

Hilfe für Hexfeld-Kommandeure

# Panzer General 4

## Western Assault

Unsere Generäle haben sich durch alle Kampagnen des Taktik-Hammers gekämpft.

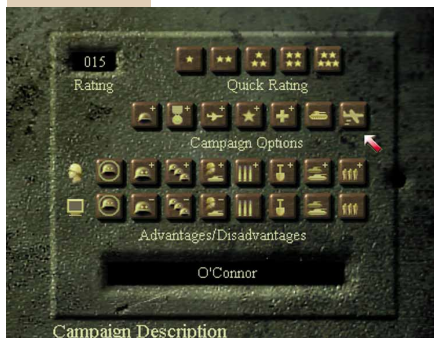
Damit Sie sich ebenso gut schlagen, fassen wir hier unsere Erfahrungen zusammen.

**M**it Panzer General 4 – Western Assault setzt SSI die Kultspielreihe würdig fort. Simpler sind die Hexfeld-Schlachten aber trotz vereinfachter Einheitenwerte und neuem Befehlssystem nicht geworden. Unsere Tips helfen Ihnen beim Einstieg in das komplexe Rundentaktikspiel. Wegen der vielen Änderungen im Regelsystem zu den Vorgängern sind unsere Strategien aber auch für Panzer-General-Veteranen interessant.

### Vor der Schlacht

**ANFÜHRER**  
wählen

**TIP 1:** Vor Kampagnenbeginn können Sie wählen, welche beiden Anführertypen am häufigsten in Ihrer Armee vorkommen sollen. Wählen Sie an dieser Stelle



Tip 1: Panzer und Bomber als Primär-Truppen.

Patzer und Bomber aus. Diese beiden Truppentypen werden Sie am häufigsten benötigen. Wenn Sie nicht gerade ein absoluter Profi sind, sollten Sie außerdem die Option »Anführer beschränken« nicht aktivieren, sie erhöht sonst den Schwierigkeitsgrad um ein

Vielfaches; die Kampagnen sind kaum zu schaffen.

Die  
**MISCHUNG**  
macht's

**TIP 2:** Achten Sie bei der Zusammenstellung Ihrer Armee darauf, daß alle Truppentypen vertreten sind. Am wichtigsten sind Infanterie (darunter Fallschirmjäger und Pioniere) und Panzer (große Mobilität und Durchschlagskraft); das Verhältnis sollte etwa 1 zu 3 betragen. Auch Panzerabwehr macht Sinn, da sie oft eine größere Reichweite hat als die Tanks. Außerdem sollten Sie möglichst schnell eine schlagkräftige Bomberstreitmacht aufstellen, Jäger sind weitaus weniger wichtig. Für die Aufklärung genügt in fast allen Szenarios eine Einheit. Den Rest der verfügbaren Plätze füllen Sie mit Artillerie und vor allem viel Flak auf.

Starke  
**BOMBER**  
aufstellen

Starke **FLAK**

**TIP 3:** Flugabwehrgeschütze sind in Panzer General 4 viel wichtiger als in allen Vorgängern. Nicht nur,

Mindestens  
zwei **FLAKS**

daß die Kanonen ab der vierten Erfahrungsstufe bis zu fünf Felder weit schießen können, sie sind auch äußerst effektiv gegen Bodenziele. Sie sollten über mindestens zwei Flaks verfügen, im Zweifelsfall sind die Geschütze Jagdflugzeugen vorzuziehen. Mit einem Sieben-Sterne-General können die Kanonen zu Rundenbeginn an die Front ziehen, dort mehrmals auf Feindflugzeuge feuern; danach munitionieren sie auf und schießen während des gegnerischen Zuges auch noch heftiges Sperrfeuer.

Panzer-  
männer  
nur im  
**PANZER**

**TIP 4:** Setzen Sie Truppenkommandeure grundsätzlich passend ein, also beispielsweise nur Panzermänner in Panzern. Denn ein Artillerist kann an einer Pak weder auf seine Spezialbefehle zurückgreifen, noch gewinnt er an Erfahrung. Wenn Ihnen also zum Beispiel die Jagdpiloten ausgehen, sollten Sie zunächst überlegen, ob nicht eine weitere Flak-Einheit ausreicht. Erst wenn sich der Truppennotstand nicht anders umgehen läßt, sollten Sie in Erwägung ziehen, Ihr Jagdflugzeug mit einem Nichtpiloten, etwa einem Spähpanzerführer, zu bemannen.

