

Panzers - Phase 1

Die Lösung basiert auf der deutschen Version 1.21, die der PC Action 3/2008 beilag. Die Screenshots wurden in 1280×1024 gemacht und später zugeschnitten und verkleinert. Alle Grafiksettings wurden hierbei auf das jeweilige Maximum gesetzt und zusätzlich im Spiel „1x(3)“ AA und anisotropische Filterung ausgewählt. Grundlage ist weiterhin der höchste Schwierigkeitsgrad, der jedoch nur minimale Änderungen bei Verlust von Einheiten mit sich bringt.

Tipps:

- Analysieren Sie zunächst die Karte um einen ersten Überblick zu bekommen und eine Strategie festzulegen.
- Beim Vormarsch sollte man möglichst alle Bereiche mit einem Späher erkunden, da man nur dann viele Nebenziele „enthüllen“ kann, die bei Erfüllung wertvolles Prestige bringen.
- Generell gibt es hier mitunter sehr viele mögliche Vorgehensweisen. In der Lösung wird aus diversen Gründen meist nur eine behandelt.
- Regelmäßige Abstürze konnte ich nur durch Minderung des CPU-Taktes, trotz ansonst überzeugender Stabilität, verringern bzw. unterbinden. Die fehlerhafte Unterstützung der verwendeten Soundblaster Audigy Soundkarte erwies sich trotz diverser Meldungen nicht als Grund.
- Regelmäßiges Speichern ist essentiell. Beachten Sie jedoch, daß die automatische Speicherfunktion nur eine begrenzte Zahl an Slot belegen kann und im weiteren Verlauf dann frühere Speicherpunkte ersetzt werden!
- Um die recht komplexe Einheitenbedienung zu üben sollte man zumindest das Tutorial/Training gespielt haben.
- Die Leertaste aktiviert den Pausenmodus, den man vor allem im hohen Schwierigkeitsgrad bei jedem Kontakt aktivieren sollte um gegebenenfalls neue Befehle auszuteilen.
- Bei größeren Schlachten ist es mitunter entscheidend die Einheiten in Gruppen (entweder nach Typen oder in Armeen) aufzuteilen um gezielter Steuern zu können und den Überblick zu behalten.
- Bei unübersichtlicher Lage empfiehlt sich eine „Stop-and-Go-Taktik“ bei der man alle 5 bis 10 Sekunden den Pausenmodus aktiviert um die Einheiten in Ruhe überprüfen und mit neuen Befehlen versorgen zu können, denn nur so kann man den Befehlsvorsprung des Computers minimal halten.
- Unterstützungsfahrzeugen geht in langen Schlachten mitunter die „Munition“ aus, die jedoch bei Feldlagern langsam nachgefüllt werden kann!
- Bezüglich der Einheiten sind Infanteristen natürlich generell im Nachteil, was durch deren Preis/Prestige nicht vollständig ausgeglichen wird. Neben Spezialeinheiten sind daher eigentlich nur Scharfschützen mit Fernglas eine nahezu überall effektiv einsetzbare Einheit.

Deutsche Kampagne



Mission 1: Der Flugplatz

Gleich zu Beginn sollte man sich erstmal des Optionalzieles annehmen, daß man hier direkt mit der Luftwaffe erreichen kann.

Erkunden Sie dazu den Flughafen mit einem Aufklärungsflieger und lassen Sie dann direkt die beiden Jäger von einem Jagdbomberangriff zerlegen. Schon hat man dieses Bonusziel erreicht und kann dann mit der ersten Mission richtig beginnen ohne sich beim Angriff später Sorgen machen zu müssen, daß man die Flieger auch rechtzeitig vernichtet bzw. die Piloten vor Erreichen erledigt.

Stellen Sie die Truppen erstmal etwas breiter auf und rücken Sie langsam Richtung Nordosten vor. Einige polnische Truppen greifen an, sind aber schnell geschlagen bzw. der leichte Panzer tritt meist eh nach einigen Treffern den Rückzug an.

Folgen Sie daher mit der ganzen Truppe direkt dem Weg bis man am zentralen Hügel einige weitere Feinde trifft. Senden Sie den Panzer I und das Spähfahrzeug entlang der Straße vor um die Soldaten am Geschütz direkt attackieren zu können und nicht frontal erstmal die Panzerung zerlegen zu müssen.

Den meist weiter flüchtenden Panzer sollte man fahren lassen und stattdessen das Spähfahrzeug durch den südlichen Waldweg zur Hütte senden, wo zwei Polen erledigt oder vertrieben werden und man so einen weiteren (unnützen ;) Transport-LKW erobern kann.

Anschließend geht's wieder zurück zur Truppe, die dann durch den Wald Richtung Norden vorrückt. Bei der Straße trifft man einige Feinde, die jedoch schnell erledigt werden, so daß man noch ein Stück weiter Richtung Norden, bis zum nächsten Weg, vorrücken kann. Dort schaltet man ein weiteres Geschütz aus und wehrt einen ankommenden, aber meist schon arg beschädigten Panzer ab. Anschließend fahren die Fahrzeuge Richtung Westen zum Depot, daß von einigen Feinden verteidigt wird, die zudem stets direkt vom Depot „repariert“ werden.



Erledigen Sie zunächst möglichst in der Bewegung die ersten Feinde und schießen Sie sich dann auf die Granatwerfer ein, die es mit möglichst maximaler Feuerkraft nieder zu ringen gilt.

Durch die Eroberung des Versorgungscamps hat man dann auch das Geheimziel erreicht und kann alle Truppen versorgen. Anschließend folgt man dann wieder der Straße, die vom Camp ausgeht Richtung Nordosten. Beim Fluss gilt es einige Feinde zu erledigen. Senden Sie dazu die Fahrzeuge vor, die sich der Granatwerfer im Hintergrund annehmen.

Folgen Sie dann der Straße bis zur Kreuzung. Hier kann man entweder direkt auf den Flughafen zustürmen oder zuerst noch ein Stück Richtung Süden vorstoßen um die dortige feindliche Artillerie zu vernichten (Luftangriff?!) oder vielleicht gar zu erobern, wodurch man sich beim Angriff auf den Flughafen selbst noch einen kleinen Vorteil verschaffen kann.

Das Flugfeld selbst ist eher schlecht verteidigt, da man vor allem mit Infanterie rechnen muss.

Lediglich ein Geschütz und einer der feindlichen „Minipanzer“ sind zu erledigen, aber dank der Überzahl recht gut auszumanoevrieren.

Hat man den Bereich dann erstmal von allen Feinden gesäubert wird die Mission als erfolgreich erkannt und beendet.

Mission 2: Nachschub auf Schienen

Noch hat man keine Möglichkeit das eben verdiente Prestige zu investieren, muss also direkt in die Mission starten, bekommt dann jedoch doch noch etwas Unterstützung durch einige neue Einheiten.



Nach dem Start sollte man sich dann direkt auf einen kleinen Angriff gefasst machen. Sobald man sich etwas vor bewegt, kommen aus Richtung des Dorfes, ein Panzer und einige Infanteristen herbei.

Ziehen Sie daher die Kampfseinheiten etwas vor und hängen Sie das Artilleriegeschütz ab, damit dieses den Panzer unter Feuer nehmen kann. Mit den beiden Panzer II, den Panzerjägern und der Artillerie kann man den Feindpanzer dann schnell zerstören, so daß man keine großen Schäden einstecken muss, was aber auch nicht

sonderlich schlimm wäre, da man ein Reparaturfahrzeug zur Verfügung hat und damit alle Schäden problemlos ausgleichen kann.

Die ebenfalls angreifenden Infanteristen werden unterdessen vom Spähfahrzeug, dem Panzer I und den MG-Schützen erledigt, was kein großes Problem sein darf.

Anschließend sollte man sich dem Optionalziel annehmen, das alsbald durch eine Sequenz freigeschaltet wird. Diese wird, wie die Ankunft der feindlichen Verstärkungen per Zug, entweder durch Ihr Vordringen oder spätestens nach Erreichen einer bestimmten Zeitmarke initiiert, so daß man sich darum nicht sonderlich kümmern braucht. Vor allem die Ankunft der Verstärkungen ist eigentlich nicht zu verhindern, da man das Dorf definitiv nicht rechtzeitig durchqueren kann.

Kümmern Sie sich also zunächst darum den abgestürzten Pilot zu retten und geben Sie nicht viel auf die Uhr.

Schnüren Sie für die „Expedition“ am besten eine kleine Truppe aus den drei Panzern und einem LKW mitsamt einigen Infanteristen, die anschließend über die westliche Straße zum See in der nordwestlichen Kartenecke fahren. Wichtig ist hierbei, daß man Infanteristen auswählt, die auch ein Schlauchboot mitführen, wobei dies hier schon fast alle tun! Zusätzlich sollte man sich bei der Fahrt möglichst weit vom Dorf fern halten, sonst wird man die dortigen Feinde zu einem Kampf provozieren, den man allerdings auch sicher für sich entscheiden kann, so daß vor allem der LKW zu schützen ist, was die Panzer auch durch einen direkten Angriff gegen feindliche Kräfte in Reichweite erledigen können. Im Nordwesten muss der Rettungstrupp dann direkt ans Wasser um das Schlauchboot entfalten zu können und nach der Rettung auch wieder bis ans Ufer rudern um nachfolgend „aussteigen“ zu können.

Anschließend fährt man mit der kompletten Truppe wieder zurück zur Startposition, wo die restlichen Einheiten warten. Am besten sendet man eine Einheit während der Rettungsaktion Richtung Osten, wo man etwas abseits der Straße einen LKW mitsamt einem Geschütz findet, daß man direkt akquirieren sollte. Nach Vereinigung der Truppen kann man sich dann entscheiden aus welcher Richtung man den Bahnhof attackiert. Von Westen her wird man dabei sicherlich insgesamt den geringsten Widerstand zu erwarten haben, so daß man nur das Dorf möglichst weiträumig umfahren muss.

Im Osten wird man schon einige feindliche Kräfte antreffen, kann jedoch auch ein feindliches Nachschubdepot sichern, was allerdings dank Reparatur- und Munitions-LKWs eigentlich unnötig ist. Am interessantesten und auch gefährlichsten ist der direkte Weg durch das Dorf. Man trifft hier auf zahlreiche Feindestruppen, die sich in Gebäuden verschanzen, per Artillerie das Feuer eröffnen und natürlich auch einige Panzer aufbieten.

Geht man langsam vor, sollte man jedoch keine großen Verluste zu befürchten haben. Senden Sie einfach stets die Panzer vor, die das Feuer auf sich ziehen und das natürlich auch wegstecken können, und lassen Sie diesen Infanterie und Artillerie folgen.

Bei Feindkontakt stoppt man direkt die Zeit und bereitet durch vollständige Befehlsvergabe den Angriff vor. Dabei ist es meist am sinnvollsten die Panzer vorstürmen zu lassen um die Lage genauer zu erkunden und anschließend die Infanterie nachzuziehen um einzelne Feinde zu erledigen bzw. die Artillerie explizit auf Feinde ausrichten zu können.

Verliert man einen eigenen Panzer, kann man dies durch Sicherung eines polnischen Panzers, bei Überleben der Besatzung, kompensieren. Da das feindliche Modell auch dem Panzer II leicht überlegen ist, empfiehlt es sich daher durchaus auch die Besatzung des Panzer I direkt rüberspringen zu lassen. Leider darf man das Fahrzeug nach Missionsende nicht behalten oder gar verkaufen.

Sofern man auf direktem Wege durch das Dorf vor rückt, gilt es vor allem bei der Kirche vorsichtig zu sein. Dort findet man eine feindliche Artillerieeinheit und im Kirchturm versteckte Infanterie. Bereiten Sie den Angriff daher durch ein Aufklärungsflugzeug mit nachfolgenden Luftschlägen vor oder stürmen Sie direkt mit den Panzern vor, die dann das Feuer auf sich ziehen und auf kurze Distanz die Angelegenheit auch recht schnell erledigen können. Nutzen Sie dazu beispielsweise die nötige Mindestentfernung der feindlichen Artillerie zum Schuss aus. Steht man direkt vor dem Gefährt, kann dieses nicht feuern!

Von diesem Platz aus sollte man dann den Angriff auf den Bahnhof vorbereiten. Bringen Sie alle Fahrzeuge hierher und postieren Sie MG-Schützen im Turm, was deren Sicht- und Feuerreichweite deutlich erhöht.

Tasten Sie sich dann langsam an de Bahnhof heran. Hier sind nochmal einige feindliche Truppen zu finden, die jedoch auch um den Bahnhof verteilt sind. Sofern man nicht direkt massiv vorstürmt, kann man diese also weitgehend einzeln erledigen. Am besten lassen Sie dazu einige Gebäude in der Nähe von Infanterie besetzen, was den Sichtbereich erhöht und Deckung für einen eventuellen Rückzug gibt. Anschließend erkundet man den Bereich mit einem Spähflugzeug und bringt die Kamera in Position, so daß man auch hinter dem Bahnhof postierte Feinde erkennt.

Bringen Sie dann die Panzer vor und eröffnen Sie den Kampf. Stärkere Feinde werden von der Artillerie unter Feuer genommen und nachrückenden Infanterie kann gegen die feindlichen Truppen vorgehen.

Entscheidend ist möglichst wenige Einheiten zu verlieren, so daß man vor allem angeschlagene Infanterie möglichst schnell zurückziehen sollte.

Hat man erst mal alle Feinde in der Umgebung des Bahnhofsgebäudes erledigt, endet die Mission.



Zum ersten mal kann man nun die eigene Truppe mit dem gewonnenen Prestige ausrüsten. Sofern man keine großen Verluste zu beklagen hatte sind die wesentlichen Maßnahmen die „Umrüstung“ (Besatzung mitsamt Erfahrung nicht verkaufen!) des Panzer I auf einen Panzer II, der Verkauf eines LKWs und der Ankauf eines Artilleriegeschützes.

Hat man noch weitere Finanzmittel über kann man noch ein Spähfahrzeug erstellen und die Infanterie mit einigen Utensilien ausstatten. Recht praktisch sind vor allem MG-Schützen mit Fernglas und Molotov-Cocktails oder eine Ersatz-Panzerbesatzung, falls man irgendwo einen leeren Panzer findet oder durch Molotov-Cocktails einen sichern kann.

Mission 3: Die Belagerung von Königsberck

Der Häuserkampf wird hier nun erstmal relativ intensiv zu führen sein, weshalb Infanterie teilweise im Vorteil ist (kann Häuser stürmen, daraus angreifen etc), mit Panzern und Artillerie kommt man jedoch durchaus auch gut weiter, muss dann aber beispielsweise besetzte Häuser erst recht langwierig zusammenschießen und so die Spur der Zerstörung weiter vergrößern.

Ein Kombination aus Panzern und Infanterie stellt natürlich das Optimum dar, erfordert jedoch mehr

„Arbeitsaufwand“ beim Vormarsch.

Der Weg durch die Stadt wird dann durch einige Barrikaden versperrt, so daß man sich am besten erstmal einen Weg ausguckt. Wichtig ist jedoch, daß man nicht direkt zum Zielgebäude fahren kann, welches „verschlossen“ ist. Da Panzergeschütze offensichtlich nicht gegen Türen helfen, muss man erstmal einen „Dietrich“ finden, der im Gebäude im Nordwesten zu finden ist, dessen Eingang auch direkt markiert ist. Es gilt also erstmal möglichst direkt Richtung Norden vor zu rücken. Besetzen Sie dazu zunächst das erste Gebäude an der Ecke, von wo aus die Infanteristen die dahinter versteckten Feinde aufs Korn nehmen kann. Attackieren diese das Gebäude, sollte man direkt mit der restlichen Truppe nachstoßen und die Ziele erledigen.



Achten Sie dabei auf eventuelle Angriff aus nordwestlicher oder nordöstlicher Richtung, denn fast überall sind in den Hinterhöfen einige Feindeinheiten zu finden, Sie sollten also nicht nur über die „Hauptstraßen“ vorrücken, sondern auch stets etwas seitlich Erkundung betreiben, damit nicht eventuell die hinterherfahrenden Unterstützungsfahrzeuge plötzlich in die Feuerlinie geraten. Nachdem der Kampf an der ersten Ecke abgeschlossen ist, gilt es die erste Häuserlinie zu überqueren. Auf der zweiten Häuserlinie findet man ganz im Westen einen Block mit einem größeren Hinterhof. Lassen Sie hier ein Spähflugzeug herankommen, wodurch man die dortigen Feinde besser einschätzen kann. Postieren Sie nun am besten einige Infanteristen in den seitlichen Häusern, die auch nach „Innen“ Fenster haben, so daß sie die polnischen Truppen unter Feuer nehmen können. Mit einem Luftangriff leitet man dann den Bodenangriff ein und säubert den Bereich.

Anschließend geht's durch den Hof bis zum Häuserblock mit dem großen Zielgebäude, wo man nur eher weniger Widerstand zu überwinden hat. Sobald Infanterie an die markierte Position am Eingang gebracht wurde beginnt eine Sequenz.

Anschließend gilt es dann zum eigentlich Zielgebäude vorzurücken.

Da es hier im Norden über die breite Hauptstraße nicht weiter geht (Straßenbahnbarrikaden) empfiehlt es sich zur ersten Straße (Ost-West-Richtung) zwischen der ersten und der zweiten „Häuserblocklinie“ zurück zu fahren. Von hier aus geht es dann Richtung Osten bis zum Platz vor der großen Kirche.

Dabei wird man jedoch auf deutlich mehr Widerstand treffen und aufgrund der geringen Breite der Straße auch nicht die ganze Truppe vorbringen können.

Wichtig ist daher erstmal die Sicherung des zweiten Häuserblockes, wo man im Hinterhof ein Lager findet, mit dessen Ressourcen man dann so einige Reparaturen ausgleichen kann.

Dieses wird jedoch recht gut verteidigt, so daß man sowohl Panzer, verschanzte Infanterie als auch feindliche Artillerie und Mörser-Werfer aus größerer Entfernung erledigen muss.

Sichern Sie dabei zunächst am besten die westlichen Häuser und fahren Sie dann mit den Panzern quasi eine schnelle Runde um den Block um einzelne Feinde zu sichten und zu erledigen. Wird ein Panzer stärker getroffen, gilt es sofort zum Versorgungslager zu fahren, wo die Reparatur beginnt. Hat man die Feinde in unmittelbarer Nähe erstmal erledigt, so wird der Feind mangels Sicht auch kaum noch per Artillerie auf Ihre Truppen feuern können.

Der Durchbruch zum großen Platz rund um die Kirche wird dann die größte Herausforderung, denn man muss sich entweder recht weit nach Süden vorwagen und trifft dann dort auf weitere Feinde, die zwischen den Häusern versteckt mitunter recht schwer zu erledigen sind, oder wählt den direkten Weg, trifft dabei dann jedoch auch auf den stärksten Widerstand.

Mit Hilfe der Luftwaffe sollte man den jedoch auch recht problemlos brechen können. Lassen Sie zunächst ein Aufklärungsflugzeug um die Kirche fliegen und dann gezielt einzelne Geschützstellungen bombardieren. Anschließend bricht man mit der Panzertruppe durch die Reste der Verteidigungslinie und erledigt die verbliebenen Feinde vor der Kirche und im Kirchturm. Riskieren Sie dabei jedoch nicht zu viel und ziehen Sie angeschlagene Einheiten schnell zurück, denn aus südlicher Richtung kommen mitunter noch weitere Feinde herbei.



Nachdem man jedoch die feindlichen Geschütze und Infanterie rund um und in den Kirchtürmen erledigt hat, kann man hier selbst Stellung beziehen und das angrenzende Lager zur Regeneration nutzen.

Der finale Sturm auf das Zielgebäude nördlich ist dann ein leichtes, denn man wird nur noch auf leichten Widerstand durch Infanterie treffen, die auch bei Versteck in Gebäuden den Sieg nicht mehr verhindern kann. Fahren Sie mit den Panzern um den Gebäudeblock und rücken Sie gleichzeitig mit der Infanterie direkt zur markierten Stelle vor.

Da nun langsam größere Panzerschlachten folgen sollte man auch die Panzerwaffe primär ausbauen. Rüsten Sie daher möglichst alle Fahrzeuge auf das aktuelle Modell IIIF auf und ersetzen Sie gegebenenfalls vorhandene Artillerie durch die mobilere Variante „Bison I“.

Bei den Transportfahrzeugen gibt es zwar auch einige Neuerungen, doch man sollte vorhandenes Prestige höchstens noch in ein Munitionsfahrzeug stecken, was dann optimalen Support auch ohne Sicherung eines Feldlagers ermöglicht.

Mission 4: Operation Sichelschnitt

Nach Beginn muss man sofort die Pausentaste betätigen, denn nach wenigen Sekunden kommt aus südlicher Richtung ein kleiner französischer Konvoi, der Ihre Truppen sonst auf linkem Fuß erwischt!

Fahren Sie direkt alle Panzer einige Meter Richtung Süden und gruppieren Sie die Infanterie, so daß alle Einheiten jeweils nur gegen den Feindtyp vorgehen, gegen den sie am effizientesten einzusetzen sind.

Selbst mit bis zu fünf Panzergeschützen wird man den feindlichen Konvoi jedoch nicht vollständig vernichten können. Blockiert man die Straße, auf der die Feinde Richtung Westen abziehen, kann man im besten Fall neben der gesamten Infanterie noch ein Panzerfahrzeug abschießen.

Entscheidend ist jedoch eher keine eigene Einheit zu verlieren und den Feinden überhaupt Schaden zuzufügen.

Gruppieren Sie anschließend die Truppe neu und tasten Sie sich gen Westen vor.

Südlich der Einmündung (Schotterpiste zweigt vom Asphaltweg ab) sieht man einen kleinen Hügel. Auf diesem ist eine feindliche Artillerieeinheit postiert, die Ihren Truppen beim Angriff auf den Bereich gut zusetzen kann.

Es gilt folglich mit einem Sturmangriff den Bereich in einer schnellen Bewegung zu stürmen und zu sichern. Alternativ kann man natürlich auch einfach mit einem Luftschlag Klarheit schaffen, was durchaus nicht nachteilig ist, da vor allem die „länger dauernden“ Bomberangriffe selbst gegen die Bunkergeschütze kaum hilfreich sind und hier daher gut eingesetzt werden können.

Setzt man lieber auf Bodentruppen, gilt es ein Spähfahrzeug auf den Hügel zu senden und gleichzeitig mit der

Panzertruppe zur Einmündung vorzustoßen, wo man dann die geflüchteten französischen Panzer und noch eine weitere Artillerieeinheit zu bekämpfen hat. Solange die Panzer unten in Bewegung bleiben, kann die Artillerie auf dem Hügel nicht viel anrichten.



Wurde sie erstmal ausgeschaltet (durch Spähfahrzeug und eigene Artillerie) kann dann die restliche Truppe nachrücken und beispielsweise das zweite Artilleriegeschütz sichern, was man dann ganz gut für den Angriff auf die Bunker nutzen kann. Stoßen Sie dazu etwas Richtung Nordwesten, auf die Lichtung, vor und attackieren Sie von hier aus die feindlichen Bunker. Das bringt sofort die mobilen Verteidiger auf den Plan, die nun abgewehrt werden müssen. Da diese jedoch über einige Panzer verfügen und durch das Unterstützungsfeuer der Bunker noch zusätzliche Feuerkraft erhalten, darf man diese Phase nicht unterschätzen. Ziehen Sie Ihre Truppen daher am besten direkt noch einige Meter zurück und wehren Sie zunächst primär den Angriff ab. Ein Aufklärungsflugzeug, daß den Bereich zwischen der Lichtung und der feindlichen Stellung sichtet ist dabei recht nützlich.

Sind die angreifenden Verteidiger erstmal erledigt, kann man meist recht gefahrlos die feindlichen Geschütze aus sicherer Entfernung vernichtet, was jedoch auch etwas dauert.

Ein eventuell unterstützender Bodenangriff muss hier jedoch gut organisiert werden, da noch einige Verteidiger rund um den Hügel weiterhin die Sichtweite der Bunker erhöhen. Man sollte folglich erstmal mit Panzern eine Runde drehen und erst dann eigene Infanterie heranzuführen.

Sind die Bunker erstmal geknackt, kann man die komplette Truppe hier versammeln und für den nächsten Schritt instand setzen.

