

I krig med US riffelkompagnier

Så er tiden kommet til det FOW kompagni jeg nok kender bedst. Beklageligvis (eller heldigvis vil nogle måske sige) har kompagniet gennemgået en del omvæltninger gennem de sidste par opdateringer fra FE2 og frem til NA. Min gamle klassiske opstilling med to kampvognsdelinger; en med M4 og en med M5A1, med fire stk. i hver, er ikke længere en mulighed. Så gode råd er dyre. Desværre er den nye organisering på ingen måde et udtryk for, hvordan US Infanter Divisioner (ID) gik i krig i WWII. US Infantry divisions var vel nogle af de divisioner under WWII, der havde lettest adgang til kampvogne og andet; ofte havde de enkelte ID divisioner, adgang til deres egne integrerede Tank Destroyer og kampvognsbataljoner. Så de skulle slet ikke låne fra Panser divisionerne. Nå nok om det, lad os se på hvad jeg kan få ud af den nye organisering af US Riffelkompagniet i Late War. Underligt nok har vi ikke endnu adgang til en bog, hvor US Riffelkompagniet er gennemgået. Den findes pt. kun beskrevet i FE2, så det er ud fra denne bog at jeg ser på US Riffelkompagniet

GI (Government Issue)

GI var slang for den menig amerikanske soldat. Amerikanere havde i WWII en rigtig folkehær. Det var ofte borgere der uden forudgående soldater træning, blev sendt til hæres uddannelsesenheder. Amerikanere havde ved indtrædelsen i WWII en ussel lille hær, der på ingen måde kunne måle sig med aksemagterne. Det led Amerikanere under, specielt under de første slag mod DAK i Middelhavet. Amerikanere havde derimod, som deres rigtig store fordel et yderst industrialiseret samfund med mange store fabrikker. Bl.a. havde Amerika en veludbygget bil- og luftfartsindustri.

Godt nok optimeret til civil produktion, men den amerikanske hærkommando havde ingen problemer med at lytte til (og ansætte) topprofessionelle civilingeniører og forretningsfolk, der på rekord fart omstillede industrien til krigsproduktion. En GI kunne derfor forvente en støtte, som de andre landes menige soldater, kun kunne missunde. Den amerikanske industri kunne producere rifler, kanoner, fly og kampvogne på samlebånd, som ingen anden nation under krigen. Dernæst havde amerikanere ingen af de besnærende regimentes og herre/arbejder forhold, som på mange måder hæmmede englænderne i deres tilgang til WWII – hvis noget var smart og funktionelt, skulle Amerikanere nok få det til at virke (efter noget tid). Hvor englænderne sagtens kunne se det var smart, kunne dem pga. ældgamle traditioner, bare ikke få det til at virke eller samarbejde ordentlig. I Normandiet var amerikanere bl.a. forfærdede over manglen på samarbejde mellem de forskellige engelske regiment, der ikke kunne eller ville give en hjælpende hånd til deres naboregiment, hvis disse havde problemer på den ene eller anden måde; stridsspørgsmål som Amerikanere slet ikke havde. Samarbejde havde de lært på samlebåndene i Detroit.

Sammensætning af dit Riffelkompagniet

Mange vil nok forsøge at sammensætte deres US Riffelkompagniet, omkring hvor mange kampvognsdelinger ol. de kan presse ind i deres kompagni. Det er forståeligt nok, da det ofte er et godt udgangspunkt hvis du vil vinde med dit kompagni, og det er lige meget om du spiller russisk, tysk, amerikansk eller engelsk. Jo det er rigtigt, hvor mange infanterikompanier er det

