

WAB-Solitaire

OK, wer von Euch Spielern da draußen kennt diese Situation: man sitzt zuhause, hat Lust mal wieder eine Schlacht zu spielen, aber keiner da, der das gleiche spielen will wie man selbst?

Also doch einige...

...da bin ich ja froh, dass es nicht nur mir so geht!

Trotzdem will ich einfach nicht auf meinen Spielspaß verzichten und habe mich daher dazu durchgerungen es mal mit einem Solo-Spiel zu versuchen.

Gut! Und weiter? Zuerst einmal habe ich mich im Netz umgesehen und mir verschiedene Möglichkeiten durch den Kopf gehen lassen wie ich das realisieren könnte – auch den Klassiker „Solo-Wargaming“ von Donald Featherstone habe ich mir angeschafft und durchgelesen.

Erste Erkenntnis: Es geht nicht nur mir so, dass man oft keine Mitspieler findet, sondern scheinbar ist es ein verbreitetes Phänomen in unserem Hobby!

Zweite Erkenntnis: So richtig hat mir kein System zugesagt, also doch etwas eigenes entwickeln!

Der erste Schritt bestand zunächst mal darin mir zu überlegen was ich eigentlich spielen wollte...eigentlich ziemlich einfach: Antike Schlachten (da wird es nämlich immer ziemlich haarig Mitspieler zu finden; für Fantasy und Science Fiction ist es komischerweise einfacher). Als nächstes musste ich mir darüber klar werden wie ich spielen wollte – damit meine ich nicht ob auf dem Boden oder auf dem Tisch oder so etwas, sondern die Art der Schlacht: will ich beide Seiten durch Zufallsereignisse steuern, oder doch lieber eine Seite selbst übernehmen und die andere Seite von einem (wie auch immer gearteten) System. Auch dieser Schritt war eigentlich recht eindeutig: ich wollte auf jeden Fall eine Seite selbst spielen und die andere Seite (also den Gegner) durch ein passendes System ersetzen.

Bis hierher eigentlich recht einfach! Jetzt kam das schwierige: das eigentliche System...

Ich hatte ja mittlerweile einiges darüber gelesen, aber leider noch kein System gefunden, das mir wirklich zusagte – also: selber ran! Es sollte auf jeden Fall ein System sein, bei dem das Verhalten des Gegners durch das Ziehen von Karten bestimmt wird. Warum Karten? Gefällt mir einfach! Man kann natürlich genauso gut Tabellen erstellen und das Verhalten auf diesen erwürfeln. In dem System, das ich anschließend entwickelte, teilte ich die gegnerische Armee einfach in verschiedene Bestandteile auf: die Hauptkampflinie der schweren Regimenter, die Kavallerie und Skirmishereinheiten. Dann überlegte ich mir die unterschiedlichen Rollen der einzelnen Bestandteile und ihre Aufgaben in der Schlacht – wobei mir sehr schnell auffiel, dass es ein weiteres Problem zu bewältigen gab: bevor die Regimenter loslegen können, muss erst einmal geregelt werden wie man sie aufstellt!

Die Position der Hauptkampflinie ist meist von vorneherein ziemlich klar. Aber was ist mit z.B. Kavallerie? Auf der Flanke? Hinter den Regimentern als mobile Reserve? Als Bestandteil der Kampflinie? OK, also einfach auch für die einzelnen Regimenter Karten ziehen und den Zufall entscheiden lassen!!!

Die endgültige Lösung besteht also aus vier Stufen: zuerst stelle ich meine eigene Armee auf. Danach platziere ich die gegnerische Hauptkampflinie (da es hier meist relativ klar ist wo sie positioniert wird). Dann ziehe ich für die Kavallerie- und Skirmishereinheiten Karten, die festlegen wo diese positioniert werden. Wenn beide Armeen auf dem Tisch stehen, werden für die Kavallerie und die Skirmisher nochmals Karten gezogen, die das Verhalten der jeweiligen Einheit während der Schlacht festlegen. Als letzten Schritt ziehe ich vor jedem Spielzug des Gegners eine Karte, die das generelle Verhalten der Armee in der folgenden Runde bestimmt.

Wenn also das nächste Mal keiner da ist, der die Ländereien Germaniens mit Feuer und Schwert verteidigen möchte, könnt Ihr ja einfach mal dieses System ausprobieren und die wilden Horden per Zufall auf Euch einstürmen lassen – würde mich freuen, wenn Ihr Euch mal meldet und berichtet wie das System funktioniert hat und ob es Eurer Meinung nach was zu verbessern gibt!

Hier die Karten: einfach ausschneiden und zusammenkleben...

