

Und keiner kämpft allein

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Gefechte in eisiger Kälte oder luftiger Höhe fordern den ganzen Soldaten. Mit unserer Lösung kommen Sie sicher über die Schlachtfelder des zweiten Weltkriegs.



Activision ruft zum zweiten Mal zur Pflicht, und Sie folgen dem kurzfristigen Aufruf. Im offiziellen Add-on zum Weltkriegs-Shooter Call of Duty sind Sie wieder Teil der alliierten Invasion Europas. Damit Sie im Getümmel nicht versagen, haben wir eine umfangreiche Hilfe zusammengestellt.

AMERIKANER

BASTOGNE, BELGIEN,
26. DEZEMBER 1944

1. Höllenfahrt mit einem Verletzten

Laufen Sie nach dem kurzen Briefing hinter Ihren Kameraden zur Frontlinie. Dort angekommen gehen Sie sofort hinter einem der Holzstapel in Deckung und feuern aus allen Rohren auf die Angreifer. Sobald die deutschen Panzer anrollen, geben Sie Fersengeld und rennen zum Jeep zurück. Steigen Sie in den bereitstehenden Geländewagen und der Sergeant nimmt die Fahrt auf. Die Deutschen versuchen, den Krankentransport mit allen Mitteln aufzuhalten – feuern Sie auf alles, was sich bewegt.



2. Wie halte ich dem Angriff stand?

Sobald Sie mit dem Jeep in der Scheune ankommen, erhalten Sie das Kommando, schnellstmöglich einen Schützengraben aufzusuchen, um den anrückenden Feinden Paroli zu bieten. Nehmen Sie auf jeden Fall die Munition und, falls nötig, die Healthpacks auf, die in der

Scheune herumliegen. Nun folgen Sie dem Soldaten, der am hinteren Scheunenausgang wartet, zu Ihrem Schützenloch. Es folgt ein heftiges Gefecht gegen heranströmende Wehrmachtssoldaten. Versuchen Sie, schnellstmöglich an ein automatisches Gewehr zu kommen. Denn mit dem Karabiner ist es äußerst schwer, die Gegner aufzuhalten. Nach einiger Zeit werden Sie von Ihrem Kommandanten abgeholt und zu einer MG-Stellung gebracht. Nun müssen Sie den Angreifern von hier aus einheizen. Sparen Sie nicht mit der Munition, und lassen Sie die Gegner nie zu nahe herankommen. Der Sergeant befiehlt Ihnen nun, ihm mit dem Scharfschützengewehr Deckung zu geben. Vorsicht: Auf dem Hügelkamm haben sich zwei MG-Schützen niedergelassen. Nachdem der Sergeant das Rauchzeichen gelegt hat, findet der Luftangriff statt.

3. Halten Sie die rechte Flanke!

Auf seinen Befehl hin folgen Sie Sgt. Moody. An der rechten Flanke angekommen müssen Sie feststellen, dass die Verteidigungslinie zusammengebrochen ist. Nun laufen Sie zum ersten Schützengraben und nehmen, bevor Sie sich hineinstürzen, die Panzerfaust rechts daneben auf. Mit dieser können Sie nun den Panzer zerstören, bevor Sie sich weiter zum nächsten Schützenloch bewegen. Dort sammeln Sie ebenfalls die Panzerfaust ein und zerstören den zweiten Panzer. Spurten Sie zum dritten Schützengraben, und feuern Sie mit aller Kraft auf die Angreifer, bis Ihre eigenen Panzer anrollen und die Schlacht endgültig zu Ihren Gunsten entscheiden.

BASTOGNE, BELGIEN,
12. JANUAR 1945

4. Wie komme ich zum deutschen Lager?

Nach der Einsatzbesprechung im Zelt folgen Sie Ihren Mitstreitern über das Feld

auf den Hügel hinauf. Geben Sie nun dem Sergeant Deckung, während er den Verletzten Soldaten birgt. Achten Sie besonders auf das Maschinengewehr zwischen den Sandsäcken. Nachdem Kilroy Moody einige Informationen über die nächste Stellung der Deutschen gibt, pirschen Sie sich voran. Versuchen Sie immer in Deckung zu bleiben, denn die gegnerischen Soldaten zünden eine Leuchtrakete und feuern mit allem was sie haben auf Ihren Trupp. Weichen Sie nach rechts aus und schleichen Sie dicht an den Bäumen am Zaun entlang. Vor Ihnen befindet sich nun eine weitere Stellung der Feinde, die Sie ausschalten müssen.



