



PRINCIPIA BELLICOSA

Wege der Kriegsführung in M.30



INHALT

I - WAHRSCHEINLICHKEITEN KENNEN	
Mathematik des w6.....8	Rechnen im Spiel.....8
II - ARMEEN ZUSAMMENSTELLEN	
Stark vs. nützlich.....12	Konzepte.....14
Aufgaben von Einheiten.....13	Fahrzeuge.....15
III - AUFSTELLUNG KONTROLLIEREN	
Deckung und Sichtblocker.....20	Reserven.....20
IV - ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN	
Der erste Zug.....24	Bewegen durch offene Gelände.....25
Opfer bringen.....25	Gegen Wahrscheinlichkeiten handeln.....25
Angreifen oder angreifen lassen.....25	Perspektive.....25
Herausforderungen.....25	Aufgeben und Verlieren.....26

VORWORT

In den letzten Jahren wurde ich häufig gefragt, warum ich dieses oder jenes tue, was ich mir bei bestimmten Einheiten oder Aktionen im Spiel gedacht habe und warum scheinbar nicht so starke Auswahlen bei mir konsistent funktionieren, während andere im selben Moment Schwierigkeiten haben, die als stark bekannten Einheiten effektiv anzubringen.

Diese Zusammenstellung von Gedanken soll versuchen, ein paar Konzepte, die ich über die Zeit hinweg für mich gesammelt habe, zu Papier zu bringen und zu erklären, damit auch andere eventuell davon profitieren können.

Die Principia Bellicosa sind unterteilt in mehrere Bereiche, die jeweils verschiedene Phasen vor und während des Spiels beleuchten. Darüber hinaus gibt es ein Kapitel über die grundlegenden Wahrscheinlichkeiten hinter den Mechaniken des Spiels, die generell bedacht werden sollten, egal in welchem Abschnitt eines Spiels man sich aktuell befindet.

Das Ergebnis wird sehr wahrscheinlich kein ultimativer Leitfaden sein, um jedes Spiel zu gewinnen, aber ich hoffe, dass dem einen oder anderen ein paar Punkte hier helfen können, ihr Spiel zu verbessern und eine neue Sicht auf verschiedene Einheiten und Taktiken in Warhammer 40.000: The Horus Heresy zu erlangen.

Gedanklich wird sich alles hier vornehmlich an Spielen von Astartes gegen Astartes ohne Legions-Sonderregeln orientieren. Prinzipien lassen sich für andere Armeen und Gegner ableiten und vielleicht erweitere ich die Abhandlung zu einem späteren Zeitpunkt, für den Moment soll aber eine möglichst große Menge an Spielern möglichst allgemein angesprochen werden.

Die hier angesprochenen Konzepte setzen voraus, dass dem Leser die Grundregeln des Spiels und die Armeelisten weitgehend bekannt sind.

Ich wünsche dem Leser viel Vergnügen und hoffe, dass ihm dies in irgendeiner Weise weiter helfen wird.

Zekatar

I

WAHRSCHEINLICHKEITEN KENNEN

Grundlegend ist Warhammer 40.000 in all seinen Iterationen ein Spiel von Wahrscheinlichkeiten. Das ist prinzipiell keine Neuigkeit, allerdings ist es ein Aspekt von dem es hilfreich ist, ihn jederzeit im Hinterkopf zu behalten.

Natürlich gibt es Spieler, die ‚den großen Moment‘ schätzen, in dem alles genau so passiert, dass ein Modell sich als besonders heldenhaft heraus stellt und unwahrscheinliche Dinge vollbringt. Im Sinne eines erfolgreichen Spiels ist das allerdings eine recht schlechte Basis, um das eigene Vorgehen zu bestimmen. Das soll nicht bedeuten, dass diese Momente nicht großartig sind, wenn sie passieren, aber von Anfang an darauf zu bauen führt häufig zu einem eher schlechten Spielerlebnis (oder zumindest einer Niederlage).

Daher ist es wichtig – so langweilig das klingen mag – viel zu rechnen. Die Rede ist hier nicht von komplexen Formeln oder dergleichen, es geht nicht einmal um präzise Ergebnisse, aber als Spieler sollte man sich jederzeit ein ungefähres Bild davon machen, wie wahrscheinlich oder erfolgreich diese oder jene Aktion sein wird oder wie gut eine Waffe gegen bestimmte Ziele eigentlich wirklich ist.

Die Grundlagen dafür sind eigentlich relativ simpel, da Warhammer nur w6-Würfe nutzt.

Es gibt einige Fälle mit 2w6, dort gilt aber eine sehr einfache Regel: Je näher das gewünschte Ergebnis an der 7 liegt, umso wahrscheinlicher ist es. Detaillierter braucht man es dort in den allermeisten Fällen nicht. Auch weil mit 2w6-Würfeln oft keine wirkliche Entscheidung verbunden ist.

MATHEMATIK DES W6

Bei den einfachen Würfeln lässt sich die Wahrscheinlichkeit hingegen sehr einfach ausrechnen: Jeder Seite hat die gleiche Chance zu fallen, es gibt 6 Seiten auf dem Würfel. Der Würfel wird irgendwie fallen, also ist unsere Grundlage 100%.

100% geteilt durch 6 ergibt rund 16,67%. In der Regel reicht es, mit 16 zu arbeiten. 17 wäre akkurater, allerdings ist die 16 besser durch andere Werte teilbar und daher einfacher weiter zu verwenden.

Daraus ergibt sich für einen einfachen Wurf folgende Wahrscheinlichkeit:

- 2+: 84%
- 3+: 66% (zwei Drittel)
- 4+: 50% (Hälfte)
- 5+: 33% (ein Drittel)
- 6+: 16%

Wenn es um die Entscheidung geht, ob ein Wiederholungswurf (Reroll) oder der jeweils nächst bessere Wurf zu bevorzugen ist, so gilt mit Ausnahme der 6+ immer, dass der Reroll im Schnitt ein besseres Ergebnis liefert. Die Erfolgchance für Würfe mit Wiederholungswurf ist wie folgt:

- 2+ mit Reroll: 97%
- 3+ mit Reroll: 88%
- 4+ mit Reroll: 75%
- 5+ mit Reroll: 55%
- 6+ mit Reroll: 30%

Für den einzelnen Wurf ist das nicht unglaublich viel, auf die Menge der Würfe in einem Spiel hinweg kann es jedoch für den einen oder anderen Erfolg sorgen, der sich schlussendlich zu einem Vorteil kumuliert.

Das Spiel wird häufig nicht in einem Wurf gewonnen (auch wenn es so aussehen mag), wichtiger ist nicht selten der Weg, der zu dieser jeweiligen Situation geführt hat.

Wiederholungswürfe, bei denen der zweite Wurf nicht so gut ist wie der erste (z.B. BS 6-9) oder die nicht bei jedem misslungenen Versuch auftreten (Wiederholungswurf von 1er-Ergebnissen bei Würfeln außer 2+) sind ein klein wenig komplexer und ich gehe jetzt nicht in die Details, da die Situationen nicht so oft auftreten, dass man sie schnell im Kopf ausrechnen können müsste. Wirklich häufig tritt nur der Wiederholungswurf für Ergebnisse von 1 auf:

- 2+ mit Reroll von 1: 97%
- 3+ mit Reroll von 1: 77%
- 4+ mit Reroll von 1: 58%
- 5+ mit Reroll von 1: 38%
- 6+ mit Reroll von 1: 19%

RECHNEN IM SPIEL

Wenn es darum geht, die Wahrscheinlichkeit zu ermitteln, mit der zum Beispiel eine Waffe Schaden an einem Ziel anrichtet, müssen die Werte von oben entsprechend aneinander gereiht werden. Das funktioniert wie folgt:

Nehmen wir an, ein taktischer Marine schießt mit seinem Bolter auf >12“ auf einen anderen taktischen Space Marine.

Er trifft auf 3+, verwundet auf 4+, der Gegner hat eine 3+-Rüstung.

Die Folge hier wäre daher: 66% zu treffen. Von diesen 66% getroffener Schüsse verwundet 50% (also die Hälfte), daraus ergeben sich also 33% des ursprünglichen Schusses. Der Gegner schützt sein Modell mit einer Chance von 66% (zwei Dritteln). Für unsere Rechnung drehen wir das um: Der Schuss fügt zu 33%/einem Drittel Schaden zu. Von den noch verbleibenden 33% sind das also 11%. Und das ist das Ergebnis. Ein Marine mit einem Schuss Bolter hat rund eine 11%-Chance, einen anderen Marine auszuschalten. Dies könnte man nun beliebig mit anderen Waffen vergleichen

Es gibt zwei weitere Wege einen Vergleichswert zu ermitteln:

- 1) Wie viele Schüsse braucht man im Durchschnitt, um eine Wunde zuzufügen?
- 2) Wie viele Wunden fügen x Schüsse dem Ziel wahrscheinlich zu?

Im Schnitt treffen zwei Dritteln der Schüsse. Die Grundlage sind die bekannten 6 (wir erinnern uns von oben: zwei Drittel), der ‚Rest‘ zu den ursprünglichen Schüssen die man braucht ist daher ein Drittel (also die Hälfte der bekannten 6). Die Hälfte von 6 ist 3, aufaddiert ergibt dies 9. Man braucht also im Schnitt 9 Schüsse Bolter, um einen Space Marine zu treffen, zu verwunden und seine Rüstung zu durchdringen.

Wenn man das mit den 11% aus der ersten Rechnung vergleicht ($11\% \times 9 = 99\%$), erkennt man, dass der Wert ziemlich akkurat ist.

Wunden pro Anzahl Schüsse

Mit nur einem Schuss ist die Rechnung hier mehr oder weniger die gleiche wie mit den Prozenten, nur dass mein Ausgangswert nicht 100% ist, sondern einfach nur 1. Daher verschieben sich alle Ergebnisse einfach um zwei Kommastellen (11% wird zu 0,11).

Der große Vorteil hier ist, dass das Rechnen etwas weniger abstrakt ist und man am Ende einfach das Ergebnis mal die Anzahl der Schüsse einer Waffe rechnen kann, um zu ermitteln, wie stark eine Waffe eigentlich im Vergleich zu einer anderen ist. Nicht auf Basis eines Einzelschusses, sondern des kompletten Profils.

Beispiel

6 Schuss Bolter vs. 2 Schuss Plasmawerfer (3 Tactical Marines vs. 1 Tactical Support Marine).

Wir wissen bereits, dass ein einzelner Schuss Bolter im Schnitt 0,11 Wunden verursacht, 6 Schüsse liegen daher bei 0,66 Wunden. Wenn man die Rechnungen wie oben durchführt, kommt der Plasmawerfer auf 0,55 Wunden pro Schuss (angenommen es gibt keine Schutzwürfe wie Deckung etc.) und damit auf ein Endergebnis von durchschnittlich 1,1 Wunden je voller Schussattacke.

Rechenhilfen

Wenn man Schwierigkeiten hat, zum Beispiel die 84% von 66% zu ermitteln (3+-Treffer, anschließend 2+-Verwunden), so bietet sich hier eine kleine Dreisatz-Rechnung an: 84% bedeutet fünf Sechstel. Das heißt, man kann 66% (den Ausgangswert) durch 6 rechnen (11%) und anschließend mit 5 multiplizieren. Das Ergebnis sind 55%. Mit ein wenig Übung gehen diese Rechnungen auch im Kopf sehr schnell, wenn man sich gewisse Ergebnisse nicht eh merkt, da im Umfeld von Space Marines gegen Space Marines gewisse Konstellationen an Waffe gegen Ziel häufig auftreten.

