Panzer General 3D

Die Offensive bei Madrid

Die erste Schlacht ist natürlich noch recht gemütlich zu gewinnen und dient primär zum Kennenlernen des Spiels, da innerhalb dieses Szenarios auch die Einführungsmission abgehalten wird, die man jedoch extra als Szenario starten muss.
Da man noch nichts wählen kann, sollte man sich direkt in den Kampf stürzen.
Lassen Sie dazu bei „Almadrones“ eine der feindlichen Infanterie-Einheiten von allen drei verfügbaren Artillerie-Einheiten beschießen, mit etwas Glück kann man den Feind dadurch sogar vernichten und direkt auf die Stadt vorstoßen, wo man dann die feindliche Artillerie attackieren kann, wegen der man sonst nur noch auf den Feind vorrücken und keinen Angriff mehr wagen sollte. Generell wird man hier zunächst vor allem mit der Infanterie hantieren müssen, da die vorhandenen Panzer noch ziemlich nutzlos und allenfalls im offenen Feld einigermaßen brauchbar sind.
Weiter westlich attackiert man zunächst „Jadraque“ und verhält sich ansonst auch relativ passiv, da hinter den Brücken eine feindliche Artillerie-Einheit steht.
Da damit schon die erste Runde vorüber ist, kann man zuletzt noch etwas Prestige ausgeben. Kaufen Sie sich entweder einen zusätzlichen Panzer und eine Artillerie, die Sie bei „Jadraque“ einsetzen, oder einen Bomber, den man am besten ebenfalls bei „Jadraque“ gegen die dortige Artillerie anwendet.
In den folgenden Runden sichert man dann die jeweils direkt attackierten Städte und teilt dann seine Truppe für den Vormarsch auf. Die westlichen Einheiten bei „Jadraque“ ziehen über die erste Straße Richtung Südwesten und kommen dann quasi hinter „Torija“ an, wo die Haupstreitmacht noch eine feindliche Panzereinheit aus dem Weg räumen muss. Bringen Sie dazu die eigene Truppen heran und lassen Sie dann durch zwei Infanterieinheiten, nach etwas Artilleriebeschuss oder einem Luftangriff, die feindliche Panzer-Einheit aus der Stadt vertreiben, Anschließend sammelt man dahinter alle Einheiten und beginnt mit der Großoffensive auf „Guadalajara“, die aufgrund zahlreicher feindlicher Infanterie-Einheiten und etwas Artillerie nicht ganz einfach wird.
Zur Unterstützung sollte man daher einige schnelle Einheiten entweder über die Straße im Südosten oder von „Torija“ aus Richtung Süden zu der dortigen Flußzweigung schicken, wo man diesen überquert und auf den feindlichen Flughafen vorstößt bzw. den Angriff auf „Guadalajara“ von der Flanke aus unterstützt. Gegen das finale Ziel sollte man mit der Artillerie eine Schneise schlagen und dann direkt auf die Stadt vorstoßen. Versuchen Sie nicht alle feindlichen Einheiten zu erledigen, denn das dauert meist zu lang, sollte aber aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit auch möglich sein.
Zusätzlich sollte man während dieser Mission gewonnenes Prestige möglichst direkt in neue Einheiten umsetzen. Vor allem Infanterie- und Artillerie sind zu empfehlen. Interessant ist auch ein Bomber und eventuell einige Panzer, wobei man jedoch nur auf das Modell „PzIID“ setzen sollte, da alle anderen völlig unbrauchbar sind.

Generell kann man hier aber auch quasi garnicht verlieren, denn alle Siegoptionen und selbst die Niederlage führen nur dazu, daß man 1939 schließlich in Polen noch einmal ran darf!
Lediglich durch einen glorreichen Sieg wird man sich das Privileg einer “Prototypen-Einheit” sichern können!

Ciechanow

Bevor man sich in den Kampf stürzt sollte man unbedingt etwas aufrüsten, denn gerade bei der

Panzerwaffe wird es langsam interessant!
Die neuen Panzer III und IV Modelle sind nun langsam recht brauchbar. Während Letzteres vor allem gegen weiche Ziele wirksam ist, kann man ersteres Modell vorwiegend gegen harte Ziele einsetzen und so in Kombination auch recht erfolgreich sein.
Zusätzlich ist hier ein Jäger zu empfehlen, denn trotz anders lautender Informationen im Briefing wird man mit einem feindlichen Flieger rechnen müssen!
Bei der Aufstellung sollte man vor allem den Bereich südlich von „Janow“ mit möglichst schnellen Einheiten besetzen und an sonst einfach alles möglichst noch östlich des Flusses abwerfen.
Kreisen Sie dann von Norden und Westen her die Stadt „Mlawa“ ein und tasten Sie sich hier dann langsam voran. Östlich davon werden die gepanzerten Kräfte auf einige stärkere Feindeinheiten treffen, so daß man hier die eigenen Panzer benötigt. Im Westen trifft man vornehmlich feindliche Infanterie, die man zuerst jeweils mit Artillerie bearbeiten muss bevor man hier durchbricht.
Vor allem Pioniere sind hier gegen die eingegrabenen Feinde sehr wirkungsvoll. Zusätzlich kann man auch aus der Luft die ein oder andere Artillerieeinheit aufs Korn nehmen, was ganz nützlich ist. Hat man erstmal den Verteidigungswall durchbrochen, wird die Artillerie jeglichen Widerstand schnell brechen können, so daß man direkt auf die beiden anderen Ziele vorstoßen kann.
Im Osten gilt es unterdessen mit den beiden Kavallerie-Einheiten die nahen Städte zu sichern und dann abzuwarten, denn nachfolgend wird man auf feindliche Artillerie treffen, die man dann kaum noch bezwingen kann!
Warten Sie stattdessen bis der Kampf um „Mlawa“ entschieden ist und die gesamte Armee aufgeteilt wird um auf die beiden verbliebenen Ziele vor zu rücken. Je schneller man dabei war, desto weniger Widerstand wird der Feind aufgebaut haben!
Entsenden Sie dann in beide Richtungen jeweils einige schnelle Einheiten, die das feindliche Lager „kontaktieren“, so daß dort kaum noch weitere Verstärkungen angefordert werden. Anschließend wartet man bis die Artillerie nachgezogen ist und man die Zielstädte bombardieren kann bis sie einfach zu sichern sind.
Dank der überlegenen Panzerkräfte und der Überzahl an Infanterie sollte dies dann kein großes Problem darstellen.

Suomussalmi

Da es bei den Einheiten keine Neuerungen gibt, gibt es außer einigen Nachrüstungen oder Neukäufen nicht viel zu tun, so daß man direkt zum Kampf übergehen kann.
Teilen Sie dazu Ihre Truppe in zwei Armeen auf. Eine kleinere Truppe aus etwas Artillerie (Nebelwerfer sind hier gut geeignet), einem Spähfahrzeug und ein oder zwei Infanterieeinheiten wird im Norden abgesetzt, der Rest folglich im Süden, wobei man dort die Artillerie möglichst nahe an den Fluss setzen sollte.
Im Norden kann man den Kampf dann recht schnell gewinnen! Rücken Sie auf „Suomussalmi“ vor und attackieren Sie die Verteidiger in der zweiten Runde. Spätestens nach zwei Runden Artillerie- und Infanterie-Angriffen sollte der Feind geschlagen sein und man die Stadt gesichert haben. Während die schnelleren Einheiten dann nach Süden abrücken, kann der Rest eventuell verbliebene Feinde vom Zurückerobern abhalten oder ihn auch ganz aufreiben.
Im Süden wird die Sache deutlich schwieriger, denn man kommt quasi nur über eine Brücke zur ersten Zielstadt und diese wird auch recht massiv verteidigt, so daß man erstmal einige Runden lang mit Artillerie draufschlagen muss bevor hier überhaupt an einen direkten Angriff zu denken ist.
Zur Unterstützung sollte man sowohl nach Norden als auch nach Osten hin einige Einheiten entsenden und dort in Bereitschaft halten, damit man beim Angriff quasi an allen Fronten vorstoßen kann (Brückenpioniere sind hier sehr nützlich).
Mit etwas Glück kann man auch noch aus der Luft attackieren, sollte Bomber jedoch durch Jäger

decken lassen, da man hier wieder mit vereinzeltem Widerstand der feindlichen Luftwaffe rechnen muss. Hat man dann vereinzelte Ziele erstmal erledigt und andere etwas weichgeklopft sollte man dann auch endlich mit dem Angriff beginnen. Von Norden her kann man dabei über die Straße schon fast direkt die feindliche Artillerie attackieren, so daß man hier direkt eine Panzereinheit heranbringen sollte. Gegen die Stadt selbst sendet man dann am besten Pioniere los, die mit Artillerieunterstützung sehr gut gegen die feindlichen Kräfte zurechtkommen sollten.
Versuchen Sie dann schnellstens Ihre Panzer hindurch zu schleusen und Richtung Osten vor rücken zu lassen, wo man dann auf der Straße nochmal etwas Widerstand trifft, den man jedoch durch einen Flankenangriff über den Fluss schnell zerbrechen kann!
Bei „Raate“ sammelt man dann die Truppen und attackiert dann am besten zunächst das nahe Flugfeld mit den normalen Einheiten und lässt die Artillerie so lange die Verteidiger bombardieren. Sind diese erstmal etwas geschwächt, kann man durch gezielte Vorstöße der Artillerie die Stadt auch bald erobern.
Achten Sie in den letzten Runden darauf, daß keine feindlichen Einheiten im Süden über den Fluss kommen um Gegenangriffe gegen Ihre übersetzenden Truppen zu fahren oder in das Hinterland vorzustoßen.

Lillehammer

Die einzige Neuerung betrifft hier die Panzerwaffe, wo das neue Modell PzIVD alle anderen Modelle ablösen kann (sofern genug Prestige).
Bei der Aufstellung muss man hier erneut die Truppe aufteilen, diesmal jedoch in zwei recht gleich starke Truppen, so daß man auch schon eine gewisse Anzahl an Einheiten aller Gattungen braucht, denn nur so wird man mit viel Glück schnell genug vorankommen für einen glorreichen Sieg!
Im Osten gilt es direkt die Einheiten so zu positionieren, daß eine Artillerie-Einheit die Einheiten um „Hamar“ angreifen und mit Feuer bedecken kann während die restlichen Truppen zum Angriff heranrücken. Zusätzlich sollte man die Flieger hier zuerst zum Einsatz bringen und die feindliche Artillerie ausschalten, was dann die Eroberung von „Hamar“ zur leichten Übung macht.
Anschließend werden die Flieger gen Westen verlegt, wo man bei „Gjevik“ eine harte Nuss zu knacken hat, denn man kann hier nur über die ufernahe Straße vorankommen und wird dann durch die Verteidiger der Stadt komplett blockiert!
Entscheidend ist daher, daß man eine erfahrene Panzereinheit vorschickt und dahinter dann die verfügbare Artillerie aufstellt, die Angriffe abwehrt und zur (Unterstützung der Flieger bei der) Vernichtung der feindlichen Artillerie genutzt werden muss, denn nur dann kann man einigermaßen effektiv angreifen und den Feind dann auch schnell zurückdrängen.
Hat man das Nadelöhr erstmal überwunden kann man recht schnell auf den dahinterliegenden Flughafen vorstoßen, dessen Verteidiger durch Artillerie und Luftwaffe schnell erledigt werden, so daß man weiter Richtung Norden vorstoßen kann, wo man dann eventuell noch in den beiden kleineren Städten etwas Widerstand trifft, denn es schnellstens zu überwinden gilt, damit man „Lillehammer“ attackieren kann, da dort die Verteidigung sonst zu stark ausgebaut wird. Generell ist hier jedoch ein schnelles Vorankommen recht zufallsabhängig, so daß man selbst mit guter Taktik durchaus mehrere Anläufe brauchen kann um den glorreichen Sieg zu erringen!
Im Osten ist es da meist etwas leichter, denn nach der Sicherung von „Hamar“ kann man problemlos bis nach „Lillehammer“ bzw. den nahen Flughafen vorstoßen, wo man dann jedoch auf härteren Widerstand trifft, so daß man dort unbedingt die Artillerie benötigt um die feindliche Infanterie-Einheit mit dem erfahrenen Kommandeur zu vertreiben.
Zusätzlich gilt es hier eine Einheit in „Hamar“ zurück zu lassen um eventuelle Gegenangriffe aus östlicher Richtung abwehren zu können!
Ist man erstmal schnell genug nach „Lillehammer“ vorgestoßen, wird der dortige Kampf dann mit

Artillerie- oder Luftunterstützung nicht mehr ganz so schwer werden, so daß man hier vor allem zu Beginn entscheidend schnell genug sein muss, da man diese Zeit sonst nicht mehr aufholen kann. Schafft man nicht innerhalb von drei, allerhöchstens vier Runden die ersten Ziele (Flugfeld im Westen, „Hamar“ im Osten) zu sichern oder zumindest weitgehend zu umzingeln wird der weitere Verlauf arg schwierig.