5. Wie rette ich die Gefangenen?

Betreten Sie die erste Baracke und suchen Sie hinter dem Kübelwagen Schutz, der vor der Wand parkt. Nun bewegen Sie sich vorsichtig aus Ihrer Deckung in Richtung anderes Haus. Hinter dem Bretterzaun links erwarten Sie noch einige Gegner, die mit einer Handgranate jedoch schnell aus dem Weg geräumt sind. Nun infiltrieren Sie das Haus vor Ihnen. Dort machen die Kameraden einen Gefangenen, der Ihnen verrät, dass sich einige amerikanische Kameraden in der Scheune befinden.

6. Die Kreuzung vor Foy

Folgen Sie Ihrem Kameraden aus der Scheune mit den Gefangenen. Dabei sollten Sie vorsichtig sein, denn rechts im Unterholz sind bereits einige Deutsche, die Sie erwarten. Wandern Sie nun

den Grat entlang und achten Sie nicht auf das Motorrad, das auf der Straße neben Ihnen fährt. Ramirez wartet auf einer leichten Anhöhe, von der aus Sie die zu befreiende Kreuzung im Blick haben. Sie schleichen nun nach links, über die Straße und schalten die Gegner im Schützengraben aus. Dort finden Sie ausreichend Munition und Erste-Hilfe-Sets, um auch die restlichen Gegner um den Bunker herum auszuschalten.

7. Wie halte ich den Konvoi auf?

Gleich nachdem die Kreuzung samt Bunker eingenommen ist, befiehlt ihnen Sergeant Moody, Richtung Westen zu laufen und den Konvoi aufzuhalten. Bewegen Sie sich schnell dicht neben der Straße und werfen Sie sich mit Blickrichtung zur Straße auf den Boden, sobald Sie Motorengeräusche wahrnehmen können. Nachdem die ersten Fahrzeuge zerstört sind, taucht plötzlich ein Panzer auf. Rennen Sie schnellstmöglich zu der Panzerfaust, die vor dem letzten großen Felsblock liegt und geben Sie dem Panzer den Rest. Nun müssen Sie lediglich noch die aus dem Wald stürmenden deutschen Soldaten aufhalten. Kehren Sie danach zur Kreuzung zurück.



**FOY, BELGIEN,
12. JANUAR 1945**

8. Einnehmen der Stadt Foy

Nachdem der Sergeant Ihrer Kompanie den Auftrag erteilt hat, laufen Sie hinter Ihrer Einheit über das Feld. Versuchen Sie, möglichst nicht stehen zu bleiben und erwidern Sie das Feuer der Deutschen nicht – das könnte tödlich enden.

9. Wo ist das Adlerauge?

Achten Sie darauf, dass Sie ohne Verzögerung zuerst den Soldaten mit dem Maschinengewehr im Dachgeschoss des größeren Hauses links von der Scheune erledigen. Einen weiteren Scharfschützen finden Sie im Haus rechts daneben – achten Sie einfach auf ein beleuchtetes Fenster. Das Adlerauge finden Sie, wenn Sie einen Blick rechts neben die Scheune zwischen die beiden Häuser werfen –

dort hielten sich Schützen versteckt. Bei genauerem Hinsehen erkennen Sie einen ramponierten Dachstuhl, in dem das gesuchte und legendäre Adlerauge schon auf Sie wartet.



10. Zerstörung der Artillerie

Folgen Sie Ihrem Trupp durch den deutschen Widerstand zu dem Flak-Geschütz. Vorsicht ist geboten, denn in einigen Dachgeschossfenstern warten großkalibrige Maschinengewehre auf Kanonenfutter. Am Geschütz angekommen bringen Sie die Sprengladung an der vorgegebenen Stelle an.

