Panzers - Alliierte Kampagne

Mission 1: Zwei Brücken

Gleich der erste Einsatz ist schon nicht ganz einfach und man steuert verwirrenderweise direkt mal einen anderen Anführer, den Briten Barnes.
Teilen Sie Ihr Team am besten direkt in zwei oder besser drei Gruppen auf. Die Nahkampfstarken MP-Schützen und der schlagkräftige Haudegen Barnes bilden jeweils eine Gruppe, während die Einheiten mit größerer Reichweite die dritte Truppe begründen, die von den Medics begleitet wird.
Zuerst attackiert man dann am besten die östliche Brücke, womit man schon den ersten Brocken weg hat. Schleichen Sie sich dazu an die Brücke heran und umkreisen Sie die beiden Wachen gewissermaßen in ausreichendem Abstand.
Die dritte Gruppe mit den weitreichenden Waffen beginnen dann den Angriff und erledigen schnell die ersten Feinde während die beiden anderen Gruppen auf die Brücke zurennen und die ankommenden Feinde beschießen und dann weglocken, denn die größte Gefahr geht von den Mörser-Kanonieren aus! Deren Schüssen muss man stets ausweichen, da es sonst schnell vorbei ist!
Die vorstürmenden Gruppen ziehen das Feuer dann meist direkt auf sich, so daß die weitreichende Gruppe die Feinde recht unbehelligt erledigen kann.
Ziehen Sie dann unbedingt alle Einheiten zurück um dem Mörser-Feuer zu entkommen. Sobald alle anderen Feinde erledigt sind geht es dann mit jeweils kurzen Feuerstößen wieder an die Mörser heran. Aufgrund der langen Flugzeit kann man den feindlichen Geschossen glücklicherweise ganz gut ausweichen, so daß man sich langsam, aber feuernd an die beiden Trupps heranwagen kann. Sind die erst einmal erledigt wird die Brücke auch recht bald als gesichert gekennzeichnet.
Nach dem Regenerieren läuft man dann wieder in Richtung der Flugzeuge und westlich davon durch den Zaun auf die Straße am Kanal.
Tasten Sie sich von hier aus langsam an die zweite Brücke heran und erledigen Sie alle Feinde. Die Infanteristen im Bunker können glücklicherweise nicht in diese Richtung feuern, so daß man sich in dessen Schutz die MP-Schützen quasi langsam nach Norden hin vortasten können.
Die Feinde hier zu erledigen ist dann deutlich einfacher, als an der ersten Brücke. Achten Sie nur darauf möglichst schnell einzelne Ziele durch konzentriertes Feuer zu erledigen.
Nach einer weiteren kurzen Pause (am besten inkl. Speichern!) läuft man dann über die Brücke und erledigt die Wachen auf der anderen Seite. Anschließend geht’s mit der gesamten Truppe zum luxuriösen Gebäude, das man am besten von den MP-Schützen stürmen lässt, während draußen der Rest der Einheit einige Feinde in Reichweite erledigt.
Von Norden her kommen nun zwei deutsche Panzer an, die man vernichten muss. Dazu erhält man von Osten her noch zwei Bazooka-Schützen. Bringen Sie diese direkt heran und lassen Sie Ihre Anti-Tank-Schützen im eroberten Gebäude Stellung beziehen und direkt das Feuer eröffnen.
Um gegen die beiden Pz IVD erfolgreich zu sein muss man dann ganz gezieltes Mikromanagement betreiben. Ein Bazooka-Trupp feuert auf den stark beschädigten Panzer und schaltet diesen dadurch direkt aus, während der Rest der Truppe auf den anderen Panzer einprügelt. Achten Sie dabei darauf, daß Verletzungen direkt durch die Medics kuriert werden und nutzen Sie möglichst alle verfügbaren Granaten gegen das Fahrzeug.
Hat man ihm genügend Schaden zugefügt, zieht er sich zurück und muss dabei dann noch niedergestreckt werden.
Folgen Sie ihm dazu direkt und lassen Sie alle noch verfügbaren Einheiten nachsetzen, während die

Infanteristen ohne Granaten den Trupp gegen feindliche Infanterie schützen. Mit den Bazooka-Schützen dürfte die Vernichtung des Gefährtes jedoch kein großes Problem sein!

Mission 2: Frankreich – Utah (Beach)

Man steuert nun plötzlich den Amerikaner Wilson und steht allein hinter den feindlichen Linien. Sehen Sie sich zunächst etwas um, denn in der Nähe sind zwei Ihrer Trupps zu finden (in der Landschaft, jedoch nicht der Minikarte, per Kreis markiert).
Mit dieser Verstärkung kämpft man sich dann am westlichen Rand Richtung Süden durch. Da man zunächst keinen Medic hat sollte man hier wirklich recht behutsam vorgehen!
Weiter südlich akquiriert man drei weitere Trupps mit denen es dann in Richtung der feindlichen Artillerie geht.
Tasten Sie sich hier mit allen Männern, aber langsam, von Westen her an den Feind heran und erledigen Sie dann alle feindlichen Soldaten in der Stellung. Das sollte kein großes Problem sein und man dürfte auch keine besonders schweren Verluste einstecken müssen. Zudem kann man hier ein Artilleriegeschütz erbeuten, daß man für den Angriff auf das Dorf zwar gebrauchen kann, das aber auch nicht unbedingt sehr hilfreich ist, da sein Transport viel Zeit kostet. Auch der in der Nähe befindliche Traktor kann nicht wirklich weiterhelfen, da viel zu langsam!
Laufen Sie am besten einfach mit allen Männern Richtung Norden, auf das Dorf zu und erledigen Sie einige feindliche Spähtrupps unterwegs.
Um das „Dorf“ zu erobern gilt es das Gebäude direkt neben der Flagge zu sichern, was jedoch nicht ganz einfach ist, da man sich von Südwesten oder Süden her kommen direkt dem feindlichen Feuer aus den Gebäuden aussetzen wird. Zwar kann man mit dem erbeuteten Artilleriegeschütz aus der südlichen Stellung die Feinde quasi sicher aus ihren Verstecken locken, doch diese dann anschließend selbst nur noch schlecht als Stellung nutzen.
Geschickter ist daher das Dorf zunächst in sicherem Abstand westlich nahezu zu umgehen und dann von Westen/Nordwesten her kommend zuerst das Feldlager zu erobern. Nachdem man dort dann die Einheiten regeneriert hat, kann man sich langsam in das Dorf vorantasten und die Gebäude stürmen lassen. Besetzen Sie dann unbedingt die beiden westlichen Gebäude bei der Flagge und sichern Sie auch den südlichen Eingang, wo einige Feinde mit einer PAK hantieren.
Dank der eintreffenden Fallschirmjägerunterstützung hat man dann einige zusätzliche Männer zur Verfügung, was auch recht wichtig ist, da man nachfolgend zwei feindliche Konvois auf dem Weg durch das Dorf aufhalten muss.
Entscheidend ist dabei die beiden PAKs nahe der Flagge zu erobern und an der Wegkreuzung am Feldlager aufzustellen, da hier beide Konvois durch müssen.
Verteilen Sie Ihre Truppen daher auch nicht zu sehr, denn gerade in den östlichen Häusern werden diese kaum ins Kampfgeschehen eingreifen können. Der größte Teil sollte daher ebenfalls bei den PAKs im Norden bleiben und auf die Ankunft des ersten Konvois, aus westlicher Richtung, warten.
Die ersten Fahrzeuge kann man dabei noch mit simplem Gewehrfeuer recht gut erledigen, eine PAK ist jedoch recht hilfreich, da sie viel Schaden anrichtet und so die Feinde definitiv am Durchbrechen gehindert werden. Wichtig ist hierbei zudem, daß man noch eine weitere PAK (als Anhänger) sichert, denn kurz darauf kommt ein Panzer IVD herbei.
Mit zwei 38er und einigen Granaten kann man diesen zwar auch recht gut kleinkriegen, muss dann jedoch eventuell einige Verluste bei der Infanterie einstecken. Kann man also direkt mit drei PAKs attackieren, wird dies die Sache deutlich erleichtern. Angeschlagene Einheiten sollten hier zudem generell direkt zum Feldlager zur Regeneration gesendet werden.
Hat man den Konvoi dann abgeschossen, gilt es sofort wieder an der Kreuzung Stellung zu beziehen, denn der zweite Konvoi kommt aus südlicher Richtung heran (auch wenn er mit dem gleichen Soundsample durch die Partisanen gemeldet wird).

