Wenn die Alliierten den Niederlanden nicht den Krieg erklären und auch keine EH im Mittelmeer bewegen, tritt Italien erst in den Krieg ein, wenn Deutschland vor Paris steht. Eine EH max. 1 Hex entfernt = 20%/Runde Italienische Kriegsbereitschaft. Allerdings bringt auch jede Kapitulation einer feindlichen Nation 5% (z.B. Polen, Dänemark,

Niederlande...).

Frankreich kapituliert im Gegensatz zu allen anderen Staaten sobald die Hauptstadt (Paris) erobert ist, unabhängig davon wie viele EH noch existieren. Bei allen anderen Ländern steigt die Wahrscheinlichkeit einer Kapitulation mit jeder vernichteten Einheit (sobald die Hauptstadt erobert ist) und erreicht 100% wenn keine EH mehr existiert.

Sobald Frankreich fällt, wird Vichy Frankreich geschaffen. Alle Alliierten EH auf Vichy Territorium kapitulieren! (incl. UK und kanadischen EH). Französische EH auf UK Territorium - welches zu Spielbeginn UK gehörte (z.B. England, Ägypten, Gibraltar, Malta, nicht jedoch Kanada oder eroberte Gebiete) – werden zu freien Franzosen. Schiffe und Transporter haben dafür unabhängig vom Standort eine Chance von 20%.

Spanien: Sobald Spanien nicht mehr neutral ist, werden die Achsen- Verbündeten nicht mehr beitreten (Ausnahme: Finnland). Also sollte die Achse mit der Kriegserklärung warten bis Ungarn und Rumänien beigetreten sind (Bulgarien hängt nur von den beiden ab, kommt also daraufhin auf jeden Fall), sonst treten sie nicht mehr bei. Spanien kann auch freiwillig der Achse beitreten, sobald Achsen-EH bei Manchester und London stehen (Sealion).

Norwegen/Schweden: Sobald Schweden erobert ist, haben sie über Dänemark eine virtuelle Landverbindung nach Berlin und der Nachschub steigt von 5 auf 8. Dasselbe passiert in Afrika: Gibraltar ermöglicht eine virtuelle Verbindung (Nachschub von 5 auf 8/10) zwischen Berlin und Nordafrika. Das ist vor allem wertvoll sobald man Ägypten und Irak erobert hat. Virtuuell daher, weil operieren von EH nicht möglich ist, nur die Versorgungslage verbessert sich (+die MPP Einnahmen).

Kanada: sobald eine EH der Achse dort landet, tritt die USA in der nächsten Runde in den Krieg ein (Kriegsbereitschaft erhöht sich um 100%!). Daher sollte man nicht zu früh dort landen. Umgekehrt brauchen die Alliierten Kanada ziemlich lange nicht zu schützen, da ja niemand ungestraft landen kann.

Sealion (Achsen EH landen in England): Sobald eine EH nur noch ein Hex von London ODER Manchester entfernt ist, erhöht sich die US-Kriegsbereitschaft um 10%/Runde und die russische ebenfalls um 10%/Runde (allerdings die russische erst nach Januar 1941, davor erhöht sich nur die amerikanische). Also immer die Flotte und/oder genügend alliierte Truppen bereithalten um eine frühe Invasion abzuwehren.

Betreff Flugzeugträger (Flugzeugträger): Diese sind sehr schwach am Anfang (gegen Luftflotten). Aber mit Technologie (ab Lv3 Jets + Lv2 Reichweite) und Erfahrungspunkten werden sie zu tödlichen Waffen. Erfahrung erhöht den ausgeteilten Schaden und reduziert den erlittenen. Flugzeugträger sammeln recht einfach Erfahrung durch Bombardierung von Landeinheiten. Mit 4 Medaillen Erfahrung (=gesammelt nach 20 erfolgreichen Angriffen ohne Gegenwehr) sind sie dann nahezu unzerstörbar. Deshalb sollte die Achse dies niemals gestatten!

Entweder die Landeinheiten ins Landesinnere zurückziehen und sobald alliierte Truppen landen, diese zerstören, oder zumindest eine Luftflotte als Schutz stationieren. Flugzeugträger sind Schiffe und greifen auch mit diesem Wert an/verteidigen sich mit diesem. Mit Jets steigt ihre Kampfkraft gegenüber Luftflotten. Luftflotten aber können ihre Werte gegen Flugzeugträger nicht durch Technologie steigern. Dieser Vorteil ist auch nötig, schließlich sind sie so ziemlich der einzige Vorteil der Alliierten gegen die Achse. Ansonsten sind diese an Material (MPP) und Einheiten weit unterlegen. Das können sie nur durch überlegten Einsatz ihrer Flugzeugträger, Schiffe und Landungstruppen ausgleichen.

Noch kurz zum Bid System: inzwischen ist es bei Battlefront Spielern üblich mit einem Bid zu spielen. D.h. Die Spieler bieten einen MPP Startbonus für die Alliierten um mit der Achse spielen zu dürfen (ist zwischen 2 Veteranen im Vorteil). In der Panzerliga werden sowieso beide Seiten gespielt, hier sollte man sich auf was faires einigen mit dem beide Seiten leben können. Üblich sind vorwiegend das 1:8 System (1XUK, 8xRussland) oder auch ein reiner Startbonus nur für Russland. Im Schnitt liegen die Gebote so zwischen 100-200 (1:8, d.h. 100-200MPP für UK, 800-1600MPP für Russland) Eingestellt wird das vom Host vor dem Spiel im Editor. Wahrscheinlich werden aber auch noch ein paar entsprechend geänderte Szenarien in der Panzerliga zur Verfügung gestellt.

Allerdings darf man nicht vergessen dass der Hauptvorteil der Alliierten der Überraschungseffekt ist, da sie sehr mobil sind und die Achse nicht weiß wo der Feind zuschlägt. Solange der Achsenspieler noch nicht sehr erfahren ist und alle üblichen Vorkehrungen/Gegenmaßnahmen kennt (so ab 50+ Einzelspiele...) kann es also durchaus sein, dass die Alliierten im Vorteil sind. Zwischen zwei neuen/intermediate Spielern ist deshalb ein Bid nicht unbedingt nötig, da hier oft sogar die Alliierten die besseren Karten haben.

© 2003 Terif