Panzers - Deutsche Kampagne

Mission 1: Der Flugplatz

Gleich zu Beginn sollte man sich erstmal des Optionalzieles annehmen, daß man hier direkt mit der Luftwaffe erreichen kann.
Erkunden Sie dazu den Flughafen mit einem Aufklärungsflieger und lassen Sie dann direkt die beiden Jäger von einem Jagdbomberangriff zerlegen. Schon hat man dieses Bonusziel erreicht und kann dann mit der ersten Mission richtig beginnen ohne sich beim Angriff später Sorgen machen zu müssen, daß man die Flieger auch rechtzeitig vernichtet bzw. die Piloten vor Erreichen erledigt.

Stellen Sie die Truppen erstmal etwas breiter auf und rücken Sie langsam Richtung Nordosten vor. Einige polnische Truppen greifen an, sind aber schnell geschlagen bzw. der leichte Panzer tritt meist eh nach einigen Treffern den Rückzug an.
Folgen Sie daher mit der ganzen Truppe direkt dem Weg bis man am zentralen Hügel einige weitere Feinde trifft. Senden Sie den Panzer I und das Spähfahrzeug entlang der Straße vor um die Soldaten am Geschütz direkt attackieren zu können und nicht frontal erstmal die Panzerung zerlegen zu müssen.
Den meist weiter flüchtenden Panzer sollte man fahren lassen und stattdessen das Spähfahrzeug durch den südlichen Waldweg zur Hütte senden, wo zwei Polen erledigt oder vertrieben werden und man so einen weiteren (unnützen ;) Transport-LKW erobern kann.
Anschließend geht's wieder zurück zur Truppe, die dann durch den Wald Richtung Norden vorrückt.
Bei der Straße trifft man einige Feinde, die jedoch schnell erledigt werden, so daß man noch ein Stück weiter Richtung Norden, bis zum nächsten Weg, vorrücken kann.
Dort schaltet man ein weiteres Geschütz aus und wehrt einen ankommenden, aber meist schon arg beschädigten Panzer ab.
Anschließend fahren die Fahrzeuge Richtung Westen zum Depot, daß von einigen Feinden verteidigt wird, die zudem stets direkt vom Depot „repariert" werden. Erledigen Sie zunächst möglichst in der Bewegung die ersten Feinde und schießen Sie sich dann auf die Granatwerfer ein, die es mit möglichst maximaler Feuerkraft nieder zu ringen gilt.
Durch die Eroberung des Versorgungscamps hat man dann auch das Geheimziel erreicht und kann alle Truppen versorgen.
Anschließend folgt man dann wieder der Straße, die vom Camp ausgeht Richtung Nordosten. Beim Fluss gilt es einige Feinde zu erledigen. Senden Sie dazu die Fahrzeuge vor, die sich der Granatwerfer im Hintergrund annehmen.
Folgen Sie dann der Straße bis zur Kreuzung. Hier kann man entweder direkt auf den Flughafen zustürmen oder zuerst noch ein Stück Richtung Süden vorstoßen um die dortige feindliche Artillerie zu vernichten (Luftangriff?!) oder vielleicht gar zu erobern, wodurch man sich beim Angriff auf den Flughafen selbst noch einen kleinen Vorteil verschaffen kann.
Das Flugfeld selbst ist eher schlecht verteidigt, da man vor allem mit Infanterie rechnen muss. Lediglich ein Geschütz und einer der feindlichen „Minipanzer" sind zu erledigen, aber dank der Überzahl recht gut auszumanövrieren.
Hat man den Bereich dann erstmal von allen Feinden gesäubert wird die Mission als erfolgreich erkannt und beendet.

Mission 2: Nachschub auf Schienen

Noch hat man keine Möglichkeit das eben verdiente Prestige zu investieren, muss also direkt in die Mission starten, bekommt dann jedoch doch noch etwas Unterstützung durch einige neue Einheiten.

Nach dem Start sollte man sich dann direkt auf einen kleinen Angriff gefasst machen. Sobald man sich etwas vor bewegt, kommen aus Richtung des Dorfes, ein Panzer und einige Infanteristen herbei. Ziehen Sie daher die Kampfeinheiten etwas vor und hängen Sie das Artilleriegeschütz ab, damit dieses den Panzer unter Feuer nehmen kann. Mit den beiden Panzer II, den Panzerjägern und der Artillerie kann man den Feindpanzer dann schnell zerstören, so daß man keine großen Schäden einstecken muss, was aber auch nicht sonderlich schlimm wäre, da man ein Reparaturfahrzeug zur Verfügung hat und damit alle Schäden problemlos ausgleichen kann.
Die ebenfalls angreifenden Infanteristen werden unterdessen vom Spähfahrzeug, dem Panzer I und den MG-Schützen erledigt, was kein großes Problem sein darf.
Anschließend sollte man sich dem Optionalziel annehmen, das alsbald durch eine Sequenz freigeschaltet wird. Diese wird, wie die Ankunft der feindlichen Verstärkungen per Zug, entweder durch Ihr Vordringen oder spätestens nach Erreichen einer bestimmten Zeitmarke initiiert, so daß man sich darum nicht sonderlich kümmern braucht. Vor allem die Ankunft der Verstärkungen ist eigentlich nicht zu verhindern, da man das Dorf definitiv nicht rechtzeitig durchqueren kann.
Kümmern Sie sich also zunächst darum den abgestürzten Pilot zu retten und geben Sie nicht viel auf die Uhr.
Schnüren Sie für die „Expedition“ am besten eine kleine Truppe aus den drei Panzern und einem LKW mitsamt einigen Infanteristen, die anschließend über die westliche Straße zum See in der nordwestlichen Kartenecke fahren. Wichtig ist hierbei, daß man Infanteristen auswählt, die auch ein Schlauchboot mitführen, wobei dies hier schon fast alle tun! Zusätzlich sollte man sich bei der Fahrt möglichst weit vom Dorf fern halten, sonst wird man die dortigen Feinde zu einem Kampf provozieren, den man allerdings auch sicher für sich entscheiden kann, so daß vor allem der LKW zu schützen ist, was die Panzer auch durch einen direkten Angriff gegen feindliche Kräfte in Reichweite erledigen können.
Im Nordwesten muss der Rettungstrupp dann direkt ans Wasser um das Schlauchboot entfalten zu können und nach der Rettung auch wieder bis ans Ufer rudern um nachfolgend „aussteigen“ zu können.
Anschließend fährt man mit der kompletten Truppe wieder zurück zur Startposition, wo die restlichen Einheiten warten. Am besten sendet man eine Einheit während der Rettungsaktion Richtung Osten, wo man etwas abseits der Straße einen LKW mitsamt einem Geschütz findet, daß man direkt akquirieren sollte. Nach Vereinigung der Truppen kann man sich dann entscheiden aus welcher Richtung man den Bahnhof attackiert. Von Westen her wird man dabei sicherlich insgesamt den geringsten Widerstand zu erwarten haben, so daß man nur das Dorf möglichst weiträumig umfahren muss.
Im Osten wird man schon einige feindliche Kräfte antreffen, kann jedoch auch ein feindliches Nachschubdepot sichern, was allerdings dank Reparatur- und Munitions-LKWs eigentlich unnötig ist.
Am interessantesten und auch gefährlichsten ist der direkte Weg durch das Dorf. Man trifft hier auf zahlreiche Feindestruppen, die sich in Gebäuden verschanzen, per Artillerie das Feuer eröffnen und natürlich auch einige Panzer aufbieten.
Geht man langsam vor, sollte man jedoch keine großen Verluste zu befürchten haben. Senden Sie einfach stets die Panzer vor, die das Feuer auf sich ziehen und das natürlich auch wegstecken können, und lassen Sie diesen Infanterie und Artillerie folgen.
Bei Feindkontakt stoppt man direkt die Zeit und bereitet durch vollständige Befehlsvergabe den Angriff vor. Dabei ist es meist am sinnvollsten die Panzer vorstürmen zu lassen um die Lage genauer zu erkunden und anschließend die Infanterie nachzuziehen um einzelne Feinde zu erledigen bzw. die

Artillerie explizit auf Feinde ausrichten zu können.
Verliert man einen eigenen Panzer, kann man dies durch Sicherung eines polnischen Panzers, bei Überleben der Besatzung, kompensieren. Da das feindliche Modell auch dem Panzer II leicht überlegen ist, empfiehlt es sich daher durchaus auch die Besatzung des Panzer I direkt überspringen zu lassen. Leider darf man das Fahrzeug nach Missionsende nicht behalten oder gar verkaufen.
Sofern man auf direktem Wege durch das Dorf vor rückt, gilt es vor allem bei der Kirche vorsichtig zu sein. Dort findet man eine feindliche Artillerieeinheit und im Kirchturm verstecke Infanterie. Bereiten Sie den Angriff daher durch ein Aufklärungsflugzeug mit nachfolgenden Luftschlägen vor oder stürmen Sie direkt mit den Panzern vor, die dann das Feuer auf sich ziehen und auf kurze Distanz die Angelegenheit auch recht schnell erledigen können. Nutzen Sie dazu beispielsweise die nötige Mindestentfernung der feindlichen Artillerie zum Schuss aus. Steht man direkt vor dem Gefährt, kann dieses nicht feuern!
Von diesem Platz aus sollte man dann den Angriff auf den Bahnhof vorbereiten. Bringen Sie alle Fahrzeuge hierher und postieren Sie MG-Schützen im Turm, was deren Sicht- und Feuerreichweite deutlich erhöht.
Tasten Sie sich dann langsam an de Bahnhof heran. Hier sind nochmal einige feindliche Truppen zu finden, die jedoch auch um den Bahnhof verteilt sind. Sofern man nicht direkt massiv vorstürmt, kann man diese also weitgehend einzeln erledigen. Am besten lassen Sie dazu einige Gebäude in der Nähe von Infanterie besetzen, was den Sichtbereich erhöht und Deckung für einen eventuellen Rückzug gibt. Anschließend erkundet man den Bereich mit einem Spähflugzeug und bringt die Kamera in Position, so daß man auch hinter dem Bahnhof postierte Feinde erkennt.
Bringen Sie dann die Panzer vor und eröffnen Sie den Kampf. Stärkere Feinde werden von der Artillerie unter Feuer genommen und nachrückenden Infanterie kann gegen die feindlichen Truppen vorgehen.
Entscheidend ist möglichst wenige Einheiten zu verlieren, so daß man vor allem angeschlagene Infanterie möglichst schnell zurückziehen sollte.
Hat man erst mal alle Feinde in der Umgebung des Bahnhofsgebäudes erledigt, endet die Mission.

