

D.A.K.

Deutsches Afrika Korps

von

R. K. Rien

(c)opyright 1988

IMPERATOR SOFTWARE

herausgegeben von

CP Verlag GmbH & Co. KG

für

**MAGIC
DISK 64**

D.A.K.

Rommel in der Wüste

Der Nordafrika-Feldzug

von März 1941 bis Februar 1943

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung	Seite 01
2. Daten zum Spiel	Seite 01
3. Alten Spielstand laden	Seite 02
4. Neuen Spielstand speichern	Seite 02
5. Tastatureingaben	Seite 02
6. Der Bildschirm	Seite 03
7. Spieleinstellungen	Seite 03
8. Der Spielablauf	Seite 04
9. Das Hauptmenü Bewegungsphase	Seite 04
10. Untermenü Statusreport	Seite 04
11. Untermenü Alliiierter Seetransport	Seite 05
12. Untermenü Einheiten	Seite 05
13. Das Hauptmenü Kampfphase	Seite 07
14. Die Befehle in den Haupt- und Untermenüs	Seite 08
15. Die Bewegung	Seite 11
16. Kontrollzonen	Seite 12
17. Flugabwehrfeuer	Seite 12
18. Die Versorgung	Seite 12
19. Der Kampf	Seite 16
20. Befehlsskontrolle alliierter Einheiten	Seite 19
21. Verstärkungseinheiten	Seite 19
22. Ersatzeinheiten	Seite 20
23. Maximale Kampfstärke alliierter Einheiten	Seite 20
24. Siegbestimmungsphase	Seite 20
25. Chronologie und Tabellen	Seite 21
26. Die Malta Option	Seite 26
27. Eroberung der Heimatbasis - Die Siegebenen	Seite 26
28. Strategie und Taktik	Seite 27
29. Historischer Hintergrund	Seite 31
30. Anmerkungen des Autors	Seite 35
31. Szenarien	Seite 36
32. Beispiele	Seite 38
33. Spielhilfen	Seite 50

D.A.K.

1. Einleitung

Diese historische Simulation beschäftigt sich mit den Nordafrika-Feldzug in den Monaten von März 1941 bis Februar 1943. Auf die frühere italienische und die spätere tunesische Phase wurde aus Gründen der Spielbarkeit verzichtet. Die geschichtlichen Daten wurden sehr intensiv erarbeitet und sind soweit wie möglich in das Programm eingebaut worden.

Der Autor weist ausdrücklich darauf hin, daß diese Simulation in keiner Weise eine kriegsverherrlichende oder eine andere Meinung dieser Art unterstützen will. Vielmehr soll das Interesse an geschichtlichen Vorgängen geweckt und das Problem Denken gefördert werden, wie es auch bei Dame oder Schach der Fall ist. Aus diesen Gründen wurde auf eine Geräuschuntermalung und auf spezielle Schaugraphiken innerhalb des Spiels verzichtet.

2. Daten zum Spiel

Programmversion: 4.2
 Spieleranzahl: zwei
 Spieldauer: etwa 12 bis 48 Stunden
 Szenarien: drei plus Kampagnen-Spiel
 Kartengröße: 56 * 128 (7168 Felder)
 Kartenmaßstab: 1 Feld = 8 km Kantentlänge
 Zeitmaßstab: 1 Turn = 1 Monat
 Schwierigkeitsgrad : Anfänger / Fortgeschrittene
 Computer: Commodore 64
 Format: Diskette
 Programmlänge: circa 167 Kilobyte
 Programmdesign: R. K. Rien
 Entstehungsdatum ...: Frühling / Sommer 1987

3. Alten Spielstand laden

Zum Beginn des Programmablaufs kann man einen vorher abgespeicherten Spielstand nachladen. Befolgen Sie dazu im folgenden genau den Anweisungen des Programms.

4. Neuen Spielstand speichern

Am Ende eines kompletten Spielzuges kann man den aktuellen Spielstand auf einer bereits formatierten Diskette archivieren. Auf diese Weise lassen sich sechs verschiedene Spielstände auf einer Diskette abspeichern. Zum Abspeichern folgen Sie bitte den Anweisungen des Programms. Als Filename können die Buchstaben A bis Z gewählt werden. Jede andere Taste wird als Leerzeichen interpretiert. Beachten Sie, daß man nur einen Buchstaben als Filename eingeben kann. Alte Spielstände gleichen Namens werden überschrieben.

5. Tastatureingaben

Texteingaben und Befehle werden durch Eintippen der Anfangsbuchstaben (z.B. Y für Yes / Ja, N für No / Nein usw.) durchgeführt. An manchen Stellen erscheint eine Statusmeldung (zwischen zwei Klammern gesetzt), die eine beliebige Taste als Bestätigung erwartet. Alle Tasten besitzen Dauerfunktion!

Das Bewegen des Cursors oder der Einheiten geschieht durch eine entsprechende Richtungsangabe mit Hilfe des Zahlenringes (rechts oben im Textfenster) über die Tastatur. Ein Joystick kann nicht verwendet werden.

Mengenangaben bei der Verteilung von Versorgungspunkten werden an Hand einer logarithmischen Tabelle ausgewertet (näheres siehe unter 18. Die Versorgung):

```

*****
*Eingabe* 0 * 1 * 2 * 3 * 4 * 5 * 6 * 7 * 8 * 9 *
*****
*Prozent* 10 * 11 * 13 * 14 * 17 * 20 * 25 * 33 * 50 * 100 *
*****
  
```

Beispiel (Bildschirmausschnitt):

(...)

AVAILABLE: 160 SP SUPPLY: (0/9) (... verfügbare SP = 160)

Ihre Eingabe: 5

daraus folgt: 160 SP * 20 % = 32 SP

In diesem Beispiel würde die angesprochene Einheit 32 zusätzliche Versorgungspunkte erhalten.

6. Der Bildschirm

In den oberen 7 Zeilen des Bildschirms befindet sich ein Textfenster. Hier werden sämtliche Daten zum Spiel angezeigt. Darunter ist ein 9 * 19 Felder großer Ausschnitt der Landkarte zu sehen. In der Mitte der Karte blinkt immer ein quadratischer Cursor. Die Lage der Karte ändert sich immer relativ zum Cursor. Die Buchstaben und Symbole innerhalb der Landkarte dienen nur zur besseren Orientierung des Spielers und besitzen ansonsten keine weiteren Funktionen. Das Gelände unter dem Cursor wird stets im Textfenster angezeigt.

7. Spieleinstellungen

Wird ein neues Kampagnen-Spiel begonnen, so kann man verschiedene Parametereinstellungen vornehmen. Dies geschieht durch das Betätigen der einzelnen Funktionstasten. Erläuterung:

a) F1: wahlweise Regelungen - Optionen

Malta Option

(geplante Invasion der britischen Insel festung durch deutsche Luftstreitkräfte, Operation Herkules genannt)
Durch diese Option können beide Spieler zusätzliche Truppen nach Nordafrika verlegen (weiteres siehe unter 26. Die Malta Option).

Air Group Option

Über diese Option erhalten beide Spieler Flugzeugstaffeln, die zu jedem Zweck eingesetzt werden können. Dabei ist zu beachten, daß dann die Versorgungswege gegen Luftangriffe des Gegners geschützt werden müssen. Diese Option ist für fortgeschrittene Spieler gedacht.

b) F3: Versorgungsbedingungen der Achsenmächte

Hierbei wird die monatlich zugeteilte Menge an Versorgungspunkten für die Einheiten der Achsenmächte bestimmt. Es ist zu beachten, daß die Voreinstellung (100 % = historisch) knapp bemessen ist und den Spieler der Achsenmächte gegen Ende des Spiels vor arge Versorgungsprobleme stellen wird. Die Einheiten der Alliierten besitzen einen unbegrenzten Vorrat an Versorgungspunkten.

c) F5 und F7: Schwierigkeitsstufe der einzelnen Spieler

Die Anzahl der Ersatzeinheiten und die Kampfstärke der gesamten Streitkräfte wird über diese Funktionstasten beeinflusst. Die Skala reicht von 75 bis 150 %. Dadurch können unterschiedliche Stärken zweier Spieler ausgeglichen werden.

d) F8: Installation eines neuen Spiels

8. Der Spielablauf

Zum Beginn eines Kampagnen-Spiels (im ersten Turn!) besitzen nur die Alliierten zwei Bewegungsphasen. Die Achsenmächte können ihre Einheiten zwischen diesen Phasen mit Versorgungspunkten versehen. Die Anzahl der alliierten Seetransporte erhöht sich um drei auf fünf pro Bewegungsphase (näheres siehe unter 11. Alliiertes Seetransport). Bestimmte Befehle (Disband und Lay Mines) sind gesperrt. Es finden keinerlei Kämpfe statt. Es gibt keine Kontrollzonen. Im weiteren sieht der Spielverlauf wie folgt aus: (gilt für beide Seiten: zuerst die Achsenmächte, dann die Alliierten):

- a) Siegbestimmungsphase (am Anfang des Achsen-Spielzuges)
- b) Versorgungsphase
- c) Bewegungsphase (Hauptmenü)
- d) Gegnerische Reaktionsphase (Hauptmenü Bewegung)
- e) Verstärkungsphase
- f) Versorgungsphase
- g) Bewegungsphase (Hauptmenü)
- h) Versorgungsphase
- i) Strategische Bewegung
- j) Kampfphase (Hauptmenü)
- k) Verstärkungsphase
- l) Versorgungsphase
- m) Abspeicherungsphase

9. Das Hauptmenü Bewegungsphase

In diesem Hauptmenü wird folgendes Textfenster sichtbar:

TERRAIN: TOWN (G)ET UNIT E(X)IT

F1: ALEXANDRIA	F2: DERN	123
F3: EL AGHEILA	F4: MATRUH	64
F5: FORT TOBRUK	F6: BENGASI	789
F7: FORT BARDIA	F8: BEN GANIA	

Mit den Funktionstasten kann man direkt zu den angegebenen Orten auf der Landkarte springen. Der Zahlenring gibt die acht verschiedenen Richtungen an, in die das Gelände unter dem Cursor verschoben werden kann.

Über die "X"-Taste wird die nächste Phase eingeleitet. Mit dem Get-Befehl können einzelne Einheiten angesprochen werden. In den Statusreport kommt man mit der Taste "5". Der Spieler der Alliierten kann durch die "S"-Taste Seetransporte durchführen. Weiteres über diese Untermenüs siehe unten.

10. Untermenü Statusreport

Durch den Statusreport erhalten die Spieler alle wichtigen Informationen, wie noch zur Verfügung stehende Ersatzeinheiten oder den Siegstatus. Das Textfenster zeigt folgendes Bild:

*** D.A.K. ***

MAR 1942

AAR: 12 IAR: 12 GAR: 4 AVP: 1000
 AIR: 8 IIR: 4 GIR: 12 ASP: 15000
 AAP: 2 AST: 1 GAP: 1 TURN 13
 *** VICTORY LEVEL: AXIS MARGINAL

Erläuterung: A = alliierte AR = Panzer-Ersatzeinheiten
 G = deutsche IR = Infanterie-Ersatzeinheiten
 I = italienische AP = Luftkampfpunkte
 ASP = Versorgungspunkte der Achsenmächte
 AVP = Siegpunkte der Achsenmächte
 (blau eingefärbt: Siegpunkte der Alliierten)
 AST = Anzahl alliierter Seetransporte
 TURN = Spielzug

Monat/Jahr werden abgekürzt dargestellt. Der VICTORY LEVEL wird unter 27. Die Siegebenen erläutert.

11. Untermenue Alliiierter Seetransport

Nur die Alliierten dürfen Einheiten von einem Hafen zu einem eigenen Hafen über See transportieren. Dazu wird folgendes Textfenster erscheinen:

ALLIED SEATRANSPORT

F1: ALEXANDRIA / TOBRUK
 F3: ALEXANDRIA / BARDIA
 F5: TOBRUK / ALEXANDRIA
 F7: BARDIA / ALEXANDRIA

Über die Funktionstasten legen Sie den Verladehafen und den Bestimmungsort fest. Die erste Ortsbestimmung gibt den Verladehafen an. Der Bestimmungsort muß von Einheiten frei sein. Die Alliierten müssen als letztes im Besitz beider Häfen gewesen sein. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, so springt der Cursor zum entsprechenden Verladehafen und zeigt die zu transportierende Einheit an. Der Transport dieser Einheit muß durch die "Y"-Taste bestätigt werden. Diese Transportmöglichkeit kostet keinerlei Bewegungspunkte (MP).

12. Untermenü Einheiten

Durch den Get-Befehl können Sie eine unter dem Cursor liegende Einheit ansprechen und Kommandos an sie weiterleiten. Viele Aktionen verbrauchen Bewegungs- und Versorgungspunkte. Eine Einheit kann keine Befehle entgegennehmen, wenn die dazu notwendigen Bewegungs- oder Versorgungspunkte nicht ausreichen. Eine Negativmeldung (zuwenig SP oder MP) wird nicht ausgegeben.

Im folgenden wird jede Einheit mit dem dazu gehörenden Datenfenster erklärt. Die erste Zeile gibt die Einheitenbezeichnung an. Danach folgen die Angaben zu der Kampfstärke (CP), der Bewegungsfähigkeit (MP) und der Erfahrung (EP). In der dritten Zeile steht der Versorgungsstatus und die Anzahl an Versorgungspunkten (SP). Darauf folgt der Moralzustand und das Gelände. Links vom Zahlenring werden die speziellen Befehle, die eine Einheit entgegennehmen kann, aufgeführt.

a) Versorgungsdepot (SUPPLY DEPOT)

1 ALLIED SUPPLY DEPOT

STATUS: MAXIMUM	SP: 200	123
MORALE: TIRED	(R)UNWAY	674
TERRAIN: BASE	(D)ISPAND	789

Die oben genannte Einheit besitzt die Aufgabe durch die Verkettung mit anderen Depots ein Versorgungsnetz aufzubauen, um sich und alle anderen Einheiten mit Versorgungspunkten zu versehen. Versorgungsdepots besitzen keinen Kampfwert und müssen mit Hilfe von Transporteinheiten verlegt werden. Depots können sich vor einem feindlichen Angriff (nicht während) auflösen und Rollbahnen für eigene Flugzeugstaffeln errichten. Das oben aufgeführte Depot hat keine Kommunikationsverbindung zum Hauptquartier und ist in seiner Funktionsfähigkeit eingeschränkt (näheres siehe unter 20. Befehlskontrolle alliierter Einheiten). Dieser mißliche Zustand wird durch ein Fragezeichen innerhalb des Zahlenringes dargestellt.

b) Transporteinheiten (TRUCK UNIT)

2 AXIS TRUCK UNIT (3 SUPPLY DEPOT)

CP: 1 / 1	MP: 80 / 80	EP: 4
STATUS: NORMAL	SP: 150	123
MORALE: FRESH	(U)NLOAD	6 4
TERRAIN: TOWN	(T)RANSPORT	789

Transporteinheiten können nur Depots aufladen, transportieren und beliebig wieder abladen. Aufgeladene Depots werden rechts von der Einheitenbezeichnung in den Klammern angegeben und gelten während des Transportes als unversorgt.

c) Kampfeinheiten

104 GERMAN INFANTRY REGIMENT

CP: 1 / 16	MP: 120 / 120	EP: 50
STATUS: GENERALLY	SP: 50	123
MORALE: PRESSURED	(E)NTRENCH	614
TERRAIN: FORT	(L)AY MINES	789

Nur Kampfeinheiten sind in der Lage, Angriffe durchzuführen, Kontrollzonen zu bilden, wichtige Geländepositionen zu halten oder Depots vor Luftangriffen zu schützen. Sie sind auf die logistische Unterstützung durch Versorgungsdepots und Transporteinheiten angewiesen, um ihren Aufgaben gerecht zu werden. Die oben gezeigte Einheit hat sich eingegraben, was an dem Ausrufezeichen innerhalb des Zahlenringes zu erkennen ist.

d) Flugzeugstaffeln (AIR GROUP)

5 ALLIED AIR GROUP
 CP? 1 / 2 MP: 125 / 250 EP: 12
 STATUS: LIMITED SP: 50 123
 MORALE: FRESH (A)IR RAID 6 4
 TERRAIN: RUNWAY (B)OMB RAID 789

Obige optionale Einheiten können durch ihre große Reichweite feindliche Flugfelder zerstören, Versorgungslinien zerschneiden oder eigene Kampfeinheiten durch Luftangriffe in der Kampfphase unterstützen.

Sind alliierte Einheiten von der Befehlskontrolle abgeschnitten, so wird dies durch ein Fragezeichen vor der Angabe der Kampfstärke angezeigt. Nur bei Depots erscheint das Fragezeichen innerhalb des Zahlenringes.

13. Das Hauptmenü Kampfphase

In diesem Hauptmenü wird folgendes Textfenster sichtbar:

TERRAIN: FORT (V)IEW UNIT E(X)IT

F1: ALEXANDRIA	F2: DERNÄ	123
F3: EL AGHEILA	F4: MATRUH	6 4
F5: FORT TOBRUK	F6: BENGASI	789
F7: FORT BARDIA	F8: BEN GANIA	

Über die Funktionstasten kann man direkt zu den angegebenen Orten auf der Landkarte springen. Der Zahlenring gibt die acht verschiedenen Cursorrichtungen an.

