

# Simulierte Landschlachten

## Vorwort

Vorab muss ich eingestehen, dass ich mich damit schwergetan habe, dieses komplexe Thema zu behandeln. Das hat auch damit zu tun, dass es bei simulierten Landschlachten viele verschiedene Herangehensweisen und mehr als einen Weg gibt, der zum Erfolg führen kann.

Die meisten der aktiven Spieler sind schon lange Jahre dabei und haben dutzende, wenn nicht mehr als hundert Schlachten geschlagen. Alle haben ihre eigenen Erfahrungen gemacht und vermutlich denkt nahezu jeder er sei kompetent auf diesem Gebiet. Es gibt ja auch kaum jemanden, der sich für einen schlechten Autofahrer hält.

Über die Jahre werden die Niederlagen vergessen oder ungünstigen Umständen angekreidet, während man die Erfolge feierlich in Erinnerung behält. Es ist nur menschlich, dass wir uns in Echokammern begeben, um unser Ego zu streicheln. Leider erschwert uns unsere Natur an dieser Stelle Fehler zu vermeiden und besser zu werden.

Ich nehme mich damit nicht aus, sondern spreche durchaus aus Erfahrung. Mitte oder Ende der 90er Jahre (als ich meine Schlachten noch zählte) kam ich zu dem Schluss, dass ich seit 150 simulierten Landschlachten unbesiegt geblieben sei und prahlte damit auch gelegentlich. Ich hielt mich schlicht für unbesiegbar; die Hybris nahm Gestalt an. Dann folgte ein Turnier für Simulierte Landschlachten. Mein persönlicher Anspruch war, mindestens das Finale zu erreichen. Allerdings scheiterte ich schon im Viertelfinale am späteren Gewinner des Turniers. Ich haderte damit, dass meine germanischen Truppen qualitativ schlechter waren, als seine Britannischen (Quirxel Games legte die Armeen fest) und er nur hauchdünn über das Verlustverhältnis gewann. Tatsache war allerdings – und ich brauchte eine Weile, um mir das einzugestehen – dass mein Gegner den besseren Ansatz hatte und meine Taktik kontern konnte. Unbesiegbar sieht halt anders aus ...

Es folgte dann nach und nach eine Phase der Reflexion. War ich vorher wirklich 150 Schlachten lang unbesiegt geblieben? Bei Licht betrachtet: nicht wirklich! Hier eine Schlacht mit einem kleinen Laufkeil (12 Stämme) verloren, dort 84 Horden Totalverlust als Perser. Außerdem hatte ich in dieser Zeit sehr viele Schlachten für andere Spieler geschlagen. Ich wurde häufig gefragt und es hatte meinem Ego geschmeichelt. In meiner kleinen Statistik wurden wohl auch nur Schlachten berücksichtigt, die ich als „nicht unhaltbar“ eingestuft hatte.

Lange Rede, kurzer Sinn: ich hatte mich über Jahre hinweg unbewusst selbst belogen und selbstgefällig Verbesserungspotential liegen gelassen. Denn zu dieser Zeit hatte ich von (fast) niemandem mehr Ratschläge annehmen wollen.

Warum erzähle ich das alles? Weil ich glaube, dass die meisten von uns inzwischen an einem Punkt angelangt sind, wo sie kein weiteres Steigerungspotential sehen. Man könnte auch sagen, beratungsresistent sind. Ich möchte dafür werben, mit meinen Thesen und Theorien, in einen inneren Dialog zu treten. Und sei es nur, um das Thema Simulierte Landschlacht mal aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten oder im Forum zu diskutieren. Es handelt sich hierbei aber um keinen Leitfaden, der als Blaupause für automatische Siege herangezogen werden könnte. So etwas kann es m.E. bei der Komplexität des Themas auch nicht geben.

## Struktur

Hier ein Überblick über die Themen, die ich ansprechen werde:

1. Basics
2. Truppentypen
3. Strategische Lage
4. Grobe Analyse
5. Individuelle Ziele
6. Erster Schlachtentwurf
7. Turning the tables
8. Analyse im Detail
9. Fallstricke
10. Logistik

### 1. Die Basics

Was eine Simulierte Landschlacht ist und wie sie zustande kommt dürfte jeder wissen, der sich die Mühe macht diesen Guide zu lesen. An dieser Stelle setze ich Regelkenntnisse voraus und gehe gleich einen Schritt weiter.