**ÜBERSICHT**  
nutzen

**TIP 5:** Idealerweise sollten Sie vor jeder Schlacht Ihre Armee neu aufbauen und den Gegebenheiten anpassen. Nutzen Sie dazu die Vorab-Übersicht über die Landkarte. Je nach Terrain sind einige Truppentypen gefragter als andere. So sollten Sie in sumpfigem Gelände Ingenieure einsetzen; bei schlechtem Wetter sind Flugzeuge kaum effektiv. Panzer kommen am besten im freien Gelände zurecht. Artillerie brauchen Sie, um eingegrabene Stellungen auszuheben; nutzen Sie sie gegen Forts und Städte.

Panzer für  
offenes  
**GELÄNDE**

### Kampftaktiken

**ABWARTEN**  
und Tee  
trinken

**TIP 6:** Im letzten Drittel der langen Kampagnen sollten Sie dem Gegner den ersten Schritt überlassen und sich einigeln, da er zahlenmäßig meist weit überlegen ist und allzu kühnes Vorgehen hart bestraft. Die Rundenlimits sind ausreichend bemessen, greifen Sie erst in der zweiten oder dritten Runde an. Der aggressive Computergegner wird seine Luftwaffe vorausschicken, die Sie dann gemütlich mit Ihrer Flak und den Jagdfliegern dezimieren können.

**FLIEGER**  
abschießen

**Kräfte  
TEILEN**

**TIP 7:** In vielen Szenarios liegen die Missionsziele so weit auseinander, daß Sie es nicht vermeiden können, Ihre Armee zu spalten. Achten Sie dann darauf, daß Sie Ihre Kräfte möglichst gleichmäßig verteilen. Die beste Panzerstreitmacht nützt ohne Infanterie wenig.



**Tip 7:** Oft müssen Sie Ihre Armee teilen.

**Auf den  
RÜCKEN  
achten**

fällt und bereits eingenommene Städte zurückerobert. Dies können Sie vermeiden, indem Ihre Frischlinge immer ein Stück hinter der Front zurückbleiben und durchbrechende Einheiten angreifen.

**Nicht  
ABLENKEN  
lassen**

**TIP 9:** Zwar bekommen Sie fast immer einen Bonus, wenn Sie eine Stadt einnehmen. Damit die Zeit nicht zu knapp wird, sollten Sie aber Ihre Bemühungen zunächst nur auf die Missionsziele beschränken und andere Siedlungen nur erobern, wenn sie direkt auf dem Weg liegen. Wenn Sie die Mission dann geschafft haben, können Sie die Bonusziele immer noch angreifen.

**Erst  
SPEICHERN,  
dann  
einnehmen**

**TIP 10:** Wenn eine Armee eine neue Stadt einnimmt, würfelt das Programm aus, welche Belohnung sie dafür erhält. Manchmal wird die Einheit repariert, manchmal steigt ihr Anführer auf, manchmal bekommen Sie einen Prototypen. Wenn Sie vor einer Eroberung abspeichern, können Sie es erneut versuchen, falls Ihnen das Ergebnis nicht zusagt.



**Tip 10:** Speichern Sie ab, bevor Sie die Stadt erobern.

**Keine  
GNADE**

plett zu vernichten, sonst bekommen Sie es in der nächsten Runde mit demselben Gegner erneut zu tun. Wenn Sie das nicht schaffen, manövrieren Sie eine Ihrer Einheiten direkt neben ihn. Dann muß der Computergegner die angeschlagene Formation zurückziehen, um sie zu reparieren.

**SONDER-  
ORDER  
nutzen**

**TIP 12:** Nutzen Sie die Spezialbefehle Ihrer erfahrenen Anführer. Kommandos wie »Anhaltendes Feuer« vervielfachen die Angriffsstärke Ihrer Truppen. Um zu überprüfen, wieviel so eine Sonderorder bringt, wählen Sie sie aus und bewegen den Mauszeiger dann über den Verteidiger. Die (meist verlässliche) Kampfprognose wird sich dann mehr oder weniger stark zu Ihren Gunsten verändern. Wenn Ih-

nen, Ihre Armee zu spalten. Achten Sie dann darauf, daß Sie Ihre Kräfte möglichst gleichmäßig verteilen. Die beste Panzerstreitmacht nützt ohne Infanterie wenig.

