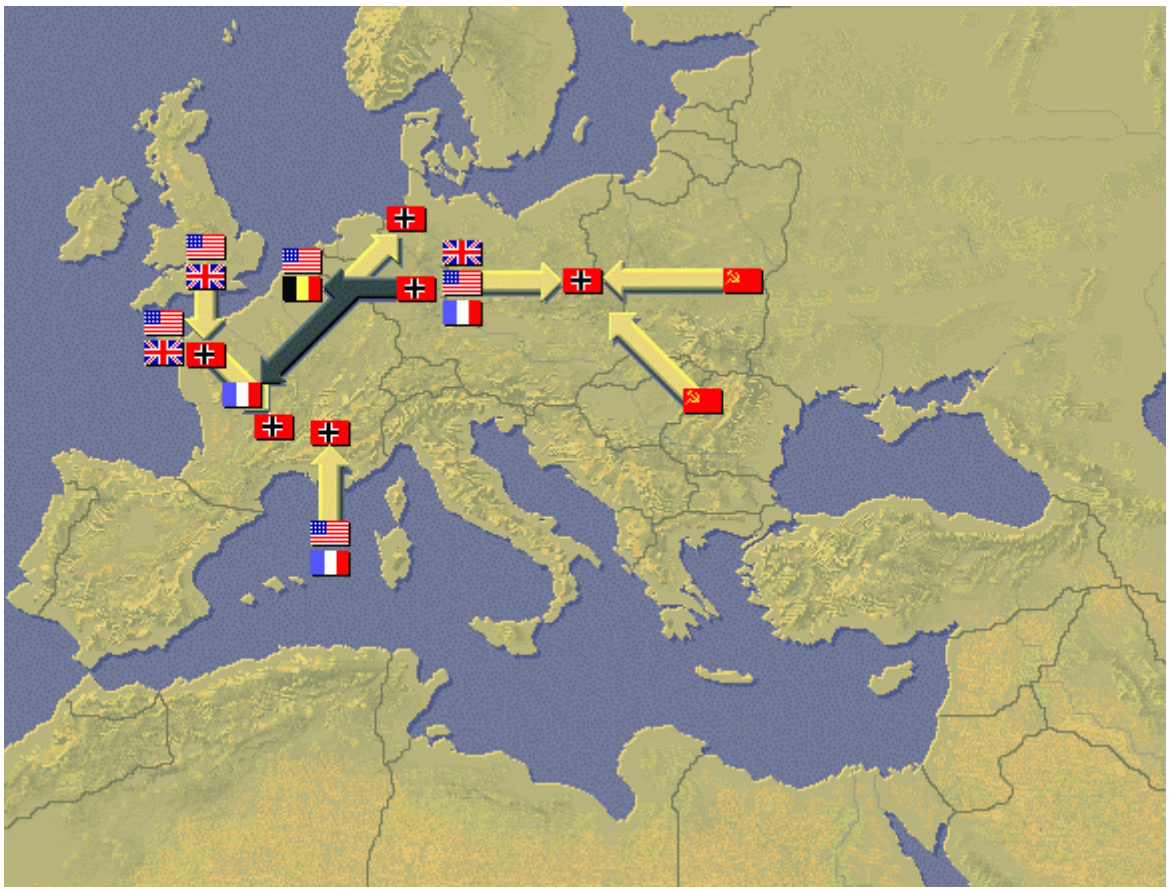
Panzer General - Westfront



Anvil

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



Die Truppenaufstellung ist dabei erst mal gar nicht so wichtig. Allenfalls bei der Luftwaffe sollte man sich auf den östlichen Bereich konzentrieren um dann dort mit allen Mitteln die feindliche „Luftflotte“ südlich von Monaco attackieren und ausschalten zu können.
Die Flak wird folglich vor allem bei den Truppen im westlichen Bereich abgesetzt. Hier kann man auch einige sehr erfahrene Einheiten direkt bei „Marseilles“ absetzen, wodurch man diese Stadt dann eventuell überhaupt nicht verlieren wird.
Den Hauptteil der Bodentruppen gilt es jedoch in Keilformation am „Durance river“ abzusetzen, da man sowohl westlich als auch östlich davon keine wirklich optimalen Positionen findet.
Schnellere und starke Einheiten (wie Jagdtiger) kann man allenfalls noch im östlichen Gebirge absetzen um den dortigen Pass für feindliche Vorstöße zu blockieren und den nahen Flughafen bei „Draguigan“ zu bedrohen oder besser zu erobern.
Mit Beginn der Kampfhandlungen gilt es dann die feindliche Luftflotte südlich von Monaco zu attackieren und mit Jägern möglichst stark dezimieren bzw. zu blockieren. Direkt dahinter können die eigenen Bomber die anlandenden feindlichen Truppen schon mal etwas bombardieren, müssen aber im Schutz der Jäger bleiben, damit sie nicht von der anderen feindlichen Luftflotte hilflos erwischt werden.
Am Boden gilt es schnellstens den „Durance river“ zu überwinden und gleichzeitig hier den Flak-Schutz zu sichern, was aufgrund der schwierigen Bodenverhältnisse auch nicht zu schwer werden sollte, da auch die schnellsten Panzer den Fluss nur durch Einzelzüge überwinden können. Wichtig ist daher vor allem die geschickte Anfangsaufstellung der Flak.
Rücken Sie direkt mit dem Hauptteil der Kräfte Richtung Süden, auf „Marseille“ vor um die dortigen Truppen zu verstärken und die Stadt zu halten. Einige schnellere Einheiten rücken dabei jedoch auch Richtung Osten, durch den Wald, auf das Flugfeld bei „Draguigan“ vor, wo die abgesetzten Einheiten zunächst vor allem die Position halten müssen, was aufgrund der schwierigen Geländebedingungen auch nicht so schwer sein dürfte. Entscheidend ist die Blockade des Passes und die Sicherung oder zumindest Belagerung des Flugfeldes, damit der Feind hier nicht zu stark werden wird.
Die Kernarmee wird in den kommenden Runden dann recht schnell die Situation bei „Marseielle“ klären können, so dass man von dort aus dann an der Küste etwas schneller gen Osten wird vorstoßen können. Die feindlichen Schiffe werden dabei von der eigenen Luftwaffe im Zaum gehalten, da die feindlichen Flieger recht schnell dezimiert sind oder sich in Richtung Südosten zurückziehen, wo die Alliierten noch eine weit entfernte Luftwaffenbasis haben.
Mit der anrückenden Verstärkung von Westen her wird man dann auch im Osten die Situation bald unter Kontrolle bekommen können, da man hier auch eigentlich nur wegen der schwierigen Geländebedingungen (Flüsse, Gebirge!) etwas langsam vorankommen wird.
Unterdessen gilt es dann einzelne Luftangriffe abzuwehren, was nicht sonderlich schwer ist, da der Feind durch die Belagerung seiner Flugplätze auf dem Festland später nur noch durch den „Überseestützpunkt“ im Südosten seine Angriffe aufrecht erhalten kann. Das gibt einem dann genug Vorwarn- und Reparatur-Zeit.
Hat man das komplette Festland bereits deutlich vor Ablauf der Zeit erobert, kann man zuletzt noch die feindliche Luftwaffe etwas attackieren und das feindliche Zipfelchen belagern, damit man noch etwas Erfahrung mitnehmen kann. Achten Sie dabei jedoch auf die Treibstoffreserven der Flieger!