Hat man dabei kein Munitionsfahrzeug zur Verfügung, sollte man einzelne Fahrzeuge zu Rommels Truppen an der „Meuse“ (lächerlich vertont! ;) senden, wo das örtliche Feldlager Munition anbietet. Postieren Sie dann die eigene Artillerie und Infanterie auf dem Gipfel und fahren Sie mit den Panzerfahrzeugen entlang der Straße Richtung Nordosten, wo man die technische Einheit findet. Sobald man sich dieser jedoch nähert starten die Franzosen einen kleinen Angriff. Nehmen Sie die Feinde schnellstens in die Zange und kümmern Sie sich vor allem um den feindlichen Panzer und sonst die Infanteristen, die direkt auf den Konvoi feuern.

Hat man alle Angreifer erledigt, wird sich der Konvoi in Bewegung setzen und entlang der Straße zu Rommels Truppen fahren, wird dabei jedoch noch auf den ersten Metern zweimal von zwei kleineren Feindestrupps attackiert, so daß man ihn erstmal begleiten muss.

Hat man beide Angriffe abgewehrt, gilt es zu der eigenen Stellung voraus zu fahren und dort eventuell noch einige Reparaturen durchführen zu lassen, denn aus südlicher und südwestlicher Richtung starten die Franzosen einen Gegenangriff.

Da auch einige Panzer dabei sind sollte man den Bereich wieder aufklären lassen und mit Sturzkampfbombern einzelne, gestellte Einheiten direkt ausschalten lassen.

Da sich der Konvoi nicht steuern lässt, kann es durchaus passieren, daß einzelne Franzosen zu ihm durchkommen, was dann zum Stoppen der technischen Einheit führt. Erledigen Sie die Feinde in diesem Fall schnellstmöglich und setzen



Sie alle verfügbaren Truppen ein. Die Panzer sollten dabei nach Vernichtung der feindlichen Modelle auch direkt weiter entlang der Straße vorstoßen, denn kurz vor Rommels Truppen werden nochmal einige Franzosen lauern, die die eigenen Kampfeinheiten am besten noch vor Eintreffen des Konvois unter Feuer nehmen.

Das ist dann aber auch das letzte Problem, so daß man am besten alle Einheiten zum Feldlager beordert.

Der zweite Teil der Mission wird nur mit Infanterie erledigt, kann jedoch auch mit den gegebenen Truppen geschafft werden, falls man tatsächlich die komplette eigene Infanterie verloren oder schon durch Panzer substituiert hat. An der Meuse findet man dazu einige Schlauchboote und Gewehrschützen, die man am besten von Hans Gröbel persönlich kommandieren lassen sollte, auch wenn dieser eigentlich nicht an die Front muss (aber natürlich recht kampfstark ist!). Neben den drei gegebenen Schlauchbooten kann man aber natürlich auch noch eventuell vorhandene Schlauchboote der eigenen



Infanterie nutzen um zusätzliche Truppen zur anderen Flussseite zu bekommen. Am Westufer wird man dann eine durchaus stattliche Truppe unter Kommando haben, wobei vor allem die Sichtweite ärgerlich klein sein kann, weshalb einige eigene MG-Schützen mit Fernglas sehr hilfreich sind. Zusätzlich sollte man hier dann auch die restlichen Luftwaffenoptionen einsetzen, wodurch man eventuell auch direkt einige Artilleriegeschütze erledigen kann.

Mit den Bodentruppen klappt das jedoch auf jeden Fall auch gut, entscheidend ist nur die richtige Aufstellung der Einheiten beim Angriff, denn ein simpler Pulk wird meist von der feindlichen Artillerie getroffen und dadurch schwer mitgenommen!

Attackieren Sie daher stets in einer Linienformation, so daß das Verteidigungsfeuer der französischen Artillerie stets hinter Ihren Angreifern niedergeht. Lassen Sie diese im Wechsel stürmen und schießen, so daß die Artillerie keinen Treffer landen kann und man recht bald unterhalb deren Mindestfeuerdistanz ist und so gefahrlos die Personen an den Geschützen töten kann.

Die letzten, etwas vorgeschobenen Stellungen südwestlich der Anlandeposition, kann man dann durch einen Sturmangriff von hinten erwischen oder durch Übernahme der vorher gesicherten Geschütze auch noch aus der Entfernung attackieren.

Versuchen Sie nur möglichst keine Infanterie-Einheit zu verlieren und senden Sie dazu die Zusatztruppen stets vor.

Die nachfolgende Mission bringt dann erstmals eine richtig heftige Panzerschlacht, weshalb man unbedingt alle Panzer auf das Modell IIIF aufrüsten und gegebenenfalls noch ein weiteres Exemplar erstehen sollte (inkl. dem des Oberleutnants wird man dann vier Stück haben).

Zusätzlich empfehlen sich ein oder zwei Mörser-Kanoniere, die die Artillerieeinheit unterstützen und etwas günstiger zu erstehen sind als eine weitere Artillerie-Einheit.

Sonst wird man weder bei Infanterie, noch den weiteren Fahrzeugen viel Prestige investieren können oder müssen.

Mission 5: Matildas!

Stellen Sie Ihre Truppe für einen koordinierten Vormarsch gen Westen auf und tasten Sie sich dann langsam voran. Man trifft auf einige französische Panzer, die sowohl in der Nähe der Straße, als auch von Norden her kommend angreifen. Bringen Sie möglichst direkt alle Einheiten heran, so daß auch die Artillerie gegen die feindlichen Panzer zum Zug kommt und die Infanterie durch die eigenen Männer erledigt wird und sich nicht die Panzer deren annehmen müssen.

Nach dem ersten Kampf, etwa auf Höhe der Kartenmitte, kann man dann Reparaturen durchführen und weiter gen Westen vorstoßen, wo man den Bauernhof belagert.

Hier trifft man im Wesentlichen nur auf zwei Artillerie-Einheiten und etwas Infanterie, deren Vernichtung jedoch durch die etwas unübersichtliche Lage erschwert wird.

Tasten Sie sich deshalb vorsichtig heran und nutzen Sie die überlegene Sichtweite von Infanteristen mit Fernglas und dem Aufklärungsfahrzeug um der eigenen Artillerie eine Erfassung zu ermöglichen.

Anschließend rücken die Panzer mit der Infanterie ein und erledigen verbliebene Gegner, womit der erste Teil der Mission schon erledigt ist.

Nachfolgend gilt es dann entlang der Straße, an den drei markierten Positionen, jeweils einen britischen Angriff mit den überlegenen Matilda-Panzern abzuwehren.

Die Matildas sind dabei zwar nicht viel schlagkräftiger als Ihre besten Modelle III F, doch ist die Panzerung der Ersteren fast doppelt so dick, so daß man mindestens zwei III F aufbieten muss um einen britischen Tank vernichten zu



können. Sinnvoll wäre es dabei auch einen seitlichen Angriff zu versuchen, wofür man dann natürlich mindestens 2 – 3 eigene Fahrzeuge benötigt. Hat man schon deren vier zur Verfügung, sollte man ganz gut zurechtkommen.

Zusätzlich braucht man aber auch noch etwas Artillerie- und Infanterieunterstützung, kommt dann mit etwas Kleinarbeit bei der Befehlsvergabe ganz gut zurecht.

Wichtig ist dann vor allem die feindlichen Angriffe stets an der richtigen Stelle abzufangen, denn wenn diese bis zur Straße durchstoßen, können diese dort dem Konvoi sehr schnell massiven Schaden zufügen! Nutzen Sie daher die Panzer und die Artillerie quasi als „mobile Eingreiftruppe“, die von Westen nach Osten verlagern kann, und die später eintreffenden 8.8er-Geschütze als fixe Verteidigungslinie, die zwischen dem mittleren und östlichen Angriffspunkt abgesetzt wird.

Hat man nur zwei oder drei Panzer zur Verfügung (falsche Einkaufslogistik oder bereits nach dem ersten Angriff Verluste erlitten), wird man die Geschütze jedoch auch mobil machen müssen.

Lassen Sie dazu dann die zugehörigen Transportfahrzeuge stets direkt hinter den Geschützen stehen, so daß ein schnelles Ankoppeln und Verlagern möglich ist. Zudem muss man in diesem Fall auch sehr auf den Zustand der Geschütze achten und diese nach Möglichkeit auch instand setzen, damit man nicht noch mehr kostbare Feuerkraft verliert.

Der erste Angriff auf den Konvoi erfolgt üblicherweise in der Mitte (Speichern für den Fall, daß es doch eine Abweichung geben sollte).

Bringen Sie daher hier alle Einheiten in Position. Panzer und „weitsichtige“ Einheiten vor und dahinter dann die Artillerie.

Beim Kontakt gilt es dann mit Panzern und Artillerie jeweils nur einen der Matildas unter Feuer zu nehmen, damit man die feindliche Feuerkraft schnellstens reduzieren kann. Während die Infanterie gegen die feindlichen Soldaten vorgeht, können dann auch einige Panzer einen Schwenk an die feindliche Flanke machen um die deutlich geringere Panzerung der Matildas an der Seite auszunutzen zu können.

Da meist nur drei Panzer mit etwas Infanterieunterstützung angreifen dürfte man ganz gut zurechtkommen und muss lediglich darauf achten möglichst keine Panzer und damit deren Feuerkraft einzubüßen. Nachfolgend gilt es dann dringend Feldreparaturen durchzuführen und die wenigen Minuten bis zum nächsten Angriff, diesmal am westlichen Punkt, sinnvoll zu nutzen.

Dabei wird man dann auch die 8.8er-Unterstützung erhalten und postieren müssen. Sofern man mit dem ersten Angriff gut zurecht kam und keine Verluste erlitten hat, sollte man die Geschütze weiter östlich aufstellen und den zweiten Angriff wie den ersten mit der „mobilen Truppe“ abwehren. Der dritte Angriff wird dann im Osten erfolgen und sollte bei guter Koordination auch keine zu großes Problem darstellen.

Nachfolgend sollte dann das Zahl 75 durchgebrachter Fahrzeuge auch schon erreicht sein, so daß man etwas entspannen kann. Bleiben Sie trotzdem auf Position und erkunden Sie das große Feld nördlich Ihrer Position ausgiebig, denn es werden noch zwei weitere, kleine Angriffe erfolgen.

Hat man auch diese abgewehrt, so gilt das Ziel der Vernichtung aller Matildas als erfüllt und eine kleine Sequenz beginnt.



Als letzte Herausforderung gilt es dann noch eine kleinere Feindesgruppe rund um die Mühle zu neutralisieren.

Nach ausgiebigen Reparaturen (gegebenenfalls auch beim Lager in der Nähe des Bauernhofes) kann man dieses Ziel dann in Ruhe angehen.

Tasten Sie sich am besten aus südlicher Richtung an die Mühle heran und locken Sie einzelne Fahrzeuge durch Artilleriebeschuss heran, die dann von Ihrer Übermacht vernichtet werden.

Anschließend schwenkt man nach Westen und tastet sich von dort aus

langsam an die Mühle heran, wodurch einige feindliche Panzer im Unterholz aufgescheucht werden. Vernichten Sie diese zuerst und stürmen Sie erst dann den Bereich um die Mühle, wo eine feindliche Artillerie und Infanterie die letzten Stellungen halten.



Es folgt ein zeitlicher Schnitt. Man wird zu einer Kommandomission abkommandiert und kann seine Truppen erstmal nicht weiter befehligen bzw. Prestige investieren.

Mission 6: Operation Merkur – Besetzung von Kreta



Ihnen steht eine beachtliche Truppe zur Verfügung, deren individuellen Eigenschaften Sie geschickt nutzen müssen. Empfehlenswert ist daher die Aufteilung in mehrere Gruppen und Verlinkung dieser mit einer Zahlentaste zur schnellen Selektion.

Wichtig sind neben dem Kommandant und den Sanitätern vor allem die Mörser-Kanoniere und die Scharfschützen, bei denen man möglichst keine Verluste riskieren sollte!

Geht man bedacht und geschickt vor,

sollte die Mission selbst auf schwerem Schwierigkeitsgrad absolut kein Problem darstellen!

Nach der Koordination der Truppen geht es dann zunächst Richtung Norden, wobei stets die Scharfschützen mit ihrer großen Sichtweite voran senden und das weiße Haus möglichst meiden sollte, da man sonst von dort aus attackiert wird.

Am Strand findet man das erste Geschütz. Sobald es in Sichtweite ist gilt es die Mörser darauf auszurichten und die restlichen Truppen vor den Kanonieren liegend oder knieend in Stellung zu bringen um anstürmende Feinde direkt zu erledigen.

Entscheidend ist die Vernichtung des Geschützes, was mit den Mörsern natürlich problemlos möglich ist. Notfalls lässt man diese manuell auf das Ziel feuern, denn auch ein unbesetztes Geschütz darf nicht über bleiben.

Verliert man die Mörser direkt beim ersten Angriff wird der Rest der Mission ziemlich knifflig, denn dann hat man quasi nur noch Granaten und Sprengladungen über, die eigentlich kaum reichen um alle restlichen Geschütze zu erledigen.

Nach der Vernichtung des ersten Geschützes geht es dann wieder zurück zum Startpunkt und von dort aus Richtung Südwesten, wo man an der Straßenkreuzung eine allerliebste Familienzusammenführung miterleben darf. Lustig.

Mit der Verstärkung kämpft man sich dann die Straße zur Radaranlage auf dem Berg hoch. Die letzten Meter sind dabei die schwierigsten, denn man muss gegen einige feindliche Stellungen anstürmen. Speichern Sie daher am besten vorher und stellen Sie die Truppen für einen Sturm in Linie auf. Verliert man einige MP-Schützen ist das weniger tragisch und kann akzeptiert werden solange die wichtigeren Soldaten den Kampf überleben.

Sobald das Geschütz hier gesprengt und die Radarstation gesichert (Geheimziel!) ist, geht's wieder zurück nach unten. Achten Sie jedoch beim ersten Schlagbaum auf einen britischen Laster. Sobald man diesen sieht sollte man seine Truppen für den Kampf aufstellen, denn das Fahrzeug spuckt entweder direkt einige feindliche Soldaten aus oder fährt zunächst direkt auf Ihre Truppen zu um dann in Ihrer unmittelbaren Nähe den Kampf anzuzetteln, was bei friendly fire durch die Mörser schnell ins Auge gehen kann.

Hat man die „Passstraße“ verlassen gilt es unten Richtung Westen der nächsten Straße bis zu einer Einmündung zu folgen. Hier besetzt man den nahen Hügel südlich des nächsten Geschützes und tastet sich wieder langsam bis in Sichtweite an das Flakgerät heran. Mit Mörsern beginnt man dann den Angriff und wehrt wieder ankommende Feinde mit allen restlichen Soldaten ab.

Nochmals einige Meter weiter westlich findet man eine weitere Flakkanone, deren Vernichtung dann langsam Routine geworden sein sollte.

Bevor man sich dann der letzten beiden Geschütze annimmt, kann man im südlichen Bereich noch ein Feldlager erobern und dort eventuell Sprengladungen und Granaten organisieren (Möglichkeit nicht nachgeprüft, bitte um Feedback diesbezüglich).

Anschließend muss man sich entscheiden wie man die letzten beiden Geschütze vernichten will. Man kann einerseits am westlichen Rand entlang der Lagermauer Richtung Norden marschieren, muss dabei jedoch einige Feinde erledigen, die teils auf dem Aussichtsturm eine gute Position haben und Verstärkungen aus dem Lagerinneren herbeiorbern können.

Alternativ und von mir bevorzugt da etwas aufwendiger: Schicken Sie Ihre Truppe wieder Richtung Osten und von dort aus dann irgendwo an den Strand wo man nahe des feindlichen Lagers ein Fischerboot findet und übernehmen kann. Mit diesem kann man nun jeweils zwei Einheiten Richtung Westen transportieren und in unmittelbarer Nähe zu den letzten Kanonen absetzen.

Der Turm hier ist meist nicht besetzt, so daß man abseits der Wachen rund um die Flak anlanden kann. Alternativ schickt

man zunächst zwei MP-Schützentrupps los, die sofort nach dem Absetzen im Wasser den Feindkontakt suchen. Bleiben Sie dabei möglichst geduckt und versuchen Sie das Wasser schnellstens zu verlassen um den Feinden auch mit Granaten eins auf den Pelz geben zu können. Im Wasser scheint das Werfen dieser nicht ganz zu funktionieren.

Die offensive Variante kostet Sie zwar meist einige Soldaten, doch das ist bei sonst gutem taktischen Vorgehen absolut kein Problem. Nach Sicherung des ersten Geschützes oder der Landezone allgemein holt man dann nach und nach auch alle anderen Einheiten herüber, was zwar etwas dauert aber durch 2x-Zeitkompression dann doch ertragbar bleibt.

Tasten Sie sich anschließend entlang der Mauer Richtung Westen vor und zerstören Sie dort auch das letzte Geschütz.

Anschließend beginnt ein Großangriff auf den Stützpunkt, wobei man hier die angreifenden Truppen unterstützen muss. Bleibt man zu lange passiv kann es jedoch vorkommen, daß die Verbündeten den Angriff einstellen oder gar nicht starten. Dann hat man ein Problem, denn kommandieren kann man die Zusatztruppen natürlich nicht.

Sofern man nicht zu viel Blut bisher lassen musste, wird man jedoch auch mit der eigenen Truppe erfolgreich sein können. Der Schlüssel dazu sind die nun verfügbaren Fernkampfmöglichkeiten wie Bomberangriffe.

Die größte Gefahr stellt eine kleine Kampfgruppe im nordwestlichen Eck der feindlichen Basis dar. Sie treffen hier auf MG-Schützen und einen Matilda-Panzer und werden bei einem reinen Bodenangriff schnell in Stücke geschossen.

Tasten Sie sich folglich vorsichtig heran, besetzen Sie eventuell den Wachturm und lassen Sie dann einige Bomberangriffe auf die in Deckung gegangenen MG-Schützen und vor allem den Panzer einwirken.



Tasten Sie sich nur langsam voran, denn nach einsetzendem Angriff kommen noch weitere Feinde aus dem Stützpunkttinneren heran. Mit Hilfe massiver Luftschläge kann man die jedoch gut abwehren und sollte mit etwas Geschick die Sache schnell und effizient erledigen können. Sind die feindlichen Soldaten weitgehend erledigt worden endet die Mission.

Nach zwei Missionen mit der Möglichkeit viel Prestige zu ernten kann man dieses nun endlich auch wieder in seine eigene Truppe investieren.

Wirklich große Änderungen gibt es jedoch nicht. Das neue Panzermodell „IVD“ ist nur beschränkt ein Ersatz für das Modell IIIIF, da es zwar deutlich höhere Feuerkraft bietet, aber bei der Panzerung sogar leicht unterlegen ist. Rüsten Sie daher nicht komplett auf dieses Modell um, sondern kaufen Sie eher ein oder höchstens zwei Exemplare neu hinzu.

Das restliche Prestige sollte man eher in eine weitere Artillerie-Einheit und etwas Infanterie investieren. Gerade die Scharfschützen sind in Verbindung mit einem Fernglas eine wirklich ausgezeichnete Aufklärungseinheit und dem Spähwagen zumindest bezüglich der Sehweite deutlich überlegen!

Mission 7: Invasion!

Ordnen Sie Ihre Truppe und tasten Sie sich dann langsam entlang des Flusses Richtung Süden vor. Sie treffen auf einige feindliche Einheiten, die in kleineren Truppen angreifen, durch die überlegene Sichtweite Ihrer Scharfschützen jedoch früh entdeckt und anschließend attackiert werden können. Dank diesem Angriffsvorteil dürfte man ohne große Probleme die ersten Kämpfe bestehen können. Bei den „Schlepphunden“ bzw. dem Seilbahnsystem angekommen sollte man dieses zunächst sichern. Das



„Übersetzen“ von Infanterie gen Osten

ist zunächst noch ziemlich nutzlos, sollte jedoch mit einer einzelnen Einheit praktiziert werden damit das erste Geheimziel direkt erreicht ist und nicht später eventuell vergessen wird.

Der Weg führt Ihre Truppe dann jedoch erstmal weiter Richtung Süden, wo es ein kleines Bahndepot zu sichern gilt. Tasten Sie sich dabei zunächst nur vorsichtig über das große Feld heran und beachten Sie unbedingt das kleine Minenfeld (Schilder!) nahe dem Wald. Mit Artillerie kann man dieses weitgehend entschärfen. Alternativ umfährt man es einfach, so daß ein Angriff direkt aus westlicher Richtung auf das kleine Depot möglich wird.

Mit einem massiven Panzervorstoß wird man die Sowjets bei der Eisenbahnlinie dann auch problemlos hinweg fegen können. Mit der Ankunft Ihrer Truppen wird Ihnen dann auch der Zug unterstellt (Geheimziel 2!), mit dem Sie fortan beliebig entlang der Gleise umherfahren und spionieren können, was für den folgenden Abschnitt der Mission entscheidend sein kann.

Bringen Sie dazu zunächst Ihre Truppen in Schuss und stellen Sie diese nahe der Eisenbahnbrücke Richtung Norden auf.

Das andere Ufer wird von einer Vielzahl feindlicher Truppen verteidigt. Ein direkter Angriff führt ins unweigerlich ins Verderben!

Es gilt daher die vorhandenen Mittel effizient einzusetzen und den eigentlichen Angriff gut vor zu bereiten. Lassen Sie dazu die Bahn zur anderen Seite fahren oder senden Sie ein Aufklärungsflugzeug über den Bereich. Mit Artillerie kann man zunächst einzelne feindliche Ziele attackieren, den größten Teil der feindlichen Truppen jedoch nicht erreichen. Ärgerlich ist vor allem das feindliche Reparaturfahrzeug. Versuchen Sie dieses mit einem gezielten Luftschlag oder durch massive



Artillerieschläge bei der Arbeit zu vernichten. Neben diesen unmittelbar neben den Gleisen stationierten Einheiten sind aber noch weitere feindliche Panzer und Artilleriegeschütze zu neutralisieren, die bei einem Angriff aktiv werden würden!

Lassen Sie daher den Zug noch etwas weiter Richtung Norden fahren, wo man zwei schwere Artilleriegeschütze und drei Panzer findet, die zunächst noch allesamt unbesetzt sind. Packt man einige Infanteristen in einen Waggon und lässt diese in der Nähe der feindlichen Infanterie heraus und direkt in Deckung gehen, so wird man mit etwas Glück problemlos die feindlichen Infanteristen erledigen können, so daß die Artillerie und die Panzer keine Gefahr mehr darstellen. Klappt dies nicht gilt es mit den restlichen Luftschlägen möglichst viele Ziele zu vernichten. Anschließend



kann und muss man dann endlich mit den Bodentruppen übersetzen. Stellen Sie dazu die Panzerfahrzeuge in Reihe auf und fahren Sie mit diesen möglichst schnell zur anderen Seite, wo eine Linie gebildet wird um verblieben feindliche Panzer zu vernichten. Ziehen Sie schnellstmöglich die mobilen Artillerieeinheiten und das Reparaturfahrzeug nach um auch bei einem härteren Zusammenstoß möglichst keine Panzer zu verlieren.

Hat man gute Vorarbeit geleistet, so wird man jedoch keine großen Probleme bekommen! Folgen Sie dann den Schienen Richtung Norden und vernichten Sie die beiden Flakgeschütze abseits. Anschließend geht's Richtung Osten, wo man entweder direkt das Treibstoffdepot attackiert, das nur von wenigen Fahrzeugen verteidigt wird und durch einen massiven Panzerangriff schnell zu sichern ist, oder sich zuerst das Feldlager davor sichert.

Es folgt eine weitere, recht peinliche Sequenz.

Anschließend gilt es den Mercedes (!!) des kooperativen Oberst zur Infiltration zu nutzen. Bevor man dies angeht sollte man aber erstmal die nächste Brücke Richtung Schloss sichern, denn dort trifft man noch einmal auf massiven feindlichen Widerstand.

Unterstützend kann man hier nun mit Infanterie Richtung Osten gondeln und von dort aus einige Infanteristen bzw. Geschütze angreifen und so gewissermaßen eine zweite Front eröffnen.

Richtig sinnvoll ist dies aber nicht, denn man hat so nur erhöhten „Verwaltungsaufwand“ zu bewältigen und führt die Infanterie möglicherweise direkt in die Arme einer kleinen feindlichen Kampfgruppe, die sich sonst über die enge Brücke quält und dabei etwas einfacher abgeschossen werden kann. Meine Empfehlung geht daher dahin auf der westlichen Seite der Brücke die Truppen zu sammeln und dann mit einem massiven Angriff direkt diese Seite zu sichern. Beschädigte Fahrzeuge müssen sofort repariert oder direkt zum nahen Feldlager gesendet werden, denn der Feind kommt dann von selbst zu Ihnen.

