Panzers - Phase 2

Die Lösung basiert auf der deutschen Version 1.08 und dem Schwierigkeitsgrad „Schwer“.

Kampagne der Achsenmächte

Mission 1: Sidi Barrani

Schon die erste Mission bietet ein echtes Feuerwerk an versteckten und Bonus-Zielen, ist aber bei Desinteresse auch recht schnell zu Ende zu bringen. Da die italienischen Einheiten noch mithalten können, kann man mit ihnen noch recht aktiv vorgehen, sollte aus meiner Sicht, gerade bei Wahl des schweren Schwierigkeitsgrades, trotzdem versuchen alle möglichen Ziele zu erreichen um so den Ausbau der Truppe deutlich beschleunigen zu können und auch nicht für jeden kleinen Verlust in Lade-Wiederholungs-Orgien zu verfallen!

Zum Start hat man jedoch noch nicht viel Auswahl. Bringen Sie die Panzer in Linie nach vorne und fahren Sie dann gen Osten bis zur leichten Erhöhung nahe des aufgegebenen Lagers. Hier wartet man auf ankommende Crusader-Panzer, die man dann direkt aufs Korn nimmt. Diese sind zwar leicht überlegen, aber durch Ihre Übermacht und das Reparaturfahrzeug ein leichtes Ziel. Nutzen Sie den ersten Kampf jedoch schon um die wichtigste Taktik zu üben: Den Feind umzingeln und von der Seite oder hinten her zu beschießen und so die dort schwächere Panzerung schneller zu durchschlagen! Gerade die bald vergleichsweise schwachen italienischen Kräfte sind auf diese Taktik angewiesen und aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit, sowohl im Vorwärts- als auch Rückwärtsgang (Klischee komm herein!), recht gut dafür geeignet. Das verfügbare Panzerabwehrteam kann man hier auch bereits zum Einsatz bringen, wird es jedoch gut kommandieren müssen, da die Briten es stets wie wild auf diese Einheiten abgesehen haben und sie sofort unter Beschuss nehmen. Gerade bei Einsatz der Mgs kann dies schnell zum Ende Ihres Teams führen, weshalb man diese stets stehen lassen sollte, so daß sie sich zurückziehen können. Rückt der Feind nach, kann man ihn noch leichter an seiner schwächer gepanzerten Seite erwischen. Schafft man es jedoch jeweils einige Treffer zu erzielen und sich dann erfolgreich zurück zu ziehen, wird man durch diese Anti-Tank-Schützen die feindlichen Panzer deutlich schwächen können, da sie ihre Kanonen mehrfach zeitraubend neu ausrichten müssen!

Nach dem ersten Kampf muss man sich dann für einen Weg entscheiden, denn man kann mangels Munition nicht einfach alle feindlichen Kräfte nacheinander aufreiben. Ich empfehle den südlichen Weg, da man hier auf weniger Widerstand trifft und noch etwas üben kann. Entscheidend man sich trotzdem für den Durchbruch im Norden, sollte man zuerst die Scharfschützen mitsamt dem Panzertrupp aus dem LKW voraus senden. Am nördlichen „Gebirge“ geht es hier bis zu einer Position nördlich der feindlichen Stellungen direkt an der Oase. Während die Scharfschützen zunächst einige Infanteristen erledigen, bleiben die Panzerfahrer im Hintergrund. Warten Sie bis das feindliche Artilleriegeschütz auf Ihre Scharfschützen aufmerksam geworden ist und bekämpfen Sie dann dessen Bedienpersonal. Dank der langsamen Geschosse können stehende Scharfschützen problemlos allen Schüssen ausweichen. Wagt man sich nicht zu weit gen Süden vor, kommen auch keine Panzer heran und man kann nach Neutralisierung der Artillerie zunächst Richtung Osten marschieren, wo man neben etwas Gerümpel auch einen herrenlosen Schützenpanzer findet. Mit diesem kann man schon direkt viel besser aufklären und sollte zunächst zur Truppe zurück kehren, wo man dem Aufklärungsfahrzeug etwas Instandhaltung gedeihen lässt und dann mit allen Fahrzeugen auf die

Oase zuhält. Versuchen Sie Panzer möglichst einzeln zu vernichten und senden Sie gegebenfalls Infanteristen per LKW über die nördliche Route zur Artillerie, die dann beim Abschuss aller Feinde unterstützt. Auch dank dem Reparaturfahrzeug sollte man keine großen Probleme bekommen.