Durch Schützen in den westlichen Gebäuden können zwar einige Fahrzeuge bereits stark beschädigt werden, doch der Fangschuss ist mitunter erst durch die Paks möglich (gepanzerter Transporter!). Recht hilfreich ist dabei die Möglichkeit zur Erbeutung eines LeFh 18 Artilleriegeschützes, so daß man den langwierigen Transport dieses Modells von der südlichen Stellung her nun weiter bereuen könnte. Nach der Abwehr des zweiten Konvois hat man dann etwas Ruhe, sollte sich jedoch nicht zu lange ausruhen, denn meist wird der Countdown recht bald auslaufen und die Invasion am Strand beginnen!

Hierbei kann man dann einige Einheiten kommandieren und wird die Verluste auch angerechnet bekommen. Zwar ist nicht ersichtlich welche Einheiten zukünftig zu Ihrer Kerntruppe gehören werden, doch sollte man generell versuchen möglichst viele (vor allem der Sherman-Panzer) durchzubringen. Tasten Sie sich dazu am besten schon einmal vom Feldlager aus Richtung Osten voran. Mit einigen Truppen und der Artillerieeinheit kann man die hinteren, feindlichen Stellungen bereits etwas ablenken. Nachdem dann jedoch die Landung durch eine beeindruckende Sequenz eingeleitet wurde, gilt es die Fallschirmjäger im Dorf Stellung beziehen und die gesamte Aufmerksamkeit den Einheiten am Strand zukommen zu lassen.
Selektieren Sie dazu am besten gruppenweise Einheiten und verpassen Sie diesen einen „Angriffsbefehl“ ins Hinterland, so daß sie dorthin laufen und unterwegs alle Feinde attackieren. Wichtig ist zunächst vom Strand wegzukommen und Einheiten etwas beisammen zu halten. Versuchen Sie nicht auf der ganzen Linie durchzubrechen, sondern konzentrieren Sie sich auf einen kleineren Bereich etwa auf Höhe der größeren Landungsschiffe.
Die Sherman gilt es dabei unbedingt zuerst hochfahren zu lassen, da sie nicht von allen Feinden attackiert werden können und dank zweier MGs selbst aber doch gut austeilen können. Da Minimierung der eigenen Verluste zunächst das Wichtigste ist, gilt es nur sehr langsam, mit jeder Menge Befehlspausen, die Zeit voranschreiten zu lassen.
Sobald man den Strand überwunden hat sollte man dann jedoch etwas Inne halten und Medics, falls vorhanden, ihre Arbeit verrichten lassen, während vor allem die Panzer den äußeren Bereich etwas absichern. Sherman sollte man nach Möglichkeit jedoch nicht verlieren, so daß man sich nicht zu weit vorwagen darf, denn hinter den Bunker hat der Feind eine Verteidigungslinie mit PAKs. Zusätzlich befindet sich im Nordwesten eine weitere Artilleriestellung, die Ihre Fahrzeuge beschießt, wenn sich diese in Sicht- und Feuerreichweite befinden.
Sammeln Sie daher zunächst die Truppen unterhalb des großen Bunkers im Norden (roter Punkt auf der Minikarte) und stellen Sie diese für den Angriff auf die hintere PAK-Linie auf. Sendet man hier die Infanterie vor, wird diese zwar etwas auseinander genommen, die nachrückenden Panzer können die feindlichen Geschütze dann jedoch schnell und recht gefahrlos erledigen.
Es gilt in die feindliche Linie einzubrechen und dann Richtung Norden zu schwenken, so daß man sich nicht jeweils dem Feuer der gesamten Linie ausgesetzt sieht, sondern diese von der Seite her aufrollen kann.
Das erste Ziel ist dann vor allem die Vernichtung des Bunkers, der trotz massivem Panzerbeschuss zunächst kaum Schaden zu nehmen scheint. Hält man jedoch tapfer drauf wird irgendwann die Panzerung bröckeln und das Ding in die Luft fliegen bis wirklich garnichts mehr davon über ist!
Lassen Sie sich dabei jedoch nicht zu lange Zeit, denn das Dorf wird von einem feindlichen Gegenangriff aus südlicher Richtung erschüttert. Allein mit den PAKs wird die Verteidigung hier recht schwierig! Empfehlenswert ist daher beschädigte Sherman direkt zum Feldlager zu senden, wo diese repariert werden und dann die örtliche Verteidigungslinie stärken.
Reicht dies nicht, sollte man die Verteidigung direkt um das Feldlager aufbauen oder die Sherman schneller ins Dorf kommandieren und erst später den nördlichen Bunker vernichten.
Nach der Abwehr des Angriffes kann man dann die feindliche Artilleriestellung und verbliebene Feinde am Strand erledigen, muss zum Abschluss der Mission jedoch noch einen weiteren Strandabschnitt sichern. Dieser wird auf der Minikarte ebenfalls mit einem roten Punkt markiert. Fahren Sie hier entweder über die zentrale Straße aus dem Dorf und greifen Sie die feindlichen Linien dann mit geballter Panzerkraft von hinten an oder rollen Sie die Stellungen, wie bereits im Norden, von der

Seiten her kommend auf. Mit reparierten Panzern und etwas Infanterie sollte dies dann aber kein großes Problem darstellen, so daß die Vernichtung des zweiten Bunkers nur eine Frage der Zeit ist. Endet die Mission dann noch nicht, gilt es den Strandbereich und die feindlichen Linien weiter zu durchforsten und letzte Feinde zu erledigen (Bunker checken), denn erst wenn alle ausgeschaltet wurden ist der lange Tag vorüber, was leider nicht ganz optimal vermittelt wird.

Endlich kann man die Truppe hier etwas besser ausstatten. Je nachdem was einem zugestanden wird (habe ich nicht so recht durchblickt ob die Ergebnisse der vorigen Missionen hier einen Einfluss haben) sollte man auch nicht geizig sein. Für die kommende Megamission wird man mindestens drei, besser gleich vier Sherman benötigen. Wichtig ist zudem vor allem auch eine gute Artillerie-Einheit aus mindestens zwei M7 Priest. Geschütze sollte man generell eher meiden, dann kann man sich auch die Bedienmannschaften dazu sparen.
Neben den Kampffahrzeugen sind jedoch vor allem zwei Unterstützungsfahrzeuge extrem wichtig und dürfen nicht vergessen werden, denn die Sherman müssen viel einstecken und auch sehr viel austeilen, so daß ohne Reparatur- und Munitionsfahrzeuge furchtbar schnell garnichts mehr geht!
Ein Erkundungsfahrzeug ist hier zudem schon wenig relevant, da es viel zu kampfschwach ist und diese Funktion eigentlich besser von Scharfschützen mit Ferngläsern übernommen wird, was auch die einzig halbwegs brauchbare Infanterie-Option ist!

Mission 3: Tiger in Sicht!

Wenige Sekunden nachdem man die eigenen Einheiten etwas bewegt hat, kommen meist auch direkt einige Feinde von Osten heran. Postieren Sie mit den ersten Befehlen folglich die Panzer so, daß diese direkt dem Feind am anderen Ufer gegenüber stehen und möglichst alle in Feuerreichweite sind. Stellen Sie diese dazu in einer Linie auf und achten Sie zudem auf die Artillerie, die unbedingt auch mitmischen muss, da die Sherman nicht sonderlich viel Feuerkraft aufbringen.
Die Scharfschützen gilt es zudem hinter den Panzern aufzustellen um einerseits den Sichtbereich etwas zu vergrößern und andererseits auch die feindliche Infanterie zu dezimieren bevor diese an die eigenen Panzer herankommt.
Mit der geballten Feuerkraft sollte man den ersten Angriff ganz gut abwehren können. Achten Sie darauf beschädigte Fahrzeuge direkt etwas zurück zu ziehen, wodurch der Feind sein Feuer meist auf eine andere Einheit konzentriert.
Hat man den Feind abgewehrt, ist es aber noch nicht ganz überstanden. Lassen Sie die Scharfschützen sich etwas nach vorne tasten und reparieren Sie die Panzer, denn kurz darauf wird noch ein Tiger herankommen, der nahezu unverwundbar scheint, so daß man ihm enorm viel entgegenfeuern muss um ihn zu vernichten. Glücklicherweise ist er allein unterwegs und damit doch auch zu bezwingen. Nach der erklärenden Sequenz gilt es dann die die Truppe erneut instand zu setzen und Richtung Norden aufzubrechen (die anzulockenden Feinde weiter südlich kann man quasi ignorieren, da ihre Vernichtung kein Ziel darstellt). Dort findet man am nördlichen Kartenrand ein Feldlager mit einigen Einheiten, das jedoch bei Annäherung durch zahllose Infanterieeinheiten attackiert wird. Diese sind aufgrund ihrer Überzahl recht gefährlich, so daß man sich hier nur ganz gezielt herantasten sollte.
Stellen Sie dazu alle Fahrzeuge in einer Linie auf, so daß man den Weg zum Feldlager quasi einebnet. Dahinter folgen dann die Infanteristen, die im Schutz der Fahrzeuge den Feinden einheizen können. Speichern Sie dann und tasten Sie sich langsam voran bis die Feinde aus dem Nichts auftauchen. Versuchen Sie zunächst vor allem den westlichen Trupp zu vernichten und achten Sie im Osten darauf, daß Ihre Fahrzeuge nicht von zu vielen Molotov-Cocktails getroffen werden. Ziehen Sie die Flanke hier daher recht bald etwas zurück. Fahren die Panzer dabei rückwärts, so sollten deren doppelte MGs den Deutschen gut einheizen.