11. Wie überstehe ich den Hausbesuch?

Stürmen Sie gleich nachdem Moody die Tür aufgetreten hat in das Haus und nehmen Sie die gegenüberliegenden Fenster inklusive dahinter befindlichen Soldaten unter Beschuss. Nun betreten Sie den Garten und suchen sich sofort hinter dem Zaun eine gute Deckungsposition, denn ein schweres Maschinengewehr nimmt Ihren Trupp aus dem vor Ihnen liegenden Haus unter Beschuss. Wenn Sie diese Gefahr ausgeschaltet haben, rücken Sie vorsichtig vor und geben Sie vor allem Acht auf Gegner, die aus dem Hinterhalt kommen. Im Haus sollten Sie sich nur in der sicheren Hocke fortbewegen. Außerdem empfiehlt es sich, vorher um Ecken zu spähen. Am Ende des Häuser-Labyrinths finden Sie den Panzer vor, der laut Missionsbriefing zerstört werden soll. Noch kurz einen Sprengsatz an dem Monstrum montiert, in Deckung gegangen und dieser Teil der Mission ist überstanden.

12. Sturm auf die Kirche

Räumen Sie die Soldaten im Garten hinter dem Haus vor dem Sie den Panzer zerstört haben aus dem Weg, und sprinten Sie – noch ganz im Freudentaumel über die anrückende elfte Panzerdivision – zur Kirche. Dort angekommen finden Sie im Raum links neben dem Eingang Medipacks und Munition. Sobald die Kirche unter Beschuss steht, hetzen Sie auf den Kirchturm, sammeln das Scharfschützengewehr ein und erledigen damit die Soldaten mit Panzerfäusten zu ihren Fü-

ßen. Ist dieses Problem beseitigt, kehren Sie in die Kirche zurück und bewegen sich mit Ihrer Truppe Richtung Stadtrand. Vergessen Sie daher nicht, beim Abstieg aus dem Kirchturm das Schnellfeuer-gewehr, welches nun anstelle des Scharfschützengewehrs zu finden ist, mitzunehmen. Unten angekommen hetzen Sie mit ihrer Kompanie und den Panzern in Richtung Stadtrand.

13. Sicherung der Brücke

Sobald Sie in Sichtweite der Brücke kommen, gehen Sie in Deckung. Sie erhalten nun den Auftrag, den Tiger-Panzer auf der anderen Seite des Flusses kampfunfähig zu machen. Um nicht von den beiden MG-Nestern am anderen Ufer getroffen zu werden, robben Sie auf die Brücke und suchen hinter defekten Vehikeln Schutz. Wichtig ist, dass Sie sich rechts halten, denn der Panzer zerstört große Teile der Brücke. Auf der anderen Seite angekommen kriechen Sie nach rechts weiter. Der Panzer versteckt sich in der Ruine am Ende des Weges. Machen Sie sich auf heftigen Widerstand gefasst und achten Sie besonders auf MG-Stellungen, die immer wieder neu besetzt werden. Nachdem der Panzer zerstört ist, suchen Sie noch den Captain auf. Damit ist Foy befreit.



**NOVILLE, BELGIEN,
15. JANUAR 1945**

14. Wie räume ich die Häuser in Noville?

Direkt nach ihrer Ankunft und der Lagebesprechung in Noville stürmen Sie mit Captain Fowley das erste Haus. Achten Sie wie gewohnt auf Gegner, die sich verschanzt halten und einen Hinterhalt planen. Sobald das Artilleriefeuer einsetzt, ist es ratsam, sich nur noch langsam fortzubewegen, denn die Explosionen fordern viele Lebenspunkte. Vorsicht auf dem Weg zum Chateau – die Deutschen fahren noch einmal alles auf, was ihnen zur Verfügung steht.

15. Die Flanken decken

Sobald Sie ihren Treffpunkt, das Chateau, geräumt haben, sehen Sie eine Division

der Deutschen herannahen. Sammeln Sie alle Munition, die Sie finden, und verschanzen Sie sich hinter einem Fenster. Nachdem der erste Schwung Feinde vom Süden abgeklungen ist, naht von Norden ein Panzer heran, der den zweiten Schwung – diesmal von Norden her – einleitet. Nach der gelungenen Verteidigung der Südflanke erhalten Sie die Nachricht, dass Moody einige Überlebende gesammelt hat und mit ihnen zum Treffpunkt zu kommen versucht. Besetzen Sie daraufhin unverzüglich das MG am Fenster und halten Sie die Deutschen mit Dauerfeuer in Schach.

