

## Strategic-Command Strategie-Handbuch

Besser 1 Einheit (EH) mit Hauptquartier (HQ) Unterstützung, als 2 EH ohne HQ (kämpft beinahe genauso gut, ist billiger und nimmt weniger Platz weg).

Wenn nicht genügend HQ's vorhanden sind um alle EH versorgen zu können, immer darauf achten dass die Kampfeinheiten unterstützt werden (welche man zur Verteidigung nutzt, bzw. nächste Runde zum Angriff) und nicht irgendwelche unwichtigen Korps im Hinterland. HQ's haben eine Reichweite von 5 Hexes und unterstützen immer (max. 5) EH in der Nähe zuerst. Wenn also z.B. 5 EH als Ring nur 1 Hex entfernt stehen, dann werden genau diese 5 EH versorgt und keine anderen. Wenn keine 5 EH 1 Hex entfernt stehen wird bei 2 Hex Entfernung nachgeschaut ob dort EH stehen, dann bei 3 usw. bis die 5 zu unterstützenden EH voll sind. Bei mehreren konkurrierenden HQ's wird's allerdings komplizierter, da blickt selbst der Computer oft nicht durch und unterstützt manchmal recht willkürlich die EH (zumindest ab einer Entfernung von 3 Hexes), hier ist dann ein guter Zeitpunkt zum fluchen, wenn der olle Compi mal wieder grad die falschen EH unterstützt.

Wenn man ein Schiff im Hafen platziert und eine Landeinheit in die Transporter schickt, erscheint dieser ein Hex entfernt (der Hafen ist ja besetzt und in SC gibt's kein EH stapeln). Diesen Transporter kann dann im selben Zug auch gleich wieder entladen werden. Besonders nützlich z.B.: von London nach Frankreich in einem Zug, gleiches von Manchester nach Irland und Kiel nach Kopenhagen.

Als Angriffsreihenfolge hat sich bewährt: die stärkste EH zuerst (Army/Panzer), am Schluss dann die Luftflotten (gibt natürlich auch Ausnahmen, speziell wenn der Gegner verschanzt ist). Luftflotten sind am mobilsten und eignen sich am besten um feindlichen EH den Todesstoss zu versetzen. Nachdem die schweren EH angegriffen haben, sieht man wo die Luftflotten am besten eingesetzt werden können. Vernichtete EH neu zu kaufen ist schließlich doppelt so teuer wie beschädigte wieder zu reparieren. Ziel ist daher immer die feindlichen EH zu vernichten. Deshalb die Angriffe konzentrieren und dort den Feind vernichten und nicht an möglichst vielen Stellen angreifen und den Feind nur beschädigen.

Wenn ein Hafen nicht bewacht ist (oder nicht mehr, nachdem die feindliche EH zerstört wurde), kann man ihn übernehmen indem man eine Landeinheit hinbewegt. Daraufhin kann man mit seinen Truppen noch im selben Zug via Hafen landen.

Steht zwar auch im Handbuch und sollten alle wissen...aber offenbar lesen viele kein Handbuch oder so: in der oberen Zeile des SC Bildschirms werden die erwarteten Kampfresultate angezeigt, wenn die eigene EH aktiviert ist und man den Cursor auf die feindliche EH bewegt. Das hilft enorm bei der Planung der Angriffe und man sieht auch ob der Angriff sinnvoll ist, oder nicht, speziell sieht man welches Angriffsziel man zerstören kann und welches nicht und ob man umplanen muss. Die tatsächlichen Resultate weichen von den erwarteten Kampfresultate nur um +-1 ab.

Es lohnt sich auch einen Blick auf die Angriffs- und Verteidigungswerte der einzelnen EH zu werfen (Handbuch oder Kaufsektion im Spiel). Da sieht man z.B. dass der Bombereinsatz (Angr. 1) gegen Panzer (Vert. 3) - und andere Landeinheiten - nicht sehr empfehlenswert ist, genauso wenig wie Bomber(1) ohne Geleitschutz gegen Luftflotten (3). Umgekehrt sollte man Luftflotten (vert. 0) nicht zum Blocken feindlicher Armeen (Angr. 8!) an der Frontlinie missbrauchen...