lige man ser uden en til to kampvognsdelinger som support, nej vel? Det er ikke mange. Da du til dit US Riffelkompagniet, kun kan få adgang til en kampvognsdeling, vil jeg anbefale imod at tage denne ene deling, den vil ikke kunne udrette meget alene og fjendens vil satse på at tage den ud, når den er væk vil ens moral blive ødelagt (ikke dit kompagni, men din) og du har spildt de points på en deling der ikke har udrettet meget. En kombination af en kampvognsdeling og en Tank Destroyer deling udstyret med M10 eller M18, holder heller ikke rigtig; se min første artikel i War Zeitung No1, for mere information om min mening om TD. Så drop at sidde og sukke over tabet af TD, M4 og M5A1 supporten. Der er ikke meget at gøre ved det. Glæd dig i stedet over at du kan stille et mere rent Riffelkompagniet end de fleste andre, der spiller infanterikompanier. Hån i stedet de IINO (in infantry name only) lister du møder på din vej :) Bazooka, bazooka, bazooka. Ja nu er det ikke fordi mine C/P knap sidder fast, men det kan ikke gentages nok. Bazookaer er US Riffelkompagniets hemmelige våben; de fleste modstandere med kampvogne er ret forhippet på at undgå disse og det er forståeligt. Det er et dejligt våbensystem. Med den lille base, kan den også komme til både ved defensiv ild og under et angreb. Så tag altid alle de bazookaer du kan, til en deling.

Jeg plejer kun at tage to Riffeldelinger (RD), men selvfølgelig er det med alle squads. Derudover tager jeg ofte A&P delingen med deres supply truck; den kan en mængde gode ting (Se taktik afsnittet). Jeg har ofte argumenteret imod HMG delinger, men til US giver deres HMG deling faktisk god mening. Bare det at du kan tage to ekstra bazookaer, er guld værd. Derudover kan du, med et Riffelkompagniet, stå i den situation at du bare ikke har ilden til at stoppe en fjendtlig horde af infanteri, da dine combat teams er rifle teams, og der er 4 HMG med ROF 6, en dejlig ting. Et alternativ til HMG delingen er en deling med 81mm morters, seks stk. af disse kan være ret godt, desværre bliver deres korte range ofte et problem, specielt hvis man skal angribe, under et angreb er alm. artilleri at foretrække. Derudover kan du med din HMG deling combat attache dem til dine RD og derved booste dem yderligt under forsvaret. Det samme argument gælder

som sådan også for Weapons delingen, som dog er bedst i den offensive rolle; de M2 morter, er rigtig gode til at tage kanoner ol. ud. M2 har range 60 cm, ROF 2 og AT 3, ved direkte ild, med lidt held kan de tage PAK og MG42 ud rimeligt effektivt, og de kan desuden også bruges til at pinne fjenden med et bombardement. Desværre falder LMG for deres range; 40 cm er ikke godt nok og jeg tager ofte ikke begge LMG squads, men kun den ene man skal tage. Ud over bazookaer, er US andet hemmelige våben deres support; riffelkompagniet har adgang til virkelig meget godt og billigt support fra LMG til 155 mm artilleri.

M10 og M18 er som nævnt en blindgyde. En Towed Tank Destroyer deling (TTD), med M5 3" kanonen kan derimod godt anbefales. Jeg er personlig ret begejstret for TTD optionen; den virker også mere rigtigt til et infanterikompanier, og du ender heller ikke med at lave et eller andet vildt, som jeg nogle gange ender med når jeg har M18 med – husk at tage alle fire bazookaer. Det ender med en ret alsidig deling, der kan det meste; M5 er med AT12, det bedste du kan få til at bekæmpe kampvogne med som US-spiller. Så det er jo ikke så dårligt endda. Samtidig kan de fire bazookaer udføre flere forskellige funktioner og samme med de tre Carbine teams kan de også gå på Tiger jagt sammen :))