16. Wie verteidige ich das Chateau?

Haben Sie Sgt. Moody geschützt, nehmen Sie eine Panzerfaust auf und laufen unverzüglich zum Rest ihrer Mannschaft im Anwesen, denn die Deutschen kommen von Norden und Süden mit Panzern und Fußsoldaten. Wechseln Sie im nun folgenden Gefecht möglichst oft Ihre Position und behalten Sie die Karte im Auge – sie zeigt an, von wo der nächste Panzer naht. Nach einiger Zeit der Verteidigung bekommen Sie Luftunterstützung, die den angreifenden Deutschen den Rest gibt. Nun müssen Sie nur noch den Captain aufsuchen.

BRITEN

2. SEPTEMBER 1941

17. Wie bediene ich die Bordgeschütze?

Wichtig ist, dass Sie mit dem Geschütz der »Flying Fortress« immer etwas vorhalten. Je höher die Distanz zum Ziel, desto größer muss der Abstand des Fadenkreuzes zum Feindflieger sein.

HOLLAND, 2. SEPTEMBER 1941

18. Besuch auf dem Bauernhof

Sie finden sich nach dem Flugzeugabsturz mit Ihrem Fallschirm in einem Baum hängend wieder. Machen Sie sich keine Sorgen um die Deutschen zu Ihren Füßen, es naht ein britisches Kommando heran, das sie eliminiert. Nachdem Sie vom Baum gestiegen sind, begleiten Sie auf dem Weg ihre britischen Kameraden. Am Bauernhof angekommen suchen Sie Deckung hinter einem der Hühnerställe. Achten Sie besonders auf die Maschinengewehr-Stellungen in den Dachfenstern. Wenn dieses Problem beseitigt ist, schnappen Sie sich eine MP40 und räumen das Gebäude frei. Ist auch das geschafft, wird ein Geländewagen mit Deutschen in den Hof krachen. Da es

nur eine kleine Gruppe ist, sind sie schnell aus dem Weg geräumt. Im Obergeschoss erwartet Sie in dem Raum mit den zwei Soldaten hinter dem umgekippten Tisch eine Überraschung: Von der Scheune aus sprengen weitere Feinde einfach die Wand weg. Legen Sie sich schnell auf den Boden und schalten Sie die Gegner mit gezielten Schüssen aus.



19. Der Weg zur Brücke

Treffen Sie sich wieder mit Ihrer Gruppe, und bewegen Sie sich in Richtung Brücke. Bevor Sie dort ankommen, müssen Sie noch einen Laster mit zwölf Wehrmachtssoldaten aus dem Weg räumen. Auf der Hälfte des Aufstiegs zur Hütte geraten Sie in Feindfeuer. Suchen Sie sich eine gute Deckung und spähen Sie zum Schießen um die Ecke. Am Hügelkamm angekommen zücken Sie das Gewehr mit Zielfernrohr und erledigen die Deutschen hinter den Sandsäcken. Nach dem Weg durch den Tunnel nehmen Sie sofort einen geschützten Platz hinter einer der Kisten ein und feuern auf die Gegner. Wenn Sie nun noch die Soldaten, die aus dem Bunker kommen, erschossen haben, gibt Ihnen der Major endlich ein neues Missionsziel.

20. Wie platziere ich die Ladungen?

Schnappen Sie sich die Sprengladungen von einem der toten Soldaten (siehe Markierung auf der Karte). Jetzt rennen Sie auf die Brücke und begeben sich über die Leiter nach unten. Suchen Sie dort die nächste Leiter. Geben Sie Acht: Hier haben sich einige Feinde versteckt. Haben Sie die Explosionsstoffe angebracht, steigen Sie wieder auf die Gleise und suchen Ihre Einheit. Dort warten Sie, bis der Zug auf die Brücke gefahren ist und jagen diese in die Luft, sobald Ingram den Befehl dazu gibt. Achtung: Sind sie zu spät dran, fährt der Zug weiter und die Mission ist gescheitert.