Der südliche weg ist etwas einfacher. Folgen Sie dazu zunächst dem Weg bis in die Nähe der Oase. Dort bezieht man Stellung und wartet etwas bis etwa neun Minuten nach Missionsstart eine Panzerpatrouille herankommt, die man locker zersprengen kann. Die Scharfschützen tasten sich dann bis zur Oase vor, von wo aus einige Infanteristen dahinter erledigt werden können. Die angelockten Panzer sind nur noch bedingt kampffähig und daher noch leichter zu zerschießen, so daß die Sicherung dieser Oase etwas einfacher zu realisieren ist.

Egal für welche man sich jedoch entschieden hat, wichtig ist nun das zentrale Versorgungsdepot zu sichern, da man sonst im letzten Teil der Mission eventuell mit akutem Munitionsmangel zu kämpfen hat! Zudem kann man einen Crusader-Panzer erbeuten mit dem man natürlich noch besser hantieren kann! Bringen Sie dazu Ihre Truppe zum Eingang des Verstecks. Das Depot wird von einigen Infanteristen und Panzerabwehrkanonen verteidigt. Diese kann man zwar auch erobern, wirklich nutzen kann man sie jedoch nicht, so daß man sich entscheiden muss, wie man genau vorgeht. Am einfachsten stürmt man mit den Panzern vor, die zusammen mit den MG-Schützen alle Feinde recht schnell niedermähen können. Will man sich die beiden Geschütze sichern, sollte man nur den Panzer des Commandante vor senden, der das Feuer auf sich zieht, so daß Scharf- und MG-Schützen alle Infanteristen erledigen können. Anschließend gilt es alle Einheiten neu auszurüsten und vor allem den neuen Panzer einsatzbereit zu machen. Erobern Sie nun die zweite Oase. Hat man zuerst im Norden angegriffen ist der Kampf im Süden sehr einfach, da man nun deutlich überlegen ist. Gilt es nun jedoch im Norden zu attackieren, sollte man neben den Panzern auch unbedingt die Scharfschützen heranbringen. Während die Panzer die feindlichen Kampffahrzeuge attackieren, müssen die Scharfschützen die feindliche Artillerie ausschalten, auch wenn man deren Schüssen mit etwas Geschick noch einigermaßen gut ausweichen kann. Fahren Sie dann zum Flugzeugwrack, wo man einen britischen Aufklärer vertreibt. Nach der Sequenz sollte man jedoch noch das zweite Geheimziel angehen, da beide zusammen schon mehr bringen als das Primärziel! Fahren Sie dazu mit allen Panzern entlang der Straße, die vom Wrack aus Richtung Nordosten führt. Am östlichen Rand trifft man im Gebirgsausläufer vier Flak-Geschütze an, die man mit gebündeltem Beschuss gut nacheinander erledigen kann. Nach der Reparatur aller Fahrzeuge gilt es dann das Missionsende vor zu bereiten, denn nachdem man der Spur des legendären Bruders gefolt ist, gilt es typisch italienisch 😉 den Rückzug vor einer massiven feindlichen Streitmacht anzutreten! Bringen Sie daher am besten direkt schon langsamere Einheiten, also vor allem Infanteristen bei der südlichen Oase in Stellung. Den nördlichen Weg kann man zwar auch nehmen, trifft hier jedoch stärkeren Widerstand! Zwar kann man sich auch beim zentralen Versorgungsdepot prima verschanzen, doch die Feinde blockieren stets primär den Fluchtweg im Westen, so daß man in Sicherheit versauern wird. Folgen Sie daher am besten mit allen Panzer der Spur Richtung Südosten. Nach der Sequenz gibt man dann direkt Befehl im Rückwärtsgang zurück zum Wrack zu fahren, wo eine Meute Dingos auftaucht. Fährt man auch an diesen schnurstracks vorbei, kann man das „Rudel“ mit den drei Artillerieschlägen weitgehend vernichten! Wenden Sie dann am besten, denn es kommen noch zahlreiche Crusader-Panzer heran, und fahren Sie zur südlichen Oase, wo man dann dem Rest der Truppe wieder in Westliche Richtung abzieht. Ist man dabei nicht schnell genug, weil man eventuell Pausen eingelegt hat, wird man mitunter noch von den Verfolgern, die über den nördlichen Weg ankommen erwischt und muss die letzten Meter zum Evakuierungspunkt durch kämpfen.

