

Panzer General

Dieses Dokument basiert auf der englischen Panzer General Version, die der Gold Games 2 beilag, und dem Patch „1.2“. Der Schwierigkeitsgrad war „Medium“ mit aktiviertem Wetter und meist sichtbaren Feindeinheiten.

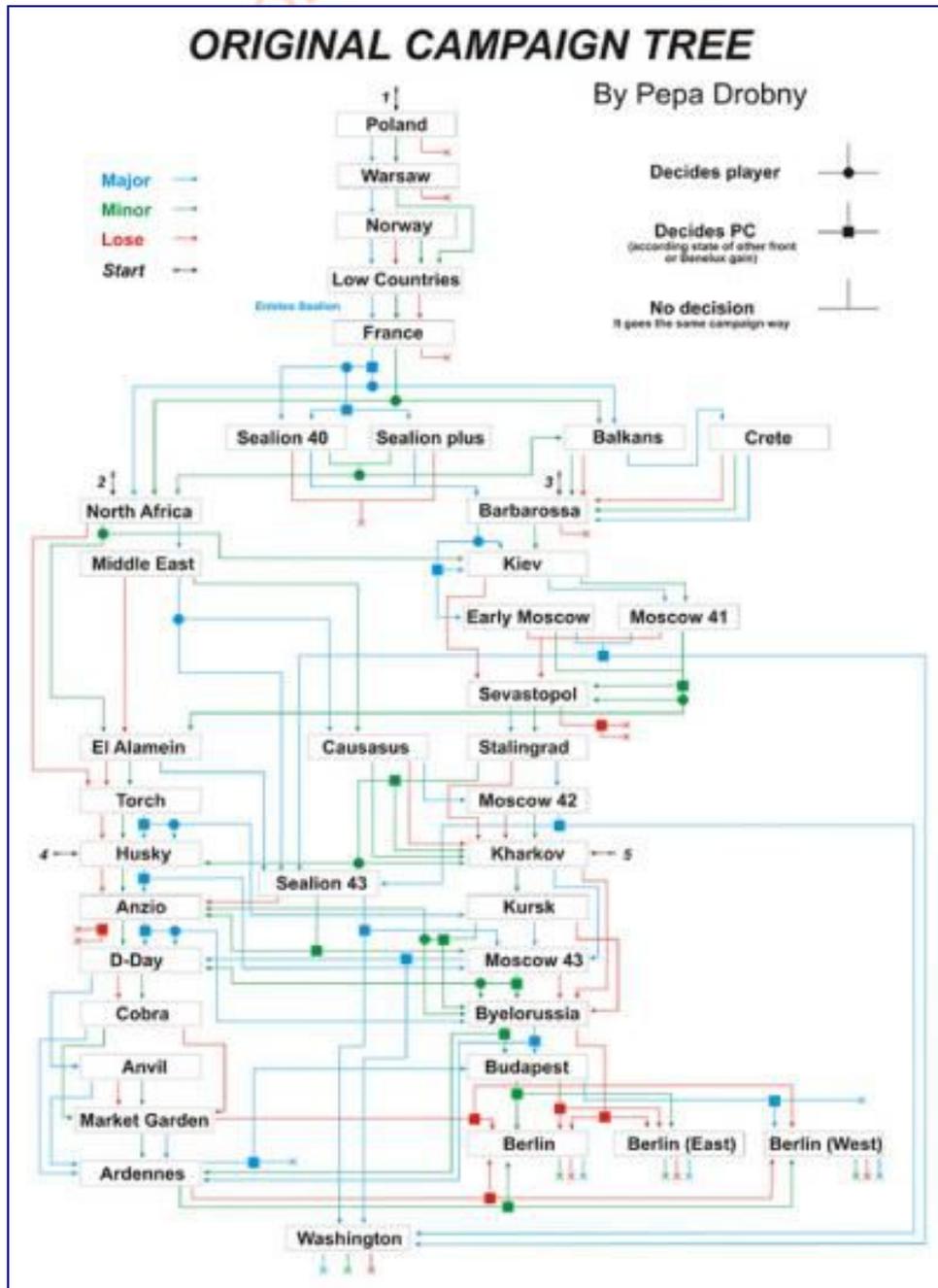
Da das Spiel unter Windows XP nicht mehr läuft, wurde die DOSBox in der Version 0.71 verwendet.

Tipps:

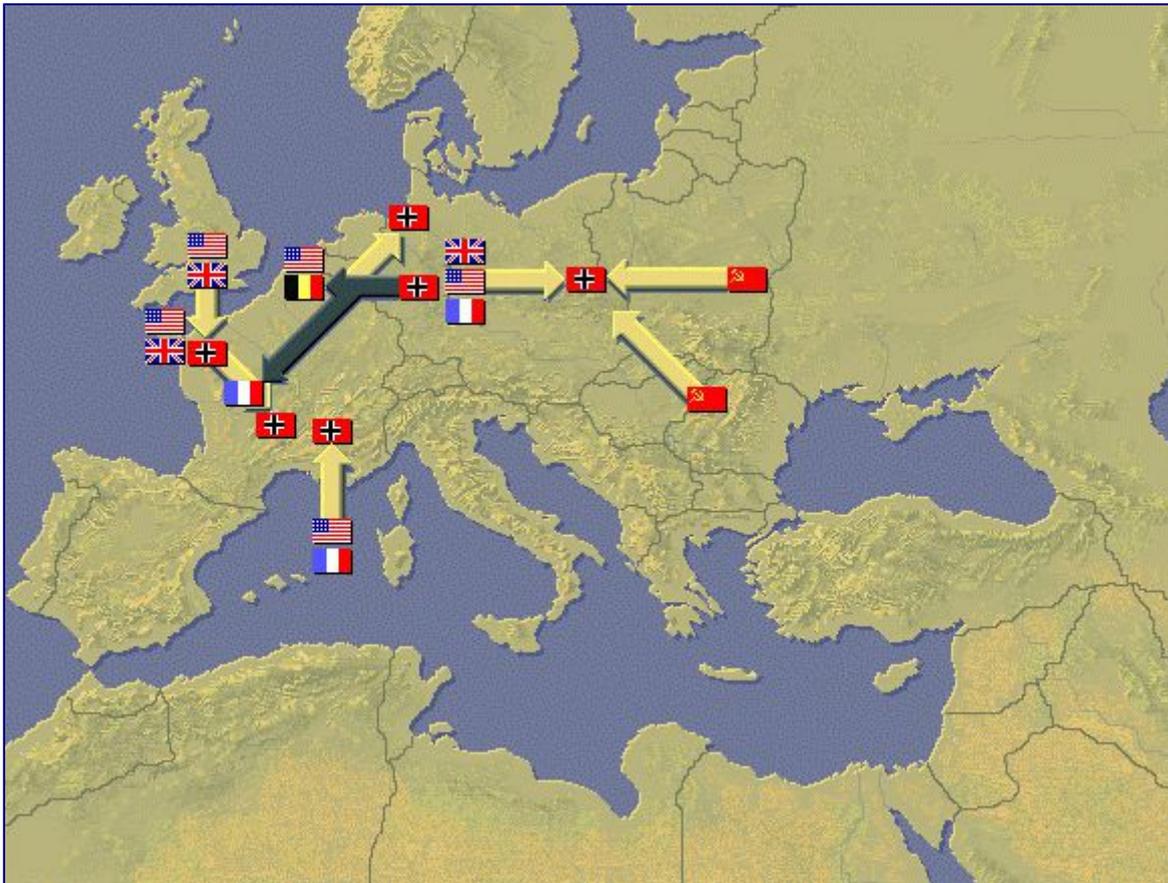
- Für jede Schlacht gibt es verschiedene Strategien und Vorgehensweisen...
- ...vor allem unter Berücksichtigung einer variablen Entwicklung der wichtigen Kernarmee!
- Der „vollständig“ simulierte Kriegsablauf ist hier daher auch nicht in seiner ganzen Komplexität zu erfassen und diese Lösung dient lediglich als grobe Vorgehensweise.
- Ein Studium des Handbuchs ist äußerst empfehlenswert, da hier viele Informationen zu finden sind, die gerade unerfahrenen, jüngeren Spielern beim Einstieg helfen dürften
- Eine weitere Quelle für nützliche Hinweise ist die beiliegende Readme-Datei
- Regelmäßiges Speichern ist aufgrund der Komplexität und Anforderungen des Spiel zu empfehlen!
- Ein wichtiger Punkt, der bei Angriffen stets beachtet werden sollte ist das „Entrenchement“, also der Grad der Unterstützung der verteidigenden Einheit durch Befestigungsanlagen. Mitunter kann dies bei gleich starken Einheiten entscheidend sein oder selbst eine schwächere Einheit zur harten Nuss machen!
- Differenzieren Sie beim Angriff genau zwischen den „schwarzen Einheiten“ Ihrer Kernarmee und den „weißen Zusatztruppen“, die man auch mal verheizen kann
- Um bei den später langwierigen Runden keine Einheit zu übersehen oder zu vergessen sollte man den „Next Unit“ Button nutzen um durch verbliebene, bewegbare Einheiten durchzuschalten.
- Die Kernarmee, die man im Laufe der Einsätze aufbauen muss, ist vor allem später absolut entscheidend. Konzentrieren Sie sich ab dem Jahr 1942 hier vorwiegend auf die Luft- und Panzereinheiten.

Kampagnenübersicht

Da ich mit meiner eigenen Darstellung des Kampagnenbaums nicht sonderlich zufrieden bin (die letzte Arbeitsversion können Sie **HIER** gerne einsehen) verwende ich hier mit freundlicher Genehmigung von Pepa Drobny von <http://hartmann.valka.cz/panzergeneral/> dessen Version. Die Übersicht ist sehr nützlich um den Verlauf der Kampagne einschätzen zu können und insbesondere das komplexe Szenario im Hinblick auf das Durchspielen möglichst vieler Schlachten analysieren zu können.



Westfront



Anvil

Ein nahezu halbherziger Invasionsversuch in Südfrankreich. Teilweise wird man hier fast so viele Verteidiger aufbieten können, wie die Alliierten an Invasionstruppen. Da die eigene Panzerwaffe zudem überlegen ist und man mit einer guten Luftwaffe die feindlichen Flieger zum Teil bereits über dem Wasser abfangen kann, wird man auch hier die Zeit mehr oder weniger problemlos aussitzen oder durch offensive Aktionen dem Feind eine ordentlich blutige Nase verschaffen können!

Die Truppenaufstellung ist dabei erst mal gar nicht so wichtig. Allenfalls bei der Luftwaffe sollte man sich auf den östlichen Bereich konzentrieren um dann dort mit allen Mitteln die feindliche „Luftflotte“ südlich von Monaco attackieren und ausschalten zu können.

Die Flak wird folglich vor allem bei den Truppen im westlichen Bereich abgesetzt. Hier kann man auch einige sehr erfahrene Einheiten direkt bei „Marseilles“ absetzen, wodurch man diese Stadt dann eventuell überhaupt nicht verlieren wird.

Den Hauptteil der Bodentruppen gilt es jedoch in Keilformation am „Durance river“ abzusetzen, da man sowohl westlich als auch östlich davon keine wirklich optimalen Positionen findet.

Schnellere und starke Einheiten (wie Jagdtiger) kann man allenfalls noch im östlichen Gebirge absetzen um den dortigen Pass für feindliche Vorstöße zu blockieren und den nahen Flughafen bei „Draguigan“ zu bedrohen oder besser zu erobern.

Mit Beginn der Kampfhandlungen gilt es dann die feindliche Luftflotte südlich von Monaco zu attackieren und mit Jägern möglichst stark dezimieren bzw. zu blockieren.

Direkt dahinter können die eigenen Bomber die anlandenden feindlichen Truppen schon mal etwas bombardieren, müssen aber im Schutz der Jäger bleiben, damit sie nicht von der anderen feindlichen Luftflotte hilflos erwischt werden.

Am Boden gilt es schnellstens den „Durance river“ zu überwinden und gleichzeitig hier den Flak-Schutz zu sichern, was aufgrund der schwierigen Bodenverhältnisse auch nicht zu schwer werden sollte, da auch die schnellsten Panzer den Fluss nur durch Einzelzüge überwinden können. Wichtig ist daher vor allem die geschickte Anfangsaufstellung der Flak.

Rücken Sie direkt mit dem Hauptteil der Kräfte Richtung Süden, auf „Marseille“ vor um die dortigen Truppen zu verstärken und die Stadt zu halten. Einige schnellere Einheiten rücken dabei jedoch auch Richtung Osten, durch den Wald, auf das Flugfeld bei „Draguigan“ vor, wo die abgesetzten Einheiten zunächst vor allem die Position halten müssen, was aufgrund der schwierigen Geländebedingungen auch nicht so schwer sein dürfte. Entscheidend ist die Blockade des Passes und die Sicherung oder zumindest Belagerung des Flugfeldes, damit der Feind hier nicht zu stark werden wird.



Die Kernarmee wird in den kommenden Runden dann recht schnell die Situation bei „Marseille“ klären können, so dass man von dort aus dann an der Küste etwas schneller gen Osten vorstoßen können. Die feindlichen Schiffe werden dabei von der eigenen Luftwaffe im Zaum gehalten, da die feindlichen Flieger recht schnell dezimiert sind oder sich in Richtung Südosten zurückziehen, wo die Alliierten noch eine weit entfernte Luftwaffenbasis haben.

Mit der anrückenden Verstärkung von Westen her wird man dann auch im Osten die Situation bald unter Kontrolle bekommen können, da man hier auch eigentlich nur wegen der schwierigen Geländebedingungen (Flüsse, Gebirge!) etwas langsam vorankommen wird.

Unterdessen gilt es dann einzelne Luftangriffe abzuwehren, was nicht sonderlich schwer ist, da der Feind durch die Belagerung seiner Flugplätze auf dem Festland später nur noch durch den „Überseestützpunkt“ im Südosten seine Angriffe aufrecht erhalten kann. Das gibt einem dann genug Vorwarn- und Reparatur-Zeit.

Hat man das komplette Festland bereits deutlich vor Ablauf der Zeit erobert, kann man zuletzt noch die feindliche Luftwaffe etwas attackieren und das feindliche Zipfelchen belagern, damit man noch etwas Erfahrung mitnehmen kann. Achten Sie dabei jedoch auf die Treibstoffreserven der Flieger!

Ardennes

Die Winterschlacht in den Ardennen ist mal wieder wenig herausfordernd, lediglich das schlechte Winterwetter macht einem Blitzsieg einen Strich durch die Rechnung, denn gerade die kampfstarken, aber schweren deutschen Panzerfahrzeuge fressen hier Sprit noch und nöcher! Folglich wird man nur eher behäbig vorwärts kommen und zusätzlich noch durch Schnee auch auf seine Luftunterstützung verzichten müssen, die runden lang nur dafür genutzt werden kann die Bereiche vor den Bodentruppen aufzuklären oder die feindlichen Flieger zu blockieren bis man bei besserem Wetter dann hoffentlich endlich angreifen kann.

Letztere kommen vornehmlich im nördlichen Bereich daher, so dass man dort am besten alle Jäger abwirft und die Bomber erst mal gen Süden sendet.

Die Bodentruppen verteilt man ansonsten gleichmäßig und vornehmlich nach Westen hin, da dort die wichtigen Ziele liegen. Lediglich einige Fallschirmjäger und schnellere Panzerjäger sollte man nach Süden hin aufstellen.

Während man nach Westen dann in den ersten Runden vor allem mit der Überquerung der „Our“ zu kämpfen hat, die ein direktes, vernichtendes Losschlagen etwas erschwert, gilt das im Süden zwar auch, doch dort wird man dafür auch nicht soviel Widerstand antreffen.

Rücken Sie daher im Westen vorsichtig vor und versuchen Sie alle angetroffenen Truppen direkt zu vernichten, damit keine Einheit versucht zu entkommen. Da man vornehmlich gegen Infanterie kämpft sollten die eigenen Panzer keine großen Probleme haben und primär darauf achten, nicht plötzlich ohne Sprit am Feind zu stehen oder in irgendeinem Sumpf dann die Nachschubmöglichkeiten zu verbauen.

Ansonsten rückt man geschlossen gen Westen vor und treibt den Feind zurück, der einem wenig entgegen zu setzen hat. Nutzen Sie eroberte Städte um Ihre Einheiten effektiver mit Treibstoff versorgen zu können.

Im Süden überquert man „Our“ und „Saar“ und rückt auf „Luxembourg“ vor, das nur leicht verteidigt wird. Einige Fallschirmjäger sind hier recht effektiv um einzelne Ziele schnell zu sichern, da die Bodentruppen auch nur etwas behäbig vorankommen, wobei die zusätzlichen Einheiten hier insgesamt doch recht gut mit Fahrzeugen ausgestattet sind!

Versuchen Sie die Städte um „Luxembourg“ schnell zu sichern um dann die Linie nach Westen hin der restlichen Front anpassen zu können.

Um „Bastogne“ wird man den ersten schweren Kampf führen müssen, da dort eine extrem erfahrene, große und eingegrabene Fallschirmjägereinheit zu vertreiben ist. Aus diversen Kriegsfilmen sollte man wissen, welche Einheit dies ist, obwohl sie im Spiel hier irgendwie etwas anders benannt ist.

Ziehen Sie dazu einige Panzer und vor allem Artillerie zusammen. Zusätzlich kann man in den kurzen „Gutwetterabschnitten“ auch noch etwas aus der Luft bombardieren.



Erst wenn man die Verteidiger einige Runden lang ausgebombt hat wird man die Stadt sicher erobern können.

Da wenig Verstärkung in der Gegend ist sollte man so lange nicht benötigte Truppen weiter gen Westen vor rücken lassen.

Etwa nach Erreichen der „Ourthe“ wird man dann langsam mit stärkerem Widerstand zu rechnen haben. Während man in der Luft die Situation gut kontrollieren kann, da insgesamt nur recht wenige alliierte Flieger unterwegs sind und diese auch nur bei guter Witterung vereinzelt Verstärkung erhalten, wird man am Boden zunehmend durch Treibstoffmangel ausgebremst. Versuchen Sie die Einheiten trotzdem zusammen zu halten, auch wenn es mitunter verlockend ist gegen die einzelnen Ziele vorzugehen, denn öfter mal wird doch eine alliierte Panzertruppe auftauchen oder ein vereinzelter, aber schwerer Bomberangriff für eine Ihrer Einheiten zum Verhängnis.

Während man im Norden „Liege“ recht einfach erobern kann, wird man im Süden um „Rochefort“ etwas mehr Zeit benötigen um die Feinde nieder zu ringen, wobei man auch hier keine zu großen Probleme bekommen sollte, da man es nur mit Infanterie und Artillerie zu tun bekommt.

Bis zu den Weihnachtsfeiertagen sollte man dann langsam auch schon vor „Namur“ stehen, wo der Widerstand zwar nochmal etwas massiver wird, doch durch eine Wetterbesserung wird das mitunter kompensiert. Leider nutzen auch die Alliierten dies um neue Verstärkungen herbeizubringen, die in wenigen Runden dann auf Ihre Linien trifft.

Nutzen Sie daher die Wetterbesserung zunächst dazu Ihre Truppen instand zu setzen und möglichst viel Aktivität in der Luft anzusetzen, da man die Flieger in den kommenden Tagen und bei schlechtem Wetter dann auch wieder reparieren und nachtanken kann.

Nach Weihnachten wird das Wetter dann zwar noch einmal etwas schlechter, doch nach der Eroberung von „Namur“ sollte die Lage auf jeden Fall klar sein. Ziehen Sie alle Truppen weiter Richtung Kartenmitte zusammen, so dass „Brussels“ quasi von allen Seiten her attackiert wird und recht schnell fällt. Mit einigen Fallschirmjägern kann man hier zudem direkt landen und so das Ausheben neuer Einheiten blockieren.

Achten Sie jedoch darauf, dass keine einzelne feindliche Einheit durch Ihre Linien bricht und sie dann plötzlich im Hinterland eine neu ausgehobene Truppe stehen haben!

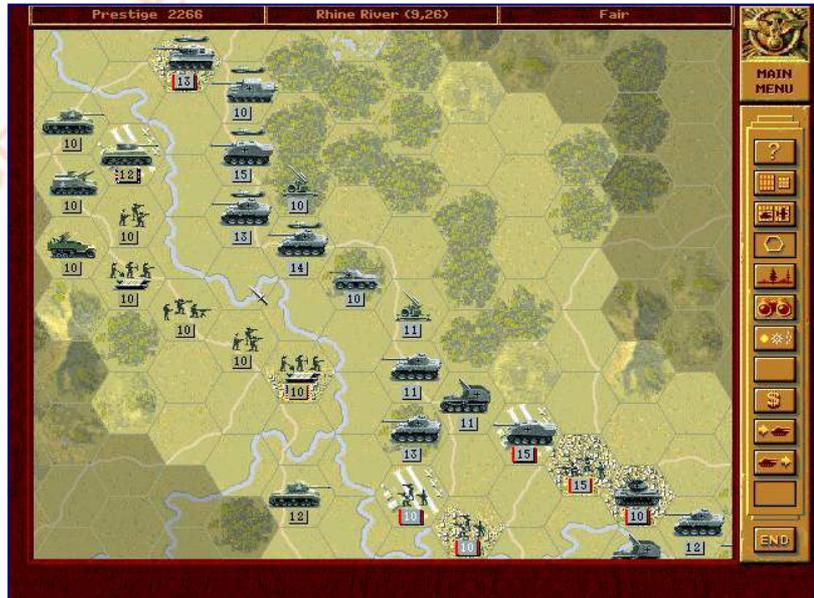
Insgesamt ist der Kampf mit einer guten Kernarmee wieder recht gut zu meistern, so dass man mit einem „Major Victory“ die Alliierten zu einem Frieden zwingen kann und es dann in den Finalkampf gegen die Sowjets in Ungarn geht.

Erreicht man nur einen „Minor Victory“ oder sollte man gar verlieren, was man aber hier mal wieder ganz gezielt anstreben muss um es bei dem doch nicht gerade hohen Schwierigkeitsgrad auch tatsächlich „zu schaffen“, geht es zum finalen Kampf nach „Berlin“, der nicht so einfach ausfällt!

Berlin (West)

Die „westliche Variante“ der Abschlussmission Berlin ist die leichteste der drei Möglichkeiten, denn man dürfte auch hier wieder eine starke Kernarmee haben, da man in den letzten Missionen nicht sonderlich gefordert wurde und steht zudem hinter dem „Rhine“ recht gut, so dass man den Feind erst mal anrücken lassen und dann abschießen kann!

Stellen Sie Ihre Truppen dazu entlang des gesamten Rheins auf und achten Sie darauf die empfindlichere Artillerie durch etwas Flak zu schützen. Richtung Süden wird nicht mehr viel passieren, so dass man seine Truppen nur bis Mainz/Frankfurt hin aufteilen muss. Weiter südlich können die vorhandenen Zusatztruppen die Lage sichern bis man auf der gesamten Linie wieder auf dem Vormarsch ist. Zu Beginn gilt es wieder mit der Luftwaffe aktiv zu werden. Bringen Sie dazu die zusätzlichen Jagdflieger aus dem gesamten Reichsgebiet heran und attackieren



Sie die erste feindliche Luftflotte direkt westlich von Essen.

Wichtig ist hier, dass man nur auf die fortschrittlichsten Düsenmodelle setzt, sonst hat man einen Nachteil den selbst erfahrene Einheiten kaum ganz kompensieren können. Rüsten Sie dazu auf ME262 und vor allem HE162 auf und greifen Sie dann mit diesen Fliegern bevorzugt an.

Dank der Unterstützungsflyer nahe „Amsterdam“ wird man die erste feindliche Flotte recht gut einkreisen können, so dass man lediglich weiter südlich etwas mehr Flakschutz brauchen wird.

Lassen Sie die Bodentruppen dann hinter dem „Rhine“ Stellung beziehen, so dass die Alliierten diesen überqueren müssen und dabei dann natürlich ein leichtes Ziel darstellen.

Nachdem man dort die ersten Einheiten vernichtet hat, sollte man selbst unterstützt durch die Luftwaffe, den Rhein an den wenigen Brücken überqueren und primär gegen Eindhoven und Mainz vorstoßen, wobei man letzteres Ziel sehr schnell erobert haben wird.

Haben die eigenen Bodentruppen erst mal großflächig Vater Rhein überquert wird man auch recht schnell „Coblenz“ und Aachen besetzen können, was den kurzen Endkampf auch schon direkt zu seinem Ende bringt!!

Alternativ kann man natürlich auch hinter der Rhein-Linie bleiben und einfach alle Angriffe abwehren, schließlich hat man schon von Beginn an genügend Ziele unter Kontrolle um für einen Sieg zu sorgen.

Dank der guten Position muss man sich allenfalls im Süden etwas stärker um die Verteidigung kümmern, wird aber ansonsten wirklich spielend mit den Angriffen fertig. Selbst wenn die eigene Luftwaffe schon stark mitgenommen ist, wird man hier durch die neuen Strahljäger zumindest nicht zu stark ins Hintertreffen geraten, so dass man die Zeit gut absitzen kann und in den „mittleren Runden“ meist auch noch durch etwas Regenwetter begünstigt wird. Eigentlich schon wirklich fast zu einfach...

Berlin

Der „großdeutsche“ Finalkampf ist quasi nur eine Mischung aus den jeweils „einseitigen“ Abwehrschlachten „Berlin West“ und „Berlin East“, so dass ich hier für die jeweilige Front auf die entsprechenden Erläuterungen der einzelnen Schlachten verweise.

Cobra

Eine eigentlich recht einfache Mission, die jedoch besonders durch eine starke feindliche Luftwaffe auch zu schweren Verlusten führen kann, so dass man auf keinen Fall den Luftkampf unterschätzen darf! Zusätzlich kann man durch den großen zeitlichen und räumlichen Spielraum eher auf eine offensive oder defensive Strategie setzen und somit den Verlauf der Mission stark an die eigene Kernarmee anpassen.

Bei der defensiven Vorgehensweise zieht man seine Truppen möglichst weit Richtung Süden zurück um die Truppen

zuerst auf den Kampf einzustellen bzw. einige „Nachrüstungen“ bei der Luftwaffe und der Flak vorzunehmen, damit man dem folgenden Kampf besser gerüstet gegenüber steht.

Bei der offensiven Variante versucht man mit einem schnellen Angriff der Luftwaffe die feindlichen Flieger direkt in die Defensive zu drängen, wodurch man selbst einen Offensivvorteil bei den Kämpfen erhält und gleichzeitig die feindlichen Flughäfen blockieren und somit Neuausrüstungen teils verhindern kann.

Wichtig ist dabei aber auch die Bodentruppen. Hat man eine starke Panzerarmee und genügend Flak um diese weitgehend gegen gefährliche Bomberangriffe zu schützen, wird man am Boden selbst ohne Luftunterstützung keine Probleme bekommen und den Alliierten schwere Verluste zufügen können, so dass deren erobertes Terrain alsbald wieder zusammen schmilzt!

Stellen Sie dazu Ihre gesamte Armee entlang einer Linie zwischen „Argentan“ und „Avranches“ auf und setzen Sie die Artillerie möglichst in Schussweite zu den feindlichen Truppen ab, so dass diese einmal feuern und sich dann in den Schutz der restlichen Truppe zurückziehen kann.

Generell sollte man auch hier zunächst einige Felder zurückweichen und den Feind anstürmen lassen wodurch dieser dann seine Kräfte etwas aufteilt. Glücklicherweise haben die Alliierten auch keine Flak, so dass die eigenen Flieger wirklich frei auch über dem feindlichen Territorium agieren können!

Die Hauptstreitmacht wird dabei dann im Osten abgesetzt, wo mehr Platz ist. Im Westen um „Avranches“ sollte man hingegen vor allem sehr erfahrene Truppen absetzen, denn dort wird der Angriff bedingt durch das Gelände etwas konzentrierter sein, so dass man hier erst mal einige Runden nur recht passiv agieren kann.

Im Osten wartet man dann den Angriff der Alliierten ab und schlägt dann mit der geballten Panzerwaffe direkt alle Angriffe zurück.



Achten Sie darauf, dass zwischen Ihren Truppen keine einzelne Feindeinheiten durch schlüpfen und Ziele im Hinterland sichern können! Der Hauptkampf wird jedoch zuerst in der Luft stattfinden. Attackieren Sie dort direkt in der ersten Runde die feindlichen Jäger und versuchen Sie den östlichen „Fliegertrass“ möglichst zu blockieren, so dass kein Bomber entkommt und die eigenen Truppen um „Avranches“ nur von der zweiten Luftstreitmacht des Feindes geärgert werden können. Mit etwas Flak sollte das aber nicht sehr schlimm werden. Nach dem



ersten Luftangriff dürfte die Hälfte der Feindflieger sich auch weitgehend zersetzen und versuchen zu den Flughäfen zurück zu kehren. Lassen Sie weniger erfahrene Einheiten diese verfolgen und zur Strecke bringen, während die erfahrenen Piloten die verbliebenen Jäger verfolgen oder der eigenen Truppe Deckung geben. Eventuell durchgebrochene Bomber, die Ziele in Ihrem Hinterland bombardieren, sollte man nur angehen, wenn man genug freie Kapazitäten hat, was meist eher nicht der Fall ist, da der Feind bald noch neue Verstärkungen bekommt. Glücklicherweise sind diese meist nicht mehr so erfahrenen, wie die ersten Luftgegner, so dass man dann leichteres Spiel hat. Ist die eigene Luftflotte bereits stark angeschlagen bzw. hatte man zu starke Verluste bei den Veteranen, sollte man sich in den Schutz der eigenen Flak zurückziehen und dort dann den Kampf weiterführen.

Dazu muss die Flak dann natürlich auch etwas vorgezogen werden, was aber kein Problem sein sollte, da man am Boden nach einigen Runden auch schon im Gegenangriff sein dürfte.

Zumindest im Osten wird die Panzertruppe recht schnell auf „Caen“ vorstoßen können, da die feindlichen Panzer und Infanterie weiterhin deutlich unterlegen sind und man hier lediglich darauf achten muss, dass möglichst keine feindlichen Einheiten weiter nach Osten durchbrechen und dort einzelne Städte erobern. Versuchen Sie das mit den Bombern zu unterbinden, die zunächst in den hitzigen Luftschlachten weiter westlich kaum etwas ausrichten können und daher im Osten in Bereitschaft bleiben können.

Während man die Alliierten um „Caen“ meist recht schnell wieder zurück gegen das Wasser drängen kann, wird man im Westen vor allem durch die feindliche Artillerie etwas bedrängt. So lange man noch keine Luftangriffe fliegen kann, sollte man versuchen mit einzelnen, sehr erfahrenen Panzern und der eigenen Artillerie die feindliche Artillerie zu vernichten bevor diese sich komplett in Position bringen kann. Da man nicht viel Platz hat gilt es die anrückenden Feinde durch gezielte Vorstöße zu dezimieren und sich notfalls noch etwas zurück zu ziehen und zu warten bis man genügend feindliche Artillerie vernichtet hat oder die eigene Luftwaffe diese Bedrohung endlich abstellen kann. Anschließend wird man auch hier mit der überlegenen Panzerwaffe schnell vorstoßen und „Carentan“ belagern können. Ist man erst mal so weit, ist der Sieg auch quasi schon sicher, denn die Vernichtung der restlichen Feindeinheiten ist nur noch eine Frage der Zeit. Nutzen Sie diese am besten um bereits sehr erfahrene Einheiten auf Überstärke zu bringen und lassen Sie die weniger erfahrenen Kräfte die verbliebenen Feinde jagen.

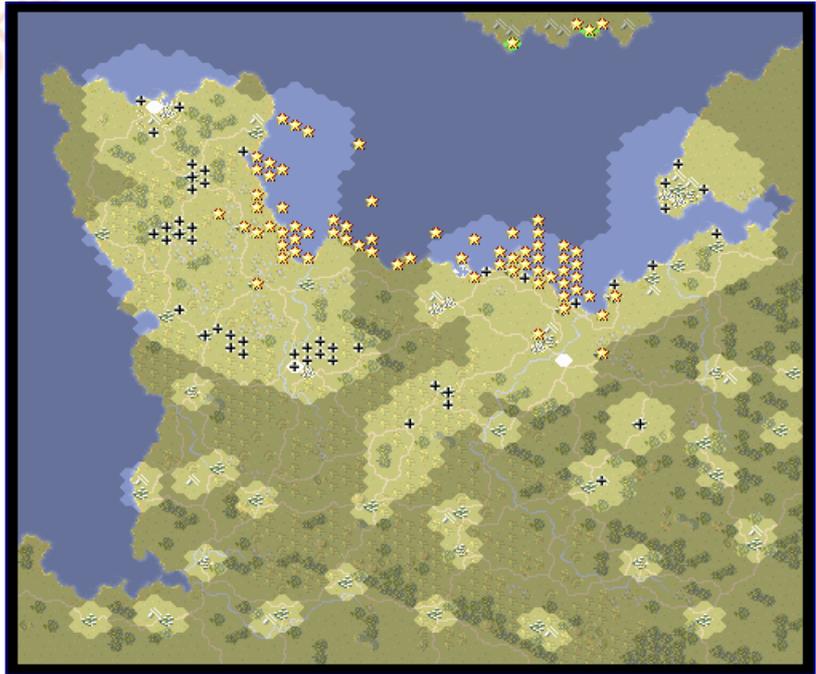
Dank der starken Panzertruppe sollte die Mission kein großes Problem sein und der massive Gegenangriff allenfalls durch eine recht schwache Luftwaffe verlangsamt werden.

D-Day

Die berühmte Abwehrschlacht an der französischen Nordküste wird sich als gar nicht einmal so schwierig herausstellen. Mit einer guten Luftwaffe und schlagkräftigen, stark auf Panzerkräfte setzenden Bodentruppen, wird man hier nicht lange in der Defensive bleiben müssen und alsbald gegen die anlandenden Feinde vorgehen können.

Entscheidend ist vor allem die Luftwaffe! Kann diese nicht die feindlichen Flieger einigermaßen unter Kontrolle halten oder sogar ausreichend dezimieren, wird man kaum offensiv werden können, da man ansonsten die effektiven feindlichen Bomber und die Unterstützungsfuer der feindlichen Flotte zu fürchten hat!

Sie werden daher mindestens ein halbes Dutzend recht erfahrener Jäger brauchen, wobei selbst Fünf-Sterne-Einheiten gegen die erste feindliche Fliegerwelle durchaus Ihre Probleme haben werden, so dass man nach Möglichkeit in der vorherigen Mission die Flieger zahlenmäßig noch etwas hochrüsten sollte. Zusätzlich ist hier dringend anzuraten bei Neukäufen, stets nur das kampfkraftigste Modell zu erwerben, also das D-Modell der FW-190. Zusätzlich sollte man aber auch auf keinen Fall die Verteidigung vom Boden aus vergessen. Drei bis vier Flak-Stellungen sind hier jedoch meist ausreichend um die ersten Runden die Bodentruppen vor zu massiven Angriffen aus der Luft zu bewahren.