Zum ersten mal kann man nun die eigene Truppe mit dem gewonnenen Prestige ausrüsten. Sofern man keine großen Verluste zu beklagen hatte sind die wesentlichen Maßnahmen die „Umrüstung“ (Besatzung mitsamt Erfahrung nicht verkaufen!) des Panzer I auf einen Panzer II, der Verkauf eines LKWs und der Ankauf eines Artilleriegeschützes.
Hat man noch weitere Finanzmittel über kann man noch ein Spähfahrzeug erstehen und die Infanterie mit einigen Utensilien ausstatten. Recht praktisch sind vor allem MG-Schützen mit Fernglas und Molotov-Cocktails oder eine Ersatz-Panzerbesatzung, falls man irgendwo einen leeren Panzer findet oder durch Molotov-Cocktails einen sichern kann.

Mission 3: Die Belagerung von Königsberck

Der Häuserkampf wird hier nun erstmal relativ intensiv zu führen sein, weshalb Infanterie teilweise im Vorteil ist (kann Häuser stürmen, daraus angreifen etc), mit Panzern und Artillerie kommt man jedoch durchaus auch gut weiter, muss dann aber beispielsweise besetzte Häuser erst recht langwierig zusammenschießen und so die Spur der Zerstörung weiter vergrößern.
Ein Kombination aus Panzern und Infanterie stellt natürlich das Optimum dar, erfordert jedoch mehr „Arbeitsaufwand“ beim Vormarsch.
Der Weg durch die Stadt wird dann durch einige Barrikaden versperrt, so daß man sich am besten erstmal einen Weg ausguckt. Wichtig ist jedoch, daß man nicht direkt zum Zielgebäude fahren kann, welches „verschlossen“ ist. Da Panzergeschütze offensichtlich nicht gegen Türen helfen, muss man erstmal einen „Dietrich“ finden, der im Gebäude im Nordwesten zu finden ist, dessen Eingang auch

direkt markiert ist. Es gilt also erstmal möglichst direkt Richtung Norden vor zu rücken. Besetzen Sie dazu zunächst das erste Gebäude an der Ecke, von wo aus die Infanteristen die dahinter versteckten Feinde aufs Korn nehmen kann. Attackieren diese das Gebäude, sollte man direkt mit der restlichen Truppe nachstoßen und die Ziele erledigen.
Achten Sie dabei auf eventuelle Angriff aus nordwestlicher oder nordöstlicher Richtung, denn fast überall sind in den Hinterhöfen einige Feindeinheiten zu finden, Sie sollten also nicht nur über die „Hauptstraßen“ vorrücken, sondern auch stets etwas seitlich Erkundung betreiben, damit nicht eventuell die hinterherfahrenden Unterstützungsfahrzeuge plötzlich in die Feuerlinie geraten.
Nachdem der Kampf an der ersten Ecke abgeschlossen ist, gilt es die erste Häuserlinie zu überqueren.
Auf der zweiten Häuserlinie findet man ganz im Westen einen Block mit einem größeren Hinterhof.
Lassen Sie hier ein Spähflugzeug herankommen, wodurch man die dortigen Feinde besser einschätzen kann. Postieren Sie nun am besten einige Infanteristen in den seitlichen Häusern, die auch nach „Innen“ Fenster haben, so daß sie die polnischen Truppen unter Feuer nehmen können. Mit einem Luftangriff leitet man dann den Bodenangriff ein und säubert den Bereich.
Anschließend geht’s durch den Hof bis zum Häuserblock mit dem großen Zielgebäude, wo man nur eher weniger Widerstand zu überwinden hat. Sobald Infanterie an die markierte Position am Eingang gebracht wurde beginnt eine Sequenz.
Anschließend gilt es dann zum eigentlich Zielgebäude vorzurücken.
Da es hier im Norden über die breite Hauptstraße nicht weiter geht (Straßenbahnbarrikaden) empfiehlt es sich zur ersten Straße (Ost-West-Richtung) zwischen der ersten und der zweiten „Häuserblocklinie“ zurück zu fahren. Von hier aus geht es dann Richtung Osten bis zum Platz vor der großen Kirche.
Dabei wird man jedoch auf deutlich mehr Widerstand treffen und aufgrund der geringen Breite der Straße auch nicht die ganze Truppe vorbringen können.
Wichtig ist daher erstmal die Sicherung des zweiten Häuserblockes, wo man im Hinterhof ein Lager findet, mit dessen Ressourcen man dann so einige Reparaturen ausgleichen kann.
Dieses wird jedoch recht gut verteidigt, so daß man sowohl Panzer, verschanzte Infanterie als auch feindliche Artillerie und Mörser-Werfer aus größerer Entfernung erledigen muss.
Sichern Sie dabei zunächst am besten die westlichen Häuser und fahren Sie dann mit den Panzern quasi eine schnelle Runde um den Block um einzelne Feinde zu sichten und zu erledigen. Wird ein Panzer stärker getroffen, gilt es sofort zum Versorgungslager zu fahren, wo die Reparatur beginnt. Hat man die Feinde in unmittelbarer Nähe erstmal erledigt, so wird der Feind mangels Sicht auch kaum noch per Artillerie auf Ihre Truppen feuern können.
Der Durchbruch zum großen Platz rund um die Kirche wird dann die größte Herausforderung, denn man muss sich entweder recht weit nach Süden vorwagen und trifft dann dort auf weitere Feinde, die zwischen den Häusern versteckt mitunter recht schwer zu erledigen sind, oder wählt den direkten Weg, trifft dabei dann jedoch auch auf den stärksten Widerstand.
Mit Hilfe der Luftwaffe sollte man den jedoch auch recht problemlos brechen können. Lassen Sie zunächst ein Aufklärungsflugzeug um die Kirche fliegen und dann gezielt einzelne Geschützstellungen bombardieren. Anschließend bricht man mit der Panzertruppe durch die Reste der Verteidigungslinie und erledigt die verbliebenen Feinde vor der Kirche und im Kirchturm. Riskieren Sie dabei jedoch nicht zu viel und ziehen Sie angeschlagene Einheiten schnell zurück, denn aus südlicher Richtung kommen mitunter noch weitere Feinde herbei. Nachdem man jedoch die feindlichen Geschütze und Infanterie rund um und in den Kirchentürmen erledigt hat, kann man hier selbst Stellung beziehen und das angrenzende Lager zur Regeneration nutzen.
Der finale Sturm auf das Zielgebäude nördlich ist dann ein leichtes, denn man wird nur noch auf leichten Widerstand durch Infanterie treffen, die auch bei Versteck in Gebäuden den Sieg nicht mehr verhindern kann. Fahren Sie mit den Panzern um den Gebäudeblock und rücken Sie gleichzeitig mit der Infanterie direkt zur markierten Stelle vor.

Da nun langsam größere Panzerschlachten folgen sollte man auch die Panzerwaffe primär ausbauen. Rüsten Sie daher möglichst alle Fahrzeuge auf das aktuelle Modell IIIF auf und ersetzen Sie gegebenenfalls vorhandene Artillerie durch die mobilere Variante „Bison I“.
Bei den Transportfahrzeugen gibt es zwar auch einige Neuerungen, doch man sollte vorhandenes Prestige höchstens noch in ein Munitionsfahrzeug stecken, was dann optimalen Support auch ohne Sicherung eines Feldlagers ermöglicht.

