Panzer General - Südfront

Husky

Die Verteidigung Italiens wird erneut zu einem regelrechten Kunststück, denn komplett wird man das nicht schaffen können, so daß man sich entweder auf Sizilien oder das italienische Kernland wird konzentrieren müssen.
Während man auf Sizilien die relativ Enge als Vorteil sehen kann, wird man dort aber erstmal kaum Verstärkungen auf deutscher Seite herbeikaufen können, da man hier quasi keine Städte kontrolliert und vor allem keinen Flughafen.
Bedingt durch die eigentlich völlige Nutzlosigkeit der italienischen Kräfte wiegt das dann natürlich besonders schwer, wenn die eigene Kernarmee recht ausgedünnt ist, wobei man dann gerade bei einer kaum vorhandenen Luftwaffe auch nicht sehr viele Chancen auf einen guten Kampfverlauf hat!
Versuchen Sie in diesem Fall besser Ihr Glück im Norden, wo man im Osten zunächst etwas Ruhe hat und hier auch genügend Städte in Reichweite hat um mindestens einen „Minor Victory“ ohne große Probleme anstreben zu können.
Wer hingegen Sizilien verteidigen will, braucht eine gute Luftwaffe (mindestens vier erfahrene Jägereinheiten und etwas Flak), denn man wird hier gerade zu Beginn wieder schwer kämpfen müssen, da vom südlichen Zipfel Afrikas aus ständig Verstärkungen herbeikommen und auch die zu Beginn nördlich von Sizilien stehenden Luftkräfte mangels Flughäfen erstmal Richtung Süden fliegen werden.
Dafür steht man hier dann aber auch direkt am Feind und kann dessen Eroberungsdrang sofort bekämpfen, wobei man jedoch am besten erst hart zurück schlägt, wenn man einige Städte und vor allem Flugfelder wieder für die eigene Seite gewinnen kann und dadurch Aufmarschgebiete für neue deutsche Truppen erhält, da man sonst nur mit den abgesetzten Einheiten der Kernarmee auskommen muss.

Generell wird hier wieder der Luftkampf entscheidend sein, da man enorme feindliche Verbände zerstören muss, sich dadurch Prestige erkämpft und dann mit Bombern gegen die feindlichen Schiffe vorgehen kann, da die italienische Marine scheinbar auch im Urlaub ist.
Welches Teilstück Italiens man daher verteidigt muss man selbst entscheiden, wobei man im Süden mit einer spritschluckenden Tiger-Armee vielleicht mehr Vorteile hat als im teils unwegsamen Norden.

Verteidigung im Süden:
Attackieren Sie zunächst mit den Jägern die feindlichen Fliegerverbände südlich von „Catania“, wo auf breiter Front die feindlichen Truppen anlanden. Zusätzlich sollte man hier südöstlich von „Catania“ mit den Bombern beginnen die feindlichen Schiffe zu schwächen, damit diese nicht zu lange ihr Unterstützungsfeuer leisten können.
Lassen Sie die Amerikaner ruhige einige Städte und Flughäfen erobern, damit man diese dann selbst wieder okkupieren und als Basis für Nachschub benutzen kann und ziehen Sie inzwischen die Einheiten heran. Konzentrieren Sie sich am besten zunächst auf den östlichen Teil Siziliens, da im Westen die Italiener noch etwas die wichtigen Städte blockieren können, von verteidigen kann ja nicht wirklich die Rede sein.
Anschließend rückt man entlang der Küste Richtung Westen vor, wobei die Luftwaffe generell überall aktiv ist um die feindlichen Bomber und Jäger in Schach zu halten. Recht nützlich ist dabei ausnahmsweise die italienische Flak, die man besonders schützen sollte.
Sobald man die südliche Küste unter Kontrolle hat, sollte man einige Einheiten gen Nordosten schicken, da vom Festland her später die Alliierten anrücken und bei der Engstelle um „Messina“

recht gut aufzuhalten sind. Weiter vorstoßen braucht man eigentlich nicht, da auf Sizilien genügend Ziele für einen „Major Victory“ liegen.
Die restlichen Truppen erobern auch den westlichen Teil, wo der Feind mitunter noch weitere Verstärkungen anlandet, da er auf dem Festland dann recht problemlos vorstoßen kann.
Generell sollte man dort die italienischen Truppen nach einigen Verlusten direkt entlassen, denn verhindern können diese dort eh nichts und man beschert den Alliierten durch die Verluste dann vermutlich nur noch einiges zusätzliches Prestige.
In den letzten Runden wird man Sizilien dann meist gegen Angriffe von See und vom Festland her verteidigen müssen.
Mit einigen zusätzlichen Bombern wird man dabei die feindliche Flotte ganz gut in den Griff kriegen und an Land mit Tigern und Panthern dann auf jeden Fall gut und effektiv verteidigen können.