Wichtig ist vor allem die Neutralisierung der feindlichen Flammenwerfer und Medics. Lassen Sie diese Einheiten nach Möglichkeit gezielt durch Ihre Scharfschützen erledigen. Die Einheiten direkt beim Feldlager sind dann nachdem man mit einem Fahrzeug in unmittelbarer Nähe vorbeigefahren ist kontrollierbar und sollten direkt aus dem Kampfbereich gesendet werden, denn vor allem die beiden Unterstützungsfahrzeuge sind praktisch und können auch an vordersten Front eingesetzt werden, da ihr Verlust nicht zu schmerzhaft ist (Kerneinheiten stehen immer noch zur Verfügung und müssen nicht erst neu gekauft werden!).

Hat man das Lager erstmal gesichert und die eigene Truppe instand gesetzt, sollte man nach Osten vorstoßen und sich entlang der blauen Linie, quasi am Dorfrand entlang arbeiten und die Feinde aufreiben. Direkt ins Dorf vorzudringen ist deutlich schwieriger, da man hier auf massiveren Widerstand trifft und vor allem von den zahlreichen Infanteristen in den Gebäuden ins Kreuzfeuer genommen wird. Mit viel Muße und Geschick wird man zwar auch hier gut durchkommen können, doch das ist wirklich deutlich anspruchsvoller und risikoreicher.
Arbeitet man sich hingegen langsam um das Dorf herum vor, wird man jeweils nur kleinere Feindesgruppen attackieren müssen.
Als erstes sollte man dazu am nordwestlichen Rand des Dorfes den Bereich ausspähen auf einen Tiger warten, der hier Patrouille fährt. Mit allen Fahrzeugen und ohne Unterstützung für den Tiger sollte man ihn problemlos vernichten können.
Weiter geht gen Osten, wo man auf der Lichtung eine kleinere Panzergruppe attackiert und sich dann auch langsam etwas ins Dorf vorwagt. Achten Sie auf die Scharfschützen im Kirchenturm. Nachdem man diese erledigt hat gilt es südlich der Kirche einen Panzer IVD und ein Artilleriegeschütz zu vernichten. Damit ist man auch quasi schon am Ende der nördlichen Linie des Quadrats angekommen. Orientieren Sie sich nun Richtung Süden, wo man nochmals einige einzelne Fahrzeuge am Dorfrand vorzufinden sind. An der südöstlichen Ecke trifft man zudem einen weiteren Tiger, der auf Patrouillenfahrt ist.
Ab hier arbeitet man sich dann langsam durch das Dorf, kurz hinter der blauen Linie auf der Karte, Richtung Westen vor. Sie treffen hier nur noch auf geringen Widerstand, vorwiegend durch Infanterie in Gebäuden. Gehen Sie trotzdem langsam vor und achten Sie nach jedem Gefecht darauf ob das Missionsziel nun als bestanden gilt und dadurch das blaue Quadrat auf der Minikarte verschwindet.
Gepanzerte Ziele südwestlich des Dorfes muss man dabei meist nicht mehr attackieren und kann sich dann wieder Richtung Osten orientieren, wo die letzten beiden Schlachten zu schlagen sind (auf die Flakstellung nahe des Bahnhofs achten!).
Als Unterstützung bekommt man noch zwei Firefly, die nahe des Feldlagers auftauchen und auch gen Osten gesandt werden müssen.
Attackieren Sie dort am besten zuerst den nördlichen Panzertrupp. Stellen Sie dazu Ihre Panzer in einem großen Halbkreis in sicherem Abstand auf und tasten Sie sich dann mit einigen Spähern an den Feind ran. Sobald die Artillerie einige Schläge angebracht hat, wird der Feind auch aktiv und Sie direkt angreifen. Es gilt nun die Zahl der feindlichen Einheiten schnellstmöglich zu reduzieren. Lassen Sie dazu alle Panzer auf ein Ziel feuern, wodurch man dieses mitunter schon vernichten kann.
Beschädigte Fahrzeuge gilt es dann direkt zurück zu ziehen und von einem der bereitstehenden Reparaturfahrzeuge verarzten zu lassen. Zusätzlich muss man meist aufgrund der etwas geringeren Sichtweite der eigenen Einheiten etwas vor rücken um die restlichen Feinde ins Visier nehmen zu können. Da man den Feind so quasi in die Falle locken kann und man über mindestens ebenbürtige Feuerkraft verfügt, sollte man höchstens an der Organisation scheitern, wobei auch hier mit massiven Einsatz der Pausentaste alles regelbar bleibt.
Schafft man es wiederholt nicht, bleibt als letzte Option der Neustart der Mission und der Erwerb einiger Minen für Infanterieeinheiten, womit man den Weg für den Feind zusätzlich erschweren kann.
Wichtig ist zudem, daß man nicht zu weit vorstößt, denn der „feindliche Hügel“ wird bei Ankunft Ihrer Einheiten wiederholt von schweren Artillerieschlägen heimgesucht. Selbige sind für die eigene Seite eher weniger brauchbar, da der Feind dann auch sofort attackiert und die Wirkung nur begrenzt ist.
Die zweite feindliche Gruppe wartet weiter südlich und ist in etwa gleich stark, so daß man auch

diesen Kampf nach gleichen Muster und mit ähnlichem Ergebnis führen kann. Zusätzlich kann man jedoch spätestens hier die verbliebenen Unterstützungsoptionen nutzen.
Die Artillerieschläge reichen zwar erneut nicht aus um einzelne Einheiten zu vernichten, doch eventuell um ein oder zwei der Flak-Fahrzeuge zu vernichten. Diese stellen auch quasi das größte Problem dar, denn sie wehren Luftfahrzeuge recht effektiv ab, so daß man beispielsweise beim Abwurf von Fallschirmjägern häufig nicht alle Einheiten auch zu Boden bringen kann, da die Flugzeuge vorher abstürzen. Fallschirmjäger sind jedoch gleichzeitig recht effektiv, da sie mit Molotov-Cocktails und Granaten dem Feind ganz gut einheizen können und ihn vor allem auch direkt ablenken, so daß die eigentliche Kampftruppe kurz darauf attackieren und das Überraschungsmoment nutzen kann!
Erleichtern Sie sich daher diese Option indem Sie kurz vor den Fallschirmjägern die verbliebenen Aufklärungsflugzeuge anfordern (eventuell in Kombination mit Artillerieschlägen), die dann zuerst unter Feuer genommen werden, oder indem Sie die Fallschirmjäger etwas weiter südlich abwerfen und sich dann herantasten lassen.
Selbst ohne diese Hilfe sollte man den Kampf jedoch ganz gut führen können, da man es nur mit Pz IVD und Sturmgeschützen zu tun bekommt, gegen die die Sherman und Firefly noch sehr effektiv sind! Zuletzt gilt es dann zwei Trupps britischer Soldaten mit Medics zu versorgen, was nur etwas Zeit kostet sofern man nicht alle Medics bereits verloren hat.

