# Panzer General 3D - Amerikanische Kampagne

## Salerno – Unternehmen Avalanche

Die erste Mission auf Seiten der USA ist natürlich nicht sonderlich schwer, benötigt aber auch schon ein ordentliches Maß an taktischer Raffinesse, so daß man generell diese Kampagne wirklich auch erst nach etwas Übung oder mit vereinfachten Bedingungen (Prestige) angehen sollte.
Da die Truppen bereits komplett aufgestellt sind, kann man quasi direkt auch den Kampf beginnen, sollte sich jedoch auch etwas mit dem Kauf neuer Einheiten beschäftigen, denn dies ist für einen schnellen Sieg enorm wichtig und logischerweise auch bedeutend für den weiteren Verlauf der Kampagne, da man die noch sehr kleine Kernarmee schnell ausbauen muss.
Dominant ist dabei zunächst die generelle Unterlegenheit der eigenen Panzerwaffe. Sherman & Co sind nur gegen feindliche Infanterie einigermaßen brauchbar und für starke feindliche Panzer mit Erfahrung mitunter ein sehr leichtes Opfer, so daß man hier genau aufpassen muss, wo man mit den Panzern hinfährt! Kompensieren muss man diesen Umstand daher durch die starke Artillerie und die ebenbürtige Luftwaffe, die in den ersten Runden auch kaum echten Widerstand erfährt und daher recht dominant wirken kann.
Mit dem gegebenem Prestige sollte man daher entweder einen Bomber oder einige Artillerie-Einheiten kaufen und diese direkt rund um „Salerno“ absetzen, so daß sie möglichst nahe an der Front sind und direkt eingreifen können. Bewegen Sie die gegebenen Truppen hierzu gegebenenfalls etwas zur Seite, denn wirklich offensiv werden kann man zunächst eh noch nicht.
Das erste Ziel ist daher die Vorbereitung des Durchbruchs auf „Neapel“. Diesen kann man entweder direkt durch die zentrale Linie oder über die östliche Passstraße durchführen, braucht aber auf jeden Fall massive Artillerieunterstützung um nicht durch die feindliche Artillerie selbst zu stark aufgehalten zu werden.
Bringen Sie dazu dann erstmal alle Truppen heran (vor allem die amerikanischen Einheiten weiter südlich) und entsenden Sie erste, schnelle Infanterietrupps Richtung Nordwesten und Osten.
Richtung Nordwesten gilt es direkt „Maiori“ zu erobern und dann eine einzelne Infanterieeinheit der Küstenstraße entlang zu senden und die beiden Städte dort zu erobern. Das bringt etwas Prestige und ist nicht sonderlich schwer, da die Ziele nur von einem Bunker verteidigt werden, denn die Infanterie schnell überwinden kann. Entscheidend ist hier nur ein fahrbarer Untersatz, da man nur so rechtzeitig in Schlagweite kommt.
Richtung Osten wendet man die gleiche Taktik an und kann so im gebirgigen Hinterland so einige kleinere Städte sichern, was insgesamt doch ein nettes Prestige-Sümmchen gibt, das man direkt reinvestieren sollte um die eigentlichen Ziele auch rechtzeitig erobern zu können.
Welchen Weg man dann hauptsächlich gegen „Neapel“ einschlägt ist auch von der Wahl der zugekauften Einheiten abhängig. Hat man einen Bomber erworben, sollte man möglichst schnell die feindliche Flak mit der Artillerie erledigen und den Bomber dann gegen die feindliche Artillerie dahinter einsetzen und gleichzeitig über den engen Pass möglichst massiv vorstoßen.
In der Luft muss man dabei nur mit einem Feindjäger rechnen, den die vorhandene Jägereinheit problemlos erledigen kann, so daß der Bomber pausenlos im Einsatz bleiben kann.
Alternativ schießt man sich mit der Artillerie zunächst auf die Verteidiger von „Baronissi“ ein und drängt diese dann schnellstmöglich zurück, so daß die nachrückenden Panzer hier den Weg freisprengen können.
Über die Straße stößt man dann schnellstens auf „Neapel“ vor, wo man die feindliche Artillerie und