Sedan

Mangels neuer Waffentypen geht’s wieder direkt zur Aufstellung, wo man seine Kernarmee direkt rund um „Sedan“ aufstellt und zwar so, daß die Artillerie direkt auf die feindlichen Linien feuern kann. Gerade die Bunker kann man dann jedoch recht schnell nach etwas Beschuss oder Bombardement aus der Luft mit Infanterie stürmen und so „Sedan“ schnell sichern.
Während die Hauptstreitmacht „Sedan“ sichern und Richtung Südwesten durchquert, gilt es eine kleinere Truppe etwas nordwestlich davon gegen „Me´ziers“ zu lenken, wo man einen weiteren Bunker schleifen muss, damit man dort dann auch die Meuse überqueren kann. Von dort aus geht’s es dann direkt gen Westen gegen die beiden Ziele am Kartenrand, die man mit etwas Unterstützung aus der Luft recht gut sichern kann, da man hier nur recht wenig Widerstand trifft. Einige Fallschirmjäger sind hierbei auch recht nützlich wenn man sonst eventuell nur Fahrzeuge zur Hand hat.
Ganz im Osten wird man dann zu Beginn auch einige Einheiten beim Flugfeld absetzen können, diese sind jedoch dort nur beschränkt einsetzbar, denn den Fluss kann man nicht ohne Artilleriefeuer ertragen zu müssen überqueren, so daß man besser den Umweg über „Sedan“ nimmt und dann mit einigen neuen Einheiten Richtung Süden vorstößt.
Dort gibt es zwar keine wichtigen Ziele zu sichern, doch nach einigen Runden wird der Feind von Süden her kommend eine kleine Offensive starten. Hat man dann keine Einheiten südlich von „Sedan“ postiert, die dort zwischenzeitlich einige kleine Städte erobern können, wird der Feind möglicherweise bis dorthin vorstoßen und durch eine Rückeroberung der Stadt mehr oder weniger alles zunichte machen können. Die Hauptarmee muss dann natürlich den Hauptschlag gegen das am weitesten entfernte Ziel führen. Rücken Sie daher nach der Eroberung Sedans über den nahen Fluss weiter gen Westen vor, wobei man einzelne feindliche Einheiten nach etwas Artilleriebeschuss meist direkt mit Panzern „überrollen“ kann, so daß der Vormarsch recht schnell geht. Dahinter gilt es dann Richtung Südwesten bis zum nächsten Fluss zu fahren und diesen zu überqueren um die dahinterliegende Städtereihe sichern zu können.
Alternativ kann man auch über die Straße südlich von „Sedan“ zunächst Richtung Süden und dann gen Westen vorstoßen, wo man sich die Flussüberquerung dank einer Brücke spart, allerdings eben auch einen längeren Weg zurücklegen muss und eventuell bereits auf die ersten Einheiten der feindlichen Verstärkung trifft, die von Süden herankommt.
Hat man erstmal den zentralen Fluss überquert gilt es nur noch und schnellstens bis „Rethel“ zu düsen und dieses dann zu belagern. Mit etwas Artillerie und Luftwaffe kann man sich den Weg dabei recht gut freimachen und muss lediglich auf einige Truppen achten, die über die Aisne kommen und eventuell in Ihre Flanke stoßen könnten.

Sturm auf Dünkirchen

Erneut gibt es wenig zum Aufrüsten, so daß man das Prestige hauptsächlich für neue Einheiten ausgeben kann. Bei der Aufstellung muss man hier geschickt auswählen. Der kleine, vorgelagerte

Abwurfpunkt etwas südlich der Kartenmitte muss hier mit den besten Einheiten besetzt werden, da man hier fast direkt auf die beiden ersten Zielstädte trifft und die Einheiten dann quasi die Speerspitze des restlichen Angriffs bilden. Was auch nicht weiter südlich postiert werden kann, muss dann meist aus größeren Entfernung heran kommen, wobei man auch im Nordwesten einige Truppen beim Flugfeld absetzen muss, die dann die Hilfstruppen an der nördlichen Front etwas unterstützen. Einige Infanteristen und vielleicht eine Artillerie-Einheit wären hier zu empfehlen. An der zentralen Front rückt man dann direkt vor und attackiert die Verteidiger von „Cassel“ und „Caestre“. Versuchen Sie möglichst schnell durchzubrechen und halten Sie sich nicht zu lange an eingegrabenen Einheiten auf. Diese können auch später noch ausgebombt werden bzw. sind beim verlassen ihrer Position dann auch leichter zu erledigen. Etwas schwieriger wird der Kampf dann an den seitlichen Linien. Im Norden kommt man erstmal nicht vorwärts, so daß man seine Hilfstruppen etwas zusammenziehen und am besten bei „Watten“ erneut Richtung Osten vorstoßen lassen sollte, da man dort keinen Widerstand bei der Flussüberquerung vorfindet. Der direkte Angriff gegen eine der feindlichen Städte im wasserreichen Norden würde hingegen nur schwere Verluste bringen. Umgehen Sie daher die feindlichen Linien quasi erstmal südlich und stoßen Sie dann hinter „Watten“ erneut Richtung Norden vor, wobei die Angriffe der Hilfstruppen nur etwas Beschäftigung für die feindlichen Kräfte hier sein müssen, damit die Hauptstreitmacht weiter östlich nach der Sicherung der beiden ersten Zielstädte direkt nach Norden, gegen „Dünkirchen“ marschieren kann. Im Süden sieht die Situation ähnlich suboptimal aus, da man auch hier durch einen langen Fluss nur wenige Angriffsmöglichkeiten hat. Konzentrieren Sie sich daher auf die beiden Brücken und versuchen Sie möglichst viel Artillerie zum Einsatz zu bringen. Alternativ sind die Bomber hier auch recht hilfreich, wobei man jedoch auch feindliche Jäger trifft, so daß auch Luftunterstützung geflogen werden muss! Lassen Sie bei „La Bassee“ die feindlichen Einheiten von der Artillerie beschießen und umgehen Sie gleichzeitig mit einigen Einheiten den Fluss weiter östlich, so daß man hinter die feindliche Linie kommt und den Widerstand binnen weniger Runden gebrochen wird. Anschließend rückt man hier vor und versucht vor allem jegliche Feindkräfte zu erledigen, da die Hilfstruppen für einen echten Blitzkrieg leider zu langsam und schwach sind. Diesen gilt es weiter nördlich zu führen, wo der Rest der Kernarmee abgesetzt wurde, aber ebenfalls durch die vielen Flüsse etwas behindert wird. Da man hier jedoch stärkere Artillerie und generell stärkere Einheiten zur Verfügung hat, sollte man diesen Vorteil geschickt ausnutzen können um den Feind trotz der schwierigen Lage zurückdrängen zu können. Wichtig ist hierbei die Luftüberlegenheit. Diese wird man meist zuerst im Südosten verteidigen müssen, wo mehrere feindliche Jäger auftauchen. Um diese abzuwehren wird man mindestens drei eigene Jägerstaffeln benötigen, dann jedoch auch recht erfolgreich sein können. Lassen Sie die Bomber dann zunächst vor allem im südöstlichen Teil Unterstützung fliegen, so daß man dort den Fluss schneller überqueren kann. Gleichzeitig kann man jedoch auch mit Fallschirmjägern ganz nette Erfolge erzielen wenn man mit diesen den feindlichen Flughafen bei „Cassel“ oder einzelne kleinere Städte im Osten rund um „DG3“ angreifen lässt. Dank der meist überlegenen Kampfeinheiten, die höchstens gleichwertige Einheitentypen dank Erfahrung doch stärker kämpfen lassen, sollte der Vormarsch nicht zu schwer sein. Nach der Sicherung von „Cassel“ und „Caestre“ marschiert die Teilarmee Richtung Norden, wo dann schließlich auch Dünkirchen erobert wird, was zwar nicht wirklich schwer verteidigt wird, durch die räumliche enge der Verteidigung jedoch etwas Zeit erfordert. Wichtig ist vor allem genügend Artillerie und Infanterie heran zu bringen, damit die Bunker schleifen kann. Schießen Sie dazu am besten nur den östlichen Weg frei und rücken Sie dann schnellstmöglich auf „Dünkirchen“ selbst vor. Nach etwas Artilleriebeschuss sollten Pioniere dann das Ziel stürmen können während die restliche Truppe nach Möglichkeit feindliche Artillerie in der Umgebung ausnimmt. Im Osten ist mit dem Übertreten des „Lys Kanal“ auch erstmal das schwerste Stück geschafft. Dahinter trifft man zwar nochmal eine feindliche Truppe aus zahlreichen Artillerie-Einheiten, diese kann man jedoch durch vorpreschende Panzer recht gut in Kleinteile zerlegen. Anschließend gilt es dann schnellstens bis nach „DG3“ vor zu rücken und dieses nach etwas Bombardement zu erobern.

Windsor 1940

Da es bei den Truppen keine echten Neuerungen gibt bleibt einem hier fast wieder nur der direkte Einstieg. Entscheidend ist diesmal jedoch der Luftkampf, denn man wird von zahlreichen, starken feindlichen Jägern und Bombern bedrängt, so daß man vorhandene Finanzmittel unbedingt in die Flugabwehr bzw. Jäger investieren muss. Leider muss ich hier gestehen, daß ich trotz mehrfacher Versuche keinen glorreichen Sieg zustande bringen konnte. Die feindliche Luftwaffe war hier einfach zu stark für mich und hat daher den Vormarsch behindert bzw. selbst der Sieg hat schon viele erfahrene Einheiten gekostet, was natürlich für die folgenden Missionen etwas ärgerlich war. Nur wenn man etwa ein halbes Dutzend, womöglich noch erfahrene, Jäger hat wird man hier der RAF die Stirn bieten können. Hat man zu wenig Prestige kann es hier sinnvoll sein einige unerfahrene Einheiten, vor allem Bomber, zu verkaufen und die freigewordenen Ressourcen in Jäger oder Flakfahrzeuge zu investieren. Zudem sollten erfahrene Panzer und Jäger unbedingt auf Überstärke gebracht werden, denn sonst hat man beispielsweise gegen einige feindliche Jäger mit besonderen Anführern und Überstärke eigentlich kaum eine Chance!

