

Erfolgreiche Mission

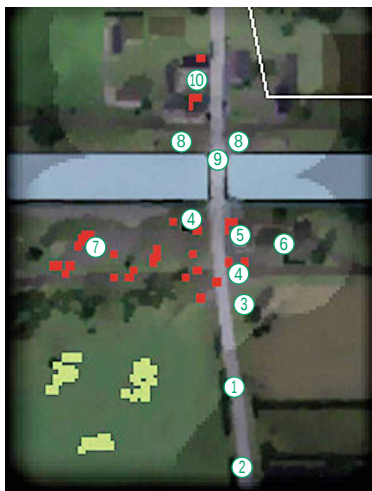
D-DAY

Zum 60. Jahrestag der Landung in der Normandie schickt Sie Monte Cristo in zwölf entscheidende Schlachten des Zweiten Weltkrieges. Ihr ganzes taktisches Geschick als General ist gefragt.

Das Echtzeit-Taktikspiel D-Day fordert Sie mit ebenso historischen wie anspruchsvollen Kriegseinsätzen. Sie kämpfen nicht nur gegen zahlenmäßig überlegene Gegner und mächtige Panzer, auch das Terrain ist häufig tückisch. Damit Sie sicher in Europa Fuß fassen, liefern wir Ihnen sämtliche Karten und erklären die effektivsten Taktiken. Außerdem verraten wir nebenbei alle geheimen Missionsziele. Sämtliche Angaben in den gelten für den Schwierigkeitsgrad »schwer«.

KAPITEL 1

1. PEGASUS-BRÜCKE



1. Fahrzeuge kapern

Der Offizier bezieht mit einem Aufklärer und allen Scharfschützen nahe der Straße Stellung (1) und lauert dort den beiden von Süden heranrollenden Panzerwagen (2) auf. Der Trupp erledigt gezielt die deutschen Besatzungen. Anschließend übernehmen der Offizier und ein paar MG-Schützen die Wagen.

2. Wie schleiche ich mich an?

Jetzt schleicht sich die Kompanie nach Nordosten (3), um von dort aus den Angriff zu führen. Die Scharfschützen räumen die Crew der 88er-Flaks (4) aus dem

Weg, die PIAT-Soldaten zerbröseln den Bunker (5). Die übrigen Infanteristen besetzen die beiden Häuser (6). Feindliche Landser verlassen ihre Schützengräben (7) und gehen zum Gegenangriff über. Halten Sie die Gegner in Schach, indem Sie Ihre Panzerwagen nachziehen.

3. Flaks gegen Panzer

Die Briten bringen die drei Flaks in ihre Gewalt (Geheimziel) und richten sie auf das andere Ufer aus. Mit Hilfe eines Aufklärers gelingt es den Scharfschützen und Flaks, die gegnerischen Schützengräben (8) zu säubern. Danach fangen die Flaks, unterstützt durch PIAT-Soldaten, den anrollenden Panzer und Truppentransporter (9) ab. Jetzt müssen Ihre Infanteristen nur noch die von Deutschen besetzten Häuser (10) einnehmen.

2. DIE MERVILLE-GESCHÜTZSTELLUNG



4. Motorrad stehlen

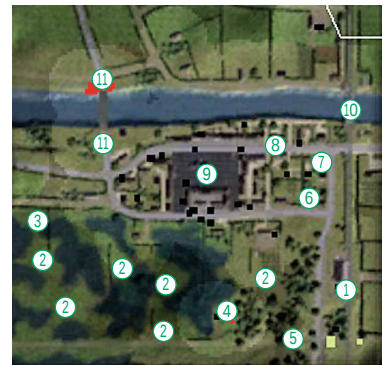
Von der Landezone (1) aus stößt der Kommandeur nach Westen zum Haus (2) vor, um sich dort mit dem Untergrundkämpfer zu treffen. Unterwegs sammelt er weitere britische Soldaten ein. Nach dem Gespräch überfallen die Fallschirmjäger den MG-Schützen an der

Hecke (3), nehmen ihm sein Motorrad ab und bringen es zu René (Geheimziel).

5. Wer zerstört die Bunker?

Der neu eingetroffene Scharfschütze (4) kümmert sich mit einem Aufklärer um die MG-Nester (5), die übrigen Infanteristen besetzen die Schützengräben (6). Der Flammenwerfer-Soldat räuchert die Bunker (7) aus, die Pioniere sprengen sie anschließend. Zu guter Letzt stürmen die Soldaten noch das Lager (8) und den feindlichen Hauptbunker (9).

3. STE-MÈRE- EGLISE



6. Hilfe von der Résistance

Leopold marschiert direkt zum Wachhäuschen (1), um dort den Alarm zu deaktivieren. Währenddessen suchen die übrigen Résistance-Mitglieder die Landezonen (2) auf und bringen die Markierungen an. Außerdem stehlen die Jungs noch das Versorgungsfahrzeug nahe dem Wachhäuschen (Geheimziel).