Verteidigung des Festlandes:
Die Truppen sind im Nordosten um „Taranto“ aufzustellen, wobei man hier sogar im Norden direkt noch einige Flieger wird ausheben können, was recht nützlich ist.
Während man die Armee dann zunächst durch das schwierige Gelände Richtung Westen verlagert, wo die Alliierte Hauptanlandung erfolgt, werden die Bomber recht ungestört in der Bucht bei „Taranto“ die feindlichen Schiffe versenken können.
Die Jäger stören unterdessen die feindliche Landung auf der Höhe von „Cosenza“, wo die ersten Luftkämpfe erfolgen und dann die feindliche Flotte attackiert werden kann, denn die feindlichen Flieger wird man meist erstmal ziehen lassen müssen, da sie sich mangels Flughäfen Richtung Süden zurückziehen.
Auf Sizilien werden sich die unnützen Italiener nicht lange halten können. Entlassen Sie am besten geschwächte Einheiten, denn man wird den Alliierten auf keinen Fall irgendwelchen relevanten Widerstand leisten können und nur ihre Erfahrung und Prestige erhöhen! Lediglich durch eine Konzentration der Truppen im Westen um die dortigen Artillerie- und Panzerkräfte wird man den Vormarsch der Alliierten aufs Festland noch etwas verzögern und sich dadurch etwas Zeit erkaufen können. Zusätzlich sollte man die minimale italienische Luftwaffe nach Nordosten hin abziehen, da sie dort zumindest noch etwas mit Hilfe der eigenen Luftwaffe wird bewirken können. Den Zukauf von italienischen Einheiten sollte man sich dabei nur leisten wenn man deutlich über 2000 Prestige besitzt, was angesichts des bisherigen Kriegsverlaufes nicht unbedingt wahrscheinlich sein dürfte.
Den Hauptkampf wird man dann, wie bereits erwähnt, zunächst im Nordwesten führen müssen.
Setzen Sie dazu am besten direkt einige schnelle Panzereinheiten bei „Castrovillari“ ab, da man von dort aus schnell nach Westen vorstoßen und die dortige Landung der Alliierten behindern kann bis die Hauptstreitmacht von „Taranto“ her angekommen ist.
Wichtig ist vor allem, daß die eigenen Kräfte die eroberten Städte blockieren, wodurch der Feind kaum neue Einheiten vor Ort ausheben kann.
Bringen Sie dann recht bald die Bomber herbei, die geschützt durch die Jäger mit dem Angriff auf einzelne gefährliche Ziele (Taktische Bomber) bzw. die feindliche Flotte (Level Bomber mit guten Werten beim Angriff auf Seeziele!) beginnen und so die Bodentruppen etwas entlasten.
Bis die Hauptstreitmacht in Reichweite ist, wird man meist auch schon die ersten Luftkämpfe zu bestreiten haben, was sich nachfolgend eigentlich über die ganze Schlacht hinzieht und bei den Alliierten zu enormen Verlusten führt. Zumindest wenn die eigene Luftwaffe gut ausgerüstet ist. Mit einem halben Dutzend FW190a-Staffeln, die natürlich möglichst erfahren sind, kann man dann jedoch enorme Abschussraten erzielen und dadurch enorm Prestige gewinnen!
Kaufen Sie daher gegebenenfalls zunächst noch einige weitere Jäger, die zunächst nur dazu eingesetzt werden die „angeschossenen Ziele“ zu erledigen, wodurch die Neuen erst etwas Erfahrung gewinnen können, da sie sonst nicht lange bestehen können.
Während die Luftschlacht im Westen tobt und die Bodentruppen dort die wichtigen Zielstädte attackieren, gilt es aber auch im Osten langsam die Verteidigung zu koordinieren, da die Alliierten nach der Eroberung Siziliens recht schnell auch hier massiv anrücken.

Verbarrikadieren Sie sich dazu am besten etwa auf der Höhe von „Sapry“, wo man die Bodenverhältnisse für sich Nutzen kann, da hier gerade im Westen nur auf einem schmalen Bereich vorgerückt werden kann.
Da man beim Kampf um „Naples“ im Nordwesten recht bald gute Erfolge wird vorweisen können, sollte man die Truppen dann dort nicht zu lange lassen bzw. einzelne Einheiten schnellstens zur „Ostfront“ verlagern, damit die Feinde dort nicht weiter als bis zur Linie „Sapry“ vorstoßen können.
Vor allem die gepanzerten Kräfte sind dabei von enormer Bedeutung, denn Tiger und Panther sind herrlich effektive Waffen, auch wenn sie noch nicht viel Erfahrung besitzen. Geschickt eingesetzt können Sie sowohl gegen Infanterie als auch feindliche Panzer mitunter extrem verheerend sein, was auch wichtig ist, da die Alliierten zahlenmäßig überlegen sind.
Mit einigen erfahrenen Panzern wird man daher im Nordwesten recht bald den Feind zurückdrängen und die Hauptstreitmacht nach Osten verlagern können. Achten Sie dabei unbedingt auf Artillerie, Infanterie und Panzerjäger, die das bevorzugte Ziel der alliierten Flotte sind und daher nicht zu nahe an der Küste entlang positioniert werden dürfen.
Im Luftkampf sollte man unterdessen möglichst viele Ziele abschießen bzw. angeschlagene Ziele auch mal verfolgen, denn die mitunter recht großen Luftflotten zerfallen bei gezielten Angriffen auch mal recht schnell, da sich einzelne Einheiten plötzlich zurückziehen oder nur versuchen Ihre Jäger zu blockieren bzw. nur unerfahrene Jäger angreifen. Zusätzlich kann man mitunter durch die Flak dem Feind ordentlich eine verpassen. Belassen Sie dazu am besten alle 8.8er im Osten, wo die eigene Luftverteidigung meist nicht direkt hinkommt, da sich die meisten Kämpfe weiter östlich abspielen.
Entscheidend ist es die Lufthoheit nie abgeben zu müssen. Wirklich gewinnen kann man sie aufgrund der massiven Präsenz der Amerikaner zwar nicht, doch dafür immerhin enorme Abschussraten und damit Prestige erzielen, das man im Bodenkampf einsetzen kann.
Dort wird sich die Verteidigung in den letzten Runden primär im östlichen teil des Festlandes abspielen, weshalb man dort eventuell weitere Verstärkungen einkaufen sollte. Insbesondere Artillerie und die neuen „Recon-Einheiten“ sind gegen die vielen weichen Ziele, wie Infanterie, recht praktisch und entlasten die Panzerkräfte, die chronisch knapp an Treibstoff und Munition sind.
Achten Sie darauf, daß keine feindliche Einheiten durchkommt und dann im Hinterland abgefangen werden muss, wobei dann Taktische Bomber und fix eingekaufte Infanterie die entscheidenden Ziele aber doch meist halten kann.
Mit Bombern wird man meist auch recht gut den Angriff beherrschen können, was vor allem gegen die feindliche Artillerie wichtig ist, wodurch man dann eventuell auch den ein oder anderen Vorstoß wird unternehmen können um auch ein fünftes Ziel zu erobern und sich einen „Major Victory“ zu sichern.

