

Die Kunst des Panzerkampfes

Ein Wegweiser zum Einsatz von Panzern im Zweiten Weltkrieg für die Spieler von **Panzer Elite**

von Christopher S. Keeling

Deutsche Übersetzung von Hartwig Niedergassel

Inhalt

1. Die Geschichte der Panzer im Krieg	-----5
Erster Weltkrieg	
den Kriegen	
Zweiter Weltkrieg	
2. Panzerausbildung	-----13
Grundlagen	
Feuerkraft	
Panzerung	
Beweglichkeit	
Weitere Faktoren	
3. Der Panzer im Kampf	-----21
Panzer beim Angriff	
Panzer in der Verteidigung	
Panzer gegen Panzer	
Panzer gegen Infanterie	
Panzerabwehr	
4. Die Feldzüge	-----34
Nordafrika	
Italien	
Normandie	
5. Die Wehrmacht	-----38
Deutsche Taktiken	
Deutsche Artillerie	
Optionale Ausstattung deutscher Einheiten	
Deutsche Waffensysteme	
Deutsche Einheiten	
6. Die U.S. Army	-----85
Amerikanische Taktiken	
Amerikanische Artillerie	
Optionale Ausstattung amerikanischer Einheiten	
Amerikanische Waffensysteme	
Amerikanische Einheiten	
7. Glossar und Abkürzungsverzeichnis	-----118

ZUR BENUTZUNG DIESES BUCHES

Dieses Buch dient sowohl als geschichtliches Nachschlagewerk für die Panzerenthusiasten unter uns, als auch der Einführung für den Neuling. Die Entwicklungsgeschichte des Panzers, die im erste Kapitel behandelt wird, wurde zusammengestellt, um den Entwicklungsstand der Technologie von gepanzerten Fahrzeugen im Zweiten Weltkrieg vor den notwendigen Hintergrund zu stellen. Das zweite Kapitel geht dann sehr viel näher auf den “aktuellen” Stand der Technik ein, und darauf, wie sie im Kampf eingesetzt wurde. Kapitel Drei beschäftigt sich mit den Taktiken, die von gepanzerten Kampffahrzeugen in verschiedenen Situationen und gegen unterschiedliche Arten von Zielen eingesetzt wurden. Kapitel Vier ergänzt das historische Handbuch noch einmal auf ganz allgemeine Weise, indem es sich näher mit den historischen Feldzügen beschäftigt, die Thema des Spieles sind (genauere Angaben zu den einzelnen Szenarios befinden sich in Kapitel Sieben des Spielerhandbuchs). Die Kapitel Fünf und Sechs enthalten die Bezugsdaten für sämtliche der in **Panzer Elite** vorkommenden Einheiten. Schließlich wird in Kapitel Sieben noch eine Übersicht über Fachbegriffe und Abkürzungen zum Thema Panzerfahrzeuge angeboten. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich zumindest die Kapitel Zwei und Drei durchlesen.



PANZER ELITE



1. DIE GESCHICHTE DER PANZER IM KRIEG

Gepanzerte Kampffahrzeuge – mit dem “Panzer” selbst als ihrem prominentesten Vertreter – sind eine relativ junge Entwicklung des Militärwesens. Nachdem sie kurz nach Ende des Ersten Weltkriegs die klassische Kavallerie verdrängt hatten, begannen kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs neue Theorien über den Einsatz von Panzern im Kampf die althergebrachten Konzepte von durch Infanterie- und Kavallerieangriffe geprägte Schlachten zu ersetzen. Die Entwicklungsgeschichte des Panzerkampfes ist, wie so viele technologische Weiterentwicklungen vor ihr, die dem Militär zugute kommen sollten, gekennzeichnet von Einmischungen der Politik und Verzögerungen aufgrund wirtschaftlicher Erwägungen und Ablehnung durch die höheren Führungsstellen der Streitkräfte. Zum Glück für die Theoretiker der Panzerwaffe erwiesen sich ihre Ideen jedoch letztendlich als richtig, und so erhielt der Panzer seinen festen Platz als wichtiger Bestandteil der Schlachtordnung, womit der Weg für eine bewegliche Kriegführung und eine Weiterentwicklung zum Prinzip der verbundenen Waffen geebnet war.

PANZER ELITE

ERSTER WELTKRIEG

Obwohl der Panzer erstmals im Ersten Weltkrieg zum Einsatz gelangte, befand sich das grundlegende Konzept gepanzerter Kampftruppen zu diesem Zeitpunkt bereits seit Hunderten, wenn nicht gar Tausenden von Jahren in Gebrauch. Die Idee einer schwer bewaffneten und gepanzerten mobilen Streitmacht, die weit auf das Territorium des Feindes vordringen konnte, wurde zuerst in Form der schweren Kavallerie- und Streitwagentruppen in der Antike verwirklicht, aber auch in Form der als "Schildkröte" bekannten Infanterieformation, die man zum Angriff auf Festungsanlagen benutzte. Auch das Bedürfnis nach einem gepanzerten Fahrzeug mit Eigenantrieb wurde schon zu einem frühen Zeitpunkt der Geschichte erkannt. Die Spanier benutzten kleine, auf einen Schlitten montierte Kanonen, die dann von Pferden in die Schlacht gezogen wurden, wo sie als direkte Artillerieunterstützung für die Truppen im Feld dienten. Auch der berühmte Künstler und Erfinder Leonardo da Vinci entwarf Pläne für ein gepanzertes Fahrzeug, nachdem er die Notwendigkeit einer schwer gepanzerten und mobilen Kriegsmaschine erkannt hatte. Im ersten Weltkrieg wurde der Bedarf nach einem Fahrzeug, das dem Beschuss durch ein Maschinengewehr, eine Waffe, die das bislang von Männern und Pferden beherrschte Schlachtfeld komplett dominierte, standhalten konnte, für alle Konfliktparteien klar ersichtlich. Zuerst bürgerte sich der Gebrauch von einfachen Panzerwagen ein, allerdings wurde schon bald deutlich, daß solche Fahrzeuge, die das Fahrwerk der zu jener Zeit verfügbaren Automobile und Lastwagen verwendeten, auf einem Schlachtfeld voller Bombentrichter, Schützengraben und Stacheldraht wenig praktikabel waren. Eine andere Lösung mußte her, und dank der Erfindung der Gleiskette erblickte kurz darauf der Panzer das Licht der Welt.

Die ersten Panzer. Die Engländer waren die ersten, die dem Bedarf nach einem gepanzerten Fahrzeug nachkamen, das in der Lage war, sich über ein Schlachtfeld zu bewegen. Das erste Modell, dessen Konstruktion von Winston Churchill (zu jener Zeit Erster Lord der Admiralität) angeordnet worden war, trug die Bezeichnung "No. 1 Lincoln machine", wurde im Jahr 1915 gebaut und danach noch mit verbesserte Ketten versehen, um somit zum "Little Willie" zu werden. Dieses Fahrzeug konnte problemlos 1,5 m breite Gräben überqueren und knapp 1,4 m hohe Hindernisse überwinden. Was seine Leistungsfähigkeit und Ausstattung betrifft, so besaß dieses Panzerfahrzeug eine Höchstgeschwindigkeit von 5,6 km/h, eine dünne Panzerung und in seinem kleinen Turm eine Lafette für ein 40 mm-Geschütz. Dieses frühe Modell wurde dann durch "Big Willie" ersetzt, die mittlerweile allgemein bekannte Fahrzeugkonstruktion, die einen rautenförmigen Rumpf und Kettenantrieb besaß, wobei die Geschütze in die Seiten des Fahrzeugs anstatt in einen Turm eingebaut waren. Die Frontpanzerung dieser Version war lediglich 10 mm stark, die Besatzung bestand aus acht Mann, die Höchstgeschwindigkeit betrug 6,4 km/h, und sie verfügte über zwei 57 mm-Geschütze in ihren seitlichen Geschützkuppeln, sowie vier schwenkbare Maschinengewehre. Dieses Grundmodell wurde Anfang 1916 erprobt und dann mit zwei Varianten in die Produktion gegeben: eine "männliche" Version mit den beiden 57 mm-Geschützen und eine "weibliche" Version, die anstelle der beiden Kanonen zwei weitere Maschinengewehre besaß. Obwohl sie normalerweise nur im Rahmen örtlich begrenzter Erprobungen Verwendung fanden, setzten die britischen Streitkräfte diese Panzer erstmals am 20. November 1917 in Massen ein, als sie bei der Schlacht von Cambrai mit 400 Panzern fast zehn Kilometer weit in die deutschen Linien eindringen.

Das deutsche Heer hatte derweil einen eignen Panzer, den A7V, in der Entwicklung, der über eine maximale Panzerungsstärke von 30 mm, ein 57 mm-Geschütz in seiner Frontseite, sechs Maschinengewehre und eine Besatzung von 18 Mann verfügte. Mit seinem alles in allem mangelhaften Leistungsvermögen und dem enormen Bedarf von 18 Mann Bedienungspersonal erwies sich der A7V allerdings als wenig brauchbar. Dementsprechend wurden auch lediglich 35 Exemplare gebaut. Die Franzosen, die den Bedarf an solch einem Fahrzeug schon früher im Krieg erkannt hatten, entwickelten mehrere schwere Panzermodelle und eine außergewöhnliche, leichte Konstruktion, den Renault FT-17. Dieser Panzer wurde dann zusammen mit dem britischen Mk. VI, einer gegen Ende des Krieges entwickelten Version des Big Willie, auch von den amerikanischen Expeditionstreitkräften übernommen, die erst nach dem Kriegsende im Jahr 1918 mit der Entwicklung von Eigenkonstruktionen begannen. Der FT-17 stellte die erste "moderne" Panzerkonstruktion dar und verfügte über eine 37 mm-Kanone in einem kleinen Ein-Mann-Turm, einen zwischen tiefliegenden Laufwerken aufgehängten Rumpf und ein Triebwerk, das in einem Heckabteil untergebracht war. Die Besatzung bestand dabei aus einem ziemlich überlasteten Kommandanten/Richtschützen/Ladeschützen und einem Fahrer. In Italien wurde dann eine verbesserte Version dieses Fahrzeugs unter der Bezeichnung Fiat Tipo 3000 Modello 1921 gebaut, die allerdings erst nach dem Krieg in Dienst gestellt wurde.

Die ersten Panzerfahrer. In dieser kritischen Phase der Panzerentwicklung verfügte jede größere Nation über ihren eigenen



entschlossenen Befürworter der Panzerwaffe. In Großbritannien war dies Colonel Ernest Swinton, der hierbei sowohl von dem zukünftigen Premierminister Winston Churchill, als auch von Major J. F. C. Fuller tatkräftig unterstützt wurde, der später noch viele der frühen Taktiken und Techniken des Panzerkampfes entwickeln und verbessern sollte. Es ist in erster Linie Swintons Einsatz zu verdanken, daß im Jahr 1915 das britische Entwicklungsprogramm für Kampfpanser ins Leben gerufen wurde. Ebenso gehörte auch General Elles, der Befehlshaber des erfolgreichen britischen Panzerangriffs bei Cambrai, zu diesen Pionieren. Lieutenant Colonel George S. Patton, Jr., der später als Kommandeur der 3rd Armored Division im Zweiten Weltkrieg zu Ruhm gelangen sollte, schloß sich den Anhängern ebenfalls schon früh an und war einer der ersten amerikanischen Panzeroffiziere, die im September 1918 aktiv am Kampf teilnahmen. Die erste amerikanische Ausbildungsstätte für die Panzertruppe wurde in Pennsylvania von einem anderen Offizier eingerichtet, dessen Wirken den Ausgang des Zweiten Weltkrieges erheblich beeinflussen sollte: Captain Dwight D. Eisenhower. Bei den Franzosen war es Colonel Jean Baptiste Estienne, der seinen Vorgesetzten, General Joffre, von der Notwendigkeit gepanzerter Kampffahrzeuge überzeugen konnte. Er war dann auch der geistige Vater des ersten erfolgreichen leichten Panzers Renault FT-17, mit dessen Entwicklung und Herstellung er dann beauftragt wurde. Deutschland und die Sowjetunion, die beiden wesentlichen Befürworter und Innovatoren der Panzerwaffe im Zweiten Weltkrieg, sollten allerdings erst nach dem Krieg und dem dort erbrachten Beweis für den erfolgreichen Einsatz des Panzers im Kampf, entsprechend Notiz nehmen.

ZWISCHEN DEN KRIEGEN

Die Ergebnisse des Ersten Weltkrieges hatten zwar den grundsätzlichen Nutzen der Verwendung von Panzern beweisen können, allerdings endete der Krieg, bevor alle technischen und taktischen Aspekte des Panzerkampfes ausreifen konnten. In den ersten Nachkriegsjahren gab sich alle Welt der trügerischen Illusion hin, daß der Große Krieg zugleich auch der Krieg gewesen sei, der allen Kriegen ein Ende gesetzt hatte. Und mit der üblichen ersten Reaktion auf den Frieden nach einem ausgedehnten Konflikt begannen die meisten Staaten ihre Militärausgaben für Rekrutierung, Entwicklung und Produktion drastisch zu kürzen. Die klassische Kavallerie trat erneut in den Vordergrund, wobei Fortschritte auf dem Gebiet der Flugzeuge und Panzerbüchsen, die ebenfalls erstmals im Ersten Weltkrieg zum Einsatz gekommen waren, als Untergang für den Panzer betrachtet wurden. Trotzdem ließen sich noch immer in jeder Armee die hartnäckigen Befürworter des gepanzerten Fahrzeugs finden, und diese bereiteten sich schon auf den nächsten Krieg vor, obwohl sie von ihren Kameraden der „althergebrachten“ Waffengattungen dabei mit Hohn und Spott überschüttet wurden.

Die Erleuchtung. J. F. C. „Boney“ Fuller gehörte zu den ersten britischen Theoretikern der Panzerwaffe, die für das Prinzip der verbundenen Waffen eintraten: eine Verschmelzung von Taktiken, mit der gepanzerte Einheiten, Infanterie, Artillerie und Flugzeuge im Verbund eingesetzt werden (obwohl er seine Konzepte später dahingehend abwandelte, daß nur noch unterschiedliche Panzertypen berücksichtigt wurden). Offenkundig hatten dann allein die deutschen und sowjetischen Streitkräfte ein offenes Ohr für die Ideen dieses britischen Offiziers! Obwohl der amerikanische Ingenieur J. Walter Christie ein verbessertes Fahrwerk für gepanzerte Fahrzeuge entwickelt hatte, war er nicht in der Lage, die amerikanische Regierung vom Nutzen eines zuverlässigeren Panzerfahrzeugs zu überzeugen. Die Sowjetunion nahm sich seine Entwicklungsergebnisse hingegen zu Herzen und baute daraufhin einen der besten Kampfpanser des Zweiten Weltkriegs: den T 34. In den Vereinigten Staaten war Adna R. Chaffee der oberste Befürworter einer Mechanisierung und sollte schließlich auch den Befehl über die erste amerikanische Mechanisierte Kavalleriebrigade erhalten. In Frankreich vertrat Charles de Gaulle, der später als Anführer des Freien Frankreichs im Zweiten Weltkrieg berühmt werden sollte, die Einführung von gepanzerten Fahrzeugen in die französische Armee. Dies tat er dermaßen erfolgreich, daß Frankreich zu dem Zeitpunkt, als es zu Beginn des Zweiten Weltkrieges von Deutschland überfallen wurde, tatsächlich über eine Panzertruppe verfügte, die der deutschen sowohl rein zahlenmäßig als auch qualitativ überlegen war. Unglücklicherweise wurden diese Einheiten dann aber nur wenig effektiv im Feld eingesetzt, weil sie von „Sturköpfen“ befehligt wurden, die mit ihren taktischen Überlegungen kaum über Männer, Pferde und Artilleriegeschütze hinausgekommen waren. Heinz Guderian hieß der deutsche Visionär, der mit Hitlers Unterstützung erfolgreich die Grundlagen der deutschen Panzerdivisionen und –korps entwickelte. Sein Verständnis für Panzertaktiken, das zuerst von Fuller inspiriert worden war, später jedoch alle Truppengattungen der Wehrmacht, einschließlich der Luftwaffe, umfaßte, trat bereits deutlich zu Tage, lange bevor die ersten Panzer im Jahr 1939 die polnische Grenze überquerten. Viele dieser Verbände wurden insgeheim in der Sowjetunion ausgebildet, wo die sowjetische Panzertruppe in den Zwanziger und Dreißiger Jahren von Mischa Tuchatschewski und Kliment Woroschilow aufgebaut worden war. In dieser Zeit konnten die Deutschen und Sowjets eine Menge voneinander lernen, wobei sich die Deutschen

PANZER ELITE

auf Taktik und Weiterentwicklungen im Fahrzeugbau spezialisierten, während sich die Sowjets auf eine möglichst große Robustheit und Mobilität ihrer Panzerfahrzeuge konzentrierten. Diese Lektionen, die von Guderian während des Aufbaus und der Ausbildung des deutschen Panzerkorps beherzigt und umgesetzt wurden, brachten schließlich eines der mächtigsten militärischen Instrumente Hitlers hervor – den Blitzkrieg. Guderians Buch *Achtung! Panzer!*, das im Jahr 1937 erschien, umriß bereits dieses Einsatzkonzept für Panzertruppen und hätte schon damals als Beweis und Warnung dafür dienen können, daß die militärische Macht Deutschlands langsam aus ihrem Schlummer erwachte.

Panzermodelle. Aufgrund der kurzsichtigen Hoffnung auf einen anhaltenden Frieden, die von den Regierungen vieler Nationen und dem Verlangen des Volkes nach einem Ende des Blutvergießens gehegt wurde, wurden die Panzertruppen nach dem Ersten Weltkrieg kaum gefördert. Die Fortschritte, die in dieser Zeit bei der Entwicklung von Panzerfahrzeugen erzielt wurden, erfolgten in einem sehr viel langsameren “Friedenszeiten-Schrittempo” und brachten ungewöhnliche (und zumeist nutzlose) Fahrzeuge hervor, deren Weiterentwicklung zum Glück nicht weit über das Prototypenstadium hinauskam. Großbritannien brachte zum Beispiel eine große Anzahl von “Tanketten” hervor, die jeweils über ein bis zwei Mann Besatzung verfügten. Diese kleinen, oben offenen Fahrzeuge waren mit leichten Infanteriewaffen bestückt, normalerweise nur mit einem Maschinengewehr. Diese schwach gepanzerten aber hochmobilen Fahrzeuge wurden dann aus Gründen der Wirtschaftlichkeit von vielen Ländern angeschafft, die sich keine echten Panzer leisten konnten. Außerdem entwickelten Vickers Arms einen leichten Panzer und verkauften dessen Produktionslizenz in die ganze Welt, so daß er vielen Staaten als Ausgangspunkt für eine eigenständige Panzerentwicklung diente. In den USA wurde dieses Modell zur Grundlage für den T1-Panzer, in Polen für den 7TP und in der Sowjetunion für den T 26. Diese Panzerfahrzeugen waren normalerweise nur mit Maschinengewehren oder einer leichten Kanone (37 – 40 mm) bewaffnet und besaßen eine 15 bis 40 mm starke Frontpanzerung. Die Mehrzahl dieser frühen Panzertruppen waren unterteilt in leichte, schnelle Fahrzeuge, die zur Aufklärung und für schnelle Vorstöße eingesetzt wurden, womit sie die traditionelle Rolle der Kavallerie übernahmen und langsamere Panzer mit einem stärkeren Panzerungsschutz, die für die Direktunterstützung von Infanterieangriffen vorgesehen waren. Die Frontpanzerung dieser Fahrzeuge besaß oftmals eine Stärke von 50 bis 80 mm, wobei sie ebenfalls mit Maschinengewehren und einer leichten Kanone bestückt waren, die manchmal allerdings auch durch einen Mörser oder eine leichte Haubitze ersetzt wurden, die dann eher zur indirekten Unterstützung dienten. Bei der letzten Panzerkonzeption, die zwischen den Kriegen entwickelt wurde, handelte es sich um den schweren “Durchbruchspanzer”. Obwohl diese unbeholfen wirkenden Entwicklungsstränge schließlich in solch brauchbare Modelle wie den deutschen Tiger-Panzer oder den sowjetischen KW 1 mündeten, brachte dieser Prozeß in mehreren Staaten jedoch auch Konstruktionen hervor, die unter dem Namen “Landschlachtschiffe” bekannt werden sollten. Diese langsamen, schweren Panzer wurden für Angriffe auf massiert auftretende Feindformationen und Befestigungen entwickelt, wobei sie jeglichen Widerstand plattwalzen sollten, um den Einsatz der nachfolgenden Infanterie und leichteren Panzer zu ermöglichen. Es handelte sich dabei um riesige Fahrzeuge, die oftmals noch größer waren als die Ungetüme aus dem ersten Weltkrieg, und sie waren mit etlichen Maschinengewehren und verschiedenen Kanonen bestückt, die häufig in mehreren Türmen oder Geschützkuppeln um einen erhöhten Turm in der Mitte herum angeordnet waren. Die Sowjets erwiesen sich als besonders starke Anhänger dieser Fahrzeugart und entwickelten mehrere Modelle (den T 28, T 35, T 100, sowie den SMK), von denen einige sogar im Zweiten Weltkrieg eingesetzt wurden, bis sie durch die überlegenen und operativ wirksameren Panzer der KW-Serie ersetzt wurden.

PANZERELITE

ZWEITER WELTKRIEG

Die Kriegsführung mit Panzern erreichte mit den Kreuzzügen des Zweiten Weltkriegs ihren Höhepunkt als professionelle Waffengattung der Streitkräfte und modernes Mittel zur Beherrschung des Schlachtfeldes. Kein anderer Konflikt vorher oder danach hat einen solch intensiven Entwicklungsschub und Einsatz der Panzerwaffe erlebt, sei es nun rein zahlenmäßig, von der Dauer her oder was die Anzahl der verwendeten Varianten betrifft. Diese regelrechte Entwicklungsexplosion sollte einen solch tiefgreifenden Einfluß auf spätere Planungen für die Konstruktion von gepanzerten Fahrzeugen und ihren taktischen Einsatz besitzen, daß der Landkrieg nie wieder derselbe sein würde. Vom ersten Blitzkrieg in Polen über den gesamten Krieg hinweg bis hin zum entscheidenden Angriff auf Berlin hat sich keine anderer Konflikt durch eine dermaßen rasche Weiterentwicklung dieser Waffengattung ausgezeichnet, die von vielen als die einstmals und noch immer bedeutendste angesehen wird. Alle Infanteristen vermögen in den leuchtendsten Farben zu schildern, wie absolut unverzichtbar sie sind, wenn es darum geht, ein Stück Grund und Boden zu halten, nachdem es ersteinmal erobert worden ist (was, realistisch betrachtet, ja auch stimmt). Allzuoft werden sie dabei allerdings unerwähnt lassen, daß es ein gepanzertes Fahrzeug gewesen ist, das sie dorthin gebracht hat.

Die folgende Zusammenfassung bietet einen Überblick zum Kriegsverlauf in Europa.

Blitzkrieg. In der Zeit vor 1939 und dem Einmarsch in Polen waren die ersten deutschen Siege des Zweiten Weltkrieges überwiegend unblutig errungen worden. Hierzu zählten die Annexion des Sudetenlandes, die Besetzung der Tschechoslowakei und Österreichs, sowie der Abzug der Besatzungstruppen aus dem Ruhrgebiet. Obwohl Großbritannien und Frankreich dieser deutschen Expansion mißtrauisch gegenüberstanden, erklärten sie Deutschland erst dann den Krieg, nachdem es am 1. September 1939 die Invasion Polens eingeleitet hatte. Indem es der Sowjetunion die Hälfte Polens zusammen mit den baltischen Staaten Estland, Lettland und Litauen anbot, gelang es Deutschland, sich im Osten bis zu einem gewissen Grad abzusichern. Diese Vereinbarung, die auf dem Molotow-Ribbentrop-Plan basierte, bildete zugleich den Höhepunkt einer langjährigen Zusammenarbeit dieser beiden Staaten auf militärischem Gebiet. Die Kooperation beinhaltete unter anderem auch die Erlaubnis, das Guderian die deutschen Panzertruppen auf sowjetischem Boden ausbilden durfte, solange es den Deutschen durch den Vertrag von Versailles (mit dem das Ende des Ersten Weltkrieges besiegelt worden war) verboten war, eine Armee von über 100.000 Mann zu rekrutieren und unterhalten. Dieses Verbot betraf auch die Aufstellung einer eigenen deutschen Luftwaffe, die dann ebenso insgeheim aufgebaut wurde, wie die Panzertruppe, um dann den zweiten wichtigen Bestandteil von Guderians Blitzkrieg zu bilden. Von den 62 Divisionen, die gemeinsam die beiden deutschen Heeresgruppen bildeten, die an der Invasion teilnahmen, bestanden sechs Divisionen aus Panzertruppen und zehn aus mechanisierten Infanteriedivisionen. Die gesamte polnische Armee hatte zu jener Zeit nur 40 Divisionen aufzubieten, von denen nicht eine einzige aus gepanzerten Einheiten bestand und deren Ausrüstung sowohl qualitativ als auch quantitativ derjenigen der deutschen Eroberer unterlegen war. Der Kampf endete bereits nach ein paar wenigen, kurzen Wochen, gefolgt von etlichen Monaten der Untätigkeit auf beiden Seiten (bei den Briten als der "phoney war" bezeichnet, und von den Deutschen als "Sitzkrieg").

Dann wandte sich Hitler Skandinavien zu, das er am 9. April 1940 angriff, wobei er Dänemark, das sich kampfflos ergab, und Norwegen, das gut einen Monat lang erbitterte Gegenwehr leistete, besetzte. Am 10. Mai fiel die Wehrmacht über Belgien und die Niederlande in Frankreich ein, die dem konzentrierten Angriff von Panzern, Luftstreitkräften, Fallschirmjägerpionieren und Infanteristen, die entlang ihres Vormarschweges Befestigungen zerstörten und Brücken besetzten, nicht standzuhalten vermochten. Dieser nördliche Vorstoß wurde begleitet von einem Angriff durch die Ardennen, einem Gebiet, das bis dahin wegen seiner dichten Wälder und unwegsamen Hügel als für Panzer unpassierbar gegolten hatte. Beide Offensiven umgingen dabei geschickt die schwer befestigte Maginot-Linie, auf deren Schutz vor einer deutschen Aggression sich die Franzosen bis dahin verlassen hatten. Ein Kombination aus exzellenter Planungsarbeit der kampferprobten deutsche Truppen und mangelhafter Einsatzführung, sowie schlechter Kampfmoral auf Seiten der unerfahrenen französischen und britischen Streitkräfte gestattete es der Wehrmacht, Frankreich in nur sechs Wochen zu erobern. Die französische Armee verlor bei der Verteidigung Frankreichs fast 90.000 Soldaten, während die britischen Truppen dort vollkommen ausgelöscht wurden (obwohl viele ihrer Soldaten bei Dünkirchen gerettet werden konnten, mußten sie doch Unmengen an Ausrüstungen im Hafen zurücklassen oder zerstören). Während der gesamten Operation, die sie nach Westen quer durch Frankreich führte, hatten die deutschen Streitkräfte Verluste in Höhe von 27.000 Mann zu verzeichnen. Nun stand England vollends alleine da.

PANZER ELITE

Italien hatte als Alliiertes Deutschlands in der Zwischenzeit Albanien annektiert und war danach in Griechenland eingefallen, wo Mussolinis Truppen dann allerdings steckenblieben, genau wie in Nordafrika. Um die italienischen Streitkräfte zu retten und sich vor dem anstehenden Angriff auf die Sowjetunion den an Mineralien reichen Balkan zu sichern, marschierte die Wehrmacht dann von Bulgarien, Rumänien, Ungarn und Österreich her kommend, die jetzt allesamt dem Dreimächtepakt angehörten, der unter dem Begriff "Achse" allgemeine Bekanntheit erlangte, in Jugoslawien ein. Die 31 jugoslawischen Divisionen waren dabei vom Beginn der Kämpfe am 6. April 1941 an unterlegen. Zum selben Zeitpunkt wurden von Bulgarien aus auch gegen Griechenland die Feindseligkeiten eröffnet. Der gesamte Balkanfeldzug nahm weniger als drei Wochen in Anspruch und endete mit der Ausschaltung des letzten Verbündeten der Briten in dieser Region. Schließlich wurde auch noch die griechische Insel Kreta in einer Schlacht eingenommen, die durch massive Luftlandungen eingeleitet wurde. Diese Operation begann am 20. Mai und dauerte gut eine Woche, wobei es zu schrecklichen Verlusten unter den deutschen Fallschirmjägern kam. Der gesamte Feldzug wurde dann gerade noch rechtzeitig abgeschlossen, um die Verlegung eines Großteils der daran beteiligten deutschen Truppen nach Osten zu ermöglichen, damit sie am Überfall auf die Sowjetunion teilnehmen konnten, der im Monat Juni stattfand.

Der Wüstenkrieg. Indem es erneut einem Verbündeten zur Hilfe kam, entsandte Deutschland das Afrika Korps in dem Versuch nach Libyen, das Vorgehen gegen die Briten und das Freie Frankreich zu unterstützen, bei dem die italienischen Truppen dort steckengeblieben waren. General (später Feldmarschall) Erwin Rommel, ein Kriegsheld aus dem Ersten Weltkrieg und Träger des - auch "Blauer Max" genannten - Pour le Mérite, langte am 12. Februar 1941 mit zwei Divisionen in Tripolis an. Bis zum 11. April hatte Rommel sämtliche Gebiete zurückerobert, die vier Monate zuvor bei der britischen Offensive verlorengegangen waren, und Tobruk befand sich im Belagerungszustand. Nach einer Reihe von fehlgeschlagenen Gegenangriffen im Jahr 1941 zog Rommel sich vorerst zurück. Am 21. Januar 1942 ging er erneut in die Offensive und trieb die Briten dieses Mal bis zurück nach Ägypten. Im Oktober hatte er allerdings einen Großteil seiner Vorräte aufgebraucht, die wegen der Seeherrschaft der britischen Flotte über das Mittelmeer nur noch vereinzelt eintrafen. Der britische Gegenangriff im Oktober und die angloamerikanischen Landungen in Französisch-Nordafrika vom 8. November 1942 sorgten dann gemeinsam dafür, daß sich Rommel bis Tunesien zurückziehen mußte. Die letzten deutschen Truppen in Tunis ergaben sich dann am 13. Mai 1943.

Die Ostfront. Nachdem er fast jede größere Nation in Europa entweder erobert oder eingeschüchtert hatte, entschied sich Hitler als nächstes für einen Vorstoß nach Osten, in die offenen Weiten der Sowjetunion hinein. Obwohl Stalin, der Generalsekretär der Kommunistischen Partei der Sowjetunion und ihr faktischer Führer, bereits angenommen hatte, daß es zu einem solchen Zusammenstoß kommen würde, hatte er doch gehofft, daß er erst später stattfinden würde, und zwar mit der Sowjetunion in der Offensive. Operation Barbarossa, so der Codename der Invasion, geriet aus diesem Grund zu einer kompletten Überraschung für die sowjetischen Streitkräfte. Fast die gesamte Wehrmacht kam dabei zum Einsatz: fast 4 Millionen Soldaten, die zusammen 180 Divisionen bildeten, 3.000 Panzer, 7.000 Artilleriegeschütze und 2.000 Flugzeuge; hinzu kamen noch mehr als 20 Divisionen, die von Verbündeten gestellt wurden. Am 22. Juni 1941, dem ersten Tag der Kämpfe, wurden über 1.200 Flugzeuge der sowjetischen Luftwaffe in der Luft und am Boden zerstört. Während der ersten zwei Wochen wurden 89 sowjetische Divisionen vernichtet, wobei 300.000 Mann gefangen genommen und allein im Bereich Mitte 2.500 Panzer und 1.400 Artilleriegeschütze erbeutet wurden. Bis zum 20. Juli konnten allein in Smolensk weitere 310.000 Gefangene gemacht, sowie 3.200 Panzer und 3.100 Artilleriegeschütze erbeutet werden. Obwohl die sowjetische Industrie einen Ausstoß von 1.000 Panzern und 1.800 Flugzeugen pro Monat besaß, fielen die gleichzeitigen Verluste sogar noch höher aus. Nach drei Monaten intensiver Kämpfe hatten die deutschen Truppen den Rest Polens, sowie Litauen, Lettland, Estland und einen Großteil der Ukraine erobert, so daß sich die Front in ihrer Gesamtlänge nun von Leningrad im Norden bis zur Krim im Süden erstreckte.



Das deutsche Heer hatte sich allerdings nicht hinreichend auf den russischen Winter vorbereitet. In der Erwartung, daß die Kämpfe noch vor Einsetzen des Frostes abgeschlossen sein würden, hatte das deutsche Oberkommando nicht daran gedacht, Winterbekleidung und -ausrüstung an die Wehrmacht ausgeben zu lassen. Am 6. Dezember 1941 waren die deutschen Truppen so nahe an Moskau herangerückt, wie sie jemals kommen sollten. Einige der deutschen Aufklärungseinheiten hatten sogar schon die Vorstädte erkunden können, bevor die Gegend um Moskau zum Ziel des ersten sowjetische Gegenangriffs dieses Krieges wurde. Leningrad hielt einer Belagerung stand. Die deutsche Offensive wurde bis zum darauffolgenden Sommer ausgesetzt.

Im Sommer 1942 griff die Wehrmacht den Kaukasus in der Absicht an, dieses an Öl und Mineralienvorkommen reiche Gebiet einzunehmen und seine Rohstoffvorräte somit zugleich den Sowjets vorenthalten zu können. Obwohl dieser Vorstoß zuerst beachtliche Fortschritte erzielen konnte, endete er schließlich im Winter 1942-43 mit dem Verlust von Feldmarschall von Paulus und seiner 6. Armee in Stalingrad. Nach dieser Schlacht ging die Rote Armee der Arbeiter und Bauern ihrerseits in die Offensive, so daß sich die Wehrmacht zum Rückzug gezwungen sah. Am 5. Juli 1943 setzten die deutschen Streitkräfte im Gebiet von Kursk zu ihrem letzten Großangriff an. Die Sowjets hatten durch ihren Nachrichtendienst bereits im Vorfeld von dieser Operation mit dem Codenamen "Zitadelle" erfahren und waren vorbereitet. Sie boten 10.000 Artilleriegeschütze, zu denen auch Panzerabwehrkanonen und Mehrfachraketenwerfer gehörten, sowie 60 Divisionen zur Verteidigung auf. In jedem Kilometer des Frontverlaufs waren durchschnittlich 3.000 Minen verlegt worden. 300.000 Zivilisten hatten bei der Errichtung eines Verteidigungssystems mitgewirkt, das aus acht getrennten Verteidigungslinien bestand, deren am weitesten entfernte 150 Kilometer hinter der Front lag. Die Angreifer zogen dann mit etwa 2.700 Panzern und 1.800 Flugzeugen, die zusammen 34 Divisionen bildeten, in die Schlacht. Angesichts einer solchen Kampfkraft sah sich Stalin dazu veranlaßt, bereits am 3. August erste Gegenangriffe einzuleiten. Es war die wichtigste Schlacht an der Ostfront, und danach sollte die Wehrmacht nie wieder Gelegenheiten erhalten, strategisch in die Offensive zu gehen. Im Süden stießen die Sowjets im Jahr 1944 durch die Ukraine, Rumänien und Ungarn vor. Im Norden eroberten sie die baltischen Staaten zurück und drangen danach in Polen und Ostpreußen ein. Anfang 1945 erreichte die Rote Armee Deutschland und eroberte Berlin, das am 2. Mai 1945 fiel, knapp vor den gemeinsam vorstoßenden Amerikanern und Briten, wobei die längst ins Wanken geratene Wehrmacht bei ihren letzten Bemühungen zur Verteidigung Deutschlands noch weiter zurückgedrängt wurde.

Die Westfront. Die "zweite Front", die Stalin von Churchill und Roosevelt versprochen worden war, um die deutsche Truppenstärke auf diese Weise in zwei Hälften zu teilen, entstand nicht, wie ursprünglich versprochen, im Jahr 1942, und war selbst 1943 noch nicht in Sicht. Als Wiedergutmachung für diese Verzögerung beschlossen die westlichen Alliierten allerdings, Italien anzugreifen, den "weichen Unterleib" des Dritten Reiches. Am 10. Juli 1943 fand unter dem Codenamen "Operation Husky" die alliierten Landung an der Südküste Siziliens statt. Diese Invasion, die für die Wehrmacht völlig unerwartet kam, hatte zudem auch noch den Nebeneffekt, daß sie einen Aufstand unter den italienischen Generälen Mussolinis auslöste, die ihn in der Folge unter Arrest stellten. Danach leiteten sie sofort Übergabeverhandlungen mit den Alliierten ein. Bis Ende August konnte Sizilien gesichert werden. Die Eroberung des "italienischen Stiefels" wurde dann am 3. September eingeleitet, an genau dem Tag, an dem sich Italien offiziell den Alliierten ergab. Die deutschen Besatzungstruppen entwaffneten rasch die noch verbliebenen italienischen Streitkräfte, um dem alliierten Vormarsch auf beiden Seiten der italienischen Halbinsel dann hartnäckigen Widerstand entgegenzusetzen. Bis Ende 1943 hatte der Angriff der Alliierten gerade einmal die knapp südlich von Rom errichtete "Gustav-Linie" erreicht. Schwierigkeiten bei der Überwindung der deutschen Gegenwehr, die durch Differenzen unter den Alliierten noch verstärkt wurden, ermöglichten es den deutschen Truppen, Rom noch bis zwei Tage vor der Invasion in der Normandie zu halten. Danach stießen die westlichen Verbündeten im Verlauf des Sommers rasch weiter nach Norden vor, wurden dann jedoch erneut durch die "Gotenlinie" aufgehalten, die sich auf der Höhe von Florenz über den nördlichen Teil der italienischen Halbinsel erstreckte. Diese Verteidigungslinie konnte noch bis Anfang 1945 gehalten werden, doch bei der Einstellung der Feindseligkeiten im Mai befand sich bereits das gesamte Land in den Händen alliierter Streitkräfte.

PANZER ELITE

Operation Overlord, die berühmte Landung an des Stränden der im nördlichen Frankreich gelegenen Normandie, stellte den größten Feldzug der westlichen Alliierten und zugleich die lange erwartete Eröffnung der Zweiten Front in Europa dar. Die Invasionsflotte zählte fast 6.500 Schiffe, von denen 4.000 tatsächlich Landungsboote waren. Von den 12.000 Flugzeugen, die von den Alliierten in die Schlacht geworfen wurden, waren 5.000 Jäger. In der Nacht zum 6. Juni wurden 10.000 Tonnen an Bomben über oder in der Nähe der Landungsstrände abgeworfen, zusammen mit drei Luftlandedivisionen, die an den Flanken der Invasionsküste absprangen. Am Morgen des 6. Junis wurden dann insgesamt fünf amerikanische, britische und kanadische Divisionen angelandet. Nachdem sich die Landeoperation selbst schon als schwierig genug erwiesen hatte, sollte der darauffolgende Ausbruch aus dem Brückenkopf allerdings noch wesentlich kostspieliger werden. Die Halbinsel Cotentin mit ihrem wertvollen Hafen Cherbourg konnte dabei noch relativ schnell eingenommen werden, doch zwei Monate nach der Landung saßen die Alliierten noch immer auf dieser Halbinsel fest, wobei sie zumeist nicht weiter als 30 km über die Invasionsstrände hinausgekommen waren. Diese Pattsituation fand ihr Ende, als Pattons Third Army bei Avranches die linke deutsche Flanke durchbrach, wobei in weniger als 24 Stunden zwei Infanterie- und zwei Panzerdivisionen durch einen schmalen Durchlaß geschleust wurden. Mit diesem Manöver wurden die verteidigende 5. Panzer- und die 7. Armee der Deutschen umgangen, so daß die Alliierten nun weiter in den Norden Frankreichs vordringen konnten. Mit Ausnahme eines kurzlebigen deutschen Versuchs, kurz vor Weihnachten den Hafen Antwerpen von den Ardennen aus zurückzuerobern, befanden sich die Deutschen von nun an ständig auf dem Rückzug. Dieser langsame, aber doch stetige Vormarsch wurde beibehalten, bis die westlichen Alliierten im Mai an der Elbe mit den sowjetischen Streitkräften zusammentrafen. Die letzten Widerstandsnester gaben am 11 Mai 1945 auf, und somit hatten die Alliierten den Krieg in Europa gewonnen.



PANZERELITE

2. PANZERAUSBILDUNG

Für jeden Panzerfahrer ist es von entscheidender Bedeutung, daß er die Bauweise seines Panzers, die Überlegungen, auf denen seine Konstruktion beruht und die Art und Weise, wie diese Faktoren sich im Einsatz auf dem Schlachtfeld auswirken, versteht. Der Kommandant eines Panzerverbandes muß sich zudem unabhängig von dessen Größe und Zusammensetzung mit den Taktiken und Techniken des Panzerkampfes vertraut machen und damit, wie sie in die Praxis umgesetzt werden können.

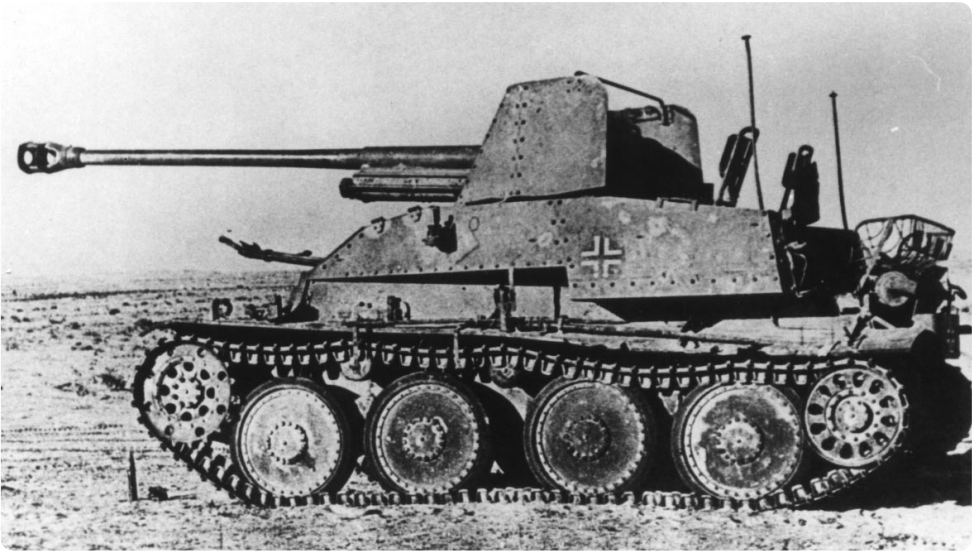
GRUNDLAGEN

Panzer verfügen über drei Haupteigenschaften: Feuerkraft, Panzerung und Beweglichkeit, die allesamt in der Folge näher beschrieben werden. Abgesehen von diesen drei Grundeigenschaften gibt es noch einige weitere Faktoren, die einen beträchtlichen Einfluß auf das Leistungsvermögen der einzelnen Panzer und ihre Funktion im Zusammenwirken mit anderen militärischen Einheiten besitzen. Zu diesen gehören: Ausbildung, Besatzungspositionen, Sichtvermögen, Zieloptiken, Kommunikation, Munitionsverwahrung, Verwundbarkeit und Größe.

FEUERKRAFT

Bei dem Geschütz eines Panzers handelt es sich im wesentlichen um nichts anderes als ein gewaltiges Kanonenrohr. Je länger dieses Rohr ist, desto treffsicherer und wirksamer ist die Kanone. Genau wie der Lauf eines Gewehrs verfügt es dabei entweder über eine glatte Innenwandung oder über Führungsnuten (=Züge), die sich in einer leichten Spirale über die gesamte Länge des Rohrinnen erstrecken und somit der Granate bei ihrem Abschuß einen Drall (und somit eine größere Treffsicherheit) verleihen. Die meisten Kanonen des Zweiten Weltkrieges bedienten sich allerdings verschiedener Mittel zur Erzeugung eines Dralleffektes, um die Flugbahn ihrer Geschosse zu stabilisieren. Ein zusätzlicher Faktor, der sich auf die Treffsicherheit einer Panzerkanone auswirkt, ist die Mündungsbremse, die sowohl die Bewegung des Laufes beim Abschuß dämpft, als auch den Rückstoß und dessen Auswirkungen auf die Besatzung und die Rahmenkonstruktion des Panzers. Die Zielgenauigkeit der Granate wird außerdem noch durch einer ganzen Reihe von anderen Faktoren beeinflusst, die zusammengekommen als die "Ballistik" einer Waffe bezeichnet werden. Zu diesen Faktoren gehören das Drehmoment des Dralls, der Luftwiderstand und der Seitenwind. Schwerkraft, die Entfernung zum Ziel und die Flugdauer der Granate spielen ebenfalls eine Rolle bei der Treffsicherheit. Bei den von Panzerkanonen verwendeten Geschossen handelt es sich grundsätzlich um Hülsenmunition, womit gemeint ist, daß die Pulverladung in einer Granathülse steckt und komplett von dieser umschlossen wird, genau wie bei einer Gewehrpatrone. Einige der größeren Geschütze, hierbei insbesondere Haubitzen und die meisten der schweren Schiffskanonen, verwenden getrennt geladene Munition, was so viel bedeutet, als daß zuerst das eigentliche Geschöß in die Zuführung geschoben wird und erst danach einzelne Säckchen mit Pulver.