eventuell auch eine feindliche Panzereinheit attackiert (teilweise trifft man auf diese jedoch auch erst in „Pompei“). Ist diese in der Stadt, kann man den Kampf mit Infanterie sehr leicht gewinnen, muss sonst jedoch mehrere eigene Panzer aufbringen um die relativ schwache Panzereinheit zu erledigen. Entscheidend ist die schnellstmögliche Eroberung von „Neapel“ um von dort aus dann auch noch rechtzeitig die restlichen Ziele im Norden erreichen zu können. Man trifft zwar überall auf einige Verteidiger, kann diese jedoch mit der eigenen Artillerie recht gut erledigen, da man es auch vorwiegend nur mit Infanterie zu tun hat.
Entsenden Sie zudem am besten noch einige Hilfstruppen gen Osten um dort bei der Sicherung der Dörfer zu helfen, was Prestige bringt, so daß man weitere Einheiten nachkaufen kann mit denen man den Kampf um die letzten Ziele im Norden unterstützen kann (Bomber gegen Panzer sehr effektiv um die schwachen Sherman-Panzer zu entlasten).

## Vormarsch auf St Lo

Auch diese Schlacht ist noch recht einfach zu gewinnen, wobei man hier jedoch durch die vielen „Hecken“ enorm in der Bewegung gebremst wird und die ersten, besseren Panzer mit höherer Reichweite kaum wirklich effektiv eingesetzt werden können.
Insgesamt kann man jedoch auch hier noch schnell genug vorankommen und mit etwas Geschick verlustfrei einen glorreichen Sieg erringen.
Wichtig ist dazu zunächst die Aufrüstung der Truppen, denn es gibt so einige neue Waffentypen. Auf amerikanischer Seite sind da jedoch allenfalls die Nachrüstung einigen schwächerer Artillerie-Einheiten von Interesse. Flieger sollte man möglichst erstmal nur zukaufen, Luftkämpfe wird man hier auch keine bestreiten müssen, so daß es auch ältere Modelle hier noch prima tun.
Bei den Panzern gibt’s auch nichts Entscheidendes. Zumindest sofern man nur auf die amerikanische Seite blickt. Wagt man stattdessen den Blick hinüber zu den britischen Modellen, wird man dort zwei sehr interessante Neuerungen entdecken, die deutlich besser sind als die aktuellen Sherman-Modelle. Da die Nachrüstungen auch recht günstig sind, sollte man hier unbedingt ein oder zwei Einheiten auf das Modell „Challenger“ oder „Firefly“ umrüsten und sonst bei genügend Prestige noch einige dieser Modelle erwerben, denn sie sind einfach in jeder Hinsicht besser als der Sherman. Hat man bereits ein knappes halbes Dutzend Panzer unter Kontrolle, kann man die Käufe auch hinauszögern und darauf warten, daß auch auf amerikanischer Seite einige neue Typen während er Kämpfe verfügbar werden, wobei auch diese Modelle mit den englischen Panzern nicht ganz mithalten können.

Die Einheiten der Kernarmee kann man dann schließlich nur rund um „Carentan“ absetzen und wird diese auch teilen müssen. Durch die vielen Hilfstruppen können sich die „eigenen“ Einheiten dann quasi vollständig auf den östlichen Teil der Front konzentrieren, wo der Widerstand auch am stärksten ist, da man hier so manche feindliche Panzereinheit entdeckt.
Im Westen werden daher die Hilfstruppen vollkommen ohne Unterstützung Richtung Süden vorstoßen, jedoch auch keine großen Probleme bekommen. Das größte Hindernis bleibt die schlechte Straßensituation bzw. die Hecken, die nur über die Straße ein schnelle Vorrücken erlauben, wodurch Ihre schnellen Einheiten doch arg ausgebremst werden. Versuchen Sie daher stets mit Artillerie den Feind zu schwächen und dann mit den Truppen zu vernichten, damit man direkt weiter kann und die restlichen Einheiten nicht bis zur nächsten Runde warten müssen.
Sobald man die Verteidiger rund um „La Haye de Puits“ erstmal erledigt hat, wird man hier recht schnell zu den ersten Zielstädten vorstoßen können, wo der Widerstand schon geringer wird, allerdings durch Flak auch keine Luftunterstützung erfolgen kann.
Glücklicherweise braucht man die auch nicht und kann auch so die Linien durchbrechen und sich möglichst schnell weiter Richtung Süden bewegen.