Det som US Riffelkompagniet er gode til, er deres speciel regler for benyttelse af artilleri. M1 155 mm og M2A1 105 mm howitzer Field Artillery Battery (FAB), kan være onde hvis de kan komme i spil. Jeg anbefaler at du tager begge delinger, en med 105 mm og en med 155 mm, så kan du presse maks. på begge objektiver, eller gå på jagt efter enkelte delinger. CT artilleri er desværre altid en joker at benytte, men du kan gøre meget for at forbedre det. Det er vigtigt at dit artilleri ikke er pinned og at de kan range ind (helst med TOT). Med to delinger med Staff teams, er et AOP fly helt klart vigtigt, med det behøver man ikke at rykke rundt med alle sine observatører. Samtidig er det reroll på sidste range ind forsøg, bare guld værd. Med en recon enhed, der kan fjerne GTG for modstanderens enheder, kan du også forbedre din chance for TOT på fjenden - I&R delingen er glimrende til dette; de kan være til

fods eller i deres Jeeps, så de dør ikke så nemt og kan komme i dækning, hvis det bliver for hedt der hvor de er. Få dem frem så de kan fjerne GTG der hvor du vil være ond ved fjenden med dit artilleri. Med så meget artilleri, er du ofte udsatte for fly, sørg altid for AA til at støtte mod fly der pinner dit artilleri. Det kan du nemt løse med en AA deling, US kan stille fire M1 37 mm Bofors kanoner til kun 95 points, det er ret godt

Jeg syntes at fly passer godt til et US Riffelkompagniet, eller alle andre infanteri kompagnier. P47 er den eneste option så det er den, men den er skam også ret god. Jeg kan specielt godt lide deres MG; 2+ to hit er ret nice. Der er desværre en række enheder som jeg ikke rigtigt kan få til at virke her i LW. Det hele starter med M1 57mm AT kanonen, den er beklageligvis for dårlig her i LW, det skyldes dels at dens AT på 10 ikke er meget værd mere, samt det faktum at den stadig har 'NO HE' reglen, så den er voldsomt udsat for et infanteri angreb, samtidig er antallet af M1 kanoner faldet til 3, så man kan ikke mere have fire bazookaer med - så drop dem og sats på bazookaer og M5. Cannon delingen er en anden dårlig option, uden et Staff team er den intet værd for mig, det er en skam, for med seks M3 kanonere kunne det være sjovt med TOT og Reroll to hit. 4,2" Chemical mortar, er faktisk steget i points værdi her til LW, så bare derfor er den ude. En anden deling som jeg ikke kan få til at virke er Engineer Combat delingen (EC). Det er jeg faktisk ret ked af, for det er en virkelig hård deling; alene det at man kan tage fire ekstra bazookaer med. Men den virker bare for dyr i forhold til A&P delingen, så det ender ofte med at jeg tager A&P delingen i sted for EC.

Med så mange tunge og immobile enheder, skal du have et højt antal delinger, otte delinger er et absolut minimum og ti er nok det optimale antal. Du skal heller ikke tage halve delinger med, de ender ofte med at blive taget ud eller ikke komme i spil, og så har du spildt de points du låste på disse små delinger

Taktik for dit Kampvognskompagni

TTD delingen er vel din primære bagholdsenehed, det siger sig selv, eller gør det? Dette betyder så

at du ikke kan udnytte deres specielle baghold. Men måske kan du alligevel. Alt efter modstanderens liste og missionen kan det måske betale sig med en RD i baghold, forøg den med tre bazookaer (de to fra HQ og den ene fra HMG delingen), og to HMG og to LMG, så har du godt nok en deling der kan stoppe det meste, og som vil give en angriber grå hår i hovedet. Starter du inden med din TTD deling, vil modstanderen enten jage dem eller undgå den, under begge scenarier kan din rigtige bagholdsdeling gøre pænt nas. TTD er ikke nem at håndtere og det kræver en del snilde, de har et ret stort fodaftryk på bordet, men det betyder også at du kan dække meget. Der er en del .50 Cal AAMG, som kan skyde mod infanteri og Marder ol.. Når dine M5 kommer på bordet, så husk at tage dine M3 Half tracks med, de har en 50 Cal. hver, som dine Bazooka/ Carbin teams kan bemande. M5 er immobile, så du kan komme til at behøve de M3 ret hurtigt. Du kan også tage .50 Cal AAMG af og lave dem om til et MG .50 Cal. gun team, med dine Carbine teams eller Bazooka teams (hvis det er en god ide). Der er ret mange muligheder med en TTD.