PANZER ELITE



Als der Panzerungsschutz der Kampfswagen im Lauf der Zeit immer dicker und ausgefeilter wurde, wurde deutlich, daß kleinere Geschütze nicht länger in der Lage waren, die Panzerung der neueren Tanks zu durchschlagen. Als erste Reaktion hierauf sank die Produktion von kleineren Kanonen, während die von größeren Geschützen zunahm. Nachdem die Entwicklung im Bereich der Panzerung die Fähigkeiten selbst der größten hergestellten Kanonen überschritt, wurden neue Munitionstypen erdacht, mit deren Hilfe die Durchschlagskraft der momentan benutzten Kanonen verbessert werden konnte. Anfangs wurden Wuchtgeschosse, auch Panzergranaten (Pz.Gran.) genannt, gegen Tanks eingesetzt, während Infanterie und andere "weiche" Ziele mit normalen, hochexplosiven Sprenggranaten (Spr.Gran.) bekämpft wurden. Das Problem von Wuchtgeschossen war, daß ihre Durchschlagskraft nur durch eine Erhöhung ihres Gewichts verbessert werden konnte, wodurch sich das Kaliber der Kanone vergrößerte oder durch höhere Mündungsgeschwindigkeiten, beziehungsweise eine Vergrößerung des Kammerdrucks oder einer Verlängerung des Geschützrohres. Zudem konnte eine Granate auch noch mit einer "ballistischen Kappe" versehen werden, die verhinderte, daß sie an einer dicken Panzerung einfach zerschellte. Die Deutschen waren die ersten, die dieses Problem lösen konnten. Indem sie eine Granate mit einem schweren Kern aus Wolframkarbid verwendeten, der von einem weichen Metall umhüllt wurde und durch ein Rohr verschossen wurde, das sich zur Mündung hin verjüngte, wurde das weichere Metall beim Schuß um den Kern herum zerquetscht, was zu einem Druckanstieg im Inneren des Rohres und somit zu einer höheren Mündungsgeschwindigkeit eines solchen Hartkerngeschosses führte. Ein unerwünschter Nebeneffekt dieser Technik war allerdings der damit einhergehende rapide Geschwindigkeitsverlust, der die Wirksamkeit einer solchen Granate über lange Distanzen stark beeinträchtigte. Eine vereinfachte Version dieses Granatentyps verwendete eine leichtere Hülse, die den Wolframkarbid-Kern umschloß und beim Feuern abfiel. Dies brachte den Vorteil, daß diese Granate mit normalen Geschützrohren abgefeuert werden konnte, die sich nicht zur Mündung hin verengen mußten, um einen höheren Druck im Rohr zu erzeugen.

Geschütze mit geringerer Geschoßgeschwindigkeit und Raketen erforderten eine technische Weiterentwicklung anderer Art. Diese brachte schließlich die sogenannte Hohlladung hervor, bei der die Sprengstofffüllung eine Form erhielt, die einen kegelförmigen Hohlraum auf der dem Ziel zugewandten Seite frei ließ. Sobald der Sprengstoff explodierte, kam es durch die freigesetzten Explosivkräfte in diesem kegelförmigen Hohlraum zur Entstehung eines hochwirksamen Plasmastrahls (bekannt als "Monroe-Effekt"), der sich regelrecht durch ein Panzerung hindurchbrennen konnte. Um eine gute Wirkung erzielen zu können, waren hierfür relativ große Geschosse erforderlich (mindestens 75 mm). Doch weil diese Granaten zwecks Durchschlagskraft nicht auf höhere Geschwindigkeiten angewiesen waren, konnten sie die gleichen Panzerstärken über 1.000 Meter oder 10 Meter hinweg gleichermaßen durchdringen. Von den Deutschen wurde sogar ein

PANZERELITE

Hohlladungsgeschoß entwickelt, das an einer Stange angebracht war, die dann nach Vorderladermanier in den Lauf der 37 mm-Panzerabwehrkanone geschoben werden konnte. Es wurden dann noch weitere Munitionstypen erzeugt, wie zum Beispiel die Rauchgranate, die jedoch überwiegend zur Signalgebung und zum Verbergen eigener Truppen eingesetzt wurde, und nicht im direkten Kampf. Als letzte Anmerkung sei noch darauf hingewiesen, daß die Qualität von Geschützen und Munition, die im wesentlichen von der Materialqualität und Fertigungsweise abhing, sich ebenfalls ganz wesentlich auf die Zielgenauigkeit und Wirksamkeit eines Hauptgeschützes auswirken konnte. Dieses Argument erklärt bereits in weiten Teilen, warum die wesentlich größeren 122 mm-Geschütze der Sowjetunion sich gegen Ende des Krieges im Vergleich mit den 88 mm-Kanonen der Deutschen und den 90 mm-Geschützen der Amerikaner als unterlegen erwiesen haben.

PANZERUNG

Das hervorstechendste Merkmal eines Panzers, mit dem er sich von allen anderen gepanzerten Fahrzeugen abhebt, ist seine Verwendung einer dicken Panzerung, die ihm zum Schutz seiner Besatzung und internen Bestandteile dient. Anfangs war die Panzerung eines Tanks gerade mal dick genug, um ihn vor dem Beschuß durch Gewehre, Maschinengewehre und vor Granatsplittern schützen zu können. Schon bald wurde jedoch deutlich, daß die Panzerung auch den Angriffen von Panzerabwehrbüchsen und Hauptgeschützen anderer Panzer widerstehen können muß. Um nicht verwundbar und nutzlos zu werden, mußte die Panzerung der Tanks in demselben Maße verbessert werden, in dem die Entwicklung dieser Waffen voranschritt. In dieser Beziehung besitzt jeder Panzer einige Schwachstellen; zum Beispiel dort, wo Kraftübertragung und Auspuffanlage die Panzerung passieren müssen, der Verbindungsring zwischen Turm und Rumpf, Luken und Sichtschrägen, Fahrwerk und Ketten, und auch ansonsten überall dort, wo die Panzerung dünn ausgefallen ist. Diese Schwachstellen werden von jedem einzelnen Panzermann beherzigt, der seine eigene Lebenserwartung auf dem Schlachtfeld erhöhen und die seiner Gegner verkürzen möchte.

Metallurgische Forschungen aus der Zeit vor dem Zweiten Weltkrieg hatten unter anderem zur Entwicklung der oberflächengehärteten Panzerung geführt. Hierbei wurde eine normale, "homogene" Panzerplatte verwendet, deren Oberfläche durch Erhitzung eine Härte verliert, die über der von einfachem Stahl lag (der normalerweise noch mit Nickel legiert ist). Obwohl es auch möglich gewesen wäre, sie als Ganzes zu härten, entdeckte man schon bald, daß die Panzerung hierdurch brüchig wurde und regelrecht zersplitterte, wenn sie von einem Geschoß getroffen wurde, dessen Durchmesser der Panzerungstärke entsprach. Mittels Oberflächenhärtung ließ sich hingegen eine härtere, aber zugleich auch brüchigere Oberfläche herstellen, unter der sich eine leichter verformbare und einfachere zu bearbeitende weiche Schicht befand. Als der Krieg weiter voranschritt, wurden die Panzer mit immer dickeren Panzerplatten aus oberflächengehärtetem Stahl versehen. Bei ausreichender Stärke einer oberflächengehärteten Panzerplatte konnte es durchaus vorkommen, das kleinkalibrige Panzergranaten beim Auftreffen lediglich zerschellten, was wiederum zu neuen Bemühungen im Bereich der Munitionsentwicklung führte.

In einigen Ländern (insbesondere in der Sowjetunion) erkannten die Panzerkonstrukteure, daß sie die scheinbare Stärke der Panzerung vergrößern konnten, indem sie die Panzerplatten anwinkelten oder sie mit einer Rundung versehen. Dies hatte den zusätzlichen Effekt, daß eine Panzergranate nun sehr viel wahrscheinlicher als Querschläger vom Rumpf abprallte, so daß man insgesamt weniger Metall benötigte, um auf eine scheinbar gleiche Stärke zu kommen, wodurch sich das Gesamtgewicht verringerte und die Beweglichkeit entsprechend zunahm. Gerundete Panzerungen wurden, besonders bei Türmen, im Gußverfahren hergestellt, das im Vergleich zu geschweißter oder genieteter Panzerung kostengünstiger und schneller war. Angenietete Panzerung geriet schon zu einem recht frühen Zeitpunkt des Krieges aus der Mode, nachdem man festgestellt hatte, das Nieten die unglückliche Tendenz hatten, nach einem Treffer der entsprechenden Panzerplatte abzuspringen und durch das Innere des Panzers zu schießen, wobei die Besatzung getötet werden konnte. Das Schweißverfahren wurde zumeist verwendet, wenn plane Panzerplatten angewinkelt miteinander verbunden werden mußten, was besonders häufig bei den Fahrzeuggruppen der Fall war. Auch die Deutschen bedienten sich beim Zusammenbau ihrer auffallend eckigen Türme und Rümpfe dieser Methode. Als sie die inhärente Schwäche der Schweißverbindung von Panzerplatten erkannten, fanden sie heraus, daß man dieser begegnen konnte, indem man die einzelnen Panzerungsteile mit ineinandergreifenden Elementen versah, ähnlich wie bei einem Puzzle. Das Anwinkeln der Panzerung steht auch in Verbindung mit der Entdeckung der sogenannten "Schußfallen". Hier handelte es sich um Stellen, wo die Form der Panzerung unbeabsichtigt zu einem Querschläger führen konnte, der dann in einen anderen Teil des Fahrzeugs eindrang und die besonders häufig in der Nähe des Geschützturmes gefunden werden konnten. Wenn ein Schuß hier zur dünneren Panzerung der Rumpfoberseite hin abgelenkt wurde, konnte selbst eine relativ schwach Kanone ein gut gepanzertes Kampffahrzeug zerstören.

PANZER ELITE

Als neue Munitionsarten entwickelt wurden, mußte die Panzerungstechnik entsprechend Schritt halten. Man begann mit der Suche nach Alternativen zu einer extrem starken Panzerung. Zuerst fiel man einfach darauf, die Frontpanzerung dicker und zugleich die Heckpanzerung dünner zu machen, weil Angriffe von hinten weniger wahrscheinlich waren. Später wurden schwache Stellen mit zusätzlichen Panzerplatten verstärkt. Im Feld verstärkten die Besatzungen ihre Panzerung oftmals mit Hilfe von Sandsäcken und überzähligen Gleiskettenelementen. Später im Krieg wurde dann Holz und Beton verwendet, um die Wirkung der von Geschützen mit geringer Mündungsgeschwindigkeit und Panzerabwehrraketen verwendeten Hohlladungen zu mindern und zugleich den Rumpf vor Magnetminen und -granaten zu schützen. Die Deutschen waren die ersten, die abstehende Panzerung, Schürzen genannt, an ihren Panzern anbrachten. Diese dünnen Stahlplatten wurden unter Verwendung von Abstandshaltern seitlich am Turm und Rumpf angebracht, so daß ein Spalt zwischen dieser Panzerung und dem Rumpf bestehen blieb. Dies führte dazu, daß die Wirkung von Hohlladungsgeschossen verpuffte und der Flug von normalen Panzergranaten behindert wurde, was deren Wirksamkeit ebenfalls minderte.



PANZER ELITE

BEWEGLICHKEIT

Panzer sind schwer, langsam und besitzen Gleisketten anstatt Räder. Diese Neuartigkeit führte in Verbindung mit der ungewöhnlichen Steuerung und den schlechten Sichtmöglichkeiten für den Fahrer dazu, daß Panzer sich nur schwer fahren ließen. Bei den meisten Panzern bestand die Lenkung aus zwei Hebeln, von denen jeder die Laufgeschwindigkeit einer Gleiskette steuerte. Der Fahrer konnte auf diese Weise den Panzer in eine Kurve lenken, indem er die zur Kurve hin gelegene Kette verlangsamte und die Gleiskette auf der gegenüberliegenden Seite beschleunigte. Ein Vorteil, den diese Art der Steuerung bot, war die "Neutralstellung", bei der eine Gleiskette sich vorwärts bewegte und die andere stillstand oder im Rückwärtsgang fuhr. Auf diese Weise konnte sich ein Panzer im Stillstand auf der Stelle drehen. Das Manöver wurde oft in Kombination mit – oder auch an Stelle von – einer Turmdrehung ausgeführt, wenn es galt, das Hauptgeschütz möglichst rasch auf ein neues Ziel auszurichten. Als Triebwerk diente ein großer Diesel- oder Benzinmotor.

Das Bewegungsvermögen eines Panzer hing von mehreren, miteinander verbundenen Faktoren ab und mußte sowohl nach taktischen als auch nach strategischen Gesichtspunkten beurteilt werden. Hierzu zählten das Leistungsvermögen des Triebwerks, das Fahrzeuggewicht, der Bodendruck und die Lebensdauer von Gleisketten, Laufträdern, Aufhängung, Getriebe und Motor. Die Höchstgeschwindigkeit des Panzers bemaß sich nach dem Verhältnis zwischen dem Leistungsvermögen des Triebwerks und dem Gewicht des Fahrzeugs. Ein untermotorisiertes Fahrzeug war wegen der damit verbundenen Belastungen für seine Antriebskomponenten schadensanfällig. Wenn ein Triebwerk auf der anderen Seite zu leistungsstark war, konnte dies neben dem erhöhten Treibstoffverbrauch auch zu Verschleißerscheinungen bei den Gleisketten und am Fahrgestell führen. Auf strategischer Ebene konnte die Beweglichkeit leicht unter einem großen Treibstoffbedarf leiden, oder auch bei einem zu großen Fahrzeuggewicht, das die Überquerung kleiner Brücken erschweren würde, aber auch den Transport per Zug oder Lastwagen, sowie die Bergung nach einem Ausfall aufgrund von Kampfschäden oder Verschleiß. Der Bodendruck eines Fahrzeugs zählte zu den wichtigsten taktischen Faktoren überhaupt, weil ein Fahrzeug mit niedrigem Bodendruck auch noch auf nassem oder sandigem Untergrund vorankommen konnte. Der Bodendruck errechnete sich, indem man das Gewicht des Fahrzeuges in Kilogramm durch die Auflagefläche seiner Gleisketten auf dem Untergrund in Quadratzentimetern teilte, wodurch man einen Wert für den Bodendruck in kg/cm^2 erhielt. Je niedriger dieser Wert war, desto größer fiel die Fläche aus, über die sich das Gewicht des Panzers verteilen konnte, so daß er nicht so leicht im Schlamm oder Sand steckenbleiben, einen Abhang hinabrutschen oder in Flüssen oder sumpfigem Gelände versinken konnte.

Zu Beginn des Zweiten Weltkrieges waren die Panzer noch relativ leicht, so daß sie keinen sonderlich starken Antrieb benötigten, um eine gute taktische Geschwindigkeit zu erreichen, einfach zu transportieren waren und selbst mit ziemlich schmalen Gleisketten noch einen relativ niedrigen Bodendruck aufwiesen. Hier zu zählten die deutschen Pz.Kpfw. I, II, III und IV, die amerikanischen Stuart, Lee und Grant, die britischen Crusader, Comet und Churchill, sowie die sowjetischen BT 7, T 60 und T 70. Später erforderte die Verwendung von schwereren Panzerungen und Geschützen einen stärkeren Antrieb (und somit auch ein höheres Gewicht und mehr Treibstoff) und man entdeckte schon bald, daß die größere Belastung, die von diesen Komponenten ausging, auch breitere und stärkere Gleisketten und Fahrgestelle erforderlich machten. Zu den Pionieren in Sachen verbreiteter Gleisketten gehörten die deutschen Panzer des Typs Panther und Tiger, sowie die sowjetische T 34-Serie. Diese Panzer waren weitaus manövrierfähiger als Tanks gleichen Gewichtes mit schmaleren Ketten und sogar noch beweglicher als viele der leichten Tanks, wie zum Beispiel der amerikanische Sherman. In dem Versuch, die Manövrierfähigkeit des Shermans zu verbessern, entwickelten amerikanische Ingenieure eine Reihe von Adaptern, die in die bestehenden Gleisketten eingeklinkt wurden, um ihre Breite zu vergrößern. Unglücklicherweise erwiesen sich diese "Entenfüße" als nicht sonderlich effektiv, so daß spätere Sherman-Modelle serienmäßig mit breiteren Gleisketten ausgestattet wurden.

Bei den beiden hauptsächlich verwendeten Fahrgestelltypen handelte es sich zum einen um ein gestütztes oder "Rollenlaufwerk", und zum anderen um ein ungestütztes oder "Christie"-Laufwerk. Gestützte Fahrgestelle verwendeten relativ kleine Laufräder und außerdem kleine Stützrollen, die oberhalb der Laufräder angebracht waren, um die Kette zum Leitrad zu führen. Zu den Fahrzeugen, die diese Art von Fahrgestell verwendeten, gehören der deutsche Pz.Kpfw. I, der frühe Pz.Kpfw. II und die Panzer des Typs Pz.Kpfw. III und IV, sowie die amerikanischen Stuart-, Grant-, Lee- und Sherman-Tanks. Ungestützte Fahrgestelle verwendeten große Laufräder, wobei die Gleiskette bei ihrer Rückführung oben auf den Laufträdern auflag. Diese Art von Laufwerk wurde erstmals von einem Amerikaner namens J. Walter Christie entwickelt und besaß den Vorteil, daß die Gleisketten notfalls entfernt werden konnten, wonach der Panzer sich immer noch allein mit seinen Laufträdern fortbewegen konnte. Beispiele für diese Art von Fahrgestell bieten die deutschen Panther- und Tiger-Panzer, die britischen Crusader- und Cromwell-Tanks, sowie die sowjetischen T 34-Serie.

PANZERKETTE

WEITERE FAKTOREN

Ein Tank kann über eine wirksame Kanone, starke Panzerung und hervorragende Beweglichkeit verfügen und doch unfähig sein, unterlegene Panzer im Gefecht zu besiegen, wenn einige andere Faktoren außer acht gelassen wurden. Das Afrika Korps vermochte sich trotz zahlenmäßiger Unterlegenheit und älterer Ausrüstung für lange Zeit gegen die frischen Truppen der Alliierten behaupten, weil bei der Entwicklung der deutschen Panzertruppe und ihrer Einsatztaktiken auf diese Faktoren Rücksicht genommen wurde.

Ausbildung. Die Ausbildung und Erfahrung der Besatzungen war möglicherweise der entscheidende Faktor im Panzerkampf. Das Wissen des Einzelnen um eigene und gegnerische Fahrzeuge, die Ausnutzung von Geländevorteilen und den Zusammenhalt und die Kampfmoral einer Besatzung waren allesamt das Ergebnis eines ausgezeichneten Ausbildungsprogrammes. Wegen der (mit nur geringen Verlusten an Menschenleben) gewonnenen Erfahrungen bei ihren frühen Eroberungen in Spanien, Polen, Frankreich, Skandinavien und auf dem Balkan, die zudem noch durch eine lange Periode der intensiven Grundausbildung am Panzer untermauert wurde, verfügte die Wehrmacht über die bestausgebildeten und erfahrensten Besatzungen, und dies bis hin zum Kriegsende. Sowjetische Panzerbesatzungen überlebten oftmals nicht lange genug, um Erfahrungen im Kampf sammeln zu können und wurden zumeist mit einer nur rudimentären Ausbildung in den Einsatz geschickt. Dieses Problem wurde noch durch den sowjetischen Hang zur zentralisierten Kommandostruktur und die mangelnde Eigeninitiative ihrer Unteroffiziere verschärft, die zudem noch an hinfällig gewordenen Taktiken und Techniken festhielten. Zur Mitte des Krieges hin waren diese Probleme jedoch samt und sonders angegangen worden, so daß sich die Qualität der sowjetischen Panzerbesatzungen drastisch verbesserte. Britische Panzerfahrer, die im Nordafrikafeldzug bereits einige Erfahrungen hatten sammeln können, erwiesen sich als gelehrige Schüler und konnten dann sogar mit ihren oftmals schlechteren Fahrzeugen gute Kampfsergebnisse erzielen. Die amerikanischen Panzerbesatzungen wurden zu Beginn des Nordafrikafeldzuges schwer in Mitleidenschaft gezogen, und der überraschend große Bedarf an Ersatzcrews verwässerte die von den Veteranen gemachten Erfahrungen noch weit bis in die Operationen in Frankreich und Italien hinein. Das Problem mit den unerfahrenen Panzerbesatzungen nahm ein derartiges Ausmaß an, daß zu dem Zeitpunkt, als die Deutschen den Panther einzusetzen begannen, eine offizielle Empfehlung ausgesprochen wurde, nach der ein deutscher Panzer von nicht weniger als 5 Shermans zugleich bekämpft werden sollte! Bei der Invasion in der Normandie verfügten die deutschen Panzerbesatzungen oftmals über eine Kampferfahrung von drei bis fünf Jahren, während die amerikanischen Crews selten mehr als ein Jahr Einsatzerfahrung aufweisen konnten, wobei die Mehrheit weniger oder gar keine besaß.

Besatzungspositionen. Während des Kampfes wohnte die Besatzung regelrecht in ihrem Panzer, und die beengten und unbequemen Verhältnisse dort wurden durch mangelhafte Konstruktionen noch verschlimmert. Man gelangte recht schnell zu der Erkenntnis, daß kleine Ein- oder Zwei-Mann-Türme rasch zu einer Überforderung des Kommandanten führten, der dabei allzu oft nicht nur für die Anleitung der Besatzung und das Feuern zuständig war, sondern auch noch für das Nachladen. Die frühen leichten Panzer, wie die deutschen Pz.Kpfw. I und II, der amerikanischen Stuart, die sowjetischen T 26, T 40A, T 60 und T 70, sowie die französischen D1B und S 35, litten allesamt unter diesem Problem. Zwischenlösungen wie die, den Platz des Kommandanten erhöht einzurichten oder ihm einen eigenen kleinen Turm zu geben, führten nur zu neuen Problemen, die sowohl seine eigene Verwundbarkeit betrafen, als auch den Umstand, daß sich die Fahrzeugsilhouette auf diese Weise vergrößerte. Probleme mit den Luken führten insbesondere bei den turmlosen Sturmgeschützen zu Schwierigkeiten beim Ein- und Aussteigen, so daß ein solches Fahrzeug wertvolle Sekunden lang verwundbar blieb, während die Besatzung sich fieberhaft abmühte, hinein oder heraus zu kommen. Die beengten Verhältnisse im Inneren führten außerdem dazu, daß es schwierig war, nach einem entsprechenden Ausfall die Position eines anderen Besatzungsmitgliedes zu übernehmen, besonders die des Fahrers. Verglichen mit den frühen Pz.Kpfw. III und IV oder den Panzern der Lee- und Grant-Baureihe, erwiesen sich die späteren Panther- und Sherman-Panzer als geradezu geräumig.

Sichtvermögen. Obwohl oftmals übersehen, stellte der Umstand, daß eine Besatzung nur sehr begrenzt aus ihrem Panzer hinausblicken vermochte, oftmals einen wichtigen Gesichtspunkt im Panzerkampf dar. Die meisten Kommandanten und Fahrer ließen ihre Luken geöffnet, um besser sehen zu können, und einige Kommandanten verfielen sogar darauf, selbst während eines Gefechtes auf diese Weise entblößt zu bleiben. Der Grund hierfür lag in dem eingeschränkten Sichtvermögen, daß die einzelnen Positionen auszeichnete. Als die verschiedenen Konstruktionsmerkmale von Panzern eine zunehmend größere Bedeutung erlangten und Berichte von den Besatzungen hinkamen, die sie im Kampf einsetzten, wurden Sichtschlitze und Periskope verbessert, bzw. eingeführt. Diese bestanden normalerweise aus Glasprismen oder –blöcken, durch die ein Besatzungsmitglied bei geschlossenen Luken hinausblicken konnte. Diese Änderungen führten auch zu dringend benötigten Verbesserungen bei der Konstruktion der Luken selbst. Einige Panzer, wie zum Beispiel der Panther, verfügten über eine ausgezeichnete Sicht, während andere, wie der Stuart, bei geschlossenen Luken mit ernsthaften Nachteilen zu kämpfen hatten.

INZERNET

Zieloptiken. Die Qualität der von einem Panzer verwendeten Optiken betraf nicht nur das Sichtvermögen der Besatzung nach draußen, sondern auch die Genauigkeit und Wirksamkeit des Entfernungsmessers und der optischen Zielerfassungssysteme. Die generell schlechte Qualität der sowjetischen Optiken wirkte sich, obwohl es sich um Kopien von qualitativ hochwertigen deutschen Optiken handelte, negativ auf die Treffsicherheit ihrer Panzer aus. Die amerikanischen und britischen Optiken waren im allgemeinen von guter Qualität, obwohl sich die deutschen Gläser während des gesamten Krieges durch die beste optische Gestaltung und Fertigungsqualität auswiesen, auch wenn sie manchmal unter ihrer übermäßigen Komplexität litten. Die Verwendung eines optischen Systems zur Sichtung und Entfernungsbestimmung führte zu erhöhter der Schnelligkeit und Genauigkeit des Hauptgeschützes, wobei die Zielgenauigkeit insbesondere von der festen Ausrichtung dieses Systems zur Geschützbohrung abhing. Zur Entfernungsbestimmung wurden unterschiedliche Methoden verwendet. Die geläufigste bestand jedoch aus einer einfachen Gradeinteilung am Fadenkreuz des Richtschützens, die ihm eine rasche Einschätzung der Entfernung anhand der Größe eines in Sicht gekommenen Zieles ermöglichte. Üblicherweise galt hierbei, daß ein Grad gleich einem Meter Länge auf 1.000 Meter Entfernung ist, dementsprechend würde zum Beispiel ein vier Meter langer Panzer, der nur zwei Grad mißt, 2.000 Meter weit entfernt sein.

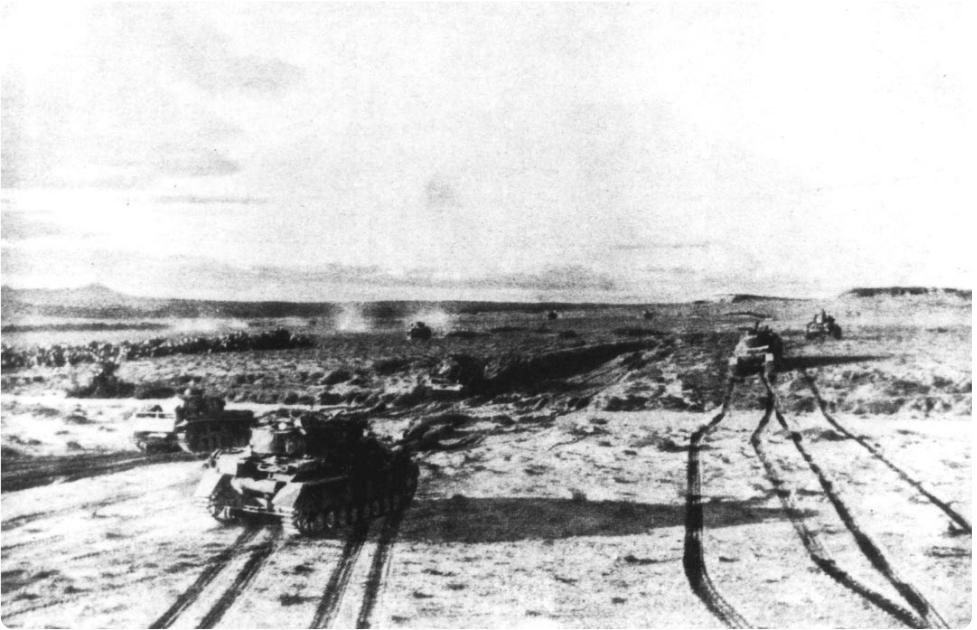
Kommunikation. Am Ende des Zweiten Weltkrieges verfügte fast jeder Panzer über eine Wechselsprechfunkanlage. Zu Beginn des Krieges hatten nur die Deutschen die Notwendigkeit eines solchen Funksystems für sämtliche Fahrzeuge erkannt. Die Sowjets kamen hingegen erst spät zu dieser Erkenntnis und mußten wegen mangelnder Kommunikationsmöglichkeit immer wieder schreckliche Verluste hinnehmen. Selbst der Sherman-Panzer war zuerst nur mit einem Empfängerteil ausgestattet, damit Zug- und Kompanieführer zumindest ihre Befehle weitergeben konnten. Dieses Problem wurde dann allerdings, im Gegensatz zu dem sowjetischen Funkproblem, das bis zum Ende des Krieges bestehen blieb, rasch bereinigt. Sämtliche Armeen brachten außerdem spezielle Befehls-, Artillerie- und Funkfahrzeuge zum Einsatz, die mit mehreren Vorgeräten und auch solchen mit größerem Leistungsvermögen ausgerüstet waren. Diese wurden verwendet, um mit vorgesetzten Stellen in Verbindung zu treten, Artillerie- und Luftschläge anzufordern und um die bei Erkundungen hinter den feindlichen Linien gesammelten Informationen zu übermitteln.

Munitionsverwahrung. Alle Panzer müssen sich mit dem Problem der Munitionsverwahrung auseinandersetzen. Ein größerer Munitionsvorrat für das Hauptgeschütz bedeutet, daß der Panzer nicht so oft neue Munition fassen muß, gleichzeitig vergrößert sich jedoch auch die Gefahr, daß die Besatzung durch eine Munitionsexplosion ums Leben kommt. Genauso muß auch das Verlangen des Ladeschützen nach leicht erreichbarer Munition mit der Notwendigkeit in Einklang gebracht werden, sie sicher und ungefährdet zu verstauen. Bei einigen Panzern hat die unzulängliche Verstauerung der Munition katastrophale Folgen gehabt. Von Sherman-Besatzungen wußte man zum Beispiel, daß sie oftmals einige Granaten lose auf dem Boden des sogenannten Turmkorbs lagerten. Dies hatte zur Folge, daß dieses Fahrzeug von den Briten den Spitznamen "Ronson" erhielt, nach einem Feuerzeug, das damit warb, stets schon beim ersten Mal zu zünden. Auf diesem Wege kam es jedoch auch zur Entwicklung der Naßlagerung, bei der die Munition in einem Gemisch aus Wasser, Frost- und Rostschutzmittel verstaут wurde, so daß es weniger wahrscheinlich wurde, daß ein Feuer die Munition entzünden konnte, bevor die Mannschaft aus dem Fahrzeug flüchten konnte.

Verwundbarkeit. Jeder Panzer hat seine Schwachstellen. Erfahrene Panzerfahrer wissen das und sorgen für den Schutz ihrer eigenen Schwachstellen, während sie zugleich die des Gegners zu ihrem Vorteil zu nutzen versuchen. Über kurze Distanzen konnte man dabei Schußfällen ausnutzen, die normalerweise aus einem angewinkelten Stück der Panzerung bestanden, das eine Granate zu einem schwächeren Teil der Panzerung hin ablenken konnten (normalerweise vom Turm auf die Rumpfoberseite). Schwachstellen wie die, an denen Luft durch die Panzerung ausgestoßen oder eingesaugt wird oder die Schweißnähte einer oberflächengehärteten Panzerung gehörten dabei ebenso zu den bevorzugten Zielen, wie die dünnwandigeren Seiten oder das Heck eines Panzers, Sichtschlitze und Geschützblenden, Gleisketten und Laufräder, sowie der Spalt zwischen Geschützturm und Rumpf. Zusatzpanzerung, wie zum Beispiel die ein Zoll starken Platten, die an viele amerikanische Shermans geschweißt wurden, oder die zuletzt von deutschen Panzern verwendeten Schürzen versprachen dabei Abhilfe, besonders gegen Hohlladungsgeschosse. Außerdem kamen noch häufig vor Ort improvisierte Hilfsmittel wie Bretter, Sandsäcke und überzählige Gleiskettenstücke hinzu. Solche zusätzlichen Schutzmaßnahmen bereiteten aufgrund ihres zusätzlichen Gewichtes und ihre Sperrigkeit allerdings oftmals auch Probleme. Ein Teil der Zusatzpanzerung, die an die Seiten und den Turm des Sherman angeschweißt wurde, diente den deutschen Panzerbesatzungen, die um diese Schwachstellen wußten, sogar als zusätzliche Zielhilfe, wodurch sie ihre Nützlichkeit wieder einbüßten.

PANZER ELITE

Größe. Je größer ein Fahrzeug ist, desto leichter läßt es sich anvisieren und desto einfacher ist es auch zu treffen. Diese Binsenweisheit verlieh den Sturmgeschützen mit ihren niedrigen Rümpfen (sie besaßen schließlich keinen Turm) einen eindeutigen Vorteil. Ein kleineres Fahrzeug benötigte zudem auch nicht soviel Panzerung zum Schutz seiner ebenfalls kleineren exponierten Seiten. Einige Fahrzeuge, wie zum Beispiel der deutsche Tiger, mußten ihrer Größe hingegen keinerlei Beachtung schenken, weil ihre Panzerung ausreichte, um die allermeisten Angriffe abzuwehren. Andere Fahrzeuge, wie zum Beispiel der Sherman, waren schlichtweg zu groß für ihr Gewicht (in diesem speziellen Fall aufgrund eines sehr großen Radialtriebwerks), was sich angesichts des Gewichtes der Panzerung, die eine größere Fläche abdecken mußte, unweigerlich in einem unzureichenden Schutz niederschlug. Bei einigen Fahrzeugen wurde die Größe zumindest teilweise von der Art ihres Hauptgeschützes vorgegeben. Eine größerer Kanone erforderte einen größeren Turmkranz, der wiederum eine Verbreiterung der Fahrzeugwanne erzwingt. Zudem nimmt die großkalibrige Munition mehr Platz im Rumpf ein, so daß die Lagerungskapazitäten für Munition dort erweitert werden müssen, es sei denn, man wollte die Anzahl der mitgeführten Granaten verringern. Sachzwänge dieser Art setzen sich dann noch weiter fort, da ein leistungsstärkerer Motor und ein größeres Getriebe her müssen, um dem schwereren Fahrzeug eine geeignete Geschwindigkeit zu verleihen, wobei der Motor selbst und der von ihm benötigte Treibstoff noch einmal zusätzlichen Raum benötigen und sich somit weiter auf die Größe des Fahrzeugs auswirken.



PANZER ELITE

3. DER PANZER IM KAMPF

Die im Zweiten Weltkrieg zum Einsatz gelangenden Panzertaktiken wurden zwischen den Kriegen entwickelt, und zwar vorwiegend in Deutschland. Von ihrem Konzept her waren diese Taktiken äußerst innovativ, indem sie die Panzertruppe als Entscheidungs- und Durchbruchswaffe betrachteten, ganz ähnlich, wie Fuller und andere dies ursprünglich vorgesehen hatten. Die Mehrzahl der anderen Nationen verteilten ihre langsamen und schwer gepanzerten Tanks in Form kleiner Einheiten unter und zur Unterstützung der "Stoppelhopser". Die Deutschen setzten ihre kleinen, schnellen Panzerkräfte hingegen gebündelt ein, um den Feind dann an nur einem aber dafür entscheidenden Punkt zu treffen. In Verbindung mit einer überlegenen Ausbildung und ausgezeichneten Zusammenarbeit mit der Luft- und Artillerieunterstützung, erwies sich diese Blitzkrieg-Taktik schon bald als erfolgreich. Die Deutschen erprobten ihre Taktik im spanischen Bürgerkrieg, und ihr Sieg gab den dortigen Gegnern, zu denen sowohl sowjetische als auch amerikanische Freiwillige zählten, reichlich Stoff zum Nachdenken. Als andere Staaten die Vorteile dieser Taktik schließlich erkannten und langsam mit der Modernisierung ihrer eigenen Streitkräfte begannen, eroberten die Deutschen rasch hintereinander Polen, Frankreich und die Benelux-Staaten, um sich gleich darauf umzuwenden und auch noch Jugoslawien und Griechenland einzunehmen, bevor sie sich dann die Sowjetunion vornahmen. Zu diesem Zeitpunkt hatten alle anderen Nationen Sofortprogramme in die Wege geleitet, mit denen diese neuen Taktiken in die Praxis umgesetzt werden sollten und zugleich neue Panzer entwickelt wurden, die sie auch zum Erfolg führen konnten.

Damit wären wir bei den fünf wichtigsten Aufgaben angelangt, die ein Panzer in der modernen Kriegführung zu erfüllen hat: Angriff, Verteidigung, Kampf gegen andere Panzer, Einsatz gegen Infanterie und Panzerabwehr. Jede dieser Funktionen wird in der Folge noch näher erläutert werden, wobei besonders auf die Taktiken hingewiesen wird, die sich bei der Erfüllung der jeweiligen Aufgabe als erfolgreich erwiesen haben. Dabei gilt es allerdings zu bedenken, daß ein aggressives Vorgehen zwar einer der Schlüssel zum Sieg im Panzerkampf ist, jedoch muß man als Kommandant stets zielgerichtet und flexibel sein, weil es nicht nur darum geht, zu wissen, wie man kämpfen muß, sondern auch, wo und wann man kämpfen muß.

Panzereinsatz-Richtlinien

(Lt Col. Ernest D. Swinton, 1916)

Denken Sie an Ihre Befehle.

Schießen Sie schnell.

Schießen Sie flach. Ein Fehlschuß, der Ihrem Gegner Staub in die Augen wirbelt, ist besser als ein Fehlschuß, der ihm in den Ohren pfeift.

Schießen Sie listig.

Erledigen Sie Ihren Gegner, während er sich die Augen reibt. Gehen Sie sparsam mit der Munition um – erschießen Sie einen Mann nicht dreimal.

Denken Sie daran, daß Schützengräben tief und gefährlich sind – achten Sie darauf, wo Sie hinfahren.

Beobachten Sie den Kampfverlauf und die Panzer in Ihrer Nähe aufmerksam.

Beobachten Sie die Infanterie, der Sie helfen sollen.

Denken Sie an die Position Ihrer eigenen Frontlinie.

Bombardieren Sie die Maschinengewehre und anderen kleinen Geschütze des Gegners, und schalten Sie diese zuerst mit Ihren Sechspfündern aus.

Sie werden sie nicht sehen, denn sie sind gut versteckt.

Sie müssen abschätzen, wo sie sind: Richten Sie sich nach Schall, Staub und Rauch.

Ein Schatten hinter einem Geländer.

Löcher in Wänden, Heuhaufen, Müllbergen, Holzstößen, Backsteinstapeln.

Sie sitzen normalerweise so, daß sie die Front und die Stacheldrahtsperrern von der Seite beschießen können.

Wenn man die Schußöffnung eines MG-Nests mit einem Sechspfündergeschosß trifft, ist das Nest erledigt.

Benutzen Sie Ihre Sechspfünder mit Bedacht – schießen Sie, um zu treffen, nicht um Krach zu machen.

Lassen Sie nie ein Geschütz, auch kein ungeladenes, auf Ihre eigene Infanterie gerichtet, und keine Sechspfünder auf andere Panzer.

Es ist das ungeladene Geschütz, das die Kameraden des Narren tötet.

Vergiß die Hitze.

Vergiß den Lärm.

Vergiß den Staub.

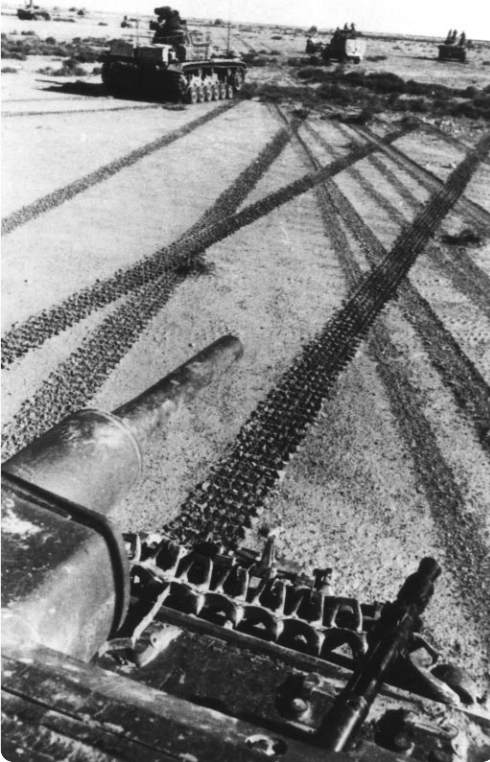
Denken Sie an Ihre Kumpels in der Infanterie.

Seien Sie dankbar, daß Sie kugelsicher sind und der Infanterie helfen können, denn sie ist es nicht.

Halten Sie immer Ihre Gasmaske griffbereit.

PANZER ELITE

PANZER BEIM ANGRIFF



Das gesamte Konzept des Panzerkampfes ist bereits von seinen Grundlagen her offensiv angelegt. Panzer wurden zu dem Zweck entwickelt, feindliche Positionen zu überrennen, gegnerische Kräfte zu zerstören oder zu umgehen, und tief in das Hinterland des Feindes einzudringen, um dort dessen Kommandostrukturen und Nachschubsysteme in Schutt und Asche zu legen. Sie sind so ausgelegt, daß sie es mit allen Arten von Gegnern aufnehmen und den Kampf überleben können – und dies mit möglichst großer Überlegenheit. Offensive Panzertaktiken beruhen auf den drei Faktoren Geschwindigkeit, Überraschung und Durchbruch. In dem man so schnell vorstößt, daß dem Gegner keine Zeit zum Reagieren bleibt, trifft die Panzereinheit den Feind dort, wo er es am wenigsten erwartet, um dann durch die selbst erschaffene Bresche hindurch zu den verwundbaren und nichtsahnenden Versorgungseinheiten vorzustoßen.

Individuelle Bewegung von Panzern. Panzer besitzen zwar die Fähigkeit auch noch mit sehr unwegsamen Gelände fertig zu werden, trotzdem sollten sie stets versuchen, Geländemerkmale zu ihrem Vorteil auszunutzen.

Einige der Grundprinzipien für das Fahren von Panzern lauten:

Der Fahrer muß sich vor Hindernissen aller Art in acht nehmen, da sie das Hauptgeschütz oder Laufwerk beschädigen könnten.

Gewässer und Schlamm lassen sich nur schwer einschätzen und sollten möglichst gemieden werden.

Beim Fahren entlang von Flußufern ist äußerste Vorsicht geboten.

Steile Abhänge können von Panzern oftmals nicht bewältigt werden. Das Erklettern von Hügeln kann sich als gefährlich erweisen, da der Panzer sich überschlagen könnte. Insbesondere empfiehlt sich dies nicht während eines Gefechts, in der Hauptsache deshalb, weil der Panzer dabei ein leicht zu berechnendes Ziel bietet.

All diese Faktoren gilt es zu bedenken, wenn man das Gelände zu seinem eignen Vorteil einsetzen möchte. Straßen sollten grundsätzlich nur hinter den eigenen Linien benutzt werden, weil sie sich sehr gut für das Anlegen von Hinterhalten eignen. Aus demselben Grund sollten auch dichte Wälder und Ortschaften gemieden werden. Das Befahren von Hügelkuppen und Bergkämmen lädt geradezu dazu ein, vom Gegner dabei gesichtet zu werden. Um sich nicht als Silhouette vor dem Himmel abzuzeichnen, sollte man seinen Panzer stets unterhalb der Hügelkuppe auf der dem Gegner abgewandten Seite einer Erhebung halten. Offensichtliche Engpässe wie schmale Straßen, die durch einen Wald führen, Brücken, Furten, Straßenkreuzungen und Bergpässe sollten allesamt nach Möglichkeit gemieden werden.

Schließlich müssen auch noch die Eigenschaften des Fahrzeugs selbst berücksichtigt werden. Einige Kampfwagen neigen eher zum Umstürzen als andere, während der Bodendruck von wiederum anderen einen starken Einfluß auf ihr Fahrverhalten im Schlamm ausübt. Des weiteren sollte man darauf achten, sich nicht zu oft im Rückwärtsgang zu bewegen oder auf der Stelle zu drehen, weil solche Manöver besonders dann, wenn sie auf unebenem Untergrund durchführt werden, leicht dazu führen könne, daß die Ketten sich abnutzen oder gar abspringen. Genauso muß auch Rücksicht auf den Motor genommen werden. Natürlich benötigt man im Kampf ab und zu die größtmögliche Leistung. Eine Überlastung des

PANZERELITE

Treibwerks kann aber auch sehr schnell zu einem Totalausfall des Motors anstatt zu einer schnellen Flucht führen. Um eine Überlastung des Motors zu vermeiden, sollte man eine Maschine auf der Straße mit lediglich 70 Prozent ihrer Leistungskapazität fahren, und im offenen Gelände mit 50 Prozent der Maximalleistung (noch schonender bei extremer Hitze). Auf diese Weise vermeidet man das Risiko, sein Triebwerk aufgrund einer Überlastung zu verlieren.