Mission 4: Operation Sichelschnitt

Nach Beginn muss man sofort die Pausentaste betätigen, denn nach wenigen Sekunden kommt aus südlicher Richtung ein kleiner französischer Konvoi, der Ihre Truppen sonst auf linkem Fuß erwischt! Fahren Sie direkt alle Panzer einige Meter Richtung Süden und gruppieren Sie die Infanterie, so daß alle Einheiten jeweils nur gegen den Feindtyp vorgehen, gegen den sie am effizientesten einzusetzen sind.
Selbst mit bis zu fünf Panzergeschützen wird man den feindlichen Konvoi jedoch nicht vollständig vernichten können. Blockiert man die Straße, auf der die Feinde Richtung Westen abziehen, kann man im besten Fall neben der gesamten Infanterie noch ein Panzerfahrzeug abschießen.
Entscheidend ist jedoch eher keine eigene Einheit zu verlieren und den Feinden überhaupt Schaden zuzufügen.
Gruppieren Sie anschließend die Truppe neu und tasten Sie sich gen Westen vor.
Südlich der Einmündung (Schotterpiste zweigt vom Asphaltweg ab) sieht man einen kleinen Hügel. Auf diesem ist eine feindliche Artillerieeinheit postiert, die Ihren Truppen beim Angriff auf den Bereich gut zusetzen kann.
Es gilt folglich mit einem Sturmangriff den Bereich in einer schnellen Bewegung zu stürmen und zu sichern. Alternativ kann man natürlich auch einfach mit einem Luftschlag Klarheit schaffen, was durchaus nicht nachteilig ist, da vor allem die „länger dauernden“ Bomberangriffe selbst gegen die Bunkergeschütze kaum hilfreich sind und hier daher gut eingesetzt werden können.
Setzt man lieber auf Bodentruppen, gilt es ein Spähfahrzeug auf den Hügel zu senden und gleichzeitig mit der Panzertruppe zur Einmündung vorzustoßen, wo man dann die geflüchteten französischen Panzer und noch eine weitere Artillerieeinheit zu bekämpfen hat. Solange die Panzer unten in Bewegung bleiben, kann die Artillerie auf dem Hügel nicht viel anrichten. Wurde sie erstmal ausgeschaltet (durch Spähfahrzeug und eigene Artillerie) kann dann die restliche Truppe nachrücken und beispielsweise das zweite Artilleriegeschütz sichern, was man dann ganz gut für den Angriff auf die Bunker nutzen kann. Stoßen Sie dazu etwas Richtung Nordwesten, auf die Lichtung, vor und attackieren Sie von hier aus die feindlichen Bunker. Das bringt sofort die mobilen Verteidiger auf den Plan, die nun abgewehrt werden müssen. Da diese jedoch über einige Panzer verfügen und durch das Unterstützungsfeuer der Bunker noch zusätzliche Feuerkraft erhalten, darf man diese Phase nicht unterschätzen. Ziehen Sie Ihre Truppen daher am besten direkt noch einige Meter zurück und wehren Sie zunächst primär den Angriff ab. Ein Aufklärungsflugzeug, daß den Bereich zwischen der Lichtung und der feindlichen Stellung sichtet ist dabei recht nützlich.
Sind die angreifenden Verteidiger erstmal erledigt, kann man meist recht gefahrlos die feindlichen Geschütze aus sicherer Entfernung vernichtet, was jedoch auch etwas dauert.
Ein eventuell unterstützender Bodenangriff muss hier jedoch gut organisiert werden, da noch einige Verteidiger rund um den Hügel weiterhin die Sichtweite der Bunker erhöhen. Man sollte folglich erstmal mit Panzern eine Runde drehen und erst dann eigene Infanterie heranführen.
Sind die Bunker erstmal geknackt, kann man die komplette Truppe hier versammeln und für den nächsten Schritt instand setzen.
Hat man dabei kein Munitionsfahrzeug zur Verfügung, sollte man einzelne Fahrzeuge zu Rommels Truppen an der „Meuse“ (lächerlich vertont! ;) senden, wo das örtliche Feldlager Munition anbietet.
Postieren Sie dann die eigene Artillerie und Infanterie auf dem Gipfel und fahren Sie mit den

Panzerfahrzeugen entlang der Straße Richtung Nordosten, wo man die technische Einheit findet. Sobald man sich dieser jedoch nähert starten die Franzosen einen kleinen Angriff. Nehmen Sie die Feinde schnellstens in die Zange und kümmern Sie sich vor allem um den feindlichen Panzer und sonst die Infanteristen, die direkt auf den Konvoi feuern.
Hat man alle Angreifer erledigt, wird sich der Konvoi in Bewegung setzen und entlang der Straße zu Rommels Truppen fahren, wird dabei jedoch noch auf den ersten Metern zweimal von zwei kleineren Feindestrupps attackiert, so daß man ihn erstmal begleiten muss.
Hat man beide Angriffe abgewehrt, gilt es zu der eigenen Stellung voraus zu fahren und dort eventuell noch einige Reparaturen durchführen zu lassen, denn aus südlicher und südwestlicher Richtung starten die Franzosen einen Gegenangriff.
Da auch einige Panzer dabei sind sollte man den Bereich wieder aufklären lassen und mit Sturzkampfbombern einzelne, gestellte Einheiten direkt ausschalten lassen.
Da sich der Konvoi nicht steuern lässt, kann es durchaus passieren, daß einzelne Franzmänner zu ihm durchkommen, was dann zum Stoppen der technischen Einheit führt.
Erledigen Sie die Feinde in diesem Fall schnellstmöglich und setzen Sie alle verfügbaren Truppen ein.
Die Panzer sollten dabei nach Vernichtung der feindlichen Modelle auch direkt weiter entlang der Straße vorstoßen, denn kurz vor Rommels Truppen werden nochmal einige Franzosen lauern, die die eigenen Kampfeinheiten am besten noch vor Eintreffen des Konvois unter Feuer nehmen.
Das ist dann aber auch das letzte Problem, so daß man am besten alle Einheiten zum Feldlager beordert.

Der zweite Teil der Mission wird nur mit Infanterie erledigt, kann jedoch auch mit den gegebenen Truppen geschafft werden, falls man tatsächlich die komplette eigene Infanterie verloren oder schon durch Panzer substituiert hat.
An der Meuse findet man dazu einige Schlauchboote und Gewehrschützen, die man am besten von Hans Gröbel persönlich kommandieren lassen sollte, auch wenn dieser eigentlich nicht an die Front muss (aber natürlich recht kampfstark ist!).
Neben den drei gegebenen Schlauchbooten kann man aber natürlich auch noch eventuell vorhandene Schlauchboote der eigenen Infanterie nutzen um zusätzliche Truppen zur anderen Flussseite zu bekommen. Am Westufer wird man dann eine durchaus stattliche Truppe unter Kommando haben, wobei vor allem die Sichtweite ärgerlich klein sein kann, weshalb einige eigene MG-Schützen mit Fernglas sehr hilfreich sind.
Zusätzlich sollte man hier dann auch die restlichen Luftwaffenoptionen einsetzen, wodurch man eventuell auch direkt einige Artilleriegeschütze erledigen kann.
Mit den Bodentruppen klappt das jedoch auf jeden Fall auch gut, entscheidend ist nur die richtige Aufstellung der Einheiten beim Angriff, denn ein simpler Pulk wird meist von der feindlichen Artillerie getroffen und dadurch schwer mitgenommen!
Attackieren Sie daher stets in einer Linienformation, so daß das Verteidigungsfeuer der französischen Artillerie stets hinter Ihren Angreifern niedergeht. Lassen Sie diese im Wechsel stürmen und schießen, so daß die Artillerie keinen Treffer landen kann und man recht bald unterhalb deren Mindestfeuerdistanz ist und so gefahrlos die Personen an den Geschützen töten kann.
Die letzten, etwas vorgeschobenen Stellungen südwestlich der Anlandeposition, kann man dann durch einen Sturmangriff von hinten erwischen oder durch Übernahme der vorher gesicherten Geschütze auch noch aus der Entfernung attackieren.
Versuchen Sie nur möglichst keine Infanterie-Einheit zu verlieren und senden Sie dazu die Zusatztruppen stets vor.

Die nachfolgende Mission bringt dann erstmals eine richtig heftige Panzerschlacht, weshalb man unbedingt alle Panzer auf das Modell IIIF aufrüsten und gegebenenfalls noch ein weiteres Exemplar erstehen sollte (inkl. dem des Oberleutnants wird man dann vier Stück haben).

Zusätzlich empfehlen sich ein oder zwei Mörser-Kanoniere, die die Artillerieeinheit unterstützen und etwas günstiger zu erstehen sind als eine weitere Artillerie-Einheit.
Sonst wird man weder bei Infanterie, noch den weiteren Fahrzeugen viel Prestige investieren können oder müssen.

Mission 5: Matildas!

Stellen Sie Ihre Truppe für einen koordinierten Vormarsch gen Westen auf und tasten Sie sich dann langsam voran. Man trifft auf einige französische Panzer, die sowohl in der Nähe der Straße, als auch von Norden her kommend angreifen. Bringen Sie möglichst direkt alle Einheiten heran, so daß auch die Artillerie gegen die feindlichen Panzer zum Zug kommt und die Infanterie durch die eigenen Männer erledigt wird und sich nicht die Panzer deren annehmen müssen.
Nach dem ersten Kampf, etwa auf Höhe der Kartenmitte, kann man dann Reparaturen durchführen und weiter gen Westen vorstoßen, wo man den Bauernhof belagert.
Hier trifft man im Wesentlichen nur auf zwei Artillerie-Einheiten und etwas Infanterie, deren Vernichtung jedoch durch die etwas unübersichtliche Lage erschwert wird.
Tasten Sie sich deshalb vorsichtig heran und nutzen Sie die überlegene Sichtweite von Infanteristen mit Fernglas und dem Aufklärungsfahrzeug um der eigenen Artillerie eine Erfassung zu ermöglichen. Anschließend rücken die Panzer mit der Infanterie ein und erledigen verbliebene Gegner, womit der erste Teil der Mission schon erledigt ist.