Um dies dann aber auch effektiv umsetzen zu können sollte man sich zu Beginn erst mal wirklich sehr defensiv verhalten und aufstellen. Die ersten Runden wird der Feind mit dem Anlanden beschäftigt sein, so dass man diese Zeit nutzen muss um den Kampf in der Luft zu koordinieren. Stellen Sie dazu entsprechend direkt alle Jäger in einer engen Formation nahe „Cherbourg“ und damit nahe der feindlichen Hauptstreitmacht auf.

Die Bomber bleiben zunächst im Hintergrund und die Bodentruppen werden jeweils um die Städte „Valognes“, „St. Sauveur-le-V.“ und „Saint Lo“ aufgestellt bzw. mindestens bei zwei nebeneinander liegenden Zielstädten, die es auch für einen „Minor Victory“ zu halten gilt. Die Aufstellung im Westen empfiehlt sich meiner Einschätzung nach, da man dann direkt die feindliche Luftflotte hier attackieren und man so einen kleinen Vorteil heraus schlagen kann. Lässt man den Feind die Initiative ergreifen wird sich dieser meist die etwas schwächeren Ziele heraus suchen, wodurch man eine sehr unausgewogene Mischung erfahrener und komplett neuer Truppen erhält!

Bei den Bodentruppen sollte man jeweils die Flak-Einheit in die Mitte und alle Bodentruppen unmittelbar darum postieren, so dass man für möglichst viele Einheiten Luftverteidigung erhält.

Zum Kampf selbst wurde bereits angedeutet, dass dieser zunächst vor allem in der Luft abläuft, da die Alliierte Flotte erst mal etwas braucht um die Bunkeranlagen zu vernichten, die ansonsten auch nahezu nutzlos sind, und man ohne Luftunterstützung auch keine vorgeschobene Verteidigung organisieren kann (Beschuss durch die feindliche Flotte!).

Attackieren Sie daher zunächst die erfahrensten feindlichen Jäger mit Ihren erfahrensten Einheiten und versuchen Sie die Feinde möglichst zu vernichten, denn es kommen in Kürze natürlich noch Weitere nach!

Konzentrieren Sie sich dabei zunächst nur auf die feindlichen Jäger, denn die Bodentruppen sollten vor den Bombern, dank der Flak, noch relativ sicher sein. Lediglich völlig unerfahrene Jäger sollten die feindlichen Bomber gezielt angreifen, wobei der Erfahrung und nahe Jäger natürlich zu berücksichtigen sind.

Recht nützlich sind dabei auch die zusätzlichen, recht erfahrenen Jäger im Osten, die man ebenfalls heranziehen sollte und recht gut als „Prellböcke“ missbrauchen kann.

Nach zwei oder drei Runden sollte die feindliche Luftflotte dann auch schon weitgehend zerstreut sein und die feindlichen Bodentruppen in den Angriff übergehen, so dass auch dort langsam etwas Bewegung ins Spiel kommt.

Versuchen Sie nun weiterhin die feindliche Luftwaffe möglichst nieder zu halten und gleichzeitig Ihre Aktivität am Boden zu steigern. Der Feind sollte nur die unmittelbaren Küstenstädte erobern können und dann außerhalb der Reichweite der Flotte von den eigenen Panzerkräften gestellt werden.

Die die Bodentruppen weiterhin überlegen sind, gilt es dabei primär auf die feindliche Flotte und Luftwaffe zu achten. Investieren Sie gegebenenfalls in einige weitere Einheiten, die den Feind an der ungeschützten Flanke (egal ob im Osten oder Westen) etwas beschäftigen, damit dieser dort keine zu großen Bereiche sichern kann. Im Westen wird man dabei eigentlich relativ wenig Probleme bekommen, da auf Höhe „Cherbourg“ nur wenige Truppen anlanden, die die Verteidiger von „St. Sauveur-le-V.“ recht gut abwehren können.

Sobald die feindlichen Jäger stark dezimiert sind, bringt man dann noch die Bomber herbei.

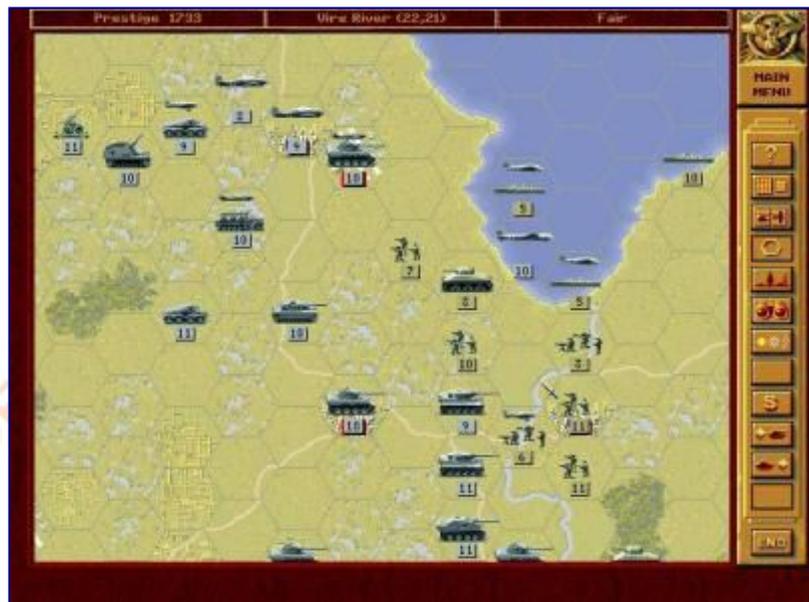
Während die taktischen Bomber zunächst den Abwehrkampf im rückwärtigen Gebiet unterstützen, sollten die „Level bomber“ direkt gegen die feindliche Flotte vorgehen, die nach einigen Verlusten dann auch etwas den Rückzug antritt.

Ohne die Gefahr aus der Luft und die unmittelbare Bedrohung durch die feindliche Flotte, dürfte der Bodenkampf dann recht schnell zu Ihren Gunsten umschlagen. Drängen Sie den Feind auf ganzer Linie zu den Stränden zurück und lassen Sie vor allem von „Saint Lo“ aus einige schnellere Einheiten auch schon auf das dritte Ziel „Caen“ vorstoßen.

Den stärksten Widerstand wird man um „Saint Lo“ brechen müssen. Achten Sie hier darauf, in dem schwierigen Gelände voller Sümpfe, „Bocage“ und Wald Ihre Panzer möglichst auf optimalen Boden agieren zu lassen und rücken Sie auf breiter Linie dann auf „Bayeux“ vor, wo sich die feindliche Armee mehr oder weniger sammelt.

Während die Jäger die neuen Jäger attackieren, die mangels Erfahrung, dann deutlich leichtere Ziele darstellen, und die Bomber die Schiffe zurückdrängen, wird man auch am Boden meist massive Erfolge feiern können. Die eigene Panzertruppe kann dem Feind massive Verluste beibringen, da nur sehr wenige alliierte Panzermodelle für Tiger und Panther eine echte Gefahr darstellen!

Die Rückeroberung der dritten Zielstadt sollte daher kein großes Problem sein.



Achten Sie jedoch auf die Zeit und beißen Sie sich nicht zu arg an „Bayeux“ fest, wo zwar der Widerstand recht groß ist, aber das Ziel auch eigentlich nicht wirklich wichtig!

Das ständige Bombardement von „Le Havre“ im Osten kann man dabei weitgehend ignorieren, da eigentlich fast nichts los ist und man für eine Gegenoffensive auch nicht wirklich Gelegenheit bekommt, da man dies nur mit Fallschirmjägern tun könnte, was dann aber wegen der starken feindlichen Luftwaffe zu Beginn kaum zu meistern ist.

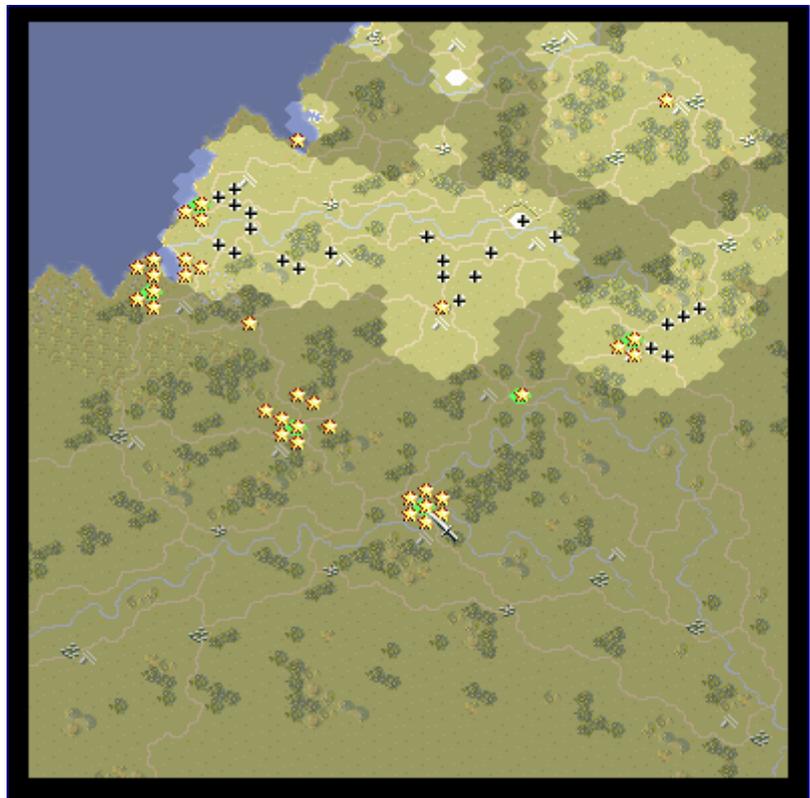
Belassen Sie es folglich bei dem Sturm auf „Caen“ und nutzen Sie die letzten Runden um Ihre Truppe bereits auf die nächste Schlacht vorzubereiten und starke Einheiten zahlenmäßig aufzustocken.

Angesichts der Leichtigkeit der Mission nach den etwas schwierigen Kämpfen an der Luftfront sollte das weitgehend problemlos möglich sein und eine sehr gute Ausgangsbasis für die kommenden Schlachten liefern.

France

Die drei Varianten unterscheiden sich wie üblich nur etwas durch das verfügbare Prestige und die nur bei einem „Major Victory“ gegebene Möglichkeit noch in diesem Sommer England zu erobern.

Für diese Option muss man hier dann aber enorm ranklotzen, denn auf der großen Karte kommt es auf jede Runde an und um zu gewinnen muss man scheinbar alle Ziele noch vor Beginn der etwa letzten 10 Runden gesichert haben, was eigentlich nahezu unmöglich ist. Selbst wenn man noch auf Fallschirmjäger setzt und eigentlich eine volle und erfahrene Kernarmee aus den bisherigen „Major Victories“ mitgebracht hat, wird man das Ziel wohl kaum erreichen. Zumindest gelang mir das selbst bei einem guten Dutzend Versuchen partout nicht!



Ich gehe daher von der Annahme aus, dass man nach der Eroberung Englands einfach wie bei einem „Minor Victory“ in Frankreich weitermachen kann. Sollte da jemand verlässlichere Informationen haben, möchte man mir das doch bitte mitteilen: Kultloesungen@gmx.de

UPDATE: Leser Stefan Mandelartz hat hierzu einige nützliche Informationen eingesandt, die sich im Spoiler verstecken:

Bei der Szenarioerklärung zu Frankreich hatten sie um Rückantwort gebeten, wenn man mehr zur „Major Victory“ weiß. Also, man hat danach die Auswahl, für 1000 Prestige Gibraltar erobern zu lassen, damit die italienische Flotte auch mitmischen darf.

(Um das „Mysterium“ um Sealion Plus zu klären...) Wenn man die Engländer erfolgreich in die Knie zwingt, macht man direkt mit dem Unternehmen Barbarossa weiter und überspringt Balkan + Kreta.

Vielleicht interessiert sie auch, wie ich die Franzosen so schnell besiegen konnte, damit sie auch mal in den „Genuss“ kommen, schon 1940 durch London zu marschieren. Zur Info, ich spiele auf Schwierigkeitsgrad Mittel mit verdeckten Einheiten.

Also, meine Angriffsgruppe ist generell offensiver aufgestellt als Ihre. Ich habe z.B. vollständig auf Flak verzichtet (Fighter sind zwar teurer, aber mobiler) und vom Kauf weiterer Artillerie abgesehen. Artillerie haut zwar böse rein, da man sie aber erst in Position bringen muss, damit sie die nächste Runde schießt, verzögert sie den Vormarsch. Ich hab erst weitere Artillerie gekauft, als es ordentliche Selbstfahrlafetten gab, die noch ein wenig Grounddefence mitgebracht haben und dadurch nicht sofort zu Brei geschossen wurden. Die genaue Truppenzusammensetzung:

8 Infanterie (6 Pioniere und 2 40er Luftwaffen) - 1

6 Fighter (BF109e)

2 Tac Bomber (Ju87B)

1 Level Bomber (JU88A)

1 Artillerie (15 SFH 18) - 1*

1 Recon (PSW 222/4r)

8 Panzer (PZIIIIG) - 2*

- 1*: Alle mit Kettentransportern ausgerüstet.

- 2*: Ich bevorzuge den Typ IIIIG vor dem IVer, da er mehr Initiative und Grounddefence hat und dadurch meiner Erfahrung nach den franz. Panzern besser Paroli bieten kann. Eine Beimischung von Typ IV hätte vielleicht das Optimum herausgeholt, aber der Kern der Panzer sollte meiner Meinung nach der IIIIG stellen.

Ich habe wie sie 3 Angriffskeile gebildet:

Die westliche Truppe, bestehend aus 2 Pionieren und 2 Panzern (erfahrene wg. der Mathilda II) marschiert von Abbeville nach Le Havre und Caen. Das mag zwar wenig klingen, aber die Truppe hat den kürzesten Weg und die franz. Infanterie ist nicht der Hit. Dazu kann man durch die nahe gelegenen Flughäfen und das Nichtvorhandensein von feindlicher Flak dort seine Bomber austoben lassen. Vor allem den Mathildapanzer (mit der Stuka) und den feindlichen Kreuzer (mit der Ju88) sollte man von der ersten Runde an aufs Korn nehmen, damit man nicht zu viele Verluste erleidet. Damit man zügig vorankommt, sollte man Rouen im wahrsten Sinne links liegen lassen.

Die mittlere Truppe bestand aus 3 Pionieren, 1 Artillerie, 1 Recon und 3 Panzern. Diese laufen über Paris nach Le Mans und haben damit den weitesten Weg. Entsprechend hier immer pushing forward Man sollte hier beim Vormarsch auf Paris aufpassen, dass einem nicht die franz. Panzer von Osten in die Flanke fallen. Paris selber ist jetzt nicht so schwierig, die Pioniere rennen da durch wie nix und die feindliche Artillerie ist nicht auf Tuchfühlung, um effektive Artillerieunterstützung zu geben. Das Flugfeld bei Paris sollte man links liegen lassen, da es ein Umweg und unnötiger Verlust wäre. Das Flugfeld bei Chartres liegt deutlich zentraler, liegt auf dem Weg und ist leichter zu erobern. Das abgelegene Mantes sollte man unbedingt ignorieren.

Die östliche Truppe besteht aus 1 Pionier und 3 Panzern. Hier hat man zum Anfang vor allem mit den franz. Panzern zu kämpfen und meine 2. Stuka war hier im Dauereinsatz. Über Reims, Chalons und Troyes fährt man auf die Zielstädte Montargis und Orleans zu. Thierry sollte man ignorieren. Wenn man mal den Anfangswiderstand gebrochen hat, fährt es sich auf der Straße ganz gemütlich. Bei den Zielstädten sollte man sich außerhalb ihrer Sichtweite (2 Felder entfernt) sammeln und überfallartig die Stadt einnehmen. (Luftunterstützung inklusive) So kommt der Gegner nicht auf die Idee, die Stadt „zuzukaufen“.

Luftlandeunternehmen:

Mit 2 Fallschirmjägertruppen bin ich östlich von Tours außerhalb der Sichtweite der Stadt abgesprungen. Denn hier muss man die Stadt nicht über den Fluss hinweg angreifen. Man sollte mit der Landung nicht zu lange warten, sondern die Truppen schon im den ersten 2-3 Runden nach Süden schicken. Am besten schickt man noch einen geborgten Levelbomber mit, der den Gegner was niedrig halten kann und nicht wehtut, wenn ihn ein feindlicher Fighter findet.

Luftkampf:

Es ist natürlich wichtig, die feindliche Luftwaffe so schnell wie möglich zu vernichten, jedoch habe ich auch geschaut, dass ich vor allem meine Stukas stets decken kann, um die gefährlichen feindlichen Panzer (Mathilda II und B1-bis) so schnell wie möglich zu vernichten. Auch sollte man mit dem Luftlandeunternehmen nicht allzu lange warten, da man locker 3 Runden nach Süden fliegt.

Fazit:

Im ersten Versuch hatte ich es um 2 Runden verpasst, aber das das waren auch meine ersten Gehversuche nach ca. 5 Jahren PG-Abstinenz. Nachdem ich dann die Kampagne durchgespielt hatte, hat mich der Ehrgeiz gepackt und hab nochmal von Polen aus durchgespielt (Alles Major) und im 2. Versuch locker geschafft. (In der 12. Runde war ich durch.)

Noch ein paar Worte zu Sealion 40:

Die Karte ist zwar die gleiche wie in Sealion 43 und das Vorgehen ist entsprechend ähnlich, aber die Spielweise unterscheidet sich doch leicht.

Der Luftkampf:

Im Vergleich zur 43er Version ist dieser deutlich entspannter. Zum einen erhält man mit der Focke Wulf (Air Attack [AA] 20) einen Jäger, der der britischen Spitfire (AA 12) und Hurricane (AA 10) deutlich überlegen ist. Vor allem die nachgekauften Hurricanes sind nur fliegende Zielscheiben. Dazu hat man keine amerikanischen Flieger in England, d.h. die gegnerische Luftflotte ist generell kleiner.

Panzer:

Hierbei handelte es sich um das einzige Szenario, wo meine Panzer (IIIG) mehr oder weniger nutzlos waren. Mit Ausnahme eines Mathilda II hatte man es vor allem beim Kampf um London nur mit schwer eingegrabenen PAK's, Bunkern und Infanterie zu tun. Und da ein Angriff auf solche Stellungen selbst mit erfahrenen Panzereinheiten kollektiver Selbstmord wäre, waren meine Pioniere gefragt. Die Panzer waren maximal zur Restvernichtung gut.

Gibraltar oder nicht?

Ich empfehle, auf die Flotte aus Italien zu verzichten, da man die britische Flotte auch so geknackt kriegt. (man kriegt 2 (?) Ju88 gestellt) Weiterhin hat man eigentlich kein strategisch wichtiges Ziel in Feuerreichweite der Kampfschiffe, so dass einem das Plus an Kampfkraft auch nicht viel bringt. Dagegen kann man die 1000 Prestige gut dafür brauchen, um die teure Umrüstung auf FW190A und Stuka D zu bezahlen.

Nun zur Schlacht nach meiner Spielweise:

Stellen Sie Ihre Truppen am südlichen Rand der Aufmarschzone so auf, dass man möglichst drei Angriffskeile bilden kann. Im Westen wird man die stärkste Streitmacht brauchen und sollte hier daher die erfahrensten Einheiten absetzen. Generell wird man natürlich an allen drei Fronten die gleiche Einheitenmischung benötigen, lediglich die Flak kann bevorzugt im Westen auffahren. Im Osten muss man dabei zwei kleinere Angriffstruppen bilden, die sich jedoch für den Angriff auf Paris wieder weitgehend



vereinigen und nur zur schnelleren Flankenbewegung Richtung Süden nicht in einer großen Armee zusammengefasst werden dürfen. Die Luftwaffe wird dabei ebenfalls geteilt. Die Jäger bleiben im Westen und die Bomber zunächst im Osten.

Die ersten Runden wird man dann fast einen Defensivkampf führen müssen, denn man ist erst mal umstellt. Im Westen gilt es die Jäger etwas ausschwärmen zu lassen und Panzer und Artillerie unter Beschuss zu nehmen. Die Bodentruppen rücken hier nur vorsichtig Richtung Süden vor, denn nach Westen hin wird man von einem Kreuzer und einigen gut positionierten Bodentruppen sonst zerstückelt. Zusätzlich muss man hier mit den feindlichen Panzern umgehen, wozu man die eigenen, möglichst erfahrenen Fahrzeuge vom Typ III und IV braucht.

Die Bomber nehmen dann die französisch Infanterieansammlung hinter dem Fluss aufs Korn.

Versuchen Sie diese innerhalb von zwei Runden möglichst weitgehend zu vernichten, so dass man von hier aus direkt auf Paris vorrücken kann.

Im Osten sichert man schnell Reims mitsamt dem Flughafen und macht sich hier auf einige heftige aber kleine Scharmützel gefasst, denn man muss einige gefährliche Panzer erledigen, wozu man am besten einige StuKas herbeiruft.

Sobald man die feindlichen Kräfte ausreichend geschwächt und vor allem die Luftüberlegenheit durch einen Luftkampf im westlichen Bereich erreicht hat, wird man endlich vorrücken können und muss dies auch schnellstens tun! Lassen Sie dabei einzelne, unwichtige Städte ruhig links liegen, denn solange dort nur eine Einheit stationiert ist, wird diese sich meist nicht fortbewegen und somit keine Gefahr darstellen.

Im Westen sollte man schnell die Infanterie im Wald ausräuchern und den britischen Kreuzer versenken (mit der Ju88A oder Jägern), dann kann man recht gefahrlos auf „Le Havre“ vorrücken, wo man den vorgelagerten Flugplatz sichert und dann wartet bis die Truppen alle nachgezogen sind. Damit der Feind nicht zu viel Verteidigungskräfte aushebt, gilt es diese aus der Luft im Atem zu halten!

Im Osten wird man nach der Sicherung von "Reims" mit dem Ausschalten der feindlichen Panzer beschäftigt sein. Mit erfahrenen StuKas geht das aber recht schnell, so dass einige Einheiten am östlichen Rand Richtung Süden vorstoßen können und dabei alle „unwichtigen“ Ziele links liegen lassen.

Die restlichen Truppen rücken auf "Paris" vor. Während man hier die aus nördlicher Richtung kommenden Truppen für den Angriff aufstellt (vor allem die Artillerie) und mit einigen Fliegern außerhalb der Reichweite der Flak schon mal etwas die Linien um Paris bombardiert, gilt es die Seine östlich zu überqueren und am besten mit einer Panzereinheit die Flak und Artillerie zu attackieren, so dass man hemmungslos angreifen kann und Paris auch recht schnell fällt.

Im Westen sichert man dabei zunächst „Le Havre“ und rückt dann schnellstmöglich auf „Caen“ vor, damit der Feind dort nicht zu viel Verteidigung aufbauen kann, wobei vor allem die Panzer mal wieder eine ernste Gefahr darstellen.

Im Osten ist es etwas einfacher. „Montargis“ ist mitsamt dem Flugfeld schnell und von wenigen Einheiten mit etwas Luftunterstützung zu sichern, so dass diese Truppen dann direkt weiter auf „Orleans“ vorstoßen können, wo sie sich mit den Erobern von Paris vereinigen, die direkt von dort kommen, wodurch dann „Orleans“ schnell fällt.

Da die Eroberung von „Caen“ im Westen dank erfahrener Einheiten meist keine große Hürde darstellt, aber auch etwas benötigt, sind die Einheiten weiter östlich entscheidend, denn sie müssen nun die letzten beiden Ziele möglichst schnell sichern, was nicht ganz leicht wird, denn der Franzmann sammelt um „Tours“ und „Le Mans“ meist zahllose Einheiten, was man auch durch Fallschirmjäger kaum wirklich unterbinden kann.

Entsenden Sie daher möglichst frühzeitig Bomber um die wichtigen Einheiten zu schwächen.

Kümmern Sie sich zunächst um „Tours“, denn für den Angriff auf „Le Mans“ wird man dann eventuell die ersten Kräfte aus dem Bereich „Caens“ freistellen können, so dass man die Stadt in die Zange nehmen kann.

Die letzten beiden Ziele sind dann meist auch kaum vor Beginn der letzten 10 Runden zu sichern, dafür ist die Distanz einfach zu groß und Fallschirmjäger meist nicht in ausreichender Menge und direkt verfügbar, da man erst mal die Luftüberlegenheit gewinnen muss. Diese ist jedoch insgesamt entscheidend. Mit jeweils drei Taktischen- und Flächen-Bombern wird man die gefährlichen Einheiten stets gut schwächen können. Zusätzlich sollte man bei jeder Gelegenheit mit einem Flächenbomber eine Zielstadt bombardieren um dem Alliierten Kommandeur Prestigepunkte zu nehmen und dadurch den Aufbau der Truppen um „Le Mans“ und „Tours“ verlangsamen zu können.

Low Countries

Vor allem nach einem erfolgreichen Norwegen-Feldzug wird man hier nahezu spielend durch die feindlichen Linien preschen können, so dass man diese Mission nutzen sollte um die Truppen nochmal ordentlich aufzurüsten bis es nach Frankreich geht, da man dort dann vermehrt mit den gefährlichen französischen und englischen Panzern zu tun bekommt, die doch arg hartnäckig sind und nur mit möglichst erfahrenen Panzern oder mindestens vom Typ IVD direkt attackiert werden dürfen!



Stellen Sie Ihre Truppen direkt so auf, dass man in etwa zwei Armeen bilden kann, die vor allem im Norden und Süden vorrücken, wobei man im Norden etwas mehr Feuerkraft benötigt. Die befestigten Linien sind gerade im Norden durch Luftangriffe und Artillerie schon in der ersten Runde weitgehend zu knacken bzw. zu umgehen. Wichtig ist die Sicherung der Lufthoheit, was aber kein großes Problem sein sollte. Vor allem im Norden wird man mit drei Jägergeschwadern und etwas Flak alle Angriffe gut abwehren können, so dass man bald den Feind wie wild bombardieren kann. Gerade die Taktischen Bomber schwächen den Feind genug um weiterhin schnell vorrücken zu können und nicht erst noch eine Runde Artilleriebeschuss einlegen zu müssen. Größere Widerstände gibt es insgesamt kaum. Hat der Feind um eine Stadt mal etwas mehr Feuerkraft zusammen gezogen, muss man dann doch mit der Artillerie beginnen. Im Süden wird man vor allem bei „Sedan“ einige Runden investieren müssen, da man nicht ganz problemlos aus der Luft angreifen kann und durch den Fluss etwas ausgebremst wird. Im Norden ist das „Mabeuge“, wobei man dort auch mit feindlichen Panzerkräften zu tun hat, so daß man hier die schweren Einheiten sammeln sollte und gleichzeitig mit schnelleren Einheiten im Norden einige Flugfelder sichert, so daß die Luftwaffe hier stets gut anfliegen kann. Gegen Ende muss man dann beide Armeen nochmal schnell gegen „Abbeville“ und „Calais“ anstürmen lassen, wobei man auch hier wieder dank der Luftüberlegenheit keine lange Schlacht befürchten muss. Generell wird man dank inzwischen vieler erfahrener Einheiten wirklich sehr leicht vorankommen können. Beachten Sie dabei auf jeden Fall, dass keine einzelne feindliche Einheit sich durch Ihre Linien stiehlt und dann in Ihrem Rücken wichtige Ziele zurück erobert! Mit einem „Major Victory“ wird man sich die Option „England zu erobern“ eröffnen, was bei bisher guten Leistungen wirklich kein Problem sein sollte.

Market Garden

Eine weitere, eigentlich recht leichte Mission, denn die Missionsziele sind doch recht anspruchslos, wodurch man mit einer guten Kernarmee innerhalb weniger Runden alle Mindestziele erfüllen kann.

Der darauf hin einzuleitende massive Gegenangriff wird den Feind folglich völlig in die Defensive drängen, so dass auch hier ein großer Sieg davongetragen werden kann.

Die Aufstellung der Truppen ist schon der erste Schlüssel zum Erfolg.

Da die feindliche Luftwaffe komplett am westlichen Kartenrand auf Ihren Einsatz wartet, muss man die eigene in der nahen Absetzposition im Westen (bei „Gembert“) positionieren, so dass die eigenen Jäger die feindlichen Flieger direkt umzingeln und attackieren können. Achten Sie dabei jedoch auf die beiden feindlichen Jäger hinter den Jagdbombern und attackieren Sie nur die Ziele, die gefahrlos abzuschießen sind. Die restlichen Flieger werden ansonsten einfach nur blockiert und dann in den folgenden Runden niedergemacht wenn sich diese Tross etwas auseinander dividiert (da die Feinde hier etwas Flak zum Einsatz bringen!). Da die feindlichen Jäger somit erst mal beschäftigt sind, können die eigenen Bomber auf dem Rest der Karte in Ruhe attackieren.

Lassen Sie dazu die taktischen Bomber jeweils empfindliche Ziele im Osten oder Westen und die strategischen Bomber jeweils wichtige Zielstädte bombardieren. Kommen später feindliche Jäger ins Spiel, gilt es die Bomber etwas nach Osten zurück zu ziehen und die Jäger die Sache erneut klären zu lassen.

Bei den Bodentruppen ist die Aufstellung ebenfalls wichtig, aber auch nicht sonderlich schwer. Im Westen sollte man absoluten Verzicht üben, denn dort wird man der feindlichen Übermacht erst mal nichts entgegen stellen können, da man die Truppen vorerst im Osten braucht und auch nicht viele Absetzpositionen zur Verfügung hat. Teilen Sie daher Ihre Armee in zwei Kampfgruppen auf.

Die erste wird im Süden um „Wyler“ abgesetzt und sollte vornehmlich aus Panzer und Artillerie bestehen mit der man den Verteidigungsring um „Nijmegen“ vernichtet und dann die Stadt erobert.

Die restlichen Truppen werden im Osten abgesetzt, wo mehrere Städte zu erobern sind, wo sich der Feind jedoch auch teils stärker eingegraben hat, so dass man beim direkten Sturm selbst mit erfahrenen Panzereinheiten häufig auf „Rugged Defense“ treffen wird und dadurch starke Verluste erleiden kann! Wichtig ist daher hier mit Artillerie und Flächenbombardement den Feind erst mal etwas zu schwächen bevor man ihn attackiert. Stellen Sie daher die Truppen so auf, dass Sie in der ersten Runde schon direkt mit der Artillerie einige Ziele



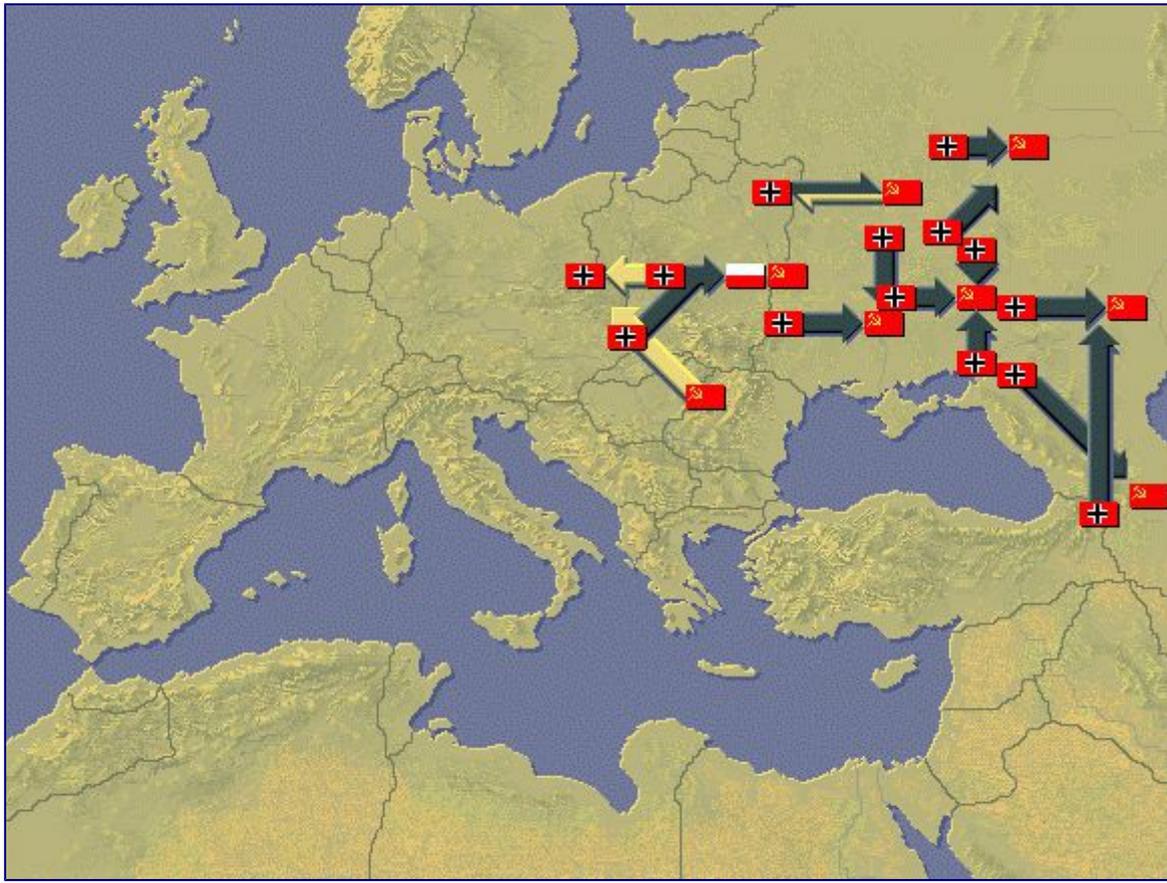
weichklopfen können und zum Beispiel direkt „Arnhem“ erobern, was nur eher wenig verteidigt wird. Die sonstigen Truppen blockieren dann zunächst vor allem den Feind, damit dieser nicht entkommen kann und zwischen Ihren Truppen und dem Fluss mehr oder weniger festsetzt und attackieren gleichzeitig nicht eingegrabene Einheiten. Da man massiv überlegen sein sollte, dürfte der Sieg hier nur eine Frage der Zeit und des eigenen Artilleriepotenzials sein, so dass man schon während des Kampfes die ersten Truppen Richtung Westen verlegen sollte. Überwinden Sie dazu den Fluss und stoßen Sie auf „Nijmegen“ vor, wo man die Truppen mit der ersten Teilarmee zusammenschließt und dann über die zentrale Straße weiter gen Westen zieht um direkt „Grave“ zu belagern, was einen gewissen Engpass darstellt. Unterdessen sollte man im Westen die Bodentruppen direkt massiv zurückziehen. Sowohl um „Boxtel“ als auch um „Uden“ wird man sich nicht lange halten können, so dass man die Truppen hier am besten direkt gen „Oss“ zurück zieht, wo der Flughafen gehalten werden muss. Da jedoch beispielsweise die „Elefant-Einheit“ bei „Boxtel“ den Sumpf nicht überwinden kann (zu schwer) und es sich auch nur um „Zusatztruppen“ handelt, kann man diese bei Bedarf auch einfach opfern um den Alliierten Vorstoß etwas ab zu bremsen bis die eigene Kernarmee von Osten her anrückt.