21. Zurück zum Laster

Sie hasten nun durch den Bahnhof und den Wald, wo Ihr Trupp ein Versteck einnimmt. Wenn die deutsche Patrouille nahe genug herangekommen ist, eröffnen Sie das Feuer. Sobald Sie das Haus

erreicht haben, drehen Sie sich um und erledigen Ihre Verfolger. Sichern Sie nun noch das Haus. Ist die Situation geklärt, besteigen Sie den LKW, der im Stall wartet und fahren los. Zerstören Sie den feindliche Pritschenwagen.

MURRO DI PORCO, SIZILIEN, 12. JULI 1943

22. Räumen Sie den Bunker

Infiltrieren Sie das Wachhaus und gehen Sie in den Hinterraum. Besorgen Sie sich ein Gewehr von den beiden Wachen. Ihren Weg setzen Sie zusammen mit dem Trupp zum Bunker an der Küste fort. Nachdem die Belegschaft des Bunkers erledigt ist, holen Sie sich die Medipacks und Munition aus der Befestigungsanlage. Jetzt rennen Sie zum bereitstehenden LKW und springen auf die Pritsche. Sobald Sie den Gipfel des Hügels erreicht haben, nehmen Sie die dort wartenden Deutschen mit ihrem Kar98K aufs Korn und vergewissern sich, dass Sie auch die Feinde auf dem Balkon erwischt haben.



23. Der Leuchtturm

Mit einem Schnellfeuergewehr bewaffnet betreten Sie den Leuchtturm. Achten Sie auf versteckte Soldaten! Machen Sie sich über die Leitern auf den Weg nach oben. Ist der Widerstand gebrochen, platzieren Sie die Bomben im Leuchtturm. Gehen Sie von oben nach unten vor. Sind die Sprengsätze angebracht, machen Sie sich aus dem Staub und treffen sich außerhalb des Leuchtturms mit Ihrem Vorgesetzten Ingram. Sie befolgen seine Anweisung und steigen auf den Hügel, von wo aus Sie die gigantische Explosion bewundern können. Unmittelbar danach ducken Sie sich hinter einer der Mauern der Ruine und bleiben außer Sichtweite der Deutschen. Denken Sie daran – wenn Sie jetzt auch nur einen Schuss abgeben, sind Sie geliefert. Sobald die Brigade vorbeigezogen ist, folgen Sie Ihrer Einheit nach oben. Dort trennen Sie sich: Sie suchen den Funkraum, während Ihre Kameraden die gegnerischen Truppen in Schach halten.

24. Die Funkräume

Laufen Sie über die Rampe, und betreten Sie das Gebäude gegenüber. Nach einigen kurzen Schusswechseln zerlegen Sie die Funkgeräte im Inneren. Ist dieses Missionsziel geschafft, bahnen Sie sich Ihren Weg zurück zu Major Ingram. Der Weg zu ihm lässt sich am besten in geduckter Haltung zurücklegen.

25. Wo finde ich die Dokumente?

Folgen Sie Ihren Kameraden in die Garage. Hier wimmelt es vor Feinden, achten Sie also auf gute Deckung! Einige gegnergespickte Gänge später finden Sie in einem Raum die Dokumente sowie praktischerweise Medipacks und Munition. Auf dem Weg zurück nehmen Sie den Aufzug in der Mitte des Ganges.

26. Die Kanonen auf den Klippen

Nachdem die Lage an der Oberfläche geklärt ist, räuchern Sie die Bunkeranlagen mit Granaten aus und bringen die Sprengladungen an den drei Geschützen an. Wenn Sie nun die Stufen beim letzten Geschütz nach oben steigen, ist eine neue Tür geöffnet. Treten Sie ein, und folgen Sie dem Verlauf der Gänge. Mit gezielten Granatenwürfen ist schnell für Klarheit gesorgt. Ist die Luft rein, nehmen Sie Verbandsmaterial auf und platzieren die restlichen Bomben. Sobald die Uhr tickt, legen Sie einen Sprint zurück zum Aufzug hin, wo Sie auf die Kameraden warten. Schlagen Sie sich durch die Garage zurück zum Tageslicht. Dort springen Sie in den Beiwagen des Motorrads und ballern sich den Weg durch die deutsche Basis.

