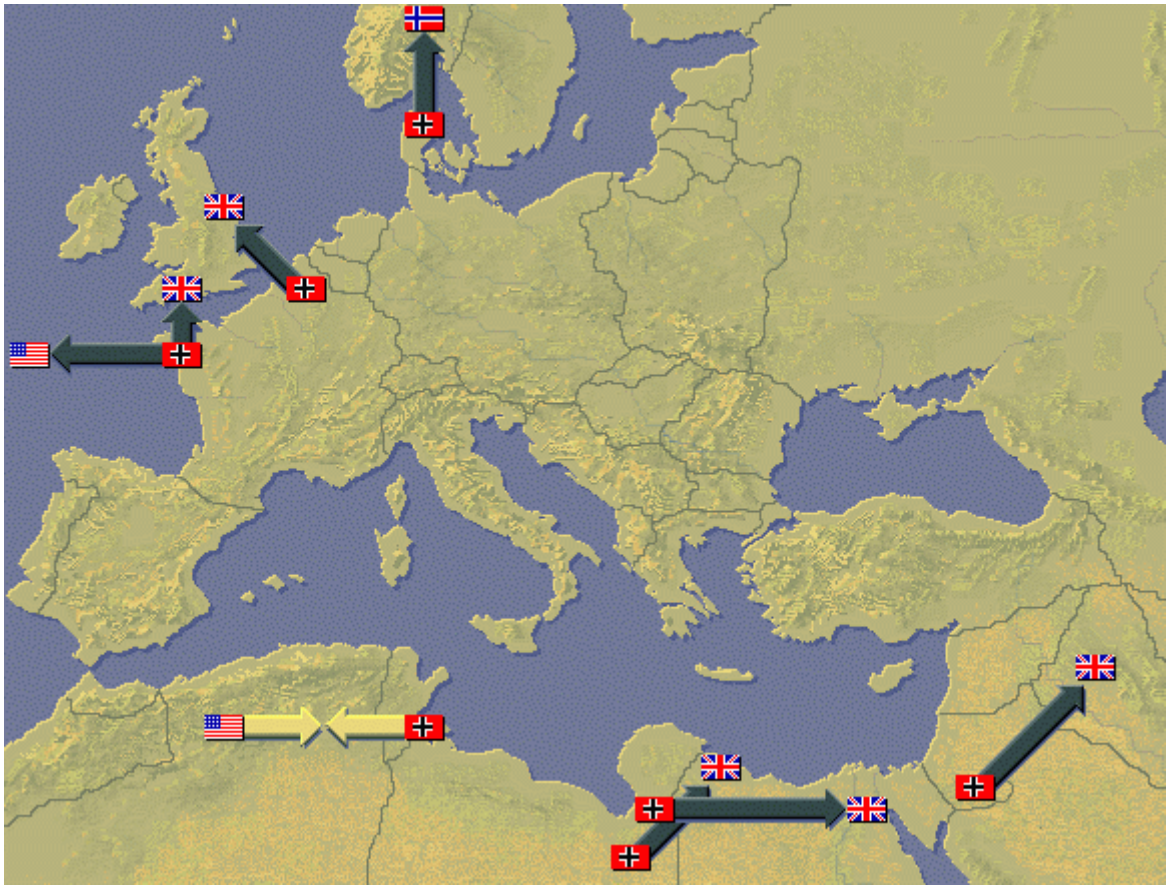
# Panzer General - Übersee



## El Alamein

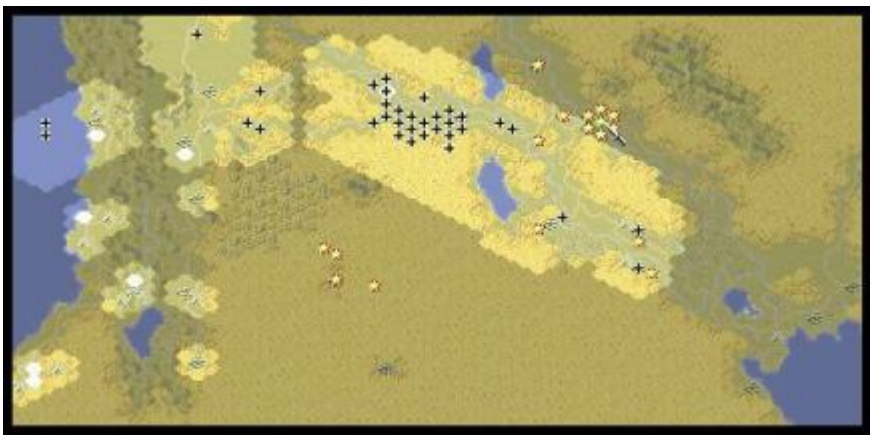
In bekanntem Terrain muss man sich hier plötzlich wieder gegen die Briten zur Wehr setzen, die knapp die Hälfte der Karte besetzt halten.
Glücklicherweise ist das ganze jedoch gar nicht so schwer, obwohl es zunächst alles andere als leicht aussieht, da man einer netten Flotte zur See und in der Luft und auch einem regelrechten Bollwerk an Bodentruppen gegenüber steht.




Zusätzlich gibt es bei den Einheiten nicht viel Neues, so dass gerade die eigenen Panzer den feindlichen Modellen immer noch leicht unterlegen sind und man allenfalls mit den aktuellsten Revisionen des Panzer III einigermaßen dagegen halten kann.
Wichtig sind daher vor allem die taktischen Bomber, die den feindlichen Panzern gut zusetzen können und müssen. Logischerweise braucht man zu deren Schutz aber auch einige gute Jäger. Ein halbes Dutzend mehr oder weniger erfahrener FW190a reicht hier jedoch erst mal aus, da der Feind nicht sonderlich viele Jäger hat und man die gefährlicheren Bomber auch mit etwas Flak erst mal etwas dezimieren kann.
Bei der Truppenaufstellung sollte man die Panzer eher etwas südlich, in der Wüste einordnen, da dort eine kleine Panzerschlacht stattfinden wird, und Infanterie und Artillerie im Norden aufstellen, damit man dort direkt die feindlichen, weichen Einheiten um Tobruk schon mal etwas dezimieren kann.
Die ersten Runden werden dann aber eher vom Kampf auf See und in der Luft geprägt werden.
Die Flotte muss zunächst ordentlich organisiert und nur leicht nach Osten verschoben werden, damit man dort die ersten feindliche Ziele aufklären kann.
Nutzen Sie Ihre Schnellboote und U-Boote um gegen die feindlichen U-Boote und schwereren Feindschiffe vorzugehen. Zusätzlich sollte man alle italienischen Flieger und eigenen strategischen Bomber hier abkommandieren um die feindliche Flotte schnellstens zu dezimieren und selbst möglichst nur kleinere Schiffe zu verlieren, denn gerade das Schlachtschiff und die „Cruiser“ sollten schnellstmöglich auch gegen die feindlichen Ziele um „Tobruk“ eingesetzt werden (Artillerie und Flak!), damit man dort leichter voran kommt!
In der Luft gilt es zunächst vor allem die feindlichen Panzerkräfte um „Bir Hacheim“ zu schwächen, so dass die eigenen Panzerkräfte hier etwas einfacher vorrücken können. Gleichzeitig sollten Jäger die Bomber schützen bzw. erste feindliche Ziele in Reichweite attackieren, wobei man auch stets auf die Flak achten muss und den Schutz der Bomber nicht zu sehr vernachlässigen darf, also mindestens einen Jäger bei der Bomberflotte zurücklassen sollte.
Lassen Sie dann im Norden erst mal vorwiegend die Artillerie die feindlichen Stellungen, Flak und Artillerie ausnehmen, sonst wird man hier aufgrund der schwierigen Geländebedingungen beim direkten Vormarsch nur schwere Verluste erleiden. So lange gilt es dann vor allem den größten Teil der Armee südlich in Richtung „Bir Hacheim“ zu verlagern, wo man nach Vernichtung aller feindlichen Panzer relativ frei agieren kann.
Während von dort aus dann schon einzelne Kräfte Richtung „Bardia“ vorstoßen, wo der Widerstand schon deutlich geringer ausfällt, gilt es die stark eingegrabenen Verteidiger um „Tobruk“ auch von Süden her vornehmlich durch Artillerie und Infanterie in die Zange zu nehmen.
Nachdem die feindliche Flotte erst mal geschlagen ist, wird man auch von der See her Unterstützungsfeuer auf einzelne Ziele leisten können, so dass nach Vernichtung der Flak auch Luftangriffe die Eroberung von „Tobruk“ deutlich erleichtern.
Gegen „Bardia“ wird man dann meist auch schon wieder die volle Luftflotte einsetzen können, da der Feind vor allem auf Bomber setzt, die man recht gut abschießen kann, auch wenn sie natürlich schwere Schäden am Boden anrichten können (beachten Sie, dass auf Wüstensand die Instandsetzung nur schleppend möglich ist!), und es hier nur noch eine feindliche Flakstellung gibt, die von See aus einfach zu erledigen ist.
Mit der eigenen Übermacht dürfte das Aufrollen der feindlichen Truppen bis nach „Alexandria“ auch