Weiter östlich wird die erste Truppe der Kernarmee vor „Periers“ etwas härteren Widerstand zu knacken haben, da man hier unter anderem auf erste feindliche Panzer trifft. Ziehen Sie daher Ihre Luftwaffe heran, da hier keine feindliche Flak postiert ist, und erledigen Sie die feindlichen Panzer und Verteidiger schnellstens damit man aus „Perrier“ vorstoßen kann.
Von dort aus wird man dann einige Einheiten wieder gen Osten senden müssen, wo die restlichen Truppen zunächst nur auf geringen Widerstand stoßen, rund um „St Lo“ jedoch plötzlich auch auf starke feindliche Panzer treffen. Rücken Sie daher möglichst nur hinter einem Spähfahrzeug heran, da sonst ein überraschender Feindkontakt böse enden kann.
Feindliche Panzer sollte man nach Möglichkeit aus der Luft schwächen und dann durch eigene Panzer und Artillerie erledigen, wobei letztere auch die feindlichen Einheiten rund um „St Lo“ beschießen muss, da die dortige Flak und Artillerie sonst Angriffe aufgrund der ungünstigen Bewegungsmöglichkeiten deutlich erschweren.
Während man dann im Westen durch die hohe Bewegungsgeschwindigkeit der Einheiten schnell auf die letzten Ziele vorrücken kann, wird man im Osten vor allem auch auf deutlich stärkeren Widerstand treffen!
Konzentrieren Sie sich daher nach der Eroberung von „St Lo“ am besten auf einen Vorstoß entlang des westlichen Ufers des nahen Flusses und bringen Sie möglichst viele der Hilfstruppen aus dem Westen heran, da man möglichst viel Artillerie brauchen wird. Zusätzlich ermöglicht der eroberte Flughafen auch ein frontnahes Nachrüsten der Bomber, die dann gegen die feindlichen Panzerkräfte wirken können nachdem die Artillerie die feindliche Flak dezimiert hat.
Durch die zahlenmäßige Überlegenheit dürfte man dann auch das letzte Ziel, notfalls nur durch einen gezielten Vorstoß, gut sichern können.

# Caen – Unternehmen Charnwood/Odenthal

Glücklicherweise steht einem vor dieser recht großen Schlacht auch eine Menge Prestige zur Verfügung, so daß man die eigene Truppe massiv aufrüsten kann.
Hierbei sollte man sich dann vornehmlich auf die Nachrüstung der Panzer konzentrieren und eventuell einige Artillerie-Einheiten nachrüsten bzw. neu kaufen. Bei der Luftwaffe und den Spähfahrzeugen (britische Modelle!) gibt es ebenfalls einige nette Neuerungen, aber nichts wirklich dringendes.