Wenn ich eine simulierte Landschlacht betrachte, so stelle ich mir als erstes die Frage: Kann diese Schlacht von beiden Seiten gewonnen werden oder steht der Sieger bereits fest? Wer mit neun Stämmen Stammeskrieger gegen 40 byzantinische Legionen antritt, der hat bereits im Vorfeld verloren. Wir wollen mal die unwahrscheinliche Möglichkeit ausklammern, dass der Spieler der überlegenen Seite über seine eigenen Füße stolpert.

Falls ich der Ansicht sein sollte, dass der Sieger bereits feststeht, so mache ich mir primär Gedanken darüber, wie ich meine eigenen Verluste minimiere und/oder die gegnerischen Verluste maximiere. Alle anderen Fragen sind an dieser Stelle nebensächlich.

Sobald ich aber zu dem Schluss komme, dass beide Seiten die Schlacht gewinnen könnten, kann ich nicht umhin mir tiefer gehende Gedanken zu machen. Zumindest wenn mir etwas an meinem Staat liegt.

Als ersten administrativen Schritt gestalte ich das Schlachtfeld deutlicher, um Details besser erkennen zu können. Üblicherweise vergrößere ich den Printout auf DIN A3 und markiere relevante Punkte farbig, z.B. Wald in grün. Bei besonders verzwickten Schlachten übertrage ich das Gelände gelegentlich sogar in eine vorbereitete Tabellenkalkulation. Auf elektronischem Weg habe ich die Möglichkeit viele verschiedene Ansätze auszuprobieren, ohne dass die Vorlage leidet.

Als nächsten Schritt markiere ich die Truppengattungen beider Armeen mit Textmarker. Z.B. grün für Infanterie, rot für Kavallerie, gelb für Bogenschützen etc. Die Verbandszahlen der einzelnen Truppentypen notiere ich am Rand für einen besseren Überblick.

Nun verfüge ich über eine Arbeitsgrundlage, die es mir erleichtert, mich gedanklich zu vertiefen.

## 2. Truppentypen

Hierbei geht es einerseits darum, sich einen Überblick zu verschaffen über Truppen, die an der Schlacht teilnehmen. Es geht aber noch einen Schritt weiter, bzw. chronologisch betrachtet, sogar einen Schritt zurück. Bereits bevor die Schlacht beginnt, im Grunde genommen bereits am Anfang einer Partie, sollte man sich Gedanken darüber machen, welche Truppen meines Reiches für eine simulierte Landschlacht besonders gut geeignet sind. Die eigene Aufrüstung sollte grundsätzlich darauf ausgelegt sein, eine homogene Armee von maximaler Qualität zu erhalten. Natürlich gibt es Einschränkungen, z.B. hinsichtlich der Kosten.

An dieser Stelle muss unterschieden werden, zwischen normalen Nahkampftruppen (üblicherweise MSI oder SWI), Kavallerie, Fernkämpfern und „Artillerie“ mit hoher Reichweite. Es hilft, wenn man sich bewusst macht welche Truppen für welche Aufgaben gut geeignet sind. Z.B. sind AXI in den meisten Fällen – abgesehen von Wald - nicht ideal für die erste Reihe, aber extrem gute Allrounder, so dass sie in einer Schlacht ein perfektes Bindeglied darstellen, um die primären Nahkämpfer mit den primären Fernkämpfern zu verbinden (z.B. RIN und PBS).

Besser ist es noch, wenn man sich bereits vor der ersten Schlacht bewusst macht, welche Truppen der nächste Gegner aufstellen kann. Bereits im Vorfeld kann ich mir Gedanken darüber machen, wie meine Armee im Vergleich qualitativ aussieht. Hier lohnt ein genauer Blick, um die verschiedenen Kategorien gegenüber zu stellen. Wie schneidet z.B. LIN im direkten Vergleich zu WAK oder PLG ab?

Hier beispielhafte Empfehlungen dafür, was manche Länder rüsten sollten. Es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit, sondern es stellt lediglich einen Leitfaden dar. Z.B. kann es durchaus Sinn machen, wenn Römer im späteren Spiel (andere) Kavallerie rüsten oder China STA, falls genug Erz vorhanden.

Reich	Nahkampf-Infanterie	Ergänzungs-truppen	Kavallerie	Fernkämpfer	Elite
Rom	RIN	AXI	EPI	PBS	RPK, RSK
Belgien	LIN	AXI	ESA, RLK	BSL, RBS, LLI	RPK, RSK, RIN
Germanien	WAK	CAK	GAR	BUS	PFA, STA
Mauretanien	BEB	KEF	SWB	BSL, BGS	KKP
Ägypten	MGF	KEF, AKG	STW	BGS	KKP, PFA, STA
Parthien	SKP		BAK	POS, BGS	PKP
Kushan	PLG	BAG	SAR	BGS	KPN, (PFA)
Skythe	BAG		SAR	BGS	KPN, PFA
Ostgote	WOK	AAK	GRE, SRC	BUS	AKP, PFA
Hunne	AAK		SAD, HFG	BGS, BBS	KPN
China	HGD		SAR	BGS	KPN, VSS, PFA

Die Truppen für die übrigen Reiche sollten sich anhand der Tabelle relativ leicht ableiten lassen.