Budapest

Die potentiell letzte Mission in diesem Verzweigungsast ist auch nicht sonderlich schwer und da es auch wirklich die Letzte Schlacht der Armee ist, kann man sich hier durchaus noch einige Verluste erlauben. Wirklich dramatisch sollte die Lage aber auf keinen Fall werden, denn der Russe ist zwar wieder mit vielen Einheiten am Kampf beteiligt, doch die eigenen Kräfte bleiben weiterhin überlegen und selbst die neu ausgehobenen Panzerkräfte sind den meisten feindlichen Modellen selbst ohne Erfahrung mindestens ebenbürtig!
Da auch die feindliche Luftwaffe nicht sonderlich aktiv ist kann man nochmal eine ordentliche Offensivaktion starten und den Krieg dann endgültig für das Deutsche Reich entscheiden.
In den ersten Runden wird man dann jedoch noch etwas passiver agieren müssen, denn der Feind greift vor allem im Westen mit einem massiven Panzerkontingent an.
Stellen Sie daher die stärkeren Einheiten vor allem im Westen auf. Die Luftwaffe wird dagegen komplett im Osten um „Polgardi“ abgesetzt und nur einige weniger Jagdflieger nach Westen entsandt

um dortige Luftangriffe abzuwehren.
Im Osten sollte man vornehmlich auf schnellere Einheiten, wie Panzerjäger, setzen und sich nach einem kurzen Eroberungsangriff gegen „Polgardi“ (vor allem wegen dem vorgelagerten Flughafen!) dann auf die Verteidigung konzentrieren müssen, denn auch hier wird bald eine große Panzerstreitmacht von Norden her durch das Waldgebiet kommen.
Während man im Westen die Position in etwas halten muss und am besten noch einige neue Panzerkräfte zur Verteidigung einkauft, gilt es auch die Mitte zu beachten, wo mitunter einzelne feindliche Einheiten durchbrechen und dann auf die Städte „Mor“ und „Szekesfehervar“ vorrücken, die man halten muss bzw. schnell wieder erobern sollte sonst zerbricht die Front mehr oder weniger in zwei Abschnitte/Teilfronten.
Lassen Sie die Luftwaffe in der ersten Runde nach Osten hin die feindlichen Kräfte um „Slofok“ schwächen, damit man die Front dort schnell durchbrechen kann, da sie eigentlich auch nur aus Infanterie und etwas Artillerie besteht. Dieser Durchbruch ermöglicht einer kleineren Truppe weiter östlich die Städte „Tab“, „Mezoszilas“ inklusive der Flugplätze und vor allem auch „Simontornya“ relativ leicht zu erobern, da hier kaum feindlicher Widerstand anzutreffen ist.
An der Hauptfront im Osten bombardiert man zunächst „Polgardi“ und baut dort nach der Eroberung die erste Verteidigungslinie auf. Eine zweite Linie kann um „Szekesfehervar“ errichtet werden, wobei hier auch die Luftwaffe helfen kann, da diese die sonstigen Zielstädte auch nicht so ohne weiteres bombardieren kann, da sonst mit schwerem Abwehrfeuer einiger Flak-Geschütze zu rechnen ist.
Die Taktischen Bomber gilt es dann aber schnellstmöglich nach Westen zu verlagern, wo es die feindliche Panzerarmee um „Bicske“ zu sprengen gilt, denn selbst mit einigen 5-Sterne-Panzern wird man hier die große Anzahl der Feinde nur langsam reduzieren können. Da die sowjetischen Kräfte auch bevorzugt gegen Ihre Artillerie und Flak vorgehen als sich an den starken Panzern aufzureiben, wird man besonders geschickt vorgehen müssen, denn auch die sonst sehr abwehrstarken 8.8er Flaks können gegen viele angreifende Ziele nicht lange bestehen.
Versuchen Sie daher erstmal möglichst viele Ziele zu schwächen und dann erst später oder durch Luftangriffe zu vernichten.
Da das Wetter insgesamt recht gut ist, wird die Luftwaffe auch ausreichend zu tun haben.
Feindliche Flieger sind eher selten unterwegs, sollten aber trotzdem nicht unterschätzt werden, so das zunächst jede Bomberstaffel eine Jägerstaffel zur Unterstützung bekommen sollte.
Zusätzlich kann man aus der Luft nach etwa fünf Runden Richtung Norden aufbrechen, wo „Budapest“ später recht leicht von einigen Fallschirmjägern mit Luftunterstützung erobert werden kann, wobei man erstmal die eingegrabene Verteidigungseinheit und die nahe Artillerie ordentlich aus der Luft beharken muss bevor ein Angriff machbar ist!
Hat man im Osten erstmal die einzige Zielstadt „Simontornya“ erobert, gilt es auch an den anderen Fronten wieder offensiver zu werden, denn inzwischen sollte man die feindlichen Kräfte genügend dezimiert haben.
Rücken Sie an allen Fronten vor, wobei man von Osten her, über „Simontornya“ und von Westen her, über „Budapest“, die feindlichen Truppen einkreisen kann, so daß diese immer weiter auf die letzten beiden Ziele „Pusztaszabolcs“ und „Rackeve“ zurückgedrängt werden.
Ihre überlegene Luftwaffe wird dann auch die Vernichtung einer größeren Armee an Antipanzer-Geschützen recht leicht ermöglichen, so daß man die letzten Ziele insgesamt recht einfach erobern kann und die Sowjetunion in den letzten Runden erneut vernichtende Verluste wird hinnehmen müssen!