Da die Sowjet-Truppen über die enge Brücke müssen, kann man dies nutzen um sie recht problemlos auseinander zu nehmen. Vor allem die Artillerie kann hier recht vernichtend sein. Hat man erstmal alle Feinde erledigt, kann man sich zur anderen Seite vorantasten und dann auch das „Kuckucksei“ zum Schloss bringen. Fahren Sie dabei einfach in den Hof, was eine kleine Sequenz startet. Anschließend muss man dann noch mit Infanterie die feindlichen Truppen um das Schloss und im Innenhof erledigen. Erst dann gilt auch das letzte Ziel als erreicht.

Da es so gut wie keine neuen Kampfmittel gibt bleibt hier vornehmlich der Ausbau der bestehenden Truppe. Einige neue Panzer vom Typ III F oder ein Transportfahrzeug für die Infanterie sind stets zu gebrauchen.

Eine zusätzliche Panzerbesatzung wird man nicht kaufen müssen, da schon eine „mitgeliefert“ wird.

Mission 8: Der T-34

Direkt nach dem Start greifen einige russischen Infanteristen an, so daß Sie schnell die gestellte Panzerbesatzung in Sicherheit bringen müssen. Hat man ein Transportfahrzeug zur Verfügung sollte man diese dort „abstellen“.

Anschließend gilt es in das Dorf vorzudringen und den Panzer an der markierten Stelle zu klauen. Alles sehr nett vom Feind ermöglicht. Wirklich bemerkt wird man dabei glücklicherweise nicht. Sie können quasi auch erstmal einige ordentliche Schlachten schlagen und mit den Panzern durch Dorfs rümpeln, irgendwie scheint dies keiner so recht zu merken.

Zur Sicherheit sollte man aber nicht direkt in das Dorf stürmen, sondern optimalerweise an der westlichen Seite bis zur letzten Straße fahren, die dann direkt zum Panzer führt, wodurch man dann auch keinen Feindkontakt (Artillerie und Schützen in Gebäuden) haben dürfte.

Der „Abtransport“ ist dann quasi das einzige größere Problem, denn das mistige Ding wird natürlich kaputt gehen (so logisch wie die hier präsentierte Trinkfreudigkeit der Russen). Zwar werden die Sowjets kaum versuchen den Panzer zu vernichten oder zurück zu erobern, aber weiter geht es dann auch erstmal nicht mehr, so daß man am besten schon von Beginn an taktisch klug den Weg frei macht.

Dazu gehört dann nicht einfach durch die Kartenmitte (Minenfeld im Feld am Ortseingang!) zum Panzer zu brausen und diesen kapern zu lassen, denn bei dessen Fahrt gen Süden werden so einige Angriffe erfolgen! Feindliche Truppen sind westlich und östlich der Kartenmitte in den Waldgebieten stationiert und durchaus herausfordernde Gegner.



Neben dem undurchsichtigen Waldgebiet wird man auch jeweils eine starke feindliche Einheit zu Gesicht bekommen.

Im Westen ein schwerer Panzer und im Osten ein Katyusha-Werfer, den man sogar erobern kann, was aber nicht viel Spaß bringt.

Meine Empfehlung geht dahin die Feinde im Westen zu attackieren, da diese bei der Fahrt des T-34 stets aktiv werden, während die Einheiten im östlichen Waldstück meist passiv bleiben und daher gar nicht gestört werden müssen.

Bringen Sie folglich Ihre Truppen südlich des vom Feind besetzten Hügels im Westen in Position. Speichern Sie dann unbedingt und zitiere Sie ein Aufklärungsflugzeug herbei um das Dickicht zu lichten. Lassen Sie nun einige Luftschläge niedergehen oder versuchen Sie zunächst feindliche Einheiten per Artillerie anzulocken und ziehen Sie sich dann etwas zurück um der starken feindlichen Artillerie keine guten Ziele zu bieten. Ihre Panzer erleiden sonst schnell deutliche Verluste. Generell sollte man diese auch stets in Bewegung halten und vor dem Hügel herumfahren lassen um einzelne Infanteristen erspähen zu können und den folgenden kleinen Angriff aus östlicher Richtung frühzeitig zu erkennen.

Hat man die gepanzerten Kräfte erstmal vernichtet, gilt es schnell nachzusetzen und die Panzer in einer einzigen Bewegung über den Hügel fahren zu lassen, womit man die meisten feindlichen Truppen erwischen kann. Ziehen Sie sich dann aber schnell zurück, denn aus nördlicher Richtung kommen noch einige Verstärkungen herbei.

Vor allem der „KV-II“ ist eine verdammt harte Nuss, die man nur mit einem zusätzlichen Luftangriff einigermaßen effektiv knacken kann. Im direkten



Kampf der Panzertruppen erleiden Ihre Einheiten sonst höchstwahrscheinlich einige Verluste!

Ist diese Gefahr aber erst einmal ausgeräumt kann man auf dem feindlichen Hügel selbst Stellung beziehen und die Truppen instand setzen.

Senden Sie unterdessen eine schnelle Truppe ins Dorf und zur Position des T-34. Sobald man die Panzerbesatzung zum Fahrzeug gebracht hat, wird dieses Richtung Süden losfahren.

Glücklicherweise hat der T-34 eigentlich nichts zu befürchten, im Dorf laufen nur einige Infanteristen herum, die kaum Initiative ergreifen.

Von Westen her kommen jedoch zahllose Infanteristen herbei, die auf die Kartenmitte zuhalten, wo der T-34 eine Panne erleidet. Kümmern Sie sich zunächst um die feindliche Infanterie indem Sie die eigenen Bodentruppen mitsamt der Artillerie direkt in Stellung bringen und sichern Sie dann den defekten Panzer.

Hat sich die Lage beruhigt gilt es mit einer kleinen Truppe zunächst in Richtung des Dorfes und anschließend entlang der Straße zum Reparaturfahrzeug zu fahren. Abseits erledigt man zwei leichte Sowjetpanzer und vertreibt dann die Wache beim Reparaturfahrzeug, daß plötzlich wieder einsatzbereit ist. Zurück am T-34 ist dieser schnell repariert und kann endlich die letzten Meter bis zur Eisenbahnlinie zurücklegen.

Mission 9: Der Wolf

Eine seltsam sinnlose Kommandomission, denn Sie bekommen weder Verstärkungen, noch kann man die eigenen Einheiten heilen, so daß man wirklich mit der gegebenen Truppe auskommen muss, was vor allem auf höherem Schwierigkeitsgrad nicht ganz einfach ist.

Es gilt alle taktischen Kniffe zu nutzen und am besten vor jedem Kampf zu speichern, damit man bei einem kleinen Fehler nicht wieder komplett von vorne anfangen muss. Mit etwas Routine ist die Mission aber auch in unter zehn Minuten zu lösen.

Folgen Sie zunächst dem „Führer“ bis zur verfallenen Anlage. Hier trifft man die ersten Feinde. Den Wolf direkt zu erschießen ist aber nicht möglich.

Stoppen Sie daher am Eingang und lassen Sie die Einheiten etwas auseinander und in die Hocke gehen. Zusätzlich sollte man die MG-Schützen etwas zurück nehmen, denn sie können weniger einstecken, dafür aber gut, auch auf größere Distanz, austeilen.

MP-Schützen und unser humanistisch vorbildlicher Held sollten am besten die Speerspitze bilden. Nähern Sie sich dann nur langsam und drehen Sie die Kamera in westliche Richtung, wodurch man die Feinde besser entdecken kann. Zusätzlich sollte man nun auch direkt in Deckung gehen lassen, wodurch die Soldaten noch weniger Schaden kassieren, so daß man die ersten Feinde recht problemlos niedermähen kann. Nach der Ankunft am Kircheneingang und der Sequenz folgt die verständnisvolle Truppe dann wieder dem „Führer“. Auf dem Weg zur Holzhütte im Norden kann man sich auch diesmal nicht wirklich verlaufen, denn alle anderen Wege sind rein zufällig versperrt. Zusätzlich trifft man meist auch noch auf einen kleinen Feindtrupp, denn man auch dann erledigen sollte wenn er selbst nicht attackiert, da man nur so das Optionalziel erfüllen kann.

Bei der Hütte erleben dann die mitfühlenden Soldaten den nächsten Schock. Es geht durch einen Tunnel zum Turm im Südosten. Achten Sie darauf, daß auch wirklich alle Männer hier rauskommen, was nur gelingt wenn diese direkt vor die Hütte laufen. Einfach auf die Hütte klicken reicht nicht.

Im nächsten Abschnitt sieht man meist direkt die nächsten Feinde. Wieder geht man in Deckung und gleitet an die Feinde heran um das Feuer zu eröffnen. Gegen den größeren Trupp kann man zudem eine Granate einsetzen, was den Kampf etwas schneller beendet.

Weiter geht's dann zum markierten Stollen. Hat man wieder alle Einheiten durchgebracht muss man nun mit den schwierigsten Teil bestehen. Zunächst gilt es langsam die Feinde auf der gleichen Ebene zu erledigen und dann die von dem Mast der Seilbahn her angreifenden nächsten Gegner. Hier bekommt man es jedoch mit MG-Schützen und Granatwürfen zu tun, weshalb man die Truppen einerseits nicht zu nahe beieinander halten darf und andererseits auch die MG-Schützen möglichst schnell erledigen muss.

Herausfordernd, aber mit etwas Geduld zu meistern. Savegames erleichtern das

Leben hier deutlich! Folgen Sie dann der Straße Richtung Südwesten. Die Hütte am Wegesrand ist dabei natürlich mit Feinden besetzt und muss gestürmt werden (Optionalziel). Nähern Sie sich dazu aber auf jeden Fall von der Straße her an, da das Haus nach Norden und Süden hin Fenster hat, aus denen die Verteidiger sonst auf Ihre wehrlosen Soldaten feuern können!



Folgen Sie dann der Straße bis zum nächsten Stollen. Weitere Feinde können erneut durch Granatwurf schneller erledigt werden.

Beim nächsten Stollen gilt es unbedingt möglichst die gesamte Truppe auf einmal hindurch zu manövrieren. Auf der anderen Seite wird man direkt attackiert, d.h. runter auf den Boden und Hacken abklappen!

Konzentrieren Sie Ihr Feuer wieder auf einzelne Feinde um deren Feuerkraft schnellstmöglich zu verringern, damit die tapferen, deutschen Männer möglichst wenig einstecken müssen, denn langsam könnte es knapp werden.

Folgen Sie dem Wolf daher nun sehr vorsichtig gen Norden, wo endlich sein Lager ist, das noch einmal von einigen Soldaten verteidigt wird. Gleiten Sie wieder heran und nutzen Sie gegebenenfalls letzte Granaten. Hat man vorher nicht unnötig Blut gelassen dürfte man aber auch hier als Sieger hervorgehen, so daß man das Partisanenversteck endlich stürmen kann.

Die Rüstungsindustrie hat Hans' Urlaub sinnvoll genutzt und allerhand neue Waffengerät anzubieten. Die Panzer IVD sollten direkt durch das Modell IV F2 ersetzt werden. Verbliebene Panzer II und III nach Möglichkeit durch das Stug IIIF, daß zwar nur gegen Panzer wirklich effektiv ist, aber wenigstens deutlich bessere Panzerung in die Schlacht führen kann, was bei den älteren Panzermodellen zwischenzeitlich zum größeren Problem wird.

Darüber hinaus gibt es wenig Neues, so daß man das Prestige vornehmlich in die Panzerwaffe stecken kann. Hat man sich stark auf Infanterie eingelassen kann zudem langsam das Einheitenlimit von 25 in greifbare Nähe kommen.

Mission 10: Suhinitschi Eisenbahn



Da man von einem Zeitlimit betroffen ist gilt es blitzschnell die Pausentaste zu betätigen und erste Anweisungen zu erteilen. Das Aufteilen der Truppen sollte nur wenige Sekunden dauern und daher nicht vernachlässigt werden, denn es folgen heftige Kämpfe in denen man unbedingt die Übersicht behalten muss! Rollen Sie dann Richtung Osten los und orientieren Sie sich an der Eisenbahnlinie, die direkt zum zu sichernden Bahnhäuschen führt. Man trifft nur auf eine kleine Feindtruppe direkt in der Nähe des Startpunktes, so

daß man keine großen Verzögerungen kompensieren muss. Am Dorf angekommen sollte man aber nicht direkt reinstürmen, denn aus nördlicher Richtung kommt ein feindlicher Angriff, den man unbedingt zunächst abzuwehren gilt. Zusätzlich sind im Dorf einige feindliche Kräfte aktiv, die Ihre Infanterie direkt beim Marsch auf das Wärterhäuschen zusammenschießen. Nähern Sie sich daher zunächst mit dem Aufklärungsflugzeug an die ersten Häuser an, so daß die eigene Artillerie das feindliche Geschütz und das erste Gebäude (Feinde drin!) niedermachen können.

Gleichzeitig stellt man die Panzertruppe nach Nordosten hin auf, wo zahlreiche Feinde herbeikommen, denen man sich nachfolgende annehmen muss. Es folgt ein heftiger Kampf, bei dem die eigenen Panzer möglichst in Bewegung bleiben um wenig Schaden verkraften zu müssen. Grund ist ein direkt folgender weiterer Angriff der Sowjets nach Ankunft des Zuges mit noch stärkeren Einheiten, so daß man eigentlich keine Verschnaufpause bekommt!

Sobald die Feinde daher in Reichweite kommen sollten die eigenen Panzer direkt losstürmen und in der Bewegung auf die feindlichen Kräfte feuern. Zwei oder drei Fahrzeuge müssen dabei unbedingt durchbrechen und den Katysha-Werfer dahinter erledigen, der sonst horrenden Angriffe startet!

Der Rest kümmert sich um die feindlichen Panzer während die Infanterie vor der Artillerie stehend die vielen feindlichen Infanteristen erledigt. Achten Sie zudem auf Artilleriefeuer aus dem Dorf.

Aufgrund der vielen Brennpunkte muss man hier die Stop-and-Go-Taktik anwenden und alle 3 – 6 Sekunden die Zeit anhalten um die Situation zu prüfen und neue Befehle erteilen zu können.

Die Instandsetzungstruppe sollte dabei direkt hinter der Front sein um beschädigte Panzer schnellsten reparieren zu können.

Hat man vor allem den T-34 und den Katysha-Werfer vernichtet, so ist die größte Gefahr gebannt. Senden Sie nach Möglichkeit das Aufklärungsfahrzeug oder einige Panzer zum Bahnhäuschen,

wodurch man dann auch weitere Feinde im Dorf erkennt und durch Artillerie bekämpfen lassen kann.

Nach Ablauf des Countdowns kommt der Zug dann in den Kartenausschnitt. Man hat also einerseits noch etwas Zeit, sollte aber auch spätestens jetzt eine Infanterieeinheit zum Sturm in Position bringen. Senden Sie daher noch intakte Panzer ins Dorf.

Zusätzlich gilt es die wenigen Sekunden zur Vorbereitung auf den nächsten Angriff zu nutzen.

Reparaturen müssen daher unbedingt getätigt werden. Unbeschädigte Einheiten werden nach vorne ins Dorf verlagert. Vor allem die Artillerie sollte in die Nähe des haltenden Zuges gebracht werden, denn dort werden alsbald Massen an feindlichen Infanterie und etwas Artillerie in Position gehen, die dann recht gute Ziele liefern.

Die Panzer sammeln sich nördlich des Zuges und müssen die feindlichen Panzerkräfte aufhalten, die aus zwei T-34 und einem KV-II bestehen, was vor allem den schwächeren Sturmgeschützen in Kombination mit Artilleriebeschuss schwer zu schaffen macht. Achten Sie also unbedingt darauf Ihre StuGs rechtzeitig zurück zu ziehen und halten das Reparaturfahrzeug bereit.

Sofern die Artillerie nicht beim Zug in Stellung gegangen ist und dort von der eigenen Artillerie erledigt wird, gilt es diese zuerst zu attackieren. Fahren Sie dabei auf die Feinde zu und ziehen Sie sich dann rückwärtsfahrend direkt wieder zurück, da die feindliche Feuerkraft auf jeden Fall einige Panzer schwer beschädigen wird.

Diese gilt es in die zweite Linie zu stellen während die restlichen Panzer wieder nach vorne stoßen um die Sowjetpanzer zu attackieren und das Feuer aus sich zu lenken während die beschädigten Panzer mit etwas Glück ebenfalls noch Feuerunterstützung liefern können.

Konzentrieren Sie das Panzerfeuer auf die feindlichen Fahrzeuge, nach deren Vernichtung der Angriff als gescheitert gilt. Der Zug hält glücklicherweise doch so einiges aus, Reparaturen sind hier eher nicht nötig!

Nach einer Instandsetzungsphase gilt es dann den südlichen Bereich an der gesprengten Brücke zu sichern. Dazu kann man entweder im Südwesten oder Südosten an den markierten Bereichen den Fluss überqueren. Im Westen wird man auf dem Weg zur Furt und an dieser jedoch etwas mehr Feinde antreffen, die jedoch gut zu erledigen sind. Ist man eher risikoavers gilt es im Osten eine kleinere feindliche Truppe zu erledigen bevor man durch den Fluss fahren kann.

Welchen Weg man auch wählt, auf der anderen Flussseite geht's dann bis zum Posten an der Brücke.



Tasten Sie sich langsam voran. Der Feind hat zwar nur noch weniger Panzerkräfte zur Verfügung, jedoch zahlreiche Infanteristen, deren Neutralisierung etwas dauert. Hat an alle Feinde in der Umgebung erledigt gilt die Brücke dann aber als gesichert.



Ohne irgendwelche Neuerungen zur Verfügung zu haben, sollte man das Prestige lediglich in Nachrüstungen und Neukäufe von Panzern stecken. StuG III-F und Pz IV F2 sind die Standardwaffen, die sämtliche Geschütze und Infanterie überragen. Selbst die nun verfügbaren Panzerfäuste sind allenfalls im Stadtkampf und in kleineren Trupps einigermaßen zu gebrauchen. Das hierzu notwendige Prestige kann man aber auch direkt in einen weiteren Panzer investieren.

Mission 11: Operation Stör – Belagerung von Sewastopol

Sobald man seine Einheiten auch nur minimal bewegt beginnt ein heftiger Angriff der Sowjets. Es gilt folglich sofort die Pause-Taste zu drücken und den Einheiten Befehle zu erteilen und sie in Bewegung zu bringen, denn nur dann kann man vor allem den massiven Raketenbeschuss einigermaßen gut überleben.

Ziehen Sie die Infanterie daher etwas zurück, lassen Sie der Artillerie direkt die ersten Ziele unter Feuer nehmen und senden Sie die Panzer allesamt nach vorne. Weiter östlich geparkte Fahrzeuge



sollten dabei nicht direkt auf die ankommenden Feinde zuhalten, sondern in einer Zangenbewegung auf den Katyusha-Werfer zuhalten und diesen direkt von Osten her attackieren während die restlichen Panzer die feindlichen Fahrzeuge bekämpfen. Achten Sie dabei auf erste Schäden und das Ziel des Raketenbeschusses, so daß beschädigte Einheiten direkt den Rückwärtsgang einlegen müssen!

Nachdem man seine Kräfte dann kurz organisiert und instand gesetzt hat, gilt es langsam gen Norden vorzustoßen. Sie treffen dabei außerhalb der Stadt noch auf einige leichte Ziele, die schnell zu erledigen sind.

Anschließend beginnt der übliche Häuserkampf. Ziehen Sie daher zunächst einmal direkt entlang der ersten Straße bis zur Kreuzung und erledigen Sie dort die zunächst versteckten Feindpanzer.

Anschließend gilt es dann in Richtung des ersten Depots im Osten vorzurücken.

Sie treffen dabei auf vereinzelte feindliche Panzer und viel Infanterie sowohl um, als auch in den Gebäuden. Panzer fahren daher stets vor und werden von Infanterie mit Sanitäterschutz unterstützt.

Gegen Scharfschützen hilft dies jedoch auch nicht, so daß man auch ganz gern die Autospeicherfunktion auf fünf Minuten umstellen kann!

Tasten Sie sich dann mit einer Gruppe auf der Straße im Osten langsam bis in Höhe der Moschee und des ersten Munitionsdepots vor und lassen Sie es zerschießen.

Die restlichen Einheiten sollte man gleichzeitig nach Norden voranbringen, jedoch nicht ebenfalls über die östlichste Straße, da dies einfach zu eng ist für Ihre vielen Einheiten. Lassen Sie diese stattdessen über die einen Block weiter westlich verlaufende Straße, die quasi schon am Startpunkt beginnt und bis zu einem größeren Kreislauf verläuft, langsam ebenfalls gen Norden vorstoßen.

Tasten Sie sich dabei nur vorsichtig an den großen Kreislauf heran, denn dort wird ein heftiger Kampf stattfinden, wofür man dann auch beide Trupps in



Bereitschaft bringen muss. Rücken Sie dann entweder mit weitsehender Infanterie bis zu einem der angrenzenden Gebäude vor, welches man am besten kurzzeitig einnimmt und so sich einen ersten Überblick verschaffen kann. Die ersten Ziele können dadurch durch die Artillerie unter Feuer genommen werden. Zerschießt der Feind das Haus, gilt es die Truppe wieder zurück zu ziehen und dann mit dem alternativen Panzersturm zu beginnen. Fahren Sie dazu einfach mit allen Panzern in Richtung des Kreislaufs vor und attackieren Sie die Feinde möglichst aus der Bewegung heraus. Einheiten, die bereits einige schwere Treffer kassiert haben, werden sofort zurück gezogen. Das Ziel liegt zunächst nicht darin den Platz direkt zu sichern, sondern einzelne Feindeinheiten mit Hilfe der Artillerie zu vernichten und nachrückende Feinde anzulocken.

Erschwert wird der Angriff durch die geringe „Bewegungsfreiheit“ Ihrer Einheiten, denn sowohl in nördlicher, als auch westlicher Richtung sind weitere Feindkräfte stationiert, die schnell in Reichweite kommende Truppen attackieren. Wagen Sie sich daher stets nur mit völlig intakten Einheiten weiter vor.

Hat man den Platz gesichert gilt es den umgebenden Bereich zu säubern. Vor allem Richtung Norden wird man dabei natürlich noch weitere feindliche Kräfte aufspüren (inklusive einem Feldlager!!), kann jedoch von hier aus nun auch Richtung Westen ziehen. Ziel ist das große Gebäude mit den beiden Zivilfahrzeugen davor. Hier verstecken sich zwei Minister, deren Tötung das Geheimziel ist. Der Weg dorthin ist zwar nicht schwer zu finden, denn man muss nur vom Kreislauf aus gesehen Richtung Westen fahren, wird dabei jedoch auf eine feindliche „Reserveeinheit“ stoßen, die es durchaus in sich hat! Zur leichteren Erfüllung des Ziels empfehle ich daher noch etwas zu warten, denn nach der Vernichtung des letzten markierten Munitionslagers wird man doch in westliche Richtung vorstoßen müssen und kann dabei am Rande ein Gebäude sichern. Hier sind die Panzerfaustschützen dann auch mal wirklich gut zu gebrauchen, denn sie können direkt in den nahen Hof mit der geparkten Reservetruppe des Feindes feuern und so große Schäden anrichten. Hat man also einige Panzerfaustschützen zur Verfügung, sollte man unbedingt diese Taktik wählen. Sonst bleibt einem nur die Panzer nahe des Kreislaufs aufzustellen und mit einer schnellen Einheit die Feinde anzulocken, was nicht sonderlich schwer ist. Der Kampf ist logischerweise in dieser Form etwas härter.

Hat man die feindliche Truppe erstmal erledigt, so kann man recht problemlos bis zum großen Gebäude vorstoßen, daß man entweder stürmen lässt oder einfach mit Panzern und Artillerie zusammenschießt, wodurch die Minister herauskommen und erledigt werden können.



Beim Vormarsch Richtung nördlichem Munitionslager wird man auf jeden Fall noch einige starke Feindeinheiten treffen, beispielsweise einen KV-II, der jedoch auch etwas auf einsamer Flur steht. Das Lager selbst gilt es dann durch Besetzung der umliegenden Häuser zu erspähen und zu vernichten. Nach der Sequenz geht es dann weiter Richtung Westen. Halten Sie sich auf der Straße im Norden, die direkt zum größeren Platz mit der Statue führt. Sofern man schon das Geheimziel erfüllt hat, kann man

direkt den Platz stürmen und die dortigen Feinde attackieren. Alternativ bringt man einige Infanteristen zum Haus am Innenhof der Reservetruppen und lässt einige Panzer beim Kreisel in Stellung gehen um die heraus strömenden Feinde abzufangen.