Ein wichtiges Kriterium für Nahkampftruppen stellt bekanntlich der Schutzwert (SW) dar. Möchte man an dieser Stelle reguläre und irreguläre Truppen in ihrer Standhaftigkeit vergleichen, so sollte man den SW der regulären Truppe mit 0,6 multiplizieren. Auf diese Weise erhält man einen realistischen SW relativ zur Mannschaftsstärke.

### 3. Strategische Lage

Wenn ich eine simulierte Landschlacht vor mir habe, dann sollte ich mir möglichst früh Gedanken darüber gemacht haben, wie die strategische Gesamtlage einzuschätzen ist. Manchmal kommen diese Schlachten aber auch ein wenig überraschend und ich muss mich mit einer Situation auseinandersetzen, die ich so nicht geplant hatte.

Einige Spieler beurteilen die Gesamtsituation aus dem Bauch heraus und liegen damit manchmal goldrichtig. Allerdings ist die Fehlerquote dabei erfahrungsgemäß hoch, weil schon mal entscheidende Details übersehen werden. Ich empfehle deshalb eine systematische Betrachtung einiger Kernelemente.

- a. Welche Armee ist stärker?
- b. Welche Seite leidet mehr unter Abnutzungsschlachten?
- c. Welches Land ist wirtschaftlich potenter?
- d. Wie ist die Nachschubsituation für beide Seiten?
  - a. In Bezug auf frische Verstärkungstruppen
  - b. In Bezug auf Bürger und Güter für die Auffrischung der Armeen
- e. Können Armeen von Drittstaaten eingreifen und sind deren Armeen konkurrenzfähig?
- f. Für welche Seite arbeitet die Zeit?
- g. Erlange ich bereits einen strategischen Vorteil, wenn ich die Schlacht nicht verliere?
- h. Konservative Attacke vs riskanter Großangriff („All in!“)?
- i. Wie schätze ich meinen Gegner ein? Was für ein Typ Spieler ist er? Risikofreudig, konservativ ängstlich, detailversessen oder eher schludrig?

Allein anhand dieser Faktoren lässt sich schon erahnen, dass unterschiedliche Personen zu unterschiedlichen Schlussfolgerungen kommen können, selbst wenn sie dem gleichen Schema folgen.

Anmerkungen zu den o.g. Punkten:

Zu a. Das Verbandsverhältnis, sowie die Qualität der Truppen in der Spitze sind hier relevant. An dieser Stelle betrachten wir ausschließlich Einheiten, die wahrscheinlich in der aktuellen Schlacht eingesetzt werden.

Zu b. Hier ist die Qualität in der Breite ausschlaggebend. Wie stark sind die beteiligten Armeen noch, wenn man davon ausgeht, dass die erste Schlacht mit einem verlustreichen Unentschieden endet? Beispiel: Parthien schlägt eine Schlacht gegen das Reich der Kushan. Die Parther hätten 30 Verbände Kataphrakten, die Kushan davon nur 10, dafür 50 PLG und BAG. Damit hätten die Parther mehr Qualität in der Spitze, aber deutlich weniger in der Breite. Eine reine Abnutzung mit anschließender Folgeschlacht würde die Position der Kushan verbessern.

Zu f. Ein Krieg findet selten im Niemandsland statt. Meistens steht mindestens eine der kriegführenden Seiten unter erheblichem Druck. Um diesen Druck zu lindern ist häufig eine schnelle Entscheidung buchstäblich notwendig. Beispiel: Illyrien wird von Germanien angegriffen und germanische Armeen ziehen bereits seit zwei Monaten plündernd durchs Land. Illyrien verliert monatlich erhebliche Anteile seiner Bevölkerung, sowie Minen und vitale Produktionsstätten. An

dieser Stelle arbeitet die Zeit für Germanien und gegen Illyrien, welches Runde für Runde schwächer wird. Um den Krieg nicht zu verlieren, müssen die germanischen Armeen schnellstmöglich zur Schlacht gestellt, geschlagen und im Idealfall in der Folge vernichtet werden.

