Panzers - Sowjetkampagne

Mission 1: Moskau – Raid over Moscow

Lassen Sie sich nicht von der verkorksten Einstiegs-Sequenz verwirren (deutsche Bomber mit russischem Akzent?) - es gilt hier nun tatsächlich auf russischer Seite aktiv zu werden und die deutschen „Aufklärer herunter zu holen“, obwohl es sich schon um Bodentruppen handelt und die Aufgabe dadurch quasi direkt erledigt scheint 😉
Neben diesen etwas lächerlichen Design-Fehlern ist aber die erste Mission schon nicht ganz ohne. Wichtig ist hier vor allem die eigene Kerntruppe (inmitten der Stadt!) von den Zusatztruppen (auf dem Fabrikgelände im Westen) differenzieren zu können, da man unter den ersteren natürlich möglichst keine Verluste tolerieren sollte. Erschwert wird dies durch die deutlich schwächere Infanterie, so dass man sich gegenüber der „deutschen Kriegsführung“ umstellen muss.
Verpassen Sie folglich beiden Truppenansammlungen eine eigene Kurzwahlnummer um die Einheiten auch später noch auseinander halten zu können und sammeln Sie diese direkt bei dem Fabrikgebäude mit dem großen Schornstein.
Von hier aus gilt es dann die erste Position weiter nördlich wieder zurück zu erobern. Attackieren Sie dazu mit allen Einheiten gleichzeitig. Die Fahrzeuge beschießen direkt die feindlichen Panzer, während sich die Infanterie den feindlichen Soldaten annimmt. Achten Sie wieder besonders auf Ihre Kerntruppen, die am besten doch etwas hinter den Zusatztruppen zurück bleiben und die volle Aufmerksamkeit der Medics bekommen sollten.
Während man die feindliche Infanterie noch recht gut erledigen kann, bekommt man bei den Panzern eventuell das Problem, dass ein Reparaturfahrzeug von weiter hinten Unterstützung leistet. Lassen Sie in diesem Fall die Infanterie nach Neutralisierung der feindlichen Soldaten an das Reparaturfahrzeug heran rücken und dieses mit Granaten zerpflücken.
Nach der Sicherung der ersten Position gilt es dann einige Wunden zu lecken und anschließend auch die zweite Position weiter westlich zu attackieren. Hier läuft alles im wesentlich gleich ab, man muss jedoch gleich zwei Panzer abschießen. Ziehen Sie daher unbedingt auch Ihr Reparaturfahrzeug mit nach vorne um die eigenen Fahrzeuge direkt instand setzen zu können. Unterstützend können natürlich auch wieder Granaten zum Einsatz kommen.
Nach der Sicherung der zweiten Position beginnt dann aber erst die wirkliche Herausforderung, denn es gilt das Dorf im Nordwesten von Feinden zu befreien. Die Schwierigkeit liegt in den verteilten, aber recht starken Feindverbänden, die bei einem Angriff meist recht schnell Gegenangriffe durchführen, so dass ein unkoordinierter Angriff Ihrerseits schnell zu massiven Verlusten führt!
Da der Feind auch über Artillerie und zahlreiche Mörser-Kanoniere verfügt ist auch ein langsam herantasten kaum effektiv. Es gilt daher mit einer Art Hit-and-Run-Taktik jeweils kurz mit Fahrzeugen vor zu stoßen und dann Vernichtung eines Zieles oder Anlocken von Feinden direkt wieder zurück zu rudern und die angreifenden Gegner im Schutz der gesamten Truppe zu attackieren.
Am besten führt man diese Taktik jeweils an einem Kartenrand, also entweder im Westen oder im Norden aus, wodurch man gewissermaßen nur von einer Seite her angegriffen werden wird. Ich empfehle hier zudem den nördlichen Bereich, da hier weniger Bäume stehen, die die Sicht behindern können.

Bringen Sie dazu die Truppe in einem sicheren Abstand zum nordwestlichen Dorf zum nördlichen Bauernhof der Familie (leider gibt es kein tränenreiches Wiedersehen 😉) und stellen Sie die Einheiten dann in Linienformation und sicherem Abstand zum Dorf auf, wobei man meist jedoch noch recht bald eine feindliche Patrouille abwehren muss. Anschließend stoßen die Fahrzeuge nach vorne und attackieren die Artillerie-Einheit am Dorfrand. Diese gilt es möglichst zu vernichten. Lassen Sie die Fahrzeuge dann wieder zurücksetzen. Nachsetzende Feinde werden dann von Ihrer gesamten Truppe unter Feuer genommen. Lassen Sie hierbei vor allem die Einheiten der Kerntruppe weiter etwas im Hintergrund oder in Deckung, wodurch sie nicht zu schnell abgeschossen werden.
Stoßen Sie dann bei weiteren Fahrten tiefer ins Dorf vor und setzen Sie auch mit Infanterie nach, die erste Häuser besetzt oder bei Abwehrfeuer aus diesen auch direkt wieder den Rückzug antritt und den Panzern die Arbeit überlässt. Geht man nur recht langsam vor und lässt stets die Panzer vorfahren, für die man auch mehr als genug Reparaturmaterial dabei hat, so wird man recht gut bis zum westlichen Dorfrand vordringen können, wo eine letzte Artillerie-Einheit zu zerstören ist.

Die T-26 Panzer sollten direkt durch das Modell BT7M ersetzt werden, da dies quasi kostenlos möglich ist und die Kampfkraft doch deutlich steigert. Neben dem Kauf eines weiteren Panzers bleiben dann auch nicht mehr viele andere Optionen über. Da die sowjetische Infanterie jedoch insgesamt recht schwach auf der Brust ist sollte man sich hier genau überlegen ob man wirklich mit MP-Schützen und Co überhaupt etwas anfangen kann! Meiner Ansicht nach haben lediglich Mörser-Kanoniere und MG-Schützen überhaupt eine taktische Bedeutung und müssen natürlich gut gehütet und von mindestens einem Medic begleitet werden. Verkaufen Sie daher am besten kampfschwache Einheiten und ersetzen Sie diese durch die genannten Optionen.