Um alle Zielstädte einigermaßen rechtzeitig erobern zu können, wird man mal wieder die Truppe aufspalten und drei „Keile“ vorantreiben müssen. Stellen Sie daher die Truppen so auf, daß zwei Artillerieeinheiten direkt nach dem Start nach Norden hin feuern können, wo der Feind einige Panzer stehen hat. Diese sollte man nach Möglichkeit direkt in der ersten Runde vernichten oder zumindest zum Rückzug drängen, wozu man die stärksten eigenen Modelle einsetzen muss. Gleichzeitig sollte man die feindliche Jägereinheit hier attackieren und direkt vernichten. Nach Norden hin sollte man mit einer Mischung aus Panzern und Artillerie, unterstützt von ein oder zwei Infanterieeinheiten vorstoßen. Direkt nach Westen mit etwas Infanterie und am besten einem Nebelwerfer, der gegen feindliche Infanterie am effektivsten ist. Richtung Nordwesten ist eine Kombination aus Infanterie und Panzern, sowie einer Artillerieeinheit sinnvoll. Alle Teile der Armee sollten dabei zusätzlich auch mindestens mit einer Flakeinheit ausgestattet werden um unmittelbare Angriffe zumindest etwas abschwächen zu können. Nach Norden hin muss man in der zweiten Runde die „Themse“ überqueren. Lassen Sie dazu etwas Artillerie sprechen und dann die Panzer durch die geschwächte feindliche Flugabwehr preschen. Dahinter attackiert man möglichst schnell die zu erobernden Teile von London, wobei man wegen der vielen Flak kaum auf Luftangriffe setzen kann. Lassen Sie daher Artillerie die Ziele beschießen und attackieren Sie dann mit Infanterie in den Stadtgebieten. Am Rand können Panzer einzelne Einheiten zur Strecke bringen. Diese ziehen jedoch recht schnell gen Westen ab, wo man neben einigen kleinen Dörfern auch schon auf die Verteidigung um „Slough“ trifft. Attackieren Sie hier zunächst die einzelnen Einheiten um die Stadt und warten Sie bis Artillerie und Infanterie für den finalen Angriff nachgezogen sind. Anschließend greifen die Einheiten von hier aus die letzten Ziele westlich und südlich von „Slough“ an. Die zweite Truppe arbeitet sich entlang der „Themse“ Richtung Nordwesten vor. Dabei trifft man zwar nur auf eher unorganisierten Widerstand, die Verteidiger der Städte sind jedoch schwer eingegraben. Zusätzlich muss man darauf achten, daß man nicht zu forsch attackiert, sonst könnte Unterstützungsfeuer von der anderen Flussseite eine größere Gefahr darstellen, und man muss auf angreifenden Flieger achten, also stets die Flak bei den Einheiten halten. Hat man erstmal „Egham“ gesichert, teilt sich die Truppe dann erneut auf um je nach bedarf nach Westen und/oder nach Nordwesten vorzustoßen. Die letzte Teilarmee kann ohne großen Widerstand direkt in die südwestliche Ecke fahren, wird dort jedoch auf zwei stark verteidigte Städte treffen. Versuchen Sie zunächst die feindliche Artillerie zu vernichten und anschließend mit Nebelwerfern die Verteidiger zu schwächen. Alternativ greift man zuerst eventuell vorhandene Flak hier an und versucht dann mit Bombern den Feind zu schwächen, wobei man hier immer noch mindestens einen Jäger zur Verteidigung der Bomber mitführen muss. Insgesamt wird man mit den erfahrenen Bodeneinheiten eigentlich ganz gut bestehen können, doch die feindliche Luftwaffe ist hier allenfalls in Schach zu halten, denn bis zu dieser Schlacht wird man schon mit einer minimalen

Luftwaffe bestehen können.

Kischinew

Eine leichte Einstiegsmission für den Ostfeldzug, die man nutzen sollte um die eigene Armee ordentlich auf zu rüsten! Bei den Panzerkräften gibt es zwar wenig Neues, doch dafür bei der Luftwaffe, wo neue Jäger- und Bombertypen die Überlegenheit der Luftwaffe gegenüber den Sowjetfliegern weiter ausbaut.

Bei der Truppenaufstellung gibt es schließlich nicht viel zu grübeln, denn man hat nur zwei Abwurfpunkte zur Verfügung und muss den größten Teil der eigenen Truppe im Norden aufstellen. Im Südwesten kann man zusätzlich noch einige Truppen abstellen, die den rumänischen Verbündeten unterstützen, welcher zwar jede Menge (furchtbar langsamer) Infanterie und Artillerie hat, aber an Panzern und Luftabwehr deutlichen Mangel leidet.

Der Kampf selbst ist dank der Überlegenheit der eigenen Kräfte nicht sonderlich schwer. Bei geschicktem Einsatz der Truppen kann man sehr schnell in Richtung Süden vorstoßen und gleichzeitig noch einige Einheiten abstellen, die den Feind auf der zentralen Flachebene östlich von „Nisiporeni“ von hinten her angreifen und so die rumänischen Truppen im Westen entlasten, die sonst auch nicht sonderlich erfolgreich mit dem Angriff wären. Wichtig ist, daß man sich hier das zentrale Flugfeld sichert und dafür dann auch direkt die eigenen Lufteinheiten hier Angriffe fliegen lässt. Die feindlichen Jäger sind dabei ein leichtes Ziel und können von diesem Bereich aus meist auch ganz gut kontrolliert werden. Während man dann von Norden her recht gut und schnell Richtung Süden, auf „Kishinew“ vorstoßen kann, wird die Angelegenheit im Südwesten deutlich langsamer voran gehen. Hier bewegt man sich zu Beginn direkt auf den Bereich zwischen dem „Fluß“ und dem „Cogilnic“ vor und belagert die beiden Städte am südlichen Übergang. Zwar sind die eigenen Truppen den eingegrabenen Feinden unterlegen, doch mit der Artillerie kann man diese nach und nach aus ihren Stellungen bomben und muss sich nur selbst erstmal um die feindliche Artillerie kümmern. Nutzen Sie dazu am besten die Panzer Ihrer Kernarmee, die keilartig in die feindlichen Linien vorstoßen und gezielt die feindliche Artillerie angreifen. Bis man die Verteidiger komplett vernichtet hat, wird man weiter nördlich zwischen den beiden Flüssen noch etwas Widerstand leisten müssen damit der Feind hier nicht in Ihre Flanke vorstoßen kann. Der Kampf ist allerdings weitgehend nur ein Ablenkungsgefecht, denn aufgrund der feindlichen Artillerie hinter dem „Cogilnic“ wird man kaum wirklich offensiv werden können und nur feindliche Einheiten im Zaum halten können. Weiter nördlich gilt es um „Nisiporeni“ zunächst nur die Stellung zu halten, was aufgrund der Langsamkeit der rumänischen Truppen auch am sinnvollsten erscheint, und zu warten bis die Einheiten der Kernarmee die feindlichen Linien von Osten her attackieren oder die feindliche Artillerie zumindest erledigt wurde (Bomber!), da diese sonst jegliche Angriffe vereitelt. Hat man im Süden dann erstmal die „Doppelfestung“ bei den „Cogilinc-Brücken“ kann man dahinter sehr schnell „Cotesti“ sichern, das meist nur von einer Panzereinheit gehalten wird, die gegen einen Inanterieangriff recht hilflos ist. Stoßen sie dann direkt weiter gegen „Kishinew“ vor, wo man die, aus dem Norden herankommende, Kernarmee beim Angriff unterstützt.

Novgorod

Wieder mal gibt es keine neuen Truppentypen, so daß man das Prestige zum Kauf neuer Einheiten oder zur „Überstärkung“ erfahrener Einheiten nutzen sollte. Die Aufstellung der Truppen wird dann jedoch zu einer kleinen Herausforderung, denn die verfügbaren Plätze sind nicht alle wirklich

benutzbar. Gerade im Westen, hinter dem Fluss, hat man zwar einige Felder zur Verfügung, kann dort jedoch quasi keine Truppen aufstellen, da diese direkt von feindlicher Artillerie unter Feuer genommen werden bzw. beim Flussübertritt massive Verluste erleiden würden! Konzentrieren Sie daher die Einheiten möglichst um „Staraya Russa“, das in den ersten Runden der zentrale Kampfplatz ist. Bringen Sie hier einige starke Panzer- und Infanterieeinheiten zu Boden und lassen sie diese von möglichst viel Artillerie dahinter schützen. Die restlichen Einheiten werden auf der Linie nach „Valot“ platziert und müssen dann schnellstens Richung Osten vorstoßen, damit man dort den Knoten bei „Staraya Russa“ zerschlagen kann. Wichtig sind dazu vor allem auch die Bomber (mindestens zwei benötigt!), die in der ersten Runde, mangels Reichweite, nur die feindlichen Linien südwestlich der belagerten Stadt bombardieren können, dann in der zweiten Runde jedoch die feindliche Artillerie östlich von „Staraya Russa“ attackieren müssen, damit man dort langsam etwas Luft bekommt. Feindliche Jäger muss man dabei nur zu Beginn fürchten, die sich meist direkt auf einzelne Einheiten rund um „Staraya Russa“ stürzen. Bringen Sie daher Ihre Jäger in Reichweite um in der zweiten Runde zuschlagen zu können und versuchen Sie auch die ein oder andere Flakeinheit in der Nähe zu haben. Gen Süden kommt man am Boden dann meist etwas leichter in Bewegung. Lassen sie zunächst von Bomber und Artillerie die feindliche Artillerie hinter dem Fluss „Kholyn´ya“ vernichten, damit man dort dann durch die zahllosen feindlichen Infanterieeinheiten nach und nach Richtung Süden vorstoßen kann. Entscheidend ist erstmal in den ersten Runden die feindliche Artillerie nieder zu kämpfen und gleichzeitig einzelne Einheiten mit der eigenen Artillerie zu erledigen. Es gilt dann schnellstmöglich aus dem Kessel von „Staraya Russa“ auszubrechen und die vielen Zielstädte ins Visier zu nehmen. Wie üblich ist dazu die Aufteilung der Armee nötig, wobei man diesmal mit zwei größeren Gruppen auskommt. Die erste zieht Richtung Süden und attackiert dort die Ziele, wobei man gerade über die westliche Straße recht massiven Widerstand durch zahllose feindliche Infanteristen erfährt. Versuchen Sie diesen mit Hilfe einiger Bomber zu schwächen und erobern Sie am besten zur Unterstützung der Luftwaffe den Flughafen östlich von „Belebzika“ mit einigen Fallschirmjägern. Nutzt man hier Artillerie und Luftwaffe geschickt zur Unterstützung, so sollten die Bodentruppen recht gut vorankommen und schließlich die beiden Zielstädte bedrohen können. Wichtig ist dabei jedoch frühzeitig mindestens eine erfahrene Panzereinheit auch gegen das südlichste Ziel, „Poddor´ye“, heran zu bringen, da man dort allein mit den Fallschirmjägern nicht ausreichend schlagkräftig ist und Luftangriffe meist durch Flak verhindert werden. Im Osten hat man es dabei oft etwas leichter, da die Zielstädte näher beieinander sind. Zwar kann man hier wegen stärkerer feindlicher Flak keine Lufteinheiten einsetzen und sollte daher eher auf Artillerie setzen, doch dafür ist der Widerstand etwas geringer. Einzelne Panzereinheiten kann man mit Hilfe durch vereinzelte Luftangriffe außerhalb der Flakreichweite ausschalten und feindliche Infanterie in Städten durch Pioniere attackieren lassen. Versuchen Sie dazu zunächst mit allen Einheiten direkt gen Osten vorzurücken und „Parfino“ und das dahinterliegende Ziel zu sichern. Da man hier auf Flak trifft kann man die Luftwaffe nicht einsetzen, die solange im Westen aushelfen kann. Der Feind hat hier hauptsächlich Infanterie zur Verteidigung, so daß man mit einer Kombination aus Infanterie (gegen feindliche Truppen in den Städten), Panzern (gegen Feinde auf offenem Feld und zum Überrennen) und Artillerie (allgemein den Feind schwächen) ganz gut vorankommen sollte. Gleichzeitig darf man sich an den ersten beiden Zielen nicht festbeißen bzw. sollte diese schnell erobern, damit man einerseits endlich etwas Prestige bekommt um wichtige Reparaturen durchzuführen und gleichzeitig noch genug Zeit über hat um auch die beiden anderen Zielstädte, weiter südlich, zu attackieren. Dort kann man jedoch endlich auch etwas Verstärkung aus der Luft bekommen, da hier kaum Flak vorhanden ist, was jedoch auch aufgrund der größeren Entfernung der Ziele voneinander und damit verbundenem Zeitaufwand zur Erreichung auch dringend geboten ist. Bedingt durch die eher suboptimalen Startpunke wird diese eigentlich nicht sonderlich schwere Mission doch zu einem knappen Kampf gegen die Zeit. Zumindest sofern man einen glorreichen Sieg anstrebt, denn sonst sollte man hier ganz gut zurechtkommen können, da man dank der Luftüberlegenheit dem Feind mit Lufteinheiten teils ordentlich eins überbraten kann, so daß auch die einzelnen, starken Feindpanzer keine echte Gefahr darstellen.