Bewegung als Teil eines Zuges. Das Einhalten einer Formation besitzt im Panzerkampf eine genauso große Bedeutung wie die Waffen eines Fahrzeugs oder die Munition, mit der sie gespeist werden. Jede der in der Folge vorgestellten Formationen bietet in taktischer Hinsicht sowohl Vor- als auch Nachteile, die für gewöhnlich vom Gelände, der Lage auf dem Schlachtfeld und den Positionen der einzelnen Einheiten abhängig sind, die sich wiederum auf das Schußfeld der Einheiten, sowie ihre Beweglichkeit und Deckung auswirken können. Mit Hilfe dieser Formationen, die übrigens ins kleinste Maß starr beibehalten werden müssen, soweit es die Abstände oder exakten Positionen der einzelnen Einheiten untereinander betrifft, kann man im Gefecht ein Mehr an taktischer Flexibilität erlangen.

- **Reihe.** Die Reihenformation eignet sich am besten für die Bewegung einer Panzereinheit entlang einer festgelegten Strecke; besonders dann, wenn der Verband dabei schwieriges Gelände zu durchqueren hat. Die Feuerkraft in dem Bereich direkt vor und hinter den Einheiten beschränkt sich dabei auf jeweils nur ein Fahrzeug, während die Flanken im Gegensatz dazu recht gut geschützt sind, weil jedes zweite Fahrzeug der Reihe dabei jeweils eine Seite der Formation abdeckt, so daß es zur Entstehung großer, einander überlappender Schußfelder kommt. Auf diese Weise verkürzt sich auch die Reaktionszeit der Einheiten, die den Flankenschutz übernommen haben, weil die Suchbereiche der einzelnen Panzer dabei entsprechend kleiner ausfallen.
- **Linie.** Wenn Einheiten ihre Positionen nebeneinander, oder auch "in Linie" eingenommen haben, decken sie auf diese Weise den größtmöglichen horizontalen Bereich ab, der einer Formation zur Verfügung steht, wobei die vorwärtsgerichtete Feuerkraft der Einheiten durch einander überlappende Schußfelder maximiert wird. Der größte Nachteil dieser Formation ist die mangelhafte Abdeckung und die damit einhergehende Verwundbarkeit der Flanken und des rückwärtigen Bereichs. Beim Angriff sollte diese Formation nur in Gelände eingenommen werden, das eine taktische Überwachung der beeinträchtigten Bereiche während der Bewegung des Verbandes gestattet, während sie bei der Verteidigung nur mit entsprechend vorbereiteten Positionen eingesetzt werden sollte, bei denen andere Einheiten den Flankenschutz übernehmen können.
- **Staffelung Links und Staffelung Rechts.** Die diagonal gegeneinander versetzte Formation von Fahrzeugen, die sich einer links- oder rechtsgerichteten Staffelung bedienen, erlaubt es der Einheit, ausgehend von der Achse ihrer Bewegungsrichtung einander überlappende Schußfelder und Suchbereiche zu entwickeln, die auch ihre Flanke mit abdecken. Die Staffelung einer Einheit kann sich immer dann als besonders sinnvoll erweisen, wenn sie am Rande eines größeren Verbandes eingesetzt wird, der sich in einer Angriffs- oder Verteidigungsposition befindet. Auf diese Weise eingesetzt, dient sie als zusätzlicher Schutz, oder aber auch als Ausgangsposition für ein Umfassungsmanöver. Im Rahmen einer Verteidigungsaufgabe eingesetzt, vergrößert sie den Schutz der Flanken, indem sie dem Gegner den Zugang zu dem Gebiet hinter der Hauptkampflinie verwehrt.
- **Keil.** Die Keilformation gestattet es einer Einheit, sowohl ihren Frontbereich, als auch beide Flanken mit einander überlappenden Schußfeldern abdecken zu können. Diese Formation eignet sich am besten für Situationen, bei denen die Bedrohung in der Hauptsache von vorne kommt und zugleich Flankenangriffe nicht ausgeschlossen werden können. Die Keilformation eignet sich zudem auch zur Sicherung anderer Einheiten und für Situationen, in denen die Einheit vielen anderen Deckung geben oder einen größeren Abschnitt offenen Geländes im Auge behalten muß. Bei einem Angriff sollte der Keil nur bei Einsätzen in offenem oder leicht welligem Gelände verwendet werden, wobei er gute Sicht in alle Richtungen gewährleistet oder aber dann, wenn man selbst durch andere Einheiten gedeckt wird.
- **Breitkeil.** Bei einem Breitkeil, auch "V"-Formation genannt, gilt das Hauptaugenmerk des Kommandanten der Kontrolle über seine Einheit. Diese Formation gewährt gute Schußfelder in die Flanken und nach hinten, behindert jedoch zugleich die vorderen Schußbereiche. Zugleich ist eine Einheit, die diese Formation eingenommen hat, in der Lage, sich selbst mittels Gelegenheitsfeuer Deckung zu geben. (Diese Formation steht einem PE-Kommandanten momentan nicht zur Verfügung.)
- **Doppelreihe.** Falls eine Einheit taktisch gesehen alleine handelt oder in einer Situation angehalten hat, bei der sich eine Bedrohung aus jeder Richtung kommen könnte, so daß eine 360-Grad-Rudumverteidigung erforderlich wird, tut der Kommandant einer Einheit gut daran, eine Doppelreihe, oder "geballte" Formation, einzunehmen zu lassen. Falls eine Einheit hingegen eine Bewegungsformation mit ausreichenden Verteidigungsmöglichkeiten und guten Schußfeldern benötigt, würden sich andere Formationsarten besser eignen. (Diese Formation steht einem PE-Kommandanten momentan nicht zur Verfügung.)

PANZERKUNST

Bewegung als Teil einer Kompanie. Im Allgemeinen deckt sich ein Auftrag, mit dem Ihr Zug betraut wird, stets mit dem umfassenderen Auftrag der gesamten Kompanie, den Sie somit erfüllen helfen. Die anderen Züge werden dann jeweils ähnliche Zielvorgaben erhalten. Während ein Zug mit der Sicherung einer Brücke betraut wurde, könnte ein anderer mit der Eskortierung eines Konvois beauftragt worden sein, der die Brücke überqueren muß, während ein dritter mit der Verteidigung einer Stellung beschäftigt sein könnte und ein vierter zugleich gegnerische Positionen zum Schein angreift, um auf diese Weise feindliche Kräfte zu binden. Jede einzelne Zielsetzung für diese Züge trägt wesentlich zur Erfüllung des übergreifenden Auftrags der Kompanie bei, der in diesem Fall lautet, eine Konvoi über die Brücke hinweg in Sicherheit zu bringen. Wenn man gegen weiter entfernte Ziele vorgehen muß, erlangt das Wissen um den Aufenthalt des Restes der Kompanie entscheidende Bedeutung, damit es nicht versehentlich zu Angriffen auf die eigenen Leute kommt. Dies wird besonders wichtig, wenn zwei oder mehr Zügen einer Kompanie dasselbe Ziel vorgegeben wurde (dem sie sich dann höchstwahrscheinlich aus unterschiedlichen Richtungen nähern). In diesem Fall wird es besonders wichtig, das Aussehen von eigenen und gegnerischen Einheiten genauestens voneinander unterscheiden zu können.

Ein anderes Konzept der Bewegung in größeren Formationen betrifft das sogenannte "Deckung geben". Wenn sich eine Einheit relativ ungefährdet in potentiell feindliches Gebiet vorwagen soll, ist sie dabei auf die Unterstützung anderer Einheiten aus ihrer Division angewiesen. Wenn zwei oder mehr Einheiten Ziele innerhalb desselben Abschnitts verfolgen, kann eine Einheit dabei jeweils das Vorrücken der anderen decken, und umgekehrt. Dabei wird sich die eine Einheit von einer Position relativer Sicherheit aus (zum Beispiel aus der Deckung eines Hügels zum nächsten) auf den Weg machen, während die zweite Einheit zur direkten Feuerunterstützung bereitsteht. Nachdem die erste Einheit sicher ihre nächste Position erreicht hat, wird sie dort passend in Stellung gehen, um das Vorrücken der zweiten Einheit zu decken, und so weiter. Dieses System der wechselseitigen Bewegung erlaubt es beiden Einheiten, eine größere Entfernung wesentlich sicherer zurücklegen zu können, als dies einer Einheit allein oder beiden bei gleichzeitiger Bewegung möglich wäre.

Bewegung als Teil eines gemischten Verbandes aus Panzern und Infanterie. Infanterieeinheiten sind sowohl langsamer als auch schwächer als Panzerseinheiten. Dies bedeutet, daß man besondere Sorgfalt darauf verwenden muß, stets in Kontakt mit der begleitenden Infanterie zu bleiben, damit man ihr jederzeit (und aus nächster Nähe) mit der vollen Kampfkraft der Panzerunterstützung zur Seite stehen kann, wobei es insbesondere gilt, nicht von ihr getrennt zu werden. In offenem Gelände bedeutet dies, sich vor die Infanterie zu setzen und bei Bedarf einen Präventivbeschuß durchzuführen (also dorthin zu schießen, wo sich eventuell ein Gegner verbergen könnte). In beengten Verhältnissen, und hierbei insbesondere in Städten und Dörfern, sollte hingegen die Infanterie vorangehen, um feindliche Panzerbekämpfungstruppen schon im Vorfeld auszuschalten. Beim Einsatz von mechanisierter Infanterie verfügt ein Befehlshaber in bestimmten Situationen über eine noch größere taktische Flexibilität und Mobilität. Die Infanterie kann dabei absitzen und sodann als eigenständige Einheit operieren, wenn es darum geht, feindliche Infanterie zu bekämpfen, die sich so fest verschanzt hat, so daß Panzer allein sie nur unter großen Schwierigkeiten bezwingen könnte. Bei dieser Art von kombiniertem Einsatz sind die Halbkettenfahrzeuge oder sonstigen Transportpanzer in der Lage, ihre abgesessenen Truppen selbst mittels direkter Feuerunterstützung decken zu können.

Konzentration der Kräfte. Wenn möglich, sollte man gegen ein Ziel oder feindliche Truppen stets mit der maximalen Anzahl eigener Kräfte angehen. Auf diese Weise vermag ein Zug oder eine Kompanie rasch und mit Übermacht anzugreifen, um danach auch noch sofort zur Abwehr eines feindlichen Gegenangriffs bereitzustehen. Zugleich kann eine Streitmacht dann auch nicht mehr so leicht niedergehalten werden (um zum Ziel eines Artillerieschlages zu werden) und wird außerdem geringere Verluste davontragen, als wenn sie vereinzelt angegriffen hätte. Als generelle Regel gilt hierfür, daß man jeweils einen ganzen Zug gegen einzelne Einheiten des Gegners einsetzen sollte, und eine Kompanie, wenn man einen feindlichen Zug angreifen will. Zudem kann auch noch die Artillerie als Kräftermultiplikator eingesetzt werden, indem man sie zur Ablenkung, Dezimierung und Niederhaltung gegnerischer Truppen einsetzt. Obwohl eine solche Konzentration der Kräfte zu den wichtigsten Bestandteilen eines erfolgreichen Einsatzes gehört, ist es weder notwendig noch erwünscht, daß sämtliche Einheiten der eigenen Seite stets geballt auftreten. Als Faustregel gilt hier, daß etwa die Hälfte der Einheiten den Feind direkt angreifen sollten, während die andere Hälfte eine seiner beiden Flanken umgehen sollte, um dann von der Seiten oder von hinten gegen ihn vorzugehen. Eigene Truppen sollte sich dabei soweit verteilen, daß sie bei einem Artillerieschlag oder einem plötzlichen Gegenangriff keine allzu großen Verluste erleiden, wobei sie zugleich aber auch nahe genug beieinander bleiben müssen, um sich gegenseitig im Blick zu behalten und Deckung geben zu können und in der Lage zu sein, den jeweiligen Gegner zu bekämpfen.

PANZERELITE

Durchbruchtaktiken. Sofern man in der Lage ist, den Feind an einen bestimmten Punkt, bei dem es sich idealerweise um eine Position handeln sollte, von der man weiß oder vermutet, daß der Gegner dort geschwächt ist, mit einer Übermacht anzugreifen, wird es möglich, die gegnerischen Linien zu durchbrechen, was dem Angreifer einen beträchtlichen Vorteil verschafft. In diesem Zusammenhang kann Artillerie dazu benutzt werden, gegnerische Stellungen zuerst einmal aufzuweichen und dann die Bewegung eigener Truppen mit Hilfe von Rauchgranaten zu verbergen, die im übrigen auch dazu verwendet werden können, den Gegner an einer wirksamen Verstärkung der Bresche zu hindern. Nachdem der Durchbruch ersteinmal geschaffen wurde, werden dort geringe Streitkräfte zurückgelassen (wobei sich normalerweise um einen Verband handelt, der bei dem vorausgegangenem Angriff Verluste hat hinnehmen müssen), deren Aufgabe es ist, die Bresche geöffnet zu halten, während eine stärkere Streitmacht, die oftmals von frisch hinzugekommene Verstärkungen gebildet wird, tiefer in das feindliche Gebiet eindringt. Einer der Vorteile eines Durchbruchs besteht darin, daß man auf diese Weise Gelegenheit erhält, gegnerische Versorgungslager, Hauptquartiere und Artilleriepositionen zu überrennen. Somit können die Kommunikations- und Nachschubwege unterbrochen werden, was oftmals erhebliche Verwirrung sowohl an der Front als auch im Hinterland auslöst. Zu diesem Zweck muß man allerdings wirklich weit vordringen und zudem über Streitkräfte verfügen, die in der Lage sind, mit Gegenangriffen an Ort und Stelle fertig zu werden. Weitaus häufiger kommt es zu einem örtlich begrenzte Durchbruch, der eher dem Erlangen eines taktischen Vorteils denn eines strategischen oder operativen dient. In solchen Fällen werden die Durchbruchsstreitkräfte eingesetzt, um die Frontverbände des Gegners von der Seite her oder von hinten anzugreifen, was bei diesen oft Konfusion auslöst und zum Rückzug aus ihren Stellungen führt. Solche örtlichen Durchbrüche können auch dazu benutzt werden, um Brücken, Straßenkreuzungen, Anhöhen oder Siedlungen einzunehmen. Solche Einsatzziele können dann vor feindlichen Gegenangriffen verteidigt werden, während frische Reserven durch die Bresche herangeführt werden, um diese Positionen hinter den feindlichen Linien zu sichern und auszubauen. Indem man ein hohes Einsatztempo beibehält und stets in Bewegung bleibt, kann selbst ein kleiner Einbruch in die gegnerischen Linien dazu benutzt werden, den Feind zur Aufsplitterung seiner Kräfte und Einsatz seiner Reserven zu zwingen, wodurch seine Front weiter geschwächt wird und erneute Durchbrüche möglich werden.

Reserven in der Offensive. Reserveeinheiten sind ein wichtiger Bestandteil jeder Offensive, selbst wenn es nur wenige sind. Auf Zug- oder Kompanieebene kann jeweils die Hälfte der Einheit zum Kampf gegen den Feind eingesetzt werden, während die andere Hälfte als Bewegungselement dient und so auf unerwartete Entwicklungen wie Gegenangriffe des Feindes reagieren kann oder plötzliche Lücken in dessen Frontlinie auszunützen vermag. Wenn man mit überlegenen Kräften angreift, kann die Reserve als wichtige Rückversicherung bei Vorkommnissen dieser Art fungieren. Reserveeinheiten können zudem verwendet werden, um dezimierte Fronteinheiten zu entsetzen, so daß ein Zusammenbruch der Verteidigung vermieden oder mit Hilfe der frisch hinzugekommenen Truppen ein Durchbruch versucht werden kann. Falls möglich, sollte eine Kompanie stets einen kompletten Zug als Reserve zurückhalten, während ein Zug dasselbe mit ein oder zwei Panzern aus seinen Reihen tun sollte. Diese Reserven sollten dann einerseits nahe genug sein, um jederzeit vorstoßen und in dem Kampf mit dem Gegner eingreifen zu können, andererseits aber auch genügend Abstand wahren, um nicht in Kontakt mit Vorwärtselementen des Feindes zu kommen und über genügend Bewegungsfreiheit zu verfügen, um ihm in die Flanke zu fallen oder den rückwärtigen Bereich der eigenen Angriffselemente zu sichern. Eine der Techniken, die oft von Zügen eingesetzt wird, besteht darin, den Feind zuerst mit der Hauptstreitmacht anzugreifen, um dann die in Reserve gehaltenen Panzer gegen die Flanken oder in den Rücken des Gegners zu entsenden. Nachdem diese ihren Angriff dann eingeleitet hat, übernimmt die Hauptstreitmacht die Funktion der Reserve und schließt zum Rest des Zuges auf, wobei der Zugführer sich dann normalerweise der neuen Hauptstreitmacht anschließt und diesen Offensivdruck dann soweit wie möglich aufrechterhält.

PANZER IN DER VERTEIDIGUNG



Obwohl sie ursprünglich zu dem Zweck erschaffen wurden, sich durch eine offensive Kampfweise in den Besitz der Initiative zu bringen und diese dann auch zu behalten, können Panzer aber auch bei der Verteidigung von großem Nutzen sein. Mit entsprechender Vorbereitung können Panzer dann Feuerunterstützung von Positionen aus gewähren, die für feindlichen Beschuß nahezu undurchdringlich sind, wobei sie außerdem auch noch jederzeit in der Lage sind, einen taktische Rückzug auf entsprechend vorbereitete Stellungen im rückwärtigen Raum durchführen. Zudem können sie als mobile Unterstützung fungieren und immer dort eingreifen, wo am heftigsten gekämpft wird. Ihr größter Vorteil besteht allerdings darin, daß dieselben Panzer, nachdem die Verteidigungsanstrengungen die Kampfmoral des Feindes erstmalig gebrochen haben, dann sofort eingesetzt werden können, um einen Gegenangriff auf die nun kampfes müden Truppen durchzuführen.

Gefechtspositionen. Panzer können und sollten genau wie Infanterie den Vorteil von Deckung ausnutzen. Indem man einen Panzer in einer halb verdeckten Position aufstellt, kann man den Rumpf des Tanks vor feindlichem Beschuß schützen und dem Gegner zugleich ein kleineres Ziel bieten. Man kann dies bewerkstelligen, indem man einen Hügel hinauffährt und kurz vor dessen höchstem Punkt anhält, aber gleichzeitig doch noch nahe genug, um sein Hauptgeschütz senken und über die Hügelkuppe hinweg feuern zu können. Somit werden Kommandant und Richtschütze in die Lage versetzt, feindliche Fahrzeuge zu sichten und zu bekämpfen, ohne dem Gegner zugleich ihren eigenen Tank vollständig darbieten zu müssen. Diese Methode funktioniert am besten, wenn sich noch Bäume oder Gebäude im Hintergrund befinden, so daß die Silhouette des Panzerturms sich nicht so deutlich abzeichnet. Ein ganzer Zug aus Panzern, der hinter einem Hügel halb verdeckt in Stellung gegangen ist, bietet ein nur schwer zu treffendes Ziel und ist zugleich eine hervorragende Panzerabwehrstellung, aus der man sich zudem auch noch relativ leicht zurückziehen kann. Auch Bäume eignen sich sehr gut als Deckung. Falls möglich, zieht man sich dabei noch ein Stück weiter in einen Wald zurück, wobei die Bäume direkt vor den Panzern gefällt werden sollten, so daß eine regelrechte Angriffsschneise entsteht, die von dem Panzer soweit eingesehen werden kann, daß er auf alle gegnerischen Truppen schießen kann, die sich in dieser Lücke sehen lassen. Auch hierbei gestaltet sich ein Rückzug relativ einfach, zudem wird der Gegner mit erheblichen Schwierigkeiten zu kämpfen haben, da die Panzer vom Wald verborgen werden. Das einzige Problem dieser Vorgehensweise besteht darin, daß ihre Vorbereitung sehr viel Zeit erfordert, weil unter anderem ja auch ein Rückzugsweg durch das Waldgebiet auskundschaftet werden muß; außerdem könnte auch feindliche Infanterie in den Wald eindringen und im Nahkampf gegen die Panzer vorgehen, was allerdings durch eigene Infanterie verhindert werden kann, die dann den Flankenschutz übernimmt. Schließlich eignen sich auch Gebäude für Panzer mit Verteidigungsaufgaben. Ein Panzer, der im Inneren eines Hauses Stellung bezogen hat, ist nur sehr schwer zu entdecken, während er selbst durch Fenster und Wanddurchbrüche sichten und feuern kann. Auch das Gebäude selbst bietet dabei ein gewisses Ausmaß an Schutz, und außerdem fällt auch hier ein Rückzug relativ leicht, weil Gebäude unweigerlich über Straßen mit anderen Gebäuden verbunden sind. Falls man seinen Panzer nach einer Kampfhandlung in den Schutz anderer Gebäude zurückziehen möchte (um Artillerie- und

PANZERELITE

Infanterieangriffen aus dem Wege zu gehen), sollte man auf kein Fall vergessen, eigene Infanterieeinheiten zur Flankendeckung und zum Schutz vor Nahkampfangriffen mitzunehmen – besonders dann, wenn die Bewegung der gegnerischen Infanterie in Bereichen mit dichter Bebauung nur schwer zu entdecken ist.

Verteidigungsformationen. In Gegensatz zu den Offensivformationen, die sich an einem in Bewegung befindlichen Zug orientieren (und dabei im Rahmen einer mobilen Verteidigung oder eines Gegenangriffs auch zu Defensivzwecken eingesetzt werden können), wird die Positionierungen der einzelnen Panzer eines Zuges mit Defensivauftrag oftmals von der Verfügbarkeit guter Verteidigungspositionen diktiert. Meistens formiert sich ein Zug dabei in Linie, so daß der gesamte Verband gleichzeitig auf ein Ziel schießen kann, das in Reichweite kommt. Diese Vorgehensweise ist besonders sinnvoll, wenn der Zug aus verdeckten Positionen hinter dem Kamm einer Anhöhe feuern kann oder sich hinter einer Baumreihe verbirgt. Wenn man Geländemerkmale wie Gebäude oder Krater ausnutzen möchte, sollten die einzelnen Panzer Positionen beziehen, die sich an der besten jeweils vorhandenen Deckung orientieren. Außerdem sollte ein Panzer dabei stets so positioniert werden, daß er zumindest einem anderen Fahrzeug seines Zuges Feuerschutz geben kann. Auf diese Weise kann er assistieren, falls der andere Panzer zum Rückzug gezwungen wird und zugleich verhindern, das Feindpanzer Gelegenheit zu einem Schuß in die Seite oder das Heck erhalten.

Verteidigung aus der Tiefe. Wenn man einem sehr starken Feind gegenübersteht, dem es aller Wahrscheinlichkeit nach gelingen wird, die eigene Verteidigungslinie zu durchbrechen, kann man zu seiner Abwehr eine Verteidigung aus der Tiefe des Raums in die Wege leiten. Dies kann allerdings nur dann erfolgreich durchgeführt werden, wenn man über genügend Truppen zur Besetzung der diversen Verteidigungsstellungen verfügt. Die Ausnutzung von schwierigem Gelände und die sorgfältige Platzierung der eigenen Truppenteile kann diese Aufgabe jedoch erleichtern. Eine relativ schwache Verteidigungslinie, die von einem Gemisch aus Infanterie und leichten Panzerabwehrwaffen bestehen sollte, wird den Gegner zuerst einmal verlangsamen, soll ihn zugleich aber nicht daran hindern, diese Verteidigung zu durchstoßen. Die zweite Verteidigungslinie wird direkt hinter der ersten gebildet und besteht aus noch mehr Infanterie und schwereren Panzerabwehrgeschützen, die den Feind dann aufhalten und zugleich verwundbar gegenüber Angriffen von vorne und hinten machen sollen. Schließlich wird direkt hinter der zweiten noch eine dritte Verteidigungslinie aus Infanterie und Panzern aufgebaut, die in einer unterstützenden Funktion eingesetzt werden, wobei sie den Feind entweder endgültig aufhalten sollen, falls diesem der Durchbruch durch die zweite Linie gelingen sollte oder aber einen Gegenangriff durchführen, sobald dessen Angriff gescheitert ist. Falls es dem Gegner gelingt, mit seinem Angriff bis zu dieser dritten Verteidigungslinie durchzudringen, sollten sich die Truppen der ersten und zweiten Linie absetzen, um hinter der dritten neue Verteidigungslinien aufzubauen, wobei allerdings ein genügend großer Abstand gewahrt werden muß, um der dritten Welle notfalls einen problemlosen Rückzug aus dem Kampf zu ermöglichen. Sobald die ersten beiden Verteidigungslinien auf diese Weise erfolgreich die Stellung gewechselt haben, können danach Artillerieschläge gegen deren vormaligen Positionen angefordert werden, um dort ein weiteres Vordringen des Feindes zu unterbinden, wobei dann auch Rauch geschossen werden kann, um eine Absetzbewegung der dritten Linie zu unterstützen, die dann jenseits der neuen Positionen der ersten und zweiten Linie erneut in Stellung gehen kann. Dieser Ablauf kann dann solange beibehalten werden, bis entweder der Feind abgewiesen werden konnte oder aber nicht mehr genügend eigene Truppen zur Bemannung der Verteidigungslinien zur Verfügung stehen.

Mobile Verteidigung. Falls sich der Gegner als stark erweist und die eigene Verteidigung unterbemannt ist, sollten statische Truppen (wie zum Beispiel Panzerabwehrgeschütze) immer dort in Stellung gebracht werden, wo sie dem Feind den größtmöglichen Schaden zufügen können. Infanterieeinheiten sollten dabei zugleich auf eine Weise eingesetzt werden, die ihnen eine Abschirmung der Panzerabwehrgeschütze ermöglicht, wobei sie stets das schwierigste Gelände besetzen sollten, so daß sie vom Gegner nur mit Mühe von dort vertrieben werden können. Tanks und andere gepanzerte Kampffahrzeuge sollten sich auf Positionen verteilen, von denen aus sie sich je nach den Erfordernissen des Geländes und feindlicher Kräften frei hinter den eigenen Verteidigungslinien bewegen können. Obwohl die vorgeschobenen Kräfte nicht sonderlich kampfstark sind, könne sie am effektivsten wirken, indem sie so lange wir möglich die Stellung halten. Örtlich begrenzte Durchbrüche des Gegners können dann mit sofort eingeleiteten Gegenangriffen der mobilen Einsatzkräfte, die als Reserve zurückgehalten wurden, an Ort und Stelle bekämpft werden. Sobald ein solcher Durchbruchversuch zurückgeworfen werden konnte, müssen einige dieser Reserven vor Ort bleiben, um die entstandenen Lücke in der Verteidigungslinie wieder zu schließen, so daß die Reserve mit der Zeit immer weiter ausgedünnt, je mehr Durchbrüche stattfinden. Der Rückzug sollte erst dann angetreten werden, nachdem die letzten Reserveeinheiten auf diese Weise verbraucht wurden, wobei sie dann zur Deckung der restlichen Einheiten dienen. Wenn alles gutgegangen ist, wird der gegnerische Angriff bis dahin allerdings schon zum Stillstand gebracht worden sein, so daß der Feind zu ermüdet und ausgebrannt ist, um ihn noch weiter fortzusetzen. Zusätzlich können dann noch Artillerie und Rauch eingesetzt werden, um die Rückzugsbewegung zu verschleiern und die gegnerischen Einheiten in die Irre zu führen.



Gegenangriff. Falls die gegnerischen Kräfte nicht ausreichen, um die eigene Frontlinie zu durchbrechen, oder aber die eigenen Infanterie- und Panzerabwehrtruppen schwach sind, während Panzerkräfte in ausreichender Zahl vorhanden sind, bietet sich oftmals ein Gegenangriff als die beste Methode an, einem Feind den größtmöglichen Schaden zuzufügen. Zu diesem Zweck bildet man ähnlich wie bei der mobile Verteidigung eine relativ schwache Verteidigungslinie. Die mobilen Kräfte werden dann an einer der beiden Flanken unmittelbar hinter den eigenen Linien zusammengezogen. Der Abschnitt, der sich hierfür am ehesten für diese Formation eignet, wird dabei von den gegnerischen Positionen und den Geländegegebenheiten diktiert. Nachdem der Gegner dann seinen Angriff eingeleitet hat und von der Verteidigung aufgehalten wird, aber noch bevor ihm der Durchbruch gelungen ist, sollte diese mobile Streitmacht die Flanke des Gegners umgehen und auf diese Weise soweit wie möglich in dessen Stellungen eindringen. Indem man die Reihen des Feindes dabei aus einem anderen Winkel angreift, zwingt man ihn dazu, von den eigenen Verteidigungslinien abzulassen, um sich dem Gegenangriff entgegen stemmen zu können; zugleich werden auf diese Weise aber auch sein Nachschub- und Kommunikationswege verwundbar. Falls das Manöver korrekt und mit genügend Nachdruck vorgetragen wurde, kann es auch dazu führen, das der Feind von seinem Angriffsvorhaben abläßt und dann selbst zur Verteidigung übergeht, oder aber seine Reserven in die Schlacht wirft, was es dem Verteidiger ermöglicht, selbst vorzustoßen und ihn in die Flucht zu schlagen. Zudem können mit dieser Methode wichtige Ziele hinter den feindlichen Linien eingenommen und gesichert werden, wodurch der Gegner gezwungen wird, an zwei Fronten gleichzeitig zu kämpfen und seine Kräfte aufzuteilen. Wenn er daraufhin erst einmal eingekesselt ist, können Artillerie und Rauch eingesetzt werden, um seine Truppen noch weiter zu dezimieren und demoralisieren.

Reserven in der Defensive. Alle hier vorgestellten Verteidigungstaktiken machen Gebrauch von einer mobilen Reservestreitmacht. Es ist von essentieller Wichtigkeit, gerade in der Defensive über solche Truppen zu verfügen, um der Verteidigung auf diese Weise ein gewissen Maß an Flexibilität zu verleihen und den Vorteil des Verteidigers zu wahren, sich rasch von einem Feuergefecht zum nächsten begeben zu können. Verstärkungen dieser Art sollten niemals nur gruppchenweise, sondern stets in Form eines möglichst großen Kontingentes eingesetzt werden, damit sie einen Gegner rasch vernichten und sich danach sofort dem nächsten Kampf zuwenden können. Andererseits dürfen aber auch nicht sämtliche Reserven zugleich eingesetzt werden. Dies würde es dem Feind ermöglichen, die verteidigenden Truppen einfach zu umgehen oder an einem Ort seiner Wahl ohne Gegenwehr durchzubrechen. Im Notfall kann Artillerie eingesetzt werden, um den drohenden Durchbruch eines Gegners zumindest zeitweilig zu verhindern, bis entsprechende Reserven freigemacht werden können. Falls Reserven erst im Verlauf einer Schlacht eintreffen, können sie als frisch Reservetruppen eingesetzt werden, so daß die bis dahin eingesetzte Reservestreitmacht nun zum Gegenangriff übergehen oder geschwächte Positionen verstärken kann. Wenn man selbst angreift, sollte man stets vor den Reserven des Verteidigers auf der Hut sein und sie nach Möglichkeit bekämpfen, so daß sie nicht mehr an anderer Stelle eingesetzt werden können; danach sollte man die gegenüberliegende Flanke oder eine lediglich schwach verteidigte Position der Frontlinie attackieren.

PANZER GEGEN PANZER

Im Gegensatz zu den Panzern des Ersten Weltkrieges wurde die modernen Panzer von Anfang an für den Einsatz gegen andere Panzer konzipiert. Leichte Panzer versuchen so schnell wie möglich in den Rücken der gegnerischen Tanks zu gelangen, um an deren verwundbare Heckpanzerung heranzukommen. Schwere Panzer fahren gegnerischen Panzerformationen direkt entgegen und verlassen sich dabei auf den Schutz ihrer besseren Panzerung. Wenn es gegen überlegen Panzer anzutreten gilt, wissen die Panzertruppen, wie man rasch vorstößt und dabei jeden erdenklichen Nutzen aus Deckung und Sichthindernissen zieht, um schließlich den einen Schuß aus nächster Nähe anbringen zu können, der selbst noch die stärkste Panzerung durchschlägt wird. Wenn es gegen unterlegene Streitkräfte geht, können Panzertruppen in kürzester Zeit Feindpanzer abfangen und zerstören, wobei sie zugleich den nachfolgenden Infanterie- und Unterstützungseinheiten den Weg zu ihren jeweiligen Zielen freiräumen. Am wichtigsten ist dabei jedoch, daß der Panzermann genauestens über die Stärken und Schwächen der gegnerischen Fahrzeuge Bescheid weiß, so daß er eine sich rasch entwickelnde taktische Lage schnell und zutreffen einschätzen kann, um sie sodann zu seinem besten Vorteil zu nutzen.

Kenne deinen Feind. Eines der wichtigsten Prinzipien bei der Kunst des Panzerkampfes ist das Wissen und Verständnis um den Gegner – seine geistige Grundhaltung, seine Beweggründe, Taktiken, sowie seine Ausrüstung. Die Fähigkeit, eigene Einheiten einschätzen und identifizieren zu können, ist wiederum aus anderen, offensichtlichen Gründen wichtig, wenn es darum geht, "eigenes Feuer" zu vermeiden. Für den einzelnen Panzerkommandanten gilt, daß seine Wissen um die Stärken

PANZERREIHE

und Schwächen der andern Einheiten auf seiner Seite es ihm gestattet, eine Einschätzung darüber abgeben zu können, wann und wo der Feind aller Wahrscheinlichkeit nach angreifen wird, und welche Mittel er zu diesem Zweck einsetzt, so daß er sich sowohl mental als auch taktisch besser auf alle Eventualitäten vorzubereiten vermag. Exakte Kenntnisse über das Aussehen und die technischen Details von gegnerischen Fahrzeugen werden es einem Kommandanten gestatten, genau zu wissen, wann er unterlegen ist, so daß er andere Maßnahmen einleiten kann, wie zum Beispiel das Anfordern von Artillerie oder einen schnellen Vorstoß, um Gelegenheit zu einen Schuß von der Seite zu erhalten. Genauso wird er aber auch genau wissen, wann er feindlichen Fahrzeugen überlegen ist, so daß er diesen Vorteil in einen Sieg verwandeln kann. Schließlich wird ein Kommandant durch sein Verständnis für die Taktiken und Beweggründe eines Gegners in die Lage versetzt, die Pläne und Aktionen des Feindes vorauszuahnen, so daß er potentielle Schwachstellen in seine Vorbereitungen und bei den von ihm gewählten Positionen ausfindig machen kann oder den Gegner sogar in Hinterhalte oder schwieriges Gelände zu locken vermag.

Annäherungstaktiken. Wenn man eine schwächere feindliche Panzereinheit angreift, empfiehlt es sich oftmals, einfach anzuhalten und mit allem anzugreifen, was die eigenen Truppen an Feuerkraft über lange Distanzen, egal ob in Form von direkter oder indirekter Feuerunterstützung, zu bieten haben. Auf diese Weise vermeidet man, daß Fahrzeuge der eigenen Seite sich in die Reichweite gegnerischer Geschütze begeben oder gar in einen Hinterhalt, bzw. an gegnerischer Panzerabwehrstellungen geraten. Sobald die gegnerische Einheit vernichtet werden konnte, sollten die Truppen des Angreifers einen Positionswechsel vollziehen, um nicht zum Ziel von Artillerieschlägen oder Gegenangriffen feindlicher Truppen zu werden. Einheiten, die diese Form des Angriffs praktizieren, sollten unabhängig davon, ob sie gerade angehalten haben, um per Direktbeschuß oder durch Einweisung eines indirekten Beschlusses anzugreifen, stets weiter vorrücken, nachdem eine vom Feind besetzte Position geräumt werden konnte. Man sollte immer daran denken, daß Bewegung ganz einfach nur eine weitere Waffe ist, die von einem Kommandanten eingesetzt werden kann. Sobald sie durch Artillerie oder mit Rauch beschossen wird, sollte sich eine Einheit stets sofort wieder in Bewegung setzen, um nicht ausmanövriert zu werden und zu verhindern, daß ihr Angriff sich festfährt.

Wenn man einem stärkeren Feind gegenübersteht, oder einem, der zu weit entfernt ist, um von den eigenen Panzern wirksam beschossen werden zu können, ist es erforderlich, zu den gegnerischen Truppen aufzuschließen und sie dann aus einer Richtung anzugreifen, aus der sie am wenigsten mit einem Angriff rechnen. Indem sie gegnerische Positionen dabei zuerst mittels Rauch- und Artilleriesalven "behaken", so daß gegnerische Fahrzeuge abgelenkt und niedergehalten werden, während man sie auf diese Weise zugleich daran hindert, anrückende Einheiten zu sichten, können die eigenen Panzer dann zu einem Umfassungsangriff auf die Flanke des Gegners ansetzen. Zwar muß dabei ständig darauf geachtet werden, ob weitere Truppen des Gegners im Begriff sind, sich in die Kampfhandlungen einzumischen, doch immerhin erhalten die eigenen Kräfte auf diese Weise die Gelegenheit, Feindpanzer aus sehr viel größerer Nähe angreifen zu können, wobei sie ihre Geschütze sehr viel effektiver gegen die dünnere Seiten- und Heckpanzerung der gegnerischen Fahrzeuge einsetzen können. Am verwundbarsten zeigt sich ein Gegner dabei in der Zeit unmittelbar nach einem Bombardement von Seiten der eigenen Feuerunterstützung.

Verwendung von Unterstützungseinheiten gegen Panzer. Obwohl die Bekämpfung von feindlichen Panzern nicht gerade zu den Stärken der Infanterie zählt, vermag eigene Infanterie durchaus solche gegnerischen Einheiten zu zerstören, sofern diese Stellungen in schwierigem Gelände angreifen, zum Beispiel in Wäldern oder dicht bebauten Gebieten, wo Panzereinheiten Schwierigkeiten beim Manövrieren haben. Mit leichten Panzerabwehrwaffen ausgestattete Infanterieeinheiten können dort eingesetzt werden, um gegnerische Tanks aus dem Hinterhalt anzugreifen, sobald sie in den Wald oder eine Stadt eingedrungen sind. Hierbei muß der Befehlshaber der Einheit besondere Vorsicht walten lassen, um nicht zu früh angreifen zu lassen oder aus einer zu großen Entfernung, da dem Gegner auf diese Weise erlaubt werden würde, sich rechtzeitig aus dem gefährlichen Gebiet zurückzuziehen und zu entkommen. Es erweist sich auch von Vorteil, weitere Panzerabwehrtruppen hinter dem Feind nachrücken zu lassen, nachdem er bereits in das Gebiet eingedrungen ist, um ihm auf diese Weise den Rückzugsweg abzuschneiden. Dabei kann auch Rauch eingesetzt werden, um die Fahrzeuge nach der Eröffnung des Angriffs in Verwirrung zu bringen und die Bewegungen der stürmenden Infanterie zu verbergen. Auch Artillerie und Luftunterstützung können wirkungsvoll gegen leicht gepanzerte Einheiten und Panzerjäger zum Einsatz gebracht werden, sofern diese sich in offenem Gelände aufhalten, oder auch, um einen gegnerischen Kommandanten in einen Abschnitt zu zwingen, wo andere Unterstützungseinheiten bereits auf sein Erscheinen vorbereitet sind.

PANZER GEGEN INFANTERIE



Obgleich moderne Panzer in erster Linie für die Aufgabe geschaffen wurden, feindliche Panzertruppen zu eliminieren, werden sie doch auch häufig eingesetzt, um vorrückende Infanterie mittels direkter Feuerunterstützung zu decken, besonders wenn sie offenes Gelände überqueren oder gegen befestigte Feindstellungen vorgehen muß. Für eine Panzereinheit gehört dies zu den gefährlichsten Situationen, denen sie sich ausgesetzt sehen kann, weil sich die nur langsam vorankommenden Panzer dabei höchstwahrscheinlich einer Vielzahl von Einrichtungen zur Panzerabwehr aussetzen. Am wichtigsten ist hierbei, daß sich die Panzerfahrer niemals von der unterstützenden Infanterie trennen, sich nicht in Scharmützel gegen einzelne Infanterieeinheiten des Gegners hineinziehen lassen und Hinterhalte vermeiden. Besonders in Gebieten mit eingeschränkter Sicht, wie zum Beispiel in dichten Wäldern oder auf bebautem Gelände, muß man als Panzerfahrer stets Ausschau nach Fallen halten.

Überrollen und Nahkampf. Obwohl diese beiden Vorkommnisse sich von ihrer Natur her recht ähnlich sind, werden sie doch zumeist von ganz unterschiedlichen Umständen begleitet. Von "Überrollen" spricht man, wenn ein Panzer zum Sturmangriff auf gegnerische Infanterie ansetzt. Es handelt sich dabei um eine äußerst gewagte Taktik, die nur in absoluten Notfällen ohne begleitende Infanterie eingesetzt werden sollte. Der Panzer sollte dabei sämtliche Luken geschlossen halten und die gegnerischen Infanterieformationen rasch passieren, wobei er ohne anzuhalten seine Maschinengewehre einsetzen sollte, um das Gebiet danach rasch wieder zu verlassen, bevor die Infanteristen sich ein Herz fassen und zum Nahkampf übergehen können. Zum Nahkampf kann es dementsprechend kommen, wenn beim Überrollen etwas schiefgelaufen ist, oder wenn Infanterie aus Verstecken in schwierigem Gelände (wie zum Beispiel Wald oder Gebäuden) heraus angreift. In solch einem Fall ist es dann die Infanterie, die den Panzer mit Granaten, Minen und leichten Panzerabwehrwaffen angreift. Weil Panzer im Nahkampf äußerst verwundbar sind, ist es zwingend erforderlich, so schnell wie möglich den Kampf abzubauen und sich ein Stück weit zurückzuziehen. Man kann zu diesem Zweck durchaus auch die Flucht nach vorne antreten. Das Fahrzeug könnte dabei allerdings prompt an die nächste Panzerabwehrstellung geraten und somit in der Falle sitzen. Oftmals erweist es sich deshalb als vorteilhafter, sich auf in der Nähe liegendes offenes Gelände zurückzuziehen, wo man das Aufschließen eigener Infanterie abwarten kann, oder aber das schwierige Gelände zu umgehen und die gegnerische Infanterie dann auf Abstand direkt oder mit Artillerieunterstützung zu bekämpfen. Genauso können Artillerie und Rauch zu dem Zweck eingesetzt werden, die Infanterie abzulenken oder auszuschalten und gleichzeitig den Rückzug eines bedrohten Panzers zu decken.

PANZERELITE

Verwendung von Unterstützungseinheiten gegen Infanterie. Wenn es darum geht, gegnerische Infanterie in schwierigem Gelände zu bekämpfen, setzt man dabei am besten die eigene Infanterie zum Angriff ein. Um den vorrückenden eigenen Einheiten ihre Aufgabe dabei so weit wie möglich zu erleichtern, ist es stets eine gute Idee, das Ziel mittels eigener Artillerie weichzuklopfen, sofern diese zur Verfügung steht und genug Zeit vorhanden ist, um auf das Eintreffen der Artillerieschläge warten zu können. Falls eigene Truppen bereits im Kampf stehen, könnten diese durch einen Artilleriebeschuss allerdings ebenfalls gefährdet werden. In solch einem Fall können Panzer eingreifen, indem sie Abschnitte, in denen gegnerische Infanterie Deckung gesucht hat, mit Sprenggranaten beschießen. Hierdurch könnte der Feind zur Flucht veranlaßt werden, was ihn verwundbar für weitere Angriffe macht. Zugleich verliert er auf diese Weise den Schutz der Deckung und wird vom Angriff abgehalten, so daß eigene Kräfte ungefährdet vorrücken können, bis sie die gegnerischen Positionen von sich aus wirksam angreifen können. Außerdem können auch noch Rauchvorhänge benutzt werden, die zwischen den vorstoßenden Truppen und die wartenden Gegner platziert werden, um eigene Kräfte bei ihrem Vormarsch über offenes Gelände zu verbergen.