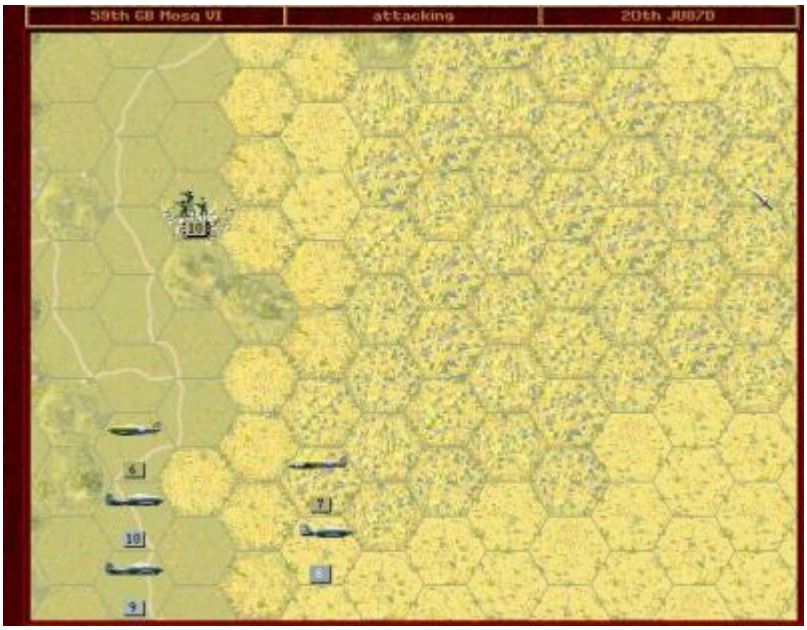
kaum ein großes Problem darstellen, da man nur noch auf einzelne Widerstandsnester trifft und auch die feindlichen Panzer nur noch unkoordiniert attackieren und ganz ohne Luftverteidigung zum schnellen Opfer Ihrer StuKas werden.
Schafft man es doch nicht ganz so schnell zum Erfolg zu kommen, kann es durchaus interessant sein einige Fallschirmjäger im Norden, übers Meer, nach Osten fliegen zu lassen, wo dann eines der östlichen Ziele attackiert wird. Mit etwas Luftunterstützung, nach Abschuss aller feindlichen Flieger, sollte auch die Eroberung von „Cairo“ kein großes Problem sein, so dass man schon einen gutes Stück weniger Strecke am Boden zurückzulegen hat um alle Ziele schnell zu erreichen.

## Middle East



Der Startpunkt ist zwar ähnlich, doch diesmal wird man vor allem zu Beginn eine schwere Schlacht zu schlagen haben, denn der Feind steht insgesamt recht gut, so dass man seine Luftwaffe nicht direkt zum Einsatz bringen kann und auch nach einigen Runden einen massiveren Luftangriff des Feindes abwehren muss.
Man benötigt dafür dann mindestens drei FW190-Jägerstaffeln und ansonsten drei taktische Bomber und mindestens einen Level-Bomber in der Kernarmee. Die italienischen Flieger sind wieder nur ganz nett und allenfalls recht brauchbar um den Feind etwas zu blockieren oder abzulenken.
Da es insgesamt nur recht wenig Fortschritt in der Kriegstechnik gab, kann man die Aufrüstungen aus Nordafrika vervollständigen und alle Panzer hochrüsten bzw. alle Truppen nach Möglichkeit mit Kettenantrieben ausstatten.
Die erste wichtige Schlacht wird auf See ausgefochten, da man das Unterstützungsfeuer der kleinen Flotte für den Angriff auf das gut gesicherte Jerusalem benötigt.
Lassen Sie dazu zunächst alle Bomber die feindliche Flotte angreifen, wobei bekanntlich besonders die Variante Ju88A äußerst effektiv ist. Es gilt die britische Flotte möglichst stark zu schädigen indem man jedem Schiff einige Treffer beibringt, wodurch die Feuerkraft beim Gegenschlag deutlich reduziert wird.
Nach zwei Runden sollte man dann auch die Oberhand gewonnen haben, so dass die Schiffe die feindliche Flak bei Jerusalem unter Feuer nehmen können und die so geschwächte Luftabwehr dann von einigen erfahrenen taktischen Bombern oder den anrückenden Bodentruppen komplett ausgeschaltet werden kann.
Die Bodentruppen sollte man geschickt aufstellen. In der ersten Reihe stehen die Panzer, die direkt auf den Feind vorrücken. Dahinter folgt direkt die Artillerie, damit der Feind keine direkten Angriffe wagt oder dann wenigstens blutet. Das Groß an Flak und Infanterie wird zunächst kaum benötigt, da man auf dem engen Raum auch recht schlecht manövrieren kann.
Lassen Sie daher eine kleine Ausweichtruppe nach Osten hin ausbrechen, wo man eine zweite Front eröffnet und gegen „Karak“ vorrückt. Wichtig ist hier, dass man die feindliche Flak und Artillerie direkt von hinten attackiert indem man dort zwei Fallschirmjägereinheiten landen lässt. Die restliche Truppe rückt durch den Sand etwas gebremst an. Ankommende Panzer werden von taktischen Bombern geschwächt wenn die Feinde sich aus dem Schutz der Flak begeben.
Da man gegen Jerusalem vorwiegend mit Panzern und Artillerie vorgehen kann, wird man vermutlich