Fahrzeuge

Die gleichen Methoden funktionieren natürlich auch gegen Fahrzeuge, auch wenn man sich hier für den Anfang der Einfachheit halber entscheiden sollte, ob man für einen Streif- oder einen Volltreffer rechnen möchte. Für Wiederholungswürfe sind die gängigen Wahrscheinlichkeiten oben vermerkt, so dass sie entsprechend eingesetzt werden können.

Um es aber noch einmal zu bekräftigen: Es geht hier in aller Regel nicht darum dass man diese Rechnungen akkurat ausführt, sie sollen ausschließlich zu Orientierung in Situationen dienen, in denen man sich zwischen zwei oder mehr Optionen mit unterschiedlichen Erfolgsaussichten entscheiden muss. Es würde dem Gegner wenig Spaß bereiten, wenn dann über Minuten hinweg gerechnet oder gar der Taschenrechner genutzt wird.

Es kann also, um die Rechnung zu beschleunigen und zu vereinfachen, auch mal großzügiger gerundet werden (z.B. $2 \pm 100\%$), sofern dies an der Entscheidung (nicht am Ergebnis, denn das wird dadurch ja definitiv verfälscht) nicht zu viel verändert. Und wenn Entscheidungen so eng sind, dass man lange und präzise rechnen muss, um sie optimal zu treffen, ist es meist den Aufwand nicht wert.

In so einem Fall, kann auch gerne der heroischere (oder blutigere) Weg gewählt werden.

Denn am Ende sind Wahrscheinlichkeiten nur das: Eine Richtlinie was wahrscheinlich passiert. Und wir alle haben schon die fünf Einsen hintereinander (übrigens gerade einmal 0,01%) gesehen.

II

ARMEEN ZUSAMMEN STELLEN

Nachfolgend soll es darum gehen, wie man eine erfolgreiche Armee zusammen stellt. Ich werde hier ausdrücklich und mit Absicht keine Auswahlen aus der Armeeliste ausdrücklich nennen (mit Ausnahme der Veranschaulichung verschiedener Sachverhalte). Zum einen wäre ansonsten dieser Abschnitt eventuell mit dem den nächsten Erweiterungen der Armeeliste nicht mehr aktuell, zum anderen bestünde die Gefahr, dass ein Errata drastische Veränderungen bewirken würde.

STARK VS. NÜTZLICH

In der generellen Spielerschaft gibt es verschiedene Meinungen über diverse ‚starke‘ oder ‚schwache‘ Auswahlen. Dies ist allerdings in vielen Fällen weder besonders hilfreich, noch besonders akkurat, denn was eine starke Auswahl ausmacht, ist deutlich mehr, als nur das Verhältnis ihrer theoretischen offensiven und defensiven Fähigkeiten im Vergleich zu ihren Punktkosten (was die häufigste Metrik darstellt, die angewendet wird). Brauchbarer ist die Unterscheidung zwischen ‚nützlichen‘ und ‚nutzlosen‘ Einheiten (die verschiedenen Begrifflichkeiten sind rein semantisch um den Unterschied besser vorzuheben) unter der Berücksichtigung anderer Einheiten in der Armee und im Idealfall zumindest der Mission oder im besten Fall sogar des Gegners. Ein Beispiel wäre hier das Rhino, dem grundlegenden Transportpanzer der Legiones Astartes: Es ist selbst für seine niedrigen Punkte schlecht bewaffnet und auch defensiv ist es nichts besonderes. Im Kontext seiner Aufgabe als Transporter für andere Einheiten gewinnt (oder verliert) es je nach transportierter Einheit jedoch stark an Wert und ist daher aus nur wenigen Armeelisten komplett weg zu denken, ohne sie dadurch spürbar zu schwächen.

Was macht eine ‚nützliche‘ Einheit generell aus? Wie oben schon erwähnt spielen hier teils sehr viele Faktoren mit hinein, man kann aber ein paar grundlegende Punkte herausheben, auf die man im Rahmen des Spiels achten sollte. Die Reihenfolge ist hier auch ein wenig eine Priorisierung, dies kann sich jedoch je nach Rest der Armeekomposition, Mission oder sogar nach persönlicher Vorliebe ändern:

Einzigartigkeit

Kann die Einheit etwas, das eine andere Einheit nicht kann?

Um eine erfolgreiche Armeeliste zusammen zu stellen, müssen verschiedene Aufgaben innerhalb der Armee erfüllt werden. Die wichtigsten dabei sind: Punkten, Blocken, Infanterieabwehr und Fahrzeugabwehr. Mehr dazu später. Nicht jede Aufgabe muss gleich gut erfüllt werden können, aber grundsätzlich sollte jede Armee Wege haben, um es prinzipiell zu tun.

Redundanz

Stellt die Einheit eine gleichwertige Redundanz für etwas anderes dar?

Im Laufe des Spiels wird die eigene Armee Verluste erleiden. Die wichtige Frage ist, ob sie trotz der Verluste die oben genannten Aufgaben weiter erfüllen kann. Eine einzelne Fahrzeugabwehr-Einheit, die in Runde 1 vom Gegner ausgeschaltet wird, kann bereits das Ende für die

Aussichten auf den Sieg bedeuten, wenn der Gegner über spielentscheidende Fahrzeuge verfügt. Redundanz wird nicht zwingend durch das mehrfache Auswählen der gleichen Einheit erreicht. Zum Teil können auch andere Einheiten mit anderen Waffen die gleiche Aufgabe erfüllen. Ein Beispiel wäre es, einen Heavy Support Squad mit einem Legion Mortis Dreadnought zu ergänzen, um die Fahrzeugabwehr zu verstärken.

Flexibilität

Kann die Einheit eine zweite Aufgabe übernehmen?

Dieser Punkt spielt zum Teil in den zweiten mit hinein. Unter bestimmten Umständen braucht man (um beim Beispiel zu bleiben) vielleicht nur eine einzige dedizierte Fahrzeugabwehr-Einheit, wenn ausreichend viele andere Einheiten die gleiche Aufgabe gemeinsam auch übernehmen können. Ein Beispiel wäre es, den Heavy Support Squad statt mit einer zweiten dedizierten Fahrzeugabwehr stattdessen mit vielen Kombiwaffen, verstreut über die ganze Armee, zu unterstützen. Dies hat eigene Vor- und Nachteile, derer man sich dabei unbedingt bewusst sein sollte: Ein großer Vorteil ist, dass aufgrund der dezentralisierten Verteilung dieser Optionen kein einzelner Schlag die Fähigkeiten der Armee in dieser Hinsicht komplett ausschalten kann. Der Nachteil dagegen ist, dass diese zweite Aufgabe die Einheiten eventuell von ihren eigentlichen Zielen abhält und sie gleichzeitig selbst zusammen nicht so effektiv sind, wie eine zentralere Lösung. Das genaue Abwägen was hier am effektivsten ist, ergibt sich nur aus der eigenen Erfahrung im Spiel und kann so nicht beantwortet werden.

Stabilität

Wie stabil ist die Einheit?

Wie oben schon erwähnt wird es während des Spiels immer zu Verlusten kommen. Wenn der Gegner eine Einheit ausschalten will, so wird ihm das in aller Wahrscheinlichkeit auch in den meisten Fällen irgendwie gelingen. Häufig sogar in nur einem bis zwei Zügen. Die Frage ist dann hauptsächlich, was es ihn kostet das zu tun. Kosten kann hier sowohl die Anwendung von viel eigener Kraft (auf Kosten der Bekämpfung anderer Ziele), als auch tatsächlich eigene Verluste bedeuten. Umso stabiler eine Einheit ist, umso verlässlicher kann sie ihre Aufgabe erfüllen, da der Gegner entweder nicht willens oder nicht in der Lage ist, sie auszuschalten. Ein Beispiel ist hier die Auswahl von Artillerie gegenüber Heavy Support Squads. Der Heavy Support Squad kann zwar deutlich mehr Feuerkraft aufbringen, als die Artillerie. Im Verhältnis zu ihren Punkten ist es jedoch deutlich wahrscheinlicher, dass die Artillerie länger im Spiel bleiben wird und somit vielleicht weniger maximalen, dafür mehr verlässlichen Schaden anrichtet.

Mobilität

Wie schnell ist die Einheit?

Je nach Aufgabe der Einheit kann dies auch als wichtiger bewertet werden, als ihre Stabilität. Die meisten Einheiten müssen sich im Laufe des Spiels in irgendeiner Form bewegen, um ihre Aufgabe so gut wie möglich zu erfüllen.

Je schneller sie sind, umso besser können sie auf Veränderungen auf dem Spielfeld agieren und zum Beispiel Feuerwinkel ändern, um Deckung oder Sichtblocker zu umgehen oder selbst aus einer gefährlichen Situation zu entkommen. Ein Beispiel ist hier der Sicaran Venator gegen den Vindicator mit Laser Destroyer Array.

Der Vindicator hat mehr Feuerkraft und ist billiger, während der Sicaran vor allem deutlich schneller sein kann, ohne dabei an Feuerkraft einzubüßen. Das kann ihm helfen, die Schwächen des Gegners auszunutzen.

Es heißt, dass Spiele in der Bewegungsphase gewonnen oder verloren werden und zu einem gewissen Maß ist das definitiv die Wahrheit. Wer schneller ist, kann wahrscheinlicher dort sein, wo der Gegner ihn nicht haben will. Dies schließt nicht nur die Bewegungsreichweite (bei vollem Waffeneinsatz) mit ein, sondern auch besondere Aufstellungs- oder Reserveoptionen wie Deep Strike, Scout oder Outflank.

Kosten

Wie viele Punkte kostet die Einheit?

Der wahrscheinlich unwichtigste und letzte Punkt auf der Liste. Wenn eine Einheit all die anderen Punkte oben (ausreichend) gut abdecken kann, ist es fast egal wie viel sie kostet. Im Rahmen der Armee wird sie es wert sein genommen zu werden. Es gibt natürlich Ausnahmen in denen eine Einheit überteuert wird und damit die Möglichkeiten zu anderen Auswahlen zu stark einschränkt (ein Beispiel wäre ein Assault Squad mit allen verfügbaren Optionen), aber grundlegend kann absolut jede Einheit aller Horus Heresy-Armeelisten verwendet werden. Eine grobe Schätzung und ein Weg es anders zu sehen wäre, dass es zum Beispiel in den meisten Fällen auch kaum auffallen würde, rund 5-10% weniger Punkte aufzustellen als der Gegner. Bei 2000 Punkten sind das 100 bis 200 Punkte. Das bedeutet, wenn alle Aufgaben in der Armee abgedeckt sind, man rund 200 Punkte hat, die verschiedene Einheiten ‚zu viel‘ kosten dürften, ohne dass dies ins Gewicht fällt.

Wie sicher auffällt, fehlt in diesen Punkten eine Betrachtung der offensiven Kapazitäten einer Einheit. Diese hier auszuwerten halte ich allerdings nicht für zielführend. Wenn die Einheit den Punkt **Einzigartigkeit** abdeckt, ihre zugewiesene Aufgabe also erfüllen kann, ist es nicht wichtig, wie sie dies tut. Darüber hinaus kann absolut jede Einheit im Spiel auf irgendeine Weise Schaden anrichten. Meist lässt sich dieser durch verschiedene Optionen steigern. Spätestens damit kann (unter Berücksichtigung von **Kosten**) in nahezu allen Fällen ein ausreichendes offensives Potential geschaffen werden, sollte dieses nötig sein.

AUFGABEN VON EINHEITEN

Wie oben schon erwähnt, muss eine Armee verschiedene Aufgaben erfüllen können. Zu entscheiden, welche wichtiger sind als andere – und es wird nahezu immer ein Kompromiss gemacht werden – ist ein delikates Zusammenspiel aus Mission, erwartetem Gegner (hier wird gerne der Begriff „Meta“ verwendet), das selbst mit Erfahrung und etwas Gefühl für das Spiel und die eigenen Vorlieben und Fähigkeiten koordiniert werden muss.