Mission 4: Über die Hecken

Mitunter wird man dank der Weitsicht der Scharfschützen schon direkt nach dem Start der Mission die ersten Feinde über die nahe Brücke anlocken, sollte diese aber auch recht gut erledigen können.
Tasten Sie sich dann vorsichtig an den Fluss heran und erledigen Sie die Feinde auf der anderen Seite. Direkt an der Brücke kann man dabei durch die Scharfschützen einige Infanteristen erledigen lassen, muss jedoch bei der Furt ein Stück nördlich auch mit einigen Panzern rechnen.
Diese kann man jedoch ausspähen, mit Artillerie beschießen und anlocken und dann dank der eigenen Übermacht gefahrlos beim Vorstoßen abschießen.
Die eigentlichen Ziele kann man dann recht ähnlich der letzten Mission nach und nach durch langsames Herantasten recht gefahrlos erledigen. Da man auf der ganzen Karte nur ein Feldlager erobern kann, sollte man dieses auch möglichst schnell tun, da man eventuell bei härteren Kämpfen Probleme mit dem „Reparaturvorrat“ bekommt. Ich empfehle daher zunächst die nördlicheren Ziele zu attackieren und das südliche Ziel quasi „aufzuheben“.
Überqueren Sie dazu mit allen Einheiten zunächst den Fluss und tasten Sie sich dann vorsichtig mit Scharfschützen an die erste Flakstellung westlich des kleinen Gehöftes heran. Die Scharfschützen erspähen die feindliche Aufstellung und ermöglichen so der Artillerie zuzuschlagen. Sind noch feindliche Panzer vorhanden, werden diese meist direkt angreifen, weshalb man vor der Artillerie die eigenen Panzer aufreihen muss. Ziehen Sie die Scharfschützen dorthin zurück und wehren Sie den Angriff dann gemeinsam ab.
Arbeiten Sie sich so langsam vor. Sobald das 8.8er Geschütz vernichtet ist gilt der erste Posten auch schon als neutralisiert.
Man kann nun entweder das nahe Gehöft attackieren und dort den Tiger oder zumindest den Hetzer erbeuten (Feinde in den Gebäuden beachten und Tiger im Auge behalten, eventuell wird er von flüchtenden Panzerfahrern übernommen!), oder direkt gen Norden die zweite feindliche Stellung anfahren.
Diese wird deutlich stärker verteidigt. Der Feind hat neben einigen Panzern, die man wieder prima weglocken kann, vor allem gepanzerte Truppentransporter zur Verfügung, die bis zu Ihrer Stellung heranbrausen und dann die Truppen ausladen, was vor allem bei Panzerfaustschützen recht effektiv ist. Achten Sie daher darauf diese Fahrzeuge möglichst schnell zu vernichten und die Scharfschützen in Reichweite zu halten, damit diese die Gefahr schnellstmöglich neutralisieren können.

Ein schnell einsetzender Rückzug der Panzerfahrzeuge kann zudem sinnvoll sein um den feindlichen Angriff etwas zu überdehnen und nicht gegen die geballte Feuerkraft der Deutschen antreten zu müssen. Die beiden 8.8er zu vernichten ist nachfolgend nur noch gefahrlose Routine (Scharfschützen oder Artillerie).
Anschließend geht's Richtung Osten, wo man im Wald einen weiteren Feindestrupp vorfindet, der jedoch nach gleichem Muster erledigt werden kann.
Die größere Stellung im Norden wird dann zunächst nach dem gleichen Muster angegangen. Postieren Sie Ihre Truppen im westlichen Wald oder auf der südlichen Ebene und tasten Sie sich voran bis der Feind mit den mobilen Einheiten attackiert. Diese kann man meist problemlos vernichten, muss dann jedoch gegen die Geschütze etwas aufmerksamer sein, da der Feind über Reparaturfahrzeuge verfügt. Vernichten Sie daher entweder zuerst die Reparaturfahrzeuge oder lassen Sie die Scharfschützen die Geschützbesatzungen erledigen wogegen die Reparaturfahrzeuge nichts ausrichten können.
Stürmen Sie anschließend das feindliche Lager und erledigen Sie die restlichen Feinde und erobern Sie das Feldlager im hinteren Bereich.
Bevor man dann die letzte Feindstellung angeht sollte man noch das Optionalziel, die Vernichtung einer feindlichen Artilleriebatterie im Südosten angehen. Verfügt man über einen Infanterietrupp mit Minendetektor, kann man sich einen Weg durch das verminte Gebiet östlich des eroberten Feldlagers freischießen und dann entlang des östlichen Kartenrandes einen Trupp gen Südosten schicken, der die dortige Stellung vernichtet.
Alternativ fährt man vom Feldlager aus direkt Richtung Süden und dort dann am südlichen Kartenrand Richtung Osten (Vorsichtig am östlichen Gehöft vorbei arbeiten, dort kann man feindliche Truppen anlocken!).
Effizient ist allgemein die Neutralisierung aller Bedienpersonen mittels Scharfschützen, was etwas Zeit in Anspruch nimmt. Anschließend kann man jedoch mit Fallschirmjägern die Geschütze übernehmen und für den finalen Kampf nutzen. Die Fallschirmjäger können hierbei auch unterstützend direkt beim Angriff auf die Artillerie über dieser abgeworfen werden, zuvor muss man dabei jedoch noch die letzte Flakstellung im Süden vernichten. Da nach der Vernichtung aller Flakstellungen jedoch quasi der letzte Akt beginnt, empfehle ich dieses Optionalziel am besten vorher zu erledigen (Fallschirmjäger notfalls woanders landen lassen und dann zur feindlichen Stellung senden).
Die Zerstörung der letzten, südlichen Flakstellung sollte dann auch kein Problem mehr darstellen, da man hier mit einer vernichtenden Übermacht die feindliche Stellung eigentlich im Sturmangriff niedermachen kann. Alternativ tut es die bekannte, aber etwas langweiligere Taktik mit Ausspähen und Anlocken der mobilen Verteidiger natürlich auch 😉
Zuvor sollte man sich eventuell noch der Verteidiger am östlichen Gehöft annehmen, sonst kommen diese eventuell später noch zu den drei Angriffswellen hinzu. Mit Artillerie und der gesamten Panzertruppe dürfte man auch hier keine Probleme bekommen und die drei Panzer IVD und die Geschütze problemlos vernichten können. Achten Sie jedoch auf feindliche Scharfschützen in den Gebäuden. Diese zu erobern ist auch nicht übermäßig sinnvoll, da einzig das vorderste Gebäude einen guten Blick auf die Angreifer geben würde, aber meist auch direkt in Schutt und Asche gelegt wird.
Als letzte Herausforderung bleibt dann die Vernichtung dreier deutscher Angriffswellen, die am östlichen Kartenrand auftauchen und sich dann südlich des dortigen Gehöftes sammeln.
Stellen Sie Ihre Truppen am besten westlich des Bauernhofes in einer Linie auf. Die eroberte Artillerie sollte man ebenfalls möglichst hierhin bringen und notfalls weiter südlich abstellen wenn man den Weg nicht ganz geschafft hat.
Die erste Truppe besteht vornehmlich aus Panzer IVD und sollte noch relativ leicht zu vernichten sein. Warten Sie jedoch am besten stets bis die Feinde Position beziehen und tasten Sie sich dann vorsichtig heran oder lassen Sie in Aufklärungsflugzeug herbeikommen. Wie gewohnt kann man dann mit einigen Artillerieschlägen den Feind anlocken. Lassen Sie dann Ihre geballte Panzertruppe das

Feuer auf einzelne Fahrzeuge konzentrieren, so daß die feindliche Feuerkraft schnellstens dezimiert wird. Bekommt man ein Reparaturfahrzeug ins Blickfeld, sollte man dieses durch die Artillerie zerstören lassen, damit die Panzer sich nicht vorwagen müssen.
Nach der Vernichtung des ersten Feindestrupps erhält man aus dem Norden Verstärkungen. Diese kommen jedoch nur langsam heran, so daß man meist schon der zweiten Angriffswelle gegenüber steht. Diese ist etwas stärker, vor allem der Raketenwerfer kann sehr gefährlich werden und sollte bei günstiger Gelegenheit durch einen Luftschlag frühzeitig vernichtet werden.
Mit etwas Geschick dürfte man jedoch auch mit diesem Trupp noch selbst gut fertig werden.
Achten Sie lediglich verstärkt auf die feindlichen Reparaturfahrzeuge, die hier gleich in doppelter Ausführung vorhanden sind.
Bekommt man größere Probleme ist der Rückzug in nordwestliche Richtung, den Verstärkungen zu, eine praktikable Taktik.
Zusammen gilt es dann abschließend einen dritten Angriff abzuwehren. Die Unterstützung wird dabei meist eher suboptimal agieren und ihre Panzer einzeln gegen den massiert angreifenden Feind antreten lassen. Unterstützen Sie die Verbündeten zunächst daher möglichst nur vereinzelt mit Luftschlägen oder Artilleriefeuer um den Feind etwas zu dezimieren. Die eigenen Panzer sollten nur hinter den Verbündeten agieren und durch schnelle Vorstöße einzelne Ziele vernichten, da diese sonst direkt repariert werden und nichts gewonnen ist.
Mittels geschickter Ausnutzung der verbündeten Kräfte, die zumindest gut das Feuer auf sich ziehen können, kann man den Feind nach und nach in die Knie zwingen. Da es der letzte Kampf ist, kann man auch alle verbliebenen Luftschlagoptionen nutzen um einzelne Ziele (Artillerie, Raketenwerfer, Reparaturfahrzeuge) zu vernichten.