PANZERABWEHR



Wie es scheint, sind alle darauf aus, Panzer zu zerstören. Infanteristen verfügen über ihre Raketen- und Flammenwerfer, Panzerbüchsen, Panzerabwehrgranaten, Minen und sogar Molotow-Cocktails, die sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit gegen Tanks einsetzen. Der Artillerie stehen zum Einsatz gegen Panzer groß- und kleinkalibrige Kanonen zur Verfügung, wobei sie oftmals sogar Feldgeschütze, Haubitzen und Flugabwehrkanonen zu diesem Zweck einsetzt. Und schließlich sind sogar die Panzertruppen selbst mit eigenen Panzerabwehrgeschützen auf Selbstfahrlafetten ausgerüstet, die Panzerjäger oder auch Jagdpanzer genannt werden. Zusammengenommen sorgen all diese Waffensysteme dafür, daß ein Schlachtfeld selbst für die schwerstbewaffneten und -gepanzerten Tanks zu einem brandgefährlichen Ort wird.

PANZER ELITE

Panzerabwehrtrupps der Infanterie. Wirkungsvolle Panzerabwehrwaffen, und hierzu zählen insbesondere die Hohlladungsgeschosse, wurden aus der Notwendigkeit heraus entwickelt, dem einzelnen Infanteristen ein effektives Mittel zu Panzerbekämpfung an die Hand zu geben. Diese Art von Gefechtskopf ist im Gegensatz zur klassischen Panzergranate nicht auf kinetische Energie angewiesen, um Panzerung durchdringen zu können. Nachdem er seine Wirkung aufgrund chemischer Prinzipien erzielt, kann er auch von Geschützen mit geringer Mündungsgeschwindigkeit oder in Form von Raketen verschossen werden. Deutschland entwickelte die erste einsatzfähige Panzerabwehrrakete, Panzerfaust genannt, die dann über die gesamte Restdauer des Krieges hinweg eingesetzt wurde, wobei es sich bei den Nachfolgemodellen jeweils um eine Verbesserung der aus Schußgerät und Geschö bestehenden Grundausführung handelte. Zwar verfügte sie über keine sonderlich große Reichweite, doch dafür besaß sie einen ausgezeichneten Gefechtskopf, der Panzerungsstärken bis zu 200 mm durchdringen konnte (bei den späten Modellen); zudem war sie leicht, zuverlässig und als Einweggerät konzipiert worden. Beim amerikanischen Raketenwerfer, der den inoffiziellen Namen "Bazooka" trug (aufgrund seiner Ähnlichkeit zu einem Musikinstrument, das von dem Komödianten Bob Burns benutzt wurde) und unter der offiziellen Bezeichnung "Abschußgerät, Rakete, Panzerbrechend, M1" geführt wurde, handelt es sich um ein Werferrohr zum Abschuß von Flossen-stabilisierten Gewehrgranaten. Seine Durchschlagskraft war nicht ganz so groß wie die der Panzerfaust, allerdings besaß er eine größere Reichweite und konnte nachgeladen werden. Erbeutete Bazookas wurden von den Deutschen kopiert und als Grundlage für den späteren Panzerschreck verwendet.

Zu den anderen Waffen, die zur Panzerbekämpfung eingesetzt wurden, gehören Hand- und Gewehrgranaten, Panzerbüchsen, Flammenwerfer, Minen, Tornistersprengladungen und improvisierte Waffen wie Molotow-Cocktails oder die "Gammon-Bombe" (ein Sprengstoffblock mit hineingestecktem Zünder). Nahkampfwaffen dieser Art lassen es angeraten scheinen, gegnerische Infanterie wann immer dies nur möglich ist mit eigener Infanterie zu bekämpfen, oder sie aus einiger Distanz mit Artilleriegeschossen oder Sprenggranaten zu beschießen.

Panzerabwehrgeschütze und Panzerjäger. Bei Panzerabwehrkanonen handelt es sich im Grunde genommen um Feldgeschütze, die in der Lage sind, Panzer durch Direktbeschuß zu zerstören. Die Entwicklung dieser Waffen verläuft oftmals parallel zu derjenigen von Panzerkanonen, wobei Panzerabwehrgeschütze allerdings ihre eigenen Vor- und Nachteile besitzen. Die Stellungen von Panzerabwehrgeschützen sind oft gut getarnt und befestigt, so daß sie nur schwer zu treffen sind, und ihre niedrigen Beschaffungskosten ermöglichen es, sie in ausreichender Zahl immer dort in Position zu bringen, wo sie am wirkungsvollsten eingesetzt werden können. Gleichzeitig erweisen sich Panzerabwehrgeschütze jedoch auch als äußerst verwundbar durch Artillerie- und Infanterieangriffe, weil der einzige Schutz der Bedienung normalerweise aus einer Panzerplatte besteht, die zwischen Geschützrohr und Verschuß auf der Lafette angebracht wurde.

Panzerjäger sind ein interessanter Kompromiß zwischen Panzer und Panzerabwehrgeschütz. Sie verfügen jeweils über eine starr eingebaute und nach vorne hin ausgerichtete Panzerabwehrkanone, die in einem nach oben hin offenen und nur leicht gepanzerten Gehäuse oder Aufbau untergebracht ist. Panzerjäger bedienten sich dabei oftmals des Rumpfes oder der Wanne von älteren, ausgedienten Panzermodellen. Mit diesem Konzept konnten kostengünstig herstellbare, mobile Waffenplattformen verwendet werden, um eine massive Feuerkraft gegen den Feind einzusetzen. Amerikanische Panzerjäger bevorzugten zur Unterbringung ihrer Kanonen Rumpfe, die nach oben hin offen blieben, wie dies beispielsweise bei der M10-Serie der Fall war, während deutsche Geschütze mitsamt ihrer Bedienung komplett umschlossen waren, was zwar einen verbesserten Schutz zur Folge hatte, andererseits aber auch die Beweglichkeit und Sicht einschränkte. Die ausgezeichneten Sturmgeschütze (StuG) und Jagdpanther sind gute Beispiel für diesen wertvollen Teil der deutschen Panzertruppe.

Artillerie. Indirekter Artilleriebeschuß unterscheidet sich insofern grundlegend vom direkten Artilleriebeschuß (wie er von Panzerkanonen, Panzerabwehrgeschützen und Luftabwehrtillerie eingesetzt wird), als daß sich die feuernden Einheiten dermaßen weit vom eigentlichen Kampfgeschehen entfernt befinden, daß zwei bis drei Minuten vergehen können, bis ihr Beschuß angefordert bzw. eingeleitet ist und schließlich auch auf dem Schlachtfeld eintrifft. Aus diesem Grund muß ein Panzerkommandant insbesondere darauf achten, erst dann in ein von Artillerie anvisiertes Gebiet hineinzufahren, nachdem diese ihren Beschuß ausgeführt hat und der Artillerieschlag komplett beendet ist. Ein Befehlshaber kann dabei auf unterschiedliche Arten von Artillerie zurückgreifen, je nach Ausstattung der Einheit, die ihm zur Seite gestellt wurde. Hierzu zählen Mörser, Feldgeschütze und Haubitzen. Bei Mörsern handelt es sich um leichte, einfache Artilleriegeschütze, die für ihren Beschuß eine sehr steile, ballistische Flugbahn verwenden und üblicherweise direkt hinter den angreifenden oder verteidigenden Infanterie- und Panzereinheiten in Stellung gebracht werden. Obwohl sie nicht so wirksam sind wie großkalibrige Geschütze, stehen sie aufgrund ihrer vielseitigen Verwendbarkeit häufiger zur Verfügung, und wegen ihrer

PANZERKRIEGE

Nähe zur Front können sie zudem schneller zum Einsatz gelangen. Hierbei gilt es allerdings auch zu beachten, daß von beiden Seiten während des Zweiten Weltkrieges auch äußerst großkalibrige Mörser hergestellt und verwendet wurden. Diese dienten zumeist als Belagerungsgerät, so daß sie aufgrund ihrer Massigkeit glücklicherweise nur selten auf dem offenen Schlachtfeld zu sehen (und zu spüren) waren. Der "schwere Mörser Karl" wäre ein ausgezeichnetes Beispiel hierfür. Feld- und Infanteriegeschütze gehören der mittel- bis großkalibrigen (normalerweise 75 mm – 150 mm) Artillerie mit dementsprechend mittlerer bis großer Reichweite an, die normalerweise zur Unterstützung auf Kompanie- und Bataillonsebene eingesetzt wurde, wobei sich die Infanteriegeschütze als besonders leicht und mobil erwiesen haben. Obwohl sie nicht die Feuerkraft einer Haubitze erreichten, wurden sie einem niedrigrangigen Kommandanten doch eher zugeteilt. Bei Haubitzen handelt es sich um großkalibrige (100 mm - 200 mm) Geschütze mit großer Reichweite, die normalerweise zum Angriff und zur Verteidigung auf Regiments- oder Brigadeebenen eingesetzt wurden. Obwohl sie aufgrund ihrer Feuerkraft heiß begehrt waren, sorgte ihre große Entfernung von der Front jedoch zugleich auch dafür, daß Artillerieeinsätze mit diesen Geschützen mehr Zeit zur Vorbereitung und Ausführung erforderten.

Andere Mittel zur indirekten Feuerunterstützung sind Schiffsartillerie, Raketenartillerie und Bodenunterstützung aus der Luft. Schiffsartillerie läßt sich grundsätzlich mit der gewöhnlichen Artillerie vergleichen, allerdings befinden sich die Geschütze an Bord von Kriegsschiffen, so daß ihr Einsatz lediglich in der Nähe von Häfen und amphibischen Landungszonen angefordert werden kann. Zudem verfügen Schiffsgeschütze mit ihren größeren Kalibern, die von 250 mm bis 800 mm reichen können, oftmals über eine beträchtlich höhere Feuerkraft. Auch die Raketenartillerie unterscheidet sich von der gewöhnlichen Artillerie, obwohl sie im Großen und Ganzen auf die gleiche Weise eingesetzt wird. Im Gegensatz zu Geschützen werden Raketen von Rohr- oder Führungslafetten aus abgeschossen, wobei pro Salve fünf bis zehn Raketen in Form eines massiven Feuerschlags gestartet werden. Obwohl ihre Angriffe eine beträchtliche Vernichtungskraft entfalten können, sind sie üblicherweise weniger treffsicher als die der regulären "Rohrartillerie" und erfordern zudem einen beträchtlichen Zeitaufwand zur Vorbereitung der nächsten Salve. Luftunterstützung durch Jagdbomber der Luft- oder Seestreitkräfte steht normalerweise nur den höherrangigen Befehlsebenen zur Verfügung (normalerweise ab Kompanieebene aufwärts) und kann das Ausmaß an jederzeit abrufbarer Feuerkraft beträchtlich vergrößern. Als Waffen können dabei Sprengbomben, hochexplosive und panzerbrechende Raketen, sowie kleinkalibrige Granaten und Maschinengewehrmunition eingesetzt werden, mit denen sich leicht gepanzerte Ziele und Infanterie bekämpfen lassen, so daß die Operationen von Panzerkräften auf diese Weise sowohl gehindert als auch unterstützt werden können. Während des Blitzkrieges haben die deutschen Streitkräfte den effektiven taktischen Einsatz von Luftunterstützung im Rahmen der verbundenen Waffen unter der Führung von Heinz Guderian erstmals erfolgreich umsetzen können.



PANZER ELITE

4. DIE FELDZÜGE

Die drei in der Folge beschriebenen Feldzüge umfassen einen Großteil der zwischen Amerikanern und Deutschen ausgetragenen Konflikte im Zweiten Weltkrieg. Jeder davon wurde mit unterschiedlichen Einheiten und anderer Ausrüstung auf unterschiedlichem Gelände ausgetragen. Von den Wüsten Afrikas über die Bergzüge Italiens bis hin zu den Wallhecken der Normandie sind hier alle wesentlichen Schlachtfelder vertreten, auf denen diese beiden Streitmächte gegeneinander angetreten sind. In den folgenden Abschnitten werden die historischen Hintergründe zusammen mit den wichtigsten Einheiten und Befehlshabern, die an diesen Feldzügen teilgenommen haben, genauer beschrieben.

NORDAFRIKA

Operation Torch, die angloamerikanische Invasion Marokkos und Algeriens, führte erstmals dazu, daß sich deutsche und amerikanische Truppen im Rahmen einer größeren militärischen Auseinandersetzung gegenüberstanden. Schon kurz nach der Landung am 8. November 1942 trafen frische amerikanische Truppen mit neuer Ausrüstung auf die kampferprobten Veteranen von Rommels Afrika Korps. Um der starken 1st US-Armee, die unter dem Befehl von General Eisenhower stand, begegnen zu können, entsandte Hitler Verstärkungen, die am 16. November einzutreffen begannen. Diese umfaßten die erfahrene 10. Panzerdivision, die Panzerdivision "Hermann Göring", die 334. Infanteriedivision, sowie die 5. Panzerarmee, die dann allesamt an der Westflanke der Deutschen gegen die Amerikaner in Stellung gebracht wurden. Zum dem Zeitpunkt, als diese Truppen ihre Positionen erreichten, hatten US-Streitkräfte bereits die gesamte Küstenregion Marokkos und Algeriens unter ihre Kontrolle gebracht und rückten auf Tunis vor. Zugleich war es der erst kürzlich verstärkten britischen 8. Armee gelungen, Rommel und sein "eigentliches" Afrika Korps, das unter einem ernsthaften Nachschubmangel litt, weit nach Westen bis in das südliche Tunesien zurückzudrängen.

Während die britischen und Commonwealth-Streitkräfte von Osten her stetig weiter vordrangen, hielt die amerikanische Armee ihren Offensivdruck gegen die Deutschen aus Richtung Westen aufrecht. Obwohl sich die deutschen Truppen dabei fast immer als zahlenmäßig unterlegen erweisen, waren sie dies jedoch nur selten auch in kämpferischer Hinsicht. Dieses Kräfteverhältnis führte im Dezember zu ein paar äußerst schwierigen Schlachten um die wichtigsten Pässe über die Bergzüge im Westen sowie Flugplätze und Ortschaften an der Küste. Aufgrund der von den deutschen Kräften besetzten Positionen und ihrer in ziemlicher Hast durchgeführten Verstärkung einerseits und der Unsicherheit und Unerfahrenheit der amerikanischen Truppen samt ihrer Kommandeure andererseits, besaßen diese Kampfhandlungen jedoch zumeist nur einen örtlich begrenzten Charakter. Erst nachdem Rommel bis in den Norden Tunesien zurückgedrängt worden war und das Oberkommando über alle deutschen und italienischen Kräfte in dieser Region erhalten hatte (die zuletzt eingetroffenen Verstärkungen standen zuerst unter dem Befehl General von Armin von der 5. Panzerarmee), kam es zur Einleitung einer koordinierten Offensive. Der Angriff des Afrika Korps auf die amerikanischen Streitkräfte, die sich aus der 1st Armored Division und dem 2nd US-Corps zusammensetzten, warf diese aus ihren Stellungen bei Faid und Gafsa bis zum Kasserine-Paß zurück. Dort gelang es den amerikanischen Truppen, hartnäckigen Widerstand zu leisten, bis Verstärkung in Form der 9th US Infantry Division eintreffen konnte. Nach einer kurzen Pause, die sie zum Heranführen frischer Truppen und zur Umgruppierung benutzten, rückten die Alliierten dann von Westen und Osten her weiter vor, bis sie am 13. Mai 1943 schließlich 125.000 deutsche und 115.000 italienische Soldaten zur Aufgabe zwingen konnten.

ITALIEN

Am 10. Juli 1943 fand unter dem Codenamen "Operation Husky" die alliierte Landung an der Südküste Siziliens statt. Während die britische 8. Armee im südöstlichen Küstenabschnitt an Land ging, nahm sich die 7th US-Armee unter dem Kommando von George S. Patton die Küste im Südwesten vor. Die amerikanische Streitmacht bestand aus der 1st, 9th, und 45th Infantry Division, der 82nd Airborne Division, der 2nd Armored Division, sowie einigen gemischten Infanterie- und Panzerbrigaden und -regimentern, zu denen auch zwei Ranger-Bataillone gehörten. Diese Streitmacht traf auf nur geringen Widerstand und konnte die schwachen deutschen und italienischen Verbände, die im westlichen Küstenabschnitt stationiert worden waren, mit Leichtigkeit ausschalten. Nachdem sie Gela und Licata eingenommen hatten, stießen die amerikanischen Streitkräfte im Juli über Agrigento, Ribera und Castelvetrano weiter entlang der Küste vor. Die Truppen der Achse wurden derweil durch General Hubes 15. Panzer Korps und die Panzerdivision "Hermann Göring" verstärkt, die vom italienischen Festland aus in den Nordosten Siziliens übersetzten. Nach der nahezu unblutig verlaufenen Einnahme Palermos

PANZER ELITE

im Norden konnte der Westteil der Insel jedoch schließlich von den Invasionstruppen erobert werden. Danach stieß Pattons 7th Army nach Osten vor, um die britischen Truppen zu entlasten, die von Hubs Panzer am Ätna-Vulkan aufgehalten worden waren, wobei ihm Anfang August die Eroberung Falcones gelang. Seine Truppen setzten daraufhin ihren Vormarsch fort und überquerten den Fluß Termini, so daß sie in der darauffolgenden Woche schließlich Messina angreifen konnten. Ende August war Messina schließlich gefallen und ganz Sizilien in alliierter Hand, allerdings war zuvor noch 100.000 deutschen und italienischen Soldaten über die Straße von Messina die Flucht auf das italienische Festland gelungen.

Die übriggebliebenen Truppen der Achse wurden nun rasch neugruppiert und verstärkt, um sodann zur Verteidigung vor dem zu erwartenden Angriff aus das Festland in Position gebracht zu werden. Diese Offensive wurde am 3. September eröffnet und fiel somit exakt auf den Tag, an dem sich Italien offiziell den Alliierten ergab. Die deutschen Besatzungstruppen entwaffneten daraufhin rasch die noch verbliebenen italienischen Streitkräfte, wobei die Luftwaffe zudem auch noch die italienische Flotte angriff, während sie sich zugleich hartnäckig gegen die parallel auf beiden Seiten der italienischen Halbinsel vorstoßenden alliierten Angriffsspitzen zur Wehr setzten. Am 9. September ließ General Mark Clark dann die 5th US-Army, die sich aus der 36th und 45th Infantry Division, sowie dem britischen X. Corps zusammensetzte, bei Salerno an Land gehen. Salerno wurde zu diesem Zeitpunkt vom deutschen LXXVI. Panzer Korps verteidigt, zu dem sowohl die 16., als auch die Panzerdivision "Hermann Göring" zählten, sowie die 3., 15., und 29. Panzergrenadierdivision. Diese amphibische Landungsoperation zwang die Deutschen auf dem "italienischen Stiefel", sich weiter nach Norden zurückzuziehen, so daß die Alliierten rasch vorankamen, bis sie am 3. Oktober auf die nördlich von Neapel angelegte "Viktor-Linie" der Deutschen stießen. Hier gelang es deutschen Verstärkungen, die aus Norditalien, Südfrankreich, Österreich und von Sardinien her zusammengezogen worden waren, den alliierten Vormarsch lange genug aufzuhalten, um die Vorbereitung der weiter nördliche gelegenen "Gustav-Linie" zu ermöglichen, die entlang der Flüsse Sangro und Garigliano verlief.



PANZER ELITE

Die Alliierten benötigten dann den gesamten Oktober und einen Großteil des Novembers, um die Gustav-Linie zu erreichen. Dies hatten sie in erster Linie den schlechten Witterungsbedingungen und dem unwegsamen Gelände zu verdanken, die sich mit den außergewöhnlich erfahrenen Verteidigern der Wehrmacht verbündet hatten. Zu diesen standhaften und unerbittlichen Einheiten gehörte das 1. Fallschirmjäger Korps, die 26., 16., und "Hermann Göring"-Panzerdivision, sowie die Gebirgsjägerdivisionen 334, 305, 94, 65, 44 und 5. Gegen diese Streitmacht traten die 3rd, 34th, 36th und 45th Infantry Division der Amerikaner zusammen mit insgesamt 7 Infanteriedivisionen der Briten und Commonwealth-Staaten, sowie einer britischen Panzerdivision an. Schwachstellen bei den deutschen Streitkräften konnten dann von den amerikanischen Befehlshabern ausgenutzt werden, um Truppen der 1st Armored Division und der 3rd, 34th und 45th Infantry Division bis nach Anzio vorstoßen zu lassen. Somit befanden sich die Amerikaner am 22. Januar 1944 bereits ein ganzes Stück weit jenseits der Gustav-Linie in der Nähe von Rom. Daraufhin wurden die 34th und 45th Infantry Division aus ihren Stellungen südlich von Cassino abgezogen, um den Vormarsch der US-Streitkräfte dort zu unterstützen. Zu den deutschen Heeresteilen, die mit der Verteidigung von Anzio und dem Rückzugsweg nach Rom beauftragt wurden, gehörten die Lehr-, 3., 4., 26., 29., 114., 362. und 715. Infanteriedivision, die 16. SS-Division, sowie das 1. Fallschirmjäger Korps, das zusammen mit der 65. Infanteriedivision zur Verteidigung Roms abgezogen wurde.

Das Gebiet um Monte Cassino konnte schließlich nach heftigen Kämpfen zwischen der 23rd US Infantry Division, drei neuseeländischen, zwei polnischen und zwei indischen Infanteriedivisionen auf der einen und den deutschen Infanteriedivisionen 44. und 71. der 1. Fallschirmjägerdivision sowie der 90. Panzergrenadierdivision auf der anderen Seite im Frühling eingenommen werden. Das Durchbrechen der Gustav-Linie bei Cassino und anderswo versetzt die alliierten Streitkräfte, die nun auch noch durch starke Kräfte des Freien Frankreichs und Polens verstärkt worden waren, in die Lage, im Mai weiter nach Norden vorzustoßen, um den angeschlagenen Verteidigern von Anzio zur Hilfe zu kommen. Dieser vereinigten Streitmacht gelang es schließlich, nach schweren Kämpfen am 4. Juni Rom einzunehmen und die deutschen Truppen in Italien bis Kriegsende langsam immer weiter nach Norden zurückzudrängen.

NORMANDIE

Nachdem es ihnen am 6. Juni 1944 gelungen war, einen Brückenkopf in der Normandie zu errichten drängten die Alliierten weiter landeinwärts. Deutsche Verstärkungen, zu denen auch einige ihrer besten Panzerdivisionen gehörten, beeilten sich daraufhin, einen alliierten Durchbruch nach Süden zu verhindern. Die Operationen Epsom und Goodwood, mit denen britische und Commonwealth-Streitkräfte die Stadt Caen einnehmen wollten, wurden auf diese Weise im östlichen Abschnitt des Brückenkopfes von den frischen Truppen zurückgeschlagen. Zur gleichen Zeit drangen die amerikanischen Truppen langsam vor, um zuerst einmal die Cotentin-Halbinsel mit ihrem wichtigen Hafen Cherbourg einzunehmen, der von den deutschen Infanteriedivisionen 9, 77, 79, 243 und 709 gehalten wurde. Die Amerikaner setzten die 1st, 2nd, 4th, 9th, 29th und 90th Infantry Division zusammen der 2nd Armored Division, sowie die 101st und 82nd Airborne Division ein. Nachdem Cherbourg am 26. Juni gefallen war, führten die Amerikaner zusätzliche Reserven heran und sicherten die Halbinsel, indem sie noch St. Lo, Marigny und La Haye-du-Puits einnahmen, so daß weitere deutsche Verstärkungen an einem Vordringen in dieses Gebiet gehindert wurden. In diesem Bereich hielten sich die deutschen Infanteriedivisionen 265, 275 und 352, sowie die 3. Fallschirmjägerdivision und die 17. SS-Division auf.

Am 25. Juli versuchten amerikanische Streitkräfte unter dem Codenamen Operation Cobra den Ausbruch. Als Startpunkt hierfür diente der am weitesten im Westen gelegene Abschnitt des Brückenkopfes, wo sich General Pattons 3rd Army befand. Die Speerspitze dieses Angriffs bildeten die 3rd, 4th, und 6th Armored Division gemeinsam mit der 1st Infantry Division. Indem sie das XIX. und V. Corps bei St. Lo als Achse benutzten, brachen die zu Pattons Armee gehörenden VII. und VIII. Corps bei Lessay durch, um dann die Küste entlang rasch in südlich Richtung bis Avranches und Mortain vorzustoßen. Die Deutschen setzten an dieser Stelle das II. Fallschirmjäger Korps, das XLVIII. Panzer Korps, die 363. Infanteriedivision, sowie die 2. und 116. Panzerdivision ein. Dank guter Planung auf Seiten der Alliierten und der zahlenmäßigen Überlegenheit ihrer Panzer, Flugzeuge und Soldaten konnten die deutschen Truppen dabei bis auf einen engen Rückzugsweg in der Nähe von Argentan eingekesselt werden.

Während die Deutschen durch örtlich begrenzte Angriffe weiter in Schach gehalten wurden, engten die Alliierten dieses als Kessel von Falaise bezeichneter Gebiet immer weiter ein. Britische und kanadische Kräfte übten dabei von Norden her Druck aus, während die 3rd US Army den südlichen Abschnitt übernahm. Bis zum 12. August hatte die deutschen Truppen den allgemeinen Rückzug aus Frankreich angetreten, während amerikanische Streitkräfte weit nach Süden und Osten vorstießen, wobei sie am 11. August die Loire überschritten und somit Paris bedrohten. Die eingeschlossenen Deutschen, zu denen

PANZERELITE

auch die 5. Panzerarmee unter Obergruppenführer Sepp Dietrich und die 7. Arme unter General Hauser gehörten, versuchten einen geordneten Rückzug zu erkämpfen, während sie ihre Einheiten durch den schrumpfenden Flaschenhals bei Argentan führten. Ihnen unterstanden dabei das I. und II. SS Panzer Korps, das LXXIV. und LXXXIV Korps, das LVIII. Und XLVII. Panzer Korps, sowie das II. Fallschirmjäger Korps, die allerdings allesamt an einem bedrohlichen Mangel an Nachschub, und hierbei insbesondere an Treibstoff, litten; hinzu kam noch, daß viele ihrer Fahrzeuge bereits vernichtet worden waren oder aufgegeben werden mußten. Trotzdem gelang es ihnen im Rahmen erbitterter Kämpfe, das Gebiet um Argentan eine Woche lang offen zu halten, was ausreichte, um dem Großteil der deutschen Truppen die Flucht nach Osten zu ermöglichen, wo sie danach neu organisiert und versorgt werden würden, um für die Ardennen-Offensive des kommenden Winters bereitzustehen. Am 20. August trafen amerikanische und kanadische Streitkräfte zusammen und schlossen somit den Kessel von Falais, so daß sich die dort noch eingeschlossenen deutschen Truppen zur Kapitulation veranlaßt sahen.



PANZER ELITE

5. DIE WEHRMACHT



Zu Beginn des Zweiten Weltkrieges schien die Wehrmacht (die sich aus Heer, Luftwaffe und Kriegsmarine zusammensetzte) ein scheinbar nicht zu bremsender Kampfkoloss zu sein. Ihre Truppen waren denen des Gegners wenn auch selten quantitativ, so doch immer qualitativ überlegen. Als die amerikanischen Streitkräfte es erstmals mit deutschen Truppen zu tun bekamen, mußten sie dabei gegen eine Streitmacht antreten, die bereits 3 Jahre Kriegserfahrung hinter sich hatte und mit einigen der modernsten Panzern und Waffensystemen der Welt ausgerüstet war. Nachdem ihnen ein paar schmerzhaftes Lektionen erteilt worden waren, lernten die Amerikaner jedoch rasch hinzu, während sich die deutsche Wirtschaft keine Hoffnungen machen durfte, es jemals mit dem Ausstoß der amerikanischen Industrie aufnehmen zu können. Aufgrund ständiger Unterbrechung durch alliierte Luftschläge und Bodeneinsätze begannen zudem die Nachschubwege aus Deutschland zusammenzubrechen. Schließlich nahm ab 1943 auch noch die Qualität der Rekruten ab, was zusammen mit den steigenden Verlusten unter den Veteranen dazu führte, daß der deutsche Vorsprung in Sachen Ausbildung, Erfahrung und Führungskraft endgültig verloren ging.

Die deutschen Panzer waren den gesamten Krieg hindurch denen der Alliierten sowohl in technischer Hinsicht, als auch von der bei ihnen eingesetzten Technologie her überlegen, obwohl sie dabei die Tendenz aufwiesen, übermäßig kompliziert zu sein. Dies führte zu Schwierigkeiten bei der Herstellung und Reparatur der Panzerfahrzeuge. Die deutsche Rüstungsindustrie war nicht in der Lage, den Bedarf an diesen neuen Fahrzeugen in ausreichender Stückzahl zu decken, und ganz sicher nicht in Stückzahlen, die sich mit denen von amerikanischen oder russischen Panzern messen konnte (erst gegen Ende des Krieges zog die deutsche Produktion mit der sowjetischen gleich). Während des gesamten Krieges wurden in Deutschland insgesamt nur 80.000 Panzerfahrzeuge aller Typen gebaut, während in den Vereinigten Staaten allein schon über 50.000 Sherman-Panzer produziert wurden! Dieser Nachteil wurde dann allerdings zum Teil wieder durch die ungemein fähigen deutschen Panzerbesatzungen und die starke, hochwertige Panzerung, leistungsfähige Geschütze und die größere Beweglichkeit der mit breiteren Gleisketten ausgestatteten Panzermodelle wieder wett gemacht. Offizielle amerikanische Schätzungen ergaben, daß ein Panther so teuer war wie fünf Sherman-Tanks.

Die folgende Übersicht über die Organisation und Ausstattung umfaßt einen Großteil der deutschen Bodentruppen, die im Zweiten Weltkrieg zum Einsatz kamen. Als Anmerkung sein noch hinzugefügt, daß Schwierigkeiten bei der Produktion, Versorgung und Ersatzbeschaffung dazu führten, daß fast jeder Verband Abweichungen von den hier geschilderten offiziellen Standards aufwies, was besonders auf Eliteeinheiten zutrifft und all solche, die dem Heer nicht direkt angehörten (z.B. die Bodendivisionen der Luftwaffe).

PANZER ELITE

- Ein deutsches Panzerbataillon bestand in den Jahren 1942-1943 aus drei Panzerkompanien (normalerweise zwei mit Pz.Kpfw. III und einer mit Pz.Kpfw. IV), die wiederum in drei Züge mit jeweils fünf Panzern untergliedert waren (eine Zahl, die allerdings nur von Eliteeinheiten erreicht wurde; normale Verbände mußten sich mit vier Panzern pro Zug begnügen), zu denen noch ein Zug mit vier bis fünf leichten Panzern und ein aus zwei Panzern bestehendes Führungsstab gehörten. Der gesamte Verband wurde dann noch von einer Stabskompanie mit drei Befehlspanzern und einer Versorgungskompanie begleitet, der ein Pionierzug (auf Lastwagen), ein Nachrichtenzug (auf Lastwagen), ein Aufklärungszug (vier bis fünf leichte Panzer) und ein Fliegerabwehrzug (acht mal 20 mm auf vier Halbkettenfahrzeugen) angehörten.
- Ein deutsches Panzerbataillon bestand in den Jahren 1944-1945 aus drei Panzerkompanien, die in drei oder vier Züge mit jeweils vier bis fünf Panzern untergliedert waren und von einem aus zwei Panzern bestehenden Führungsstab befehligt wurden. Hinzu kamen noch eine Stabskompanie mit drei Befehlspanzern, sowie eine Versorgungskompanie, die sich aus einem Pionierzug (in Halbkettenfahrzeugen), einem Nachrichtenzug (auf Lastwagen), einem Aufklärungszug (mit vier bis fünf Pz.Kpfw. IV) und einem Fliegerabwehrzug (3 Fahrzeuge) zusammensetzte.
- Das deutsche schwere Panzerbataillon der Jahre 1942-1943 bestand aus zwei Kompanien, die jeweils zwei Züge mit vier schweren Panzern (Tiger) und zwei Züge mit vier bis fünf mittleren Panzern enthielten, wobei ein Panzer als Befehlsfahrzeug diente. Hinzu kamen noch ein aus zwei Panzern bestehender Führungsstab und eine Versorgungskompanie mit Pionierzug (auf Lastwagen), Aufklärungszug (mit drei oder vier Panzern) und Fliegerabwehrzug (drei Halbkettenfahrzeuge mit jeweils vier 20 mm-Kanonen).
- Das deutsche schwere Panzerbataillon der Jahre 1944-1945 bestand aus drei Kompanien, die jeweils drei Züge mit vier schweren Panzern (Tiger) enthielten, wobei zwei Befehlspanzer als Führungsstab dienten. Hinzu kamen noch eine Stabsabteilung aus drei Befehlspanzern und eine Versorgungskompanie mit Pionierzug (auf Lastwagen), Fliegerabwehrzug (vier bis fünf Wirbelwind) und einem Bergungszug (mit fünf Bergepanthern).
- Ein deutsches Panzergrenadierbataillon bestand aus drei Kompanien, die jeweils in drei Züge zu drei Halbkettenfahrzeugen untergliedert waren (manchmal wurden statt dessen auch Lastwagen eingesetzt, besonders zu Beginn des Krieges) und zudem noch über ein Befehlshalbkettenfahrzeug verfügten. Hinzu kamen noch ein Stabszug mit drei Halbkettenfahrzeugen und ein Kampfunterstützungszug, der aus drei Maschinengewehrabteilungen (mit drei Halbkettenfahrzeugen), einer Fliegerabwehrabteilung (zwei Halbkettenfahrzeuge mit 20 mm) und einer Mörserabteilung (zwei Halbkettenfahrzeuge mit 81 mm-Mörsern) bestand. Insgesamt wurden diese noch begleitet von einem Führungsstab aus drei oder vier Halbkettenfahrzeugen und einer Versorgungskompanie mit einer Maschinengewehrabteilung (mit drei oder vier Halbkettenfahrzeugen), einem schweren Mörserzug (mit fünf Halbkettenfahrzeugen und vier 120 mm-Mörsern) und einem Mörserzug (mit sieben Halbkettenfahrzeugen und sechs 81 mm-Mörsern). Zum Zwecke besserer Panzerabwehr- und Offensivfähigkeit wurde außerdem des öfteren noch ein Zug mit StuG oder Panzerjägern angehängt.
- Das deutsche Infanteriebataillon der Jahre 1939-1942 bestand aus drei Kompanien, die in jeweils drei Züge mit drei 10-Mann-Trupps und einer Stabsabteilung untergliedert waren; hinzu kamen noch ein Kompanieführungszug und ein Kampfunterstützungszug, der eine Abteilung mit zwei 50 mm-Mörsern und eine Abteilung mit drei MG 43 oder MG 42 auf Dreibeinen besaß. Insgesamt wurden diese noch begleitet von einem Stabszug und einer Kampfunterstützungskompanie mit eigenem Führungszug, einem Maschinengewehrzug (mit 6 Maschinengewehren) und einem Mörserzug (mit sechs 81 mm-Mörsern).
- Das deutsche Infanteriebataillon der Jahre 1943-1945 bestand aus drei Kompanien, die in jeweils drei Züge mit drei 8-Mann-Trupps und einer Stabsabteilung untergliedert waren; hinzu kamen noch ein Kompanieführungszug und ein Kampfunterstützungszug, der eine Abteilung mit zwei 81 mm-Mörsern und eine Abteilung mit drei MG 43 oder MG 42 auf Dreibeinen besaß. Insgesamt wurden diese noch begleitet von einem Führungszug und einer Kampfunterstützungskompanie mit eigenem Führungszug, einem Maschinengewehrzug (mit 6 Maschinengewehren) und einem Mörserzug (mit vier 120 mm-Mörsern).

DEUTSCHE TAKTIKEN

**Deutsche Angriffsbefehle
und Feuerplan**

[Die Angriffsbefehle benutzt
der Kommandant, um seine
Offensive zu organisieren.]

- 1) Einschätzung der Lage (Verteilung verbündeter und feindlicher Truppen).
- 2) Einsatz.
- 3) Sammelpunkte für vorgeschobene Kompanien; Ziele; Sektorgrenzen; Befehle zur Fortführung der Schlachtaufklärung.
- 4) Anweisungen zur Vorbereitung der Feuerunterstützung durch schwere Geschütze, besonders für Massengebatterments.
- 5) Befehle der Artillerie zur Feuervorbereitung und -koordination.
- 6) Sammelpunkte für die Reservetruppen.
- 7) Angriffszeit.
- 8) Anweisungen für Nachhutdienste (Sanitäter und Versorgung).
- 9) Lage der Kommandoposten.
- 10) Verschiedenes.

[Der Feuerplan dient dazu, den Einsatz der Artillerie und schweren Waffen vor auszuplanen.]

- 1) Verteilung der Einsatzposten.
- 2) Verteilung der Beobachtungssektoren und Feuerflächen für Infanterie und Artillerie.
- 3) Einschätzung der Artilleriekapazitäten zur effektiven Ausführung des Auftrags.
- 4) Befehle zum Beginn des Beschusses und Feuerzeiten.
- 5) Befehle zur Vorbereitung von Massengebatterments.
- 6) Anweisungen zum Munitionsvorrat.

Die deutsche Militärtradition hat schon immer größten Wert auf eine aggressive Vorgehensweise und das Erlangen des Überraschungsmoments bei allen Operationen gelegt. Defensivaktionen besaßen in diesem Zusammenhang den Stellenwert eines Rückzuges! Die Verwendung von Panzern in großen Formation charakterisiert die Wehrmacht in Verbindung mit wagemutigen Entscheidungen und großer Initiative seitens der Führung als flexible Kampfmaschine. Obwohl der Einsatz von Luft- und Artillerieunterstützung für die vorstoßende Truppen befürwortet und zu Beginn des Krieges auch wirkungsvoll angewendet wurde, ging dieser Vorteil angesichts der alliierten Luftüberlegenheit später verloren, so daß die deutschen Bodentruppen sich zunehmend auf die vor Ort verfügbaren Artillerieeinheiten stützen mußten. Jede Operation wurde vorbereitet, indem man zuerst eine genaue und systematische Erkundung des Einsatzgebietes vornahm, was den Kommandanten der entsprechenden Einheiten große Umsichtigkeit abverlangte. Nachdem die Angriffsvorbereitungen abgeschlossen waren, versammelte sich ein Großteil der zum Einsatz gelangenden Truppen um einen Schwerpunkt, woraufhin alle Anstrengungen unternommen wurden, um den dort ausgeführten Angriff zum Erfolg zu führen. Nachdem ein Befehlshaber seine Taktik festgelegt hatte, nach der ein Gegner entweder umfaßt, direkt angegangen oder eingekreist, bzw. per Frontal- oder Flankenangriff angegangen wurde, gab er die Angriffsbefehle und einen Feuerunterstützungsplan aus. Daraufhin versammelten sich die einzelnen Züge im Bereitstellungsraum, wo sie eine der Grundformationen einnahmen und den Gegner sodann in Form mehrerer Angriffswellen zu attackieren begannen. Panzergrenadiere, die mit Schützenpanzerwagen versehene Infanterie der Wehrmacht, folgte den Panzern dann dicht auf. Dabei stießen die Panzer oftmals zuerst rasch vor, um dann auf die Infanterie zu warten, anstatt mit dieser Schritt zu halten. Panzer und Infanterie wurden zu speziellen Kampfgruppen zusammengefaßt, die oft auch noch von Sturmgeschützen begleitet wurden, wenn es darum ging, feindliche Widerstandsnester oder Befestigungen auszuschalten. Nachdem die gegnerischen Linien erst einmal durchbrochen worden waren, erhielten die Einheiten Einzelaufträge, die dann zur Erfüllung der übergreifenden Zielsetzung ausgeführt wurden.

Für den Fall, daß deutsche Einheiten zufällig auf den Feind trafen, gab es die stehende Anweisung, unverzüglich zum Angriff überzugehen und den sich zurückziehenden Gegner dann zu verfolgen und auszuschalten. Bei der Verteidigung wurden nach Möglichkeit aggressive und unnachgiebig geführte Gegenangriffe gefordert. Zur statischen Verteidigung wurde nur in dem Fall übergegangen, wenn keine ausreichenden Reserven zur Verfügung standen, die einen raschen und entschlossen Gegenangriff gestatter hätte. Zum Zwecke der Aufklärung und zur Einweisung von Artilleriebeschuß wurden vorgeschobene Beobachtungsposten eingerichtet, während befestigte Verteidigungsstellungen grundsätzlich in schwierigem Gelände errichtet wurden, um einen möglichst großen Vorteil aus der dort vorhanden natürlichen Deckung zu ziehen. Als allerletztes Mittel nur kam schließlich auch der Rückzug in Frage, der mit großer Sorgfalt auszuführen war, so daß möglichst wenige Einheiten geopfert werden mußten, um den Rückzug der Hauptstreitmacht zu decken.

PANZERELITE

DEUTSCHE ARTILLERIE

Die deutschen Streitkräfte verwendeten viel verschiedene Arten von Artillerie, von denen einige dem Spieler der deutschen Seite als "abruflbar" indirekter Beschuß zur Verfügung stehen, wobei sowohl Spreng- als auch Rauchgranaten angefordert werden können. Abhängig vom jeweils gespielten Szenario können dabei die folgenden Artilleriesysteme zum Einsatz gelangen:

81 mm-Mörser: Hier handelt es sich um die für einen Kompanieführer am ehesten verfügbare Artillerie. Sie wurde oft eingesetzt, um Infanterie aus ihren Positionen zu vertreiben, feindliche Panzerfahrzeuge zu stören oder einen Rauchvorhang zu erzeugen. Weil er normalerweise den unteren Befehlsebenen zur Verfügung gestellt wurde, war der 81 mm-Mörser auch rascher verfügbar als die konventionelle Artillerie, die ab Bataillonsebene aufwärts zur Verfügung stand. Jede schwere Waffenkompanie eines Infanteriebataillons verfügte über zwei Abteilungen mit jeweils drei schweren Granatwerfern des Typs sGW 34. Diese Waffe konnte 3,5 kg schwere Granaten über eine Entfernung von 2.400 Metern verschießen.

75 mm-Infanteriegeschütz: Dieses weit verbreitete Geschütz mit kurzem Lauf wurde in unterschiedlichsten Varianten hergestellt, unter anderem als leichtes Infanteriegeschütz leIG 18, sowie Infanteriegeschütz IG 37 und IG 42. Alle Kanonen dieser Art wogen weniger als eine halbe Tonne und wurden für gewöhnlich von einem Pferdewagen gezogen. Sie dienten in erster Linie zum Beschuß mit Rauch- und Sprenggranaten, obwohl zum Zwecke der Selbstverteidigung gegen Panzerangriffe manchmal auch Hohlladungsgeschosse ausgegeben wurden. Geschütze dieser Art besaßen mit ihren 6 kg-Granaten eine Reichweite von 4.000 bis 5.000 Metern. Die Größe der Batterien, in denen sie zum Einsatz gebracht wurden, konnte durchaus unterschiedlich sein und war abhängig von dem Verband, dem sie angehörten, wobei eine typische Batterie aus zwei Abteilungen zu je vier Geschützen bestand, oder aber aus einer einzelnen Abteilung mit sechs Geschützen. Gemäß dem vor dem Krieg aufgestellten Organisationsschema hätte unter Kriegsbedingungen zudem noch aus Mitteln der Reserve (Heeresersatz) eine dritte Abteilung eingerichtet werden müssen, doch diese Abteilungen wurde dann statt dessen grundsätzlich dazu benutzt, um neue Einheiten auf Sollstärke zu bringen (dieser Umstand trifft letztendlich auf alle regulären Artilleriebatterien zu)

105 mm-Haubitze/Feldgeschütz: Mit dieser Bezeichnung sind mehrere verschiedene 105 mm-Geschütze gemeint, zu denen die leichten Feldhaubitzen leFH 18, leFH 18/39 und leFH 18/40 genauso gehören, wie die schwere Kanone sK 18 und die Kanone K 17. Es handelt sich dabei generell um mittlere, gezogenen Artillerie, die normalerweise in zwei bis drei Batterien zu jeweils drei bis vier Geschützen organisiert war, oder in zwei Batterien zu jeweils sechs Geschützen. Modelle auf Selbstfahrlafetten besaßen die Form von Abteilungen mit jeweils sechs Fahrzeugen. Die Haubitzen besaßen eine Reichweite von 10.000 bis 12.000 Metern, wobei ihre Granaten ein Gewicht von 14 Kilogramm aufwiesen, während die Feldgeschützversionen mit ihren 15 bis 18 kg schweren Granaten Reichweiten von 16.000 bis 19.000 Metern erreichten.

150 mm-Infanteriegeschütz/Haubitze: Bei diesen Waffen handelt es sich um die Hauptstütze der von den deutschen Streitkräften eingesetzten schweren Artillerie. Hinter der Oberbezeichnung verbergen sich mehrere Varianten, wie zum Beispiel das Infanteriegeschütz sIG 33 oder die schweren Feldhaubitzen sFH 18, sFH 36 und sFH 18/40. Sie gehörten allesamt der gezogenen schweren Artillerie an und waren in drei Batterien zu jeweils vier Geschützen organisiert, wobei sie Gebrauch von getrennt geladener Munition machten. Die mit Selbstfahrlafetten ausgestatteten Version waren in Abteilungen zu jeweils sechs Fahrzeugen organisiert. Die Reichweite des Infanteriegeschützes betrug 5.000 Meter mit einer 38 kg-Granate, während eine entsprechende Haubitze mit einer 43,5 kg schweren Granate 13.000 bis 15.000 Meter weit schießen konnte.