Mission 2: Mersa Brega

Hat man neben dem Optionalziel auch die beiden Geheimziele erreicht, wird man die Truppe schon gut aufstocken können. Dazu sollte man zunächst direkt die Panzerbesatzung mit einem Untersatz versorgen, was am besten ein Sturmgeschütz „Semovente 75-18“ ist, da dies eine gute Unterstützung für die Panzer ist und der deutsche PzIIIF auch nicht entscheidend besser ist als das italienische, mittlere Modelle. Wichtig ist dann vor allem die Infanterieausstattung. Da man in der nächsten Mission noch einen Scharfschützentrupp und ein Medizin-Pärchen gestellt bekommt, kann man weitgehend auf solche Investitionen verzichten. Behalten Sie aber mindestens ein Team MG-Schützen, die auch mit einem Fernglas ausgestattet werden. Da man sonst vor einer Angriffsmission steht, kann man verbliebene Punkte für ein Spähfahrzeug und ein weiteres Sturmgeschütz ausgeben. Artillerie kann man kaum sinnvoll einsetzen, schon eher einen Munitionslaster.

Nach dem Start gilt es zunächst nur mit der Infanterie zu hantieren. Senden Sie dazu alle Männer Richtung Westen, wo man den Zugang zum westlichen Höhenpass findet. Tasten Sie sich hier langsam vor und erledigen Sie die ersten Feinde, wobei man hier schon auf feindlichen Artilleriebeschuss beachten muss! Weiter hinten findet man dann das erste Artilleriegeschütz, das man sofort unter Feuer nimmt. Achten Sie jedoch darauf, daß sich Ihre Soldaten nicht hinlegen, denn durch den weiteren Artilleriebeschuss, auch von unten her, muss man in Bewegung bleiben und sich beispielsweise nach der ersten Salve wieder etwas zurück ziehen. Rücken Sie dann wieder vor und nähern Sie sich schrittweise dem Geschütz nachdem die zurückfeuernden Infanteristen erledigt wurden und man nur noch den langsamen Artilleriebeschuss fürchten muss. Sind erstmal alle Feinde hier oben erledigt, wird auch der Beschuss von unten enden. Folgen Sie dann der Straße bis zur Linksbiegung, wo man sich nahe am westlichen Felsen halten muss, da man sonst von unten her erkannt und wieder unter Feuer genommen wird. Die Feinde dahinter sind durch Beschuss und schnelles Vorrücken wieder gut zu erledigen. Ebenso das zweite Artilleriegeschütz, das hier kaum noch Unterstützung von unten bekommt. Zwar kann man von hier aus auf die feindlichen Einheiten unten feuern, doch das ist, wie auch an anderen Positionen sinnlos bzw. ein Glückspiel, da man nur feindlichen Beschuss anlockt und kaum nachhaltigen Schaden anrichten kann. Bringen Sie daher alle Infanteristen wieder zum Startpunkt und lassen Sie diese dann im Osten den dortigen Zugang zum „Gebirge“ suchen. Folgen Sie wieder dem Weg gen Norden bis zu einem kleinen Lager, wo man einen Araber versorgen muss, der anschließend wie bescheuert zwischen den britischen Kräften umherrennt und diese so für Sie „ausspioniert“.

Nun beginnt der Hauptkampf mit den gepanzerten Kräften. Diese kann man direkt gen Norden fahren oder auch beispielsweise von der westlichen Seite her kommen die erste britische Linie attackieren lassen. Da der Feind nach den ersten Verlusten direkt die Flucht ergreift, sollte man sich darauf konzentrieren möglichst viele Einheiten zu vernichten. Wagen Sie sich jedoch nicht weiter als bis zur imaginären Linie bei der kleinen Hütte vor, da dahinter die Reichweite der feindlichen Artillerie beginnt, die dank Späher und Aufklärer in der Luft auch so weit feuert! Bevor man sich dann an die dritte Linie heranwagt, gilt es diese mit Scharfschützen etwas auszudünnen. Bringen Sie dazu zwei Teams an der westlichen oder östlichen Seite heran und lassen Sie diese einige Schuss abgeben. Da die feindliche Artillerie oft direkt zurück feuert, gilt es die Scharfschützen in Bewegung zu halten. Mit etwas Glück kann man einige feindliche Kräfte neutralisieren wie beispielsweise die Granatwerfer oder das Bedienpersonal der Kanonen. Bringen Sie dann die Panzerlinie vor und attackieren Sie die verbliebenen Feindkräfte. Die Scharfschützen sollten dabei hinter den Panzern ebenfalls vor rücken und verbliebene Infanteristen ausschalten und vor allem die feindliche Artillerie neutralisieren, damit sie nicht zerstört werden muss. Da man noch in der Übermacht ist, vor allem wenn die feindlichen Kanonen vorher neutralisiert wurden, kann man nochmal vergleichsweise einfach einen Sieg erringen.