Ardennes



Die Winterschlacht in den Ardennen ist mal wieder wenig herausfordernd, lediglich das schlechte Winterwetter macht einem Blitzsieg einen Strich durch die Rechnung, denn gerade die kampfstarken, aber schweren deutschen Panzerfahrzeuge fressen hier Sprit noch und nöcher!
Folglich wird man nur eher behäbig vorwärts kommen und zusätzlich noch durch Schnee auch auf seine Luftunterstützung verzichten müssen, die runden lang nur dafür genutzt werden kann die Bereiche vor den Bodentruppen aufzuklären oder die feindlichen Flieger zu blockieren bis man bei besserem Wetter dann hoffentlich endlich angreifen kann.
Letztere kommen vornehmlich im nördlichen Bereich daher, so dass man dort am besten alle Jäger abwirft und die Bomber erst mal gen Süden sendet.
Die Bodentruppen verteilt man ansonsten gleichmäßig und vornehmlich nach Westen hin, da dort die wichtigen Ziele liegen. Lediglich einige Fallschirmjäger und schnellere Panzerjäger sollte man nach Süden hin aufstellen.
Während man nach Westen dann in den ersten Runden vor allem mit der Überquerung der „Our“ zu kämpfen hat, die ein direktes, vernichtendes Losschlagen etwas erschwert, gilt das im Süden zwar auch, doch dort wird man dafür auch nicht soviel Widerstand antreffen.
Rücken Sie daher im Westen vorsichtig vor und versuchen Sie alle angetroffenen Truppen direkt zu vernichten, damit keine Einheit versucht zu entkommen. Da man vornehmlich gegen Infanterie kämpft sollten die eigenen Panzer keine großen Probleme haben und primär darauf achten, nicht plötzlich ohne Sprit am Feind zu stehen oder in irgendeinem Sumpf dann die Nachschubmöglichkeiten zu verbauen.
Ansonsten rückt man geschlossen gen Westen vor und treibt den Feind zurück, der einem wenig entgegen zu setzen hat. Nutzen Sie eroberte Städte um Ihre Einheiten effektiver mit Treibstoff versorgen zu können.
Im Süden überquert man „Our“ und „Saar“ und rückt auf „Luxembourg“ vor, das nur leicht verteidigt wird. Einige Fallschirmjäger sind hier recht effektiv um einzelne Ziele schnell zu sichern, da die Bodentruppen auch nur etwas behäbig vorankommen, wobei die zusätzlichen Einheiten hier insgesamt doch recht gut mit Fahrzeugen ausgestattet sind!
Versuchen Sie die Städte um „Luxembourg“ schnell zu sichern um dann die Linie nach Westen hin der restlichen Front anpassen zu können.
Um „Bastogne“ wird man den ersten schweren Kampf führen müssen, da dort eine extrem erfahrene, große und eingegrabene Fallschirmjägereinheit zu vertreiben ist. Aus diversen Kriegsfilmen sollte man wissen, welche Einheit dies ist, obwohl sie im Spiel hier irgendwie etwas anders benannt ist 😉 Ziehen Sie dazu einige Panzer und vor allem Artillerie zusammen. Zusätzlich kann man in den kurzen „Gutwetterabschnitten“ auch noch etwas aus der Luft bombardieren. Erst wenn man die Verteidiger einige Runden lang ausgebombt hat wird man die Stadt sicher erobern können.
Da wenig Verstärkung in der Gegend ist sollte man so lange nicht benötigte Truppen weiter gen Westen vor rücken lassen.
Etwa nach erreichen der „Ourthe“ wird man dann langsam mit stärkerem Widerstand zu rechnen