Die nun verfügbaren britischen Einheiten sind ziemlicher Mist. Belassen Sie es bei Firefly, Slugger und Priest und investieren Sie eher etwas in die Infanterie, denn die wird man hier eher gebrauchen können. Neben mindestens zwei Scharfschützenteams sollte man noch einige MG-Schützen mitnehmen und einen mit einem Minendetektor ausstatten.

Mission 5: V-2 Raketenbasis

Zu Beginn steht man quasi direkt vor einem breiten Streifen mit Minen. Zwar kann man die Verbündeten in der Nähe aufsuchen und warten bis diese dann einen schmalen Streifen gesäubert haben, doch das ist ziemlich langweilig. Senden Sie daher eher Ihren MG-Schützen mit dem Minendetektor und alle noch unerfahrenen Einheiten vor. Durch Beschuss der Minen können diese dann eine breite Schneise freimachen und gleichzeitig an Erfahrung gewinnen. Prima Sache!
Tasten Sie sich dann mit den Infanteristen an den Bunker heran und erledigen Sie die feindlichen Soldaten auf den Wachtürmen, den 8.8ern und alle die sonst noch Wache schieben oder aus dem Bunker gerannt kommen.
Säubern Sie dabei am besten beide Seiten, so daß Sie den Bunker durch beide Tore betreten können. Durch die kleinen Fußgängertüren sollte man sich nicht hindurch wagen, da man dann sofort von den verbliebenen Wachen unter Feuer genommen wird (etwas ärgerlich sind Medics, die sich an den Türen verkeilen und nicht erledigt werden können)! Die äußeren Ziele sind zudem noch zu schonen.
Sichern Sie dann am besten mit Scharfschützen die beiden Wachtürme an den Seiten und teilen Sie die restliche Truppe auf beide Seiten des Bunkers auf. Achten Sie dabei auf die Artillerie, die gerne sinnlos auf den Bunker feuert und im Passivmodus zunächst besser aufgehoben ist.
Es gilt nun den Bunker selbst zu stürmen und die dortigen Anlagen zu vernichten. Wagen Sie sich dazu nur vorsichtig mit einem Panzer als Prellbock und den weitreichenden MG-Schützen vor. Es gilt zunächst alle Feinde zu erledigen und bei stärkerem Widerstand sofort die Flucht anzutreten, da man im engen Bunker schnell die Übersicht verliert und gegen Flammenwerfer auch kaum eine Chance

hat. Lockt man diese jedoch nach draußen ist ihr Schicksal auch besiegelt!
Geht man nur schön vorsichtig und stets mit Medic-Unterstützung vor, sollte die Säuberung kein Problem darstellen. Lassen Sie dann ein oder zwei Panzer hereinrollen, die die vier Anlagen zerschießen, wodurch man nicht in Sprengstoff für die Infanterie investieren muss.
Ziehen Sie dann alle Truppen aus dem Bunker zurück und bereiten Sie sich auf einen massiven Infanterieangriff auf beiden Seiten vor. Sobald man die drei äußeren Ziele dann zerschossen hat folgt eine, wiederum etwas peinliche, Sequenz und anschließend beginnt der „Volkssturm“.
Mit Panzern und geschickt platzierter Infanterie, die den Feind nur erwartet, sollte man dieses Problem schnell erledigen können.
Anschließend gilt es die tapfere Widerstandskämpferin aus dem nördlichen Kirchenkomplex zu befreien. Der direkte weg dorthin wird von einigen Wachtürmen gesäumt, die man aber mit Scharfschützen absolut problemlos säubern kann. Ob man daher versucht von Westen oder von Süden her anzugreifen, ist eher unwichtig. Entscheidend ist vielmehr, daß man sich langsam an die feindlichen Kräfte herantastet, denn diese darf man nicht unterschätzen!
Versuchen Sie daher mit Infanterie oder einem schnellen Fahrzeug einzelne Feinde anzulocken und dann mit allen Fahrzeugen schnell auszuschalten. Recht praktisch ist dabei die Eroberung der Anhöhe südöstlich der Kirchenanlage, wo man die eigene Artillerie und einen Späher prima postieren kann.
Da die Deutschen über Flak verfügen ist ein Luftangriff kaum effektiv. Vorsichtiges Herantasten und Hit-and-Run-Angriffe schwächen den Feind aber nachhaltig. Hat man erst mal genug Feinde um die Anlage herum erledigt (nicht unbedingt alle!) gilt die Mission auch plötzlich schon als gewonnen und die nächste Sequenz beginnt.

Mission 6: Operation Market Garden

Sie kommandieren Barnes und eine zusammengewürfelte, etwas suboptimale Kommando-Truppe. Unterstützung erhält man durch zwei Gruppen verbündeter Soldaten, die allerdings mehr als Kanonenfutter und Ablenkung dienen, da sie recht ineffektiv vorgehen.
Trotzdem sollte man sich an genau diese halten und hinter dem „nördlichen“ Trupp in die Stadt eindringen und sich langsam auf die Brücke vorarbeiten. Mit den Schlauchbooten einiger Soldaten zur anderen Flussseite über zu setzen ist hingegen absolut sinnlos.
Das erste Ziel ist zunächst quasi erst einmal verlustfrei in die Stadt selbst vordringen zu können. Halten Sie sich dazu stets hinter den Verbündeten auf, die den Weg bereits weitgehend freiräumen und durch weitere Verstärkungen aus der Luft auch direkt bis zur Brücke vordringen. Teilen Sie Ihre Männer in Teams auf und lassen Sie vor allem die Männer mit großem Feuerbereich (MG-Schützen und Barnes) direkt hinter den Verbündeten herlaufen und diese durch Unterstützungsfeuer entlasten.
Sie dürfen dann jedoch erstmal nicht direkt bis zur markierten Brückenseite vordringen, denn zunächst gilt es noch einige fahrbare Untersätze für die Panzerfahrer zu finden und die Fahrzeuge anschließend auch noch am einzigen Feldlager instand setzen zu lassen. Dessen Eroberung stellt nun erstmal die größte Herausforderung dar, denn mangels wirklich schlagkräftiger Einheiten und des geschickt agierenden Computergegners (Feuerangriff als vernichtende Gefahr!!) muss man sich hier ganz langsam an das Feldlager heran arbeiten und mit viel Mühe dieses sichern.
Ausgangspunkt dieser Aktion ist die Kreuzung, westlich der markierten Stelle, mit dem markanten Großbau (könnte eine Schule sein). Hier landen meist noch einige Soldaten der eigenen Seite und halten diese Position nachfolgend stur.
Sammeln Sie hier Ihre Truppen und wählen Sie dann die Schützen mit hoher Reichweite, die beiden Panzerfaustschützen und das Medic-Team aus. Lassen Sie sich nicht von den, mitunter heftigen, Kämpfen weiter östlich und südlich ablenken und senden Sie dieses Team in den „Hinterhof“ östlich der nach Norden führenden Straße (von der genannten Kreuzung aus). Sie finden dort zwei abgestellte Panzer IV, müssen jedoch erstmal einige Gebäude am östlichen Straßenrand von Feinden