MURRO DI PORCO, SIZILIEN, 12. JULI 1943

27. Heiße Reifen

Bleiben Sie geduckt im Beiwagen, so lange der LKW auf gleicher Höhe ist. Sobald er vorbei fährt, holen Sie mit der MP die Soldaten von der Ladefläche. Diese Vorgehensweise wiederholen Sie beim zweiten Laster und beim Kübelwagen. Schalten Sie bei den folgenden



Feindfahrzeugen zuerst die Schützen aus, die Fahrer sind meist nur leicht bewaffnet. Nachdem Major Ingram mit Ihnen über den Marktplatz gebrast ist und Sie mit dem anderen Zweirad zusammenstoßen, werden Sie aus dem Beiwagen geworfen. Suchen Sie schnellstmöglich Deckung. Sobald Sie wieder klar sehen können, laufen Sie durch die Tür, die teilweise durch eine Ecke versteckt ist. Dort sind Sie vor dem anrückenden deutschen Tank sicher.

28. Wie kapere ich das Boot?

Nun folgen Sie wieder Ingram. Sie laufen durch einige Seitenstraßen zu den Klippen. Machen Sie sich auf einige heftige Schusswechsel gefasst. Vergessen Sie nicht, den Opfern Waffen und Munition abzunehmen. Oben an den Klippen kommen Sie zu einem Bunker. Dieser muss infiltriert werden. Wenn auch dieses Ziel eingenommen ist, hetzen Sie zum Dock, dort finden Sie neben dem zerstörten Boot ein weiteres, welches Sie sich unter den Nagel reißen.

29. Eine Schifffahrt, die ist lustig

Bei Verlassen des Hafens werden Sie von einer großen Anzahl von Schiffen verfolgt. Gehen Sie genauso wie am Anfang der britischen Kampagne in der »Fortress 1« vor. Sind alle Gegner versenkt, drehen Sie sich in Richtung Küste und bewundern die Explosion zum Abschluss der britischen Missionen.

SOVIETS

NAHE BOTOVO, RUSSLAND, 4. JULI 1943

30. Halten Sie die Front

Zu Anfang der Mission bewegen Sie sich vom Zug weg in Richtung LKW rechts. Springen Sie auf die Ladefläche, und legen Sie sich hin, um nicht vom Stuka-F Feuer getroffen zu werden, während Sie der Truck durch die Luftschläge zur Front bringt. Nach der Besprechung im Zelt bekommen Sie den Auftrag, sich der rechten Flanke anzuschließen. Dort angekommen achten Sie auf den Stern auf Ihrem Kompass, der ihnen genau anzeigt, wo einer Ihrer Kameraden gerade Hilfe beim Halten der Frontlinie benötigt. Die anrückenden Deutschen lassen sich am effektivsten mit der Tokarev SVT40 aufhalten. Nachdem Sie viele Todesfälle verursacht haben, sehen Sie den Absturz eines Sturzkampfbombers. Bleiben Sie in Deckung, bis es vorbei ist, und Sie erhalten die Anweisung, sich der Verteidigung der linken Flanke an-

zunehmen. Dort gehen Sie vor wie gehabt. Nach einiger Zeit bewegen Sie sich etwas nach rechts, um den Soldaten mit dem Flammenwerfer zu erledigen. Sobald Sie den nächsten Flammenwerfer wahrnehmen, rennen Sie zurück zum Eingang des Zelts, um nicht von der Artillerie getroffen zu werden.

31. Wie zerstöre ich die Panzer?

Ihnen wird befohlen, zur rechten Flanke zurückzukehren, wo Sie schon zuvor eingesetzt wurden. Dieses Mal müssen Sie unter das abgestürzte Flugzeug und durch dessen Tür aufs Schlachtfeld gelangen. Laufen Sie in Richtung des ankommenden Elefant-Panzers, damit er Sie mit seinen Schüssen nicht verletzen kann. Nachdem die Fußsoldaten um den Panzer ausgeschaltet sind, platzieren Sie ihr explosives Päckchen am Stahlkoloss und machen sich aus dem Staub, während es detoniert. Gehen Sie bei den verbleibenden Tanks auf gleiche Weise vor. Sind diese Gefahren ausgeschaltet, treffen Sie sich mit Sergeant Antonov.