Beim Angriff auf den Platz mit der Stalinstatue gilt es mit den Panzern möglichst schnell durch das Nadelöhr der einzig zubringenden Straße zu durchstoßen. Stärkeren Widerstand trifft man auch nur direkt vor der Statue, wo man dann seine komplette Panzertruppe zum Einsatz bringen kann, was die Sache schnell erledigt.

Nachfolgend wird dann endlich das „Geheimnis“ um den Zufallstreffer des Riesengeschützes um Sewastopol gelöst.

Die letzte Mission bringt in Sachen Ausrüstung keine neuen Optionen. Panzer IV F2 und Stug III-F bleiben die Hauptwaffen. Mit dem verfügbaren Prestige kann man folglich mehr oder wenig beliebig die Truppe ein letztes mal ausbauen.

Mission 12: Stalingrad

Die finale Schlacht ist zwar eine angemessene, aber keine besonders schwere Nummer. Es gilt von Schauplatz zu Schauplatz zu eilen und jeweils einigen Einheiten der eigenen Seite zu Hilfe zu kommen. Glücklicherweise erfolgen die massiven Angriffe jedoch stets erst bei Annäherung Ihrer Truppen, so daß man sich stets mit Vorsicht und Ruhe vorantasten sollte.

Nach der Einteilung der Truppen geht's dann zunächst Richtung Norden. Hinter dem ersten Häuserblock sieht man einen größeren Platz mit einer Stalin-Statue, wo auch der erste größere Kampf erfolgt.

Tasten Sie sich vorsichtig mit den schweren Panzern und Artillerie durch die Straße heran und lassen Sie sich nicht zu schnell aufs offene Feld locken, wo man dann direkt von mehreren Seiten attackiert würde. Mit fernglasbewehrten Scharfschützen kann den Bereich recht gut erkunden, so daß die Artillerie stets zum Zug kommen kann. Angreifende Feinde werden von Ihrer Überzahl direkt vernichtet. Hat man erstmal einige Panzer erledigt, kann man auch mit den eigenen Panzern auf den Platz stürmen und die Situation schnell klären.

Anschließend geht es mit der gesamten Truppe über die Breite Straße (die später etwas nach Westen abkippt) weiter Richtung Norden. Lassen Sie die Scharfschützen mit den Panzern in der vordersten Reihe langsam voran gehen, damit feindliche Kräfte frühzeitig entdeckt werden. Man trifft jedoch nur auf wenige Feinde und kann sich daher recht problemlos an die attackierte Schule annähern. Achten Sie nur darauf nicht zu weit nach Osten „abzudriften“, da man dadurch eventuell weitere Feinde anlockt.

Sobald man dann auch wirklich recht nahe kommt beginnt erst der richtige Angriff. Bringen Sie daher am besten einige Einheiten von Westen her an das Gebäude heran und unterstützen Sie die Verteidiger von der Flanke her. Mit zwei Panzern und einigen Infanteristen sollte das ganze schon prima klappen, so daß dieser Schauplatz recht bald abgehandelt sein sollte.

Das nächste Ziel liegt dann weiter östlich auf einem Fabrikgelände. Auch hier kann man sich erst einmal Zeit lassen und sollte den zu sichernden Bereich zunächst etwas analysieren. Da man ganz im Norden mit den Panzern nicht mehr aufs Gelände kommt bleibt nur der Weg über den südlichen Eingang. Die deutschen Truppen sind dabei generell kaum wirklich schlagkräftig, so daß man nicht zu lange zögern darf mit dem Angriff.

Fahren Sie daher mit der gesamten Truppe über die breite Straße direkt gen Osten zum Eingang. Mit der Annäherung Ihrer Truppen wird dann der feindliche Hauptangriff beginnen, weshalb man nicht zu lange zögern darf. Auch über den südlichen Eingang kommen feindliche Kräfte herbei, die man hier am besten direkt stellt und ausschaltet. Die eigene Artillerie kann dabei entweder die Panzer am südlichen Eingang unterstützen oder hinter der westlichen Mauer um das Fabrikgelände Stellung beziehen und von dort aus auf die eindringenden Sowjetpanzer schießen.

Sind die Feinde am südlichen Tor abgewehrt, stoßen unbeschädigte Einheiten auf das Gelände vor und greifen die verbliebenen Feindkräfte an. Geht man nicht zu unkoordiniert vor, sollte auch diese Phase kein großes Problem werden.

Die nächste Aufgabe wird dann etwas schwieriger. Südlich Ihrer Position wird eine Stellung von feindlichen Kräften attackiert. Der Weg dorthin ist jedoch nicht ganz so einfach, da sich Ihre Truppen gern mal suboptimale Wege suchen. Die beste Lösung führt jedoch über das eben eroberte Fabrikgelände, wo man über den östlichen Ausgang direkt zum Schienenbereich kommt. Schleusen Sie sich direkt die intakten Panzer hindurch und düsen Sie mit diesen Richtung Süden, wo man den angreifenden Sowjetkräften in die Flanke



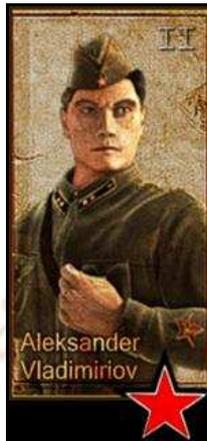
fällt und den Angriff so auch recht gut abwehren kann. Zuletzt muss man dann Richtung Südosten und in einer größeren Lagerhalle aktiv werden. Problematisch ist hierbei der östliche Schienenbereich, da dort Minen verlegt sind. Sofern Sie keine Minendetektoren mitführen, gilt es mit einer starken Einheit vor zu fahren und die Minen auf extensive Weise zu „entschärfen“.

Entscheidend ist hierfür natürlich das Reparaturfahrzeug, daß das „Minenräumfahrzeug“ stets direkt reparieren muss. Glücklicherweise trifft man kaum auf feindlichen Widerstand. Am besten lässt man die Truppe in Linienformation möglichst schnell die Gleise überwinden oder fährt dort zwischen den Waggons Richtung Süden bis zur Straße, die direkt zur großen Halle führt.

Dort erfolgen noch einige heftigere Angriffe, wobei vor allem der Katyusha-Werfer eine große Gefahr darstellt wenn er seine Munition noch nicht verschossen hat. Versuchen Sie möglichst schnell mit Panzern zum Eingang zu fahren und noch in der Bewegung den Raketenwerfer zu vernichten. Anschließend rückt man hinter dem führenden Tiger in die Halle selbst vor und erledigt noch einige weitere Ziele.

Insgesamt keine große Herausforderung wenn man nicht zu schnell vorgeht...es folgt dann auch eine weitere, ziemlich lächerliche Sequenz.

Sowjetkampagne



Mission 1: Moskau – Raid over Moscow

Lassen Sie sich nicht von der verkorksten Einstiegs-Sequenz verwirren (deutsche Bomber mit russischem Akzent?), es gilt hier nun tatsächlich auf russischer Seite aktiv zu werden und die deutschen „Aufklärer herunter zu holen“, obwohl es sich schon um Bodentruppen handelt und die Aufgabe dadurch quasi direkt erledigt scheint.

Neben diesen etwas lächerlichen Design-Fehlern ist aber die erste Mission schon nicht ganz ohne. Wichtig ist hier vor allem die eigene Kerntruppe (inmitten der Stadt!) von den Zusatztruppen (auf dem Fabrikgelände im Westen) differenzieren zu können, da man unter den ersteren natürlich möglichst keine Verluste tolerieren sollte. Erschwert wird dies durch die deutlich schwächere Infanterie, so daß man sich gegenüber der „deutschen Kriegsführung“ umstellen muss.

Verpassen Sie folglich beiden Truppenansammlungen eine eigene Kurzwahlnummer um die Einheiten auch später noch auseinander halten zu können und sammeln Sie diese direkt bei dem Fabrikgebäude mit dem großen Schornstein.

Von hier aus gilt es dann die erste Position weiter nördlich wieder zurück zu erobern. Attackieren Sie dazu mit allen Einheiten gleichzeitig. Die Fahrzeuge beschießen direkt die feindlichen Panzer, während sich die Infanterie den feindlichen Soldaten annimmt. Achten Sie wieder besonders auf Ihre Kerntruppen, die am besten doch etwas hinter den Zusatztruppen zurück bleiben und die volle Aufmerksamkeit der Medics bekommen sollten.

Während man die feindliche Infanterie noch recht gut erledigen kann, bekommt man bei den Panzern eventuell das Problem, daß ein Reparaturfahrzeug von weiter hinten Unterstützung leistet. Lassen Sie in diesem Fall die Infanterie nach Neutralisierung der feindlichen Soldaten an das Reparaturfahrzeug heran rücken und dieses mit Granaten zerpfücken.



Nach der Sicherung der ersten Position gilt es dann einige Wunden zu lecken und anschließend auch die zweite Position weiter westlich zu attackieren. Hier läuft alles im wesentlichen gleich ab, man muss jedoch gleich zwei Panzer abschießen. Ziehen Sie daher unbedingt auch Ihr Reparaturfahrzeug mit nach vorne um die eigenen Fahrzeuge direkt instand setzen zu können. Unterstützend können natürlich auch wieder Granaten zum Einsatz kommen.

Nach der Sicherung der zweiten Position beginnt dann aber erst die wirkliche Herausforderung, denn es gilt das Dorf im Nordwesten von Feinden zu befreien. Die Schwierigkeit liegt in den verteilten, aber recht starken Feindverbänden, die bei einem Angriff meist recht schnell Gegenangriffe durchführen, so daß ein unkoordinierter Angriff Ihrerseits schnell zu massiven Verlusten führt!

Da der Feind auch über Artillerie und zahlreiche Mörser-Kanoniere verfügt ist auch ein langsam herantasten kaum effektiv. Es gilt daher mit einer Art Hit-and-Run-Taktik jeweils kurz mit Fahrzeugen vor zu stoßen und dann Vernichtung eines Zieles oder Anlocken von Feinden direkt wieder zurück zu rudern und die angreifenden Gegner im Schutz der gesamten Truppe zu attackieren.

Am besten führt man diese Taktik jeweils an einem Kartenrand, also entweder im Westen oder im Norden aus, wodurch man gewissermaßen nur von einer Seite her angegriffen werden wird. Ich empfehle hier zudem den nördlichen Bereich, da hier weniger Bäume stehen, die die Sicht behindern können. Bringen Sie dazu die Truppe in einem sicheren Abstand zum nordwestlichen Dorf zum nördlichen Bauernhof der

Familie (leider gibt es kein tränenreiches Wiedersehen ;) und stellen Sie die Einheiten dann in Linienformation und sicherem Abstand zum Dorf auf, wobei man meist jedoch noch recht bald eine feindliche Patrouille abwehren muss.

Anschließend stoßen die Fahrzeuge nach vorne und attackieren die Artillerie-Einheit am Dorfrand. Diese gilt es möglichst zu vernichten. Lassen Sie die Fahrzeuge dann wieder zurücksetzen. Nachsetzende Feinde werden dann von Ihrer gesamten Truppe unter Feuer genommen. Lassen Sie hierbei vor allem die Einheiten der Kerntuppe weiter etwas im Hintergrund oder in Deckung, wodurch sie nicht zu schnell abgeschossen werden.

Stoßen Sie dann bei weiteren Fahrten tiefer ins Dorf vor und setzen Sie auch mit Infanterie nach, die erste Häuser besetzt oder bei Abwehrfeuer aus diesen auch direkt wieder den Rückzug antritt und den Panzern die Arbeit überlässt. Geht man nur recht langsam vor und lässt stets die Panzer vorfahren, für die man auch mehr als genug Reparaturmaterial dabei hat, so wird man recht gut bis zum westlichen Dorfrand vordringen können, wo eine letzte Artillerie-Einheit zu zerstören ist.



Die T-26 Panzer sollten direkt durch das Modell BT7M ersetzt werden, da dies quasi kostenlos möglich ist und die Kampfkraft doch deutlich steigert. Neben dem Kauf eines weiteren Panzers bleiben dann auch nicht mehr viele andere Optionen über. Da die sowjetische Infanterie jedoch insgesamt recht schwach auf der Brust ist sollte man sich hier genau überlegen ob man wirklich mit MP-Schützen und Co überhaupt etwas anfangen kann! Meiner Ansicht nach haben lediglich Mörser-Kanoniere und MG-Schützen überhaupt eine taktische Bedeutung und müssen natürlich gut gehütet und von mindestens einem Medic begleitet werden. Verkaufen Sie daher am besten kampfschwache Einheiten und ersetzen Sie diese durch die genannten Optionen.

Mission 2: Taktik der versengten Erde/Bodens

Direkt nach Beginn muss man mit der kompletten Truppe Richtung Norden abrücken, denn dort wird der herbeikommende Konvoi schon gleich einmal attackiert. Lassen Sie dazu unbedingt die Panzer zunächst nach vorne rollen und Infanterie und anschließend vorwiegend die feindlichen Panzer attackieren. Die Infanterie rückt dann nach und erledigt die feindlichen Fußtruppen, ist jedoch hier weitgehend das Ziel von Angriffen wenn sie zu weit vorne steht, so daß man sie stets ein gutes



Stück hinter den Panzern belassen sollte! Hat man den ersten Angriff abgewehrt gilt es Reparaturen zu tätigen und Position auf dem Hügel zu beziehen um auch die nächsten Angriffe hier gut abwehren zu können. Im Westen werden die vier T-34 bei der Raffinerie recht gut mit den angreifenden Feinden zurecht kommen, so daß man sich um die Vorgänge an dieser Front eigentlich keine Gedanken machen muss. Im schlimmsten Fall kommen einige Feinde aufs Raffinerie-Gelände und attackieren dort Fahrzeuge. Sofern diese jedoch nicht schon vorher einiges einstecken mussten, sollten sie das ab können und man muss nicht eingreifen bzw. mangels Ressourcen wird man dies auch nicht können und am besten einfach noch einmal neu laden. Behalten Sie daher die Position auf dem östlichen Hügel bei und wehren Sie hier auch einen bald erfolgenden zweiten Angriff einer feindlichen, gemischten Truppe ab. Die Panzer müssen dabei zunächst das Feuer eröffnen und auf sich ziehen und dann vorwiegend die feindlichen Fahrzeuge vernichten während die Infanterie aus liegender Stellung gegen die anstürmende Infanterie vorgeht. Da man mit etwas Geschick auch den zweiten Angriff (ab etwa Minute vier!) gut vereiteln kann, gilt es anschließend schnell einige Vorbereitungen zu treffen, denn man muss nun quasi zwei Angriffe gleichzeitig abwehren. Senden Sie dazu ein schnelleres Fahrzeug (Panzer oder Spähfahrzeug) entlang der Straße gen Westen, wo etwa in der Kartenmitte ab Minute Sechs eine kleine Feindtruppe anrückt und von den hier stationierten Truppen Ihrer Seite nicht aufgehalten werden kann. Wichtig ist daher mit einem eigenen Fahrzeug (oder Infanterie) vor Ort zu sein und zumindest die feindlichen Fahrzeuge auszuschalten. Da ein einzelnes Fahrzeug natürlich nicht ausreichen gilt es hier auf Luftangriffe zu setzen um die Ziele zu erledigen. Die verbliebene Infanterie sollte man dann zumindest beschäftigen können, so daß es nachfolgend gilt den dritten Angriff im Osten (ab etwa Minute Sieben) abzuwehren.

Bringen Sie ab hier nun auch Ihre gesamte Unterstützung zum Zug, also beispielsweise auch die Fallschirmjäger und Aufklärungsflugzeuge, denn schon in Kürze kann das gesteckte Ziel bezüglich des Konvois erreicht sein wenn keine Fahrzeuge vernichtet wurden.

Nach der Abwehr des dritten Angriffs im Osten, der keine besondere Herausforderung mehr darstellt und notfalls mit einem gezielten Luftangriff auch noch deutlich schneller erledigt werden kann, bleibt im optimalen Fall nur noch ein letzter Angriff in der Kartenmitte ab etwa Minute Elf. Setzen Sie hier wieder die Luftwaffe ein um zumindest die feindlichen Fahrzeuge direkt ausschalten zu können. Sind genügend Fahrzeuge bis zur Raffinerie durchgekommen, kann man auch weitere Fahrzeuge entlang der Straße, quasi mit dem Konvoi, Richtung Westen senden um den dortigen Angriff abzuwehren. Die letzten eintreffenden Fahrzeuge kann man damit gewissermaßen opfern, denn sobald die geforderten 30 Fahrzeuge wieder mit Sprit verschwunden sind endet die Mission auch direkt!

Diese letzten Fahrzeuge durch zu bringen ist daher entscheidend und darauf nicht durch den zweiten Angriff auf die Kartenmitte vereitelt werden.

Wagen Sie sich dabei mit Ihren Fahrzeugen generell nicht zu weit nach Westen vor, sonst wird man durch feindliche Luftangriffe empfindlich eins auf die Nase bekommen. Aufgrund der begrenzten Ressourcen ist auch lediglich die Verteidigung der Straße vom östlichen Kartenrand bis zur Mitte möglich. Schafft man hier das

Durchbrechen von feindlichen Einheiten Richtung Süden zu verhindern, wird der Konvoi nach Erreichen der Raffinerie quasi sicher sein, so daß man die erfolgreich durchgebrachten Fahrzeuge bereits recht früh abschätzen kann.

Nach rund 14 Minuten kann die Mission bei gutem Verlauf dann auch schon enden. Da die feindlichen Angriffswellen ordentlich pünktlich und an immer den gleichen Stellen eintreffen, dürfte das hektische Spektakel doch nicht all zu herausfordernd werden, da man die eigene Truppe stets auf die nächsten Ereignisse vorbereiten kann.

Kommandeure, die zuerst brav die deutsche Kampagne durchgespielt haben, werden diese Karte genau kennen. Auf Sowjetseite wird die Mission hier mit der Wahl der richtigen Einheiten auch nochmal deutlich leichter, denn gerade mit dem nun verfügbaren T-34 ist man den feindlichen Panzern in dieser Kriegsphase deutlich überlegen, was die minderwertige Infanterie mehr als kompensiert.

Setzen Sie daher vornehmlich auf den T-34. Mindestens drei Exemplare sowie ein Reparaturfahrzeug sollte man nun schon besitzen, wodurch man in Kombination mit dem des Genossen Truppführers eine ordentliche Truppe aufbieten kann. Bei der Infanterie sind weiterhin lediglich MG-Schützen und Scharfschützen mit Fernglas und zur Minenentdeckung sinnvoll, wobei hier scheinbar keine Minen verlegt sind bzw. meine MG-Schützen zumindest keine auf dem schnellsten Weg finden konnten.

Artillerie und zusätzliche Fahrzeuge sind noch recht fehl am Platz, da es recht schnell voran geht und langwierig aufzubauende Geschütze da keine echte Verwendung finden können.



Mission 3: Stalingrad

Säubern Sie zunächst vorsichtig die große Halle am Startpunkt von den restlichen Feinden und bewegen Sie die Truppe dann westwärts zu den Schienen. Hier trifft man dann auf dem Weg nach Norden zunächst nur einige Infanteristen zwischen den abgestellten Waggons und muss auch scheinbar keine Minen fürchten. Am östlichen Rand gilt es eventuell eine kleine feindliche Truppe etwa auf Höhe der Kartenmitte zu erledigen, hält man sich jedoch direkt eher auf der westlichen Seite auf, wird man bei der bekannten dritten Verteidigungsstelle aus der letzten deutschen Mission eine kleine Feindstellung ausschalten müssen. Greift man in vollem Tempo mit den überlegenen T-34 an wird man den Feind jedoch blitzschnell zerfleddern können, so daß man weiter nach Norden vorstoßen kann.

Dort ist dann das Tor als Nadelöhr zu überwinden. Lassen Sie daher die Einheiten zunächst vorsichtig an das Tor heranrücken und eventuell feindliche Panzer aus größerer Distanz attackieren, so daß man noch recht problemlos einzelne Fahrzeuge zur Reparatur zurück ziehen kann.

Anschließend gilt es mit allen Panzern möglichst schnell auf das Fabrikgelände zu stürmen und die feindlichen Panzerkräfte zu vernichten damit diese nicht zu lange auf Ihre Einheiten feuern können. Notfalls sollte man mit ein oder zwei Luftschlägen die Sache beschleunigen um eigene Verluste vermeiden. Nach der Sicherung des Bereichs geht es dann weiter gen Westen zur Mittelschule. Sie treffen dabei auf den Straßen auf einige feindliche Geschütze und Panzer, sollten daher nicht zu schnell vorgehen. Mit einem Reparaturfahrzeug und weitreichender Infanterie im Rücken sollte man sich



aber einigermaßen bis zur Mittelschule durchschlagen können, wo dann noch ein Unterstützungsangriff startet. Damit ist die Sicherung des Bereichs kein großes Problem mehr. Zusätzlich kann man mitunter einige Panzer der Unterstützungstruppen sogar noch selbst kontrollieren, was für den finalen Angriff von Vorteil ist. Es geht Richtung Süden, wo auf dem großen Platz mit der Stalinstatue eine größere Schlacht stattfindet. Lassen Sie Ihre Truppen über die breite Straße mit den Stromleitungen gen Süden fahren. Kontrollierbare Unterstützungsfahrzeuge sollte man über die engere Straße westlich davon nach Süden senden. Bleiben die Zusatzeinheiten unter der Kontrolle des Computers, wird dieser mitunter auch einen Angriff starten. Wie auch immer, lassen Sie diese Truppen jedoch zuerst angreifen und das Feuer auf sich ziehen. Danach bricht man mit der eigenen Truppe in die feindlichen Linien und setzt unbedingt auch direkt alle verbliebenen Luftangriffe gegen die zahlreichen Feindpanzer ein.

Achten Sie beim Kampf auf Ihre eigenen Fahrzeuge, die stets eine Rückzugsmöglichkeit haben sollten bzw. am besten direkt aus der zweiten Reihe heraus repariert werden. Feindliche Reparaturfahrzeuge gilt es als primäre Ziele auszuwählen. Da man es vornehmlich mit Panzer III und IVD zu tun hat gilt es letztere dann zuerst zu vernichten, da sie über deutlich stärkere Kanonen verfügen!

Bei der Umrüstung gibt es nicht viel zu tun, denn die Stalinorgel ist weiterhin eigentlich zu teuer und der T-34 bleibt der Standardpanzer, so daß man hier allenfalls letzte Umrüstungen oder einen Neukauf tätigen sollte. Artillerie und Infanterie wird man in der kommenden Panzerschlacht quasi nicht brauchen, lediglich einige Scharfschützen mit Fernglas sind immer als Aufklärer gut einsetzbar!

Mission 4: Kursk

Hier gibt es von der ersten Sekunde an ordentlich Action. Lassen Sie daher Ihre Panzer direkt gen Osten abdrehen, wo an der eigenen Infanteriestellung direkt der erste Angriff erfolgt. Die Infanteristen können die Deutschen Fahrzeuge, vorwiegend Panzer II und III zwar nicht besiegen, aber zumindest etwas aufhalten, so daß Sie mit Ihrer Panzertruppe direkt in die seitliche Flanke stoßen und mit der überlegenen Feuerkraft den Angriff schnell brechen können. Lassen Sie die Panzer dann direkt wieder umschwenken und an der westlichen Stellung Position beziehen. Halten Sie die Panzer dabei auf Höhe der Infanteristen, damit diese zuerst aufs Korn genommen werden und Ihre Fahrzeuge dann quasi den ersten richtigen Hieb austeilen können.

Da man es hier auch mit stärkeren Modellen des Panzers IV zu tun bekommt ist dies durchaus nicht unwichtig! Vor allem der stark gepanzerte IS-2 des Genossen Kommandeurs sollte dann bei leichten Gegenangriffen gegen ausgewählte Ziele die Speerspitze bilden, aber auch nicht zu viel Munition verpulvern, denn daran krankt dieses Modell etwas.

Ist auch dieser Angriff abgewehrt werden die Panzer bei der zentralen Stellung in Position gebracht um einen weiteren



Angriff aus südlicher Richtung abzuwehren. Dieser wird dann nochmals [etwas heftiger sein, so daß es durchaus sinnvoll ist hier ein Aufklärungsflugzeug zu ordern, wodurch man die ankommenden Feinde besser einschätzen kann. Attackieren Sie zunächst nur die angreifenden Panzer und halten Sie Ihre in Bewegung, damit die feindliche Artillerie keine guten Ziele bekommt. Tasten Sie sich dann über den Fluss gen Süden vor und vernichten Sie auch diese zuletzt, wodurch eine kurze Sequenz beginnt. Neben der Umbenennung des Genossen Kommandeurs (Sascha!) ist hier die Information bezüglich weiterer Angriffe relevant.