Mission 2: Taktik der versengten Erde/Bodens

Direkt nach Beginn muss man mit der kompletten Truppe Richtung Norden abrücken, denn dort wird der herbeikommende Konvoi schon gleich einmal attackiert. Lassen Sie dazu unbedingt die Panzer zunächst nach vorne rollen und Infanterie und anschließend vorwiegend die feindlichen Panzer attackieren. Die Infanterie rückt dann nach und erledigt die feindlichen Fußtruppen, ist jedoch hier weitgehend das Ziel von Angriffen wenn sie zu weit vorne steht, so dass man sie stets ein gutes Stück hinter den Panzern belassen sollte!
Hat man den ersten Angriff abgewehrt gilt es Reparaturen zu tätigen und Position auf dem Hügel zu beziehen um auch die nächsten Angriffe hier gut abwehren zu können. Im Westen werden die vier T-34 bei der Raffinerie recht gut mit den angreifenden Feinden zurecht kommen, so dass man sich um die Vorgänge an dieser Front eigentlich keine Gedanken machen muss. Im schlimmsten Fall kommen einige Feinde aufs Raffinerie-Gelände und attackieren dort Fahrzeuge. Sofern diese jedoch nicht schon vorher einiges einstecken mussten, sollten sie das ab können und man muss nicht eingreifen bzw. mangels Ressourcen wird man dies auch nicht können und am besten einfach noch einmal neu laden.
Behalten Sie daher die Position auf dem östlichen Hügel bei und wehren Sie hier auch einen bald erfolgenden zweiten Angriff einer feindlichen, gemischten Truppe ab. Die Panzer müssen dabei zunächst das Feuer eröffnen und auf sich ziehen und dann vorwiegend die feindlichen Fahrzeuge vernichten während die Infanterie aus liegender Stellung gegen die anstürmende Infanterie vorgeht. Da man mit etwas Geschick auch den zweiten Angriff (ab etwa Minute vier!) gut vereiteln kann, gilt es anschließend schnell einige Vorbereitungen zu treffen, denn man muss nun quasi zwei Angriffe gleichzeitig abwehren. Senden Sie dazu ein schnelleres Fahrzeug (Panzer oder Spähfahrzeug) entlang der Straße gen Westen, wo etwa in der Kartenmitte ab Minute Sechs eine kleine Feindtruppe anrückt

und von den hier stationierten Truppen Ihrer Seite nicht aufgehalten werden kann. Wichtig ist daher mit einem eigenen Fahrzeug (oder Infanterie) vor Ort zu sein und zumindest die feindlichen Fahrzeuge auszuschalten. Da ein einzelnes Fahrzeug natürlich nicht ausreichen gilt es hier auf Luftangriffe zu setzen um die Ziele zu erledigen. Die verbliebene Infanterie sollte man dann zumindest beschäftigen können, so dass es nachfolgend gilt den dritten Angriff im Osten (ab etwa Minute Sieben) abzuwehren.
Bringen Sie ab hier nun auch Ihre gesamte Unterstützung zum Zug, also beispielsweise auch die Fallschirmjäger und Aufklärungsflugzeuge, denn schon in Kürze kann das gesteckte Ziel bezüglich des Konvois erreicht sein wenn keine Fahrzeuge vernichtet wurden.
Nach der Abwehr des dritten Angriffs im Osten, der keine besondere Herausforderung mehr darstellt und notfalls mit einem gezielten Luftangriff auch noch deutlich schneller erledigt werden kann, bleibt im optimalen Fall nur noch ein letzter Angriff in der Kartenmitte ab etwa Minute Elf. Setzen Sie hier wieder die Luftwaffe ein um zumindest die feindlichen Fahrzeuge direkt ausschalten zu können. Sind genügend Fahrzeuge bis zur Raffinerie durchgekommen, kann man auch weitere Fahrzeuge entlang der Straße, quasi mit dem Konvoi, Richtung Westen senden um den dortigen Angriff abzuwehren. Die letzten eintreffenden Fahrzeuge kann man damit gewissermaßen opfern, denn sobald die geforderten 30 Fahrzeuge wieder mit Sprit verschwunden sind endet die Mission auch direkt!
Diese letzten Fahrzeuge durch zu bringen ist daher entscheidend und darauf nicht durch den zweiten Angriff auf die Kartenmitte vereitelt werden.
Wagen Sie sich dabei mit Ihren Fahrzeugen generell nicht zu weit nach Westen vor, sonst wird man durch feindliche Luftangriffe empfindlich eins auf die Nase bekommen. Aufgrund der begrenzten Ressourcen ist auch lediglich die Verteidigung der Straße vom östlichen Kartenrand bis zur Mitte möglich. Schafft man hier das Durchbrechen von feindlichen Einheiten Richtung Süden zu verhindern, wird der Konvoi nach Erreichen der Raffinerie quasi sicher sein, so dass man die erfolgreich durchgebrachten Fahrzeuge bereits recht früh abschätzen kann.
Nach rund 14 Minuten kann die Mission bei gutem Verlauf dann auch schon enden. Da die feindlichen Angriffswellen ordentlich pünktlich und an immer den gleichen Stellen eintreffen, dürfte das hektische Spektakel doch nicht all zu herausfordernd werden, da man die eigene Truppe stets auf die nächsten Ereignisse vorbereiten kann.

Kommandeure, die zuerst brav die deutsche Kampagne durchgespielt haben, werden diese Karte genau kennen. Auf Sowjetseite wird die Mission hier mit der Wahl der richtigen Einheiten auch nochmal deutlich leichter, denn gerade mit dem nun verfügbaren T-34 ist man den feindlichen Panzern in dieser Kriegsphase deutlich überlegen, was die minderwertige Infanterie mehr als kompensiert.
Setzen Sie daher vornehmlich auf den T-34. Mindestens drei Exemplare sowie ein Reparaturfahrzeug sollte man nun schon besitzen, wodurch man in Kombination mit dem des Genossen Truppführers eine ordentliche Truppe aufbieten kann. Bei der Infanterie sind weiterhin lediglich MG-Schützen und Scharfschützen mit Fernglas und zur Minenentdeckung sinnvoll, wobei hier scheinbar keine Minen verlegt sind bzw. meine MG-Schützen zumindest keine auf dem schnellsten Weg finden konnten.
Artillerie und zusätzliche Fahrzeuge sind noch recht fehl am Platz, da es recht schnell voran geht und langwierig aufzubauende Geschütze da keine echte Verwendung finden können.