32. Verteidigung des Dorfs

Rücken Sie über die Hügel zum Dorf vor. Dort angekommen, nehmen Sie ein Haus ein und empfangen Ihre Befehle von Ihrem Vorgesetzten. Sofort nachdem die Tür offen steht, hetzen Sie hinaus und nehmen die Stellung hinter dem Zaun ein. Nachdem Ihr Trupp nachgekommen ist, ziehen Sie sich in das Treppenhaus rechts zurück. Dort müssen Sie ausharren, bis die Unterstützung seitens Ihrer Kameraden endlich eintrifft. Wertvolle Hilfe leistet Ihnen das Maschinengewehr im oberen Stockwerk. Sobald die Verstärkung angekommen ist, suchen Sie umgehend den Kommissar auf.

PONYRI, RUSSLAND, 11. JULI 1943

33. Wie halte ich die Fabrik?

Folgen Sie den Panzern. Anstatt nun mit Ihren Kameraden zu gehen, schlagen Sie sich links in die Hügel, von wo aus Sie die Deutschen ausschalten können, ohne getroffen zu werden. Wieder bei Ihren

Kollegen erledigen Sie den Scharfschützen im Turm und die restlichen Soldaten auf der Straße. Bahnen Sie sich Ihren Weg zur Front des Bahnhofs und von dort aus hinein. Ist das Gebäude infiltriert, begeben Sie sich wieder nach draußen, wo Sie sich mit Ihren Kameraden an der Brücke treffen und Ihnen Unterstützung geben. Sammeln Sie eine MP44 sowie ein Scharfschützengewehr ein, und rücken Sie weiter vor. Nachdem Sie den Schergen am MG42 ausgeschaltet haben, können Sie sich ins Schulgebäude wagen. Dort schießen Sie und Ihre Mitstreiter auf alles, was sich bewegt. Ist das geschafft, sammeln Sie Ihr Team und begeben sich zu den Gebäuden zu Ihrer Rechten. Nun müssen Sie Semashko decken, während er die Bomben an den Panzern verteilt. Kämpfen Sie sich zurück durch den Rest des ehemals lauschigen Örtchens zur Fabrik, die Sie ähnlich wie das Chateau in Belgien halten müssen. Auch hier stehen ihnen wieder zahlreiche Panzerschrecks zur Verfügung.



PROKHOROVKA, RUSSLAND, 12. JULI 1943

34. Hinweise zum Betrieb des Panzers

Machen Sie sich zuerst mit der Steuerung des Kettenfahrzeugs bekannt, bevor Sie losziehen. Sie müssen die deutschen Anti-Panzer-Kanonen am anderen Ufer außer Gefecht setzen. Pro Kanone genügt ein Schuss. Feuern Sie danach eine Panzergranate in jedes Gebäude, um die Soldaten an den Panzerfäusten zu erledigen. Nachdem Sie um die nächste Ecke gefahren sind, müssen Sie einige weitere Panzer und Artillerie ausschalten. Um die Mission gut zu überstehen, sollten Sie von Hauptstraßen fernbleiben. Halten Sie an, um zu zielen.

KHARKOV, RUSSLAND, 22. AUGUST 1943

35. Das Kreuz markiert das Ziel

Zu Beginn der Mission finden Sie sich mitten im Kampfgetümmel wieder - machen Sie sich bereit. Schlagen Sie

einen Weg leicht nach links ein, und bahnen Sie sich Ihren Weg, bis Sie zu einer Wand gelangen. Lehnen Sie sich nach links und rechts, um die Scharfschützen und Maschinengewehr-Soldaten zu eliminieren. Nun müssen Sie gelegentliche Feuerpausen abwarten, um zur nächsten Deckung zu kommen. Folgen Sie den Tanks in die Stadt. Dort treffen Sie den Sergeant. Kriechen Sie die Treppen nach oben zu einem der Fenster, aus dem Sie sich lehnen, bis das Flak-Geschütz auszumachen ist. Benutzen Sie das Fernglas. Sobald ein rotes Kreuz auftaucht, drücken Sie die Feuer-Taste. Nun können Sie durch eine plötzlich offen stehende Tür weiter vorrücken. Bei allen weiteren Zielen gehen Sie identisch vor, achten Sie jedoch immer auf Soldaten im Haus.