Was man allerdings beschreiben kann ist, was die jeweils wichtigsten Punkte bedeuten und was mit ihnen zusammen hängt.

Eine einzelne Einheit sollte immer eine primäre Aufgabe haben (eine sekundäre ergibt sich in der Regel schon alleine daraus). Eine Einheit, die mehrere primäre Aufgaben hat, wird eh in den meisten Fällen nicht nur eine dieser Aufgaben vernachlässigen müssen, sie wird auch deutlich mehr Punkte kosten, als eine spezialisiertere Version.

Punkten

Punkten ist zunächst ein einfaches Konzept: Um eine Mission zu gewinnen, muss in vielen Fällen eine bestimmte Einheit zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort sein. Diese Einheiten umfassen in der Regel die Standardeinheiten eine Armeeliste und unter gewissen Umständen auch einige andere Auswahlen. Der Zeitpunkt ist zumeist das Ende der letzten Runde, es gibt allerdings auch Missionen, die zu anderen Zeitpunkten Siegpunkte vergeben (z.B. am Anfang jedes Spielerzuges). Der Ort auf dem Spielfeld wird meistens durch die Spieler anhand der Vorgaben der Mission bestimmt. Dies ist zwar theoretisch der flexibelste der drei Faktoren, es lassen sich jedoch Faustregeln aufstellen, um ihn etwas planbarer zu gestalten.

Diese Faustregeln sind:

Du hast ein Missionsziel in oder nahe der eigenen Aufstellungzone. Dieses ist das unwichtigste für dich. Du hast ein Missionsziel in der Mitte des Feldes. Dieses brauchst du, um zumindest unentschieden zu spielen. Du hast ein Missionsziel in der Mitte des Feldes nahe der gegnerischen Spielfeldkante. Dieses brauchst du, um zu gewinnen.

Häufig wird vor allem das letzte Ziel nicht so schwer erreichbar gelegen sein, wenn man jedoch dafür plant es dort erreichen zu können, kann man auch jeden anderen Punkt des Feldes einnehmen.

Ausdrücklich ausgenommen sind hier Missionen, die ihre Siegpunkte aufgrund ausgeschalteter Einheiten oder zerstörter Gebäude vergeben. Diese Art von Mission macht diese Aufgabe innerhalb einer Armee obsolet. Solange allerdings die Chancen gut sind, dass bei einer zufälligen Auswahl von Missionen Missionsziele erobert werden müssen, ist diese Aufgabe absolut zentral für das Gewinnen des Spiels. Es ist wichtig wie viel von der gegnerischen Armee zerstört wurde und wie viel von der eigenen noch auf dem Tisch steht – ausgenommen eine komplette Auslöschung, die sollte aber grundsätzlich nie das Ziel sein denn sie zu erreichen ist relativ unwahrscheinlich.

Um effektiv punkten zu können, muss eine Einheit vor allem zwei Dinge können: Sie muss stabil sein und sie muss schnell sein. Die offensiven Kapazitäten sind für eine punktende Einheit zweitrangig. Die Stabilität kann hier durch verschiedene Dinge erreicht werden. Neben hohen eigenen Profilwerten, kann die Einheit außerdem über einen Transporter verfügen. Dieser trägt auch zur Schnelligkeit der Einheit bei. Gleiches gilt für die Option, die Einheit in der Reserve zu halten und erst möglichst spät ins Spiel zu bringen (vorzugsweise über Outflank), damit sie gerade genug Zeit hat, um ihr Ziel zu erreichen, der Gegner sie aber nicht mehr ausreichend bekämpfen kann. Ein weiterer Weg ist es, die Einheit ungefährlicher zu machen. Dadurch wird sie in der Regel nicht nur billiger (und man hat mehr Punkte für andere Einheiten frei), sondern sie wird erst später im Spiel vom Gegner als Bedrohung wahrgenommen und ist vielleicht ausreichend stabil, um trotzdem noch zu überleben. Dies funktioniert nicht verlässlich, kann allerdings helfen. Deep Strike ist nur bedingt eine gute Option. Einheiten die Deep Strike nutzen sind häufig selbst entweder nicht besonders schnell oder nicht besonders stabil. Wenn sie dann in Runde 2 aus der Reserve eintreffen, können sie daher trotzdem eventuell nicht bis zum Ende des Spiels überleben oder sie müssen so weit vom Gegner entfernt eingesetzt werden, dass sie zu Fuß ihr Ziel nicht mehr rechtzeitig erreichen können. Dazu kommt, dass Deep Strike durch die Abweichung und eventuelle Missgeschicke häufig mit einem gewissen Risiko verbunden ist.

Es gibt auch Einheiten, deren sekundäre Aufgabe das Punkten ist. Diese Einheiten haben in der Regel eine stärkere Bewaffnung mit oft nur relativ kurzer Reichweite. Gute Beispiele für Space Marines sind Tactical Support Squads, Veteranen oder Assault Squads. Bei diesen Einheiten sollte man für die Armeepflege nicht davon ausgehen, dass sie am Ende des Spiels alle punkten werden. Entweder weil ihre primäre Aufgabe sie davon abhält oder weil sie zerstört wurden. Bei der Frage wie viele punktende Einheiten man benötigt, kann man grob davon ausgehen, dass pro 500 Punkte eine Einheit punktend sein sollte. Mindestens eine davon sollte das Punkten als primäre Aufgabe haben und in der Lage sein, zumindest das Missionsziel in der Mitte des Feldes sicher zu erreichen und dort zu überleben.

Blocken

Blocken ist ein kompliziertes Konzept, das auch viel mit den Erfahrungen und Erwartungen des Gegners zusammen hängt. Beim Blocken geht es darum, den Gegner in seinen Bewegungen einzuschränken und zu kontrollieren, seine Entscheidungen in der Schussphase zu beeinflussen und seine Armee schlussendlich davon abzuhalten, ihre eigenen Aufgaben zu erfüllen.

Eine blockende Einheit muss vor allem stabil sein und über offensive Kapazitäten verfügen, idealerweise sowohl im Nah- als auch Fernkampf. Ihre Geschwindigkeit kann ein Faktor sein, ist jedoch nicht zwingend ausschlaggebend. Blocken wird aufgrund des Offensivpotentials der Einheit gerne kombiniert mit Infanterie- oder Fahrzeugabwehr, eine blockierende Einheit sollte aber wenn möglich nicht die Basis dieser anderen Aufgaben bilden.

Blockierende Einheiten müssen dabei nicht zwingend zwischen der gegnerischen und der eigenen Armee zu finden sein. Auch eine stabile Einheit in der gegnerischen Aufstellungszone kann den Gegner ‚blockieren‘, da er durch ihre Anwesenheit keinen Fokus auf die Erfüllung der Mission legen kann. Ein gutes Beispiel für Blocker sind Dreadnoughts, sowohl mit als auch ohne Landungskapsel, aber auch Knights können diese Aufgabe gut erfüllen.

Ein Blocker wird nur selten das Ende des Spiels erleben und manchmal nicht einmal besonders viel Schaden anrichten. Jede Bewegung in einem weiten Bogen um ihn herum und jeder Schuss auf ihn sind allerdings bereits gut für die Erfüllung seiner Aufgabe.

Nicht immer sind es ‚nützliche‘ Einheiten, die gut blocken. Manchmal hat ein Gegner auch schlechte Erfahrungen mit bestimmten Einheiten gemacht, die eigentlich gar nicht besonders gut zum Blocken eignen. Solange deren Zerstörung nicht den eigenen Spielplan negativ beeinflusst, können auch solche Einheiten dem Gegner als Ziele ‚angeboten‘ werden, um von anderen Einheiten abzulenken. Dies funktioniert selbstverständlich nicht immer. Eine weitere Art zu blockieren, ist das Verdecken von Sichtlinien mit eigenen Einheiten. Dies funktioniert vornehmlich mit größeren Fahrzeugen. Bei Legionen Astartes bieten sich dafür Land Raider aller Art an, die sie sowohl groß, als auch stabil sind und in manchen Fällen anders als andere Fahrzeuge sogar in Richtung des Gegners bewegt werden müssen, um ihre Hauptaufgabe (z.B. transportieren von Fahrzeug-/Infanterieabwehr) zu erfüllen.

Meta

Als Meta wird umgangssprachlich im Tabletop-Jargon das Umfeld gemeint, in dem eine Armee gespielt wird. Dies umfasst nicht nur alle möglichen gegnerischen Armeen, sondern auch die Spieler und ihre Ansichten zum Spiel und die daraus resultierenden Einheitenauswahlen und Taktiken. Darüber hinaus umfasst es das in der Gruppe regelmäßig verwendete Gelände und kann sich auch auf die Missionen oder Hausregeln ausweiten, die lokal gespielt werden. Allgemeiner beschreibt Meta alle Vorgänge die eine Sache indirekt beeinflussen.

Allerdings können auch andere, kleinere Panzer wie das vergleichsweise günstige Rhino dazu eingesetzt werden, Sichtlinien zu kontrollieren. Dazu später mehr.

Die Menge der empfohlenen Blocker auf einer gegebenen Punktzahl richtet sich stark nach den vorhandenen Punkten, dem eigenen Spielplan und welche Einheit man genau dafür einsetzen will.

Ein bis zwei Blocker auf 2000 Punkten sind allerdings empfehlenswert.

Infanterieabwehr

Infanterieabwehr ist keine besonders wichtige Aufgabe für sich selbst. Absolut jede Waffe im Spiel kann Infanterie (das sind hier Modelle mit einem Toughness-Wert von bis zu 5) ausschalten. In jeder Armee muss die Kapazität vorhanden sein, diese Art von Gegner auszuschalten (und zwar notfalls in größeren Mengen), aber die Natur der Armeelisten sorgt häufig dafür, dass vor allem Einheiten, die sekundär punkten sollen, primär auch ziemlich gut darin sind, Infanterie zu bekämpfen. Alternativ sollte eine Infanterieabwehr-Einheit sekundär auch zumindest leichte Fahrzeuge bekämpfen können. Ein gutes Beispiel in mehreren Armeelisten sind Einheiten, die mit typischen Plasmawaffen (S7+ AP2, 18“+ Reichweite) ausgestattet sind. Sie können nicht nur feindliche Infanterie verlässlich zerstören. Sie können außerdem zum Beispiel am Anfang des Spiels die Transporter dieser Infanterie bekämpfen und im späteren Spiel auch manche Blocker ausschalten, sollte sich dies als nötig erweisen. Die genaue Priorität, die auf diese Aufgabe gelegt wird, hängt extrem vom erwarteten Gegner ab. Sollte es keinerlei anhaltspunkte geben, so schadet es nicht, auf 2000 Punkten ein oder zwei dedizierte Infanterieabwehr-Einheit einzuplanen.

Fahrzeugabwehr

Fahrzeugabwehr ist in den meisten Fällen überaus wichtig, um die eigenen punktenden und blockierenden Einheiten zu unterstützen. Als ‚Fahrzeug‘ gelten auf Gegenseite hier vor allem Fahrzeuge mit Armour-Wert von mindestens 11 und Modelle mit Toughness-Wert von 6 und höher.

Ziele mit einer Toughness von 5 oder einer Armour von 10 sind häufig Grauzonen, die oft auch von Infanterieabwehr angegangen werden können. Hier muss die genaue Aufgabenverteilung im Spiel selbst abgewägt werden. Sie sollte zusammen mit den punktenden Einheiten den Kern jeder Liste bilden. Man kann sie noch einmal in schwere und leichte Fahrzeugabwehr unterteilen:

Leichte Fahrzeugabwehr fokussiert sich auf Armour bis maximal 12 und hat häufig selbst Waffen mit S7 oder S8 und AP4 oder schlechter. Bessere AP macht sie in der Regel zu Infanterieabwehr, bessere S (idealerweise gemeinsam mit AP1 oder AP2) meistens zu schwerer Fahrzeugabwehr. Mit Sonderregeln wie Ordnance, Rerolls und so weiter gibt es allerdings sehr viele Zwischenstufen.