Om du starter med dem på bordet eller udnytter deres Seek, Strike and Destroy (SSD) baghold er meget op til missionen og modstanderens liste (husk at sætte dig grundigt ind i TD speciel reglen). Under alle omstændigheder skal du huske, at mister du dine Carbine teams inden dine M5 kanoner er på bordet, så er din TTD deling færdig; så pas meget på dine Carbine teams. Mister du bare én, skal du nok overveje kraftigt om det ikke er på tide at TTD delingen kommer frem. Dine TTD (infanteri og kanoner) har også den stor fordel frem for almindelige TD (den med M10 og M18), at de ikke kan blive Forced to Disengage, hvis de er i Bulletproof Cover. Så dine M5 kan faktisk ikke blive Forced to Disengage, hvis de bliver beskydt hvor deres gunshild kan redde dem, eller de er nedgravet - dette betyder selvfølgelig at det er en god ide at holde skjoldet mod fjenden eller at grave delingen ned ASAP (A&P med Supply Truck er god til dette). Dette betyder også at du kan komme til at stå i den underlige situation, at dine M3 Half tracks og Carbin teams er Forced to Disengage, hvorimod dine M5 bliver og kæmper, men det er vel også ok. En anden smart ting med TTD er at dine M5 kanoner er nedgravet, hvis

du benytter deres specielle SSD baghold, når de kommer på banen, også selv om du har rykket rundt med dine Carbine teams; dette kræver selvfølgelig, at du spiller en mission hvor du er nedgravet fra starten af.

Du har investeret voldsomt i artilleri, så de skal selvfølgelig være på bordet fra tur et, men pas på dem, selvom de er nedgravet, kan de ikke påberåbe sig at være concealed. Sørg for at de er i dækning, bag skove eller bakker ol. Sæt dem altid så langt tilbage du kan, men sørg for at de kan udføre deres arbejde alligevel. Mål altid at de har afstand til fjendens objektiver eller at de kan understøtte din offensiv eller defensiv. Deres transport køretøjer er ofte bare i vejen så start ikke med dem på bordet.

Hvis modstanderen har fly med, så tag altid dit AA med; det er bare så surt at blive pinned, og så stå i flere omgang hvor din investering er ude pga. manglen på AA dækning. Prøv om du kan lave en opsætning hvor 105, 155 og AA dækker for hinanden. Jeg stiller (hvis jeg kan) ofte mine AA fremme så modstanderen skal bevæge sig uden om dem, eller angribe dem for at nå frem til mit artilleri. Forsøg at sætte AA således at de to andre artilleridelinger kan skyde defensive ild (DF), hvis AA angribes, dette kan nemmere gøres hvis du benytter dine Staff eller delings CO fremme. Det er ofte nemmere at få dem frem, da de ikke er så store. Pointen er, at alle tre delinger skal kunne skyde DF, hvis modstanderen når frem for at forsøge et angreb.

TOT er gud når du har US artilleri; jeg benytter ofte ikke Repeat Bombardment (RB), men satser i stedet på TOT. Det afhænger selvfølgelig af situationen, men 155 mm der får TOT ind, kan tage en deling fjendtlige kampvogne ud, eller mindst et par stykker - intet problem der. Du vil ofte opleve at en erfaring modstander gør alt for at undgå at få flere kampvogne under dine kanoner, men det er helt fint, for så har han spredt sine styrker ud, så kan han ikke koncentrere dem ét sted; hvilket allerede er en lille sejr for dig. Spredt modstanderen sig ud, så range ind på en deling hvor du kan lave RB de næste ture. Der er ikke så meget sjovt at skyde på en kampvogn, med mindre at det er den eneste i delingen (en Tiger, den sidste i en deling eller lignende), således at der hænger et VP i enden på den. Med et US riffelkompagni,