Diese sind deutlich gefährlicher als bisher und bestehen auch aus neusten deutschen Modellen wie Tiger und Panther, so daß man sich dem Kampf nicht stellen sollte. Konzentriert man sich auf eine Front und setzt auch die Luftunterstützung geschickt ein, wird man zwar eine Welle abwehren können, doch nachfolgend wird man dann aus allen Richtungen eingekesselt und regelrecht abgeschlachtet. Da der IS-2 des Kommandeurs auch recht schnell ohne Munition dasteht und dessen Überleben auch essentiell ist wird diese Taktik keinen Erfolg haben.

Ziehen Sie sich daher nach der Abwehr des dritten Angriffs direkt durch das Dorf zur nördlichen Linie zurück. Die gelegten Minen sind dabei für Ihre Einheiten völlig unbedenklich. Schon praktisch solch intelligente Minen.

Während die deutschen Truppen dann nach Norden rollen und im Minengürtel blutig stranden, gilt es die eigenen Truppen am Feldlager instand zu setzen, denn es folgt noch der krönende Abschluss. Die deutschen Panzer liegen zwar wie umgedrehte Schildkröten fahruntfähig im Minengürtel, doch die Besatzungen bleiben an Bord und bedienen die Geschütze weiterhin, so daß man kein einfaches Tontaubenschießen veranstalten kann. Vielmehr gilt es ganz geschickt und mit allen verfügbaren Panzern (einige Unterstützungsfahrzeuge werden verfügbar!) die Minensperre von der Seite her aufzurollen, damit man nicht gegen eine „geschlossene“ Front antreten muss und dabei aufgrund der massiven Feuerkraft zwangsläufig Verluste erleiden würde. Zusätzlich sollte man mit gezielten Luftschlägen vor allem die Tiger endgültig vernichten und dann mit den eigenen Panzern von der Seite her nach und nach angreifen und alle gestrandeten Feindfahrzeuge vernichten.

Es folgt dann eine weitere, ziemlich peinliche Sequenz voller zufriedener Sieger und echter Heldentaten

Da man anschließend wieder nur recht wenige Prestige zur Verfügung hat kann man kaum große Sprünge machen. Das ist aber auch nicht nötig, denn in dem folgenden Häuserkampf ist vor allem die Infanterie ein wichtiger Aspekt. Setzen Sie daher nicht auf neue Panzer, denn außer dem Sturmgeschütz gibt es auch nichts wirklich brauchbares Neues (Katyscha ist zu teuer, zu schwach gepanzert und zu munitionshungrig). Scharfschützen, MG-Schützen und eventuell Mörser-Kanoniere als Artillerie-Ersatz sind hier die sinnvollsten Ergänzungen!

Mission 5: Budapest / Drei Fragezeichen

Senden Sie zunächst zwei Scharfschützen zum nahen Gebäude am östlichen Durchgang. Diese locken dort die feindlichen Truppen an. Während die Infanterie durch die Scharfschützen problemlos umgelegt wird muss der Panzer von eigenen Panzern gestellt werden wenn er herbeikommt. Sichern Sie dann die Gebäude nach Norden hin und erledigen Sie die verbliebenen Feinde bei der Straßensperre. Auf den größeren Innenhof (mit der Reiter-Statue) sollte man sich jedoch nicht vor wagen, da man dort von feindlichen Scharfschützen aufs Korn genommen wird, was in dieser



Mission noch äußerst oft geschehen wird, weshalb man regelmäßig speichern sollte, denn Kontakt ist immer tödlich!

Hat es mal wieder einen Ihrer Soldaten erwischt gilt es dann zu laden und mit Panzerbeschuss den feindlichen Schützen aus seinem Versteck zu treiben. Anders wird man hier auf dem engen Raum mit den vielen Feinden kaum ohne große Verluste voran kommen!

Ziehen Sie Ihre Infanterie dann nach Westen zur „Hauptstraße“, die nach Norden zum größeren Platz vor der Kirche führt. Besetzen Sie hier die Häuser nach Westen hin und fahren Sie dann mit Panzern vor um eine feindliche Stellung vor dem „Kirchenplatz“ zu attackieren. Vernichten Sie dabei zunächst die feindliche Artillerie und anschließend den Panzer. Wird ein eigenes Fahrzeug beschädigt, gilt es dieses direkt zur Reparatur zurück zu beordern. Mit dem starken IS-2 des Genossen Kommandeurs in vorderster Front sollte das jedoch eher selten notwendig sein.

Sobald man sich hier dann jedoch mit den Panzern vorwagt, werden auch von Westen her einige Infanteristen ankommen, aber von Ihren Einheiten in den Gebäuden erledigt. Feindliche Panzer können aufgrund der Straßensperre zwar nicht in Ihre Seite vorstoßen, aber das Feuer eröffnen, so daß man hier entweder die Einmündung meiden oder den Feind direkt vernichten muss.

Wagen Sie sich mit Infanterie dann nur langsam voran, am besten entlang der westlichen Straßenseite, da ab hier nun zahlreiche feindliche Soldaten in den Gebäuden versteckt sind, die nur gegen Ihre Infanterie vorgehen.

Mit der bereits erwähnten Vorpreschen-Laden-Gebäude-zerbröseln-Taktik tastet man sich dann mit einigen Truppen bis zum Lager am Kirchenplatz vor. An dessen nordwestlicher Ecke lauert noch einmal eine starke feindliche Truppe. Fahren Sie daher direkt mit einigen Panzern entlang des Feldlagers nach Norden um den Feind zu stellen. Mit einem gezielten Luftangriff vernichtet man direkt den Raketenwerfer der Deutschen und zieht sich dann feuernd zum Feldlager zurück.

Versuchen Sie zunächst die feindlichen Fahrzeuge zu vernichten und achten Sie darauf möglichst keine Fahrzeuge zu verlieren. Anschließend bringt man Infanterie heran, die gegen die feindlichen Soldaten vorgehen kann. Vor allem die Panzerfaustschützen im Gebäude sind für die Panzer gefährlich, für einen Sturmtrupp jedoch keine große Gefahr. Tastet man sich mit Scharfschützen vorsichtig an die Reste der feindlichen Truppe heran, sollte diese Situation zu meistern sein.

Nach der Sicherung des Bereiches, inklusive des Kirchenturms, und Reparatur und Neuausstattung der Fahrzeuge (Munitionsknappheit des IS-2!!) geht es Richtung Osten, wo man hinter der Kirche meist auch auf die beiden Tiger aus dem östlichen Innenhof trifft.

Nachdem diese ausgeschaltet wurden geht's dann weiter Richtung Norden. Die Straßen verengen sich hier deutlich, so daß man arg manövrieren muss und dabei auch noch von Artillerie hinter den Gebäuden attackiert wird.

Tasten Sie sich nur langsam voran, so daß Sie eventuell die dortigen Panzer anlocken und dann mit Ihrer Übermacht erledigen können. Gleichzeitig pirscht sich ein Infanterietrupp zunächst an den östlichen Gebäuden entlang und erledigt von dort aus einzelne feindliche Einheiten, wodurch die Artillerie nicht mehr auf Ihre Truppen feuern kann (alternativ mit einem gekaperten Zivilfahrzeug das Feuer auf sich ziehen um in Gebäuden versteckte Feinde zu erspähen!).

Tasten Sie sich dann langsam zur Kreuzung beim zerstörten Gebäude vor, wo dann die restlichen Feindeinheiten inkl. der herbeikommenden Artillerie erledigt werden können.

Da man nur mit einem Fahrzeug zum Zielgebäude fahren muss, sollte man dies hier auch direkt praktizieren um keine weiteren Angriffe aus Häusern heraus ausgesetzt zu werden.

Nach der Sequenz umgeht man den Häuserblock um das Zielgebäude dann über die nordöstliche Ecke und sammelt seine Truppen dort auf der breiten Straße im Norden.

Nähert man sich hier der größeren Kreuzung in Richtung Westen, wird man plötzlich mit einer Schwemme an Infanterie konfrontiert. Halten Sie hier daher mal selbst die eigene Infanterie an der vordersten Front und koordinieren Sie direkt die herbeikommenden eigenen Verstärkungen um zunächst die Flammenwerfer und dann die Sanitäter des feindlichen Pulks zu erledigen.

Anschließend kümmert man sich um die restlichen Ziele, die ohne Unterstützung durch die Sanis deutlich einfacher erledigt werden können!

Folgen Sie dann mit den Panzern der Straße Richtung Westen bis zu dem Lager. Hier trifft man meist auch auf ein unbekanntes Artilleriefahrzeug, das jedoch keine große Gefahr darstellt. Ebenso ungefährlich ist die Sicherung des Lagers, da nur vereinzelt Feindeinheiten aktiv sind bzw. durch das eroberte Feldlager auch beim Kampf gegen feindliche Panzer keine großen Probleme auftreten sollten. Mit etwas Glück kann man patrouillierende Feindpanzer aus dem Lager heraus ohne Schäden abschießen. Die deutsche Ordnungsliebe verbietet wohl Gefechte auf Patrouille.

Von hier aus kann man nun entweder über die breite Straße Richtung Süden vordringen und sich von dort aus dann zum zweiten, markanten Gebäude im Westen durchkämpfen. Dieses zu sichern stellt das Geheimziel dar, was aber nur läppische 40 Prestigepunkte bringt. Da der Weg über die breite Hauptstraße jedoch recht schwierig ist (Schützen in Gebäuden, Straßenbahn als Hindernis, starke Panzerkräfte) empfehle ich eher zunächst das primäre Zielgebäude zu sichern und dann quasi außerhalb des



Dorfes am westlichen Kartenrand entlang bis zum zweiten Gebäude zu fahren.

Tasten Sie sich dazu vom nordwestlichen Lager aus entlang der Straße Richtung Westen hoch. Beim Zielgebäude sind so einige feindliche Einheiten, darunter sogar ein Sturmtiger postiert, die jedoch nicht koordiniert angreifen und so keine große Gefahr darstellen.

Tastet man sich nur langsam den Berg hinauf und nutzt den Platz aus um die eigene Panzertruppe komplett in Bereitschaft zu halten, sollte der Vormarsch kein großes Problem darstellen. Sammeln Sie die Einheiten dann am westlichen Kartenrand und erkunden Sie den Bereich südlich des Zielgebäudes. Mit einem beherzten Sturm oder einigen Luftangriffen kann man die feindlichen Kräfte hier dann direkt deutlich schwächen. Sobald man ein Fahrzeug vor das Zielgebäude gebracht hat, wird die Mission auch schon enden. Will man das Geheimziel noch erfüllen gilt es also zunächst weiter Richtung Süden zu fahren.

Halten Sie sich dazu mit einigen starken Panzern an den westlichen Kartenrand und erkunden Sie möglichst direkt das Ziel. Kann man mit einem Luftangriff die beiden Feindfahrzeuge schwächen ist dies optimal, denn es handelt sich um einen starken Raketenwerfer und einen Tiger II (sieht für mich zumindest danach aus).

Sind diese jedoch erst einmal erledigt, muss man nur noch einige Einheiten direkt zum Gebäude bringen. Nach der Sequenz bleibt dann nur noch die Sicherung des Hauptzieles, wofür man bekanntlich auch nur einen Panzer vor dem Gebäude parken muss.

Nach den herrlich kitschigen Ereignissen der Zwischensequenz folgt eine etwas doppeldeutige Missionsbezeichnung. Recht einfach ist hingegen die Entscheidung bezüglich der Truppenaufstellung für die nächste Mission. Die vorhandenen T-34 Panzer können endlich aufgerüstet werden. Das Modell T-34/85 sollte hier die primäre Wahl sein, denn der Panzerjäger SU 76 ist einfach zu schwach und der SU 85 keine deutliche Verbesserung. Hat man noch etwas Prestige über bzw. zu viel Infanterie, die nun wieder etwas zusammengestutzt werden kann, sollte man sich noch einen Artilleriepanzer gönnen, der im Gegensatz zum Zis-6 auch mal einige Treffer einstecken kann!

Mission 6: Operation Konrad / Frühlingsfeldzug

Schon wenige Sekunden nach dem Start der Mission kommen einige feindliche Infanteristen im Kübelwagen heran und wollen Ihre Truppen zerlegen, können jedoch durch einige Scharfschützen blitzschnell selbst zerlegt werden.

Anschließend gilt es das Dorf gegen zwei feindliche Angriffe zu verteidigen, wobei eigentlich nur die Stellung an der Kirche gehalten werden muss. Die beiden Angriffe sind zudem nicht sonderlich stark, so daß man nicht die gesamte Truppe zum Einsatz bringen muss.

Senden Sie daher zunächst ein oder zwei Panzer und etwas Infanterie zur Kirche, wo vor allem eine Scharfschützeneinheit im Turm sehr gut agieren kann.

Etwa drei Panzer bewegen sich zum westlichen Teil des Dorfes und beziehen dort Stellung.

Postieren Sie nach Möglichkeit auch etwas Infanterie in den Häusern oder lassen Sie die Panzer von Scharfschützen begleiten, die die gefährlichen Panzerfaustschützen erledigen können. Eine Artillerieeinheit westlich der Kirche ist zudem hilfreich bei der Abwehr der feindlichen Fahrzeuge. Glücklicherweise bekommt man es jedoch nur mit sehr wenigen zu tun. Halten Sie die Panzer daher in Bewegung, so daß die feindliche Panzerfaustschützen und Artillerie kaum treffen und selbst recht schnell erledigt werden können.

Nach der erfolgreichen Verteidigung gilt es dann noch einen zweiten, kleineren Angriff aus südlicher Richtung abzuschlagen. Hat man hier Infanterie in den Gebäuden rund um die Kirche postiert, sollte dies aber auch ein leichtes sein. Lediglich eine feindliche Artillerie-Einheit gilt es durch vorpreschende Panzer gezielt ausschalten zu lassen.

Nachfolgend gilt es dann mit der gesamten Truppe Richtung Süden zu fahren bzw. am besten teilt man die Armee direkt auf. Die langsameren Panzer fahren direkt in Richtung der Kartenmitte, wo man drei Stellungen vorfindet, die jedoch alsbald regelrecht überrannt werden. Hier gilt es jedoch den Feind zu stellen und möglichst direkt zu erledigen, damit man keine zweite Verteidigungslinie um das eigentliche Ziel, das Hauptquartier im Südosten, braucht.

Selbiges steuert man dann am besten mit einer schnellen Einheit an. Es beginnt eine banale Sequenz und anschließend der eigentliche Abwehrkampf.

Diesen führt man dann, wie bereits gesagt, am besten in der Kartenmitte und dort an der westlichen oder östlichen Stellung, da man sonst von zwei Seiten her eingekesselt werden kann!

Je nach Schwierigkeitsgrad, Kampfkraft der eigenen Truppe und Geschick kann man die mitunter schweren Angriffe zwar auch mit den Kerneinheiten abwehren, sollte sich jedoch noch etwas Unterstützung gönnen. Ist man in der Kartenmitte erfolgreich, so wird im Südosten kaum Action losbrechen, so daß man nach der Instandsetzung der dortigen Einheiten einige zur Kartenmitte abziehen kann.

Zusätzlich sollte man die beiden anderen Stellungen in der Kartenmitte aufgeben oder zumindest optimieren, denn diese halten auf keinen Fall lange durch und vermögen den Durchbruch nur zu verzögern.

Vor allem die Artillerie-Einheiten sind recht brauchbar und sollten zur „eigenen Stellung“ gezogen werden. Dort stellt man die Panzer in größerem Abstand hinter der Verteidigungslinie auf und macht vor allem die Unterstützungsfahrzeuge einsatzbereit, damit schnell Reparaturen und Munitionsnachschub anlaufen können.



Man bekommt es dann mit mehreren Angriffswellen zu tun, die zunehmend etwas stärker werden. Aufklärung ist daher stets sinnvoll, denn gerade gegen die feindlichen Raketenwerfer darf man nicht einfach in den eigenen Stellungen stehen bleiben, sondern muss mit einem beweglichen Verteidigungsangriff vorstoßen (vornehmlich mit den schweren IS-2), so dem ersten Raketenangriff ausweichen, die Ziele ausspähen und entweder durch Luftangriffe oder gezielten Beschuss vernichten.

Anschließend ziehen sich die Panzer wieder zurück um Reparaturen einzuleiten und die feindlichen Panzer mit der geballten Abwehrkraft der gesamten Stellung abschießen zu können.

Die zwischenzeitlich auftauchenden ungarischen Partisanen kann man völlig ignorieren, denn sie sind kaum eine Hilfe und auch nicht zu kontrollieren.

Konzentrieren Sie sich weiter darauf Ihre Stellung zu halten und die kurzen Kampfpausen zur Reparatur und Munitionsversorgung zu nutzen. Durch die Konzentration auf eine Verteidigungsstellung wird man diese nach zwei Seiten hin verteidigen müssen, wo über die Kartenmitte später vor allem feindliche Artillerie kommt, die man ebenfalls nur durch spontane Gegenangriffe ausschalten kann, da man meist auch von einem Strom von Infanteristen überschwemmt wird, den die eigene Infanterie nicht so schnell gebändigt bekommt, wodurch der Feind stets gute Einblicke in Ihre Stellung hat.

Aufgrund der vielen starken Feindeinheiten wird man hier in vorderster Front möglichst viele IS-2 brauchen. Im Südosten wird man bei Erfolgen in der Kartenmitte glücklicherweise einige dieser Kampfmaschinen entbehren können, da kaum Angriffe erfolgen.

Nach etwa 20 Minuten ist die Abwehrschlacht überstanden und man kann die Truppen komplett instand setzen und alle Einheiten in der Kartenmitte versammeln. Damit geht's dann Richtung Nordwesten, wo noch das feindliche Lager vernichtet werden muss.

Da der Feind nur noch wenige Einheiten anbietet, ist der Angriff nicht mehr sonderlich schwierig. Setzen Sie hier auch einfach alle verbliebenen Luftangriffsoptionen ein und attackieren Sie mit allen Einheiten gleichzeitig aus einer Richtung und aus der Bewegung heraus, wodurch die feindliche Artillerie kaum effektiv wirken kann und die überlegene Feuerkraft Ihrer Truppen schnell alle Feind vernichtet.

Wieder gibt es wenig Neues und recht wenig Prestige zum Einsetzen. Rüsten Sie mindestens einen, besser zwei Panzer auf das Modell IS-2 auf und die restlichen Panzer unbedingt mindestens auf T34/85-Niveau. Artillerie ist natürlich wieder brauchbar, man muss sich hier jedoch zwischen dem ISU 152 und SU 122 entscheiden. Letzteres ist zwar deutlich stärker, aber auch langsamer, teurer und munitionsärmer, so daß man nach Möglichkeit besser auf zwei SU 122 statt auf einen ISU 152 Artilleriepanzer setzt. Weitere Investitionen sind nicht nötig, denn an Infanterie benötigt man nur einige Scharfschützen mit Fernglas und an Unterstützungsfahrzeugen reicht weiterhin ein Reparatur-LKW aus.

Mission 7: Geheimwaffen

Da die nahe Furt nicht geeignet ist um mit den Panzern hindurch zu fahren gilt es mit der gesamten Truppe langsam gen Osten zu fahren. Etwa auf Höhe der Kartenmitte trifft man auf eine kleinere feindliche Truppe, die zwar scheinbar nur aus schwächeren Panzern besteht, doch weiter östlich verbirgt sich im Schatten noch ein Tiger II ein direkter



Sturmangriff ist also nicht unbedingt zu empfehlen.erspählen Sie am besten erst einmal die feindliche Position und stellen Sie Ihre starken IS-2 in die vorderste Front. Lassen Sie dann per Artillerie die ersten Ziele beschießen und sobald sich diese bewegen gilt es die eigenen Panzer vor zu senden. Attackiert man mit allen verfügbaren Einheiten, allerdings so aufgeteilt, daß sich einzelne Panzer stets noch bei Beschädigung im Rückwärtsgang zurück ziehen können, so dürfte der erste Kampf kein Problem sein. Bei der Brücke im Südosten trifft man auf weitere Feindeinheiten, diesmal auch einen starken Raketenwerfer. Da man hier mehr Platz hat sollte man direkt mit allen Panzern auf das Feld stürmen und die Feinde aus der Bewegung heraus angreifen. Gegen die mittleren deutschen Modelle dürfte man schnell die Oberhand gewinnen. Erkunden Sie dann den Bereich südlich der Brücke mit Infanterie und lassen Sie die Scharfschützen zur anderen Seite rüber spähen, wo man einige Feinde entdeckt. Während man die Infanteristen an den Geschützen prima durch die Scharfschützen erledigen lassen kann, gilt es die Panzer direkt per Artillerie anzugreifen oder heran zu locken, damit sie bei der Fahrt über die enge Brücke von ihren Panzern gefahrlos zerlegt werden können.

Auf der anderen Seite erledigt man dann eine Artillerie-Einheit im Wald und sichert sich das Feldlager, was vor allem für die Munitionsversorgung wichtig ist!

Fahren Sie dann über die Straße Richtung Westen, wo das Tor zur großen Anlage gesichert wird.

Wagen Sie sich jedoch erstmal noch nicht vor, sondern stellen Sie die Truppen am Tor gut auf und tasten Sie sich dann mit einigen Scharfschützen vor um die Lage auszuspähen.

Erledigen Sie einzelne Feinde (v.a. den Raketenwerfer!) nach Möglichkeit mit Hilfe der Artillerie und fahren Sie dann mit den schweren Panzern in den Anlagenbereich. Sobald man angreift kommt noch etwas Verstärkung herbei, so daß man möglichst schnell alle Panzer in den inneren Bereich schaffen sollte, wodurch man dann auch die Oberhand gewinnt.

Welche Anlage man nun zuerst attackiert und erobert ist relativ egal, ich empfehle zuerst Richtung Norden zu ziehen, da man dort direkt ein weiteres Feldlager sichern kann.

Reparieren Sie dazu alle Panzer und fahren Sie mit allen Einheiten entlang der westlichen Mauer den Berg hoch. Bei den Tanks trifft man auf einen gefährlichen Sturmtiger, der selbst die schweren IS-2 mit zwei guten Treffern vernichten kann und daher schnellstens auszuschalten ist!

Bringen Sie dazu alle Panzer inkl. der Artillerie heran oder setzen Sie auf einen zusätzlichen Luftschlag. Weitere Feindpanzer sind anschließend vergleichsweise leicht zu erledigen. Nach Regenerierung der Truppen fährt man dann zunächst nach unten ins Tal und sichert dort die nächste Flagge gegen einige starke Panzereinheiten. Achten Sie hierbei auf einen Angriff aus östlicher Richtung, der gegen Ihre hintere Linien ausgeführt schnell desaströs enden kann!

Fahren Sie nach der Sicherung des nordwestlichen Zieles dann wieder den Berg hoch und über die Straße durch das kleine Waldgebiet zum nördlichsten Ziel. Hierbei wird man von einigen stärkeren Kräften gestellt. Dank genügend Reparaturmöglichkeiten sollte das absolut kein Problem sein solange man nur langsam und bedacht genug vorgeht. Bei den Anlagen trifft man noch einen weiteren Sturmtiger, aber bei diesem gilt das selbige.



Arbeiten Sie sich am besten zuerst Richtung Süden vor, wo auf dem Hügel ein weiteres Feldlager zu sichern ist, das nur von wenigen Feinden gehalten wird. Das vorletzte Ziel liegt nun hinter der massiven Bunkeranlage (nette Details!), so daß man entweder nördlich um den Berg herum fährt und den Bereich von Norden her attackiert oder schnell durch den engen Bereich direkt am Bunker (durch den Bunker können die Panzer nicht fahren) durchfährt und dann die Feinde direkt und auf kurze Distanzen attackiert. Letzteres ist etwas anspruchsvoller, da sich die Einheiten schnell verkanten und auch von weiter südlich her attackiert werden können.

Die Sicherung der letzten beiden Ziele im südöstlichen Teil ist dann insgesamt keine große Herausforderung mehr, da das Prozedere nun ausreichend eingeübt sein sollte.

Zuletzt geht es dann nochmals in die nordwestliche Kartenecke, wo sich ein Tor geöffnet hat und man einige weitere Feinde erledigen muss bevor man das „Lüftungshäuschen“ beim Wachturm sprengen kann (einfach die Panzer darauf feuern lassen!).