befreien. Tasten Sie sich dazu vorsichtig mit allen Einheiten in Richtung der Panzer vor und lassen Sie die Panzerfaustschützen das Feuer eröffnen wenn der Feind aus den Gebäuden heraus schießt. Eine Versorgung der Infanteristen durch die Medics ist nachfolgend natürlich entscheidend um keine Verluste zu erleiden!
Sobald das Gebäude stark genug beschädigt wurde (nicht zerstören!), werden die Feinde dieses verlassen und sich direkt dem Kampf stellen, in den dann auch die MG-Schützen und Barnes eingreifen. Hat man alle Gebäude bis zur Bahnlinie gesichert, kann man durch zwei Panzerfahrerteams die beiden Fahrzeuge erobern lassen. Sie verbleiben jedoch erstmal in diesem Hinterhof, denn das Feldlager zu sichern erfordert noch weitere taktische Aktionen.
Lassen Sie dazu zunächst die Gebäude an der östlichen Straßenseite von MP-Schützen sichern und locken Sie dann auch Feinde aus den Gebäuden am westlichen Straßenrand. Vor allem das einzelne Gebäude nahe der Bahnlinie ist hierbei interessant, denn von dort aus kann man direkt die Feinde am Feldlager attackieren, die man von dort jedoch weglocken muss, da sie sonst durch Medics und die Unterstützung durch das Feldlager nahezu nicht zu erledigen sind.
Versuchen Sie die Feinde daher in Richtung der besetzten Gebäude am östlichen Straßenrand zu locken und dann auszuschalten. Kann man erstmal das einzelne „Hinterhofgebäude“ nahe dem Feldlager sichern, hat man es auch schon fast geschafft.
Problematisch sind jedoch die Unterstützungsfahrzeuge, da man wegen diesen das Lager erstmal nicht durch die Infanterie sichern lassen kann. Bringen Sie daher nun Ihre eroberten Panzer herbei und lassen Sie diese die feindlichen Fahrzeuge vernichten. Anschließend gehört das Feldlager nun Ihnen und kann vor allem die beiden Panzer reparieren.
Mit einem kleinen Spähtrupp arbeitet man sich unterdessen weiter Richtung Osten vor, wo man nordöstlich des markierten Punktes, am Stadtrand, einen unbesetzten Tiger findet, den man ebenfalls schnell besetzt und reparieren lässt.
Mit dieser Ausstattung (und eventuell noch einigen Geschützen, die man teilweise von den Bedienmannschaften „befreien“ kann) kann man dann endlich zum markierten Punkt an der Brücke vordringen und sich dort auf ein Verteidigungsfecht vorbereiten.
Von der Brücke her kommen einige Angriffswellen, die vor allem aus gepanzerten Transportern und jeder Menge Infanterie bestehen. Insgesamt kein zu großes Hindernis für Ihre neuen Panzer, man darf den Feind jedoch auch nicht unterschätzen.
Beziehen Sie daher geschickt Stellung indem Sie die umliegenden Gebäude mit weitreichenden Schützen besetzen. Vor allem westlich der Brücke und an der Kreuzung sind die Gebäude sehr gut geeignet. Auf der Kreuzung selbst stehen dann die Panzer, die sowohl gegen Infanterie, als auch Fahrzeuge sehr gut vorgehen können. Achten Sie lediglich auf Molotov-Cocktails und ziehen Sie einzelne Fahrzeuge dann ein Stück zurück zum Abkühlen.
Mit Hilfe der nahen Verbündeten und den Luftschlägen sollte man die Sache ganz gut beherrschen können, da vor allem die Panzer enorm kampfstark sind. Hat man lange genug durchgehalten, kommen plötzlich nahezu von allen Seiten Verstärkungen und man muss die Überlebenden zu den Schlauchbooten am Flussufer bringen. Laufen Sie dazu am besten durch die Stadt Richtung Westen und dann Richtung Süden, also quasi durch bekanntes und bereits gesäubertes Terrain, denn direkt am Flussufer trifft man eventuell noch auf einzelne Feinde. Sobald die ersten Soldaten die Schlauchboote besetzt haben und sich auf den Weg machen endet die Mission mit der nächsten peinlichen Sequenz 😉

Man wird hier neben Glück auch ordentlich Feuerkraft zur Abwehr der feindlichen Angriffe benötigen. Rüsten Sie daher nach Möglichkeit alle Firefly auf den neuen Pershing um. Die Slugger können aufgrund ihrer höheren Feuerkraft noch als eine zweite, schwächere Panzertruppe erhalten werden.
Bei der Artillerie ist zwar der Calliope recht interessant, aber auch enorm teuer, so daß man höchstens ein Fahrzeug auf dieses Gefährt umrüsten sollte, denn die Infanterie darf man nicht

vernachlässigen.
Hier ist man mit zwei bis vier Scharfschützenteams (mit Fernglas!) und einem Medic gut bedient, so daß man andere Einheiten besser verkaufen sollte.

Mission 7: Die Schlacht in den Ardennen

Zunächst gilt es die ersten ruhigen Minuten zu nutzen und die eigenen Einheiten in Stellung zu bringen. Die Panzer gilt es hierzu entlang der zentralen Front aufzustellen, da dort alsbald in drei Wellen die feindlichen Angriffe erfolgen, die die eigenen Truppen hier vor allem aufgrund von ineffektiver Vorgehensweise nicht überall aufhalten können. Da die deutschen Angriffe jedoch durchaus bei jedem erneuten Spielen der Mission leicht variieren können und sich die Schlacht auch wirklich dynamisch entwickelt, kann keine absolute und in jedem Fall richtige Vorgehensweise benannt werden.
Die Pershing sollte man jedoch stets etwa zu einer Position auf Höhe der Kartenmitte senden und dann beispielsweise in 2er-Teams bei Bedarf vorstoßen lassen. Die Slugger können den nördlichen Bereich abdecken und von der Artillerie unterstützt werden, die etwas südlich der Slugger aufgestellt werden kann um ein möglichst breites Feld abdecken zu können.
Während die Fahrzeuge sich dann an die eigentliche Front begeben, müssen auch die Infanteristen Ihre Position einnehmen, denn der Feind wird auch mehrfach mit größeren Infanterietrupps aus südwestlicher Richtung das Depot bedrohen.
Allein mit den Scharfschützen wird man hier jedoch nicht zurecht kommen, da diese einfach einer übergroßen Zahl an Feinden gegenüber stehen, die mit Molotov-Cocktails schnell große Verluste in Ihren Reihen verursachen werden!
Ziehen Sie die Schützen daher am besten direkt zum Lager zurück und lassen Sie diese dort entlang des Zaunes in Position gehen. Dadurch erhält man noch Unterstützung durch die Verteidiger.
Zusätzlich sollte man direkt zwei oder drei Fallschirmjägertrupps hier absetzen lassen. Diese werden aufgeteilt und bilden eine erste, liegende Verteidigungslinie vor dem Lager, wodurch die Sichtweite der Scharfschützen nochmals etwas erhöht wird. Senden Sie die Fallschirmjäger jedoch nicht zu weit vor, sonst können die Scharfschützen nicht mehr von hinten unterstützend eingreifen. Der Abstand ist dann optimal, wenn der Feind zunächst die liegenden Fallschirmjäger angreift und dadurch zunächst stoppt. Hierdurch können die offensiv eingestellten Fallschirmjäger auch direkt und effektiv ihre Molotov-Cocktails anbringen und gleichzeitig auch die Scharfschützen die ankommenden Feinde dezimieren. Mit der richtigen Aufstellung schafft man es hier mit den zur Verfügung stehenden Fallschirmjägern jeden Angriff ohne Verluste bei den Scharfschützen schnell abzuwehren!
Die erste Angriffswelle (nach etwa drei bis vier Minuten am Lager angekommen) ist dabei auch schon direkt recht gefährlich, da mit einigen Mörser-Kanonieren ausgestattet. Lassen Sie daher die Scharfschützen vor allem diese und die feindlichen Medics beschießen.
Die zweite Angriffswelle(nach etwas sieben bis acht Minuten am Lager) ist dagegen fast harmlos, da vorwiegend aus Panzerfaustschützen bestehend. Ihre Infanterie kommt hiergegen sehr gut an. Die dritte Welle wird dann noch einmal anspruchsvoller, da nun nochmals zahlreiche Gewehrschützen (Granaten und Molotov-Cocktails!) und Mörser-Kanoniere zu bekämpfen sind. Ziehen Sie sich daher eventuell noch etwas zurück. Sind die verbündeten Panzer etwas vorgestoßen, können diese mitunter die Angriffe weitgehend auf sich lenken und dadurch Ihren Truppen ermöglichen den Feind gefahrlos aus der Distanz zu dezimieren.
Einzelne Truppentransport, die ins Lager durchbrechen sind meist keine große Gefahr, da sie höchstens einige Infanteristen absetzen, die jedoch schnell erledigt werden.
Gegen die anrückenden Infanterie-Horden erweist sich überdies bei guter Aufklärung ein Artillerie-Schlag als durchaus effektiv. Wenden Sie einen solchen aber nur an, wenn der Feind die Position etwas hält und nicht nur einfach durch rennt, da die feindlichen Medics sonst das schlimmste wieder heilen können. Vor Ihren Linien ist daher stets diese Option zu bedenken.