### **Länderspezifisch:**

Um Norwegen in einer Runde zu erobern, nimmt man 2-3 Luftflotten (in Dänemark), 2 Armeen (oder Panzer) links und rechts von Oslo, sowie ein Korps um den Hafen zu

kapern und noch eine Einheit um dann die Hauptstadt einzunehmen.

Vichy Frankreich kann ebenfalls in einer Runde erobert werden, wenn man Marseilles und Algier gleichzeitig einnimmt.

Wenn die Alliierten Portugal angreifen, tritt Spanien der Achse bei sobald Frankreich gefallen ist.

Wenn Spanien nicht mehr neutral ist, treten Ungarn, Rumänien und in der Folge auch Bulgarien nicht der Achse bei.

Wenn in der Folge die Achse diese Länder angreifen will, sollte sie vorsichtig sein: Ungarn und Bulgarien erhöhen die US/USSR Kriegsbereitschaft so wie ein normales kleines Land (z.B. Norwegen/Dänemark), aber Rumänien gehört praktisch zu Russland und die Kriegserklärung an Rumänien erhöht die russische Kriegsbereitschaft um ca. 15-25%, also besser Finger weg, solange man noch nicht für Russland bereit ist!

Niemals Jugoslawien von sich aus angreifen bevor man mit Russland im Krieg ist! Zum einen kommt sowieso der jugoslawische Coup, zum anderen mögen das die Russen überhaupt nicht und man befindet sich recht schnell mit ihnen im Krieg.

Hier nun noch ein letzter Teil über mögliche Strategien für Frankreich und Russland. Ich beschreibe nur jeweils 2 Basisstrategien (Defensiv + Offensiv), denn das macht ja gerade den Spaß im Spiel aus: neue Strategien zu entdecken/entwickeln, angepasst an den jeweiligen Gegenspieler. Es gibt hunderte/tausende mögliche Strategien und alles hängt sehr stark von der Situation und dem Gegner ab.

Ganz grundsätzlich müssen die Alliierten sehr langfristig planen und sich relativ früh für eine Strategie entscheiden. Sie haben weder die MPP (um Verluste zu kompensieren), noch die Zeit (Schiffe fahren nicht so schnell von England ins Mittelmeer und umgekehrt, wohingegen die Achse ihre Truppen innerhalb einer Runde operativ ans andere Ende der Welt verlegen kann).

Die Achse wird einen Einfrontenkrieg gewinnen. Entscheidend ist es, rechtzeitig eine zweite Front aufzubauen sobald Russland überfallen wird. Die Achse muss sich dann entscheiden, an welcher Front sie in die Offensive geht und an welcher sie in der Defensive ist. D.h. entweder sind sie in Russland stark + rücken schnell vor, gleichzeitig erobern die westlichen Alliierten allerdings langsam aber sicher Frankreich und Spanien. Oder sie werfen alles in den Westen, damit können sie die Invasionsstreitkräfte vernichten, dadurch erhält Russland jedoch wiederum die Möglichkeit stark zu werden und die Achse von Osten her aufzurollen.

Oftmals ist es ein Wettlauf: entweder ist die Achse zuerst in Stalingrad und im Ural, oder die Alliierten erreichen zuerst Berlin bevor Russland kapituliert und die Achse ihre Truppen zurückführen kann. Falls die Achse genug MPP hat um an beiden Fronten sehr stark zu sein, dann hat entweder der Alliierte Spieler in den Spieljahren zuvor schon einiges falsch gemacht (dann hilft nur noch die bedingungslose Kapitulation) oder es ist ein Bluff mit den letzten Reserven (z.B. kann man Forschungspunkte auch wieder verkaufen, gibt immerhin bis zu 1250 MPP's und kann einen kurzfristig recht stark erscheinen lassen).