Da der Widerstand im Osten nicht sonderlich schwer ist, wird man recht bald schon die feindlichen Kräfte nördlich von „Arnhem“ geschlagen haben und auch „Nijmegen“ recht bald fallen, was auch zusammen mit „Grave“ die Engstelle bildet, wo man den Großteil der eigenen Truppen durchschleusen muss um weiter gen Westen vorzustoßen, da man ansonsten umständlich drei Flüsse überqueren müsste!

Gleichzeitig sind diese beiden Städte jedoch auch schon die Siegbedingung für einen „Major Victory“, so dass man diesen recht schnell erreicht haben wird und dann quasi nur noch „zum Spaß“ offensiv vorgehen bzw. so zumindest seinen Truppen einfach noch etwas Erfahrung zukommen lassen kann.

Sorgen Sie daher frühzeitig dafür, dass einzelne Truppen gen Westen vorstoßen und dort hinter der „Meuse“ den verbliebenen eigenen Truppen zu Hilfe eilen, damit die Alliierten hier nicht mehr weiter vorstoßen können. Da die Luftwaffe hier insgesamt die Oberhand behalten sollte und auch die Bodentruppen weiterhin überlegen sind, wird man recht schnell weitere Erfolge feiern können. Wie weit man dabei vorstößt ist bekanntlich egal, denn man hat den „Major Victory“ schon sicher, und sollte lediglich darauf achten keine Einheiten mehr zu verlieren bzw. schon sehr erfahrene Einheiten bei genügend Prestige auf Überstärke zu bringen um besser in die nächste Schlacht zu starten.

Ostfront



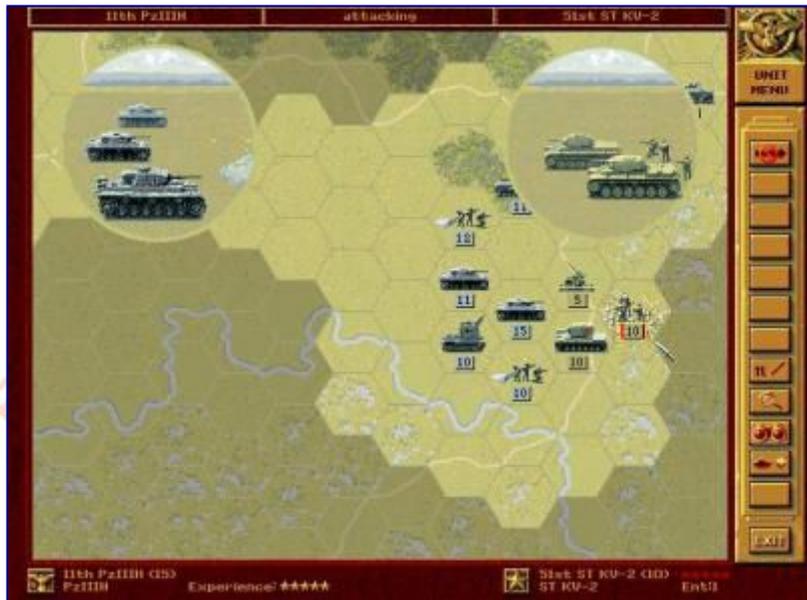
Barbarossa

Nochmals eine recht einfache Kampagne, die hauptsächlich durch den Zeitfaktor erschwert wird. Bei den Einheiten gibt es nicht viel zu tun, so dass man nach einem erfolgreichen „Kreta-Feldzug“ mitunter sogar keine Nachrüstungen tätigen muss! Bei der Truppenaufstellung sollte man direkt eine Teilung der Kernarmee vornehmen, wobei jeweils ein Teil im Norden, hinter dem „Narew River“, und ein andere weiter südlich, hinter dem „Bug River“, aufgestellt werden sollte.

Beide Armeen verfügen etwa über die gleichen Truppen, wobei man im Süden eher die Bomber platzieren sollte, da dort der Flussübertritt etwas schwieriger wird.



Letzteres ist eigentlich auch die zentrale Herausforderung dieser Mission, denn einerseits darf man hier nicht direkt vordringen, sonst erleidet man zu starke Verluste, andererseits muss man auch schnellstmöglich über die beiden Flüsse kommen, da man sonst nicht mehr schnell genug bis zum östlichen Kartenrand vorankommt um sich dort den „Major Victory“ zu sichern, was Voraussetzung ist für den frühen Angriff auf Moskau. Postieren Sie daher die Truppen so, dass man direkt in der ersten Runde mit der Artillerie einzelne Ziele auf der anderen Flussseite beschießen kann (vornehmlich



Artillerie und Flak) und dann mit einigen starken Einheiten direkt vor der Artillerie mit dem Übersetzen beginnt, so dass Gegenangriffe direkt mal durch Unterstützungsfeuer abgeschwächt werden.

Da an allen Fronten feindliche Flak aktiv ist, sollte man mit der Luftwaffe nur vorsichtig herankommen und nach Möglichkeit erst mal die feindlichen Flieger außerhalb der Flakreichweite attackieren und das Gelände aufklären.

Gerade im Süden bei „Brest“ gestaltet sich das Übersetzen aber nicht ganz einfach, da dort auch noch einige feindliche Panzer in Reichweite stehen, so dass man hier sehr vorsichtig vorgehen muss und die feindlichen Panzer eventuell erst mal mit Bombern etwas zermürbt.

Im Norden ist die Sache etwas einfacher, da man den Fluss am nördlichen Kartenrand umgehen und so auch schnell auf „Grodno“ vorstoßen kann, wobei die Artillerie von der anderen Flussseite her Unterstützungsfeuer leisten kann.

Da man in den ersten Runden meist auch noch recht heftige Luftkämpfe wird bestreiten müssen, sollte man auch die Flak zur Stelle haben und zunächst nur den Fluss möglichst verlustfrei überwinden.

Hat man dies erst mal geschafft, wird der Rest der Mission auch absolut leicht, da man den feindlichen Kräften deutlich überlegen ist und vor allem die eigenen Panzer durch die feindlichen Infanteristen fegen wie ein heißes Messer durch Butter!

Selbst mit der massiven Verteidigung um „Volkovysk“ dürfte man schnell fertig werden, da man die Artillerie aus der Luft ausschalten und dann mit den Panzern mehr oder weniger direkt durch die feindlichen Linien sprengen kann.

Mit den vereinzelt, stärkeren Feindpanzern wird man dann aus der Luft auch gut fertig, da man dort, wie gewohnt, recht schnell, dank dem Modell FW190a, die Übermacht gewinnen wird.

Stoßen Sie dann weiter in zwei Armeen Richtung Osten vor und behalten Sie dabei vor allem ein hohes Tempo bei. Jede Einheit sollte den Feind attackieren und direkt weiterziehen, so dass man nahezu jede Runde die maximale Bewegungsreichweite ausschöpfen kann.

Unterstützt wird das ganze durch die Luftwaffe und Fallschirmjäger die beispielsweise bei „Baranovichi“ und „Mogilev“ landen und dort die Verteidiger beschäftigen, wodurch keine stärkere Verteidigung ausgehoben werden kann und man mit der anrückenden Kernarmee schnell den Sieg davontragen kann.

Sofern man nur schnell genug vorankommt, wird auch der Kampf deutlich einfacher, da der Feind mit jeder verstrichenen Runde teils mehr Einheiten zur Verteidigung aushebt.

Gerade die beiden letzten Ziele „Smolensk“ und „Vitebsk“ können da entweder kaum verteidigt oder schon regelrecht eingegelt sein.

Hat man einen „Major Victory“ erzielt, kann man nachfolgend außergewöhnlicher Weise den Angriff auf „Moscow“ regelrecht erkaufen, denn nur wenn man 1.500 Prestige opfert wird man den Angriff führen können, sonst sich mit dem Angriff auf „Kiev“ begnügen müssen und eine spätere Chance für den Angriff bekommen.

Da man durch einen schnellen Sieg meist aber viel Prestige angesammelt hat, das man kaum in neue Einheiten investieren konnte (Einheitenlimit) sollte das dann kein großes Hindernis darstellen.

Berlin (East)

Die finale Abwehrschlacht im Osten ist relativ kurz aber intensiv. Mit einer guten Kernarmee sollte man jedoch gut zurecht kommen, was natürlich wieder impliziert, dass man die letzten Schlachten bewusst verloren hat oder zumindest etwas Pech beim Erreichen eines „Major Victory“ hatte. Bezüglich der Kernarmee gibt es bei den Bodentruppen quasi nichts Neues, so dass man hier nur gegebenenfalls auf neuere Versionen, vor allem der gepanzerten Kräfte, umstellen muss. Lediglich bei den Jägern kann man endlich mal wieder nachrüsten und einige sehr schlagkräftige neue Strahljäger einkaufen, die vor allem sehr erfahrenen und hochgerüsteten Einheiten eine enorme Schlagkraft verleihen, wodurch diese feindliche Einheiten mitunter mit einem Angriff komplett ausradieren können!

Die Aufstellung der Truppen ist verständlicherweise für den Abwehrkampf entscheidend, vor allem, dass die „Abwurfzone“ für die Kernarmee quasi nur im Norden um Berlin liegt und man so quasi Süddeutschland mitsamt Österreich zu Beginn kaum wirklich verteidigen kann. Setzen Sie daher im Norden primär die langsameren Einheiten (Tiger I, II etc.) und weiter südlich die schnelleren Panzer- und Artilleriekräfte ab. Die Luftwaffe wird ebenfalls im südlichen Bereich aufgestellt, muss jedoch zunächst noch die erste Welle feindlicher Flieger abwehren, damit die Front nicht zu stark belastet wird oder wichtige Städte nachhaltig bombardiert werden. Zusätzlich sollte man zu Beginn der ersten Runde vor allem im südlichen Bereich seine Verteidigungsanstrengungen verstärken indem man neue Einheiten aushebt und dazu gegebenenfalls einzelne, mehr oder weniger unnütze, Einheiten direkt „entlässt“ und dafür einige gepanzerte Kräfte oder neue Flieger einkauft. Setzen Sie dazu am besten auf Tiger- oder Panther-Panzer bzw. deren Gegenstücke bei den Panzerjägern, die allesamt auch ohne Erfahrung recht effektiv sind und damit sowohl gegen feindliche Panzer als auch die Massen an Infanterie gut vorgehen können. Wichtig ist lediglich noch etwas Schutz aus der Luft. Konzentrieren Sie diese neuen Kräfte am besten direkt um „Vienna“, wo man alle Truppen der Region zusammen ziehen sollte.



Zusätzlich sollten man weiter nördlich die Verteidiger von „Olmütz“ etwas stärken und die Truppen aus „Beuthen/Gleiwitz“ vorsichtig zurückziehen bzw. versuchen dort die Position so lange zu halten bis die Verstärkungen aus nordwestlicher Richtung eintreffen und dann die Lage klären.

Diese schnelleren Panzerverbände gilt es entlang der Oder Richtung „Breslau“ zu führen, wo man entweder die Verteidiger schnell zusammenschießt, die Stadt dann erobert und dann weiter Richtung Südosten zieht um die Verteidiger bei „Beuthen/Gleiwitz“ zu verstärken (Gebirge und Fluss zu überwinden!) oder man überquert hier den Fluss und rückt dann quasi von Norden her über „Szestochowa“ gegen die belagerten Verteidiger von „Beuthen/Gleiwitz“ vor, was zwar ein etwas längerer Weg ist, aber durch die guten Wege auch schneller zurückgelegt werden kann.

Ansonsten gilt es weiter nördlich entlang der gesamten Oder Stellung zu beziehen und den feindlichen Angriff abzuwarten. Diese „Oder-Linie“ ist erst mal essentiell, denn man kann den Feind dann bei der Flussüberquerung erwischen und ihm besonders gut zusetzen.

Etwas ärgerlich ist nur die feindliche Artillerie, an die man natürlich selbst nicht direkt herankommt. Lassen Sie daher zunächst die eignen Jäger die feindlichen Modelle attackieren und nutzen Sie dann Ihre taktischen Bomber um die feindliche Artillerie zu dezimieren, damit diese kaum noch effektiv wirken kann. Zusätzlich sollte man Infanterie aus der Reichweite der feindlichen Artillerie abziehen und durch Panzer ersetzen, die kaum zu schädigen sind!

Vergessen Sie dabei die zusätzlichen Kräfte bei „Leipzig“ nicht, die man entweder direkt gen Südosten sendet oder zunächst gegen die feindliche Truppe an der Oder sendet.

Um Berlin gilt es dann, wie gesagt, die Verteidigung hinter der Oder zu organisieren und zunächst den feindlichen Angriff abzuwarten. Lediglich ganz im Norden kann man mit einigen Panzerspitzen vorstoßen und nach und nach sich den Weg Richtung „Koslin“ frei kämpfen, was für einen schnelleren Angriff gegen die feindliche Luftbasis wichtig ist.

Hat man den ersten feindlichen Zug dann über sich ergehen lassen, wird man meist die anrückenden Feind erst mal zurückschlagen müssen und dabei dann auch hoffentlich recht effektiv sein, da man sowohl technisch als auch taktisch überlegen ist und somit in den nächsten Runde dem Feind einige schwere Verluste wird beibringen können.

Wurde die Rote Armee gut dezimiert oder abgewehrt, gilt es direkt nach zu stoßen. Rücken Sie dazu vor allem über „Frankfurt AO“ schnell vor um die nahen Städte „Posen“, „Landsberg“ und „Stargar“ zu erobern, was hier auch schon nahezu das Ende der Offensive ist, da man ansonsten nur noch gegen feindliche Städte vorgehen muss um zu verhindern, dass der Feind dort neue Einheiten aushebt.

Mit einer schnellen Truppe sollte man dann jedoch noch zusätzlich an der Ostseeküste entlang Richtung Nordosten vorrücken, wo man den nördlichen Flughafen bei „Konigsberg“ erobern muss, damit der Feind dort keine neuen Flieger heranschafft und folglich kaum noch Möglichkeiten zum Luftkampf hat (lediglich von „Warsaw“ aus, wobei man dann aufgrund der Überzahl an Einheiten und dem Mehr an Flughäfen den Feind notfalls auch einfach blockieren kann und aus der Luft keine Gefahr mehr droht).

Weiter südlich entlang der Oder wird „Breslau“ durch die nach Südosten vorstoßenden schnelleren Verbände erobert, so dass auch dort recht bald Ruhe einkehren dürfte.

Am stärksten wird vermutlich „Vienna“ und „Cracow“ umkämpft sein. Während man bei Letzterem durch die anrückenden Verstärkungen der Kernarmee zunächst einmal das Umland mitsamt dem nahen Flugfeld sichern sollte, wird man im Süden meist größere Probleme haben.

Die Rote Armee bringt zahlreiche Panzereinheiten und auch einige Bomber heran. Entsenden Sie daher frühzeitig einige eigene Jäger und Jagdbomber bzw. heben Sie diese nach Möglichkeit auch direkt vor Ort aus.

Wichtiger ist jedoch, dass man hier einige neue Panzerkräfte zur Verteidigung aufstellt. Tiger und Jagdtiger sind die Waffen der Wahl und sollten dem Feind stand halten können bzw. sobald man mit Hilfe der Luftwaffe die feindlichen Panzer restlos knacken kann wird man auch gegen die massive russische Infanterie effektiv vorgehen können.

Ignorieren Sie dabei die Eroberung von „Graz“, wo der Feind dann meist massiv Truppen aushebt, und konzentrieren Sie Ihre Truppen nach Osten hin, wo man unbedingt und rechtzeitig „Gyor“ erobern muss damit man noch einen

„Major Victory“ anerkannt bekommt, wobei es eigentlich auch relativ egal ist, da hier die Kampagne eh endet und jeder Sieg zu einem Waffenstillstand führt...



Byelorussia

Wenn man die Übersichtskarte zu Missionsbeginn konsultiert könnte man glatt vermuten, dass ein schweres Rückzuggefecht ansteht, doch in Wirklichkeit wird man eigentlich nahezu unbewegt im östlichen Kartenrand agieren und das westliche Hinterland vor „Warsaw“ überhaupt nicht beachten müssen, da eh kein Feind bis hierhin durchbrechen wird! Folglich steht ein „Major Victory“ eigentlich schon nahezu fest wenn man nur die Anfangsposition mit „Warsaw“ und zwei anderen Städten halten kann. Selbst wenn man gar keine Truppen absetzt und nur wartet bis der Feind anrückt und dann die letzten Runden nur mal ein „bisschen verteidigt“, wird man immer noch einen „Minor Victory“ erringen können, denn allein die „Anreise“ wird für die Russen mindestens 10 Runden dauern, so dass „Warsaw“ eigentlich nie wirklich in Gefahr ist.

Absolute „Spezialisten“ können hier natürlich auch wirklich versuchen keine Truppen abzusetzen und so den Sieg zu verspielen. Das ist zwar eigentlich schon Hochverrat, doch den kann man im nachfolgenden Abschlussgefecht mit Zweifrontenkrieg dann quasi wieder wett machen!

Die „Absetzpositionen“ sind trotz allem sehr offensiv gewählt und wenn man keine extrem starke Kernarmee hat oder einfach Risiko spielen will, sollte man die vordersten Positionen nicht benutzen bzw. dort nur Einheiten absetzen, die sich direkt in der ersten Runde entscheidend gen Westen zurückziehen können.

Der taktisch geschickt agierende Feldherr wird die beiden Flüsse „Dvina“ im Norden und „Dniepr“ im Süden als natürliche Hindernisse erkennen und ausnutzen, denn dort kann man jeweils die Position recht gut halten, da die Sowjets entweder nur langsam über die Brücken kommen können oder den gefährlichen Weg durch den Fluss wählen und dann natürlich zu noch leichteren Zielen werden.

„Noch leichter“ weil die russischen Streitkräfte für die Wehrmacht wirklich keine große Gefahr darstellen sollten, auch wenn man sie nicht unterschätzen darf.

Die Sowjetpanzer sind mitunter zwar recht stark (zumindest einige der sehr vielen verschiedenen Typen, beispielsweise vom das Modell ST IS-2) doch den deutschen Modellen „Tiger, Panther und Co“ meist deutlich unterlegen, vor allem wenn die deutschen Panzer noch über deutliche Gelände- und Erfahrungsvorteile verfügen! Die russische Luftwaffe ist zwar recht stark, aber zahlenmäßig keine große Gefahr. Lediglich die Bomber sind zu Beginn im Auge zu behalten, weshalb man die eigenen Jäger zunächst zur Verteidigung einsetzen sollten und



einige Runden brauchen wird bis man die Lufthoheit errungen hat. Belassen Sie daher die eigenen Bomber zunächst noch etwas im Hinterland bzw. setzen Sie sie erst später ab.

Die Bodentruppen gilt es in drei Kampfgruppen aufzuteilen. Im Norden zieht man sich hinter die „Dvina“ zurück, wo man auch eine große Panzerarmee der Sowjets recht gut abwehren und erst im weiteren Verlauf mehr Einheiten benötigen wird.

Weiter südlich um „Borisov“ sollte man dann vor allem die Flieger absetzen, die von hier aus die gesamte Front verteidigen bzw. erst mal eine Linie bilden oder vereinzelt vorstoßen um feindliche Ziele zu attackieren. Zusätzlich sind hier einige Bodeneinheiten, vor allem Anti-Tank-Fahrzeuge, zu empfehlen, da hier ebenfalls eine größere sowjetische Streitmacht herankommt, die dann jedoch auch von Süden her attackiert wird.

Dort gilt es in den ersten Runden die Hauptverteidigung zu organisieren. Setzen Sie dazu einige starke und erfahrene Einheiten ab (Tiger II mit 5 Sternen Erfahrung – vernichtende Feuerkraft!!) um die direkt vor der Stadt stehenden Feinde direkt zu attackieren, denn diese sind in den Sümpfen nicht ganz so flexibel wie auf offenem Gelände und dadurch recht gut abzuwehren.

Einzelne, schnellere Einheiten sollten man weiter westlich bei „Minsk“ absetzen und schnell zur Front bewegen. Reicht der Platz nicht für alle Einheiten, sollte man zunächst die abgesetzten Einheiten ziehen und dann noch die restlichen Kämpfer vor dem Rundenende bei den neu frei gewordenen Feldern absetzen.

Die ersten Runden über gilt es dann die vereinzelt „Partisans“ zu vernichten und vor allem im Süden die ersten Angriffe abzuwehren. Im Norden und der Mitte stellt man die Truppen zur Abwehr auf und kümmert sich dann insgesamt vor allem um die feindliche Luftwaffe. Es gilt jedes feindliche Ziel möglichst stark zu beschädigen, so daß es von weiteren Angriffen absieht und sich zurückzieht. Aufgrund der enormen Reichweite der FW190a kann man die Ziele dann verfolgen und zur Strecke bringen.

Erst wenn die feindlichen Jäger weitgehend erledigt sind sollte man dann die eigenen Bomber herbeirufen um gegen die feindlichen Panzer vorzugehen, die vor allem durch ihre große Zahl und Überstärke mitunter Probleme machen.

Achten Sie darauf, dass Ihre Einheiten möglichst immer eine Rückzugsmöglichkeit haben, sonst werden Sie oft von angreifenden Sowjetmassen in Bredouille gebracht und ergeben sich dann noch, was natürlich sehr ärgerlich ist, da man dem Feind doch eigentlich gut begegnen kann.

Im Norden wird man durch den Fluss die Stellung recht gut halten können und die über den Fluss kommenden Panzer auch mit unerfahrenen neuen Panzern gut abschießen können, so dass man die Taktischen Bomber zunächst vor allem im Süden einsetzen sollte. Erledigen Sie zunächst dort schnellstens alle Feinde in den Sümpfen um „Mogilev“ und lassen Sie nach Möglichkeit eine erfahrene und starke Panzereinheit vorstoßen um einzelne Ziele von der anderen Flussseite aus in die Reichweite Ihrer Artillerie zu treiben. Die eigenen Panzer stellt man dann Richtung Norden auf,



wo die sowjetische Hauptstreitmacht zwischen den beiden Flüssen recht schnell vorrücken kann und sowohl auf „Mogilev“ als auch „Borisov“ vor stößt. Letzteres kann man mit Bombern und einigen neuen Panzerjägern (der neue Jagdpanther ist sehr effektiv!) recht gut abwehren, so dass man von Süden her den feindlichen Vorstoß durch einen Flankenangriff bremsen kann.

Lassen Sie dazu die Panzer möglichst viele Ziele beschädigen, so dass sich diese zurückziehen und man etwas Bewegungsfreiheit erhält und nicht durch die Sowjetmassen blockiert wird. Vor allem die nachrückenden "Infanterieschwemme" wird dann etwas ärgerlich, denn es ist wirklich nur eine Verschwendung, da die gepanzerten Kräfte durch die Sowjetmassen regelrecht durchschneiden können ohne große Verluste hinnehmen zu müssen.

Lassen Sie daher die Infanterie bevorzugt durch Artillerie und eigene, weniger erfahrene Einheiten „behandeln“, damit die Kernarmee schnell weiter an Erfahrung gewinnt.

Ist die feindliche Luftwaffe erst besiegt, kann man auch die Jäger zum Bodenangriff nutzen. Lassen Sie diese vor allem gegen LKWs und Panzer bei der Flussüberquerung vorgehen und behalten Sie auch die feindlichen Flughäfen im Auge, wo später nochmals neue Verstärkungen eintreffen.

Wichtiger sind jedoch die Jagdbomber, die der feindlichen Panzerwaffe entscheidend Kampfkraft rauben, so dass die eigenen Panzerkräfte jeden Angriff gut parieren können.

Während man im Norden zunächst nur die Linie halten muss, was dank der guten örtlichen Bedingungen auch gegen eine riesige Panzerarmee möglich ist, wird der feindliche Angriff im Süden recht bald abebben und zurückgeworfen werden. Auch die ständige massive Verstärkung wird das nicht verhindern können, da auch die eigene Kernarmee mit dem enormen Prestige weiter ausgebaut werden sollte und dann den Sowjets enorme Verluste beibringen wird!

Lassen Sie die feindlichen Panzer dann von den eigenen Bombern schwächen und radieren Sie mit der Panzerwaffe den Rest aus, so dass man im Süden recht problemlos Richtung „Smolensk“ vor rücken kann. Die Flieger werden dann gleichzeitig Richtung Norden gesendet, wo die Panzerarmee zu knacken ist bevor man auch dort offensiver werden kann.

Dank der überlegenen Panzerwaffe sollte das aber wirklich kein Problem sein, da man im weiteren Verlauf dann auch nur noch primär gegen Massen an schwacher Infanterie kämpfen muss (Nebelwerfer sind hier sehr effektiv!). Die letzten Runden vor der Eroberung von „Vitebsk“ sollte man nutzen um erfahrene Einheiten auf Überstärke zu bringen und die weniger erfahrenen Einheiten die letzten Feinde "jagen" lassen. Gerade die Tiger-Panzer sind auf voller Erfahrungsstufe und maximaler Überstärke so unglaublich stark, dass sie mitunter feindliche Panzerverbände mit einem Angriff ausradieren!

Caucasus

Die „südliche“ Variante der Schlacht um „Stalingrad“ erweitert quasi das Schlachtfeld, da nun von zwei Seiten, sowohl von Westen, als auch von Süden her, ein Angriff erfolgt und man logischerweise so etwas einfacher zum Erfolg kommen sollte.

Etwas geschmälert wird diese theoretische Überlegung vom einzigen Abwurfpunkt für die eigenen Einheiten, der nicht nur ganz im Süden liegt, sondern auch „landschaftlich“ etwas ungünstig. Zusätzlich ist man direkt von so einigen feindlichen Truppen regelrecht „umstellt“ und muss sich quasi erst mal den Weg Richtung Stalingrad freikämpfen. Zur Truppenaufstellung: Bei der Zusammenstellung gibt es eigentlich wieder nicht viel Neues,

so dass man die Aufrüstungen weitgehend auf die Panzerwaffe beschränken kann, wo das Modell PzIVF2 Ihre Truppe dominieren sollte.

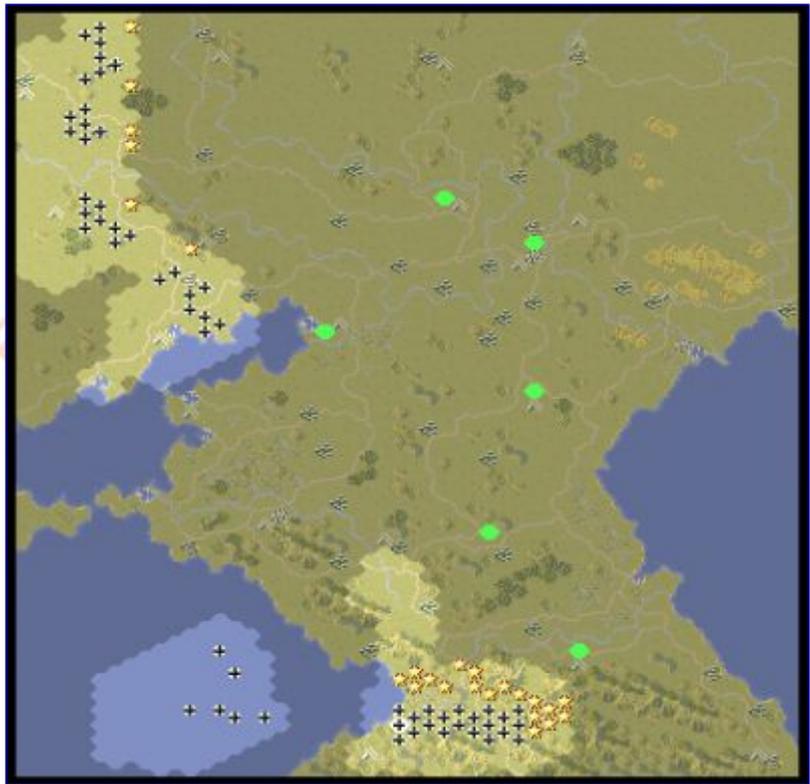
Die Panzer selbst kommen dann aber nicht unbedingt in die erste Reihe, denn dort sollte man Artillerie und bei eher schwierigem Gelände vor allem Infanterie platzieren, die dann nach der ersten Runde vor die Artillerie zieht und diese so schützt. Zusätzlich kommt die Infanterie in schwierigem Gelände meist etwas besser zurecht, so dass man die Panzer vornehmlich in der Mitte aufstellen sollte.

Wichtig ist zunächst auch die Luftwaffe, die aber aufgrund der vielen Flak zunächst nur eher begrenzt eingesetzt werden kann. Lassen Sie die Jäger dazu am besten direkt die feindlichen Flieger nordöstlich, bei „Grozny“ attackieren und die Jagdbomber vereinzelt Ziele nahe der Front, die keinen direkten Flakschutz haben.

Strategische Bomber sollten zunächst nach Westen geschickt werden und dort der Flotte helfen die Angriffe abzuwehren, wobei man die gesamte Flotte direkt gen Osten bewegen sollte, damit diese dort nach Möglichkeit Unterstützungsfeuer leisten kann.

Die Artillerie muss dann in der ersten Runde vornehmlich die feindliche Artillerie und die Flak attackieren, damit der erste Gegenschlag nicht zu hart ausfällt. Da man mit den sonstigen Einheiten meist aber noch nicht viel machen kann, da die geographische Lage benachteiligend ist oder immer noch eine starke Artillerie Angriffe direkt abdämpft, sollte man zunächst nur massiv gegen den Feind vorrücken und diesen dann ruhig den Angriff führen lassen, wodurch die meist überlegenen eigenen Einheiten doch noch mehr Schaden anrichten und dabei weniger einstecken müssen.

Versuchen Sie auf jeden Fall die beiden Feindpanzer an Ihren Linien zu vernichten, damit man „Tbilisi“ umzingeln und die dahinter stationierte Artillerie und Flak ausschalten kann. Zusätzlich macht dies den Weg nach „Grozny“ frei, wo man mit einer kleineren Truppe recht schnell dank der Luftunterstützung die Kontrolle übernehmen kann und nachfolgend Richtung Norden, auf „Stalingrad“ vorstoßen kann.



Im Norden ist unterdessen ebenfalls gut Action angesagt, wobei man hier aber nach Möglichkeit noch etwas Unterstützung einkaufen sollte. Etwas Flak und oder ein paar zusätzliche Jäger sind recht hilfreich um die feindlichen Luftangriffe aus südlicher und östlicher Richtung abwehren zu können.

Ansonsten ist man jedoch recht gut aufgestellt, insbesondere da die feindlichen Kräfte hier deutlich schwächer sind als in der „Stalingrad-Variante“.

In den ersten Runden sollte man dazu etwas defensiver vorgehen

und erst mal nur an den Feind heranrücken und bei deutlicher Überlegenheit attackieren. Sonst hält man die Truppen eher zusammen und versucht die Luftabwehr möglichst gut zu organisieren bis die eigene Luftwaffe die feindlichen Bomber weitgehend zurück getrieben hat.

Anschließend gilt es mit einer kleineren Truppe entlang des Dons die einzelnen Städte „einzusammeln“, die hier aber allesamt nicht übermäßig relevant sind! Konzentrieren Sie daher den größeren Teil auf „Rostov“, wo man dann aber auch dank recht viel Artillerie und Luftwaffe recht schnell zum Erfolg kommen kann, so dass man hier weiter gen Osten vorstoßen und die dortigen beiden Zielstädte bedrohen kann.

Im Süden gilt es sich dann langsam aus der feindlichen Umklammerung zu lösen und den engen Bereich möglichst schnell zu verlassen. Recht hilfreich kann hierbei die Flotte sein, die gerade im Westen die feindlichen Stellungen maßgeblich schwächen kann. Achten Sie jedoch auch auf die feindlichen Schiffe. Zwar ist die Flotte nach dieser Aktion meist nutzlos, so dass man ihre Vernichtung eigentlich auch hinnehmen könnte, doch herausfordern muss man dies dann auch nicht.

Hat man erst mal „Poti“ im Westen gesichert, wird der Angriff hier meist richtig ins Rollen kommen. Stoßen Sie nach Norden vor und sichern Sie sich dort einzelne Ziele bevor es weiter Richtung Nordosten geht. Erleichtern kann man sich diese Aktion mal wieder durch einige Fallschirmjäger, die schnell um „Armavir“ landen und dort hinter den feindlichen Linien etwas Ärger machen können. Mit sehr erfahrenen Einheiten kann man die dortigen Städte recht gut sichern, so dass die Kernarmee direkt weiter über „Blagdernoë“ in Richtung „Stalingrad“ vorstoßen kann.

Ersteres ist zwar von einigen Artillerie- und Flakseinheiten umringt, kann jedoch nach etwas Artilleriebeschuss dieser weichen Ziele doch sehr schnell genommen werden. Insgesamt ist der Widerstand bis nach „Stalingrad“ nur noch eher gering, so dass man alle weiteren Ziele recht schnell erobern kann und damit ein schneller Sieg wieder kein großes Problem sein sollte.

Spätestens mit Erreichen von „Elista“ dürfte dann auch der Tiger I verfügbar werden, wodurch man einige Einheiten im Feld nachrüsten kann und der Sturm auf Stalingrad noch etwas einfacher wird. Dort sind die feindlichen Truppen nach dem gleichen Muster aufgestellt wie bei der „nördlichen Stalingrad-Version“, so dass man am besten mit etwas Artillerie zunächst die Sowjetgegenstände oder die Flak vernichtet und dann nach etwas Bombardement die Stadt stürmen kann.



Early Moscow

Auch diese Variante entspricht im Wesentlichen dem „41er Jahrgang“. Kleinere Unterschiede ergeben sich lediglich bei den verfügbaren und feindlichen Truppen sowie deren Zusammenstellung. Aufgrund der hohen Vergleichbarkeit hier nur einige kurze Erläuterungen zu den kleinen Unterschieden.

Ihre Hauptstreitmacht muss wie üblich in Höhe von Smolensk durch die feindlichen Linien stoßen und dann auf „Moscow“ vorrücken. In der ersten Phase muss man dabei zwar erst mal stärkere Widerstände brechen, doch anschließend werden diese geringer.

Unterstützend sollte man daher zunächst auch massiv die Luftwaffe zum Einsatz bringen, die dem Feind schwer zusetzen kann, da dieser zunächst kaum über Flugabwehr verfügt und erst nach einigen Runden eigene Luftfahrzeuge heranzführt. Gerade im Norden ist das auch recht dringend nötig, da man hier etwas stärkeren Widerstand erfährt. Südlich von Smolensk gilt es die feindlichen Linien schnellstens zu durchbrechen.

„Unberücksichtigte“ Einheiten rücken dann zwar mitunter gegen die eigenen Städte vor, die zuletzt meist recht ungeschützt sind, doch außer „Smolensk“ gibt es eh nichts relevantes zu beachten und eventuell zu verteidigen.

Im Süden konzentriert man möglichst alle Einheiten auf das nahe Ziel „Karachev“ und ignoriert alle anderen Städte bzw. greift feindliche Einheiten auf dem Weg dorthin nur „nebenbei“ an.

Zur Unterstützung des Kampfes ist dann etwas Luftwaffe empfehlenswert, denn der Russe hat hier einige schwere Panzertypen am Start gegen die die eigenen Modelle nur recht mühsam ankommen.

Während beim Vormarsch der Bodentruppen dann alles sehr ähnlich abläuft, werden Fallschirmjäger, die bei „Moscow“ abspringen eine kleine Überraschung erleben, denn die Verteidigung ist dort recht massiv und auch mit Artillerie ausgestattet, so dass man ohne weitere Hilfe hier erst mal nicht recht weiterkommt!