Über die "X"-Taste wird die Kampfphase verlassen. Mit dem View-Befehl können Sie sich für jede Einheit, die unter dem Cursor steht das dazugehörige Datenfenster zeigen lassen. In den Statusreport schaltet man sich mit der Taste "5". Der angreifende Spieler kann durch die "S"-Taste eigene Einheiten ansprechen, die Versorgungspunkte von einem benachbarten Depot beziehen wollen, um weiterkämpfen zu können. Steht der Cursor über einer feindlichen Einheit, so wird diese Einheit durch die "A"-Taste angegriffen (näheres siehe unter 19. Der Kampf).

14. Die Befehle in den Haupt- und Untermenüs

a) Die Funktionstasten

Über die Funktionstasten kann man zwischen den einzelnen strategisch wichtigen Punkten auf der Landkarte hin und her springen. Dies ist nur in den Hauptmenüs möglich.

b) Der Exit-Befehl

Mit der "X"-Taste kann man die aktuelle Phase verlassen und die nächste Spielphase aktivieren. Eine Rücknahme des Befehls ist nicht möglich.

c) Der Statusreport

Über die Taste "5" wird in den Hauptmenüs und im Untermenü Einheiten der Statusreport angezeigt. Alle wichtigen Informationen zum Gesamtüberblick werden im Textfenster ausgegeben. Durch die Leertaste kehrt man ins letzte Menü zurück.

d) Der Get-Befehl

Durch die "G"-Taste lassen sich die eigenen Einheiten in der Bewegungsphase ansprechen, die unter dem Cursor liegen. Das darauf folgende Textfenster gibt alle notwendigen Daten zu den Einheiten bekannt. Diese Einheit ist nun bereit Befehle entgegenzunehmen.

e) Der Quit-Befehl

Mit der "Q"-Taste kehren Sie aus den verschiedenen Untermenüs in das jeweilige Hauptmenü zurück. Bitte verwechseln Sie dieses Kommando nicht mit dem Exit-Befehl.

f) Der Seatransport-Befehl

In einer alliierten Bewegungsphase kann der Spieler durch die "S"-Taste Einheiten zwischen zwei Häfen verschiffen. In der Regel sind zwei Seatransporte pro Bewegungsphase möglich.

g) Der View-Befehl

Nur in der Kampfphase kann sich der agierende Spieler mit Hilfe der "V"-Taste Informationen über alle Einheiten (eigene oder feindliche) geben lassen. Dies dient zu einer besseren Übersicht während der Kampfphase. Durch jede Taste kehren Sie ins Hauptmenü zurück.

h) Der Supply-Befehl im Hauptmenü Kampfphase

In der Kampfphase kann man dieses Kommando über die "S"-Taste aktivieren. Dazu muß sich eine eigene Einheit unter dem Cursor befinden. Nach der Eingabe einer Richtungsangabe kann diese Einheit nun von einem benachbarten Versorgungsdepot zusätzliche Versorgungspunkte erhalten. Dies ist dann von Nutzen, wenn diese Einheit zu wenig Versorgungspunkte für weitere Angriffe besitzt.

i) Der Attack-Befehl

Mit Hilfe der "A"-Taste kann man in der Kampfphase unter dem Cursor liegende, feindliche Einheiten angreifen. Die nähere Vorgehensweise finden Sie unter 19. Der Kampf.

k) Der Entrench-Befehl

Über die "E"-Taste geben Sie einer beliebigen Kampfeinheit den Befehl sich einzugraben. Dies verdoppelt die Verteidigungskraft der Einheit. Zur Durchführung werden 40 Bewegungspunkte (MP) und 60 Versorgungspunkte (SP) gebraucht. Dieser Status wird durch ein Ausrufezeichen innerhalb des Zahlenringes angezeigt. Bei einer beliebigen Bewegung wird der Entrench-Zustand wieder aufgehoben.

l) Der Lay Mines-Befehl

Durch die "L"-Taste kann eine Kampfeinheit nach einer weiteren Richtungsangabe Minenfelder in benachbarte Felder verlegen. Will eine Kampfeinheit ihre gegenwärtige Position mit Minen verlegen, so genügt es während der Richtungsangabe die Leertaste oder die Taste "5" zu betätigen. In feindlichen Kontrollzonen können keine Minenfelder verlegt werden. Diese Aktion verdoppelt die Verteidigungskraft eigener Einheiten. Zur Durchführung verbraucht diese Einheit 60 Bewegungspunkte (MP) und 90 Versorgungspunkte (SP). Ist ein Feld bereits mit eigenen Minen verlegt, so wird dieses Kommando ignoriert. Durch eigene Minenfelder kann man sich ungehindert bewegen, während feindliche Einheiten beim Betreten Verluste an MP und SP (für den Einsatz von Minenräumkommandos) hinnehmen müssen. Feindliche, unerfahrene Einheiten können dabei Teile ihrer Kampfstärke einbüßen.

m) Der Supply-Befehl im Untermenü Einheiten

Eine angesprochene Einheit kann im Untermenü über die "S"-Taste zusätzliche Versorgungspunkte von einem benachbarten Depot erhalten. Nach einer Richtungs- und einer Mengenangabe werden die entsprechenden Versorgungspunkte des Depots an die andere Einheit übergeben.

n) Der Runway-Befehl

Ein Depot kann durch den Einsatz von 200 Versorgungspunkten nach einer Richtungsangabe (siehe oben: Der Lay Mines-Befehl) eine Start- und Landebahn für Flugzeugstaffeln errichten. Mit Hilfe der "R"-Taste kann ein Depot Rollbahnen im Wüstengelände, auf Pisten oder Küstenfelder bauen. Zu beachten ist, daß man auch auf feindlichen Flugplätzen starten und landen kann. Das Gelände der Heimatbasis ist bereits mit Flugfeldern ausgestattet. In der Regel sollte so eine Rollbahn zu einem Flugzeugstützpunkt ausgebaut werden, indem man ein Versorgungsdepot direkt daneben installiert. Flugzeugstaffeln verbrauchen für ihre Luftangriffe eine große Anzahl von Versorgungspunkten und müssen in den meisten Fällen wieder aufgetankt und aufmunitioniert werden, was nur ein Depot bewerkstelligen kann.

o) Der Disband-Befehl

Durch die "D"-Taste kann ein ungeschütztes Depot vor einem feindlichen Angriff aufgelöst werden. Dies verhindert, daß der Feind die wichtigen Versorgungspunkte des Depots durch einen Überrollangriff erobert.

p) Der Transport-Befehl

Über die "T"-Taste kann eine Transporteinheit ein benachbartes Versorgungsdepot nach einer Richtungsangabe aufladen. Dieser Befehl verbraucht 4 Bewegungspunkte (MP). Der Transport an sich verbraucht keine zusätzlichen MP.

q) Der Unload-Befehl

Mit Hilfe der "U"-Taste kann ein aufgeladenes Depot von einer Transporteinheit nach einer Richtungsangabe auf ein beliebiges benachbartes, unbesetztes Feld wieder abgeladen werden. Dazu benötigt die Transporteinheit 2 Bewegungspunkte.

r) Der Air Raid-Befehl

Durch die "A"-Taste kann eine Flugzeugstaffel nach einer Richtungsangabe auf feindliche Einheiten Luftangriffe ausführen. Zur Durchführung werden 25 Bewegungspunkte (MP) und 50 Versorgungspunkte (SP) benötigt. Unerfahrene Flugzeugstaffeln können dabei einen Kampfpunkt verlieren.

s) Der Bomb Raid-Befehl

Mit der Hilfe der "B"-Taste können Flugzeugstaffeln unter sich befindliche Rollbahnen bombardieren und in ein wüstenfeldähnliches Gelände verwandeln. Mindestvoraussetzung ist ein Erfahrungswert von 10. Für diese Aktion werden 20 Bewegungspunkte (MP) und 40 Versorgungspunkte (SP) benötigt.

15. Die Bewegung

a) Taktische Bewegung

Um eine Einheit zu bewegen, muß man diese vorher über den Get-Befehl ansprechen. Durch Betätigung einer der in dem Zahlenring angegebenen Richtungstasten wird die Einheit in diese Richtung hin bewegt. Dabei werden Bewegungspunkte (MP) und Versorgungspunkte (SP) verbraucht. In der Terraintabelle sind die jeweiligen Kosten aufgeführt. Diese gelten nicht für Flugzeuge (diese verbrauchen 2 MP und 2 SP für eine normale Bewegung). Transporteinheiten können sich nur auf Pisten oder im Küstenstreifen bewegen.

Bewegt sich eine Einheit diagonal, so wird ihr das eineinhalbfache an Punkten abgezogen.

Betritt eine Einheit eine feindliche Kontrollzone, so verliert sie all ihre Bewegungspunkte (MP).

Kampfeinheiten können gegnerische Versorgungsdepots durch Überrollangriffe in der Bewegungsphase einnehmen und die Versorgungspunkte des Depots auf sich übertragen. Dazu werden 10 zusätzliche Bewegungspunkte (MP) benötigt.

Flugzeugstaffeln können nur von Flugfeldern aus starten und landen. Eine Flugzeugstaffel gilt automatisch als zerstört, wenn sie auf unebenen Gelände landen will. Weiterhin kann sie keine Städte oder Forts überfliegen.

In jeder normalen Bewegungsphase (nicht Reaktions-Phase) erhalten alle Einheiten neue Bewegungspunkte (MP). Die maximale Anzahl der Bewegungspunkte wird als zweite Zahl hinter dem MP-Vermerk im Datenfenster aufgeführt. Die aktuelle Bewegungsfähigkeit wird in der ersten Zahl wiedergegeben.

Einheiten mit einem limitierten Versorgungsstatus (siehe unter 18. Die Versorgung) erhalten nur die Hälfte ihrer Bewegungspunkte. Unversorgte Einheiten erhalten keine neuen Bewegungspunkte.

b) Strategische Bewegung

Vor jeder Angriffsphase kann der agierende Spieler eine Einheit von einem Feld zu einem beliebig entfernten Feld bewegen. Nur Versorgungsdepots und Kampfeinheiten können diese Bewegungsart vollführen. Die angesprochene Einheit darf nicht in einer feindlichen Kontrollzone starten oder in einer solchen Kontrollzone ihre Bewegung beenden. Weiterhin muß das Zielfeld die Kontrollzone einer eigenen Kampfeinheit bilden. Die restlichen Bewegungspunkte dieser Einheit gehen verloren. Gegnerische Minenfelder im Zielfeld werden automatisch geräumt. Unversorgte Einheiten und alliierte Einheiten ohne Befehlkontrolle können keine strategische Bewegung durchführen.

16. Kontrollzonen

Jede Kampfeinheit übt einen gewissen Einfluß auf das umliegende Gelände aus. Alle acht Felder, die eine Kampfeinheit umgeben, bilden deren Kontrollzonen. Jede Einheit, die eine feindliche Kontrollzone betritt, verliert alle Bewegungspunkte (Flugzeugstaffeln ausgenommen). In feindlichen Kontrollzonen können keine Minenfelder verlegt werden, selbst wenn dort eine eigene Einheit steht.

17. Flugabwehrfeuer

Flugzeugstaffeln, die eine feindliche Kontrollzone durchfliegen, müssen dem Flugabwehrfeuer ausweichen. Je höher der Erfahrungswert des Fliegers, um so größer ist die Chance, daß diese Einheit keinen Kampfpunkt verliert.

18. Die Versorgung

a) Versorgungszustandstabelle

Damit sie ihre Aufgaben vollständig erfüllen können, muß jede Einheit an ein funktionierendes Versorgungsnetz angeschlossen werden. Es gibt fünf verschiedene Versorgungszustände, in denen sich eine Einheit befinden kann. Der Versorgungszustand ist von der Entfernung zum nächsten Versorgungsdepot abhängig. Je kürzer die Entfernung, um so mehr Versorgungspunkte (SP) kann eine Einheit pro Versorgungsphase erhalten.

* Versorgungsstatus	* Entfernung	* Versorgungsmenge	*
*	* in Feldern	* in SP	*

* unversorgt (unsupplied)	* über 15	* 0	*
*	*	*	*
* begrenzt (limited)	* bis 15	* 50	*
*	*	*	*
* allgemein (generally)	* bis 10	* 100	*
*	*	*	*
* normal (normal)	* bis 5	* 150	*
*	*	*	*
* maximal (maximum)	* bis 2	* 200	*

b) Die Versorgung der Alliierten

Die Alliierten haben einen unbegrenzten Vorrat an Versorgungspunkten (SP). Die Einheiten der Alliierten verbrauchen wegen ihrer Größe (Brigade) und ihrer inneren Struktur mehr SP als die der Achsenmächte. Deswegen müssen alle alliierten Einheiten in jeder Versorgungsphase 50 SP aufwenden, um aktiv zu bleiben (bei vier Versorgungsphasen = 200 SP pro Turn!).

c) Die Versorgung der Achsenmächte

Den Achsenmächten steht nur ein gewisser Vorrat an Versorgungspunkten zur Verfügung, der durch den monatlichen Nachschub über See aufgestockt wird. Aus diesen Grund muß der Spieler der Achsenmächte jede seiner Einheiten einzeln ihre SP zuordnen. Um aktiv zu bleiben, muß jede Einheit der Achsenmächte 50 SP aufwenden (nur in der ersten Versorgungsphase!).

d) Die Verteilung von Versorgungspunkten

Für jeden höheren Versorgungsstatus kann eine Einheit mehr SP in einer Versorgungsphase zugeteilt bekommen (siehe obige Tabelle). Das Maximum an Versorgungspunkten, die eine Einheit in der Regel mit sich transportieren kann, beträgt 200 SP.

Die Verteilung der SP an alliierte Einheiten wird gemäß ihrem Versorgungsstatus vom Programm her automatisch berechnet. Die Verteilung der SP für die Achsenmächte muß der Spieler selbst vornehmen. Dazu wird jede Einheit einzeln abgefragt.

e) Versorgungsmangel

Eine unversorgte Einheit erhält keine weiteren Versorgungspunkte. Für die monatliche Aktivierung werden weiterhin mindestens 50 SP benötigt (Alliierte: 200 SP). Sinkt die Anzahl an SP einer unversorgten Einheit auf Null, so wird diese Einheit aufgelöst und kehrt als Kadereinheit später zurück ins Spiel. Daraus ergibt sich vor allem für die Alliierten die Notwendigkeit ein sicheres Versorgungsnetz aufzubauen, das vom Gegner nicht so leicht zerschnitten werden kann.

f) Versorgungsquellen

Versorgungsquellen sind Standorte, wo die verschiedenen Versorgungsgüter für eine Armee gelagert werden. Die Eroberung der eigenen Versorgungsquelle ist das Hauptziel des Gegners. Versorgungsquellen sind in erster Linie die Heimatbasen und das Fort Tobruk. In begrenzten Maße ist das Fort Bardia für die Alliierten und der Hafen von Bengasi für die Achsenmächte als Versorgungsquelle nutzbar.

g) Die Heimatbasen

Alexandria ist die Heimatbasis der Alliierten, El Agheila die der Achsenmächte. Die Eroberung der gegnerischen Heimatbasis beendet sofort das Spiel.

Von der Heimatbasis aus werden alle Einheiten versorgt. Depots werden von der Heimatbasis aus immer im Maximum-Status versorgt, alle anderen Einheiten maximal im Normal-Status.

Eine Einheit kann sich nur dann in einen maximalen Versorgungszustand befinden, wenn sie sich in entsprechender Entfernung zu einem maximal versorgten Depot befindet.

h) Tobruk

Tobruk gilt für die Alliierten als voll nutzbare Versorgungsquelle. Sie versorgt Depots mit einem normalen und andere Einheiten mit einem allgemeinen Versorgungsstatus.

Für die Achsenmächte ist Tobruk nur beschränkt einsetzbar. Es werden nur Depots versorgt, die in der Nähe des Forts aufgestellt werden (bis zu 15 Felder). Alle anderen Einheiten müssen ihre Versorgungslinien zu diesen speziellen Depots ziehen.

i) Bardia und Bengasi

Bardia ist nur für die Alliierten als Versorgungsquelle einsetzbar. Nur eine Einheit, die direkt im Fort steht, wird mit einem allgemeinen Versorgungsstatus versehen. Ein in Bardia stationiertes Depot würde alle umliegenden Einheiten im Sinne der Regeln versorgen.

Dasselbe gilt für Bengasi und die Achsenmächte.

j) Die Versorgungsdepots

Nur Depots (oder Versorgungsquellen) sind in der Lage SP an andere Einheiten weiterzuleiten. Jeder Spieler muß also ein funktionierendes Versorgungsnetz aufbauen, das aus solchen Depots besteht.

k) Entfernung und Versorgungsstatus

Die Entfernung einer Einheit zu einem Depot ist von entscheidender Wichtigkeit, denn sie bestimmt in der Regel den Versorgungsstatus dieser Einheit. Die in der oben genannten Versorgungstabelle aufgeführten Felder geben die wirkliche, maximale Entfernung an. Die Versorgungslinien werden kreisförmig um das Depot herumgezogen (siehe auch 33. Spielhilfen: Versorgungslinien).

Einheiten im innersten Kreis gelten als maximal, die im zweiten als normal, die im dritten als allgemein und die im äußersten Kreis als begrenzt versorgt. Alles darüber hinaus ist unversorgt.