Gehen Sie jedoch nicht leichtfertig mit den Hilfsdiensten der Artillerie und Luftwaffe um, denn gerade an der Hauptfront wird man deren Dienste auch gut gebrauchen können.
Durch Ihre Kerneinheiten sollte die Linie im Norden und der Mitte recht gut verstärkt worden sein, was auch wichtig ist, da vor allem hier die gefährlichen Tiger II, Sturmtiger und Raketenwerfer angreifen. Gerade gegen die letzten beide Ziele empfiehlt sich hier daher stets der schnelle Schlag durch einen Jagdbomberangriff (normale Bomberangriffe scheinen hier leider immer ziemlich daneben zu gehen!).
Im Süden ist die Linie etwas besser befestigt bzw. hier greifen auch vornehmlich weniger starke Einheiten an, so daß man hier nur eher selten mit einzelnen Fahrzeugen aus der Mitte der aushelfen muss. Einzelne, starke Ziele können dabei natürlich auch aus der Luft vernichtet werden.
Generell sollte man zudem stets auch die feindlichen Reparaturfahrzeuge ins Visier nehmen und stets zuerst vernichten, da dies schnell zu erledigen und langfristig wirksam ist.
Die erste Angriffswelle ist dann meist recht gut abzuwehren, denn die Verbündeten können dies sogar alleine schultern. Greifen Sie trotzdem beherzt ein und vermeiden Sie dadurch möglichst alle Materialverluste um die kommenden Angriffe besser überstehen zu können.
Hat man den Angriff erst einmal abgewehrt, so gilt es die kommenden Minuten der Feuerpause zu nutzen um einzelne Fahrzeuge zu reparieren. Die Verbündeten tun dies zwar auch automatisch, aber mitunter verfahren sich deren Fahrzeuge ziemlich sinnlos oder bleiben stecken, so daß ein eigenes Reparaturfahrzeug hier bei Arbeitslosigkeit ganz gut aushelfen kann.
Bei der zweiten Angriffswelle wird man dann meist zuerst im Norden den ersten Feindkontakt haben und auch auf der ganzen Front deutlich stärkere Einheiten zu bekämpfen haben. Versuchen Sie wie gewohnt zunächst im Norden einzelne starke Ziele auszuschalten und die Angelegenheit hier möglichst schnell zu Ende zu bringen, denn man wird nun eventuell erneut mit einem harten Brocken konfrontiert (eventuell kommt dieser jedoch auch erst in der dritten Welle heran bzw. mit dieser erst in Reichweite).
Etwa auf Höhe der Kartenmitte, bei den britischen Panzern, kommt ein Tiger II mit Kommandeurszeichen in Sichtweite. Es handelt sich erneut um den guten Oberst von Gröbel, dessen Gefährt wieder nahezu unzerstörbar scheint und selbst durch mehrere Jagdbomberangriffe nicht zu vernichten ist. Diese Option sollte man daher nur in der Not einsetzen, wenn dadurch ein eigenes Fahrzeug gerettet werden kann. Entscheidender ist vielmehr den Feind hier herankommen zu lassen, behalten Sie Ihre Pershing daher zunächst in Reserve, und dann mit Hilfe der gesamten Feuerkraft dieses Abschnitts und Ihrer Pershing-Panzer den Feind aufs Korn zu nehmen.
Hat man den Feind endlich vernichtet, so beginnt eine kurze Sequenz und anschließend geht die Schlacht weiter. Die flüchtende Besatzung des Fahrzeugs muss man dabei nicht gesondert behandeln. Sofern der Oberst mit der zweiten Angriffswelle hereingekommen ist, markiert dies meist auch das Ende dieser. Kennzeichen ist die Meldung, daß die Verteidigung des Depots erfolgreich ist und das neue Ziel nun die Vernichtung der restlichen Feindeinheiten ist.
Diese kommen auch direkt in einer letzten Welle heran und müssen daher mitunter ohne echte Kampfpause attackiert werden. Ziehen Sie Ihre Einheiten bei Bedarf zurück und setzen Sie nun verbliebene Luftschlagoptionen ein. Im Norden kann man die Situation dabei mitunter am schnellsten unter Kontrolle bringen und sollte dann hier stationierte Einheiten über das eroberte Feldlager zurück zum Treibstoffdepot senden, wo als letzter Akt noch einige Fahrzeuge auftauchen.
Während man die Panzer IV recht schnell erledigen kann, ist der Sturmtiger eine vernichtende Gefahr. Behalten Sie Ihre Fahrzeuge in Bewegung und versuchen Sie den Feind ins Lager zu locken, wo meist verbündete Bazooka-Schützen eingreifen.
An der Front gilt es unterdessen die restlichen Einheiten abzuwehren. Achten Sie dabei auf die eigenen Fahrzeuge, denn deren Verlust wiegt selbst schwerer als große Verluste bei den Verbündeten! Da der Feind nicht mehr sonderlich viele Fahrzeuge heran bringt, sollte die Lage aber doch zu klären sein.
Anschließend gilt es dann jedoch noch nervig und etwas langwierig aufzuräumen, denn einige Fahrzeuge (vorwiegend munitionslose Raketenpanzer) und vor allem die ganzen Panzerbesatzungen müssen aufgespürt und ausgeschaltet werden. Stoßen Sie dazu mit allen Fahrzeugen in die östlichen

Wälder vor und jagen Sie die verteilten Feinde. Selbst die Artillerie-Einheiten können hierbei mit ihren MGs wertvolle Dienste liefern, so daß man mit allen Fahrzeugen in einer Linie eine regelrechte Treibjagd veranstalten kann...

Mangels Neuerungen bei der Waffentechnik bleiben nur einige Nachrüstungen in Richtung Pershing-Panzer. Die Infanterie kann man hierbei auf ein minimales Scharfschützenteam reduzieren.

Mission 8: Medal of Honor

Nach der Einleitungssequenz sitzt der Commander plötzlich im abgeschossenen Panzer und feuert dort mit dem MG auf feindliche Bodentruppen. Obwohl die deutschen Panzer auf das Schrottgefährt feuern, scheint dieses nicht zu zerstören zu sein, so daß man sich da keine Sorgen machen muss. Kümmern Sie sich eher um die drei herbeikommenden Tiger, denn deren Vernichtung ist das erste Ziel. Die feindliche Infanterie wird von Wilson und den Truppen am Waldrand erledigt. Stürmen Sie daher mit Ihren Fahrzeugen vor und attackieren Sie die ersten beiden Tiger in Höhe des abgeschossenen Panzers. Da diese alleine angreifen ist ihre Vernichtung keine große Herausforderung. Anschließend gilt es dann noch den dritten Tiger weiter südlich zu stellen, der sich meist bis tief in den Wald vorarbeitet. Anschließend beginnt dann die eigentliche Mission. Stellen Sie dazu Ihre Truppen erst einmal auf und holen Sie Wilson aus dem Wrack.
Das Hauptziel ist die Säuberung des östlichen Waldgebietes. Zuvor kann man sich jedoch auch noch dem südlichen Dorf widmen. Dessen Eroberung ist ein Geheimziel und bringt etwas Prestige. Da man nach der Mission jedoch keine Möglichkeit mehr hat dieses auch auszugeben, kann man sich diese Aufgabe eigentlich auch sparen und direkt den Feind im Wald angehen.
Wer trotzdem das Dorf erobern will, sollte dies von der Seite her angehen, denn überall trifft man auf feindliche Panzer, Artillerie und Panzerfaustschützen in den Häusern, so daß ein direkter Einmarsch (auch mit den Pershing) nur schwer zu meistern ist.
Rollen Sie daher am besten im Westen an das Dorf heran und tasten Sie sich langsam und außen herum in das Dorf hinein. Rücken Sie dabei mit Panzern vor, denn Infanterie wird von Scharfschützen aus den Gebäuden schnell dezimiert. Abgesetzte Fallschirmjäger sollten hinter den Panzern langsam nachrücken und die feindlichen Scharfschützen quasi anlocken um deren Position unter Feuer nehmen zu können, so daß sie sich in die Flucht schlagen lassen.
Je weiter man sich in das Dorf vorwagt, desto stärker wird auch der Widerstand, da man u.a. auch eine weitreichende Artillerie-Einheiten erledigen muss, die bei Sichtkontakt mit einer feindlichen Einheit stets das Feuer eröffnet. In Kombination mit den vielen Mörser-Kanonieren kann dies recht aufreibend sein.
Hat man das Dorf erstmal weitgehend gesichert und alle feindlichen Fahrzeuge erledigt, gilt dieser Abschnitt als erledigt.
Die feindliche Truppe im Wald zu vernichten ist dann alles andere als ein Kinderspiel. Die Feinde sind zwar weit verstreut und daher scheinbar eigentlich keine große Gefahr, doch durch Verstärkungen aus östlicher Richtung und der schnellen Reaktion aller Feindeinheiten bei einem Angriff, wird man doch mitunter blitzschnell kalt erwischt!
Es gilt daher zunächst am besten per Luftaufklärung den Bereich kurz zu erkunden (bevor die Flak den Spaß beendet) und einzelne Ziele per Jagdbomber zu vernichten.
Anschließend tastet man sich langsam mit der gesamten Truppe voran. Stoßen Sie dabei nicht mitten in die feindlichen Linien vor, sondern arbeiten Sie sich am nördlichen oder östlichen Kartenrand (dazu muss man natürlich erstmal das Dorf gesichert haben) langsam voran.
Hierzu verwendet man entweder die weitsichtigen Scharfschützen oder die Pershing. Mit ersteren gilt es den Feind zu erspähen und per Artillerie anzugreifen, wodurch er direkt einen Gegenangriff startet. Ziehen Sie Ihre Einheiten in diesem Fall zurück zu den Panzern, wo der Angriff dann pariert wird. Mit

den Pershing fährt man dabei zunächst vor und versucht einzelne Ziele nach Möglichkeit direkt zu vernichten. Bei stärkeren Schäden werden die Panzer dann zurück gezogen und bei diesem koordinierten Rückzug bei Bedarf durch die schwächeren Panzer gedeckt.
Taste man sich langsam voran und speichert regelmäßig, wird man zurechtkommen. Verluste sind dabei nicht so schwerwiegend, da in der folgenden, letzten Mission die eigene Kerntruppe scheinbar garnicht mehr benötigt wird....