Die letzte Schlacht wird dann schwieriger, da das Lager mit den Reparaturfahrzeugen zusammen die

starken feindlichen Kräfte deutlich verstärkt. Ein Simpler Frontalangriff wird daher kaum zum Erfolg führen! Bereiten Sie sich daher gewissenhaft vor indem Sie zunächst ein Infanteristenteam zur gesäuberten Artilleriestellung auf dem westlichen Pass senden, von wo aus man dann Artillerieunterstützung erhält. Ebenso sollte man die hoffentlich eroberten Artillerie-Kanonen der zweiten Verteidigungslinie in Beschlag nehmen. Tasten Sie sich dann mit den Panzern im Osten voran und erledigen Sie dort die Feinde am Fluss, die außerhalb der Reichweite des Lagers sind. Von Osten her kommend gilt es dann den finalen Angriff zu starten. Bringen Sie dazu alle Fahrzeuge in einer Linie voran und lassen Sie vor allem auch die eroberte Artillerie zuschlagen. Konzentriert man das Feuer jeweils auf einzelne Einheiten, hält man die eigenen Panzer etwas in Bewegung, so daß einzelne Einheiten aus dem Feuer der Feinde gezogen und repariert werden können, aber auch der feindliche Artilleriebeschuss abgemildert werden kann, so sollte man ganz gut zurecht kommen. Zur Unterstützung sollte man hier dann auch die drei Artillerieschläge auf eine größere Feindgruppe niedergehen lassen und auf die Überlebenden dann das Panzerfeuer richten.

Mission 3: Halfaya Pass

Rüsten Sie die vorhandenen Sturmgeschütze auf das neue Modell „Semovente 105-25“ um, das deutlich mehr Durchschlagskraft und Frontalpanzerung hat, und kaufen Sie diesmal ein Medizin-Team, einen weiteren Scharfschützen-Trupp und noch eine Panzerbesatzung.

Nach dem Start sendet man dann zunächst vor allem die Scharfschützen mitsamt den Medics gen Osten. Während die Panzer dort nahe des feindlichen Postens aufgereiht werden, müssen die Medics einige Feinde in Reichweite erschießen und sich dann zu den Panzern zurück ziehen, damit diese die ankommenden Scouts abschießen können. Anschließend tasten sich die Scharfschützen wieder vor und erledigen bevorzugt die feindlichen Kräfte an den Kanonen, da man diese später noch ganz gut einsetzen kann und vermutlich auch soll, da man sonst mit den Gewehrschützen nicht viel anfangen kann! Bleiben Sie dazu entweder südlich oder westlich des Lagers und lassen Sie eventuell ein Aufklärungsflugzeug interessante Ziele ausspähen. Mit etwas Glück kann man auch einige feindliche Fahrzeuge anlocken. Notfalls fährt ein Panzer vor und lockt vor allem den feindlichen Panzer heran, denn ihn beim lager abzuschießen ist etwas mühsam und erfordert zuvor den Sturm der Bunker, wo sich Antipanzer-Schützen verstecken. Wurde der Panzer erstmal erledigt, ist die Sicherung des ganzen Lagers kein großes Problem mehr, da auch der zweite Panzer, am nördlichen Zugang allein keine Chance hat! Nach einigen Reparaturen sollte man dann mit ein oder zwei Panzern Richtung Nordwesten fahren und die Scharfschützen im Schlepptau mitnehmen, so daß diese die feindliche Infanterie am Geschütz auf dem Plateau erledigen können, während die Panzer die gefährlichen feindlichen Scharfschützen nieder halten. Bevor man sich dann dem zweiten Lager annimmt, gilt es noch etwas die Karte zu erkunden, denn man kann so einiges finden und dabei sogar noch ne schöne Ladung Punkte zum späteren Ausbau der Truppe einheimsen! Fahren Sie dazu einfach mit einem Panzer von der ersten oase aus Richtung Norden. Am Straßenrand findet man eine Panzerbesatzung, die man etwas motivieren kann. Während der Panzer zur Instandsetzung zum Lager rollt, fährt der Erkundungstrupp Richtung Westen. Dort findet man nahe der Straße, auf dem Hügel eine Artillerieinheit der Briten, die die Scharfschützen von den Verteidigern befreien, so daß die freie Panzerbesatzung auf Ihrer Seite einsteigen und ebenfalls zur Reparatur und Neuausstattung fahren kann. Das vorletzte Ziel liegt im Norden, wo nochmals ein Panzer III mitsamt Besatzung erbeutet werden kann. Weiter nordwestlich findet man dann zwar auch noch ein Spähfahrzeug, das aber nicht mehr wirklich nützlich ist. Nehmen Sie es trotzdem mit. Die Geheimziele sind damit auf jeden Fall erreicht. Bringen Sie dann Ihre gesamte Streitmacht nördlich des zweiten Postens in Stellung. Die Scharfschützen erledigen noch die Späher auf dem Turm und dann kann man die Scoutfahrzeuge