haben. Während man in der Luft die Situation gut kontrollieren kann, da insgesamt nur recht wenige alliierte Flieger unterwegs sind und diese auch nur bei guter Witterung vereinzelt Verstärkung erhalten, wird man am Boden zunehmend durch Treibstoffmangel ausgebremst.
Versuchen Sie die Einheiten trotzdem zusammen zu halten, auch wenn es mitunter verlockend ist gegen die einzelnen Ziele vorzugehen, denn öfter mal wird doch eine alliierte Panzertruppe auftauchen oder ein vereinzelter, aber schwerer Bomberangriff für eine Ihrer Einheiten zum Verhängnis.
Während man im Norden „Liege“ recht einfach erobern kann, wird man im Süden um „Rochefort“ etwas mehr Zeit benötigen um die Feind nieder zu ringen, wobei man auch hier keine zu großen Probleme bekommen sollte, da man es nur mit Infanterie und Artillerie zu tun bekommt.
Bis zu den Weihnachtsfeiertagen sollte man dann langsam auch schon vor „Namur“ stehen, wo der Widerstand zwar nochmal etwas massiver wird, doch durch eine Wetterbesserung wird das mitunter kompensiert. Leider nutzen auch die Alliierten dies um neue Verstärkungen herbeizubringen, die in wenigen Runden dann auf Ihre Linien trifft.
Nutzen Sie daher die Wetterbesserung zunächst dazu Ihre Truppen instand zu setzen und möglichst viel Aktivität in der Luft anzusetzen, da man die Flieger in den kommenden Tagen und bei schlechtem Wetter dann auch wieder reparieren und nachtanken kann.
Nach Weihnachten wird das Wetter dann zwar noch einmal etwas schlechter, doch nach der Eroberung von „Namur“ sollte die Lage auf jeden Fall klar sein. Ziehen Sie alle Truppen weiter Richtung Kartenmitte zusammen, so dass „Brussels“ quasi von allen Seiten her attackiert wird und recht schnell fällt. Mit einigen Fallschirmjägern kann man hier zudem direkt landen und so das Ausheben neuer Einheiten blockieren.
Achten Sie jedoch darauf, dass keine einzelne feindliche Einheit durch Ihre Linien bricht und sie dann plötzlich im Hinterland eine neu ausgehobene Truppe stehen haben!
Insgesamt ist der Kampf mit einer guten Kernarmee wieder recht gut zu meistern, so dass man mit einem „Major Victory“ die Alliierten zu einem Frieden zwingen kann und es dann in den Finalkampf gegen die Sowjets in Ungarn geht.
Erreicht man nur einen „Minor Victory“ oder sollte man gar verlieren, was man aber hier mal wieder ganz gezielt anstreben muss um es bei dem doch nicht gerade hohen Schwierigkeitsgrad auch tatsächlich „zu schaffen“, geht es zum finalen Kampf nach „Berlin“, der nicht so einfach ausfällt!

Berlin (West)

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

Stellen Sie Ihre Truppen dazu entlang des gesamten Rheins auf und achten Sie darauf die empfindlichere Artillerie durch etwas Flak zu schützen.
Richtung Süden wird nicht mehr viel passieren, so dass man seine Truppen nur bis Mainz/Frankfurt hin aufteilen muss. Weiter südlich können die vorhandenen Zusatztruppen die Lage sichern bis man auf der gesamten Linie wieder auf dem Vormarsch ist.
Zu Beginn gilt es wieder mit der Luftwaffe aktiv zu werden. Bringen Sie dazu die zusätzlichen Jagdflieger aus dem gesamten Reichsgebiet heran und attackieren Sie die erste feindliche Luftflotte direkt westlich von Essen.
Wichtig ist hier, dass man nur auf die fortschrittlichsten Düsenmodelle setzt, sonst hat man einen Nachteil den selbst erfahrene Einheiten kaum ganz kompensieren können. Rüsten Sie dazu auf ME262

und vor allem HE162 auf und greifen Sie dann mit diesen Fliegern bevorzugt an.
Dank der Unterstützungsflieger nahe „Amsterdam“ wird man die erste feindliche Flotte recht gut einkreisen können, so dass man lediglich weiter südlich etwas mehr Flakschutz brauchen wird.
Lassen Sie die Bodentruppen dann hinter dem „Rhine“ Stellung beziehen, so dass die Alliierten diesen überqueren müssen und dabei dann natürlich ein leichtes Ziel darstellen.
Nachdem man dort die ersten Einheiten vernichtet hat, sollte man selbst unterstützt durch die Luftwaffe, den Rhein an den wenigen Brücken überqueren und primär gegen Eindhoven und Mainz vorstoßen, wobei man letzteres Ziel sehr schnell erobert haben wird.
Haben die eigenen Bodenkräfte erst mal großflächig Vater Rhein überquert wird man auch recht schnell „Coblenz“ und Aachen besetzen können, was den kurzen Endkampf auch schon direkt zu seinem Ende bringt!!
Alternativ kann man natürlich auch hinter der Rhein-Linie bleiben und einfach alle Angriffe abwehren, schließlich hat man schon von Beginn an genügend Ziele unter Kontrolle um für einen Sieg zu sorgen.
Dank der guten Position muss man sich allenfalls im Süden etwas stärker um die Verteidigung kümmern, wird aber ansonsten wirklich spielend mit den Angriffen fertig. Selbst wenn die eigene Luftwaffe schon stark mitgenommen ist, wird man hier durch die neuen Strahljäger zumindest nicht zu stark ins Hintertreffen geraten, so dass man die Zeit gut absitzen kann und in den „mittleren Runden“ meist auch noch durch etwas Regenwetter begünstigt wird. Eigentlich schon wirklich fast zu einfach...