Fahrzeugabwehr-Einheiten eignen sich nahezu nie als punktende Einheiten und sollten darauf ausgelegt sein, ihren Schaden möglichst im Fernkampf auszuteilen, daher sind sie selbst auch selten gute Blocker (anders herum kann ein Blocker sekundär sehr gute Fahrzeugabwehr liefern). Dass der Schaden von Fahrzeugabwehr primär in der Beschussphase verursacht wird, ist deshalb entscheidend, damit im Fall von gegnerischen Transportern andere Einheiten noch in der selben Runde auf die Insassen schießen können und eigene Nahkämpfer in der Lage sind die freigelegten Ziele anschließend direkt anzugreifen. Darüber hinaus sind das Ziel von Fahrzeugabwehr entweder die gegnerischen Blocker oder die gegnerische Fahrzeugabwehr (die selbst nicht selten aus Fahrzeugen besteht). Wenn diese Einheiten im Nahkampf angegangen werden müssen, haben sie nicht selten bis Runde 3 Zeit, ihre jeweilige Aufgabe zu erfüllen. Das kann sehr gut bedeuten, dass das Spiel bis dahin nur noch schwer zu gewinnen ist.

Viele Einheiten, die diese Aufgabe erfüllen, sind sekundär auch gut in der Lage Infanterie zu bekämpfen.

Da diese Kategorie selbst oft nicht sonderlich stabil ist, gleichzeitig durch die Bekämpfung elementarer Ziele aber massiv zum Sieg beiträgt, sind diverse Redundanzen zu empfehlen. Zwei bis drei dedizierte Fahrzeugabwehr-Einheiten, unterstützt durch ein paar sekundäre Optionen sind auf 2000 Punkten empfehlenswert.

KONZEPTE

Grundlegend kann man den Aufbau einer Armee grob in drei Konzepte unterteilen: Nahkampf, Fernkampf und ‚Ausgewogen‘. Das beschreibt in der Regel, in welcher Menge Einheiten für die Armee ausgewählt werden, die auf die jeweilige Art ihren Schaden zufügen. Nahkampfarmeen beinhalten dementsprechend vornehmlich Nahkämpfer, Fernkampfarmeen setzen hauptsächlich auf Beschuss, während ausgewogene Armeen beides mischen. Alle drei Arten können gespielt werden, grundlegend sind primäre auf Nahkampf ausgelegte Armeen allerdings schwerer zum Sieg zu führen, als reine Fernkämpfer, während eine ausgewogene Armee in vielen Fällen besser abschneidet, als beide anderen Varianten. Dazu mehr in den folgenden Sektionen.

Nahkampf

Eine Armee kann theoretisch komplett ohne nennenswerte Besusseneinheiten (das heißt keine Reichweite deutlich über 18“, keine Fernkampfwaffen mit S6 oder höher etc.) gespielt werden, dies ist jedoch überaus ineffektiv und wird daher nicht weiter hier betrachtet. Generell haben Nahkampfarmeen vor allem ein Problem, die verfügbaren Punkte. Nahkampfeinheiten sind häufig teuer und entweder nicht besonders stabil oder nicht besonders schnell (was einen teuren Transporter nötig macht). Extrem wichtig ist es daher, eine Aufgabe so effektiv wie nur irgend möglich zu gestalten: Fahrzeugabwehr. Wie oben schon dargelegt, sollte Fahrzeugabwehr primär im Beschuss geschehen.

Eine Armee mit dem Fokus auf Nahkampf braucht hier also Auswahlen, die wenig Punkte kosten und möglichst stabil sind, um lange aktiv bleiben zu können.

Eine Nahkampfarmee braucht keine dedizierte Infanterieabwehr und muss die dort gesparten Punkte in ihren Fokus investieren.

Was die Armee auch sehr gut kann, ist blockieren. Aufgrund des Bedrohungspotentials auf kurze Reichweite, ist nahezu jede Einheit sekundär auch ein Blocker.

Punkten kann ein weiteres Problem darstellen. Einheiten haben im Nahkampf die Tendenz, selbst im Falle eines Sieges stark ausgedünnt zu werden. Eine auf den Nahkampf fokussierte Armee sollte hier also über ausreichende Redundanz verfügen, um Verluste ertragen zu können.

Insgesamt sind Stabilität und Geschwindigkeit die wichtigsten Aspekte für Einheiten, die in einer Nahkampfarmee ausgewählt werden. Tatsächliche starke offensive Fähigkeiten, müssen nur bei ein paar ausgewählten Einheiten vorliegen. Der größere Rest dient vor allem dazu, den Gegner im Nahkampf zu binden, ihn damit von Bewegung und Schussattacken abzuhalten, und im Laufe des Spiels mit den stärkeren Nahkämpfern diese kleineren Gefechte aufzulösen. Wichtig ist hier für den Spieler ein sehr gutes Verständnis von möglichen Bewegungen, die Bereitschaft kalkulierte Verluste zu ertragen und ein Gefühl dafür, wann man Einheiten besser vorschickt und potentiell opfert und wann man sie zurück hält, um die Mission noch erfüllen zu können. Wahrscheinlichkeiten schnell durchzurechnen ist hier definitiv vor allem am Ende des Spiels eine wichtige Fähigkeit.

Fernkampf

Fernkampfarmeen sind im Vergleich zum Nahkampf relativ einfach zu spielen. Sie fokussieren sich primär auf Infanterie- und Fahrzeugabwehr und vernachlässigen Punkte und teils sogar Blocken zu Gunsten von mehr Einheiten mit gutem Beschuss.

Einheiten hier müssen vor allem gutes Offensivpotential haben und im Idealfall selbst stabil sein. Geschwindigkeit ist sekundäre.

Diese Armeekomposition ist absolut prädestiniert für Missionen, deren Ziel nicht das Einnehmen von Punkten auf dem Feld ist.

Eine Fernkampfarmee gewinnt Spiele weniger auf dem Feld, als viel mehr bei der Zusammenstellung der Armee, denn umso mehr Fälle man bedenkt und mit Sonderregeln und spezialisierten Waffen abdeckt, umso wahrscheinlicher ist es, dass der Gegner sein Ziel nicht erreicht. Das eigene Erreichen von Missionszielen ist zweitrangig, wenn man nur einen Siegpunkt braucht, da der Gegner selbst keine erringen konnte. Das alles öffnet allerdings die Türen für einige Schwachpunkte, die von anderen Armeezusammenstellungen ausgenutzt werden können. Ein Gegner, der selbst schnell und stabil genug ist, um den Beschuss einer Fernkampfarmee lange genug zu ertragen, um sie zu erreichen, kann sie selbst mit mittelmäßigen Nahkämpfern ausschalten oder zumindest vom Beschuss, ihrer eigentlichen Stärke, abhalten.

Sollte man es mit der Fernkampfarmee nicht schaffen, die Missionsziele von gegnerischen Einheiten zu befreien (sei es durch deren eigene Widerstandsfähigkeit, Sichtblocker oder Ablenkungen), hat sie nur wenige Optionen, das am Ende des Spiels noch zu korrigieren, da sie es in der Regel schwer hat, flexibel auf unterschiedliche Umstände zu reagieren. Eigene Nahkampfeinheiten, die primär als Blocker agieren können, sind aus diesen Gründen eine großartige Ergänzung zu Fernkampfarmeen.

Spieler einer solchen Armee müssen vor allem ein Verständnis von Zielpriorität haben. Zielpriorität ergibt sich aus einer einfachen Aufstellung der gegnerischen Einheiten, ihrer Bedrohung für die eigene Armee in Relation zu ihrer Widerstandsfähigkeit und daraus resultierend einer Reihenfolge, in der diese gegnerischen Einheiten von den eigenen, dafür geeigneten Einheiten (siehe Infanterie- und Fahrzeugabwehr) konzentriert dezimiert oder besser noch ausgeschaltet werden. Es hilft dabei, grob einschätzen zu können, welche Waffe gegen welches Ziel wie effektiv ist und man sollte ein Auge dafür haben, wie schnell sich gegnerische Einheiten wohin bewegen können. Als letzten Punkt muss man lernen wann man eigene Einheiten zurück ziehen oder auf Missionsziele vorrücken lassen muss.

Ausgewogen

Eine ausgewogene Armee zu bauen erfordert ein bisschen Übung und Experimentieren und auch auf dem Spielfeld sind zu jedem Zeitpunkt nahezu alle Punkte aus beiden zuvor genannten Kategorien im Auge zu behalten. Im Ausgleich hat eine gute ausgewogene Armee zu jedem Zeitpunkt eine Antwort auf nahezu jede Situation auf dem Feld. Es gibt selbstverständlich Missionen, die andere Armeen bevorzugen, bei einer gleichmäßigen Verteilung von Missionszielen auf dem Spielfeld, sollte eine ausgewogene Armee jedoch in den meisten Fällen gut abschneiden können.

Ein Problem, das diese Art von Armee hat, sind teilweise fehlende Redundanzen. Wenn wichtige Fahrzeugabwehr ausgeschaltet wurde, gibt es vielleicht keinen ausreichenden Ersatz, da die verfügbaren Punkte in Infanterieabwehr/Blocker-Nahkämpfer investiert wurden.

Spieler einer ausgewogenen Armee müssen kreativ mit solchen Fällen improvisieren können. Sie müssen schon in der Armeezusammenstellung viel mehr darüber nachdenken, was sie im Fall von Verlusten von Schlüsseleinheiten tun können und sich auf dem Feld stets in eine Position manövrieren, diese ‚Notfallpläne‘ auch umsetzen zu können. Gleiches gilt auch, wenn die gegnerische Armee eigene Komponenten in ihren Aufgaben überlastet.

Ein Beispiel wäre ein sehr fahrzeuglastiger Gegner, der die eigene dedizierte Fahrzeugabwehr überfordert. Nahkampf- und Fernkampfarmeen haben diese Probleme in der Regel weniger, da sie aufgrund ihrer Spezialisierung Punkte einsparen (und im Vergleich zur ausgewogenen Armee tun das selbst die Nahkampfarmeen) und daher mehr dedizierte Redundanz aufstellen können.

Im Falle eines verlorenen Spiels ist es hier daher oft auch wichtig, neben eventuellen Spielfehlern auch Probleme in der Grundlegenden Armeeliste und ihren Ausfallsicherungen zu suchen.

FAHRZEUGE

Der Einsatz von Fahrzeugen und ihre effektive Bekämpfung sind ein massives Thema in Spielen von Horus Heresy. Im Vergleich zu regulärem Warhammer 40.000 verfügen sie über ihre ganz eigene Schadensmechanik, die sie vollkommen immun gegen manche, dafür anfälliger gegen andere Waffen macht. Darüber hinaus sind viele Fahrzeuge sehr anfällig was Nahkämpfer angeht, können sich auf der anderen Seite aber oft sehr viel freier und schneller bewegen, als Infanterie mit vergleichbarer Bewaffnung – oder sie verfügen über Waffen, die so überhaupt nicht auf anderen Einheitentypen zu finden sind.

Läufer

Läufer und insbesondere alle Arten von Dreadnoughts stechen aus den sonstigen Fahrzeugen sehr deutlich heraus. Im Gegensatz zu allen anderen Vehikeln haben sie durchaus (und teilweise sogar gute) Nahkampffähigkeiten, sind im Gegenzug aber oft relativ teuer und langsamer als die meisten anderen Fahrzeuge.