Zu g. Um bei dem o.g. Beispiel zu bleiben: Sollte es zur Schlacht kommen, so würde Germanien bereits ein Unentschieden genügen, damit die betr. Armee weiter erobern und den Druck erhöhen kann.

Zu h. Wenn zwei verfeindete Hauptarmeen aufeinandertreffen, so gibt es üblicherweise keine 65:35 Schlacht. Das Verbandsverhältnis wird eher Richtung 50:50 liegen. Es gibt hierbei eine Reihe von Varianzen. Die spieltechnisch Natürlichste ist dabei der Unterschied zwischen Römern und Barbaren, aufgrund unterschiedlicher Maxima hinsichtlich ihrer Aufrüstung. Theoretisch liegt dieser Wert bei 39 zu 59, was einem Verbandsverhältnis von 40:60 entspräche. Römische Staaten können allerdings deutlich leichter ihr Maximum rüsten als die meisten Barbaren. Darüber hinaus haben sie durch das Straßensystem in Europa und ihre Flotten bessere Möglichkeiten, um ihre Armeen langfristig schnell an die Front zu bringen und damit einen Tempo-Vorteil. In der Praxis ist daher (besonders im späteren Spiel ab ca. 202 a.D.) ein mittleres Verbandsverhältnis von 45:55, in manchen Konstellationen sogar von 50:50, m.E. realistischer.

Ich schweife ab. Um auf den Punkt zu kommen: Früher oder später werden sich die Verbandsverhältnisse bei Schlachten zwischen Hauptarmeen tendenziell annähern. D.h. dass selbst unterlegene Armeen häufig die Option auf einen gefährlichen Gegenangriff haben, zumindest aber in der Lage sind, eine starke Verteidigung um ihr Feldlager aufzubauen. Für die überlegene Seite bedeutet das im Umkehrschluss, dass es nahezu unmöglich ist einerseits das eigene Feldlager so zu schützen, dass eine Niederlage ausgeschlossen werden kann und andererseits einen Angriff zu fahren, der zu einem sicheren Sieg führen wird.

An dieser Stelle muss sich der Angreifer für eine Priorität entscheiden. Möchte er den Sieg um jeden Preis? Oder ist es wichtiger, eine Niederlage zu vermeiden? Entsprechend sieht dann die Sicherung des eigenen Feldlagers aus. Wer mit 100% seiner Verbände attackiert, der kann damit die größtmöglichen Siegchancen haben, aber eben auch das maximale Risiko einer Niederlage. In der Praxis sichern nach meiner Erfahrung die meisten guten Spieler ihr Feldlager trotzdem mit 3-6 Verbänden ab, wenn sie einen riskanten Angriff planen.

#### **4. Grobe Analyse**

Die Punkte 1-3 wirken auf den ersten Blick sehr umfangreich, aber mit ein wenig Übung sind sie schnell abgehakt und wir können flott ein erstes Fazit ziehen. Chancen, Risiken, Kriegsziele und der Faktor Zeit sollten an dieser Stelle ein Potpourri bilden, welches wir nun entflechten und unsere Prioritäten einfließen lassen. Dies ist vermutlich der subjektivste Teil in der Vorbereitung auf eine simulierte Landschlacht. Drei verschiedene Personen könnten an dieser Stelle, trotz identischer Informationen und Vorbereitung, zu gänzlich unterschiedlichen Schlussfolgerungen und Schlachtplänen gelangen. Und nicht notwendigerweise muss eins davon völlig falsch sein. Letztlich hängt vieles von den Aktionen unseres Gegners ab. Im Grunde geht es an dieser Stelle im Wesentlichen darum Wahrscheinlichkeiten auszuloten. Wie wahrscheinlich ist ein Gegen-/Angriff meines Gegners, wie groß meine Chancen, um die Schlacht zu halten/gewinnen, etc.?

## 5. Individuelle Ziele

Im nächsten Schritt sollte ich für die anstehende Schlacht ein klares Ziel definieren.

- Werde ich angreifen und versuche die Schlacht zu gewinnen?
- Werde ich mein Feldlager verteidigen und versuche zu halten?
- Versuche ich den gegnerischen Angriff bereits ein Stück vor meinem Feldlager abzufangen, z.B. um günstiges Gelände (Wald!) zu nutzen?
- Unternehme ich einen Gegenangriff mit schnelleren Truppen, aka Kavallerie, und versuche das feindliche Feldlager zu erobern, bevor mein eigenes fällt?
- Setze ich Geschützabteilungen ein, insbes. RPK und PFA, um feindliche Truppen auf größere Entfernung zu dezimieren?
- Gebe ich die Schlacht verloren und versuche den Schaden für mich gering zu halten?
- Gebe ich die Schlacht verloren und versuche dabei maximalen Schaden anzurichten? Hier wären wiederum Geschützabteilungen hilfreich, die aus der Distanz vor das eigene Feldlager schießen können.