Die letzte einigermaßen als „richtige Mission“ bezeichnbare Aufgabe bietet nichts Neues in Bezug auf Einheiten. Setzen Sie hier ausschließlich auf die schweren IS-2, denn man trifft öfter auf die Modelle Tiger II und Sturmtiger. Wichtiger ist hier mal wieder die Infanterie und vor allem ein Munitionsfahrzeug, da es kein Feldlager zum nachmunitionieren gibt!

Bei der Infanterie wird man einerseits mit Scharfschützen wie gewohnt gut arbeiten und ausspähen können, andererseits jedoch auch durch viele Schützen in Häusern kaum effektiv mit Scharfschützen alleine vorgehen können, da diese einfach direkt erledigt werden.

Mission 8: Volksbühne Berlin

Auf der westlichen Seite kämpfen sich einige Minuten lang Verbündete Richtung Norden vor, während man selbst auf der östlichen Seite aktiv werden muss.

Besondere Herausforderungen gibt es dabei allerdings nicht wirklich. Ärgerlich sind lediglich feindliche Einheiten in Häusern, so daß man jedes intakte Haus nur mit größter Vorsicht ansteuern sollte. Alternativ lässt man die Panzer einfach alles sicherheitshalber zusammenschießen oder speichert regelmäßig, so daß man nach Entdeckung eines Feindes die entsprechende Bude direkt niedermachen kann.

Rücken Sie am besten direkt am östlichen Rand langsam nach Norden vor. Auf dem weitläufigen Platz trifft man eine größere feindliche Gruppe. Tasten Sie sich langsam mit Scharfschützen und Artillerie heran. Sobald der Feind aktiv wird gilt es dann mit Panzern den Bereich zu stürmen um auch direkt die feindliche Artillerie erwischen zu können.

Anschließend geht's weiter vorsichtig nach Norden, wo man regelmäßig auf kleinere feindliche Gruppen trifft, die jedoch dank der Übermacht gut vernichtet werden können.

Am Kanal verstärkt sich der Widerstand dann weiter, man trifft quasi auf das letzte Aufgebot und bekommt es mit Tiger II und Sturmtiger zu tun, so daß man stets Rückzugsmöglichkeiten berücksichtigen sollte.

Feindliche Reparaturfahrzeuge sind primär zu vernichten. Dank eigener Unterstützungsfahrzeuge kann man verlustfrei vorankommen. Sichern Sie dann die südliche Kanalseite und erledigen Sie einzelne Feinde zwischen den Gebäuden.

Bringen Sie dann unbedingt die Artillerie und Stellung lassen Sie die andere Kanalseite erkunden, denn man trifft auf weitere gefährliche Tiger II und Raketenwerfer, die an der engen Brücke schnell vernichtende Schläge austeilen können!

Die letzten Feinde auf der anderen Kanalseite zu vernichten ist dann jedoch insgesamt nur noch ein Geduldsspiel. Da es quasi die letzte einigermaßen brauchbare Mission ist kann man auch einige Verluste hinnehmen, aufgrund der mitunter engen Verhältnisse wird man nämlich nicht mit allen Fahrzeugen problemlos agieren können.

Bei der Jagd nach den letzten feindlichen Kräften werden dann vor allem die eigenen Nerven strapaziert...



Mission 9: Der Reichstag

Ohne irgendwelche Wahlmöglichkeiten geht es in diese „Blödsinnmission“, die eher an einen sowjetischen Propagandafilm erinnert.

Es gilt gegen Horden deutscher Truppen mit eigenen Horden vorzugehen und einfach in einer gigantischen Schlächterei alle Feinde zu vernichten. Der Genosse Kommandeur ist dabei in seinem IS2 nahezu nutzlos, muss aber trotzdem überleben (im Nordwesten kann man ein Depot erobern um den Panzer zu reparieren!). Schlüssel zum Erfolg gegen die „arischen Horden“ sind daher die Bodentruppen und die große Anzahl an Unterstützungsoptionen.

Verschaffen Sie sich zunächst einmal einen Überblick über Ihre Truppen und lassen Sie einige Aufklärer den Platz vor dem Reichstag erkunden, wo echte Truppenmassen Ihrer CPU Schwerstarbeit aufbürden! Versetzen Sie dann alle verfügbaren Bodentruppen in den Offensiv-Modus und lassen Sie am besten noch zwei Scharfschützen die intakten Gebäude am Startpunkt besetzen, von wo aus die Schützen sehr effektiv wirken können.

Lassen Sie die kontrollierbaren Truppen dann einfach in Richtung des Reichstages stürmen und alle Ziele angreifen (Angriffsbefehl auf eine leere Stelle, dadurch attackieren die Einheiten alle Feinde auf dem Weg dorthin) und nutzen Sie die vorhandenen Angriffsoptionen. Vor allem die Artillerieangriffe sind gegen größere Feindesmassen sehr wirksam. Zusätzlich gilt es noch einige Artillerie-Stellungen per gezieltem Bomberangriff zu vernichten.

Mehrfach herbeikommende

Verstärkungen auf beiden Seiten führen dann zu weiteren heftigen Kämpfen, bei den man jeweils per Artillerieangriff für die eigene Seite eingreifen sollte.

Sofern keine eigenen Truppen mehr im Einsatz sind, empfiehlt es sich vor allem den Panzer zu den Gebäuden mit den Scharfschützen zurück zu ziehen und hier dann einfach massiv eigene Fallschirmjäger landen zu lassen.

Dank der unglaublichen

Truppenmengen, die als Unterstützung hereinkommen und per Fallschirmjäger verfügbar gemacht werden können, sollte

die Vernichtung der feindlichen Einheiten eigentlich nicht zu schwer sein.

Hat man den Platz vor dem Reichstag erstmal freigeekämpft, ist es meist auch vorbei und eine weitere peinliche Sequenz beginnt. Reicht dies jedoch nicht, sollte man sich noch etwas am Kartenrand umsehen, wo teilweise noch feindliche Gruppen auf einen Artillerieschlag warten...



Alliierte Kampagne



Mission 1: Zwei Brücken

Gleich der erste Einsatz ist schon nicht ganz einfach und man steuert verwirrenderweise direkt mal einen anderen Anführer, den Briten Barnes.

Teilen Sie Ihr Team am besten direkt in zwei oder besser drei Gruppen auf. Die Nahkampfstarken MP-Schützen und der schlagkräftige Haudegen Barnes bilden jeweils eine Gruppe, während die Einheiten mit größerer Reichweite die dritte Truppe begründen, die von den Medics begleitet wird. Zuerst attackiert man dann am besten die östliche Brücke, womit man schon den ersten Brocken weg hat. Schleichen Sie sich dazu an die Brücke heran und umkreisen Sie die beiden Wachen gewissermaßen in ausreichendem Abstand.

Die dritte Gruppe mit den weitreichenden Waffen beginnen dann den Angriff und erledigen schnell die ersten Feinde während die beiden anderen Gruppen auf die Brücke zurennen und die ankommenden Feinde beschießen und dann weglocken, denn die größte Gefahr geht von den Mörser-Kanonieren aus! Deren Schüssen muss man stets ausweichen, da es sonst schnell vorbei ist! Die vorstürmenden Gruppen ziehen das Feuer dann meist direkt auf sich, so daß die weitreichende Gruppe die Feinde recht unbehelligt erledigen kann.

Ziehen Sie dann unbedingt alle Einheiten zurück um dem Mörser-Feuer zu entkommen. Sobald alle anderen Feinde erledigt sind geht es dann mit jeweils kurzen Feuerstößen wieder an die Mörser heran. Aufgrund der langen Flugzeit kann man den feindlichen Geschossen glücklicherweise ganz gut ausweichen, so daß man sich langsam, aber feuernd an die beiden Trupps heranwagen kann. Sind die erst einmal erledigt wird die Brücke auch recht bald als gesichert gekennzeichnet.

Nach dem Regenerieren läuft man dann wieder in Richtung der Flugzeuge und westlich davon durch den Zaun auf die Straße am Kanal.

Tasten Sie sich von hier aus langsam an die zweite Brücke heran und erledigen Sie alle Feinde. Die Infanteristen im Bunker können glücklicherweise nicht in diese Richtung feuern, so daß man sich in dessen Schutz die MP-Schützen quasi langsam nach Norden hin vortasten können.

Die Feinde hier zu erledigen ist dann deutlich einfacher, als an der ersten Brücke. Achten Sie nur darauf möglichst schnell einzelne Ziele durch konzentriertes Feuer zu erledigen.

Nach einer weiteren kurzen Pause (am besten inkl. Speichern!) läuft man dann über die Brücke und erledigt die Wachen auf der anderen Seite. Anschließend geht's mit der gesamten Truppe zum luxuriösen Gebäude, das man am besten von den MP-Schützen stürmen lässt, während draußen der Rest der Einheit einige Feinde in Reichweite erledigt.

Von Norden her kommen nun zwei deutsche Panzer an, die man vernichten muss. Dazu erhält man von Osten her noch zwei Bazooka-Schützen. Bringen Sie diese direkt heran und lassen Sie Ihre Anti-Tank-Schützen im eroberten Gebäude Stellung beziehen und direkt das Feuer eröffnen.

Um gegen die beiden Pz IVD erfolgreich zu sein muss man dann ganz gezieltes Mikromanagement betreiben. Ein Bazooka-Trupp feuert auf den stark beschädigten Panzer und schaltet diesen



dadurch direkt aus, während der Rest der Truppe auf den anderen Panzer einprügelt. Achten Sie dabei darauf, daß Verletzungen direkt durch die Medics kuriert werden und nutzen Sie möglichst alle verfügbaren Granaten gegen das Fahrzeug.

Hat man ihm genügend Schaden zugefügt, zieht er sich zurück und muss dabei dann noch niedergestreckt werden.

Folgen Sie ihm dazu direkt und lassen Sie alle noch verfügbaren Einheiten nachsetzen, während die Infanteristen ohne Granaten den Trupp gegen feindliche Infanterie schützen. Mit den Bazooka-Schützen dürfte die Vernichtung des Gefährtes jedoch kein großes Problem sein!

Mission 2: Frankreich – Utah (Beach)

Man steuert nun plötzlich den Amerikaner Wilson und steht allein hinter den feindlichen Linien. Sehen Sie sich zunächst etwas um, denn in der Nähe sind zwei Ihrer Trupps zu finden (in der Landschaft, jedoch nicht der Minikarte, per Kreis markiert).

Mit dieser Verstärkung kämpft man sich dann am westlichen Rand Richtung Süden durch. Da man zunächst keinen Medic hat sollte man hier wirklich recht behutsam vorgehen!

Weiter südlich akquiriert man drei weitere Trupps mit denen es dann in Richtung der feindlichen Artillerie geht.

Tasten Sie sich hier mit allen Männern, aber langsam, von Westen her an den Feind heran und erledigen Sie dann alle feindlichen Soldaten in der Stellung. Das sollte kein großes Problem sein und man dürfte auch keine besonders schweren Verluste einstecken müssen. Zudem kann man hier ein Artilleriegeschütz erbeuten, daß man für den Angriff auf das Dorf zwar gebrauchen kann, das aber auch nicht unbedingt sehr hilfreich ist, da sein Transport viel Zeit kostet. Auch der in der Nähe befindliche Traktor kann nicht wirklich weiterhelfen, da viel zu langsam!

Laufen Sie am besten einfach mit allen Männern Richtung Norden, auf das Dorf zu und erledigen Sie einige feindliche Spähtrupps unterwegs.

Um das „Dorf“ zu erobern gilt es das Gebäude direkt neben der Flagge zu sichern, was jedoch nicht ganz einfach ist, da man sich von Südwesten oder Süden her kommen direkt dem feindlichen Feuer aus den Gebäuden aussetzen wird. Zwar kann man mit dem erbeuteten Artilleriegeschütz aus der südlichen Stellung die Feinde quasi sicher aus ihren Verstecken locken, doch diese dann anschließend selbst nur noch schlecht als Stellung nutzen.

Geschickter ist daher das Dorf zunächst in sicherem Abstand westlich nahezu zu umgehen und dann von Westen/Nordwesten her kommend zuerst das Feldlager zu erobern. Nachdem man dort dann die Einheiten regeneriert hat, kann man sich langsam in das Dorf vorantasten und die Gebäude stürmen lassen. Besetzen Sie dann unbedingt die beiden westlichen Gebäude bei der Flagge und sichern Sie auch den südlichen Eingang, wo einige Feinde mit einer PAK hantieren.

Dank der eintreffenden Fallschirmjägerunterstützung hat man dann einige zusätzliche Männer zur Verfügung, was auch recht wichtig ist, da man nachfolgend zwei feindliche Konvois auf dem Weg durch das Dorf aufhalten muss.

Entscheidend ist dabei die beiden PAKs nahe der Flagge zu erobern und an der Wegkreuzung am Feldlager aufzustellen, da hier beide Konvois durch müssen.

Verteilen Sie Ihre Truppen daher auch nicht zu sehr, denn gerade in den östlichen Häusern werden diese kaum ins Kampfgeschehen eingreifen können. Der größte Teil sollte daher ebenfalls bei den PAKs im Norden bleiben und auf die Ankunft des ersten Konvois, aus westlicher Richtung, warten. Die ersten Fahrzeuge kann man dabei noch mit simplem Gewehrfeuer recht gut erledigen, eine PAK ist jedoch recht hilfreich, da sie viel Schaden anrichtet und so die Feinde definitiv am Durchbrechen gehindert werden. Wichtig ist hierbei zudem, daß man noch eine weitere PAK (als Anhänger) sichert, denn kurz darauf kommt ein Panzer IVD herbei.

Mit zwei 38er und einigen Granaten kann man diesen zwar auch recht gut kleinkriegen, muss dann jedoch eventuell einige Verluste bei der Infanterie einstecken. Kann man also direkt mit drei PAKs attackieren, wird dies die Sache deutlich erleichtern. Angeschlagene Einheiten sollten hier zudem generell direkt zum Feldlager zur Regeneration gesendet werden.

Hat man den Konvoi dann abgeschossen, gilt es sofort wieder an der Kreuzung Stellung zu beziehen, denn der zweite Konvoi kommt aus südlicher Richtung heran (auch wenn er mit dem gleichen Soundsample durch die Partisanen gemeldet wird).

Durch Schützen in den westlichen Gebäuden können zwar einige Fahrzeuge bereits stark beschädigt werden, doch der Fangschuss ist mitunter erst durch die Paks möglich (gepanzelter Transporter!). Recht hilfreich ist dabei die Möglichkeit zur Erbeutung eines LeFh 18 Artilleriegeschützes, so daß man den langwierigen Transport dieses Modells von der südlichen Stellung her nun weiter bereuen könnte. Nach der Abwehr des zweiten Konvois hat man dann etwas Ruhe, sollte sich jedoch nicht zu lange ausruhen, denn meist wird der Countdown recht bald auslaufen und die Invasion am Strand beginnen!

Hierbei kann man dann einige Einheiten kommandieren und wird die Verluste auch angerechnet bekommen. Zwar ist nicht ersichtlich welche Einheiten zukünftig zu Ihrer Kerntruppe gehören werden, doch sollte man generell versuchen möglichst viele (vor allem der Sherman-Panzer) durchzubringen. Tasten Sie sich dazu am besten schon einmal vom Feldlager aus Richtung Osten voran. Mit einigen Truppen und der Artillerieeinheit kann man die hinteren, feindlichen Stellungen bereits etwas ablenken. Nachdem dann jedoch die Landung durch eine beeindruckende Sequenz eingeleitet wurde, gilt es die Fallschirmjäger im Dorf Stellung beziehen und die gesamte Aufmerksamkeit den Einheiten am Strand zukommen zu lassen.



Selektieren Sie dazu am besten gruppenweise Einheiten und verpassen Sie diesen einen „Angriffsbefehl“ ins Hinterland, so daß sie dorthin laufen und unterwegs alle Feinde attackieren. Wichtig ist zunächst vom Strand wegzukommen und Einheiten etwas beisammen zu halten. Versuchen Sie nicht auf der ganzen Linie durchzubrechen, sondern konzentrieren Sie sich auf einen kleineren Bereich etwa auf Höhe der größeren Landungsschiffe.

Die Sherman gilt es dabei unbedingt zuerst hochfahren zu lassen, da sie nicht von allen Feinden attackiert werden können und dank zweier MGs selbst aber doch gut austeilen können. Da Minimierung der eigenen Verluste zunächst das Wichtigste ist, gilt es nur sehr langsam, mit jeder Menge Befehlspausen, die Zeit voranschreiten zu lassen.

Sobald man den Strand überwunden hat sollte man dann jedoch etwas inne halten und Medics, falls vorhanden, ihre Arbeit verrichten lassen, während vor allem die Panzer den äußeren Bereich etwas absichern. Sherman sollte man nach Möglichkeit jedoch nicht verlieren, so daß man sich nicht zu weit vor wagen darf, denn hinter den Bunker hat der Feind eine Verteidigungslinie mit PAKs. Zusätzlich befindet sich im Nordwesten eine weitere Artilleriestellung, die Ihre Fahrzeuge beschießt, wenn sich diese in Sicht- und Feuerreichweite befinden.

Sammeln Sie daher zunächst die Truppen unterhalb des großen Bunkers im Norden (roter Punkt auf der Minikarte) und stellen Sie diese für den Angriff auf die hintere PAK-Linie auf. Sendet man hier die Infanterie vor, wird diese zwar etwas auseinander genommen, die nachrückenden Panzer können die feindlichen Geschütze dann jedoch schnell und recht gefahrlos erledigen.

Es gilt in die feindliche Linie einzubrechen und dann Richtung Norden zu schwenken, so daß man sich nicht jeweils dem Feuer der gesamten Linie ausgesetzt sieht, sondern diese von der Seite her aufrollen kann.

Das erste Ziel ist dann vor allem die Vernichtung des Bunkers, der trotz massivem Panzerbeschuss zunächst kaum Schaden zu nehmen scheint. Hält man jedoch tapfer drauf wird irgendwann die Panzerung bröckeln und das Ding in die Luft fliegen bis wirklich garnichts mehr davon über ist!

Lassen Sie sich dabei jedoch nicht zu lange Zeit, denn das Dorf wird von einem feindlichen Gegenangriff aus südlicher Richtung erschüttert. Allein mit den PAKs wird die Verteidigung hier recht schwierig!



Empfehlenswert ist daher beschädigte Sherman direkt zum Feldlager zu senden, wo diese repariert werden und dann die örtliche Verteidigungslinie stärken.

Reicht dies nicht, sollte man die Verteidigung direkt um das Feldlager aufbauen oder die Sherman schneller ins Dorf kommandieren und erst später den nördlichen Bunker vernichten.

Nach der Abwehr des Angriffes kann man dann die feindliche Artilleriestellung und verbliebene Feinde am Strand erledigen, muss zum Abschluss der Mission jedoch noch einen weiteren Strandabschnitt sichern. Dieser wird auf der Minikarte ebenfalls mit einem roten Punkt markiert. Fahren Sie hier entweder über die zentrale Straße aus dem Dorf und greifen Sie die feindlichen Linien dann mit geballter Panzerkraft von hinten an oder rollen Sie die Stellungen, wie bereits im Norden, von der Seiten her kommend auf. Mit reparierten Panzern und etwas Infanterie sollte dies dann aber kein großes Problem darstellen, so daß die Vernichtung des zweiten Bunkers nur eine Frage der Zeit ist. Endet die Mission dann noch nicht, gilt es den Strandbereich und die feindlichen Linien weiter zu durchforsten und letzte Feinde zu erledigen (Bunker checken), denn erst wenn alle ausgeschaltet wurden ist der lange Tag vorüber, was leider nicht ganz optimal vermittelt wird.

Endlich kann man die Truppe hier etwas besser ausstatten. Je nachdem was einem zugestanden wird (habe ich nicht so recht durchblickt ob die Ergebnisse der vorigen Missionen hier einen Einfluss haben) sollte man auch nicht geizig sein. Für die kommende Megamission wird man mindestens drei, besser gleich vier Sherman benötigen. Wichtig ist zudem vor allem auch eine gute Artillerie-Einheit aus mindestens zwei M7 Priest. Geschütze sollte man generell eher meiden, dann kann man sich auch die Bedienmannschaften dazu sparen.

Neben den Kampffahrzeugen sind jedoch vor allem zwei Unterstützungsfahrzeuge extrem wichtig und dürfen nicht vergessen werden, denn die Sherman müssen viel einstecken und auch sehr viel austeilen, so daß ohne Reparatur- und Munitionsfahrzeuge furchtbar schnell garnichts mehr geht! Ein Erkundungsfahrzeug ist hier zudem schon wenig relevant, da es viel zu kampfschwach ist und diese Funktion eigentlich besser von Scharfschützen mit Ferngläsern übernommen wird, was auch die einzig halbwegs brauchbare Infanterie-Option ist!

Mission 3: Tiger in Sicht!



Wenige Sekunden nachdem man die eigenen Einheiten etwas bewegt hat, kommen meist auch direkt einige Feinde von Osten heran. Postieren Sie mit den ersten Befehlen folglich die Panzer so, daß diese direkt dem Feind am anderen Ufer gegenüber stehen und möglichst alle in Feuerreichweite sind. Stellen Sie diese dazu in einer Linie auf und achten Sie zudem auf die Artillerie, die unbedingt auch mitmischen muss, da die Sherman nicht sonderlich viel Feuerkraft aufbringen.

Die Scharfschützen gilt es zudem hinter den Panzern aufzustellen um einerseits den Sichtbereich etwas zu vergrößern und andererseits auch die feindliche Infanterie zu dezimieren bevor diese an die eigenen Panzer herankommt.

Mit der geballten Feuerkraft sollte man den ersten Angriff ganz gut abwehren können. Achten Sie darauf beschädigte Fahrzeuge direkt etwas zurück zu ziehen, wodurch der Feind sein Feuer meist auf eine andere Einheit konzentriert.

Hat man den Feind abgewehrt, ist es aber noch nicht ganz überstanden. Lassen Sie die Scharfschützen sich etwas nach vorne tasten und reparieren Sie die Panzer, denn kurz darauf wird noch ein Tiger herankommen, der nahezu unverwundbar scheint, so daß man ihm enorm viel entgegenfeuern muss um ihn zu vernichten. Glücklicherweise ist er allein unterwegs und damit doch auch zu bezwingen. Nach der erklärenden Sequenz gilt es dann die die Truppe erneut instand zu setzen und Richtung Norden aufzubrechen (die anzulockenden Feinde weiter südlich kann man quasi ignorieren, da ihre Vernichtung kein Ziel darstellt). Dort findet man am nördlichen Kartenrand ein Feldlager mit einigen Einheiten, das jedoch bei Annäherung durch zahllose Infanterieeinheiten attackiert wird. Diese sind aufgrund ihrer Überzahl recht gefährlich, so daß man sich hier nur ganz gezielt herantasten sollte.

Stellen Sie dazu alle Fahrzeuge in einer Linie auf, so daß man den Weg zum Feldlager quasi einebnet. Dahinter folgen dann die Infanteristen, die im Schutz der Fahrzeuge den Feinden einheizen können. Speichern Sie dann und tasten Sie sich langsam voran bis die Feinde aus dem Nichts auftauchen.

Versuchen Sie zunächst vor allem den westlichen Trupp zu vernichten und achten Sie im Osten darauf, daß Ihre Fahrzeuge nicht von zu vielen Molotov-Cocktails getroffen werden. Ziehen Sie die Flanke hier daher recht bald etwas zurück. Fahren die Panzer dabei rückwärts, so sollten deren doppelte MGs den Deutschen gut einheizen.

Wichtig ist vor allem die Neutralisierung der feindlichen Flammenwerfer und Medics. Lassen Sie diese Einheiten nach Möglichkeit gezielt durch Ihre Scharfschützen erledigen. Die Einheiten direkt beim Feldlager sind dann nachdem man mit einem Fahrzeug in unmittelbarer Nähe vorbeigefahren ist kontrollierbar und sollten direkt aus dem Kampfbereich gesendet werden, denn vor allem die beiden Unterstützungsfahrzeuge sind praktisch und können auch an vorderster Front eingesetzt werden, da ihr Verlust nicht zu schmerzhaft ist (Kerneinheiten stehen immer noch zur Verfügung und müssen nicht erst neu gekauft werden!).

Hat man das Lager erstmal gesichert und die eigene Truppe instand gesetzt, sollte man nach Osten vorstoßen und sich entlang der blauen Linie, quasi am Dorfrand entlang arbeiten und die Feinde aufreiben. Direkt ins Dorf vorzudringen ist deutlich schwieriger, da man hier auf massiveren Widerstand trifft und vor allem von den zahlreichen Infanteristen in den Gebäuden ins Kreuzfeuer genommen wird. Mit viel Muße und Geschick wird man zwar auch hier gut durchkommen können, doch das ist wirklich deutlich anspruchsvoller und risikoreicher.