Reine Fernkämpfer

Es gibt vor allem bei Dreadnoughts drei nennenswerte Unterarten:

Vor allem Dreadnoughts haben Zugriff auf einige spezielle Fernkampfwaffen, wichtiger ist jedoch, dass die reinen Fernkampfvarianten häufig auch die Option haben, zur effektiven Flugabwehr genutzt zu werden. Sie sind oft teurer als Kampfpanzer mit vergleichbaren Werten und Bewaffnung, insgesamt aber ein wenig flexibler.

‚Reine‘ Nahkämpfer

Das ‚reine‘ muss hier in Anführungszeichen gesetzt werden, da sich in den Nahkampfwaffen der meisten Läufer immer noch potente Schusswaffen finden, auch wenn diese zumeist eine relativ kleine Reichweite haben. Durch ihre Immunität gegen viele kleinere Waffen und umfassende Optionen ihr Offensivpotential betreffend, eignen sie sich hervorragend als Blocker. Ihr größter Nachteil ist, dass sie relativ teuer sind und gleichzeitig nicht allzu viel Geschwindigkeit mitbringen. Als Läufer haben sie Zugriff auf Landungskapseln, was sie ein bisschen mehr in die offensive Schiene des Blockers schiebt und ihre sekundären Aufgaben vor allem in der Fahrzeugabwehr drastisch verbessert, allerdings steigen damit auch ihre Kosten häufig dramatisch an.

Mischbewaffnung

Mischbewaffnung ist etwas, von dem auf vielen Läufern abgeraten wird. Unter gewissen Umständen kann es jedoch vorteilhaft sein, auf sie zurück zu greifen. Zum einen sind einige reine Fernkampfwaffen von Läufern besser und/oder billiger, als die in der Nahkampfwaffe montierte Version, zum anderen können sie durch feindliche Nahkämpfer nicht so stark bedrängt werden, wie reine Fernkampf-Läufer.

Sie werden rein offensiv niemals an die Qualitäten der reinen Bewaffnungen heran kommen und nicht alle Fernkampfwaffen eignen sich für eine Kombination mit einer Nahkampfwaffe. Vor allem wenn auf den Einsatz einer Landungskapsel verzichtet wird und die primäre Aufgabe des Dreadnoughts das Bedrohen (und damit blockieren) des Gegners ist, spielt es keine große Rolle, dass er kein so guter Nahkämpfer ist. Sehr wahrscheinlich wird er sowieso von der feindlichen Fahrzeugabwehr zerstört, ehe er in den Nahkampf kommt. Auf der anderen Seite ist er für vorrückende Nahkämpfer selbst gar nicht erst eine zu vermeidende Bedrohung, wenn er nicht über eine Nahkampfwaffe verfügt.

Kampfpanzer

Diese Art von Einheit ist zum einen eine der primären Quellen von Fahrzeugabwehr, zum anderen eignet sie sich häufig gut sekundär für die Bekämpfung von Infanterie. In einigen Fällen ist diese Rollenverteilung für Kampfpanzer sogar umgedreht. Sie sind in der Regel in der Front relativ robust, haben jedoch häufig eine schwache Seitenpanzerung und sind sehr anfällig für jede Art von Nahkampfangriff, vor allem durch Läufer. In Fernkampfarmeen stellen sie nicht selten den Kern des Beschusses, da sie meistens vergleichsweise günstig sind.

Eine Unterart sind schnelle Kampfpanzer. Diese sind nicht selten vor allem in den Seiten etwas robuster und können neben solider Bewaffnung auch mit großer Mobilität aufwarten. Im Gegenzug dazu sind sie meist vergleichsweise teuer. Ausgewogene Armeen bevorzugen nicht selten diese Art von Fahrzeug gegenüber den normalen Kampfpanzern, die sie sich notfalls mit den schnelleren Nahkampfelementen zusammen bewegen können, um selbst nicht feindlichen Nahkämpfern ausgeliefert zu sein.

Artillerie-Fahrzeuge

Eine weitere, leicht eigene Kategorie bilden Artillerie-Panzer. Sie sind häufig, aber nicht immer, etwas weniger robust als andere Panzer, warten im Gegenzug aber mit meist großen Reichweiten von indirektem Beschuss auf. Vor allem Fernkampfarmeen können gut von diesen Fahrzeugen profitieren, da sie sich befürchten müssen, sie während des Spiels schutzlos zurück zu lassen. Diese Art von Fahrzeug ist weder herausragend gegen Infanterie oder Fahrzeuge, kann jedoch gegen beide immer noch zumindest gut vorgehen. Ihre schwache Defensive und wenn möglich oft verdeckte Position macht sie zum primären Ziel für schnelle Kampfpanzer, alle Arten von Deep Strike und Flieger.

Transporter

Die meisten dieser Fahrzeuge sind primäre Transporter oder haben neben ihren sonstigen Qualitäten zumindest auch Transportkapazität. Ihr genauer Einsatzrahmen hängt an einer Reihe von Faktoren, generell gibt es aber zwei Kriterien, die ihren Einsatz bestimmen:

- 1) Transportkapazität
- 2) Sturmfahrzeug ja/nein

Die Geschwindigkeit aller Transporter (ausgenommen fliegende Transporter, mehr zu diesen unter ‚Flieger‘) ist gleich oder zumindest vergleichbar. Die Bewaffnung des Transporters selbst ist in der Regel zweitrangig, denn seine primäre Aufgabe ist in der Regel das Schützen und Bewegen der transportierten Infanterie. Aus den beiden Punkten oben ergeben sich daher aus den bisher vorhandenen Optionen vor allem Transporter für schießende Einheiten, Transporter für Nahkämpfer und große Transporter für Nahkämpfer. Es gibt einige wenige Transporter, deren Hauptaufgabe tatsächlich schon eher in den Bereich des eigenen Schießens übergeht, aber diese sind eher als Kampfpfänger mit Extras zu sehen und werden daher hier ausgelassen. Transporter für schießende Einheiten sind vor allem für ausgewogene Armeen unverzichtbar. Sie sind oft etwas billiger als die Nahkampfvarianten, können aber Infanterie mit kurzer Reichweite (die meist durch ansonsten starke Waffen ausgeglichen wird) neben den Nahkampfelementen halten, damit diese sich gegenseitig schützen können. Darüber hinaus sind sie die Grundlage für die Stabilität und Mobilität der meisten punktenden Einheiten des Spiels. Sie haben selbst häufig kein großes Offensiv-Potential, können in einigen Fällen aber mit zusätzlichen Fernkampfwaffen ausgestattet werden und damit sekundär durchaus die Rollen von Kampfpanzern erfüllen, wenn sie ihren Hauptauftrag erfüllt haben oder noch warten müssen, ihn zu erfüllen.

Transporter für Nahkämpfer in beiden Ausführungen bringen häufig selbst schon formidable Fahrzeugabwehr mit, sind dafür allerdings in der Regel auch sehr teuer. Sie für Nahkampfarmeen je nach Ausprägung entweder eine wichtige Redundanz für oder sogar die primäre Fahrzeugabwehr. Ansonsten dienen vor allem die kleineren Transporter von Nahkämpfern vor allem als Blocker in Fernkampf und einigen ausgewogenen Armeen. Die großen Nahkampf-Transporter hingegen sind häufig fast schon ein Unterthema für sich. Sie und ihr Inhalt bilden nicht selten mitsamt ihres Inhaltes den Kern von ausgewogenen Armeen und einigen Nahkampfarmeen, da sie alleine aufgrund der enormen Punktkosten schnell die Hälfte der Armee ausmachen. Sie sind damit häufig mehr als nur ein Blocker und übernehmen nahezu alle Rollen einer Armee in einem. Der große Nachteil an dieser ansonsten sehr einfach zu spielenden Taktik ist, dass dieser massive Einsatz von Punkten stark von zwei Faktoren abhängt:

- 1) Der Transporter darf zu früh nicht zerstört werden
- 2) Es muss in der Mission ein klares Ziel geben. Sollte der Transporter schon früh, eventuell sogar in Runde 1, verloren gehen, so ist nicht nur dessen Punkteinsatz verloren, die darin enthaltene, sehr teure Einheit verliert außerdem häufig die Fähigkeit effektiv zu Blocken, Schaden anzurichten oder gar zu punkten. Dadurch dass dieser bedeutende Teil der Armee keinen nennenswerten Einfluss auf das Spiel mehr hat, wird ein Sieg unter diesen Umständen deutlich unwahrscheinlicher. Sollte es hingegen in der Mission kein Ziel geben, das klar angesteuert und eingenommen werden kann (zum Beispiel weil

es viele Missionsziele überall auf der Spielplatte gibt), so ist der Spieler mit dieser Art von Transporter häufig gezwungen, direkt auf die Auslöschung seines Gegners hin zu spielen. Wie bereits weiter oben erwähnt, ist es vergleichsweise unwahrscheinlich diese zu erreichen. Dies wird jedoch auch stark von der Mobilität des Gegners und der Spielfeldgröße beeinflusst, denn nur wenn beides gegeben ist, kann der Gegner eines solchen Todessterns diesem auch effektiv ausweichen.

Leichte Fahrzeuge

Hier gemeint sind vor allem Schwebler, aber auch andere Fahrzeuge mit Panzerungswerten von maximal 11 in der Front, die keine Transporter oder Flieger sind. Die meisten dieser Fahrzeuge sind im Ausgleich dafür sehr schnell und/oder haben Optionen wie Outflank oder Deep Strike, um sich gefahrlos an Orte zu begeben, die sie aufgrund ihrer geringen Defensive sonst nicht erreichen könnten. Für die gemachten Argumente können in gewissen Aspekten auch sehr leichte Läufer und sogar nicht-Fahrzeug-Einheiten wie Bikes, Jetbikes oder Attack Bikes hier hinzu gezählt werden (mit dem Unterschied dass diese im Nahkampf besser oder sogar gut aufgestellt sind). Diese Arten von Fahrzeugen haben häufig durchschlagende Bewaffnung zu einem vergleichsweise geringen Preis und können diese durch ihre hohe Beweglichkeit flexibel anbringen. Im Gegenzug sind sie sehr anfällig gegen konzentrierte Gegenwehr und können daher häufig nur auf Spielplatten mit viel sichtblockierendem Gelände mehrfach eingesetzt werden, ehe der Gegner sie zerstört. Sie sind häufiger zu finden in ausgewogenen Armeen. Fernkampfarmeen können sie durchaus als eine Art offensiven Blocker verwenden, favorisieren in der Regel aber für den flexiblen Schaden Artillerie und für die Ablenkung des Gegners Läufer oder Nahkampf-Transporter.

Bis auf in wenigen Armeekonzepten sollten sie nur selten die Basis für die Erfüllung irgendeiner Aufgabe bilden, sie können allerdings häufig andere Einheiten großartig unterstützen.

Flieger

Flieger unterscheiden sich von Fahrzeugen durch vier bedeutende Punkte: Sie müssen immer in der Reserve starten und sie sind, solange sie nicht landen, nur schwer von Einheiten zu treffen, die keine dedizierte Flugabwehr oder andere Flieger sind. Darüber hinaus sind sie sehr viel schneller, haben aber Einschränkungen bei der Manövrierbarkeit. Einige Flieger können zu

Schwebern werden, um das auszugleichen.

Unter den Fliegern gibt es zwei Unterkategorien:

- 1) Kampfflieger
- 2) Transportflieger

Die Kampfflieger sind gewissermaßen das Konzept der leichten Fahrzeuge auf die Spitze getrieben, während die Transportflieger die Tendenz haben, in die Kategorie der großen Nahkampf-Transporter zu fallen.

Alle Flieger sind generell vergleichsweise schwer bewaffnet und solange der Gegner keine eigene Flugabwehr hat, sind sie gegen viele Waffen aufgrund der Schwierigkeit sie überhaupt zu treffen sogar überraschend haltbar. Sie sind dadurch allerdings anfälliger für Glückstreffer, als andere Fahrzeuge.