Mission 3: Stalingrad

Säubern Sie zunächst vorsichtig die große Halle am Startpunkt von den restlichen Feinden und bewegen Sie die Truppe dann westwärts zu den Schienen. Hier trifft man dann auf dem weg nach

Norden zunächst nur einige Infanteristen zwischen den abgestellten Waggons und muss auch scheinbar keine Minen fürchten. Am östlichen Rand gilt es eventuell eine kleine feindliche Truppe etwa auf Höhe der Kartenmitte zu erledigen, hält man sich jedoch direkt eher auf der westlichen Seite auf, wird man bei der bekannten dritten Verteidigungsstelle aus der letzten deutschen Mission eine kleine Feindstellung ausschalten müssen. Greift man in vollem Tempo mit den überlegenen T-34 an wird man den Feind jedoch blitzschnell zerfleddern können, so dass man weiter nach Norden vorstoßen kann.
Dort ist dann das Tor als Nadelöhr zu überwinden. Lassen Sie daher die Einheiten zunächst vorsichtig an das Tor heranrücken und eventuell feindliche Panzer aus größere Distanz attackieren, so dass man noch recht problemlos einzelne Fahrzeuge zur Reparatur zurück ziehen kann. Anschließend gilt es mit allen Panzern möglichst schnell auf das Fabrikgelände zu stürmen und die feindlichen Panzerkräfte zu vernichten damit diese nicht zu lange auf Ihre Einheiten feuern können. Notfalls sollte man mit ein oder zwei Luftschlägen die Sache beschleunigen um eigene Verluste vermeiden.
Nach der Sicherung des Bereichs geht es dann weiter gen Westen zur Mittelschule. Sie treffen dabei auf den Straßen auf einige feindliche Geschütze und Panzer, sollten daher nicht zu schnell vorgehen. Mit einem Reparaturfahrzeug und weitreichender Infanterie im Rücken sollte man sich aber einigermaßen bis zur Mittelschule durchschlagen können, wo dann noch ein Unterstützungsangriff startet. Damit ist die Sicherung des Bereichs kein großes Problem mehr. Zusätzlich kann man mitunter einige Panzer der Unterstützungstruppen sogar noch selbst kontrollieren, was für den finalen Angriff von Vorteil ist. Es geht Richtung Süden, wo auf dem großen Platz mit der Stalinstatue eine größere Schlacht stattfindet. Lassen Sie Ihre Truppen über die breite Straße mit den Stromleitungen gen Süden fahren. Kontrollierbare Unterstützungsfahrzeuge sollte man über die engere Straße westlich davon nach Süden senden. Bleiben die Zusatzeinheiten unter der Kontrolle des Computers, wird dieser mitunter auch einen Angriff starten. Wie auch immer, lassen Sie diese Truppen jedoch zuerst angreifen und das Feuer auf sich ziehen. Danach bricht man mit der eigenen Truppe in die feindlichen Linien und setzt unbedingt auch direkt alle verbliebenen Luftangriffe gegen die zahlreichen Feindpanzer ein.
Achten Sie beim Kampf auf Ihre eigenen Fahrzeuge, die stets eine Rückzugsmöglichkeit haben sollten bzw. am besten direkt aus der zweiten Reihe heraus repariert werden. Feindliche Reparaturfahrzeuge gilt es als primäre Ziele auszuwählen. Da man es vornehmlich mit Panzer III und IVD zu tun hat gilt es letztere dann zuerst zu vernichten, da sie über deutlich stärkere Kanonen verfügen!

Bei der Umrüstung gibt es nicht viel zu tun, denn die Stalinorgel ist weiterhin eigentlich zu teuer und der T-34 bleibt der Standardpanzer, so dass man hier allenfalls letzte Umrüstungen oder einen Neukauf tätigen sollte. Artillerie und Infanterie wird man in der kommenden Panzerschlacht quasi nicht brauchen, lediglich einige Scharfschützen mit Fernglas sind immer als Aufklärer gut einsetzbar!

Mission 4: Kursk

Hier gibt es von der ersten Sekunde an ordentlich Action. Lassen Sie daher Ihre Panzer direkt gen Osten abdrehen, wo an der eigenen Infanteriestellung direkt der erste Angriff erfolgt. Die Infanteristen können die Deutschen Fahrzeuge, vorwiegend Panzer II und III zwar nicht besiegen, aber zumindest etwas aufhalten, so dass Sie mit Ihrer Panzertruppe direkt in die seitliche Flanke stoßen und mit der überlegenen Feuerkraft den Angriff schnell brechen können.
Lassen Sie die Panzer dann direkt wieder umschwenken und an der westlichen Stellung Position beziehen. Halten Sie die Panzer dabei auf Höhe der Infanteristen, damit diese zuerst aufs Korn genommen werden und Ihre Fahrzeuge dann quasi den ersten richtigen Hieb austeilen können. Da