Berlin

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

Cobra

Eine eigentlich recht einfache Mission, die jedoch besonders durch eine starke feindliche Luftwaffe auch zu schweren Verlusten führen kann, so dass man auf keinen Fall den Luftkampf unterschätzen darf!
Zusätzlich kann man durch den großen zeitlichen und räumlichen Spielraum eher auf eine offensive oder defensive Strategie setzen und somit den Verlauf der Mission stark an die eigene Kernarmee anpassen.
Bei der defensiven Vorgehensweise zieht man seine Truppen möglichst weit Richtung Süden zurück um die Truppen zuerst auf den Kampf einzustellen bzw. einige „Nachrüstungen“ bei der Luftwaffe und der Flak vorzunehmen, damit man dem folgenden Kampf besser gerüstet gegenüber steht.
Bei der offensiven Variante versucht man mit einem schnellen Angriff der Luftwaffe die feindlichen Flieger direkt in die Defensive zu drängen, wodurch man selbst einen Offensivvorteil bei den Kämpfen erhält und gleichzeitig die feindlichen Flughäfen blockieren und somit Neuausrüstungen teils verhindern kann.
Wichtig ist dabei aber auch die Bodentruppen. Hat man eine starke Panzerarmee und genügend Flak um diese weitgehend gegen gefährliche Bomberangriffe zu schützen, wird man am Boden selbst ohne Luftunterstützung keine Probleme bekommen und den Alliierten schwere Verluste zufügen können, so dass deren erobertes Terrain alsbald wieder zusammen schmilzt!

Stellen Sie dazu Ihre gesamte Armee entlang einer Linie zwischen „Argentan“ und „Avranches“ auf und setzen Sie die Artillerie möglichst in Schussweite zu den feindlichen Truppen ab, so dass diese einmal feuern und sich dann in den Schutz der restlichen Truppe zurückziehen kann.
Generell sollte man auch hier zunächst einige Felder zurückweichen und den Feind anstürmen lassen wodurch dieser dann seine Kräfte etwas aufteilt. Glücklicherweise haben die Alliierten auch keine Flak, so dass die eigenen Flieger wirklich frei auch über dem feindlichen Territorium agieren können!
Die Hauptstreitmacht wird dabei dann im Osten abgesetzt, wo mehr Platz ist. Im Westen um „Avranches“ sollte man hingegen vor allem sehr erfahrene Truppen absetzen, denn dort wird der Angriff bedingt durch das Gelände etwas konzentrierter sein, so dass man hier erst mal einige Runden nur recht passiv agieren kann.
Im Osten wartet man dann den Angriff der Alliierten ab und schlägt dann mit der geballten Panzerwaffe direkt alle Angriffe zurück. Achten Sie darauf, dass zwischen Ihren Truppen keine einzelne Feindeinheiten durch schlüpfen und Ziele im Hinterland sichern können!
Der Hauptkampf wird jedoch zuerst in der Luft stattfinden. Attackieren Sie dort direkt in der ersten Runde die feindlichen Jäger und versuchen Sie den östlichen „Fliegertross“ möglichst zu blockieren, so daß kein Bomber entkommt und die eigenen Truppen um „Avranches“ nur von der zweiten Luftstreitmacht des Feindes geärgert werden können. Mit etwas Flak sollte das aber nicht sehr schlimm werden.
Nach dem ersten Luftangriff dürfte die Hälfte der Feindflieger sich auch weitgehend zersetzen und versuchen zu den Flughäfen zurück zu kehren.
Lassen Sie weniger erfahrene Einheiten diese verfolgen und zur Strecke bringen, während die erfahrenen Piloten die verbliebenen Jäger verfolgen oder der eigenen Truppe Deckung geben.
Eventuell durchgebrochene Bomber, die Ziele in Ihrem Hinterland bombardieren, sollte man nur angehen, wenn man genug freie Kapazitäten hat, was meist eher nicht der Fall ist, da der Feind bald noch neue Verstärkungen bekommt.
Glücklicherweise sind diese meist nicht mehr so erfahrenen, wie die ersten Luftgegner, so dass man dann leichteres Spiel hat. Ist die eigene Luftflotte bereits stark angeschlagen bzw. hatte man zu starke Verluste bei den Veteranen, sollte man sich in den Schutz der eigenen Flak zurückziehen und dort dann den Kampf weiterführen.
Dazu muss die Flak dann natürlich auch etwas vorgezogen werden, was aber kein Problem sein sollte, da man am Boden nach einigen Runden auch schon im Gegenangriff sein dürfte.
Zumindest im Osten wird die Panzertruppe recht schnell auf „Caen“ vorstoßen können, da die feindlichen Panzer und Infanterie weiterhin deutlich unterlegen sind und man hier lediglich darauf achten muss, dass möglichst keine feindlichen Einheiten weiter nach Osten durchbrechen und dort einzelne Städte erobern. Versuchen Sie das mit den Bombern zu unterbinden, die zunächst in den hitzigen Luftschlachten weiter westlich kaum etwas ausrichten können und daher im Osten in Bereitschaft bleiben können.
Während man die Alliierten um „Caen“ meist recht schnell wieder zurück gegen das Wasser drängen kann, wird man im Westen vor allem durch die feindliche Artillerie etwas bedrängt. So lange man noch keine Luftangriffe fliegen kann, sollte man versuchen mit einzelnen, sehr erfahrenen Panzern und der eigenen Artillerie die feindliche Artillerie zu vernichten bevor diese sich komplett in Position bringen kann.
Da man nicht viel Platz hat gilt es die anrückenden Feinde durch gezielte Vorstöße zu dezimieren und sich notfalls noch etwas zurück zu ziehen und zu warten bis man genügend feindliche Artillerie vernichtet hat oder die eigene Luftwaffe diese Bedrohung endlich abstellen kann.
Anschließend wird man auch hier mit der überlegenen Panzerwaffe schnell vorstoßen und „Carentan“ belagern können.
Ist man erst mal so weit, ist der Sieg auch quasi schon sicher, denn die Vernichtung der restlichen Feindeinheiten ist nur noch eine Frage der Zeit. Nutzen Sie diese am besten um bereits sehr erfahrene Einheiten auf Überstärke zu bringen und lassen Sie die weniger erfahrenen Kräfte die verbliebenen Feinde jagen.