Die Truppen stellt man dann im Norden möglichst nah am Feind auf und zumindest so, daß die Artillerie den Feind direkt unter Feuer nehmen kann, also am besten nach vorne. Die Panzer stoßen dann direkt vor die Artillerie und erledigen angeschlagene Feinde. Einzelne starke Panzereinheiten werden dabei aus der Luft geschwächt, denn man muss hier mal wieder keine Luftangriffe fürchten.
Wichtig ist „Caen“ direkt in die Zange zu nehmen, denn weiter westlich kann man dank der großen Zahl an Hilfstruppen den Feind gut in Schacht halten und an der Küste, also östlich, gibt es ebenfalls nur recht wenig zu tun, da hier keine Zielstädte liegen.
Im Westen zieht man dann seine Truppen zunächst um „Villers Bocage“ zusammen und überrennt hier den Feind einfach mit den gegebenen Infanterie- und Artillerieeinheiten. Feindliche Artillerie und stärkere Panzer werden dabei durch einige Lufteinheiten in Schach gehalten. Hat man „Villers Bocage“ erstmal gesichert, kann man sich dann auch auf die Verteidigung des Bereichs konzentrieren oder bei minimalen Verlusten noch weiter gen Osten vorstoßen, da der Feind hinter der Front auch kaum noch größere Verbände zur Verfügung hat.
Im Norden, wo die Kernarmee abgesetzt wurde, gilt es dann direkt „Caen“ und die umliegenden Ziele zu attackieren. In der ersten Runde lässt man dazu die Artillerie den Feind komplett eindecken und einzelne, starke Ziele aus der Luft attackieren. Anschließend rücken die eigenen Panzer vor, die den Feind meist auch schon direkt zurück drängen können.

Lassen Sie die Linien dann aber trotzdem geschlossen und rücken Sie nur mit Artilleriedeckung auf den Fluss „Odon“ vor, denn dahinter sind noch einige stärkere Feindeinheiten zugegen. Weiter nördlich gilt es zunächst „Caen“ zu sichern, daß recht gut verteidigt wird und daher erst aus der Entfernung zusammen geschossen werden muss. Gleichzeitig sollte man nördlich davon den Fluss überqueren und die feindlichen Einheiten attackieren. Mit Fallschirmjäger- und Luftunterstützung können die Hilfseinheiten hier die beiden Städte am Strand gut einnehmen, so daß die restlichen Kampfeinheiten Richtung Süden vorstoßen und den Kessel um „Caen“ schließen bzw. die feindliche Artillerie dahinter erledigen können.
Sobald man „Caen“ gesichert hat, kann man die einzelnen Ziele dahinter angehen. Da der Feind hier dann nur noch vereinzelte Gegenangriffe führt und man auch generell, dank der Luftüberlegenheit, gegen stärkere feindliche Panzer gut voran kommt, sollte der Marsch auf die letzten Zielstädte nicht allzu schwer sein.
Erkunden Sie die Ziele zunächst aus der Luft, lassen Sie auch einige Angriffe fliegen, so daß die eigenen Panzer beim Vormarsch dann recht schnell zum Erfolg kommen.

# Arracourt (U.S.)

Wieder gibt es einige kleine Neuerungen, die zwar nicht unbedingt entscheidend sind, aber bei viel Prestige natürlich mitgenommen werden müssen.
Bei den Panzern gibt es vor allem auf der amerikanischen Seite einige neue Modelle, die vor allem durch bessere Verteidigungswerte brillieren und daher bei Neuinvestitionen vorzuziehen sind. Sonst bleiben aber die britischen Modelle weiter sehr empfehlenswert und bei den Haubitzen kann man nachfassen, da man hier durch das Modell „M36“ deutlichen Mehrwert erwirbt.
Wichtig ist jedoch vor allem die Luftwaffe. Man trifft hier erstmals auf recht starke feindliche Flieger und sollte daher mindestens drei gute Jägereinheiten parat haben, die Luftkampfwerte von 16 - 20 aufweisen. Zusätzlich empfiehlt es sich erfahrene Einheiten auch auf Überstärke zu bringen und eventuell bei den Bombern zu sparen, denn diese zu verteidigen ist generell wichtiger.