1) Der Aufbau eines Versorgungsnetzes

Durch die Aneinanderreihung von Depots, die jeweils nur maximal 15 Felder von einander entfernt sind, wird ein Versorgungsnetz aufgebaut, wenn eins dieser Depots eine Versorgungslinie zu einer Versorgungsquelle ziehen kann.

Jede weitere Einheit, die eine maximal 15 Felder lange Versorgungslinie zu einer der oben genannten Depots ziehen kann, gilt als versorgt und erhält über dieses Versorgungsnetz zusätzliche SP. Durch die Verringerung der Entfernung kann eine Einheit ihren Versorgungsstatus gemäß der o.a. Tabelle verbessern. Ein dichtes Versorgungsnetz garantiert daher eine gute Versorgungslage aller Einheiten.

m) Versorgungslinien zwischen Depots und Versorgungsquellen

Die Entfernung eines Depots zu einer Versorgungsquelle oder zu einem anderen Depot darf nicht 15 Felder überschreiten. Ein Depot, das 15 Felder entfernt von ihrer Heimatbasis steht, gilt als maximal versorgt, während eine Kampfeinheit einen begrenzten Versorgungsstatus besitzen würde. Ein solches Depot versorgt jedes weitere Depot (nicht Kampfeinheiten etc.) im Maximalstatus.

Ein Depot gilt dann als maximal versorgt, wenn es sich in einer Entfernung von 15 Feldern von der Heimatbasis entfernt aufhält oder eine Versorgungslinie zu einem ebenfalls maximal versorgten Depot herstellen kann. Somit kann man bis zum entferntesten Frontabschnitt einen maximalen Versorgungsstatus an seine Kampfeinheiten weitergeben.

n) Einschränkungen

Eine Einheit hat höchstens den Versorgungsstatus des sie versorgenden Depots. Beispiel:

Ein Depot der Alliierten steht in Bardia und ist an kein weiteres Versorgungsnetz angeschlossen. Dieses Depot besitzt nur einen allgemeinen Versorgungsstatus. Eine Kampfeinheit, die direkt daneben steht, hat ebenfalls einen allgemeinen Versorgungsstatus, obwohl sie sich nur ein Feld weit vom Depot befindet (siehe auch 32. Beispiele).

o) Sonderfall

Gegeben ist das unter Punkt n genannte Beispiel. Statt der Kampfeinheit steht nun ein zweites Depot direkt neben dem Fort Bardia. Das Bardia-Depot versorgt das zweite Depot gemäß den üblichen Regeln mit einem allgemeinen Versorgungsstatus. Zwei Depots, wie in diesem Fall beschrieben, verbessern aber ihren Versorgungsstatus um eine Stufe (auf normal).

19. Der Kampf

a) Grundsatz

Für den Kampf sind zwei Faktoren von entscheidender Wichtigkeit: Der Kampfwertmultiplikator und der Zustandsmultiplikator. Beide Werte ergeben miteinander multipliziert die Gefechtspunkte eines Kampfverbandes. Im Kampfwertmultiplikator werden die Geländemodifikationen, die zur Verfügung stehenden Versorgungspunkte und natürlich der Kampfwert der kämpfenden Einheit zusammengefaßt. Im Zustandsmultiplikator werden folgende Werte berücksichtigt: Waffengattung, Moral, Erfahrung, Nation und angrenzende, unbeteiligte Einheiten.

b) Der Kampfwertmultiplikator

Als Grundlage wird der Kampfwert einer Einheit genommen. In der Geländetabelle ist für jedes Terrain ein Verteidigungsfaktor aufgeführt. Der Kampfwert wird bei der Verteidigung mit diesem Wert multipliziert. Dieser Wert verdoppelt sich, wenn diese Einheit sich eingegraben oder sich in einem Minenfeld verschanzt hat, wobei beide Situationen zusammen den Kampfwert vervierfachen würden.

Bei Versorgungsmangel (zuwenig SP, um den Angriff effektiv zu widerstehen) wird dieser Wert halbiert. Angreifende Einheiten müssen mindestens über 50 Versorgungspunkte verfügen, ansonsten nehmen sie nicht am Angriff teil und addieren nur drei Zustandspunkte zum Zustandsmultiplikator (siehe auch weiter unten).

Deutsche Einheiten verdoppeln ihre Kampfkraft von vornherein in der Verteidigung. Angreifende Einheiten addieren nur ihre Kampfpunkte, bevor der Kampfwertmultiplikator durch die Angriffsstrategie und den Luftwaffeneinsatz weiter modifiziert wird.

c) Der Zustandsmultiplikator

Jede Einheit hat gemäß ihrer Waffengattung einen bestimmten Grundwert:

Supply Depot	: 0	Parachute Infantry:	3
Truck & Air Group:	1	Glider Infantry	: 3
Infantry	: 2	Reconnaissance	: 4
Armor	: 6	Armored Infantry	: 5

Dieser Grundwert wird zum Moralstatus hinzuaddiert:

Fresh	: 3	Tired	: 1
Pressured:	2	Broken:	0

Der Verteidiger addiert ein Viertel seiner Erfahrungspunkte (EP) zu diesem Wert, der Angreifer ein fünftel seiner Punkte. Deutsche Einheiten erhalten im Angriff einen zusätzlichen Punkt. Jede eigene Einheit, die an eine sich verteidigende Einheit angrenzt, addiert zwei weitere Punkte zum Zustandsmultiplikator, nicht angreifende Einheiten (angrenzende) addieren drei Punkte zum Wert des Angreifers. Alliierten Einheiten wird in der Verteidigung ein Punkt aberkannt, wenn sie keine Funkverbindung zum Hauptquartier herstellen können.

d) Gefechtspunkte und Kampfwertverhältnis

Der Kampfwertmultiplikator und der Zustandsmultiplikator werden auf jeder Seite miteinander multipliziert. Die Ergebnisse stellen die Gefechtspunkte des Angreifers und des Verteidigers dar. Die Gefechtspunkte des Angreifers werden durch die des Verteidigers dividiert. Das Ergebnis ist das Kampfwertverhältnis. Je höher dieses Verhältnis ausfällt, desto größer sind die Verluste des Gegners.

e) Die Angriffsstrategie

Die Angriffsstrategie bestimmt die eingesetzte Menge an Versorgungspunkten (SP) und die Verluste des Angreifers. Je mehr SP der Angreifer im Kampf einsetzt, um so größer wird seine Kampfkraft sein. Der Verbrauch an Versorgungspunkten steht in folgender Tabelle:

Assault Attack: 200 SP	Light Attack: 100 SP
Normal Attack: 150 SP	Recon Attack: 50 SP

Diese Werte geben die maximale Menge an, die eine Einheit im Kampf an SP verbraucht. Wenn jeder Einheit nur über 100 SP für den nächsten Angriff zur Verfügung stehen, so ist es nicht sinnvoll, ein Normal oder Assault Attack durchzuführen. Mit jeder höheren Angriffsstrategie steigt die Wahrscheinlichkeit, daß die eigenen Verluste größer werden. Der Verteidiger verbraucht halb so viel Versorgungspunkte, wie die Angreifer im Durchschnitt verbrauchen.

Der Kampfwertmultiplikator des Angreifers wird mit 1 Prozent des Durchschnittsverbrauch an SP multipliziert. Beispiel:

Die Einheiten A: 200 SP, B: 150 SP und C: 100 SP greifen Einheit D: 75 SP an. Als Angriffsstrategie wird ein Assault Attack gewählt. Der Verbrauch wird wie folgt berechnet:

Summe SP Angreifer	: 450 (200 + 150 + 100)
Durchschnittsverbrauch SP	: 150 (450 / 3 Einheiten)
SP Verbrauch Verteidiger	: 75 (150 / 2)

Der Angriffswert wird mit 1.5 multipliziert (150 SP * 1 %). Die Verteidigungswert wird halbiert, da die SP auf Null gesunken ist.

f) Luftunterstützung

Die Luftstreitkräfte beider Seiten können durch Bombenangriffe ihren Bodentruppen Kampfunterstützung geben. Dies steigert die Kampfkraft des jeweiligen Kampfverbandes. Eingesetzte Luftkampfpunkte können dabei nicht verloren gehen. Pro Kampf können nur drei Bombenangriffe geflogen werden, wobei jeder einzelne Kampfpunkt nur einmal pro Kampfphase eingesetzt werden kann.

g) Kampfwertverluste und Eliminierung einer Einheit

Wird eine Einheit vernichtet, so wird der Moralstatus um eine Stufe gesenkt. Diese Einheit wird nach 1 bis 3 Monaten wieder als Kadereinheit ins Spiel zurückkommen, wenn nicht der Moralstatus vorher schon "Broken" war. Die zugefügten Kampfwertverluste an den Gegner werden den eigenen Einheiten als Erfahrungspunkte gutgeschrieben, bzw. gleichmäßig verteilt. Verluste an Kampfpunkte werden ebenfalls auf alle Einheiten aufgeteilt. Die restlichen Versorgungspunkte einer vernichteten Feindeinheit werden gleichmäßig den angreifenden Einheiten zugeordnet.

h) Das Vorrücken

Eine der angreifenden Einheiten darf vorrücken, wenn die verteidigende Einheit vernichtet worden ist. Zu diesem Zweck wird jede einzelne Einheit abgefragt. Die Einheit, die als letztes zum Vorrücken bestimmt wurde, zieht in das eroberte Feld hinein, ohne Rücksicht auf Kontrollzonen, Bewegungs- oder Versorgungspunkte. Minenfelder werden automatisch geräumt.

i) Durchführung eines Angriffs

Steht der Cursor in der Kampfphase über einer feindlichen Einheit, so wird diese durch den Attack-Befehl angegriffen. Jede am Feind angrenzende Kampfeinheit wird nun einzeln zum Angriff ausgewählt. Durch Yes / No - Eingaben bestimmen Sie, welche Kampfeinheiten am Angriff teilnehmen. Danach können sie den Angriff innerhalb der Kontrollabfrage ("*** READY FOR BATTLE ?") noch zurücknehmen. Daraufhin wird über die Funktionstasten eine Angriffsstrategie ausgewählt und die Anzahl der Bombenangriffe bestimmt. Im weiteren wird jede am Kampf teilnehmende Einheit anhand eines Datenfensters einzeln aufgeführt, wobei die Kampfwertverluste mit angezeigt werden. Danach kann im Falle einer Eliminierung eine Einheit vorrücken. Zum Schluß wird eine Kampfstatistik mit Angabe der Angriffsstrategie, der Anzahl der Gefechtspunkte (BP), die Kampfwertverluste und das Kampfverhältnis (ODD) ausgegeben.

j) Kadereinheiten

Eine eliminierte Einheit kehrt nach 1 - 3 Monaten als Kader wieder ins Spiel zurück. Ein Kader kann in der Verstärkungsphase durch Ersatzeinheiten wieder aufgebaut werden. Kadereinheiten behalten all ihre Funktionen, die sie vorher als vollwertige Einheiten inne hatten.

Kader können unterschiedlicher Natur sein. Es fehlen wichtige Führungsstrukturen, Fahrzeuge oder auch nur Soldaten, die diese Kader wieder zu einer voll funktionsfähigen Einheit machen würden.

Trotz ihrer Schwäche (?) können Kadereinheiten vielfältige Aufgaben erfüllen. Sie sind sehr gut dazu geeignet, Depots mit ihren Kontrollzonen vor Luftangriffen zu schützen oder zumindestens den anfliegenden Flugzeugstaffeln durch Luftabwehrfeuer Verluste an Kampfpunkten zuzufügen. Weiterhin können sie im Hinterland Auffangstellungen aufbauen, in dem sie großflächige Minenfelder anlegen, in denen sich zurückziehende Einheiten verschanzen können. Im Kampf können sie angegriffende Einheiten unterstützen, in dem sie sich hinter diesen Einheiten aufbauen und den rückwärtigen Raum kontrollieren (zwei Pluspunkte auf den Zustandsmultiplikator pro angrenzende Einheit!).

20. Befehlskontrolle alliierter Einheiten

Die Alliierten hatten mehrfach Probleme mit der Befehlsübermittlung zwischen dem Hauptquartier und den einzelnen Einheiten. Das Kommunikationsnetz wies mehrere Schwächen auf, die die Achsenmächte nicht kannten. Aufgrund der Führungsstruktur kann eine alliierte Einheit, die keine Verbindung mit ihrem Hauptquartier hat, bestimmte Aktionen nicht durchführen. Zu diesem Zweck wird jede Einheit in den alliierten Versorgungsphasen einzeln getestet, ob sie eine Befehlsverbindung zum Hauptquartier herstellen kann. Folgende Befehle können nicht mehr durchgeführt werden:

Transport	Attack (in der Kampfphase)
Disband	Air Raid
Runway	Bomb Raid
Lay Mines	Strategische Bewegung

21. Verstärkungseinheiten

In vielen Monaten erhalten beide Parteien neue Einheiten, die in der Regel auf freien Feldern in der Heimatbasis ankommen. Ist die Heimatbasis besetzt, so tauchen diese Einheiten erst in der nächsten Verstärkungsphase auf.

Die Luftlandetruppen und Fallschirmjäger der Achsenmächte können in der ersten Verstärkungsphase im Juli 1942 auf jeden Küstenfeld westlich von El Alamein abspringen. Dies ist nur während der Malta Option möglich.

Die Absprungposition einer solchen Einheit wird durch die RETURN-Taste bestimmt. Die Einheit darf nur auf einen Küstenfeld landen. Durch die "N"-Taste kann der Erscheinungstermin dieser Einheit auf die nächste Verstärkungsphase verschoben werden, wobei sie aber in der Heimatbasis ankommen wird.

Depots der Achsenmächte können in Bengasi oder Tobruk zu Beginn der Verstärkungsphase angelandet werden, wenn diese Städte vorher erobert worden und die Landungsfelder frei von eigenen Einheiten sind.

22. Ersatzeinheiten

Kader und andere angeschlagene Einheiten können in der Verstärkungsphase durch Ersatzeinheiten verstärkt werden. Dabei sinken aber die Erfahrungspunkte, die diese Einheit angesammelt hat um das Verhältnis, wie sie verstärkt wird. Dazu wird jede mögliche Einheit einzeln abgefragt. Durch das Betätigen der "Y"-Taste wird dieser Einheit eine Ersatzeinheit zugeführt. Durch die "N"-Taste wird die nächste Einheit angezeigt. Die Anzahl der Verstärkungseinheiten ist im Statusreport zu ersehen.

23. Maximale Kampfstärke alliierter Einheiten

Mit der Zeit können die Alliierten ihre Kampfstärke durch Ersatzeinheiten bis zu ihrem Maximum steigern. Dies geschieht in zeitlichen Abständen und Stufen:

```
*****
* Monat * Jahr * Armor * Infantry *
*****
* Mar * 1941 * max 12 * max 8 *
* Oct * 1941 * max 16 * max 8 *
* Jan * 1942 * max 16 * max 12 *
* Apr * 1942 * max 20 * max 12 *
*****
```

24. Siegbestimmungsphase

In dieser Phase erhalten beide Parteien neue Ersatzeinheiten, werden die Punkte für eigene Städte aufeinander addiert, erhält jede Einheit zwei zusätzliche Erfahrungspunkte und der Nachschub an Versorgungsgütern den Achsenmächten gutgeschrieben. Für jedes neu betretene Feld erhält jede Seite einen Siegpunkt. Jeder Kampfstärkepunkt einer Einheit wird ebenfalls addiert. Weiterhin gibt es 15 Siegpunkte für jede eigene Stadt. Bengasi wird mit 30, Bardia mit 50 und Tobruk mit 100 Siegpunkten bewertet.