Nachfolgend gilt es dann entlang der Straße, an den drei markierten Positionen, jeweils einen britischen Angriff mit den überlegenen Matilda-Panzern abzuwehren.
Die Matildas sind dabei zwar nicht viel schlagkräftiger als Ihre besten Modelle IIIF, doch ist die Panzerung der Ersteren fast doppelt so dick, so daß man mindestens zwei IIIF aufbieten muss um einen britischen Tank vernichten zu können. Sinnvoll wäre es dabei auch einen seitlichen Angriff zu versuchen, wofür man dann natürlich mindestens 2 – 3 eigene Fahrzeuge benötigt. Hat man schon deren vier zur Verfügung, sollte man ganz gut zurechtkommen.
Zusätzlich braucht man aber auch noch etwas Artillerie- und Infanterieunterstützung, kommt dann mit etwas Kleinarbeit bei der Befehlsvergabe ganz gut zurecht.
Wichtig ist dann vor allem die feindlichen Angriffe stets an der richtigen Stelle abzufangen, denn wenn diese bis zur Straße durchstoßen, können diese dort dem Konvoi sehr schnell massiven Schaden zufügen! Nutzen Sie daher die Panzer und die Artillerie quasi als „mobile Eingreiftruppe“, die von Westen nach Osten verlagern kann, und die später eintreffenden 8.8er-Geschütze als fixe Verteidigungslinie, die zwischen dem mittleren und östlichen Angriffspunkt abgesetzt wird.
Hat man nur zwei oder drei Panzer zur Verfügung (falsche Einkaufslogistik oder bereits nach dem ersten Angriff Verluste erlitten), wird man die Geschütze jedoch auch mobil machen müssen. Lassen Sie dazu dann die zugehörigen Transportfahrzeuge stets direkt hinter den Geschützen stehen, so daß ein schnelles Ankoppeln und Verlagern möglich ist. Zudem muss man in diesem Fall auch sehr auf den Zustand der Geschütze achten und diese nach Möglichkeit auch instand setzen, damit man nicht noch mehr kostbare Feuerkraft verliert.
Der erste Angriff auf den Konvoi erfolgt üblicherweise in der Mitte (Speichern für den Fall, daß es doch eine Abweichung geben sollte).
Bringen Sie daher hier alle Einheiten in Position. Panzer und „weitsichtige“ Einheiten vor und dahinter dann die Artillerie. Beim Kontakt gilt es dann mit Panzern und Artillerie jeweils nur einen der Matildas unter Feuer zu nehmen, damit man die feindliche Feuerkraft schnellstens reduzieren kann. Während die Infanterie gegen die feindlichen Soldaten vorgeht, können dann auch einige Panzer einen Schwenk an die feindliche Flanke machen um die deutlich geringere Panzerung der Matildas an der Seite ausnutzen zu können.
Da meist nur drei Panzer mit etwas Infanterieunterstützung angreifen dürfte man ganz gut

zurechtkommen und muss lediglich darauf achten möglichst keine Panzer und damit deren Feuerkraft einzubüßen. Nachfolgend gilt es dann dringend Feldreparaturen durchzuführen und die wenigen Minuten bis zum nächsten Angriff, diesmal am westlichen Punkt, sinnvoll zu nutzen.
Dabei wird man dann auch die 8.8er-Unterstützung erhalten und postieren müssen. Sofern man mit dem ersten Angriff gut zurecht kam und keine Verluste erlitten hat, sollte man die Geschütze weiter östlich aufstellen und den zweiten Angriff wie den ersten mit der „mobilen Truppe“ abwehren.
Der dritte Angriff wird dann im Osten erfolgen und sollte bei guter Koordination auch keine zu großes Problem darstellen.
Nachfolgend sollte dann das Zahl 75 durchgebrachter Fahrzeuge auch schon erreicht sein, so daß man etwas entspannen kann. Bleiben Sie trotzdem auf Position und erkunden Sie das große Feld nördlich Ihrer Position ausgiebig, denn es werden noch zwei weitere, kleine Angriffe erfolgen.
Hat man auch diese abgewehrt, so gilt das Ziel der Vernichtung aller Matildas als erfüllt und eine kleine Sequenz beginnt.

Als letzte Herausforderung gilt es dann noch eine kleinere Feindesgruppe rund um die Mühle zu neutralisieren.
Nach ausgiebigen Reparaturen (gegebenenfalls auch beim Lager in der Nähe des Bauernhofes) kann man dieses Ziel dann in Ruhe angehen.
Tasten Sie sich am besten aus südlicher Richtung an die Mühle heran und locken Sie einzelne Fahrzeuge durch Artilleriebeschuss heran, die dann von Ihrer Übermacht vernichtet werden.
Anschließend schwenkt man nach Westen und tastet sich von dort aus langsam an die Mühle heran, wodurch einige feindliche Panzer im Unterholz aufgescheucht werden. Vernichten Sie diese zuerst und stürmen Sie erst dann den Bereich um die Mühle, wo eine feindliche Artillerie und Infanterie die letzten Stellungen halten.

Es folgt ein zeitlicher Schnitt. Man wird zu einer Kommandomission abkommandiert und kann seine Truppen erstmal nicht weiter befehligen bzw. Prestige investieren.

Mission 6: Operation Merkur – Besetzung von Kreta

Ihnen steht eine beachtliche Truppe zur Verfügung, deren individuellen Eigenschaften Sie geschickt nutzen müssen. Empfehlenswert ist daher die Aufteilung in mehrere Gruppen und Verlinkung dieser mit einer Zahlentaste zur schnellen Selektion.
Wichtig sind neben dem Kommandant und den Sanitätern vor allem die Mörser-Kanoniere und die Scharfschützen, bei denen man möglichst keine Verluste riskieren sollte!
Geht man bedacht und geschickt vor, sollte die Mission selbst auf schwerem Schwierigkeitsgrad absolut kein Problem darstellen!
Nach der Koordination der Truppen geht es dann zunächst Richtung Norden, wobei stets die Scharfschützen mit ihrer großen Sichtweite voran senden und das weiße Haus möglichst meiden sollte, da man sonst von dort aus attackiert wird.
Am Strand findet man das erste Geschütz. Sobald es in Sichtweite ist gilt es die Mörser darauf auszurichten und die restlichen Truppen vor den Kanonieren liegend oder knieend in Stellung zu bringen um anstürmende Feinde direkt zu erledigen.
Entscheidend ist die Vernichtung des Geschützes, was mit den Mörsern natürlich problemlos möglich ist. Notfalls lässt man diese manuell auf das Ziel feuern, denn auch ein unbesetztes Geschütz darf nicht über bleiben.
Verliert man die Mörser direkt beim ersten Angriff wird der Rest der Mission ziemlich knifflig, denn dann hat man quasi nur noch Granaten und Sprengladungen über, die eigentlich kaum reichen um alle restlichen Geschütze zu erledigen.

Nach der Vernichtung des ersten Geschützes geht es dann wieder zurück zum Startpunkt und von dort aus Richtung Südwesten, wo man an der Straßenkreuzung eine allerliebste Familienzusammenführung miterleben darf. Lustig.
Mit der Verstärkung kämpft man sich dann die Straße zur Radaranlage auf dem Berg hoch. Die letzten Meter sind dabei die schwierigsten, denn man muss gegen einige feindliche Stellungen anstürmen. Speichern Sie daher am besten vorher und stellen Sie die Truppen für einen Sturm in Linie auf. Verliert man einige MP-Schützen ist das weniger tragisch und kann akzeptiert werden solange die wichtigeren Soldaten den Kampf überleben.
Sobald das Geschütz hier gesprengt und die Radarstation gesichert (Geheimziel!) ist, geht's wieder zurück nach unten. Achten Sie jedoch beim ersten Schlagbaum auf einen britischen Laster. Sobald man diesen sieht sollte man seine Truppen für den Kampf aufstellen, denn das Fahrzeug spuckt entweder direkt einige feindliche Soldaten aus oder fährt zunächst direkt auf Ihre Truppen zu um dann in Ihrer unmittelbaren Nähe den Kampf anzuzetteln, was bei friendly fire durch die Mörser schnell ins Auge gehen kann.
Hat man die „Passstraße" verlassen gilt es unten Richtung Westen der nächsten Straße bis zu einer Einmündung zu folgen. Hier besetzt man den nahen Hügel südlich des nächsten Geschützes und tastet sich wieder langsam bis in Sichtweite an das Flakgerät heran. Mit Mörsern beginnt man dann den Angriff und wehrt wieder ankommende Feinde mit allen restlichen Soldaten ab.
Nochmals einige Meter weiter westlich findet man eine weitere Flakkanone, deren Vernichtung dann langsam Routine geworden sein sollte.
Bevor man sich dann der letzten beiden Geschütze annimmt, kann man im südlichen Bereich noch ein Feldlager erobern und dort eventuell Sprengladungen und Granaten organisieren (Möglichkeit nicht nachgeprüft, bitte um Feedback diesbezüglich).
Anschließend muss man sich entscheiden wie man die letzten beiden Geschütze vernichten will. Man kann einerseits am westlichen Rand entlang der Lagermauer Richtung Norden marschieren, muss dabei jedoch einige Feinde erledigen, die teils auf dem Aussichtsturm eine gute Position haben und Verstärkungen aus dem Lagerinneren herbeiordern können.
Alternativ und von mir bevorzugt da etwas aufwendiger (😉): Schicken Sie Ihre Truppe wieder Richtung Osten und von dort aus dann irgendwo an den Strand wo man nahe des feindlichen Lagers ein Fischerboot findet und übernehmen kann.
Mit diesem kann man nun jeweils zwei Einheiten Richtung Westen transportieren und in unmittelbarer Nähe zu den letzten Kanonen absetzen.
Der Turm hier ist meist nicht besetzt, so daß man abseits der Wachen rund um die Flak anlanden kann. Alternativ schickt man zunächst zwei MP-Schützentrupps los, die sofort nach dem Absetzen im Wasser den Feindkontakt suchen. Bleiben Sie dabei möglichst geduckt und versuchen Sie das Wasser schnellstens zu verlassen um den Feinden auch mit Granaten eins auf den Pelz geben zu können. Im Wasser scheint das Werfen dieser nicht ganz zu funktionieren.
Die offensive Variante kostet Sie zwar meist einige Soldaten, doch das ist bei sonst gutem taktischen Vorgehen absolut kein Problem. Nach Sicherung des erstes Geschützes oder der Landezone allgemein holt man dann nach und nach auch alle anderen Einheiten herüber, was zwar etwas dauert aber durch 2x-Zeitkompression dann doch ertragbar bleibt.
Tasten Sie sich anschließend entlang der Mauer Richtung Westen vor und zerstören Sie dort auch das letzte Geschütz.
Anschließend beginnt ein Großangriff auf den Stützpunkt, wobei man hier die angreifenden Truppen unterstützen muss. Bleibt man zu lange passiv kann es jedoch vorkommen, daß die Verbündeten den Angriff einstellen oder gar nicht starten. Dann hat man ein Problem, denn kommandieren kann man die Zusatztruppen natürlich nicht.
Sofern man nicht zu viel Blut bisher lassen musste, wird man jedoch auch mit der eigenen Truppe erfolgreich sein können. Der Schlüssel dazu sind die nun verfügbaren Fernkampfmöglichkeiten wie Bomberangriffe.
Die größte Gefahr stellt eine kleine Kampfgruppe im nordwestlichen Eck der feindlichen Basis dar.

