

Kampagne - Die Verteidigung der Heimat

Während Deutschland vom Sommer 1943 bis zur russischen Eroberung von Berlin auf Defensivkurs ging, gelang es den deutschen Truppen während dieser Zeit einige Offensiven durchzuführen.

Normalerweise wurden diese Angriffe durchgeführt, um auf die Aktionen der Alliierten zu reagieren oder um Verteidigungslinien neu aufzubauen. Das ist die härteste Kampagne in PANZER GENERAL IIID.

Wintersturm

Die Operation Wintersturm sollte durch die russischen Linien um Stalingrad durchbrechen und die dort eingeschlossenen Truppen mit Nachschub versorgen.

Die deutsche Einstellung verlangte nach einem Angriff an der Basis, wo sie durch die Verteidigungslinien durchgebrochen waren. Dieses Szenario basiert auf dem Versuch, genau dieses in einem Gebiet zu tun, in dem die russischen Panzereinheiten die rumänischen Infanterie-Divisionen, die dieses Gebiet überwachten, einfach niedergemetzelt hatten. Die besten dort anwesenden Achsenmächte waren tatsächlich rumänische Kavallerie und bewaffnete Divisionen.

Zitadelle

Die Operation Zitadelle war schon von Anfang an kompromittiert. Das Warten auf neue Panzermodelle und die bestens informierten Russen ließen einen Erfolg unsicher erscheinen. Dieses Szenario ist eines der längsten in PANZER GENERAL IIID. Dies gilt sowohl für das Schlachtfeld als auch für die Anzahl der vorhandenen Einheiten. Die Karte erstreckt sich von Belgorod im Süden, bis zu Prokhorovka im Norden. Dort fand eine der größten Panzerschlachten des Zweiten Weltkrieges statt.

Die Invasion von Salerno

Als die Alliierten ihre Invasion in Salerno begannen, rechneten sie mit wenig oder keinem Widerstand. Doch sie standen einer zu allem entschlossenen Truppe gegenüber, die von der 16. Panzer-Division angeführt und von der berühmten Panzer-Division von Hermann Goering unterstützt wurde.

Der Krieg zeigte, dass ein gut vorbereiteter Angriff mit Amphibienfahrzeugen, noch dazu unterstützt von massivem Gewehrfeuer, kaum oder gar nicht abzuwehren ist. Die Deutschen, die dies nicht wussten, zermahlten bei Salerno fast den Brückenkopf und hätten mit ein wenig Glück sogar Erfolg gehabt.

Vormarsch an die Küste

Mehr als zwei Jahre hatte das deutsche Oberkommando gewusst, dass die Alliierten versuchen würden, irgendwo in Frankreich zu landen. Der sogenannte Atlantikwall, befestigte Küstenabschnitte, existierte zum größten Teil nur in der deutschen Propaganda. Die Deutschen errichteten Beton- und Stahlkonstruktionen an einigen sichtbaren Punkten an den Küsten rund um Europa, an denen eine Landung hätte in Frage kommen können. Diese Befestigungsanlagen wurden von deutschen Infanterieeinheiten verstärkt, die normalerweise aus Wehrpflichtigen bestanden, die viel zu alt für die regulären Truppen waren, aus Jugendlichen und sogar aus ganzen Bataillonen von eingezogenen Fremden, einschließlich früherer russischer Soldaten. Die Männer waren entweder nicht in der Lage oder nicht Willens, großen Widerstand zu leisten und viele desertierten bei der ersten Gelegenheit.

Der berühmte deutsche Feldmarschall Erwin Rommel wusste um die zerbrechliche Natur dieser Verteidigungsanlagen und bestand darauf, dass starke Panzer-Divisionen hinter

den Küsten stationiert werden, um Invasionsversuche der Alliierten mit Gegenangriffen zu stoppen. Als die Invasion in der Normandie stattfand, brauchte das Oberkommando viele Stunden, um diese Panzer in den Kampf zu werfen. So konnte nur eine Division einen Gegenangriff auf die Alliierten starten. Die 21. Panzer-Division hatte sich zwar bei den Kämpfen in Nordafrika verdient gemacht, doch die meisten waren neue Rekruten und die Panzer Bataillone bestanden aus einem Sammelsurium von erbeuteten gegnerischen Waffen, einschließlich französischer Panzer, die vom ersten Weltkrieg übriggeblieben waren. Die 21., nebenbei bemerkt die einzige Panzer-Division in Frankreich, die nicht als geeignet galt, an der Front zu kämpfen, schaffte es, sehr nahe an die Küste heranzukommen. Der Spieler ist jedoch aufgefordert, besser zu agieren und einen Gegenschlag durchzuführen, der die Alliierten veranlasst, die Küste zu evakuieren.

Nordwind

Es dauerte nicht lange bis die deutschen Befehlshaber begriffen hatten, dass die Ardennen Offensive, im Westen bekannt als "Battle of the Bulge", fehlgeschlagen war. Daraufhin begannen die Deutschen einen weiteren Angriff südlich der Ardennen.

Einige der amerikanischen Truppen waren in die Ardennen verlegt worden, doch viele blieben in diesem Sektor. Sie waren hellwach und äußerst schlecht auf die Deutschen zu sprechen. Die Amerikaner gingen zwar in die Knie, aber es gelang den Deutschen nicht, durchzubrechen. Amerikanische Gegenangriffe schlugen die Deutschen bis hinter die Linien zurück, von denen aus sie angegriffen hatten und bevor die Operation durchgeführt war, waren die deutschen Panzer-Divisionen auf Zügen verladen auf dem Weg nach Ungarn und zur Operation Konrad.

Operation Konrad

Im Januar 1945, als klar war, dass die Offensiven in den Ardennen und die Offensive Nordwind Fehlschläge waren und die russischen Truppen weniger als 150 km vor Berlin standen, beschloss das deutsche Oberkommando, einige neue Offensiven in Ungarn zu starten. Die Pause zwischen diesem Szenario und dem darauffolgenden Nordwind Szenario ist die kürzeste im ganzen Spiel. Da die Kerneinheiten des Spielers dadurch nicht viel Zeit haben, ihre Position zu wechseln, sind die meisten Einheiten entweder in der einen oder in der anderen Schlacht präsent, da beide ungefähr zu gleichen Zeit stattfanden. Operation Konrad, auch bekannt als die Schlacht von Szekesfehervar, hatte höchste Priorität auf dem gesamten deutschen Schienennetz.

In Budapest hielt die deutsche Garnison dem Ansturm stand. Verschiedene Versuche im Winter und im Frühjahr 1945 den Durchbruch zu erreichen, schlugen fehl und Budapest fiel schließlich den Russen zu.