Mission 9: Konvoi!

Fahren Sie direkt mit allen Fahrzeugen zum „Marktplatz“ mit der Flagge im Dorf. Nach einer Sequenz muss man einen durchkommenden Konvoi überfallen. Lassen Sie dazu direkt alle Einheiten absetzen und verteilen Sie diese auf die nahen Gebäude.
Zuerst kommen jedoch nur einige Infanteristen herbei. Besetzen Sie daher am besten die Häuser auf der Seite mit der Flagge, wodurch man die Feinde relativ sicher aus den Gebäuden heraus aufs Korn nehmen kann.
Hat man die Vorhut erst einmal abgewehrt, so beginnt eine weitere, kurze Sequenz und anschließend kommt der Konvoi auch wirklich in mehreren Teilen heran.
Die ersten Fahrzeuge kann man zwar noch mit etwas Geschick mit den gegebenen Truppen abschießen, muss dann jedoch mit einigen Verlusten rechnen, so daß man besser auf die nun auch herankommende Verstärkung wartet.
Wagen Sie sich daher nicht zu weit ans östliche Dorfende vor, auch wenn man von dort aus beispielsweise mit Bazooka-Schützen den Hetzer recht gut aufs Korn nehmen kann. Lassen Sie die Feinde in das Dorf kommen und erst etwa am "Ende" des Marktplatzes attackieren, da hier dann meist auch schon die beiden Dodge Jeeps der Verstärkung eintreffen und mitmischen können.
Den Hetzer kann man mit den beiden Bazooka-Schützen ganz gut erledigen, muss jedoch aufpassen, daß diese nicht in sein MG-Feuer geraten oder von feindlicher Infanterie erledigt werden. Zudem gilt es gerade den Commander etwas im Auge zu behalten, denn wenn sein Gebäude von feindlichen Einheiten gestürmt wird, ist es meist gelaufen, da er nicht fliehen kann.
Den ersten feindlichen Trupp abzuwehren ist keine zu große Herausforderung, wer trotzdem zu kämpfen hat, sollte sich weiter gen Westen zurückziehen und den Feind dort etwas aufhalten bis die Unterstützungsfahrzeuge herangekommen sind.
Schäden und Verletzungen sind überdies kein großes Problem, da man am nördlichen Waldrand ein Feldlager findet und im Transport-LKW auch ein Medic-Team herankommt.
Lassen Sie diesen LKW dann den ersten Anhänger mit Beutegut zum markierten Bereich im Nordwesten fahren und stellen Sie Ihre Truppe für die nächsten Angriffe im Dorf auf. Vor allem die beiden Slugger und die Artillerie-Geschütze sind nachfolgend von besonderer Bedeutung, denn bei dem zweiten Konvoiteil kommt direkt ein Panther mit.
Zwar könnte man hier den nun verfügbaren Luftschlag anwenden, diesen aufzusparen ist jedoch deutlich klüger. Lassen Sie die Panzer, Artillerie und Bazooka-Schützen einfach das Feuer auf den Panther konzentrieren, dann sollte man ihn schon gut kleinkriegen.
Die restlichen Fahrzeuge können von der Infanterie in den Häusern zerlegt werden. Mit viel Mikromanagement bei den vielen Einheiten und den vielen Möglichkeiten den feindlichen Truppen aufzulauern, wird diese Aufgabe zu schaffen sein, kostet aber auch etwas Mühe und man muss jeweils seine eigene Taktik finden.
Der dritte Teil ist da schon eine größere Herausforderung. Diesmal kommt ein Tiger und vor allem auch ein Raketenwerfer herbei. Um diese Kombination schnell zu erledigen und nicht den Luftschlag opfern zu müssen, empfehle ich die beiden Bazooka-Teams in die Häuser am östlichen Dorfeingang zu verfrachten. Stellen Sie sie zudem passiv ein, so daß sie das Feuer erst auf Ihr Kommando eröffnen und so nicht direkt entdeckt werden. Dies würde sonst dazu führen, daß die Feinde die beiden Häuser

direkt kleinmachen und die Infanteristen wahrscheinlich auch verloren!
Lassen Sie den Trupp zunächst herankommen. Die eigenen Fahrzeuge und Artillerie können den Tiger gut erledigen, so daß die Falle beim Raketenwerfer zuschnappen muss. Eröffnen Sie daher genau dann mit beiden Teams das Feuer wenn das Fahrzeug in Reichweite gekommen ist. Zusätzlich kann zudem ein einmaliger Artillerieangriff hilfreich sein. Dazu muss das Ziel aber bereits zum stehen gekommen sein, man muss hier also genau und schnell handeln.
Nach der Vernichtung des Raketenwerfer kann man noch gegen den Tiger vorgehen, muss sich teils jedoch vorsehen, daß die Bazooka-Schützen nicht von der feindlichen Infanterie nieder gemacht werden. Eine schnelle Flucht nach den ersten Schüssen hinter die Gebäude und eventuelle Attacken aus dem Hinterhalt sind daher durchaus empfehlenswert.
Nach einer guten Viertelstunde kommt dann der letzte und härteste Teil herbei, denn der letzte Anhänger wird von einem Tiger II (a.k.a. Königstiger) und einem Sturmtiger begleitet, die beide nur äußerst schwer zu vernichten sind.
Sofern man noch die Positionen in den äußeren Gebäuden halten konnte, sollte man diese nutzen um den Feind auszuspähen. Alternativ zieht man sich weiter ins Dorf zurück und lässt einzelne Häuser besetzt um den Bereich einsehen zu können. Der Sturmtiger kann jedoch mit einer Granate jedes Haus zerlegen, so daß man wirklich vorsichtig sein muss.
Versuchen Sie nun zuerst per Luftangriff und mit allen verfügbaren Mitteln den Tiger II zu vernichten. Die Slugger sollten dabei nach vorne preschen und das Feuer aufnehmen, wodurch die feindlichen Einheiten stehen bleiben und ein leichteres Ziel für die Artillerie darstellen.
Bei einem Treffer des Sturmtigers oder allgemein geschwächtem Zustand (gelb), gilt es die entsprechende Einheit direkt zurück zu ziehen und vom Reparaturfahrzeug behandeln zu lassen.
Hat man erst einmal den Tiger II erledigt, ist der Sturmtiger ein eher leichtes Ziel. Fahren Sie einfach mit einer schnellen Einheit (Jeep) in größeren Entfernung um das Fahrzeug und halten Sie es in Sichtweite, so daß die Artillerie zuschlagen kann. Alternativ fahren die Panzer so nahe heran, daß sie feuern können der Sturmtiger jedoch aufgrund der Mindestweite das Feuer nicht erwidern kann.
Geht der Artillerie zuletzt die Munition aus muss man teilweise die Infanterie mit Granaten angreifen lassen, was jedoch sehr schwierig ist, da ein Treffer des Sturmtigers direkt zu Verlusten führt. Nach Sicherung des Anhängers kann daher ein Rückzug ein echte Option sein, so daß die Infanterie in den engen Straßen oder aus dem Hinterhalt schon eher aktiv werden kann.
Sind alle fünf Anhänger in den Nordwesten geschleppt worden (teilweise scheint hier ein Fehler im Programm dies nicht erkennen zu lassen, wodurch die Mission nicht mehr endet), gilt es zuletzt noch weiter nach Osten vorzustoßen.
Lassen Sie dazu zunächst alle Einheiten instand setzen und fahren Sie dann langsam entlang der Straße auf die Burganlage zu. Sie müssen noch einen Panzer IV, der jedoch mit zwei Slugger und Artillerie absolut keine Gefahr darstellt, und einige Infanteristen erledigen.
Anschließend bringt man seine Infanterie zur markierten Stelle am Fuße der Anlage, wodurch diese direkt oben auftauchen und dort noch zwei Wachen erledigen müssen.
Schon ist der Krieg zu Ende...

(C) A. Neumann 2009

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/panzersa?rev=1263411152

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