Sofern Sie nicht vor Ort selbst etwas Artillerie ausheben können, sollten Sie versuchen schnellstmöglich über „Kalinin“ einige Bomber heran zu schaffen, die den Angriff dann etwas erleichtern.

Da die Bodentruppen nach der Eroberung von „Vyazma“ dann aber meist recht gut vorankommen, da man hauptsächlich auf schwache Infanterie trifft, kann man auch einige schnelle Einheiten direkt gen Moskau senden um den Angriff dort zu unterstützen.

Generell wird man hier zwar zu Beginn etwas stärker gefordert, kann nach dem Brechen des ersten Widerstandes dann aber etwas schneller vorstoßen als in den anderen Varianten. Lediglich im Süden kommen die Hilfstruppen ohne etwas Verstärkung durch Ihre Kernarmee nur sehr schwer zurecht.



Kiev

Eine recht einfache Aufgabe, denn man ist gut aufgestellt und der Feind eher schwächlich. Sie können daher durch das großzügige Zeitpolster recht schnell die Mission erfolgreich abschließen und Ihre Kernarmee ordentlich aufrüsten, auch wenn die Panzerwaffe immer noch und bestenfalls der feindlichen ebenbürtig ist. Kompensiert wird dies durch die gute Luftwaffe und Ihre zahlenmäßige Überlegenheit an den wichtigen Fronten!

Stellen Sie Ihre Truppen komplett im Nordwesten auf, denn im Osten wird man mit den gegebenen Einheiten recht gut zurecht

kommen und allenfalls ein paar zusätzliche Panzer benötigen.

Panzer ist auch das Stichwort wenn es zum Thema Aufrüsten kommt. Da man nach dem Start erst mal eine längere Durststrecke ohne Eroberungen durchstehen muss, sollte man hier einerseits nicht zu verschwenderisch vorgehen, andererseits aber unbedingt die Panzerwaffe etwas aufmöbeln, denn die eigenen Modelle sind immer noch etwas schwächlich gegen manche Sowjettypen.

Setzen Sie daher nach Möglichkeit komplett auf die jeweils modernsten Modelle des Panzer 3 (Typ J) und auf den Panzer IV. Ersterer ist recht effektiv gegen harte Ziele, wie feindliche Panzer, während Letzterer recht effektiv gegen weiche Ziele, wie Infanterie, eingesetzt werden kann. Zusammen ergänzen Sie sich daher doch noch relativ gut.

Starke feindliche Panzer gilt es dann durch Überzahl oder vorherigen Luftangriff zu knacken, wofür man dann natürlich noch einige gute StuKas braucht.

Sie beginnen dann im Westen mit einem schnellen Vorstoß. Direkt in der ersten Runde muss man "Semenovka" erobern und die einzelnen Feinde darum zersprengen, so dass man direkt Richtung Osten vorstoßen kann. Stellen Sie daher die Artillerie direkt in Schlagdistanz auf und lassen Sie die Luftwaffe direkt das Terrain aufklären und einige Ziele bekämpfen.

Während der größte Teil der Kernarmee dann über die Straße direkt auf das erste Ziel, „Konotop“, vorstößt, das man auch nach zwei Runden schon fast belagern kann, gilt es noch einige Einheiten nach Süden ab zu kommandieren um dort „Gomel“ zu sichern, denn der Russe wird hier einen kleinen Gegenangriff starten. Diesen kann man mit wenigen Einheiten jedoch abwehren und dann selbst in die Offensive gehen um hier in der Mitte einige kleinere Städte zu erobern.

Weiter nördlich wird man jedoch recht schnell „Konotop“ belagern können, da man kaum auf Widerstand trifft und nur einige Luftangriffe abwehren muss, was dank der überlegenen Luftwaffe (FW190a!) nicht schwer ist. Bringen Sie daher schnell die Artillerie und sonstigen Truppen in Position um den Fluss zu überqueren und die Verteidiger zu überrennen, so dass man schon einen kleinen Sieg zu verzeichnen kann.

Im Osten wird es dabei zunächst etwas ruhiger zugehen müssen, denn die hier vorhandene Zusatztruppen sind zwar ganz nett, aber auch nicht wirklich überlegen, so dass man geschickt agieren muss, damit dann aber auch Erfolg haben wird!

Ziehen Sie sich daher im Süden, um „Kiev“, erstmal auf „Radomyshi“ zurück um der feindlichen Artillerie um „Kiev“ zu entgehen. Sammeln Sie hier Ihre Truppen und wehren Sie die starken Angriffe der feindlichen Panzer mit Hilfe der Luftwaffe ab.



Weiter nördlich überquert man etwa in der Kartenmitte den Fluss und attackiert die dortigen Feinde, gibt den Kampf hier dann aber jedoch recht bald auf und sendet diese Truppen entweder gen Norden oder Süden um die anderen Armeen zu verstärken.

Im Nordosten wird man dabei trotz der geringen Zahl an Einheiten noch den schnellsten Erfolg haben! Attackieren Sie zunächst aus der Luft die Feinde um „Chernobay“ und erobern Sie dieses dann. Mit der Infanterie rückt man dann über die Ebene Richtung Norden vor, wo mehrere Zielstädte

(„Mirgorod“, „Lokhvitsa“ und westlich „Priluki“) liegen und nur eher schwach verteidigt werden, so dass man mit etwas Luftunterstützung und ansonsten hauptsächlich Infanterie recht bald einige Städte erobern können!

Mit den von Westen her anrückenden Einheiten wird man hier dann recht bald die Verteidiger in die Zange nehmen und die Sache klären können.

Um „Kiev“ findet meist der zähste Kampf statt, da die vorhandene Panzerkräfte ziemlich schwächlich sind. Heben Sie hier daher am besten mindestens ein oder zwei zusätzliche Panzer vom Typ „IIIJ“ aus und nutzen Sie unbedingt die vorhandenen taktischen Bomber um die feindlichen Ziele vor Angriffen zu schwächen.

Beim nachfolgenden Angriff gilt es dann zunächst aus der Luft die feindliche Artillerie zu schwächen und diese dann zuerst zu attackieren damit man später mit der eigenen Artillerie die Verteidiger in „Kiev“ schwächen kann. Achten Sie dabei darauf, dass keine Panzer nach Westen hin flüchten und dort Städte zurückerobert! Sollte dies geschehen, kann man jedoch eventuell auch die Verteidiger von „Gomel“ in diese Richtung lenken und einen Gegenangriff starten.

Sobald man um „Kiev“ die feindlichen Panzer weitgehend dezimiert hat wird man hier recht gut das eigentliche Ziel attackieren können.

Im Nordwesten gilt es unterdessen nach der Eroberung von „Konotop“ schnell die gesamte Armee über den Fluss zu bringen und die beiden kleinen Städte östlich zu attackieren. Da der Widerstand nur eher gering ist wird man „Rumnyr“ und „Ichnaya“ recht schnell belagern und sichern können, so dass man hier auch schon vor den letzten Zielen steht.

Entsenden Sie nun einige schnellere Einheiten über den nördlichen Weg zu den beiden Zielstädten am nördlichen Kartenrand, so dass man diese durch den Zangenangriff schnell sichern kann. Den Hauptteil der Truppe lässt man um „Priluki“ aufmarschieren, da man dort nochmal auf stärkeren Widerstand trifft.

Die Sowjets haben hier zwar einige Einheiten aufgeboten, doch insgesamt sind diese doch ziemlich unterlegen. Die Infanterie wird durch die eigenen Panzer dezimiert, eingegrabene Einheiten durch Luftwaffe und Artillerie zersprengt und die wenigen feindlichen Panzer dann von Bombern oder einer Überzahl an Panzern zerlegt, so dass man innerhalb weniger Runden den Kampf gewonnen haben sollte. Sind auch sonst alle Ziele erobert endet die Mission dann auch.

Sofern man noch woanders etwas kämpfen muss, sollte man einige schnellere Einheiten dorthin senden um die Truppen zu unterstützen und gleichzeitig sehr erfahrene Einheiten noch auf Überstärke bringen, damit man in der folgenden Mission etwas besser dasteht.



Keinen „Major Victory“ zu erringen ist hier schon recht schwer. Wer jedoch nicht nach Moskau will, kann sich daher viel Zeit lassen beim Vormarsch und sollte das nutzen um die unerfahreneren Einheiten die meisten Kämpfe austragen zu lassen, damit wenigstens die Kernarmee noch einen Nutzen aus der Trödelei hat.

Kursk

Bei Kursk fand im Rahmen der „Operation Zitadelle“ bekanntlich eine der größten Panzerschlachten des 2. Weltkrieges statt. Ergo wird man auch im „spielerischen Abbild“ dieser Schlacht vor allem auf Panzerfahrzeuge setzen müssen um seine Ziele erreichen zu können.

Ist die eigene Kernarmee noch nicht sonderlich gut ausgebaut (nicht alle bisherigen Schlachten gewonnen oder gar mit einem „Major Victory“ gewonnen!) und deutlich unter 30 Einheiten stark, wird man hier große Probleme bekommen einen „Major Victory“ davon zu tragen.

Für den „Minor Victory“ hingegen wird dies fast immer reichen, da man dafür nur mehr oder weniger die bisherigen Städte weiter halten muss, was auch dank der zusätzlichen Truppen im Gebiet nicht sonderlich schwer sein sollte.

Wichtig ist in jedem Fall die Aufrüstung der Panzerwaffe, denn nur mit Tiger und Panther wird man gegen die Massen an feindlichen Panzern überhaupt eine Chance haben!

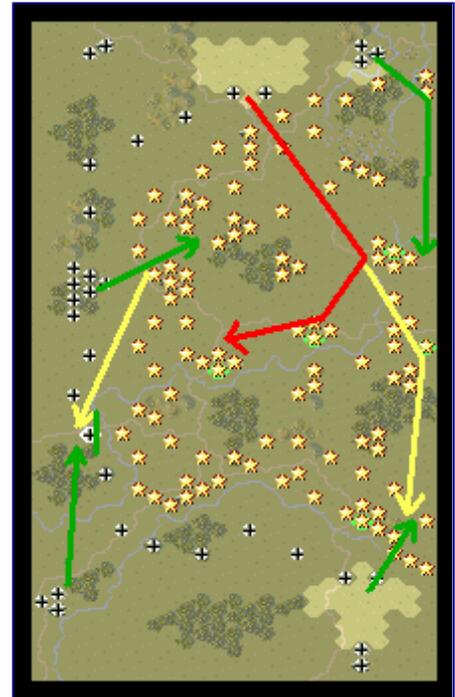
Bei der Startaufstellung wird man dann zwar zwei potentielle Aufmarschgebiete haben, doch eigentlich ist nur das nördliche eine echte Option, da man von Süden her kommend sonst einfach zu viele Geländehindernisse überwinden muss, was dann einfach zu viel Zeit kostet! Stellen Sie daher alle Einheiten im Norden auf und dann geht es los.

Rücken Sie zuerst mit den Fliegern etwas vor und erkunden Sie den nördlichen Bereich. Achten Sie dabei auf die Bomber, die zunächst immer Deckung brauchen, damit die feindlichen Jäger nicht zum Zug kommen. Die Bodentruppen rücken zunächst im Osten auf „Novosil“ vor, wozu man auch nur einige Infanterie- und die Artillerie-Einheit abstellen muss.

Die Hauptstreitmacht stößt hingegen direkt Richtung Süden vor und durchbricht mit Hilfe von etwas Luftunterstützung die Verteidigungslinien um „Kromy“, was hier generell mit eine der größten Schwierigkeiten darstellt: Die stark eingegrabenen feindlichen Einheiten schnell und effektiv genug aus dem Weg zu räumen um vorstoßen zu können!

Bringen Sie dazu nach Möglichkeit die Artillerie direkt in Position um die Ziele zu schwächen und stoßen Sie dann direkt auf einige einzelne Ziele vor. Sie müssen und können auch gar nicht alle feindlichen Ziele erledigen, sondern müssen wie üblich die Linien durchbrechen und in bekannter Blitzkrieg-Taktik auf die eigentlichen Ziele vorstoßen.

Erledigen Sie daher schnellstens die Verteidigung um „Kromy“ und stoßen Sie in die große Ebene südlich davon vor. Nachrückende Einheiten erledigen einzelne Feinde, die sich aus den Befestigungen trauen oder bei Angriffen ihrerseits stark mitgenommen wurden. Die Eroberung der Stadt ist hierbei recht wichtig, damit man hier vor Ort einige neue Einheiten ausheben kann, die dann nicht zu weit bis zur Front fahren müssen.



Finanzieren kann man sich das zunächst vor allem durch den Abschuss feindlicher Flieger. Diese werden direkt in der ersten Runde des Feindes aktiv und sollten anschließend schnellstens dezimiert werden.

Ziehen Sie dazu alle Flugeinheiten im Norden zusammen, am besten auch die im Südwesten Stationierten, die man alternativ auch direkt gen Südosten schicken kann, wenn man ein gutes halbes Dutzend Jäger im Norden zur Verfügung hat.

Da der Feind recht viel Flak zur Verfügung hat, wird man zunächst nur die feindlichen Jäger abwehren

können und müssen, sowie die Bomber einige ausgewählte, eingegrabene Ziele bombardieren lassen.

Die entscheidende Schlacht findet dann aber am Boden statt, wo die zusätzlichen Truppen auch noch koordiniert werden müssen. Rücken Sie dazu mit der kleinen Truppe im Westen direkt auf „Dmitriyev-Lgovskiy“ vor bzw. versuchen Sie dort die Verteidigung nördlich zu umgehen, um die Verteidiger dann mit Hilfe der Hauptstreitmacht schneller ausspielen zu können.

Weiter südlich gilt es zunächst nur die Truppen um „Rylsk“ zu sammeln und diese günstig gelegene Stadt zu halten sowie die Truppen südlich von „Prokhorovka“ zu sammeln und für den Flankenangriff auf die befestigten Stellungen östlich davon bereit zu machen.

Dort wird man mit den vorhandenen Einheiten nur sehr schwer vorankommen und sollte stets nur vorsichtig vorgehen, denn ohne weitere Unterstützung wird man hier einfach irgendwann stecken bleiben. Wichtig ist die feindlichen Linien zu durchbrechen und in Warteposition zu gehen um die nahe Zielstadt dann mit Verstärkungen (meist aus der Luft) angehen zu können.

Die ersten Runden wird es dann vor allem im Norden zu heftigeren Kämpfen kommen, wo man schnellstens in die Ebene hinter „Kromy“ vorrücken muss, da man dann von dort aus vier wichtige Ziele in Schlagweite hat.

Attackieren Sie hier mit den stärkeren Panzereinheiten die feindlichen Panzerkräfte und lassen Sie auch gleichzeitig direkt auf die erste Zielstadt am Don, „Maloarkhangelsk“, vorstoßen, wo man dringend Artillerie benötigt um die Verteidiger einigermaßen klein zu kriegen.

Sammeln Sie daher hier erst mal einige Einheiten vor den feindlichen Linien, greifen Sie jedoch noch nicht an. Stattdessen wartet man bis man mit Artillerie den Feind zermürben kann und bringt auch noch die Eroberer vom nördlichen „Novosil“ heran, die den Don überqueren und die Artillerie und Flak im Hinterland angreifen können (zumindest wenn keine feindlichen Panzerkräfte dies verhindern).

Während man der Festung „Maloarkhangelsk“ langsam zusetzt, gilt es vor allem mit den Panzerkräften weiter zu rücken, denn im Häuserkampf kann man diese eh nicht sonderlich gut gebrauchen. Rücken Sie daher mit einem größeren Panzerkorps auf das südwestlich von „Maloarkhangelsk“ gelegene „Kursk“, und mit einigen weiteren Einheiten auf den südlich von „Maloarkhangelsk“ gelegene „Airfield“ vor. Während man „Kursk“, zunächst nur blockiert, so dass dort keine weiteren Einheiten ausgehoben werden können und sich die Verteidiger gegebenenfalls in erfolglosen Gegenangriffen aufreiben, gilt es das „Airfield“ schnellstens zu erobern, damit man endlich ein Flugfeld in unmittelbarer Nähe zur Front und auch ein weiteres Missionsziel erfüllt hat.



Zusätzlich können die Eroberer von hier aus auch noch nach Norden vorstoßen und die Verteidiger von „Maloarkhangelsk“ in die Zange nehmen, da man hier nicht über irgendwelche Flüsse kommen muss.

Wichtig ist die Eroberung des Flugfeldes auch für den Kampf im Süden, denn nun sollte man einige Flieger abstellen um den Bereich um „Prokhorkovka“ aufzuklären und durch gezieltes Bombardement die Vernichtung einzelner, eingegrabener Einheiten durch die örtlichen Zusatztruppen zu ermöglichen. Da dies meist



nicht reicht, ist es empfehlenswert die Eroberer des Flugfeldes nach Süden hin ab zu kommandieren, damit auch dort die Zielstadt endlich effektiver angegangen werden kann.

Weiter nördlich gilt es dann nach einigen Runden Artilleriebeschuss endlich „Maloarkhangelsk“ zu erobern und die Artillerie vor die Tore von „Kursk“ zu verlagern. Die Verteidigung ist hier nicht sonderlich stark, aber wie üblich gut eingegraben, so dass man wieder etwas Artilleriebeschuss benötigt und dann mit Infanterie den Laden stürmt.

Die Panzer ziehen unterdessen mehrheitlich weiter gen Westen, wo der härteste Brocken, „Lgov“, liegt. Während man hier die Umgebung in einigen heftigen Panzerschlachten mal etwas aufklären muss, darf man gleichzeitig nicht vergessen die Verteidiger um „Rylsk“ zu verstärken, da hier meist eine enorme Sowjetarmee anrückt und die Infanterie trotz guter Stellungen dem massiven Artilleriebeschuss nicht lange standhält. Investieren Sie daher am besten selbst in etwas Artillerie und verlagern Sie einige Panzerkräfte von „Dmitriyev-Lgovskiy“ her hier nach Süden. Zusätzlich sind einige Bomber recht praktisch. Da man bei „Lgov“ wegen der Flak erst mal nur im Umland bombardieren kann, sollte man einfach einige Bomber abziehen und diese die feindliche Artillerie vor „Rylsk“ attackieren lassen.

Je nach Prestige kann man natürlich noch weitere Panzerkräfte ausheben oder abkommandieren, da man jedoch eine günstige Lage zur Verteidigung hat und man nach Eroberung eines anderen Zieles auch nicht mehr direkt eine Niederlage kassiert wenn „Rylsk“ erobert wird, sollte man hier nicht zu viel Aufwand betreiben. Erst wenn sonst alle Zielstädte nahezu erobert sind sollte man die Anstrengungen etwas intensivieren um nicht nur die Position halten zu können, sondern eben auch die Stadt selbst.

Bei den letzten beiden Zielen wird man dann meist keine zu großen Probleme mehr bekommen. Attackieren Sie bei „Lgov“ zunächst die Flak und lassen Sie die Verteidiger dann bombardieren bevor eventuell noch Artillerie und Infanterie anrückt um die Eroberung endgültig zu machen.

Bei „Prokhorkovka“ gilt es aus der Luft zunächst vor allem die Artillerie zu erledigen und dann die Verteidiger einzukesseln. Führen Sie dazu gegebenenfalls weitere Verstärkungen von Süden oder Norden heran.

Moscow 41

Dies ist quasi die etwas leichtere Variante der 43er Version dieses Szenarios. Die Karte sieht logischerweise genauso aus, nur die Zielstädte variieren minimal und die Aufstellung und Zusammensetzung der Sowjettruppen sieht etwas anders aus.

Insgesamt ist die Mission jedoch etwas leichter, da man im Süden schon etwas weiter im Feld steht und man trotz weiterhin nicht deutlich überlegener Panzerwaffe hier gegen die wenigen russischen Modelle etwas besser zurecht kommt.

An der Einheitenfront gilt es hier vor allem bei der Panzerwaffe wirklich nur die letzten und besten Modelle einzusetzen, damit man ganz gut mithalten kann. Wichtig ist weiterhin auch die Artillerie, von der man über mindestens drei Einheiten gebieten sollte. Mehr wären besser, da man damit die eingegrabenen Feinde besser „ausheben“ kann.

Bei den luftigen Einheiten sollte man auf drei bis vier Jäger, einige taktische Bomber und vor allem auch nach Möglichkeit mindestens zwei erfahrene Fallschirmjägereinheiten setzen.

Zu Beginn empfiehlt es sich die komplette Truppe am nördlichen Teil der Aufmarschgebietes abzusetzen, aber möglichst nur eine eher kleine Truppe nördlich des Flusses, da man dieses sonst umständlich und zeitraubend überqueren muss.

Postieren Sie die Einheiten dabei so, dass Sie im Norden die nahen Feinde mitsamt der Artillerie nordöstlich von „Smolensk“ und südöstlich die kleine Feindtruppe auf dem Hügel direkt mit etwas Artilleriefeuer beglücken und anschließend direkt im ersten Zug vernichten können.

Das Voranrücken der möglichst kompletten Kernarmee Richtung Osten, vorbei an „Safonovo“ muss möglichst schnell erfolgen, da man sonst einfach zu viel Zeit verliert.

Zeit ist generell auch ein wichtiges Stichwort, auch wenn der Faktor nicht ganz so knapp ist wie in der 43-er Variante, denn wenn man direkt zu Beginn von einer Schlechtwetterperiode erwischt wird, kann es schon einmal sehr knapp werden. Zwar wird man sich mit diesem Zufallsereignis quasi mehr oder weniger sicher irgendwann auseinander setzen müssen, doch wenn dies später geschieht, kann man die Zeit nutzen um beschädigte Einheiten zu versorgen etc. und verliert dadurch nicht ganz soviel Zeit. Trifft man folglich direkt auf das schlechte Wetter, sollte man am besten nochmal von vorn beginnen und auf etwas mehr Zufallsglück hoffen.

Zurück zur Aufstellung. Während man bei den Bodentruppen sonst nichts weiter beachten muss, empfiehlt es sich die Luftwaffe etwas aufzuteilen. Die Jäger bleiben in der Mitte und geben der Kernarmee beim Vormarsch Deckung, während ein taktischer Bomber nach Norden fliegt um dort die vorhandene Truppen etwas zu unterstützen, so dass diese leichter die nahen Feinde überwinden und auf „Nelidova“ vorstoßen können.

Die restlichen Bomber fliegen gen Süden, wo es etwas weniger Flak gibt, so dass man dort jeweils gefährliche Ziele attackieren kann.



Die Fallschirmjäger düsen zuletzt noch im Norden Richtung Osten, erobern bei einem kurzen Zwischenstopp „Kalinin“ (etwas Unterstützung durch einen eskortierenden Jägerverband ist hier nicht schlecht) und machen sich dann auf nach „Moscow“, wo man auch hier das nahe Flugfeld mitsamt der Stadt erobert. Hat man noch einige Einheitslots frei oder soviel Geld, das man sogar in Zusatzeinheiten investieren will, so wird man hier dann noch etwas Artillerie ausheben können, die dann direkt auf „Moscow“ ausgerichtet werden kann.



Ansonsten gilt es die Stadt zu

belagern, so dass dort keine neuen Einheiten ausgehoben werden können, und eventuell einen Flughafen zu erobern. Wirklich siegreich kann man jedoch mit wenigen Infanterieeinheiten allein nicht sein, so dass man die Stellung halten sollte bis man an den anderen Front weit genug vorgestoßen ist um einige Truppen ab zu stellen bzw. ein oder zwei Bomber entsenden kann.

Am Boden gilt es dann im Norden mit der Kernarmee über die Straße Richtung Nordosten vor zu rücken und die recht massive Verteidigung um „Vyazma“ ins Visier zu nehmen. Postieren Sie dazu langsam die Einheiten, so dass die Infanterie die Gräben stürmen kann wenn die Artillerie dies etwas geschwächt hat und achten sie gleichzeitig auf eventuell ausbrechende und angreifende Feinde aus dem Süden, denn die dortigen Linien, die man einfach umgeht, bleiben hier nicht ganz so passiv und greifen Ihre Armee oder mitunter sogar „Smolensk“ im Westen an!

Während man im Norden mit der Festung „Vyazma“ beschäftigt ist, wird man im Süden schon deutlich mehr Fortschritte machen können. Sammeln Sie dort zunächst die im Westen postierten Einheiten zusammen und lassen Sie diese über die Straße auf „Karachev“ vorrücken. Hierbei gilt es dann einige feindliche Infanterieeinheiten zu zerschlagen und eventuell auch das Flugfeld mitsamt der Stadt im Südwesten zu sichern.

Die kleine Armee zwischen „Karachev“ und „Orel“ spielt zunächst jedoch noch eine größere Rolle. Erobern Sie hier direkt in der ersten Runde „Orel“ und umzingeln Sie langsam „Karachev“.

Problematisch sind lediglich die feindlichen Panzer, die teils etwas zu aufdringlich werden, weshalb man nach Möglichkeit alsbald mit einem taktischen Bomber zuschlagen sollte um schneller die Oberhand zu bekommen. Vernichten Sie daher schnellstmöglich auch die Flak und die Artillerie bei der Zielstadt, so dass man diese direkt attackieren kann. Während man dann die Reste langsam mit den von Westen her nachrückenden Einheiten wegputzen kann, wird man auch schon direkt gen Osten marschieren müssen. Entsenden sie dazu direkt einige Infanterie-Einheiten und erobern Sie „Mtsensk“, das zwar keine große Bedeutung hat, aber quasi auf dem Weg liegt. Sammeln Sie nachfolgend alle Einheiten vor „Tula“, wo das mehr oder weniger letzte Gefecht im Süden erfolgt, was jedoch meist doch noch etwas dauert, da das Nachrücken aller Einheiten doch etwas Zeit braucht.

In dieser Zeit wird man dann im Norden langsam „Vyazma“ sichern können. Gute Infanterieeinheiten sollten hier nach etwas Artilleriebeschuss keine zu großen Probleme haben, so dass weitere Kräfte den Verteidigungswall im nördlichen Bereich durchbrechen können und so den Weg nach „Rzhev“ ebnen.

Hier trifft man nochmal auf eine größere feindliche Truppensammlung, die man jedoch etwas leichter erledigen kann, da der Feind hier kaum noch über Luftverteidigung verfügt. Nehmen Sie die Stadt daher von Norden (Eroberer von „Nelidova“) und Süden her in die Zange. Durch die relativ offene Fläche vor dem Ziel werden hier die Panzerkräfte effektiv zum Zug kommen können, aber auch einige Runden benötigen um sich durch die feindlichen Massen zu „schlagen“.

Entsenden Sie daher schon wieder einige Einheiten weiter gen Osten, wo man „Mozhaysk“ belagert, das kaum verteidigt wird und daher nach etwas Artilleriebeschuss schnell fällt.

Es gilt nachfolgend nun im Norden die Truppen weitgehend Richtung „Obninsk“ zusammen zu ziehen, da dort der letzte größere Hort des Widerstands liegt und durch die idyllische Lage im Wald auch noch recht gut verteidigt werden kann. Zusätzlich kann man hier noch einige Einheiten weiter gen Osten rollen lassen um dort die Angreifer von „Moscow“ zu unterstützen.

Während man dann die Einheiten um „Obninsk“ zusammenzieht, hier eventuell einige Luftschläge startet, feindliche Truppenbewegungen in Ihrem Rücken beobachtet und gegebenenfalls mit schnellen oder langsamen, und daher zurück gelassenen, Einheiten unterbindet, wird man im Süden nach der Eroberung von „Tula“ (relativ leicht, da die Verteidigung durch eine Flankenbewegung und Luftangriffe gut zu erledigen ist) die dortige Truppe aufspalten müssen.

Lassen Sie einige schnelle Einheiten über die Straße östlich auf „Moscow“ vorstoßen und den Rest dann Richtung Nordwesten auf „Kaluga“. Das größte Hindernis ist dabei vor allem die Überquerung des Flusses. Bringen Sie daher unbedingt dahinter erst mal etwas Artillerie in Position und setzen Sie erst dann über. Anschließend hat man jedoch recht leichtes Spiel, da man die gut eingegrabenen Truppen im Westen der Stadt umgeht, die man sonst entweder mit Unterstützungsfeuer oder Pionieren knacken müsste.

Die Sicherung des Ziels stellt dann kein großes Problem mehr dar, man muss nur darauf achten, das feindliche Gegenangriffe ins Leere laufen. Zusätzlich sollte man noch einige Einheiten weiter nach Norden senden um dort den finalen Angriff auf „Obninsk“ zu unterstützen, der dann wirklich kein Problem sein sollte.

Da der Widerstand hier insgesamt doch deutlich geringer ist, sollte eine Eroberung aller Ziele mindestens zehn Runden vor Ende gut möglich sein. Mal wieder Blitzkrieg in Perfektion.

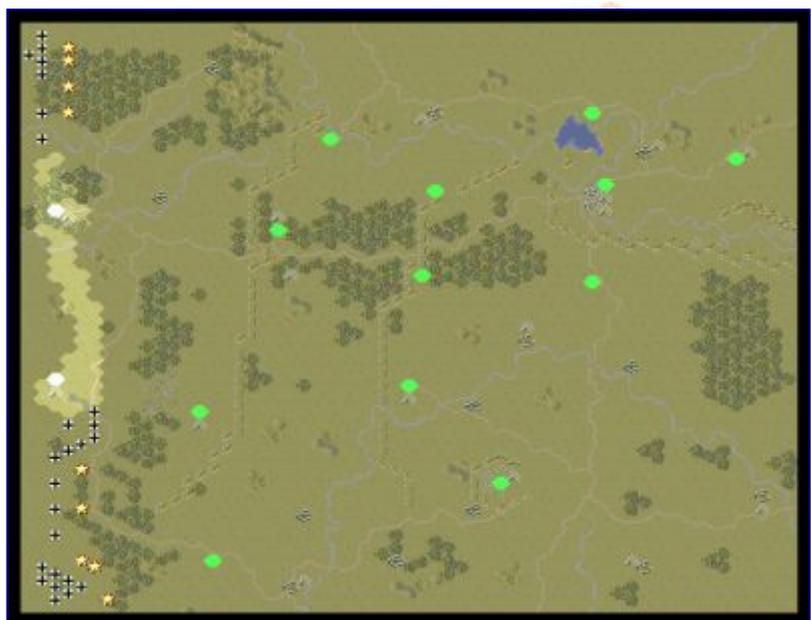
Moscow 42

Dieses Szenario ähnelt dem „41er-Jahrgang“ wirklich sehr stark, weshalb ich mich hier absolut kurz halten werde und auf die Beschreibung zur früheren Version verweise, die hier größtenteils stimmig ist!

Die markantesten Unterschiede sind die etwas vermehrten Zielstädte, was vor allem einige Ziele rund um „Moscow“ betrifft, weshalb man hier unbedingt mit Fallschirmjägern dorthin fliegen und aktiv werden muss.

Mindestens zwei erfahrene Einheiten sind zu empfehlen!

Ansonsten gibt es bei den Einheiten keine großen Überraschungen seit der letzten Schlacht.



Panzer IVF2 und Tiger bilden das Rückgrat der Panzertruppe und können dem Feind bei entsprechender Erfahrung schnell vernichtende Verluste zufügen. In Kombination mit der Luftwaffe sollte man hier relativ leichtes Spiel haben, da die feindlichen Befestigungen auch noch kaum nennenswert sind, so dass vor allem der schnelle Vormarsch als größte Herausforderung gesehen werden kann.

Die Kernarmee nimmt dabei den bekannten Weg über den nördlichen Teil und wird sehr schnell die beiden ersten Ziele („Vyazma“ und „Rzev“) belagern können, da der Verteidigungsring um das erstere Ziel noch quasi unbesetzt ist, so dass man hier problemlos die Befestigungen überwinden kann und auch quasi nicht von Einheiten um „Safonovo“ belästigt wird.

Durch den schnellen Durchbruch hier wird man dann quasi unterbrechungsfrei auf die weiter hinten gelegenen Zielstädte vor „Moscow“ vorstoßen können und auch einige Einheiten (Artillerie und Pioniere) nach „Moscow“ entsenden können um die dortigen Angriffe durch Luftwaffe und Fallschirmjäger zu unterstützen.

Im Süden erinnert der Kampf eher etwas an die 43-Variante, da man noch ganz im Westen startet. Bringen Sie hier gegebenenfalls ein oder zwei erfahrene Panzer oder Flieger der Kernarmee zum Einsatz um die Zusatztruppen mit etwas „Klasse“ aufzuwerten.

Die Sicherung der vier Zielstädte im Süden sollte dabei kein großes Problem sein, denn diese Truppen müssen hier nicht noch auf „Moscow“ vorstoßen, dafür jedoch unbedingt auch „Kirov“ sichern und anschließend den Bereich darum säubern, da hier ansonsten die umgangerenen Einheiten aus dem nahen Wald gegen eine Ihrer Städte vorstoßen und eine kleine Armee in Ihrem Rücken ausgehoben werden kann!

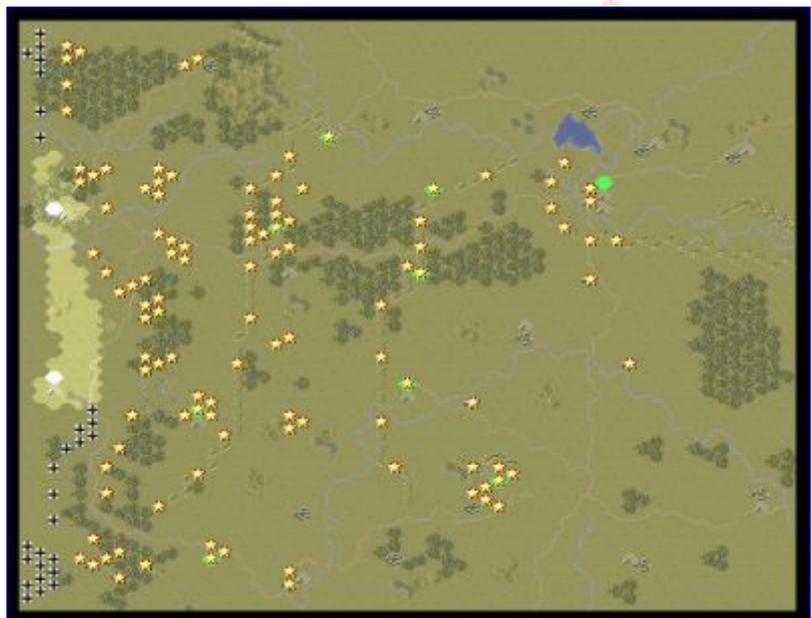
Im Norden sind die Zusatztruppen weitgehend irrelevant, wichtiger ist vielmehr das sichere und schnelle Durchkommen der Fallschirmjäger, die nur bei Auftankbedarf des Geleitschutzes „Kalinin“ erobern sollten, da an sonst schon kurz dahinter eine der Zielstädte zu finden ist.

Während die Kernarmee die zentralen Ziele sichert, muss man hier jedoch auch noch direkt einige Einheiten gegen das neue Ziel südlich von „Moscow“ senden. Da der Feind später jedoch im wesentlichen nur noch Infanterie und einige Geschütze zur Verteidigung aufbietet, kann man hier schon mit wenigen Eliteeinheiten den Fall abschließen.