7. Sicher zur Kirche

Nach der Landung sammelt sich die westliche Gruppe am Feldrand (3) und die östliche greift die südliche Flak-Stellung (4) an. Anschließend lauern Sie dem Halbkettenfahrzeug im Südosten (5) auf, erobern es und preschen zur zweiten Flak (6). Die Infanteristen schalten auch hier die Mannschaft aus. Danach reißen sich die Amerikaner den Panzer III (7) unter den Nagel und säubern damit den Straßenzug (8).

8. Panzerknacker

Ein Transporter holt die Pioniere aus der Kirche (9) ab. Diese wiederum jagen die Ostbrücke (10) in die Luft. Danach verlegen die G. I. s alle Truppen nach Westen und greifen die Brückenbefestigung (11) an. Besonders die Flaks leisten hier gute Dienste gegen die deutschen Panzer.

4. DER LÄNGSTE TAG



9. Angriff im Osten

Bringen Sie alle Einheiten zügig zur östlichen Flanke (1) und brechen Sie dort mit der Infanterie durch. Die Flammenwerfer-Trupps kümmern sich um die Bunker, die Pioniere entfernen die Anti-Panzer-Minen vom Strand. So können die Shermans nachziehen, um das Hauptquartier (2) zu erobern.

10. Weitere Unterstützung

Übernehmen Sie auf jeden Fall die beiden nahen Reparatur-Lkws, um Panzerschäden sofort zu beheben. Mit der Eroberung des kleinen Lagers nahe dem Hauptquartier bekommen Sie die Möglichkeit, Schiffsartillerie anzufordern. Lenken Sie die Salven auf die deutschen Kanonen (3). Auch eine Werkstatt (4) ist in der Nähe, steht aber unter dem Schutz von zwei Wehrmachts-Panzern, die Sie mit Ihren Shermans erledigen. Sobald Sie den Hügel (5) in Ihrer Hand haben, ist die Mission beendet.

KAPITEL 2

5. CARENTAN

11. Motorrad-Aufklärer

Die Fallschirmjäger durchkämmen Carentan nach Osten hin und verscheuchen dabei alle Deutschen. Der Jeep und das Motorrad bieten sich aufgrund ihrer



Wendigkeit als Aufklärer an. Feindliche Landser mit MG42-Stellungen bewachen einige Kreuzungen (1), setzen Sie hier die Bazookas ein. Das feindliche Hauptquartier liegt am Nordost-Rand (2) der Stadt.

12. Panzer im Sumpf

Nach der Eroberung treffen Verstärkungen in Halbkettenfahrzeugen (3) ein. Verlegen Sie diese über die Straße nach Norden (4), um den flüchtenden Deutschen den Weg abzuschneiden. Im Sumpf finden die Aufklärer außerdem einen festgefahrenen Panzer (5).

13. Verteidigung einrichten

Jetzt gilt es, die Artilleriestellung im Nordwesten (6) zu zerschlagen. Flammenwerfer-Trupps sind dabei besonders nützlich. Danach beziehen die Amerikaner Position am Rand der Straße (7), um den deutschen Vormarsch (8) zu stoppen. Platzieren Sie alle Sanitäter und Bazooka-Schützen gleichmäßig in den Gräben. Erobern Sie das Reparaturfahrzeug, um den liegen gebliebenen Panzer wieder flott zu machen (Geheimziel). Wichtig: Lassen Sie die zurückweichenden Gegner auf keinen Fall entkommen!

6. CHERBOURG

14. Ziele wählen

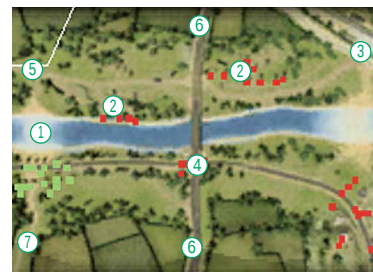
Bekämpfen Sie die vordersten deutschen Stellungen (1) mit konzentriertem Panzer- und Artilleriebeschuss. Danach räumen die Pioniere den Minengürtel (2) aus dem Weg. Jetzt stoßen die Amerikaner in die Stadt vor. Das nächste Ziel sind die feindlichen Flak-Stellungen (3) und Küstenbatterien (4). Zerstören Sie diese Ziele, um Artillerie- und Luftlandeunterstützung zu erhalten.



15. Hafen erobern

Nach einiger Zeit versuchen die Deutschen, den Hafen (5) zu sabotieren. Alle amerikanischen Einheiten greifen konzentriert die dort stationierten Gegner an. Auch führerlose feindliche Panzer reihen Sie mit ein. Die Treibstofffässer verschonen sie aber (Geheimziel).

7. CAEN



16. Bahnhof einnehmen

Die Kanadier und Amerikaner setzen mit dem Großteil der Panzer durch die Furt (1) auf die andere Flussseite über. Hier radieren sie die deutschen Luftabwehrstellungen (2) aus. Nach dem Bombardement nehmen die Alliierten den Bahnhof (3) ein (Geheimziel). Angeforderte Kampf- und Aufklärungsflugzeugen erleichtern diese Aufgabe erheblich.