skal du også vente på at dit CT artilleri kommer i spil. Vær tålmodig og vent til dine kanoner begynder at skyde hul i modstanderen. Skal der skydes smoke, og det skal der fra tid til anden, så husk at bruge dine M2A1 til dette, brug ikke dine tunge 155 mm på dette arbejde. Taktikken er lidt forskellig, om du er i offensiven eller sidder i dine skyttehuller. Er du i offensiven, er det god latin at beskyde der hvor du vil frem og erobre et objektiver. Prøv om du kan gøre det, så modstanderen ikke med det samme kan gennemskue hvor du er på vej hen. I defensiven kan det være en god ide at gå efter modstanderens primære offensive enhed, og få den pinned, spredt ud og forhåbentlig ødelagt. Husk at ved at bruge din AOP som observatør, kan du beskyde hele bordet. Jeg plejer at have min CO nede ved mit artilleri, hvis jeg skal forsvare for den re-ool til motivationen, hvis de skulle blive pinned.

A&P delingen har to funktioner, den ene er at stå for reroll for at nedgrave dine tunge enheder, med deres supply truck, den anden er at være en blokerende deling for modstanderens kampvogne. Med AT 3, og to ekstra bazookas, kommer der nok ikke så mange kampvogne frem mod dem; husk at de faktisk kan få de to bazookaer fra HQ, da de er en Weapons deling. Med fire bazookas og et minefelt kommer der nok ikke mange kampvogne rundt om denne deling så nemt. Under angreb, kan denne deling jage fjendens kampvognsdelinger.

Dine fly er ret gode til at pinne modstanderen enheder med. Jeg bruger mest MG på mine P47, da de virker (som i MW super gode). Spiller du Red vs. Blue, er det ofte tyskerne du spiller imod og de har som dig kun 50% chance for at klare et motivationstjek. Så det kan være en god strategi at pinne fjendens primære artilleri enheder; de altid nærværende Nebelwerfer. Da Nebelwerfer er lette, kan modstanderen ofte glemme at nedgrave dem, så kan du med MG være ret onde mod dem. P47 MG mod Marder og SdKfz kan også være godt; det er AT6, (FP er dog 5+). Taktikken er lidt forskellig om du er i offensiven eller sidder i dine skyttehuller. Er du på offensiven, er det god latin at beskyde modstanderens primære artilleri enhed, således at du ikke selv nemt går i stå pga. pinned down. En anden ide er at holde

igen, således at du har fly terningerne når modstanderen begynder at rykke. Er du i defensiven, kan det være en god ide at gå efter modstanderens primære offensive enhed, og få den pinned, spredt ud og forhåbentlig ødelagt. Har modstanderen fly kan det også være en god ide at intercept med nogle af sine terninger, hvis man føler at det kan være givtigt. Det er dog ikke noget jeg ofte benytter; det må mine AA tage sig af.

RD er sammen med A&P din primære angrebssenhed. Skal du angribe, er det altid en god ide at have din CO med fremme. Det er bare så irriterende at være pinned i flere runder. Dine RD

er desværre som CT, ikke de bedste i et angreb, men du kan forbedre dine muligheder kraftigt hvis du husker at spille med dine supportenheder. Under angrebet skal dine HMG og M2 mortarer med fremme, så du kan lægge maksimalt ild på modstanderen der hvor du vil angribe. Vær ikke bange for at vente en tur eller to på at dine supportenheder kommer i en god skudposition. Benyt ventetiden på at fjerne GTG og bombarder med P47, 105 og 155 mm. Husk også at smoke og pinned altid er et must have hvis du skal til at gennemføre et angreb, som CT.

Steiner Out!