Moscow 43

Eine fiese Mission, denn einen „Major Victory“ zu erringen ist eine eigentlich unmögliche Aufgabe. Man muss nicht nur das schwer befestigte „Moscow“, sondern auch alle anderen Ziele, die quer über die große Karte verstreut sind, deutlich vor Ablauf der eh nur begrenzten Zeit erobern (etwa 6 Runden scheinbar).

Aufgrund der Weite des Landes ist dies selbst mit motorisierten Truppen nur gerade so zu schaffen, da man den Hauptteil der Zeit mit dem Vorrücken verbringen wird und der Kampf gegen die mitunter sehr massiven feindlichen Linien auf jeden Fall absolut aussichtslos ist.



Um hier folglich mindestens einen „Minor Victory“ zu erreichen gilt es mit einer möglichst mobilen Kernarmee durch die feindlichen Linien in bester Blitzkriegsmanier vor zu rücken, sich nur der Zielstädte zu widmen und einfach zu hoffen, dass die Sowjets keine Ihrer Städte im rückwärtigen Raum angreifen und das Wetter einigermaßen mitspielt damit die Luftwaffe den Weg ebnen kann.

Trotz rund einem Dutzend Anläufe, inklusive maximalem Absenken des Schwierigkeitsgrades und erneutem Absolvieren der vorherigen Schlachten zur Verbesserung der Kernarmee, habe ich es nicht geschafft einen „Major Victory“ zu erreichen bzw. selbiger wurde scheinbar einfach nicht angezeigt, da sich bei einem Erfolg bis zu etwa sechs Runden vor dem spätestmöglichen Ende das Briefing für die nächste Mission doch durchaus ändert bzw. man keine Auswahl mehr bekommt, da die Sowjetunion scheinbar dann doch geschlagen wurde.

Achten Sie daher vor allem darauf ob die SU als geschlagen deklariert wird und ob man die Auswahl hat, wo man weiter kämpfen will.

Geht es direkt zum „D-Day“ nach Frankreich wird man trotz einem angezeigten „Minor Victory“ in Wahrheit wohl doch eher einen „Major Victory“ erzielt haben. Scheinbar nur ein Bug, wenn auch ein reichlich verwirrender!

Zur Schlacht:

Rüsten Sie nach Möglichkeit alle noch nicht motorisierten Einheiten mit Untersätzen aus und führen Sie nötige Aufrüstungen vor allem bei der Panzertruppe durch, wobei man auch hier auf die Geschwindigkeit achten sollte.

Anschließend stellt man die komplette Kernarmee im zentralen Feld der Länge nach so auf, dass man direkt in der ersten Runde die feindlichen Linien östlich davon attackieren kann.

Dies wird aber nicht auf der gesamten Fläche geschehen, denn das kostet zu viel Zeit. Stattdessen gilt es die Feinde jeweils an den

Rändern ihrer Stellungen zu attackieren, so dass man den Weg zum Vormarsch frei bekommt und gleichzeitig möglichst viele der feindlichen Flak aus dem Weg räumen kann und so den eigenen Fliegern mehr Raum zum Agieren verschafft.

Zuvor aber noch ein Wort zu der Luftwaffe. Stellen Sie die Jäger zunächst dazu ab über Ihrer Kernarmee „Wache“ zu fliegen um die feindlichen Flieger nicht direkt heran kommen zu lassen, da die eigene Flak nicht ganz mit dem schnellen Tempo mithalten können. Postieren Sie die Jäger dazu möglichst bei größeren Truppenverbänden, so dass ein Jäger bis zu sieben Felder abdecken kann.

Die Bomber gilt es unterdessen noch etwas von der Hauptfront entfernt zu halten und jeweils in die nordwestliche oder südwestliche Kartenecke zu senden, wo die Zusatztruppen zu unterstützen sind. Gerade im Norden hat man durch das schwierige Gelände auch dringend Hilfe nötig.

Lassen Sie dort dazu zunächst die Bomber den Feind schwächen und greifen Sie erst dann bei guten Aussichten an, wobei man auch hier möglichst schnell versuchen sollte die hindernden Feinde aus dem Weg zu bekommen um schnellstens Richtung Osten vorstoßen zu können.

Bei „Smolensk“ wird man dabei jedoch aufgrund der feindlichen Flak nicht wirklich aus der Luft her aktiv werden können.



Kaufen Sie hier am besten nur eine Einheit um die Stadt zu halten bis die Kernarmee einige Kräfte entsenden kann um den gefährlichen Block aus Artillerie, Infanterie und Flak zu sprengen. Im Süden kann die Luftwaffe zunächst die Verteidiger bei „Bryansk“ etwas dezimieren, was den Sturm dann recht schnell zum Erfolg kommen lassen sollte.

Kümmern Sie sich hier mit den Panzern um die feindlichen Panzerkräfte hinter der Stadt und lassen Sie Artillerie, Luftwaffe und Infanterie die feindlichen „weichen“ Ziele erledigen und die Stadt erobern. Gleichzeitig zieht man die weiteren „Zusatztruppen“ hier im Süden zusammen und lässt diese dann direkt gen Osten auf „Karachev“ vorstoßen, was auch insgesamt kein Problem sein sollte, da die recht erfahrenen Panzer auch mit den stärkeren russischen Modellen recht gut zurechtkommen sollten und die russische Infanterie teils wirklich nur ein Hindernis und keine Gefahr ist!

Folglich sollte „Karachew“ recht schnell fallen, so dass die „Südararmee“ insgesamt recht schnell weiter nach Osten vorstoßen kann, wo erst um „Tula“ der Widerstand wieder stärker wird.

Im Norden dürfte man ebenfalls nach Überwindung der feindlichen Truppen im Waldgebiet recht problemlos zumindest bis nach „Nelidova“ vorstoßen können. Dort gilt es kurz aufzutanken und sich dann durch das Gebirge ebenfalls direkt weiter Richtung Osten vorzustößen und dort baldmöglichst „Kalinin“ zu sichern, damit man direkt erste Angriffe auf „Moscow“ wagen kann.

Essentiell ist jedoch der zentrale Kampf der Kernarmee. Nach der ersten, eigenen Angriffsrunde, die Ihre Armee am besten in zwei größere Teile spaltet, gilt es die feindlichen Gegenmaßnahmen, wobei vor allem Artillerie und Luftwaffe recht ärgerlich sein können.

Tun Sie daher Ihr Bestes um sowohl die feindliche Luftwaffe als auch Artillerie direkt möglichst in Schach zu halten oder zu dezimieren.

Die eigenen Truppen sind zwar weiterhin leicht überlegen (vor allem die Panzerwaffe), doch man darf sich auf keinen langwierigen Kampf mit den „Sowjets im Wald“ einlassen.

Rücken Sie daher mit der ersten Truppe nördlich am Waldgebiet vorbei direkt auf die starken Befestigungen auf „Vyazma“ zu und zerschlagen Sie vor den feindlichen Linien die angreifenden Sowjetpanzer. Einige schnellere Einheiten werden dabei über die „Dnieper“ gesendet um die feindlichen Truppen nahe „Smolensk“ zu dezimieren, so dass man dort keine Gegenangriffe befürchten muss. „Safonovo“ gilt es hingegen zu ignorieren.

Die südlichere Truppe attackiert beim Sumpf östlich von „Roslavl“ die feindlichen Einheiten um den Sumpf meiden zu können und dann direkt die „Festung Kirov“ von zwei Seiten her attackieren zu können. Lassen Sie dazu zuerst Artillerie und Flak des Gegners angreifen um dann per Luftwaffe das Gefecht entscheiden zu können.

Hat man die Stadt erst mal gesichert kann man direkt über die feindlichen Linien weiter Richtung Osten vorstoßen und die sich zerstreuen und abziehenden Feinde noch nieder jagen.

Weiter nördlich wird man meist etwas stärkeren Widerstand zu brechen haben. Da die Verteidiger um „Vyazma“ schwer eingegraben und gut aufgestellt sind, muss man die feindlichen Linien zunächst am besten nördlich und südlich durchbrechen und dann zunächst per Artillerie versuchen die feindliche Flak und Artillerie zu dezimieren, damit die eigenen Truppen noch einigermaßen angreifen können bzw. die Luftwaffe ins Spiel kommen kann, wozu man dann auch recht gut den Flughafen direkt südlich der Stadt nutzen kann.

Bis man diese harte Nuss jedoch geknackt haben wird, sollte man gleichzeitig schon einige Panzer im Norden auf „Rzhev“ vorstoßen lassen, wo man mit etwas Luftunterstützung die feindlichen Panzerkräfte dezimiert und dann mit einer Infanterieeinheit, die am nördlichen Kartenrand Richtung Osten vorgerückt ist, die Stadt sichert.

Zusätzlich wird man hier im Norden nach der Eroberung von „Kalinin“ einige Panzerkräfte entlang der Straße über „Kimry“ und „Zagorsk“ bis zu den Toren „Moscow“ vorstoßen lassen können.

Unterstützend kann man natürlich auch Fallschirmjäger beim Flugfeld hinter „Moscow“ absetzen, da die feindliche Luftwaffe inzwischen meist vernichtend geschlagen sein sollte!

Da die feindliche Kapitale nur eher mäßig verteidigt ist, wird man durch die Eroberung der nahen Städte die Möglichkeit bekommen eigene Einheiten vor Ort auszuheben und damit anzugreifen, was zwar nicht optimal ist, aber mit Hilfe der Luftwaffe eigentlich ganz gut klappen kann! Zusätzlich wird man mit den normalen Truppen auch kaum rechtzeitig hier sein um wirklich noch einen „Major Victory“ erzielen zu können, so dass dies eigentlich auch die einzige Möglichkeit ist, wenn man denn zumindest versuchen will die „Sowjets“ hier zu bezwingen...



Entscheidend ist weiterhin aber noch die Sicherung aller anderen Zielstädte.

„Vyazma“ und „Rzhev“ sollten mit Hilfe der Luftwaffe nach einigen Runden geknackt werden können, so dass man einzelne Einheiten hier schon abziehen und weiter nach Osten vorstoßen lassen können.

Weiter südlich hat man dagegen weniger Probleme. Von „Kirov“ aus geht es recht ungehindert bis zu den beiden Zielstädten „Kaluga“, das kaum verteidigt wird, und „Obninsk“, wo sich der Feind dann jedoch mal wieder gut eingegraben hat. Lassen Sie daher primär letzteres Ziel von den Bodentruppen ansteuern und die Luftwaffe stattdessen „Kaluga“ weichklopfen bis dort wenige Bodentruppen zur Übernahme ausreichen.

„Obninsk“ gilt es stattdessen durch Artillerie zu schwächen, so dass man die Stadt auch trotz der feindlichen Artillerie einfach erobern kann und die vielen Feinde nicht unbedingt vernichten muss. Die Sicherung der Zielstadt sollte ausreichend sein.

Weiter nördlich „Mozhaysk“, daß Ihre Flieger auf dem Weg nach „Moscow“ stets bombardieren sollten, damit man auch dort mit nur wenigen Bodentruppen die Sache klären kann.

Im Süden verbleibt nur „Tula“. Fahren Sie Ihre Truppen auf und lassen Sie zunächst Artillerie und Flak beim Flughafen attackieren, wodurch dann auch die eigene Luftwaffe etwas zur Eroberung der Stadt beitragen kann, denn die Verteidiger sind auch hier wieder schwer eingegraben und im direkten Angriff nicht zu bezwingen, so dass man längere Runden Artillerie- und Luftangriffe bräuchte um alle Feinde zu erledigen. Konzentrieren Sie sich daher zunächst auf die Stadt selbst und lassen Sie die sonstigen Verteidiger erst mal außen vor, so daß diese dann Gegenangriffe starten werden und sich dabei dann deutlich schneller eine blutige Nase holen werden.

Ist die Stadt erst mal gesichert, kann man bei ausreichend Zeit noch einige schnelle Einheiten Richtung „Moscow“ senden um dort die Verteidiger noch etwas unter Druck setzen zu können. Der Hauptangriff sollte dort aber von den nahen Städten im Hinterland, die man sich daher schnell sichern muss, und aus der Luft kommen, weshalb man über „Moscow“ möglichst viele Lufteinheiten zusammen ziehen sollte...

Poland

Gleich bei der ersten Mission sollte man unbedingt einen "Major Victory" anvisieren, sonst kommt man kaum noch auf einen grünen Zweig, da es später natürlich keinesfalls mehr leichter wird! Teilen Sie daher Ihre Truppen in zwei Armeen auf und rücken Sie direkt und ausschließlich gegen die beiden Zielstädte vor.

Die nördliche Armee sollte aus den beiden schwereren Panzerverbänden, etwas Infanterie und der Artillerie bestehen und sofort die feindliche Kavallerie attackieren, die man mit etwas Glück direkt vernichten kann.

Gleichzeitig rückt man auf die Stadt „Kalisz“ vor, die man zwar eigentlich nicht erobern muss, die aber quasi als Hindernis ausgeräumt gilt!

Attackieren Sie dazu zunächst unbedingt die Artillerie und beschießen Sie mit der eigenen Artillerie die Infanterie in der Stadt und greifen Sie dann erst mit eigener Infanterie an.

Die Panzer jagen auf dem offenen Feld die feindliche Artillerie, Panzer und Kavallerie und rücken möglichst schnell Richtung Nordosten, auf „Kunto“, vor, wo die Polen dann stärkeren Widerstand leisten und neue Truppen ausheben.

Die zweite Armee wird aufgrund des Flusses nur etwas langsamer vorankommen. Verstärken Sie sie nach der Eroberung von Kalisz mit einem Pioniertrupp, der gegen die feindliche Infanterie in der Zielstadt sehr effektiv ist.

Meist wird man vorher jedoch auch noch eine feindliche Artillerie-Einheit attackieren müssen, was aufgrund des Waldes etwas dauert. Stürmen Sie daher erst los, wenn alle Truppen in Angriffsreichweite sind, denn die Verteidiger können auch ordentlich zurückschlagen!

Da man nur „Lodz“ erobern muss ist das nach der Vernichtung der Artillerie dann meist auch kein großes Problem mehr.

Im Norden verjagt man feindliche Panzer und Kavallerie mit den eigenen Panzern und blockiert „Kutno“ mit der Infanterie, damit dort nicht zu viele Feindeinheiten ausgehoben werden.

Attackieren Sie dann mit der Artillerie das Geschütz in der Stadt und stürmen Sie dann mit der Infanterie, die das ganze meist schnell und effizient erledigt, so dass man mit etwas Übung und Glück einen „Major Victory“ davonträgt und dann für die nächste Mission eine paar zusätzliche Einheiten bekommen soll, die sich jedoch als etwa 200 Prestigepunkte herausstellen.



Stalingrad

Eine eigentlich recht einfache Aufgabe, bei der man nur zu Beginn etwas rackern muss ansonsten aber auch hier relativ sorglos einen „Major Victory“ einfahren und die eigene Armee in den letzten Runden meist noch gut aufrüsten kann.

Bei den Einheiten gibt es insgesamt nicht viel Neues. Der Panzer IVF2 stellt weiterhin das beste Modell in Ihren Reihen dar und wird daher das Rückgrat bleiben.

Bei der Einheitenaufstellung gilt es dann die Truppe weitgehend in zwei kleinere Armeen zu teilen. Eine kleinere Gruppe wird im Norden rund um „Valuiki“ aufgestellt, wo der Feind eine recht große Armee versammelt hat, die jedoch hauptsächlich auch nur aus Luftverteidigungseinheiten besteht

und daher nach der Vernichtung einiger Panzer relativ einfach zu erledigen ist.

Stellen Sie hier etwas Artillerie, Infanterie und einige wenige, aber sehr erfahrene Panzereinheiten auf.

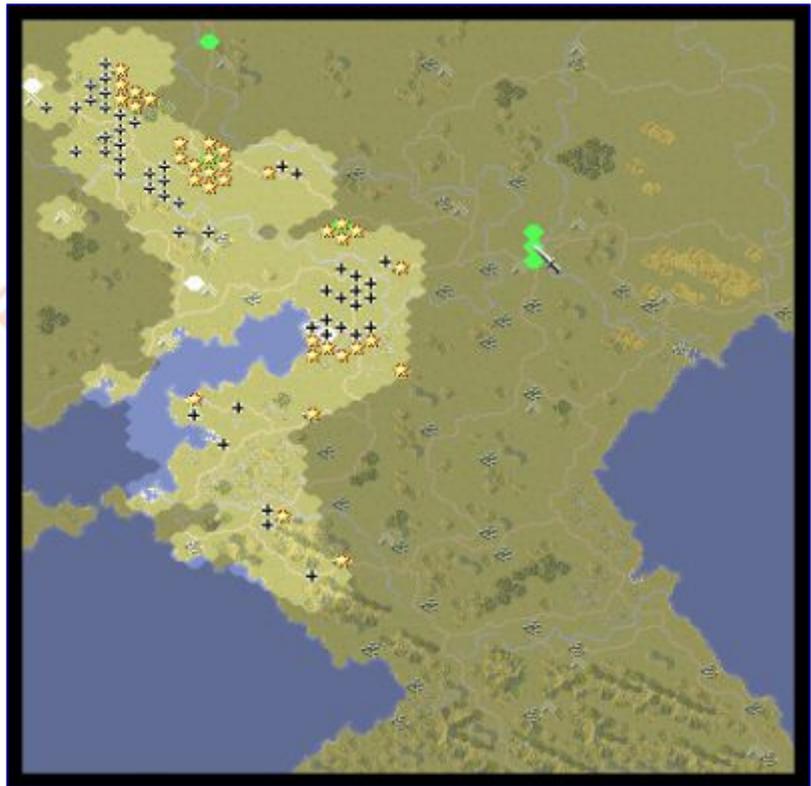
Der komplette Rest wird weiter südöstlich aufgestellt, wobei hier die Artillerie nach vorne sollte, damit man direkt in die feindlichen Linien einbrechen kann.

Die Luftwaffe ist wie üblich sehr wichtig, muss jedoch zunächst noch etwas zurück gehalten werden, denn hier wird man in den ersten Runden einige massive Luftangriffe des Feindes abwehren müssen. Wichtig ist daher jedem Bomber mindestens einen Jäger zur Seite zu stellen bzw. die Bomber nur in Verbänden mit Geleitschutz operieren zu lassen und zusätzlich die Bodentruppen durch geschickt platzierte Flak möglichst gut zu schützen.

Zusätzlich sollte man ein oder zwei Jäger gen Süden entsenden, wo die kleine „Zusatztruppe“ komplett ohne Jägerschutz auskommen muss, aber auch direkt von Feinden bedroht wird. Zwar wird diese Armee nicht wirklich zum Sieg beitragen können, doch mit ihr kann man den südlichen Teil des Gebiets sehr gut aufmischen und so nicht nur Prestige durch die Eroberung diverser Städte sammeln, sondern den Feind hier auch generell binden, wodurch er keine Verstärkungen nach Norden entsenden und man einfacher bis Stalingrad vorstoßen kann.

Zu Beginn des Kampfes gilt es dann im Norden erst mal weitgehend passiv zu bleiben und nur herankommende Feinde abzuschießen. Lassen Sie dazu Ihre Artillerie möglichst auf feindliche Artillerie einwirken oder direkt „Valuiki“ beschießen. Die Panzer sollten sich dabei vornehmlich den feindlichen Modellen annehmen, da man aufgrund der zahlreichen Flugabwehrgeschütze hier erst mal ohne Luftunterstützung operieren muss.

Einige sehr erfahrene und gut ausgerüstete Einheiten können hier jedoch auch direkt in die feindlichen Linien einbrechen und dort schwächere Ziele attackieren. Insgesamt sollte man jedoch eher passiv bleiben und zunächst möglichst viele Feindeinheiten vernichten ohne dabei selbst größere Verluste hinnehmen zu müssen.



Kann man zu Beginn auf die beiden Städte vorstoßen, was dank massivem Artillerieeinsatz kein zu großes Problem sein sollte, ist die Sache schon fast überstanden, da man ab nun den Feind in der Defensive halten kann!

Weiter südlich gilt es unterdessen auf der Linie zwischen „Novocherkassk“ und „Valuiki“ gegen die gesamte feindliche Front vorzugehen. Etwas schwierig wird das jedoch durch die recht gute Aufstellung des Feindes, bei der Artillerie und Flak hinter den Linien stehen und so ein frontales Anrennen nicht sonderlich effektiv ist.

Lassen Sie daher die Artillerie in den vorderen Linien entweder die feindliche Artillerie oder die Flak auseinander nehmen. Geht man gegen Letztere vor, wird man dann aus der Luft den Angriff gegen die Artillerie führen müssen, was dann insgesamt vielleicht nicht ganz so optimal ist.

Wichtig ist aber auf jeden Fall den Angriff in einzelnen Angriffskeilen zu koordinieren, so dass man die vordersten Linien an einigen Stellen durchbrechen und die Einheiten dahinter attackieren kann. Gegen „Novocherkassk“ wird man dabei zunächst eher nur indirekt vorgehen können, da dort hinter der Stadt noch einige Feinde lauern. Versuchen Sie daher die Verteidiger in der ersten Runde zu umzingeln und achten Sie dabei auf die Luftverteidigung gegen die Angreifer aus dem nahen „Rostov“.

Die Stellungen um „Voroshilovgrad“ wird man dabei mitunter sogar in der ersten Runde knacken können, so dass man den Feind direkt zum nahen Fluss treibt und innerhalb der nächsten ein oder zwei Runden vollkommen zerreiben kann.

Sofern man im Norden noch etwas Probleme mit dem Überwinden der feindlichen Armee hat, gilt es diese Truppe zu unterstützen. Rücken Sie dazu am besten mit den gesamten Zusatzeinheiten südlich der „Donets“ nach Norden sobald die Feinde in Reichweite erledigt sind und attackieren Sie „Valuiki“ bzw. die feindlichen Truppen darum. Sofern keine Flak in Reichweite ist kann man hier dann später auch Bomber zum Einsatz bringen und einzelne Ziele attackieren lassen.

Drängen Sie den Feind dann auf der ganzen Ebene in Richtung des „Dons“ zurück und belagern Sie dabei zunächst „Rossosh“, das nur eher schwach verteidigt wird, dessen direkte Verteidiger jedoch mit ordentlich Artilleriefeuer erst etwas geschwächt werden müssen.

Weiter nördlich blockiert man dann zunächst den Übergang in Richtung „Voronezh“, wo der Feind noch einmal heftigeren Widerstand leisten wird, so daß man hier einige gute Truppen zum Sturm zusammenziehen muss.

Unterdessen rückt man weiter südlich direkt auf „Rostov“ vor, das zwar von einigen Truppen verteidigt wird, das man jedoch nach etwas Artilleriebeschuss mit Pionieren recht einfach stürmen kann. Da man dazu natürlich nicht alle Truppen braucht rückt ein Teil direkt weiter gen Osten, wo man hinter der „Donets“ „Konstantinovsk“ sichern und dann erst mal auf „Millerovo“ vorstoßen kann. Das wird auch nur eher schwach verteidigt, so dass man mit etwas Artilleriefeuer oder einigen Bombardements schnell die gesamte Verteidigung erledigen kann und nur noch auf den Sturm durch Infanterie warten muss.

Die Truppen, die sich zwischenzeitlich „Rostov“ angenommen hatten überqueren dort dann den „Don“ und stoßen anschließend Richtung Osten vor, wo man einige kleinere Städte (vor allem „Jutovo“) südlich von „Stalingrad“ sichern muss um dieses dann ohne störenden Fluss belagern zu können.

Weiter südlich agiert dann auch noch die kleine „Zusatztruppe“, die nach der Eroberung des Nadelöhrs „Temyryk“ bevorzugt gegen Städte auf dieser Ebene vorgehen sollte und ebenfalls Richtung Osten vorstößt um die dortigen Linien dann etwas zu entlasten. Ansonsten bleibt die „Südfront“ aber nur ein kleiner Nebenschauplatz, in den man nicht all zu viel Zeit und Prestige investieren sollte.

Die finalen Kämpfe finden dann üblicherweise bei „Voronezh“ und „Stalingrad“ statt, sind jedoch keine zu großen Herausforderungen.

Bei „Voronezh“ gilt es zunächst hinter dem „Don“ zu bleiben und einzelne feindliche Ziele per Artillerie zu schwächen. Gefährlich sind vor allem einige feindliche Panzer, denen man mit Artillerie jedoch kaum bei kommt. Lassen Sie daher entweder eine starke Panzereinheit vorstoßen, die von der Artillerie gedeckt wird, so dass Gegenangriffe erschwert werden, versuchen Sie es mit Luftangriffen, wobei man hier zuerst etwas Aufklären muss, damit die feindliche Flak dem nicht vorschnell ein Ende setzt, oder setzen Sie weiter südlich einige Einheiten über den „Don“



über, die dann die Stadt von Osten her angreifen und die Verteidiger so in die Zange nehmen. Bei „Stalingrad“ sammelt man zunächst seine Truppen am „Don“ und versucht einzelne Panzer anzulocken und dann abzuschießen oder aus der Luft zu vernichten. Dank dem bald verfügbaren Tiger I sollte dies dann mit erfahrenen, neu ausgerüsteten Einheiten auch gegen die stärksten feindlichen Modelle kein großes Problem mehr sein. Gleichzeitig rücken die Truppen im Süden heran und attackieren einzelne Feindeinheiten, sofern diese nicht von Artillerie gedeckt werden, setzen über den Fluss über um die, hinter Stalingrad postierte, Flak- und Artillerie-Waffe zu attackieren oder man nutzt einfach Artillerie um jene Ziele zu attackieren. Nach Vernichtung der Flak kann man dann auch die Luftwaffe heranziehen und durch ein massives Bombardement recht schnell jeglichen Widerstand brechen.

Warsaw (Major)

Stellen Sie die Truppen so auf, dass man erneut etwa zwei Armeen hat, die zwar zunächst auf das gleiche Ziel vorrücken, sich dort dann aber kurz trennen. An neuen Einheiten sollte man sich eine weitere Artillerie und ein oder zwei Jäger gönnen.

Zuerst gilt es dabei dann „Tomaszow“ in der ersten Runde zu übernehmen, damit man von dort keine feindlichen Aktionen befürchten muss. Gleichzeitig rückt man Richtung Warschau vor und erledigt die ersten vereinzelt Feinde. Die veralteten feindlichen Jäger werden von den eigenen Kräften schnell aus der Luft gepustet, so dass man nachfolgend die Bodeneinheiten durch Luftangriffe etwas unterstützen kann.



Tasten Sie sich an Warschau heran und beginnen Sie den Verteidigungswall mit Artillerie aufzuweichen.

Mit etwas Glück kann man direkt gegen die feindliche Artillerie vorgehen, was das Ganze deutlich erleichtert. Versuchen Sie dann im Osten den Durchbruch, da man dort dann auch direkt weiter in Richtung des Flughafens bei "Siedice" muss.

Nachdem Warschau gefallen ist, gilt es hier die Stellung zu halten während eine kleinere Truppe nach „Siedice“ vorstößt. Setzen Sie hier auch unbedingt die Jäger ein. Mit etwas Glück wird der Feind nicht rechtzeitig genug Verstärkungen aufstellen, so dass man Stadt und Flughafen innerhalb weniger Runden gesichert hat. Ansonsten gilt es mit einigen Infanterie-Einheiten und der Luftwaffe schnellstens den Flughafen zu sichern und dann die restlichen Verteidiger niederzukämpfen.

Der finale Angriff auf „Modlin“ muss dann geschickt vorbereitet werden, da hier dann meist schon die Zeit etwas zu knapp ist um die schwierigen Geländebedingungen einfach durch ein massives Vorrücken zu überwinden.

Lassen Sie dazu einige Einheiten weiter westlich den Fluss überqueren und von dort dann die feindliche Artillerie attackieren, die sonst direkte Angriffe auf die Stadt erschwert. Dank dem nun eroberten Flughafen können auch die Flieger recht hilfreich sein um die eingegrabenen Feinde etwas hervorzulocken.

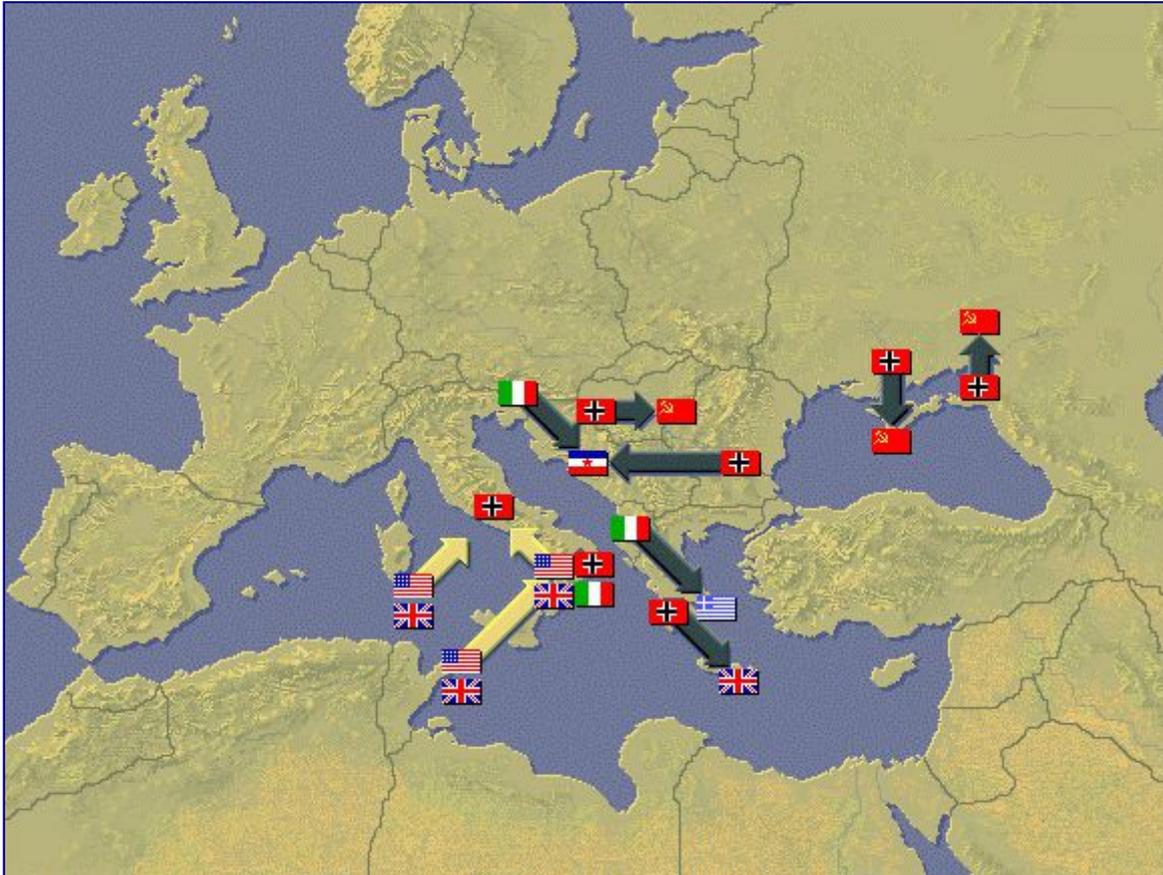
Beschießen Sie die Feinde dabei mit Artillerie und rücken Sie dann am besten mit Infanterie nach während die Panzer nach Westen vorrücken um dort über die Ebene effektiver angreifen zu können oder einfach darauf warten eventuell gegen vorrückende polnische Panzer eingesetzt zu werden, da hier ansonsten die Geländebedingungen (v.a. den Fluss überquerende Einheiten werden hier schnell Opfer von vernichtenden Angriffen) einfach suboptimal sind.

Warsaw (Minor)

Diese Schlacht verläuft eigentlich genau so wie wenn man im ersten Angriff einen Major Victory errungen hätte. Lediglich die etwas geringere „Prestige-Ausstattung“ erzwingt einige Einsparungen. Verzichten Sie dabei am besten auf die zweite Jägerstaffel, wodurch man dann aufgrund des Spritmangels den feindlichen Jäger zwar nicht direkt abschießen kann, doch bei geschicktem Taktieren wird man ihn weitgehend unter Kontrolle halten können, so dass dieser Mangel nicht sonderlich schwer zu Buche schlägt, da die Luftangriffskapazität der Jäger bekanntlich auch nicht übermäßig groß ist.

Natürlich wird dann aber hier dann auch ein „Major Victory“ etwas schwerer, wodurch man sich dann die optionale Schlacht um Norwegen verbaut und direkt im Westen eingesetzt wird.

Südfront



Anzio

Die letzte Verteidigungsschlacht auf italienischem Boden ist recht einfach und wird daher schon fast wieder zu einer Gegenoffensive.

Zunächst muss man dazu jedoch seine Truppen geschickt aufstellen und für den Gegenangriff einteilen, denn auf ganzer Linie wird man nicht vorstoßen können. Vor allem im Süden, um „Anzio-Nettuno“ stehen die Alliierten recht gut und stoßen auch direkt auf die Metropole „Rome“ vor.

Da man insgesamt drei Aufmarschgebiete hat und dort jeweils nur eine begrenzte Zahl an Einheiten absetzen kann, wird man am besten die Armee dreiteilen.

Besetzen Sie den Bereich um „Rome“ mit einigen Panzern, Artillerie und vor allem Flak. Die beiden letzteren muss man dabei gegen die Angriffe von See her schützen, weshalb man sich hier recht bald kurz hinter die Stadt zurückziehen und dort den Angriff abwehren sollte.

Im Norden postiert man direkt bei „Lanciano“ ebenfalls eine kleinere gemischte Truppe, wobei man hier dann aber auch Infanterie und leichter gepanzerte Truppen absetzen kann, da man nicht von See her unter Feuer genommen wird und auch aus der Luft kaum etwas zu befürchten hat.

Wichtig ist, das man hier schnell die beiden Städte erobert und dann Richtung Süden vorrückt um die feindlichen Linien langsam zurück zu drängen.

Die stärkste Truppe wird man dann bei „Cassino“ benötigen bzw. dort einfach alle restlichen Einheiten absetzen können. Vor allem die Luftwaffe sollte von hier aus starten um die Himmel zu erobern.

Attackieren Sie dazu zunächst gen Norden und Osten die feindlichen Jäger und entsenden Sie Ihre Bomber nach Norden, wo sie zunächst relativ sicher sind, da die feindliche Luftwaffe vor allem im Südwesten agiert.

Im Norden attackiert man dann zunächst die Verteidiger um „Lanciano“ und lässt die Luftwaffe die weiter entfernt stehenden Feinde attackieren. Sichern Sie dann schnellstmöglich die Stadt und überqueren Sie den Fluss. Mit etwas Artillerie und einer Panzereinheit sollte man dank der Luftwaffe hier schon ausreichend Feuerkraft haben um schnell die feindliche Linie zu zerschlagen und dann Richtung Süden vorrücken zu können, wo man die feindliche Linie dann in die Zange nimmt.