einige Infanterie-Einheiten über haben, die dann auf „Karak“ vorstoßen und von den zusätzlichen, meist etwas langsameren Truppen „verfolgt“ werden.
Sobald die Fallschirmjäger die hintere Verteidigung der Briten attackieren, wird man auch frontal angreifen können, so dass die Stadt schnell fällt und man von hier aus nach Norden vorstoßen kann, wo man um „Amman“ nochmals Artillerie und Flak angreifen muss.
Zwischenzeitlich sollte dann aber auch Jerusalem gesichert worden sein, da der Feind ohne die kombinierte Abwehr nicht lange standhalten kann. Teilen Sie die Armee hier dann etwas. Während einige Panzer und etwas Artillerie nach Osten vorrücken, wo eine größere Panzerarmee wartet, muss der Rest nach „Haifa“ vorstoßen, wo eine weitere kleinere Panzertruppe zu knacken ist.
Beide Feindarmeen sind vor allem mit den taktischen Bombern gut zu schädigen, wofür man dann aber natürlich die Lufthoheit braucht. Meist wird man nach drei bis fünf Runden mit den feindlichen Fliegern rechnen können. Attackieren Sie diese möglichst frühzeitig, was dank der großen Reichweite der FW190a auch kein Problem sein sollte.
Da man hoffentlich über sehr erfahrene Piloten verfügt können diese meist in 2er-Rotten jeden Feindflieger komplett abschießen, selbst wenn er Überstärke hat!
Notfalls zieht man die Italiener oder Bomber zu Hilfe um getroffene Feinde zu blockieren, so dass sie nicht flüchten können, oder man kauft noch eine weitere Jägerstaffel, damit man auch noch gegen die feindlichem, recht starken Bomber gut vorgehen kann. Nach wenigen Runden sollte man dann aber die Lufthoheit wieder inne haben, so dass die eigenen Bomber dem Feind ordentlich geben können.
Insbesondere die StuKas sind ab etwas drei Sternen Erfahrung vor allem gegen Panzer im offenen Feld extrem effektiv, wodurch man dann selbst durch die stärkeren Panzerverbände der Briten mehr oder weniger flott durchstoßen kann!




Während man im Westen auf „Bierut“ vorstößt und dort von der Flotte Unterstützungsfeuer bekommt um die schwer eingegrabenen Briten zurückzudrängen, wird der größte Teil der Armee von Westen und Süden her gegen "Damascus" vorstoßen müssen.
Mangels Luftabwehr kann man hier schon recht früh Bomber einsetzen und den Feind entscheidend schwächen, so dass man auch hier im Handstreich das Gebiet sichern kann.
Das ist dann auch wichtig, denn es folgt ein längerer Marsch auf „Baghdad“, was in Kombination mit Tank-, Reparatur- und kleineren Kampfmanövern schnell mal 10 Runden kosten kann.
Erleichtern Sie sich daher den Rest des Kampfes indem Sie dem Feind einen Teil des Hinterlandes entreißen, der zwar weniger wichtig ist, aber eine gute Basis für den Angriff auf „Bagdad“ liefert.
Bringen Sie dazu zwei oder drei Fallschirmjäger- bzw. Infanterie-Einheiten per Flieger ins bekannte Dreieck südlich von „Baghdad“. Sichern Sie dazu am besten „Karbal“ bzw. eine der Flughafenanlagen in der Nähe, alternativ weiter östlich den Bereich um „Basra“, wobei man von dort aus eigentlich keine Luftunterstützung für den Kampf um „Baghdad“ mehr leisten kann, weshalb die Flughäfen bei „An Najaf“ bevorzugt werden sollten.
Zur Sicherheit der Flieger und Unterstützung sendet man dann am besten noch einige Jäger mit.
Die Bodentruppen arbeiten sich unterdessen langsam von „Damascus“ aus Richtung Osten vor und erobern im Vorbeifahren „Anah“, was mit Luftunterstützung wirklich kein Problem werden sollte.
Bis die Bodeneinheiten dann bei „Baghdad“ eintreffen wird man schon aus der Luft wichtige Angriffe führen können. Versuchen Sie dazu mit möglichst erfahrenen StuKas die Luftabwehr um „Baghdad“

zu attackieren, so dass man großflächigere Bombardements ohne störendes Abwehrfeuer initiieren kann, wodurch die anrückenden Bodentruppen dann leichtes Spiel mit der Metropole haben und ein „Major Victory“ trotz der zuletzt größeren Entfernung, die es zu überwinden galt, kein unüberwindliches Problem darstellt.

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

## North Africa

Die erste Schlacht ist noch recht einfach, so dass man sie vor allem nutzen sollte um seine Armee auf den Wüstenkampf umzustellen und aufzurüsten.
Wichtig sind dabei vor allem die Untersätze für die Infanterie, denn nur mit Kettenantrieben wird man in den Wüstengebieten einigermaßen zurechtkommen, so dass man vor allem hier investieren sollte.
Da es bei den Panzern keine große Neuerungen gibt, verbleibt zuletzt nur die Luftwaffe, wo man dann aber ordentlich Prestige investieren kann. Vor allem die Jäger sind es, die man unbedingt und recht gut und teuer gegen das neue Modell „FW190a“ austauschen sollte, da diese eine enorm erhöhte Reichweite und Kampfkraft haben. Zusätzlich kann man auch bei den taktischen Bombern etwas nachrüsten und vor allem die Reichweite beträchtlich erhöhen, wodurch dann aber schon wenige Nachrüstungen mit meist jeweils ca. 300 Prestigepunkten heftig ins „Geld“ gehen!
Glücklicherweise kann man das jedoch auch schnell wieder hereinholen.
Die aufgestellten Truppen stehen quasi schon um das erste Ziel („Mersa Brega“) und insgesamt wird man sich hier in den ersten Runden vor allem um das Vorankommen sorgen müssen, da kaum genug Platz ist. Bewegen Sie dazu bevorzugt Ihre eigenen Truppen voran, denn die italienischen Kräfte sind bekanntlich weitgehend unterlegen und sollten nur zur Unterstützung herangezogen werden.
Rücken Sie dann binnen weniger Runden auf das nahe Flugfeld vor, das als erste Luftbasis dient, wobei man jedoch am besten schon am ersten Flugfeld im Südwesten aktiv wird und einen Fallschirmjägertrupp bzw. eine erfahrene Infanterieeinheit mitsamt einigen unnützen italienischen Divisionen in Flugzeuge verfrachtet und gen Osten sendet, wo man mit etwas Glück weitgehend problemlos einige Städte („Alexandria“) sichern bzw. eventuell sogar das letzte Ziel („Mersah Matruh“) mit wenig Widerstand erobern kann.