Erobert man alle Zielstädte frühzeitig wird der Krieg zu Ende sein. Wer noch etwas weiter kämpfen will kann natürlich auch noch eine weitere Schlacht schlagen, wozu man dann entweder die Truppen nicht mehr vorrücken lässt bis die Zeit abgelaufen ist (Allied Victory!) oder einfach nur in den letzten Runden die verbliebenen Ziele sichert (Minor Victory!). Wesentliche Unterschiede macht dies nicht.
Kommt man mit der heftigeren Schlacht zu Beginn nicht ganz zurecht, kann man natürlich auch alternativ keine Truppen absetzen und die beiden gegebenen Infanterie-Einheiten absetzen, dann hat man auch direkt seine Niederlage und kann nach Berlin (East) weiterziehen…

Anzio

Die letzte Verteidigungsschlacht auf italienischem Boden ist recht einfach und wird daher schon fast wieder zu einer Gegenoffensive.
Zunächst muss man dazu jedoch seine Truppen geschickt aufstellen und für den Gegenangriff einteilen, denn auf ganzer Linie wird man nicht vorstoßen können. Vor allem im Süden, um „Anzio-Nettuno“ stehen die Alliierten recht gut und stoßen auch direkt auf die Metropole „Rome“ vor.
Da man insgesamt drei Aufmarschgebiete hat und dort jeweils nur eine begrenzte Zahl an Einheiten absetzen kann, wird man am besten die Armee dreiteilen.
Besetzen Sie den Bereich um „Rome“ mit einigen Panzern, Artillerie und vor allem Flak. Die beiden letzteren muss man dabei gegen die Angriffe von See her schützen, weshalb man sich hier recht bald kurz hinter die Stadt zurückziehen und dort den Angriff abwehren sollte.
Im Norden postiert man direkt bei „Lanciano“ ebenfalls eine kleinere gemischte Truppe, wobei man hier dann aber auch Infanterie und leichter gepanzerte Truppen absetzen kann, da man nicht von See her unter Feuer genommen wird und auch aus der Luft kaum etwas zu befürchten hat.
Wichtig ist, das man hier schnell die beiden Städte erobert und dann Richtung Süden vorrückt umd die feindlichen Linien langsam zurück zu drängen.
Die stärkste Truppe wird man dann bei „Cassino“ benötigen bzw. dort einfach alle restlichen Einheiten absetzen können. Vor allem die Luftwaffe sollte von hier aus starten um die Himmel zu erobern.
Attackieren Sie dazu zunächst gen Norden und Osten die feindlichen Jäger und entsenden Sie Ihre Bomber nach Norden, wo sie zunächst relativ sicher sind, da die feindliche Luftwaffe vor allem im Südwesten agiert.
Im Norden attackiert man dann zunächst die Verteidiger um „Lanciano“ und lässt die Luftwaffe die weiter entfernt stehenden Feinde attackieren. Sichern Sie dann schnellstmöglich die Stadt und überqueren Sie den Fluss. Mit etwas Artillerie und einer Panzereinheit sollte man dank der Luftwaffe hier schon ausreichend Feuerkraft haben um schnell die feindliche Linie zu zerschlagen und dann Richtung Süden vorrücken zu können, wo man die feindliche Linie dann in die Zange nimmt.
Bei „Cassino“ bleibt man zunächst eher etwas defensiv. Attackieren Sie nur gezielt die feindliche Flak oder Artillerie und lassen Sie die sonstigen Truppen dann feindliche Angriffe auf jeweils bestmöglichem Terrain abwehren. Vor allem die Infanterie wird im Wald nördlich der Stadt schwer zu bekämpfen sein, so daß man hier die Artillerie nutzen sollte um den Feind auf Distanz zu halten.
Die eigenen Panzerkräfte sollten mit den feindlichen ganz gut zurechtkommen und dann auch recht bald noch durch die „Bomberverstärkung“ aus dem Norden den Kampf recht bald dominieren können.
Wichtig ist dazu, das man die Luftüberlegenheit gewinnt. Erledigen Sie dazu zunächst alle feindlichen Jäger und Bomber im östlichen Teil und ziehen Sie erst dann die Jäger Richtung „Rome“ ab, wo bis dahin die Flak die feindliche Luftwaffe zumindest in Schach halten kann.
Da die Alliierten hier nicht so enorme Flugverbände besitzen wie noch in den Missionen zuvor, sollte man recht bald die Luftüberlegenheit komplett gesichert haben und dann damit beginnen die feindlichen Kräfte aus der Luft zu schwächen.
Vor allem gegen die Schiffe sollte man dazu per Level Bomber vorgehen, sonst wird der Kampf um „Rome“ etwas nervig aufwendig.
Bis man dann dort jedoch mal in die Offensive gehen kann, gilt es weiter östlich den feindlichen Widerstand zu brechen. Dank der Luftüberlegenheit sollte das auch kein großes Problem sein und generell schnellstmöglich geschehen. Achten Sie darauf, daß keine einzelne Feindeinheiten durch Ihre Linien brechen und Ziele im Hinterland erobern und rücken Sie selbst auf „Campobasso“ vor, von wo aus man einige Fallschirmjäger Richtung Süden entsenden kann, wo einige Ziele schnell und einfach erobert werden können.
Zusätzlich wird man durch die Zangenbewegung die Alliierten hier Richtung Süden abdrängen können, so daß man auf einer Linie „Cassino-Osten“ Richtung Süden vorstoßen und gleichzeitig den