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

D-Day

Die berühmte Abwehrschlacht an der französischen Nordküste wird sich als gar nicht einmal so schwierig herausstellen. Mit einer guten Luftwaffe und schlagkräftigen, stark auf Panzerkräfte setzenden Bodentruppen, wird man hier nicht lange in der Defensive bleiben müssen und alsbald gegen die anlandenden Feinde vorgehen können.
Entscheidend ist vor allem die Luftwaffe! Kann diese nicht die feindlichen Flieger einigermaßen unter Kontrolle halten oder sogar ausreichend dezimieren, wird man kaum offensiv werden können, da man ansonsten die effektiven feindlichen Bomber und das Unterstützungsfeuer der feindlichen Flotte zu fürchten hat!

Sie werden daher mindestens ein halbes Dutzend recht erfahrener Jäger brauchen, wobei selbst Fünf-Sterne-Einheiten gegen die erste feindliche Fliegerwelle durchaus Ihre Probleme haben werden, so dass man nach Möglichkeit in der vorherigen Mission die Flieger zahlenmäßig noch etwas hochrüsten sollte. Zusätzlich ist hier dringend anzuraten bei Neukäufen, stets nur das kampfkräftigste Modell zu erwerben, also das D-Modell der FW-190. Zusätzlich sollte man aber auch auf keinen Fall die Verteidigung vom Boden aus vergessen. Drei bis vier Flak-Stellungen sind hier jedoch meist ausreichend um die ersten Runden die Bodentruppen vor zu massiven Angriffen aus der Luft zu bewahren.
Um dies dann aber auch effektiv umsetzen zu können sollte man sich zu Beginn erst mal wirklich sehr defensiv verhalten und Aufstellen. Die ersten Runden wird der Feind mit dem Anlanden beschäftigt sein, so dass man diese Zeit nutzen muss um den Kampf in der Luft zu koordinieren.
Stellen Sie dazu entsprechend direkt alle Jäger in einer engen Formation nahe „Cherbourg“ und damit nahe der feindlichen Hauptstreitmacht auf.
Die Bomber bleiben zunächst im Hintergrund und die Bodentruppen werden jeweils um die Städte „Valognes“, „St. Sauveur-le-V.“ und „Saint Lo“ aufgestellt bzw. mindestens bei zwei nebeneinander liegenden Zielstädten, die es auch für einen „Minor Victory“ zu halten gilt. Die Aufstellung im Westen empfiehlt sich meiner Einschätzung nach, da man dann direkt die feindliche Luftflotte hier attackieren und man so einen kleinen Vorteil herausschlagen kann. Lässt man den Feind die Initiative ergreifen wird sich dieser meist die etwas schwächeren Ziele heraussuchen, wodurch man eine sehr unausgewogene Mischung erfahrener und komplett neuer Truppen erhält!
Bei den Bodentruppen sollte man jeweils die Flak-Einheit in die Mitte und alle Bodentruppen unmittelbar darum postieren, so daß man für möglichst viele Einheiten Luftverteidigung erhält.

Zum Kampf selbst wurde bereits angedeutet, dass dieser zunächst vor allem in der Luft abläuft, da die Alliierte Flotte erst mal etwas braucht um die Bunkeranlagen zu vernichten, die ansonsten auch nahezu nutzlos sind, und man ohne Luftunterstützung auch keine vorgeschobene Verteidigung organisieren kann (Beschuss durch die feindliche Flotte!).
Attackieren Sie daher zunächst die erfahrensten feindlichen Jäger mit Ihren erfahrensten Einheiten und versuchen Sie die Feinde möglichst zu vernichten, denn es kommen in Kürze natürlich noch Weitere nach!
Konzentrieren Sie sich dabei zunächst nur auf die feindlichen Jäger, denn die Bodentruppen sollten vor den Bombern, dank der Flak, noch relativ sicher sein. Lediglich völlig unerfahrene Jäger sollten die feindlichen Bomber gezielt angreifen, wobei der Erfahrung und nahe Jäger natürlich zu berücksichtigen sind.