Im Westen rückt man unterdessen schnell auf „Benghazi“ vor und teilt hier die Armee unbedingt auf. Die „wüstentauglicheren“ Einheiten rücken durch die kleine Schneise Richtung Nordosten direkt auf „Mechili“ vor, von wo aus man den britischen Truppen zwischen „Berta“ und „Tobruk“ in die Flanke fallen kann.
Die restlichen Truppen bleiben an der Küste und erhalten dort weiter nördlich noch etwas Unterstützung durch die Flotte, denn die britische Marine greift weitgehend einzeln an und ist schnell kleinzukriegen.
Halten Sie dazu die Flotte nördlich von „Berta“ und lassen Sie den Gegner angreifen. Zusätzlich kann man durch einen „Ju88A“-Bomber die feindliche Marine schon gezielt schwächen!
Lassen Sie dann die Schiffe die feindliche Flak um „Berta“ vernichten, so dass man das Gebiet mit vielen Fliegern schwächen und dann recht schnell durch einen Bodenangriff sichern kann. Das ist auch wichtig, denn die eigentliche Schlacht findet um „Tobruk“ statt, wo widrige Geländebedingungen den Angriff deutlich erschweren.
Wichtig ist daher die Sicherung der Flugplätze, damit man mit der Luftwaffe den Weg freibomben kann und vor allem auch die Luftüberlegenheit nie aus den Händen geben muss.
Rücken Sie mit den Panzern zunächst auf das südlichere „Bir Hacheim“ vor, wo eine größere Panzerschlacht stattfindet, die man dank der taktischen Bomber aber schnell gewinnt, so dass die Panzertruppe hier dann direkt Richtung Osten weiter vorrücken kann, während die restlichen Einheiten die Anlagen um „Tobruk“ unter Feuer nehmen. Nachdem man aus der Luft, per Artillerie und per Flotte die Verteidiger weich geklopft hat, kann Infanterie das Gebiet schnell sichern.
Die mobileren Kräfte umzingeln inzwischen „Bardia“ bzw. rücken teils auch schon südlich davon weiter gen Osten vor, wenn man dort das letzte Ziel nicht eventuell schon per Fallschirmjäger sichern konnte.
Dank der Flotte und der Luftüberlegenheit sollte man hier absolut keine Probleme mehr bekommen und den Feind schnell und restlich zurückdrängen können, so dass ein „Major Victory“ kein großes Problem darstellt und man zuvor sogar noch einige Einheiten über Normalstärke verstärken kann, was in der nächsten Mission vor allem bei Panzern und Luftwaffe recht nützlich sein kann.

## Norway



Die Schlacht um Norwegen ist eigentlich gar nicht so schwer und daher wirklich empfehlenswert um seine Truppen vor der Westoffensive nochmal etwas zu stärken (Artillerie und Infanterie aufrüsten!).
Wichtig ist zunächst vor allem die Aufstellung der Truppen, da man insgesamt zwei weit auseinander gelegene Angriffspositionen hat.
Recht praktisch erweist sich eine Aufteilung der Armee in drei Gruppen. Im Norden landet man etwas Infanterie, eine Panzertruppe und etwas Artillerie an. Im Südwesten nur ein oder zwei Infanterieregimente und die Hauptstreitmacht dann vor allem im Südosten.
Während der Landung gilt es dann vor allem die Marine gut zu koordinieren, da man sich so gerade im Süden erst den Weg ebnet.
Im Norden muss man unbedingt die U-Boote zurückziehen, denn diese wird man gegen die starke feindliche Flotte später noch dringend brauchen. Generell sollte man hier alle Schiffe in die Bucht um „Molde“ zurückziehen, wo die Truppen bei der Landung und der Sicherung der drei Städte unterstützt werden. Hier sollte man nach der Sicherung dann am besten noch etwas Flak und ein oder zwei Panzer der besten Art ausheben!
Im Südwesten ist die Sache ebenfalls erst mal recht schnell geregelt. Ziehen Sie die Flotte zum Hafen von „Stavanger“ und lassen Sie die norwegischen Truppen unter Feuer nehmen, damit die anlandende Infanterie leichtes Spiel hat.
Weiter östlich muss man in den ersten Runden etwas auf die Fallschirmjäger aufpassen, die von den feindlichen Jägern unter Beschuss genommen werden. Versuchen Sie diese daher möglichst schnell zu Boden zu bringen, wo die Dörfer entlang der Küste gesichert werden.
Der Hauptkampf findet dann jedoch um Oslo statt. Lassen Sie die Flotte hier möglichst alle Ziele in Reichweite dezimieren und landen Sie Ihre Truppen schnellstmöglich an, so dass man Oslo und das Flugfeld erobern kann, wodurch man dann erst eine Basis für den Luftkampf bekommt. Dieser ist zwar aufgrund der häufig wechselnden Wetterlage nicht gerade einfach aber beim schnellen Vorrücken natürlich besonders wichtig.
Hat man Oslo erst mal gesichert und die Truppen angelandet, gilt es die Flotte schnellstens gen Westen und dann Richtung Norden zu senden, denn vor allem das Schlachtschiff wird man beim Hauptkampf mit der feindlichen Flotte dringend benötigen! Verlassen Sie sich daher nur wenige Runden auf das Unterstützungsfeuer und sorgen Sie stattdessen dafür, dass die Luftwaffe dies alsbald ersetzen kann.
Während die Flotte dann Richtung Norden zieht und entlang der Küste alle Städte „befreit“, die dann von Fallschirmjägern gesichert werden, gilt es die feindliche Luftwaffe, die neben der Flotte das zweite wichtige Element der norwegischen Verteidigung bildet, zu dezimieren.
Dazu braucht man mindestens drei Staffeln Jäger die zudem noch von etwas Flak unterstützt werden, da man gerade im Norden zunächst noch keine Jäger zum Einsatz bringen kann.
Erobern Sie um Oslo nach etwas Bombardement die Dörfer und rücken Sie dann auf „Lillehammer“ vor und lassen Sie dort nach Möglichkeit die Artillerie aus der Luft bombardieren, damit man einfacher anrücken kann und nicht zu viel einstecken muss in dem schwierigen Gelände.
Hilfreich sind dabei mitunter Fallschirmjäger, die hinter der feindlichen Linie abgesetzt werden wodurch man den Feind aus zwei Richtungen her angreifen kann.
Hat man „Lillehammer“ erst mal erobert, kommt der schwierigste Teil, da man für die Schlacht um „Trondheim“ auch meist die feindliche Flotte attackieren muss, da diese sonst in Verteidigungsposition geht und jeden Angriff auf „Trondheim“ abschmettert.

Sorgen Sie folglich dafür das die eigene Flotte zwischenzeitlich möglichst komplett und vollständig im Westen bereit steht und rücken Sie dann geschlossen vor. Die vielen Zerstörer sind dabei mehr oder weniger Kanonenfutter. U-Boote und die weiter reichenden Kreuzer und Schlachtschiffe sind die primäre Angriffswaffe mit der man die feindlichen Fernkämpfer unter Feuer nehmen muss damit man nicht untergeht.
Versuchen Sie dabei möglichst viele gefährliche Ziele zu treffen, damit der Feind insgesamt an Feuerkraft einbüßt und Ihre Flotte möglichst wenige Verluste zu verzeichnen hat, da gerade die weiter reichenden Geschütze beim finalen Angriff dringend zur Unterstützung gebraucht werden.




Ist Trondheim erst mal von der Seeseite unter Feuer, kann man auch von Land her vorrücken. Versuchen Sie dabei möglichst schnell den Flughafen zu sichern, damit man die eigene Luftwaffe hier versorgen kann, da man ansonsten durch die weiten Wege keinen echten Luftkampf wird führen können!
Anschließend rückt man mit einigen Einheiten schonmal Richtung Norden weiter, denn für einen „Major Victory“ muss man auch „Namsos“ noch überzeugend erobern.
Lassen Sie dazu die Flotte möglichst bald Unterstützungsfeuer leisten, was nach der Vernichtung der feindlichen Kampfgruppe mit dem Schlachtschiff meist auch gut möglich ist, da der kümmerliche Rest um den Flugzeugträger keinen echten Widerstand mehr leistet.
Mit etwas Glück hat man die feindliche Luftwaffe inzwischen auch vernichtet, so dass man den Weg für die Panzer gut frei räumen kann. Schafft man es einige Runden vor dem Ablauf der Zeit alle Ziele um „Namsos“ zu sichern gibt es einen „Major Victory“, aber die Kampferfahrung, die man hier insgesamt gewinnt ist doch wichtiger als dieser besondere Sieg, so dass man auch darauf achten sollte möglichst keine Einheiten zu verlieren. Auch im Rücken der Front!