Feind Richtung Westen abdrängen kann.
Eine kleinere Truppe rückt dazu Richtung „Naples“ vor, wo man mit etwas Luftunterstützung die Verteidigung recht schnell brechen kann, während der Rest den Kampf Richtung Süden und Westen (also auf „Formia“ und „Anzio-Nettone“ zu) tragen kann.
Ist man im Osten erstmal so offensiv geworden, wird es meist auch um „Rome“ etwas mehr Bewegung geben. Die Jäger sind mangels Luftziele vor allem gegen feindliche Fahrzeuge auf offenem Gebiet einzusetzen, während sich die Bomber leichter Ziele und der Schiffe annehmen. Sobald man die Alliierten dann auch um „Anzi-Nettone“ sowohl von „Rome“ als auch „Formia“ her in die Zange nehmen kann, ist es nur noch eine Frage der Zeit bis auch „Anzi-Nettone“ fällt. Da man leider nicht zuviel Zeit hat sollte man mit einzelnen Panzerkräften gezielt gegen die Zielstädte vorstoßen. Nutzen Sie dazu eine möglichst erfahrene Einheit, die ausreichend betankt wird und durch die anderen Einheiten und Bomber quasi Deckung auf dem Weg bekommt und so ohne große Feindkontakte schnell auf die Ziele vorstoßen kann. Dank der überlegenen Erfahrung und Kampfwerte sollte ein Panther oder Tiger hier auch feindliche Panzer, die „eingegraben“ sind recht gut vertreiben können.
Insgesamt ist die also keine sonderlich schwere Mission, da die eigenen Panzerkräfte weiterhin überlegen sind und die Alliierte Luftwaffe recht schnell besiegt ist. Rückt man ausreichend schnell vor, wird man alle Ziele erobern und einen „Major Victory“ erzielen können, wodurch man dann die Wahl hat an welcher Front man weiter verteidigen will…