Recht nützlich sind dabei auch die zusätzlichen, recht erfahrenen Jäger im Osten, die man ebenfalls heranziehen sollte und recht gut als „Prellböcke“ missbrauchen kann.
Nach zwei oder drei Runden sollte die feindliche Luftflotte dann auch schon weitgehend zerstreut sein und die feindlichen Bodentruppen in den Angriff übergehen, so dass auch dort langsam etwas Bewegung ins Spiel kommt.
Versuchen Sie nun weiterhin die feindliche Luftwaffe möglichst nieder zu halten und gleichzeitig Ihre Aktivität am Boden zu steigern. Der Feind sollte nur die unmittelbaren Küstenstädte erobern können und dann außerhalb der Reichweite der Flotte von den eigenen Panzerkräften gestellt werden.
Die die Bodentruppen weiterhin überlegen sind, gilt es dabei primär auf die feindliche Flotte und Luftwaffe zu achten. Investieren Sie gegebenenfalls in einige weitere Einheiten, die den Feind an der ungeschützten Flanke (egal ob im Osten oder Westen) etwas beschäftigen, damit dieser dort keine zu großen Bereiche sichern kann. Im Westen wird man dabei eigentlich relativ wenig Probleme bekommen, da auf Höhe „Cherbourg“ nur wenige Truppen anlanden, die die Verteidiger von „St. Sauveur-le-V.“ recht gut abwehren können.
Sobald die feindlichen Jäger stark dezimiert sind, bringt man dann noch die Bomber herbei. Während die taktischen Bomber zunächst den Abwehrkampf im rückwärtigen Gebiet unterstützen, sollten die „Level bomber“ direkt gegen die feindliche Flotte vorgehen, die nach einigen Verlusten dann auch etwas den Rückzug antritt.
Ohne die Gefahr aus der Luft und die unmittelbare Bedrohung durch die feindliche Flotte, dürfte der Bodenkampf dann recht schnell zu Ihren Gunsten umschlagen. Drängen Sie den Feind auf ganzer Linie zu den Stränden zurück und lassen Sie vor allem von „Saint Lo“ aus einige schnellere Einheiten auch schon auf das dritte Ziel „Caen“ vorstoßen.
Den stärksten Widerstand wird man um „Saint Lo“ brechen müssen. Achten Sie hier darauf, in dem schwierigen Gelände voller Sümpfe, „Bocage“ und Wald Ihre Panzer möglichst auf optimalen Boden agieren zu lassen und rücken Sie auf breiter Linie dann auf „Bayeux“ vor, wo sich die feindliche Armee mehr oder weniger sammelt.
Während die Jäger die neuen Jäger attackieren, die mangels Erfahrung, dann deutlich leichtere Ziele darstellen, und die Bomber die Schiffe zurückdrängen, wird man auch am Boden meist massive Erfolge feiern können. Die eigene Panzertruppe kann dem Feind massive Verluste beibringen, da nur sehr wenige alliierte Panzermodelle für Tiger und Panther eine echte Gefahr darstellen!



Die Rückeroberung der dritten Zielstadt sollte daher kein großes Problem sein.
Achten Sie jedoch auf die Zeit und beißen Sie sich nicht zu arg an „Bayeux“ fest, wo zwar der Widerstand recht groß ist, aber das Ziel auch eigentlich nicht wirklich wichtig!
Das ständige Bombardement von „Le Havre“ im Osten kann man dabei weitgehend ignorieren, da eigentlich fast nichts los ist und man für eine Gegenoffensive auch nicht wirklich Gelegenheit bekommt, da man dies nur mit Fallschirmjägern tun könnte, was dann aber wegen der starken feindlichen Luftwaffe zu Beginn kaum zu meistern ist.
Belassen Sie es folglich bei dem Sturm auf „Caen“ und nutzen Sie die letzten Runden um Ihre Truppe bereits auf die nächste Schlacht vorzubereiten und starke Einheiten zahlenmäßig aufzustocken.
Angesichts der Leichtigkeit der Mission nach den etwas schwierigen Kämpfen an der Luftfront sollte das weitgehend problemlos möglich sein und eine sehr gute Ausgangsbasis für die kommenden Schlachten liefern.

France

Die drei Varianten unterscheiden sich wie üblich nur etwas durch das verfügbare Prestige und die nur bei einem „Major Victory“ gegebene Möglichkeit noch in diesem Sommer England zu erobern. Für diese Option muss man hier dann aber enorm ranklotzen, denn auf der großen Karte kommt es auf jede Runde an und um zu gewinnen muss man scheinbar alle Ziele noch vor Beginn der etwa letzten 10 Runden gesichert haben, was eigentlich nahezu unmöglich ist. Selbst wenn man noch auf Fallschirmjäger setzt und eigentlich eine volle und erfahrene Kernarmee aus den bisherigen „Major Victories“ mitgebracht hat, wird man das Ziel wohl kaum erreichen. Zumindest gelang mir das selbst bei einem guten Dutzend Versuchen partout nicht! 😕

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

UPDATE: Leser Stefan Mandelartz hat hierzu einige nützliche Informationen eingesandt, die sich im Spoiler verstecken: <spoiler|Spoiler - Zum Lesen anklicken> Bei der Szenarioerklärung zu Frankreich hatten sie um Rückantwort gebeten, wenn man mehr zur „Major Victory“ weiß. Also, man hat danach die Auswahl, für 1000 Prestige Gibraltar erobern zu lassen, damit die italienische Flotte auch mitmischen darf. (Um das „Mysterium“ um Sealion Plus zu klären…) Wenn man die Engländer erfolgreich in die Knie zwingt, macht man direkt mit dem Unternehmen Barbarossa weiter und überspringt Balkan + Kreta.

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

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

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

6 Fighter (BF109e)

2 Tac Bomber (Ju87B)

1 Level Bomber (JU88A)

1 Artillerie (15 SFH 18) - 1

1 Recon (PSW 222/4r)

8 Panzer (PZIIIG) - 2

- 1: Alle mit Kettentransportern ausgerüstet.

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

Ich habe wie sie 3 Angriffskeile gebildet:

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

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

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

Luftlandeunternehmen:

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

Luftkampf:

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

Fazit:

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

im 2. Versuch locker geschafft. (In der 12. Runde war ich durch.)

Noch ein paar Worte zu Sealion 40:

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

Der Luftkampf:

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

Panzer:

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

Gibraltar oder nicht?