## Sealion 40

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

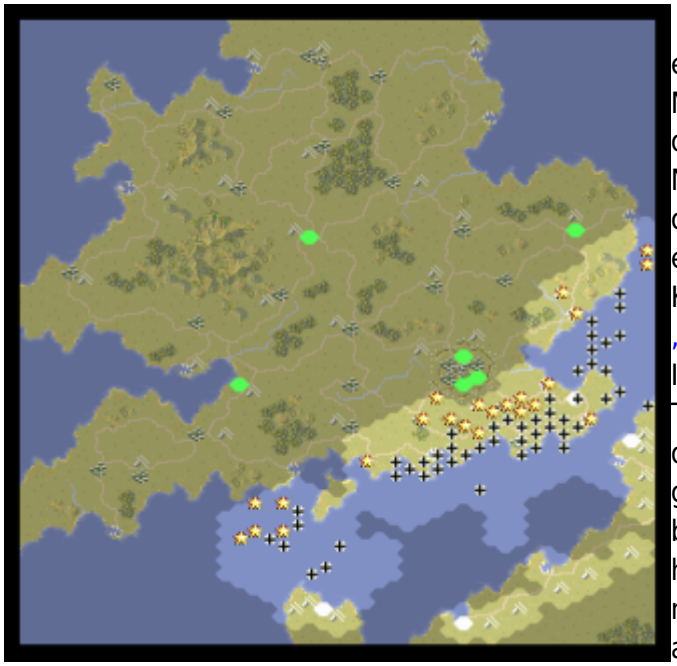
## Sealion (43)

Eine eigentlich nicht übermäßig schwere Mission, bei der man sich aber doch schwer ins Zeug legen sollte, denn ein Sieg lässt den Krieg in Europa unmittelbar enden (sofern man auch die Ostfront bereits befriedet hat) und ermöglicht den ultimativen Angriff auf Washington!
Die Aufstellung der Einheiten und Anlandung der Truppen ist dabei natürlich der Schlüssel zum Erfolg, denn wenn man hier zu viel Zeit verliert wird es mit dem „Major Victory“ natürlich nichts mehr, da

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




Gerade bei der Luftwaffe muss man hier jedoch gut taktieren, denn man bekommt quasi keine zusätzlichen Flieger bereit gestellt und sollte daher selbst mindestens ein Dutzend erfahrenen Jäger besitzen. Ist dies nicht der Fall, gilt es unbedingt einige Einheiten zu kaufen und auch nach Möglichkeit auf Flak zu setzen, die bei der Landung nicht zuletzt eingesetzt werden darf!
Da man ansonsten bei den Bodentruppen mitunter recht ordentliche Verstärkungen unter Kommando hat, wird es zunächst vor allem um die Organisation der Landung gehen, denn diese muss schnellstmöglich und damit auf möglichst breiter Front geschehen!
Postieren Sie daher die Einheiten schon direkt so, dass sie in einer brauchbaren Mischung anlanden können. Zunächst sollten das vor allem Panzer und etwas Infanterie sein. Letzte setzt dabei vornehmlich im östlichen und westlichen Landungsbereich ab, da sie dort nicht so sehr von Artillerie bedroht wird und sich allenfalls vor feindlichen Panzerverbände fürchten muss. Lassen Sie sie daher schnellstens Städte erobern und diese sichern, wobei hierfür natürlich die Pioniere erste Wahl sind.
Nach den Panzern sollte man Artillerie und Flak absetzen. Bringen Sie gleichzeitig Ihre Jäger heran, die über Ihren Truppen bleiben und so feindliche Luftangriffe erschweren. Wichtig ist es dann möglichst schnell möglichst alle Einheiten an Land zu bringen. Rücken Sie daher in den ersten Runden geschickt vor, so dass am Strand Platz frei wird, auch wenn die ersten Einheiten dann nicht unbedingt den Feind angreifen sollten, wenn dieser zu gut steht!



Zur Entlastung sollte man den Landungsbereich etwas gen Westen und vor allem auch Richtung Norden ausdehnen. In beide Richtungen müssen daher einige Infanterie-Einheiten entsendet werden. Nach Norden hin empfiehlt es sich gar noch ein oder zwei Panzereinheiten und etwas Artillerie zu entsenden, so dass man dort eine eigene kleine Kampfgruppe bilden kann, die das lokale Ziel, „Norwich“, attackiert.
In den ersten Runden ist neben der Anlandung der Truppen und Verteidigung gegen Luftangriffe auch der Seekampf wichtig. Dort hat man jedoch ganz gute Ausgangspositionen, da die eigene Flotte recht brauchbar ist und man auch noch die Bomber heranziehen kann, da diese an Land sowieso erst mal keine sonderliche Wirkung entfalten können, allenfalls einige Küstenstädte bombardieren können!
Zusätzlich hat man so eine deutlich höhere Sichtweite und kann vor allem im Westen die feindlichen Schiffe recht gut dezimieren. Senden Sie dazu Bomber und U-Boote vor und lassen Sie die restlichen Schiffe erst mal nur aus sicherer Entfernung zuschlagen bzw. um „Cherbourg“ sammeln. Vernichten Sie zunächst die schnelleren Schiffe, damit diese keine Gegenangriffe einleiten können, und achten Sie darauf, dass keine einzelnen Ziele Ihre Landungsboote unter Feuer nehmen.
An beiden Fronten sollte man dank U-Booten und Schlachtschiffen nach einigen Runden die Übermacht gewonnen haben, so dass man auch etwas vorrücken kann. Im Westen zieht man dazu am besten das Schlachtschiff zur Küste, damit dieses die dortigen Ausbruchsversuche gen Westen (ab "Newhaven") unterstützen kann. Im Norden sieht das Ganze ähnlich aus, da dort auch die feindliche Flotte nur durch ein regelrechtes Nadelöhr fliehen kann. Attackieren Sie daher dort zunächst „Narwich“, wo man die örtliche Angriffstruppe in den Landungsschiffen und am besten auch noch die vier Fallschirmjägereinheiten absetzt, die dann gemeinsam auf „Norwich“ vorstößt. Sobald man die feindliche Flotte hier erledigt hat, sollte man vor allem das Schlachtschiff zur Küste ziehen und Unterstützungsfeuer für den Angriff auf „Norwich“ und später auch gegen „London“ selbst geben lassen. Die kleineren Boote können die fliehenden Feinde auch erledigen.
Im Norden wird man insgesamt auf keinen zu starken Widerstand stoßen, so dass man das dortige Ziel recht schnell erobern kann. Lassen Sie die Einheiten dann nach etwas Erholung gen Westen vorrücken, wo meist zuletzt noch „Birmingham“ zu erobern ist.
An der Hauptfront gilt es unterdessen zunächst mit Pionieren die schwer eingegrabenen Verteidiger von „Dover“, „Hastings“, „Newhaven“ und „Canterbury“ zu vertreiben. Über „Canterbury“ bringt man dann einige Panzer voran um hinter die feindlichen Linien zu kommen und dort die Artillerie auszuschalten.