Volokolamsk

Aufzurüsten gibt es hier nicht viel, allenfalls bei der Flak, so daß man sein Prestige am besten weiter in den Ausbau der Luftwaffe stecken sollte, die dem Feind überlegen ist, damit die Luftüberlegenheit garantiert und die einzelnen feindlichen Panzer deutlich weniger gefährlich werden lässt! Positionieren Sie die Truppen im Nordwesten und Südwesten jeweils in etwa zwei gleichwertige Armeen, die vom Start an dem Feind zusetzen können, wobei man an beiden Fronten zunächst erstmal eine Brücke überwinden und eine dahinterliegende Stadt sichern muss. Nach Norden hin sollte man dabei den ein oder anderen Panzer mehr abstellen, da man im Süden ,dank dem nahen Flugfeld, direkte Luftunterstützung haben wird. Trotz der großen Karte bekommt man hier wieder nicht viel Zeit eingeräumt, so daß man wieder sehr schnell agieren muss. Im Süden sprengt man sich dazu zuerst unbedingt den direkten Weg gen Osten frei, so daß einzelne Einheiten den Fluß überqueren und durch die weite Ebene nach Osten vorstoßen können. Dort trifft man auf wenig Widerstand und kann die große Entfernung daher ganz gut überbrücken. Zusätzlich sollte man hier auch noch eine Fallschirmjägereinheit entsenden, die am besten direkt bei „Vlaskovo“ aktiv wird und hier den Aufbau der Verteidigung stört. Wichtig ist im Süden dann aber auch noch über die nördliche Brücke vor zu rücken und mit Hilfe von Artillerie und Bomber die feindliche Infanterie rund um die nahe Stadt zurück zu drängen. Die Stadt ist zwar kein direktes Missionsziel, wird jedoch von zwei starken Panzereinheiten aus dem Hinterland unterstützt, die man unbedingt ausschalten muss, da diese sonst den Vorstoß erschweren oder gar in Ihrem Rücken Ziele erobern! Mit Hilfe erfahrener Bomber und Panzer sollte der Abschuss jedoch kein Problem sein! Weiter nördlich sind die Hilfstruppen beim Kampf um „Volokolamsk“ dann etwas hilflos und müssen von den Stammeinheiten alsbald unterstützt werden, denn alleine schaffen Sie den Schlag gegen die Zielstadt nicht! Halten Sie sich daher zunächst erstmal etwas zurück und versuchen Sie nur die an der Brücke zu „Volokolamsk“ liegende, kleine Stadt zu erobern. Hier wird man zudem auch meist die ersten Luftkämpfe austragen müssen. Achten Sie darauf möglichst nicht in die Reichweite der feindlichen Flak zu geraten. Darüber hinaus sollte man beim Kampf dank überlegener Jagdmodelle keine Probleme bekommen sofern man mindestens vier Jägereinheiten am Start hat und so dann sehr schnell die absolute Luftüberlegenheit sichern können! Im Norden gilt es währenddessen mit massivem Artilleriefeuer die Stadt hinter der ersten Brücke „sturmreif“ zu schießen und nach Möglichkeit mit einem Bomber die starke Panzereinheit dahinter zu schwächen. Bis diese nicht erledigt ist, wird man kaum effektiv „übersetzen“ können, so daß man teils zwei bis drei Runden brauchen wird um den Widerstand hier brechen zu können. Anschließend rückt man jedoch schnell nach Osten vor und belagert die nächste Stadt hinter der nächsten Brücke, „Tar´ajevo“. Zusätzlich muss man einige Einheiten gen Süden entsenden um dort die feindliche Artillerie und Flak hinter „Volokolamsk“ zu attackieren und so auch direktere Angriffe von der anderen Seite bzw. aus der Luft zu ermöglichen. Effektiv ist es hierbei die Zeit bis zum Eintreffen der Verstärkung aus dem Norden zu nutzen um einige Truppen die Stadt weiter östlich umgehen zu lassen, so daß man von dort aus angreifen kann und nicht den Nachteil des Angriffs über die Brücke hat. Nach dem Durchbruch wird man schließlich an allen drei Fronten schnell vorstoßen können, da man selbst im Norden um „Tar´ajevo“, durch die schwierigen Bodenverhältnisse etwas begünstigt wird, da die Verteidiger teils „auf Flüssen“ stehen müssen bzw. hier generell auch ohne Flak die eigene Luftwaffe vernichtend zuschlagen kann. Im Norden wird man dabei nach „Tar´ajevo“ eine etwas längere Strecke zu überwinden haben, dann im Nordosten aber nur auf mäßigen Widerstand treffen, den man durch Artilleriefeuer schnell brechen kann. In der Kartenmitte geht es am gemächlichsten zu, da hier die Eroberung der Festung „Volokolamsk“ meist am längsten dauert und die Hilfstruppen auch einfach zu langsam sind, so daß man bis zum Ende nur mit einzelnen Truppen bis zum Flugfeld bei „Novopetrovskoje“ vordringen kann und dadurch die Hauptfront südlich der Stadt allenfalls etwas entlasten kann. Im Süden gilt es schließlich schnellstmöglich bis zum Fluss „Ozerna“ zu kommen, wo der Übergang zwar von einer Haubitze verteidigt wird, welche jedoch aus der Luft und mit Artillerie schnell aus dem Weg geräumt ist!

Generell sollte man hier mit Fliegern und einigen schnellen Einheiten auch schnellstens zur Stadt „Vlaskovo“ vorstoßen um die Fallschirmjäger dort zu entlasten. Sofern man schnell genug den Fluss überqueren konnte, sollten die beiden Zielstädte hier kein großes Problem sein, da sie nur von einzelnen Infanterie- und Artillerieeinheiten verteidigt werden.

Klin

Eine nicht sonderlich schwere Mission, bei der man jedoch für einen bedeutenden Sieg wieder enorm schnell vorgehen muss. Allerdings ist dies aus meiner Sicht nicht wirklich empfehlenswert, denn ein (glorreicher) Sieg führt direkt zum Ende des Ostfeldzuges und zum Angriff auf die USA. Prinzipiell ist das ganz interessant, allerdings wird dies bezüglich der verfügbaren Einheiten zum echten Problem, denn während eben noch der PzIVD das beste Modell war, wird man in den USA außer mit Tigern und Panthern absolut keinen Staat mehr machen können! Entscheidend ist daher die möglichst massive Aufrüstung der eigenen Armee, was jedoch enorme Prestigesummen verschlingt, da man fast in jeder Waffenkategorie Nachrüstungen tätigen kann und keinen übermäßig großen Prestigebetrag zugeschrieben bekommt! Während man bei den Bodentruppen jedoch noch durch eine Konzentration auf die erfahrenen Einheiten, den eventuellen Verkauf neuer oder kaum benötigter Einheiten, noch einigermaßen gut zurechtkommt, so wird in der Luft ein echtes Drama ablaufen. Dort hat man als beste Waffe die FW190D zur Verfügung, die jedoch selbst mit viel Erfahrung den feindlichen Jägern nur gerade so standhalten kann. Angriffe sind kaum möglich und zu allem Überfluss verfügt der Feind auch schon über vereinzelte Strahljäger, so daß man hier höchstens mit Flakunterstützung halbwegs Widerstand leisten kann, im schlimmsten Fall jedoch schwere Verluste hinnehmen muss. Ärgerlich ist dies auch weil man mitunter gegen vereinzelte sehr starke amerikanische Panzer doch auch etwas Hilfe aus der Luft benötigt! Als Fazit kann ich daher nur empfehlen, die Mission etwas langsamer angehen zu lassen und auf einen taktischen Sieg zu spekulieren, wodurch man erstmal weiter an der Ostfront bleibt, wo man weiterhin die Oberhand behält.

Mangels Aufrüstmöglichkeiten bleibt hier mal wieder nur der Neukauf von Einheiten bzw. das Verstärken über die Option „Überstärke“. Recht praktisch sind hier vor allem Bomber mit denen man den feindlichen Kräften, die kaum über Flak und Jäger verfügen, teils schwer zusetzen kann! Postieren Sie dann die Truppen rund um die Stadt „Klin“ möglichst so, daß man direkt mit drei Armen nach Südwesten, Süden und Osten losschlagen kann. Das schnelle Vorgehen ist wie üblich entscheidend, vor allem da man ohne Fallschirmjägereinsätze auskommen muss. Im Westen benötigt man nur eine eher kleine Truppe, aus Panzern, Artillerie und Infanterie, die bei Bedarf durch einige Bomber unterstützt werden können. Stoßen Sie hier schnell Richtung Süden vor. Sie treffen nur auf vereinzelte Feindeinheiten, die man mit dem Einsatz aller Einheiten schnell aus dem Weg räumen kann. Erst bei der namenlosen Stadt (oder vielleicht heißt sie auch wirklich „Offenes Gelände“) im Südwesten wird man auf stärkeren Widerstand treffen, den man durch Artilleriefeuer abschwächen muss. Versuchen Sie hier möglichst schnell die feindliche Artillerie zu erledigen (auch aus der Luft!), wodurch das Vorgehen gegen die restlichen Infanterie-Einheiten deutlich erleichtert wird. Kann man den Feind schnell genug bezwingen, sollte man direkt einige schnelle Einheiten in Richtung Südosten entsenden, wo in der Kartenmitte zwei wichtige Zielstädte warten und gut verteidigt werden. Dies gilt es mit der zweiten Truppe zu attackieren. Zunächst sollte man dazu die Einheiten so aufstellen, daß die eigene Artillerie die feindliche Infanterie nahe „Klin“ und hinter dem nahen Fluss direkt beschießen kann, so daß die ersten Panzer hier direkt durchbrechen können. Mit etwas Unterstützung der Luftwaffe kann die vorwiegend aus Panzerkräften bestehende Truppe hier recht schnell bis zur zentralen Stadt „Solnogorsk“ durchbrechen und diese sichern, da auch hier noch kaum Verteidigung aufgebaut wurde. Südlich davon trifft man dann jedoch einige stärkere Feindeinheiten und braucht weiterhin etwas Unterstützung aus der Luft um feindliche Panzer und Haubitzen abschwächen zu können.

