

## Der wilde Osten

# Dynasty General

Unsere erprobten Taktiktipps zu SSI's Hexfeld-Hammer

helfen Ihnen, die gelbe Gefahr zu bannen oder aber Asien zu erobern.



Aus der **LUFT**  
in den  
**RÜCKEN**



**Tip 1:** Erobern Sie solche Flughäfen im Rücken der feindlichen Streitmacht per **Luftlandung**.

**LUFTÜBER-  
LEGENHEIT**

**LUFTKAMPF**  
leicht-  
gemacht

Nach zahlreichen Scharmützeln auf den Schlachtfeldern von Dynasty General sind wir um einige Erfahrungen reicher. Auf den nachfolgenden Seiten geben wir unser Know-how an Sie weiter. Die Tips gelten sowohl für die alliierte als auch für die chinesische Seite und lassen sich in Kampagnen und Einzelszenarios gleichermaßen einsetzen. Da wir unsere Taktiken mit der US-Version von Dynasty General erstellt haben, enthalten die Tips noch die englischen Bezeichnungen der Fähigkeiten oder Angriffsvarianten.

**TIP 1:** Eine der wichtigsten Neuerungen in Dynasty General ist die Fähigkeit der leichten Infanterie, von jedem beliebigen Ort aus per Helikopter ins Feindesland zu fliegen und noch in der selben Runde zu ziehen und anzugreifen. Da Sie auch Artillerie und Panzerabwehreinheiten mit der Eigenschaft »Air-mobile« auf Transporthubschrauber laden können, lassen sich so schlagkräftige Kommandos im Rücken des Gegners absetzen. Wenn Sie es beispielsweise

schaffen, einen Flugplatz des Feindes zu erobern, können Sie schon in der nächsten Runde schweres Gerät mit »Airliftable« von Ihrem eigenen Airport zur Unterstützung einfliegen. Der Computer nutzt diese Möglichkeiten übrigens zum Glück nur selten.

**TIP 2:** Achten Sie zu Beginn jedes Szenarios darauf, daß die Luftüberlegenheit nicht unter 60% sinkt, sonst ist die Reichweite Ihrer Helis zu stark eingeschränkt.

**TIP 3:** Das neue Luftangriffssystem sorgt oft für Kopferbrechen, da die wenigen Einsatzpunkte zu schnell aufgebraucht sind. Verschleudern Sie deshalb auf

**PUNKTE**  
sparen

Flieger als  
**FERNWAFFE**

Keine  
**DEFENSIVE**

Den **WEG**  
**FREIMACHEN**

Nur  
**VETERANEN**  
überleben

**KLASSE** statt  
**MASSE**

keinen Fall alle Punkte schon in den ersten Runden, sondern bewahren Sie sich Reserven für Notfälle.

**TIP 4:** Schalten Sie Flugabwehrgeschütze durch kostensparende »Wild Weasel«-Einsätze aus, statt mit den wesentlich teureren »Air Strikes«.

**TIP 5:** Benutzen Sie »Recon«-Missionen nur in Bereichen, die Ihre Aufklärungsfahrzeuge nicht erreichen können, und setzen Sie Luftangriffe bevorzugt dann ein, wenn Sie das Ziel nicht mit Artillerie erreichen.

**TIP 6:** Der »Defensive Support« ist selten zu gebrauchen, weil er nur eine Einheit schützt und auch die nicht vor Luftangriffen. Sie sollten sich allerdings trotzdem immer sechs Punkte für die Luftunterstützung aufbewahren (lesen Sie dazu auch Tip 24).

**TIP 7:** Bei Luftlandeoperationen ist ein »Recon«-Flieger unerlässlich. Mit »Air Strikes« räumen Sie dann den verletzlichen Frachtmaschinen den Weg frei.