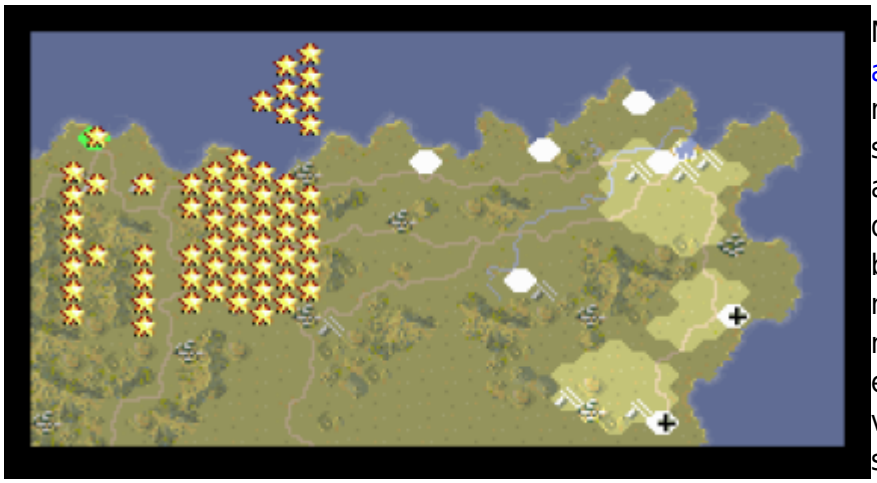



Auch im Westen sollte man an erster Front einige Panzer voran schieben, da man dort schwere feindliche Panzertruppen antreffen wird. Sobald dann die eigene Artillerie und Flak gelandet ist, kann man auf ganzer Ebene gegen die Verteidiger von London vorrücken.
Wichtig ist dazu, dass man die Lufthoheit behält. Lassen Sie daher Flak und die eigenen Flieger zunächst nur über Ihren Truppen kämpfen, so dass man viele Abschüsse verzeichnen kann, was wichtiges Prestige bringt und die eigenen Truppen entlastet, da dem Feind irgendwann schlicht die Flugzeuge ausgehen werden!
Da London recht schwer verteidigt wird, darf man sich hier nicht zu sehr festbeißen. Lassen Sie daher einige Panzer, Artillerie und vor allem Pioniere hier während eine mobile Streitmacht gen Westen ausbricht, wo „Bristol“ zu erobern ist. Das ist nicht sonderlich schwer, da die Verteidiger ohne Luftunterstützung und nach etwas Artilleriebeschuss recht gut zu erledigen sind. Anschließend gilt es diese Truppen dann auch gen Norden (über „Oxford“ oder „Worcester“) zu senden um „Birmingham“ zu attackieren, das auch nur minimal verteidigt wird, so dass vor allem der Weg dorthin die Schwierigkeit darstellt 😉
Um London gilt es dann langsam mit Luftwaffe und Artillerie zunächst die feindlichen Panzer und Artillerie-Einheiten zu erledigen und dann langsam in den Kern vorzustoßen, wo dann Pioniere den Angriff übernehmen. Achten Sie hier darauf, dass es ganze drei wichtige „Stadtteile“ zu erobern gilt!

## Sealion Plus

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

## Torch



Eine schier unmögliche Mission. Nicht nur weil man einer großen amerikanisch-britischen Bodenarmee mit Seeunterstützung gegenüber steht, sondern auch und vor allem aufgrund der feindlichen Luftflotte, die aus rund zwei Dutzend Einheiten besteht und der eigenen Luftwaffe meist hochgradig überlegen ist. Da man vermutlich nur wenige, dafür erfahrene Jäger hat (selbst wenn sie vom Typ FW190a sind), wird man selbst mit einem halben Dutzend 8.8er Flaks den Angriffen kaum Stand halten können, da man regelrecht eingekesselt wird.
Der zweite Grund für die eigentliche Unmöglichkeit dieser Schlacht liegt schon im Erreichen, denn wenn man wirklich in „North Africa“, was nun wirklich keine besonders schwere Mission ist, versagt und nicht explizit verlieren wollte, ist die eigene Kernarmee meist so schlecht ausgestattet, dass man eh kaum eine realistische Chance hat.

Die einzige, aus meiner Sicht, realistische Siegchance hat man hier daher nur wenn man in „North Africa“ bewusst verloren hat, dort aber gleichzeitig seine Kernarmee schon auf diesen Kampf hin eingestellt hat; insgesamt also doch eine reichlich seltsame Vorstellung! 😉
Folglich gilt es vorbereitend daher schon in „North Africa“ zunächst diese Mission relativ normal anzugehen um Prestige zu gewinnen, gleichzeitig dann aber auch jeglichen Sieg zu vermeiden und stattdessen in den letzten Runden seine Armee auszubauen und vorzubereiten.
Lassen Sie dazu erfahrene Jägereinheiten auf Überstärke hochrüsten, neue Jäger an hilflosen Feinden etwas Erfahrung gewinnen und gleichzeitig vor allem die Luftabwehr gezielt aufrüsten (8.8er Flak, gern auch ohne fahrbaren Untersatz, damit man mindestens ein halbes Dutzend davon schon in der Kernarmee hat).



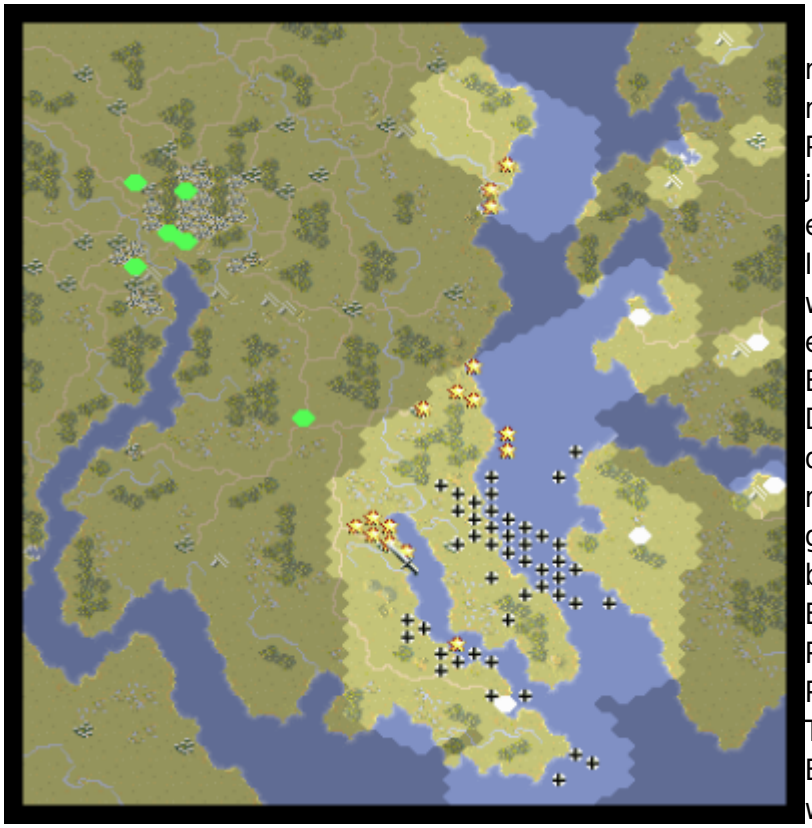

Nun zur eigentlichen Schlacht:
Pikanter weise ist man gerade hier zum ersten mal in der Verteidigung, was aufgrund der zahlenmäßigen Unterlegenheit und mangels einer eigenen Flotte auch direkt alles andere als leicht wird, allerdings auch Chancen bietet.
Wichtig ist zunächst, dass man einige kleinere Aufrüstungen bei den Sturmgeschützen und Panzern vornimmt, damit man mit den neuen, amerikanischen Modellen weiterhin gut mithalten kann. Die relativ spritfressenden Tiger-Modelle sind dabei eine exzellente Wahl, da man hier eh keine großen Manöver fahren kann.
Bei Infanterie, Artillerie und der Luftwaffe gibt es wenig Neues, so dass man sich vorwiegend auf die Luftverteidigung durch Ankauf weiterer Flaks und das Nachrüsten einzelner Einheiten einstellen sollte. Sie benötigen neben mindestens vier erfahrenen Fliegereinheiten auch ein gutes halbes Dutzend 8.8er Flaks. Rüsten Sie zudem am besten noch einige Jäger nach, denn die Luftwaffe muss hier fast