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

Nun zur Schlacht nach meiner Spielweise:
Stellen Sie Ihre Truppen am südlichen Rand der Aufmarschzone so auf, dass man möglichst drei Angriffskeile bilden kann. Im Westen wird man die stärkste Streitmacht brauchen und sollte hier daher die erfahrensten Einheiten absetzen.
Generell wird man natürlich an allen drei Fronten die gleiche Einheitenmischung benötigen, lediglich die Flak kann bevorzugt im Westen auffahren. Im Osten muss man dabei zwei kleinere Angriffstruppen bilden, die sich jedoch für den Angriff auf Paris wieder weitgehend vereinigen und nur zur schnelleren Flankenbewegung Richtung Süden nicht in einer großen Armee zusammengefasst werden dürfen.
Die Luftwaffe wird dabei ebenfalls geteilt. Die Jäger bleiben im Westen und die Bomber zunächst im Osten.
Die ersten Runden wird man dann fast einen Defensivkampf führen müssen, denn man ist erst mal umstellt. Im Westen gilt es die Jäger etwas ausschwärmen zu lassen und Panzer und Artillerie unter Beschuss zu nehmen. Die Bodentruppen rücken hier nur vorsichtig Richtung Süden vor, denn nach Westen hin wird man von einem Kreuzer und einigen gut positionierten Bodentruppen sonst zerstückelt. Zusätzlich muss man hier mit den feindlichen Panzern umgehen, wozu man die eigenen, möglichst erfahrenen Fahrzeuge vom Typ III und IV braucht.
Die Bomber nehmen dann die französisch Infanterieansammlung hinter dem Fluss aufs Korn. Versuchen Sie diese innerhalb von zwei Runden möglichst weitgehend zu vernichten, so dass man

von hier aus direkt auf Paris vorrücken kann.
Im Osten sichert man schnell Reims mitsamt dem Flughafen und macht sich hier auf einige heftige aber kleine Scharmützel gefasst, denn man muss einige gefährliche Panzer erledigen, wozu man am besten einige StuKas herbeiruft.
Sobald man die feindlichen Kräfte ausreichend geschwächt und vor allem die Luftüberlegenheit durch einen Luftkampf im westlichen Bereich erreicht hat, wird man endlich vorrücken können und muss dies auch schnellstens tun! Lassen Sie dabei einzelne, unwichtige Städte ruhig links liegen, denn solange dort nur eine Einheit stationiert ist, wird diese sich meist nicht fortbewegen und somit keine Gefahr darstellen.
Im Westen sollte man schnell die Infanterie im Wald ausräuchern und den britischen Kreuzer versenken (mit der Ju88A oder Jägern), dann kann man recht gefahrlos auf „Le Havre“ vorrücken, wo man den vorgelagerten Flugplatz sichert und dann wartet bis die Truppen alle nachgezogen sind.
Damit der Feind nicht zu viel Verteidigungskräfte aushebt, gilt es diese aus der Luft im Atem zu halten!
Im Osten wird man nach der Sicherung von "Reims" mit dem Ausschalten der feindlichen Panzer beschäftigt sein. Mit erfahrenen StuKas geht das aber recht schnell, so dass einige Einheiten am östlichen Rand Richtung Süden vorstoßen können und dabei alle „unwichtigen“ Ziele links liegen lassen.
Die restlichen Truppen rücken auf "Paris" vor. Während man hier die aus nördlicher Richtung kommenden Truppen für den Angriff aufstellt (vor allem die Artillerie) und mit einigen Fliegern außerhalb der Reichweite der Flak schon mal etwas die Linien um Paris bombardiert, gilt es die Seine östlich zu überqueren und am besten mit einer Panzereinheit die Flak und Artillerie zu attackieren, so dass man hemmungslos angreifen kann und Paris auch recht schnell fällt.
Im Westen sichert man dabei zunächst „Le Havre“ und rückt dann schnellstmöglich auf „Caen“ vor, damit der Feind dort nicht zu viel Verteidigung aufbauen kann, wobei vor allem die Panzer mal wieder eine ernste Gefahr darstellen.
Im Osten ist es etwas einfacher. „Montargis“ ist mitsamt dem Flugfeld schnell und von wenigen Einheiten mit etwas Luftunterstützung zu sichern, so dass diese Truppen dann direkt weiter auf „Orleans“ vorstoßen können, wo sie sich mit den Erobern von Paris vereinigen, die direkt von dort kommen, wodurch dann „Orleans“ schnell fällt.
Da die Eroberung von „Caen“ im Westen dank erfahrener Einheiten meist keine große Hürde darstellt, aber auch etwas benötigt, sind die Einheiten weiter östlich entscheidend, denn sie müssen nun die letzten beiden Ziele möglichst schnell sichern, was nicht ganz leicht wird, denn der Franzmann sammelt um „Tours“ und „Le Mans“ meist zahllose Einheiten, was man auch durch Fallschirmjäger kaum wirklich unterbinden kann.
Entsenden Sie daher möglichst frühzeitig Bomber um die wichtigen Einheiten zu schwächen.
Kümmern Sie sich zunächst um „Tours“, denn für den Angriff auf „Le Mans“ wird man dann eventuell die ersten Kräfte aus dem Bereich „Caens“ freistellen können, so dass man die Stadt in die Zange nehmen kann.
Die letzten beiden Ziele sind dann meist auch kaum vor Beginn der letzten 10 Runden zu sichern, dafür ist die Distanz einfach zu groß und Fallschirmjäger meist nicht in ausreichender Menge und direkt verfügbar, da man erst mal die Luftüberlegenheit gewinnen muss. Diese ist jedoch insgesamt entscheidend. Mit jeweils drei Taktischen- und Flächen-Bombern wird man die gefährlichen Einheiten stets gut schwächen können. Zusätzlich sollte man bei jeder Gelegenheit mit einem Flächenbomber eine Zielstadt bombardieren um dem Alliierten Kommandeur Prestigepunkte zu nehmen und dadurch den Aufbau der Truppen um „Le Mans“ und „Tours“ verlangsamen zu können.