Die Aufstellung ist hier auch etwas komplizierter. Im Norden um das „erste“ Arracourt (weiter östlich gibt es interessanterweise noch eins) braucht man nur einige unerfahrene Panzereinheiten. Weiter südlich, westlich von „Nancy“ ist ebenfalls eine unerfahrene Panzereinheit mitsamt etwas Artillerie ausreichend, so daß man ganz im Süden den Rest der Truppe absetzen können.
Teilen Sie auch hier weiter auf in eine Truppe, die direkt gen Osten vorstößt und eine die auf Nancy vorrückt und dieses unbedingt in der zweiten Runde erobert.
Stellen Sie daher vor allem 8-Zoll-Haubitzen hier auf, welche einzelne Feindeinheiten direkt in der ersten Runde beschießen können, so daß man nach der ersten Runde auch schon direkt vor „Nancy“ steht. Im Norden überquert man dann zunächst nur den Fluss und sicherst sich ein oder zwei der kleinen Dörfer dahinter. Gleichzeitig lässt man die feindliche „Armee“ bei „Numeny“ aus der Luft attackieren, wodurch diese recht stark geschwächt werden können und selbst durch Ihre unerfahrenen Panzer anschließend erledigt werden können.
Diese rücken anschließend möglichst schnell nach Osten vor um dort den Angriff auf die Zielstädte rund um „Arracourt“ (das andere ;) zu unterstützen.
Rund um „Nancy“ wird man dann mit Hilfe von Artillerie den Feind recht schnell nieder ringen können, so daß man die Stadt erobern und schnellstens ebenfalls Richtung Osten vorstoßen kann.
Man trifft hier dann auf minimalen Widerstand und sollte einfach nur im höchstmöglichen Tempo über die Straßen gen Osten fahren.
Recht hilfreich ist hierbei die Eroberung des feindlichen Flugfeldes vor „Arracourt“, was man direkt in den ersten Runden erledigen kann bevor die feindliche Luftwaffe auftaucht.

Diese ist hier recht gefährlich und mit zwei bis drei Jägern auch recht massiv, so daß man die eigenen Bomber zunächst möglichst zusammen halten (am besten im Nordwesten) und stets von Jägern umgeben sollte. Sobald die feindlichen Jäger dann in Reichweite kommen gilt es diese möglichst schnell abzuwehren. Konzentrieren Sie sich dabei darauf mindestens einen Jäger abzuschießen und den oder die anderen zu schwächen, so daß sie sich zurückziehen und man auch die eigenen Flieger reparieren kann. Da man am Boden recht gut vorankommt und dadurch weiteres Prestige gewinnt sollte man dann keine Probleme mit der Instandhaltung haben bzw. sogar einen weiteren modernen Jäger kaufen können, der dann auch ohne Erfahrung recht gut gegen den geschwächten Feind ankommt.
Mit Luftunterstützung wird man dann die Zielstädte im Osten auch wirklich sehr leicht erobern können, so daß lediglich der Vormarsch zu Beginn im Süden etwas schwieriger werden könnte. Stürmen Sie dort daher nicht zu schnell vor und halten Sie vor allem die Artillerie hinter den Panzern. Artilleriefahrzeuge wie das „M12“ sind hierbei natürlich praktischer, da diese stets einsatzbereit sind und Angriffe abschwächen können.
Mit zwei bis drei guten Panzern kommt man jedoch recht gut klar und kann recht bald „Luneville“ sichern, da dies nach Ausschaltung einzelner Haubitzen davor auch nur noch leicht verteidigt wird. Die südliche Truppe rückt dann Richtung Nordosten und Osten vor, wo die Verteidiger von „Lagarde“ von Süden her überrannt werden.
Weiter nördlich kann man die Städte auf Höhe von „Arracourt“ dann weitgehend problemlos erledigen, da diese teilweise nicht einmal verteidigt werden bzw. nach etwas Bombardement aus der Luft auch durch die sonst starken Feindpanzer nicht zu halten sind.
Wichtig ist daher vor allem der schnelle Vormarsch in bester Blitzkriegmanier. Erleichtern kann man sich dies durch einzelne Fallschirmjäger, die man weiter östlich abwirft wenn die feindliche Luftwaffe ausgeschaltet oder zumindest geschwächt wurde.