die Hauptlast tragen.
Mit jeweils einem halben Dutzend Jäger und Flaks wird man dann mit etwas Glück auch jede Runde drei feindliche Einheiten vom Himmel holen können, was auch ordentlich Prestige gibt, womit man dann den intensiven Kampf finanzieren kann, da man am besten alles direkt ausgibt, wodurch man dann auch kaum Prestige verlieren wird wenn der Feind die wichtigen Zielstädte bombardiert!
Die Truppen gilt es möglichst kompakt im Südosten aufzustellen, denn zunächst geht es wirklich nur darum möglichst wenige Verluste zu erleiden und die erste feindliche Angriffswelle aus der Luft zu überleben.
Positionieren Sie dazu die Truppen jeweils auf der Linie „Tebessa-Osten“ (um Sfax) und „Tebessa-Süden“, denn dort wird man jeweils durch die geographischen Gegebenheiten im Abwehrkampf unterstützt und Tunis zu halten ist erst mal auf jeden Fall illusorisch!
Der Feind hat einfach zu viele Bodeneinheiten, so dass man auch mit den überlegenen Tiger-Panzern nicht viel Erfolg haben wird, wenn man gleichzeitig durch Artillerie- und Schiffsbeschuss auseinander genommen wird!
Zudem sollte man die eigenen Bomber noch nicht direkt „absetzen“, denn sonst werden Sie von der feindlichen Luftwaffe direkt als Ziel attackiert und mehr oder weniger unnütz vergeudet!
Hat man die Truppen erst mal gegen Westen und Norden aufgestellt und die Flak gut in Position gebracht, wird man nach etwa zwei Runden dann auch den Feind über sich haben.
Koordinieren Sie Flak und Jäger so, dass unerfahrene Einheiten geschwächte Feinde abschießen können und generell möglichst viele Ziele abgeschossen werden.
Da die FW190a extrem kampfstark und ausdauernd sind, kann man auch vereinzelt flüchtenden Zielen nachsetzen und diese richten.
Am Boden wird man den ersten Feindkontakt um „Tebessa“ haben. Versuchen Sie hier nicht die Stadt zu halten, sondern lassen Sie den Feind lieber erst mal vorrücken. Durch die etwas engen Verhältnisse wird er seine Einheiten etwas ungünstig vorrücken lassen und man kann dann einige erste Abschüsse feiern.
Tunis gilt es ebenfalls unverteidigt zu lassen und nur bei einer guten Gelegenheit durch kleine Angriffe zu bedrohen. Entscheidend ist jedoch, dass man keine eigenen Einheiten verliert und dem Feind gezielte Nadelstiche versetzt bis man die Luftschlacht einigermaßen unter Kontrolle hat.
Das wird etwa 5 – 7 Runden dauern und erst dann sollte man die eigenen Bomber herbei holen. Vor allem erfahrene StuKas schwächen die feindlichen Einheiten und die gefährliche Artillerie mitunter entscheidend, müssen jedoch stets von Jägern gegen Luftangriffe verteidigt werden. Zusätzlich kann man gegen Norden anrückende Schiffe mit Ju88a-Bombern attackieren und im Süden teils mit einzelnen schnellen Einheiten durch die feindlichen Linien brechen und dort Ziele zurück erobern, denn der Feind wird einem wirklich alles entgegen werfen und dann im Hinterland quasi nichts mehr haben!




Bei den Schiffen ist es vor allem wichtig, die Ziele möglichst stark zu beschädigen, damit sie kaum noch vernichtende Schläge anbringen können und sich auch zurückziehen. Vernichtung ist daher kein Muss, auch wenn es einem mitunter danach dürstet, denn die Schiffe zielen fast nur auf die empfindlichen Ziele wie Infanterie, Artillerie und vor allem die wichtige Flak!
An der Front nach Tunis gilt es dann mit verfügbarer Luftunterstützung langsam auch wieder vor zu rücken, denn Tunis muss bis zum Ende hin erobert werden. Achten Sie insgesamt darauf, wie viele Zielstädte Sie schon halten, denn besonders viele muss man bekanntlich gar nicht verteidigen, so dass ein „Major Victory“ nach anfangs wirklich bitteren Runden dann gar nicht einmal so unmöglich ist. Notfalls schaltet man einfach auf den leichten Schwierigkeitsgrad, denn vor allem die Zusammensetzung der Kernarmee ist hier für den Erfolg entscheidend und gerade erstere kann natürlich nicht innerhalb einer Schlacht grundlegend ändern.

## Washington



Die „ultimative Endmission“ 😉 beginnt mit einer kleinen Überraschung, denn man hat statthafte 30.000 Prestigeeinheiten zur Verfügung, die jedoch auch irgendwie bei mir nach der ersten Runde verfallen sind!!
Ich kann daher nur empfehlen, selbst wenn dies ein Bug sein sollte, in der ersten Runde bzw. vor dem Absetzen der Einheiten wirklich massiv aufzurüsten!
Da man hier auf die volle Einheitenvielfalt des Jahres 1945 zurückgreifen kann und natürlich auch einem mächtigen Gegner gegenüber steht, gilt es wirklich nur die besten Einheiten zu wählen!
Bei der Infanterie sind das vor allem Pioniere. Bei den Panzern die Modelle Panther und auch der ein oder andere Tiger II, der jedoch durch seine Behäbigkeit nicht so effektiv eingesetzt werden kann. Sehr schlagkräftig und schnell sind hingegen die Panzerjäger, vor allem Jagdpanther und Jagdtiger. Während es ansonsten bei Spähwagen, Artillerie und Bombern eigentlich nichts Neues gibt, sind vor allem die Jäger entscheidend verbessert worden.