Versuchen Sie dabei nicht beide Straßen frei zu kämpfen, sondern nur auf einer die feindliche Linie zu durchstoßen, so daß man möglichst schnell den Flughafen vor den beiden Städten sichern kann, da sonst der Luftunterstützung recht bald die Munition ausgehen dürfte. Hat man das Flugfeld erstmal erobert und dadurch die Kampfkraft der eigenen Bomber gesichert, sollten jene die feindliche Artillerie bei den Zielstädten ausschalten und anschließend die feindliche Infanterie aufs Korn nehmen. Versuchen Sie dabei möglichst nur eine Schneise in die sowjetischen Linien zu schlagen, denn nur die Eroberung der beiden Städte ist entscheidend und meist auch mit die letzte Aktion in diesem Kampf. Etwas Unterstützung kann man dabei eventuell aus westlicher Richtung bekommen, wo die Truppen hoffentlich früher mit dem Feind fertig wurden. Alternativ kann man auch meist noch einige Bomber kaufen, da durch die vielen Zielstädte meist auch ein netter Prestigebetrag in die eigenen Kassen gespült wird. Die dritte Teilarmee rückt zunächst langsam Richtung Osten vor und sichert „Woronino“, das hauptsächlich durch Infanterie verteidigt wird, die auf offenem Feld keine Chance gegen Ihre Panzer und Flieger hat und bei Verschanzung erstmal durch Artillerie ausgehoben werden muss. Dahinter wird der Widerstand dann etwas stärker, da rund um „Rogatschweo“ einige starke Feindpanzer aktiv sind. Versuchen Sie diese möglichst schnell aus der Luft zu schwächen und setzen Sie dazu mindestens zwei erfahrene Bomber ein, auch wenn dann die restlichen Truppen nur mit schwächerer Jägerunterstützung bekriegt werden können. Hat man die feindlichen Panzer erstmal erledigt, gilt es auf die Stadt selbst vorzustoßen und den Feind dort etwas zu beschäftigen, während einige Einheiten den etwas südlich davon gelegenen Flughafen erobern, damit man die Luftwaffe wieder nachladen kann. Nur damit wird man dann die feindliche Infanterie rund im die beiden Zielstädte im Osten nieder ringen können, weshalb die Sicherung des Flughafens erste Priorität hat. Greifen Sie dabei generell auch stets auch möglichst direkt an, denn sobald man alle Zielstädte mal erobert hat, wird die Mission bekanntlich auch direkt enden und feindliche Gegenangriffe durch Truppen neben den Städten nicht mehr stattfinden.

Savannah

Wintersturm

Hat man seine Kernarmee bis hierhin gut durchgebracht, auf eine ordentliche Stärke gebracht und viel Erfahrung sammeln lassen, so wird das nun ein regelrechtes Kinderspiel. Dank neuer Waffentypen, vor allem Panzern, wird man den Feind hier regelrecht wegwischen können! Wichtig ist vor allem die Aufrüstung der Panzer auf die aktuellen Modelle, wobei bei genügend Prestige vor allem das Modell „IVG“ schwer zu empfehlen ist! Weitere Neuigkeiten gibt es aber auch bei den Haubitzen, Artillerie und Bombern, wobei man gerade bei den letzten beiden Punkten meist auch noch sehr gut mit der letzten „Kollektion“ auskommt und allenfalls bei den Haubitzen noch die ein oder andere Nachrüstung vornehmen sollte. Bei der Aufstellung der Truppen gilt es schließlich vor allem den vorgeschobenen Posten „204/22“ mit vier Einheiten zu versehen. Überdies verbleiben einem nur die Plätze im Westen hinter dem Fluss, was eine langwierige Flussüberquerung nötig macht, jedoch glücklicherweise kaum von echtem Widerstand erschwert wird. Gerade im nördlichen Bereich bei „Dubovsky“ sollte man jedoch die Artillerie möglichst weit nach vorne schieben und dann mit Fliegern den Bereich erkunden. Da man hier fast nur mit feindlicher Infanterie zu tun hat, kann die Artillerie den Widerstand sehr schnell brechen und das Übersetzen der Einheiten auf der ganzen Linie vereinfachen. Im Norden tun sich die lahmen Verbündeten meist noch am schwersten, weshalb man hier zunächst durch die Luftwaffe aushelfen sollte, deren Jäger auch nur vereinzelt etwas zu tun bekommen und schnell die absolute Lufthoheit gewinnen. Dank dieser Unterstützung sollten die feindlichen Kräfte beim Fluss „Furt“ (oder wie auch immer) recht gut zurück zu drängen sein, so daß der lange Marsch gen Osten beginnen kann. Weiter südlich trifft man ebenfalls auf wenig Widerstand,

den man aus der Luft gut brechen kann, so daß die Bodentruppen nach Überquerung des Flusses die Reste der feindlichen Armee zerschmettern und direkt in Ausnutzung der maximalen Reichweite pro Runde vorstoßen können. Fallschirmjägerunterstützung gibt es leider nicht, so daß man die fahrzeuglosen Fallschirmjäger nutzen sollte um die vereinzelten Dörfer auf dem Weg nach Osten zu erobern, so daß keine schnelle Kampfeinheit hier extra früh stoppen muss. Ganz im Süden bekommen die rumänischen Truppen dann ebenfalls stärkeren Widerstand zu spüren und sollten daher eventuell auch durch einige Lufteinheiten unterstützt werden. Dank der vorhandene Artillerie dürfte man den Feind jedoch auch recht bald in die Flucht schlagen können, so daß man hier übersetzen und auf der anderen Seite den finalen Kampf führen kann. Hat man den Feind hier erstmal vernichtet, bleibt eigentlich auch nur der langsame Vorstoß entlang des Flusses in Richtung der Kartenmitte, denn die langsamen Einheiten sind für den schnellen Marsch auf die letzte Zielstadt im Nordosten kaum geeignet und sollten daher nur kleinere Städte sichern und dafür sorgen, daß der Feind keine einzelnen Einheiten in Ihrem Hinterland Schaden verursachen lässt. Generell wird man im Westen nach Überwindung des Flusses kaum noch Widerstand erfahren und so rundenlang recht problemlos in Richtung Nordosten vorstoßen können. Einzelne feindliche Einheiten können dabei meist durch die Luftwaffe ausgespäht und vernichtet werden, die sonst nur eventuell weiter östlich etwas Hilfestellung geben muss oder direkt im Nordosten den Feind attackieren kann. Bei der vorgeschobenen Enklave im Osten wird man zu Beginn am besten erstmal Richtung Süden vorstoßen und dort die Hilfstruppen bei der Eroberung der kleinen Stadt unterstützen. Anschließend rückt man mit allen Truppen wieder nach Norden vor. Mitunter wurde dabei „204/22“ von einer feindlichen Einheit erobert, so daß man den Feind erstmal verjagen muss. Da man jedoch auch hier kaum echten Widerstand trifft, u.a. da die neuen Panzer sowohl mit den feindlichen Panzern als auch der Infanterie den Boden Wischen, kann man recht schnell Richtung Nordosten zur Stadt „Serafimov“ durchbrechen, die von einigen Einheiten verteidigt wird, so daß man nicht direkt die Flussüberquerung ansetzen sollte. Sorgen Sie vielmehr dafür, daß erstmal der nahe Flughafen bei „Blinovsky“ erobert wird, so daß die eigenen Flieger hier nachladen können, und dann einige Bomber herbeikommen und den feindlichen Panzern eins verpassen. Da die eigenen Modelle zudem über die höhere Reichweite (2 Felder!) verfügen, kann man den Feind schon einmal von der linken Flussseite aus attackieren und schwächen, so daß die Eroberung anschließend ein Leichtes ist. Der Rest der Truppe stößt unterdessen in schnellen Schritten bis nach „SA“ im Nordosten vor, daß nach kurzer Belagerung auch schon fallen wird, da die feindliche Verteidigung der eigenen Übermacht kaum zwei Runden stand hält und nach massiven Angriffen aus der Luft teilweise sogar schon vor dem Eintreffen Ihrer Bodentruppen extrem schwächlich sein dürfte. Ausnahmsweise dürfte man hier daher schon recht deutlich vor Ablauf der zeitlichen Limits einen glorreichen Sieg erringen können.

Die Zitadelle

Endlich gibt es neue Panzertypen mit denen man den feindlichen Modellen endlich gleichwertig gegenüber steht, was auch dringend notwendig ist, da man es hier mit einer ordentlichen Panzerschlacht zu tun hat. Darüber hinaus gibt es jedoch auch bei den Panzerabwehrwaffen, Spähfahrzeugen und der Artillerie so einige Neuigkeiten, so daß man schon sehr genau prüfen muss, wo man das Prestige genau investiert. Die Panzerwaffe sollte allerdings generell Vorrang haben, wobei hier die letzten Versionen des PzIV und der Panther die effektivsten Modelle darstellen.

Betrachtet man vor der Truppenaufstellung die Karte, wird man feststellen, daß die strategischen Ziele allesamt im Norden liegen und damit die östliche Front mehr oder weniger ziemlich nutzlos ist. Da man jedoch extrem viele Hilfstruppen unter Kontrolle hat, wird man aber auch an dieser Front massiv vor rücken können. Etwas unpassend dazu sind allerdings die Absetzpunkte für die Truppen, die allesamt im Osten, rund um „Belograd“ liegen. Bringen Sie daher am besten die Artillerie

möglichst weit nördlich, direkt an der Front, zu Boden, von wo aus diese direkt die feindliche Infanterie beschießen kann. Die Panzer stehen dann ebenfalls möglichst weit nördlich und müssen schnellstens nach Norden vorstoßen, wo man entlang der breiten Front direkt mit einer Vielzahl an feindlichen Panzern rechnen kann und daher die eigenen Kerntruppen heranbringen muss um die Hilfstruppen zu unterstützen, die sich sonst nicht lange halten können. Neben einigen einzelnen Einheiten, die nach Osten und Nordwesten vorstoßen um die dortigen Truppen etwas zu unterstützen, gilt es dann den größten Teil der Kernarmee nach Norden zu verlegen um direkt gegen die starke Linie des Feindes anzurücken und zu den Zielstädten durch zu stoßen. Die Luftwaffe muss in den ersten Runden dabei zunächst einmal einige feindliche Flieger abwehren, die sich über die nördliche Front hermachen. Da vor allem die einzelnen Bomber sehr gefährlich sind, sollte man zunächst die Jäger möglichst breit, zum Schutz, über die eigenen Truppen verteilen und erst in den folgenden Runden die feindlichen Flieger in Reichweite erledigen. Die Bomber bleiben dabei zunächst am besten noch im Osten, wo sie das Übersetzen der zahllosen kleinen Wehrmachtstrupps erleichtern und auch einige starke Panzer erledigen. Anschließend können die Hilfstruppen hier unter einigen zu ignorierenden Verlusten massiv übersetzen und Richtung Norden vorstoßen, da nach Brechung des ersten Widerstandes der Weg quasi frei ist. Nach einigen Einsätzen über der Ostfront sollten die Bomber schließlich die feindlichen Panzer weitgehend erledigt haben und zur nördlichen Hauptfront abgezogen werden, wo diese nach Abschuss der feindlichen Jäger ebenfalls gegen feindliche Panzer und Artillerie eingesetzt werden. Der feindliche Hauptpanzer (T-34/43) ist dabei durchaus sehr kampfstark, kann jedoch von Ihren erfahrenen Panzern gut bekämpft werden. Mit Unterstützung aus der Luft sollte das dann wirklich kein Problem mehr sein. Zerschmettern Sie dabei zunächst die feindliche Infanterie in Reichweite, die teils recht stark ist („Gvardeyskaya“) und warten Sie dann den ersten feindlichen Ansturm am Boden und in der Luft ab. Die heranrückenden Kerntruppen mitsamt den Jägern sollten dann beide Angriffe abwehren können, so daß man langsam zum nahen Fluss („Furt“?!) vorstoßen kann. Versuchen Sie hier möglichst nur an den Brücken über zu setzen und dies von Artillerie und Bombern decken zu lassen. Am westlichen „Ende“ des Flusses gilt es dabei auch noch eine schwere „Festung“ bei „Yakoulevo“ zu schleifen, denn hier hat der Feind eine enorme Menge an Infanterie versammelt. Nachdem man aus der Luft die Artillerie hinter den Linien erledigt hat, werden die eigenen Panzer dann jedoch recht gut durch diesen „Propfen“ durchstoßen und damit den Weg zu den ersten beiden Zielstädten ebnen können. Während man ganz im Westen dann mit Hilfe von Fallschirmjägern und einigen Panzern der Kernarmee recht schnell durchstoßen und auf „Novoselovka“ vor rücken kann, wird dessen Eroberung meist etwas anspruchsvoller, da man Pioniere oder zumindest Feuerunterstützung benötigen wird. In der Kartenmitte kommt man hingegen etwas leichter voran, da die Truppe sich hier nach Durchbruch am Fluss relativ problemlos gen Norden verschieben kann, wo dann die beiden Zielstädte mehr oder weniger gleichzeitig attackiert werden können. Wichtig ist dafür die Sicherung des Flugfeldes im Osten, was die Hilfstruppen erledigen sollten. Mit Sicherung des Nachschubes für die Bomber kann man dann das nördlichste Ziel schon massiv bombardieren bevor die Bodentruppen ankommen und die Stadt schließlich mit wenig Widerstand erobern.