25. Chronologie und Tabellen

a) Ersatzeinheiten und Versorgungspunkte

Monat	Jahr	AAR	AIR	GAR	GIR	IAR	IIR	ASP
Mar	1941	12	8	8	4	4	8	7000
Apr	1941	4	8	4	0	0	16	7000
May	1941	4	8	4	0	0	0	7000
Jun	1941	4	8	0	0	0	4	6000
Jul	1941	4	8	4	0	0	8	6000
Aug	1941	4	8	12	4	0	4	6000
Sep	1941	4	8	12	0	4	4	6000
Oct	1941	4	8	8	0	0	4	6000
Nov	1941	4	8	4	0	0	4	6000
Dec	1941	4	8	4	0	0	4	10000
Jan	1942	4	8	4	4	0	4	10000
Feb	1942	4	8	4	0	0	4	10000
Mar	1942	4	8	4	0	4	4	10000
Apr	1942	4	8	4	4	0	4	10000
May	1942	4	8	4	0	4	4	10000
Jun	1942	4	8	4	4	0	4	10000
Jul	1942	4	8	4	4	0	8	10000
Aug	1942	4	8	4	4	4	4	6000
Sep	1942	4	8	4	4	4	4	6000
Oct	1942	4	8	4	4	4	4	6000
Nov	1942	4	8	4	4	4	4	6000
Dec	1942	4	8	4	4	4	4	6000
Jan	1943	4	8	4	4	4	4	6000
Feb	1943	4	8	4	4	4	4	6000

Diese Angaben können durch verschiedene Schwierigkeitsstufen der einzelnen Spieler verändert werden, je nach dem wie die Spieleinstellungen vorgenommen worden sind. Durch die Malta Option können sich diese ebenfalls ändern (siehe weiter unter 26. Die Malta Option).

b) Geländeauswirkungstabelle

Terrainart	MP	SP	Verteidigungsfaktor
Coast / Küste	2	2	1
Base / Basis	2	2	2
Runway / Rollbahn	2	2	1 no Mines!
Town / Stadt, Dorf	2	2	2 no Air Groups
Fort Tobruk	2	2	5 no Air Groups
Fort Bardia	2	2	4 no Air Groups
Plain / Piste	4	2	1
Open / Wüste	6	4	1 no Trucks
Mound / Wall, Hügel	12	6	2 no Trucks
Rough / Gebirge, Senke	18	8	3 no Trucks
Minenfeld räumen	+12	+18	(2)

c) Die Streitkräfte der Alliierten

Monat	Jahr	Bezeichnung	CP	Morale
Mar	1941	1, 2, 3 & 4 Allied Truck Unit	1	Fresh
Mar	1941	2 Support Group Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	7 Support Group Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	14 British Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	16 British Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	23 British Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	22 Guard Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	3 Indian Motor Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	7 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	18 Australian Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	20 Australien Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	24 Australian Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1941	26 Australian Infantry Brigade	8	Fresh
Apr	1941	5 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
Apr	1941	11 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
May	1941	3 British Armor Brigade	1	Press.
May	1941	4 British Armor Brigade	1	Press.
May	1941	7 British Armor Brigade	1	Press.
Jun	1941	1 Army Tank Brigade	12	Fresh
Jul	1941	32 Army Tank Brigade	12	Fresh
Aug	1941	22 British Armor Brigade	12	Fresh
Aug	1941	1 South African Infantry Brigade	8	Fresh
Aug	1941	2 South African Infantry Brigade	8	Fresh
Aug	1941	5 South African Infantry Brigade	8	Fresh
Aug	1941	4 New Zealand Infantry Brigade	8	Fresh
Aug	1941	5 New Zealand Infantry Brigade	8	Fresh
Aug	1941	6 New Zealand Infantry Brigade	8	Fresh
Sep	1941	3 South African Infantry Brigade	8	Fresh
Sep	1941	4 South African Infantry Brigade	8	Fresh
Sep	1941	6 South African Infantry Brigade	8	Fresh
Oct	1941	1 Support Group Infantry Brigade	8	Fresh
Oct	1941	2 British Armor Brigade	12	Fresh
Nov	1941	200 Guard Infantry Brigade	8	Fresh
Dec	1941	150 British Infantry Brigade	8	Fresh
Dec	1941	1 Free French Infantry Brigade	8	Fresh
Jan	1942	8 British Armor Brigade	12	Fresh
Jan	1942	69 British Infantry Brigade	8	Fresh
Jan	1942	151 British Infantry Brigade	8	Fresh
Jan	1942	9 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
Jan	1942	10 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
Jan	1942	29 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
Feb	1942	1 Greek Infantry Brigade	8	Fresh
Mar	1942	10 British Armor Brigade	16	Fresh
Apr	1942	2 Free French Infantry Brigade	8	Fresh
Apr	1942	9 British Armor Brigade	12	Fresh
May	1942	20 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
May	1942	21 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
May	1942	25 Indian Infantry Brigade	8	Fresh
May	1942	161 Indian Infantry Brigade	8	Fresh

Jun	*	1942	*	23	British Armor Brigade	*	12	*	Fresh
Jun	*	1942	*	24	British Armor Brigade	*	12	*	Fresh
Jun	*	1942	*	25	Australian Infantry Brigade	*	8	*	Fresh
Jun	*	1942	*	43	Gurkha Infantry Brigade	*	8	*	Fresh
Jul	*	1942	*	27	British Infantry Brigade	*	8	*	Fresh
Jul	*	1942	*	131	British Infantry Brigade	*	8	*	Fresh
Jul	*	1942	*	132	British Infantry Brigade	*	8	*	Fresh
Jul	*	1942	*	152	British Infantry Brigade	*	8	*	Fresh
Jul	*	1942	*	154	British Infantry Brigade	*	8	*	Fresh

nicht aufgeführt: Mar 1941: 11 Supply Depots
 May 1941: 1 Supply Depot
 ab Jun 1941
 bis Sep 1942: 2 Supply Depots pro Monat
 ab Oct 1942
 bis Jan 1942: 1 Supply Depot pro Monat

d) Alliierte Luftstreitkräfte - Air Group Option

Monat	Jahr	Bezeichnung	CP	Morale
Apr	1941	1 Allied Air Group	2	Fresh
Jun	1941	2 Allied Air Group	2	Fresh
Aug	1941	3 Allied Air Group	2	Fresh
Oct	1941	4 Allied Air Group	2	Fresh
Dec	1941	5 Allied Air Group	2	Fresh
Feb	1942	6 Allied Air Group	2	Fresh
Mar	1942	7 Allied Air Group	2	Fresh
Apr	1942	8 Allied Air Group	2	Fresh
May	1942	9 Allied Air Group	2	Fresh
Jun	1942	10 Allied Air Group	2	Fresh
Jul	1942	11 Allied Air Group	2	Fresh
Aug	1942	12 Allied Air Group	2	Fresh
Sep	1942	13 Allied Air Group	2	Fresh
Oct	1942	14 Allied Air Group	2	Fresh
Dec	1942	15 Allied Air Group	2	Fresh

e) Zusätzliche alliierte Streitkräfte während der Malta Option

Monat	Jahr	Bezeichnung	CP	Morale
Nov	1941	53 British Infantry Brigade	8	Fresh
Nov	1941	54 British Infantry Brigade	8	Fresh
Nov	1941	55 British Infantry Brigade	8	Fresh
Jun	1942	1 Polish Infantry Brigade	8	Fresh
Jun	1942	2 Polish Infantry Brigade	8	Fresh
Jun	1942	3 Polish Infantry Brigade	8	Fresh
Aug	1942	41 US Armored Infantry Brigade	12	Fresh
Aug	1942	66 US Armor Brigade	16	Fresh
Aug	1942	67 US Armor Brigade	16	Fresh

f) Die Streitkräfte der Achsenmächte

Monat	Jahr	Bezeichnung	CP	Morale
Mar	1941	1 & 2 Axis Truck Unit	1	Fresh
Mar	1941	104 German Infantry Regiment	16	Fresh
Mar	1941	1/5 German Armor Battalion	12	Fresh
Mar	1941	132 Italian Armor Regiment	12	Fresh
Mar	1941	8 Bers. Armored Inf. Regiment	8	Fresh
Mar	1941	15 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Mar	1941	16 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Mar	1941	19 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Mar	1941	20 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Mar	1941	27 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Mar	1941	28 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Mar	1941	40 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Mar	1941	41 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Apr	1941	3 & 4 Axis Truck Unit	1	Fresh
Apr	1941	2/5 German Armor Battalion	12	Fresh
Apr	1941	3 German Recon. Battalion	8	Fresh
May	1941	115 German Infantry Regiment	16	Fresh
May	1941	33 German Recon. Battalion	8	Fresh
May	1941	85 Italian Infantry Regiment	4	Press.
May	1941	86 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Jun	1941	155 German Infantry Regiment	16	Fresh
Jun	1941	1/8 German Armor Battalion	12	Fresh
Jul	1941	2/8 German Armor Battalion	12	Fresh
Jul	1941	7 Bers. Armored Inf. Regiment	8	Fresh
Jul	1941	61 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Jul	1941	62 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Aug	1941	200 German Infantry Regiment	16	Fresh
Oct	1941	9 Bers. Armored Inf. Regiment	8	Fresh
Oct	1941	65 Bers. Armored Inf. Regiment	8	Fresh
Oct	1941	66 Bers. Armored Inf. Regiment	8	Fresh
Nov	1941	133 Italian Armor Regiment	12	Fresh
Dec	1941	346 German Infantry Regiment	16	Fresh
Jan	1942	12 Bers. Armored Inf. Regiment	8	Fresh
Jul	1942	Ram German Para. Inf. Brigade	16	Fresh
Jul	1942	125 German Infantry Regiment	16	Fresh
Jul	1942	382 German Infantry Regiment	16	Fresh
Jul	1942	435 German Infantry Regiment	16	Fresh
Jul	1942	35 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Jul	1942	36 Italian Infantry Regiment	4	Press.
Jul	1942	185 Italian Para. Inf. Regiment	4	Fresh
Jul	1942	186 Italian Para. Inf. Regiment	4	Fresh
Jul	1942	187 Italian Para. Inf. Regiment	4	Fresh
Sep	1942	Gio. Fas. Armored Inf. Regiment	8	Fresh

nicht aufgeführt: 2 Supply Depots pro Monat

Die Kampfstarkeiten der Alliierten und der Achsenmächte können durch verschiedene Schwierigkeitsstufen von den angegebenen Werten abweichen.

g) Die Luftstreitkräfte der Achsenmächte - Air Group Option

Monat	Jahr	Bezeichnung	CP	Morale
Apr	* 1941	* 1 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Jun	* 1941	* 2 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Aug	* 1941	* 3 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Oct	* 1941	* 4 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Dec	* 1941	* 5 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Feb	* 1942	* 6 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Mar	* 1942	* 7 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Apr	* 1942	* 8 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Jun	* 1942	* 9 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Aug	* 1942	* 10 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Oct	* 1942	* 11 Axis Air Group	* 2	* Fresh
Dec	* 1942	* 12 Axis Air Group	* 2	* Fresh

h) Zusätzliche Streitkräfte der Achsenmächte während der Malta Option

Monat	Jahr	Bezeichnung	CP	Morale
Jul	* 1942	* 5 Axis Truck Unit	(*)	* 1 * Fresh
Jul	* 1942	* 1/10 German Armor Battalion	(*)	* 12 * Fresh
Jul	* 1942	* 2/10 German Armor Battalion	(*)	* 12 * Fresh
Jul	* 1942	* 8 German Recon Battalion	(*)	* 8 * Fresh
Jul	* 1942	* 28 Ger. Armored Inf. Reg.	(*)	* 16 * Fresh
Jul	* 1942	* 16 Ger. Glider Inf. Reg.	(*)	* 16 * Fresh
Jul	* 1942	* 47 Ger. Glider Inf. Reg.	(*)	* 16 * Fresh
Jul	* 1942	* 65 Ger. Glider Inf. Reg.	(*)	* 16 * Fresh
Jul	* 1942	* 1/7 German Armor Battalion	(**)	* 12 * Fresh
Jul	* 1942	* 2/7 German Armor Battalion	(**)	* 12 * Fresh
Jul	* 1942	* 10 German Recon. Battalion	(**)	* 8 * Fresh
Jul	* 1942	* 69 Ger. Armored Inf. Reg.	(**)	* 16 * Fresh
Jul	* 1942	* 4 German Para. Inf. Reg.	(**)	* 16 * Fresh
Jul	* 1942	* 5 German Para. Inf. Reg.	(**)	* 16 * Fresh
Jul	* 1942	* 131 Italian Armor Regiment	(**)	* 12 * Fresh
Jul	* 1942	* 5 Bers. Armored Inf. Reg.	(**)	* 8 * Fresh

- (*) diese Einheiten werden nach Nordafrika verlegt, wenn auf die Malta-Invasion verzichtet wurde
- (**) diese und unter (*) genannten Einheiten werden aktiviert, wenn die Malta-Invasion erfolgreich beendet wurde
- (***) wenn die Malta-Invasion fehlschlägt, so wird keine der unter (*) und (**) genannten Einheiten in Nordafrika eingesetzt. Folgende Einheiten können dann ebenfalls nicht im Juli 1942 aktiviert werden:

- I. Ram German Parachute Infantry Brigade
- II. 185, 186 & 187 Italian Parachute Infantry Regiment

26. Die Malta Option (Operation Herkules)

Wird am Anfang der Simulation die Malta Option gewählt, so erhalten die Alliierten im November eine Britische Infanteriedivision, im Juni 1942 eine polnische Infanteriedivision und im August 1942 eine amerikanische Panzerdivision (wie unter 25. e aufgeführt). Diese Einheiten kommen auf jeden Fall ins Spiel, egal ob die Achsenmächte die Inselfestung Malta erobern wollen oder nicht.

Die Achsenmächte müssen sich im July 1942 entscheiden, ob sie die Operation Herkules durchführen wollen oder nicht.

Fällt die Invasion der Planung des Obersten Kommando der Wehrmacht zum Opfer, so werden Teile der bereitgestellten Truppen nach Nordafrika verlegt (siehe auch 25. h). Dazu muß er die Kontrollabfrage während der Malta Option verneinen. Dabei wird die monatliche Zuteilung an Versorgungspunkte für die Achsenmächte um 50 % erhöht, die Schwierigkeitsstufe der Alliierten ebenfalls um 50 %. Weiterhin werden dem Achsenspieler 500 Siegpunkte aberkannt.

Versuchen die Achsenmächte Malta zu erobern, so ist die Invasion erfolgreicher, wenn die Achsenmächte weniger als 1000 Siegpunkte aufzuweisen haben. Haben die Alliierten das Kampfglück auf ihrer Seite, so gelingt die Invasion bei zwei von drei Fällen. Sind die Achsenmächte erfolgreicher gewesen, so kehrt sich dieses Verhältnis um.

Wenn die Invasion gelingt, so erhöht sich die Versorgungsrate der Achsenmächte und der Schwierigkeitsgrad der Alliierten um 100 %. Der Achse werden 1000 Siegpunkte abgezogen. Alle zusätzlichen Einheiten werden dann in Nordafrika eingesetzt.

27. Eroberung der Heimatbasis - Die Siegebenen

Erobern die Achsenmächte Alexandria, so werden 2000 Siegpunkte addiert und die Siegebenen ermittelt. Im umgekehrten Fall, die Alliierten erobern El Agheila, werden den Alliierten 1000 Siegpunkte gutgeschrieben. Das Spiel endet in beiden Fällen sofort. Wird keine Heimatbasis erobert, so wird der Sieg am Ende des alliierten Spielzuges im Februar 1943 ermittelt.

Die einzelnen Siegebenen:

Entscheidener alliierter Sieg : 2000 Punkte und mehr
 Deutlicher Sieg der Alliierten : 1000 bis 2999 Punkte
 Knapper Sieg für die Alliierten : + 999 bis - 999 Punkte

Knapper Sieg für die Achsenmächte : 1000 bis 1999 Punkte
 Deutlicher Sieg der Achsenmächte : 2000 bis 3999 Punkte
 Entscheidener Sieg der Achsemächte : 4000 Punkte und mehr

28. Strategie und Taktik

a) Allgemein

Grundsätzlich sollte jeder Spieler 5 bis 6 Eliteeinheiten aufbauen, die nur an Kämpfen mit hohen Verhältnissen teilnehmen sollten. Dies gibt mehr Erfahrungspunkte, die durch etwaige Verluste (nach Wiederaufbau durch Ersatzeinheiten) nicht wieder verloren gehen. Unter diesen Einheiten sollten sich mindestens 3 Panzerereinheiten befinden. Diese Einheiten sollten später in einer Gegenoffensive eingesetzt werden, wenn der Gegner seinen Angriffsschwung eingebüßt hat. Dieser Rat gilt vor allem für die Alliierten.

Wenn ein größerer Angriff geplant ist, so werden die meisten Kampfeinheiten spätestens nach dem zweiten Angriff zu wenig Versorgungspunkte besitzen, um weiterkämpfen zu können. Deshalb sollte man hinter der Front so viele Depots wie möglich in der zweiten Reihe aufstellen. Abgekämpfte Einheiten können dann für den nächsten Angriff über diese Depots neue Versorgungspunkte erhalten.

Flugzeugstaffeln sollte man in der Regel nur dann mit Air Raids in Aktion treten lassen, wenn dadurch die Versorgungslage des Gegners wirkungsvoll verschlechtert werden kann. Vor allem die Alliierten sollten ihre Flugzeuge gegen feindliche Depots einsetzen, um die eh schon dünnen Versorgungslinien der Achsenmächte zu zerschneiden. Auch wenn dabei keine Kampfeinheit durch Versorgungsmangel eliminiert werden kann, so verliert der Gegenspieler doch so viel Zeit, daß er keine größeren Gegenaktionen durchführen kann.

Wichtige Depots sollte man mit zwei schwachen, aber erfahrenen Kampfeinheiten umstellen, damit sie durch ihre Kontrollzonen feindliche Flieger von Luftangriffen abhalten. Mißlich wird die Lage erst, wenn die einzig vorhandene Versorgungslinie durch die Vernichtung eines Depots in der Mitte durchschnitten wird. Alle unversorgten Einheiten erhalten dann keine neuen Bewegungs- und Versorgungspunkte mehr, so daß sie wie reife Früchte vom Gegner eingesammelt werden können. Eine gute Taktik ist es die Entfernung von Depot zu Depot auf 7 Felder zu reduzieren oder mehrere Versorgungslinien aufzubauen, so daß der Gegner mindestens zwei oder drei Depots durch Air Raids vernichten muß, um einen Spieler aus der Versorgung zu bringen.