**TIP 8:** Während zu Beginn einer Kampagne Rekruten ausreichen, sollten Sie in späteren Einsätzen, besonders kniffligen Szenarios oder Multiplayer-Schlachten Veteranen oder Elite-Einheiten erwerben, da ungeübte Verbänden dort sonst nicht lange überleben.

**TIP 9:** Statten Sie neue Truppen von Anfang an mit Spezialfertigkeiten aus. Das kostet zwar eine Menge Prestigepunkte, im Einsatz bewährt sich aber eine

Supereinheit meist besser als zwei unspezialisierte. Bei Geldmangel können Sie die Fähigkeiten auch noch zu Beginn des nächsten Szenarios dazukaufen. Welche Spezialisierungen sich am besten für welchen

Truppentyp eignen, steht im folgenden Abschnitt.

**TIP 10:** Bei Luftabwehr ist die Fähigkeit »Air Defense« am sinnvollsten. Auch »Combat Support« ist brauchbar, wenn der Gegner die Luftüberlegenheit besitzt.



**Tip 9:** Statten Sie Truppen mit **Extras** aus.

Stärkung für  
die **FLAK**

**Muni für die ARTILLERIE**

**TIP 11:** Statten Sie Artillerie mit »Combat Support« aus, damit Ihre Kanonen mehr Geschosse mitführen können. »Special Munitions« bewirkt zudem eine erhöhte Angriffsstärke gegen Bodeneinheiten.

**Boote für die AUFKLÄRER**

**TIP 12:** Aufklärungseinheiten sollten Sie zur schnellen Flußüberquerung mit »Bridging«, und je nach Ausrichtung mit »Anti-Tank«, »Combat Engineer« oder »Forward Observer« ausstatten.

**Hilfe für die PAK**

**TIP 13:** Mit »Combat Engineer« setzen sich Panzerabwehreinheiten leichter gegen eingegrabene Ziele durch, bei »Anti-Tank« werden die Angriffswerte gegen Panzer noch weiter erhöht.

**Aufklärung für die INFANTERIE**

**TIP 14:** Schützenpanzer eignen sich hervorragend, um Artillerie oder Luftabwehr im feindlichen Hinterland zu zerstören, wenn Sie sie mit »Recon« ausrüsten. Durch »Bridging« gelangen Ihre Mannen dabei sogar über Flüsse. Für die Kollegen der marschierenden Zunft ist dagegen »Combat Engineer« für eingegrabene Stellungen und »Anti-Tank« gegen Panzer der beste Spezialzusatz.

**Schutz für die HELIS**

**TIP 15:** Um Kampfhubschrauber vor versteckten Luftabwehreinheiten zu schützen, sollten sie über die Fähigkeiten »Recon« und »Helicopter« verfügen.

**Varianten für die PANZER**

**TIP 16:** Panzer bieten die meisten Variationsmöglichkeiten. Am besten bewährt hat sich eine gute Mischung aus »Recon« mit »Bridging« und »Combat Engineer« mit »Anti-Tank«. Ebenfalls sehr nützlich ist »Forward Observer«.

**EINHEITEN sinnvoll BENENNEN**

**TIP 17:** Wie schon im Vorgänger Panzer General 3D gilt auch bei Dynasty General: Geben Sie Ihren Truppen sinnvolle Namen, die die Fähigkeiten der Anführer wiedergeben. Beispielsweise »All Weather, Camo« für einen Helikopter mit den Eigenschaften »All Weather Combat« und »Camouflage Expert«. Das erspart Ihnen das ständige Nachschauen in den Einheitseneigenschaften.



**Tip 17:** Nutzen Sie die Namensgebung aus.

**REKRUTEN trainieren**

**TIP 18:** Mit unerfahrenen Truppen sollten Sie bevorzugt bereits angeschlagene Gegner vernichten. So reifen die Neulinge schneller zu Elite-Einheiten.