Sie treffen hier auf MG-Schützen und einen Matilda-Panzer und werden bei einem reinen Bodenangriff schnell in Stücke geschossen.
Tasten Sie sich folglich vorsichtig heran, besetzen Sie eventuell den Wachturm und lassen Sie dann einige Bomberangriffe auf die in Deckung gegangenen MG-Schützen und vor allem den Panzer einwirken. Tasten Sie sich nur langsam voran, denn nach einsetzendem Angriff kommen noch weitere Feinde aus dem Stützpunktinneren heran. Mit Hilfe massiver Luftschläge kann man die jedoch gut abwehren und sollte mit etwas Geschick die Sache schnell und effizient erledigen können.
Sind die feindlichen Soldaten weitgehend erledigt worden endet die Mission.

Nach zwei Missionen mit der Möglichkeit viel Prestige zu ernten kann man dieses nun endlich auch wieder in seine eigene Truppe investieren.
Wirklich große Änderungen gibt es jedoch nicht. Das neue Panzermodell „IVD“ ist nur beschränkt ein Ersatz für das Modell IIIF, da es zwar deutlich höhere Feuerkraft bietet, aber bei der Panzerung sogar leicht unterlegen ist. Rüsten Sie daher nicht komplett auf dieses Modell um, sondern kaufen Sie eher ein oder höchstens zwei Exemplare neu hinzu.
Das restliche Prestige sollte man eher in eine weitere Artillerie-Einheit und etwas Infanterie investieren. Gerade die Scharfschützen sind in Verbindung mit einem Fernglas eine wirklich ausgezeichnete Aufklärungseinheit und dem Spähwagen zumindest bezüglich der Sehweite deutlich überlegen!

Mission 7: Invasion!

Ordnen Sie Ihre Truppe und tasten Sie sich dann langsam entlang des Flusses Richtung Süden vor. Sie treffen auf einige feindliche Einheiten, die in kleineren Truppen angreifen, durch die überlegene Sichtweite Ihrer Scharfschützen jedoch früh entdeckt und anschließend attackiert werden können. Dank diesem Angriffsvorteil dürfte man ohne große Probleme die ersten Kämpfe bestehen können.
Bei den „Schlepphunden“ bzw. dem Seilbahnsystem angekommen sollte man dieses zunächst sichern. Das „Übersetzen“ von Infanterie gen Osten ist zunächst noch ziemlich nutzlos, sollte jedoch mit einer einzelnen Einheit praktiziert werden damit das erste Geheimziel direkt erreicht ist und nicht später eventuell vergessen wird.
Der Weg führt Ihre Truppe dann jedoch erstmal weiter Richtung Süden, wo es ein kleines Bahndepot zu sichern gilt. Tasten Sie sich dabei zunächst nur vorsichtig über das große Feld heran und beachten Sie unbedingt das kleine Minenfeld (Schilder!) nahe dem Wald. Mit Artillerie kann man dieses weitgehend entschärfen. Alternativ umfährt man es einfach, so daß ein Angriff direkt aus westlicher Richtung auf das kleine Depot möglich wird.
Mit einem massiven Panzervorstoß wird man die Sowjets bei der Eisenbahnlinie dann auch problemlos hinweg fegen können. Mit der Ankunft Ihrer Truppen wird Ihnen dann auch der Zug unterstellt (Geheimziel 2!), mit dem Sie fortan beliebig entlang der Gleise umherfahren und spionieren können, was für den folgenden Abschnitt der Mission entscheidend sein kann.
Bringen Sie dazu zunächst Ihre Truppen in Schuss und stellen Sie diese nahe der Eisenbahnbrücke Richtung Norden auf.
Das andere Ufer wird von einer Vielzahl feindlicher Truppen verteidigt. Ein direkter Angriff führt ins unweigerlich ins Verderben!
Es gilt daher die vorhandenen Mittel effizient einzusetzen und den eigentlichen Angriff gut vor zu bereiten. Lassen Sie dazu die Bahn zur anderen Seite fahren oder senden Sie ein Aufklärungsflugzeug über den Bereich. Mit Artillerie kann man zunächst einzelne feindliche Ziele attackieren, den größten Teil der feindlichen Truppen jedoch nicht erreichen. Ärgerlich ist vor allem das feindliche Reparaturfahrzeug. Versuchen Sie dieses mit einem gezielten Luftschlag oder durch massive Artillerieschläge bei der Arbeit zu vernichten. Neben diesen unmittelbar neben den Gleisen

stationierten Einheiten sind aber noch weitere feindliche Panzer und Artilleriegeschütze zu neutralisieren, die bei einem Angriff aktiv werden würden!
Lassen Sie daher den Zug noch etwas weiter Richtung Norden fahren, wo man zwei schwere Artilleriegeschütze und drei Panzer findet, die zunächst noch allesamt unbesetzt sind. Packt man einige Infanteristen in einen Waggon und lässt diese in der Nähe der feindlichen Infanterie heraus und direkt in Deckung gehen, so wird man mit etwas Glück problemlos die feindlichen Infanteristen erledigen können, so daß die Artillerie und die Panzer keine Gefahr mehr darstellen.
Klappt dies nicht gilt es mit den restlichen Luftschlägen möglichst viele Ziele zu vernichten.
Anschließend kann und muss man dann endlich mit den Bodentruppen übersetzen. Stellen Sie dazu die Panzerfahrzeuge in Reihe auf und fahren Sie mit diesen möglichst schnell zur anderen Seite, wo eine Linie gebildet wird um verblieben feindliche Panzer zu vernichten. Ziehen Sie schnellstmöglich die mobilen Artillerieeinheiten und das Reparaturfahrzeug nach um auch bei einem härteren Zusammenstoß möglichst keine Panzer zu verlieren.
Hat man gute Vorarbeit geleistet, so wird man jedoch keine großen Probleme bekommen!
Folgen Sie dann den Schienen Richtung Norden und vernichten Sie die beiden Flakgeschütze abseits.
Anschließend geht's Richtung Osten, wo man entweder direkt das Treibstoffdepot attackiert, das nur von wenigen Fahrzeugen verteidigt wird und durch einen massiven Panzerangriff schnell zu sichern ist, oder sich zuerst das Feldlager davor sichert.
Es folgt eine weitere, recht peinliche Sequenz.
Anschließend gilt es den Mercedes (!!) des kooperativen Oberst zur Infiltration zu nutzen. Bevor man dies angeht sollte man aber erstmal die nächste Brücke Richtung Schloss sichern, denn dort trifft man noch einmal auf massiven feindlichen Widerstand.
Unterstützend kann man hier nun mit Infanterie Richtung Osten gondeln und von dort aus einige Infanteristen bzw. Geschütze angreifen und so gewissermaßen eine zweite Front eröffnen.
Richtig sinnvoll ist dies aber nicht, denn man hat so nur erhöhten „Verwaltungsaufwand" zu bewältigen und führt die Infanterie möglicherweise direkt in die Arme einer kleinen feindlichen Kampfgruppe, die sich sonst über die enge Brücke quält und dabei etwas einfacher abgeschossen werden kann. Meine Empfehlung geht daher dahin auf der westlichen Seite der Brücke die Truppen zu sammeln und dann mit einem massiven Angriff direkt diese Seite zu sichern. Beschädigte Fahrzeuge müssen sofort repariert oder direkt zum nahen Feldlager gesendet werden, denn der Feind kommt dann von selbst zu Ihnen.
Da die Sowjet-Truppen über die enge Brücke müssen, kann man dies nutzen um sie recht problemlos auseinander zu nehmen. Vor allem die Artillerie kann hier recht vernichtend sein.
Hat man erstmal alle Feinde erledigt, kann man sich zur anderen Seite vorantasten und dann auch das „Kuckucksei" zum Schloss bringen. Fahren Sie dabei einfach in den Hof, was eine kleine Sequenz startet. Anschließend muss man dann noch mit Infanterie die feindlichen Truppen um das Schloss und im Innenhof erledigen. Erst dann gilt auch das letzte Ziel als erreicht.

Da es so gut wie keine neuen Kampfmittel gibt bleibt hier vornehmlich der Ausbau der bestehenden Truppe. Einige neue Panzer vom Typ IIIF oder ein Transportfahrzeug für die Infanterie sind stets zu gebrauchen.
Eine zusätzliche Panzerbesatzung wird man nicht kaufen müssen, da schon eine „mitgeliefert" wird.

Mission 8: Der T-34

Direkt nach dem Start greifen einige russischen Infanteristen an, so daß Sie schnell die gestellte Panzerbesatzung in Sicherheit bringen müssen. Hat man ein Transportfahrzeug zur Verfügung sollte man diese dort „abstellen".
Anschließend gilt es in das Dorf vorzudringen und den Panzer an der markierten Stelle zu klauen.