In der Verteidigung sollte man sich immer auf gutem Gelände verschanzen, das vorher vermint worden ist. Jede Einheit, die hinter der Front in zweiter Reihe steht, gibt zusätzliche Zustandspunkte und verhindert einen gegnerischen Durchbruch, wenn diese hinteren Einheiten nicht gerade Kader sind. In hügeligen oder bergigen Gelände läßt sich eine gute Verteidigungsstellung aufbauen. Eine Einheit sollte erst das Gelände unter sich verminen, bevor sie sich eingräbt, weil in gegnerischen Kontrollzonen später keine Minenfelder mehr angelegt werden können.

b) Die Alliierten

In den ersten Monaten werden die Alliierten in der Regel hohe Verluste an Infanterie hinnehmen müssen. Dies wird kaum zu verhindern sein. Das einzige Ziel der Alliierten sollte es sein, den Vorstoß der Achsenmächte so lange zu verzögern, bis die Verstärkungseinheiten im August 1941 Alexandria erreichen. Zu diesem Zeitpunkt stehen sechs Panzerereinheiten auf alliierter Seite zur Verfügung, die den gegnerischen Angriff stoppen könnten.

Um den Achsenmächten ihren Angriffsschwung zu nehmen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Als erstes wäre die Sperrung der Küstenstraße nördlich der Cyrenaika zu nennen. Mehrere in diesem Gebirge stationierte Einheiten müßten sich gut eine Zeit lang halten können. Gefährlich wird es, wenn deutsche Panzerverbände die Cyrenaika südlich umgehen und ihren Vorstoß über Mechili oder Ben Gania führen. Gazala würde unter Umständen ohne Widerstand in die Hände der Achse gelangen. Weiterhin könnte Tobruk frühzeitig umzingelt werden, so daß Bardia schon im dritten Monat erobert werden könnte. Damit wären für die Alliierten beide Häfen unbrauchbar geworden.

Eine zweite Möglichkeit stellt ein alliierter Rückzug bis zur Gazala- oder Tobruk Linie dar. Durch günstiges Gelände kann hier eine gute Verteidigungsstellung aufgebaut werden, zumal der Versorgungsweg für die Achse zu einem frühen Zeitpunkt sehr überdehnt wäre, was durch einen geschickten Flugzeugeinsatz auf alliierter Seite ausgenutzt werden könnte. Weiterhin wird einer möglichen Einkesselung von Tobruk vorgebeugt. Bardia dürfte dann durch wenige Einheiten bis zum August 1941 gehalten werden.

Tobruk

Die Eroberung von Tobruk wird das Hauptziel der Achse sein, insbesondere, je länger dieses Fort sich im alliierten Besitz befindet. Dieser Stachel im Rücken des Feindes wird dem Spieler der Alliierten viele Möglichkeiten zu einem Gegenschlag eröffnen. In erster Linie muß Bardia und vor allem Tobruk um jeden Preis gehalten werden. Eine starke Panzerereinheit in Tobruk stationiert, wird den deutschen Panzerverbänden Paroli bieten können. In der Regel können die Achsenmächte dann nur einen selbstmörderischen 1:1 Angriff durchführen. Deshalb sollte jede andere Einheit, die um Tobruk aufgebaut ist, abgezogen werden, um einer möglichen Einkesselung vorzubeugen. Zahlreiche Kampfeinheiten um Bardia und am Halfaya-Paß stationiert, bedeuten für die Achse eine große Gefahr. Sind mehrere Einheiten um Tobruk oder Bardia eingeschlossen, so sollte man diese durch Seetransporte bis auf eine Panzerereinheit abziehen, bevor sie den deutschen Panzerverbänden zum Opfer fallen.

El Alamein

Irgendwann kommt der Zeitpunkt, wo sich die Alliierten bis zur El Alamein-Linie zurückziehen müssen. Dieser Rückzug sollte sorgfältig vorbereitet sein und vor allem schneller durchgeführt werden, als das Nachstoßen der Achse. Das gesamte Gebiet von Sidi Barrani über Matruh bis El Alamein sollte frühzeitig von Kadereinheiten großflächig vermint worden sein, um sich somit auf eine harte Verteidigungsfront besser vorbereiten zu können. Zeit zu gewinnen wird das erste Ziel der Alliierten sein, bis ab Mai 1942 die nötigen Verstärkungen eintreffen werden. Die Versorgungswege der Achsenmächte dürften in der Regel zu lang sein, um eine effektive Kampfversorgung zu gewährleisten. Massive Flugzeugeinsätze dürften den Achsenspieler vor weitere Probleme stellen. Die Zeit zum Gegenschlag der Alliierten ist gekommen. Überzogene Versorgungslinien und die (hoffentlich) angeschlagenen Einheiten der Achsenmächte dürften geringe Chancen gegen eine Großoffensive alliierter Elitepanzer- und Infanteriebrigaden haben. Die kurzen Versorgungswege der Alliierten wird eine starke Kampfversorgung gewährleisten. Das Ende der Achse naht.

c) Die Achsenmächte

Dem Achsenspieler stehen viele Spielvarianten zur Auswahl. Ziel sollte es sein, die Alliierten so schnell wie möglich an den entscheidenden Stellen zu zerschlagen. Man beachte, daß die Alliierten jede Runde eine komplette, gekaderte Infanteriebrigade durch Ersatzeinheiten wieder aufbauen können, ganz abgesehen von den monatlichen Verstärkungseinheiten. Wo immer sich alliierte Infanterieeinheiten sich blicken lassen, sollten deutsche Panzerverbände in Aktion treten.

Die Achse verfügt über genügend deutsche Panzer- und italienische Infanterie-Ersatzeinheiten, um CP-Verluste wieder ausgleichen zu können. Nur einen Punkt darf der Achsenspieler nicht außer acht lassen: die Zeit arbeitet für die Alliierten. Deshalb sollten die Achsenmächte die alliierten Stellungen so schnell wie möglich überrennen. Nur ein schneller Vorstoß führt die Achse zum Sieg. Ist erstmal der Feldzug zu einem zermürbenden Stellungskrieg ausgeartet, können die Alliierten in aller Ruhe ihre Gegenmaßnahmen planen, zumal sie in der ersten Zeit mehr Siegpunkte als die Achsenmächte sammeln werden. Die rasche Eroberung vieler Städte und Dörfer durch die Achse kann diesen Prozeß verlangsamen. Man beachte aber, daß der Besitz von Tobruk und Bardia genausoviel Punkte bedeuten, wie alle anderen Städte zusammen, nämlich 150 Siegpunkte.

Da die Achse vor enormen Versorgungsschwierigkeiten steht, sollte sie nur die notwendigsten Rollbahnen bauen und auf größere Minenfelder verzichten, weil diese viele SP verbrauchen, die besser für Angriffe verwendet werden sollte.

Tobruk

Gegen die Festung von Tobruk ist schwer anzurennen, besonders wenn sich eine alliierte Panzerbrigade mit einer Kampfstärke von 16 und mehr Punkten in einem Minenfeld eingegraben hat. Ein Frontalangriff wird in dieser Situation eine katastrophale Niederlage für die Achsenmächte bedeuten. Zweckmäßig ist es in der zweiten Bewegungsphase (vor der Kampfphase) durch Air Raids die Tobrukeinheit so weit zu schwächen, daß man ein Kampfverhältnis von ungefähr 2:1 realisieren kann. Dabei wird unter Umständen mehr als die Hälfte der deutschen Flugzeuge vom Himmel geholt, aber die Eroberung von Tobruk ist diesen Verlust wert. Wird Tobruk noch 1941 eingenommen, so steht der Sieg der Achse kurz bevor.

Ein alliierter Verteidigungsring um Tobruk oder Bardia sollte so schnell wie möglich von eigenen Einheiten eingekesselt werden, um ein Absetzen Richtung Halfaya-Paß zu verhindern. Je mehr alliierte Kampfeinheiten vor Tobruk den deutschen Panzer- und Infanterieverbänden in die Hände fallen, um so größer wird der Handlungsspielraum des Achsenpielers sein. Die Gelegenheit ist günstig, wichtige alliierte Einheiten zu zerschlagen. Hier einen schnellen Sieg zu erringen, bedeutet für die Achse einen großen Zeitvorsprung, um Versorgungslinien auszubauen und in Ruhe den Vorstoß nach El Alamein vorzubereiten.

El Alamein

Ein schneller Vorstoß in Richtung Alexandria nach dem Fall von Tobruk (?) ist für den Achsenspieler unerlässlich, zu mal wenn die Zeit schon weit fortgeschritten ist. Ein sofortiges Durchbrechen der alliierten Verteidigungslinie um El Alamein herum wird kaum zu realisieren sein. Ein harter Stellungskrieg bedeutet für die Achse aber einen enormen Zeitverlust, von den verlorenen Kampfpunkten abgesehen. Die Alliierten bringen ständig neue Truppen an die Front, während den Achsenmächten langsam aber sicher die Luft ausgeht. Überlange Versorgungswege und die Gefahr ständiger alliierter Luftangriffe stellen den Achsenspieler vor riesigen Problemen. Ein Angriff von Süden her, um den Alliierten in den Rücken zu fallen, ist nur dann ratsam, wenn durch die Malta Option die dazu benötigten, zusätzlichen Einheiten eintreffen. Eine gute Strategie ist es nur alliierte Infanteriebrigaden anzugreifen, weil diese unter relativ wenigen Verlusten zu zerschlagen sind und ein Durchbruch leichter zu erreichen ist, als wenn man gegen britische Panzer anrennen muß. Deutsche Panzerverbände sollten in diesem Falle massiv vorstoßen, um den Alliierten mehr Einheiten zu vernichten, als durch die Verstärkungsphase wieder ersetzt werden können. Ist erst mal eine empfindliche Lücke in den Infanterielinien der Alliierten geschlagen, so können die gegnerischen Kampfpanzer nicht mehr viel unternehmen, um den Fall von Alexandria zu verhindern.

d) Speziell

In der Regel verläuft das Geschehen entlang des Küstenstreifens von El Agheila bis Alexandria. Die südlich gelegenen Pisten werden oft nicht beachtet. Eine Versorgungslinie auf diesen Wüstenstrassen kann allerdings für größere Überraschungen sorgen, wenn ein schneller Vorstoß von Süden her die gegnerischen Einheiten einzuschließen droht oder eine Verteidigungsstellung auf diese Art und Weise zerschlagen werden kann. Zu diesem Zweck sollte der Achsenspieler drei verschiedene Versorgungslinien nach Tobruk aufbauen, und zwar entlang der Küste, südlich der Cyrenaika nach Mechili und auf der Piste von El Agheila über Ben Gania nach Gazala. Dies eröffnet für den Achsenspieler einen großen Handlungsspielraum. Die Alliierten sollten im Gegenzug frühzeitig zwei Versorgungslinien von Alexandria nach Tobruk ziehen, um eine Maximum-Versorgung herzustellen. Eine Linie sollte auf den südlichsten Küstenfeldern entlangführen, während die zweite 10 bis 15 Felder nach Süden entlang den dort verlaufenden Wüstenstraßen aufgebaut werden sollte. Ein paar Infantriebrigaden dort in Warteposition stationiert, wird den Achsenspieler davon abhalten, risikoreiche Vorstöße Richtung Osten zu unternehmen, weil er dabei Gefahr läuft, von der Versorgung abgeschnitten zu werden.

Um gegnerische Einheiten mit einem Angriff zu zerschlagen, sollte man stets ein Kampfverhältnis von 6:1 und mehr anstreben. Um Kampfeinheiten entscheidend zu schwächen, reicht ein Verhältnis von 4:1 aus. Um die eigenen Verluste so gering wie möglich zu halten, sollten allerdings größere Kampfverhältnisse erzielt werden. Auch ist ein Assault Attack nicht immer ratsam, weil dabei sämtliche Versorgungspunkte einer Einheit verbraucht werden und somit für einen zweiten Angriff ein benachbartes Depot benötigt wird. Besser ist es, möglichst einen leichten oder normalen Angriff zu führen, damit man seine Offensivfähigkeiten nicht so schnell verliert.

Massive Flugzeugeinsätze können die Kampfkraft des Angreifers während der Gefechtsphase bis zu 100 % steigern, die des Verteidigers bis zu 75 %. Die Bomb Raids in der Kampfphase sollten an entscheidenden Stellen eingesetzt werden, um eine sichere Entscheidung zu erreichen.

In der Reaktionsphase erhält man keine neuen Bewegungs- oder Versorgungspunkte. Die in der letzten, eigenen Bewegungsphase übrig geblieben können nun eingesetzt werden, um auf gegnerische Aktionen noch zu reagieren. Je weniger MP und SP in der zweiten Bewegungsphase verbraucht wurden, desto besser kann man in der folgenden Reaktionsphase die Pläne des Gegners durchkreuzen. Diese Punkte gehen ja nicht verloren und können somit auch noch für eigene Aktionen verwendet werden. Manch groß angelegter Plan des agierenden Spielers ist durch eine gut durchdachte Reaktionsphase des Gegners zum scheitern gebracht worden.

29. Historischer Hintergrund

Mussolini, von den Erfolgen der deutschen Wehrmacht angesteckt, suchte stets eine Möglichkeit um sich zu profilieren. Die im letzten Moment abgegebene Kriegserklärung an Frankreich war eine Farce, nachdem es bereits von deutschen Truppen überrannt war. In Griechenland mußte Hitler Verstärkungstruppen schicken, um eine italienische Niederlage zu verhindern. Aber in Nordafrika hatte er über 300 000 Soldaten stehen, denen die Briten nur etwas mehr als 40 000 Mann entgegensetzen konnten. Der alliierte Gegenstoß im Dezember 1940 ließ die langsam vorrückenden italienischen Truppen bis nach El Agheila zurückweichen. Um ein Desaster schlimmsten Ausmaßes zu verhindern, mußte Hitler erneut seinem römischen Verbündeten unter die Arme greifen.

Um Italien als Verbündeten nicht zu verlieren, ließ Hitler einen Sperrverband, die 5. Leichte Panzerdivision, nach Nordafrika verlegen. Dieser Verband sollte die Engländer an weiteren Erfolgen hindern. Der Rußlandfeldzug wurde geplant und man wollte sich nicht eher mit Nordafrika beschäftigen, bis die Russen im Winter 1941 geschlagen sind. Angesichts der alliierten Vorstöße wurde auch die 15. Panzerdivision für Nordafrika eingeschifft. Es sollten jedoch nur begrenzte Operationen im Raum Agedabia durchgeführt werden.

Als Mussolini sein afrikanisches Abenteuer begann, hatten die Briten große Teile ihrer Land- und Luftstreitkräfte nach Griechenland verlegt. Der Oberbefehlshaber der deutschen Truppen, Generalleutnant Erwin Rommel, wußte um diesen Umstand und dachte nicht daran in Nordafrika halbe Sachen zu veranstalten. Im ersten Ansturm wichen die überraschten Engländer immer weiter zurück, die vorstürmenden deutschen Panzerverbände im Rücken. Der Hafen von Bengasi wurde unversehrt eingenommen, der Nachschub konnte rollen. Schon war Tobruk in Sicht. Die 20. Australische Infantriebrigade hatte sich dort verschanzt, von See her mit allen notwendigen Versorgungsgütern versehen. Das Fort selber ist noch von den Italienern mit großem Geschick ausgebaut worden. Vom 10. bis zum 14. April 1941 ließ Rommel seine 15. Panzerdivision und die 5. Leichte Division ohne Luft- und Artillerieunterstützung gegen die waffenstarrende Festung anrennen. Entsetzliche Verluste wurden auf deutscher Seite verzeichnet.

Tobruk war nicht zu nehmen. Dafür fiel Bardia am 11. April in die Hand der Achsenmächte. Im Südosten von Bardia liegt der Halfaya-Paß, der von den Briten energisch verteidigt wurde. Dem 104. Deutschen Infantrieregiment fiel die Aufgabe zu, diesen Paß zu nehmen, was ihr durch einen geschickten Schachzug auch gelang. Unter diesen Umständen wurde der alliierte Gegenstoß, die Operation Streitaxt eingeleitet. Dieses Unternehmen sollte die Truppen der Achsenmächte wieder aus der Cyrenaika jagen.

Am 15. Juni 1941 rannten die 4. Indische Infantriedivision und die 22. Britische Infantriebrigade erfolglos gegen die deutschen Stellungen am Halfaya-Paß an. Zu Hilfe kommende britische Panzerereinheiten wurden von Rommels Truppenverbänden überraschend eingekesselt. Fast die Hälfte der britischen Panzer gingen während des Rückzugs verloren. Schwer angeschlagen zogen sich die Alliierten zurück. Mitte Juni 1941 ging die Schlacht um Sollum mit einem großen Sieg der Achse ihrem Ende entgegen.

Für fünf Monate herrschte Ruhe in Nordafrika. Mitte November 1941 starteten die Briten ihren lang vorbereiteten Gegenschlag. Weit nach Süden ausholend schob sich das 30. britische Korps mit ihren fast 1000 Panzerfahrzeugen durch den zähen Wüstensand. Die 2. Neuseeländische Infantriedivision umrundete den Halfaya-Paß. Die eingeschlossenen Truppen von Tobruk griffen erfolgreich italienische Stellungen an. Um einer Einkesselung zu entgehen, griff Rommel zu einem bewährten Schachzug. Statt sich zurückzuziehen vollführte er selber einen blitzschnellen Umfassungsangriff. Plötzlich sahen sich die Alliierten in der Defensive. Nachdem die 4. Britische Panzerbrigade überwältigt wurde, fiel am 23. November die Entscheidung. Die italienische Panzerdivision Ariete stieß zum Deutschen Afrika Korps und eröffnete eine gigantische Panzerschlacht. Rommel setzte alles auf eine Karte und zog alle motorisierten Einheiten um Tobruk ab. Das 30. Britische Korps sammelte sich zum Angriff. Die Neuseeländische 2. Infantriedivision und die 4. Indische Infantriedivision stießen druckvoll nach Westen, Richtung Tobruk und somit Rommels Einheiten in den Rücken. Den Einheiten in Tobruk gelang der Ausbruch. In Abwesenheit von Rommel, der sich auf einer Irrfahrt zwischen den Fronten befand, ließ der stellvertretende Kommandeur alle Streitkräfte der Achsenmächte nach Westen abziehen. Mitte Dezember befand sich Rommel mit seinen Truppen im Eiltempo auf dem Rückzug nach El Agheila. Der alliierte Kommandeur Auchinleck konnte die Wiedereroberung der Cyrenaika nach London melden.