**PRESTIGE oder FÜHRER?**

**TIP 19:** Erobern Sie Zielstädte mit Truppen, die noch keinen Anführer besitzen. Wenn Sie schnell genug waren, erhalten Sie nach dem Zufallsprinzip mal mehr Prestigepunkte, mal mehr Lufteinsätze oder eben einen Befehlshaber für die betreffende Einheit. Bei Nichtgefallen einfach einen alten Spielstand laden.

**RÜCKZUG offenhalten**

**TIP 20:** Sorgen Sie dafür, daß Ihre Abteilungen nicht von eigenen und gegnerischen Truppen eingeschlossen werden. Wenn die Einheit starke Verluste erleidet und kein Platz zum Rückzug frei ist, ergibt sie sich sonst automatisch.

**Die richtige REIHENFOLGE**

**TIP 21:** Achten Sie bei Ihren Angriffen darauf, daß sich viele Feindeinheiten gegenseitig Deckung geben. So feuert Artillerie beispielsweise auf Bodentruppen, die eine ihr verbündete Einheit in Reichweite angreifen, Flak-Einheiten schützen Kampfverbände vor Luftangriffen. Schalten Sie deshalb zuerst die Defensivanlagen aus, bevor Sie einen Angriff auf die Fronteinheiten wagen. Eine übliche Attacke in Dynasty General läuft folgendermaßen ab:

**6 SCHRITTE zum Sieg**

1. Finden Sie durch Aufklärungsfahrzeuge oder Lufteinsätze die Positionen Ihrer Gegner heraus. Achten Sie besonders auf unterstützende Truppen.
2. Schalten Sie mit der »Wild Weasel«-Taktik die feindliche Luftabwehr aus.
3. Es folgen Luftangriffe oder Artilleriebombardements auf die verteidigenden Raketenwerfer und Kanonen, die die Frontlinie decken.
4. Schwächen Sie gegnerische Panzer und Infanterie durch Hubschrauberangriffe und Beschuß mit weitreichenden Waffen.
5. Eigene Tanks stoßen nach und schalten die gepanzerten Ziele aus, dann kümmert sich Infanterie um eingegrabene Stellungen und feindliche Fußtruppen oder Versorgungseinheiten.
6. Bringen Sie zum Schluß Ihre Einheiten in eine gute Defensivposition, indem Sie sie mit Artillerie und Flak möglichst gut absichern.

**Festungen UMGEHEN**

**TIP 22:** Das Rundenlimit ist oft mehr als knapp bemessen, rennen Sie deshalb nicht gegen uneinnehmbare Festungen an. Wenn Sie merken, daß Sie mit Frontalangriffen scheitern, versuchen Sie, den Gegner zu umgehen oder in seinem Rücken zu landen.



**Tip 23:** Umgehen Sie stark befestigte Stellungen.

**TIP 23:** Am Rundenende sollten Sie immer einige Luftunterstützungspunkte in Reserve und außerdem Teile Ihrer Luftabwehr und ein bis zwei Artillerieeinheiten noch nicht gezogen haben. Fügt Ihnen dann der Com-

**Bei Verlusten neu LADEN**

putergegner in seinem Zug schwere Verluste zu, laden Sie einfach einen Spielstand vor Rundenende. Nun greifen Sie durch gezielte Jet-Einsätze genau jene Gegner an, die Ihnen nachher vermutlich zusetzen werden und decken mit Artillerie und Flak Ihre gefährdeten Truppen. So lassen sich Totalverluste vermeiden.

**Feinde VOLLSTÄNDIG VERNICHTEN**

**TIP 24:** Weil angeschlagene Bataillone in Dynasty General kostenlos repariert werden, ist es wichtig, die Feindtruppen völlig zu vernichten, sonst stehen Sie Ihnen im nächsten Zug noch einmal im Weg. Wenn Sie das nicht schaffen, versuchen Sie, zumindest einen Ihrer Verbände neben den beschädigten Gegner zu manövrieren, so daß er später keinen Nachschub anfordern kann.

RS