Frankreich:

1. Defensiv: Korps-Verteidigung; jedes Hex von den Niederlanden bis Paris wird mit Korps zugepflastert, jede Lücke wird umgehend gestopft falls der Gegner nicht in sie vorrückt. Evtl. kann man die 5 franz. Armeen für begrenzte Gegenangriffe nutzen um 1-2 EH zu vernichten und die entstandenen Lücken wieder mit Korps aufzufüllen. Bei dieser Verteidigung kann Deutschland zwar 1-2 Korps / Runde vernichten und langsam aber sicher vorrücken, allerdings dauert es mindestens bis May, eher aber bis Juli 1940 (abhängig von Glück/Können des Gegners) bevor Paris und damit Frankreich fällt.

2. Offensiv: Kauf eines franz. HQ's (z.B. durch Auflösen der Luftflotte (LF) und 2er Kriegsschiffe), dieses sollte immer so platziert sein, dass es die 5 Armeen unterstützt und nicht die Korps. Britische Korps werden zum Blocken in der ersten Reihe benutzt, sobald eine Deutsche EH durchbricht, oder sich sonst eine gute Gelegenheit ergibt, rücken die 5 Armeen vor und zerstören die feindliche Einheit. UK/franz. Korps werden immer zum Blocken und zum Schutz der Armeen eingesetzt. England ist für die Luftunterstützung von London aus zuständig. Allerdings möglichst erst wenn ein UK HQ gebaut worden ist, die Luftflotten in die Schlacht werfen. Ohne HQ sind Luftgefechte sehr teuer und beschädigen den Feind nur minimal.

Russland:

Hier hängt die Strategie sehr stark vom bisherigen Kriegsverlauf ab und wie weit und mit wie vielen und welchen Truppen die Achse in Russland einmarschiert ist.

1. Allgemein/defensiv:

Nutze die natürlichen Verteidigungslinien. Bei Einheiten die von Flüssen oder aus Sümpfen heraus angreifen müssen, wird der Angriffswert halbiert. Also die eigenen EH dahinter eingraben lassen und der Gegner hat ,ne harte Zeit da durchzubrechen. Gute Verteidigungslinien sind anfangs beispielsweise Riga-Minsk-Kiev-Odessa oder auch hinter dem Fluss Dnjepr westlich von Smolensk und Rostov. Sobald der Gegner richtig durchgebrochen ist und man das Loch nicht mehr stopfen kann, zur nächsten Verteidigungslinie zurückziehen.

Zur Verteidigung nutzt man am besten billige Korps, leicht zu ersetzen und halten den Feind trotzdem auf. Panzer sind zwar die besten EH in der Verteidigung, aber auch die teuersten ...und Russland hat nicht allzu viele Ressourcen zur Verfügung.

Immer auf die eigenen Hauptquartiere aufpassen! Manche Spieler versuchen mit ihren Luftflotten die feindlichen HQ's zu zerstören. Das lässt sich recht einfach vermeiden:

HQ's entweder außer Sicht/Angriffs-Reichweite der Luftflotten stationieren, denn HQ haben eine Reichweite von 5 Hexfeldern, die Versorgung kommt von den russischen Städten, sie müssen also nicht an der Front stehen – und sollten sie als Russen auch nicht. Immer mögliche Fortschritte des Gegners in der Reichweite beachten.

Oder wieder natürliches Verteidigungsgelände nutzen: Gebirge ist das Beste, dann noch eingraben und das HQ ist nahezu unzerstörbar durch Luftflotten. Da braucht der Feind schon viel Glück und normal mindestens 10 Luftflotten um das zu schaffen. Man muss zwar reparieren, aber hey... mit der Streitmacht hätte der Gegner eine Menge Fronteinheiten platt machen können, so braucht man nur ein paar MPP um das HQ zu reparieren. Ebenfalls gutes Gelände sind Städte (dort sollte man sich allerdings wirklich eingraben, bietet sonst keinen wirklich guten Schutz) und zur Not noch Wald.