Die Luftflotte 2 des Marschalls Kesselring griff nun verstärkt die britische Insel Malta an, so daß der Nachschub für die deutschen Truppen wieder rollte. Am 21. Januar griffen 140 neue, deutsche Panzer und 89 italienische "Blechbüchsen" der Ariete-Panzerdivision wieder an. Die 7. britische Tankdivision wurde vorher ins Nildelta zur Auffrischung beordert und die unerfahrene 1. Tankdivision konnte den energischen Vorstoß der Achsentruppen nicht aufhalten. In drei Tagen war die Cyrenaika bis Gazala hin zurückerobert worden. Zu diesem Zeitpunkt wurde eine Malta-Invasion ins Gespräch gebracht. Um Ägypten zu erobern, reichte es nicht aus, daß die deutsche Luftwaffe von Sizilien aus die Maltafestung in Schach hält. Zwar kam momentan der Nachschub ungehindert nach Nordafrika durch, aber dies war keine Dauerlösung. Operation Herkules wurde vorbereitet. Bis zur Durchführung sollte Rommel Tobruk einnehmen und bis zur ägyptischen Grenze vorstoßen.

Inzwischen hatten sich die Alliierten das Boxensystem einfallen lassen. Einheiten in Brigadestärke gruben sich in Abständen von mehreren Kilometern in der Wüste ein, verminten das umliegende Gelände während sich in ihrem Rücken die restlichen Einheiten formieren konnten. Am 26. Mai 1942 stürzten sich die deutschen Stukas auf die alliierten Boxen, jagten Artillerieeinheiten ihre Geschosse gen Osten. Infantrieeinheiten kämpften sich mit Hilfe von Panzerattributionen an die alliierten Stellungen heran, während die deutsch-italienischen Panzerverbände konzentriert angriffen, um den Gegner in zwei Teile zu zerschneiden. Nach anfänglichen Niederlagen gelang es Rommel eine alliierte Brigade nach der anderen einzeln mit seinen Panzerverbänden zu überrollen. Im Mai / Juni 1942 verloren die Alliierten über 170 Panzer, die 5. Indische Infantriedivision ist vollkommen vernichtet worden. Sofort schwenkten die Streitkräfte der Achsenmächte nach Norden um, Richtung Gazalalinie. Tobruk mußte diesmal fallen. Um einer Einkesselung zu entgehen, zogen sich zwei alliierte Divisionen nach Bardia zurück. Am 21. Juni wird Tobruk ein Opfer der deutschen Luftwaffe und des anstürmenden Deutschen Afrika Korps. Unter hohen Verlusten wurde das Wüstenfort erobert.

Im Angesicht seines Triumphes stürmte Rommel entgegen allen Warnungen weiter gen Osten, um den Alliierten den entscheidenden Sieg abzurufen. Seine erschöpften und zusammengeschmolzenen Truppen folgten willig seinem Ruf, den zurückweichenden, gegnerischen Einheiten hinterher. Allerdings konnten die Alliierten diesen Wettlauf für sich entscheiden. In vorbereitete, mit großen Minenfelder versehene Stellungen konnten sich die zurückflutenden Truppen verschanzen. Am Abend des 30. August 1942 begann der Angriff. Neben den Infanterie-Einheiten stürmten etwas mehr als 50 gute deutsche Panzer und die kümmerlichen Reste der italienischen Panzerdivision gegen die Front von El Alamein an. Wegen mangelnder Aufklärung verrannten sich die Einheiten der Achsenmächte in unbekannte Minenfelder. Das Chaos war perfekt. Der erste Angriff blieb vor den Minenfeldern im Wüstensand stecken. Am 1. September gruben sich die Einheiten in ihren Startstellungen wieder ein. Die Fronten erstarrten. Eine Materialschlacht entbrannte, den nur die Engländer mit ihren kurzen Nachschubwegen gewinnen konnten. Die alliierte Luftwaffe flog ständig Einsätze und ließ kaum noch etwas vom Nachschub des Gegners zur Front gelangen. Mehrere Wochen lang tobte die Schlacht um El Alamein, bis den Alliierten im Nordabschnitt der entscheidende Durchbruch gelang. Anfang November blieb Rommel nur noch der Rückzug nach Tunesien übrig, um seine unterversorgten Soldaten zumindestens vor der Gefangenschaft zu bewahren. Durch genial geführte Rückzugsgefechte konnten sich die Achsenmächte gegen die wild nachstoßenden alliierten Streitkräfte bis zum tunesischen Brückenkopf nach Tripolis zurückziehen, wo sie noch bis Mai 1943 die Stellung gegen amerikanische Invasionstruppen und die seit August 1942 von Montgomery befehligte, nordafrikanische 8. Armee behaupteten.

30. Anmerkungen des Autors

Das Ziel dieser Simulation ist es einen in sich abgeschlossenen Feldzug des 2. Weltkrieges komplett auf Regiment- und Brigadeebene darzustellen. Dazu bot sich der Nordafrika-Feldzug mit all seinen wechselhaften Geschehnissen förmlich an. Natürlich ist dieser Kriegsschauplatz schon bei vielen Gelegenheiten Gegenstand einer historischen Simulation gewesen. Meine Grundidee war es durch ein revolutionäres Spielsystem dem Ganzen ein neues Gesicht zu verleihen, was mir hoffentlich auch gelungen ist.

Als erstes wäre die enorm große Landkarte zu nennen. Durch die hohe Anzahl pro Spielzug zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte verleiht den einzelnen Spielern die Möglichkeit auf der großen Karte weitflächige, interessante Aktionen durchzuführen.

Ein komplexes und durchdachtes Versorgungssystem gibt dieser Simulation seinen weiteren Reiz. Vor den verschiedenen Nachschubproblemen gestellt, müssen die Spieler ihre eigenen Wege finden, um den Gegner mit Hilfe von überraschenden Operationen aus dem Konzept zu bringen.

Weiterhin ist die Möglichkeit geschaffen worden, durch die Air Group Option das Mitwirken der beiden Luftstreitkräfte nachzuvollziehen. Ich persönlich würde diese Spielvariante immer voll ausnutzen. Durch zahlreiche durchgeführte Luftmissionen kann man den Gegner durchaus in ein organisatorisches Chaos stürzen.

Durch die Malta Option kann die geplante, aber nicht realisierte Operation Herkules zur Wahl gestellt werden. Hätte die Situation in Nordafrika für die Achsenmächte im Sommer 1942 schlechter ausgesehen, wäre eine Invasion der britischen Insel Malta gestartet worden, um die Streitkräfte der Achsenmächte unter Rommels Führung zu entlasten. Dadurch hätte sich der Lauf der Geschichte durchaus anders entwickeln können. Glücklicherweise war dem nicht so! Dies sollte aber kein Grund sein, den Spielern die Möglichkeit zu nehmen, eine historische Gegebenheit von all ihren Seiten her zu betrachten.

Historisch gesehen hatten beide gegnerischen Parteien gleichviel Chancen den Feldzug für sich entscheiden. Es war während der Programmierung und in der darauffolgende Testphase nicht ganz leicht, diese Situation auszubalancieren und keinen der beiden Spielern einen Vorteil in die Hand zu geben. Zwar werden die Achsenmächte zu Beginn des Feldzuges die Initiative auf ihrer Seite haben, aber dieses Verhältnis wird sich dann sofort umkehren, wenn die Nachschubwege länger werden als die der Alliierten. Der Bessere mag (das Spiel!) gewinnen...

R. K. Rien

31. Szenarien

a) Allgemeines

Szenarios sind vorbereitete Spielsituationen, die einen Spieleinstieg zu unterschiedlichen Zeitpunkten des Feldzuges ermöglicht. Truppenanzahl, Kampfstärken etc. sind entsprechend der historischen Gegebenheiten bestimmt und in das Szenario eingebaut worden. Dabei muß allerdings ein Kompromiß zwischen den geschichtlichen Fakten und den vorgegebenen Rahmen der Spielregeln geschlossen werden. Aus diesen Grund konnten einige historische Fakten nicht genau in das Szenario verwirklicht werden. Im Gegensatz zum Kampagnen-Spiel, wo die Spieler frei entscheiden können, bezieht sich ein Szenario immer auf tatsächliche Gegebenheiten (wie es den geschichtlichen Tatsachen am nächsten kommt und man im Rahmen der Regeln eine vernünftige und realitätsgetreue Simulation durchführen kann).

b) Szenarioauswahl

Wenn man ein neues Szenario starten möchte, betätigen Sie im Titelbild die Taste 'S'. Mit jeder anderen Taste kommt man in die LOAD OLD GAME-Routine, bzw. kann man ein neues Kampagnen-Spiel starten. Will man ein abgespeichertes, fortgeführtes Szenario weiterspielen, so brauchen Sie nur den alten Spielstand ganz normal nachladen (siehe auch 3. Alten Spielstand laden).

Haben Sie sich für ein StartszENARIO entschieden, wird das bekannte, unter Kapitel 7 beschriebene Auswahlmenü erscheinen. Allerdings können keine Änderungen der Optionen vorgenommen werden. Die Malta Option ist bei jedem Szenario ausgeschaltet, während die Air Group Option aktiviert ist.

Über die Funktionstaste F1 können Sie eins der drei vorgegebenen Szenarios anwählen. Die Funktionen der restlichen Parameter werden im Kapitel 7 genau beschrieben.

c) Szenario 1: The Second Turn

Start: Januar 1942

Die Achsenmächte, im Dezember 1941 von den Alliierten bis an ihre Heimatbasis El Agheila zurückgeworfen worden, bereiteten ihren Gegenschlag vor. Tobruk, Bardia und Bengasi wurden von den Alliierten mit Minenfelder versehen. Wegen ihrer überzogenen Versorgungslinien mußten die Alliierten ihre Gegenoffensive stoppen. In dieser Reorganisationsphase starteten die Achsenmächte ihren erfolgreichsten, aber auch verlustreichsten Feldzug in diesem Wüstenkrieg. In wenigen Tagen hatten deutsche Panzerverbände die Cyrenaika wieder zurückerobert und stürmten zu den Toren vor Tobruk.

d) Szenario 2: Run To Tobruk

Start: Mai 1942

Nach der Zurückeroberung der Cyrenaika bereiteten die Achsenmächte ihren Vorstoß gegen die alliierten Stellungen vor. Diese hatten mit Hilfe ihres Boxensystems vor Tobruk ihre Verteidigungsstellung ausgebaut. Große Minenfelder um Tobruk und an der westlichen Frontlinie sollten die anrückenden Truppen der Achse aufhalten. Mehrere Brigaden wurden in Reserve gehalten. In dieser Situation warteten die Alliierten auf den bevorstehenden Angriff. Dem Deutschen Afrika Korps gelang der entscheidende Durchbruch im südlichen Frontabschnitt. Um einer Einkesselung zu entgehen, mußten die alliierten Truppen ihre Stellung aufgeben und sich nach El Alamein zurückziehen. Sofort ließ Rommel das D.A.K. nach Norden, Richtung Tobruk abschwenden, um schließlich das Wüstenfort unter großen Verlusten einzunehmen. Dies war der größte Tag für die Achsenmächte innerhalb des Nordafrika-Feldzuges.

e) Szenario 3: Battle For El Alamein

Start: September 1942

Nach dem großen Rückzug aus Lybien errichteten die Alliierten mit großem Geschick eine starke Verteidigungsstellung um El Alamein. Die beiden gegnerischen Parteien ließen große Minenfelder entlang ihrer jeweiligen Frontlinie errichten. Ende August rannten die Truppen der Achsenmächte erfolglos gegen diese harte Verteidigungsfront an. Anfang September gruben sich die Angreifer wieder in ihre Bereitstellungsräume ein. Eine Materialschlacht entbrannte. Die alliierten Luftstreitkräfte flogen unermüdlich Einsätze gegen die Versorgungswege des Gegners. Die unterversorgten Truppen der Achsenmächte fochten einen zum Scheitern verurteilten Kampf gegen einen voll ausgerüsteten Feind. Um der vollkommenden Vernichtung zu entgehen, zog Rommel seine Truppen Anfang November Richtung El Agheila ab. Trotz der nachdrängenden Einheiten der Alliierten im Rücken konnten sich die Achsenmächte bis zu ihrem Brückenkopf nach Tunis zurückziehen. Das war das Ende des Deutschen Afrika Korps ...

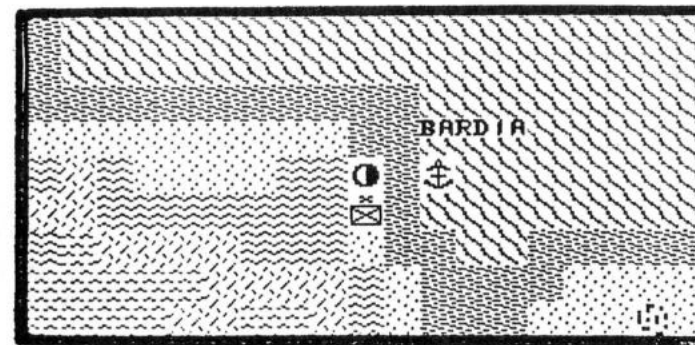
f) Das Kampagnen-Spiel

Start: März 1941

Nachdem die Italiener nach ihren zaghaften Vorstoß Richtung Ägypten von den Alliierten bis nach El Agheila zurückgeworfen worden sind, entsendeten die Achsenmächte weitere Streitkräfte nach Nordafrika, um eine totale Niederlage zu verhindern. Dies ist die Ausgangssituation zu einem der wechselhaftesten Feldzüge in der Geschichte.

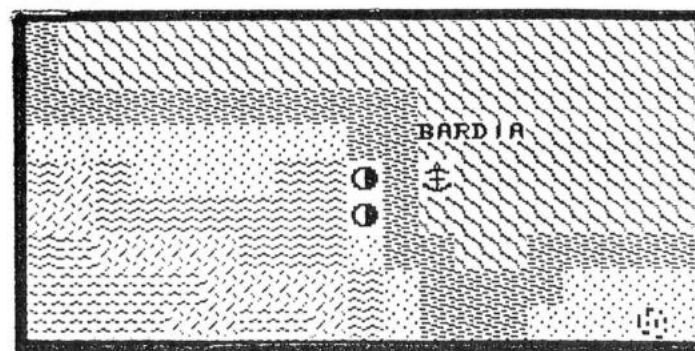
32. Beispiele

a) Versorgung I



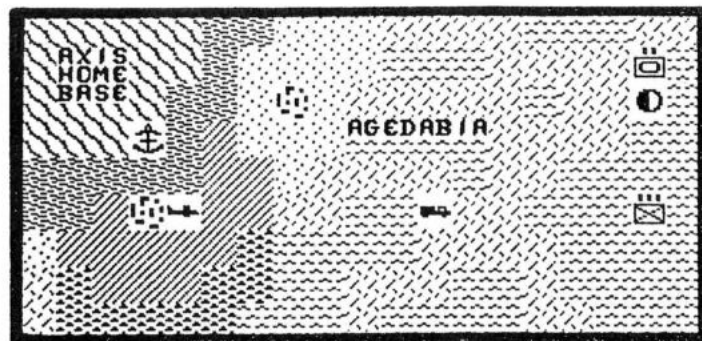
Obiges Bild zeigt ein alliiertes Versorgungsdepot, das in Bardia stationiert wurde und an kein weiteres Versorgungsnetz angeschlossen ist. Bardia ist nur für die Alliierten eine Versorgungsquelle. Jede Einheit, die sich im Fort aufhält, wird mit einem allgemeinen Versorgungsstatus versehen. Das oben gezeigte Depot gibt seinen Status an die Infanteriebrigade weiter. Obwohl sich diese Infanteriebrigade direkt neben dem Depot befindet, wird sie auch nur allgemein versorgt (siehe auch 18. i. und 18. n.). Dasselbe gilt für Bengasi und die Achsenmächte.

b) Versorgung II



Das oben gezeigte Bild verdeutlicht den unter Punkt 18. o. angegebenen Sonderfall. Die zwei alliierten Depots verbessern ihren Versorgungsstatus auf 'Normal'. Dasselbe gilt für Bengasi und die Achsenmächte.

c) Versorgung IIII



Das oben genannte Beispiel verdeutlicht die möglichen Versorgungszustände verschiedener Einheiten.

Das gezeigte Depot wird maximal versorgt, da es innerhalb von 15 Feldern von der Heimatbasis aufgestellt ist.