# Metz

Mangels neuer Waffentypen kann man sich hier auf das Nachrüsten veralteter Modelle konzentrieren und sollte dabei vor allem bei der Luftwaffe ordentlich investieren, wo erfahrene Jäger unbedingt auf Überstärke gebracht werden müssen um gegen die deutschen FW190A und sogar die ME262 noch einigermaßen bestehen zu können.

Bei der Truppenaufstellung gilt es erneut die Armee aufzuspalten. Im Norden setzt man unerfahrene Panzer und Artillerie ab, die jedoch „Thionville“ schnell erobern können und danach direkt ins feindliche Hinterland vorstoßen und dort die letzten Ziele um „Bouzonville“ attackieren, die allesamt nicht schwer verteidigt werden.
Weiter südlich um „Metz“ braucht man eine gute Mischung aus Artillerie, Panzern und Infanterie, wodurch man gegen die vielen feindlichen Bunker dann aber auch sehr gut ankommt. Zusätzlich sollte man sowohl hier als auch im Norden die Luftwaffe einsetzen, die jedoch in der ersten Runde meist nur gerade so die Front erreichen kann. Wichtig ist daher vor allem alle Jäger in Begleitformation zu bringen und in Reichweite zu halten, damit man die ankommenden Feindjäger mit der kompletten Luftwaffe attackieren kann (was auch nötig ist, da die Airforce-Einheiten weiterhin leicht unterlegen sind!).
Zur Unterstützung sollte man zusätzlich Flak-Einheiten in der Mitte absetzen. Hat man den Luftkampf erst gewonnen oder den Feind zumindest fürs erste zurückgeschlagen, kann man die Verteidiger rund um „Metz“ aus der Luft schwächen und dann am Boden schnell durchbrechen, denn es geht vornehmlich nur gegen Bunker und schwache Kampfeinheiten.
Dahinter trifft man dann zwar auf vereinzelte, stärkere Panzereinheiten, sollte aber aufgrund der

Überzahl und starken Artillerie die letzten Ziele recht problemlos sichern können.
Im Süden bleibt man dagegen zunächst eher etwas passiv und versucht mit Artillerie und vor allem einigen starken und erfahrenen Panzern die feindlichen Kräfte hinter der Mosel zu schwächen. Vor allem die feindliche Artillerie und Panzer sind hier gefährlich und können auch Kerneinheiten, die gerade beim Moselübertritt sind schwer treffen. Nutzen Sie daher die vorhandenen Brückenpioniere zum massiven Gegenangriff.
Sobald man die feindliche Panzer- und Artillerieeinheit erledigt hat (notfalls Hilfe aus der Luft heranholen) kann man mit dem Übertritt beginnen und so auch die feindlichen Kräfte im Süden binden, wodurch die restliche Armee weiter nördlich problemlos die beiden Ziele im Osten erobern kann.
Hat man kaum starke Panzer zur Bekämpfung der feindlichen Panzereinheit im Süden zur Verfügung, sollte man diese Front aber eher meiden und sich auf den Durchmarsch bei „Metz“ und „Thionville“ konzentrieren.

## Dessau (U.S.)

Nur wenige neue Waffentypen, die man auch weitgehend ignorieren kann, kennzeichnen die letzte Mission. Sofern die eigene Panzertruppe vornehmlich aus den weiterhin kampfstarken britischen Modellen oder den neueren Shermans (lediglich das Modell „105“ wird durch den Pershing besser ersetzt) besteht, kann man hier bei den Investitionen sparen und stattdessen besser bei der Airforce durchgehend auf die neusten Modelle setzen und die Einheiten auch noch Möglichst auf Maximalstärke bringen, denn am Himmel trifft man nochmal auf den letzten, recht knackigen Widerstand.