Die Invasion von Salerno

Sofern man hier schon über eine erfahrene Panzertruppe mit Panther- und Tiger-Modellen und einer guten Jägerflotte aus mindestens drei FW190-Fliegern verfügt, wird der Kampf ein Leichtes, ja teilweise sogar ein echtes Gemetzel. Da muss man schon etwas Mitleid mit den amerikanischen Truppen haben, so wie man diese hier verprügeln kann!

Meist kann man ohne große Nachrüstungen in die Mission starten, denn es gibt auch nicht viel Neues bei den Waffentypen seit der Schlacht bei Kursk. Die Aufstellung der Truppen ist dann jedoch auch

direkt das größte Hindernis für einen Sieg, denn die Felder sind ziemlich unangenehm verteilt, so daß man die Truppe fast über die ganze Karte verteilen muss. Unglücklicherweise gibt es hier auch keine Hilfstruppen oder Fallschirmjägerunterstützung. Wo die italienischen Kräfte allesamt hin sind, bleibt auch etwas rätselhaft. Wichtig ist letztendlich jedoch nur, daß man die Truppe möglichst gleichmäßig überall zu Boden bringt. Gerade im Süden sollte man etwas Artillerie und schwere Panzer absetzen, da es hier keiner großen Truppenbewegungen bedarf. Besetzen Sie möglichst alle Felder und beachten Sie, daß Sie direkt am Feind stehen, Artillerie also vielleicht nicht gerade auf die vordersten Felder gesetzt werden sollte. Im Norden hat man dabei etwas weniger Platz an der „Front“ und muss gegebenenfalls Einheiten weiter im Inland absetzen, die dann erst herangebracht werden müssen, wofür sich besonders schnelle Einheiten mit Rädern eignen. Mit einer kombinierten Truppe aus Panzern und Infanterie kann man jedoch recht schnell zu den vom Feind gehaltenen Städten an den Küsten vorstoßen und diese direkt bedrängen. Da die Luftwaffe nur ganz im Norden abgesetzt werden kann, wird diese in der ersten Runde nur das erste Stück Richtung Süden fliegen und so erst in den folgenden Runden in den Kampf eingreifen können. Die Flieger der Alliierten sind dabei zwar sehr kampfstark, aber auch sehr wenige, so daß man ganz im Süden mit etwas Flak zunächst auskommen sollte und im Norden dann in den ersten Runden den Kampf schnell für sich entscheiden kann. Mit Unterstützung der Luftwaffe kann man dann schnell entlang der Küste Richtung Süden vorstoßen und alle feindlichen Kräfte wegwischen. Mit Luftunterstützung und vor allem dank der starken Panzereinheiten wird man hier nicht viel zu fürchten haben. Im Süden sollte man unterdessen zunächst etwas passiver bleiben. Rücken Sie nur auf die feindlichen Positionen vor und versuchen Sie feindliche Artillerie oder einzelne Panzer auszuschalten. Die Infanterie wird die Städte meist nicht verlassen, so daß man die eigene Artillerie und Infanterie für den Sturm dieser problemlos in Position bringen kann. Hat man den Kampf um die „Tabakfabriken“ erstmal gewonnen und treffen die ersten Luftwaffeneinheiten aus nördlicher Richtung zur Unterstützung ein, so wird der finale Schlag gegen die recht wenigen feindlichen Truppen zu einem schnellen Ende kommen.

Die Abwehr der Invasion

Wieder gibt es einige neue Waffentypen, deren Nutzung allerdings eher selten wirklich zwingend sind, so daß man nur vereinzelte Nachrüstungen vornehmen sollte. Aufgrund der kurzen Missionsdauer empfiehlt sich der Fokus auf schnellere Einheiten (Spähfahrzeuge und Luftwaffe), die man dringend benötigt um alle Ziele entlang der Küste zu sichern.

Bei der Aufstellung der Truppen sollte man sich die Karte ganz genau ansehen, denn man muss einerseits die Mehrheit der Einheiten im Osten absetzen, hat jedoch auch einige einzelne Absetzpunkte nahe der Küste und im Inland im westlichen Bereich zur Verfügung. Postieren Sie im Westen an der Küste eher etwas langsamere Einheiten und weiter südlich, nahe dem Flugfeld, die restlichen Einheiten, wobei hier fast nur die schnelleren Fahrzeuge schnell genug zur Front kommen. Wichtig ist daneben auch der Bereich südlich der Hauptlandungszone der Briten, wo man vor allem mit Artillerie direkt die feindlichen Truppen beschießen kann. Da man in der ersten Runde noch auf allen drei Flugfeldern Flieger an den Start bringen kann, sollte man dies unbedingt nutzen um die eigenen Jäger möglichst über die eigenen Truppen zu bringen, wo sie Deckung gegen feindliche Luftangriffe geben und dann auch direkt in der nächsten Runde den feindlichen Fliegern gegenüber treten können. Dabei wird man wieder recht schnell die Oberhand gewinnen können, da der Feind nur recht wenige, aber starke, Flugzeuge ins Gefecht führt, die man mit den eigenen, erfahrenen FW190-Jägern gut bekämpfen kann. Dank der Luftüberlegenheit können die eigenen Bomber dann die feindlichen Truppen auf breiter Ebene attackieren und vor allem auch die Landung weiterer Einheiten durch Angriff auf die Landungsboote deutlich erschweren.

Diese Unterstützung ist auch wichtig, denn die Bodentruppen müssen quasi in steter Bewegung Richtung Westen vorstoßen um auch wirklich rechtzeitig alle Ziele erobern zu können (mal wieder keine Fallschirmjägerunterstützung!). Die Hilfstruppen mitsamt den Bunkern sind dabei kaum eine Hilfe, denn man muss Erstere in der anfänglichen Runde sogar etwas von der Küste zurück ziehen, da diese sonst durch die angelandeten Truppen und deren Unterstützungsfeuer schnell erledigt werden. Während man sich dank der Kerntruppen südlich des Hauptlandungsabschnittes noch einigermaßen halten kann (Artilleriefeuer auf die feindliche Infanterie!), muss man im Osten direkt mit dem Vormarsch gen Westen beginnen. Lassen Sie dazu die Luftwaffe die feindlichen Truppen am „Brückenkopf Bully“ attackieren und rücken Sie dann mit Ihren Panzern hier schnell nach bzw. zerschlagen Sie den Feind direkt. Da die Panzer vom Typ Tiger & Panther weiterhin extrem kampfstark sind und auch kaum von feindlichen Panzern bedroht werden, kann man der feindlichen Infanterie recht schwere Verluste beibringen und durch Unterstützungsfeuer schnell die Küste aufmischen. Am besten lässt man per Artillerie oder aus der Luft die feindlichen Truppen beschießen, zieht diese Einheiten dann direkt ein Stück weiter nach Westen ab, so daß die nachrückenden Panzer den Platz einnehmen können und den Feind direkt zerschlagen. Achten Sie hierbei auf Landungsboote, die eventuell noch einmal in Ihrem Rücken Truppen an Land bringen. Die direkt an der Küste abgesetzten Einheiten müssen beim Vormarsch die Hauptlast tragen, da die weiter südlich, beim Flugfeld, abgesetzten Truppen in den ersten Runden quasi nur mit Höchstgeschwindigkeit zur Front vorrücken können. Ziehen Sie dabei nach Möglichkeit die schnelleren Einheiten direkt Richtung Nordwesten ab um auch die westlicheren Ziele angreifen zu können und lassen Sie langsamere Einheiten möglichst direkt Richtung Küste vorstoßen um dort die „durchmarschierenden“ Truppen zu unterstützen bzw. den geschwächten Feind zu vernichten und die eroberten Positionen gegen anlandende Truppen zu verteidigen. Hat man die Artillerie schnell genug nach Westen verlagert und dadurch die feindlichen Kräfte dort auch geschwächt, wird die eigene Panzertruppe auch hier problemlos durch die feindlichen Linien fegen und alle relevanten Ziele sichern können.

Unternehmen Nordwind

Bei dieser etwas unübersichtlichen Mission kommt es vor allem wieder auf Geschwindigkeit an, denn man muss quasi die ganze Karte überqueren. Hilfreich sind daher vor allem die schnellen Flugeinheiten, deren Einsatz jedoch auch durch häufige Schlechtwetterphasen eingeschränkt werden. Daher sollte man sich gut überlegen wo man das Prestige vor Kampagnenbeginn investiert, denn vor allem bei der Luftwaffe gibt es erste Jets, die als Aufrüstobjekte ins Auge stechen, leider jedoch auch enorme Prestigesummen verschlingen! Sofern man bereits ein gutes halbes Dutzend erfahrener FW190-Modelle zur Verfügung hat, würde ich daher empfehlen das Prestige eher in Bodentruppen zu stecken, wobei dort besonders die neuen Spähwagen hervorstechen und in diesem schwierigen Gelände auch besonders wertvoll sind. Problematisch sind nämlich die unzähligen kleinen Ortschaften, die die Karte recht unübersichtlich machen und natürlich auch beim Vormarsch recht tückisch sein können, wenn man ständig auf verschanzte Truppen stößt. Rückt man jedoch nur entsprechend vorsichtig und langsam vor, so wird man nie einen glorreichen Sieg erringen können! Entscheidend ist daher die möglichst schnelle Aufklärung durch Spähwagen und Flieger und dann das gezielte Durchstoßen der feindlichen Kräfte mit den eigenen überlegenen Panzerkräften.