man es hier auch mit stärkeren Modellen des Panzers IV zu tun bekommt ist dies durchaus nicht unwichtig! Vor allem der stark gepanzerte IS-2 des Genossen Kommandeurs sollte dann bei leichten Gegenangriffen gegen ausgewählte Ziele die Speerspitze bilden, aber auch nicht zu viel Munition verpulvern, denn daran krankt dieses Modell etwas.
Ist auch dieser Angriff abgewehrt werden die Panzer bei der zentralen Stellung in Position gebracht um einen weiteren Angriff aus südlicher Richtung abzuwehren. Dieser wird dann nochmals [etwas heftiger sein, so dass es durchaus sinnvoll ist hier ein Aufklärungsflugzeug zu ordern, wodurch man die ankommenden Feinde besser einschätzen kann. Attackieren Sie zunächst nur die angreifenden Panzer und halten Sie Ihre in Bewegung, damit die feindliche Artillerie keine guten Ziele bekommt. Tasten Sie sich dann über den Fluss gen Süden vor und vernichten Sie auch diese zuletzt, wodurch eine kurze Sequenz beginnt. Neben der Umbenennung des Genossen Kommandeurs (Sascha!) ist hier die Information bezüglich weiterer Angriffe relevant.
Diese sind deutlich gefährlicher als bisher und bestehen auch aus neusten deutschen Modellen wie Tiger und Panther, so dass man sich dem Kampf nicht stellen sollte. Konzentriert man sich auf eine Front und setzt auch die Luftunterstützung geschickt ein, wird man zwar eine Welle abwehren können, doch nachfolgend wird man dann aus allen Richtungen eingekesselt und regelrecht abgeschlachtet. Da der IS-2 des Kommandeurs auch recht schnell ohne Munition dasteht und dessen Überleben auch essentiell ist wird diese Taktik keinen Erfolg haben.
Ziehen Sie sich daher nach der Abwehr des dritten Angriffs direkt durch das Dorf zur nördlichen Linie zurück. Die gelegten Minen sind dabei für Ihre Einheiten völlig unbedenklich. Schon praktisch solch intelligente Minen 😉
Während die deutschen Truppen dann nach Norden rollen und im Minengürtel blutig stranden, gilt es die eigenen Truppen am Feldlager instand zu setzen, denn es folgt noch der krönende Abschluss.
Die deutschen Panzer liegen zwar wie umgedrehte Schildkröten fahrunfähig im Minengürtel, doch die Besatzungen bleiben an Bord und bedienen die Geschütze weiterhin, so dass man kein einfaches Tontaubenschießen veranstalten kann. Vielmehr gilt es ganz geschickt und mit allen verfügbaren Panzern (einige Unterstützungsfahrzeuge werden verfügbar!) die Minensperre von der Seite her aufzurollen, damit man nicht gegen eine „geschlossene“ Front antreten muss und dabei aufgrund der massiven Feuerkraft zwangsläufig Verluste erleiden würde. Zusätzlich sollte man mit gezielten Luftschlägen vor allem die Tiger endgültig vernichten und dann mit den eigenen Panzern von der Seite her nach und nach angreifen und alle gestrandeten Feindfahrzeuge vernichten.
Es folgt dann eine weitere, ziemlich peinliche Sequenz voller zufriedener Sieger und echter Heldentaten 😉

Da man anschließend wieder nur recht wenige Prestige zur Verfügung hat kann man kaum große Sprünge machen. Das ist aber auch nicht nötig, denn in dem folgenden Häuserkampf ist vor allem die Infanterie ein wichtiger Aspekt. Setzen Sie daher nicht auf neue Panzer, denn außer dem Sturmgeschütz gibt es auch nichts wirklich brauchbares Neues (Katysha ist zu teuer, zu schwach gepanzert und zu munitionshungrig). Scharfschützen, MG-Schützen und eventuell Mörser-Kanoniere als Artillerie-Ersatz sind hier die sinnvollsten Ergänzungen!

Mission 5: Budapest / Drei Fragezeichen

Senden Sie zunächst zwei Scharfschützen zum nahen Gebäude am östlichen Durchgang. Diese locken dort die feindlichen Truppen an. Während die Infanterie durch die Scharfschützen problemlos umgelegt wird muss der Panzer von eigenen Panzern gestellt werden wenn er herbeikommt.
Sichern Sie dann die Gebäude nach Norden hin und erledigen Sie die verbliebenen Feinde bei der

Straßensperre. Auf den größeren Innenhof (mit der Reiter-Statue) sollte man sich jedoch nicht vorwagen, da man dort von feindlichen Scharfschützen aufs Korn genommen wird, was in dieser Mission noch äußerst oft geschehen wird, weshalb man regelmäßig speichern sollte, denn Kontakt ist immer tödlich!
Hat es mal wieder einen Ihrer Soldaten erwischt gilt es dann zu laden und mit Panzerbeschuss den feindlichen Schützen aus seinem Versteck zu treiben. Anders wird man hier auf dem engen Raum mit den vielen Feinden kaum ohne große Verluste voran kommen!
Ziehen Sie Ihre Infanterie dann nach Westen zur „Hauptstraße“, die nach Norden zum größeren Platz vor der Kirche führt. Besetzen Sie hier die Häuser nach Westen hin und fahren Sie dann mit Panzern vor um eine feindliche Stellung vor dem „Kirchenplatz“ zu attackieren. Vernichten Sie dabei zunächst die feindliche Artillerie und anschließend den Panzer. Wird ein eigenes Fahrzeug beschädigt, gilt es dieses direkt zur Reparatur zurück zu beordern. Mit dem starken IS-2 des Genossen Kommandeurs in vordersten Front sollte das jedoch eher selten notwendig sein.
Sobald man sich hier dann jedoch mit den Panzern vorwagt, werden auch von Westen her einige Infanteristen ankommen, aber von Ihren Einheiten in den Gebäuden erledigt. Feindliche Panzer können aufgrund der Straßensperre zwar nicht in Ihre Seite vorstoßen, aber das Feuer eröffnen, so dass man hier entweder die Einmündung meiden oder den Feind direkt vernichten muss.
Wagen Sie sich mit Infanterie dann nur langsam voran, am besten entlang der westlichen Straßenseite, da ab hier nun zahlreiche feindliche Soldaten in den Gebäuden versteckt sind, die nur gegen Ihre Infanterie vorgehen.
Mit der bereits erwähnten Vorpreschen-Laden-Gebäude-zerbröseln-Taktik tastet man sich dann mit einigen Truppen bis zum Lager am Kirchenplatz vor. An dessen nordwestlicher Ecke lauert noch einmal eine starke feindliche Truppe. Fahren Sie daher direkt mit einigen Panzern entlang des Feldlagers nach Norden um den Feind zu stellen. Mit einem gezielten Luftangriff vernichtet man direkt den Raketenwerfer der Deutschen und zieht sich dann feuernd zum Feldlager zurück. Versuchen Sie zunächst die feindlichen Fahrzeuge zu vernichten und achten Sie darauf möglichst keine Fahrzeuge zu verlieren. Anschließend bringt man Infanterie heran, die gegen die feindlichen Soldaten vorgehen kann. Vor allem die Panzerfaustschützen im Gebäude sind für die Panzer gefährlich, für einen Sturmtrupp jedoch keine große Gefahr. Tastet man sich mit Scharfschützen vorsichtig an die Reste der feindlichen Truppe heran, sollte diese Situation zu meistern sein.
Nach der Sicherung des Bereiches, inklusive des Kirchenturms, und Reparatur und Neuausstattung der Fahrzeuge (Munitionsknappheit des IS-2!!) geht es Richtung Osten, wo man hinter der Kirche meist auch auf die beiden Tiger aus dem östlichen Innenhof trifft. Nachdem diese ausgeschaltet wurden geht’s dann weiter Richtung Norden. Die Straßen verengen sich hier deutlich, so dass man arg manövrieren muss und dabei auch noch von Artillerie hinter den Gebäuden attackiert wird.
Tasten Sie sich nur langsam voran, so dass Sie eventuell die dortigen Panzer anlocken und dann mit Ihrer Übermacht erledigen können. Gleichzeitig pirscht sich ein Infanterietrupp zunächst an den östlichen Gebäuden entlang und erledigt von dort aus einzelne feindliche Einheiten, wodurch die Artillerie nicht mehr auf Ihre Truppen feuern kann (alternativ mit einen gekaperten Zivilfahrzeug das Feuer auf sich ziehen um in Gebäuden versteckte Feinde zu erspähen!).
Tasten Sie sich dann langsam zur Kreuzung beim zerstörten Gebäude vor, wo dann die restlichen Feindeinheiten inkl. der herbeikommenden Artillerie erledigt werden können.
Da man nur mit einem Fahrzeug zum Zielgebäude fahren muss, sollte man dies hier auch direkt praktizieren um keine weiteren Angriffe aus Häusern heraus ausgesetzt zu werden.
Nach der Sequenz umgeht man den Häuserblock um das Zielgebäude dann über die nordöstliche Ecke und sammelt seine Truppen dort auf der breiten Straße im Norden.
Nähert man sich hier der größeren Kreuzung in Richtung Westen, wird man plötzlich mit einer Schwemme an Infanterie konfrontiert. Halten Sie hier daher mal selbst die eigene Infanterie an der vordersten Front und koordinieren Sie direkt die herbeikommenden eigenen Verstärkungen um zunächst die Flammenwerfer und dann die Sanitäter des feindlichen Pulks zu erledigen. Anschließend kümmert man sich um die restlichen Ziele, die ohne Unterstützung durch die Sanis deutlich einfacher