etwas vorschicken. Dank der Artillerieunterstützung kann man zwar auch einzelne Fahrzeuge aus sicherer Entfernung bekämpfen, da die Feinde allesamt sehr passiv sind, doch mit einem einfachen Frontalangriff ist die Sache auch schnell zu erledigen, da man nur auf einen Panzer und einige Scoutfahrzeuge trifft. Lediglich Antipanzer-Schützen in den Bunkern sind ärgerlich. Da man die Bunker nicht mehr braucht, kann man aber auch einfach alles nieder machen. Anschließend hat man genug Zeit um die Truppe wieder frisch zu machen und die vier 8.8er in Stellung zu fahren. Lassen Sie sich Zeit und stellen Sie die Verteidiger ordentlich auf. Der stärkere Angriff kommt im Westen heran, so daß man hier seine Stammmannschaft aufstellen sollte. Im Osten kann man dagegen die erbeuteten Geschütze mitsamt den erbeuteten Panzern und dem Scout aufstellen. Die 8.8er Stellungen sind hier zwar suboptimal, doch nach dem Erreichen dieses Zieles und dem beginnenden Angriff kann man die Kanonen auch direkt wieder anhängen und näher an das Lager bringen, wo dann mit den restlichen Einheiten eine effektivere Verteidigung möglich ist.

Im Westen werden die ersten Scouts dann ziemlich schnell zerpflückt. Halten Sie Ihre Panzer in einer Linie und warten Sie auf die schweren Panzer. Zwar sind diese frontal natürlich schwerer zu knacken, doch wenn man alle Einheitrn auf jeweils ein oder zwei Fahrzeuge feuern lässt, kommt man auch schnell zu einigen Abschüssen. Halten Sie das Reparaturfahrzeug trotzdem hinter der Linie, so daß getroffene Einheiten repariert werden können. Die größte Gefahr geht vom feindlichen Reparaturfahrzeug aus, das meist im westlichen Bereich unterwegs ist. Hier ist dann ein Ausbrauch der Fahrzeuge empfehlenswert um direkt das Unterstützungsfahrzeug unter Feuer nehmen zu können. Kann man die angreifenden Panzer recht schnell zusammen schießen, wird man sich anschließend ganz der Verteidigung im Osten widmen können. Dort empfiehlt es sich die Geschütze rund um das Lager aufzustellen und gleichzeitig einen Aufklärere kreisen zu lassen, damit man trotz ungünstiger Geographie gut über die feindlichen Bewegungen infromiert ist. Die Panzer hält man am besten am westlichen Rand und lässt Sie dort dann quasi in die feindliche Flanke stoßen. Da auch hier ein Reparaturfahrzeug am Werk ist, sollte man nach Möglichkeit dieses primär aufs Korn nehmen. Nutzen Sie dazu auch die Artillerieunterstützung oder einen der Bomberangriffe. Generell sollte man die etwas schwächeren Geschütze mit den verfügbaren Unterstützungsangriffen stärken und diese sonst auch nach Möglichkeit ihr Feuer konzentrieren lassen. Ist ein Geschütz nicht mehr zu halten, kann es mitunter nützlich sein die Bedienmannschaft vorher zu evakuieren, da mitunter anderes Bedienpersonal ausfällt und man so unbesetzte Geschütze nochmal aktivieren kann. Hat man genug feindliche Einheiten abgeschossen, werden die Briten aber den Rückzug antreten und Platz für eine weitere lächerliche Sequenz machen!

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/panzers2?rev=1700512013

Last update: **2023/11/20 20:26**