## 6. Erster Schlachtentwurf

Jetzt gilt es das Schlachtgelände etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Hier knüpfen wir im Grunde an Punkt 4. an, wo wir ein erstes Zwischenfazit gezogen haben. Nur geht es jetzt mehr ins Detail. Folgende Faktoren sind für einen ersten Entwurf zu berücksichtigen:

- Gibt es eine Festung und wirkt sich diese auf meinen Plan aus?
- Wo liegen die strategisch wichtigen Punkte? Können diese mit Fernkampf, auch aus größerer Distanz, angegriffen werden?
- Gibt es Wald und wird er eine Bedeutung haben?
  - o Schränkt er die Bewegungsmöglichkeiten für größere Kampfverbände ein?
  - o Wird das Schlachtfeld dadurch in „Korridore“ unterteilt, welche (berechenbare) Vormarschwege vorzeichnen?
  - o Wird der Fernkampf, insbesondere um die Feldlager, davon beeinträchtigt?
  - o Ist der Waldrand nutzbar, um mit doppeltem SW Fernkampf-Duelle anzubieten?
- Als Angreifer
  - o Werde ich meine Truppen in einem großen „Keil“ zusammenballen?
  - o Sollte ich lieber mit mehreren „Keilen“ oder gar in der Breite angreifen?
    - Letzteres kann Sinn machen, wenn man über viele gute Nahkämpfer verfügt
  - o Muss ich mir Sorgen um einen Gegenangriff machen?
  - o Werde ich Truppen mit Jagdbefehl (z.B. Befehl 24) in den Kampf schicken?
  - o Wie sichere ich mein Feldlager?
  - o Kann es sich lohnen gegnerische strategische Punkte zu erobern? (Anm: Einen Bonus erhält man nur, wenn man 3-4 der Punkte gleichzeitig kontrolliert!)
- Als Verteidiger
  - o Kann ich die Schlacht halten, wenn ich meine Truppen ums Feldlager konzentriere?
  - o Wo erwarte ich den (Haupt-)Angriff meines Gegners?
  - o Für wie aussichtsreich halte ich einen eigenen Gegenangriff?
  - o Lohnt die Verteidigung eines eigenen strategischen Punktes? (-> meistens nicht!)

## **7. Turning the Tables**

Jetzt haben wir bereits ein Konzept im Kopf, wie wir die Schlacht schlagen könnten. An dieser Stelle macht eine kleine schöpferische Pause Sinn, denn wir sollten uns nun gedanklich neu sortieren.

Wer mal Schach gespielt hat, der wird sich an einen klassischen Anfängerfehler erinnern. Ein Spieler macht einen Zug, ohne dass er sich vorher die Reaktionsmöglichkeiten seines Gegenübers angesehen hat. GP ist ein wesentlich komplexeres Spiel als Schach und bietet deutlich mehr Optionen für Aktion und Reaktion. Wer mit seinen Schlachtvorbereitungen bis zu diesem Punkt gekommen ist, dem widerstrebt es vielleicht schon mal, sich jetzt noch mal die Optionen der Gegenseite in Ruhe anzusehen. Insofern passiert es auch schon mal sehr erfahrenen Spielern, dass sie die Möglichkeiten ihres Gegners übersehen.

Die Folgen können aber ähnlich nachteilig sein wie beim Schach. Deshalb habe ich es mir angewöhnt, mich an diesem Punkt in meinen Gegner hinein zu versetzen. Ich werde mich jetzt kurzfristig so verhalten, als würde ich diese Schlacht nicht für mich, sondern für meinen Gegner schlagen. Den Punkt 6. führe ich deshalb nochmals durch, diesmal aber für die andere Seite. Ich schlage die Schlacht an dieser Stelle quasi gegen mich selbst.

## **8. Analyse im Detail**

Mit den nun dazu gewonnenen Erkenntnissen betrachte ich meinen ersten Schlachtentwurf, den ich unter 6. angefertigt hatte, erneut. In vielen Fällen werde ich meine ursprünglichen Gedanken nun in einem anderen Licht sehen. Meist sind es Schwächen des Angriffsplans und Risiken, die ich vorher übersehen hatte.

Bei mir persönlich ist es so, dass ich dazu neige, den Gegner bei Punkt 6. noch zu unterschätzen. Wenn ich mit Punkt 7. fertig bin, dann überschätze ich ihn stattdessen gelegentlich. Letzterer Fehler ist mir allerdings lieber.