170 mm-Feldgeschütz: Hierbei handelt es sich um die ausgezeichnete Kanone K 18 Matterhorn auf einer schweren Mörserlafette. Wegen ihres hohen Gewichts wurde die Waffe für Transportzwecke in zwei Teile zerlegt. Sie konnte entweder eine 68 kg schwere Granate über eine Entfernung bis 28 km verschießen, oder aber eine 63 kg-Granate bis zu 30 km. Die Geschütze waren in Batterien zu zwei Abteilungen mit jeweils zwei Geschützen organisiert.

PANZER ELITE

15 cm-Nebelwerfer: Die Raketenwerfer der Nebelwerfer-Serie waren leichtgewichtig, verfügten jedoch über eine große Feuerkraft. Die 15 cm-Version verschoß jeweils sechs Raketen pro Salve, wobei jede Batterie normalerweise aus sechs Werfern bestand, so daß ein Ziel mit insgesamt 26 Raketen auf einmal beschossen werden konnte. Es wurden auch mobile Versionen hergestellt, die in Form von Zehnfachlafetten auf Halbkettenfahrzeuge des Typs Opel Maultier montiert wurden, wobei dann jede Batterie über 3 bis 5 Fahrzeuge verfügte (so daß 30 bis 50 Raketen pro Salve verschossen werden konnten). Unglücklicherweise war dieses Waffensystem allerdings nicht sonderlich treffsicher, obwohl man allgemein der Ansicht war, daß seine Feuerkraft und Reichweite (über 6.000 Meter) diesen Nachteil in Verbindung mit der Wirksamkeit einer solch großen Salve wieder wett machten.

21 cm-Nebelwerfer: Dieses System gleicht in weiten Teilen dem 15 cm-Nebelwerfer, vermag allerdings größere Raketen bei einer gleichzeitig verringerten Anzahl pro Salve (5) zu verschießen – die Anzahl der Werferrohre mußte reduziert werden, damit das System die gleiche Lafettierung benutzen konnte wie der kleinere Raketenwerfer. Die Waffe besaß zudem eine geringere Reichweite von 4.000 Metern. Von dieser Version wurden keine mobilen Varianten hergestellt.

28 cm-Nebelwerfer: Die 28 cm-Version des Nebelwerfers wurde an dem gebräuchlichen Sd.Kfz. 251/1 montiert, wo es dann unter der Bezeichnung "Wurfrahmen 40" geführt wurde. Dieses Waffensystem konnte sechs dieser enormen Raketen auf bis zu 2 Kilometer entfernte Ziele abfeuern. Zudem konnten auch noch Brandraketen mit einem Durchmesser von 32 cm verschossen werden, allerdings wurden diese nur selten mitgeführt. Eine aus drei bis fünf solchen Fahrzeugen bestehende Batterie konnte innerhalb von zehn Sekunden 18 bis 30 Raketen verfeuern.

OPTIONALE AUSSTATTUNG DEUTSCHER EINHEITEN

Einige der deutschen Panzerfahrzeuge können mit der folgenden optionalen Ausstattung versehen werden:

- **Saukopfblende:** Diese Art von Geschützblende konnte von einigen Panzer- und Sturmgeschützmodellen verwendet werden. Sie war wesentlich dicker und besaß stark abgerundete Kanten, wodurch sich ihre Schutzwirkung beträchtlich erhöhte.
- **Schürzen:** Hierbei handelt es sich um dünne Panzerplatten, die an den Seiten des Rumpfes und Geschützturms angebracht wurden, so daß Laufwerk und Turm besser geschützt waren. Obwohl sie zu dünn waren, um eine Granate wirklich aufzuhalten, führten sie oft dazu, daß Spreng- und Hohlladungsgeschosse (wie zum Beispiel die aus einer Bazooka) in einer für das Fahrzeug harmlosen Distanz von der eigentlichen Panzerung explodierten.
- **Schwere Schürzen:** Diese ähnelten den normalen Schürzen, allerdings handelte es sich um eine verstärkte Ausführung für schwerere Panzer, die insbesondere von der Panther-Serie eingesetzt wurde. Sie war in der Lage, Sprenggranaten abzuhalten und konnte bei Gelegenheit sogar kleinkalibrige Panzergranaten ablenken, falls diese in flachem Winkel einschlugen.
- **Zimmerit-Antihaftminenbeschichtung:** Diese Ausstattung besteht im Grunde genommen aus einigen Hundert Pfund Beton, mit denen der Rumpf und Turm eines Panzers überzogen wurden, wobei diese Schicht dick genug war, um zu verhindern, daß von feindlichen Soldaten angebrachte Magnetminen an dem Fahrzeug haften blieben. Unglücklicherweise handelte es sich dabei allerdings um vergebliche Liebesmüh', weil das deutsche Heer das einzige war, das solche Minen im größeren Umfang einsetzte.
- **Zusatzpanzerung des Rumpfes:** Bei einigen Ausführungen des Pz.Kpfw. III wurde die Front des Fahrzeugrumpfes mit einer 20 mm starken Zusatzpanzerung aus oberflächengehärtetem Stahl versehen, so daß die Besatzung besser geschützt war.
- **Zusatzpanzerung der Walzenblende:** Bei einigen Ausführungen der Pz.Kpfw. III wurde die Walzenblende des Geschützturms mit einer 20 mm starken Zusatzpanzerung aus oberflächengehärtetem Stahl versehen, so daß Kanone und Besatzung besser geschützt waren.

PANZERELITE

DEUTSCHE WAFFENSYSTEME

Die folgenden Übersichtstabellen enthalten die offiziellen Bezeichnungen für die deutschen Munitionstypen, zusammen mit Angaben zu ihrer Durchschlagskraft (in Millimetern) bei nicht oberflächengehärteten Panzerplatten für die in deutsche Panzer eingebauten Waffen und verwendeten Panzerabwehrkanonen. Die fehlenden Werte für Wolframkarbidgeschosse bei Entfernung jenseits von 2.000 Metern geben den Umstand wieder, daß die deutschen Schützen diesen Munitionstyp bei solchen Entfernungen normalerweise nicht verwendeten, weil die normalen Panzergranaten und solche mit ballistischer Kappe sich bei diesen großen Distanzen als gleichwertig oder sogar überlegen erwiesen hatten; zudem waren die Vorräte an Wolfram dermaßen knapp, daß jeweils nur wenige Granaten dieses Typs ausgegeben wurden. Abgesehen von den genannten Munitionsarten wurden für viele Waffen auch noch die Spreng- und Rauchgranaten berücksichtigt. Das Leistungsvermögen der von Infanterie eingesetzten Panzerabwehrwaffen wurden zu Vergleichszwecken mit angegeben.

Deutsche Munitionsbezeichnungen

Name	Abkürzung	Munitionstyp
Granate 38 H1/A	G 38 H1/A	Hohlgranate (HEAT) [Für 75mm L/24]
Granate 38 H1/B	G 38 H1/B	Hohlgranate (HEAT) [Für 75mm L/24]
Granate 38 H1/C	G 38 H1/C	Hohlgranate (HEAT) [Für 75mm L/24]
Granate 39 H1/A	G 39 H1/A	Hohlgranate (HEAT) [Für 105mm L/28 und 150mm L/12]
Granate 39 H1/B	G 39 H1/B	Hohlgranate (HEAT) [Für 105mm L/28]
Granate 39 H1/C	G 39 H1/C	Hohlgranate (HEAT) [Für 105mm L/28]
Granate 39 H1	G 39 H1	Hohlgranate (HEAT) [Für 88mm L/56]
Patrone sMK	Patr sMK	Maschinengewehrmunition [Für MG34 oder MG42]
Panzergranate	Pzgr	Panzerbrechende Munition (AP)
Panzergranate 39	Pzgr 39	Panzergranate mit Kegel- und Auftreffspitze (APCBC)
Panzergranate 39/42	Pzgr 39/42	Panzergranate mit Kegel- und Auftreffspitze [Für 75mm L/70]
Panzergranate 39-1	Pzgr 39-1	Panzergranate mit Kegel- und Auftreffspitze [Für 88mm L/71]
Panzergranate 40	Pzgr 40	Panzergranate mit Hartkern (APCR)
Panzergranate 40/42	Pzgr 40/42	Panzergranate mit Hartkern (APCR) [Für 75mm L/70]
Panzergranate 40/43	Pzgr 40/43	Panzergranate mit Hartkern (APCR) [Für 88mm L/71]
Nebelgranate	Nbgr	Rauch
Sprenggranate	Spgr	Hohlgranate (HE)
Stielgranate 41	Stgr 41	Hohlgranate (HEAT) [Nur für 37mm L/45 AT]
Stielgranate 42	Stgr 42	Hohlgranate (HEAT) [Nur für 50mm L/60 AT]

PANZER ELITE

Durchschlagskraft deutscher Waffen gegen Panzerung

Waffe	Projektilegewicht	Mündungsgeschw.	durchbrochener Panzer bei 30° Aufprallwinkel auf				
			100m	500m	1000m	1500m	2000m
7,92mm MG	0,0115 kg (MG)	785 m/s	8	3	-	-	-
20mm L/55, L/112	0,148 kg (AP)	780 m/s	20	14	9	-	-
	0,1 kg (APCR)	1,050 m/s	49	20	-	-	-
37mm L/45	0,685 kg (AP)	762 m/s	50	36	22	19	-
	0,368 kg (APCR)	1,030 m/s	68	40	-	-	-
	8,63 kg (HEAT)	110 m/s	180	180	-	-	-
37mm L/60	0,685 kg (AP)	770 m/s	35	28	21	17	-
50mm L/42	2,25 kg (APCBC)	685 m/s	54	46	36	28	22
	0,85 kg (APCR)	1,060 m/s	96	58	-	-	-
50mm L/60	2,25 kg (APCBC)	823 m/s	67	61	50	34	26
	0,85 kg (APCR)	1,198 m/s	130	86	55	-	-
	8,2 kg (HEAT)	110 m/s	180	180	-	-	-
75mm L/24	6,8 kg (APCBC)	385 m/s	41	39	35	33	30
	4,65 kg (HEAT)	450 m/s	100	100	100	100	-
75mm L/43	6,8 kg (APCBC)	740 m/s	98	91	82	72	63
	3,18 kg (APCR)	920 m/s	126	108	87	69	-
	4,65 kg (HEAT)	450 m/s	100	100	100	100	-
75mm L/46, L/48	6,8 kg (APCBC)	792 m/s	120	104	89	76	64
	3,18 kg (APCR)	990 m/s	135	115	96	80	-
	4,65 kg (HEAT)	450 m/s	100	100	100	100	-
75mm L/70	6,8 kg (APCBC)	925 m/s	138	124	111	99	89
	4,75 kg (APCR)	1,120 m/s	194	174	149	127	106
88mm L/56	10,2 kg (APCBC)	773 m/s	120	110	100	91	84
	7,3 kg (APCR)	930 m/s	171	156	138	123	110
	7,2 kg (HEAT)	820 m/s	165	165	165	165	-
88mm L/71	10,4 kg (APCBC)	1,000 m/s	203	182	167	153	139
	7,3 kg (APCR)	1,130 m/s	237	226	192	162	136
105mm L/28	15,7 kg (APCBC)	390 m/s	63	56	52	49	46
	12,3 kg (HEAT)	495 m/s	70	70	70	70	-
150mm L/12	25,0 kg (HEAT)	280 m/s	160	160	160	160	-
Panzerfaust 100	2,9 kg (HEAT)	(Raketenwerfer)	200	-	-	-	-
Panzerschreck	3,25 kg (HEAT)	(Raketenwerfer)	160	-	-	-	-
Tellermine-42	9,4 kg (HE)	(Mine)	100 (bei 0 Metern)	-	-	-	-
AT Handgranate	3,0 kg (HEAT)	(Granate)	150 (bei 0 Metern)	-	-	-	-
AT Gewehrgranate	1,0 kg (HEAT)	(Granate)	80 (AT Gewehrgr.)	-	-	-	-

PANZERELITE

DEUTSCHE EINHEITEN

Pz.Kpfw. II F

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (11 im Gelände)
Verfügbar:	Jan 40 – Dez 43	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 38 20mm L/55	Rumpf vorne:	35mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf Seiten:	20mm
Zweitwaffe:	Koaxial-MG	Rumpf hinten:	14,5mm
Munition:	40 (20mm), 600 (MG)	Rumpfdach:	14,5mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	35mm
Turmdrehgeschw.:	25 Sekunden	Aufbau Seiten:	20mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbaudach:	14,5mm
Höhe:	2,15 m	Ummantelung:	10mm
Gewicht:	9,5 Tonnen	Turm vorne:	35mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Turm Seiten:	20mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	20mm
Kletterfähigkeit:	0,6 m	Turmdach:	14,5mm

Der Panzerkampfwagen II F war der letzte Panzer der Pz.Kpfw. I- und Pz.Kpfw. II-Serien, der in nennenswerten Stückzahlen hergestellt wurde und an der Westfront zum Einsatz kam. 1942 galt dieses Fahrzeug bereits als überholt und wurde deshalb nur noch zu Erkundungszwecken eingesetzt. Bei den Eroberungsfeldzügen in Polen, Frankreich, Norwegen, Jugoslawien und Griechenland hatte sich der Pz.Kpfw. II als eine der Hauptstützen der deutschen Panzertruppen ausgezeichnet, allerdings hatte sich bereits bei den dortigen Kämpfen gezeigt, daß seine Bewaffnung zu schwach und seine Panzerung zu dünn war, um es mit den mittleren Panzer eines Gegners aufnehmen zu können. Insgesamt wurden nur 524 Pz.Kpfw. II gebaut (im Vergleich zu den 1.256 Pz.Kpfw. II der Vorgängervarianten), wobei die Produktion gegen Ende 1942 eingestellt wurde. Der Rumpf des Pz.Kpfw. II wurde auch von den Panzerjägern des Typs Marder II verwendet, wobei auch viele Rümpfe von älteren Pz.Kpfw. II nachträglich diesem Verwendungszweck zugeführt wurden.

Optionen: Keine



PANZER ELITE



Pz.Kpfw. III H

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	38 km/h (11 im Gelände)
Verfügbar:	Jan 41 – Dez 42	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 38 50mm L/42	Rumpf vorne:	30mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf Seiten:	30mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG, Koaxial-MG	Rumpf hinten:	30mm
Munition:	99 (50mm), 3750 (MG)	Rumpfdach:	10mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	30mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	30mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	30mm
Zielgröße:	Mittel	Aufbaudach:	10mm
Höhe:	2,5 m	Ummantelung:	10mm
Gewicht:	21,6 Tonnen	Turm vorne:	30mm
Bodendruck:	0,93 kg/cm ²	Turm Seiten:	30mm
Maximale Neigung:	30°	Turm hinten:	30mm
Kletterfähigkeit:	0,6 m	Turmdach:	20mm

Der Panzerkampfwagen III H (der zugleich auch die mit einer stärkeren Kanone ausgestattete Ausführung des Pz.Kpfw. III G mit dem 50 mm-Geschütz L/42 mit einschließt) war der erste Panzer aus deutscher Produktion, der über eine 50 mm-Kanone verfügte. Obwohl er ursprünglich gleich mit der 50 mm L/60 ausgestattet werden sollte, verwendete man in der Zwischenzeit die 50 mm L/42. Diese Waffe war der ursprünglich benutzten 37mm-Kanone vom Typ L/46,5 weit überlegen. Als das Modell im Jahr 1941 eingeführt wurde, verfügte es über eine für diese Zeit gute Panzerung und ebenso gute Kanone. Obwohl bei späteren Versionen die Schlagkraft noch verstärkt wurde, erwies sich der Panzer insgesamt als zu leicht für einen guten mittleren Tank, so daß er von den sowjetischen Panzern an der Ostfront rasch überflügelt wurde. 908 Pz.Kpfw. III der Ausführungen G und H wurden bis April 1941, als die Produktion eingestellt wurde, insgesamt gebaut. In Vergleich dazu waren von allen vorausgegangenen Versionen des Pz.Kpfw. III insgesamt 601 Stück hergestellt worden.

Optionen: Keine

PANZERELITE

Pz.Kpfw. III J

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	38 km/h (11 im Gelände)
Verfügbar:	März 42 – Dez 43	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 39 50mm L/60	Rumpf vorne:	50mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf Seiten:	30mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG, Koaxial-MG	Rumpf hinten:	50mm
Munition:	84 (50mm), 3750 (MG)	Rumpfdach:	10mm
Rauch:	Nein	Aufbau vorne:	50mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	30mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	50mm
Zielgröße:	mittel	Aufbaudach:	10mm
Höhe:	2,5 m	Ummantelung:	10mm
Gewicht:	21,5 Tonnen	Turm vorne:	30mm
Bodendruck:	0,94 kg/cm ²	Turm Seiten:	30mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	30mm
Kletterfähigkeit:	0,6 m	Turmdach:	20mm

Beim Panzerkampfwagen III J wurde die beim Pz.Kpfw. III H nur provisorisch verstärkte Panzerung noch verbessert, zudem fanden auch noch einige kleinere Modifikationen an der Wanne und den Aufbauten statt. Zudem standen ihm auch noch einige zusätzliche Panzerplatten zur Verfügung, die seinen Schutz verbesserten, als er sich später den gegnerischen Kanonen gegenüber als unterlegen erwies. Es wurden 1.549 Pz.Kpfw. III J mit der 50 mm L/42 gebaut, und weitere 1.067, die mit der 50 mm L/60 ausgestattet waren, wobei die früheren Ausführungen so rasch wie möglich nachgerüstet wurden. Die Produktion dieses Modells wurde 1942 zugunsten der Ausführung N eingestellt, die über eine kurze 75 mm-Kanone verfügte.

Optionen: Zusatzpanzerung des Rumpfes, Zusatzpanzerung der Walzenblende



PANZER ELITE

Pz.Kpfw. III N

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	38 km/h (11 im Gelände)
Verfügbar:	Sep 42 – Dez 44	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	Flügelmann	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 37 75mm L/24	Rumpf vorne:	50mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf Seiten:	30mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	50mm
Munition:	64 (75mm), 3450 (MG)	Rumpfdach:	10mm
Rauch:	Nein	Aufbau vorne:	50mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	30mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	50mm
Zielgröße:	mittel	Aufbaudach:	10mm
Höhe:	2,5 m	Ummantelung:	10mm
Gewicht:	23,0 Tonnen	Turm vorne:	50mm
Bodendruck:	1,03 kg/cm ²	Turm Seiten:	30mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	30mm
Kletterfähigkeit:	0,6 m	Turmdach:	20mm

Der Panzerkampfwagen III N war das letzte Fahrzeugmodell aus der Pz.Kpfw. III-Serie und glich dem Pz.Kpfw. III J in mechanischer Hinsicht fast vollständig. Die 50 mm L/60-Kanone, die gegen moderne mittlerer Panzer kaum noch etwas auszurichten vermochte, wurde hier durch das 75 mm L/24-Geschütz ersetzt, das sowohl Sprenggranaten zur Infanterieunterstützung als auch Hohlladungsgeschosse einsetzen konnte, wobei es eine größere Durchschlagskraft als die 50 mm-Kanone aufwies. Aufgrund des höheren Gewichts der 75 mm-Kanone konnte die Geschützblende nicht mit einer Zusatzpanzerung versehen werden, dieser Umstand konnte aber zumindest teilweise durch das Anbringen zusätzlicher Schürzen am Turm wieder wett gemacht werden. Von dieser Variante des Pz.Kpfw. III wurden insgesamt nur 663 Stück gebaut während 37 ältere Modelle eine entsprechenden Nachrüstung erfuhren, bevor die Produktion Mitte 1943 eingestellt wurde.

Optionen: Zusatzpanzerung des Rumpfes, Schürzen



PANZERELITE



Pz.Kpfw. IV E

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	38 km/h (11 im Gelände)
Verfügbar:	Jan 41 – Dez 43	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 37 75mm L/24	Rumpf vorne:	30mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf Seiten:	20mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG, Koaxial-MG	Rumpf hinten:	20mm
Munition:	80 (75mm), 3150 (MG)	Rumpfdach:	10mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	30mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	20mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	20mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	10mm
Höhe:	2,68 m	Ummantelung:	37mm
Gewicht:	21 Tonnen	Turm vorne:	30mm
Bodendruck:	0,79 kg/cm²	Turm Seiten:	20mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	20mm
Kletterfähigkeit:	0,6 m	Turmdach:	20mm

Der Panzerkampfwagen IV E ist ein typischer Vertreter der frühen Modelle dieser Fahrzeugserie, von der 223 Stück in der Ausführung E und 640 Fahrzeuge der Vorläufervarianten hergestellt wurden, bevor die Produktion zugunsten der Nachfolgermodelle aus dieser Serie eingestellt wurde. Mit seinem kleineren Bruder, dem Pz.Kpfw. III, verband ihn der Nachteil einer zu schwachen Panzerung, außerdem verfügte er über einen kurze 75 mm-Kanone des Typs L/24, die allerdings ausschließlich zum Einsatz gegen Infanterie bestimmt war und erst dann etwas gegen feindliche Panzer auszurichten vermochte, nachdem es zur Einführung der Hohlladungsgranate gekommen war. Zu jenem Zeitpunkt wurde die Pz.Kpfw. VI-Serie dann mit größeren Kanonen ausgerüstete, die panzerbrechende Geschosse einsetzen konnten. Obwohl der Pz.Kpfw. IV E nur bis Anfang 1941 hergestellt wurde, befand er sich noch bis in das Jahr 1944 hinein im Einsatz.

Optionen: Keine

PANZER ELITE

Pz.Kpfw. IV F2

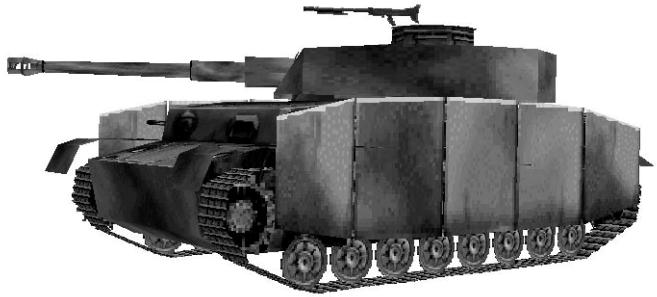
Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	38 km/h (11 im Gelände)
Verfügbar:	Juni 42 – Dez 43	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 40 75mm L/43	Rumpf vorne:	50mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf Seiten:	20mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	20mm
Munition:	87 (75mm), 3192 (MG)	Rumpfdach:	10mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	50mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	20mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	20mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	10mm
Höhe:	2,68 m	Ummantelung:	37mm
Gewicht:	23,6 Tonnen	Turm vorne:	50mm
Bodendruck:	0,84 kg/cm ²	Turm Seiten:	30mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	30mm
Kletterfähigkeit:	0,6 m	Turmdach:	20mm

Der Panzerkampfwagen IV E wurde schließlich durch die F-Ausführungen der Pz.Kpfw. IV-Serie ersetzt, wobei es sich beim F1-Typ lediglich um eine E-Ausführung mit stärkerer Panzerung und verbreiterten Gleisketten handelte. Der Pz.Kpfw. IV F2 wies dann nicht nur diese Verbesserungen auf, sondern zudem eine 75 mm L/43-Kanone, die es ihm nun gestattete, den sowjetischen und britischen Panzern von gleich zu gleich, wenn nicht gar überlegen entgegenzutreten. 175 Pz.Kpfw. IV F2 wurden gebaut und 25 weitere der Ausführung F1 entsprechend umgerüstet, bevor die Produktion im Juli 1942 zugunsten der Ausführungen G und H des Pz.Kpfw. IV eingestellt wurde.

Optionen: Schürzen, PzGr40-Munition



PANZERELITE

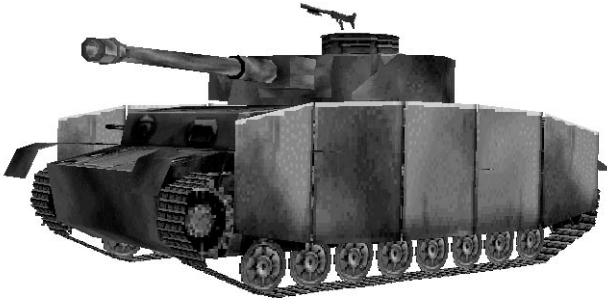


Pz.Kpfw. IV H

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	38 km/h (11 im Gelände)
Verfügbar:	Aug 42 – Mai 45	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 40 75mm L/48	Rumpf vorne:	80mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf Seiten:	30mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	20mm
Munition:	87 (75mm), 3150 (MG)	Rumpfdach:	15mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	80mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	30mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	20mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	15mm
Höhe:	2,68 m	Ummantelung:	50mm
Gewicht:	26,0 Tonnen	Turm vorne:	80mm
Bodendruck:	0,89 kg/cm²	Turm Seiten:	30mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	30mm
Kletterfähigkeit:	0,6 m	Turmdach:	20mm

Der Panzerkampfwagen IV H unterschied sich nur in kleinen Details von der G-Ausführung, wobei die späten Pz.Kpfw. IV G schon fast vollkommen identisch mit den Modellen des Typs H waren. Im Zeitraum zwischen Frühjahr 1942 und Sommer 1944 wurden 1.687 Pz.Kpfw. IV G und 3.774 Pz.Kpfw. IV H gebaut. Diese Ausführungen waren ihren Vorgängermodellen sowohl in Bezug auf ihren Panzerungsschutz, als auch in Hinblick auf ihre Feuerkraft überlegen, weil sie sowohl eine stärkere, verzahnte Panzerung als auch eine bessere 75 mm-Kanone des Typs L/48 besaßen. Der Pz.Kpfw. IV H wurde schließlich durch den Pz.Kpfw. IV J ersetzt, der den Höhepunkt dieser Baureihe bildete.

Optionen: Schürzen, PzGr 40-Munition



Pz.Kpfw. IV J

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	38 km/h (11 im Gelände)
Verfügbar:	Jan 44 – Mai 45	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 40 75mm L/48	Rumpf vorne:	80mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf Seiten:	30mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG		
Rumpf hinten:	20mm		
Munition:	87 (75mm), 3150 (MG)	Rumpfdach:	15mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	80mm
Turmdrehgeschw.:	50 Sekunden	Aufbau Seiten:	30mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	20mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	15mm
Höhe:	2,68 m	Ummantelung:	50mm
Gewicht:	25,0 Tonnen	Turm vorne:	80mm
Bodendruck:	0,89 kg/cm²	Turm Seiten:	30mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	30mm
Kletterfähigkeit:	0,6 m	Turmdach:	20mm

Der Panzerkampfwagen IV J wurde bis Kriegsende hergestellt und sollte die letzte Version der Pz.Kpfw. IV-Serie sein, die gebaut wurde. Die meisten Veränderungen an diesem Fahrzeug dienten allerdings der Produktionsbeschleunigung, obwohl auch die Panzerungsstärke und Nahverteidigungsfähigkeit zusammen mit dem Abgas- und Treibstoffsystem verbessert wurden. Insgesamt wurden 1.758 Pz.Kpfw. IV J gebaut, womit insgesamt 8.744 Fahrzeuge der Pz.Kpfw. IV-Serie hergestellt wurden, wobei Befehlspanzer und andere Fahrzeugtypen, die lediglich die Rumpfkonstruktion des Pz.Kpfw. IV verwendeten, nicht in dieser Zahl enthalten sind.

Optionen: Schürzen, PzGr 40-Munition

PANZERELITE

Pz.Kpfw. V D Panther

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	55 km/h (30 im Gelände)
Verfügbar:	Juli 43	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2500)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 42 75mm L/70	Rumpf vorne:	80mm
Max. Winkel Kanone:	-8°/+20°	Rumpf Seiten:	40mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG, Koaxial-MG	Rumpf hinten:	40mm
Munition:	79 (75mm), 4200 (MG)	Rumpfdach:	15mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	80mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	40mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	40mm
Zielgröße:	sehr groß	Aufbaudach:	16mm
Höhe:	2,99 m	Ummantelung:	100mm
Gewicht:	44,8 Tonnen	Turm vorne:	80mm
Bodendruck:	0,88 kg/cm ²	Turm Seiten:	45mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	45mm
Kletterfähigkeit:	0,9 m	Turmdach:	16mm

Obwohl er die offizielle Bezeichnung "Panzerkampfwagen V, Ausf. D" trug, handelte es sich hierbei um die erste Version des berühmten Panthers, die in die Serie produziert wurde (eventuell bezieht sich die Ausführungsbezeichnung auf Daimler Benz, den Hersteller). Die Konstruktion des Panthers orientiert sich lose am sowjetischen T 34-Panzer, verwendet aber deutsche Technik und richtet sich auch sonst eher nach den herkömmlichen Vorstellungen der Deutschen. Das erste Modelle zeichnete sich durch eine Unzuverlässigkeit der Mechanik aus, seine Kampfeigenschaften waren jedoch exzellent – selbst gegen die neuesten Panzer der Alliierten. Die wirkungsvolle 75 mm L/70-Kanone sollte zusammen mit der stark angewinkelten Panzerung, den breiten Gleisketten und dem kraftvollen Triebwerk den absoluten Höhepunkt der deutschen Panzerproduktion im Zweiten Weltkrieg markieren. 850 Fahrzeuge dieses Typs wurden von Januar bis September 1943 produziert, dann wurde der Baus zugunsten des Pz.Kpfw. V A eingestellt.

Optionen: Schwere Schürzen



PANZER ELITE

Pz.Kpfw. V A Panther

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	55 km/h (30 im Gelände)
Verfügbar:	Juli 43 – Apr 44	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2500)
Steuerung:	Spierer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 42 75mm L/70	Rumpf vorne:	80mm
Max. Winkel Kanone:	-8°/+20°	Rumpf Seiten:	40mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	40mm
Munition:	79 (75mm), 4200 (MG)	Rumpfdach:	15mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	80mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	40mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	40mm
Zielgröße:	sehr groß	Aufbaudach:	16mm
Höhe:	2,99 m	Ummantelung:	100mm
Gewicht:	44,8 Tonnen	Turm vorne:	110mm
Bodendruck:	0,88 kg/cm ²	Turm Seiten:	45mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	45mm
Kletterfähigkeit:	0,9 m	Turmdach:	16mm

Beim Panzerkampfwagen V A handelt es sich ganz einfach um einer leistungsstärkere Version des Pz.Kpfw. V D, bei der das Triebwerk, die Übersetzung und die Abgasanlage modifiziert worden waren. Hinzu kamen noch eine neue Maschinengewehrblende im Rumpf und eine neue Kommandantenkuppel. Als die Produktion im Mai 1944 eingestellt wurde, waren 2.000 Pz.Kpfw. V A gebaut worden. In der Folge wurde dieses Model vom Pz.Kpfw. V G abgelöst.

Optionen: Schwere Schürzen



PANZERELITE



Pz.Kpfw. V G Panther

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	55 km/h (30 im Gelände)
Verfügbar:	Okt 43 – Mai 45	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2500)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 42 75mm L/70	Rumpf vorne:	80mm
Max. Winkel Kanone:	-8°/+20°	Rumpf Seiten:	50mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	40mm
Munition:	79 (75mm), 4200 (MG)	Rumpfdach:	30mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	80mm
Turmdrehgeschw.:	35 Sekunden	Aufbau Seiten:	40mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	40mm
Zielgröße:	sehr groß	Aufbaudach:	30mm
Höhe:	2,99 m	Ummantelung:	100mm
Gewicht:	44,8 Tonnen	Turm vorne:	110mm
Bodendruck:	0,88 kg/cm²	Turm Seiten:	45mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	45mm
Kletterfähigkeit:	0,9 m	Turmdach:	16mm

Der Panzerkampfwagen V G war das Spitzenmodell aus der Panther-Serie und wurde direkt bis Kriegsende hergestellt, so daß am Ende insgesamt 3.126 Stück gebaut worden waren. Bei dieser Ausführung wurden die Panzerungsstärke erhöht, Schußfallen entfernt und sogar eine Heizung für die Besatzungskabine eingebaut. Der Panther markierte den Höhepunkt der deutschen Panzerherstellung und beeinflusste über einige Jahre hinweg die Konstruktion von gepanzerten Kampffahrzeugen auf der ganzen Welt.

Optionen: Schwere Schürzen

PANZER ELITE



Pz.Kpfw. VI E Tiger

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	45 km/h (17 im Gelände)
Verfügbar:	Dez 42 – Dez 44	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2500)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 36 88mm L/56	Rumpf vorne:	100mm
Max. Winkel Kanone:	-9°/+10°	Rumpf Seiten:	60mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	80mm
Munition:	92 (88mm), 4800 (MG)	Rumpfdach:	25mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	100mm
Turmdrehgeschw.:	40 Sekunden	Aufbau Seiten:	80mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	80mm
Zielgröße:	sehr groß	Aufbaudach:	25mm
Höhe:	2,93 m	Ummantelung:	110mm
Gewicht:	57,0 Tonnen	Turm vorne:	100mm
Bodendruck:	1,04 kg/cm²	Turm Seiten:	80mm
Max. horiz. Neigung:	35°	Turm hinten:	80mm
Kletterfähigkeit:	0,8 m	Turmdach:	25mm

Der Panzerkampfwagen VI E war ursprünglich als schwerer Durchbruchpanzer konzipiert worden, dessen Aufgabe es war, eine Lücke in die Verteidigungslinie des Gegners zu reißen, die dann von leichteren Panzern und Reserven benutzt werden konnte, um in den Rücken des Feindes zu gelangen. Fast den gesamten Krieg über gehörte er zu den stärksten Panzern auf dem Schlachtfeld. Er war zwar langsam, aufgrund seiner breiten Gleisketten aber sehr manövrierfähig. Seine Panzerplatten war nicht angewinkelt, doch besaß er mit mindestens 100 mm Dicke an der gesamten Frontseite über eine der stärksten Panzerungen, über die Tanks in dieser Zeit verfügten. Seine Kanone, die berühmte 88 mm L/56 war bis hin zum Ende des Krieges in der Lage, jeden feindlichen Panzer bereits mit dem ersten Schuß auszuschalten. Dieser Panzer, der an spezielle schwere Panzerbataillone ausgegeben wurde, war bei den Alliierten an der Westfront dermaßen gefürchtete, daß sie nahezu jeden deutschen Panzer sofort für einen Tiger hielten! Zwischen Sommer 1942 und Mitte 1943 wurden insgesamt 1.354 Tiger-Panzer der frühen und späten Ausführung gebaut.

Optionen: Keine

PANZERELITE

Pz.Kpfw. VI E (späte Version)

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	42 km/h (15 im Gelände)
Verfügbar:	Jan 44 – Mai 45	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2500)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 36 88mm L/56	Rumpf vorne:	100mm
Max. Winkel Kanone:	-9°/+10°	Rumpf Seiten:	60mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	80mm
Munition:	92 (88mm), 4800 (MG)	Rumpfdach:	25mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	100mm
Turmdrehgeschw.:	40 Sekunden	Aufbau Seiten:	80mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	80mm
Zielgröße:	sehr groß	Aufbaudach:	25mm
Höhe:	2,93 m	Ummantelung:	110mm
Gewicht:	57,9 Tonnen	Turm vorne:	100mm
Bodendruck:	1,05 kg/cm ²	Turm Seiten:	80mm
Max. horiz. Neigung:	35°	Turm hinten:	80mm
Kletterfähigkeit:	0,8 m	Turmdach:	40mm

Die späte Version des Panzerkampfwagen VI E Tiger unterschied sich von der frühen Version nach außen hin lediglich durch Verbesserungen bei den Sichtscharten und Luken. Außerdem war seine Leistungsfähigkeit durch den Einbau eines neuen Motors und eines Laufwerks mit Stahlrädern verbessert worden, während durch das Anbringen einer Nahverteidigungswaffe seine Kampfkraft gesteigert worden war.

Optionen: Zimmerit-Antihaftminenbeschichtung



PANZER ELITE

Pz.Kpfw. VI B Königstiger

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	42 km/h (18 im Gelände)
Verfügbar:	Juni 44 – Mai 45	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 43 88mm L/71	Rumpf vorne:	150mm
Max. Winkel Kanone:	-8°/+15°	Rumpf Seiten:	80mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	80mm
Munition:	84 (88mm), 5850 (MG)	Rumpfdach:	40mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	150mm
Turmdrehgeschw.:	50 Sekunden	Aufbau Seiten:	80mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	80mm
Zielgröße:	riesig	Aufbaudach:	40mm
Höhe:	3,08 m	Ummantelung:	80mm
Gewicht:	69,8 Tonnen	Turm vorne:	180mm
Bodendruck:	1,02 kg/cm ²	Turm Seiten:	80mm
Max. horiz. Neigung:	35°	Turm hinten:	80mm
Kletterfähigkeit:	0,85 m	Turmdach:	40mm

Der Panzerkampfwagen VI B war das Urbild des schweren Panzers im Zweiten Weltkrieg. Obwohl die Amerikaner über eine Kanone verfügten, die genauso stark wie die 88 mm L/71 war, und die Sowjets über einen Tank mit stärkerer Panzerung, besaß diesem Kampffahrzeug aufgrund seiner Qualität und Konstruktion Fähigkeiten, die ihn jedem alliierten Panzer dieser Zeit überlegen machten. Angesichts eines Geschützes, das aus nächster Distanz mehr als 200 mm starke Panzerplatten durchschlagen konnte und einer Panzerungsstärke der Turmfront von mehr als 180 mm erwies sich seine geringe Geschwindigkeit für eine Armee, die zumeist in der Defensive kämpfte, als kein großer Nachteil. Von Anfang 1944 bis Kriegsende wurden insgesamt 489 Pz.Kpfw. VI B gebaut.

Optionen: Keine



PANZERELITE



StuG III G

Waffentyp:	Sturmgeschütz	Kletterfähigkeit:	0,6 m
Verfügbar:	Juni 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (11 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	KwK 40 75mm L/48	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf vorne:	80mm
Zweitwaffe:	AA-MG	Rumpf Seiten:	30mm
Munition:	54 (75mm), 600 (MG)	Rumpf hinten:	30mm
Rauch:	Ja	Rumpfdach:	20mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	80mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	30mm
Höhe:	2,16 m	Aufbau hinten:	30mm
Gewicht:	23,9 Tonnen	Aufbaudach:	20mm
Bodendruck:	1,04 kg/cm²	Ummantelung:	15mm
Max. horiz. Neigung:	30°		

Das Sturmgeschütz III G war der Nachfolger einer langen Reihe von Vorgängermodellen, die allesamt den Rumpf des Pz.Kpfw. III verwendeten. Die ersten Fahrzeuge dieser Serie waren mit der 75 mm L/24-Kanone ausgestattet, während spätere Varianten mit der 75 mm L/43 oder L/48 bewaffnet waren. Es wurden 1.365 frühe Versionen des StuG III hergestellt, und 7.720 Stück des eigentlichen StuG III G. Die niedrige Silhouette verlieh diesem Fahrzeug in Kombination mit seiner vorteilhaften ballistischen Formgebung und starken Panzerung (80 mm an der Frontseite) einen ausgezeichneten Schutz, während es seine starke 75 mm L/48-Kanone mit nahezu jedem Panzer der Alliierten aufnehmen konnte. Zudem war das Sturmgeschütz in der Herstellung sowohl kostengünstiger als auch einfach zu produzieren als ein normaler Panzer, wobei sein einziger Nachteil das Fehlen eines Geschützturms war, der seiner Nützlichkeit in offenem Gelände und befestigten Verteidigungsstellungen Grenzen setzte.

Optionen: Zimmerit-Antihaftminenbeschichtung

PANZER ELITE



StuH 42

Waffentyp:	Sturmgeschütz	Kletterfähigkeit:	0,6 m
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (11 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	StuH 42 105mm L/28	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf vorne:	80mm
Zweitwaffe:	AA-MG	Rumpf Seiten:	30mm
Munition:	36 (105mm), 600 (MG)	Rumpf hinten:	30mm
Rauch:	Ja	Rumpfdach:	20mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	80mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	30mm
Höhe:	2,16 m	Aufbau hinten:	30mm
Gewicht:	23,9 Tonnen	Aufbaudach:	20mm
Bodendruck:	1,04 kg/cm²	Ummantelung:	15mm
Max. horiz. Neigung:	30°		

Die Sturmhaubitze 42 war entwickelt worden, um den StuG-Einheiten eine eigenständige Artillerieunterstützung zur Verfügung zu stellen. Von seinem Rumpf, seiner Größe und seinem Äußeren her glich sie den Fahrzeugen der StuG-Serie, allerdings verfügte sie über eine 105 mm L/28-Haubitze mit niedriger Mündungsgeschwindigkeit, die gegen Infanterie, leichte Fahrzeuge und befestigte Stellungen eingesetzt werden konnte. Von Ende 1942 bis Anfang 1945 wurden 1.211 StuH gebaut.

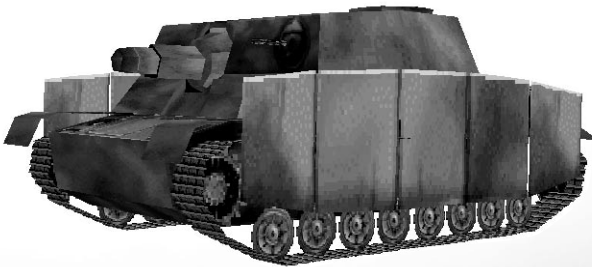
Optionen: Zimmerit-Antihaftminenbeschichtung, Schürzen, Saukopfblende

Stu.Pz. IV Brummbär

Waffentyp:	Sturmgeschütz	Kletterfähigkeit:	0,6 m
Verfügbar:	Juli 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (11 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	StuH 43 150mm L/12	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf vorne:	100mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG, AA-MG	Rumpf Seiten:	40mm
Munition:	38 (150mm), 600 (MG)	Rumpf hinten:	20mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	20mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	100mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	50mm
Höhe:	2,16 m	Aufbau hinten:	30mm
Gewicht:	28,2 Tonnen	Aufbaudach:	20mm
Bodendruck:	0,98 kg/cm ²	Ummantelung:	15mm
Max. horiz. Neigung:	30°		

Der Sturmpanzer IV verwendete den Rumpf des Pz.Kpfw. IV. Er war als schwer gepanzertes Sturmgeschütz konzipiert worden, das andere Panzerkräfte in einer Artillerierolle unterstützen sollte, obwohl es mit seiner 150 mm L/12-Kanone auch einen Panzer ausschalten konnte, falls es das Glück hatte, ihn zu treffen! Vom Frühling 1943 bis Anfang 1945 wurden 298 Stu.Pz. hergestellt.

Optionen: Zimmerit-Antihaftminenbeschichtung, Schürzen



PANZER ELITE

Pz.Jäg. 38(t) Marder III

Fahrzeugtyp:	Jagdpanzer	Kletterfähigkeit:	0,8 m
Verfügbar:	Mai 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	47 km/h (15 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2800 U/min (Ø 2400)
Hauptwaffe:	PaK 40 75mm L/46	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-9°/+9°	Rumpf vorne:	25mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG	Rumpf Seiten:	15mm
Munition:	38 (75mm), 1200 (MG)	Rumpf hinten:	15mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	15mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	mittel	Aufbau Seiten:	10mm
Höhe:	2,47 m	Aufbau hinten:	offen
Gewicht:	23,9 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	0,67 kg/cm²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	30°		

Der Panzerjäger 38(t) Marder III wurde als Verbesserung gegenüber den frühen Fahrzeugen aus der Marder II-Serie entwickelt, die den Rumpf des Pz.Kpfw. II und eine 75mm L/40-Kanone verwendet hatten. Die ersten Marder II-Fahrzeuge waren noch mit erbeuteten 76,2 mm L/51,5-Geschützen bestückt gewesen, dann allerdings durch die moderneren deutschen Panzerabwehrkanonen ersetzt worden. Der Rumpf des Fahrzeugs stammte von dem tschechischen Panzerkampfwagen 38(t), der nach der Besetzung des Sudetenlandes im Jahr 1938 in großer Zahl von den deutschen Streitkräften angeschafft worden war, dann jedoch schon recht bald nach Beginn des Eroberungsfeldzuges gegen die Sowjetunion 1941 ausgemustert wurde. Von Anfang 1943 bis zum Frühling 1944 wurden 975 Marder III gebaut oder umgerüstet; dann wurde dieses Fahrzeug durch den Hetzer ersetzt. Außerdem wurden während des gesamten Krieges noch 1.431 frühe Versionen hergestellt, zu denen auch der Marder II und solche Varianten zählen, die mit Beutewaffen bestückt wurden.