Arbeitet man sich hingegen langsam um

das Dorf herum vor, wird man jeweils nur kleinere Feindesgruppen attackieren müssen.

Als erstes sollte man dazu am nordwestlichen Rand des Dorfes den Bereich ausspähen auf einen Tiger warten, der hier Patrouille fährt. Mit allen Fahrzeugen und ohne Unterstützung für den Tiger sollte man ihn problemlos vernichten können.

Weiter geht gen Osten, wo man auf der Lichtung eine kleinere Panzergruppe attackiert und sich dann auch langsam etwas ins Dorf vorwagt. Achten Sie auf die Scharfschützen im Kirchturm.

Nachdem man diese erledigt hat gilt es südlich der Kirche einen Panzer IVD und ein Artilleriegeschütz zu vernichten. Damit ist man auch quasi schon am Ende der nördlichen Linie des Quadrats angekommen. Orientieren Sie sich nun Richtung Süden, wo man nochmals einige einzelne Fahrzeuge am Dorfrand vorzufinden sind. An der südöstlichen Ecke trifft man zudem einen weiteren Tiger, der auf Patrouillenfahrt ist.

Ab hier arbeitet man sich dann langsam durch das Dorf, kurz hinter der blauen Linie auf der Karte, Richtung Westen vor. Sie treffen hier nur noch auf geringen Widerstand, vorwiegend durch Infanterie in Gebäuden. Gehen Sie trotzdem langsam vor und achten Sie nach jedem Gefecht darauf ob das Missionsziel nun als bestanden gilt und dadurch das blaue Quadrat auf der Minikarte verschwindet. Gepanzerte Ziele südwestlich des Dorfes muss man dabei meist nicht mehr attackieren und kann sich dann wieder Richtung Osten orientieren, wo die letzten beiden Schlachten zu schlagen sind (auf die Flakstellung nahe des Bahnhofs achten!).

Als Unterstützung bekommt man noch zwei Firefly, die nahe des Feldlagers auftauchen und auch gen Osten gesandt werden müssen.

Attackieren Sie dort am besten zuerst den nördlichen Panzertrupp. Stellen Sie dazu Ihre Panzer in einem großen Halbkreis in sicherem Abstand auf und tasten Sie sich dann mit einigen Spähern an den Feind ran.

Sobald die Artillerie einige Schläge angebracht hat, wird der Feind auch aktiv und Sie direkt angreifen. Es gilt nun die Zahl der feindlichen Einheiten schnellstmöglich zu reduzieren. Lassen Sie dazu alle Panzer auf ein Ziel feuern, wodurch man dieses mitunter schon vernichten kann.

Beschädigte Fahrzeuge gilt es dann direkt zurück zu ziehen und von einem der bereitstehenden Reparaturfahrzeuge verarztet zu lassen. Zusätzlich muss man meist aufgrund der etwas geringeren Sichtweite der eigenen Einheiten etwas vor rücken um die restlichen Feinde ins Visier nehmen zu können. Da man den Feind so quasi in die Falle locken kann und man über mindestens ebenbürtige Feuerkraft verfügt, sollte man höchstens an der Organisation scheitern, wobei auch hier mit massiven Einsatz der Pausentaste alles regelbar bleibt.

Schafft man es wiederholt nicht, bleibt als letzte Option der Neustart der Mission und der Erwerb einiger Minen für Infanterieeinheiten, womit man den Weg für den Feind zusätzlich erschweren kann. Wichtig ist zudem, daß man nicht zu weit vorstößt, denn der „feindliche Hügel“ wird bei Ankunft Ihrer Einheiten wiederholt von schweren Artillerieschlägen heimgesucht. Selbige sind für die eigene Seite eher weniger brauchbar, da der Feind dann auch sofort attackiert und die Wirkung nur begrenzt ist. Die zweite feindliche Gruppe wartet weiter südlich und ist in etwa gleich stark, so daß man auch diesen Kampf nach gleichen Muster und mit ähnlichem Ergebnis führen kann. Zusätzlich kann man jedoch spätestens hier die verbliebenen Unterstützungsoptionen nutzen.

Die Artillerieschläge reichen zwar erneut nicht aus um einzelne Einheiten zu vernichten, doch eventuell um ein oder zwei der Flak-Fahrzeuge zu vernichten. Diese stellen auch quasi das größte Problem dar, denn sie wehren Luftfahrzeuge recht effektiv ab, so daß man beispielsweise beim Abwurf von Fallschirmjägern häufig nicht alle Einheiten auch zu Boden bringen kann, da die Flugzeuge vorher abstürzen.

Fallschirmjäger sind jedoch gleichzeitig recht effektiv, da sie mit Molotov-

Cocktails und Granaten dem Feind ganz gut einheizen können und ihn vor allem auch direkt ablenken, so daß die eigentliche Kampftruppe kurz darauf attackieren und das Überraschungsmoment nutzen kann!

Erleichtern Sie sich daher diese Option indem Sie kurz vor den Fallschirmjägern die verbliebenen Aufklärungsflugzeuge anfordern (eventuell in Kombination mit Artillerieschlägen), die dann zuerst unter Feuer genommen werden, oder indem Sie die Fallschirmjäger etwas weiter südlich abwerfen und sich dann herantasten lassen.

Selbst ohne diese Hilfe sollte man den Kampf jedoch ganz gut führen können, da man es nur mit Pz IVD und Sturmgeschützen zu tun bekommt, gegen die die Sherman und Firefly noch sehr effektiv sind! Zuletzt gilt es dann zwei Trupps britischer Soldaten mit Medics zu versorgen, was nur etwas Zeit kostet sofern man nicht alle Medics bereits verloren hat.



Mission 4: Über die Hecken

Mitunter wird man dank der Weitsicht der Scharfschützen schon direkt nach dem Start der Mission die ersten Feinde über die nahe Brücke anlocken, sollte diese aber auch recht gut erledigen können. Tasten Sie sich dann vorsichtig an den Fluss heran und erledigen Sie die Feinde auf der anderen Seite. Direkt an der Brücke kann man dabei durch die Scharfschützen einige Infanteristen erledigen lassen, muss jedoch bei der Furt ein Stück nördlich auch mit einigen Panzern rechnen.

Diese kann man jedoch ausspähen, mit Artillerie beschießen und anlocken und dann dank der eigenen Übermacht gefahrlos beim Vorstoßen abschießen.

Die eigentlichen Ziele kann man dann recht ähnlich der letzten Mission nach und nach durch langsames Herantasten recht gefahrlos erledigen. Da man auf der ganzen Karte nur ein Feldlager erobern kann, sollte man dieses auch möglichst schnell tun, da man eventuell bei härteren Kämpfen Probleme mit dem „Reparaturvorrat“ bekommt. Ich empfehle daher zunächst die nördlicheren Ziele zu attackieren und das südliche Ziel quasi „aufzuheben“.

Überqueren Sie dazu mit allen Einheiten zunächst den Fluss und tasten Sie sich dann vorsichtig mit Scharfschützen an die erste Flakstellung westlich des



kleinen Gehöftes heran. Die Scharfschützen erspähen die feindliche Aufstellung und ermöglichen so der Artillerie zuzuschlagen. Sind noch feindliche Panzer vorhanden, werden diese meist direkt angreifen, weshalb man vor der Artillerie die eigenen Panzer aufreihen muss. Ziehen Sie die Scharfschützen dorthin zurück und wehren Sie den Angriff dann gemeinsam ab.

Arbeiten Sie sich so langsam vor. Sobald das 8.8er Geschütz vernichtet ist gilt der erste Posten auch schon als neutralisiert.

Man kann nun entweder das nahe Gehöft attackieren und dort den Tiger oder zumindest den Hetzer erbeuten (Feinde in den Gebäuden beachten und Tiger im Auge behalten, eventuell wird er von flüchtenden Panzerfahrern übernommen!), oder direkt gen Norden die zweite feindliche Stellung anfahren.

Diese wird deutlich stärker verteidigt. Der Feind hat neben einigen Panzern, die man wieder prima weglocken kann, vor allem gepanzerte Truppentransporter zur Verfügung, die bis zu Ihrer Stellung heranbrausen und dann die Truppen ausladen, was vor allem bei Panzerfaustschützen recht effektiv ist. Achten Sie daher darauf diese Fahrzeuge möglichst schnell zu vernichten und die Scharfschützen in Reichweite zu halten, damit diese die Gefahr schnellstmöglich neutralisieren können.

Ein schnell einsetzender Rückzug der Panzerfahrzeuge kann zudem sinnvoll sein um den feindlichen Angriff etwas zu überdehnen und nicht gegen die geballte Feuerkraft der Deutschen antreten zu müssen. Die beiden 8.8er zu vernichten ist nachfolgend nur noch gefahrlose Routine (Scharfschützen oder Artillerie).

Anschließend geht's Richtung Osten, wo man im Wald einen weiteren Feindestrupp vorfindet, der jedoch nach gleichem Muster erledigt werden kann.

Die größere Stellung im Norden wird dann zunächst nach dem gleichen Muster angegangen.

Postieren Sie Ihre Truppen im westlichen Wald oder auf der südlichen Ebene und tasten Sie sich voran bis der Feind mit den mobilen Einheiten attackiert. Diese kann man meist problemlos vernichten, muss dann jedoch gegen die Geschütze etwas aufmerksamer sein, da der Feind über Reparaturfahrzeuge verfügt. Vernichten Sie daher entweder zuerst die Reparaturfahrzeuge oder lassen Sie die Scharfschützen die Geschützbesatzungen erledigen wogegen die Reparaturfahrzeuge nichts ausrichten können.

Stürmen Sie anschließend das feindliche Lager und erledigen Sie die restlichen Feinde und erobern Sie das Feldlager im hinteren Bereich.

Bevor man dann die letzte Feindstellung angeht sollte man noch das Optionalziel, die Vernichtung einer feindlichen Artilleriebatterie im Südosten angehen. Verfügt man über einen Infanterietrupp mit Minendetektor, kann man sich einen Weg durch das verminte Gebiet östlich des eroberten Feldlagers freischießen und dann entlang des östlichen Kartenrandes einen Trupp gen Südosten schicken, der die dortige Stellung vernichtet.

Alternativ fährt man vom Feldlager aus direkt Richtung Süden und dort dann am südlichen Kartenrand Richtung Osten (Vorsichtig am östlichen Gehöft vorbei arbeiten, dort kann man feindliche Truppen anlocken!).

Effizient ist allgemein die Neutralisierung aller Bedienpersonen mittels Scharfschützen, was etwas Zeit in Anspruch nimmt. Anschließend kann man jedoch mit Fallschirmjägern die Geschütze übernehmen und für den finalen Kampf nutzen. Die Fallschirmjäger können hierbei auch unterstützend direkt beim Angriff auf die Artillerie über dieser abgeworfen werden, zuvor muss man dabei jedoch noch die letzte Flakstellung im Süden vernichten. Da nach der Vernichtung aller Flakstellungen jedoch quasi der letzte Akt beginnt, empfehle ich dieses Optionalziel am besten vorher zu erledigen (Fallschirmjäger notfalls woanders landen lassen und dann zur feindlichen Stellung senden).

Die Zerstörung der letzten, südlichen Flakstellung sollte dann auch kein Problem mehr darstellen, da man hier mit einer vernichtenden Übermacht die feindliche Stellung eigentlich im Sturmangriff niedermachen kann. Alternativ tut es die bekannte, aber etwas langweiligere Taktik mit Ausspähen und Anlocken der mobilen Verteidiger natürlich auch.

Zuvor sollte man sich eventuell noch der Verteidiger am östlichen Gehöft annehmen, sonst kommen diese eventuell später noch zu den drei Angriffswellen hinzu. Mit Artillerie und der gesamten Panzertruppe dürfte man auch hier keine Probleme bekommen und die drei Panzer IVD und die Geschütze problemlos vernichten können. Achten Sie jedoch auf feindliche Scharfschützen in den Gebäuden. Diese zu erobern ist auch nicht übermäßig sinnvoll, da einzig das vorderste Gebäude einen guten Blick auf die Angreifer geben würde, aber meist auch direkt in Schutt und Asche gelegt wird.

Als letzte Herausforderung bleibt dann die Vernichtung dreier deutscher Angriffswellen, die am östlichen Kartenrand auftauchen und sich dann südlich des dortigen Gehöftes sammeln. Stellen Sie Ihre Truppen am besten westlich des Bauernhofes in einer Linie auf. Die eroberte Artillerie sollte man ebenfalls möglichst hierhin bringen und notfalls weiter südlich abstellen wenn man den Weg nicht ganz geschafft hat.

Die erste Truppe besteht vornehmlich aus Panzer IVD und sollte noch relativ leicht zu vernichten sein. Warten Sie jedoch am besten stets bis die Feinde Position beziehen und tasten Sie sich dann vorsichtig heran oder lassen Sie in Aufklärungsflugzeug herbeikommen. Wie gewohnt kann man dann mit einigen Artillerieschlägen den Feind anlocken.



Lassen Sie dann Ihre geballte Panzertruppe das Feuer auf einzelne Fahrzeuge konzentrieren, so daß die feindliche Feuerkraft schnellstens dezimiert wird. Bekommt man ein Reparaturfahrzeug ins Blickfeld, sollte man dieses durch die Artillerie zerstören lassen, damit die Panzer sich nicht vorwagen müssen.

Nach der Vernichtung des ersten Feindestrupps erhält man aus dem Norden Verstärkungen. Diese kommen jedoch nur langsam heran, so daß man meist schon der zweiten Angriffswelle gegenüber steht. Diese ist etwas stärker, vor allem der Raketenwerfer kann sehr gefährlich werden und sollte bei günstiger Gelegenheit durch einen Luftschlag frühzeitig vernichtet werden.

Mit etwas Geschick dürfte man jedoch auch mit diesem Trupp noch selbst gut fertig werden. Achten Sie lediglich verstärkt auf die feindlichen Reparaturfahrzeuge, die hier gleich in doppelter Ausführung vorhanden sind. Bekommt man größere Probleme ist der Rückzug in nordwestliche Richtung, den Verstärkungen zu, eine praktikable Taktik.

Zusammen gilt es dann abschließend einen dritten Angriff abzuwehren. Die



Unterstützung wird dabei meist eher suboptimal agieren und ihre Panzer einzeln gegen den massiert angreifenden Feind antreten lassen. Unterstützen Sie die Verbündeten zunächst daher möglichst nur vereinzelt mit Luftschlägen oder Artilleriefeuer um den Feind etwas zu dezimieren. Die eigenen Panzer sollten nur hinter den Verbündeten agieren und durch schnelle Vorstöße einzelne Ziele vernichten, da diese sonst direkt repariert werden und nichts gewonnen ist.

Mittels geschickter Ausnutzung der verbündeten Kräfte, die zumindest gut das Feuer auf sich ziehen können, kann man den Feind nach und nach in die Knie zwingen. Da es der letzte Kampf ist, kann man auch alle verbliebenen Luftschlagoptionen nutzen um einzelne Ziele (Artillerie, Raketenwerfer, Reparaturfahrzeuge) zu vernichten.

Die nun verfügbaren britischen Einheiten sind ziemlicher Mist. Belassen Sie es bei Firefly, Slugger und Priest und investieren Sie eher etwas in die Infanterie, denn die wird man hier eher gebrauchen können. Neben mindestens zwei Scharfschützenteams sollte man noch einige MG-Schützen mitnehmen und einen mit einem Minendetektor ausstatten.

Mission 5: V-2 Raketenbasis

Zu Beginn steht man quasi direkt vor einem breiten Streifen mit Minen. Zwar kann man die Verbündeten in der Nähe aufsuchen und warten bis diese dann einen schmalen Streifen gesäubert haben, doch das ist ziemlich langweilig. Senden Sie daher eher Ihren MG-Schützen mit dem Minendetektor und alle noch unerfahrenen Einheiten vor. Durch Beschuss der Minen können diese dann eine breite Schneise freimachen und gleichzeitig an Erfahrung gewinnen. Prima Sache! Tasten Sie sich dann mit den Infanteristen an den Bunker heran und erledigen Sie die feindlichen Soldaten auf den Wachtürmen, den 8.8ern und alle die sonst noch Wache schieben oder aus dem Bunker gerannt kommen.

Säubern Sie dabei am besten beide Seiten, so daß Sie den Bunker durch beide Tore betreten können.



Durch die kleinen Fußgängertüren sollte man sich nicht hindurch wagen, da man dann sofort von den verbliebenen Wachen unter Feuer genommen wird (etwas ärgerlich sind Medics, die sich an den Türen verkeilen und nicht erledigt werden können)! Die äußeren Ziele sind zudem noch zu schonen.

Sichern Sie dann am besten mit Scharfschützen die beiden Wachtürme an den Seiten und teilen Sie die restliche Truppe auf beide Seiten des Bunkers auf. Achten Sie dabei auf die Artillerie, die gerne sinnlos auf den Bunker feuert und im Passivmodus zunächst besser aufgehoben ist.

Es gilt nun den Bunker selbst zu stürmen und die dortigen Anlagen zu vernichten. Wagen Sie sich dazu nur vorsichtig mit einem Panzer als Prellbock und den weitreichenden MG-Schützen vor. Es gilt zunächst alle Feinde zu erledigen und bei stärkerem Widerstand sofort die Flucht anzutreten, da man im engen Bunker schnell die Übersicht verliert und gegen Flammenwerfer auch kaum eine Chance hat. Lockt man diese jedoch nach draußen ist ihr Schicksal auch besiegelt!

Geht man nur schön vorsichtig und stets mit Medic-Unterstützung vor, sollte die Säuberung kein Problem darstellen. Lassen Sie dann ein oder zwei Panzer hereinrollen, die die vier Anlagen zerschießen, wodurch man nicht in Sprengstoff für die Infanterie investieren muss.

Ziehen Sie dann alle Truppen aus dem Bunker zurück und bereiten Sie sich auf einen massiven Infanterieangriff auf beiden Seiten vor. Sobald man die drei äußeren Ziele dann zerschossen hat folgt eine, wiederum etwas peinliche, Sequenz und anschließend beginnt der „Volkssturm“.

Mit Panzern und geschickt platzierter Infanterie, die den Feind nur erwartet, sollte man dieses Problem schnell erledigen können.

Anschließend gilt es die tapfere Widerstandskämpferin aus dem nördlichen Kirchenkomplex zu befreien. Der direkte Weg dorthin wird von einigen Wachtürmen gesäumt, die man aber mit Scharfschützen absolut problemlos säubern kann. Ob man daher versucht von Westen oder von Süden her anzugreifen, ist eher unwichtig. Entscheidend ist vielmehr, daß man sich langsam an die feindlichen Kräfte herantastet, denn diese darf man nicht unterschätzen!



Versuchen Sie daher mit Infanterie oder einem schnellen Fahrzeug einzelne Feinde anzulocken und dann mit allen Fahrzeugen schnell auszuschalten. Recht praktisch ist dabei die Eroberung der Anhöhe südöstlich der Kirchenanlage, wo man die eigene Artillerie und einen Späher prima postieren kann.

Da die Deutschen über Flak verfügen ist ein Luftangriff kaum effektiv. Vorsichtiges Herantasten und Hit-and-Run-Angriffe schwächen den Feind aber nachhaltig. Hat man erst mal genug Feinde um die Anlage herum erledigt (nicht unbedingt alle!) gilt die Mission auch plötzlich schon als gewonnen und die nächste Sequenz beginnt.

Mission 6: Operation Market Garden

Sie kommandieren Barnes und eine zusammengewürfelte, etwas suboptimale Kommando-Truppe. Unterstützung erhält man durch zwei Gruppen verbündeter Soldaten, die allerdings mehr als Kanonenfutter und Ablenkung dienen, da sie recht ineffektiv vorgehen.

Trotzdem sollte man sich an genau diese halten und hinter dem „nördlichen“ Trupp in die Stadt eindringen und sich langsam auf die Brücke vorarbeiten. Mit den Schlauchbooten einiger Soldaten zur anderen Flussseite über zu setzen ist hingegen absolut sinnlos.



Das erste Ziel ist zunächst quasi erst einmal verlustfrei in die Stadt selbst vordringen zu können. Halten Sie sich dazu stets hinter den Verbündeten auf, die den Weg bereits weitgehend freiräumen und durch weitere Verstärkungen aus der Luft auch direkt bis zur Brücke vordringen. Teilen Sie Ihre Männer in Teams auf und lassen Sie vor allem die Männer mit großem Feuerbereich (MG-Schützen und Barnes) direkt hinter den Verbündeten herlaufen und diese durch Unterstützungsfeuer entlasten.

Sie dürfen dann jedoch erstmal nicht direkt bis zur markierten Brückenseite vordringen, denn zunächst gilt es noch einige fahrbare Untersätze für die Panzerfahrer zu finden und die Fahrzeuge anschließend auch noch am einzigen Feldlager instand setzen zu lassen. Dessen Eroberung stellt nun erstmal die größte Herausforderung dar, denn mangels wirklich schlagkräftiger Einheiten und des geschickt agierenden Computergegners (Feuerangriff als vernichtende Gefahr!!) muss man sich hier ganz langsam an das Feldlager heran arbeiten und mit viel Mühe dieses sichern.

Ausgangspunkt dieser Aktion ist die Kreuzung, westlich der markierten Stelle, mit dem markanten Großbau (könnte eine Schule sein). Hier landen meist noch einige Soldaten der eigenen Seite und halten diese Position nachfolgend stur.

Sammeln Sie hier Ihre Truppen und wählen Sie dann die Schützen mit hoher Reichweite, die beiden Panzerfaustschützen und das Medic-Team aus. Lassen Sie sich nicht von den, mitunter heftigen, Kämpfen weiter östlich und südlich ablenken und senden Sie dieses Team in den „Hinterhof“ östlich der nach Norden führenden Straße (von der genannten Kreuzung aus). Sie finden dort zwei abgestellte Panzer IV, müssen jedoch erstmal einige Gebäude am östlichen Straßenrand von Feinden befreien. Tasten Sie sich dazu vorsichtig mit allen Einheiten in Richtung der Panzer vor und lassen Sie die Panzerfaustschützen das Feuer eröffnen wenn der Feind aus den Gebäuden heraus schießt. Eine Versorgung der Infanteristen durch die Medics ist nachfolgend natürlich entscheidend um keine Verluste zu erleiden!

Sobald das Gebäude stark genug beschädigt wurde (nicht zerstören!), werden die Feinde dieses verlassen und sich direkt dem Kampf stellen, in den dann auch die MG-Schützen und Barnes eingreifen. Hat man alle Gebäude bis zur Bahnlinie gesichert, kann man durch zwei Panzerfahrerteams die beiden Fahrzeuge erobern lassen. Sie verbleiben jedoch erstmal in diesem Hinterhof, denn das Feldlager zu sichern erfordert noch weitere taktische Aktionen.

Lassen Sie dazu zunächst die Gebäude an der östlichen Straßenseite von MP-Schützen sichern und locken Sie dann auch Feinde aus den Gebäuden am westlichen Straßenrand.

Vor allem das einzelne Gebäude nahe der Bahnlinie ist hierbei interessant, denn von dort aus kann man direkt die Feinde am Feldlager attackieren, die man von dort jedoch weglocken muss, da sie sonst durch Medics und die Unterstützung durch das Feldlager nahezu nicht zu erledigen sind. Versuchen Sie die Feinde daher in Richtung der besetzten Gebäude am östlichen Straßenrand zu locken und dann auszuschalten. Kann man erstmal das einzelne „Hinterhofgebäude“ nahe dem Feldlager sichern, hat man es auch schon fast geschafft.

Problematisch sind jedoch die Unterstützungsfahrzeuge, da man wegen diesen das Lager erstmal nicht durch die Infanterie sichern lassen kann. Bringen Sie daher nun Ihre eroberten Panzer herbei und lassen Sie diese die feindlichen Fahrzeuge vernichten. Anschließend gehört das Feldlager nun Ihnen und kann vor allem die beiden Panzer reparieren.

Mit einem kleinen Spähtrupp arbeitet man sich unterdessen weiter Richtung Osten vor, wo man nordöstlich des markierten Punktes, am Stadtrand, einen unbesetzten Tiger findet, den man ebenfalls schnell besetzt und reparieren lässt.

Mit dieser Ausstattung (und eventuell noch einigen Geschützen, die man teilweise von den Bedienmannschaften „befreien“ kann) kann man dann endlich zum markierten Punkt an der Brücke vordringen und sich dort auf ein Verteidigungsfecht vorbereiten.