erledigt werden können!
Folgen Sie dann mit den Panzern der Straße Richtung Westen bis zu dem Lager. Hier trifft man meist auch auf ein unbekanntes Artilleriefahrzeug, das jedoch keine große Gefahr darstellt. Ebenso ungefährlich ist die Sicherung des Lagers, da nur vereinzelte Feindeinheiten aktiv sind bzw. durch das eroberte Feldlager auch beim Kampf gegen feindliche Panzer keine großen Probleme auftreten sollten. Mit etwas Glück kann man patrouillierende Feindpanzer aus dem Lager heraus ohne Schäden abschießen. Die deutsche Ordnungsliebe verbietet wohl Gefechte auf Patrouille 😉
Von hier aus kann man nun entweder über die breite Straße Richtung Süden vordringen und sich von dort aus dann zum zweiten, markanten Gebäude im Westen durchkämpfen. Dieses zu sichern stellt das Geheimziel dar, was aber nur läppische 40 Prestigepunkte bringt. Da der Weg über die breite Hauptstraße jedoch recht schwierig ist (Schützen in Gebäuden, Straßenbahn als Hindernis, starke Panzerkräfte) empfehle ich eher zunächst das primäre Zielgebäude zu sichern und dann quasi außerhalb des Dorfes am westlichen Kartenrand entlang bis zum zweiten Gebäude zu fahren.
Tasten Sie sich dazu vom nordwestlichen Lager aus entlang der Straße Richtung Westen hoch. Beim Zielgebäude sind so einige feindliche Einheiten, darunter sogar ein Sturmtiger postiert, die jedoch nicht koordiniert angreifen und so keine große Gefahr darstellen.
Tastet man sich nur langsam den Berg hinauf und nutzt den Platz aus um die eigene Panzertruppe komplett in Bereitschaft zu halten, sollte der Vormarsch kein großes Problem darstellen. Sammeln Sie die Einheiten dann am westlichen Kartenrand und erkunden Sie den Bereich südlich des Zielgebäudes. Mit einem beherzten Sturm oder einigen Luftangriffen kann man die feindlichen Kräfte hier dann direkt deutlich schwächen. Sobald man ein Fahrzeug vor das Zielgebäude gebracht hat, wird die Mission auch schon enden. Will man das Geheimziel noch erfüllen gilt es also zunächst weiter Richtung Süden zu fahren.
Halten Sie sich dazu mit einigen starken Panzern an den westlichen Kartenrand und erkunden Sie möglichst direkt das Ziel. Kann man mit einem Luftangriff die beiden Feindfahrzeuge schwächen ist dies optimal, denn es handelt sich um einen starken Raketenwerfer und einen Tiger II (sieht für mich zumindest danach aus).
Sind diese jedoch erst einmal erledigt, muss man nur noch einige Einheiten direkt zum Gebäude bringen. Nach der Sequenz bleibt dann nur noch die Sicherung des Hauptzieles, wofür man bekanntlich auch nur einen Panzer vor dem Gebäude parken muss.

Nach den herrlich kitschigen Ereignissen der Zwischensequenz folgt eine etwas doppeldeutige Missionsbezeichnung. Recht einfach ist hingegen die Entscheidung bezüglich der Truppenaufstellung für die nächste Mission. Die vorhandenen T-34 Panzer können endlich aufgerüstet werden. Das Modell T-34/85 sollte hier die primäre Wahl sein, denn der Panzerjäger SU 76 ist einfach zu schwach und der SU 85 keine deutliche Verbesserung. Hat man noch etwas Prestige über bzw. zu viel Infanterie, die nun wieder etwas zusammengestutzt werden kann, sollte man sich noch einen Artilleriepanzer gönnen, der im Gegensatz zum Zis-6 auch mal einige Treffer einstecken kann!