Mit einer nun – hoffentlich – realistischeren Einschätzung der Möglichkeiten und Risiken für beide Seiten, beginne ich mit der Überlegung welche Truppen ich an welchen Punkten aufstellen werde. Dazu hilft es mir, wenn ich das Schlachtgelände größer und deutlicher darstelle, wie bereits oben erwähnt. Für richtig anspruchsvolle und/oder wichtige Schlachten vergrößere ich das Schlachtgelände auf 1,5-2,0 cm Kantenlänge pro Feld. Das muss nicht notwendigerweise für das gesamte Gelände gemacht werden, aber zumindest für das Umfeld des relevanten Feldlagers; also dort wo mutmaßlich die entscheidenden Kämpfe ausgetragen werden. Nun nehme ich haptisch passende Spielsteine, z.B. aus einem CoSim, und stelle damit die Truppen dar. Mit Hilfe dieser Spielsteine kann ich nun unkompliziert Aufstellung und Manöver ausprobieren.

Als nächstes mache ich mir Gedanken, auf welche Weise Fernkampf auf das zu umkämpfende Feldlager wirken kann. Und wie der Verteidiger umgekehrt zurückschießen kann. Dazu ziehe ich drei senkrechte Linien, die durch das Feldlager gehen. Diese stellen die vertikalen Feuerachsen dar, d.h. alle Felder von denen aus theoretisch auf das Feldlager (und zurück) geschossen werden könnte. Gleiches mache ich mit den jeweils drei zentralen Diagonalen – rechts und links des Feldlagers – Richtung anderes Feldlager. Nun habe ich zudem die diagonalen Feuerachsen gebildet.

Wenn ich diese optisch dargestellt habe (sei es mit Bleistift auf Papier, in einer Tabellenkalkulation o.ä.), dann achte ich auf unterbrechende Höhenzüge, sowie Wald und lasse den Eindruck auf mich wirken. Es wird dann wie von selbst ein Bild erscheinen, a) wo, b) wie und c) in welchem Umfang Fernkampf möglich, sinnvoll und relevant sein wird.

Ich frage mich nun, auf welche Weise ich mir diese Erkenntnisse zu Nutze machen kann. Ziel sollte es sein, dass der eigene Fernkampf maximal wirksam ist und ich einem Teil des gegnerischen Fernkampfes ausweichen kann. Beispiel: Wir wollen gegen eine überlegene Armee verteidigen und haben das Glück, dass sich vor unserem Feldlager ein Waldgürtel befindet. Allerdings befände sich dort eine kleine Schneise, die vertikalen Fernkampf auf unsere mittlere Feldlagerlinie ermöglicht. Es ist nun eine Überlegung wert, ob wir diese Linie gänzlich unbesetzt lassen, um Schaden zu meiden.

Ein wichtiger Punkt ist außerdem die Position unserer primären Fernkampftruppen (üblicherweise Bogenschützen) in Relation zu unseren Nahkämpfern. Wir sollten versuchen von unseren Fernkämpfern, die meist empfindlich oder sehr teuer sind, möglichst lange Schaden fern zu halten. Das bedeutet i.d.R., dass wir sie hinter unsere Nahkämpfer stellen. Es kann allerdings Ausnahmen geben, z.B. wenn sich in der Defensive das Feldlager in den letzten Reihen befindet. Aus Platzmangel kann es dann Sinn machen einen Teil des Fernkampfes flankierend auszulagern (z.B. eine Reihe AXI, dahinter zwei Reihen PBS).

Relevant ist die Position der Bogenschützen insbesondere in einem großen Angriffskeil. Vorne den Nahkampf, hinten den Fernkampf, scheint ein no-brainer zu sein. Allerdings ist diese Vorgehensweise so sehr Standard geworden, dass jeder Gegenspieler damit rechnen kann. Manchmal gibt es Möglichkeiten, um diese Vorgehensweise zu kontern. Beispiel gefällig?

Persien (55) vs Parthien (45)

Persien hat die zahlenmäßig stärkere Armee, dazu in der Breite Qualität ohne Ende und die gefürchteten PBS. Der Perser ist überlegen und greift mit einem großen Keil an, 5 Felder breit, 10 Felder tief. Die ersten 4 Reihen PKG, dahinter ausnahmslos PBS. Diese Truppen haben reichlich Power, insbesondere absurd starken Fernkampf. Konservativ ist diese Schlacht für Parthien praktisch nicht zu halten. Greift der Parther aber die hintere Flanke des persischen Keils massiv mit Kataphrakten an (mind. 20 Verbände), so wird der persische Keil nach und nach wie ein Kartenhaus zusammenfallen.