Bei der Truppenaufstellung muss man auch hier mal wieder zu einer Zweiteilung „greifen“, da auch nur so die inzwischen recht große Kerntruppe komplett abgesetzt werden kann.
Im Norden, um das einzige Flugfeld, genügen dazu einige unerfahrene Panzer mit Artillerieunterstützung, so daß der komplette Rest im Süden abgesetzt wird. Dort trifft man hinter Sängerhausen auf den letzten massierten deutschen Widerstand und sollte daher unbedingt die Artillerie nach vorne stellen, so daß diese sofort zuschlagen kann.

Im Norden attackiert man dann zunächst die beiden nahen Dörfer, die man dank Artillerie recht sicher erobern kann. Zusätzlich sollte man von hier aus eine Fallschirmjägereinheit gen Nordosten entsenden, wo einige Dörfer zu erobern sind. Wagen Sie sich jedoch nicht zu weit nach Osten vor, da sonst die feindliche Flak und Luftwaffe das Manöver beenden.
Hat man vom Startpunkt aus erstmal alle Feinde erledigt, wobei man hier wirklich genau sein sollte, da sonst einzelne Feindeinheiten in Ihrem Rücken das wichtige Flugfeld erobern können, rückt man direkt nach Osten vor. Folgen Sie der Straße Richtung Nordosten und erledigen Sie vereinzelte Widerstandsnester. Mit Verstärkung aus dem Süden überquert man dann problemlos die Saale und attackiert das wichtige Flugfeld vor Dessau. Hier trifft man dann auch die letzten kampfstarken Feindeinheiten, die allerdings aufgrund recht geringer Truppenzahlen auch keine große Gefahr mehr darstellen, so daß die eigenen Panzer mit etwas Artillerieunterstützung auch gegen die sonst deutlich überlegenen Tiger II erfolgreich sein können.
Die Eroberung des dahinterliegenden Dessaus ist dann wirklich nur noch eine Formalität, da der Widerstand dort noch schwächer ausfällt.
Im Süden gilt es zunächst mit Hilfe von Artillerie und Luftwaffe die feindlichen Linien zu schwächen. Konzentrieren Sie sich dazu vornehmlich auf die feindliche Artillerie und nutzen Sie die Panzer, die aus sicherer Distanz anschließend die Infanterie aus ihren Stellungen schießt und gleichzeitig vor die

eigene Artillerie rückt um diese zu schützen.
Wichtig ist hierbei auch die Jäger in Eskortposition zu ziehen, da man in Kürze auch einige feindliche Flieger in Reichweite bekommt, die man mal wieder nur mit sehr erfahrenen und „überstarken“ eigenen Jägern einigermaßen gebändigt bekommt. Nützlich ist hierbei auch eine Flak-Einheit, die dann natürlich an vorderster Front mitfahren muss.
Aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit dürfte man die feindliche Armee hier doch recht gut und schnell zersprengen können, so daß die eigenen Einheiten direkt weiter Richtung Osten vorstoßen können. Einige schnellere Einheiten sollte man zudem abstellen um direkt Richtung Nordosten zu fahren und dort mit Hilfe der nördlichen Truppe Dessau und den nahen Flughafen zu attackieren.
Der Rest bleibt im Süden und stößt auf Halle vor, wo man nach etwas Artilleriebeschuss auch relativ problemlos einmarschieren kann. Hier gilt es die südliche Truppe dann erneut zu teilen. Während der größere Teil das nahegelegene Bitterfeld angreift, das teilweise nur noch von Flak verteidigt wird, also ein relativ leichtes Opfer für Artillerie ist, rücken einige schnelle Einheiten Richtung Norden ab um dort den Marsch auf Dessau zu unterstützen.
Mit einer guten Kernarmee dürfte auch diese Schlacht alles anderes als schwer sein, da man höchstens bei den Luftkämpfen leicht unterlegen ist und am Boden schnell und zielstrebig vorankommt.

© A. Neumann 2010

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

Permanent link:
**http://kultloesungen.de/doku.php/panzergeneral3da**

Last update: **2010/10/02 14:12**