Optionen: Keine



PANZERELITE



Jgd.Pz. III (IV) Hornisse (Nashorn)

Fahrzeugtyp:	Jagdpanzer	Kletterfähigkeit:	0,8 m
Verfügbar:	Mai 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	47 km/h (15 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2800 U/min (Ø 2400)
Hauptwaffe:	PaK 40 75mm L/46	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-9°/49°	Rumpf vorne:	25mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG	Rumpf Seiten:	15mm
Munition:	38 (75mm), 1200 (MG)	Rumpf hinten:	15mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	15mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	mittel	Aufbau Seiten:	10mm
Höhe:	2,47 m	Aufbau hinten:	offen
Gewicht:	23,9 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	0,67 kg/cm²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	30°		

Bei den Jagdpanzern III und IV handelte es sich um identische Fahrzeuge, die sich allein durch den jeweils von ihnen verwendeten Rumpf unterschieden (Pz.Kpfw. III für die Hornisse, Pz.Kpfw. IV für das Nashorn). Die nur leicht gepanzerten Aufbauten beherbergten eine der stärksten Panzerabwehrkanonen des gesamten Krieges, die 88 mm L/71 (das gleiche Geschütz, das auch vom schweren Königstiger verwendet wurde). Obwohl sie sich als äußerst wirksam gegen feindliche Panzer erwiesen, mußte man diese Fahrzeuge wegen ihrer außerordentlichen Größe und dünnen Panzerung sorgfältig tarnen und durch Infanterie abschirmen lassen. Zwischen Anfang 1943 und Anfang 1945 wurden insgesamt 494 Stück beider Ausführungen gebaut.

Optionen: Keine

PANZER ELITE



Jgd.Pz. 38(t) Hetzer

Waffentyp:	Sturmgeschütz	Kletterfähigkeit:	0,65 m
Verfügbar:	Aug 44 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (25 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2800 U/min (Ø 2400)
Hauptwaffe:	PaK 39 75mm L/48	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-6°/+12°	Rumpf vorne:	60mm
Zweitwaffe:	AA-MG	Rumpf Seiten:	20mm
Munition:	40 (75mm), 600 (MG)	Rumpf hinten:	20mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	60mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	20mm
Höhe:	2,1 m	Aufbau hinten:	20mm
Gewicht:	16,0 Tonnen	Aufbaudach:	8mm
Bodendruck:	0,78 kg/cm²	Ummantelung:	70mm
Max. horiz. Neigung:	30°		

Der Jagdpanzer 38(t) Hetzer war ein weiteres Fahrzeug, das den Rumpf des ausgeschiedenen tschechischen Panzerkampfwagen 38(t) verwendete, im Gegensatz zum Marder III war dieses Fahrzeug jedoch klein und niedrig, zudem verfügte es über eine stärkere Panzerung und bessere Kanone. Obwohl er auf einem experimentellen rumänischem Panzerjäger beruhte, handelte es sich bei diesem Jagdpanzer um eine neuartige Konstruktion, die sich als dermaßen erfolgreich erwies, daß bis zum letzten Kriegsjahr 2.584 gebaut wurden.

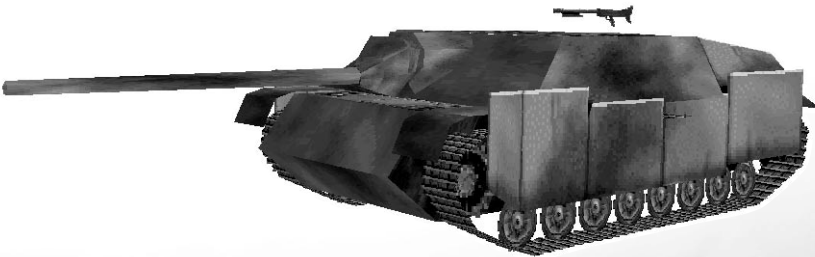
Optionen: Schürzen

Jgd.Pz. IV/70

Waffentyp:	Sturmgeschütz	Kletterfähigkeit:	0,6 m
Verfügbar:	März 44 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (11 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	StuK 42 75mm L/70	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-8°/+12°	Rumpf vorne:	60mm
Zweitwaffe:	AA-MG	Rumpf Seiten:	30mm
Munition:	79 (75mm), 1200 (MG)	Rumpf hinten:	20mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	20mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	60mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	30mm
Höhe:	1,85 m	Aufbau hinten:	30mm
Gewicht:	23,0 Tonnen	Aufbaudach:	20mm
Bodendruck:	0,83 kg/cm ²	Ummantelung:	70mm
Max. horiz. Neigung:	30°		

Der Jagdpanzer IV wurde als Ersatz für die Fahrzeuge der StuG III- und StuG IV-Serie entwickelt, obwohl die Produktion diese Modelle dann doch bis zum Ende des Krieges fortgesetzt wurde. Bei dem Jgd.Pz. IV handelt es sich insofern um einen typischen Vertreter der späten deutschen Sturmgeschütze/Jagdpanzer, als daß er eine erprobte Rumpf- und Fahrwerkskonstruktion verwendete (in diesem Fall die des Pz.Kpfw. IV) und über eine starke Panzerabwehrkanonen verfügte, die von einer starken und vorteilhaft angewinkelten Panzerung umgeben war. Die 75 mm L/70-Kanone glich der von den Panzern der Panther-Serie verwendeten und gehörte möglicherweise zu den besten Geschützen seiner Kategorie des gesamten Krieges. Zwischen August 1944 und März 1945 wurden 930 Fahrzeuge produziert, die dann zur Unterstützung der Sturmgeschütze und Jagdpanzer eingesetzt wurden, die sie eigentlich hätten ersetzen sollen.

Optionen: Zimmerit-Antihafminenbeschichtung, Schürzen



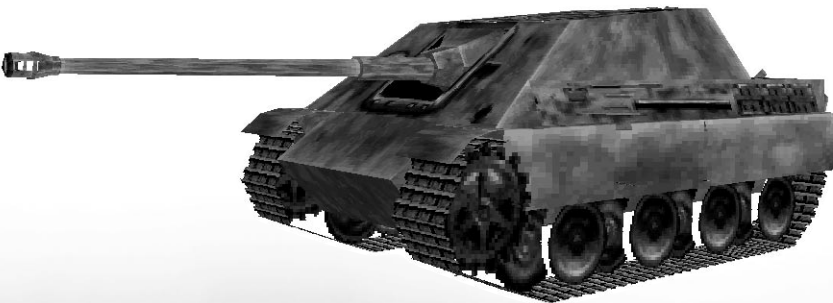
PANZER ELITE

Jgd.Pz. V Jagdpanther

Waffentyp:	Sturmgeschütz	Kletterfähigkeit:	0,9 m
Verfügbar:	Juni 44 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	55 km/h (16 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	
Hauptwaffe:	PaK 43 88mm L/71	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-8°/+14°	Rumpf vorne:	80mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG	Rumpf Seiten:	40mm
Munition:	57 (88mm), 600 (MG)	Rumpf hinten:	40mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	25mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	80mm
Zielgröße:	mittel	Aufbau Seiten:	50mm
Höhe:	2,71 m	Aufbau hinten:	40mm
Gewicht:	45,5 Tonnen	Aufbaudach:	25mm
Bodendruck:	0,87 kg/cm ²	Ummantelung:	80mm
Max. horiz. Neigung:	30°		

Der Jagdpanther war ein großer und extrem wirkungsvoller Panzerjäger, der auf den vorausgegangenen Konstruktionen beruhte, die Gebrauch von den Rümpfen der Pz.Kpfw. III und Pz.Kpfw. IV-Serien gemacht hatten. Hier wurde nun allerdings die schwerere Rumpfkonstruktion des Panthers zusammen mit einer 88 mm L/71-Kanone verwendet (die derjenigen glich, die vom Königstiger benutzt wurde). Die Panzerung war relativ dick und stark angewinkelt, zudem wurde auch noch eine moderne Nahverteidigungswaffe installiert. Zwischen 1944 und dem Ende des Krieges wurden 392 Jagdpanther gebaut.

Optionen: Schürzen



PANZERELITE

Elefant

Waffentyp:	Sturmgeschütz	Kletterfähigkeit:	0,6 m
Verfügbar:	Juli 43 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (11 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	PaK 43 88mm L/71	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-10°/+20°	Rumpf vorne:	80mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG	Rumpf Seiten:	30mm
Munition:	50 (88mm), 600 (MG)	Rumpf hinten:	30mm
Rauch:	Ja	Rumpfdach:	20mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	80mm
Zielgröße:	groß	Aufbau Seiten:	30mm
Höhe:	2,16 m	Aufbau hinten:	30mm
Gewicht:	23,9 Tonnen	Aufbaudach:	20mm
Bodendruck:	1,04 kg/cm ²	Ummantelung:	15mm
Max. horiz. Neigung:	30°		

Der Elefant (der ursprünglich die Bezeichnung "Ferdinand" besaß), bestand aus einer schweren Panzerabwehrkanone in einer extrem schwer gepanzerten Kuppel, die sich auf einem Tiger-Rumpf (mit zwei Maybach-Motoren) befand. Im Frühjahr 1943 wurden lediglich 90 Fahrzeuge dieses Typs gebaut, doch diese erwiesen sich dann als dermaßen widerstandsfähig, daß sie sowohl die Kämpfe an der Ostfront als auch ihren Einsatz in Italien überstanden. Nur die Hälfte dieser Panzerfahrzeuge verfügte über ein Bug-MG, während der Rest (die ursprünglichen Ferdinands) sich in keinsten Weise gegen Infanterieangriffe zur Wehr setzen konnten.

Optionen: Keine



SPW 250/1

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Sep 41 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	3000 (MG)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	1,66 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	5,8 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Bei dem Schützenpanzerwagen Sd.Kfz. 250/1 handelte es sich um die späte Version des Sd.Kfz. 50-Halbkettenfahrzeugs, und zugleich um das Ausgangsmodell für alle spezialisierten Ausführungen der Sd.Kfz. 250-Serie. Sein Hauptverwendungszweck war der Transport von Infanterie in die Schlacht, obwohl die zahlreichen Varianten dann noch über zusätzliche Eigenschaften verfügten. Von Mitte 1941 bis Ende 1943 wurden 4.250 Stück gebaut, zu denen noch 2.378 Stück einer vereinfachten Version kamen, die bis Kriegsende produziert wurde. (diese Zahlen berücksichtigen auch sämtliche Varianten des SPW 250). Obwohl der SPW 210/1 bereits über ein nach vorne ausgerichtetes MG34 verfügte, konnte zudem auch noch das MG34 der mitgeführten Infanterie (so vorhanden) in eine Fla-Halterung am Heck des Fahrzeugs gesteckt werden. Unbewaffnete Versionen dieses Fahrzeugs wurden zudem noch als Munitionstransporter, Befehlsstellen und Beobachtungsfahrzeuge verwendet.

Optionen: Keine



SPW 250/1 sMG

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Sep 41 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG, Heck-MG	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	3000 (MG)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	1,66 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	5,8 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Diese Version des Schützenpanzerwagen Sd.Kfz. 250/1 verfügte an Front und Heck über jeweils ein MG34 und wurde zur Unterstützung bei Infanterievorstößen eingesetzt.

Optionen: Keine



SPW 250/8

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Juli 43 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	KwK 37 75mm L/24	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-8°/+20°	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	keine	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	20 (75mm)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	1,66 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	6,3 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Dieses Modell des Schützenpanzerwagen Sd.Kfz. 250/1 besaß eine 75 mm L/24-Kanone, wie sie auch im frühen Pz.Kpfw. IV und späten Pz.Kpfw. III zum Einsatz gekommen war. Das Geschütz war so angebracht, daß es nach vorne über die Fahrzeugfront hinweg feuern konnte und wurde zumeist als direkte Feuerunterstützung für vorrückende Infanterie verwendet. Wegen der Größe dieser Kanone und dem mitgeführten Munitionsvorrat konnte an Bord des Fahrzeugs keine Infanterie transportiert werden.

Optionen: Keine

PANZERELITE



SPW 250/9

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Verfügbar:	Juli 43 – Mai 45	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 38 20mm L/55	Rumpf vorne:	14,5mm
Max. Winkel Kanone:	-4°/+70°	Rumpf Seiten:	8mm
Zweitwaffe:	Koaxial-MG	Rumpf hinten:	8mm
Munition:	100 (20mm), 1050 (MG)	Rumpfdach:	8mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	14,5mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	8mm
Zielgröße:	klein	Aufbaudach:	8mm
Höhe:	1,66 m	Ummantelung:	10mm
Gewicht:	5,9 Tonnen	Turm vorne:	14,5mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Turm Seiten:	8mm
Max. horiz. Neigung:	24°	Turm hinten:	8mm
Kletterfähigkeit:	0,3 m	Turmdach:	offen

Diese Variante des Schützenpanzerwagen Sd.Kfz. 250/1 verwendete den Turm des Sd.Kfz. 222 (mit einer 20 mm L/55.Kanone), der auf einer Panzerplatte über dem Fahrgastraum angebracht worden war. Es muß wohl nicht extra darauf hingewiesen werden, daß diese Variante dann keine Infanterie mehr mitführen konnte. Sie diente in erster Linie als Erkundungsfahrzeug für die Panzergrenadiereinheiten, an die sie ausgegeben wurde.

Optionen: Keine



SPW 250/10

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Sep 41 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	PaK 35/56 37mm L/45	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-8°/+25°	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	216 (37mm), 1100 (MG)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	1,66 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	5,67 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Diese Variante des Schützenpanzerwagen Sd.Kfz. 250/1 diente nicht dem Infanterietransport. Statt dessen verfügte sie über eine starr eingebaute 37 mm L/45-Panzerabwehrkanonen, die über die Fahrzeugfront hinweg feuern konnte. Dieses Fahrzeug wurde normalerweise als integrierte Panzerabwehrabteilung eines Zuges an Zugführer ausgehängt.

Optionen: Keine.

PANZERKELITE



SPW 251/1

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Sep 39 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG, Heck-MG	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	3000 (MG)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	keiner	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	1,75 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	9,0 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Der Schützenpanzerwagen Sd.Kfz. 251/1 diente als Basis für sämtliche spezialisierten Fahrzeuge der Sd.Kfz. 251-Baureihe und war zugleich das erste gepanzerte Halbkettenfahrzeug für spezialisierte Infanterieeinheiten. Sein Hauptverwendungszweck bestand darin, einen Infanterietrupp in den Kampf zu tragen, obwohl es noch viele weitere Varianten mit zusätzlichen Eigenschaften gab. Von Mitte 1939 bis Anfang 1945 wurden insgesamt 15.252 Fahrzeuge aller Ausführungen (A, B, C und D) gebaut, einschließlich aller Varianten des SPW 251. Andere Versionen wurden als Munitionstransporter, Suchscheinwerferfahrzeug, Befehlsstellen, Nachtkampffahrzeuge, Raketenwerfer und Beobachtungsfahrzeuge verwendet.

Optionen: Keine

PANZERELITE

SPW 251/1 sMG

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Juni 40 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, AA-, Heck-MG	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	3000 (MG)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	keiner	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	1,75 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	9,0 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Ummantelung:	10mm
Max. horiz. Neigung:	24°		

Der Schützenpanzerwagen 251/1 sMG beförderte normalerweise einen MG-Trupp und verfügte außerdem noch über ein zusätzliches MG34- oder MG42-Maschinengewehr.

Optionen: Keine



PANZER ELITE

SPW 251/9 Stummel

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Juli 43 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	KwK 37 75mm L/24	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-8°/+20°	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	Heck-MG, AA-MG	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	52 (75mm), 2010 (MG)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	1,75 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	8,5 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Der Schützenpanzerwagen 251/9 Stummel ähnelt dem SPW 250/8 insofern, als daß er über eine starr eingebaute 75 mm L/24-Kanone verfügte, die über die Fahrzeugfront hinweg schießt. Zwar konnte er somit keine weitere Infanterie an Bord nehmen, doch immerhin versorgte er die Panzergrenadiereinheiten auf diese Weise mit dringend benötigter Feuerunterstützung.

Optionen: Keine





SPW 251/10

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Jan 40 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	PaK 35/36 37mm L/45	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-8°/+20°	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	AA-MG	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	168 (37mm), 1100 (MG)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	1,75 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	9,0 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Der Schützenpanzerwagen 251/10 ähnelte dem SPW 250/10 insofern, als daß er über eine starr eingebaute 37 mm L/45-Kanone verfügte, die über die Fahrzeugfront hinweg schießt. Er wurde üblicherweise von einem Zugführer als Befehlsfahrzeug benutzt und konnte einen halben Trupp Infanterie befördern.

Optionen: Keine

PSW 222

Fahrzeugtyp:	Panzerwagen	Höchstgeschwindigkeit:	80 km/h (20 im Gelände)
Verfügbar:	Sep 39 – Mai 45	Max. U/min:	3600 U/min (Ø 3000)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 38 20mm L/55	Rumpf vorne:	14,5mm
Max. Winkel Kanone:	-7°/+80°	Rumpf Seiten:	8mm
Zweitwaffe:	Koaxial-MG	Rumpf hinten:	8mm
Munition:	180 (20mm), 1050 (MG)	Rumpfdach:	8mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	14,5mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	8mm
Zielgröße:	klein	Aufbaudach:	8mm
Höhe:	2,0 m	Ummantelung:	10mm
Gewicht:	4,8 Tonnen	Turm vorne:	14,5mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Turm Seiten:	8mm
Max. horiz. Neigung:	20°	Turm hinten:	8mm
Kletterfähigkeit:	0,25 m	Turmdach:	offen

Der Panzerspähwagen 222 wurde in den 30er Jahren alles schnelles Aufklärungsfahrzeug für die Panzertruppen der Wehrmacht entwickelt. Zwischen 1936 und 1943 wurden 989 Stück gebaut, dann wurde die Produktion zugunsten der größeren, besser gepanzerten und bewaffneten Achtrad-Panzerspähwagen eingestellt. Zu den Eigenschaften des Fahrzeugs (dessen Turm unglücklicherweise nach oben hin offen bleiben mußte) gehörte es, daß seine 20 mm-Kanone sich auch zur Flugabwehr eignete. Das Turmdach war mit Metallgittern versehen, die sich teilen, sobald der Lauf der Kanone angehoben wurde und ansonsten die Funktion besaßen, geworfene Handgranaten abzuweisen.

Optionen: Keine



PANZERELITE



PSW 232

Fahrzeugtyp:	Panzerwagen	Höchstgeschwindigkeit:	90 km/h (22 im Gelände)
Verfügbar:	Sep 39 – Mai 45	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 38 20mm L/55	Rumpf vorne:	14,5mm
Max. Winkel Kanone:	-7°/+80°	Rumpf Seiten:	8mm
Zweitwaffe:	Koaxial-MG	Rumpf hinten:	8mm
Munition:	180 (20mm), 1050 (MG)	Rumpfdach:	8mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	14,5mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	8mm
Zielgröße:	mittel	Aufbaudach:	8mm
Höhe:	2,35 m	Ummantelung:	10mm
Gewicht:	8,5 Tonnen	Turm vorne:	14,5mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Turm Seiten:	8mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	8mm
Kletterfähigkeit:	0,5 m	Turmdach:	8mm

Der mit acht Rädern versehene Panzerspähwagen 233 wurde von 1936 bis 1943 mit einer Gesamtstückzahl von 607 Fahrzeugen hergestellt. Wie alle Panzerspähwagen, die bis dahin gebaut worden waren, wurde er danach von den Achtrad-Panzerspähwagen der PSW 234-Serie abgelöst. Zwar verfügte er über die gleiche Bewaffnung wie der PSW 222, allerdings war diese in einem rundum gepanzerten Turm untergebracht, und nicht in einer nach oben hin offenen Kuppel, womit sie auch nicht länger zur Fliegerabwehr eingesetzt werden konnte. Zu den interessanten Einrichtungen an Bord dieses Fahrzeugs gehörte eine vollständige Zweitausführung der Fahrzeugsteuerung, die sich hinten im Fahrzeugs befand, so daß es mit dem Fahrzeugheck voran gefahren werden konnte. Spätere Modelle besaßen außerdem zusätzliche Panzerplatten, die ihre Frontpanzerung an Wanne, Aufbauten und Turm auf 30 mm verstärkten.

Optionen: Keine

PANZER ELITE



PSW 233

Fahrzeugtyp:	Panzerwagen	Kletterfähigkeit:	0,5 m
Verfügbar:	Jan 43 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	85 km/h (21 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2600)
Hauptwaffe:	KwK 37 75mm L/24	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-0°/+20°	Rumpf vorne:	14,5mm
Zweitwaffe:	Rumpf-MG	Rumpf Seiten:	8mm
Munition:	32 (75mm), 1500 (MG)	Rumpf hinten:	8mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	14,5mm
Zielgröße:	mittel	Aufbau Seiten:	8mm
Höhe:	2,25 m	Aufbau hinten:	8mm
Gewicht:	8,6 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	30°		

Bei dem achtradrigen Panzerspähwagen 233 handelte es sich um eine modifizierte Version der PSW 232, bei dem der Turm entfernt und durch eine starr nach vorne ausgerichtete 75 mm L/24-Kanone ersetzt worden war, die über die Fahrzeugfront hinweg schießen konnte. Zwischen Ende 1942 und Ende 1943 wurden 109 Fahrzeuge dieser Art gebaut; hinzu kamen noch 10 entsprechend umgerüstete PSW 232. Dieses Fahrzeug diente dann als direkte Feuerunterstützung für die Aufklärungseinheiten der Wehrmacht und wurde in Zügen zu jeweils sechs Fahrzeugen an die Aufklärungsbataillone ausgegeben.

Optionen: Keine



PSW 234/1

Fahrzeugtyp:	Panzerwagen	Höchstgeschwindigkeit:	90 km/h (22 im Gelände)
Verfügbar:	Juli 44 – Mai 45	Max. U/min:	2250 U/min (Ø 2000)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 38 20mm L/55	Rumpf vorne:	30mm
Max. Winkel Kanone:	-4°/+70°	Rumpf Seiten:	8mm
Zweitwaffe:	Koaxial-MG	Rumpf hinten:	10mm
Munition:	480 (20mm), 1500 (MG)	Rumpfdach:	8mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	30mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	10mm
Zielgröße:	mittel	Aufbaudach:	8mm
Höhe:	2,1 m	Ummantelung:	10mm
Gewicht:	11,5 Tonnen	Turm vorne:	30mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Turm Seiten:	14,5mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	14,5mm
Kletterfähigkeit:	0,5 m	Turmdach:	offen

Der achtradrige Panzerspähwagen 234/1 ersetzte die Vorläufermodelle PSW 222 und PSW 232 in ihrer Funktion als wichtigstes Aufklärungsfahrzeug der Wehrmacht. Zwischen Mitte 1944 und Anfang 1945 wurde 200 Stück gebaut und an Aufklärungsbataillone ausgegeben. Die Fahrzeuge verfügten über einen Turm, der dem des PSW 222 und SPW 250/9 glich. Genau wie der PSW 232 konnte auch dieses Fahrzeug mit dem Heck voran gefahren werden (6 Gänge).

Optionen: Keine

PAULER ELITE

PSW 234/2 Puma

Fahrzeugtyp:	Panzerwagen	Höchstgeschwindigkeit:	90 km/h (22 im Gelände)
Verfügbar:	Okt 43 – Mai 45	Max. U/min:	2250 U/min (Ø 2000)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	KwK 39 50mm L/60	Rumpf vorne:	30mm
Max. Winkel Kanone:	-8°/+20°	Rumpf Seiten:	8mm
Zweitwaffe:	Koaxial-MG	Rumpf hinten:	10mm
Munition:	55 (50mm), 2850 (MG)	Rumpfdach:	8mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	30mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	8mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	10mm
Zielgröße:	mittel	Aufbaudach:	8mm
Höhe:	2,38 m	Ummantelung:	100mm
Gewicht:	11,7 Tonnen	Turm vorne:	30mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Turm Seiten:	14,5mm
Max. horiz. Neigung:	30°	Turm hinten:	14,5mm
Kletterfähigkeit:	0,5 m	Turmdach:	8mm

Der Achtrad-Panzerspähwagen 234/2 Puma verwendete den gleichen Rumpf wie der PSW 234/1, verfügte allerdings über einen geschlossenen Turm samt der 50 mm L/60-Kanone, die ja schon durch die mittleren Bauserien des Pz.Kpfw. III berühmt geworden war und besaß zudem eine etwas stärkere Panzerung als die meisten anderen Spähwagen, die auch eine Saukopfblende mit einschloß. Zwischen Herbst 1943 und Herbst 1944 wurden 101 Pumas gebaut. Nachdem sich das 50 mm-Geschütz als wirkungslos gegen die feindlichen Panzer erwiesen hatte, wurde der Puma durch den PSW 234/4 ersetzt. Vier Panzerdivisionen waren jeweils mit einer aus 25 Pumas bestehenden Kompanie versehen worden, die dort als schwerer Aufklärungsverband dienten.

Optionen: Keine



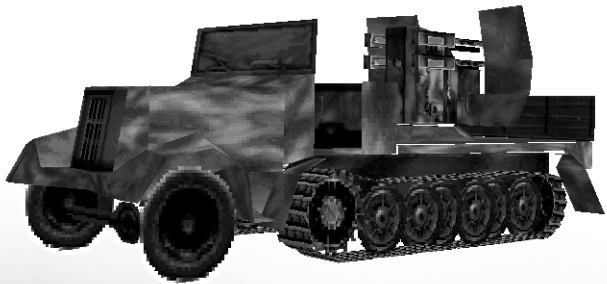
PANZER ELITE

Sd.Kfz. 7/1

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Juli 43 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	50 km/h (32 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2600 U/min (Ø 2200)
Hauptwaffe:	Vier FlaK 38 20mm L/112	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-10°/+100°	Rumpf vorne:	keine
Zweitwaffe:	keine	Rumpf Seiten:	keine
Munition:	(20mm)	Rumpf hinten:	keine
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	offen
Funk:	keiner	Fahrerkabine vorne:	8mm
Zielgröße:	groß	Fahrerkabine Seiten:	8mm
Höhe:	2,62 m	Fahrerkabine hinten:	8mm
Gewicht:	11,55 Tonnen	Fahrerkabine oben:	8mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Bei dem Sonderkraftfahrzeug 7/1 handelt es sich um ein mobiles Flugabwehrgeschütz, das ein schweres Halbkettenfahrzeug des Typs Sd.Kfz. 7 mit 8 Tonnen Traglast verwendete. Dieses Fahrzeug trug die vier 20 mm L/112,6-Kanonen auf einer offenen Drehlafette. Obwohl es in der Lage war, die Läufe dieser Vierlingsflak genügend tief zu senken, um auch Bodenziele bekämpfen zu können, handelte es sich dabei wegen des vollständigen Fehlens einer Panzerung um eine äußerst gefährliche Taktik. 319 Stück wurden zwischen 1943 und 1944 gebaut.

Optionen: Keine



PANZERELITE



Opel Blitz

Fahrzeugtyp:	Lastwagen	Gewicht:	2,1 Tonnen
Verfügbar:	Sep 39 – Mai 45	Bodendruck:	1,0 kg/cm ²
Steuerung:	nur Computer	Max. horiz. Neigung:	15°
Rauch:	keiner	Kletterfähigkeit:	0,1 m
Funk:	keiner	Höchstgeschwindigkeit:	80 km/h (10 im Gelände)
Zielgröße:	groß	Max. U/min:	4000 U/min (Ø 3200)
Höhe:	2,175 m		

Der Opel Blitz war nur einer von vielen leichten Lastwagen ähnlicher Bauart, die von der Wehrmacht auf allen Kriegsschauplätzen zum Transport von Mannschaften und Nachschub (bis zu 3 Tonnen) eingesetzt wurden.

Unglücklicherweise wurde er dabei von einer schlechten Bodenhaftung und einem zu schwachen Antrieb behindert, so daß er abseits der Straße oft gar nicht eingesetzt werden konnte; besonders, wenn der Boden aufgeweicht war. Während des Krieges wurden insgesamt 429.000 leichte Lastwagen sämtlicher Typen für die Wehrmacht gebaut, einschließlich etwa 95.000 Opel Blitz mit Zwei- oder Vierradantrieb.

Optionen: Keine

PANZER ELITE



Sd.Kfz. 7

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Sep 39 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	50 km/h (32 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2600 U/min (Ø 2200)
Rauch:	keiner	Panzerung:	
Funk:	keiner	Fahrerkabine vorne:	8mm
Zielgröße:	groß	Fahrerkabine Seiten:	8mm
Höhe:	2,62 m	Fahrerkabine hinten:	8mm
Gewicht:	11,5 Tonnen	Fahrerkabine oben:	8mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	24°		

Das Sonderkraftfahrzeug 7 war ein schweren Halbkettenfahrzeug, das mit bis zu 8 Tonnen beladen werden konnte. Es diente als Schlepper für verschiedene Artilleriegeschütze, insbesondere für die 88 mm FlaK 18. Zugleich wurde es auch als Selbstfahrlafette für die Flugabwehrkanonen des Sd.Kfz. 7/1 benutzt. Dabei war es allerdings relativ langsam und ließ zudem jegliche Panzerung vermissen, bis im Jahr 1943 zumindest die Führerkabine mit einer 8 mm starken Panzerung versehen wurde. Vor und während des Zweiten Weltkrieges wurden insgesamt 10.257 Sd.Kfz. 7/1 gebaut.

Optionen: Keine



Infanterie (frühe)

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	Kar 98k
Verfügbar:	Sep 39 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Der frühe Infanterietrupp des Heeres bestand aus zwei Halbtrupps, bei denen es sich im Normalfall um einen regulären Infanterie-Halbtrupp und eine Maschinengewehrgruppe handelte. Die Soldaten verwendeten in erster Linie Karabiner des Typs Mauser Kar98k, ein Gewehr des Kalibers 7,92 mit einem 5-Schuß-Schaftmagazin, bei dem der Ladestreifen von oben eingeführt wurde. Der Truppführer war normalerweise mit einer 9 mm-Maschinenpistole des Typs MP-40 samt einem 32-Schuß-Ersatzmagazin ausgerüstet. Alle Soldaten führten außerdem die Stielhandgranate 24 mit, den berühmten "Kartoffelstampfer".

Optionen: Keine



Infanterie (späte)

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	Gew 43
Verfügbar:	Dez 42 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Der spätere Infanterietrupp des Heeres bestand aus zwei Halbtrupps, bei denen es sich normalerweise um einen regulären Infanterie-Halbtrupp und eine Panzerabwehrgruppe (mit Panzerfaust oder Panzerschreck) handelte. Die Soldaten waren in erster Linie mit dem halbautomatischen Karabiner des Typs Mauser Kar43 ausgestattet, einem Gewehr des Kalibers 7,92 mit einem 10-Schuß-Wechselmagazin. Der Truppführer besaß normalerweise eine 9 mm-Maschinenpistole des Typs MP-40 samt 32-Schuß-Ersatzmagazin. Sämtliche Soldaten führten außerdem die Stielhandgranate 42 oder Eihandgranaten mit sich.

Optionen: Keine

Infanterie (Fallschirmjäger)



Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	FG 42
Verfügbar:	Sep 43 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Ein Infanterietrupp der Fallschirmjäger bestand aus zwei Halbtrupps, bei denen es sich normalerweise um einen regulären Infanterie-Halbtrupp und eine Maschinengewehr- oder Panzerabwehrgruppe (mit Panzerfaust oder Panzerschreck) handelte. Die Soldaten waren in erster Linie mit einem automatischen Gewehr des Typs Rheinmetall FG 42 des Kalibers 7,92 ausgestattet, das ein 20-Schuß-Wechselmagazin verwendete und über ein fest integrierte Bajonett, sowie ein Zweibein verfügte. Der Truppführer besaß normalerweise eine 9 mm-Maschinenpistole des Typs MP-40 samt 32-Schuß-Ersatzmagazin oder ein eigenes FG 42. Sämtliche Soldaten führten außerdem Eihandgranaten mit sich.

Optionen: Keine



Infanterie (Sturm)

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	FG 42
Verfügbar:	Sep 43 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Ein Infanteriesturmtrupp bestand aus zwei Halbtrupps, bei denen es sich normalerweise um einen regulären Infanterie-Halbtrupp und eine Maschinengewehr- oder Panzerabwehrgruppe (mit Panzerfaust oder Panzerschreck) handelte. Die Soldaten waren in erster Linie mit einem Sturmgewehr 44 des Kalibers 7,92 ausgestattet, das ein 30-Schuß-Wechselmagazin verwendete. Der Truppführer besaß normalerweise eine 9 mm-Maschinenpistole des Typs MP-40 samt 32-Schuß-Ersatzmagazin oder ein eigenes StG 44. Sämtliche Soldaten führten zudem die Stielhandgranate 24 oder Eihandgranaten mit sich.

Optionen: Keine

Maschinengewehrgruppe



Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	MP40
Verfügbar:	Sep 39 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	MG34, Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	1200 (SMG), 2000 (MG)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Eine Maschinengewehrgruppe des Heeres bestand aus einem Halbtrupp, der entweder einem regulären Infanterietrupp oder anderen Maschinengewehr- bzw. Panzerabwehrgruppe (mit Panzerfaust oder Panzerschreck) angegliedert war. Die Soldaten waren in erster Linie mit einem Karabiner des Typs Mauser Kar98k ausgerüstet, ein Gewehr des Kalibers 7,92 mit einem 5-Schuß-Schaftmagazin. Ein Gruppenmitglied trug dann das Maschinengewehr vom Typ MG 34 oder MG 42 des Trupps. Diese Automatikwaffe des Kalibers 7,92 verwendete Gurtmunition und besaß eine Feuergeschwindigkeit von 900-1200 Schuß pro Minute. Beide Waffentypen konnten entweder schußbereit mit einem 50- oder 70-Schuß-Trommelmagazin getragen werden oder aber gurtgeführt auf einem Zweibein oder rasch zusammengestecktem Dreibein eingesetzt werden, das vom Helfer des Maschinengewehrschützen getragen wurde. Neben ihre Handfeuerwaffen führten die Soldaten zudem die Stielhandgranate 24 oder Eihandgranaten mit sich.

Optionen: Keine

Panzerfaustgruppe



Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	Panzerfaust
Verfügbar:	Okt 44 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	Kar98k, Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr), 10 (PzF)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Eine Panzerfaustgruppe des Heeres bestand aus einem Halbtrupp, der normalerweise einem regulären Infanterie-, Panzerabwehr- oder Maschinengewehr-Halbtrupp angegliedert war. Die Soldaten waren in erster Linie mit einem Karabiner des Typs Mauser Kar98k ausgestattet, ein Gewehr des Kalibers 7,92 mit einem 5-Schuß-Schaftmagazin. Sämtliche Soldaten waren zudem entweder mit der Sprengbüchse 42 ausgerüstet, bei der es sich um eine Stielhandgranate mit 7 Sprengköpfen handelte, oder aber mit der Gewehrpanzergranate 46, und verfügten außerdem über den Panzerfaust 100-Raketenwerfer zur Panzerabwehr. Die Waffe war ohne weiteres in der Lage, jeden Feindpanzer zu zerstören (der Hollandungsgefechtsskopf konnte Panzerungstärken bis zu 200 mm durchdringen) und besaß eine Reichweite von fast 100 Metern. Frühe Versionen der Panzerfaust besaßen keine so große Durchschlagskraft und eine geringere Reichweite. Zudem stand auch noch eine spezielle Splitterhülse für den Gefechtskopf zur Verfügung, der seine Wirkung gegen feindliche Soldaten erhöhte.

Optionen: Keine

PANZERELITE



Panzerschreckgruppe

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffung:	Panzerschreck
Verfügbar:	Okt 43 – Mai 45	Zweitbewaffung:	Kar98k, Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr), 10 (PzS)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Eine Panzerschreckgruppe des Heeres bestand aus einem Halbtrupp, der normalerweise einem regulären Infanterie-, Panzerabwehr- oder Maschinengewehr-Halbtrupp angegliedert war. Die Soldaten waren in erster Linie mit einem Karabiner des Typs Mauser Kar98k ausgestattet, ein Gewehr des Kalibers 7,92 mit einem 5-Schuß-Schaftmagazin. Sämtliche Soldaten waren zudem entweder mit der Sprengbüchse 42 ausgerüstet, bei der es sich um eine Stielhandgranate mit 7 Sprengköpfen handelte, oder aber mit der Gewehrpanzergranate 46, und einer trug den 88 mm Panzerschreck-Raketenwerfer (Raketenpanzerbüchse 54) zur Panzerabwehr. Diese Waffe konnte die meisten der Feindpanzer zerstören (sein Hohlladungsgefechtskopf konnte Panzerungsstärken bis zu 160 mm durchdringen) und besaß eine Reichweite von etwa 150 Metern. Im Gegensatz zur Panzerfaust konnte der Panzerschreck nachgeladen werden. Zudem war er treffsicherer und erwies sich auch ansonsten der 60 mm-Bazooka gegenüber als überlegen, die ihm als Vorlage gedient hatte.

Optionen: Keine

Scharfschützengruppe



Truppentyp:	Infanterie	Bewaffung:	Kar98k
Verfügbar:	Sep 39 – Mai 45	Zweitbewaffung:	Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	900 (Gewehr),
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Bei einer Scharfschützengruppe handelte es sich um einen Infanterie-Halbtrupp, der mit speziell umgebauten Karabinern des Typs Mauser Kar98k ausgestattet war (später im Krieg wurden halbautomatische Gewehre des Typs Mauser Kar43 benutzt, während die Fallschirmjäger modifizierte FG 42-Gewehre verwendeten). Die Scharfschützengewehre waren mit einem Zielfernrohr ausgestattete und wurden bereits beim Hersteller in Hinsicht auf besondere Zielgenauigkeit ausgewählt. Somit wurde der Scharfschütze in die Lage versetzt, Einzelziele (wie zum Beispiel einen Panzerkommandanten, der sich in einer geöffneten Luke zeigte) über eine Entfernung bis zu 600 Metern zu treffen. Der Gehilfe des Scharfschützen besaß zur Sicherung normalerweise eine Maschinenpistole des Typs MP-40 samt 32-Schuß-Ersatzmagazin. . Sämtliche Soldaten führten zudem Eihandgranaten mit sich.

Optionen: Keine

PaK 35/36



Waffentyp:	Panzerabwehrgeschütz	Bewaffung:	PaK 35/36 37mm L/45
Verfügbar:	Jan 39 – Mai 44	Drehdauer:	16 Sekunden
Steuerung:	nur Computer	Munition:	180 (37mm)
Zielgröße:	klein	Höhe:	1,0 m

Die Panzerabwehrkanone 35/36 37 mm L/45 wurde in den frühen Dreißiger Jahren von Rheinmetall entwickelt und konnte erstmals 1936 im Rahmen des spanischen Bürgerkrieges im Einsatz erprobt werden. Sie besaß üblicherweise eine Bedienung aus zwei oder drei Mann. Die Waffe wurde dann von mehreren Nationen, unter anderem auch von den Vereinigten Staaten, gekauft oder kopiert. Zu dem Zeitpunkt, als Deutschland zum Eroberungsfeldzug gegen die Sowjetunion ansetzte, war diese Kanone durch die Entwicklungen im Bereich der Panzerung aber bereits obsolet geworden und erhielt den Spitznamen "Hitlers Türklopfer". Die Spezialmunition, die für dieses Geschütz - und auch die 50 mm PaK 38 – entwickelt wurde, trug die Bezeichnung Stielgranate 41 und bestand aus einem großen Hohlladungsgefechtskopf, der auf einem Rohr mit außen angebrachten Leitflossen angebracht wurde. Dieses wurde dann über den Lauf der PaK 35/36 geschoben und mit Hilfe einer Pulverkartusche verfeuert. Obwohl diese Munition über eine ausgezeichnete Durchschlagskraft verfügte, wurde ihr Nutzen durch die kurze Reichweite und mangelhafte Treffsicherheit eingeschränkt.

Optionen: StGr 41 (Hohlladung)

WAZERKLEINE



PaK 38

Waffentyp:	Panzerabwehrgeschütz	Bewaffnung:	PaK 38 50mm L/60
Verfügbar:	Jan 41 – Mai 45	Drehdauer:	16 Sekunden
Steuerung:	nur Computer	Munition:	79 (50mm)
Zielgröße:	klein	Höhe:	1,2 m

Die Panzerabwehrkanone 38 50 mm L/60 wurde entwickelt, um die 37 mm-PaK 35/36 zu ersetzen. Sie besaß eine Bedienung aus vier bis fünf Mann und konnte es bei ihrer Einführung durchaus mit gegnerischen Panzern aufnehmen, wurde dann jedoch recht schnell untauglich für diese Aufgabe. Sie besaß eine Mündungsbremse (was eine Umkonstruktion der Stielgranate 41 erforderlich machte) und eine halbautomatische Lademechanik. Genau wie die PaK 35/36 wurde diese Kanone von Pferdewagen oder leichten Lastwagen gezogen, während sie während eines Einsatzes auch von der Bedienung bewegt werden konnte.

Optionen: StGr 41 (Hohlladung)



PaK 40

Waffentyp:	Panzerabwehrgeschütz	Bewaffnung:	PaK 40 75mm L/46
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Drehdauer:	16 Sekunden
Steuerung:	nur Computer	Munition:	67 (75mm)
Zielgröße:	klein	Höhe:	1,4 m

Die Panzerabwehrkanone 40 75 mm L/46 wurde in Erwartung der nächsten Generation von Panzerfahrzeugen entwickelt, die nach Meinung der Konstrukteure bald das Schlachtfeld bevölkern würde. Es handelte sich bei diesem Modell im Endeffekt um eine verstärkte Ausführung der PaK 38, die dann für die Restdauer des Krieges zur standardmäßigen Panzerabwehrkanone der Deutschen wurde. Aufgrund ihres Gewichtes benötigte man einen Lastwagen oder eine Zugmaschine für ihren Transport, während zugleich eine Bedienung von fünf bis sechs Mann für ihren effektiven Einsatz erforderlich war. Diese Waffe verwendete, wie die meisten anderen deutschen Panzerabwehrkanonen auch, sowohl Panzer- als auch Wolframkarbid-Granaten, wobei sie zur Verteidigung gegen Infanterie zudem Sprenggranaten verschießen konnte. Unter der Bezeichnung G 39 H1 stand ihr zudem ein Hohlladungsgeschoß zur Verfügung, das im selben Maße an Bedeutung gewann, in dem die Vorräte an Wolfram, das für die Hartkerngeschosse benötigt wurde, zur Neige gingen.

Optionen: Keine

PaK 43

Waffentyp:	Panzerabwehrgeschütz	Bewaffnung:	PaK 43 88mm L/71
Verfügbar:	Jan 43 – Mai 45	Drehdauer:	16 Sekunden
Steuerung:	nur Computer	Munition:	50 (88mm)
Zielgröße:	mittel	Höhe:	2 m

Die Panzerabwehrkanone 43 88 mm L/71 entstand aus dem Bedarf an einer schweren Panzerabwehrkanone heraus und orientierte sich an dem beeindruckendem Ruf der 88 mm L/56-Kanonen. Wie die FlaK 18 wurde das Geschütz auf einer mit Rädern versehenen Lafette angebracht, die dann von einem schweren Lastwagen oder Halbkettenfahrzeug in den Kampf gezogen wurde, wo sie dann auf vier Standfüße aufgebockt wurde, die ihr eine erhebliche Stabilität und Wendigkeit verliehen. Die Bedienung war grundsätzlich nur halb so groß wie die bei der FlaK 18, und der somit frei gewordene Transportraum wurde oftmals zum Mitführen von zusätzlicher Munition genutzt. Die Lademechanik war halbautomatisch, zugleich verfügte das Geschütz über einen verlängerten Lauf, der die Zielgenauigkeit und Geschwindigkeit der Granate erhöhten. Obwohl diese Kanone groß und zudem auch schwer war, erwies sie sich als weniger sperrig als die FlaK 18 und wesentlich gefährlicher für Panzer, so daß sie auch im Jagdpanther und Königstiger Verwendung fand.

Optionen: Keine

PANZERKELITE

6. DIE U.S. ARMY



Amerikanische Einheiten waren besonders in der Zeit unmittelbar nach ihrem Kriegseintritt noch nicht dazu in der Lage, es in Bezug auf Ausrüstungsqualität und Taktik mit den deutschen Truppen aufnehmen zu können. Diese Differenz verringerte sich im selben Maße, in dem die amerikanischen Streitkräfte mehr Erfahrungen sammelten, während die Deutschen gleichzeitig vermehrt auf neue Rekruten zurückgreifen mußten, da ihre besten Truppen an der Ostfront gebraucht wurden. Gegen Ende des Krieges waren es dann die US-Truppen, die generell über mehr Erfahrung und sehr viel mehr Ausrüstung verfügten. Die Infanterieausrüstung und leichten Fahrzeuge der Amerikaner waren ihren deutschen Äquivalenten, abgesehen von ein paar bemerkenswerten Ausnahmen bei den Maschinengewehren und Handfeuerwaffen, im Normalfall überlegen und zudem leichter verfügbar. Amerikanische Panzer und sonstige gepanzerte Kampffahrzeuge hinkten hingegen noch bis kurz vor Kriegsende ihren deutschen Gegenstücken qualitativ hinterher, wobei sie nicht nur über die schlechteren Kanonen und eine dünnere Panzerung verfügten, sondern zudem auch noch eine geringere Manövrierfähigkeit aufwiesen. Die späte Einführung von besseren Fahrzeugen sorgte dann allerdings zusammen mit dem enormen Ausstoß der amerikanischen Fahrzeugproduktion dafür, daß dieses Defizit bei Kriegsende ausgeglichen war – auch wenn dies auf Kosten vieler Fahrzeugbesatzungen ging.