Crete

Eine nette kleine Zwischenmission, die vor allem nützlich ist um sich für den Angriff auf die Sowjetunion fit zu machen, denn bekanntlich (siehe Kampagnenbaum) kann man hier quasi nichts falsch machen. Wie auch immer die Mission konkret endet, man kommt zur Ostfront!
Wichtig ist daher primär der eigenen Truppe einen guten Schliff zu verpassen, Aufrüstungen zu tätigen, Erfahrung zu gewinnen und möglichst viele Truppen auf Überstärke zu bringen.
Wirklich überfordert wird man dabei aber auch überhaupt nicht, denn nur wenn man sich einen „Major Victory“ sichern will muss man etwas auf Zack sein. Sonst kann man die Kreta-Kampagne absolut entspannt angehen.
Bei den Einheiten gibt’s überdies wenig zu tun, da man allenfalls bei den Panzern kleinere Modellpflege betreiben kann, so daß es auch schnell zur Startaufstellung geht.
Hierbei wird man den größten Teil in die Landungsboote im Westen packen müssen. Lassen Sie nur einige höchst erfahrene Einheiten in den einzelnen Feldern direkt nördlich der Insel platzieren, welche dann auch recht schnell anlanden können und einzelne Angriffe führen können, wodurch man zwar kaum ein Ziel wirklich erobern, doch dafür die Verstärkung der Verteidiger verhindern kann.
Zusätzlich sollte man hier auch die eigenen Jäger postieren, da die feindliche Luftwaffe komplett aus südöstlicher Richtung (von „Alexandria“ aus übers Wasser!!) kommt und daher einige Runden braucht bis sie ins Geschehen eingreifen kann, dann aber auch recht schnell von Ihren Jägern abgeschossen werden kann. Bis dahin können diese etwas Unterstützungsfeuer auf einzelne Ziele außerhalb der starken Feindflak leisten.
Die Bomber sollten dabei zunächst bei der Landungstruppe bleiben und diese gegen allerhand Angriffe von der See her verteidigen, die Ihren Einheiten sonst arg zusetzen können.
Etwas ärgerlich ist die fehlende Möglichkeit eigene Fallschirmjäger direkt in die Luft zu bringen, da bereits die Zusatztruppen in großer Menge dort unterwegs sind. Postieren Sie daher die eigenen Fallschirmjäger direkt auf den westlichen Flughäfen, so daß sie sofort nach Landung der Zusatztruppen aufbrechen und doch noch ins Geschehen eingreifen können.
Die Fallschirmjäger, die bereits in der Luft sind, gilt es dann direkt in der ersten Runde über die Insel zu bringen und allesamt möglichst weit östlich und im Landesinneren abzuwerfen, damit diese dort

einzelne Ziele attackieren können und den Feind beschäftigen bis die Hauptlandung erfolgt.
Diese wird jedoch so einige Runden dauern. Versuchen Sie daher die Schiffe möglichst weit Richtung Osten zu senden und dort direkt um „Maleme“ zu landen.
Wichtig ist dabei dann, daß die feindliche Flotte vor allem Richtung Osten hin schnell und nachhaltig getroffen wird. Da man gen Süden hin mit einigen Schiffen die feindliche Flotte recht gut in Schacht halten kann, sollte man die restliche Flotte gen Osten senden, wo mit Hilfe der Bomberflotte der Feind möglichst stark geschwächt werden muss. Versuchen Sie dazu möglichst jedes Ziel zu treffen, damit diese insgesamt nur eher kleinere Schäden bei Angriffen anrichten können.
Da man aufgrund der relativ starken Flak zwischen „Maleme“ und „Suda“ hier kaum Bomber heranbringen kann und auch erstmal noch kein Flugfeld auf der Insel besitzt, dürfte es dann auch mit die beste Lösung sein die gesamte Bomberflotte gegen die feindlichen Schiffe einzusetzen, so daß die Truppen möglichst intakt landen können.
Nach und nach wird man dann mit den gelandeten Truppen hier die Kontrolle erringen können und sich langsam ostwärts vorarbeiten können. Da die feindliche Luftwaffe nach Abschuss einige Jäger auch quasi verschwindet und die feindlichen Flotten mit Hilfe der Bomber komplett versenkt werden können, bleibt nur noch der Kampf auf der Insel. Dort sollte man vor allem weiter östlich, rund um „Heraklion“, dann noch die eigenen Fallschirmjäger absetzen, die mit den Zusatztruppen und den angelandeten Einzeleinheiten die Situation meist unter Kontrolle bringen und die Ziele erobern können. Hapert es etwas, kann man die Bomber herbeirufen und sollte dazu dann am Boden primär die Flak attackieren. Generell wird man hier keine großen Probleme haben, allenfalls einige starke britische Panzer mit etwas Hilfe taktischer Bomber ausschalten müssen. Sonst muss man jedoch hauptsächlich gegen Infanterie und Flak vorgehen, wofür die eigenen Panzertruppen und Artillerie bestens geeignet sind.
Durch die vielen Fallschirmjäger im Hinterland gibt es auch von dort nichts zu befürchten, so daß man sich nur entlang der nördlichen Küste vorarbeiten muss.
Wird die zeit langsam knapp, sollte man die Angriffe nicht übers Knie brechen, sondern eher auf den „Minor Victory“ abzielen und die „zusätzliche Zeit“ nutzen um die eigenen Truppe weiter aufzuwerten.

Balkan

Wie man schon bei der Truppenaufstellung sieht ist diese Mission alles andere als klein oder übersichtlich! Vielmehr wird man hier an zahlreichen Schauplätzen gleichzeitig und mit relativ kleinen Kampfgruppen agieren müssen, aber insgesamt doch keine großen Probleme haben, denn die jugoslawischen und griechischen Truppen sind alles andere als gefährlich, was selbst durch die bekannte Schwäche der italienischen Truppen kaum gemindert werden kann. Zwar sind im Süden auch einige englische Einheiten am Werk, doch die kann man durch die Überzahl noch recht gut klein kriegen bzw. die eigenen Kerneinheiten sollten hier auf jeden Fall kein großes Problem haben.
Zusätzlich kann man dank der zahllosen Zielstädte auch recht viel Prestige durch deren Eroberung einstreichen und so auch mal stärkere Verluste riskieren bzw. solche recht gut wieder ausgleichen ohne direkt am Hungertuch zu nagen.