Alles sehr nett vom Feind ermöglicht. Wirklich bemerkt wird man dabei glücklicherweise nicht. Sie können quasi auch erstmal einige ordentliche Schlachten schlagen und mit den Panzern durch Dorfs rümpeln, irgendwie scheint dies keiner so recht zu merken.
Zur Sicherheit sollte man aber nicht direkt in das Dorf stürmen, sondern optimalerweise an der westlichen Seite bis zur letzten Straße fahren, die dann direkt zum Panzer führt, wodurch man dann auch keinen Feindkontakt (Artillerie und Schützen in Gebäuden) haben dürfte.
Der „Abtransport“ ist dann quasi das einzige größere Problem, denn das mistige Ding wird natürlich kaputt gehen (so logisch wie die hier präsentierte Trinkfreudigkeit der Russen). Zwar werden die Sowjets kaum versuchen den Panzer zu vernichten oder zurück zu erobern, aber weiter geht es dann auch erstmal nicht mehr, so daß man am besten schon von Beginn an taktisch klug den Weg frei macht.
Dazu gehört dann nicht einfach durch die Kartenmitte (Minenfeld im Feld am Ortseingang!) zum Panzer zu brausen und diesen kapern zu lassen, denn bei dessen Fahrt gen Süden werden so einige Angriffe erfolgen! Feindliche Truppen sind westlich und östlich der Kartenmitte in den Waldgebieten stationiert und durchaus herausfordernde Gegner. Neben dem undurchsichtigen Waldgebiet wird man auch jeweils eine starke feindliche Einheit zu Gesicht bekommen.
Im Westen ein schwerer Panzer und im Osten ein Katyusha-Werfer, den man sogar erobern kann, was aber nicht viel Spass bringt.
Meine Empfehlung geht dahin die Feinde im Westen zu attackieren, da diese bei der Fahrt des T-34 stets aktiv werden, während die Einheiten im östlichen Waldstück meist passiv bleiben und daher garnicht gestört werden müssen.
Bringen Sie folglich Ihre Truppen südlich des vom Feind besetzten Hügels im Westen in Position. Speichern Sie dann unbedingt und zitieren Sie ein Aufklärungsflugzeug herbei um das Dickicht zu lichten. Lassen Sie nun einige Luftschläge niedergehen oder versuchen Sie zunächst feindliche Einheiten per Artillerie anzulocken und ziehen Sie sich dann etwas zurück um der starken feindlichen Artillerie keine guten Ziele zu bieten. Ihre Panzer erleiden sonst schnell deutliche Verluste. Generell sollte man diese auch stets in Bewegung halten und vor dem Hügel herumfahren lassen um einzelne Infanteristen erspähen zu können und den folgenden kleinen Angriff aus östlicher Richtung frühzeitig zu erkennen.
Hat man die gepanzerten Kräfte erstmal vernichtet, gilt es schnell nachzusetzen und die Panzer in einer einzigen Bewegung über den Hügel fahren zu lassen, womit man die meisten feindlichen Truppen erwischen kann. Ziehen Sie sich dann aber schnell zurück, denn aus nördlicher Richtung kommen noch einige Verstärkungen herbei.
Vor allem der „KV-II“ ist eine verdammt harte Nuss, die man nur mit einem zusätzlichen Luftangriff einigermaßen effektiv knacken kann. Im direkten Kampf der Panzertruppen erleiden Ihre Einheiten sonst höchstwahrscheinlich einige Verluste!
Ist diese Gefahr aber erst einmal ausgeräumt kann man auf dem feindlichen Hügel selbst Stellung beziehen und die Truppen instand setzen.
Senden Sie unterdessen eine schnelle Truppe ins Dorf und zur Position des T-34. Sobald man die Panzerbesatzung zum Fahrzeug gebracht hat, wird dieses Richtung Süden losfahren. Glücklicherweise hat der T-34 eigentlich nichts zu befürchten, im Dorf laufen nur einige Infanteristen herum, die kaum Initiative ergreifen.
Von Westen her kommen jedoch zahllose Infanteristen herbei, die auf die Kartenmitte zuhalten, wo der T-34 eine Panne erleidet. Kümmern Sie sich zunächst um die feindliche Infanterie indem Sie die eigenen Bodentruppen mitsamt der Artillerie direkt in Stellung bringen und sichern Sie dann den defekten Panzer.
Hat sich die Lage beruhigt gilt es mit einer kleinen Truppe zunächst in Richtung des Dorfes und anschließend entlang der Straße zum Reparaturfahrzeug zu fahren. Abseits erledigt man zwei leichte Sowjetpanzer und vertreibt dann die Wache beim Reparaturfahrzeug, daß plötzlich wieder einsatzbereit ist. Zurück am T-34 ist dieser schnell repariert und kann endlich die letzten Meter bis zur Eisenbahnlinie zurücklegen.

Mission 9: Der Wolf

Eine seltsam sinnlose Kommandomission, denn Sie bekommen weder Verstärkungen, noch kann man die eigenen Einheiten heilen, so daß man wirklich mit der gegebenen Truppe auskommen muss, was vor allem auf höherem Schwierigkeitsgrad nicht ganz einfach ist.
Es gilt alle taktischen Kniffe zu nutzen und am besten vor jedem Kampf zu speichern, damit man bei einem kleinen Fehler nicht wieder komplett von vorne anfangen muss. Mit etwas Routine ist die Mission aber auch in unter zehn Minuten zu lösen.
Folgen Sie zunächst dem „Führer“ bis zur verfallenen Anlage. Hier trifft man die ersten Feinde. Den Wolf direkt zu erschießen ist aber nicht möglich.
Stoppen Sie daher am Eingang und lassen Sie die Einheiten etwas auseinander und in die Hocke gehen. Zusätzlich sollte man die MG-Schützen etwas zurück nehmen, denn sie können weniger einstecken, dafür aber gut, auch auf größere Distanz, austeilen.
MP-Schützen und unser humanistisch vorbildlicher Held sollten am besten die Speerspitze bilden. Nähern Sie sich dann nur langsam und drehen Sie die Kamera in westliche Richtung, wodurch man die Feinde besser entdecken kann. Zusätzlich sollte man nun auch direkt in Deckung gehen lassen, wodurch die Soldaten noch weniger Schaden kassieren, so daß man die ersten Feinde recht problemlos niedermähen kann. Nach der Ankunft am Kircheneingang und der Sequenz folgt die verständnisvolle Truppe dann wieder dem „Führer“. Auf dem Weg zur Holzhütte im Norden kann man sich auch diesmal nicht wirklich verlaufen, denn alle anderen Wege sind rein zufällig versperrt. Zusätzlich trifft man meist auch noch auf einen kleinen Feindtrupp, denn man auch dann erledigen sollte wenn er selbst nicht attackiert, da man nur so das Optionalziel erfüllen kann.
Bei der Hütte erleben dann die mitfühlenden Soldaten den nächsten Schock. Es geht durch einen Tunnel zum Turm im Südosten. Achten Sie darauf, daß auch wirklich alle Männer hier rauskommen, was nur gelingt wenn diese direkt vor die Hütte laufen. Einfach auf die Hütte klicken reicht nicht.
Im nächsten Abschnitt sieht man meist direkt die nächsten Feinde. Wieder geht man in Deckung und gleitet an die Feinde heran um das Feuer zu eröffnen. Gegen den größeren Trupp kann man zudem eine Granate einsetzen, was den Kampf etwas schneller beendet.
Weiter geht’s dann zum markierten Stollen. Hat man wieder alle Einheiten durchgebracht muss man nun mit den schwierigsten Teil bestehen. Zunächst gilt es langsam die Feinde auf der gleichen Ebene zu erledigen und dann die von dem Mast der Seilbahn her angreifenden nächsten Gegner. Hier bekommt man es jedoch mit MG-Schützen und Granatwürfen zu tun, weshalb man die Truppen einerseits nicht zu nahe beieinander halten darf und andererseits auch die MG-Schützen möglichst schnell erledigen muss.
Herausfordernd, aber mit etwas Geduld zu meistern. Savegames erleichtern das Leben hier deutlich!
Folgen Sie dann der Straße Richtung Südwesten. Die Hütte am Wegesrand ist dabei natürlich mit Feinden besetzt und muss gestürmt werden (Optionalziel). Nähern Sie sich dazu aber auf jeden Fall von der Straße her an, da das Haus nach Norden und Süden hin Fenster hat, aus denen die Verteidiger sonst auf Ihre wehrlosen Soldaten feuern können!
Folgen Sie dann der Straße bis zum nächsten Stollen. Weitere Feinde können erneut durch Granatwurf schneller erledigt werden.
Beim nächsten Stollen gilt es unbedingt möglichst die gesamte Truppe auf einmal hindurch zu manövrieren. Auf der anderen Seite wird man direkt attackiert, d.h. runter auf den Boden und Hacken abklappen!
Konzentrieren Sie Ihr Feuer wieder auf einzelne Feinde um deren Feuerkraft schnellstmöglich zu verringern, damit die tapferen, deutschen Männer möglichst wenig einstecken müssen, denn langsam könnte es knapp werden.
Folgen Sie dem Wolf daher nun sehr vorsichtig gen Norden, wo endlich sein Lager ist, das noch einmal von einigen Soldaten verteidigt wird. Gleiten Sie wieder heran und nutzen Sie gegebenenfalls letzte Granaten. Hat man vorher nicht unnötig Blut gelassen dürfte man aber auch hier als Sieger

hervorgehen, so daß man das Partisanenversteck endlich stürmen kann.

Die Rüstungsindustrie hat Hans´ Urlaub sinnvoll genutzt und allerhand neue Waffengerät anzubieten. Die Panzer IVD sollten direkt durch das Modell IV F2 ersetzt werden. Verbliebene Panzer II und III nach Möglichkeit durch das Stug IIIF, daß zwar nur gegen Panzer wirklich effektiv ist, aber wenigstens deutlich bessere Panzerung in die Schlacht führen kann, was bei den älteren Panzermodellen zwischenzeitlich zum größeren Problem wird.
Darüber hinaus gibt es wenig Neues, so daß man das Prestige vornehmlich in die Panzerwaffe stecken kann. Hat man sich stark auf Infanterie eingelassen kann zudem langsam das Einheitenlimit von 25 in greifbare Nähe kommen.