Bei der Aufstellung muss man dann wieder etwas tüfteln, denn auf der gesamten nördlichen Ebene hat man breite, aber stark verstreute Flächen zur Verfügung. Stellen Sie am besten nur einige vereinzelte, langsamere Kräfte für den Westen ab, wo man den Feind eigentlich nur beschäftigen muss, und den Rest der Truppe in der Mitte und östlich davon. In der Mitte kann man etwas langsamere Einheiten absetzen, da man dort etwas schneller die letzte Zielstadt erreicht und auch nur auf eher wenig Widerstand trifft, den man auch aus der Luft noch deutlich schwächen kann. Im

Osten ist nicht nur der Weg zur letzten Zielstadt, „Straßbourg“, am längsten, sondern auch mit den meisten Feinden „gepflastert“, so daß man hier am intensivsten kämpfen muss. Stellen Sie die Truppen daher so auf, daß das direkt an der Front liegende „Wissembourg“ direkt durch die Artillerie sturmreif und anschließend von Panzerkräften genommen werden kann. Sobald man hier den Fluss überquert hat, wird der Feind schon arg in Bedrängnis kommen, denn die dahinterliegende Gegend um „Niederroedern“ wird zwar von vielen Feinden verteidigt, ist jedoch durch einen massiven Panzersturm auch gut zu sichern. Eingegrabene Infanterie kann man dabei durch langsamere, nachrückende Truppen erledigen lassen während sich die schnellen Panzerverbände direkt entlang des Flusses Richtung Süden vorarbeiten. Unterwegs trifft man zwar nur noch vereinzelten Widerstand, darf sich davon aufgrund der langen Fahrt bis „Straßbourg“ aber auch nicht zu lange aufhalten lassen. Mit etwas Glück beim Wetter kann man jedoch einzelne Feindeinheiten frühzeitig ausspähen und schwächen, so daß die Panzer direkt hindurch preschen können! Sofern man schnell genug bei der Zielstadt ankommt, sollte deren Eroberung auch kein großes Problem sein, da sie nur durch etwas Infanterie verteidigt wird. In der Mitte gilt es zunächst aus dem bewaldeten Gebiet heraus die amerikanischen Einheiten aus den nahen Städten zu vertreiben und dann über die Brücken Richtung Süßen vor zu stoßen. Besonders viele oder schnelle Einheiten braucht man dabei nicht, sollte jedoch einige guter Panzer mitnehmen, da man bei „Ingwiller“ und dem letzten Ziel „USSAF“ auf einige feindliche Panzer trifft, die jedoch gegen Ihre Panzer keine echte Chance haben und allenfalls gegen schwächere Ziele Erfolge feiern können. Achten Sie hierbei auf im Westen eintreffende Verstärkungen, die am besten durch einige Bomber malträtiert werden, da sie sonst Ihre Flanke arg bedrohen können! Ganz im Westen hat man zwar einige Hilfstruppen zur Verfügung, die sind jedoch ohne etwas Unterstützung wirklich arg hilflos, denn die feindlichen Panzer wischen hier regelrecht den Boden mit der Infanterie! Sie brauchen daher einige Panzereinheiten und eine Artillerie- und Infanterie-Einheit um den Feind hier zurück zu halten und nach Möglichkeit auch etwas Richtung Süden vor zu stoßen um die dort auftauchende Verstärkung zu beschäftigen, damit diese nicht nach Osten vorstößt und dort in dem „Hinterland“ wieder Städte zurück erobert. Dank der überlegenen Panzerkräfte sollte man hier weiter deutlich Oberwasser haben und keine großen Schwierigkeiten bekommen sofern man sich auf die wichtigen Ziele konzentriert und nicht von der Vielzahl der kleinen Dörfer irritieren lässt, die sowieso fast alle „feindlos“ sind und durch langsame Truppen nach und nach gesichert werden können (beispielsweise Fallschirmjäger, die mangels Flugzeugen hier wieder nur rumschleichen).

Unternehmen Konrad

Da mit dieser Schlacht die Kampagne endet, der Ausgang bestimmt lediglich wie gut oder negativ das Ende ist, wird man nochmal etwas gefordert. Mit einer starken Kernarmee, die hauptsächlich auf die letzten Waffenmodelle setzt, wird man jedoch keine großen Probleme bekommen. Wirklich große Neuerungen gibt es hingegen kaum, so daß man nur etwas Modellpflege betreiben muss, wobei jedoch vor allem bei den Spähwagen die Pflege durchaus recht lohnenswert ist, da die letzten Modelle hier nun auch eine Schussreichweite von 2 Feldern aufweisen. Aufgrund der weite des Gebietes sollte man daher durchaus überlegen noch ein oder zwei Fahrzeuge zu erwerben.

Bei der Aufstellung gibt es nicht sonderlich viel zu überlegen, denn vor allem nach Osten hin wird man den stärksten Widerstand erfahren und vor allem mit eingegrabener Infanterie und massiver feindlicher Panzerpräsenz zu kämpfen haben, so daß man hier nur die stärksten und meist auch etwas langsamen Fahrzeuge wie Tiger II, Elefant und Sturmtiger einsetzen sollte. Haben die Besatzungen schon entsprechend Erfahrung wird man dann auch keine großen Probleme bekommen! Postieren Sie die schweren Einheiten daher vorwiegend nördlich von „Szekesfehervar“. Mit Unterstützung einiger Flieger, die mal wieder aufgrund des Wetter häufig passiv bleiben müssen, und Artillerie dürfte man

diese Stadt dann auch schnell sichern können und die starken feindlichen Verbände weitgehend im Osten einschließen. Westlich von „Szekesfehervar“ sollten dann vor allem schnellere Panzer, Jagdpanzer und Feldhaubitzen eingesetzt werden, die die feindlichen Linien schnell durchbrechen und die Artillerie dahinter attackieren können. Mit Hilfe der Luftwaffe kann man so recht schnell vorankommen und auf das einzige Ziel im Süden, „Sarbogard“, vorstoßen. Dank erfahrener Truppen sollte das kein großes Problem sein, so daß man die ersten schnelleren Einheiten dann direkt gen Nordosten entsenden sollte, wo der Widerstand etwas größer ist. Langsamere Einheiten verbleiben im Süden und attackieren Sie kleinere Ziele in Reichweite um das Prestige etwas aufzubessern und Gegenangriffe zu vermindern. Ganz im Norden brauchen die Hilfstruppen etwas Verstärkung durch Infanterie Ihrer Kernarmee, kommen dann im Waldgebiet jedoch ganz gut zurecht und können den Feind hier langsam zurückdrängen. Dadurch sind Vorstöße bis zu den anderen Truppen in der nordöstlichen Ecke bei „Buda“ über die Passstraße möglich, aber kaum sinnvoll, da man dort leicht in feindliche Verbände geraten kann und die Hilfstruppen im Nordosten auf jeden Fall verloren und eigentlich völlig nutzlos sind, da man den Feind mit seiner starken Artillerie weder effektiv angreifen noch sich gegen ihn verteidigen kann. Die entscheidende Schlacht findet daher zuerst um „Szekesfehervar“ statt, wo Ihre Panzer die ersten T-34/98 Modelle abwehren müssen, während die eigene Artillerie oder Luftwaffe die feindliche Artillerie ausschalten müssen, damit man dem Feind wirklich effektiv entgegentreten kann, da sonst nur die stärksten Panzerungen den Artilleriebeschuss aushalten. Nach wenigen Runden sollte das erledigt sein, so daß man gen Osten vorrücken kann. Umgehen Sie dabei den „See“ in beiden Richtungen und attackieren Sie dann „Baracska“ mit allen verfügbaren Mitteln, da man hier erst übersetzen sollte wenn man westliche Seite gesichert hat. Dahinter trifft man dann auf das letzte Aufgebot der Kommunisten. Erkunden Sie zunächst per Spähfahrzeug oder Jäger die Aufstellung und attackieren Sie dann zuerst die feindliche Artillerie. Anschließend können die eigenen Panzer und Fernkampfkräfte die verbliebenen Panzer und vor allem die feindliche Infanterie hinwegjagen…

Thermopylae

Bei den Waffentypen gibt es nicht viel Neues. Der PzIVD bleibt der Standardkampfpanzer und wird lediglich vom PzIIIM gegen feindliche Panzer ergänzt. Hat man ordentlich viel Prestige zur Verfügung sollte man allenfalls die Bomber etwas Nachrüsten oder besser direkt neue kaufen wenn man nicht schon mindestens zwei zur Verfügung hat. Neben der Luftwaffe sind hier auch Fallschirmjäger recht nützlich, die jedoch auch aus der Luft unterstützt werden müssen, so daß eine Kombination aus mindestens einer Fallschirmjägereinheit und mindestens zwei Bombereinheiten empfehlenswert erscheint. Bei der Truppenaufstellung muss man nicht viel grübeln und einfach nur die Artillerie nach vorne stellen, damit diese die Feinde in Reichweite schon mal etwas weich klopft. Die nachrückenden Kampftruppen müssen dann direkt in zwei etwa gleiche Gruppen unterteilt werden. Die erste rückt langsam durch den Pass, über „Oiti“ und „Brallos“, voran und kann dort dank Artillerie und Luftwaffe die feindliche Infanterie in den Städten und einige härtere Nüsse wie Panzer und Geschütze erledigen. Die zweite Truppe marschiert gen Osten und attackiert dort das feindliche Bollwerk um die „Molos“, das durch zahlreiche Geschütze verteidigt wird, so daß man hier unbedingt Unterstützung aus der Luft braucht. Da die feindliche Luftwaffe nur aus wenigen Einheiten bzw. gar scheinbar nur einer besteht, kann man auch schnell die Lufthoheit sichern und sich dann mit Bombern massiv auf die feindlichen Truppen rund um „Molos“ einschießen, so daß diese auch nach Artilleriebeschuss zu leichten Zielen für eine starke Panzereinheit werden, die mal ordentlich „durchstürmt“. Sind die vielen Geschütze erstmal erledigt, kann man die Stadt selbst recht einfach mit einer Pionier-Einheit stürmen und die restlichen Truppen weitersenden. Ein schnelles Spähfahrzeug kann dabei gen Osten fahren und die kleinen Dörfer dort sichern, was etwas Prestige bringt, während der größte Teil direkt Richtung Süden fährt und über „Kalothronion“ dann zum den Rest der Armee in den Pass vorstößt.

Dort geht’s es dann gemeinsam weiter Richtung Südosten. Dank Artillerie und Luftwaffe sollte man die relativ engen Verhältnisse doch ganz gut kompensieren und recht flott vorrücken können. Erleichtern kann man sich die letzten Runden und damit den doch etwas nervenaufreibenden Vorstoß auf das letzte Ziel („unebenes Gelände“ nahe „Mavroneri“) durch einige Fallschirmjäger, die beim südöstlichsten Ziel landen und dort am besten zuerst das Flugfeld sichern, wodurch man die eigenen Flieger hier versorgen kann, so daß diese dann auch beim Angriff auf die letzten Ziele helfen können. Wichtig ist diese Taktik vor allem, wenn die Truppen beim letzten Engpass, der Stadt „Mavroneri“, noch etwas aufgehalten werden, da der Weg bis zum letzten Ziel dann doch noch mindestens zwei Runden benötigt, was man dank abgesetzter Fallschirmjäger mit Luftunterstützung meist garnicht mehr angehen braucht. Dank der vielen Ziele, die es hier zu erobern gilt, wird ordentlich Prestige auf Ihr Konto gebucht, so daß man während des Kampfes noch so einige Neuanschaffungen tätigen kann. Nützlich sind hierbei nicht nur Bomber, sondern auch die ein oder anderen Bodeneinheit, die zwar kaum noch bis zur eigentlichen Front vorstoßen kann, doch beispielsweise im Südwesten oder Nordosten noch kleinere Ziele meist recht problemlos sichern kann.