Die Flugzeugeinheit besitzt einen normalen Versorgungsstatus, obwohl es nur ein Feld von der Heimatbasis stationiert ist. Die Heimatbasis kann bekanntlich nur an Versorgungsdepots einen Maximalstatus weitergeben.

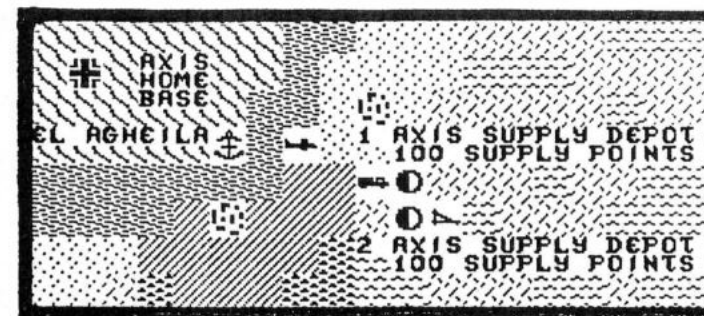
Ein deutsches Panzerbataillon hat sich ein Feld nördlich von einem Depot positioniert. Es wird maximal versorgt, weil das genannte Depot ebenfalls maximal versorgt wird und sich das Panzerbataillon sich innerhalb des Maximalradius von zwei Feldern aufhält.

Drei Felder südlich vom Depot steht ein Infanterieregiment, das vom oben genannten Depot aus normal versorgt wird.

In einem allgemeinen Versorgungsstatus befindet sich die Transporteinheit. Das nächste Versorgungsdepot befindet sich sieben Felder entfernt, die Heimatbasis acht Felder. Beide versorgen die Transporteinheit mit einem Allgemeinstatus. Die Truck Unit würde in der nächsten Versorgungsphase maximal 100 zusätzliche Versorgungspunkte erhalten. Man könnte annehmen, das diese Einheit doppelt so viele Versorgungspunkte erhalten könnte, weil es eine Versorgungslinie zu zwei verschiedenen Versorgungsstützpunkten ziehen kann. Dies ist nicht der Fall, weil jede Einheit nur von einem Versorgungsstützpunkt aus versorgt werden kann. Dabei wird immer der bestmögliche, zu erreichende Versorgungszustand angestrebt.

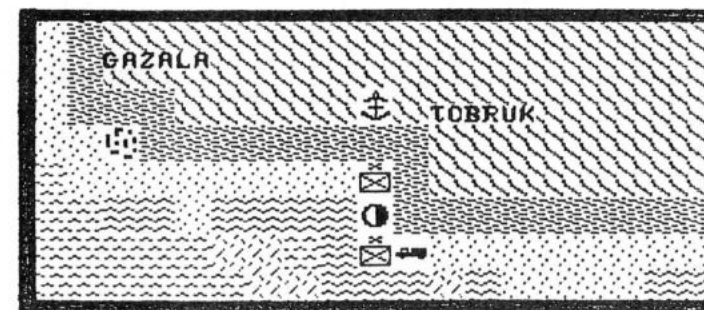
Einheiten, die sich weiter als zehn Felder von einem Versorgungsstützpunkt aufhalten, werden nur 50 Versorgungspunkte zugeteilt und die Hälfte der Bewegungspunkte aberkannt. Einheiten, die weiter als 15 Felder vom nächsten Versorgungsstützpunkt aufgestellt werden, gelten als unversorgt (siehe auch 33. Spielhilfen: Versorgungslinien).

d) Der Supply-Befehl I



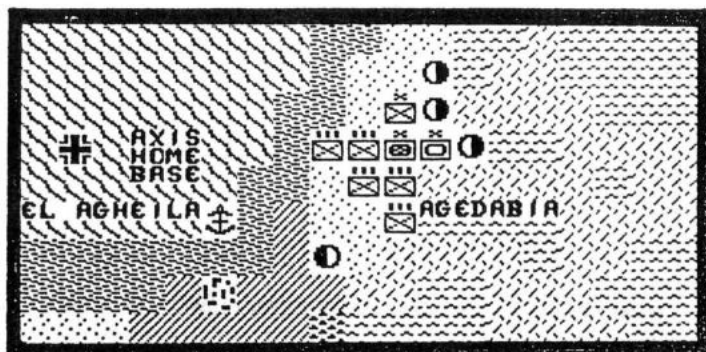
Das oben gezeigte Beispiel zeigt zwei Versorgungsdepots, die jeweils 100 Versorgungspunkte besitzen. Die Flugzeugeinheit soll aus der Basis entfernt werden, weil in der folgenden Verstärkungsphase 15 neue Einheiten erwartet werden und die Basis geräumt werden muß, damit alle Einheiten sofort angelandet werden können. Zu diesem Zweck soll eine Rollbahn gebaut werden, auf die die Flugzeugeinheit verlegt werden kann. Zum Bau einer Rollbahn werden 200 Versorgungspunkte benötigt. Deshalb muß das 2. Axis Supply Depot über die "S"-Taste den Supply-Befehl aktivieren. Durch die Tastenfolge "2" für die Richtung und "9" für die SP-Menge (100 %) erhält das zweite Depot 100 Versorgungspunkte vom benachbarten ersten Depot und kann somit die angezeigte Rollbahn errichten.

e) Der Supply Befehl II



Wir befinden uns in der ersten alliierten Bewegungsphase im März 1941 (1. Zug Kampagnen-Spiel). Die in Bardia stationierte alliierte Transporteinheit bewegt sich nach Tobruk, um das dort stehende Depot zu verlegen. Da die Transporteinheit zum Beginn dieser Phase nur über 50 SP verfügt, wendet sie den Supply-Befehl an, um nicht wegen Versorgungsmangel mitten in der Bewegung stecken zu bleiben. Zu diesem Zweck übernimmt die Transporteinheit die Versorgungspunkte, die das Depot besitzt, bevor es aufgeladen

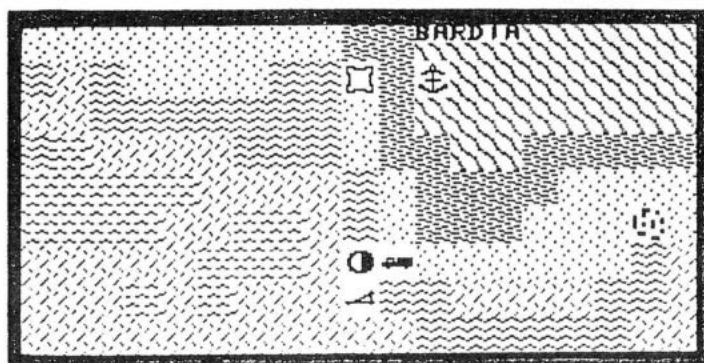
f) Der Supply-Befehl III



Das obige Bild zeigt fünf italienische Infanterieregimenter und drei verschiedene, alliierte Kampfeinheiten (Brigaden). Wir befinden uns in einer alliierten Kampfphase. Die alliierte Infanterie- und die Grenadierbrigade haben mit wenig Erfolg ein italienisches Infanterieregiment angegriffen und dabei je 150 Versorgungspunkte verbraucht. Um die Versorgungslage für die folgenden Angriffe zu verbessern, wenden die beiden alliierten Einheiten den Supply-Befehl an, um ihre SP-Vorräte aufzufrischen.

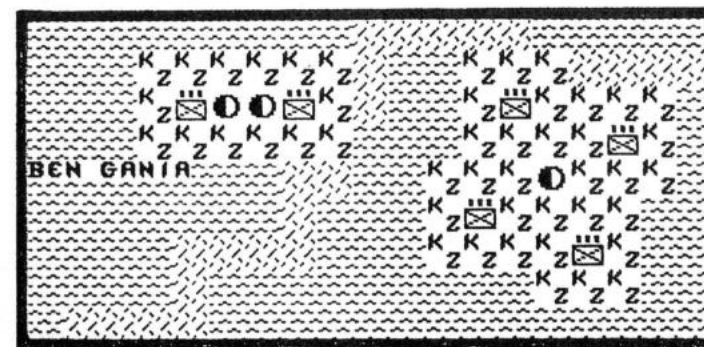
Wären wir in der Kampfphase der Achsenmächte, so könnten die angreifenden italienischen Infanterieregimenter ihre SP-Vorräte nicht auffrischen, weil kein eigenes Depot neben diesen Einheiten aufgebaut wurde.

g) Bewegungsbeispiel



Die o.g. alliierte Transporteinheit will ein aufgeladenes Depot nach Süden transportieren. Zu diesen Zweck hat ein weiteres Depot auf einem Wüstenfeld eine Rollbahn errichtet, um der Transporteinheit einen Umweg zu ersparen.

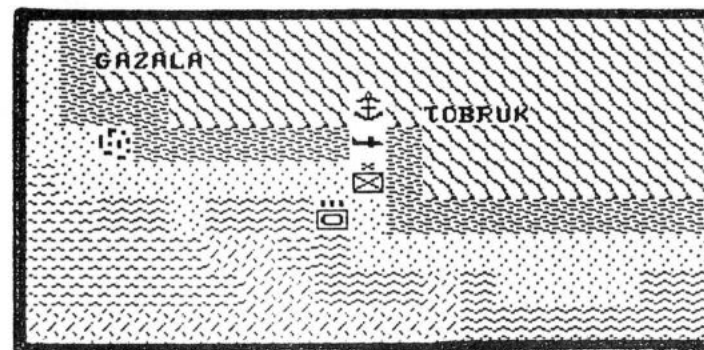
h) Kontrollzonen I



Erklärung: KZ = Kontrollzone

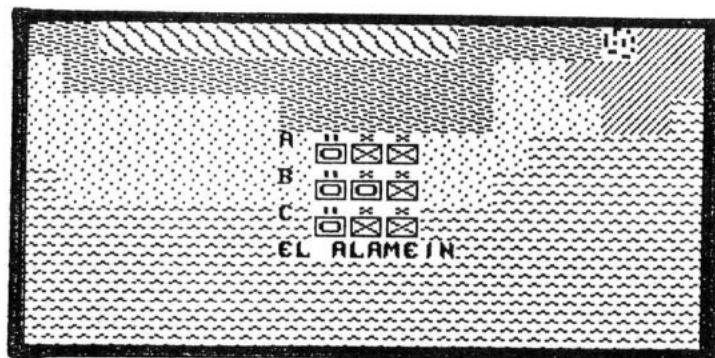
Das obige Bild zeigt die Kontrollzonen von Kampfeinheiten an. Alle acht umliegenden Felder einer Kampfeinheit bilden bekanntlich deren Kontrollzonen. Eine feindliche Einheit, die eine dieser Kontrollzonen betritt, verliert alle Bewegungspunkte. Flugzeugeinheiten müssen einem Flugabwehrfeuer ausweichen. Die oben abgebildete Situation zeigt, wie ein Spieler seine Depots wirkungsvoll vor feindlichen Luftangriffen schützen kann.

i) Kontrollzonen II



Ein italienisches Panzerregiment ist in die Kontrollzone der alliierten Infanteriebrigade geraten und hat dabei all ihre restlichen Bewegungspunkte verloren und kann keine weiteren Aktionen in dieser Bewegungsphase vornehmen. Eine deutsche Flugzeugeinheit will die in Tobruk eingegrabene Einheit angreifen. Vorher muß sie dem alliierten Flugabwehrfeuer ausweichen.

j) Kampfbeispiel I



Im obigen Bild wollen drei deutsche Panzerbataillone eine alliierte Panzerbrigade angreifen. Die Werte:

Alliierte Panzerbrigade: Kampfstärke (CP) = 20
 Erfahrungspunkte (EP) = 48
 Morale = pressured
 Terrain = Town
 = Entrench
 = Minen
 Versorgungspunkte (SP) = 100

Deut. Panzerbataillon A: Kampfstärke (CP) = 12
 Erfahrung (EP) = 50
 Morale = fresh
 Versorgungspunkte (SP) = 200

Deut. Panzerbataillon B: Kampfstärke (CP) = 12
 Erfahrung (EP) = 55
 Morale = fresh
 Versorgungspunkte (SP) = 200

Deut. Panzerbataillon C: Kampfstärke (CP) = 12
 Erfahrung (EP) = 60
 Morale = fresh
 Versorgungspunkte (SP) = 200

Kampfwertmultiplikator Verteidiger: 20 (CP)
 mal 2 (Town) = 40
 mal 2 (Minen) = 80
 mal 2 (Entrench) = 160

Zustandsmultiplikator Verteidiger: 6 (Panzer)
 plus 2 (Morale) = 8
 plus 12 (EP / 4) = 20
 plus 10 (für fünf angrenzende Einheiten) = 30

Gefechtspunkte Verteidiger (DBP): 160 mal 30 = 4800

Kampfwertmultiplikator Angreifer: 12 (CP - A)
 plus 12 (CP - B) = 24
 plus 12 (CP - C) = 36
 mal 2 (Assault Attack: 200 SP * 1 %) = 72

Zustandsmultiplikator Angreifer: 6 (Panzer - A)
 plus 1 (deut. Einh.) = 7
 plus 3 (Morale - A) = 10
 plus 10 (EP / 5 - A) = 20
 plus 6 (Panzer - B) = 26
 plus 1 (deut. Einh.) = 27
 plus 3 (Morale - B) = 30
 plus 11 (EP / 5 - B) = 41
 plus 6 (Panzer - C) = 47
 plus 1 (deut. Einh.) = 48
 plus 3 (Morale - C) = 51
 plus 12 (EP / 5 - C) = 63

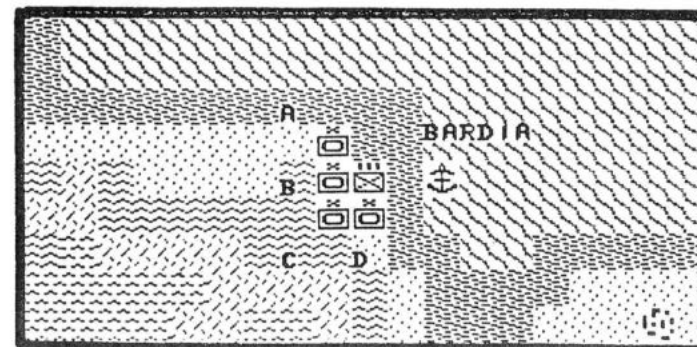
Gefechtspunkte Angreifer (ABP): 72 * 63 = 4536

Es werden keine Flugzeuge eingesetzt. Da die Achsenmächte einen Assault-Attack durchführen, verbrauchen die deutschen Panzerbataillone je 200 Versorgungspunkte. Die Hälfte davon, nämlich 100 SP, muß die alliierte Panzerbrigade aufwenden, um sich wirkungsvoll zu verteidigen. Dabei reduziert sich der Kampfwertmultiplikator des Verteidigers um 50 %, weil die Versorgungsvorräte auf null sinken.

Kampfwertverhältnis: 4536 : 2400 = 1.89

Aller Wahrscheinlichkeit nach wird die alliierte Panzerbrigade 6 bis 10 Kampfpunkte verlieren. Die Verluste auf deutscher Seite von circa 9 bis 15 Kampfpunkten werden auf den drei einzelnen Panzerbataillone gleichmäßig verteilt. Der Spieler der Achsenmächte hätte in diesem Falle besser drei Bombenangriffe fliegen lassen sollen, um das schwache Kampfverhältnis zu verbessern und die eigenen Verluste zu minimieren.

k) Kampfbeispiel II



Vier alliierte Panzerbrigaden greifen ein deutsches Infanterieregiment an, das sich in Bardia verschanzt hat. Die Werte:

Deut. Infanterieregiment: Kampfstärke (CP) = 16
Erfahrung (EP) = 80
Moral = fresh
Terrain = Fort
= Entrench
= Minen
Versorgungspunkte (SP) = 200

Alliierte Panzerbrigade A: Kampfstärke (CP) = 12
Erfahrung (EP) = 20
Moral = fresh
Versorgungspunkte (SP) = 150

Alliierte Panzerbrigade B: Kampfstärke (CP) = 12
Erfahrung (EP) = 15
Moral = fresh
Versorgungspunkte (SP) = 150

Alliierte Panzerbrigade C: Kampfstärke (CP) = 8
Erfahrung (EP) = 25
Moral = pressured
Versorgungspunkte (SP) = 150

Alliierte Panzerbrigade D: Kampfstärke (CP) = 4
Erfahrung (EP) = 30
Moral = pressured
Versorgungspunkte (SP) = 150

Kampfwertmultiplikator Verteidiger: 16 (CP)
mal 2 (deut. Einheit) = 32
mal 2 (Entrench) = 64
mal 2 (Minen) = 128
mal 4 (Fort Bardia) = 512

Zustandsmultiplikator Verteidiger 2 (Infanterie)
plus 2 (Morale) = 4
plus 20 (EP / 4) = 24

Gefechtspunkte Verteidiger (DBP): 512 * 24 = 12288

Kampfwertmultiplikator Angreifer: 12 (CP - A)
plus 12 (CP - B) = 24
plus 8 (CP - C) = 32
plus 4 (CP - D) = 36
mal 1.5 (Normal Attack: 150 SP * 1%) = 54
plus 54 (3 Bombenangriffe + 100 %) = 108

Zustandsmultiplikator Angreifer: 6 (Panzer - A)
plus 3 (Morale - A) = 9
plus 4 (EP / 5 - A) = 13
plus 6 (Panzer - B) = 19
plus 3 (Morale - B) = 22
plus 3 (EP / 5 - B) = 25
plus 6 (Panzer - C) = 31
plus 2 (Morale - C) = 33
plus 5 (EP / 5 - C) = 38
plus 6 (Panzer - D) = 44
plus 2 (Morale - D) = 46
plus 6 (EP / 5 - D) = 52

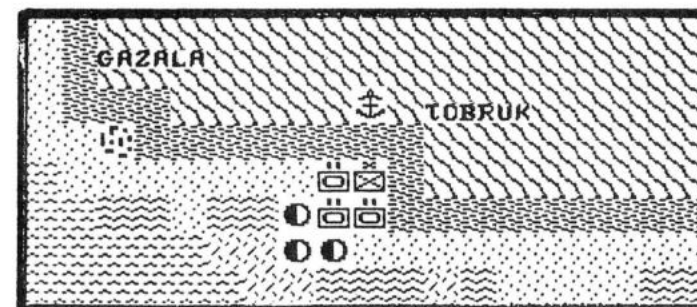
Gefechtspunkte Angreifer (ABP): 108 * 52 = 5616

Nur auf alliierter Seite werden Flugzeuge eingesetzt. Da die Alliierten einen Normal-Attack durchführen, verbrauchen sie ihre restlichen Versorgungspunkte (150 SP). Die Hälfte davon wird dem deutschen Infanterieregiment abgezogen, so daß es nach dem Angriff noch über 125 Versorgungspunkte verfügt. Diese Einheit könnte ohne weiteres noch einen alliierten Assault-Angriff abwehren, da die Kampfkraft wegen Versorgungsmangel nicht halbiert werden würde (siehe erstes Kampfbeispiel).