**TIP 8:** Da der Computergegner nun viel aggressiver spielt als früher, kann es vorkommen, daß er Ihnen in den Rücken

**Slots  
FREIHALTEN**

nen die Vorhersage nicht zusagt, können Sie beinahe alle Befehle wieder zurücknehmen.

**Anführer richtig einsetzen**

**TIP 13:** Wenn ein Kommandeur vier oder sieben Sterne hat, benötigt er einen freien Slot, um auf die nächste Stufe aufzusteigen. Sie sollten also in einem Kampagnen-Szenario nie alle Slots belegen, damit Ihre Anführer weiter an Erfahrung gewinnen können.

**ORDEN  
nutzen**

**TIP 14:** Achten Sie darauf, daß Ihre Anführer möglichst nahe an der Slot-Grenze sind. Idealerweise sollten sie vier, sieben oder zehn Sterne haben. Wenn also ein Kommandeur fünf Sterne hat, pöppeln Sie ihn mit Orden schnell auf sieben Sterne hoch. Dann verbraucht er genauso viele Slots wie mit fünf Sternen, hat aber zwei Aktionen mehr zur Verfügung.

**VETERANEN  
bevorzugen**

**TIP 15:** Setzen Sie lieber einen erfahrenen Kommandeur ein als zwei Neulinge. Im Allgemeinen ist eine kleine, dafür aber versiertere Truppe besser als viele Frischlinge. Denn nur erfahrene Anführer können Sonderbefehle erteilen und die von ihnen geführte Einheit schlagkräftiger machen. Bei den Einheiten ist es dagegen nicht so wichtig, immer nur die besten Modelle zu verwenden. Ältere Ausführungen gleichen die schlechteren Angriffs- und Defensivwerte damit aus, daß sie eine höhere Truppenstärke haben. Beispielsweise ist ein rostiger Panzer 4 J dadurch fast genauso effektiv wie ein nagelneuer Panther G.

**ALTE  
Truppen-  
typen brin-  
gen's auch**

**INFANTERIE  
nicht  
befördern**

**TIP 16:** Achten Sie bei der Ordensverteilung immer darauf, wie viele Aktionen die kommandierte Einheit maximal ausführen kann. So macht es beispielsweise wenig Sinn, einen Infanteriebefehlshaber auf zehn Sterne zu bringen, weil Fußtruppen sowieso maximal dreimal ziehen und zweimal angreifen können. Außerdem ist zum Beispiel ein Panzermann mit sieben Sternen schlagkräftiger als ein Aufklärer der gleichen Erfahrungsstufe.

**Sterne ideal verteilen**

| Truppentyp   | Sterne |
|--------------|--------|
| Infanterie   | 4      |
| Panzer       | 7      |
| Panzerabwehr | 7      |
| Aufklärer    | 4      |
| Artillerie   | 7      |
| Flak         | 7      |
| Jäger        | 4      |
| Bomber       | 10     |

**Punkte VER-  
BRAUCHEN**

**TIP 17:** Wenn Ihre Anführer zum Rundenende noch Aktionspunkte übrig haben, prüfen Sie, ob Sie diese nicht in Defensivbefehle wie Eingraben, Tarnen oder Feuerkontrolle investieren können.

**Bomber  
VERSTECKEN**

**TIP 18:** Den Bomberbefehl »In den Wolken fliegen« können Sie mißbrauchen, um Bodeneinheiten oder Ihre Jäger zu sichern. Ein so geschützter Bomber ist nämlich für den Gegner unsichtbar, solange der nicht ein Flugzeug direkt daneben zieht. Wenn Sie nun einen Bomber in den Wolken vor einem Ihrer Jäger parken, wird ein gegnerisches Jagdflugzeug, das auf ein Duell aus ist, zunächst auf den Bomber treffen und vom Begleitschutz abgefangen. **RS**