Malta

Mangels echter Neuerungen bei den Truppen kann man sich hier auf Nachrüstungen bzw. die Verbesserung der Kampfkraft durch Überstärke konzentrieren. Da die Insel auch nicht übermäßig groß ist, empfiehlt sich hier die klassische Aufstellung mit Artillerie in der zweiten Reihe, wobei diese dann meist auch schon direkt der Strand ist und keine weiteren Truppen mehr an Land abgesetzt werden können. Verteilen Sie die Landungsboote dann aber möglichst gleichmäßig, so daß man möglichst schnell und möglichst effektiv alle Truppen an Land bringen kann. Hilfreich ist dabei die Artillerie, die man direkt absetzt so daß sie die feindliche Flakstellungen bearbeiten kann, was wiederum erste Bombardements ermöglicht, was sonst eher eine verlustreiche Aufgabe wäre bei der hohen Schlagkraft der feindlichen „Bofors“. Versuchen Sie dann schnellstmöglich die ersten Städte zu erobern, damit die erste Linie vom Strand weg rücken kann und so die restlichen Einheiten landen können. Die Luftwaffe schwärmt dabei nach Möglichkeit über die eigenen Truppen aus und bereitet sich auf die Abwehr einiger feindlicher Jäger vor. Nachdem dies erledigt ist können die Bomber dann einzelne Ziele ohne Flakschutz zerstören und gleichzeitig Fallschirmjäger im Hinterland landen. Wagen Sie sich dabei jedoch nicht zu weit nach Westen vor, da man sonst von der feindlichen Flotte unter Feuer genommen wird. Die italienische Flotte bleibt unterdessen in zwei Teile gespalten und rückt nur langsam, mit den Bodentruppen, gen Westen vor und liefert dabei soviel Unterstützungsfeuer wie möglich um die eingegrabenen, feindlichen Truppen auszuheben. Da man fast nur auf Artillerie und Flak trifft, sollte der Vormarsch kein großes Problem bereiten. Lediglich die teilweise ausfallende Luftwaffe (Flak!) muss hier durch die Artillerie kompensiert werden, so daß man dieser beim Vormarsch am Boden Vorrang einräumen sollte und diese zuerst ziehen lässt, da man bei einer größeren Armee teils etwas wenig Platz hat. „Vallena“ ist dabei recht einfach zu erobern, da man mit massiver Artillerie- und Schiffsfeuer die feindlichen Stellungen ordentlich zerreiben kann. Achten Sie hierbei auf erste feindliche Schiffe, die im Norden etwas eher in Reichweite kommen. Die nördliche Flotte ist dabei meist auch etwas weniger schlagkräftig, da hier keine Schlachtschiffe dabei sind. Verlagern Sie daher nach den ersten Runden die südliche Flotte etwas schneller gen Nordwesten, wo bei „Marfa“ der größte Teil der britischen Flotte wartet. Mit den Schlachtschiffen kann man dieser dann jedoch etwas besser zusetzen, sollte allerdings auch schnellstmöglich die nördliche Flotte heranbringen, da man nur in Kombination eine Chance hat die Feinde zu besiegen. „Vorteilhaft“, zumindest für die Flotte, ist dabei das Feuer der britischen Schiffe auf heranrückende Bodeneinheiten, wodurch die eigene Flotte etwas weniger abbekommt, man allerdings bevorzugt mit gepanzerten Einheiten gegen „Marfa“ vorstoßen sollte, was die Eroberung etwas erschwert. Sie brauchen daher die Artillerie möglichst nahe, so daß diese die feindliche Infanterie möglichst stark

schwächt und auch eine Panzereinheit im Stadtkampf den Feind besiegen kann. Alternativ opfert man gewissermaßen die eigene Flotte, die man danach in jedem Fall nicht mehr benötigt, und lässt diese nur die feindliche Flak beschießen, so daß diese durch etwas Artillerie vernichtet werden kann und man anschließend aus der Luft den Feind schwächen kann, was jedoch einige erfahrene Bomber voraussetzt, die beispielsweise einen Anführer haben, der zwei Angriffe pro Runde ermöglicht. Wie man den Feind in „Marfa“ auch immer erledigt, achten Sie nur darauf möglichst keine Einheiten zu verlieren und die Stadt einfach schnellstens zu erobern, wodurch der Kampf auch direkt endet.

Vorstoß nach Tobruk

Die Mission ähnelt von den neuen Einheiten her dem Kampf um den Pass von „Thermopylae“, da es auch hier einige Neuerungen gibt, jedoch kaum wirkliche Änderungen. Der PzIVD bleibt zusammen mit dem Typ PzIIIM das Rückgrat der Panzertruppe und allenfalls bei den Bombern gibt es eine interessante Neuerung, die hier aber aufgrund des engen Zeitfenster auch besondere Bedeutung hat, so daß man hier genau abwägen muss, wo man das Prestige verwendet.

Bei der Truppenaufstellung gibt es nicht viel zu überlegen, da man mangels Platz nicht einmal alle Einheiten direkt aufstellen kann und während der ersten Runde noch „nachsetzen“ muss. Stellen Sie am besten einige Artillerie-Einheiten nach Norden hin auf, damit diese direkt den Verteidigungsring um „Ain el Gazala“ angreifen können. Die Einheiten hier sind zudem recht unbeweglich (vor allem die eingegrabenen „Australier“), da eingegraben, so daß man in der ersten Runde auch mit der gesamten Luftwaffe über sie „herfallen“ und eine erste Schneise schlagen kann. Die Eroberung der Stadt sollte dann selbst kein großes Problem sein, nachfolgend muss man jedoch noch einige Einheiten hier belassen um die restlichen Feinde zu erledigen, was auch kein großer Verlust ist, da nur die aller schnellsten Einheiten überhaupt noch rechtzeitig nach Osten gelangen könnten. Neben diesem ersten Ziel, dessen Eroberung also nicht sonderlich schwer ist, bleibt jedoch „Acroma“ im Osten, das die wirkliche Herausforderung darstellt, da es so weit entfernt ist, daß man nur bei stetiger Ausnutzung der maximalen Bewegungsreichweite der Einheiten hier rechtzeitig angreifen kann. Stellen Sie daher eine kleine, aber möglichst schnelle Truppe ab, die direkt gen Osten zieht und dabei entweder den direkten Weg nimmt (Kettenfahrzeuge) oder über eine der etwas nördlich oder südlich des Startpunktes verlaufende Straße (Radfahrzeuge) fährt. Bewegt man diese Truppen unaufhaltsam gen Osten, sollte man dort 2 oder 3 Runden vor Ende der Frist für einen glorreichen Sieg ankommen, was für einen massiven Bodenangriff dann mitunter auch schon nicht mehr reicht. Wichtig ist daher etwas Luftunterstützung. Nachdem die Bomber daher den Feind um „Ain el Gazala“ etwas aufgemischt haben und die feindlichen Jäger, meist nur ein oder zwei, aber dafür recht erfahrene, Einheiten, erledigt wurden, gilt es direkt zwei Bomber (mit ausreichend Munition für mindestens zwei bis drei Angriffe!) gen Osten zu senden, die dann die Verteidiger der Stadt etwas schwächen, damit die ankommenden Bodentruppen hier recht schnell zum Sieg kommen können. Unterstützen kann diese schnelle Angriffstruppe durch eine Fallschirmjäger, die direkt eines der südlichen Flugfelder mitten im Nichts ansteuern und erobern können und nachfolgend dann Richtung „Acroma“ fliegen und dort den Feind etwas bedrängen, wobei ein Angriff nur mit wirklich erfahrenen Einheiten einigermaßen sinnvoll ist.

Tobruk

Die Mission ist wieder recht ähnlich, denn auch hier gilt es die Truppe in zwei kleinere Armeen

aufzuspalten um den engen Zeitrahmen einhalten zu können. Gegen „Tobruk“ stellt man dabei etwas langsamere Einheiten auf, die nach Möglichkeit auch direkt die feindlichen Infanterie-Linien unter Feuer nehmen können, so daß man an einer Stelle durchbrechen und die empfindlicheren Geschütze dahinter attackieren kann. Unterstützt wird dies durch die Luftwaffe, die man zunächst im Norden zusammen hält, um die einzelnen Feindjäger besser abwehren zu können. Sind diese jedoch erstmal erledigt, gilt es vor allem im Osten rund um „Sidi Rezegh“ Unterstützung zu leisten, da man dort aufgrund der knappen Zeitgrenze nur durch einen schnellen und vernichtenden Vorstoß wirklich „glorreich erfolgreich“ sein kann. Dank der meist durch Erfahrung leicht überlegenen Panzerkräfte sollte man im Norden mit allen Feinden gut klarkommen können und „Tobruk“ selbst mit Artillerie sturmreif schießen können. Vereinzelte, starke und erfahrene Feindpanzer gilt es aus der Luft zu schwächen, so daß der Bodenangriff deutlich leichter wird. Weiter südlich, wo die schnelleren Einheiten leider auch etwas zerstreuter aufgestellt werden müssen, gilt es schnellstens über die Straße nach Osten vor zu rücken und unterwegs vereinzelte Feindkräfte möglichst schnell zu erledigen bzw. zumindest zu schwächen und ab zu drängen. Außer einem möglichst schnellen Vormarsch bleibt daher auch nicht wirklich viel zu tun. Hat man „Sidi Rezegh“ erstmal erreicht, sollte man hier direkt und ausschließlich die Feindeinheiten in der Stadt attackieren. Mit etwas Hilfe aus der Luft und den, ausnahmsweise recht guten, italienischen Truppen im Osten, die direkt das nahe Flugfeld attackieren müssen, sollte dies dann gut machbar sein.

Windsor 1943

Diese Variante entspricht vom Ablauf nahezu völlig der 1940er-Variante. Lediglich die verfügbaren Waffensysteme unterscheiden sich, wodurch man selbst jedoch etwas bevorteilt wird, da man neuste Panzerwaffen (Tiger, aber wirklich effektiv ist auch schon der günstigere PzIVG) einsetzen kann, die bereits zwei Felder weit feuern können und damit den allermeisten britischen Panzern hier überlegen ist. Zusätzlich kann man auch bei den Sturmgeschützen und der Artillerie einige nette neue Modelle erwerben, sollte dies jedoch nur in Erwägung ziehen wenn die eigene Luftwaffe verdammt gut aufgestellt ist (halbes Dutzend sehr erfahrener Jäger!). Da man diese spätere Variante auch nur erreichen kann, wenn man zuvor irgendwo mal keinen „glorreichen Sieg“ errungen hat und so einige Extramissionen in Griechenland oder Afrika absolvieren „konnte“ wird die eigene Armee hier zudem potentiell stärker aufgestellt sein. Leider wird dies vor allem in der Luft ziemlich ad absurdum geführt, denn der feindlichen Luftwaffe wird man hier nur mit viel Glück wirklich gut widerstehen können, denn man hat es mit überlegenen Jägern mit großer Erfahrung, in Überstärke und allgemein nachteiliger Situation zu tun, so daß man nur durch etwas Glück und viel Geschick hier einigermaßen im Luftkampf bestehen kann. Entscheidend für den Erfolg ist folglich vor allem der Luftkampf, denn hier muss man dem Feind mindestens ebenbürtig sein, sonst wird man den Vorteil am Boden nicht konsequent genug umsetzen und dadurch dann doch keinen glorreichen Sieg erringen können. Je nachdem wie stark die eigene Luftwaffe ausgebaut ist gilt es diese umzuformen. Notwendig sind mindestens vier Jäger des Typs FW190A, die allesamt über möglichst viel Erfahrung verfügen müssen. Da weniger bzw. nicht erfahrene Einheiten hier absolut keine Chance haben, sollte man solche verkaufen bzw. maximal eine Einheit bei genügend Prestige anschaffen. Viel wichtiger ist nämlich das Aufrüsten der vorhandenen Jäger um mit den feindlichen Elite-Piloten mithalten zu können, wozu man maximale Überstärke braucht. Zusätzlich sind natürlich auch einige Flakeinheiten sinnvoll mit denen man den Luftkampf unterstützen kann. Beim Angriff müssen sich die eigenen Flieger dabei zunächst möglichst zurück halten, denn die feindliche Flak ist omnipräsent. Behalten Sie daher Jäger und Bomber in enger Formation über Ihren Truppen und warten Sie die feindlichen Angriffe ab, die mit etwas Glück direkt starten, dann jedoch durch „Aus der Sonne – Angriffe“ nicht sonderlich erfolgreich verlaufen. Wichtig ist zunächst vor allem der Schutz der Bomber und einzelne Feindjäger möglichst komplett zu vernichten. Sammeln Sie dafür gegebenenfalls alle Lufteinheiten um feindliche Ziele und

lassen Sie die Bodentruppen zunächst alleine voranschreiten, denn diese sind dank der überlegenen Panzerkräfte hier auch so deutlich effektiver als 1940. Beim Vormarsch kann man sich hierbei weitgehend an die Erläuterungen zum Angriff im Jahr 1940 halten, da es keine wirklichen Änderungen gibt und man stattdessen eher noch etwas leichter vorankommt.

© A. Neumann 2010

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/panzergeneral3d?rev=1285885906

Last update: **2014/08/27 16:42**