Mission 6: Operation Konrad / Frühlingsfeldzug

Schon wenige Sekunden nach dem Start der Mission kommen einige feindliche Infanteristen im Kübelwagen heran und wollen Ihre Truppen zerlegen, können jedoch durch einige Scharfschützen blitzschnell selbst zerlegt werden.
Anschließend gilt es das Dorf gegen zwei feindliche Angriffe zu verteidigen, wobei eigentlich nur die Stellung an der Kirche gehalten werden muss. Die beiden Angriffe sind zudem nicht sonderlich stark, so dass man nicht die gesamte Truppe zum Einsatz bringen muss.

Senden Sie daher zunächst ein oder zwei Panzer und etwas Infanterie zur Kirche, wo vor allem eine Scharfschützeneinheit im Turm sehr gut agieren kann.
Etwa drei Panzer bewegen sich zum westlichen Teil des Dorfes und beziehen dort Stellung. Postieren Sie nach Möglichkeit auch etwas Infanterie in den Häusern oder lassen Sie die Panzer von Scharfschützen begleiten, die die gefährlichen Panzerfaustschützen erledigen können. Eine Artillerieeinheit westlich der Kirche ist zudem hilfreich bei der Abwehr der feindlichen Fahrzeuge. Glücklicherweise bekommt man es jedoch nur mit sehr wenigen zu tun. Halten Sie die Panzer daher in Bewegung, so dass die feindliche Panzerfaustschützen und Artillerie kaum treffen und selbst recht schnell erledigt werden können.
Nach der erfolgreichen Verteidigung gilt es dann noch einen zweiten, kleineren Angriff aus südlicher Richtung abzuschlagen. Hat man hier Infanterie in den Gebäuden rund um die Kirche postiert, sollte dies aber auch ein leichtes sein. Lediglich eine feindliche Artillerie-Einheit gilt es durch vorpreschende Panzer gezielt ausschalten zu lassen.
Nachfolgend gilt es dann mit der gesamten Truppe Richtung Süden zu fahren bzw. am besten teilt man die Armee direkt auf. Die langsameren Panzer fahren direkt in Richtung der Kartenmitte, wo man drei Stellungen vorfindet, die jedoch alsbald regelrecht überrannt werden. Hier gilt es jedoch den Feind zu stellen und möglichst direkt zu erledigen, damit man keine zweite Verteidigungslinie um das eigentliche Ziel, das Hauptquartier im Südosten, braucht.
Selbiges steuert man dann am besten mit einer schnellen Einheit an. Es beginnt eine banale Sequenz und anschließend der eigentliche Abwehrkampf.
Diesen führt man dann, wie bereits gesagt, am besten in der Kartenmitte und dort an der westlichen oder östlichen Stellung, da man sonst von zwei Seiten her eingekesselt werden kann!
Je nach Schwierigkeitsgrad, Kampfkraft der eigenen Truppe und Geschick kann man die mitunter schweren Angriffe zwar auch mit den Kerneinheiten abwehren, sollte sich jedoch noch etwas Unterstützung gönnen. Ist man in der Kartenmitte erfolgreich, so wird im Südosten kaum Action losbrechen, so dass man nach der Instandsetzung der dortigen Einheiten einige zur Kartenmitte abziehen kann.
Zusätzlich sollte man die beiden anderen Stellungen in der Kartenmitte aufgeben oder zumindest optimieren, denn diese halten auf keinen Fall lange durch und vermögen den Durchbruch nur zu verzögern.
Vor allem die Artillerie-Einheiten sind recht brauchbar und sollten zur „eigenen Stellung“ gezogen werden. Dort stellt man die Panzer in größerem Abstand hinter der Verteidigungslinie auf und macht vor allem die Unterstützungsfahrzeuge einsatzbereit, damit schnell Reparaturen und Munitionsnachschub anlaufen können.
Man bekommt es dann mit mehreren Angriffswellen zu tun, die zunehmend etwas stärker werden. Aufklärung ist daher stets sinnvoll, denn gerade gegen die feindlichen Raketenwerfer darf man nicht einfach in den eigenen Stellungen stehen bleiben, sondern muss mit einem beweglichen Verteidigungsangriff vorstoßen (vornehmlich mit den schweren IS-2), so dem ersten Raketenangriff ausweichen, die Ziele ausspähen und entweder durch Luftangriffe oder gezielten Beschuss vernichten.
Anschließend ziehen sich die Panzer wieder zurück um Reparaturen einzuleiten und die feindlichen Panzer mit der geballten Abwehrkraft der gesamten Stellung abschießen zu können.
Die zwischenzeitlich auftauchenden ungarischen Partisanen kann man völlig ignorieren, denn sie sind kaum eine Hilfe und auch nicht zu kontrollieren.
Konzentrieren Sie sich weiter darauf Ihre Stellung zu halten und die kurzen Kampfpausen zur Reparatur und Munitionsversorgung zu nutzen. Durch die Konzentration auf eine Verteidigungsstellung wird man diese nach zwei Seiten hin verteidigen müssen, wo über die Kartenmitte später vor allem feindliche Artillerie kommt, die man ebenfalls nur durch spontane Gegenangriffe ausschalten kann, da man meist auch von einem Strom von Infanteristen überschwemmt wird, den die eigene Infanterie nicht so schnell gebändigt bekommt, wodurch der Feind stets gute Einblicke in Ihre Stellung hat.

Aufgrund der vielen starken Feindeinheiten wird man hier in vorderster Front möglichst viele IS-2 brauchen. Im Südosten wird man bei Erfolgen in der Kartenmitte glücklicherweise einige dieser Kampfmaschinen entbehren können, da kaum Angriffe erfolgen.
Nach etwa 20 Minuten ist die Abwehrschlacht überstanden und man kann die Truppen komplett instand setzen und alle Einheiten in der Kartenmitte versammeln. Damit geht's dann Richtung Nordwesten, wo noch das feindliche Lager vernichtet werden muss.
Da der Feind nur noch wenige Einheiten aufbietet, ist der Angriff nicht mehr sonderlich schwierig. Setzen Sie hier auch einfach alle verbliebenen Luftangriffsoptionen ein und attackieren Sie mit allen Einheiten gleichzeitig aus einer Richtung und aus der Bewegung heraus, wodurch die feindliche Artillerie kaum effektiv wirken kann und die überlegene Feuerkraft Ihrer Truppen schnell alle Feind vernichtet.