Setzen Sie hier massiv auf He162 und eventuell, so zur Abwechslung 😉, noch auf die Modelle Me262A1 und Do335.
Zusätzlich sollte man dann vom enormen Startprestige dann auch noch nach der Absetzung der Truppen massiv Jäger, Typ He162, einkaufen, denn es folgt ein wirklich fieser Luftkampf, den man selbst mit einem halben Dutzend sehr erfahrenen Jäger kaum bestehen kann, da hier wirklich Masse zählt!
Bei der Aufstellung der Truppen sollte man direkt einplanen nur mit einer kleinen Streitmacht direkt bei „Lexington Park“ zu landen und stattdessen mit dem größten Teil auf der anderen Seite des dortigen Flusses zu landen bzw. vorwiegend die langsameren Einheiten per Schiff noch etwas nach Norden zu senden und dort dann etwa auf Höhe von „Benedict“ die Truppen abzusetzen, damit sie schneller zum eigentlichen Kampfgebiet kommen.
Um „Lexington Park“ sind einige Panzer, etwas Infanterie, Artillerie und vor allem Flak ganz nützlich, denn hier wird man meist den ersten Luftkontakt haben, so dass man auch ein halbes Dutzend Jäger über diesen Bereich ausschwärmen lassen sollte.
Westlich der ersten Zielstadt kann man zwar recht unbehindert ausladen, landet jedoch im Sumpf, so dass man dort nur schnellere Einheiten ansetzen sollte, die dann direkt gen Norden vorstoßen um „Benedict“ zu bedrohen, denn mit einigen wenigen Einheiten und etwas Beschuss von der See aus wird man „Lexington Park“ selbst recht schnell sichern können.
Während man dann auf der anderen Seite mit dem Ausladen beginnt, gilt es einige Seeeinheiten den Fluss hoch zu senden. Dort muss man lediglich ein feindliches U-Boot versenken und kann dann quasi bis nach „Benedict“ vorstoßen und die dortigen Verteidiger massiv mit Unterstützungsfeuer der Flotte belegen.




Die übrigen Schiffe der Flotte ziehen dann am besten direkt Richtung Norden und sichern dort die Landungsboote gegen die feindlichen Angriffe. Man kann zwar auch einige gen Westen schicken, wo man bis nach Washington vorstoßen kann, die Fahrt dauert jedoch aufgrund einiger Engstellen recht lange und man wird durch zahlreiche Geschütze am Ufer bedroht (auch „schwimmende Panzer!“ 😉)!
Während man dann einige Runden lang die Anlandung nördlich von „Lexington Park“ organisieren und vor allem die angelandeten Truppen schnellstmöglich nach Norden hin verlegen muss, gilt es den Luftkampf zu führen. Besonders gefährlich sind hierbei die Meteor III der ehemaligen britischen Luftwaffe. Geben Sie am besten jedem erfahrenen Flieger mindestens zwei neue Staffeln zur Seite, so dass man mit der starken Einheit den Feind schwächen und dann mit den beiden Neuen ihn komplett erledigen kann.
Ansonsten wird der Kampf doch recht ausgeglichen sein, außer das man hier vor allem über den Landungsgebieten mit teils wirklich massiven Angriffen rechnen muss. Da man zunächst auch noch keinen Flugplatz in Kampfnähe hat gilt es unbedingt auch auf den Treibstoff zu achten. Hat man jedoch genug neue Flugzeuge zu Beginn gekauft, kann man auch mal einige opfern nur um auch feindliche Flieger abzuschießen, denn viele neue Einheiten werden hier auf beiden Seiten nicht ausgehoben werden können!
Die eigenen Bomber sollten im Norden die Anlandung der eigenen Truppen unterstützen indem sie feindliche See-Ziele bekämpfen oder einfach über den eigenen Einheiten bleiben und damit die feindlichen Bomber regelrecht blockieren. Achten Sie jedoch auch hier auf genug Begleitschutz durch

Jäger, die ansonst auch ohne viele Erfahrung dem feindlichen „Bombercommand“ schwere Verluste zuführen können. Rund um „Benedict“ und „Prince Frederick“ wird dabei dann meist der heftigste Luftkampf toben.
Unterstützen Sie hier die eigenen Luftkräfte indem Sie einige Flak in diese Gegend bringen. „Prince Frederick“ sollte man dabei recht schnell erobern können und müssen, denn ab hier wird man erst auf wirklichen feindlichen Widerstand stoßen. Lassen Sie einige Einheiten den Fluss nach Westen überqueren, so dass sie auf „Benedict“ vorstoßen können und man dieses dann wirklich komplett in die Zange nehmen kann, da Ihre Truppen dann nördlich und südlich angreifen und zusätzlich noch Unterstützungsfeuer durch die Flotte bekommen!
Nördlich von „Prince Frederick“ wird das Gelände etwas schwierig und man trifft auf einige gefährliche feindliche Panzer. Senden Sie daher Ihre kampfkräftigsten Einheiten vor und lassen Sie sich nicht in die Sümpfe abdrängen. Versuchen Sie mit geballter Kraft schnellstens „Owings“ zu sichern, damit man hier den nahen Fluss nach Westen überqueren kann.
Während man dies für die Hauptstreitmacht vollzieht, gilt es dann noch einen Flugplatz für die eigenen Flieger zu sichern, sonst kann man diese aufgrund von Treibstoffmangel bald gar nicht mehr zum Einsatz kommen lassen, auch wenn man inzwischen die feindliche Airforce nahezu vernichtet haben sollte. Wichtig sind aber vor allem die Bomber, damit man besser mit den feindlichen Panzern zurechtkommt und die mitunter stark eingegrabenen Einheiten etwas ausbomben kann.
Senden Sie dazu von „Benedict“ aus eine kleinere Streitmacht Richtung Südwesten, wo man einen nur eher schwach verteidigten Flugplatz bei „Port Tobacco“ erobern muss.
Von dort aus kann dann die eigene Luftwaffe operieren, so dass man sehr schnell endlich auch das zentrale „Brandywine“ erobern kann. Sammeln Sie hier alle Truppen für den weiteren Vormarsch auf die nördlich davon gelegenen Luftplätze und Vororte von „Washington“.
Ab hier wird es dann wieder recht tückisch, denn im Ballungszentrum von „Washington“ wird der Vormarsch mal wieder nur sehr langsam möglich sein, denn man hat es wieder mit den starken feindlichen Panzern und auch stark eingegrabenen Einheiten zu tun. Wichtig ist daher vor allem die Artillerie. Mit einem halben Dutzend Einheiten kann man hier heranrücken und dann einzelne Ziele attackieren, denn echte Gegenangriffe wird es kaum geben – die Verteidiger halten einfach ihre Position!




Lassen Sie daher durch Überflüge die genaue Position von feindlicher Luftverteidigung und Artillerie klären und nehmen Sie diese Ziele bevorzugt aus.
Während sich einzelne, starke Einheiten für den Sturm vorbereiten, sollte die restliche Armee „Washington“ umzingeln und von der gesamten Ostseite her bedrohen.
Erkunden Sie genau welche Ziele man gefahrlos bombardieren kann („South Arlington“) und stoßen Sie dann nach und nach mit schweren Panzern, Pionieren, massivem Luftbombardement und Artilleriedauerbeschuss durch die einzelnen Stadtteile zu den jeweiligen Zielen vor. Die letzten Runden sind etwas zäh und durch das mitunter knappe Prestige und die teils starken Verluste nicht ganz einfach, so dass man sich wirklich darauf konzentrieren muss mit der eigenen Übermacht den Feind wirklich brutal zu zerschlagen. Nicht benötigte Einheiten können dabei zur Erleichterung noch einzelne Städte östlich von Washington attackieren um gegebenenfalls etwas Prestige zu gewinnen.
Wer aber mal bis zu dieser Schlacht gebracht hat, sollte sie dann aber auch recht gut zu Ende bringen

können, wobei aus geschichtlicher Perspektive der Ausgang keine wirkliche Rolle spielt, da das „Deutsche Reich“ auf jeden Fall mehr gewonnen als verloren hat...

---

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2009) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2009) |

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/panzergeneraluber?rev=1731249751**

Last update: **2024/11/10 14:42**