Bei „Cassino“ bleibt man zunächst eher etwas defensiv. Attackieren Sie nur gezielt die feindliche Flak oder Artillerie und lassen Sie die sonstigen Truppen dann feindliche Angriffe auf jeweils bestmöglichem Terrain abwehren. Vor allem die Infanterie wird im Wald nördlich der Stadt schwer zu bekämpfen sein, so dass man hier die Artillerie nutzen sollte um den Feind auf Distanz zu halten. Die eigenen Panzerkräfte sollten mit den feindlichen ganz gut zurechtkommen und dann auch recht bald noch durch die „Bomberverstärkung“ aus dem Norden den Kampf recht bald dominieren können.

Wichtig ist dazu, das man die Luftüberlegenheit gewinnt. Erledigen Sie dazu zunächst alle feindlichen Jäger und Bomber im östlichen Teil und ziehen Sie erst dann die Jäger Richtung „Rome“ ab, wo bis dahin die Flak die feindliche Luftwaffe zumindest in Schach halten kann. Da die Alliierten hier nicht so enorme Flugverbände besitzen wie noch in den Missionen zuvor, sollte man recht bald die Luftüberlegenheit komplett gesichert haben und dann damit beginnen die feindlichen Kräfte aus der Luft zu schwächen.

Vor allem gegen die Schiffe sollte man dazu per Level Bomber vorgehen, sonst wird der Kampf um „Rome“ etwas nervig aufwendig.

Bis man dann dort jedoch mal in die Offensive gehen kann, gilt es weiter östlich den feindlichen Widerstand zu brechen. Dank der Luftüberlegenheit sollte das auch kein großes Problem sein und generell schnellstmöglich geschehen. Achten Sie darauf, dass keine einzelne Feindeinheiten durch Ihre Linien brechen und Ziele im Hinterland erobern und rücken Sie selbst auf „Campobasso“ vor, von wo aus man einige Fallschirmjäger Richtung Süden entsenden kann, wo einige Ziele schnell und einfach erobert werden können.

Zusätzlich wird man durch die Zangenbewegung die Alliierten hier Richtung Süden abdrängen können, so dass man auf einer Linie „Cassino-Osten“ Richtung Süden vorstoßen und gleichzeitig den Feind Richtung Westen abdrängen kann.

Eine kleinere Truppe rückt dazu Richtung „Naples“ vor, wo man mit etwas Luftunterstützung die Verteidigung recht schnell brechen kann, während der Rest den Kampf Richtung Süden und Westen (also auf „Formia“ und „Anzio-Nettone“ zu) tragen kann. Ist man im Osten erst mal so offensiv geworden, wird es meist auch um „Rome“ etwas mehr Bewegung geben.



Die Jäger sind mangels Luftziele vor allem gegen feindliche Fahrzeuge auf offenem Gebiet einzusetzen, während sich die Bomber leichter Ziele und der Schiffe annehmen. Sobald man die Alliierten dann auch um „Anzi-Nettone“ sowohl von „Rome“ als auch „Formia“ her in die Zange nehmen kann, ist es nur noch eine Frage der Zeit bis auch „Anzi-Nettone“ fällt. Da man leider nicht zu viel Zeit hat sollte man mit einzelnen Panzerkräften gezielt gegen die Zielstädte vorstoßen. Nutzen Sie dazu eine möglichst erfahrene Einheit, die ausreichend betankt wird und durch die anderen Einheiten und Bomber quasi Deckung auf dem Weg bekommt und so ohne große Feindkontakte schnell auf die Ziele vorstoßen kann. Dank der überlegenen Erfahrung und Kampfwerte sollte ein Panther oder Tiger hier auch feindliche Panzer, die „eingegraben“ sind recht gut vertreiben können.

Insgesamt ist die also keine sonderlich schwere Mission, da die eigenen Panzerkräfte weiterhin überlegen sind und die Alliierte Luftwaffe recht schnell besiegt ist. Rückt man ausreichend schnell vor, wird man alle Ziele erobern und einen „Major Victory“ erzielen können, wodurch man dann die Wahl hat an welcher Front man weiter verteidigen will...

Balkan

Wie man schon bei der Truppenaufstellung sieht ist diese Mission alles andere als klein oder übersichtlich! Vielmehr wird man hier an zahlreichen Schauplätzen gleichzeitig und mit relativ kleinen Kampfgruppen agieren müssen, aber insgesamt doch keine großen Probleme haben, denn die jugoslawischen und griechischen Truppen sind alles andere als gefährlich, was selbst durch die bekannte Schwäche der italienischen Truppen kaum gemindert werden kann. Zwar sind im Süden auch einige englische Einheiten am Werk, doch die kann man durch die Überzahl noch recht gut klein kriegen bzw. die eigenen Kerneinheiten sollten hier auf jeden Fall kein großes Problem haben.

Zusätzlich kann man dank der zahllosen Zielstädte auch recht viel Prestige durch deren Eroberung einstreichen und so auch mal stärkere Verluste riskieren bzw. solche recht gut wieder ausgleichen ohne direkt am Hungertuch zu nagen.

Bei den Einheiten bleibt es meist bei kleineren Nachrüstungen auf das letzte PzIII- und PzIVD-Modell, sowie bei den Fliegern auf die letzten Stuka-Bomber-Versionen und den FW190A-Überlegenheitsjäger.

Bei der Aufstellung der Truppen muss man dann etwas separieren, da man mit der Kernarmee quasi drei Schlachtfelder gleichzeitig bedienen muss. Die beiden kleineren Truppen werden jeweils nördlich bei „Belgrade“ und „Kragujevac“ platziert und bestehen nur jeweils aus einer Artillerie-Einheit sowie einem Panzer- und einer Infanterietruppe.



Der große Rest verbleibt im Süden und attackiert dort dann das griechische Kernland, das teils recht gut verteidigt wird, wodurch die italienischen Verbände kaum Land sehen.

Stellen Sie die Einheiten dabei so auf, dass man im Westen direkt „Skopje“ belagern kann, was mit etwas Luftunterstützung kein Problem sein sollte, und südlich, in Richtung „Thessaloniki“, ebenfalls recht offensiv, wobei man hier die Artillerie weit vorne platziert, so dass diese direkt in die feindlichen Linien feuern und anschließend die eigenen Truppen direkt in diese eindringen können. Zum weiteren Verlauf möchte ich nun der Einfachheit halber jeden Kampfschauplatz einzeln und vollständig abhandeln, da sonst durch die vielen Sprünge die Übersicht verloren gehen würde.

Im Nordwesten startet man mit allen italienischen Einheiten und attackiert zunächst aus der Luft „Karlovac“, das dann recht einfach zu erobern ist. Der Hauptteil der Verbände rückt jedoch am Ufer entlang auf „Novigrad“ vor, wo dann heftigere Kämpfe erfolgen werden, die man jedoch kaum überlegen gewinnen kann. Versuchen Sie daher vornehmlich den Feind zu schwächen und eventuell einige der umliegenden Städte zu sichern bis schließlich Verstärkungen eintreffen.

Die ganz im Norden stationierte kleine „deutsche Truppe“ attackiert zunächst die beiden „Hindernisstädte“ „Bosanska“ und „Sisak“, die beide in der ersten Runde gesichert werden können, wodurch man sich dann den Weg nach „Banja Luka“ freigeräumt hat. Dieses gilt es dann unbedingt als nächstes zu attackieren, da man den dortigen Flughafen braucht um die italienischen Bomber, die scheinbar das Kerosin nur in 10l-Kanistern mitführen, aufzutanken zu können, was wiederum für die Kampfkraft der weiter westlich kämpfenden italienischen Truppen wichtig ist, da diese nur mit Unterstützung aus der Luft die Oberhand behalten können.

Nach der Sicherung von „Banja Luca“ und des dortigen Flughafens rücken die deutschen Truppen dann Richtung Nordosten vor, wo „Kutina“ zu attackieren ist, das von einer Unmenge an Infanterie verteidigt wird. Mit Hilfe der aus dem Osten, von „Belgrade“ her, anrückenden Truppen sollte dessen Eroberung allerdings nur eine zeitliche Frage sein. Anschließend gilt es aber hier meist noch einige Truppen Richtung Westen zu entsenden um dort den italienischen Verbänden bei der Sicherung von „Novigrad“ zu helfen.

Weiter östlich ist die Eroberung von „Belgrade“ ein Leichtes, da man nach Ausschaltung der feindlichen Artillerie die Stadt mit erfahrener Infanterie schnell und schmerzlos stürmen kann. Anschließend arbeiten sich diese Truppen dann Richtung Westen vor um dort „Kutina“ zu attackieren.

Südlich davon geht es gegen „Kragujevac“, wo man zunächst langsam vorrückt um die feindliche Artillerie zu vernichten. Hat man dann alle feindlichen Kräfte erledigt, sollten die Truppen mit Fahrzeuguntersatz gen Westen düsen und dort „Sarajevo“ aufs Korn nehmen, das nur schwach verteidigt wird. Zur Unterstützung kann man hier dann auch beim Flughafen italienische Truppen vom Festland einfliegen, die sonst absolut nutzlos wären.

Die weniger mobilen Einheiten wandern unterdessen nach Süden und sichern dort „Kukes“, das auch kaum verteidigt wird.

Die Kernarmee schließlich wird in den ersten Runde mal „Skopje“ erobern, das nach etwas Artillerie- oder Luftbombardement einfach zu sichern ist, und sich den Weg durch die Linien um „Serrai“ bahnen.

Mit etwas Luftunterstützung wird man hier auch die teils gut eingegrabenen Feindtruppen aus den Stellungen jagen können, so dass man bald in zwei Keilen auf „Thessaloniki“ und über „Debar“ und „Florina“ auch auf „Larissa“ vorrücken kann. Die feindlichen Einheiten sind dabei größtenteils kein Problem. Lediglich hinter den Linien stehende Artillerie muss geschickt erledigt und britische Panzer am besten zuerst aus der Luft attackiert werden.

Hierbei kommt einem zu Gute das die feindliche Luftwaffe quasi nicht existent ist. Lediglich aus dem Süden Griechenland kommen einige britische Jäger heran, die man jedoch außerhalb der feindlichen Flugabwehr recht gut abschießen kann.

Die italienischen Flieger sind dabei wie meist absolut keine Hilfe und höchstens zum Blockieren geeignet. Entsenden Sie daher am besten direkt alle Jäger Richtung Süden, wobei die britischen Jäger meist direkt die „italienische“ Front am „Pinios River“ ansteuern oder auf Ihre Kernarmee zuhalten. Nach Möglichkeit sollte man den Jägern dann auch direkt einige Fallschirmjäger mitgeben, die bei einem der nur schwach verteidigten Flugplätze in Griechenland landen und diesen erobern, wodurch man direkt einen sicheren Hafen zum Auftanken der



Flieger hat. Während sich die Kernarmee, dann langsam auf das griechische Kernland zu bewegt gilt es an der dortigen Westfront die italienischen Truppen erst mal weitgehend an Ort und Stelle zu behalten, da man gegen die feindlichen Linien, die dank Artillerie und geographischer Hindernisse gut aufgestellt sind, kaum ankommt. Versuchen Sie lieber selbst mit der Artillerie einzelne Ziele zu zermürben, so dass man doch eventuell einen Angriffskeil rein bekommt und unterdessen nicht zu arg von der feindlichen Flotte zerbröselt wird. Diese zu neutralisieren ist dann schließlich die Aufgabe der italienischen Flotte, die allerdings eine längere Anreise hat, weshalb man direkt Kurs setzen muss. Zudem sollte man die italienischen Flieger direkt vom dortigen Festland rüber kommen lassen und analysieren welche Bomber für Seeangriffe geeignet sind. Die anderen attackieren die griechischen Linien bei „Parga“ und locken eventuell feindliche Jäger an, die dann schließlich von den Fliegern der Kernarmee abgeschossen werden.

Durch die Eroberung eines Flughafens im griechischen Hinterland durch Fallschirmjäger eröffnet man dann zusätzlich für die italienischen Flieger mit ihrem Minitank eine brauchbare Option, denn sonst müssten diese ständig aufwendig nach Italien zurückkehren und könnten kaum in den Kampf eingreifen.

Insgesamt sollte man hier dann dank der heranrückenden Kernarmee und deren starke Luftunterstützung bzw. Unterstützungsfeuer von der See aus auch langsam vorankommen und auch die feindliche Flotte vernichten können, wobei man dort vor allem auf die U-Boote aufpassen muss gegen die man nur wenige Schiffe einsetzen kann, die man nicht gegen die anderen Überwasserziele verpulvern darf, die man ansonsten auch mit Bomber erledigen kann. Hat man erst mal die ersten griechischen Städte gesichert, wobei vor allem bei „Thessaloniki“ und „Larissa“ stärkerer Widerstand zu erwarten ist, ist die Sicherung der restlichen Städte im Süden kein großes Problem mehr! Weiter nördlich, entlang der Küste, bekommt man da mitunter etwas mehr Probleme, denn die wenigen italienischen Truppen, die hier auf Ihr Kommando hören können „Bar“ nur mit etwas Glück erobern, weshalb man hier auch etwas Verstärkung gebrauchen könnte, was schließlich vom italienischen Festland kommt, dem ich mich nun zuletzt widmen will bzw. mit dem sich dann der gedachte Kreis schließt.

Da die Truppen auf dem italienischen Festland weitgehend nutzlos sind, sollte man direkt von der ersten Runde an diese per Schiff und Flugzeug Richtung Norden senden, wo man einige zusätzliche „Kanonenfutter-Einheiten“ recht gut gebrauchen kann. Lassen Sie die Schiffe dazu bei „Bar“ anlanden und die Flieger beim Flughafen von „Sarajevo“ ihre Ladung absetzen, wodurch man dann beide Ziele etwas einfacher sichern kann.

Budapest

Die potentiell letzte Mission in diesem Verzweigungsast ist auch nicht sonderlich schwer und da es auch wirklich die Letzte Schlacht der Armee ist, kann man sich hier durchaus noch einige Verluste erlauben. Wirklich dramatisch sollte die Lage aber auf keinen Fall werden, denn der Russe ist zwar wieder mit vielen Einheiten am Kampf beteiligt, doch die eigenen Kräfte bleiben weiterhin überlegen und selbst die neu ausgehobenen Panzerkräfte sind den meisten feindlichen Modellen selbst ohne Erfahrung mindestens ebenbürtig! Da auch die feindliche Luftwaffe nicht sonderlich aktiv ist kann man nochmal eine ordentliche Offensivaktion starten und den Krieg dann endgültig für das Deutsche Reich entscheiden.



In den ersten Runden wird man dann jedoch noch etwas passiver agieren müssen, denn der Feind greift vor allem im Westen mit einem massiven Panzerkontingent an.

Stellen Sie daher die stärkeren Einheiten vor allem im Westen auf. Die Luftwaffe wird dagegen komplett im Osten um „Polgardi“ abgesetzt und nur einige weniger Jagdflieger nach Westen entsandt um dortige Luftangriffe abzuwehren.

Im Osten sollte man vornehmlich auf schnellere Einheiten, wie Panzerjäger, setzen und sich nach einem kurzen Eroberungsangriff gegen „Polgardi“ (vor allem wegen dem vorgelagerten Flughafen!) dann auf die Verteidigung konzentrieren müssen, denn auch hier wird bald eine große Panzerstreitmacht von Norden her durch das Waldgebiet kommen.

Während man im Westen die Position in etwas halten muss und am besten noch einige neue Panzerkräfte zur Verteidigung einkauft, gilt es auch die Mitte zu beachten, wo mitunter einzelne feindliche Einheiten durchbrechen und dann auf die Städte „Mor“ und „Szekesfehervar“ vorrücken, die man halten muss bzw. schnell wieder erobern sollte sonst zerbricht die Front mehr oder weniger in zwei Abschnitte/Teilfronten.

Lassen Sie die Luftwaffe in der ersten Runde nach Osten hin die feindlichen Kräfte um „Slofok“ schwächen, damit man die Front dort schnell durchbrechen kann, da sie eigentlich auch nur aus Infanterie und etwas Artillerie besteht. Dieser Durchbruch ermöglicht einer kleineren Truppe weiter östlich die Städte „Tab“, „Mezoszilas“ inklusive der Flugplätze und vor allem auch „Simontornya“ relativ leicht zu erobern, da hier kaum feindlicher Widerstand anzutreffen ist.

An der Hauptfront im Osten bombardiert man zunächst „Polgardi“ und baut dort nach der Eroberung die erste Verteidigungslinie auf. Eine zweite Linie kann um „Szekesfehervar“ errichtet werden, wobei hier auch die Luftwaffe helfen kann, da diese die sonstigen Zielstädte auch nicht so ohne weiteres bombardieren kann, da sonst mit schwerem Abwehrfeuer einiger Flak-Geschütze zu rechnen ist.

Die Taktischen Bomber gilt es dann aber schnellstmöglich nach Westen zu verlagern, wo es die feindliche Panzerarmee um „Bicske“ zu sprengen gilt, denn selbst mit einigen 5-Sterne-Panzern wird man hier die große Anzahl der Feinde nur langsam reduzieren können.

Da die sowjetischen Kräfte auch bevorzugt gegen Ihre Artillerie und Flak vorgehen als sich an den starken Panzern aufzureiben, wird man besonders geschickt vorgehen müssen, denn auch die sonst sehr abwehrstarken 8.8er Flaks können gegen viele angreifende Ziele nicht lange bestehen.

Versuchen Sie daher erst mal möglichst viele Ziele zu schwächen und dann erst später oder durch Luftangriffe zu vernichten.

Da das Wetter insgesamt recht gut ist, wird die Luftwaffe auch ausreichend zu tun haben.

Feindliche Flieger sind eher selten

unterwegs, sollten aber trotzdem nicht unterschätzt werden, so dass zunächst jede Bomberstaffel eine Jägerstaffel zur Unterstützung bekommen sollte.

Zusätzlich kann man aus der Luft nach etwa fünf Runden Richtung Norden aufbrechen, wo „Budapest“ später recht leicht von einigen Fallschirmjägern mit Luftunterstützung erobert werden kann, wobei man erst mal die eingegrabene Verteidigungseinheit und die nahe Artillerie ordentlich aus der Luft beharken muss bevor ein Angriff machbar ist!

Hat man im Osten erst mal die einzige Zielstadt „Simontornya“ erobert, gilt es auch an den anderen Fronten wieder offensiver zu werden, denn inzwischen sollte man die feindlichen Kräfte genügend dezimiert haben.

Rücken Sie an allen Fronten vor, wobei man von Osten her, über „Simontornya“ und von Westen her, über „Budapest“, die feindlichen Truppen einkreisen kann, so dass diese immer weiter auf die letzten beiden Ziele „Pusztaszabolcs“ und „Rackeve“ zurückgedrängt werden.

Ihre überlegene Luftwaffe wird dann auch die Vernichtung einer größeren Armee an Antipanzer-Geschützen recht leicht ermöglichen, so dass man die letzten Ziele insgesamt recht einfach erobern kann und die Sowjetunion in den letzten Runden erneut vernichtende Verluste wird hinnehmen müssen!

Erobert man alle Zielstädte frühzeitig wird der Krieg zu Ende sein. Wer noch etwas weiter kämpfen will kann natürlich auch noch eine weitere Schlacht schlagen, wozu man dann entweder die Truppen nicht mehr vorrücken lässt bis die Zeit abgelaufen ist (Allied Victory!) oder einfach nur in den letzten Runden die verbliebenen Ziele sichert (Minor Victory!). Wesentliche Unterschiede macht dies nicht. Kommt man mit der heftigeren Schlacht zu Beginn nicht ganz zurecht, kann man natürlich auch alternativ keine Truppen absetzen und die beiden gegebenen Infanterie-Einheiten absetzen, dann hat man auch direkt seine Niederlage und kann nach Berlin (East) weiterziehen...



Crete

Eine nette kleine Zwischenmission, die vor allem nützlich ist um sich für den Angriff auf die Sowjetunion fit zu machen, denn bekanntlich (siehe Kampagnenbaum) kann man hier quasi nichts falsch machen. Wie auch immer die Mission konkret endet, man kommt zur Ostfront! Wichtig ist daher primär der eigenen Truppe einen guten Schliff zu verpassen, Aufrüstungen zu tätigen, Erfahrung zu gewinnen und möglichst viele Truppen auf Überstärke zu bringen.

Wirklich überfordert wird man dabei aber auch überhaupt nicht, denn nur wenn man sich einen „Major Victory“ sichern will muss man etwas auf Zack sein. Sonst kann man die Kreta-Kampagne absolut entspannt angehen.

Bei den Einheiten gibt es überdies wenig zu tun, da man allenfalls bei den Panzern kleinere Modellpflege betreiben kann, so dass es auch schnell zur Startaufstellung geht. Hierbei wird man den größten Teil in die Landungsboote im Westen packen müssen. Lassen Sie nur einige höchst erfahrene Einheiten in den einzelnen Feldern direkt nördlich der Insel platzieren, welche dann auch recht schnell anlanden können und einzelne Angriffe führen können, wodurch man zwar kaum ein Ziel wirklich erobern, doch dafür die Verstärkung der Verteidiger verhindern kann.

Zusätzlich sollte man hier auch die eigenen Jäger postieren, da die feindliche Luftwaffe komplett aus südöstlicher Richtung (von „Alexandria“ aus übers Wasser!!) kommt und daher einige Runden braucht bis sie ins Geschehen eingreifen kann, dann aber auch recht schnell von Ihren Jägern abgeschossen werden kann. Bis dahin können diese etwas Unterstützungsfeuer auf einzelne Ziele außerhalb der starken Feindflak leisten.

Die Bomber sollten dabei zunächst bei der Landungstruppe bleiben und diese gegen allerhand Angriffe von der See her verteidigen, die Ihren Einheiten sonst arg zusetzen können. Etwas ärgerlich ist die fehlende Möglichkeit eigene Fallschirmjäger direkt in die Luft zu bringen, da bereits die Zusatztruppen in großer Menge dort unterwegs sind. Postieren Sie daher die eigenen Fallschirmjäger direkt auf den westlichen Flughäfen, so dass sie sofort nach Landung der Zusatztruppen aufbrechen und doch noch ins Geschehen eingreifen können.

Die Fallschirmjäger, die bereits in der Luft sind, gilt es dann direkt in der ersten Runde über die Insel zu bringen und allesamt möglichst weit östlich und im Landesinneren abzuwerfen, damit diese dort einzelne Ziele attackieren können und den Feind beschäftigen bis die Hauptlandung erfolgt. Diese wird jedoch so einige Runden dauern. Versuchen Sie daher die Schiffe möglichst weit Richtung Osten zu senden und dort direkt um „Maleme“ zu landen.

Wichtig ist dabei dann, daß die feindliche Flotte vor allem Richtung Osten hin schnell und nachhaltig getroffen wird. Da man gen Süden hin mit einigen Schiffen die feindliche Flotte recht gut in Schacht halten kann, sollte man die restliche Flotte gen Osten senden, wo mit Hilfe der Bomberflotte der Feind möglichst stark geschwächt werden muss.



Versuchen Sie dazu möglichst jedes Ziel zu treffen, damit diese insgesamt nur eher kleinere Schäden bei Angriffen anrichten können.

Da man aufgrund der relativ starken Flak zwischen „Maleme“ und „Suda“ hier kaum Bomber heranbringen kann und auch erst mal noch kein Flugfeld auf der Insel besitzt, dürfte es dann auch mit die beste Lösung sein die gesamte Bomberflotte gegen die feindlichen Schiffe einzusetzen, so dass die Truppen möglichst intakt landen können.

Nach und nach wird man dann mit den gelandeten Truppen hier die Kontrolle erringen können und sich langsam ostwärts vorarbeiten können. Da die feindliche Luftwaffe nach Abschuss einige Jäger auch quasi verschwindet und die feindlichen Flotten mit Hilfe der Bomber komplett versenkt werden können, bleibt nur noch der Kampf auf der Insel. Dort sollte man vor allem weiter östlich, rund um „Heraklion“, dann noch die eigenen Fallschirmjäger absetzen, die mit den Zusatztruppen und den angelandeten Einzeleinheiten die Situation meist unter Kontrolle bringen und die Ziele erobern können. Hapert es etwas, kann man die Bomber herbeirufen und sollte dazu dann am Boden primär die Flak attackieren.

Generell wird man hier keine großen Probleme haben, allenfalls einige starke britische Panzer mit etwas Hilfe taktischer Bomber ausschalten müssen. Sonst muss man jedoch hauptsächlich gegen Infanterie und Flak vorgehen, wofür die eigenen Panzertruppen und Artillerie bestens geeignet sind. Durch die vielen Fallschirmjäger im Hinterland gibt es auch von dort nichts zu befürchten, so dass man sich nur entlang der nördlichen Küste vorarbeiten muss.

Wird die Zeit langsam knapp, sollte man die Angriffe nicht übers Knie brechen, sondern eher auf den „Minor Victory“ abzielen und die „zusätzliche Zeit“ nutzen um die eigenen Truppe weiter aufzuwerten.

Husky

Die Verteidigung Italiens wird erneut zu einem regelrechten Kunststück, denn komplett wird man das nicht schaffen können, so dass man sich entweder auf Sizilien oder das italienische Kernland konzentrieren müssen.

Während man auf Sizilien die relativ Enge als Vorteil sehen kann, wird man dort aber erst mal kaum Verstärkungen auf deutscher Seite herbei kaufen können, da man hier quasi keine Städte kontrolliert und vor allem keinen Flughafen.

Bedingt durch die eigentlich völlige Nutzlosigkeit der

italienischen Kräfte wiegt das dann natürlich besonders schwer, wenn die eigene Kernarmee recht ausgedünnt ist, wobei man dann gerade bei einer kaum vorhandenen Luftwaffe auch nicht sehr viele Chancen auf einen guten Kampfverlauf hat! Versuchen Sie in diesem Fall besser Ihr Glück im Norden, wo man im Osten zunächst etwas Ruhe hat und hier auch genügend Städte in Reichweite hat um mindestens einen „Minor Victory“ ohne große Probleme anstreben zu können.



Wer hingegen Sizilien verteidigen will, braucht eine gute Luftwaffe (mindestens vier erfahrene Jägereinheiten und etwas Flak), denn man wird hier gerade zu Beginn wieder schwer kämpfen müssen, da vom südlichen Zipfel Afrikas aus ständig Verstärkungen herbeikommen und auch die zu Beginn nördlich von Sizilien stehenden Luftkräfte mangels Flughäfen erst mal Richtung Süden fliegen werden.

Dafür steht man hier dann aber auch direkt am Feind und kann dessen Eroberungsdrang sofort bekämpfen, wobei man jedoch am besten erst hart zurück schlägt, wenn man einige Städte und vor allem Flugfelder wieder für die eigene Seite gewinnen kann und dadurch Aufmarschgebiete für neue deutsche Truppen erhält, da man sonst nur mit den abgesetzten Einheiten der Kernarmee auskommen muss.

Generell wird hier wieder der Luftkampf entscheidend sein, da man enorme feindliche Verbände zerstören muss, sich dadurch Prestige erkämpft und dann mit Bombern gegen die feindlichen Schiffe vorgehen kann, da die italienische Marine scheinbar auch im Urlaub ist.

Welches Teilstück Italiens man daher verteidigt muss man selbst entscheiden, wobei man im Süden mit einer spritschluckenden Tiger-Armee vielleicht mehr Vorteile hat als im teils unwegsamem Norden.

Verteidigung im Süden:

Attackieren Sie zunächst mit den Jägern die feindlichen Fliegerverbände südlich von „Catania“, wo auf breiter Front die feindlichen Truppen anlanden.

Zusätzlich sollte man hier südöstlich von „Catania“ mit den Bombern beginnen die feindlichen Schiffe zu schwächen, damit diese nicht zu lange ihr

Unterstützungsfeuer leisten können.

Lassen Sie die Amerikaner ruhige einige Städte und Flughäfen erobern, damit man diese dann selbst wieder okkupieren und als Basis für Nachschub benutzen

kann und ziehen Sie inzwischen die Einheiten heran. Konzentrieren Sie sich am besten zunächst auf den östlichen Teil Siziliens, da im Westen die Italiener noch etwas die wichtigen Städte blockieren können, von verteidigen kann ja nicht wirklich die Rede sein.

Anschließend rückt man entlang der Küste Richtung Westen vor, wobei die Luftwaffe generell überall aktiv ist um die feindlichen Bomber und Jäger in Schach zu halten. Recht nützlich ist dabei ausnahmsweise die italienische Flak, die man besonders schützen sollte.

Sobald man die südliche Küste unter Kontrolle hat, sollte man einige Einheiten gen Nordosten schicken, da vom Festland her später die Alliierten anrücken und bei der Engstelle um „Messina“ recht gut aufzuhalten sind. Weiter vorstoßen braucht man eigentlich nicht, da auf Sizilien genügend Ziele für einen „Major Victory“ liegen.

Die restlichen Truppen erobern auch den westlichen Teil, wo der Feind mitunter noch weitere Verstärkungen anlandet, da er auf dem Festland dann recht problemlos vorstoßen kann.

Generell sollte man dort die italienischen Truppen nach einigen Verlusten direkt entlassen, denn verhindern können diese dort eh nichts und man beschert den Alliierten durch die Verluste dann vermutlich nur noch einiges zusätzliches Prestige.



In den letzten Runden wird man Sizilien dann meist gegen Angriffe von See und vom Festland her verteidigen müssen.

Mit einigen zusätzlichen Bombern wird man dabei die feindliche Flotte ganz gut in den Griff kriegen und an Land mit Tigern und Panthers dann auf jeden Fall gut und effektiv verteidigen können.

Verteidigung des Festlandes:

Die Truppen sind im Nordosten um „Taranto“ aufzustellen, wobei man hier sogar im Norden direkt noch einige Flieger wird ausheben können, was recht nützlich ist.

Während man die Armee dann zunächst durch das schwierige Gelände Richtung Westen verlagert, wo die Alliierte Hauptanlandung erfolgt, werden die Bomber recht ungestört in der Bucht bei „Taranto“ die feindlichen Schiffe versenken können.

Die Jäger stören unterdessen die feindliche Landung auf der Höhe von „Cosenza“, wo die ersten Luftkämpfe erfolgen und dann die feindliche Flotte attackiert werden kann, denn die feindlichen Flieger wird man meist erst mal ziehen lassen müssen, da sie sich mangels Flughäfen Richtung Süden zurückziehen.

Auf Sizilien werden sich die unnützen Italiener nicht lange halten können. Entlassen Sie am besten geschwächte Einheiten, denn man wird den Alliierten auf keinen Fall irgendwelchen relevanten Widerstand leisten können und nur ihre Erfahrung und Prestige erhöhen! Lediglich durch eine Konzentration der Truppen im Westen um die dortigen Artillerie- und Panzerkräfte wird man den Vormarsch der Alliierten aufs Festland noch etwas verzögern und sich dadurch etwas Zeit erkaufen können. Zusätzlich sollte man die minimale italienische Luftwaffe nach Nordosten hin abziehen, da sie dort zumindest noch etwas mit Hilfe der eigenen Luftwaffe wird bewirken können. Den Zukauf von italienischen Einheiten sollte man sich dabei nur leisten wenn man deutlich über 2000 Prestige besitzt, was angesichts des bisherigen Kriegsverlaufes nicht unbedingt wahrscheinlich sein dürfte. Den Hauptkampf wird man dann, wie bereits erwähnt, zunächst im Nordwesten führen müssen. Setzen Sie dazu am besten direkt einige schnelle Panzereinheiten bei „Castrovillari“ ab, da man von dort aus schnell nach Westen vorstoßen und die dortige Landung der Alliierten behindern kann bis die Hauptstreitmacht von „Taranto“ her angekommen ist.

Wichtig ist vor allem, dass die eigenen Kräfte die eroberten Städte blockieren, wodurch der Feind kaum neue Einheiten vor Ort ausheben kann.

Bringen Sie dann recht bald die Bomber herbei, die geschützt durch die Jäger mit dem Angriff auf einzelne gefährliche Ziele (Taktische Bomber) bzw. die feindliche Flotte (Level Bomber mit guten Werten beim Angriff auf Seeziele!) beginnen und so die Bodentruppen etwas entlasten.

Bis die Hauptstreitmacht in Reichweite ist, wird man meist auch schon die ersten Luftkämpfe zu bestreiten haben, was sich nachfolgend eigentlich über die ganze Schlacht hinzieht und bei den Alliierten zu enormen Verlusten führt. Zumindest wenn die eigene Luftwaffe gut ausgerüstet ist. Mit einem halben Dutzend FW190a-Staffeln, die natürlich möglichst erfahren sind, kann man dann jedoch enorme Abschussraten erzielen und dadurch enorm Prestige gewinnen!

Kaufen Sie daher gegebenenfalls zunächst noch einige weitere Jäger, die zunächst nur dazu eingesetzt werden die „angeschossenen Ziele“ zu erledigen, wodurch die Neuen erst etwas Erfahrung gewinnen können, da sie sonst nicht lange bestehen können.

Während die Luftschlacht im Westen tobt und die Bodentruppen dort die wichtigen Zielstädte attackieren, gilt es aber auch im Osten langsam die Verteidigung zu koordinieren, da die Alliierten nach der Eroberung Siziliens recht schnell auch hier massiv anrücken.

Verbarrikadieren Sie sich dazu am besten etwa auf der Höhe von „Sapry“, wo man die Bodenverhältnisse für sich nutzen kann, da hier gerade im Westen nur auf einem schmalen Bereich vorgerückt werden kann.

Da man beim Kampf um „Naples“ im Nordwesten recht bald gute Erfolge wird vorweisen können, sollte man die Truppen dann dort nicht zu lange lassen bzw. einzelne Einheiten schnellstens zur „Ostfront“ verlagern, damit die Feinde dort nicht weiter als bis zur Linie „Sapry“ vorstoßen können.

Vor allem die gepanzerten Kräfte sind dabei von enormer Bedeutung, denn Tiger und Panther sind herrlich effektive Waffen, auch wenn sie noch nicht viel Erfahrung besitzen. Geschickt eingesetzt können Sie sowohl gegen Infanterie als auch feindliche Panzer mitunter extrem verheerend sein, was auch wichtig ist, da die Alliierten zahlenmäßig überlegen sind.

Mit einigen erfahrenen Panzern wird man daher im Nordwesten recht bald den Feind zurückdrängen und die Hauptstreitmacht nach Osten verlagern können. Achten Sie

dabei unbedingt auf Artillerie, Infanterie und Panzerjäger, die das bevorzugte Ziel der alliierten Flotte sind und daher nicht zu nahe an der Küste entlang positioniert werden dürfen.

Im Luftkampf sollte man unterdessen möglichst viele Ziele abschießen bzw. angeschlagene Ziele auch mal verfolgen, denn die mitunter recht großen Luftflotten zerfallen bei gezielten Angriffen auch mal recht schnell, da sich einzelne Einheiten plötzlich zurückziehen oder nur versuchen Ihre Jäger zu blockieren bzw. nur unerfahrene Jäger angreifen. Zusätzlich kann man mitunter durch die Flak dem Feind ordentlich eine verpassen. Belassen Sie dazu am besten alle 8.8er im Osten, wo die eigene Luftverteidigung meist nicht direkt hinkommt, da sich die meisten Kämpfe weiter östlich abspielen.