Low Countries

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

Market Garden

Eine weitere, eigentlich recht leichte Mission, denn die Missionsziele sind doch recht anspruchslos, wodurch man mit einer guten Kernarmee innerhalb weniger Runden alle Mindestziele erfüllen kann. Der darauf hin einzuleitende massive Gegenangriff wird den Feind folglich völlig in die Defensive drängen, so dass auch hier ein großer Sieg davongetragen werden kann.

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

Karte in Ruhe attackieren.
Lassen Sie dazu die taktischen Bomber jeweils empfindliche Ziele im Osten oder Westen und die strategischen Bomber jeweils wichtige Zielstädte bombardieren. Kommen später feindliche Jäger ins Spiel, gilt es die Bomber etwas nach Osten zurück zu ziehen und die Jäger die Sache erneut klären zu lassen.
Bei den Bodentruppen ist die Aufstellung ebenfalls wichtig, aber auch nicht sonderlich schwer.
Im Westen sollte man absoluten Verzicht üben, denn dort wird man der feindlichen Übermacht erst mal nichts entgegen stellen können, da man die Truppen vorerst im Osten braucht und auch nicht viele Absetzpositionen zur Verfügung hat.
Teilen Sie daher Ihre Armee in zwei Kampfgruppen auf. Die erste wird im Süden um „Wyler“ abgesetzt und sollte vornehmlich aus Panzer und Artillerie bestehen mit der man den Verteidigungsring um „Nijmegen“ vernichtet und dann die Stadt erobert.
Die restlichen Truppen werden im Osten abgesetzt, wo mehrere Städte zu erobern sind, wo sich der Feind jedoch auch teils stärker eingegraben hat, so dass man beim direkten Sturm selbst mit erfahrenen Panzereinheiten häufig auf „Rugged Defense“ treffen wird und dadurch starke Verluste erleiden kann!
Wichtig ist daher hier mit Artillerie und Flächenbombardement den Feind erst mal etwas zu schwächen bevor man ihn attackiert.
Stellen Sie daher die Truppen so auf, dass Sie in der ersten Runde schon direkt mit der Artillerie einige Ziele weichklopfen können und zum Beispiel direkt „Arnhem“ erobern, was nur eher wenig verteidigt wird.
Die sonstigen Truppen blockieren dann zunächst vor allem den Feind, damit dieser nicht entkommen kann und zwischen Ihren Truppen und dem Fluss mehr oder weniger festsitzt und attackieren gleichzeitig nicht eingegrabene Einheiten.
Da man massiv überlegen sein sollte, dürfte der Sieg hier nur eine Frage der Zeit und des eigenen Artilleriepotenzials sein, so dass man schon während des Kampfes die ersten Truppen Richtung Westen verlegen sollte. Überwinden Sie dazu den Fluss und stoßen Sie auf „Nijmegen“ vor, wo man die Truppen mit der ersten Teilarmee zusammenschließt und dann über die zentrale Straße weiter gen Westen zieht um direkt „Grave“ zu belagern, was einen gewissen Engpass darstellt.
Unterdessen sollte man im Westen die Bodentruppen direkt massiv zurückziehen. Sowohl um „Boxtel“ als auch um „Uden“ wird man sich nicht lange halten können, so daß man die Truppen hier am besten direkt gen „Oss“ zurück zieht, wo der Flughafen gehalten werden muss.
Da jedoch beispielsweise die „Elefant-Einheit“ bei „Boxtel“ den Sumpf nicht überwinden kann (zu schwer) und es sich auch nur um „Zusatztruppen“ handelt, kann man diese bei Bedarf auch einfach opfern um den Alliierten Vorstoß etwas ab zu bremsen bis die eigene Kernarmee von Osten her anrückt.
Da der Widerstand im Osten nicht sonderlich schwer ist, wird man recht bald schon die feindlichen Kräfte nördlich von „Arnhem“ geschlagen haben und auch „Nijmegen“ recht bald fallen, was auch zusammen mit „Grave“ die Engstelle bildet, wo man den Großteil der eigenen Truppen durchschleusen muss um weiter gen Westen vorzustoßen, da man ansonsten umständlich drei Flüsse überqueren müsste!
Gleichzeitig sind diese beiden Städte jedoch auch schon die Siegbedingung für einen „Major Victory“, so dass man diesen recht schnell erreicht haben wird und dann quasi nur noch „zum Spaß“ offensiv vorgehen bzw. so zumindest seinen Truppen einfach noch etwas Erfahrung zukommen lassen kann.
Sorgen Sie daher frühzeitig dafür, dass einzelne Truppen gen Westen vorstoßen und dort hinter der „Meuse“ den verbliebenen eigenen Truppen zu Hilfe eilen, damit die Alliierten hier nicht mehr weiter vorstoßen können.
Da die Luftwaffe hier insgesamt die Oberhand behalten sollte und auch die Bodentruppen weiterhin überlegen sind, wird man recht schnell weitere Erfolge feiern können.
Wie weit man dabei vorstößt ist bekanntlich egal, denn man hat den „Major Victory“ schon sicher, und sollte lediglich darauf achten keine Einheiten mehr zu verlieren bzw. schon sehr erfahrene Einheiten

bei genügend Prestige auf Überstärke zu bringen um besser in die nächste Schlacht zu starten.

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

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/panzergeneralwest?rev=1731229543

Last update: **2024/11/10 09:05**