17. Deutsche Gegenoffensive

Stürzen Sie sich auf den verbliebenen Feindposten an der Brücke (4), um dem Konvoi die Durchfahrt zu ermöglichen. Mit den frischen Verstärkungen (5) sichern die Soldaten jetzt die Brücke nach Norden und Süden. Zuerst greifen zwei deutsche Panzerereinheiten (6) an, dann eine Infanteriekompanie (7).

8. SAINT-LÔ



18. Stadt sichern

Die Infanterie und Panzer durchkämmen gemeinsam die Stadt, um den Flaggenpunkt (1) zu erobern und die Untergrundkämpfer vor der Hinrichtung (2) zu bewahren (Geheimziel). Anschließend sichern die Fußsoldaten den Stadtrand (3) gegen deutsche Gegenangriffe. Nutzen Sie dazu vor allem Anti-Panzer-Minen.

19. Alternativer Weg

Sobald alle beschädigten Panzer repariert sind, rollen sie über die Felder zur Hauptstraße (4), um die mobilen Flaks abzufangen. Für den Sturm auf die Hügel sprengen zuerst die Pioniere die Felshaufen (5) aus dem Weg, dann attackieren die Panzer die gegnerischen Stellungen (6). Sorgen Sie dabei immer für Versorgungslkws und Reservetruppen (7) in Frontnähe, denn die deutschen Panzerkräfte starten mehrere äußerst heftige Gegenangriffe auf eroberte Positionen.

KAPITEL 3

9. OPERATION COBRA



20. Depots einnehmen

Die Amerikaner erobern nacheinander die ersten vier Außenposten (1) bis (4). Dabei finden sie im westlichen Haus geheime Dokumente (Geheimziel). Außerdem stehen unbemannte Panzer herum.

21. Ausfall aufhalten

Sobald alle Außenposten in amerikanischer Hand sind, versuchen die Deutschen einen Ausbruch nach Norden. Gehen Sie an den Kreuzungen in Position und halten Sie die Flüchtenden auf. Jagdbomber sind dabei eine echte Hilfe.

22. Verteidiger überraschen

Der finale Angriff erfolgt aus allen Richtungen. Die Verstärkungen aus dem Südwesten meiden aber unbedingt die Südstraße (5), da diese mit Minen gepflastert ist. Ihre Luftlandeeinheit sorgt innerhalb der Basis (6) für Aufregung, die Panzerkräfte stoßen von außen vor.

10. OPERATION BLUECOAT



23. Günstige Schussposition

Die britischen Schützen dringen über den Bergpfad (1) auf die Funkturm-Anhöhe (2) vor und nehmen sie ein. Mit der dort stationierten Pak beharken sie die Straßensperre (3) vor dem Tal. Die Panzer attackieren anschließend die Flak-Stellungen (4) und die Gegner im Tal (5). Vorsicht: Aus Nordosten (6) rollen deutsche Panzer heran!

24. Wo ist Ifrit?

Die Pak-Stellungen im Hohlweg (7) nehmen sich erneut die Infanteristen vor. Dann entfernen dort die Pioniere alle Minen von der Straße. Der Kontaktmann El Ifrit (Geheimziel) wartet im Süden (8). Für den Sturm auf die Anhöhe (9) benötigen Sie Ihre komplette Armee.

11. DER GEGENANGRIFF VON MORTAIN

25. Willys Rettung

Die Briten entsenden ein schnelles Fahrzeug, um den abgestürzten Piloten Willy (1) zu retten. Wählen Sie dazu die Route über die westliche Brücke. Anschließend



versuchen die Deutschen von ihrem Lager (2) aus einen Vorstoß. Versammeln Sie deshalb an der östlichen Brücke einige Panzer und Versorgungseinheiten.

26. Wo gehe ich in Stellung?

Sobald die Tommys diese Attacke abgefangen haben, stürmen sie das Lager von Westen und Süden gleichzeitig. Anschließend überqueren alle verfügbaren Truppen den Fluss, um den anrollenden Deutschen (3) zu begegnen. Auch die Verstärkungen (4) ziehen Sie nach.

12. KESSEL V. FALAISE



27. Verteidigung schwächen

Die Alliierten rücken mit einigen Panzern zum Funkturm (1) vor und zerstören ihn. Danach entfernen Pioniere die Minenfelder (2), um dem schweren Gerät den Angriff auf die befestigten Stellungen dahinter zu ermöglichen.

28. Kessel schließen

Erobern Sie jetzt die Basis (3) und halten Sie diese einige Minuten. Dazu graben sich die Panzer ein, die Pioniere legen Minen auf der Hauptstraße aus. Die Infanteristen besetzen verwaistes Kriegsgeschütz, darunter auch ein Königstiger (Geheimziel). Der letzte Ansturm aus Westen (4) ist heftig, konzentrieren Sie Ihr Feuer immer auf einen Gegner. **HK**