Zu Beginn des Zweiten Weltkrieges war die amerikanische Armee die zahlenmäßig schwächste von allen beteiligten Großmächten beider Seiten. Im Verlauf des Krieges vergrößerte sie sich dann um 4.500 Prozent, bis sie am Ende des Zweiten Weltkrieges schließlich die zweitgrößte Streitmacht stellte. Die amerikanische Taktikdoktrin wurde dabei zu Beginn noch weitestgehend von den Lektionen aus dem Ersten Weltkrieg beeinflusst; nachdem US-Streitkräfte jedoch erst zu einem relativ späten Zeitpunkt in den Krieg verwickelt wurden, konnten einige neue Ausbildungsmethoden, Ausrüstungen und Taktiken eingeführt werden. Soweit es die unteren Befehlsebenen betrifft, muß man feststellen, daß die Offiziersausbildung während des Krieges generell vernachlässigt wurde, was zu einer Schwächung gerade der untersten Offiziersränge führte, die noch weit über das Ende des Zweiten Weltkrieges hinaus Bestand haben sollte. Die zu rasch vorgenommenen Beförderungen aufgrund der schnellen Expansion der Streitmacht führten letztendlich zu Schwächen in der Führung und Doktrin, die bis zur Mitte des Krieges anhielt.

PANZER ELITE

Die folgende Übersicht über die Organisation und Ausstattung geben ein recht genaues Bild von den US-Steitkräften in den letzten Jahren des Zweiten Weltkrieges. Dank eines exzellenten Logistiksystems für Ausrüstung und Ersatzteile konnte die US-Industrie ihre Macht beweisen, indem sie die Truppe stets rechtzeitig mit allem benötigten Material versorgte und auf diese Weise ihre Kampfkraft erhielt.

- Das amerikanische Tank Battalion (Panzerbataillon) bestand aus einer Company (Kompanie) mit leichten Panzern, die drei Platoons (Züge) zu jeweils fünf Panzern, sowie eine Headquarters Section (Führungsstab) zu zwei Panzern enthielten, und drei weiteren Companies aus mittleren Panzern, die ebenfalls jeweils drei Platoons mit fünf Panzern, sowie eine Headquarters Section mit zwei Panzern enthielten. Die Headquarters Company (Stabskompanie) des Bataillons bestand aus zwei mittleren und drei Unterstützungspanzern und enthielt zudem etliche Jeeps, Lastwagen und Halbkettenfahrzeuge, die zudem auch noch durch eine Reconnaissance Platoon (Aufklärungszug) aus sechs Panzerspähwagen verstärkt werden konnte.
- Das amerikanische Tank Destroyer Battalion (Panzerjägerbataillon) bestand aus einer Reconnaissance Company, die drei Platoons (Züge) zu jeweils fünf Spähwagen (von denen eines auch durch ein Platoon mit leichten Panzern ersetzt werden konnte), sowie mehrere Jeeps und eine Headquarters Section mit zwei Halbkettenfahrzeugen und zwei Jeeps enthielten. Danach kamen drei Tank Destroyer Companies, die ebenfalls jeweils drei Platoons mit vier Panzerjägern und zwei Jeeps enthielten, sowie eine Headquarters Section mit zwei Halbkettenfahrzeugen und zwei Jeeps. Das Headquarters Platoon des Bataillons bestand aus zwei Halbkettenfahrzeugen oder Spähwagen und einem Jeep.
- Das amerikanische Mechanized Infantry Battalion (Mechanisiertes Infanteriebataillon) bestand aus drei Mechanized Infantry Companies, die jeweils drei Platoons mit vier Halbkettenfahrzeugen (die jeweils 12 Mann transportierten), eine Weapons Platoon mit vier Halbkettenfahrzeugen, die über 60 mm-Mörser und Maschinengewehre verfügten, sowie über eine Headquarters Section mit zwei Halbkettenfahrzeugen und zwei Jeeps und einige Bazooka Teams. Diese Formation wurde insgesamt noch unterstützt durch eine Antitank Battery (Batterie aus Panzerabwehrgeschützen), bestehend aus einem Jeep und drei von Halbkettenfahrzeugen gezogenen Panzerabwehrkanonen, einer Headquarters Platoon, und einer Combat Support Company (Kampfunterstützungskompanie), die über drei Heavy Machinegun Platoons (schwere Maschinengewehrzüge), ein 81 mm-Mortar Platoon (Mörserzug), ein Reconnaissance Platoon mit vier Panzerspähwagen und eine Batterie mit Haubitzen auf Selbstfahrlafetten verfügte.
- Das amerikanische Infantry Battalion bestand aus drei Infantry Companies, die jeweils drei Platoons mit drei Squads (Trupps) zu je 12 Mann enthielten, sowie einen Platoons Headquarters-Jeep; hinzu kamen noch eine Headquarters Section mit zwei Jeeps und ein Weapons Platoon mit Machinegun Section, Mortar Section und Platoon Headquarters-Jeep. Diese Formation wurde insgesamt noch unterstützt durch eine Antitank Battery mit drei bis vier von Lastwagen oder Halbkettenfahrzeugen gezogenen Panzerabwehrkanonen, eine Combat Support Company mit 81 mm Mortar Battery, einem Machinegun Platoon, einer Heavy Machinegun Section, einer Bazooka Section und einem Headquarters Platoon mit zwei Jeeps, sowie ein Headquarters Platoon (des Bataillons) mit drei bis vier Jeeps und einigen Bazooka Teams.

PANZER ELITE

AMERIKANISCHE TAKTIKEN

In der Hauptsache gab es bei den Amerikanern zwei verschiedene Infanterietaktiken. Die erste bestand darin, daß eine Squad in zwei Sektionen aufgeteilt wurden, die sich dann während des Vorrückens von Deckung zu Deckung wechselseitig sichern konnten. Indem man den BAR-Schützen dabei stets bei der sichernden Gruppe postierte, hoffte man, daß seine Feuerkraft zusammen mit dem halbautomatischen Feuer (aus dem M1 Garand oder M1 Karabiner) der restlichen Sektion ausreichen würde, um der vorrückenden Squad während ihres Positionswechsels mit genügend Feuerschutz zu versehen. Obwohl man diese Technik bei der Ausbildung vermittelte, wurde sie oftmals durch eine Kampfaktik mit der Bezeichnung "Marschierendes Feuer" ersetzt, bei der die Soldaten vorrückten und zugleich feuerten, normalerweise in Form einer losen Schützenlinie anstatt Squad für Squad. Beim Vorrücken über offenes Gelände oder einen Abhang hinab erwies sich diese Taktik als vorteilhaft. Um jedoch wirklich erfolgreich zu sein, war dabei eine zusätzliche Direkter Unterstützung durch schwere Waffen notwendig.

Desweiteren wurde großer Wert auf die Taktik der verbundenen Waffen gelegt, bei der Artillerie, Infanterie und Panzer eng zusammenarbeiten. Artillerie wurde dabei eingesetzt, um die Artillerie des Gegners zu bekämpfen, wozu auch dessen Panzerabwehrkanonen und Vorwärtsbeobachter, sowie Beobachtungsposten zählten. Wenn es darum ging, Panzerabwehrstellungen anzugreifen, beziehungsweise Flüsse zu überqueren oder über schwieriges Gelände und in Städte vorzudringen, wurde die Infanterie vorgeschickt. In offenem Gelände übernahmen hingegen Panzer die Führung, wobei darauf geachtet wurde, daß Deckungsgelände und andere Orte, die sich als Versteck für gegnerische Panzer oder Panzerabwehrgeschütze eigneten, vorsichtshalber unter Beschuß zu nehmen. Maschinengewehre wurden oftmals eingesetzt, um getarnte gegnerische Infanterie oder Geschützbedienungen aufzuseuchen. Rauchgranaten wurde verwendet, um gegnerischen Panzern die Sicht zu nehmen, so daß sich die amerikanischen Truppen ungehindert in eine günstigere Schußposition manövrieren konnten, ohne dabei dem Beschuß durch die stärkeren deutschen Kanonen ausgesetzt zu sein. Schließlich wurde von den Planungsstrategen immer wieder die Notwendigkeit einer aggressiven Vorgehensweise durch die Panzertruppen hervorgehoben, so daß die Panzerfahrer immer wieder Anweisung erhielten, nur zum Schießen anzuhalten und festsitzende Einheiten der eigenen Seite lieber links liegen zu lassen, um den Gegner, der für den Aufenthalt verantwortlich war, statt dessen in der Flanke oder von hinten anzugreifen.

Kampfprinzipien

(General George S. Patton, Jr., 1944)

DER KOMMANDANT

Truppenführung.

- (1) Volle Pflichterfüllung. Jeder hat in seinem eigenen Bereich die persönliche Führung inne. Ein Kommandant, der sein Missionsziel nicht erreicht und nicht tot oder schwer verwundet ist, hat seine Pflicht nicht erfüllt.
- (2) Frontbesuche. Der verantwortliche General oder sein Stabschef (nie beide gleichzeitig) und ein Mitglied der Generalstabsabteilungen Kommunikation, Medizinische Versorgung, Munition, Pioniere und Unterbringung sollten täglich die Front besuchen . . . Die Aufgabe dieser Staboffiziere ist es, zu beobachten, nicht sich einzumischen . . . Ihre Hauptaufgabe als Anführer ist es, mit eigenen Augen zu sehen und von den Truppen gesehen zu werden.

Ausführung. Im Einsatz macht die Verkündung eines Befehls nicht mehr als 10% Ihrer Zuständigkeit aus. Die übrigen 90% bestehen daraus, daß Sie durch Überwachung durch Ihren Stab oder in Person garantieren, daß die Befehle richtig und schnell ausgeführt werden.

Ruhephasen. Für alle Dienstgrade gilt, daß Soldaten, die nicht ausgeruht sind, nicht lange leben . . . Im Notfall müssen alle hochkonzentriert arbeiten können, aber Notfälle kommen nicht oft vor; *ausgeruhte Männer halten länger und arbeiten unter Druck besser.*

Lage von Kommandoposten. Je näher die Kommandoposten an der Front liegen, um so weniger Zeit geht durch Hin- und Herfaherei verloren . . .

KAMPFGRUNDLAGEN.

Karten. Wir müssen uns vor der Überzeugung hüten, daß wir nur dadurch Lorbeeren verdienen, daß wir in der Sicherheit der Kommandoposten Landkarten studieren . . . Pläne. Pläne müssen einfach und flexibel sein . . . Sie sollten von den Leuten gemacht werden, die sie auch ausführen müssen . . .

Aufklärung. Man kann nie zuviele Aufklärer haben. Nutzen Sie vor, während und nach der Schlacht alle Mittel, die Ihnen zur Verfügung stehen. Berichte müssen Fakten, nicht Meinungen (weder positive noch negative) enthalten . . . Informationen sind wie Eier: je frischer, desto besser.

PANZER ELITE

AMERIKANISCHE ARTILLERIE

Die US Army setzte viele verschiedene Artilleriegeschütze ein, von denen einige dem Spieler der amerikanischen Seite als "abruflbares" indirektes Feuer zur Verfügung stehen, wobei Spreng- oder Rauchgranaten eingesetzt werden können.

Abhängig von dem jeweils gespielten Szenario können dabei die folgenden Artilleriewaffen zum Einsatz gebracht werden:

81 mm-Mörser: Bei dem amerikanischen 81 mm-Mörser des Typs M1 handelte es sich im Grunde genommen um eine Kopie des deutschen Mörsers gleichen Kalibers. Er wurde auch weitestgehend auf die gleiche Weise eingesetzt, indem er an Unterstützungskompanien und -bataillone ausgegeben wurde. Die Waffe konnte mit ihren 3,1 kg schweren Granaten etwas 3.000 Meter weit schießen. Die Mortar Battery eines Bataillons verfügte normalerweise über 3 Abteilungen mit jeweils zwei Mörsern.

107 mm-Mörser: Dieser Mörser wurde ursprünglich zum Verschießen von Rauch- und chemischer Munition entwickelt, danach aber schnell auch zur Verwendung von Sprenggranaten auferüstet. Er konnte mit seiner 12,3 kg-Granate 5.500 Meter weit schießen. Eine Heavy Mortar Battery bestand normalerweise aus vier 107 mm-Mörsern.

75 mm Feldgeschütz/Haubitze: Diese Bezeichnung umfaßt mehrere Waffensysteme, wie zum Beispiel die Feldgeschütze des Typs M1916, M1917 und M2A2, sowie die Haubitzen M1 und M1A1, die in der Mehrzahl auch schon im Ersten Weltkrieg eingesetzt worden waren. Die Feldgeschütze verschossen eine 6,1 bis 6,8 kg schwere Sprenggranate über Entfernungen von 12.000 bis 14.000 Metern. Die Haubitzen erreichten mit ihrer 6,8 kg schweren Granaten Entfernungen bis zu 9.000 Metern. Die Haubitzen stellen die leichteren Modelle dar und waren für einen Transport per Pferdefuhrwerk und zum Einsatz in bergigem Gelände ausgelegt, wo die Geschütze oftmals von ihren Bedienungen in Stellungen gebracht werden mußten. Alle Geschütze dieser Art waren in Batterien mit drei Abteilungen zu je drei Kanonen organisiert.

105 mm-Haubitze: Die 105 mm-Haubitzen, die von den Amerikanern im Zweiten Weltkrieg eingesetzt wurden, waren generell erst kurz vor dem Krieg entwickelt worden und erst 1939 in Produktion gegangen, so daß sie wesentlich moderner waren als ihr 75 mm-Verwandten. Es gab sie in den Ausführungen M2A1 und M3, wobei letztere als leichtes Geschütz für Fallschirmjägereinheiten gedacht war, dann aber aufgrund eines Mangels an entsprechenden Kanonen auch von der regulären Infanterie in Nordafrika eingesetzt wurde. Beide Waffen verschossen eine 15 kg-Granate, wobei die M2A1 eine Entfernung von 11.000 Metern erreichen konnte, während die M3 eine Reichweite von 7.500 Metern besaß. Diese Geschütze waren in Batterien zu drei Abteilungen mit jeweils drei oder vier Kanonen eingeteilt, oder aber in nur eine Abteilung mit sechs Kanonen (im Falle von Geschützen auf Selbstfahrlafetten und Regimentsartillerie).

155 mm-Haubitze/Feldgeschütz: Die Hauptstütze der schweren amerikanischen Artillerie waren die 155 mm-Haubitze M1 und das Feldgeschütz M1. Die M1-Haubitze konnte eine 43,1 kg schwere Sprenggranate bis zu 15.000 Meter weit verschießen. Die Waffe besaß den Ruf hervorragender Treffsicherheit, was teilweise den fortschrittlichen Feuerleittechniken zu verdanken war, die von den Amerikanern im Laufe des Zweiten Weltkrieges entwickelt wurden. Das M1-Feldgeschütz verschoß 43,1 kg schwere Granaten über eine Entfernung von bis zu 23.200 Meter. Beide verwendeten getrennt geladene Munition und waren in Batterien zusammengefaßt, die aus drei Abteilungen mit jeweils zwei Geschützen bestanden.

207 mm-Haubitze/Feldgeschütz: Diese Bezeichnung umfaßt sowohl die 8-Inch-Haubitze M1, als auch das weniger verbreitete Feldgeschütz M1. Beide Modelle wurden kurz nach dem Ersten Weltkrieg entwickelt und dann auch im Zweiten Weltkrieg benutzt, obwohl das M1-Feldgeschütz dort erst gegen Kriegsende zum Einsatz kam. Die M1-Haubitze verfeuerte 90,7 kg schwere Granaten über Entfernungen von bis zu 17.000 Metern. Das Feldgeschütz M1 kam mit seiner 108,8 kg-Granate 32.500 Meter weit. Sie wurden normalerweise in Batterien mit drei Abteilungen zu jeweils 2 Geschützen zusammengefaßt.

PANZERELITE

5-Inch-Schiffsgeschütz: 5-Inch-Schiffsgeschütze dienten normalerweise als Hauptbewaffnung von Zerstörern und Sekundärgeschütze an Bord größerer Schiffe wie zum Beispiel Kreuzern. Dabei waren sie normalerweise einzeln in einem Geschützturm untergebracht, ab und zu aber auch zu zweit. Ein Zerstörer besaß vier oder fünf solcher Geschütze, während Großkampfschiffe generell bis zu 20 solcher Türme besitzen konnte, wobei sie natürlich auch noch über größere Kanonen verfügten.

12-Inch-Schiffsgeschütz: Das 12-Inch-Schiffsgeschütz fand üblicherweise Verwendung als Hauptbewaffnung von Schwere Kreuzern und "Westentaschen-Schlachtschiffen". Abhängig vom jeweiligen Modell konnten sie 442,5 bis 485 kg schwere Sprenggranaten 12.000 bis 17.000 Yards weit verschießen. Die Geschütze belegten normalerweise zu zweit oder dritt einen Turm, wobei ein Schiff dann über drei bis vier solcher Geschütztürme verfügte.

16-Inch-Schiffsgeschütz: Hierbei handelt es sich um die schwersten aller Schiffsgeschütze, die nur von den größten Schlachtschiffen verwendet wurden, die während des Zweiten Weltkrieges von den Amerikaner eingesetzt wurden. Abhängig von dem Modell des jeweils eingesetzten Geschützes konnten damit 1.016 bis 1.089 kg schwere Granaten 25.000 bis 45.000 Metern weit verschossen werden. 16-Inch-Geschütze waren jeweils zu dritt in einem Turm untergebracht. An Bord eines Schiffes befanden sich dann drei solcher Geschütztürme, neben eine ganzen Reihe von Sekundärgeschützen. Artillerieschläge, die mit diesen Kanonen in der Normandie ausgeführt wurden, ließen Panzer des Typs Tiger IV E sich überschlagen oder vergruben sie unter so vielen Tonnen Erdrich, daß man sie hinterher regelrecht ausgraben mußte.

Die Amerikanische Field Order

[Die 'field order' benutzt der Kommandant für seine Einsatzplanung. Sie wird je nach Bedarf durch Landkarten ergänzt.]

FIELD ORDER

1. **Informationen:** Informationen zu den Bereichen:
 - a. *Gegner:* Zusammensetzung, Zustand, Position, Bewegungen, Truppenstärke, Identifikation, Fähigkeiten. Unter Bezug auf den Beobachtungsbericht, falls ein solcher ausgegeben wurde.
 - b. *Verbündete Truppen:* Einsätze und Operationen, Position der nächsthöheren und benachbarten Einheiten sowie der Deckung gewährenden Truppen und Einsatztruppen in der Nähe; Ausmaß der Unterstützung durch andere Truppen.
2. **Entscheidung (oder Einsatz):** Entscheidung (oder Einsatz); Details des Plans, die die Operation im Ganzen betreffen und für die Koordination notwendig sind.

TRUPPEN

3. **Taktische Missionen für untergeordnete Einheiten:** Konkrete Aufgaben, die Untereinheiten zugewiesen werden, die zur Ausführung taktischer Dienste abgestellt sind. Sie werden nur dann erwähnt, wenn sie nicht Teil der Routine oder der normalen Operationsabwicklung sind. Ein unterschiedlich gekennzeichnete Abschnitt für jede Einheit, der Befehle erteilt werden. Anweisungen, die für zwei oder mehr Einheiten oder die gesamte Einsatztruppe gelten und für die Koordination notwendig sind, aber nicht in einen anderen Abschnitt gehören.
4. **Verwaltungsangelegenheiten:** Anweisungen für taktische Einheiten im Hinblick auf Versorgung, Evakuierung und Verkehrseinzelheiten, die die Operation betreffen (falls nicht unter den Standard-Einsatz- bzw. Verwaltungsbefehlen abgedeckt; im letzteren Fall wird auf die Verwaltungsbefehle verwiesen.)
5. **Signalkommunikation**
 - a. *Befehle zum Einsatz* der Signalkommunikationsmittel, die nicht in der normalen Operationsabwicklung enthalten sind. Verweise auf den Signalanhang oder Signalbedienungsanweisungen, falls ausgegeben.
 - b. *Kommandoposten und Signalkommunikationslinien:* Ausgangsstellungen der Einheiten und der nächstkleineren Einheiten, Anfangszeit, Zielorte und nachfolgende Positionen, falls zutreffend. Andere Orte, an die Nachrichten gesandt werden können.

OPTIONALE AUSSTATTUNG AMERIKANISCHER EINHEITEN

Amerikanischen Panzerfahrzeugen können die folgenden Ausstattungsoptionen zur Verfügung stehen:

- **Flugabwehr-Maschinengewehr:** Ein Kaliber .30 Browning-Maschinengewehr, das wahlweise in eine zentral gelegene Halterung gesteckt werden konnte.
- **Funkgerät:** Einige der frühen Fahrzeugmodelle verfügten noch nicht über ein Wechselsprechfunkgerät (sonder lediglich über einen Funkempfänger). Mit dieser Option kann man das Fahrzeug mit einem entsprechenden Wechselsprechgerät ausrüsten.
- **Hedgehog-Pflug:** Dieses Räumgerät wurde unter dem Rumpf an der Vorderseite der Panzer angebracht, so daß man sich einen Weg durch dichtes Unterholz und Hecken bahnen konnte, ohne die nur schwach gepanzerte Unterseite gegnerischem Feuer auszuliefern.
- **Geschützturmsabschirmung:** Diese "Feldmodifikation" bestand aus einem großen Schirm (in Art eines Sonnenschirms), der über einem nach oben hin offenen Geschützturm aufgespannt wurde und somit einen gewissen Schutz sowohl vor den Elementen als auch vor geworfenen Handgranaten bot. Er war allerdings relativ groß und dementsprechend nur schwer zu verbergen.
- **Nasse Munitionslagerung:** Diese Einrichtung wurde in Folge von Beschwerden entwickelt, denen zufolge Sherman-Panzer sehr leicht Feuer fingen, nachdem sie erst einmal getroffen worden waren. Im Grund genommen handelte es sich dabei lediglich um eine Lagerungskammer für die Munition des Hauptgeschützes, die mit einem Gemisch aus Wasser, Frost- und Rostschutzmittel gefüllt war.
- **Zusatzpanzerung des Rumpfes:** Hierbei handelte sich um 30 mm starke Panzerplatten, die an den Seiten angeschweißt wurden, um Schwachstellen zu bedecken. Aufgrund ihrer Positionierung wurden diese Platten aber oftmals auch von den Richtschützen deutscher Panzer- und Panzerabwehrkanonen als Zielmarkierungen genutzt.
- **Zusatzpanzerung des Geschützturmes:** Hierbei handelte sich um 30 mm starke Panzerplatten, die an den Geschützturm angeschweißt wurden, um Schwachstellen zu bedecken. Aufgrund ihrer Positionierung wurden diese Platten aber oftmals auch von den Richtschützen deutscher Panzer- und Panzerabwehrkanonen als Zielmarkierungen genutzt.



PANZERELITE

AMERIKANISCHE WAFFENSYSTEME

Die folgenden Übersichtstabellen enthalten die offiziellen Bezeichnungen für die amerikanischen Munitionstypen, zusammen mit Angaben zu ihrer Durchschlagskraft (in Millimetern) bei nicht oberflächengehärteten (homogenen) Panzerplatten für die in amerikanische Panzer eingebauten Waffen und verwendeten Panzerabwehrkanonen. Abgesehen von den genannten Munitionsarten wurden für viele Waffen auch noch die Spreng- und Rauchgranaten berücksichtigt. Das Leistungsvermögen der von Infanterie eingesetzten Panzerabwehrwaffen wurden zu Vergleichszwecken mit angegeben.

Amerikanische Munitionsbezeichnungen

.30-06 Ball	.30 MG	MG-Munition [Für Browning M1919-Maschinengewehr]
.50 M2	.50 HMG	SMG-Munition [Für Browning M2HB-Maschinengewehr]
AP	AP	Panzergranate (AP)
APCBC	APCBC	Panzergranate mit Auftreff- und Kegelspitze (APCBC)
APCR	APCR	Panzergranate mit Hartkern (APCR)
HE	HE	Hohlgranate (HE)
HEAT	HEAT	Hohlgranate (HEAT)
M1 HE	M1 HE	Hohlgranate (HE) [Für das 105mm L/22-Geschütz]
M9 HVAP	M9 HVAP	Panzergranate mit Hartkern (APCR) [Für das 75mm L/37-Geschütz]
M42A1 HE	M42A1 HE	Hohlgranate (HE) [Für 76mm-Geschütze]
M48 HE	M48 HE	Hohlgranate (HE) [Für 75mm L/28- und L/37-Geschütze]
M51 AP	M51 AP	Panzergranate mit Auftreff- und Kegelspitze (APCBC) [37mm-Gesch.]
M61 AP	M61 AP	Panzergranate mit Auftreff- und Kegelspitze (APCBC) [75mm L/37-Gesch.]
M62 AP	M62 AP	Panzergranate mit Auftreff- und Kegelspitze (APCBC) [76mm-Gesch.]
M63 AP	M63 AP	Panzergranate (AP) [Für 37mm-Geschütze]
M67 HEAT	M67 HEAT	Hohlgranate (HEAT) [Für das 105mm L/22-Geschütz]
M72 AP	M72 AP	Panzergranate (AP) [Für 75mm L/28 und L/37-Geschütze]
M74 HE	M74 HE	Hohlgranate (HE) [Für 37mm-Geschütze]
M79 AP	M79 AP	Panzergranate (AP) [Für 76mm-Geschütze]
M89 WP	M89 WP	Rauch [Für das 75mm L/37-Geschütz]
M93 HVAP	M93 HVAP	Panzergranate mit Hartkern (APCR) [Für 76mm-Geschütze]
Rauch	Rauch	Rauch

Durchschlagskraft amerikanischer Waffen gegen Panzerung

.30 MG	0,01 kg (MG)	780 m/s	7	1	-	-	-
.50 MG	0,04 kg (HMG)	884 m/s	13	7	3	-	-
37mm L/45	0,685 kg (AP)	762 m/s	50	36	22	19	-
37mm L/53	0,87 kg (AP)	885 m/s	60	53	41	30	-
	0,87 kg (APCBC)	885 m/s	58	52	45	38	33
57mm L/50	2,9 kg (AP)	820 m/s	117	90	74	52	40
	2,83 kg (APCBC)	853 m/s	89	80	72	60	52
75mm L/28	6,77 kg (AP)	567 m/s	66	60	52	44	35
	6,31 kg (APCBC)	589 m/s	64	60	54	50	44
75mm L/37	6,77 kg (AP)	701 m/s	71	65	60	54	48
	6,5 kg (APCBC)	588 m/s	86	75	61	49	40
	3,8 kg (APCR)	869 m/s	133	115	93	75	57
76mm L/52	6,77 kg (AP)	793 m/s	122	107	89	73	60
	7 kg (APCBC)	793 m/s	97	93	87	80	72
	4,26 kg (APCR)	1,036 m/s	174	155	131	111	91
76mm L/55	6,77 kg (AP)	800 m/s	125	110	91	75	61
	7 kg (APCBC)	800 m/s	100	94	89	81	76
	4,26 kg (APCR)	1,045 m/s	181	160	135	114	93
105mm L/22	13,3 kg (HEAT)	381 m/s	102	102	102	102	-
Bazooka M1	1,5 kg (HEAT)	(Raketenwerfer)	100	-	-	-	-
M9A1 ATRG	0,6 kg (HEAT)	(Granate)	80 (AT' Gewehrgr.)	-	-	-	-



PANZERELITE

AMERIKANISCHE EINHEITEN

M3A1 Stuart

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	58 km/h (26 im Gelände)
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M6 37mm L/53	Rumpf vorne:	51mm
Max. Winkel Kanone:	-9°/+20°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	10mm
Munition:	103 (37mm), 8,270 (MG)	Rumpfdach:	10mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	51mm
Turmdrehgeschw.:	20 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	10mm
Zielgröße:	klein	Aufbaudach:	10mm
Höhe:	2,3 m	Ummantelung:	20mm
Gewicht:	12,9 Tonnen	Turm vorne:	51mm
Bodendruck:	1,2 kg/cm²	Turm Seiten:	38mm
Max. horiz. Neigung:	25°	Turm hinten:	20mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	10mm

Der leichte Panzer M3A1 (von den Briten "Stuart" genannt, deren Angewohnheit, amerikanische Panzer nach amerikanischen Generälen zu benennen, schließlich offiziell von der US Army übernommen wurde) stellte eine Verbesserung gegenüber der vorausgegangenen M2-Serie dar und wurde im Jahr 1941 offiziell eingeführt. Das Fahrzeug wurde dann allerdings bereits 1942 wieder obsolet, so daß im Sommer 1942 die Produktion zugunsten des M3A3 eingestellt wurde, nachdem 5.811 M3A1 hergestellt worden waren. Obwohl der Kommandant in diesem Tank gleichzeitig als Ladeschütze fungierte, was wegen des 2-Mann-Turms nicht anders möglich war, war dies wegen des geringen Gewichts der 37 mm-Granate nicht weiter mit Schwierigkeiten verbunden. Frühe Modelle dieses Fahrzeugs verfügten über insgesamt fünf Maschinengewehre, wobei die beiden zusätzlichen an den vorderen Ecken des Panzers angebracht waren und vom Fahrer bedient wurden. Der Tank wurde ausgiebig in den Wüsten Nordafrikas benutzt und konnte in geringerer Zahl auf sämtlichen Kriegsschauplätzen angetroffen werden. Trotz seiner relativ schwachen Kanone und dünnen Panzerung wurden insgesamt 13.859 M3-Panzer aller Varianten produziert, obwohl das Fahrzeug nach der Einführung des leichten Panzers M5 oftmals nur noch für Erkundungsaufträge oder im rückwärtigen Raum eingesetzt wurde.

Optionen: Keine



PANZER ELITE

M5A1 Stuart

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	64 km/h (28 im Gelände)
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Max. U/min:	3400 U/min (Ø 2800)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M6 37mm L/53	Rumpf vorne:	67mm
Max. Winkel Kanone:	-9°/+20°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	12mm
Munition:	123 (37mm), 6,250 (MG)	Rumpfdach:	12mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	67mm
Turmdrehgeschw.:	20 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbaudach:	12mm
Höhe:	2,51 m	Ummantelung:	20mm
Gewicht:	14,6 Tonnen	Turm vorne:	67mm
Bodendruck:	1,2 kg/cm²	Turm Seiten:	38mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	20mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	12mm

Der leichte Panzer M5A1 war 1942 als Nachfolgermodell für die leichten Panzer der M3-Serie entwickelt worden und verwendete den gleichen Geschützturm wie die M3A3-Version. Bei diesem Fahrzeug wurde die Panzerung verstärkt und zudem wurden auch der Rumpf und Motor modifiziert, um die Leistungsfähigkeit zu erhöhen. Des weiteren konnte dieser Panzer mehr Treibstoff mitführen und seine Frontpanzerung wurde stärker angewinkelt, um ihre Schutzwirkung zu verbessern. Insgesamt wurden 8.884 Panzer der M5-Serie hergestellt, von denen 6.810 der Version M5A1 angehörten, bevor die Produktion im Oktober 1944 eingestellt wurde. Das Fahrzeug wurde dann noch bis Kriegsende eingesetzt, obwohl es Ende 1944 von dem leichten Panzer M24 Chaffee ersetzt wurde. Der Rumpf des M5 bildete zugleich auch die Grundlage für den M8 GMC.

Optionen: Hedgehog-Pflug



PANZERELITE



M3 Lee

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (30 im Gelände)
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M2 75mm L/28, M6 37mm L/53	Rumpf vorne:	51mm
Max. Winkel Kanone:	-9°/+20°,	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	2 Rumpf-MG, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	46/178 (75mm/37mm), 9,200 (MG)	Rumpfdach:	12mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	51mm
Turmdrehgeschw.:	20 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	12mm
Höhe:	3,12 m	Ummantelung:	25mm
Gewicht:	28,9 Tonnen	Turm vorne:	51mm
Bodendruck:	1,2 kg/cm ²	Turm Seiten:	51mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	51mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	22mm

Ende 1941 gelangten die amerikanischen Panzerkonstrukteure zu der Erkenntnis, daß die gegenwärtig verwendeten mittleren Panzer M2 und M2A1 nicht gegen die neueren deutschen Panzer bestehen konnten, und so entschloß man sich, eine neue Serie aus mittleren Panzern für die amerikanischen Streitkräfte aufzulegen. Diese sollten über eine 75 mm-Kanone verfügen, die in einem mittig angebrachten Geschützturm untergebracht sein sollte; ein Konzept, das letztendlich zum Bau der M4 Sherman-Serie führte. In der Zwischenzeit entschied man sich zur Herstellung es mittleren Panzers M3. Es handelte sich dabei um eine verbesserte Ausführung des M2, mit einer stärkeren Panzerung und einer 75 mm M2-Kanone, die von in einer Waffenkuppel vorne rechts am Panzer beherbergt wurde. Die 37 mm-Kanone des M2 wurde dabei in einem oben auf dem Panzerrumpf angebrachten Turm beibehalten, wobei der Kommandant einen zweiten Turm (mit einem .30 MG) erhielt, der direkt auf dem Hauptgeschützturm montiert wurde. Die beiden nach vornefeuernden Bug-MGs wurden zusammen eingebaut und so aneinandergespleißt, daß sie beide vom Fahrer bedient werden konnten. Insgesamt wurden 6.258 M3-Panzer gebaut, von denen 1.334 den Versionen M3A1 bis M3A5 angehörten. Die restlichen Fahrzeuge wurden im März 1944 für veraltet erklärt und dann rasch ausgemustert, um durch den M4 Sherman ersetzt zu werden.

Optionen: Keine

PANZER ELITE



M4 Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (22 im Gelände)
Verfügbar:	Juli 42 – Mai 45	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M3 75mm L/37	Rumpf vorne:	51mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	97 [+12] (75mm), 7,750 (MG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	51mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	keiner	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,97 m	Ummantelung:	89mm
Gewicht:	30,3 Tonnen	Turm vorne:	76mm
Bodendruck:	1,1 kg/cm²	Turm Seiten:	51mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	51mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Dieses war die erste Version des berühmten Sherman-Panzers, die in Produktion gehen sollte; bei allen anderen Modellausführungen des Shermans handelt es sich um Varianten dieses einen Grundmodells. Merkwürdigerweise war der M4 allerdings nicht das erste Modell, das die Truppe erreichen sollte (diese Ehre gebührt dem M4A1). Der Sherman war Amerikas Antwort auf die deutschen Panzerkampfwagen der Serien Pz.Kpfw. III und Pz.Kpfw. IV, und durchaus in der Lage, von seinem Leistungsvermögen und seiner Panzerung her mit den frühen Ausführungen dieser Modelle mithalten zu können, während er zugleich über die bessere Feuerkraft verfügte. Unglücklicherweise wurden zum Zeitpunkt seines massenhaften Einführung von den Deutschen aber bereits die späten Versionen dieser Panzerkampfwagen, sowie der neue Pz.Kpfw. V Panther und verschiedene Sturmgeschütze eingesetzt, die dem Sherman allesamt und in jeder Beziehung überlegen waren. Dies führte zur Entwicklung etlicher verbesserten Ausführungen des Shermans, von denen einige über zusätzlich am Rumpf angeschweißte Panzerplatten verfügten, bis schließlich auch eine stärkere 76 mm-Kanone eingebaut wurde. Diese erste Version konnte leicht anhand ihrer Frontpanzerung identifiziert werden, die aus einer dreiteiligen, genieteten Baugruppe bestand und wurde von einem Motor des Typs Continental R975-EC2 angetrieben (ursprünglich von Wright konstruiert). Insgesamt wurden 674 gebaut, bevor die Produktion zugunsten späterer Ausführungen eingestellt wurde. Die ersten Panzer verfügten lediglich über einen Funkempfänger (sie konnten also selbst keine Funksprüche durchgeben) und besaß zwei starr im Rumpf eingebaute .30-Maschinengewehre, die vom Fahrer bedient wurden; allerdings kamen nur wenige Panzer mit dieser Konfiguration zum Einsatz. Wegen einiger Schwachstellen in der Panzerung gab es eine gebräuchliche Feldmodifikation, bei der zusätzliche Panzerplatten über diesen Stellen angeschweißt wurden, wovon insbesondere die Munitionskammern betroffen waren. Insgesamt wurden während des Zweiten Weltkrieges 49.234 Shermans aller Varianten und Modelle gebaut, womit er zum am häufigsten eingesetzten Panzer der westlichen Alliierten wurde.

Optionen: Funkgerät, Hedgehog-Pflug, Zusatzpanzerung des Geschützturmes, Zusatzpanzerung des Rumpfes

PANZERELITE

M4A1 Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (22 im Gelände)
Verfügbar:	Feb 42 – Mai 45	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M3 75mm L/37	Rumpf vorne:	51mm
Max. Winkel Kanone:	-12°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-, AA-MG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	89 [+12] (75mm), 7,750 (MG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	51mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	keiner	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,74 m	Ummantelung:	76mm
Gewicht:	30,2 Tonnen	Turm vorne:	76mm
Bodendruck:	1,1 kg/cm ²	Turm Seiten:	51mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	51mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Hierbei handelt es sich um das erste Sherman-Modell, das auch tatsächlich an die Truppe ausgegeben wurde, wobei es sich in einigen kleinen Details vom Grundmodell unterschied. Die Wanne und Aufbauten dieser Variante waren im Gußverfahren hergestellt worden und nicht geschweißt, während Laufwerk und Gleisketten identische zu denen des Panzers M3 Lee waren und nicht von ursprünglichen Sherman übernommen wurden. Erste Produktionsserien dieses Panzer wiesen zudem die beiden MGs für den Fahrer auf, besaßen kein Funkgerät, und waren mit der M2-Version der 75 mm-Kanone bestückt, anstatt mit der späteren (und besseren) M3. Nur wenige Exemplare dieses frühen Modells kamen tatsächlich zum Einsatz, wobei sie zuerst auf den späteren M4A1-Standard nachgerüstet wurden, bevor sie an die Kampfverbände überstellt wurden. Insgesamt wurden 6.281 Shermans vom Typ M4A1 gebaut.

Optionen: Funkgerät, Hedgehog-Pflug, Zusatzpanzerung des Geschützturmes, Zusatzpanzerung des Rumpfes



PANZER ELITE

MA2 Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (26 im Gelände)
Verfügbar:	Apr 42 – Mai 45	Max. U/min:	2100 U/min (Ø 1900)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M3 75mm L/37	Rumpf vorne:	79mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	97 (75mm) 6250/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	64mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,74 m	Ummantelung:	89mm
Gewicht:	31,8 Tonnen	Turm vorne:	64mm
Bodendruck:	1,2 kg/cm²	Turm Seiten:	64mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	64mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Dieses Sherman-Modell war identisch mit den späten Ausführungen des M4 Sherman-Grundmodells mit geschweißter Wanne und Oberteil (und außerdem mit Funkgerät und ohne Fahrer-MGs), allerdings war dessen altes Triebwerk hier durch zwei Dieselmotoren des Typs GM 6-71 ersetzt worden. 8.053 dieser Ausführungen wurden gebaut, bevor die Produktion zugunsten späterer Modelle eingestellt wurde.

Optionen: Hedgehog-Pflug



PANZERELITE



M4A3 Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (26 im Gelände)
Verfügbar:	Juli 43 – Mai 45	Max. U/min:	2600 U/min (Ø 2200)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M3 75mm L/37	Rumpf vorne:	50mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	97 (75mm) 5050/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	51mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,74 m	Ummantelung:	89mm
Gewicht:	30,2 Tonnen	Turm vorne:	76mm
Bodendruck:	1,1 kg/cm ²	Turm Seiten:	51mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	51mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Optionen: Hedgehog-Pflug

PANZER ELITE



M4A3E2 Sherman Jumbo

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	35 km/h (22 im Gelände)
Verfügbar:	Sep 44 – Mai 45	Max. U/min:	2600 U/min (Ø 2200)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M3 75mm L/37	Rumpf vorne:	127mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	104 (75mm) 6250/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	102mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	76mm
Funk:	keiner	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,95 m	Ummantelung:	178mm
Gewicht:	38,0 Tonnen	Turm vorne:	152mm
Bodendruck:	1,1 kg/cm ²	Turm Seiten:	152mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	152mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Diese Variante des Grundmodells M4A3 Sherman wurde als Sturmpanzer entwickelt und als Zwischenlösung ausgeliefert, da mit dem Bau des schweren Panzers M26 Pershing gerade erst begonnen worden war. Das 75 mm M3-Standardgeschütz war dabei in einem speziell zu diesem Zweck konstruierten schweren Geschützturm untergebracht worden, zudem wurde eine besonders starke Zusatzpanzerung auf seinem Rumpf geschweißt. Um seine Fahreigenschaften im offenen Gelände zu verbessern, wurden zudem spezielle Adapter, auch "Entenfüße" genannt, seitlich an den einzelnen Glieder seiner Gleisketten angebracht. Es wurden lediglich 254 dieser Panzer im Sommer 1944 gebaut, die sich dann im Kampf als sehr effektiv erwiesen. Für dieses Fahrzeug wurden auch speziell gepanzerte Seitenabdeckungen entwickelt, die Gleisketten und Laufwerke mit einem zusätzlichen Schutz versehen sollten, wegen ihrer zu großen Ähnlichkeit zu den deutschen Schürzen wurden diese jedoch letztendlich nicht ausgegeben.

Optionen: Hedgehog-Pflug, Nasse Munitionslagerung

M4A3(75)W Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (26 im Gelände)
Verfügbar:	Feb 44 – Mai 45	Max. U/min:	2600 U/min (Ø 2200)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M3 75mm L/37	Rumpf vorne:	79mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	104 (75mm) 6250/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	64mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	keiner	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,94 m	Ummantelung:	89mm
Gewicht:	31,5 Tonnen	Turm vorne:	76mm
Bodendruck:	1,2 kg/cm²	Turm Seiten:	51mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	51mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Dieses Modell des M4A3 war das erste, das mit einer Nassen Munitionslagerung eingeführt wurde, und diese erwies sich dann als dermaßen erfolgreich, daß sie für Shermans, die mit der 76 mm M1-Kanone ausgestattet wurden, zum Standard erklärt wurde. In der im Boden des Panzers eingelassenen Munitionskammer (anstatt in den verwundbaren, seitlich angebrachten Kammern, die bis dahin verwendet worden waren) konnten 100 Schuß Munition in speziellen Behältern untergebracht werden, in denen die Granaten in einer Lösung aus Ammudamp-Rostschutzmittel, Äthylenglykol-Frostschutz und Wasser verwahrt wurden. In einer "Bereitschaftshalterung", die im Turm angebracht war, konnten dann jeweils vier Granaten verwahrt werden. Damit einher ging die Entfernung eines Teils des Turmkorbes, damit man Zugang zum Fahrzeugboden bekommen konnte. Bei späteren Modellen wurde der Turmkorb dann komplett entfernt. Es wurden insgesamt 3.071 M4A3(75)W gebaut.

Optionen: Hedgehog-Pflug, Nasse Munitionslagerung



PANZER ELITE

M4A1 (76)W Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (26 im Gelände)
Verfügbar:	Jan 44 – Mai 45	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M1 76mm L/52	Rumpf vorne:	79mm (+25mm)
Max. Winkel Kanone:	-10°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	71 (75mm) 6250/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	64mm (+25mm)
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,97 m	Ummantelung:	89mm
Gewicht:	32,0 Tonnen	Turm vorne:	64mm
Bodendruck:	1,2 kg/cm ²	Turm Seiten:	64mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	64mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Dies war das erste Modell aus der Sherman-Serie, das über die M1 76 mm L/52-Kanone verfügte. Obwohl sie einige Modifikationen des Turms erforderlich machte, war sie der M3-75 mm-Kanone dermaßen überlegen, daß man beschloß, auch alle zukünftigen Sherman-Panzer mit ihr zu bestücken (abgesehen von dem Unterstützungsmodell mit der 105 mm-Haubitze). Nach der Einführung der Nassen Munitionslagerung wurde auch dieses Fahrzeug entsprechend modifiziert, um auf diese Weise ausgestattet werden zu können. Von dieser Sherman-Variante wurden 3.426 Stück gebaut.