Aufstellung Kavallerie	Aufstellung Kavallerie	Aufstellung Kavallerie	Aufstellung Kavallerie
Linker Flügel	Rechter Flügel	Hinter dem Zentrum als Reserve bzw. mobile Einsatzgruppe	Integriert in die Hauptschlachtreihe
Verhalten Kavallerie	Verhalten Kavallerie	Verhalten Kavallerie	Verhalten Kavallerie
Versuch den Gegner auf einer Flanke zu umgehen und in Rücken oder Seite zu fallen!	Gegnerische Kavallerie jagen und ausschalten!	Frontaler Angriff auf gegnerische Kampflinie! Wenn es sich um leichte Kavallerie handelt: Umgehen des Gegners und Angriff in Rücken oder Flanke!	Angriff auf isolierte Einheiten (z.B. Geschützstellungen, Garnisonen usw.)!
Aufstellung Skirmisher	Aufstellung Skirmisher	Aufstellung Skirmisher	Aufstellung Skirmisher
Linker Flügel	Rechter Flügel	vor dem Zentrum als Skirmisherscreen Es wird kein Verhalten ermittelt, da damit die Rolle der Einheit festgelegt ist!	als Schutz z.B. für Elefanten, Bogenschützen usw. Es wird kein Verhalten ermittelt, da damit die Rolle der Einheit festgelegt ist! (wenn nicht vorhanden, neue Karte ziehen)

Verhalten Skirmisher	Verhalten Skirmisher	Verhalten Skirmisher	Verhalten Skirmisher
<p>Einnehmen von schwierigem Gelände oder strategischen Punkten und verteidigen!</p> <p>Wenn mit Schusswaffen ausgerüstet: Bewegung in Reichweite und feuern.</p>	<p>Gegnerische Skirmisher jagen und ausschalten!</p> <p>Wenn mit Schusswaffen ausgerüstet: Bewegung in Reichweite und feuern.</p>	<p>Gegner umgehen und Angriff auf Rücken oder Flanke versuchen!</p> <p>Wenn mit Schusswaffen ausgerüstet: Bewegung in Reichweite und feuern.</p>	<p>Flankenschutz für die eigene Kampflinie!</p> <p>Wenn mit Schusswaffen ausgerüstet: Bewegung in Reichweite und feuern.</p>

Verhalten der Armee	Verhalten der Armee	Verhalten der Armee	Verhalten der Armee
<p>Defensiv:</p> <p>Hauptkampflinie rückt nicht vor und erwartet den gegnerischen Angriff!</p>	<p>Aggressiv:</p> <p>Hauptkampflinie rückt auf den Gegner vor und versucht dessen Regimente anzugreifen!</p>	<p>Der Situation angemessen:</p> <p>Aufstellung und Verhalten möglichst sinnvoll auf den Gegner ausgerichtet!</p>	<p>Zurückweichen:</p> <p>Die Hauptkampflinie lässt sich in Richtung eigene Aufstellungszone zurückfallen!.</p>

Aufstellung Kavallerie	Aufstellung Kavallerie	Aufstellung Kavallerie	Verhalten der Armee
<p>Linker Flügel</p>	<p>Rechter Flügel</p>	<p>Hinter dem Zentrum als Reserve bzw. mobile Einsatzgruppe</p>	<p>Aggressiv:</p> <p>Hauptkampflinie rückt auf den Gegner vor und versucht dessen Regimente anzugreifen!</p>

Verhalten Kavallerie	Verhalten Kavallerie	Verhalten Kavallerie	Verhalten der Armee
Versuch den Gegner auf einer Flanke zu umgehen und in Rücken oder Seite zu fallen!	Gegnerische Kavallerie jagen und ausschalten!	Angriff auf isolierte Einheiten (z.B. Geschützstellungen, Garnisonen usw.)!	Defensiv: Hauptkampflinie rückt nicht vor und erwartet den gegnerischen Angriff!

Aufstellung Skirmisher	Aufstellung Skirmisher	Aufstellung Skirmisher	Aufstellung Skirmisher
Linker Flügel	Rechter Flügel	vor dem Zentrum als Skirmisherscreen Es wird kein Verhalten ermittelt, da damit die Rolle der Einheit festgelegt ist!	als Schutz z.B. für Elefanten, Bogenschützen usw. Es wird kein Verhalten ermittelt, da damit die Rolle der Einheit festgelegt ist! (wenn nicht vorhanden, neue Karte ziehen)

Verhalten Skirmisher	Verhalten Skirmisher	Verhalten Skirmisher	Verhalten Skirmisher
Einnehmen von schwierigem Gelände oder strategischen Punkten und verteidigen! Wenn mit Schusswaffen ausgerüstet: Bewegung in Reichweite und feuern.	Gegnerische Skirmisher jagen und ausschalten! Wenn mit Schusswaffen ausgerüstet: Bewegung in Reichweite und feuern.	Gegner umgehen und Angriff auf Rücken oder Flanke versuchen! Wenn mit Schusswaffen ausgerüstet: Bewegung in Reichweite und feuern.	Flankenschutz für die eigene Kampflinie! Wenn mit Schusswaffen ausgerüstet: Bewegung in Reichweite und feuern.