Mission 10: Suhinitschi Eisenbahn

Da man von einem Zeitlimit betroffen ist gilt es blitzschnell die Pausentaste zu betätigen und erste Anweisungen zu erteilen. Das Aufteilen der Truppen sollte nur wenige Sekunden dauern und daher nicht vernachlässigt werden, denn es folgen heftige Kämpfe in denen man unbedingt die Übersicht behalten muss! Rollen Sie dann Richtung Osten los und orientieren Sie sich an der Eisenbahnlinie, die direkt zum zu sichernden Bahnhäuschen führt. Man trifft nur auf eine kleine Feindtruppe direkt in der Nähe des Startpunktes, so daß man keine großen Verzögerungen kompensieren muss.
Am Dorf angekommen sollte man aber nicht direkt reinstürmen, denn aus nördlicher Richtung kommt ein feindlicher Angriff, den man unbedingt zunächst abzuwehren gilt. Zusätzlich sind im Dorf einige feindliche Kräfte aktiv, die Ihre Infanterie direkt beim Marsch auf das Wärterhäuschen zusammenschießen. Nähern Sie sich daher zunächst mit dem Aufklärungsflugzeug an die ersten Häuser an, so daß die eigene Artillerie das feindliche Geschütz und das erste Gebäude (Feinde drin!) niedermachen können.
Gleichzeitig stellt man die Panzertruppe nach Nordosten hin auf, wo zahlreiche Feinde herbeikommen, denen man sich nachfolgende annehmen muss. Es folgt ein heftiger Kampf, bei dem die eigenen Panzer möglichst in Bewegung bleiben um wenig Schaden verkraften zu müssen. Grund ist ein direkt folgender weiterer Angriff der Sowjets nach Ankunft des Zuges mit noch stärkeren Einheiten, so daß man eigentlich keine Verschnaufpause bekommt!
Sobald die Feinde daher in Reichweite kommen sollten die eigenen Panzer direkt losstürmen und in der Bewegung auf die feindlichen Kräfte feuern. Zwei oder drei Fahrzeuge müssen dabei unbedingt durchbrechen und den Katysha-Werfer dahinter erledigen, der sonst horrende Angriffe startet!
Der Rest kümmert sich um die feindlichen Panzer während die Infanterie vor der Artillerie stehend die vielen feindlichen Infanteristen erledigt. Achten Sie zudem auf Artilleriefeuer aus dem Dorf.
Aufgrund der vielen Brennpunkte muss man hier die Stop-and-Go-Taktik anwenden und alle 3 – 6 Sekunden die Zeit anhalten um die Situation zu prüfen und neue Befehle erteilen zu können.
Die Instandsetzungstruppe sollte dabei direkt hinter der Front sein um beschädigte Panzer schnellsten reparieren zu können.
Hat man vor allem den T-34 und den Katysha-Werfer vernichtet, so ist die größte Gefahr gebannt. Senden Sie nach Möglichkeit das Aufklärungsfahrzeug oder einige Panzer zum Bahnhäuschen, wodurch man dann auch weitere Feinde im Dorf erkennt und durch Artillerie bekämpfen lassen kann. Nach Ablauf des Countdowns kommt der Zug dann in den Kartenausschnitt. Man hat also einerseits noch etwas Zeit, sollte aber auch spätestens jetzt eine Infanterieeinheit zum Sturm in Position bringen. Senden Sie daher noch intakte Panzer ins Dorf.
Zusätzlich gilt es die wenigen Sekunden zur Vorbereitung auf den nächsten Angriff zu nutzen. Reparaturen müssen daher unbedingt getätigt werden. Unbeschädigte Einheiten werden nach vorne ins Dorf verlagert. Vor allem die Artillerie sollte in die Nähe des haltenden Zuges gebracht werden, denn dort werden alsbald Massen an feindlichen Infanterie und etwas Artillerie in Position gehen, die

dann recht gute Ziele liefern.
Die Panzer sammeln sich nördlich des Zuges und müssen die feindlichen Panzerkräfte aufhalten, die aus zwei T-34 und einem KV-II bestehen, was vor allem den schwächeren Sturmgeschützen in Kombination mit Artilleriebeschuss schwer zu schaffen macht. Achten Sie also unbedingt darauf Ihre StuGs rechtzeitig zurück zu ziehen und halten das Reparaturfahrzeug bereit.
Sofern die Artillerie nicht beim Zug in Stellung gegangen ist und dort von der eigenen Artillerie erledigt wird, gilt es diese zuerst zu attackieren. Fahren Sie dabei auf die Feinde zu und ziehen Sie sich dann rückwärtsfahrend direkt wieder zurück, da die feindliche Feuerkraft auf jeden Fall einige Panzer schwer beschädigen wird.
Diese gilt es in die zweite Linie zu stellen während die restlichen Panzer wieder nach vorne stoßen um die Sowjetpanzer zu attackieren und das Feuer aus sich zu lenken während die beschädigten Panzer mit etwas Glück ebenfalls noch Feuerunterstützung liefern können.
Konzentrieren Sie das Panzerfeuer auf die feindlichen Fahrzeuge, nach deren Vernichtung der Angriff als gescheitert gilt. Der Zug hält glücklicherweise doch so einiges aus, Reparaturen sind hier eher nicht nötig!
Nach einer Instandsetzungsphase gilt es dann den südlichen Bereich an der gesprengten Brücke zu sichern. Dazu kann man entweder im Südwesten oder Südosten an den markierten Bereichen den Fluss überqueren. Im Westen wird man auf dem Weg zur Furt und an dieser jedoch etwas mehr Feinde antreffen, die jedoch gut zu erledigen sind. Ist man eher risikoavers gilt es im Osten eine kleinere feindliche Truppe zu erledigen bevor man durch den Fluss fahren kann.
Welchen Weg man auch wählt, auf der anderen Flussseite geht’s dann bis zum Posten an der Brücke. Tasten Sie sich langsam voran. Der Feind hat zwar nur noch weniger Panzerkräfte zur Verfügung, jedoch zahlreiche Infanteristen, deren Neutralisierung etwas dauert. Hat an alle Feinde in der Umgebung erledigt gilt die Brücke dann aber als gesichert.

Ohne irgendwelche Neuerungen zur Verfügung zu haben, sollte man das Prestige lediglich in Nachrüstungen und Neukäufe von Panzern stecken. StuG III-F und Pz IV F2 sind die Standardwaffen, die sämtliche Geschütze und Infanterie überragen. Selbst die nun verfügbaren Panzerfäuste sind allenfalls im Stadtkampf und in kleineren Trupps einigermaßen zu gebrauchen. Das hierzu notwendige Prestige kann man aber auch direkt in einen weiteren Panzer investieren.

Mission 11: Operation Stör – Belagerung von Sewastopol

Sobald man seine Einheiten auch nur minimal bewegt beginnt ein heftiger Angriff der Sowjets. Es gilt folglich sofort die Pause-Taste zu drücken und den Einheiten Befehle zu erteilen und sie in Bewegung zu bringen, denn nur dann kann man vor allem den massiven Raketenbeschuss einigermaßen gut überleben.
Ziehen Sie die Infanterie daher etwas zurück, lassen Sie der Artillerie direkt die ersten Ziele unter Feuer nehmen und senden Sie die Panzer allesamt nach vorne. Weiter östlich geparkte Fahrzeuge sollten dabei nicht direkt auf die ankommenden Feinde zuhalten, sondern in einer Zangenbewegung auf den Katyusha-Werfer zuhalten und diesen direkt von Osten her attackieren während die restlichen Panzer die feindlichen Fahrzeuge bekämpfen. Achten Sie dabei auf erste Schäden und das Ziel des Raketenbeschusses, so daß beschädigte Einheiten direkt den Rückwärtsgang einlegen müssen!
Nachdem man seine Kräfte dann kurz organisiert und instand gesetzt hat, gilt es langsam gen Norden vorzustoßen. Sie treffen dabei außerhalb der Stadt noch auf einige leichte Ziele, die schnell zu erledigen sind.
Anschließend beginnt der übliche Häuserkampf. Ziehen Sie daher zunächst einmal direkt entlang der ersten Straße bis zur Kreuzung und erledigen Sie dort die zunächst verstecken Feindpanzer.
Anschließend gilt es dann in Richtung des ersten Depots im Osten vorzurücken.