Wieder gibt es wenig Neues und recht wenige Prestige zum Einsetzen. Rüsten Sie mindestens einen, besser zwei Panzer auf das Modell IS-2 auf und die restlichen Panzer unbedingt mindestens auf T34/85-Niveau. Artillerie ist natürlich wieder brauchbar, man muss sich hier jedoch zwischen dem ISU 152 und SU 122 entscheiden. Letzteres ist zwar deutlich stärker, aber auch langsamer, teurer und munitionsärmer, so dass man nach Möglichkeit besser auf zwei SU 122 statt auf einen ISU 152 Artilleriepanzer setzt.
Weitere Investitionen sind nicht nötig, denn an Infanterie benötigt man nur einige Scharfschützen mit Fernglas und an Unterstützungsfahrzeugen reicht weiterhin ein Reparatur-LKW aus.

Mission 7: Geheimwaffen

Da die nahe Furt nicht geeignet ist um mit den Panzern hindurch zu fahren gilt es mit der gesamten Truppe langsam gen Osten zu fahren. Etwa auf Höhe der Kartenmitte trifft man auf eine kleinere feindliche Truppe, die zwar scheinbar nur aus schwächeren Panzern besteht, doch weiter östlich verbirgt sich im Schatten noch ein Tiger II ein direkter Sturmangriff ist also nicht unbedingt zu empfehlen. Erspähen Sie am besten erst einmal die feindliche Position und stellen Sie Ihre starken IS-2 in die vorderste Front. Lassen Sie dann per Artillerie die ersten Ziele beschießen und sobald sich diese bewegen gilt es die eigenen Panzer vor zu senden. Attackiert man mit allen verfügbaren Einheiten, allerdings so aufgeteilt, dass sich einzelne Panzer stets noch bei Beschädigung im Rückwärtsgang zurück ziehen können, so dürfte der erste Kampf kein Problem sein.
Bei der Brücke im Südosten trifft man auf weitere Feindeinheiten, diesmal auch einen starken Raketenwerfer. Da man hier mehr Platz hat sollte man direkt mit allen Panzern auf das Feld stürmen und die Feinde aus der Bewegung heraus angreifen. Gegen die mittleren deutschen Modelle dürfte man schnell die Oberhand gewinnen. Erkunden Sie dann den Bereich südlich der Brücke mit Infanterie und lassen Sie die Scharfschützen zur anderen Seite rüber spähen, wo man einige Feinde entdeckt. Während man die Infanteristen an den Geschützen prima durch die Scharfschützen erledigen lassen kann, gilt es die Panzer direkt per Artillerie anzugreifen oder heran zu locken, damit sie bei der Fahrt über die enge Brücke von ihren Panzern gefahrlos zerlegt werden können.
Auf der anderen Seite erledigt man dann eine Artillerie-Einheit im Wald und sichert sich das Feldlager, was vor allem für die Munitionsversorgung wichtig ist!
Fahren Sie dann über die Straße Richtung Westen, wo das Tor zur großen Anlage gesichert wird. Wagen Sie sich jedoch erstmal noch nicht vor, sondern stellen Sie die Truppen am Tor gut auf und tasten Sie sich dann mit einigen Scharfschützen vor um die Lage auszuspähen.
Erledigen Sie einzelne Feinde (v.a. den Raketenwerfer!) nach Möglichkeit mit Hilfe der Artillerie und fahren Sie dann mit den schweren Panzern in den Anlagenbereich. Sobald man angreift kommt noch

etwas Verstärkung herbei, so dass man möglichst schnell alle Panzer in den inneren Bereich schaffen sollte, wodurch man dann auch die Oberhand gewinnt.
Welche Anlage man nun zuerst attackiert und erobert ist relativ egal, ich empfehle zuerst Richtung Norden zu ziehen, da man dort direkt ein weiteres Feldlager sichern kann.
Reparieren Sie dazu alle Panzer und fahren Sie mit allen Einheiten entlang der westlichen Mauer den Berg hoch. Bei den Tanks trifft man auf einen gefährlichen Sturmtiger, der selbst die schweren IS-2 mit zwei guten Treffern vernichten kann und daher schnellstens auszuschalten ist!
Bringen Sie dazu alle Panzer inkl. der Artillerie heran oder setzen Sie auf einen zusätzlichen Luftschlag. Weitere Feindpanzer sind anschließend vergleichsweise leicht zu erledigen. Nach Regenerierung der Truppen fährt man dann zunächst nach unten ins Tal und sichert dort die nächste Flagge gegen einige starke Panzereinheiten. Achten Sie hierbei auf einen Angriff aus östlicher Richtung, der gegen Ihre hintere Linien ausgeführt schnell desaströs enden kann!
Fahren Sie nach der Sicherung des nordwestlichen Zieles dann wieder den Berg hoch und über die Straße durch das kleine Waldgebiet zum nördlichsten Ziel. Hierbei wird man von einigen stärkeren Kräften gestellt. Dank genügend Reparaturmöglichkeiten sollte das absolut kein Problem sein solange man nur langsam und bedacht genug vorgeht. Bei den Anlagen trifft man noch einen weiteren Sturmtiger, aber bei diesem gilt das selbige.
Arbeiten Sie sich am besten zuerst Richtung Süden vor, wo auf dem Hügel ein weiteres Feldlager zu sichern ist, das nur von wenigen Feinden gehalten wird.
Das vorletzte Ziel liegt nun hinter der massiven Bunkeranlage (nette Details!), so dass man entweder nördlich um den Berg herum fährt und den Bereich von Norden her attackiert oder schnell durch den engen Bereich direkt am Bunker (durch den Bunker können die Panzer nicht fahren) durchfährt und dann die Feinde direkt und auf kurze Distanzen attackiert. Letzteres ist etwas anspruchsvoller, da sich die Einheiten schnell verkanten und auch von weiter südlich her attackiert werden können.
Die Sicherung der letzten beiden Ziele im südöstlichen Teil ist dann insgesamt keine große Herausforderung mehr, da das Prozedere nun ausreichend eingeübt sein sollte 😉
Zuletzt geht es dann nochmals in die nordwestliche Kartenecke, wo sich ein Tor geöffnet hat und man einige weitere Feind erledigen muss bevor man das „Lüftungshäuschen“ beim Wachturm sprengen kann (einfach die Panzer darauf feuern lassen!).