Sie eignen sich in Form der Kampfflieger als solide Unterstützung vor allem von Fahrzeugabwehr für ausgewogene Armeen. Für Fernkampflisten sind sie eher eine Art Ersatz für Artilleriefahrzeuge, die aufgrund der Reservepflicht etwas unzuverlässiger, dafür sehr viel gezielter ist. Die Transportflieger sind eine gute Ergänzung für ausgewogene Armeen, denn hier soll in manchen Fällen der Nahkampf gar nicht zwingend so früh wie möglich stattfinden. Einige dieser Armeen nutzen Nahkämpfer eher, um am Ende des Spiels ‚aufzuräumen‘ und dann eventuell sogar den punktenden Aspekt ihrer Nahkämpfer in den Fokus zu stellen.

Nahkampfarmeen bevorzugen in der Regel wohl eher verlässlichere Transportpanzer, können allerdings ähnlich den ausgewogenen Armeen von einer flexiblen (weil schnellen) Einheit profitieren, die am Ende des Spiels wichtige Nahkämpfe entscheidet.

Landungskapseln

Landungskapseln sind eine Spezialität von Space Marine und nicht zugänglich für andere Armeen. Sie sind fast ausschließlich reine Transporter, die immer die Deep Strike-Regel nutzen, dafür aber mit dieser deutlich weniger Risiko eingehen, als Einheiten ohne Landungskapsel. Es gibt Armeekonzepte für ausgewogene oder Nahkampflisten, die sehr stark auf Landungskapseln setzen, in der Regel wird hier aber nach dem ersten Absetzen der Truppen entweder zu viel Mobilität aufgegeben oder es werden teurere Kapseln gewählt, die zu viele Punkte von anderen Auswahlen abziehen. Deutlich stärker machen sich Landungskapseln als Zusatz für eine Blocker-Einheit oder als Hilfsmittel für sekundäre Infanterie- und Fahrzeugabwehr.

Todesstern

Als ‚Todesstern‘ wird gemeinhin der Zusammenschluss mehrere Einheiten bezeichnet, die sowohl sehr Widerstandsfähig sind, als auch über großes Offensivpotential, zumeist im Nahkampf, verfügen, im Gegenzug aber sehr viele Punkte kosten. In der Regel handelt es sich um Terminatoren oder vergleichbare schwere Infanterie mit diversen HQ-Auswahlen (oder ggf. Primarchen) in einem Transporter.

Monster

Monster (oder monströse Kreaturen) sind im Rahmen der Regeln keine Fahrzeuge, in einigen Aspekten ähneln sie allerdings Läufern oder einer Mischung aus Läufern und Fliegern.

Sie lassen sich im Gegensatz zu Fahrzeugen vergleichsweise einfach verwunden (vor allem mit Fahrzeugabwehr), im Ausgleich benötigen sie aber mehrere Treffer, um ausgeschaltet zu werden und sie werden durch erfolgreiche Verwundungen nicht geschwächt. Je nach Fraktion liegt ihr Fokus stärker auf Nah- oder Fernkampf und in einigen Fällen sogar Psi-Kräften.

Bekämpfung von Monstern erfolgt am Besten durch die Fahrzeugabwehr der Armee, allerdings können auch Läufer im Nahkampf häufig schweren Schaden anrichten und selbst dabei vergleichsweise sicher sein.

Die Monster selbst erfüllen sehr unterschiedliche Rollen. Häufig sind sie die Basis für Fahrzeug und Infanterieabwehr einer Armee. Da sie durch so viele verschiedene Waffen teils relativ gut ausgeschaltet werden können, eignen sie sich nur begrenzt als Blocker.

Das hängt allerdings auch stark von der Fahrzeugabwehr des jeweiligen Gegners ab. Im Gegensatz zur Bekämpfung echter Fahrzeuge ist Quantität gegen Monster wichtiger als Qualität, da ein guter Schuss ein Monster niemals direkt ausschalten wird.

III

AUFSTELLUNG KONTROLLIEREN

Nachdem die Armeelisten geschrieben sind und die Mission fest steht, ist die Aufstellung der erste große Teil des eigentlichen Spiels. Hier entscheiden sich bereits einige der Ereignisse der ersten Runden und es wird der Grundstein gelegt für die Aktionen der späteren Züge. Fehler die hier gemacht werden, müssen nicht zwingend bedeuten, dass das Spiel verloren ist. Eine gut durchdachte Aufstellung kann jedoch entscheidende Vorteile bieten.

DECKUNG UND SICHTBLOCKER

In der Regel wird es auf einem Spielfeld mehrere klare Sichtlinien zwischen den Aufstellungszonen der beiden Spieler geben. Im Idealfall befinden sich zwischen den Armeen (oder sogar in den Aufstellungszonen) auch Geländeteile, welche die Sicht vollständig blockieren und nahezu immer finden sich in den Aufstellungszonen selbst Geländestücke wie Krater oder Ruinen. Zu wissen, welche Einheit sich wo befinden sollte, ist hier von entscheidender Bedeutung. In dieser Phase ist es von Vorteil, wenn der Gegner seine Armee bereits platziert ist, ein Nachteil in den meisten Missionen ist jedoch, dass er dann den ersten Zug haben wird (mehr dazu in einem späteren Kapitel). Häufig wird das vorhandene Gelände nicht vollkommen ausreichen, um alle eigenen Einheiten mit einem Deckungswurf zu versehen oder sie sogar komplett außer Sicht zu stellen. Aus diesem Grund muss eine Priorisierung getroffen werden, bei welchen Einheiten ein Verlust (oder zumindest eine Schwächung) am ehesten in Kauf genommen werden kann. Das wichtigste, um ein Spiel zu gewinnen, sind schlussendlich immer die punktenden Einheiten. Diese sollten sich möglichst nicht frei in offenem Gelände befinden, wenn sie nicht selbst sehr stabil sind oder ausreichend viele von ihnen vorhanden sind, um Verluste ausgleichen zu können.

Der wahrscheinlich nächste wichtige Block an Einheiten wird von der Fahrzeugabwehr gebildet. Das Überleben dieser Einheiten kann in den ersten Runden absolut zentral sein, um die gegnerischen Kapazitäten in Sachen Feuerkraft und Beweglichkeit einzuschränken. Anschließend kommt in der Regel die Infanterieabwehr und an letzter Stelle stehen die Blocker.

Die Blocker-Einheiten sind deswegen ganz am Ende der Liste, da sie in der Regel ausreichend viel aushalten können (sonst könnten sie ihre Aufgabe nur schlecht erfüllen), um den Beschuss der ersten ein oder zwei Runden zu absorbieren. Darüber hinaus sind sie selbst für das erfolgreiche Erfüllen der Mission in den späteren Phasen nicht unbedingt zwingend erforderlich.

Eine große Rolle bei der Aufstellung spielen Fahrzeuge aus mehreren Gründen. Zunächst einmal nutzen Fahrzeuge Gelände anders, als andere Einheiten. Sie profitieren nicht von Geländezonen und sind daher darauf angewiesen, entweder von Geländestücken oder anderen Einheiten zumindest teilweise verdeckt zu werden.

Auf der anderen Seite kann vor allem Infanterie nicht nur diese Geländezonen nutzen, sie kann außerdem sehr viel einfacher Gebrauch von multiplen Ebenen in zum Beispiel Ruinen machen, um platzsparend vielen Modellen einen guten Deckungswurf zu geben. Spielfeldgröße beeinflusst, denn nur wenn beides gegeben ist, kann der Gegner eines solchen Todessterns diesem auch effektiv ausweichen.

Ein weiterer Grund für die Wichtigkeit von Fahrzeugen während der Aufstellung ist, dass sie selbst exzellent als Deckung dienen können. Je größer das Fahrzeug, umso besser ist es dafür geeignet.

Zum einen ist es in der Regel sehr viel schwerer zu zerstören und benötigt daher selbst potentiell gar keine eigene Deckung, es ist außerdem möglich, mehr Einheiten ganz oder zumindest teilweise hinter ihnen vor dem Gegner zu verstecken. Eine weitere Rolle bei der Zuweisung von Deckung spielt die Geschwindigkeit der jeweiligen Einheit. Langsame Einheiten sollten in der Regel zu Beginn des Spiels in Positionen sein, aus denen sie bereits einen guten Überblick über das Feld haben (zum Beispiel die oberen Etagen einer Ruine) und in der sie über einen Deckungswurf verfügen.

Schnellere Einheiten hingegen profitieren stärker von Sichtblockern, da sie so besser vor feindlichem Feuer geschützt sind und sich in den ersten Runden je nach Bedarf in andere Positionen bringen können.

Je nach der eigenen Armee, ihrem Bedürfnis nach möglichst vielen Geländestücken für Deckung und dem zu erwartenden Spielfeld, bieten im Notfall kaufbare Befestigungen (allen voran die Aegis Defence Line) sehr gute Ergänzungen zu kleinen Punktkosten, die darüber hinaus mit diversen Optionen auch andere Boni wie verbesserte Reservewürfe oder Flugabwehr mit sich bringen.

RESERVEN

Eine weitere Möglichkeit Einheiten vor Schaden zu schützen sind Reserven. In anderen Abschnitten wurde bereits dargelegt, wie Einheiten mit Hilfe von Outflank oder Deep Strike ihre Mobilität verbessern können. Aber selbst ohne diese Regeln kann jede Einheit im Spiel (abgesehen von den wenigen immobilen) auch so in Reserve gehalten werden. In der Regel bedeutet das, dass sie von der zweiten Runde an jede Runde eine gute Chance haben auf das Feld zu kommen und anschließend in den meisten Aspekten normal handeln können. Einige Einheiten können

dabei sehr stark davon profitieren, in Reserve gehalten zu werden.

Allen voran sind dabei die punktenden Einheiten. Einige Einheiten dieser Art haben sowieso kein großes offensives Potential und tragen zum Verlauf des Spiels einzig in ihrer primären Rolle bei.

Da sie diese jedoch erst am Ende des Spiel erfüllen müssen, sind sie vorher häufig nur unnötig der Gefahr der frühzeitigen Zerstörung ausgesetzt oder blockieren sogar Deckung und Bewegung für andere eigene Einheiten. Unter gewissen Umständen bietet es sich also an, solche Einheiten in Reserve zu halten. Dabei muss nur sicher gestellt werden, dass sie in jedem Fall trotzdem noch ihr Ziel auf dem Feld rechtzeitig erreichen können. Dies kann entweder durch ein Transportfahrzeug gesichert werden oder indem man sie für ein Missionsziel vorsieht, welches sich nahe der eigenen Aufstellungskante befindet. In einigen Fällen hat man ihnen sogar ein Transportfahrzeug gekauft, stellt während der Aufstellung aber fest, dass dieses nicht für den Transport benötigt wird, da die Einheit in Reserve bleibt und sich nach dem Erscheinen nicht weit bewegen muss. In so einem Fall ist es sogar denkbar, die Einheit in Reserve zu belassen, das Fahrzeug aber getrennt von ihr aufzustellen und wiederum als Deckung für andere Einheiten zu nutzen.

Eine weitere Art von Einheit, die von Reserven profitieren kann, ist vor allem Infanterieabwehr, meist in Form von Fahrzeugen. Je nach der Aufstellung des Gegners befindet sich zu Beginn des Spiels nicht viel Infanterie auf dem Feld. Diese tritt erst dann offen auf, wenn sie ihre Transportfahrzeuge aus irgendeinem Grund verlässt, entweder freiwillig oder aufgrund von Zerstörung. Erst dann kann Infanterieabwehr wirklich aktiv in das Spiel eingreifen. Sofern die Einheit also auch dann effektiv schießen kann, wenn sie sich bewegt hat und über eine ausreichende Reichweite verfügt, um direkt nach dem Erscheinen aus der Reserve effektiv zu agieren, spricht nur wenig gegen ihr Zurückhalten. Das größte damit verbundene Risiko ist, dass sie aufgrund schlechter Reservewürfe eventuell erst in der vierten Runde das Spielfeld betritt.