Sie treffen dabei auf vereinzelte feindliche Panzer und viel Infanterie sowohl um, als auch in den Gebäuden. Panzer fahren daher stets vor und werden von Infanterie mit Sanitäterschutz unterstützt. Gegen Scharfschützen hilft dies jedoch auch nicht, so daß man auch ganz gern die Autospeicherfunktion auf fünf Minuten umstellen kann!
Tasten Sie sich dann mit einer Gruppe auf der Straße im Osten langsam bis in Höhe der Moschee und des ersten Munitionsdepots vor und lassen Sie es zerschießen.
Die restlichen Einheiten sollte man gleichzeitig nach Norden voranbringen, jedoch nicht ebenfalls über die östlichste Straße, da dies einfach zu eng ist für Ihre vielen Einheiten.
Lassen Sie diese stattdessen über die einen Block weiter westlich verlaufende Straße, die quasi schon am Startpunkt beginnt und bis zu einem größeren Kreisel verläuft, langsam ebenfalls gen Norden vorstoßen.
Tasten Sie sich dabei nur vorsichtig an den großen Kreisel heran, denn dort wird ein heftiger Kampf stattfinden, wofür man dann auch beide Trupps in Bereitschaft bringen muss.
Rücken Sie dann entweder mit weitsehender Infanterie bis zu einem der angrenzenden Gebäude vor, welches man am besten kurzzeitig einnimmt und so sich einen ersten Überblick verschaffen kann. Die ersten Ziele können dadurch durch die Artillerie unter Feuer genommen werden. Zerschießt der Feind das Haus, gilt es die Truppe wieder zurück zu ziehen und dann mit dem alternativen Panzersturm zu beginnen. Fahren Sie dazu einfach mit allen Panzern in Richtung des Kreisels vor und attackieren Sie die Feinde möglichst aus der Bewegung heraus. Einheiten, die bereits einige schwere Treffer kassiert haben, werden sofort zurück gezogen. Das Ziel liegt zunächst nicht darin den Platz direkt zu sichern, sondern einzelne Feindeinheiten mit Hilfe der Artillerie zu vernichten und nachrückende Feinde anzulocken.
Erschwert wird der Angriff durch die geringe „Bewegungsfreiheit“ Ihrer Einheiten, denn sowohl in nördlicher, als auch westlicher Richtung sind weitere Feindkräfte stationiert, die schnell in Reichweite kommende Truppen attackieren. Wagen Sie sich daher stets nur mit völlig intakten Einheiten weiter vor.
Hat man den Platz gesichert gilt es den umgebenden Bereich zu säubern. Vor allem Richtung Norden wird man dabei natürlich noch weitere feindliche Kräfte aufspüren (inklusive einem Feldlager!!), kann jedoch von hier aus nun auch Richtung Westen ziehen. Ziel ist das große Gebäude mit den beiden Zivilfahrzeugen davor. Hier verstecken sich zwei Minister, deren Tötung das Geheimziel ist. Der Weg dorthin ist zwar nicht schwer zu finden, denn man muss nur vom Kreisel aus gesehen Richtung Westen fahren, wird dabei jedoch auf eine feindliche „Reserveeinheit“ stoßen, die es durchaus in sich hat! Zur leichteren Erfüllung des Ziels empfehle ich daher noch etwas zu warten, denn nach der Vernichtung des letzten markierten Munitionslagers wird man doch in westliche Richtung vorstoßen müssen und kann dabei am Rande ein Gebäude sichern. Hier sind die Panzerfaustschützen dann auch mal wirklich gut zu gebrauchen, denn sie können direkt in den nahen Hof mit der geparkten Reservetruppe des Feindes feuern und so große Schäden anrichten. Hat man also einige Panzerfaustschützen zur Verfügung, sollte man unbedingt diese Taktik wählen. Sonst bleibt einem nur die Panzer nahe des Kreisels aufzustellen und mit einer schnellen Einheit die Feinde anzulocken, was nicht sonderlich schwer ist. Der Kampf ist logischerweise in dieser Form etwas härter.
Hat man die feindliche Truppe erstmal erledigt, so kann man recht problemlos bis zum großen Gebäude vorstoßen, daß man entweder stürmen lässt oder einfach mit Panzern und Artillerie zusammenschießt, wodurch die Minister herauskommen und erledigt werden können.

Beim Vormarsch Richtung nördlichem Munitionslager wird man auf jeden Fall noch einige starke Feindeinheiten treffen, beispielsweise einen KV-II, der jedoch auch etwas auf einsamer Flur steht. Das Lager selbst gilt es dann durch Besetzung der umliegenden Häuser zu erspähen und zu vernichten. Nach der Sequenz geht es dann weiter Richtung Westen. Halten Sie sich auf der Straße im Norden, die direkt zum größeren Platz mit der Statue führt. Sofern man schon das Geheimziel erfüllt hat, kann man direkt den Platz stürmen und die dortigen Feinde attackieren. Alternativ bringt man einige Infanteristen zum Haus am Innenhof der Reservetruppen und lässt einige Panzer beim Kreisel in

Stellung gehen um die heraus strömenden Feinde abzufangen.
Beim Angriff auf den Platz mit der Stalinstatue gilt es mit den Panzern möglichst schnell durch das Nadelöhr der einzig zubringenden Straße zu durchstoßen. Stärkeren Widerstand trifft man auch nur direkt vor der Statue, wo man dann seine komplette Panzertruppe zum Einsatz bringen kann, was die Sache schnell erledigt.
Nachfolgend wird dann endlich das „Geheimnis“ um den Zufallstreffers des Riesengeschützes um Sewastopol gelöst 😉

Die letzte Mission bringt in Sachen Ausrüstung keine neuen Optionen. Panzer IV F2 und Stug III-F bleiben die Hauptwaffen. Mit dem verfügbaren Prestige kann man folglich mehr oder wenig beliebig die Truppe ein letztes mal ausbauen.

Mission 12: Stalingrad

Die finale Schlacht ist zwar eine angemessene, aber keine besonders schwere Nummer. Es gilt von Schauplatz zu Schauplatz zu eilen und jeweils einigen Einheiten der eigenen Seite zu Hilfe zu kommen. Glücklicherweise erfolgen die massiven Angriffe jedoch stets erst bei Annäherung Ihrer Truppen, so daß man sich stets mit Vorsicht und Ruhe vorantasten sollte.
Nach der Einteilung der Truppen geht’s dann zunächst Richtung Norden. Hinter dem ersten Häuserblock sieht man einen größeren Platz mit einer Stalin-Statue, wo auch der erste größere Kampf erfolgt.
Tasten Sie sich vorsichtig mit den schweren Panzern und Artillerie durch die Straße heran und lassen Sich sich nicht zu schnell aufs offene Feld locken, wo man dann direkt von mehreren Seiten attackiert würde. Mit fernglasbewehrten Scharfschützen kann den Bereich recht gut erkunden, so daß die Artillerie stets zum Zug kommen kann. Angreifende Feinde werden von Ihrer Überzahl direkt vernichtet. Hat man erstmal einige Panzer erledigt, kann man auch mit den eigenen Panzern auf den Platz stürmen und die Situation schnell klären.
Anschließend geht es mit der gesamten Truppe über die Breite Straße (die später etwas nach Westen abkippt) weiter Richtung Norden. Lassen Sie die Scharfschützen mit den Panzern in der vordersten Reihe langsam voran gehen, damit feindliche Kräfte frühzeitig entdeckt werden. Man trifft jedoch nur auf wenige Feinde und kann sich daher recht problemlos an die attackierte Schule annähern. Achten Sie nur darauf nicht zu weit nach Osten „abzudriften“, da man dadurch eventuell weitere Feinde anlockt.
Sobald man dann auch wirklich recht nahe kommt beginnt erst der richtige Angriff. Bringen Sie daher am besten einige Einheiten von Westen her an das Gebäude heran und unterstützen Sie die Verteidiger von der Flanke her. Mit zwei Panzern und einigen Infanteristen sollte das ganze schon prima klappen, so daß dieser Schauplatz recht bald abgehandelt sein sollte.
Das nächste Ziel liegt dann weiter östlich auf einem Fabrikgelände. Auch hier kann man sich erst einmal Zeit lassen und sollte den zu sichernden Bereich zunächst etwas analysieren. Da man ganz im Norden mit den Panzern nicht mehr aufs Gelände kommt bleibt nur der Weg über den südlichen Eingang. Die deutschen Truppen sind dabei generell kaum wirklich schlagkräftig, so daß man nicht zu lange zögern darf mit dem Angriff.
Fahren Sie daher mit der gesamten Truppe über die breite Straße direkt gen Osten zum Eingang. Mit der Annäherung Ihrer Truppen wird dann der feindliche Hauptangriff beginnen, weshalb man nicht zu lange zögern darf. Auch über den südlichen Eingang kommen feindliche Kräfte herbei, die man hier am besten direkt stellt und ausschaltet. Die eigene Artillerie kann dabei entweder die Panzer am südlichen Eingang unterstützen oder hinter der westlichen Mauer um das Fabrikgelände Stellung beziehen und von dort aus auf die eindringenden Sowjetpanzer schießen.
Sind die Feinde am südlichen Tor abgewehrt, stoßen unbeschädigte Einheiten auf das Gelände vor

und greifen die verbliebenen Feindkräfte an. Geht man nicht zu unkoordiniert vor, sollte auch diese Phase kein großes Problem werden.

Die nächste Aufgabe wird dann etwas schwieriger. Südlich Ihrer Position wird eine Stellung von feindlichen Kräften attackiert. Der Weg dorthin ist jedoch nicht ganz so einfach, da sich Ihre Truppen gern mal suboptimale Wege suchen. Die beste Lösung führt jedoch über das eben eroberte Fabrikgelände, wo man über den östlichen Ausgang direkt zum Schienenbereich kommt. Schleusen Sie sich direkt die intakten Panzer hindurch und düsen Sie mit diesen Richtung Süden, wo man den angreifenden Sowjetkräften in die Flanke fällt und den Angriff so auch recht gut abwehren kann.
Zuletzt muss man dann Richtung Südosten und in einer größeren Lagerhalle aktiv werden. Problematisch ist hierbei der östliche Schienenbereich, da dort Minen verlegt sind. Sofern Sie keine Minendetektoren mitführen, gilt es mit einer starken Einheit vor zu fahren und die Minen auf extensive Weise zu „entschärfen“. Entscheidend ist hierfür natürlich das Reparaturfahrzeug, daß das „Minenräumfahrzeug“ stets direkt reparieren muss. Glücklicherweise trifft man kaum auf feindlichen Widerstand. Am besten lässt man die Truppe in Linienformation möglichst schnell die Gleise überwinden oder fährt dort zwischen den Waggons Richtung Süden bis zur Straße, die direkt zur großen Halle führt.
Dort erfolgen noch einige heftigere Angriffe, wobei vor allem der Katyusha-Werfer eine große Gefahr darstellt wenn er seine Munition noch nicht verschossen hat. Versuchen Sie möglichst schnell mit Panzern zum Eingang zu fahren und noch in der Bewegung den Raketenwerfer zu vernichten. Anschließend rückt man hinter dem führenden Tiger in die Halle selbst vor und erledigt noch einige weitere Ziele.
Insgesamt keine große Herausforderung wenn man nicht zu schnell vorgeht…es folgt dann auch eine weitere, ziemlich lächerliche Sequenz.

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

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/panzersd?rev=1354137400

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