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

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

Der große Rest verbleibt im Süden und attackiert dort dann das griechische Kernland, das teils recht gut verteidigt wird, wodurch die italienischen Verbände kaum Land sehen.
Stellen Sie die Einheiten dabei so auf, daß man im Westen direkt „Skopje“ belagern kann, was mit etwas Luftunterstützung kein Problem sein sollte, und südlich, in Richtung „Thessaloniki“, ebenfalls recht offensiv, wobei man hier die Artillerie weit vorne platziert, so daß diese direkt in die feindlichen Linien feuern und anschließend die eigenen Truppen direkt in diese eindringen können.
Zum weiteren Verlauf möchte ich nun der Einfachheit halber jeden Kampfschauplatz einzeln und vollständig abhandeln, da sonst durch die vielen Sprünge die Übersicht verloren gehen würde.

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

Die ganz im Norden stationierte kleine „deutsche Truppe“ attackiert zunächst die beiden „Hindernisstädte“ „Bosanska“ und „Sisak“, die beide in der ersten Runde gesichert werden können, wodurch man sich dann den Weg nach „Banja Luka“ freigeräumt hat. Dieses gilt es dann unbedingt als nächstes zu attackieren, da man den dortigen Flughafen braucht um die italienischen Bomber, die scheinbar das Kerosin nur in 10l-Kanistern mitführen, auftanken zu können, was wiederum für die Kampfkraft der weiter westlich kämpfen italienischen Truppen wichtig ist, da diese nur mit Unterstützung aus der Luft die Oberhand behalten können.
Nach der Sicherung von „Banja Luca“ und des dortigen Flughafens rücken die deutschen Truppen dann Richtung Nordosten vor, wo „Kutina“ zu attackieren ist, das von einer Unmenge an Infanterie verteidigt wird. Mit Hilfe der aus dem Osten, von „Belgrade“ her, anrückenden Truppen sollte dessen Eroberung allerdings nur eine zeitliche Frage sein. Anschließend gilt es aber hier meist noch einige Truppen Richtung Westen zu entsenden um dort den italienischen Verbänden bei der Sicherung von „Novigrad“ zu helfen.

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

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

Die Kernarmee schließlich wird in den ersten Runde mal „Skopje“ erobern, das nach etwas Artillerie- oder Luftbombardement einfach zu sichern ist, und sich den Weg durch die Linien um „Serrai“ bahnen. Mit etwas Luftunterstützung wird man hier auch die teils gut eingegrabenen Feindtruppen aus den Stellungen jagen können, so daß man bald in zwei Keilen auf „Thessaloniki“ und über „Debar“ und „Florina“ auch auf „Larissa“ vorrücken kann. Die feindlichen Einheiten sind dabei größtenteils kein Problem. Lediglich hinter den Linien stehende Artillerie muss geschickt erledigt und britische Panzer am besten zuerst aus der Luft attackiert werden.
Hierbei kommt einem zu Gute das die feindliche Luftwaffe quasi nicht existent ist. Lediglich aus dem Süden Griechenland kommen einige britische Jäger heran, die man jedoch außerhalb der feindlichen Flugabwehr recht gut abschießen kann. Die italienischen Flieger sind dabei wie meist absolut keine Hilfe und höchstens zum Blockieren geeignet.

Entsenden Sie daher am besten direkt alle Jäger Richtung Süden, wobei die britischen Jäger meist direkt die „italienische“ Front am „Pinios River“ ansteuern oder auf Ihre Kernarmee zuhalten. Nach Möglichkeit sollte man den Jägern dann auch direkt einige Fallschirmjäger mitgeben, die bei einem der nur schwach verteidigten Flugplätze in Griechenland landen und diesen erobern, wodurch man direkt einen sicheren Hafen zum Auftanken der Flieger hat.
Während sich die Kernarmee, dann langsam auf das griechische Kernland zu bewegt gilt es an der dortigen Westfront die italienischen Truppen erstmal weitgehend an Ort und Stelle zu behalten, da man gegen die feindlichen Linien, die dank Artillerie und geographischer Hindernisse gut aufgestellt sind, kaum ankommt. Versuchen Sie lieber selbst mit der Artillerie einzelne Ziele zu zermürben, so daß man doch eventuell einen Angriffskeil rein bekommt und unterdessen nicht zu arg von der feindlichen Flotte zerbröselt wird.
Diese zu neutralisieren ist dann schließlich die Aufgabe der italienischen Flotte, die allerdings eine längere Anreise hat, weshalb man direkt Kurs setzen muss. Zudem sollte man die italienischen Flieger direkt vom dortigen Festland rüberkommen lassen und analysieren welche Bomber für Seeangriffe geeignet sind. Die anderen attackieren die griechischen Linien bei „Parga“ und locken eventuell feindliche Jäger an, die dann schließlich von den Fliegern der Kernarmee abgeschossen werden.
Durch die Eroberung eines Flughafens im griechischen Hinterland durch Fallschirmjäger eröffnet man dann zusätzlich für die italienischen Flieger mit ihrem Minitank eine brauchbare Option, denn sonst müssten diese ständig aufwendig nach Italien zurückkehren und könnten kaum in den Kampf eingreifen.
Insgesamt sollte man hier dann dank der heranrückenden Kernarmee und deren starke Luftunterstützung bzw. Unterstützungsfeuer von der See aus auch langsam vorankommen und auch die feindliche Flotte vernichten können, wobei man dort vor allem auf die U-Boote aufpassen muss gegen die man nur wenige Schiffe einsetzen kann, die man nicht gegen die anderen Überwasserziele verpulvern darf, die man ansonst auch mit Bomber erledigen kann.
Hat man erstmal die ersten griechischen Städte gesichert, wobei vor allem bei „Thessaloniki“ und „Larissa“ stärkerer Widerstand zu erwarten ist, ist die Sicherung der restlichen Städte im Süden kein großes Problem mehr!