Daraus sollte man den Schluss ziehen, dass selbst hochwertige und gut gestaffelte Angriffsverbände anfällig für Gegenangriffe sein können. Unter der Prämisse, dass es ohne Fernkampf nicht geht, wird man keinen 100%igen Schutz seiner Bogenschützen erreichen können. Man kann allerdings das Risiko reduzieren, indem man ein paar Faustregeln beachtet.

Wenn ich den Angriffsverband rechts oder links am Kartenrand marschieren lasse, so wäre damit schon mal eine Flanke vor Gegenangriffen geschützt. Die andere Flanke kann ich etwas absichern, indem ich auf der äußeren Linie meines Keils stabilere Fernkampftruppen als herkömmliche Bogenschützen aufstelle, z.B. AXI, LLI, RBS, KKP, KPN, etc. Üblicherweise reduziert man damit die eigene Fernkampfstärke auf dieser Linie. Der zusätzliche Schutz ist es aber meist wert.

Alternativ könnte man auch ein paar Nahkampftruppen parallel mitlaufen lassen, um potentielle Störmanöver abzufangen. Jagdbefehl mit drei Feldern Reichweite kann dabei helfen.



## 9. Fallstricke

Welche verbreiteten Fehlerquellen gibt es, die mir eine Schlacht verhaseln können?

### *Falschen Aufstellungsbereich wählen*

Stelle ich meine Truppen im oberen Bereich auf, obwohl mir der Untere zugewiesen wurde (oder umgekehrt), so werde ich die Schlacht automatisch verlieren. Obacht!

### *Verbandsnummern sorglos vergeben*

Damit sich meine Verbände in der richtigen Reihenfolge bewegen und sich nicht gegenseitig blockieren, sollte ich darauf achten, dass die vorderen Verbände niedrigere Nummern erhalten.

### *Alle Truppen mit Jagdbefehl angreifen lassen*

Die Befehle 21-24 stellen eine Besonderheit dar. Sie erlauben es unseren Einheiten gegnerische Verbände anzugreifen, obwohl wir ihnen keine Zielkoordinaten vorgeben. Das kann zuweilen recht praktisch sein, z.B. um einen Gegenangriff abzufangen. Betreibt man das Ganze aber im großen Stil, so bergen diese Befehle Gefahren. Besonders wenn ich den Erfolg meiner gesamten Operationen davon abhängig mache. Alle so versehenen Einheiten werden sich dann nämlich schnurstracks in Richtung des erstbesten gegnerischen Verbandes bewegen. Das kann dazu führen, dass sich die eigenen Verbände verheddern, die Schnelleren die Langsameren überholen und die Fernkämpfer irgendwo in der Landschaft stehen. Diese Methode lässt sich außerdem leicht aushebeln, z.B. indem der Gegner seinen vordersten Verband in Wald stellt.

### *Es mit den Verbandsbildungsbefehlen übertreiben*

Die Befehle 41-48 werden häufig verwendet, meist um einen größeren Angriffskeil zu strukturieren. Ich selbst nutze die Befehle auch sehr gern. Allerdings brauchen die Einheiten zu diesem Zweck jeweils einen Führungsverband, der ihnen vorgibt, wohin sie laufen sollen. Das kann man schön in eine Sequenz schalten, indem eine Reihe Befehl 45 bekommt, jeweils mit Bezug auf den Vordermann. Problematisch wird das Ganze erst dann, wenn die erste Reihe mit Jagdbefehl operiert und/oder Bezug auf die Nebenleute nimmt. An dieser Stelle können sich Verbände leicht gegenseitig blockieren. Daher empfehle ich, dass mindestens die erste Reihe eines Angriffskeils eigene Zielkoordinaten mit den Befehlen 1-11 erhält.

### Strategisch wichtige Punkte

Ich bin in der Offensive und greife die gegnerischen strategischen Punkte an, lasse meine Eigenen aber frei. Auf diese Weise erhalte ich keinen Bonus (sh. 7.2.2.3) und verschwende Kampfkraft.

## 10. Logistik

Nach der Schlacht ist vor der Schlacht!

Wer in die Schlacht zieht, der sollte sich schon mal überlegen, auf welche Weise er seine Verluste ausgleichen kann. Stünde die Armee im Hauptdepot einer eigenen Provinz, so wäre das schon mal sehr praktisch, weil man die Produktion gleich nutzen könnte. Zumindest sofern man die Schlacht nicht verliert.