Die letzte einigermaßen als „richtige Mission“ bezeichenbare Aufgabe bietet nichts Neues in Bezug auf Einheiten. Setzen Sie hier ausschließlich auf die schweren IS-2, denn man trifft öfter auf die Modelle Tiger II und Sturmtiger. Wichtiger ist hier mal wieder die Infanterie und vor allem ein Munitionsfahrzeug, da es kein Feldlager zum nachmunitionieren gibt!
Bei der Infanterie wird man einerseits mit Scharfschützen wie gewohnt gut arbeiten und ausspähen können, andererseits jedoch auch durch viele Schützen in Häusern kaum effektiv mit Scharfschützen alleine vorgehen können, da diese einfach direkt erledigt werden.

Mission 8: Volksbühne Berlin

Auf der westlichen Seite kämpfen sich einige Minuten lang Verbündete Richtung Norden vor, während man selbst auf der östlichen Seite aktiv werden muss.
Besondere Herausforderungen gibt es dabei allerdings nicht wirklich. Ärgerlich sind lediglich feindliche Einheiten in Häusern, so dass man jedes intakte Haus nur mit größter Vorsicht ansteuern sollte. Alternativ lässt man die Panzer einfach alles sicherheitshalber zusammenschießen oder speichert regelmäßig, so dass man nach Entdeckung eines Feindes die entsprechende Bude direkt niedermachen kann.

Rücken Sie am besten direkt am östlichen Rand langsam nach Norden vor. Auf dem weitläufigen Platz trifft man eine größere feindliche Gruppe. Tasten Sie sich langsam mit Scharfschützen und Artillerie heran. Sobald der Feind aktiv wird gilt es dann mit Panzern den Bereich zu stürmen um auch direkt die feindliche Artillerie erwischen zu können.
Anschließend geht's weiter vorsichtig gen Norden, wo man regelmäßig auf kleinere feindliche Gruppen trifft, die jedoch dank der Übermacht gut vernichtet werden können.
Am Kanal verstärkt sich der Widerstand dann weiter, man trifft quasi auf das letzte Aufgebot und bekommt es mit Tiger II und Sturmtiger zu tun, so dass man stets Rückzugsmöglichkeiten berücksichtigen sollte.
Feindliche Reparaturfahrzeuge sind primär zu vernichten. Dank eigener Unterstützungsfahrzeuge kann man verlustfrei vorankommen. Sichern Sie dann die südliche Kanalseite und erledigen Sie einzelne Feinde zwischen den Gebäuden.
Bringen Sie dann unbedingt die Artillerie und Stellung lassen Sie die andere Kanalseite erkunden, denn man trifft auf weitere gefährliche Tiger II und Raketenwerfer, die an der engen Brücke schnell vernichtende Schläge austeilen können!
Die letzten Feinde auf der anderen Kanalseite zu vernichten ist dann jedoch insgesamt nur noch ein Geduldsspiel. Da es quasi die letzte einigermaßen brauchbare Mission ist kann man auch einige Verluste hinnehmen, aufgrund der mitunter engen Verhältnisse wird man nämlich nicht mit allen Fahrzeugen problemlos agieren können.
Bei der Jagd nach den letzten feindlichen Kräften werden dann vor allem die eigenen Nerven strapaziert…

Mission 9: Der Reichstag

Ohne irgendwelche Wahlmöglichkeiten geht es in diese „Blödsinnmission", die eher an einen sowjetischen Propagandafilm erinnert.
Es gilt gegen Horden deutscher Truppen mit eigenen Horden vorzugehen und einfach in einer gigantischen Schlächterei alle Feinde zu vernichten. Der Genosse Kommandeur ist dabei in seinem IS2 nahezu nutzlos, muss aber trotzdem überleben (im Nordwesten kann man ein Depot erobern um den Panzer zu reparieren!). Schlüssel zum Erfolg gegen die „arischen Horden" sind daher die Bodentruppen und die große Anzahl an Unterstützungsoptionen.
Verschaffen Sie sich zunächst einmal einen Überblick über Ihre Truppen und lassen Sie einige Aufklärer den Platz vor dem Reichstag erkunden, wo echte Truppenmassen Ihrer CPU Schwerstarbeit aufbürden! Versetzen Sie dann alle verfügbaren Bodentruppen in den Offensiv-Modus und lassen Sie am besten noch zwei Scharfschützen die intakten Gebäude am Startpunkt besetzen, von wo aus die Schützen sehr effektiv wirken können.
Lassen Sie die kontrollierbaren Truppen dann einfach in Richtung des Reichstages stürmen und alle Ziele angreifen (Angriffsbefehl auf eine leere Stelle, dadurch attackieren die Einheiten alle Feinde auf dem Weg dorthin) und nutzen Sie die vorhandenen Angriffsoptionen. Vor allem die Artillerieangriffe sind gegen größere Feindesmassen sehr wirksam. Zusätzlich gilt es noch einige Artillerie-Stellungen per gezieltem Bomberangriff zu vernichten.
Mehrfach herbeikommende Verstärkungen auf beiden Seiten führen dann zu weiteren heftigen Kämpfen, bei den man jeweils per Artillerieangriff für die eigene Seite eingreifen sollte.
Sofern keine eigenen Truppen mehr im Einsatz sind, empfiehlt es sich vor allem den Panzer zu den Gebäuden mit den Scharfschützen zurück zu ziehen und hier dann einfach massiv eigene Fallschirmjäger landen zu lassen.
Dank der unglaublichen Truppenmengen, die als Unterstützung hereinkommen und per Fallschirmjäger verfügbar gemacht werden können, sollte die Vernichtung der feindlichen Einheiten eigentlich nicht zu schwer sein.

Hat man den Platz vor dem Reichstag erstmal freigekämpft, ist es meist auch vorbei und eine weitere peinliche Sequenz beginnt. Reicht dies jedoch nicht, sollte man sich noch etwas am Kartenrand umsehen, wo teilweise noch feindliche Gruppen auf einen Artillerieschlag warten...

Text	A. Neumann (2009)
Screenshots	A. Neumann (2009)
Savegames	A. Neumann (2009)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/panzerss?rev=1645226151

Last update: **2022/02/18 23:15**