Weiter nördlich, entlang der Küste, bekommt man da mitunter etwas mehr Probleme, denn die wenigen italienischen Truppen, die hier auf Ihr Kommando hören können „Bar“ nur mit etwas Glück erobern, weshalb man hier auch etwas Verstärkung gebrauchen könnte, was schließlich vom italienischen Festland kommt, dem ich mich nun zuletzt widmen will bzw. mit dem sich dann der gedachte Kreis schließt.

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

Sevastopol

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

Der Panzer PzIVF2 ist das aktuell beste Modell und sollte nun weitgehend alle anderen Modelle ersetzen, denn die sind einfach noch schlechter und gegen die modernen T-34/41-Modelle deutlich im Hintertreffen. Mehr gibt's auch nicht wirklich zu tun, denn außer bei den Panzerjägern gibt's nichts Neues, so daß man allenfalls dort noch einige Modelle einkaufen und vor allem die Infanterie mit Pionieren aufrüsten sollte, damit man im riesigen Stadtgebiet von Sevastopol besser vorankommt.
Die Truppen stellt man am besten in etwa zwei Gruppen auf, die dann den westlichen Stadtteil und das stärker befestigte Gebiet vor dem östlichen Stadtteil attackieren.
Im Westen stellt man die Truppen, vor allem Infanterie und Artillerie, so auf, daß man direkt „Mekenziery" attackieren und erobern kann. Die weiter östlich eingegrabenen Feinde ignoriert man dann weitgehend und greift direkt die Zielstädte südwestlich an, was dann aber auch etwas dauert, da man sich durch die Stadtgebiete nur mit Artillerie und Infanterie recht gut durchkämpfen kann.
Die Luftwaffe ist hier nur eine eher begrenzte Hilfe. Lassen Sie die Jäger die feindlichen Flieger attackieren, was Ihnen auch recht schnell die absolute Lufthoheit sichert, und die taktischen Bomber Ausschau nach Zielen auf offenem Feld und ohne Luftverteidigung halten.
Im Osten attackiert man zunächst vor allem mit Artillerie die feindlichen Linien (zunächst die Artillerie im Hinterland!) vor „Novyi Shuli" und rückt gleichzeitig durch das Waldgebiet Richtung Süden vor um dort „Komary" zu belagern. Mit ordentlich Artilleriefeuer wird man hier die feindlichen Stellungen schwächen und dann brechen können. Nehmen Sie hier auch unbedingt die feindliche Flak aufs Korn, damit auch die taktischen Bomber mithelfen können, die ansonst eher im Westen Dienst schieben müssen, da dort kaum Luftabwehr stationiert ist.
Hat man die beiden Ziele im Osten erstmal gesichert, wird man recht schnell Richtung Westen, auf das eigentliche Stadtgebiet vorstoßen können.
Setzen Sie dazu am besten möglichst schnell einige Fallschirmjäger nahe „Balaklava" ab, die dann mit nachstoßenden Panzern die Bunkeranlagen attackieren. Achten Sie hier jedoch auch auf eventuelles Feuer von der See her. Zwar sind nur einige wenige Schiffe unterwegs, doch die können vor allem der Infanterie mitunter gefährlich werden. Lassen Sie diese daher direkt von der ersten Runde an durch strategische Bomber jagen. Im Westen findet man zwei Ziele und im Osten meist nur eins, so daß die Jagd auch nicht sonderlich lange dauern sollte.
Je schneller man dann die Stadtgebiete erreicht und attackiert, desto weniger Ärger wird man auch haben, wobei der Feind dann meist recht schnell mit massiven Geschütz nachrüstet und so dann die Pioniere zum Einsatz kommen müssen, die auch schwer eingegrabene Einheiten gut vertreiben können.
Im Westen ist mit der Sicherung der beiden Stadtteile von „Bartenevka" der Spaß auch schon vorbei, so daß man die dortigen Einheiten gen Osten verlagern sollte um dort Unterstützung zu liefern oder die feindliche Verteidigungslinie endgültig aufzureiben, damit diese nicht gegen Ihre Städte vorstößt.
Im anderen Stadtteil gilt es ansonst analog dazu vor allem mit Artillerie und Infanterie nach und nach alle Zielgebiet zu sichern. Da man die volle Zeit nutzen kann (Minor und Major Victory führen beide zur selben Nachfolgemission!) wird man keine unnötigen Risiken eingehen müssen und den Feind wirklich restlos von der Karte fegen bzw. die letzten Runde zum ausgiebigen Hochrüsten der Truppenstärken nutzen können.

© A. Neumann 2009

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/panzergeneralsud?rev=1276958049

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