Entscheidend ist es die Lufthoheit nie abgeben zu müssen. Wirklich gewinnen kann man sie aufgrund der massiven Präsenz der Amerikaner zwar nicht, doch dafür immerhin enorme Abschussraten und damit Prestige erzielen, das man im Bodenkampf einsetzen kann. Dort wird sich die Verteidigung in den letzten Runden primär im östlichen Teil des Festlandes abspielen, weshalb man dort eventuell weitere Verstärkungen einkaufen sollte. Insbesondere Artillerie und die neuen „Recon-Einheiten“ sind gegen die vielen weichen Ziele, wie Infanterie, recht praktisch und entlasten die Panzerkräfte, die chronisch knapp an Treibstoff und Munition sind. Achten Sie darauf, dass keine feindliche Einheiten durchkommt und dann im Hinterland abgefangen werden muss, wobei dann Taktische Bomber und fix eingekaufte Infanterie die entscheidenden Ziele aber doch meist halten kann.

Mit Bombern wird man meist auch recht gut den Angriff beherrschen können, was vor allem gegen die feindliche Artillerie wichtig ist, wodurch man dann eventuell auch den ein oder anderen Vorstoß unternehmen können um auch ein fünftes Ziel zu erobern und sich einen „Major Victory“ zu sichern.



Kharkov

Eine relativ einfache Mission, bei der man sogar durch langanhaltendes Winterwetter kaum von einem „Major Victory“ abzubringen ist, denn der Feind ist hier überraschend schwach, so dass man die Mission insgesamt sehr gut als Aufbaumission für die Kernarmee nutzen kann.

Bei den Einheiten gibt es unterdessen kaum Neues.

Lediglich die Infanterie sollte auf das „43er-Niveau“ gebracht werden und bei der Panzerwaffe eventuell einige letzte Modelle auf die aktuellen Spitzen „Tiger I“ und „PzIVF2“ aufgerüstet werden.

Die Einheiten gilt es dann in drei weitgehend gleich ausgestattete Armeen in den drei jeweils größten Aufmarschgebieten (Pavlograd, Artemovsk und Lisichansk) aufzuteilen. Zusätzlich

sind hier Fallschirmjäger sehr

wertvoll. Mit zwei erfahrenen Einheiten (eventuell normale Infanterie noch schnell umrüsten!) und einem Flieger als Begleitschutz kann man am östlichen Rand recht sorgenfrei nach Norden fliegen und dort schnell und ohne großen Widerstand „Belgorod“ erobern, wodurch die zu überbrückende Entfernung für die Bodentruppen schon fast halbiert wird und man enorm Zeit gewinnt!

Im Süden wird man dann bei allen „Teilarmeen“ direkt Feindkontakt haben, diesen jedoch innerhalb weniger Runden regelrecht wegfegen können, da viele feindliche Einheiten nicht auf voller Stärke sind!

Im Westen kann man daher schnell den Fluss überqueren und auf „Lozovaya“ vorstoßen, während sich die beiden östlichen Armeen aufgrund der dortigen, eher ungünstigen geographischen Eigenschaften (viele Flüsse) nur etwas langsamer fortbewegen können.

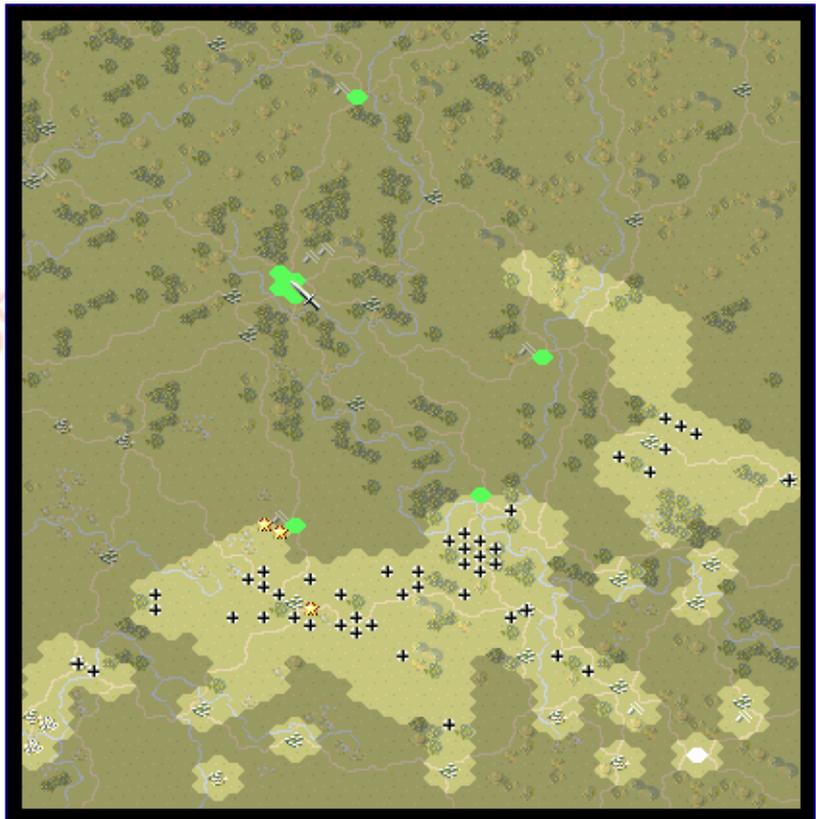
Rücken Sie dabei mit einer kleineren, schnelleren Armee Richtung Norden vor, wo man nur einige vereinzelte Städte unterwegs zu sichern hat und somit direkt bis zur Zielstadt „Kupyansk“ vorstoßen kann, die man dann von Osten her belagert.

Die restlichen Truppen im Osten folgen dem Weg nach „Izyum“ und bereiten dort die Belagerung vor. Behalten Sie dabei zunächst vor allem Ihre Bomber bei den Bodentruppen und lassen Sie nur die Jäger etwas ausschwärmen um feindliche Jäger zu suchen und das Gelände zu erkunden.

Aufgrund der Weite des Landes wird man hier ansonsten nur einen absolut chaotischen Luftkampf führen können, da man den Feind wie die Nadel im Heuhaufen suchen müsste.

Ganz im Westen gilt es überdies noch eine einzelne Einheit zu stationieren bzw. mit einer schnellen Truppe aktiv zu werden, da der Feind hier ansonsten mit vereinzelten Einheiten Ihre Städte erobert, was den Sieg natürlich in Gefahr bringt.

Allgemein trifft man in den ersten Runden jedoch kaum auf echten Widerstand. „Lozovaya“ im Westen ist schnell zu sichern, so dass man direkt weiter nach Norden vorstoßen und dort „Krasnopavlovka“ wird belagern können.



Auch weiter östlich stehen die beiden Armeen recht schnell und mühelos vor den jeweiligen Zielstädten.

Erleichtert wird dies meist noch durch den einsetzenden Schnee, denn dadurch kann man gerade im Osten die vielen Flüsse dort einfacher überwinden und den Angriff erst so richtig ins Rollen bringen, da man ansonsten beim umständlichen Überqueren doch einiges an Zeit verlieren würde und diese Aktionen auch noch aufwendig sichern müsste bzw. die feindlichen Kräfte jeweils durch Artillerie schwächen muss bevor man zum Angriff übergeht.



Zusätzlich erleichtert das schlechte Wetter auch noch den Luftkampf, da keiner geführt werden kann, was Ihnen etwas zugute kommt, da man die Bodentruppen erst mal nicht gegen Luftangriffe verteidigen muss und gleichzeitig die feindlichen Flieger eventuell sogar geschickt einkesseln kann. Zusätzlich ist hier auch zu beachten, dass man zunächst kein Flugfeld in Frontnähe besitzt und daher die Eroberung der Flugfelder bei „Krasnopavlovka“ und „Kupyansk“ auch wichtige Ziele darstellen, da man sonst die eigenen Flieger sehr weit zum Auftanken zurückziehen müsste! Die überlegenen Truppen sollte dann selbst bei dem schlechten Wetter dem Feind sehr effektiv entgegen treten können, so dass man schnell die ersten drei Zielstädte wird sichern können. Anschließend stößt man einfach mit geballter Macht aus allen Richtungen auf „Kharkov“ vor, das zwar endlich mal etwas besser verteidigt wird, doch Ihrer massiven Überlegenheit auch nicht lange standhalten wird können!

Während „Kharkov“ dann von Süden und Osten her attackiert wird, kann man zur Unterstützung natürlich auch noch die Fallschirmjäger aus dem Norden heranbringen oder diese alternativ einzelne Städte im Norden erobern lassen.

Wie auch immer, ein „Major Victory“ sollte leicht zu bewerkstelligen sein bzw. nur zugunsten einer gezielten strategischen Kampagnenplanung bzw. Aufrüstung der Kernarmee geopfert werden.

Sevastopol

Eine fast schon etwas zu einfache Mission, die man aber doch gut und gerne nutzen kann um die eigene Armee auf den etwas heftigeren Kampf im Kaukasus einzustellen, denn dort wird man auf jeden Fall landen, egal wie sehr man sich bemüht. Gehen Sie daher ruhig vor, versuchen Sie Ihre Armee zu optimieren und vor allem unerfahrene Einheiten an Weisheit gewinnen zu lassen!

Bei den Einheiten gibt es dabei erst mal nicht viel zu tun.

Der Panzer PzIVF2 ist das aktuell beste Modell und sollte nun weitgehend alle anderen Modelle ersetzen, denn die sind einfach noch schlechter und gegen die modernen T-34/41-Modelle deutlich im Hintertreffen.

Mehr gibt es auch nicht wirklich zu tun, denn außer bei den Panzerjägern gibt es nichts Neues, so dass man allenfalls dort noch einige Modelle einkaufen und vor allem die Infanterie mit Pionieren aufrüsten sollte, damit man im riesigen Stadtgebiet von „Sevastopol“ besser vorankommt.

Die Truppen stellt man am besten in etwa zwei Gruppen auf, die dann den westlichen Stadtteil und das stärker befestigte Gebiet vor dem östlichen Stadtteil attackieren.

Im Westen stellt man die Truppen, vor allem Infanterie und Artillerie, so auf, dass man direkt „Mekenziery“ attackieren und erobern kann. Die weiter östlich eingegrabenen Feinde ignoriert man dann weitgehend und greift direkt die Zielstädte südwestlich an, was dann aber auch etwas dauert, da man sich durch die Stadtgebiete nur mit Artillerie und Infanterie recht gut durchkämpfen kann.

Die Luftwaffe ist hier nur eine eher begrenzte Hilfe. Lassen Sie die Jäger die feindlichen Flieger attackieren, was Ihnen auch recht schnell die absolute Lufthoheit

sichert, und die taktischen Bomber Ausschau nach Zielen auf offenem Feld und ohne Luftverteidigung halten.

Im Osten attackiert man zunächst vor allem mit Artillerie die feindlichen Linien (zunächst die Artillerie im Hinterland!) vor „Novyi Shuli“ und rückt gleichzeitig durch das Waldgebiet Richtung Süden vor um dort „Komary“ zu belagern. Mit ordentlich Artilleriefeuer wird man hier die feindlichen Stellungen schwächen und dann brechen können. Nehmen Sie hier auch unbedingt die feindliche Flak aufs Korn, damit auch die taktischen Bomber mithelfen können, die ansonsten eher im Westen Dienst schieben müssen, da dort kaum Luftabwehr stationiert ist.

Hat man die beiden Ziele im Osten erst mal gesichert, wird man recht schnell Richtung Westen, auf das eigentliche Stadtgebiet vorstoßen können.

Setzen Sie dazu am besten möglichst schnell einige Fallschirmjäger nahe „Balaklava“ ab, die dann mit nach stoßenden Panzern die Bunkeranlagen attackieren. Achten Sie hier jedoch auch auf eventuelles Feuer von der See her. Zwar sind nur einige wenige Schiffe unterwegs, doch die können vor allem der Infanterie mitunter gefährlich werden. Lassen Sie diese daher direkt von der ersten Runde an durch strategische Bomber jagen. Im Westen findet man zwei Ziele und im Osten meist nur eins, so dass die Jagd auch nicht sonderlich lange dauern sollte.

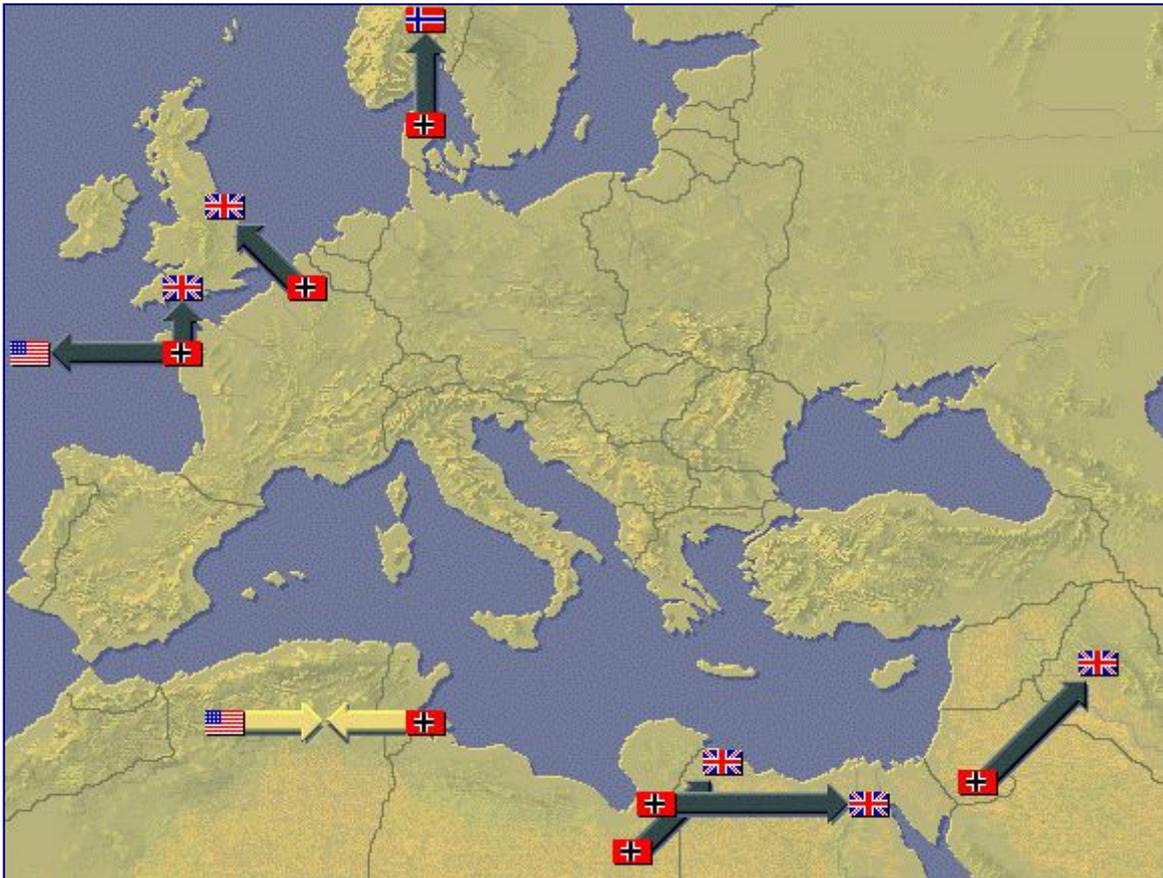
Je schneller man dann die Stadtgebiete erreicht und attackiert, desto weniger Ärger wird man auch haben, wobei der Feind dann meist recht schnell mit massiven Geschütz nachrüstet und so dann die Pioniere zum Einsatz kommen müssen, die auch schwer eingegrabene Einheiten gut vertreiben können.

Im Westen ist mit der Sicherung der beiden Stadtteile von „Bartenevka“ der Spaß auch schon vorbei, so dass man die dortigen Einheiten gen Osten verlagern sollte um dort Unterstützung zu liefern oder die feindliche Verteidigungslinie endgültig aufzureiben, damit diese nicht gegen Ihre Städte vorstößt.

Im anderen Stadtteil gilt es ansonsten analog dazu vor allem mit Artillerie und Infanterie nach und nach alle Zielgebiete zu sichern. Da man die volle Zeit nutzen kann (Minor und Major Victory führen beide zur selben Nachfolgemission!) wird man keine unnötigen Risiken eingehen müssen und den Feind wirklich restlos von der Karte fegen bzw. die letzten Runde zum ausgiebigen Hochrüsten der Truppenstärken nutzen können.



Übersee



El Alamein

In bekanntem Terrain muss man sich hier plötzlich wieder gegen die Briten zur Wehr setzen, die knapp die Hälfte der Karte besetzt halten.

Glücklicherweise ist das ganze jedoch gar nicht so schwer, obwohl es zunächst alles andere als leicht aussieht, da man einer netten Flotte zur See und in der Luft und auch einem regelrechten Bollwerk an Bodentruppen gegenüber steht.

Zusätzlich gibt es bei den Einheiten nicht viel Neues, so dass gerade die eigenen Panzer den feindlichen Modellen immer noch leicht unterlegen sind und man allenfalls mit den aktuellsten Revisionen des Panzer III einigermaßen dagegen halten kann.



Wichtig sind daher vor allem die taktischen Bomber, die den feindlichen Panzern gut zusetzen können und müssen. Logischerweise braucht man zu deren Schutz aber auch einige gute Jäger. Ein halbes Dutzend mehr oder weniger erfahrener FW190a reicht hier jedoch erst mal aus, da der Feind nicht sonderlich viele Jäger hat und man die gefährlicheren Bomber auch mit etwas Flak erst mal etwas dezimieren kann.

Bei der Truppenaufstellung sollte man die Panzer eher etwas südlich, in der Wüste einordnen, da dort eine kleine Panzerschlacht stattfinden wird, und Infanterie und Artillerie im Norden aufstellen, damit man dort direkt die feindlichen, weichen Einheiten um Tobruk schon mal etwas dezimieren kann.

Die ersten Runden werden dann aber eher vom Kampf auf See und in der Luft geprägt werden. Die Flotte muss zunächst ordentlich organisiert und nur leicht nach Osten verschoben werden, damit man dort die ersten feindliche Ziele aufklären kann.

Nutzen Sie Ihre Schnellboote und U-Boote um gegen die feindlichen U-Boote und schwereren Feindschiffe vorzugehen. Zusätzlich sollte man alle italienischen Flieger und eigenen strategischen Bomber hier abkommandieren um die feindliche Flotte schnellstens zu dezimieren und selbst möglichst nur kleinere Schiffe zu verlieren, denn gerade das Schlachtschiff und die „Cruiser“ sollten schnellstmöglich auch gegen die feindlichen Ziele um „Tobruk“ eingesetzt werden (Artillerie und Flak!), damit man dort leichter voran kommt!

In der Luft gilt es zunächst vor allem die feindlichen Panzerkräfte um „Bir Hacheim“ zu schwächen, so dass die eigenen Panzerkräfte hier etwas einfacher vorrücken können. Gleichzeitig sollten Jäger die Bomber schützen bzw. erste feindliche Ziele in Reichweite attackieren, wobei man auch stets auf die Flak achten muss und den Schutz der Bomber nicht zu sehr vernachlässigen darf, also mindestens einen Jäger bei der Bomberflotte zurücklassen sollte.

Lassen Sie dann im Norden erst mal vorwiegend die Artillerie die feindlichen Stellungen, Flak und Artillerie ausnehmen, sonst wird man hier aufgrund der schwierigen Geländebedingungen beim direkten Vormarsch nur schwere Verluste erleiden. So lange gilt es dann vor allem den größten Teil der Armee südlich in Richtung „Bir Hacheim“ zu verlagern, wo man nach Vernichtung aller feindlichen Panzer relativ frei agieren kann.

Während von dort aus dann schon einzelne Kräfte Richtung „Bardia“ vorstoßen, wo der Widerstand schon deutlich geringer ausfällt, gilt es die stark eingegrabenen Verteidiger um „Tobruk“ auch von Süden her vornehmlich durch Artillerie und Infanterie in die Zange zu nehmen.

Nachdem die feindliche Flotte erst mal geschlagen ist, wird man auch von der See her Unterstützungsfeuer auf einzelne Ziele leisten können, so dass nach Vernichtung der Flak auch Luftangriffe die Eroberung von „Tobruk“ deutlich erleichtern.

Gegen „Bardia“ wird man dann meist auch schon wieder die volle Luftflotte einsetzen können, da der Feind vor allem auf Bomber setzt, die man recht gut abschießen kann, auch wenn sie natürlich schwere Schäden am Boden anrichten können (beachten Sie, dass auf Wüstensand die Instandsetzung nur schleppend möglich ist!), und es hier nur noch eine feindliche Flakstellung gibt, die von See aus einfach zu erledigen ist.

Mit der eigenen Übermacht dürfte das Aufrollen der feindlichen Truppen bis nach „Alexandria“ auch kaum ein großes Problem darstellen, da man nur noch auf einzelne Widerstandsnester trifft und auch die feindlichen Panzer nur noch unkoordiniert attackieren und ganz ohne Luftverteidigung zum schnellen Opfer Ihrer StuKas werden.

Schafft man es doch nicht ganz so schnell zum Erfolg zu kommen, kann es durchaus interessant sein einige Fallschirmjäger im Norden, übers Meer, nach Osten fliegen zu lassen, wo dann eines der östlichen Ziele attackiert wird. Mit etwas Luftunterstützung, nach Abschuss aller feindlichen Flieger, sollte auch die Eroberung von „Cairo“ kein großes Problem sein, so dass man schon einen gutes Stück weniger Strecke am Boden zurückzulegen hat um alle Ziele schnell zu erreichen.

Middle East

Der Startpunkt ist zwar ähnlich, doch diesmal wird man vor allem zu Beginn eine schwere Schlacht zu schlagen haben, denn der Feind steht insgesamt recht gut, so dass man seine Luftwaffe nicht direkt zum Einsatz bringen kann und auch nach einigen Runden einen massiveren Luftangriff des Feindes abwehren muss.



Man benötigt dafür dann mindestens drei FW190-Jäger-

staffeln und ansonsten drei taktische Bomber und mindestens einen Level-Bomber in der Kernarmee. Die italienischen Flieger sind wieder nur ganz nett und allenfalls recht brauchbar um den Feind etwas zu blockieren oder abzulenken. Da es insgesamt nur recht wenig Fortschritt in der Kriegstechnik gab, kann man die Aufrüstungen aus Nordafrika vervollständigen und alle Panzer hochrüsten bzw. alle Truppen nach Möglichkeit mit Kettenantrieben ausstatten.

Die erste wichtige Schlacht wird auf See ausgefochten, da man das Unterstützungsfuer der kleinen Flotte für den Angriff auf das gut gesicherte Jerusalem benötigt.

Lassen Sie dazu zunächst alle Bomber die feindliche Flotte angreifen, wobei bekanntlich besonders die Variante Ju88A äußerst effektiv ist. Es gilt die britische Flotte möglichst stark zu beschädigen indem man jedem Schiff einige Treffer beibringt, wodurch die Feuerkraft beim Gegenschlag deutlich reduziert wird.

Nach zwei Runden sollte man dann auch die Oberhand gewonnen haben, so dass die Schiffe die feindliche Flak bei Jerusalem unter Feuer nehmen können und die so geschwächte Luftabwehr dann von einigen erfahrenen taktischen Bombern oder den anrückenden Bodentruppen komplett ausgeschaltet werden kann.

Die Bodentruppen sollte man geschickt aufstellen. In der ersten Reihe stehen die Panzer, die direkt auf den Feind vorrücken. Dahinter folgt direkt die Artillerie, damit der Feind keine direkten Angriffe wagt oder dann wenigstens blutet. Das Groß an Flak und Infanterie wird zunächst kaum benötigt, da man auf dem engen Raum auch recht schlecht manövrieren kann.

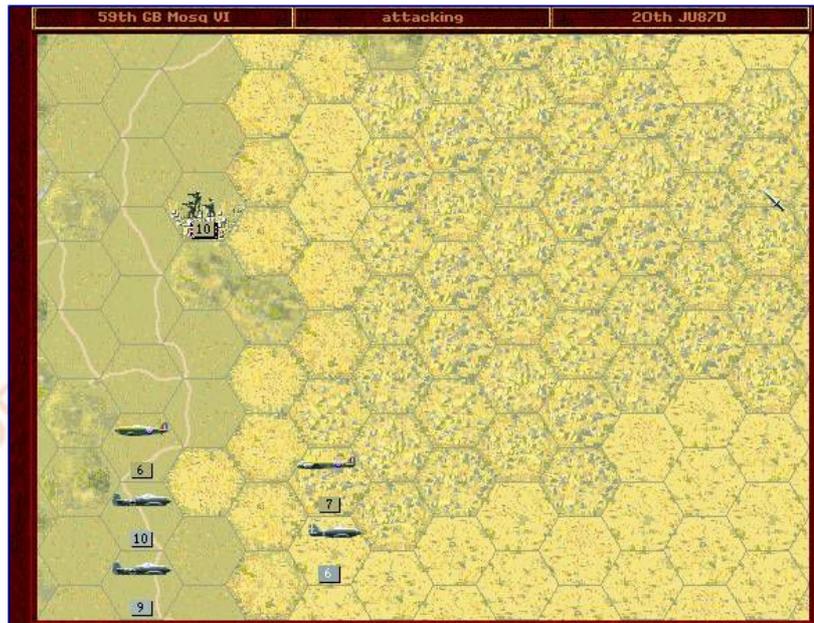
Lassen Sie daher eine kleine Ausweichtruppe nach Osten hin ausbrechen, wo man eine zweite Front eröffnet und gegen „Karak“ vorrückt. Wichtig ist hier, dass man die feindliche Flak und Artillerie direkt von hinten attackiert indem man dort zwei Fallschirmjägereinheiten landen lässt. Die restliche Truppe rückt durch den Sand etwas gebremst an. Ankommende Panzer werden von taktischen Bombern geschwächt wenn die Feinde sich aus dem Schutz der Flak begeben.

Da man gegen Jerusalem vorwiegend mit Panzern und Artillerie vorgehen kann, wird man vermutlich einige Infanterie-Einheiten über haben, die dann auf „Karak“ vorstoßen und von den zusätzlichen, meist etwas langsameren Truppen „verfolgt“ werden.

Sobald die Fallschirmjäger die hintere Verteidigung der Briten attackieren, wird man auch frontal angreifen können, so dass die Stadt schnell fällt und man von hier aus nach Norden vorstoßen kann, wo man um „Amman“ nochmals Artillerie und Flak angreifen muss.

Zwischenzeitlich sollte dann aber auch Jerusalem gesichert worden sein, da der Feind ohne die kombinierte Abwehr nicht lange standhalten kann. Teilen Sie die Armee hier dann etwas. Während einige Panzer und etwas Artillerie nach Osten vorrücken, wo eine größere Panzerarmee wartet, muss der Rest nach „Haifa“ vorstoßen, wo eine weitere kleinere Panzertruppe zu knacken ist. Beide Feindarmeen sind vor allem mit den taktischen Bombern gut zu beschädigen, wofür man dann aber natürlich die Lufthoheit braucht. Meist wird man nach drei bis fünf Runden mit den feindlichen Fliegern rechnen können.

Attackieren Sie diese möglichst frühzeitig, was dank der großen Reichweite der FW190a auch kein Problem sein sollte. Da man hoffentlich über sehr erfahrene Piloten verfügt können diese meist in 2er-Rotten jeden Feindflieger komplett abschießen, selbst wenn er Überstärke hat! Notfalls zieht man die Italiener oder Bomber zu Hilfe um getroffene Feinde zu blockieren, so dass sie nicht flüchten können, oder man kauft noch eine weitere Jägerstaffel, damit man auch noch gegen die feindlichen, recht starken Bomber gut vorgehen kann. Nach wenigen Runden sollte man dann aber die



Lufthoheit wieder inne haben, so dass die eigenen Bomber dem Feind ordentlich geben können. Insbesondere die StuKas sind ab etwas drei Sternen Erfahrung vor allem gegen Panzer im offenen Feld extrem effektiv, wodurch man dann selbst durch die stärkeren Panzerverbände der Briten mehr oder weniger flott durchstoßen kann! Während man im Westen auf „Bierut“ vorstößt und dort von der Flotte Unterstützungsfeuer bekommt um die schwer eingegrabenen Briten zurückzudrängen, wird der größte Teil der Armee von Westen und Süden her gegen "Damascus" vorstoßen müssen. Mangels Luftabwehr kann man hier schon recht früh Bomber einsetzen und den Feind entscheidend schwächen, so dass man auch hier im Handstreich das Gebiet sichern kann.

Das ist dann auch wichtig, denn es folgt ein längerer Marsch auf „Baghdad“, was in Kombination mit Tank-, Reparatur- und kleineren Kampfmanövern schnell mal 10 Runden kosten kann. Erleichtern Sie sich daher den Rest des Kampfes indem Sie dem Feind einen Teil des Hinterlandes entreißen, der zwar weniger wichtig ist, aber eine gute Basis für den Angriff auf „Bagdad“ liefert. Bringen Sie dazu zwei oder drei Fallschirmjäger- bzw. Infanterie-Einheiten per Flieger ins bekannte Dreieck südlich von „Baghdad“. Sichern Sie dazu am besten „Karbala“ bzw. eine der Flughafenanlagen in der Nähe, alternativ weiter östlich den Bereich um „Basra“, wobei man von dort aus eigentlich keine Luftunterstützung für den Kampf um „Baghdad“ mehr leisten kann, weshalb die Flughäfen bei „An Najaf“ bevorzugt werden sollten.

Zur Sicherheit der Flieger und Unterstützung sendet man dann am besten noch einige Jäger mit. Die Bodentruppen arbeiten sich unterdessen langsam von „Damascus“ aus Richtung Osten vor und erobern im Vorbeifahren „Anah“, was mit Luftunterstützung wirklich kein Problem werden sollte. Bis die Bodeneinheiten dann bei „Baghdad“ eintreffen wird man schon aus der Luft wichtige Angriffe führen können. Versuchen Sie dazu mit möglichst erfahrenen StuKas die Luftabwehr um „Baghdad“ zu attackieren, so dass man großflächigere Bombardements ohne störendes Abwehrfeuer initiieren kann, wodurch die anrückenden Bodentruppen dann leichtes Spiel mit der Metropole haben und ein „Major Victory“ trotz der zuletzt größeren Entfernung, die es zu überwinden galt, kein unüberwindliches Problem darstellt.

Übrigens: Ab hier ist die Zeit der Infanterie mehr oder weniger vorbei, denn mehr als 3 – 4 Einheiten wird man kaum noch brauchen, da in den folgenden Missionen vor allem Panzerkräfte die entscheidende Rolle spielen und selbst die bald verfügbare „43er Variante“ kaum noch wirklich schlagkräftig gegen diese vorgehen kann. Konzentrieren Sie sich daher lieber schon hier auf die Panzerkräfte und ersetzen Sie gegebenenfalls schon weniger erfahrene Einheiten (weniger als 2 Sterne) durch motorisierte Einheiten.

North Africa

Die erste Schlacht ist noch recht einfach, so dass man sie vor allem nutzen sollte um seine Armee auf den Wüstenkampf umzustellen und aufzurüsten.

Wichtig sind dabei vor allem die Untersätze für die Infanterie, denn nur mit Kettenantrieben wird man in den Wüstengebieten einigermaßen zurechtkommen, so dass man vor allem hier investieren sollte.

Da es bei den Panzern keine große Neuerungen gibt, verbleibt zuletzt nur die Luftwaffe, wo man dann aber ordentlich Prestige investieren kann. Vor allem die Jäger sind es, die man unbedingt



und recht gut und teuer gegen das neue Modell „FW190a“ austauschen sollte, da diese eine enorm erhöhte Reichweite und Kampfkraft haben. Zusätzlich kann man auch bei den taktischen Bombern etwas nachrüsten und vor allem die Reichweite beträchtlich erhöhen, wodurch dann aber schon wenige Nachrüstungen mit meist jeweils ca. 300 Prestigepunkten heftig ins „Geld“ gehen! Glücklicherweise kann man das jedoch auch schnell wieder hereinholen.

Die aufgestellten Truppen stehen quasi schon um das erste Ziel („Mersa Brega“) und insgesamt wird man sich hier in den ersten Runden vor allem um das Vorankommen sorgen müssen, da kaum genug Platz ist. Bewegen Sie dazu bevorzugt Ihre eigenen Truppen voran, denn die italienischen Kräfte sind bekanntlich weitgehend unterlegen und sollten nur zur Unterstützung herangezogen werden.

Rücken Sie dann binnen weniger Runden auf das nahe Flugfeld vor, das als erste Luftbasis dient, wobei man jedoch am besten schon am ersten Flugfeld im Südwesten aktiv wird und einen Fallschirmjägertrupp bzw. eine erfahrene Infanterieeinheit mitsamt einigen unnützen italienischen Divisionen in Flugzeuge verfrachtet und gen Osten sendet, wo man mit etwas Glück weitgehend problemlos einige Städte („Alexandria“) sichern bzw. eventuell sogar das letzte Ziel („Mersah Matruh“) mit wenig Widerstand erobern kann.

Im Westen rückt man unterdessen schnell auf „Benghazi“ vor und teilt hier die Armee unbedingt auf. Die „wüstentauglicheren“ Einheiten rücken durch die kleine Schneise Richtung Nordosten direkt auf „Mechili“ vor, von wo aus man den britischen Truppen zwischen „Berta“ und „Tobruk“ in die Flanke fallen kann.

Die restlichen Truppen bleiben an der Küste und erhalten dort weiter nördlich noch etwas Unterstützung durch die Flotte, denn die britische Marine greift weitgehend einzeln an und ist schnell kleinzukriegen.

Halten Sie dazu die Flotte nördlich von „Berta“ und lassen Sie den Gegner angreifen. Zusätzlich kann man durch einen „Ju88A“-Bomber die feindliche Marine schon gezielt schwächen!

Lassen Sie dann die Schiffe die feindliche Flak um „Berta“ vernichten, so dass man das Gebiet mit vielen Fliegern schwächen und dann recht schnell durch einen Bodenangriff sichern kann. Das ist auch wichtig, denn die eigentliche Schlacht findet um „Tobruk“ statt, wo widrige Geländebedingungen den Angriff deutlich erschweren.

Wichtig ist daher die Sicherung der Flugplätze, damit man mit der Luftwaffe den Weg freibomben kann und vor allem auch die Luftüberlegenheit nie aus den Händen geben muss.

Rücken Sie mit den Panzern zunächst auf das südlichere „Bir Hacheim“ vor, wo eine größere Panzerschlacht stattfindet, die man dank der taktischen Bomber aber schnell gewinnt, so dass die Panzertruppe hier dann direkt Richtung Osten weiter vorrücken kann, während die restlichen Einheiten die Anlagen um „Tobruk“ unter Feuer nehmen. Nachdem man aus der Luft, per Artillerie und per Flotte die Verteidiger weich geklopft hat, kann Infanterie das Gebiet schnell sichern. Die mobileren Kräfte umzingeln inzwischen „Bardia“ bzw. rücken teils auch schon südlich davon weiter gen Osten vor, wenn man dort das letzte Ziel nicht eventuell schon per Fallschirmjäger sichern konnte.