Von der Brücke her kommen einige Angriffswellen, die vor allem aus gepanzerten Transportern und jeder Menge Infanterie bestehen. Insgesamt kein zu großes Hindernis für Ihre neuen Panzer, man darf den Feind jedoch auch nicht unterschätzen.

Beziehen Sie daher geschickt Stellung indem Sie die umliegenden Gebäude mit weitreichenden Schützen besetzen. Vor allem westlich der Brücke und an der Kreuzung sind die Gebäude sehr gut geeignet. Auf der Kreuzung selbst stehen



dann die Panzer, die sowohl gegen Infanterie, als auch Fahrzeuge sehr gut vorgehen können.

Achten Sie lediglich auf Molotov-Cocktails und ziehen Sie einzelne Fahrzeuge dann ein Stück zurück zum Abkühlen.

Mit Hilfe der nahen Verbündeten und den Luftschlägen sollte man die Sache ganz gut beherrschen können, da vor allem die Panzer enorm kampfstark sind. Hat man lange genug durchgehalten, kommen plötzlich nahezu von allen Seiten Verstärkungen und man muss die Überlebenden zu den Schlauchbooten am Flussufer bringen. Laufen Sie dazu am besten durch die Stadt Richtung Westen und dann Richtung Süden, also quasi durch bekanntes und bereits gesäubertes Terrain, denn direkt am Flussufer trifft man eventuell noch auf einzelne Feinde. Sobald die ersten Soldaten die Schlauchboote besetzt haben und sich auf den Weg machen endet die Mission mit der nächsten peinlichen Sequenz.

Man wird hier neben Glück auch ordentlich Feuerkraft zur Abwehr der feindlichen Angriffe benötigen. Rüsten Sie daher nach Möglichkeit alle Firefly auf den neuen Pershing um. Die Slugger können aufgrund ihrer höheren Feuerkraft noch als eine zweite, schwächere Panzertruppe erhalten werden.

Bei der Artillerie ist zwar der Calliope recht interessant, aber auch enorm teuer, so daß man höchstens ein Fahrzeug auf dieses Gefährt umrüsten sollte, denn die Infanterie darf man nicht vernachlässigen.

Hier ist man mit zwei bis vier Scharfschützenteams (mit Fernglas!) und einem Medic gut bedient, so daß man andere Einheiten besser verkaufen sollte.

Mission 7: Die Schlacht in den Ardennen

Zunächst gilt es die ersten ruhigen Minuten zu nutzen und die eigenen Einheiten in Stellung zu bringen. Die Panzer gilt es hierzu entlang der zentralen Front aufzustellen, da dort alsbald in drei Wellen die feindlichen Angriffe erfolgen, die die eigenen Truppen hier vor allem aufgrund von ineffektiver Vorgehensweise nicht überall aufhalten können. Da die deutschen Angriffe jedoch durchaus bei jedem erneuten Spielen der Mission leicht variieren können und sich die Schlacht auch wirklich dynamisch entwickelt, kann keine absolute und in jedem Fall richtige Vorgehensweise benannt werden.



Die Pershing sollte man jedoch stets etwa zu einer Position auf Höhe der Kartenmitte senden und dann beispielsweise in 2er-Teams bei Bedarf vorstoßen lassen. Die Slugger können den nördlichen Bereich abdecken und von der Artillerie unterstützt werden, die etwas südlich der Slugger aufgestellt werden kann um ein möglichst breites Feld abdecken zu können.

Während die Fahrzeuge sich dann an die eigentliche Front begeben, müssen auch die Infanteristen Ihre Position einnehmen, denn der Feind wird auch mehrfach mit größeren Infanterietrupps aus südwestlicher Richtung das Depot bedrohen.

Allein mit den Scharfschützen wird man hier jedoch nicht zurecht kommen, da diese einfach einer übergroßen Zahl an Feinden gegenüber stehen, die mit Molotov-Cocktails schnell große Verluste in Ihren Reihen verursachen werden!

Ziehen Sie die Schützen daher am besten direkt zum Lager zurück und lassen Sie diese dort entlang des Zaunes in Position gehen. Dadurch erhält man noch Unterstützung durch die Verteidiger. Zusätzlich sollte man direkt zwei oder drei Fallschirmjägertrupps hier absetzen lassen. Diese werden aufgeteilt und bilden eine erste, liegende Verteidigungslinie vor dem Lager, wodurch die Sichtweite der Scharfschützen nochmals etwas erhöht wird. Senden Sie die Fallschirmjäger jedoch nicht zu weit vor, sonst können die Scharfschützen nicht mehr von hinten unterstützend eingreifen. Der Abstand ist dann optimal, wenn der Feind zunächst die liegenden Fallschirmjäger angreift und dadurch zunächst stoppt. Hierdurch können die offensiv eingestellten Fallschirmjäger auch direkt und effektiv ihre Molotov-Cocktails anbringen und gleichzeitig auch die Scharfschützen die ankommenden Feinde dezimieren. Mit der richtigen Aufstellung schafft man es hier mit den zur Verfügung stehenden Fallschirmjägern jeden Angriff ohne Verluste bei den Scharfschützen schnell abzuwehren!

Die erste Angriffswelle (nach etwa drei bis vier Minuten am Lager angekommen) ist dabei auch schon direkt recht gefährlich, da mit einigen Mörser-Kanoniern ausgestattet. Lassen Sie daher die Scharfschützen vor allem diese und die feindlichen Medics beschießen.

Die zweite Angriffswelle (nach etwas sieben bis acht Minuten am Lager) ist dagegen fast harmlos, da vorwiegend aus Panzerfaustschützen bestehend. Ihre Infanterie kommt hiergegen sehr gut an.

Die dritte Welle wird dann noch einmal anspruchsvoller, da nun nochmals zahlreiche Gewehrschützen (Granaten und Molotov-Cocktails!) und Mörser-Kanoniern zu bekämpfen sind. Ziehen Sie sich daher eventuell noch etwas zurück. Sind die verbündeten Panzer etwas vorgestoßen, können diese mitunter die Angriffe weitgehend auf sich lenken und dadurch Ihren Truppen ermöglichen den Feind gefahrlos aus der Distanz zu dezimieren.

Einzelne Truppentransporte, die ins Lager durchbrechen sind meist keine große Gefahr, da sie höchstens einige Infanteristen absetzen, die jedoch schnell erledigt werden.

Gegen die anrückenden Infanterie-Horden erweist sich überdies bei guter Aufklärung ein Artillerie-Schlag als durchaus effektiv. Wenden Sie einen solchen aber nur an, wenn der Feind die Position etwas hält und nicht nur einfach durch rennt, da die feindlichen Medics sonst das schlimmste wieder heilen können. Vor Ihren Linien ist daher stets diese Option zu bedenken.

Gehen Sie jedoch nicht leichtfertig mit den Hilfsdiensten der Artillerie und Luftwaffe um, denn gerade an der Hauptfront wird man deren Dienste auch gut gebrauchen können.

Durch Ihre Kerneinheiten sollte die Linie im Norden und der Mitte recht gut verstärkt worden sein, was auch wichtig ist, da vor allem hier die gefährlichen Tiger II, Sturmtiger und Raketenwerfer angreifen. Gerade gegen die letzten beide Ziele empfiehlt sich hier daher stets der schnelle Schlag durch einen Jagdbomberangriff (normale Bomberangriffe scheinen hier leider immer ziemlich daneben zu gehen!).

Im Süden ist die Linie etwas besser befestigt bzw. hier greifen auch vornehmlich weniger starke Einheiten an, so daß man hier nur eher selten mit einzelnen Fahrzeugen aus der Mitte der aushelfen muss. Einzelne, starke Ziele können dabei natürlich auch aus der Luft vernichtet werden.

Generell sollte man zudem stets auch die feindlichen Reparaturfahrzeuge ins Visier nehmen und stets zuerst vernichten, da dies schnell zu erledigen und langfristig wirksam ist.



Die erste Angriffswelle ist dann meist recht gut abzuwehren, denn die Verbündeten können dies sogar alleine schultern. Greifen Sie trotzdem beherzt ein und vermeiden Sie dadurch möglichst alle Materialverluste um die kommenden Angriffe besser überstehen zu können.

Hat man den Angriff erst einmal abgewehrt, so gilt es die kommenden Minuten der Feuerpause zu nutzen um einzelne Fahrzeuge zu reparieren. Die Verbündeten tun dies zwar auch automatisch, aber mitunter verfahren sich deren Fahrzeuge ziemlich sinnlos oder bleiben stecken, so daß ein eigenes Reparaturfahrzeug hier bei Arbeitslosigkeit ganz gut aushelfen kann.

Bei der zweiten Angriffswelle wird man dann meist zuerst im Norden den ersten Feindkontakt haben und auch auf der ganzen Front deutlich stärkere Einheiten zu bekämpfen haben. Versuchen Sie wie gewohnt zunächst im Norden einzelne starke Ziele auszuschalten und die Angelegenheit hier möglichst schnell zu Ende zu bringen, denn man wird nun eventuell erneut mit einem harten Brocken konfrontiert (eventuell kommt dieser jedoch auch erst in der dritten Welle heran bzw. mit dieser erst in Reichweite).

Etwa auf Höhe der Kartenmitte, bei den britischen Panzern, kommt ein Tiger II mit Kommandeurszeichen in Sichtweite. Es handelt sich erneut um den guten Oberst von Gröbel, dessen Gefährt wieder nahezu unzerstörbar scheint und selbst durch mehrere Jagdbomberangriffe nicht zu vernichten ist. Diese Option sollte man daher nur in der Not einsetzen, wenn dadurch ein eigenes Fahrzeug gerettet werden kann. Entscheidender ist vielmehr den Feind hier herankommen zu lassen, behalten Sie Ihre Pershing daher zunächst in Reserve, und dann mit Hilfe der gesamten Feuerkraft dieses Abschnitts und Ihrer Pershing-Panzer den Feind aufs Korn zu nehmen.

Hat man den Feind endlich vernichtet, so beginnt eine kurze Sequenz und anschließend geht die Schlacht weiter. Die flüchtende Besatzung des Fahrzeugs muss man dabei nicht gesondert behandeln.

Sofern der Oberst mit der zweiten Angriffswelle hereingekommen ist, markiert dies meist auch das Ende dieser. Kennzeichen ist die Meldung, daß die Verteidigung des Depots erfolgreich ist und das neue Ziel nun die Vernichtung der restlichen Feindeinheiten ist.

Diese kommen auch direkt in einer letzten Welle heran und müssen daher mitunter ohne echte Kampfpause attackiert werden. Ziehen Sie Ihre Einheiten bei Bedarf zurück und setzen Sie nun verbliebene Luftschlagoptionen ein. Im Norden kann man die Situation dabei mitunter am schnellsten unter Kontrolle bringen und sollte dann hier stationierte Einheiten über das eroberte Feldlager zurück zum Treibstoffdepot senden, wo als letzter Akt noch einige Fahrzeuge auftauchen. Während man die Panzer IV recht schnell erledigen kann, ist der Sturmtiger eine vernichtende Gefahr. Behalten Sie Ihre Fahrzeuge in Bewegung und versuchen Sie den Feind ins Lager zu locken, wo meist verbündete Bazooka-Schützen eingreifen.

An der Front gilt es unterdessen die restlichen Einheiten abzuwehren. Achten Sie dabei auf die eigenen Fahrzeuge, denn deren Verlust wiegt selbst schwerer als große Verluste bei den Verbündeten! Da der Feind nicht mehr sonderlich viele Fahrzeuge heran bringt, sollte die Lage aber doch zu klären sein.



Anschließend gilt es dann jedoch noch nervig und etwas langwierig aufzuräumen, denn einige Fahrzeuge (vorwiegend munitionslose Raketenpanzer) und vor allem die ganzen Panzerbesatzungen müssen aufgespürt und ausgeschaltet werden. Stoßen Sie dazu mit allen Fahrzeugen in die östlichen Wälder vor und jagen Sie die verteilten Feinde. Selbst die Artillerie-Einheiten können hierbei mit ihren MGs wertvolle Dienste liefern, so daß man mit allen Fahrzeugen in einer Linie eine regelrechte Treibjagd veranstalten kann...

Mangels Neuerungen bei der Waffentechnik bleiben nur einige Nachrüstungen in Richtung Pershing-Panzer. Die Infanterie kann man hierbei auf ein minimales Scharfschützenteam reduzieren.

Mission 8: Medal of Honor



Nach der Einleitungssequenz sitzt der Commander plötzlich im abgeschossenen Panzer und feuert dort mit dem MG auf feindliche Bodentruppen. Obwohl die deutschen Panzer auf das Schrottfährt feuern, scheint dieses nicht zu zerstören zu sein, so daß man sich da keine Sorgen machen muss.

Kümmern Sie sich eher um die drei herbeikommenden Tiger, denn deren Vernichtung ist das erste Ziel.

Die feindliche Infanterie wird von Wilson und den Truppen am Waldrand erledigt. Stürmen Sie daher mit Ihren Fahrzeugen vor und attackieren Sie die ersten beiden Tiger in Höhe des abgeschossenen Panzers. Da diese alleine angreifen ist ihre Vernichtung keine große Herausforderung. Anschließend gilt es dann noch den dritten Tiger weiter südlich zu stellen, der sich meist bis tief in den Wald vorarbeitet. Anschließend beginnt dann die eigentliche Mission. Stellen Sie dazu Ihre Truppen erst einmal auf und holen Sie Wilson aus dem Wrack. Das Hauptziel ist die Säuberung des östlichen Waldgebietes. Zuvor kann man sich jedoch auch noch dem südlichen Dorf widmen. Dessen Eroberung ist ein Geheimziel und bringt etwas Prestige. Da man nach der Mission jedoch keine Möglichkeit mehr hat dieses auch auszugeben, kann man sich diese Aufgabe eigentlich auch sparen und direkt den Feind im Wald angehen. Wer trotzdem das Dorf erobern will, sollte dies von der Seite her angehen, denn überall trifft man auf feindliche Panzer, Artillerie und Panzerfaustschützen in den Häusern, so daß ein direkter Einmarsch (auch mit den Pershing) nur schwer zu meistern ist. Rollen Sie daher am besten im Westen an das Dorf heran und tasten Sie sich langsam und außen herum in das Dorf hinein. Rücken Sie dabei mit Panzern vor, denn Infanterie wird von Scharfschützen aus den Gebäuden schnell dezimiert. Abgesetzte Fallschirmjäger sollten hinter den Panzern langsam nachrücken und die feindlichen Scharfschützen quasi anlocken um deren Position unter Feuer nehmen zu können, so daß sie sich in die Flucht schlagen lassen. Je weiter man sich in das Dorf vorwagt, desto stärker wird auch der Widerstand, da man u.a. auch eine weitreichende Artillerie-Einheiten erledigen muss, die bei Sichtkontakt mit einer feindlichen Einheit stets das Feuer eröffnet. In Kombination mit den vielen Mörser-Kanonieren kann dies recht aufreibend sein. Hat man das Dorf erstmal weitgehend gesichert und alle feindlichen Fahrzeuge erledigt, gilt dieser Abschnitt als erledigt. Die feindliche Truppe im Wald zu vernichten ist dann alles andere als ein Kinderspiel. Die Feinde sind zwar weit verstreut und daher scheinbar eigentlich keine große Gefahr, doch durch Verstärkungen aus östlicher Richtung und der schnellen Reaktion aller Feindeinheiten bei einem Angriff, wird man doch mitunter blitzschnell kalt erwischt! Es gilt daher zunächst am besten per Luftaufklärung den Bereich kurz zu erkunden (bevor die Flak den Spaß beendet) und einzelne Ziele per Jagdbomber zu vernichten. Anschließend tastet man sich langsam mit der gesamten Truppe voran. Stoßen Sie dabei nicht mitten in die feindlichen Linien vor, sondern arbeiten Sie sich am nördlichen oder östlichen Kartenrand (dazu muss man natürlich erstmal das Dorf gesichert haben) langsam voran.

Hierzu verwendet man entweder die weitsichtigen Scharfschützen oder die Pershing. Mit ersteren gilt es den Feind zu erspähen und per Artillerie anzugreifen, wodurch er direkt einen Gegenangriff startet. Ziehen Sie Ihre Einheiten in diesem Fall zurück zu den Panzern, wo der Angriff dann pariert wird. Mit den Pershing fährt man dabei zunächst vor und versucht einzelne Ziele nach Möglichkeit direkt zu vernichten. Bei stärkeren Schäden werden die Panzer dann zurück gezogen und bei diesem koordinierten Rückzug bei Bedarf durch die schwächeren Panzer gedeckt.



Taste man sich langsam voran und speichert regelmäßig, wird man zurechtkommen. Verluste sind dabei nicht so schwerwiegend, da in der folgenden, letzten Mission die eigene Kerntrope scheinbar gar nicht mehr benötigt wird....

Mission 9: Konvoi!

Fahren Sie direkt mit allen Fahrzeugen zum „Marktplatz“ mit der Flagge im Dorf. Nach einer Sequenz muss man einen durchkommenden Konvoi überfallen. Lassen Sie dazu direkt alle Einheiten absetzen und verteilen Sie diese auf die nahen Gebäude.

Zuerst kommen jedoch nur einige Infanteristen herbei. Besetzen Sie daher am besten die Häuser auf der Seite mit der Flagge, wodurch man die Feinde relativ sicher aus den Gebäuden heraus aufs Korn nehmen kann.

Hat man die Vorhut erst einmal abgewehrt, so beginnt eine weitere, kurze Sequenz und anschließend kommt der Konvoi auch wirklich in mehreren Teilen heran.

Die ersten Fahrzeuge kann man zwar noch mit etwas Geschick mit den gegebenen Truppen abschießen, muss dann jedoch mit einigen Verlusten rechnen, so daß man besser auf die nun auch herankommende Verstärkung wartet.



Wagen Sie sich daher nicht zu weit ans östliche Dorfende vor, auch wenn man von dort aus beispielsweise mit Bazooka-Schützen den Hetzer recht gut aufs Korn nehmen kann. Lassen Sie die Feinde in das Dorf kommen und erst etwa am

"Ende" des Marktplatzes attackieren, da hier dann meist auch schon die beiden Dodge Jeeps der Verstärkung eintreffen und mitmischen können.

Den Hetzer kann man mit den beiden Bazooka-Schützen ganz gut erledigen, muss jedoch aufpassen, daß diese nicht in sein MG-Feuer geraten oder von feindlicher Infanterie erledigt werden. Zudem gilt es gerade den Commander etwas im Auge zu behalten, denn wenn sein Gebäude von feindlichen Einheiten gestürmt wird, ist es meist gelaufen, da er nicht fliehen kann.

Den ersten feindlichen Trupp abzuwehren ist keine zu große Herausforderung, wer trotzdem zu kämpfen hat, sollte sich weiter gen Westen zurückziehen und den Feind dort etwas aufhalten bis die Unterstützungsfahrzeuge herangekommen sind.

Schäden und Verletzungen sind überdies kein großes Problem, da man am nördlichen Waldrand ein Feldlager findet und im Transport-LKW auch ein Medic-Team herankommt.

Lassen Sie diesen LKW dann den ersten Anhänger mit Beutegut zum markierten Bereich im Nordwesten fahren und stellen Sie Ihre Truppe für die nächsten Angriffe im Dorf auf. Vor allem die beiden Slugger und die Artillerie-Geschütze sind nachfolgend von besonderer Bedeutung, denn bei dem zweiten Konvoiteil kommt direkt ein Panther mit.

Zwar könnte man hier den nun verfügbaren Luftschlag anwenden, diesen aufzusparen ist jedoch deutlich klüger.



Lassen Sie die Panzer, Artillerie und Bazooka-Schützen einfach das Feuer auf den Panther konzentrieren, dann sollte man ihn schon gut kleinkriegen.

Die restlichen Fahrzeuge können von der Infanterie in den Häusern zerlegt werden. Mit viel Mikromanagement bei den vielen Einheiten und den vielen Möglichkeiten den feindlichen Truppen aufzulauern, wird diese Aufgabe zu schaffen sein, kostet aber auch etwas Mühe und man muss jeweils seine eigene Taktik finden.

Der dritte Teil ist da schon eine größere Herausforderung. Diesmal kommt ein Tiger und vor allem auch ein Raketenwerfer herbei. Um diese Kombination schnell zu erledigen und nicht den Luftschlag opfern zu müssen, empfehle ich die beiden Bazooka-Teams in die Häuser am östlichen Dorfeingang zu verfrachten. Stellen Sie sie zudem passiv ein, so daß sie das Feuer erst auf Ihr Kommando eröffnen und so nicht direkt entdeckt werden. Dies würde sonst dazu führen, daß die Feinde die beiden Häuser direkt kleinmachen und die Infanteristen wahrscheinlich auch verloren! Lassen Sie den Trupp zunächst herankommen. Die eigenen Fahrzeuge und Artillerie können den Tiger gut erledigen, so daß die Falle beim Raketenwerfer zuschnappen muss. Eröffnen Sie daher genau dann mit beiden Teams das Feuer wenn das Fahrzeug in Reichweite gekommen ist.

Zusätzlich kann zudem ein einmaliger Artillerieangriff hilfreich sein. Dazu muss das Ziel aber bereits zum stehen gekommen sein, man muss hier also genau und schnell handeln.

Nach der Vernichtung des Raketenwerfer kann man noch gegen den Tiger vorgehen, muss sich teils jedoch vorsehen, daß die Bazooka-Schützen nicht von der feindlichen Infanterie nieder gemacht werden. Eine schnelle Flucht nach den ersten Schüssen hinter die Gebäude und eventuelle Attacken aus dem Hinterhalt sind daher durchaus empfehlenswert.

Nach einer guten Viertelstunde kommt dann der letzte und härteste Teil herbei, denn der letzte Anhänger wird von einem Tiger II (a.k.a. Königstiger) und einem Sturmtiger begleitet, die beide nur äußerst schwer zu vernichten sind.

Sofern man noch die Positionen in den äußeren Gebäuden halten konnte, sollte man diese nutzen um den Feind auszuspähen. Alternativ zieht man sich weiter ins Dorf zurück und lässt einzelne Häuser besetzt um den Bereich einsehen zu können. Der Sturmtiger kann jedoch mit einer Granate jedes Haus zerlegen, so daß man wirklich vorsichtig sein muss.

Versuchen Sie nun zuerst per Luftangriff und mit allen verfügbaren Mitteln den Tiger II zu vernichten.

Die Slugger sollten dabei nach vorne preschen und das Feuer aufnehmen, wodurch die feindlichen Einheiten stehen bleiben und ein leichteres Ziel für die Artillerie darstellen.

Bei einem Treffer des Sturmtigers oder allgemein geschwächtem Zustand (gelb), gilt es die entsprechende Einheit direkt zurück zu ziehen und vom Reparaturfahrzeug behandeln zu lassen. Hat man erst einmal den Tiger II erledigt, ist der Sturmtiger ein eher leichtes Ziel. Fahren Sie einfach mit einer schnellen Einheit (Jeep) in größeren Entfernung um das Fahrzeug und halten Sie es in Sichtweite, so daß die Artillerie zuschlagen kann. Alternativ fahren die Panzer so nahe heran, daß sie feuern können der Sturmtiger jedoch aufgrund der Mindestweite das Feuer nicht erwidern kann.

Geht der Artillerie zuletzt die Munition aus muss man teilweise die Infanterie mit Granaten angreifen lassen, was jedoch sehr schwierig ist, da ein Treffer des Sturmtigers direkt zu Verlusten führt. Nach Sicherung des Anhängers kann daher ein Rückzug ein echte Option sein, so daß die Infanterie in den engen Straßen oder aus dem Hinterhalt schon eher aktiv werden kann.

Sind alle fünf Anhänger in den Nordwesten geschleppt worden (teilweise scheint hier ein Fehler im Programm dies nicht erkennen zu lassen, wodurch die Mission nicht mehr endet), gilt es zuletzt noch weiter nach Osten vorzustoßen.

Lassen Sie dazu zunächst alle Einheiten instand setzen und fahren Sie dann langsam entlang der Straße auf die Burganlage zu. Sie müssen noch einen Panzer IV, der jedoch mit zwei Slugger und Artillerie absolut keine Gefahr darstellt, und einige Infanteristen erledigen.

Anschließend bringt man seine Infanterie zur markierten Stelle am Fuße der Anlage, wodurch diese direkt oben auftauchen und dort noch zwei Wachen erledigen müssen.

Schon ist der Krieg zu Ende...