Optionen: Hedgehog-Pflug, Nasse Munitionslagerung





M4A2(76)W Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (26 im Gelände)
Verfügbar:	Mai 44 – Mai 45	Max. U/min:	2100 U/min (Ø 1900)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M1 76mm L/52	Rumpf vorne:	79mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	71 (76mm) 6250/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	64mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,97 m	Ummantelung:	89mm
Gewicht:	33,3 Tonnen	Turm vorne:	64mm
Bodendruck:	1,2 kg/cm²	Turm Seiten:	64mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	64mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Dieses Fahrzeug war im Hinblick auf Rumpf, Fahrwerk und Motor identisch mit dem M4A2 Sherman, allerdings verwendete es den Turm des M4A1(76)W Sherman und war für Nasse Munitionslagerung ausgelegt. Von diesem Modell der Sherman-Serie wurden insgesamt 2.915 Stück produziert.

Optionen: Hedgehog-Pflug, Nasse Munitionslagerung

PANZER ELITE



M4A3(76)W Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (26 im Gelände)
Verfügbar:	März 44 – Mai 45	Max. U/min:	2600 U/min (Ø 2200)
Steuerung:	Spieler	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M1 76mm L/52	Rumpf vorne:	79mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+25°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	71 (76mm) 6250/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	64mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,97 m	Ummantelung:	89mm
Gewicht:	33,6 Tonnen	Turm vorne:	64mm
Bodendruck:	0,77 kg/cm²	Turm Seiten:	64mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	64mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Dieser Panzer war identisch mit dem normalen M4A3 Sherman, soweit es Rumpf, Fahrwerk und den Motor betraf, allerdings verwendete er den Turm des M4A1(76)W Sherman und eine Nasse Munitionslagerung, die erstmals mit dem M4A3(75)W eingeführt worden war. Von diesem Sherman-Modell wurden 4.542 Stück hergestellt.

Optionen: Hedgehog-Pflug, Nasse Munitionslagerung

M4(105) Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (22 im Gelände)
Verfügbar:	Feb 44 – Mai 45	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M4 105mm L/22	Rumpf vorne:	79mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+35°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpff-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	66 (105mm) 6250/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	64mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	keiner	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,94 m	Ummantelung:	91mm
Gewicht:	31,5 Tonnen	Turm vorne:	76mm
Bodendruck:	1,2 kg/cm ²	Turm Seiten:	51mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	51mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Dieser Panzer entsprach dem Grundmodell der M4-Serie, allerdings besaß er eine M4 105 mm L/22-Haubitze auf einer M52-Lafette (anstatt der ursprünglich verwendeten M34-Lafette), die in einem leicht modifizierten Turm untergebracht war. Zu den Originalspezifikationen für die M4-Panzerserie gehörte die Vorgabe, daß diese Panzer wahlweise mit einer 75 mm-Kanone, einer 105 mm-Kanone, zwei 37 mm-Kanonen oder aber drei .50 M2HB-Maschinengewehren auf einer Flugabwehrlafette versehen werden konnten. Obwohl die letzten beiden Varianten niemals gebaut wurden, produzierte man immerhin 1.641 Versionen, die mit der 105 mm-Kanone ausgestattet waren. Die Hohlladungsgeschosse, die für diese Waffe ausgegeben wurden, dienten der Selbstverteidigung gegen Feindpanzer, die wirkliche Aufgabe bestand jedoch aus der direkten Feuerunterstützung für Infanterie, wobei gegnerische Panzerkräfte nur in äußersten Notfall bekämpft werden sollten.

Optionen: Hedgehog-Pflug



PANZER ELITE

M4A3(105) Sherman

Fahrzeugtyp:	Panzer	Höchstgeschwindigkeit:	40 km/h (26 im Gelände)
Verfügbar:	Mai 44 – Mai 45	Max. U/min:	2600 U/min (Ø 2200)
Steuerung:	nur Computer	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M4 105mm L/22	Rumpf vorne:	79mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+35°	Rumpf Seiten:	38mm
Zweitwaffe:	Rumpf-, Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	38mm
Munition:	66 (105mm) 6250/600 (MG/SMG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	keiner	Aufbau vorne:	64mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	38mm
Funk:	keiner	Aufbau hinten:	38mm
Zielgröße:	groß	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,94 m	Ummantelung:	91mm
Gewicht:	33,0 Tonnen	Turm vorne:	76mm
Bodendruck:	0,86 kg/cm ²	Turm Seiten:	51mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	51mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	25mm

Dieser Panzer stellt das späte Modell des mit einer 105 mm-Haubitze ausgestatteten Direktunterstützungspanzers dar, das den Rumpf und das Laufwerk des besseren M4A3 verwendet. Von diesem erfolgreichen Panzermodell wurden 3.039 Stück gebaut.

Optionen: Hedgehog-Pflug



PANZERELITE



M10 GMC Wolverine

Fahrzeugtyp:	Jagdpanzer	Höchstgeschwindigkeit:	42 km/h (22 im Gelände)
Verfügbar:	März 43 – Mai 45	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Steuerung:	Flügelmann	Panzerung:	
Hauptwaffe:	M7 76mm L/55	Rumpf vorne:	51mm
Max. Winkel Kanone:	-10°/+30°	Rumpf Seiten:	25mm
Zweitwaffe:	Koaxial-MG, AA-SMG	Rumpf hinten:	25mm
Munition:	54 (76mm) 600 (SMG) 2250 (MG)	Rumpfdach:	19mm
Rauch:	Ja	Aufbau vorne:	38mm
Turmdrehgeschw.:	15 Sekunden	Aufbau Seiten:	19mm
Funk:	Ja	Aufbau hinten:	19mm
Zielgröße:	mittel	Aufbaudach:	19mm
Höhe:	2,48 m	Ummantelung:	57mm
Gewicht:	29,5 Tonnen	Turm vorne:	25mm
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Turm Seiten:	25mm
Max. horiz. Neigung:	27°	Turm hinten:	25mm
Kletterfähigkeit:	0,61 m	Turmdach:	offen

Der M10 GMC Wolverine wurde speziell in Hinblick auf die Vorgaben eines amerikanischen Panzerabwehrkonzepts entwickelt, das den Bau eines sogenannten "Tank Destroyer" vorsah. Obwohl die Deutschen bereits über ähnliche Fahrzeuge verfügten, handelte es sich dabei entweder um Panzerabwehrgeschütze auf Selbstfahrlafetten (die dann die klassische Rolle einer Panzerabwehrkanone übernahmen), oder aber um rundum gepanzerte Sturmgeschütze mit fest eingebauten Panzerabwehrkanonen. Die Amerikaner verfolgten dabei die Idee, eine bewährte Panzerkonstruktion herzunehmen, in diesem Fall diejenige des M4 Sherman, und diese anstelle des Turmes mit einer nur leicht gepanzerten, drehbaren Kuppel auszustatten, die eine Panzerabwehrkanone mit hoher Mündungsgeschwindigkeit enthielt (die 76 mm M7, bei der es sich um eine kurze Version der M5 handelte). Dahinter steckte die Vorstellung, daß man Geschwindigkeit und Reichweite als Ausgleich für eine schwache Fahrzeugpanzerung verwenden könnte, und das man solche Fahrzeuge dann in großer Zahl einsetzte. Obwohl sich diese Theorie letztendlich als falsch erwies, wurden zuerst noch 4.993 Fahrzeuge dieses Typs hergestellt, bevor man die Produktion im Dezember 1942 zugunsten des M18 Hellcat einstellte. Die dann noch verbliebenen Panzerjäger dieses Typs wurden danach zur direkten Artillerieunterstützung und als Sturmgeschütze eingesetzt.

Optionen: Hedgehog-Pflug, Geschützturmschirmung



M7 HMC Priest

Waffentyp:	Selbstfahrlafette	Kletterfähigkeit:	0,61 m
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	39 km/h (16 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Hauptwaffe:	M2 105mm L/22	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-5°/+35°	Rumpf vorne:	79mm
Zweitwaffe:	AA-SMG	Rumpf Seiten:	38mm
Munition:	69 (105mm), 400 (SMG)	Rumpf hinten:	13mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	19mm
Funk:	keiner	Aufbau vorne:	13mm
Zielgröße:	mittel	Aufbau Seiten:	13mm
Höhe:	2,54 m	Aufbau hinten:	13mm
Gewicht:	22,9 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	0,83 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	27°		

Bei dem M7 GMC, besser bekannt unter dem Namen "Priest", den er wegen seines an eine Kanzel erinnernden MG-Geschützstandes erhielt, handelt es sich um eine Haubitze auf Selbstfahrlafette, die das Chassis des Panzers M3 Lee/Grant verwendete, und später das des M4 Sherman. Bei der Haubitze handelte es sich um die Standardausführung M2, die als weitreichende Artillerieunterstützung Verwendung fand. Das Geschütz konnte keine panzerbrechenden Granaten verschießen, da sein einziger Verwendungszweck die Unterstützung weiter vorne eingesetzter Kampfteinheiten war. Selbst die Panzerung dieses Fahrzeugs war relativ dünn, zudem war es nach oben hin offen, was das Aufladen von Munition zwar wesentlich erleichterte, andererseits die Besatzung aber auch schutzlos gegenüber Infanterie-, Artillerie- und Luftangriffen auslieferte. Die einzigen Mittel zur Selbstverteidigung, die der Besatzung zur Verfügung standen, waren ein .50 Maschinengewehr und ihre persönlichen Handfeuerwaffen.

Optionen: Funkgerät

M3 Halftrack

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h (53 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2000 U/min (Ø 1600)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	12mm
Zweitwaffe:	AA-SMG, AA-MG	Rumpf Seiten:	7mm
Munition:	800 (SMG), 2250 (MG)	Rumpf hinten:	7mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	7mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	7mm
Höhe:	2,26 m	Aufbau hinten:	7mm
Gewicht:	8,0 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	27°		

Die Halbkettenfahrzeuge der M3-Serie ersetzen das M2-Modell, das bis Ende 1941 gebaut wurde und bereits viele Leistungsmerkmale des M3 aufwies. Insgesamt wurden 41.170 Halbkettenfahrzeuge aller Ausführungen produziert, einschließlich der Artillerie- und MG-Varianten, die an dieser Stelle vorgestellt werden. Ursprünglich war dieses Fahrzeug für den Transport einer vollen Infanterie-Squad mit zehn bis dreizehn Soldaten samt ihrer Ausrüstung ausgelegt. Andere Varianten trugen dann zusätzliche Maschinengewehre, Mörser, Panzerabwehrkanonen, Flugabwehrgeschütze und sogar Artillerie. In der Folge werden einige dieser Modelle beschrieben.

Optionen: Keine





M3A1 Halftrack

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Jan 44 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	72 km/h (45 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2000 U/min (Ø 1600)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	12mm
Zweitwaffe:	AA-SMG, AA-MG	Rumpf Seiten:	7mm
Munition:	800 (SMG), 2250 (MG)	Rumpf hinten:	7mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	7mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	7mm
Höhe:	2,26 m	Aufbau hinten:	7mm
Gewicht:	8,3 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	27°		

Beim M3A1 handelte es sich um eine verbesserte Version des M3 Halftrack, der die gleichen Aufgaben versah wie das Vorgängermodell. Das Fahrzeug verfügte über einen etwas robusteren und stärkeren Motor als die frühere Version und wurde ebenfalls in großen Stückzahlen hergestellt.

Optionen: Keine



M3A1 MMG Halftrack

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	72 km/h (45 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2000 U/min (Ø 1600)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	12mm
Zweitwaffe:	AA-SMG, AA-MG, Heck-MG	Rumpf Seiten:	7mm
Munition:	1200 (SMG), 6750 (MG)	Rumpf hinten:	7mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	7mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	7mm
Höhe:	2,26 m	Aufbau hinten:	7mm
Gewicht:	8,5 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	27°		

Diese Version des M3A1 Halftrack war speziell für dafür ausgelegt worden, die Waffen und Munition einer Machinegun Section zu befördern und verfügte über eine zusätzliche Halterung, die eines der Browning .30 M1919-Maschinengewehre aufnehmen konnte, die von solch einer Abteilung mitgeführt wurden.

Optionen: Keine



M3A1 HMG Halftrack

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	72 km/h (45 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2000 U/min (Ø 1600)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	12mm
Zweitwaffe:	AA-SMG, AA-MG, Heck-SMG	Rumpf Seiten:	7mm
Munition:	3600 (SMG), 2250 (MG)	Rumpf hinten:	7mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	7mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	7mm
Höhe:	2,26 m	Aufbau hinten:	7mm
Gewicht:	8,3 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	27°		

Diese Version des M3A1 Halftrack war speziell dafür ausgelegt worden, die Waffen und Munition einer Heavy Machinegun Section zu befördern und verfügte über eine zusätzliche Halterung, die eines der Browning .50 M2HB-Maschinengewehre aufnehmen konnte, die von solch einer Abteilung mitgeführt wurden.

Optionen: Keine

PANZER ELITE



M3A1 GMC Halftrack

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Nov 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	72 km/h (45 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2000 U/min (Ø 1600)
Hauptwaffe:	M2 75mm L/28	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-9°/+49°	Rumpf vorne:	12mm
Zweitwaffe:	Rumpf-SMG, AA-MG	Rumpf Seiten:	7mm
Munition:	50 (75mm), 2250 (MG)	Rumpf hinten:	7mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	7mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	7mm
Höhe:	2,7 m	Aufbau hinten:	7mm
Gewicht:	9,8 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	27°		

Dieses Modell des M3A1 Halftrack verfügte anstelle der üblichen Infanterie-Squad über eine M2 75 mm L/28-Kanone samt Bedienung und Munition. Es wurde entwickelt, um die mechanisierte Infanterie mit einer integrierten Artillerieunterstützung zu versehen, die ebenso mobil sein konnte wie die Infanterie selbst. Aufgrund der niedrigen Kosten und großen Geschwindigkeit wurde dieses Fahrzeug trotz seiner dünnen Panzerung zu einem Erfolg.

Optionen: Keine



M16 MGMC

Fahrzeugtyp:	Halbkettenfahrzeug	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Jan 44 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	72 km/h (45 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2000 U/min (Ø 1600)
Hauptwaffe:	Vier SMG	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-5°/+85°	Rumpf vorne:	12mm
Zweitwaffe:	keine	Rumpf Seiten:	7mm
Munition:	8000 (SMG)	Rumpf hinten:	7mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	7mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	7mm
Höhe:	2,35 m	Aufbau hinten:	7mm
Gewicht:	9,8 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine

Der M16 MGMC war anstelle einer Infanterie-Squad mit einer speziellen Lafette ausgestattet worden, die als "Mxson Mount" bezeichnet wurde und mit vier .50 M2HB-Maschinengewehren bestückt war. Es gab auch andere Versionen, die auf Lastwagen oder Anhängern montiert werden konnten, doch das beliebteste Modell war dasjenige, welches einen M3A1 Halftrack als Träger benutzte. Die gesamte Lafette konnte in 6 Sekunden eine komplette Drehung vollführen, während die MGs selbst pro Sekunde um 60 Grad nach oben oder unten geschwenkt werden konnten. Aufgrund seiner Mobilität konnte dieses Fahrzeug als Flugabwehr mit kurzer Reichweite zusammen mit Konvois oder vorrückenden motorisierten Truppen eingesetzt werden.

Optionen: Keine

PANZERELITE



M3 Scout Car

Fahrzeugtyp:	Panzerwagen	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	80 km/h (20 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	2400 U/min (Ø 1800)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	12mm
Zweitwaffe:	AA-MG, AA-SMG	Rumpf Seiten:	7mm
Munition:	800 (SMG), 2250 (MG)	Rumpf hinten:	7mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	7mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	7mm
Höhe:	2,0 m	Aufbau hinten:	7mm
Gewicht:	5,6 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	27°		

Optionen: Keine



M20 Armored Scout Car

Fahrzeugtyp:	Panzerwagen	Kletterfähigkeit:	0,3 m
Verfügbar:	Jan 44 – Mai 45	Höchstgeschwindigkeit:	90 km/h (12 im Gelände)
Steuerung:	nur Computer	Max. U/min:	3000 U/min (Ø 2400)
Hauptwaffe:	keine	Panzerung:	
Max. Winkel Kanone:	-	Rumpf vorne:	12mm
Zweitwaffe:	AA-SMG	Rumpf Seiten:	7mm
Munition:	1000 (SMG)	Rumpf hinten:	7mm
Rauch:	keiner	Rumpfdach:	7mm
Funk:	Ja	Aufbau vorne:	12mm
Zielgröße:	klein	Aufbau Seiten:	7mm
Höhe:	1,9 m	Aufbau hinten:	7mm
Gewicht:	6,6 Tonnen	Aufbaudach:	offen
Bodendruck:	1,0 kg/cm ²	Ummantelung:	keine
Max. horiz. Neigung:	27°		

Bei diesem Fahrzeug handelte es sich ganz einfach um einen M8 Greyhound, dessen Turm entfernt worden war und der nun über eine nach oben offene Besatzungskabine verfügte, so daß dieses Fahrzeug nun zum Transport von Truppen oder Nachschub eingesetzt werden konnte. Obwohl es nicht den Beliebtheitsgrad des M8 erreichte, wurde es gerne gesehen, obwohl es mit nur einem M2HB .50-Maschinengewehr auf einer Ringlafette unzureichend bewaffnet war.

Optionen: Keine

PANZER ELITE

Truck, 2- Ton 6x6 GMC

Fahrzeugtyp:	Lastwagen	Gewicht:	4,7 Tonnen
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Bodendruck:	1,0 kg/cm ²
Steuerung:	nur Computer	Max. horiz. Neigung:	15°
Rauch:	keiner	Kletterfähigkeit:	0,1 m
Funk:	keiner	Höchstgeschwindigkeit:	80 km/h (10 im Gelände)
Zielgröße:	groß	Max. U/min:	3800 U/min (Ø 3200)
Höhe:	2,21 m		

Dieser Lastwagen, der aufgrund seines Zuladungsgewichtes "Deuce-and-a-half" genannt wurde, gehörte auf allen Kriegsschauplätzen zu den Stützpfilern der amerikanischen Streitkräfte. Obwohl er unbewaffnet und nicht gepanzert war, diente er als Arbeitspferd der motorisierten Streitkräfte, von dem insgesamt 200.000 Stück gebaut wurden, obwohl viele davon auch an die Sowjetunion geliefert wurden.

Optionen: Flugabwehr-Maschinengewehr





M38 Jeep

Fahrzeugtyp:	Auto	Gewicht:	1,5 Tonnen
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Bodendruck:	1,0 kg/cm ²
Steuerung:	nur Computer	Max. horiz. Neigung:	15°
Rauch:	keiner	Kletterfähigkeit:	0,1 m
Funk:	keiner	Höchstgeschwindigkeit:	105 km/h (15 im Gelände)
Zielgröße:	klein	Max. U/min:	4000 U/min (Ø 3400)
Höhe:	1,78 m		

Der M38 - ton truck, General Purpose“ wurde aufgrund der Abkürzung G.P. gemeinhin “Jeep” genannt. Er wurde kurz vor Kriegsbeginn entwickelt und versah dann bis nach Kriegsende getreulich seinen Dienst. Der Jeep war bekannt für seine Robustheit und Zuverlässigkeit. Auch sein Fahrverhalten in offenem Gelände war aufgrund seines Vierradantriebes zufriedenstellend, obwohl er dazu neigte, sich zu überschlagen, wenn man mit hoher Geschwindigkeit eine scharfe Kurve zu nehmen versuchte.

Optionen: Flugabwehr-Maschinengewehr



Infantry

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	M1-Gewehr
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Die Infantry Squad der US Army bestand aus zwei Half-Squads, bei denen es sich normalerweise um eine reguläre Half-Squad und ein BAR-Team handelte. Die Soldaten waren in erster Linie mit dem halbautomatischen M1 Garand-Gewehr des Kalibers .30 ausgestattet, das ein 8 Schuß fassendes Schaftmagazin besaß, wobei die Ladestreifen von oben her eingeführt wurden. Der Squad Leader (Truppführer) trug normalerweise eine Browning M3-Maschinenpistole des Kalibers .45 zusammen mit einem 30-Schuß-Ersatzmagazin. Alle Soldaten führten außerdem “Ananashandgranaten” des Typs Mark II mit sich; zudem trug ein Soldat der Squad üblicherweise einen Granatenadapter samt dazu passenden Gewehrgranaten.

Optionen: Keine



Airborne Infantry

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	M1-Karabiner
Verfügbar:	Juni 44 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Die US Airborne Infantry Squad bestand aus zwei Half-Squads, bei denen es sich normalerweise um einen reguläre Half-Squad und ein BAR-Team handelte. Die Soldaten waren in erster Linie mit dem halbautomatischen M1-Karabiner des Kalibers .30 ausgestattet (dessen Patronen kürzer waren als die des M1 Garand), das 15- oder 30-Schuß-Wechselmagazine verwendete. Der Squad Leader trug normalerweise eine Thompson M1A1-Maschinenpistole des Kalibers .45 zusammen mit einem 20-Schuß-Wechselmagazin. Alle Soldaten führten außerdem “Ananashandgranaten” des Typs Mark II mit sich.

Optionen: Keine

PANZER ELITE



Machinegun Team

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	M2HB
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	M1-Gewehr, Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (SMG) 600 (SMG)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	keiner

Das Machinegun Team der US Army bestand aus einer Half-Squad. Diese wurden normalerweise in Gruppen zu jeweils zwei bis drei Teams zusammengefaßt. Ein Team war dabei verantwortlich für die Bedienung eines einzelnen schweren Browning M2HB .50-Maschinengewehrs. Für ein Maschinengewehr wies diese Waffe eine außerordentliche Schlagkraft auf, indem sie beispielsweise leichte Fahrzeuge noch aus einer Entfernung von 1.000 Metern ausschalten konnte. Die Soldaten waren zudem noch mit dem halbautomatischen M1 Garand-Gewehr des Kalibers .30 ausgestattet, das ein 8 Schuß fassendes Schaftmagazin besaß, wobei die Ladestreifen von oben her eingeführt wurden. Alle Soldaten führten "Ananashandgranaten" des Typs Mark II mit sich.

Optionen: Keine



Bazooka Team

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	Bazooka M1
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	M1-Gewehr, Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600(Gewehr), 10(Bazooka)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	keiner

Das Bazooka Team der US Army bestand aus einer Half-Squad. Diese wurden normalerweise in Gruppen zu zwei Teams zusammengefaßt. Ein Team war dabei verantwortlich für die Bedienung eines einzelnen M1 2,36-Inch-Bazooka-Raketenwerfers. Mit dieser Waffe konnten feindliche Panzer über eine maximale Entfernung von 100 Metern mittels Hohlladungsgefechtssköpfen, die ursprünglich von der M9A1-Gewehrgranate verwendet wurden, ausschalten. Die Soldaten waren zudem noch mit dem halbautomatischen M1 Garand-Gewehr des Kalibers .30 ausgestattet, das ein 8 Schuß fassendes Schaftmagazin besaß, wobei die Ladestreifen von oben her eingeführt wurden. Alle Soldaten führten "Ananashandgranaten" des Typs Mark II mit sich.

Optionen: Keine



BAR Team

Truppentyp:	Infanterie	Bewaffnung:	M1 Garand
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Zweitbewaffnung:	BAR, Handgranaten
Steuerung:	nur Computer	Munition:	600 (Gewehr) 600 (LMG)
Zielgröße:	sehr klein	Rauch:	Ja

Die Infantry Squad der US Army bestand aus zwei Half-Squads, bei denen es sich normalerweise um eine reguläre Half-Squad und ein BAR-Team handelte. Die Soldaten waren in erster Linie mit dem halbautomatischen M1 Garand-Gewehr des Kalibers .30 ausgestattet, das ein 8 Schuß fassendes Schaftmagazin besaß, wobei die Ladestreifen von oben her eingeführt wurden. Der BAR-Schütze führte eine .30 Browning Automatic Rifle mit, ein schweren Automatikgewehr, das 20-Schuß-Wechselmagazine verwendete und mit einer ausklappbaren Zweibeinlafette ausgestattet war (die im Einsatz allerdings oft entfernt wurde). Alle Soldaten führten außerdem "Ananashandgranaten" des Typs Mark II mit sich, sowie zusätzliche Munition für die BAR.

Optionen: Keine





M3A1 Antitank Gun

Waffentyp:	Panzerabwehrgeschütz	Bewaffung:	37mm L/45
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Drehdauer:	16 Sekunden
Steuerung:	nur Computer	Munition:	50 (37mm)
Zielgröße:	klein	Höhe:	0,97 m

Die M3A1 37 mm L/45 war eine Kopie der berühmten deutschen Panzerabwehrkanone PaK 35/36, die mit einer Mündungsbremse ausgestattet war, um den Rückstoß zu dämpfen. (Weil dieser Rückstoß allerdings ohnehin nur minimal ausfiel, wurde die Mündungsbremse oftmals schon wieder entfernt, noch bevor die Kanonen die Fabrik verlassen hatten!) Die Waffe war bei ihrer Einführung allerdings schon wieder veraltet, obwohl noch Varianten für leichte Panzer entwickelt wurden, während die Kanone selbst im Nordafrikafeldzug noch zum Einsatz kam. Sie wurde dann jedoch rasch für unbrauchbar erklärt, wobei die meisten dann zum pazifischen Kriegsschauplatz verschifft wurden, wo sie aus nächster Distanz noch wirksam gegen die schwach gepanzerten japanischen Panzer eingesetzt werden konnten. Auf dem europäischen Kriegsschauplatz wurde sie dann durch die 57 mm- und 76 mm-Kanonen der Typen M1 und M5 ersetzt.

Optionen: Keine



M1 Antitank Gun

Waffentyp:	Panzerabwehrgeschütz	Bewaffung:	57mm L/50
Verfügbar:	Juni 43 – Mai 45	Drehdauer:	16 Sekunden
Steuerung:	nur Computer	Munition:	50 (57mm)
Zielgröße:	klein	Höhe:	1,27 m

Die M1 57 mm L/50 Antitank Gun war eine Kopie der britischen 6-Pfünder-Panzerabwehrkanone.

Optionen: Keine



M5 Antitank Gun

Waffentyp:	Panzerabwehrgeschütz	Bewaffung:	76mm L/55
Verfügbar:	Jan 42 – Mai 45	Drehdauer:	16 Sekunden
Steuerung:	nur Computer	Munition:	50 (76mm)
Zielgröße:	mittel	Höhe:	1,32 m

Die M5 76 mm L/55 Antitank Gun fußte auf der 3 Inch-M3-Flugabwehrkanone, die so modifiziert wurde, daß sie den Lademechanismus und die Lafettierung der M2 105 mm-Haubitze verwenden konnte. Für ein Geschütz seiner Art war diese Waffe relativ schwer, so daß zu ihrem Transport ein 6x6-Truck verwendet werden mußte; trotzdem war sie aufgrund ihre großen Reichweite und ihres guten Durchschlagsvermögens sehr beliebt. In leicht abgeänderter Form wurde sie dann auch in den M10 Wolverine-Panzerjäger eingebaut. Obwohl ihre Herstellung bereits vor dem Nordafrikafeldzug eingeleitet worden war, stand sie den Fronttruppen erst 1943, bei der Invasion in Italien, in ausreichenden Stückzahlen zur Verfügung. Insgesamt wurden 2.500 Panzerabwehrkanonen des Typs M5 gebaut, während weitere 6.824 zur Verwendung mit dem M10 und anderen Panzerjägern hergestellt wurden.

Optionen: Keine

7. GLOSSAR UND ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

AA (Antiaircraft): Engl. Bezeichnung für FlaK.

Abt. (Abteilung): Ein Bataillon mit weniger als 5 Kompanien.

Antitank (AT): Engl. Bezeichnung für Panzerabwehrwaffen.

AP (Armor Piercing): Engl. Bezeichnung für Panzergranate (Pz.Gran.).

APCBC (Armor-Piercing, Capped, Ballistic-Cap): Engl. Bezeichnung für eine Panzergranate mit Auftreffspitze und einer zusätzlich aufgesetzten Kegelspitze, welche die Flugeigenschaften des Geschosses verbessert.

APCR (Armor-Piercing Composite Rigid): Engl. Bezeichnung für eine Panzergranate mit Hartkern aus Wolframkarbid, umgeben von einem Mantel aus weicherem Material.

APDS (Armor-Piercing Discarding-Sabot): Engl. Bezeichnung für Treibspiegelgeschöß. Ein sog. Unterkaliber-geschöß, dessen Kernprojektil - ein Langstabdurchdringer - aus dichtem Wolframkarbid besteht. Der den Kern umgebende Treibspiegelmantel (engl.: Sabot) fällt nach Verlassen des Laufes ab und ermöglicht so dem Kernprojektil eine Geschwindigkeit bis zu 1450 m/s. Beim Einschlag wird das Panzerinnere durch Hochgeschwindigkeitsfragmente zerstört.

Armored car (AC): Engl. Bezeichnung für Panzerspähwagen (PSW).

Assault Gun (AG): Engl. Bezeichnung für Sturmgeschütz (StuG).

Ausf. (Ausführung): Bezeichnung für eine Abart bzw. verbesserte Version eines bestehenden Fahrzeugtyps.

BAR (Browning Automatic Rifle): Ein amerikanisches leichtes Maschinengewehr.

Bazooka: Eine reaktive Panzerbüchse, welche mehrmals verwendbar ist und aus einem vorne und hinten offenen Abschußrohr besteht. Sie verschießt flügelstabilisierte Granaten mit Hohlladungs-Gefechtskopf und wird von zwei Mann bedient.

Blende: Ein meist gewölbtes, gegossenes Stahlteil mit großer Stärke, welches das Geschützrohr an der Verbindung zum Turm umschließt und die Kanonenlagerung schützt.

Bug-MG: Ein Maschinengewehr, welches an der Frontwanne des Panzers befestigt ist und vom Funker (bzw. Co-Driver bei amerikanischen Panzern) bedient wird. Es ist meistens leicht vertikal und horizontal beweglich, wenn auch eingeschränkt.

Coax (Coaxial): Engl. Bezeichnung für Koaxial- oder Turm-MG.

Engineers : Engl. Bezeichnung für Pioniere.

FJ : Deutsche Abkürzung für Fallschirmjäger.

Fl (Flamm- oder Flammpanzer): Kurzbezeichnung für mit Flammenwerfer ausgerüstete Fahrzeuge und Panzer.

FlaK (Fliegerabwehrkanone): Die eigentliche Aufgabe der FlaK war die Abwehr von feindlichen Flugzeugen. Jedoch konnten die meisten FlaKs auch im Erdkampf gegen gepanzerte Ziele eingesetzt werden. Die wohl bekannteste Flugabwehrkanone, war die deutsche sog. „Acht-Acht“, welche sich im Erdkampf gegen gegnerische Panzer einen legendären Ruf einbrachte.

Fu (Funkpanzer oder Funkpanzerwagen): Für Fernmeldezwecke mit besonders starken Funkgeräten ausgestattete Fahrzeuge.

Gran. : Granate

Gr.W. : Granatwerfer.

Halftrack (HT): Engl. Bezeichnung für Halbkettenfahrzeug; siehe: SPW.

Hartkerngeschöß: Panzergranate mit Hartkern aus Wolframkarbid, umgeben von einem Mantel aus weicherem Material.

HE (High-Explosive): Engl. Bezeichnung für Sprenggranate (Spr.Gran.).

HEAT (High-Explosive Antitank): Engl. Bezeichnung für Hohlgranate (HL.).

HL (Hohlgranate): Hohlgranaten bilden die Alternative zu den kinetischen Geschossen. Der Kopf einer Hohlgranate besteht aus einer hochexplosiven Füllung, welche beim Auftreffen auf das Ziel gezündet wird und den Auftreffpunkt mit ungeheurer Hitzewirkung durchschweißt. Das Panzerinnere wird durch glühendheißes Metall und Splittern zerstört. Da das Prinzip dieses Geschosses nicht von der Auftreffenergie abhängt, ist es auch für Geschütze mit niedriger Mündungsgeschwindigkeit eine wirkungsvolle Waffe.

HMG (Heavy Machinegun): engl. Bezeichnung für ein Schweres Maschinengewehr (SMG).

Jgd.Pz. (Jagdpanzer): Dies sind hauptsächlich für den Kampf gegen Panzer bestimmte, überdurchschnittlich bewaffnete oder besonders bewegliche Fahrzeuge. Sie tragen ihre Waffen meist nicht in Drehtürmen.

Kaliber: Größter Durchmesser einer Granate.

Kletterfähigkeit: Senkrechte Höhe bzw. Stufe in Metern, die ein Fahrzeug überwinden kann.

Koax (Koaxial- oder Turm-MG): Ein Maschinengewehr, das direkt neben dem Geschütz eines Panzers fix befestigt ist und nur in die jeweilige Richtung feuern kann, in die das Geschützrohr zeigt. Das Koax wird normalerweise vom Richtschützen des Panzers abgefeuert.

KwK (Kampfwagenkanone): Deutsche offizielle Bezeichnung für die Kanone eines Panzers.

L (Kaliberlänge): Deutsche offizielle Bezeichnung für die Rohrlänge, angegeben in Kaliber (Kaliber x Länge = Rohrlänge).



le. (leicht): Bezeichnung für leichte Einheiten, leichte Waffen usw..

LMG: Leichtes Maschinengewehr. Diese Infanteriewaffe auf Zweibein hat eine relativ geringe Masse und daher hohe Beweglichkeit.

MG: Machinegun bzw. Maschinengewehr. Ein MG ist eine mit einem speziellen Stützsystem ausgerüstete, vorwiegend für Dauerfeuer eingerichtete Infanteriewaffe. Es verschießt zumeist gewöhnliche Gewehrmunition. Diese wird meist aus Gurten zugeführt, die sich in einem neben der Waffe aufgestellten oder direkt an ihr befestigten Kasten befinden.

MMG (Medium Machinegun): Engl. Bezeichnung für mittelschweres Maschinengewehr.

MRL (Multiple Rocket Launcher): Engl. Bezeichnung für Waffensysteme, welche mit mehreren raketenartigen Geschossen bestückt sind, und diese in extrem kurzen Abständen nacheinander abfeuern können. Bekannteste Beispiele dieses Waffensystems sind der deutsche Nebelwerfer, die russische „Stalinorgel“ und das amerikanische „Calliope“-System, welches am Turm eines Sherman-Panzers befestigt war.

Mündungsgeschwindigkeit: Die Geschwindigkeit, mit der eine Granate das Rohr verläßt; angegeben in Metern pro Sekunde.

MV (Muzzle Velocity): Engl. Bezeichnung für Mündungsgeschwindigkeit (V_0).

Nb.W. (Nebelwerfer): Tarnbezeichnung für den rückstoßfreien deutschen Raketenwerfer für Salvenfeuer. (Oft fälschlicherweise auf den dt. Raketeningenieur Rudolf Nebel bezogen!)

OKH: Oberkommando des Heeres.

OKW: Oberkommando der Wehrmacht.

PaK: Panzerabwehrkanone.

Panzerbefehlswagen: Dies sind Panzerkampfwagen mit vermehrter Funkgeräteausrüstung und verminderter Bewaffnung für die Führer von Panzerverbänden.

panzerbrechend: Eine Waffe oder ein Geschöß, das fähig ist Panzerplatten zu durchbrechen (Pz.Gran.) bzw. zu durchschweißen (Hohlgranate).

Panzerfaust: Eine für die einmalige Verwendung bestimmte Infanteriewaffe zum Bekämpfen von Panzern und gepanzerten Fahrzeugen auf Nahdistanz. Sie verschießt ein überkalibriges Hohlladungsgeschöß mit panzerbrechender Wirkung und kann relativ unkompliziert von nur einem Mann bedient werden. Beim Abschuß wird die Granate durch die Treibladung im Schwanzteil mit sehr geringer V_0 abgefeuert.

Panzerschreck: Deutscher Nachbau der amerikanischen Bazooka. Der Panzerschreck war nachladbar, verfeuerte ein Hohlladungsgeschöß und wurde von zwei Mann bedient.

Pi. (Pioniere): Speziell ausgebildete Einheiten, welche in vorderster Front zusammen mit der Infanterie stehen und deren Aufgabe es ist, Minen zu räumen, Bunker auszuschalten, und Brücken zu bauen bzw. zu zerstören.

PLT (Platoon): Engl. Bezeichnung für einen Zug Panzer oder z. B. einen Infanteriezug.

PSW (Panzerspähwagen): Schnelle, leicht gepanzerte Radfahrzeuge für Aufklärungszwecke.

Pz.B. (Panzerbüchse): tragbare, sehr manövrierfähige, zumeist von einem, manchmal aber auch von zwei Mann bedienbare Infanteriewaffe zum Bekämpfen gepanzelter Ziele sowie von Gegnern in und außerhalb von Deckungen.

Pz.Gran. (Panzergranate): Ein Kaliber-Vollgeschöß aus gehärtetem Stahl ohne Explosivwirkung. Es versucht aufgrund seiner kinetischen Energie – hervorgerufen durch die Mündungsgeschwindigkeit – eine Panzerung zu durchdringen.

Pz.Kpfw. (Panzerkampfwagen): Panzer sind mit Waffen in Drehtürmen versehene, für die Hauptkampffarten der Panzerverbände bestimmte Vollkettenfahrzeuge.

Redline: Engl. Bezeichnung für den „roten Bereich“ des Motors. Wenn sich die Umdrehungswerte des Motors für längere Zeit konstant im roten Bereich befinden, kann der Motor überhitzen oder sogar platzen.

RR (Recoilless Rifle): Engl. Bezeichnung für rückstoßfreie Waffe. Ein Teil der Pulvergase der Munition wird entgegen der Geschößbewegung aus dem vorn und hinten offenen Abschußrohr ausgestoßen. Dies bewirkt einen rückstoßfreien Abschuß.

s (Schwere): Zusatz zur Bezeichnung deutscher Panzerabteilungen, welche hauptsächlich mit Pz.Kpw. VI Tiger ausgerüstet waren.

Sd.Kfz. (Sonderkraftfahrzeug): Offizielle Bezeichnung (mit fortlaufenden Nummern) für Einsatzfahrzeuge der deutschen Wehrmacht.

Sfl. (Selbstfahrlafette): Ein leicht gepanzertes Vollkettenfahrzeug, welches ein Geschütz zum Zweck der indirekten Feuerunterstützung besitzt und das in einem nach oben offenem Kampfstand untergebracht ist.

SMG (Schweres Maschinengewehr): Im Gegensatz zum leichten Maschinengewehr hat diese Infanteriewaffe auf Dreibein oder Speziallafette eine relativ große Masse und ist daher weit weniger beweglich. Sie gehört zu den größten automatischen Infanteriewaffen. Für Transport, Stellungswechsel und Bedienung waren zwei Mann, mitunter auch mehr erforderlich.

SP Artillery (Self-propelled Artillery): Engl. Bezeichnung für Selbstfahrlafette (Sfl.).

Spr.Gran. (Sprenggranate): Eine Granate die beim Einschlag explodiert. Sie wird meistens gegen „weiche“ Ziele wie Infanterie,

PANZER ELITE

PaKs oder ungepanzerter Fahrzeuge verwendet.

SPW (Schützenpanzerwagen): Fahrzeuge der mechanisierten bzw. motorisierten Infanterie. Diese Fahrzeuge sind nur leicht gepanzert, mit dem Ziel Soldaten oder Ausrüstung in die Kampfzone zu befördern. Sie werden angetrieben durch Ketten die an Stelle der Hinterräder fungieren, und gelenkt durch eine Vorderachse, welche mit konventionellen Rädern ausgestattet ist.

Stab : Übergeordnete Befehlsstelle einer Kampfeinheit.

StuG. (Sturmgeschütz): Ein meist flaches, gepanzertes Vollkettenfahrzeug ohne Turm, dessen eigentlicher Verwendungszweck der Kampf gegen Infanterieziele ist. Das Geschütz kann ohne Stellungswechsel nur begrenzt seitlich ausgerichtet werden.

StuH. (Sturmhaubitze): Eine spezielle Abart des StuG. Ein gepanzertes Vollkettenfahrzeug ohne Turm, dessen eigentlicher Verwendungszweck der Kampf gegen Infanterieziele war, jedoch mit großkalibrigen, kurzrohrigen Waffen bestückt wurde.

StuPz. (Sturmpanzer): Eine spezielle Abart des StuH. Meist mit extrem großkalibrigen, kurzrohrigen Waffen bestückte Fahrzeuge deren Aufgabe es war, feindliche Befestigungen oder Bunker auszuschalten. **Tank**: engl. Bezeichnung für Panzer.

Tank Destroyer (TD): Engl. Bezeichnung für Jagdpanzer (Jgd.Pz.).

Traverse: Engl. Bezeichnung für Turmdrehgeschwindigkeit.

Turmdrehgeschwindigkeit: Zeit, die ein Panzer benötigt, um seinen Turm um volle 360° zu drehen.

Überschreitfähigkeit: Wert in Metern, der angibt wie breit ein Graben mit senkrechten Wänden sein darf, um vom Fahrzeug gefahrlos überschritten werden zu können.

V₀: Mündungsgeschwindigkeit.

Vertical: Engl. Bezeichnung für Kletterfähigkeit.

Wafffähigkeit: Wert in Metern, der angibt wie tief ein Gewässer sein darf, um vom Fahrzeug gefahrlos durchquert werden zu können.

WP (White Phosphorous): Engl. Bezeichnung für eine Nebelgranate (im Slang auch „Willie-Pete“ genannt), die auch einen Abbrenneffekt besitzt.

Zimmerit: Eine im trockenen Zustand betonartige Schicht, die in Rippenmuster auf alle vertikalen Stahlflächen vieler deutscher Panzer aufgetragen wurde. Diese antimagnetische Schicht sollte das Anbringen magnetischer Panzerminen durch Infanterie verhindern.

Zug: Bezeichnung für eine deutsche Panzerereinheit von bis zu 4 Panzern. (Entspricht dem amerikanischen Platoon.)

PANZERELITE

NOTES:



PANZER ELITE

CREDITS**Wings Simulations Team****Producer & Lead Designer**

Teut Weidemann

*Engineering***Lead Programmer & 3D Engine**

Heiko Schröder

AI Programming

Markus Oberrauter

Direct 3D support

Markus Oberrauter

Front End

Christian Rogge

Campaign system

Christian Rogge

Multiplayer and Installation

Jörg Meister

*Graphics & Art***Lead Artist**

Eric Chochonneau

High Resolution Camp Screens

Eric Chochonneau

Cockpit ArtCelal Kandemiroglu
Eric Chochonneau**High Detail Tanks**REM Infografica
Bastian Hoppe

Andreas Escher

In Game Vehicles

Andreas Escher

In Game ObjectsEric Chochonneau
Dirk Dobbert**Additional Art by**Bone Buddrus
Joachim Walther
Marco Krichel*Research***Lead Researcher**

Matthias Siedlaczek

Lead Scenario Designer

Matthias Siedlaczek

Scenario DesignHartwig Niedergassel
Matthias Siedlaczek
Frank Lenzer
Thomas Brendel**Additional Landscape Design**Holger Holder
Bastian Hoppe*Testing & QA***Lead Tester**David Buell
Fionn Kelly
Michael J. McConnell
Holger Netthoefel
Glenn Lee**Special MP Testing**

Michael J. McConnell

Additional TestingJames Cobb
John SponauerScott Kiefer
Peter von Kleinsmid
Jamie Waters
Ian Campbell
Mike Dunn
Jamie Fullerton
Rainer Rhode
John Waters
Jim Taylor
Scott Kiefer*Manual***Manual by**Chris Keeling, U.S.
Military Intelligence**Additional editing**

Scott Kiefer

In cooperation withPanzer Museum Munster
Germany
Patton Museum,
Kentucky USA**Historical Maps provided by**Geocenter Stuttgart ILH
Germany
Bundesarchiv Freiburg
Germany**Thanks to**Chris Keeling for
research support
Members of
www.Tankers.Net for
their support
Tim Orosz for pointing
us to the Patton Museum
Herr Thiel and
Feldweibel Guddat of the
Panzer Museum for his
patience
Charles Lemons at the
Patton Museum for his
supportSimHQ.com for their
support
Combatsim.com for
their support
Marc Dulz for the metal
Tiger tank
Magus Imperialis
Magicus [MiM] without
them the game would be
on time
Archive footage © Pathe
Television France.
Supplied by ITN Archive.*Copyright*© 1999, 2000, 2001 by
Wings Simulations
GmbH and JoWood
Productions Software AG*www.jowood.com*
*www.panzer-elite.de***JoWood Productions Software AG**Publishing
Reiner MachauerInternational Production
Fritz NeuhoferMarketing
Georg KlotzbergProduct Management
Manfred AlbrechtGraphics & Artworks
Sabine Schmid
Peter Bardeck

PANZERELITE



Special Thanks to the Panzermuseum Munster, Germany

Panzermuseum Munster
Hans-Krüger-Straße 33
29633 Munster
Deutschland

Tel: +49 51 92 25 52

Fax: +49 51 92 35 87

Web: <http://www.panzermuseum.com>



PANZER MUSEUM MUNSTER