Meist kommt es aber anders und man schlägt sich irgendwo in der Pampa auf die Helme. Spätestens mit Beginn der Schlacht sollte man sich über folgende Punkte Gedanken machen:

- Mit welchen Verlusten muss ich rechnen? (lieber pessimistisch kalkulieren!)
- Welche wirtschaftlichen Reserven habe ich?
  - o Bürger, Rüpu, Geld und ggfls. Pferde
- Übersteigen die zu erwartenden Verluste meine wirtschaftlichen Kapazitäten, so sollte ich ein oder mehrere sparsame Runden in Erwägung ziehen, um Reserven zu bilden
- Wie weit bin ich von meiner Heimat entfernt?
  - o Wie lange brauchen (Verstärkungs-)Truppen zur Front?
  - o Wie lange brauchen Trosse und ggfls. Schiffe zur Front?
- Wie ist es um meine Transportkapazitäten bestellt?
  - o Habe ich genug Trosse in Reserve, um ausreichend Bürger u. Güter zu transportieren?
  - o Wenn ich jetzt erst damit beginne Trosse für die Front zu bauen, so bin ich spät dran.
  - o Im Idealfall habe ich bereits alles dabei, um erste Verluste ausgleichen zu können, das gilt insbesondere für Ostbarbaren, die in den Westen marschieren.
- Können Schiffe eine sinnvolle Alternative zu Trossen darstellen?
  - o Meistens ist das nicht der Fall, denn Schiffe sind teurer, haben weniger Kapazitäten, brauchen deshalb mehr Verladebefehle und können aufgebracht werden.
  - o Es gibt allerdings Ausnahmen, wo der zusätzliche Aufwand und die höheren Kosten eine Rendite in Form von Tempogewinn verspricht. Diese Option haben die meisten Römer, die insbesondere durch das Mittelmeer eine sehr schnelle Ost-West-Verbindung herstellen können. China kann, wenn es einen Schwerpunkt im Flottenbau setzt, via Ägypten einen Teil seines Nachschubs schnell in den Westen verlegen. Für Britannien ist die Flotte wegen der Insellage ohnehin obligatorisch.
- Wie sehen die Verkehrswege aus?
  - o Mit Blick auf Straßen, Karawanenwege, sowie schnellen Passagen durch Flachland sollte man eine ideale Route ermitteln und für später markieren
  - o Bei langen Wegen, inbes. von der Ostkarte in den Westen, macht es Sinn die Reisedauer (jeweils für Trosse und Armeen) zu verinnerlichen. Wie lange werden meine Verstärkungen und Versorgungstrosse brauchen, bis sie das Schlachtfeld erreichen? Dies hilft, um die Folgen einer simulierten Landschlacht für die eigene Armee besser einschätzen zu können!
- Kann ich auf einem leeren Depot auffrischen?
  - o Obwohl das nach einer rhetorischen Frage klingt, die nur mit 'nein' beantwortet werden kann, lautet die Antwort 'ja'. Zumindest wenn ich Trosse und/oder Schiffe

mit kriegswichtigen Gütern auf dem Feld habe. Reißt man diese nämlich ab, so wandern die Güter unmittelbar ins Depot.

- Das funktioniert besonders effektiv, wenn man in derselben Provinz zusätzlich Bevölkerung abreißt.
- Es ist sogar möglich, auf einem Depot aufzufrischen, das einem noch nicht gehört. Nämlich wenn man parallel eine simulierte Landschlacht auf dem Feld durchführt und diese gewinnt. In diesem Fall wird das Depot erobert, bevor die Güter vom Tross fallen.

## Schlusswort

Wer eine Schablone erwartet hat, mit deren Anwendung erfolgreiche Schlachten garantiert sind, der wird nach Lektüre dieses Leitfadens vielleicht enttäuscht sein. Eine Simulierte Landschlacht markiert für die betr. Spieler oft einen Kulminationspunkt innerhalb eines Krieges, vielleicht sogar innerhalb der gesamten Partie. Es war mir u.a. ein Anliegen darzustellen, dass Erfolg in Schlachten oft verknüpft ist mit Sorgfalt und Vorbereitung, insbesondere in schwierigen Situationen.

*Amat Victoria Curam*

Kriege, die in Entscheidungsschlachten gipfeln erzeugen Drama, sind unterm Strich für alle Beteiligten befriedigender und bleiben in besserer Erinnerung als solche, wo ein Reich lediglich durch Laufkeile überwältigt wird oder schnell aufgibt. Letztlich führen Schlachten auch zu willkommenen Erfahrungswertsteigerungen, sowohl bei den beteiligten Truppen, als auch bei den Spielern.

© Stefan Piel