Geländezonen

Eine Geländezone ist ein Geländestück, das einen Deckungswurf an Einheiten vergibt, die sich in ihr befinden, unabhängig davon wie sehr sie tatsächlich verdeckt sind. Die wichtigsten Geländezonen sind in der Regel Ruinen, Wälder und Krater.

IV

ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN

Im Verlauf des Spiels muss jeder Spieler viele verschiedene Arten von Entscheidungen treffen. Diese fangen bei der Richtung und Reichweite von Bewegungen an und reichen über den Einsatz von Psi-Kräften und Schusswaffen hinweg bis zu der Entscheidung, ob ein Nahkampfangriff durchgeführt wird oder nicht.

Viele dieser Entscheidungen ergeben sich daraus, welche gegnerische Einheit für die eigene Armee aktuell am gefährlichsten ist oder welche Aktion die größte Wahrscheinlichkeit auf Erfolg hat. Manche werden den Spielern auch vom Spiel selbst durch besonders gute oder schlechte Würfelwürfe komplett abgenommen, so dass sich Situationen auflösen oder auf der anderen Seite so hoffnungslos werden, dass es sich nicht mehr lohnt, sie zu verfolgen.

Darüber hinaus gibt es jedoch auch noch viele Begebenheiten, in denen ein Spieler tatsächlich wählen muss, ohne dass es eine auf den ersten Blick klar ersichtliche Lösung für die Frage gibt, was er tun sollte.

Unabhängig jedoch von der jeweiligen Situation oder der nötigen Entscheidung gilt immer eines: Wenn er getroffen wurde, sollte ein Entschluss auch umgesetzt werden. Sich um zu entscheiden, wenn ein Teil der Einheiten eventuell schon für die Umsetzung der Entscheidung in Position gebracht wurde, ist in der Regel wenig hilfreich. Auch eigentlich schlechte Entscheidungen können in manchen Fällen zu guten Ergebnissen führen, wenn sie von der Armee geschlossen umgesetzt werden und damit den Gegner vielleicht überraschen und sogar punktuell ausreichend überlasten, um Erfolg zu haben.

DER ERSTE ZUG

In den meisten Missionen ist der Ablauf folgender:

Es wird bestimmt, welcher Spieler sich eine Spielfeldseite aussucht und seine Armee vollständig zuerst aufstellt (häufig geschieht das durch einen konkurrierenden Würfelwurf bei dem der Gewinner die Wahl hat, ob er zuerst stellen will oder nicht). Anschließend stellt der zweite Spieler seine komplette Armee auf. Danach darf der Spieler, welcher zuerst aufgestellt hat, entscheiden ob er den ersten oder den zweiten Zug möchte. Der Spieler, der den zweiten Zug hat, darf dann in der Regel auf einen Wurf von 6+ versuchen, trotzdem zuerst ziehen zu dürfen. Der Einfachheit halber wird aufgrund der Unwahrscheinlichkeit dieses Ereignisses diese Situation hier größtenteils ignoriert. Einige Armeen können dieses 'Stehlen der Initiative' jedoch teils drastisch modifizieren, daher sollte man es nicht vollkommen aus den Augen lassen.

Am Ende eines Spiels hat nahezu immer der Spieler den letzten Zug, welcher am Anfang als zweites gezogen hat.

Es gibt daher folgende mögliche Situationen, in denen ein Spieler ganz am Anfang des Spiels eine nachhaltige Entscheidung treffen kann:

1) Der Spieler gewinnt den Würfelwurf. Der Spieler entscheidet, wer zuerst aufstellt.

1. Der Spieler stellt zuerst auf. Der Spieler entscheidet, wer den ersten Spielzug hat.

a) Der Spieler hat den ersten Spielzug. Sein Gegner wird den letzten Spielzug haben

b) Der Gegner hat den ersten Spielzug. Der Spieler wird den letzten Spielzug haben

2. Der Gegner stellt als zuerst auf. Der Gegner entscheidet, wer den ersten Spielzug hat.

a) Der Spieler hat den ersten Spielzug. Der Gegner wird den letzten Spielzug haben.

b) Der Gegner hat den ersten Spielzug. Der Spieler wird den letzten Spielzug haben.

2) Der Gegner gewinnt den Würfelwurf. Der Gegner entscheidet, wer zuerst aufstellt.

3. Der Gegner stellt zuerst auf. Der Gegner entscheidet, wer den ersten Spielzug hat.

a) Der Spieler hat den ersten Spielzug. Der Gegner wird den letzten Spielzug haben.

b) Der Gegner hat den ersten Spielzug. Der Spieler wird den letzten Spielzug haben.

4. Der Spieler stellt zuerst auf. Der Spieler entscheidet, wer den ersten Spielzug hat.

a) Spieler hat den ersten Spielzug. Der Gegner wird den letzten Spielzug haben.

b) Der Gegner hat den ersten Spielzug. Der Spieler wird den letzten Spielzug haben.

In den meisten Fällen wird ein Gegner, der die Chance dazu bekommt, den ersten Zug anstreben. Das bedeutet, dass von allen möglichen Ergebnissen, es sehr wahrscheinlich ist, dass der Gegner den ersten Zug haben wird (die Chance ist zumindest 50% und steigt, wenn der Spieler bereit ist, seinen gewonnenen Wurf dafür einzusetzen, den Gegner zuerst aufstellen zu lassen). Aus diesem Grund sollte man sich in jedem Fall darauf vorbereiten, nicht den ersten Zug zu spielen und stattdessen die Vorteile des zweiten und des letzten Zuges so gut auszunutzen wie möglich.

Was die Vorteile der verschiedenen Optionen sind:

Der Spieler, der zuerst zieht, kann unter anderem zuerst agieren. Das heißt, er kann vor allem zuerst schießen und damit die Gegenwehr des Gegners von Zug 1 an potentiell reduzieren. In den meisten Spielen sind die Verluste in Zug 1 allerdings nicht allzu groß. Hin und wieder wird ein wichtiges Fahrzeug durch einen Glückstreffer zerstört, in den meisten Fällen hält sich der Schaden an der Armee aber in Grenzen. Sehr viel relevanter ist ein anderer Vorteil, vornehmlich für Nahkampf-Armeen: Diese haben meist die Möglichkeit, bereits in Runde 2 relativ zuverlässig einen Nahkampf zu erreichen. Wenn sie den ersten Zug haben, bedeutet dies, dass ihr Gegner in der Zwischenzeit nur einen Zug Zeit hatte, um darauf zu reagieren. Wenn sie mit dem zweiten Zug starten, erhöht sich diese Reaktionszeit um eine Runde.

Der Spieler mit dem letzten Zug kann am Ende des Spiels ohne jede Gefahr bezüglich irgendwelcher Gegenmaßnahmen des Gegners noch ein letztes Mal an der Erfüllung von

Missionszielen arbeiten, ehe die Siegpunkte final ermittelt werden. Dieser Vorteil wird allerdings häufig etwas abgeschwächt durch zufällige Spielänge, so dass der letzte Spieler teils nicht sicher weiß, ob nicht doch noch ein vollständiger Zug – erneut mit ihm als letzten Spieler – durchgeführt wird.

Eine dritte zu bedenkende Variable ist, dass der Spieler, welcher als zweiter aufstellt, bereits die Aufstellung des Gegners sehen und dementsprechend darauf reagieren kann. Der zweite Spieler hat hier mehrere Optionen:

1) Eigene Fahrzeugabwehr kann bestmöglich auf die gegnerischen Fahrzeuge angepasst positioniert werden, während auf der anderen Seite die eigenen Fahrzeuge bestmöglich vor dem Gegner geschützt werden können.

2) Blocker können ideal platziert werden, um vorrückende Einheiten des Gegners zu behindern.

3) In vielen Fällen ist die Armee des Gegners weit über dessen Aufstellungszone verteilt, um auf jede Aufstellung des Spielers reagieren zu können. Dies kann ausgenutzt werden, um die eigenen Kräfte auf einer Seite des Feldes zusammen zu ziehen und damit die Hälfte der gegnerischen Armee, die auf der anderen Seite des Feldes steht, für potentiell mehrere Runden nutzlos zu machen. Hierbei muss allerdings in Hinblick auf Missionsziele stark aufgepasst werden, dem Gegner nicht zu viel Freiraum zu bieten oder sich selbst womöglich den Weg zu Missionszielen unmöglich lang zu gestalten.

In den meisten Fällen ist es für den Spieler, der als zweites aufstellt, empfehlenswert, Deckung möglichst effektiv zu nutzen, um den Erstschatz des Gegners abzuschwächen. Das kann unter Umständen dazu führen, dass die eigene Armee selbst schlechte Feuerwinkel und Positionen hat, solange der Gegner sich in der eigenen Aufstellungszone befindet, vor allem für Fernkampfarmeen. Sollte dies geschehen, ist auch von einem Versuch des Stehlens der Initiative stark abzuraten. Sollte dieser Versuch gelingen, so hätte man den Vorteil des letzten Zuges aufgegeben für einen sehr schwachen eigenen ersten Zug. All das zusammen genommen zeigt, dass der zweite Zug durchaus einige Vorteile haben kann. Und sollte es absehbar sein, dass der Gegenspieler selbst in der ersten Runde nicht viel Schaden anrichtet oder man diesen gut absorbieren kann, so ist es definitiv immer eine Überlegung wert, den zweiten Zug zu wählen. Unter Umständen kann dies so weit gehen, dass man sogar zuerst aufstellt (und damit diesen Vorteil aufgibt), um anschließend den ersten Zug vom Gegner zu erzwingen. Dies gilt umso mehr, je planbarer das Ende des Spiels ist, entweder durch eine feste Rundenzahl oder Armeesonderregeln, die hier eingreifen.

Auch der Spieler, der zuerst aufstellt, kann einige dieser Mechanismen teilweise für sich nutzen. Durch den Einsatz von Infiltrate, Scout oder Sonderregeln, die nachträgliche Änderungen an der Aufstellung erlauben, kann die eigene Aufstellung an den Gegner angepasst werden,

auch wenn man zuerst aufstellen muss. Es kann sich daher lohnen Ausblick nach Möglichkeiten zu halten, Einheiten mit diesen Sonderregeln in die Armee zu integrieren (oder anderen Einheiten diese Sonderregeln zu verleihen), um mehr Flexibilität in den ersten Runden zu erlangen.

OPFER BRINGEN

In dem Spiel wird es nahezu unvermeidlich zu Verlusten auf beiden Seiten kommen. Es wurde bereits über Redundanzen und Blocker gesprochen, um diese Verluste zu steuern und ihre Auswirkungen zu reduzieren, doch hin und wieder ist es nicht vermeidbar, dass auch zentrale Bestandteile einer Armee vom Gegner ausgeschaltet werden.

Es mag banal klingen, doch sollte es zu einer Situation kommen, in der sich ein Vorteil daraus ergibt, ein eigenes Modell zu opfern, so sollte diese ergriffen werden, egal um welches Modell es sich dabei handelt. Selbst das Aufgeben der Siegespunkte für Sekundärmissionen wie Slay the Warlord oder Price of Failure ist häufig weniger relevant, als das erfüllen der primären Mission.

ANGREIFEN ODER ANGREIFEN LASSEN

Nicht selten passiert es, dass eine starke Nahkampfeinheit nah an einer wichtigen eigenen Einheit steht und diese im nächsten Zug angegriffen wird. Hin und wieder hat man in einem solchen Fall sogar eine weitere eigene Einheit, welche sich zwischen die beiden begeben kann. Die Frage hier ist häufig, ob man den feindlichen Nahkämpfer attackieren sollte oder nicht.