36. Kampf um Kharkov

Wieder auf der Straße schnappen Sie sich eine Panzerfaust und jagen den deutschen Stahlkoloss in die Luft. Durch das Loch in der Wand rechts geht es weiter - Sie erwartet heftiger Widerstand. Kämpfen Sie sich vorsichtig durch die Straßen bis zum Platz mit der Statue. In den umliegenden Häusern warten einige MG-Stellungen sowie Scharfschützen. Weiter geht's durch das Gebäude im Süden, für das eine automatische Waffe nützlich ist. Arbeiten Sie sich durch die Gänge, bis Sie an eine Kreuzung kommen. Hier findet die finale Schlacht dieses Levels statt. Wechseln Sie zur Panzerfaust, und legen Sie sich neben die Kiste mit Nachschub. Nun eliminieren Sie alle Deutschen, die Sie mit Ihrem Gewehr erwischen. Nach etwa einer Minute bricht ein Panzer durch die Wand. Bereiten Sie ihm mit ein oder zwei Schüssen aus dem Panzerschreck ein Ende, und weichen Sie vor dem Feuer zurück. Werfen Sie einige Granaten an die Ecken des Platzes und vor den zerstörten Tank. Nun schalten Sie noch einige Deutsche aus, und schon ist die marxistische Verstärkung da.

KHARKOV, RUSSLAND, 22. AUGUST 1943

37. Wie halte ich Kharkov?

Halten Sie sich rechts und folgen Sie dem Lauf der Straße. Zunächst geht es in das rechte Gebäude mit den Stufen. Hier kämpfen Sie sich nach dem üblichen Muster durch: In der Hocke vorantasten und zuerst um Ecken schießen, bevor Sie weiterziehen. Folgen Sie den anderen Russen auf das in Mitleidenschaft gezogene Gebäude. Dort angekommen sprinten Sie auf die andere Seite zu Sgt. Anto-

nov, der Sie um Deckung bittet, während er an den Feinden vorbeiläuft. Haben Sie ihm den Feuerschutz gegeben, rennen Sie auf den deutschen Panzer zu. Auf Antonovs Befehl verlassen Sie die Deckung, um in das Gebäude zu flüchten und sich ein Scharfschützengewehr zu schnappen. Damit müssen Sie die Deutschen auf dem Platz mit der Statue erledigen, damit der Ingenieur unbeschadet durch die Belagerung kommt. Sobald dieser mit seiner Arbeit fertig ist, rollen Ihre Panzer ein. Zeit, eine kleine Pause zu nehmen und lebenswichtige Munition und Medipacks zu sammeln. Dann geht es wieder zurück zu Antonov. Sobald er zu reden anfängt, nehmen Sie die Vierlings-Flak in Beschlag und holen die lästigen Flieger vom Himmel.



38. Finale am Bahnhof

Der letzte Teil der Herausforderung in diesem Addon gestaltet sich etwas schwierig. Benutzen Sie deshalb umherstehende Maschinengewehre sowie Granaten. Häufiges Schnellspeichern vermeidet Frusterlebnisse. Bleiben Sie auf Ihrem Weg zum Bahnhof grundsätzlich geduckt. Dort werfen Sie sich mit einer Panzerfaust unter einen Waggon, bis die Stukas ihre todbringende Ladung in Form von schweren Bomben abgeworfen haben. Anschließend stehen Sie flink wieder auf, steigen die kleine Leiter zur Flak hoch und klemmen sich dahinter. Mit dieser mächtigen Waffe ist es leicht, den plötzlich auftauchenden Panzer auszusalten. Danach sprinten Sie wieder schnell zurück zum Waggon, denn der zweite Bombenhagel durch eine deutsche Fliegerstaffel steht bevor. Wenn Sie diese bedrückende Situation ebenfalls lebend überstanden haben, schlagen Sie sich erneut zur Flak-Kanone durch, womit Sie den nächsten Panzer effektiv und mit einem lauten Knall zu Altmetall verarbeiten. Diese anstrengende Prozedur wiederholen Sie, bis nach einiger Zeit und mehreren relevanten Angriffswellen der deutschen Soldaten endlich Ihre Verstärkung ankommt und Sie aus der misslichen Lage befreit. Herzlichen Glückwunsch, die vereinte Offensive gegen das Dritte Reich ist geglückt!

DS