Falls der Gegner ziemlich viele Luftflotten in Russland hat, dann hat er wenige Landeinheiten und/oder im Westen steht nichts mehr. Das gilt es auszunutzen z.B. durch Gegenangriffe oder besser durch eine Invasion im Westen. Nie vergessen: Russland ist nicht allein und die Alliierten dürfen der Achse nie lange erlauben einen Einfrontenkrieg zu führen.

Gerade mit einer Korps-Verteidigungslinie kann es ganz nützlich sein ein paar Hexfelder hinter der Front einige Armeen/Panzer mit HQ Unterstützung bereitzuhalten. Entweder um Frontdurchbrüche zu schließen oder um bei Gelegenheit einen Gegenangriff zu starten.

Die Sibirische Verstärkung kommt sobald sich feindliche EH Moskau oder einer der Städte östlich davon nähern (Ausnahme: Russland ist sehr stark und hat zu viele EH (irgendwas über 50, aber das ist nur ne Schätzung), allerdings sollte die Achse dann erst gar nicht so weit kommen)

Dies kann man nutzen, indem man die Gegend zwischen Leningrad und Moskau nicht unbedingt verteidigen muss, sondern seine EH woanders einsetzen kann - wenn die Achse auf Moskau vorrückt bekommt man ja Verstärkung, wenn auch erst mit einer Runde Verspätung (die Sibirier erscheinen am Ende des alliierten Zuges).

## 2. Einige offensive Strategien:

Falls die Achse nur schwach in Russland angreift, oder die Verteidigungslinien gut halten und man ein paar MPP's/EH übrig hat, kann man entweder direkt die deutschen Linien angreifen oder besser ein paar kleinere Nationen erobern um die eigene Ressourcenlage aufzubessern.

Erstes Ziel ist Finnland. Da diese sowieso der Achse beitreten (40% Chance jede Runde solange entweder USA noch neutral sind, oder mind. eine Achseneinheit vor Leningrad steht), bietet es sich an Finnland auf jeden Fall zu erobern. Um zu verhindern das die Achse Verstärkungen bringt, kann man den Hafen von Helsinki bombardieren, so dass er unter 5 ist (also auf = 3 bomben, da am Anfang der Achsen Runde ja wieder eins dazukommt). In einem beschädigten Hafen können keine Transporter aus- und eingeladen werden.

Falls Russland stark genug ist und auch mit seinen Luftflotten einigermaßen mithalten kann, ist Schweden (+Norwegen) die nächste Option.

Ein Angriff auf die Türkei macht den Weg frei zum wertvollen Irak, falls die Achse es erobert hat. Allerdings muss man mit einigen Transportern vom Schwarzen Meer aus nahe Istanbul landen, um den Landweg für die Achse abzuschneiden. Ansonsten könnten sie Verstärkungen in den Nahen Osten operieren, was das Ende der Offensive wäre.

Noch ein Letztes zum Abschluss:

Habt immer die Gesamtsituation vor Augen. Die Ressourcen sind recht gut ausbalanciert: hat jemand viele Luftflotten, dann hat er dafür wenig/schwache Bodentruppen. Baut jemand eine Menge U-Boote fehlen die Ressourcen ebenfalls wieder woanders. Gewöhnlich ist eine gut gemischte Truppe die beste Wahl. Sobald jemand einseitig produziert, kann der Gegner das nutzen und die passende Gegenstrategie wählen.

Die Achse mag an einer Front stark sein, aber dann ist sie schwach an der anderen. Angriffe sollte man immer koordinieren, so dass wenn im Westen eine Invasion erfolgt, auch im Osten etwas Druck aufgebaut wird. Die Achse kann sich nie einen Zweifrontenkrieg leisten (wenn doch, dann hat die Alliierte Seite einiges falsch gemacht oder es ist ein Bluff), deshalb darf man ihr nie die Gelegenheit geben erst die eine Seite zu besiegen und sich anschließend der Anderen zuzuwenden. Als Achsenspieler ist es natürlich gerade die Kunst genau das zu erreichen.