Kampfwertverhältnis: 5616 * 12288 = 0.45

Dieser durchgeführte Angriff hatte keine Chance auf Erfolg. Während die deutsche Einheit nicht einen einzigen Kampfpunkt verlieren wird (Kampfwertverhältnis kleiner 1), werden auf die alliierten Panzerbrigaden circa 6 bis 10 wertvolle Panzerersatzeinheiten investiert werden müssen, um die verheerenden Verluste auszugleichen. Um das deutsche Infanterieregiment wirkungsvoll anzugreifen, hätte man vorher zwei bis drei Luftangriffe (Air Raids) in einer der vorhergehenden Bewegungsphase fliegen müssen, um zumindest die Kampfstärke von 16 CP um 60 - 75 % zu senken. Danach sollten andere, erfahrene Panzerseinheiten auf alliierter Seite eingesetzt werden, um hohe Verluste zu vermeiden.

1) Kampfbeispiel III



Drei deutsche Panzerbataillone wollen die Tobrukfestung einnehmen, in der sich eine alliierte Infanteriebrigade zurückgezogen hat. Die Werte:

Alliierte Infanteriebrigade:	Kampfstärke	(CP)	=	12
	Erfahrungspunkte	(EP)	=	52
	Morale		=	fresh
	Terrain		=	Fort
			=	Entrench
			=	Minen
	Versorgungspunkte	(SP)	=	200

Deut. Panzerbataillon 1:	Kampfstärke	(CP) = 12
	Erfahrung	(EP) = 65
	Morale	= fresh
	Versorgungspunkte	(SP) = 200

Deut. Panzerbataillon 2:	Kampfstärke	(CP) = 12
	Erfahrung	(EP) = 60
	Morale	= fresh
	Versorgungspunkte	(SP) = 200

Deut. Panzerbataillon 3:	Kampfstärke	(CP) = 12
	Erfahrung	(EP) = 55
	Morale	= fresh
	Versorgungspunkte	(SP) = 200

Kampfwertmultiplikator Verteidiger:	12	(CP)	
mal	5	(Fort Tobruk)	= 60
mal	2	(Entrench)	= 120
mal	2	(Minen)	= 240
plus	180	(3 Bombenangriffe: + 75 %)	= 420

Zustandsmultiplikator	Verteidiger:	2 (Infanterie)	
		plus 13 (EP / 4)	= 15
		plus 3 (Morale)	= 18

Gefechtspunkte Verteidiger (DBP): $420 * 18 = 7560$

Kampfwertmultiplikator Angreifer:

12	(CP - 1)	
plus 12	(CP - 2)	= 24
plus 12	(CP - 3)	= 36
plus 36	(3 Bomben-	
	angriffe:	
	+ 100 %)	= 72
mal 2	(Assault	
	Attack:	
	200 SP * 1%)	= 144

```

Zustandsmultiplikator Angreifer:      6 (Panzer - 1 )
plus 1 (dt. Einheit) =                  7
plus 3 (Morale - 1 ) =                  10
plus 13 (EP / 5 - 1 ) =                 23
plus 6 (Panzer - 2 ) =                  29
plus 1 (dt. Einheit) =                  30
plus 3 (Morale - 2 ) =                  33
plus 12 (EP / 5 - 2 ) =                 45
plus 6 (Panzer - 3 ) =                  51
plus 1 (dt. Einheit) =                  52
plus 3 (Morale - 3 ) =                  55
plus 11 (EP / 5 - 3 ) =                 66

```

Gefechtspunkte Angreifer (ABP): $144 * 66 = 9504$

Beide Seiten setzen je drei Bombenangriffe für Angriff und Verteidigung ein. Dieser Assault Attack kostet den deutschen Einheiten alle Versorgungspunkte (200 SP), der alliierten Infanteriebrigade 100 SP (keinerlei Auswirkung).

Kampfwertverhältnis: $9504 : 7560 = 1.25$

Dieser Angriff verlangt auf deutscher Seite hohe Verluste. Nehmen wir an, daß die alliierte Einheit 4 Kampfpunkte verliert. Die Erfahrung der Infanteriebrigade wird um 12 Punkte steigen. Die Panzerbataillone verlieren je drei CP. Die Erfahrung der drei Einheiten steigt jeweils um 6 Punkte.

Der Spieler der Achsenmächte plant nach diesen Verlusten einen zweiten Angriff. Zu diesem Zweck werden die deutschen Panzerbataillone von den drei, im rückwärtigen Raum stationierten Depots mit jeweils 200 Supply Points neu versorgt. Danach sieht die Situation wie folgt aus:

Alliierte Infanteriebrigade:	Kampfstärke	(CP)	=	8
	Erfahrungspunkte	(EP)	=	64
	Morale		=	fresh
	Terrain		=	(siehe oben)
	Versorgungspunkte	(SP)	=	100

Deut. Panzerbataillon 1:	Kampfstärke	(CP) =	9
	Erfahrung	(EP) =	71
	Morale		= fresh
	Versorgungspunkte	(SP) =	200

Deut. Panzerbataillon 2:	Kampfstärke	(CP) =	9
	Erfahrung	(EP) =	66
	Morale	=	fresh
	Versorgungspunkte	(SP) =	200

Deut. Panzerbataillon 3:	Kampfstärke	(CP)	=	9
	Erfahrung	(EP)	=	61
	Morale		=	fresh
	Versorgungspunkte	(SP)	=	200

Kampfwertmultiplikator Verteidiger: 8 (CP)
 mal 5 (Fort Tobruk) = 40
 mal 2 (Entrench) = 80
 mal 2 (Minen) = 160

Zustandsmultiplikator Verteidiger: 2 (Infanterie)
 plus 16 (EP / 4) = 18
 plus 3 (Morale) = 21

Gefechtspunkte Verteidiger (DBP): 160 * 21 = 3360

Kampfwertmultiplikator Angreifer: 9 (CP - 1)
 plus 9 (CP - 2) = 18
 plus 9 (CP - 3) = 27
 plus 27 (3 Bombenangriffe:
 + 100 %) = 54
 mal 2 (Assault Attack:
 200 SP * 1%) = 108

Zustandsmultiplikator Angreifer: 6 (Panzer - 1)
 plus 1 (dt. Einheit) = 7
 plus 3 (Morale - 1) = 10
 plus 14.5 (EP / 5 - 1) = 24.5
 plus 6 (Panzer - 2) = 30.5
 plus 1 (dt. Einheit) = 31.5
 plus 3 (Morale - 2) = 34.5
 plus 13.5 (EP / 5 - 2) = 48
 plus 6 (Panzer - 3) = 54
 plus 1 (dt. Einheit) = 55
 plus 3 (Morale - 3) = 58
 plus 12.5 (EP / 5 - 3) = 70.5

Gefechtspunkte Angreifer (ABP): 108 * 70.5 = 7614

Die Achsenmächte setzen zum letzten Angriff an und fliegen drei Bombenangriffe, während die Alliierten auf ein Luftwaffeneinsatz verzichten. Der Verteidigungswert der Infanteriebrigade wird halbiert, da ihre Versorgungsvorräte verbraucht sind (siehe oben).

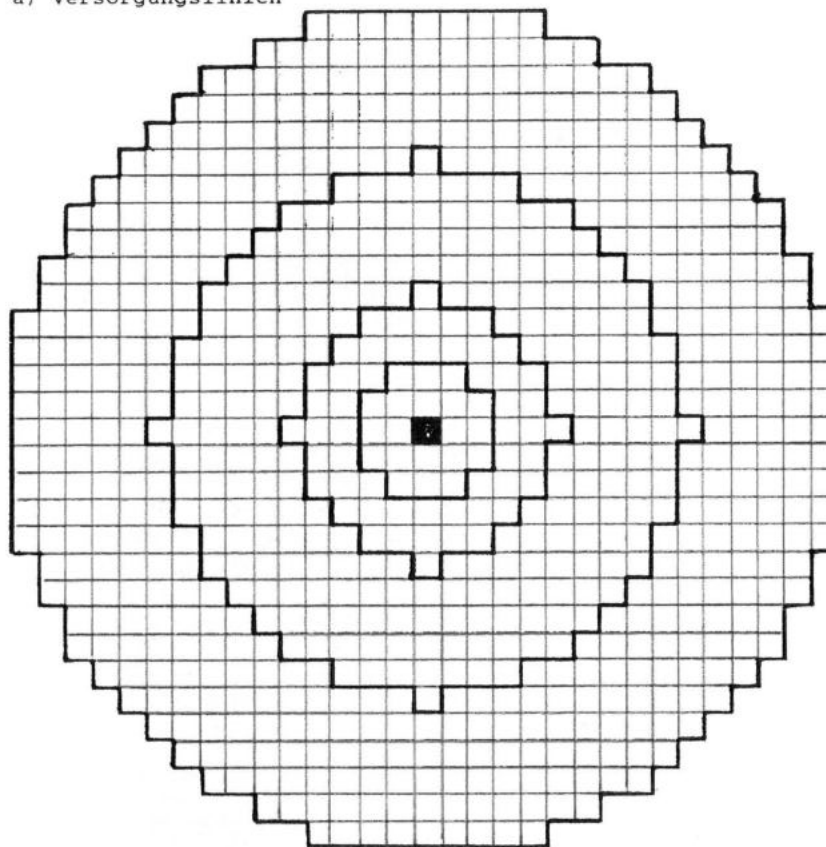
Kampfwertverhältnis (ODD): 7614 : 1680 = 4.53

Die Einheit der Alliierten wird wahrscheinlich 5 bis 7 Kampfpunkte verlieren, was in diesem Fall eine erfolgreiche Verteidigung von Tobruk bedeuten würde. In der nächsten Bewegungsphase könnten die Alliierten die angeschlagene Einheit durch eine frische Brigade per Seetransporte austauschen, womit der deutsche Spieler vor dem gleichen Problem stehen würde.

Dieser Angriff wird auf der Seite der Achsenmächte 2 bis 3 Kampfpunkte kosten. Würden mindesten zwei weitere Depots für einen dritten Angriff zur Verfügung stehen, so wäre Tobruk mit Sicherheit gefallen.

33. Spielhilfen

a) Versorgungslinien



Obiges Bild zeigt die möglichen Versorgungslinien, die ein Depot zu einer Kampf-, Transport- oder Flugzeugeinheit ziehen kann.

Beschreibung:

1. Kreis (bis 2 Felder) : maximaler Versorgungsstatus (MAXIMUM : + 200 Supply Points)
2. Kreis (bis 5 Felder) : normaler Versorgungsstatus (NORMAL : + 150 Supply Points)
3. Kreis (bis 10 Felder) : allgemeiner Versorgungsstatus (GENERALLY : + 100 Supply Points)
4. Kreis (bis 15 Felder) : begrenzter Versorgungsstatus (LIMITED : + 50 Supply Points)
5. Kreis (über 15 Felder) : kein Versorgungsstatus (UNSUPPLIED: + 0 Supply Points)

b) Einheitenbeschreibung

1. Brigade (X-Symbol) : 2000 - 4000 Mann
2. Regiment (3 senkrechte Striche) : 1100 - 3200 Mann
3. Bataillon (2 senkrechte Striche) : 600 - 1000 Mann

c) Übersetzung

Infantry = Infanterie
 Armor = Panzer
 Armored Infantry = Grenadiere
 Reconnaissance = Aufklärung
 Parachute Infantry = Fallschirmjäger
 Glider Infantry = Luftlandetruppen

d) Die verschiedenen Einheiten der Alliierten

⊗ ALLIED SYMBOL → ALLIED AIR GROUP → ALLIED RUNWAY
 ☒ ALLIED INFANTRY BRIGADE → ALLIED TRUCK UNIT
 ☐ ALLIED ARMOR BRIGADE ○ ALLIED DEPOT
 ☒ ALLIED ARMORED INFANTRY BRIGADE

e) Die verschiedenen Einheiten der Achsenmächte

⚡ AXIS SYMBOL → AXIS AIR GROUP → AXIS RUNWAY
 ☒ GERMAN / ITALIAN INFANTRY REGIMENT → AXIS TRUCK UNIT
 ☐ GERMAN ARMOR BATTALION ○ AXIS DEPOT
 ☒ GERMAN / ITALIAN ARMORED INFANTRY REGIMENT
 ☐ GERMAN RECONNAISSANCE BATTALION
 ☒ GERMAN / ITALIAN PARACHUTE INFANTRY REGIMENT
 ☒ GERMAN GLIDER INFANTRY REGIMENT
 ☐ ITALIAN ARMOR REGIMENT

f) Tastaturbelegung Programmstart

Taste: LOAD OLD GAME - Routine
 (Y - alten Spielstand laden,
 N - neues Kampagnen-Spiel starten; siehe unten)

S: Setting Up eines neuen Szenarios (siehe weiter unten)

g) Tastaturbelegung Scenario Set Up

F1: Auswahl Szenario
 F3: Axis Supply (zusätzliche SP für die Achsenmächte)
 F5: Axis Rating (Schwierigkeitsgrad der Achsenmächte)
 F7: Allied Rating (Schwierigkeitsgrad der Alliierten)
 F8: Installation des Szenarios

h) Tastaturbelegung Campaign Set Up

F1: Auswahl Optionen
 F3: Axis Supply (zusätzliche SP für die Achsenmächte)
 F5: Axis Rating (Schwierigkeitsgrad der Achsenmächte)
 F7: Allied Rating (Schwierigkeitsgrad der Alliierten)
 F8: Installation des Kampagnen-Spiels

i) Tastaturbelegung Axis Supply Phase und Supply-Befehl

Tasten 0 bis 9: Zuteilungsmenge an Versorgungspunkten
 Q: nächste Einheit oder Rücksprung (keine neuen SP für diese spezielle Einheit)

j) Tastaturbelegung Bewegungsphase

X: nächste Phase
 5: Statusreport
 S: alliierter Seetransport
 G: Get-Unit (Ansprechen einer Einheit, Untermenü Einheiten)

k) Tastaturbelegung Untermenü Einheiten

Q: Rücksprung Bewegungsphase
 5: Statusreport
 L: Lay Mines (Minenfelder verlegen, nur Kampfeinheiten)
 E: Entrench (Einheit eingraben, nur Kampfeinheiten)
 T: Transport (Aufladen eines Depots, nur Transporteinheiten)
 U: Unload (Abladen eines Depots, nur Transporteinheiten)
 R: Runway (Rollbahn errichten, nur Versorgungsdepots)
 D: Disband (Depot auflösen, nur Versorgungsdepots)
 A: Air Raid (Luftangriff, nur Flugzeugeinheiten)
 B: Bomb Raid (Rollbahn bombardieren, nur Flugzeugeinheiten)

1) Tastaturbelegung Strategische Bewegung

S: Statusreport

G: Get-Unit (Einheit auswählen)

Q: neue Einheit auswählen

X: keine Einheit bewegen, Kampfphase einleiten

RETURN: Position bestimmen

m) Tastaturbelegung Kampfphase

S: Statusreport

V: Einheit untersuchen

A: Einheit angreifen

S: Einheiten versorgen (Supply-Befehl)

X: Kampfphase verlassen

n) Tastaturbelegung Verstärkungsphase

Y: Einheit um einen Kampfpunkt verstärken

N: nächste Einheit

o) Tastaturbelegung Malta Option - Absprungposition
von deutschen und italienischen Luftlandetruppen

RETURN: Absprungposition festlegen

N: nächste Einheit

Game Credits

Design

R. K. Rien

Programmierung

R. K. Rien

Graphik

Rüdiger Rinscheidt

Regeln

Rüdiger Rinscheidt

Regeldurchsicht

Jan Axel Helmet

Historischer Hintergrund

R. K. Rien

Testphase

Rüdiger Rinscheidt

Thomas Weber

Jochen Müllers

Torsten Doennges