Dank der Flotte und der Luftüberlegenheit sollte man hier absolut keine Probleme mehr bekommen und den Feind schnell und restlich zurückdrängen können, so dass ein „Major Victory“ kein großes Problem darstellt und man zuvor sogar noch einige Einheiten über Normalstärke verstärken kann, was in der nächsten Mission vor allem bei Panzern und Luftwaffe recht nützlich sein kann.

Norway

Die Schlacht um Norwegen ist eigentlich gar nicht so schwer und daher wirklich empfehlenswert um seine Truppen vor der Westoffensive nochmal etwas zu stärken (Artillerie und Infanterie aufrüsten!).

Wichtig ist zunächst vor allem die Aufstellung der Truppen, da man insgesamt zwei weit auseinander gelegene Angriffspositionen hat. Recht praktisch erweist sich eine Aufteilung der Armee in drei Gruppen. Im Norden landet man etwas Infanterie, eine Panzertruppe und etwas Artillerie an. Im Südwesten nur ein oder zwei Infanterieregimente und die Hauptstreitmacht dann vor allem im Südosten.

Während der Landung gilt es dann vor allem die Marine gut zu koordinieren, da man sich so gerade im Süden erst den Weg ebnet. Im Norden muss man unbedingt die U-Boote zurückziehen, denn diese wird man gegen die starke feindliche Flotte später noch dringend brauchen. Generell sollte man hier alle Schiffe in die Bucht um „Molde“ zurückziehen, wo die Truppen bei der Landung und der Sicherung der drei Städte unterstützt werden. Hier sollte man nach der Sicherung dann am besten noch etwas Flak und ein oder zwei Panzer der besten Art ausheben!

Im Südwesten ist die Sache ebenfalls erst mal recht schnell geregelt. Ziehen Sie die Flotte zum Hafen von „Stavanger“ und lassen Sie die norwegischen Truppen unter Feuer nehmen, damit die anlandende Infanterie leichtes Spiel hat. Weiter östlich muss man in den ersten Runden etwas auf die Fallschirmjäger aufpassen, die von den feindlichen Jägern unter Beschuss genommen werden. Versuchen Sie diese daher möglichst schnell zu Boden zu bringen, wo die Dörfer entlang der Küste gesichert werden.

Der Hauptkampf findet dann jedoch um Oslo statt. Lassen Sie die Flotte hier möglichst alle Ziele in Reichweite dezimieren und landen Sie Ihre Truppen schnellstmöglich an, so dass man Oslo und das Flugfeld erobern kann, wodurch man dann erst eine Basis für den Luftkampf bekommt. Dieser ist zwar aufgrund der häufig wechselnden Wetterlage nicht gerade einfach aber beim schnellen Vorrücken natürlich besonders wichtig.



Hat man Oslo erst mal gesichert und die Truppen angelandet, gilt es die Flotte schnellstens gen Westen und dann Richtung Norden zu senden, denn vor allem das Schlachtschiff wird man beim Hauptkampf mit der feindlichen Flotte dringend benötigen! Verlassen Sie sich daher nur wenige Runden auf das Unterstützungsfeld und sorgen Sie stattdessen dafür, dass die Luftwaffe dies alsbald ersetzen kann. Während die Flotte dann Richtung Norden zieht und entlang der Küste alle Städte „befreit“, die dann von Fallschirmjägern gesichert werden, gilt es die



feindliche Luftwaffe, die neben der Flotte das zweite wichtige Element der norwegischen Verteidigung bildet, zu dezimieren. Dazu braucht man mindestens drei Staffeln Jäger die zudem noch von etwas Flak unterstützt werden, da man gerade im Norden zunächst noch keine Jäger zum Einsatz bringen kann. Erobern Sie um Oslo nach etwas Bombardement die Dörfer und rücken Sie dann auf „Lillehammer“ vor und lassen Sie dort nach Möglichkeit die Artillerie aus der Luft bombardieren, damit man einfacher anrücken kann und nicht zu viel einstecken muss in dem schwierigen Gelände. Hilfreich sind dabei mitunter Fallschirmjäger, die hinter der feindlichen Linie abgesetzt werden wodurch man den Feind aus zwei Richtungen her angreifen kann.

Hat man „Lillehammer“ erst mal erobert, kommt der schwierigste Teil, da man für die Schlacht um „Trondheim“ auch meist die feindliche Flotte attackieren muss, da diese sonst in Verteidigungsposition geht und jeden Angriff auf „Trondheim“ abschmettert. Sorgen Sie folglich dafür das die eigene Flotte zwischenzeitlich möglichst komplett und vollständig im Westen bereit steht und rücken Sie dann geschlossen vor. Die vielen Zerstörer sind dabei mehr oder weniger Kanonenfutter. U-Boote und die weiter reichenden Kreuzer und Schlachtschiffe sind die primäre Angriffswaffe mit der man die feindlichen Fernkämpfer unter Feuer nehmen muss damit man nicht untergeht.

Versuchen Sie dabei möglichst viele gefährliche Ziele zu treffen, damit der Feind insgesamt an Feuerkraft einbüßt und Ihre Flotte möglichst wenige Verluste zu verzeichnen hat, da gerade die weiter reichenden Geschütze beim finalen Angriff dringend zur Unterstützung gebraucht werden.

Ist Trondheim erst mal von der Seeseite unter Feuer, kann man auch von Land her vorrücken.

Versuchen Sie dabei möglichst schnell den Flughafen zu sichern, damit man die eigene Luftwaffe hier versorgen kann, da man ansonsten durch die weiten Wege keinen echten Luftkampf wird führen können!

Anschließend rückt man mit einigen Einheiten schonmal Richtung Norden weiter, denn für einen „Major Victory“ muss man auch „Namsos“ noch überzeugend erobern.

Lassen Sie dazu die Flotte möglichst bald Unterstützungsfeld leisten, was nach der Vernichtung der feindlichen Kampfgruppe mit dem Schlachtschiff meist auch gut möglich ist, da der kümmerliche Rest um den Flugzeugträger keinen echten Widerstand mehr leistet.

Mit etwas Glück hat man die feindliche Luftwaffe inzwischen auch vernichtet, so dass man den Weg für die Panzer gut frei räumen kann. Schafft man es einige Runden vor dem Ablauf der Zeit alle Ziele um „Namsos“ zu sichern gibt es einen „Major Victory“, aber die Kampferfahrung, die man hier insgesamt gewinnt ist doch wichtiger als dieser besondere Sieg, so dass man auch darauf achten sollte möglichst keine Einheiten zu verlieren. Auch im Rücken der Front!

Sealion 40

Leider konnte ich diese Mission nicht direkt erreichen, so dass ich nur das einzeln gestartete Szenario spielen konnte, das sich jedoch eigentlich wie die spätere Variante spielt, so dass ich hierzu auf deren strategische Erläuterungen verweise.

Sealion (43)

Eine eigentlich nicht übermäßig schwere Mission, bei der man sich aber doch schwer ins Zeug legen sollte, denn ein Sieg lässt den Krieg in Europa unmittelbar enden (sofern man auch die Ostfront bereits befriedet hat) und ermöglicht den ultimativen Angriff auf Washington!

Die Aufstellung der Einheiten und Anlandung der Truppen ist dabei natürlich der Schlüssel zum Erfolg, denn wenn man hier zu viel Zeit verliert wird es mit dem „Major Victory“ natürlich nichts mehr, da man dann die Feindmassen nicht schnell genug bezwingen kann.

Die Aufrüstung der Kernarmee kommt dabei natürlich zuerst. Bei den Panzern sollte man nach Möglichkeit nur auf die neusten Modelle von Panzer III und IV oder besser noch den Tiger I setzen, denn man bekommt es mit so einigen schwer zu knackenden feindlichen Panzern zu tun, die aber im Angriff gegen Ihre Modelle meist doch den kürzeren ziehen. Leider wird man sich nicht auf das Passive Vorrücken verlassen können und sollte daher auch bei den Spähwagen und Panzerjägern auf die neusten, deutlich schlagkräftigeren Modelle umrüsten. Bei Artillerie und der Luftwaffe hat sich hingegen wenig getan, so dass hier allerhöchstens noch einige Nachrüstungen zu tätigen sein sollten.

Gerade bei der Luftwaffe muss man hier jedoch gut taktieren, denn man bekommt quasi keine zusätzlichen Flieger bereit gestellt und sollte daher selbst mindestens ein Dutzend erfahrenen Jäger besitzen. Ist dies nicht der Fall, gilt es unbedingt einige Einheiten zu kaufen und auch nach Möglichkeit auf Flak zu setzen, die bei der Landung nicht zuletzt eingesetzt werden darf!

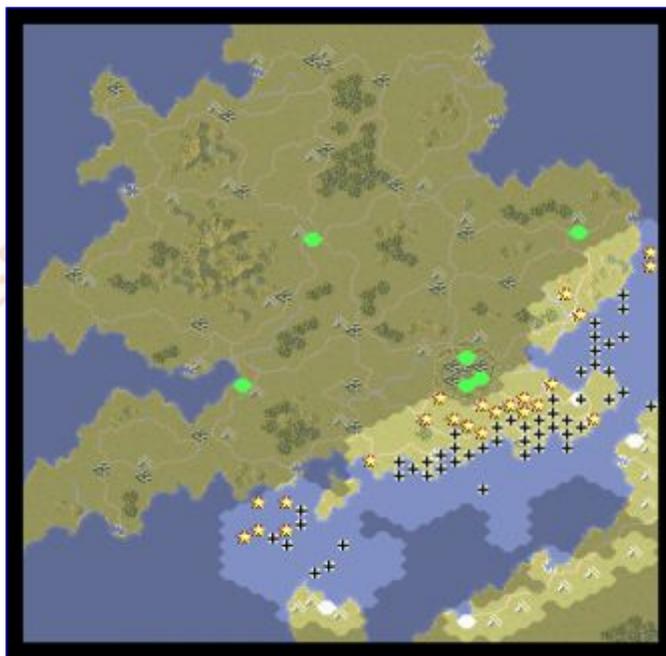
Da man ansonsten bei den Bodentruppen mitunter recht ordentliche Verstärkungen unter Kommando hat, wird es zunächst vor allem um die Organisation der Landung gehen, denn diese muss schnellstmöglich und damit auf möglichst breiter Front geschehen!

Postieren Sie daher die Einheiten schon direkt so, dass sie in einer brauchbaren Mischung anlanden können. Zunächst sollten das vor allem Panzer und etwas Infanterie sein. Letzte setzt dabei vornehmlich im östlichen und westlichen Landungsbereich ab, da sie dort nicht so sehr von Artillerie bedroht wird und sich allenfalls vor feindlichen Panzerverbände fürchten muss. Lassen Sie sie daher schnellstens Städte erobern und diese sichern, wobei hierfür natürlich die Pioniere erste Wahl sind.

Nach den Panzern sollte man Artillerie und Flak absetzen. Bringen Sie gleichzeitig Ihre Jäger heran, die über Ihren Truppen bleiben und so feindliche Luftangriffe erschweren.



Wichtig ist es dann möglichst schnell möglichst alle Einheiten an Land zu bringen. Rücken Sie daher in den ersten Runden geschickt vor, so daß am Strand Platz frei wird, auch wenn die ersten Einheiten dann nicht unbedingt den Feind angreifen sollten, wenn dieser zu gut steht! Zur Entlastung sollte man den Landungsbereich etwas gen Westen und vor allem auch Richtung Norden ausdehnen. In beide Richtungen müssen daher einige Infanterie-Einheiten entsendet werden. Nach Norden hin empfiehlt es sich gar noch ein oder zwei Panzereinheiten und etwas Artillerie zu entsenden, so dass man dort eine eigene kleine Kampfgruppe bilden kann, die das lokale Ziel „Norwich“, attackiert. In den ersten Runden ist neben der Anlandung der Truppen und Verteidigung gegen Luftangriffe auch der Seekampf



wichtig. Dort hat man jedoch ganz gute Ausgangspositionen, da die eigene Flotte recht brauchbar ist und man auch noch die Bomber heranziehen kann, da diese an Land sowieso erst mal keine sonderliche Wirkung entfalten können, allenfalls einige Küstenstädte bombardieren können! Zusätzlich hat man so eine deutlich höhere Sichtweite und kann vor allem im Westen die feindlichen Schiffe recht gut dezimieren. Senden Sie dazu Bomber und U-Boote vor und lassen Sie die restlichen Schiffe erst mal nur aus sicherer Entfernung zuschlagen bzw. um „Cherbourg“ sammeln. Vernichten Sie zunächst die schnelleren Schiffe, damit diese keine Gegenangriffe einleiten können, und achten Sie darauf, dass keine einzelnen Ziele Ihre Landungsboote unter Feuer nehmen.

An beiden Fronten sollte man dank U-Booten und Schlachtschiffen nach einigen Runden die Übermacht gewonnen haben, so daß man auch etwas vorrücken kann. Im Westen zieht man dazu am besten das Schlachtschiff zur Küste, damit dieses die dortigen Ausbruchversuche gen Westen (ab "Newhaven") unterstützen kann. Im Norden sieht das Ganze ähnlich aus, da dort auch die feindliche Flotte nur durch ein regelrechtes Nadelöhr fliehen kann. Attackieren Sie daher dort zunächst „Narwich“, wo man die örtliche Angriffsgruppe in den Landungsschiffen und am besten auch noch die vier Fallschirmjägereinheiten absetzt, die dann gemeinsam auf „Norwich“ vorstößt. Sobald man die feindliche Flotte hier erledigt hat, sollte man vor allem das Schlachtschiff zur Küste ziehen und Unterstützungsfeuer für den Angriff auf „Norwich“ und später auch gegen „London“ selbst geben lassen. Die kleineren Boote können die fliehenden Feinde auch erledigen.

Im Norden wird man insgesamt auf keinen zu starken Widerstand stoßen, so dass man das dortige Ziel recht schnell erobern kann. Lassen Sie die Einheiten dann nach etwas Erholung gen Westen vorrücken, wo meist zuletzt noch „Birmingham“ zu erobern ist.

An der Hauptfront gilt es unterdessen zunächst mit Pionieren die schwer eingegrabenen Verteidiger von „Dover“, „Hastings“, „Newhaven“ und „Canterbury“ zu vertreiben. Über „Canterbury“ bringt man dann einige Panzer voran um hinter die feindlichen Linien zu kommen und dort die Artillerie auszuschalten.

Auch im Westen sollte man an erster Front einige Panzer voran schieben, da man dort schwere feindliche Panzertruppen antreffen wird. Sobald dann die eigene Artillerie und Flak gelandet ist, kann man auf ganzer Ebene gegen die Verteidiger von London vorrücken.

Wichtig ist dazu, dass man die Lufthoheit behält. Lassen Sie daher Flak und die eigenen Flieger zunächst nur über Ihren Truppen kämpfen, so dass man viele Abschüsse verzeichnen kann, was wichtiges Prestige bringt und die eigenen Truppen entlastet, da dem Feind irgendwann schlicht die Flugzeuge ausgehen werden!

Da London recht schwer verteidigt wird, darf man sich hier nicht zu sehr festbeißen. Lassen Sie daher einige Panzer, Artillerie und vor allem Pioniere hier während eine mobile Streitmacht gen Westen ausbricht, wo „Bristol“ zu erobern ist. Das ist nicht sonderlich

schwer, da die Verteidiger ohne Luftunterstützung und nach etwas Artilleriebeschuss recht gut zu erledigen sind. Anschließend gilt es diese Truppen dann auch gen Norden (über „Oxford“ oder „Worcester“) zu senden um „Birmingham“ zu attackieren, das auch nur minimal verteidigt wird, so dass vor allem der Weg dorthin die Schwierigkeit darstellt.

Um London gilt es dann langsam mit Luftwaffe und Artillerie zunächst die feindlichen Panzer und Artillerie-Einheiten zu erledigen und dann langsam in den Kern vorzustoßen, wo dann Pioniere den Angriff übernehmen. Achten Sie hier darauf, dass es ganze drei wichtige „Stadtteile“ zu erobern gilt!



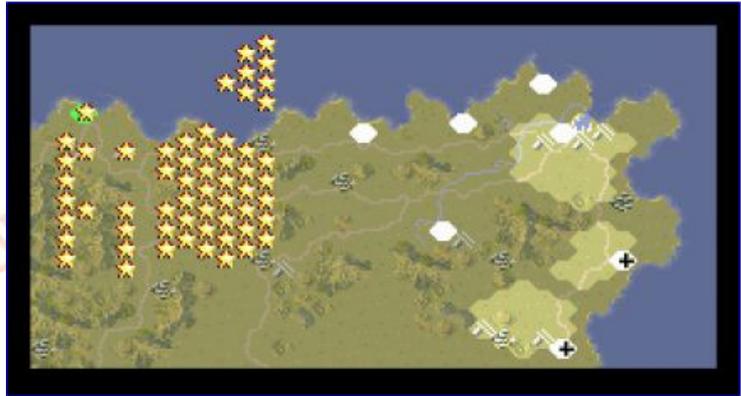
Sealion Plus

Leider konnte ich dieses Szenario in der Kampagne nicht aufspüren, was vermutlich aufgrund der enormen Komplexität des Kampagnenbaums auch nicht ganz einfach ist.

Beim Durchkämpfen als Einzelszenario ähnelt auch dies dem bereits woanders beschriebenen „Sealion 43“, weshalb ich auf dieses weitgehend verweise, da man hier sogar noch etwas leichter zum Erfolg kommt, da die italienische Flotte den Seekampf im Westen deutlich erleichtert und verkürzt und man dadurch mehr Ressourcen für Unterstützungsfeuer frei macht. Dank diesem verläuft die Landung dann im westlichen Teil etwas einfacher. Der weitere Verlauf ist dann mangels Einsatzmöglichkeiten der „Zusatzflotte“ identisch zum Landszenario.

Torch

Eine schier unmögliche Mission. Nicht nur weil man einer großen amerikanisch-britischen Bodenarmee mit Seeunterstützung gegenüber steht, sondern auch und vor allem aufgrund der feindlichen Luftflotte, die aus rund zwei Dutzend Einheiten besteht und der eigenen Luftwaffe meist hochgradig überlegen ist. Da man vermutlich nur wenige, dafür erfahrene Jäger hat (selbst wenn sie vom Typ FW190a sind), wird man selbst mit einem halben Dutzend



8.8er Flaks den Angriffen kaum Stand halten können, da man regelrecht eingekesselt wird. Der zweite Grund für die eigentliche Unmöglichkeit dieser Schlacht liegt schon im Erreichen, denn wenn man wirklich in „North Africa“, was nun wirklich keine besonders schwere Mission ist, versagt und nicht explizit verlieren wollte, ist die eigene Kernarmee meist so schlecht ausgestattet, dass man eh kaum eine realistische Chance hat.

Die einzige, aus meiner Sicht, realistische Siegchance hat man hier daher nur wenn man in „North Africa“ bewusst verloren hat, dort aber gleichzeitig seine Kernarmee schon auf diesen Kampf hin eingestellt hat; insgesamt also doch eine reichlich seltsame Vorstellung!

Folglich gilt es vorbereitend daher schon in „North Africa“ zunächst diese Mission relativ normal anzugehen um Prestige zu gewinnen, gleichzeitig dann aber auch jeglichen Sieg zu vermeiden und stattdessen in den letzten Runden seine Armee auszubauen und vorzubereiten.

Lassen Sie dazu erfahrene Jägereinheiten auf Überstärke hochrüsten, neue Jäger an hilflosen Feinden etwas Erfahrung gewinnen und gleichzeitig vor allem die Luftabwehr gezielt aufrüsten (8.8er Flak, gern auch ohne fahrbaren Untersatz, damit man mindestens ein halbes Dutzend davon schon in der Kernarmee hat).

Nun zur eigentlichen Schlacht:

Pikanter weise ist man gerade hier zum ersten mal in der Verteidigung, was aufgrund der zahlenmäßigen Unterlegenheit und mangels einer eigenen Flotte auch direkt alles andere als leicht wird, allerdings auch Chancen bietet.

Wichtig ist zunächst, dass man einige kleinere Aufrüstungen bei den Sturmgeschützen und Panzern vornimmt, damit man mit den neuen, amerikanischen Modellen weiterhin gut mithalten kann. Die relativ spritfressenden Tiger-Modelle sind dabei eine exzellente Wahl, da man hier eh keine großen Manöver fahren kann.

Bei Infanterie, Artillerie und der Luftwaffe gibt es wenig Neues, so dass man sich vorwiegend auf die Luftverteidigung durch Ankauf weiterer Flaks und das Nachrüsten einzelner Einheiten einstellen sollte.

Sie benötigen neben mindestens vier erfahrenen Fliegereinheiten auch ein gutes halbes Dutzend 8.8er Flaks. Rüsten Sie zudem am besten noch einige Jäger nach, denn die Luftwaffe muss hier fast die Hauptlast tragen.

Mit jeweils einem halben Dutzend Jäger und Flaks wird man dann mit etwas Glück auch jede Runde drei feindliche Einheiten vom Himmel holen können, was auch ordentlich Prestige gibt, womit man dann den intensiven Kampf finanzieren kann, da man am besten alles direkt ausgibt, wodurch man dann auch kaum Prestige verlieren wird wenn der Feind die wichtigen Zielstädte bombardiert!

Die Truppen gilt es möglichst kompakt im Südosten aufzustellen, denn zunächst geht es wirklich nur darum möglichst wenige Verluste zu erleiden und die erste feindliche Angriffswelle aus der Luft zu überleben.

Positionieren Sie dazu die Truppen jeweils auf der Linie „Tebessa-Osten“ (um Sfax) und „Tebessa-Süden“, denn dort wird man jeweils durch die geographischen Gegebenheiten im Abwehrkampf unterstützt und Tunis zu halten ist erst mal auf jeden Fall illusorisch!

Der Feind hat einfach zu viele Bodeneinheiten, so dass man auch mit den überlegenen Tiger-Panzern nicht viel Erfolg haben wird, wenn man gleichzeitig durch Artillerie- und Schiffsbeschuss auseinander genommen wird!

Zudem sollte man die eigenen Bomber noch nicht direkt „absetzen“, denn sonst werden Sie von der feindlichen Luftwaffe direkt als Ziel attackiert und mehr oder weniger unnützlich vergeudet! Hat man die Truppen erst mal gegen Westen und Norden aufgestellt und die Flak gut in Position gebracht, wird man nach etwa zwei Runden dann auch den Feind über sich haben.

Koordinieren Sie Flak und Jäger so, dass unerfahrene Einheiten geschwächte Feinde abschießen können und generell möglichst viele Ziele abgeschossen werden.

Da die FW190a extrem kampfstark und ausdauernd sind, kann man auch vereinzelt flüchtenden Zielen nachsetzen und diese richten.

Am Boden wird man den ersten Feindkontakt um „Tebessa“ haben. Versuchen Sie hier nicht die Stadt zu halten, sondern lassen Sie den Feind lieber erst mal vorrücken. Durch die etwas engen Verhältnisse wird er seine Einheiten etwas ungünstig vorrücken lassen und man kann dann einige erste Abschüsse feiern.

Tunis gilt es ebenfalls unverteidigt zu lassen und nur bei einer guten Gelegenheit durch kleine Angriffe zu bedrohen. Entscheidend ist jedoch, dass man keine eigenen Einheiten verliert und dem Feind gezielte Nadelstiche versetzt bis man die Luftschlacht einigermaßen unter Kontrolle hat. Das wird etwa 5 – 7 Runden dauern und erst dann sollte man die eigenen Bomber herbei holen. Vor allem erfahrene StuKas schwächen die feindlichen Einheiten und die gefährliche Artillerie mitunter entscheidend, müssen jedoch stets von Jägern gegen Luftangriffe verteidigt werden.

Zusätzlich kann man gegen Norden anrückende Schiffe mit Ju88a-Bombern attackieren und im Süden teils mit einzelnen schnellen Einheiten durch die feindlichen Linien brechen und dort Ziele zurück erobern, denn der Feind wird einem wirklich alles entgegen werfen und dann im Hinterland quasi nichts mehr haben!

Bei den Schiffen ist es vor allem wichtig, die Ziele möglichst stark zu beschädigen, damit sie kaum noch vernichtende Schläge anbringen können und sich auch zurückziehen. Vernichtung ist daher kein Muss, auch wenn es einem mitunter danach düstert, denn die Schiffe zielen fast nur auf die empfindlichen Ziele wie Infanterie, Artillerie und vor allem die wichtige Flak!



An der Front nach Tunis gilt es dann mit verfügbarer Luftunterstützung langsam auch wieder vor zu rücken, denn Tunis muss bis zum Ende hin erobert werden. Achten Sie insgesamt darauf, wie viele Zielstädte Sie schon halten, denn besonders viele muss man bekanntlich gar nicht verteidigen, so dass ein „Major Victory“ nach anfangs wirklich bitteren Runden dann gar nicht einmal so unmöglich ist. Notfalls schaltet man einfach auf den leichten Schwierigkeitsgrad, denn vor allem die Zusammensetzung der Kernarmee ist hier für den Erfolg entscheidend und gerade erstere kann natürlich nicht innerhalb einer Schlacht grundlegend ändern.



www.KULTLOESUNGEN.de

Washington

Die „ultimative Endmission“ beginnt mit einer kleinen Überraschung, denn man hat statthafte 30.000 Prestigeeinheiten zur Verfügung, die jedoch auch irgendwie bei mir nach der ersten Runde verfallen sind!!

Ich kann daher nur empfehlen, selbst wenn dies ein Bug sein sollte, in der ersten Runde bzw. vor dem Absetzen der Einheiten wirklich massiv aufzurüsten!

Da man hier auf die volle Einheitenvielfalt des Jahres 1945 zurückgreifen kann und natürlich auch einem mächtigen Gegner gegenüber steht, gilt es wirklich nur die besten Einheiten zu wählen!

Bei der Infanterie sind das vor allem Pioniere. Bei den Panzern die Modelle Panther und auch der ein oder andere Tiger II, der jedoch durch seine Behändigkeit nicht so effektiv eingesetzt werden

kann. Sehr schlagkräftig und schnell sind hingegen die Panzerjäger, vor allem Jagdpanther und Jagdtiger. Während es ansonsten bei Spähwagen, Artillerie und Bombern eigentlich nichts Neues gibt, sind vor allem die Jäger entscheidend verbessert worden. Setzen Sie hier massiv auf He162 und eventuell, so zur Abwechslung, noch auf die Modelle Me262A1 und Do335.

Zusätzlich sollte man dann vom enormen Startprestige dann auch noch nach der Absetzung der Truppen massiv Jäger, Typ He162, einkaufen, denn es folgt ein wirklich fieser Luftkampf, den man selbst mit einem halben Dutzend sehr erfahrenen Jäger kaum bestehen kann, da hier wirklich Masse zählt!

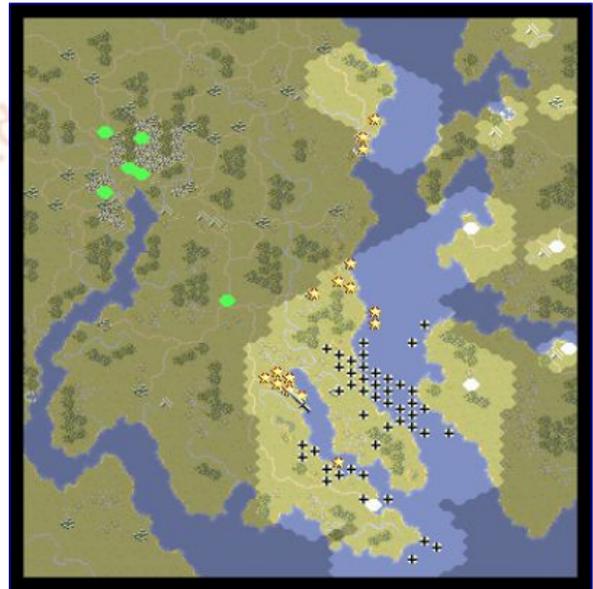
Bei der Aufstellung der Truppen sollte man direkt einplanen nur mit einer kleinen Streitmacht direkt bei „Lexington Park“ zu landen und stattdessen mit dem größten Teil auf der anderen Seite des dortigen Flusses zu landen bzw. vorwiegend die langsameren Einheiten per Schiff noch etwas nach Norden zu senden und dort dann etwa auf Höhe von „Benedict“ die Truppen abzusetzen, damit sie schneller zum eigentlichen Kampfgebiet kommen.

Um „Lexington Park“ sind einige Panzer, etwas Infanterie, Artillerie und vor allem Flak ganz nützlich, denn hier wird man meist den ersten Luftkontakt haben, so dass man auch ein halbes Dutzend Jäger über diesen Bereich ausschwärmen lassen sollte.

Westlich der ersten Zielstadt kann man zwar recht unbehindert ausladen, landet jedoch im Sumpf, so dass man dort nur schnellere Einheiten ansetzen sollte, die dann direkt gen Norden vorstoßen um „Benedict“ zu bedrohen, denn mit einigen wenigen Einheiten und etwas Beschuss von der See aus wird man „Lexington Park“ selbst recht schnell sichern können.

Während man dann auf der anderen Seite mit dem Ausladen beginnt, gilt es einige Seeinheiten den Fluss hoch zu senden. Dort muss man lediglich ein feindliches U-Boot versenken und kann dann quasi bis nach „Benedict“ vorstoßen und die dortigen Verteidiger massiv mit Unterstützungsfeuer der Flotte belegen.

Die übrigen Schiffe der Flotte ziehen dann am besten direkt Richtung Norden und sichern dort die Landungsboote gegen die feindlichen Angriffe. Man kann zwar auch einige gen Westen schicken, wo man bis nach Washington vorstoßen kann, die Fahrt dauert jedoch aufgrund einiger Engstellen recht lange und man wird durch zahlreiche Geschütze am Ufer bedroht (auch „schwimmende Panzer!“)!



Während man dann einige Runden lang die Anlandung nördlich von „Lexington Park“ organisieren und vor allem die angelandeten Truppen schnellstmöglich nach Norden hin verlegen muss, gilt es den Luftkampf zu führen.

Besonders gefährlich sind hierbei die Meteor III der ehemaligen britischen Luftwaffe. Geben Sie am besten jedem erfahrenen Flieger mindestens zwei neue Staffeln zur Seite, so dass man mit der starken Einheit den Feind schwächen und dann mit den beiden Neuen ihn komplett erledigen kann.



Ansonsten wird der Kampf doch

recht ausgeglichen sein, außer das man hier vor allem über den Landungsgebieten mit teils wirklich massiven Angriffen rechnen muss. Da man zunächst auch noch keinen Flugplatz in Kampfnähe hat gilt es unbedingt auch auf den Treibstoff zu achten. Hat man jedoch genug neue Flugzeuge zu Beginn gekauft, kann man auch mal einige opfern nur um auch feindliche Flieger abzuschießen, denn viele neue Einheiten werden hier auf beiden Seiten nicht ausgehoben werden können!

Die eigenen Bomber sollten im Norden die Anlandung der eigenen Truppen unterstützen indem sie feindliche Seeziele bekämpfen oder einfach über den eigenen Einheiten bleiben und damit die feindlichen Bomber regelrecht blockieren. Achten Sie jedoch auch hier auf genug Begleitschutz durch Jäger, die ansonst auch ohne viele Erfahrung dem feindlichen „Bombercommand“ schwere Verluste zuführen können. Rund um „Benedict“ und „Prince Frederick“ wird dabei dann meist der heftigste Luftkampf toben.

Unterstützen Sie hier die eigenen Luftkräfte indem Sie einige Flak in diese Gegend bringen. „Prince Frederick“ sollte man dabei recht schnell erobern können und müssen, denn ab hier wird man erst auf wirklichen feindlichen Widerstand stoßen. Lassen Sie einige Einheiten den Fluss nach Westen überqueren, so dass sie auf „Benedict“ vorstoßen können und man dieses dann wirklich komplett in die Zange nehmen kann, da Ihre Truppen dann nördlich und südlich angreifen und zusätzlich noch Unterstützungsfeuer durch die Flotte bekommen!

Nördlich von „Prince Frederick“ wird das Gelände etwas schwierig und man trifft auf einige gefährliche feindliche Panzer. Senden Sie daher Ihre kampfkraftigsten Einheiten vor und lassen Sie sich nicht in die Sümpfe abdrängen. Versuchen Sie mit geballter Kraft schnellstens „Owings“ zu sichern, damit man hier den nahen Fluss nach Westen überqueren kann.

Während man dies für die Hauptstreitmacht vollzieht, gilt es dann noch einen Flugplatz für die eigenen Flieger zu sichern, sonst kann man diese aufgrund von Treibstoffmangel bald gar nicht mehr zum Einsatz kommen lassen, auch wenn man inzwischen die feindliche Airforce nahezu vernichtet haben sollte. Wichtig sind aber vor allem die Bomber, damit man besser mit den feindlichen Panzern zurechtkommt und die mitunter stark eingegrabenen Einheiten etwas ausbomben kann.

Senden Sie dazu von „Benedict“ aus eine kleinere Streitmacht Richtung Südwesten, wo man einen nur eher schwach verteidigten Flugplatz bei „Port Tobacco“ erobern muss.

Von dort aus kann dann die eigene Luftwaffe operieren, so dass man sehr schnell endlich auch das zentrale „Brandywine“ erobern kann. Sammeln Sie hier alle Truppen für den weiteren Vormarsch auf die nördlich davon gelegenen Luftplätze und Vororte von „Washington“.

Ab hier wird es dann wieder recht tückisch, denn im Ballungszentrum von „Washington“ wird der Vormarsch mal wieder nur sehr langsam möglich sein, denn man hat es wieder mit den starken feindlichen Panzern und auch stark eingegrabenen Einheiten zu tun. Wichtig ist daher vor allem die Artillerie. Mit einem halben Dutzend Einheiten kann man hier heranrücken und dann einzelne Ziele attackieren, denn echte Gegenangriffe wird es kaum geben – die Verteidiger halten einfach ihre Position!

Lassen Sie daher durch Überflüge die genaue Position von feindlicher Luftverteidigung und Artillerie klären und nehmen Sie diese Ziele bevorzugt aus. Während sich einzelne, starke Einheiten für den Sturm vorbereiten, sollte die restliche Armee „Washington“ umzingeln und von der gesamten Ostseite her bedrohen.

Erkunden Sie genau welche Ziele man gefahrlos bombardieren kann („South Arlington“) und stoßen Sie dann nach und nach mit schweren Panzern, Pionieren, massivem Luftbombardement und Artilleriedauerbeschuss durch die einzelnen Stadtteile zu den jeweiligen Zielen vor. Die letzten Runden sind etwas zäh und durch das mitunter knappe Prestige und die teils starken Verluste nicht ganz einfach, so dass man sich wirklich darauf konzentrieren muss mit der eigenen Übermacht den Feind wirklich brutal zu zerschlagen. Nicht benötigte Einheiten können dabei zur Erleichterung noch einzelne Städte östlich von Washington attackieren um gegebenenfalls etwas Prestige zu gewinnen.

Wer aber mal bis zu dieser Schlacht gebracht hat, sollte sie dann aber auch recht gut zu Ende bringen können, wobei aus geschichtlicher Perspektive der Ausgang keine wirkliche Rolle spielt, da das „Deutsche Reich“ auf jeden Fall mehr gewonnen als verloren hat...

Text: A. Neumann (2009)
Savegames: A. Neumann (2009)
Screenshots: A. Neumann (2009)