In den meisten Fällen lohnt sich ein aktiver Gegenangriff nicht. Der Gegner ist in der Regel ausreichend stark überlegen, dass er auch diesen notdürftigen Blocker überwinden wird, im wahrscheinlich sogar noch in der selben Runde in der dieser Blocker angreift. Der Vorteil, dass der Gegner keine Boni von seinem Charge erhält, ist es häufig nicht wert. Ein überlegener Nahkämpfer wird Nahkämpfe in den meisten Fällen auch dann gewinnen, wenn die ihm gegenüber stehende Einheit leichte Boni für den Nahkampf mit bringt, sonst aber nicht dediziert darauf ausgelegt ist. Gleiches gilt übrigens auch oft bei der Frage, ob zum Beispiel punktende Einheiten überhaupt mit einzelnen Nahkampfwaffen ausgestattet werden sollen. In den meisten Fällen werden sie einem richtigen Nahkämpfer immer unterlegen sein und so oder so verlieren. Es lohnt hier also nicht, den zusätzlichen Aufwand zu betreiben. Wenn man in der oben beschriebenen Situation also seine Einheit aufgeben muss, so ist es vorteilhaft, sich angreifen zu lassen, denn dadurch wird der Gegner seine komplette eigene Runde dafür aufwenden, dieses zusätzliche Ziel zu überwinden. In Hinblick auf die sehr begrenzte Anzahl Runden pro Spiel kann auch das bereits etwas wert sein.

Sollte man keinen Blocker zu Verfügung haben, kann es sich statt einem Angriff oft auch lohnen, sich vom Gegner zurück zu ziehen, statt ihn zu attackieren. Diese zusätzliche Distanz wird nicht nur den zufälligen Angriffswurf verlängern, die legt außerdem eventuell sogar Gelände zwischen den Angreifer und das Ziel und erschwert den Angriff damit noch weiter.

HERAUSFORDERUNGEN

In Nahkämpfen selbst stellt sich häufig die Frage, ob eine Herausforderung ausgesprochen werden sollte oder nicht. Und wenn ja, welches Modell sich in die Herausforderung begibt. Hier gibt es ein paar Szenarien, die häufiger auftreten:

In einigen Missionen oder durch bestimmte Sonderregeln sind Modelle, die in Herausforderungen ausgeschaltet werden, zusätzliche Siegespunkte wert. Wenn in einem solchen Szenario kein eigenes Charaktermodell eine solide Wahrscheinlichkeit besitzt, den Gegner zumindest zeitgleich auszuschalten, so sollte hier in der Regel nicht ausgesprochen oder aber abgelehnt werden.

Wenn das eigene Charaktermodell allen gegnerischen Charakteren überlegen ist, sollte immer mit diesem Charakter ausgesprochen oder angenommen werden.

Wenn die eigene Einheit mehrere Charaktermodelle enthält, von denen eines gut gegen die gegnerische Einheit vorgehen kann, dem gegnerischen Charaktermodell allerdings trotzdem unterlegen ist, sollte mit einem der nahkampfschwachen Charaktere angenommen aber nicht zwingend ausgesprochen werden.

Wenn die eigene Einheit dem Gegner klar unterlegen ist und den Nahkampf sehr wahrscheinlich nicht überlebt, sollte immer angenommen aber nicht zwingend ausgesprochen werden.

Auf diese Weise wird die Wahrscheinlichkeit verbessert, aus einem Nahkampf vielleicht nicht immer siegreich hervor zu gehen, aber zumindest die eigenen Verluste zu reduzieren oder dem Gegner durch etwas Glück noch unerwarteten Schaden zuzufügen.

BEWEGEN DURCH OFFENES GELÄNDE

Gerade Nahkampfarmeen kommen häufig in die Situation, dass sie sich mit Infanterie über offene Gelände bewegen müssen, während auf der gegnerischen Seite ernstzunehmender Beschuss auf diesen Spielfeldabschnitt zielt. Gleiches kann allerdings auch für leichte Fahrzeuge oder andere Einheiten gelten, die durch konzentrierten Beschuss schnell ausgeschaltet werden.

In der Regel sollten hier Blocker einen Teil der gegnerischen Aufmerksamkeit auf sich ziehen, doch selbst das ist nicht in jedem Fall gegeben. In so einer Situation können trotzdem einige Dinge getan werden, um die zu erwartenden Verluste zu reduzieren:

Die Route zum Gegner planen

Der kürzeste Weg zum Gegner ist nicht zwingend der Beste. Häufig lohnt es sich, das Erreichen des Ziels um eine oder auch zwei Runden zu verzögern, wenn im Ausgleich Wege genommen werden, die Sichtblocker zwischen sich und den Gegner (oder zumindest einen Teil von ihm) bringen.

Zielüberlastung

Wenn der Weg über eine Freifläche unausweichlich ist, so sollte wenn möglich davon abgesehen werden, eine Einheit nach der anderen diesen Weg nehmen zu lassen. Viel mehr sollten alle Einheiten, die auf der gleichen Strecke sind, in etwa auf der gleichen Höhe sein und sich zeitgleich vor bewegen. Dadurch steigt die Wahrscheinlichkeit, dass zumindest eine der Einheiten ihr Ziel erreicht, während die restlichen geopfert werden wo nötig.

Planänderung

Wenn es keinen realistischen Weg gibt, eine Einheit an ihr Ziel zu bringen, sollte darüber nachgedacht werden, ob dieses Ziel das Erreichen wert ist. Es kann eventuell von Vorteil sein, dieser Einheit eine neue Rolle als Blocker zuzuweisen und sie eventuell sogar zurück zu halten um sie einzusetzen (und gegebenenfalls zu opfern), wenn dies einer anderen Einheit einen Vorteil verschafft.

GEGEN WAHRSCHEINLICHKEITEN HANDELN

Es gibt Situationen, in der die am wahrscheinlichsten erfolgreiche Aktion nicht die ist, die bevorzugt werden sollte. Die trifft vor allem auf Dinge zu, die im letzten Spielzug durchgeführt werden. Hier gibt es ab und an Entscheidungen, bei denen eine Einheit zum Beispiel zwei Ziele attackieren könnte. Das eine kann sie sicher ausschalten (und damit vielleicht einen Siegespunkt erringen). Bei der anderen ist der Sieg unwahrscheinlicher. Sollte sie es allerdings schaffen, wäre die Belohnung größer.

Solange hier von dem sehr möglichen Versagen der Einheit keine ernsthaften negativen Konsequenzen (das abgeben mehrerer Siegespunkte zum Beispiel) drohen, ist das wählen der unwahrscheinlicheren Aktion durchaus manchmal lohnenswert.

Sollte ein Versagen der Einheit jedoch zum Verlust des Spiels führen, während die wahrscheinlichere Aktion ein Unentschieden (oder gar einen Sieg) bewirken würde, gilt dies selbstverständlich nicht.

PERSPEKTIVE

Ein einfacher Trick, um die Situation auf dem Spielfeld besser einzuschätzen und sich in den Gegner (und damit eventuell in seine Entscheidungen) hinein zu versetzen, kann es sein, wortwörtlich während des Spiels die Perspektive zu ändern und von der eigenen Spielfeldseite zur gegnerischen zu wechseln und das Spielfeld von dort zu betrachten. Dieser Perspektivwechsel zeigt nicht nur mögliche Bewegungen auf, die man selbst so vorher noch nicht gesehen hat, er gibt einem auch die Möglichkeit, die aktuelle Situation auf dem Feld neu zu bewerten. Dies kann vor allem hilfreich sein, wenn man der Meinung ist, dass der Gegner aktuell die Oberhand hat. Eventuell ist dies aus der Perspektive des Gegners überhaupt noch nicht der Fall und eine defätistische Einstellung würde eigene Entscheidungen nur unnötig negativ beeinflussen.

AUFGEBEN UND VERLIEREN

Es gibt Spiele, in denen ein Sieg quasi unmöglich erscheint (und in manchen Fällen auch ist).

Aus diesen Spielen kann häufig trotzdem noch etwas gelernt werden, weshalb es sich häufig lohnt, sie fortzuführen, auch wenn die Niederlage nahezu unausweichlich ist. Da es sich darüber hinaus um ein Spiel von Wahrscheinlichkeiten handelt, ist es nicht vollkommen ausgeschlossen, dass sich das Blatt durch eine Reihe glücklicher Würfelwürfe nicht doch noch einmal wendet. Wenn jedoch durch das Aufgeben eines Spiels Zeit gespart werden kann, um ein zweites zu starten, so ist dies häufig hilfreicher. Auf diese Weise können unter gleichen Bedingungen andere Entscheidungen getroffen und ihre Auswirkungen beobachtet werden, während zugleich durch die damit längere ‚Spielzeit‘ geschaut werden kann, um beim ersten Spiel einfach nur schlecht gewürfelt wurde oder eventuell doch sogar die eigene Armeekomposition noch Fehler aufweist, die man beheben kann.

Bei einem verlorenen Spiel, vor allem wenn die Niederlage deutlich ist, lohnt es sich darüber hinaus immer, den Gegner zu fragen, wo er meint dass man Fehler begangen hat. Seine Sicht auf die Ereignisse ist nicht selten dramatisch anders als die eigene und kann nur helfen, das eigene Spiel zu verbessern.

SCHLUSSWORT

Diese Zusammenfassung von Gedanken, Hinweisen und Ratschlägen ist in keiner Hinsicht wirklich vollständig, noch erhebt sie Anspruch auf uneingeschränkte Richtigkeit.

Sie bildet ausschließlich einen Einblick in meine eigene Gedankenwelt zu dem Spiel und soll interessierten Spielern helfen, ihre eigenen Ansichten zu ergänzen, wo sie dies für hilfreich halten.

Ich freue mich über jegliche Art von Feedback und werde diesen Leitfaden auf Basis dessen eventuell auch erweitern.

Bei all dem was hier steht, darf man jedoch trotzdem nicht vergessen:

Am Ende ist es ein Spiel, an dem beide Seiten Spaß haben sollen.

Und nur Übung macht den Meister.

Von daher kann ich es nur jedem Spieler ans Herz legen, sich möglichst sportlich zu verhalten, Niederlagen zu akzeptieren und an sich selbst zu arbeiten, um stets besser zu werden. Nicht nur für den eigenen Erfolg, sondern auch für die Herausforderung für den Gegner.

NOTIZEN

PRINCIPIA BELLICOSA

Wege der Kriegsführung in M.30

Die Principia Bellicosa sind eine Kollektion von Beobachtungen und Hinweisen, die der Autor in den vergangenen sechs Jahren als Teil der Warhammer 40.000: The Horus Heresy-Community gesammelt hat.

Es handelt sich dabei weniger um ein Standardwerk, als viel mehr eine Reihe von Empfehlungen und Meinungen basierend auf seinen eigenen Erfahrungen, gesammelt durch viele hundert Spiele im Lauf dieser Zeit und davor im Rahmen von regulärem Warhammer 40.000.

Gedacht ist sie als Hilfestellung und Einstieg in komplexe Themen der Spielmechanik für Anfänger und als eine Möglichkeit auf neue Perspektiven für Fortgeschrittene, um Spielkompetenzen auf- und auszubauenn.

Behandelt werden Aspekte wie die Wahrscheinlichkeit im Spiel, grundlegende Ansichtsweisen, aber auch ein paar einfache Richtlinien für das Verhalten in häufig auftretenden Spielsituationen. Dieses Werk ist dabei weder vollständig, noch vollendet und es kann jederzeit zu Erweiterungen oder Revisionen kommen, um es nach und nach zu einem besseren Buch für alle werden zu lassen.