

Hilfe hinter der Front

SOLDIERS

Steckt Ihr Panzer im Schlachtfeldschlamm fest? Dann naht der Abschleppdienst in Form unserer ausführlichen Komplettlösung. Damit gelingt selbst der härteste Weltkriegseinsatz.

Codemasters lassen sich in ihrem neuesten Taktikspiel nicht lumpen und schicken Ihnen in jeder Mission eine handfeste Übermacht als Gegner. Wie Sie dabei selbst im heißgeschossenen Panzer einen kühlen Kopf bewahren, zeigen wir Ihnen in unseren allgemeinen Tipps. Anschließend finden Sie zu jeder Mission detaillierte Hinweise und Taktiken.

ALLGEMEINE TIPPS

1. Platz im Inventar

Ein schlecht sortiertes Inventar sorgt für Frust, wenn im heißen Gefecht zum Beispiel wieder mal das wichtige MG fehlt. Denn steigt einer Ihrer Kämpfer in ein Fahrzeug ein, verstaut er seine aktuelle Waffe im Rucksack. Wenn dort zu wenig Platz ist, bleibt das gute Stück auf dem Schlachtfeld zurück. Achten Sie deshalb stets auf genügend Stauraum.



2. Gut bewaffnet

Neben der Standard-MP sind vor allem zwei Waffen überlebenswichtig: Das Präzisionsgewehr und das MG. Während Scharfschützen ihre Ziele selbst auf 50 Meter Entfernung erwischen, können es MG-Schützen auch mit größeren Gegenscharen aufnehmen. Spätestens zum Ende der ersten Mission einer Kampagne sollte Ihr Team deshalb mit diesen wichtigen Waffen ausgestattet sein.

3. Schlachtfeld absuchen

Nach entschiedenem Gefecht gibt's auf dem Schlachtfeld zahlreiche herrenlose Gegenstände, die Ihrem Team auf dem weiteren Weg nützlich sein können. Ge-

schickte Soldaten decken sich daher schon vor der nächsten Begegnung gründlich mit Munitionsvorräten und Waffen ein.

4. Waffen nachladen

Gerade bei Panzern kann das Nachladen in Schlachten über Leben und Tod entscheiden. Deshalb sollten Sie darauf achten, dass alle Einheiten volle Kammern haben, bevor sie in den nächsten Kampf ziehen.



5. Zunächst beobachten

Wenn Sie gerade kein zeitkritisches Missionsziel erfüllen müssen, beobachten Sie vor den ersten Aktionen in aller Ruhe den Gegner. So können Sie abschätzen, auf welchen Straßen Fahrzeugpatrouillen unterwegs sind und wann Sie wo am besten zuschlagen.

6. Defensive KI-Taktik

Mit der KI-Steuerung Ihrer eigenen Panzer sollten Sie vorsichtig umgehen, denn der Computerpilot beharkt auch einsame Infanteristen gerne mal mit wertvollen Explosiv-Sprengköpfen. Für Ihre Soldaten gilt Ähnliches: Wenn Sie gewagte Einzelkämpfe hinter den feindlichen Linien durchführen, liegt der Rest der Truppe am besten bewegungslos und defensiv hinter Büschen oder Bäumen.

7. Vorsicht vor Infanterie

Selbst mächtige Tiger-Panzer geben nach einigen Molotow-Cocktails den Geist auf. Aus diesem Grund lohnt sich bei größeren Gefechten oft ein Rückzug aufs offene Feld. Gerade bei Ausrufen wie »Hello from Stuttgart!« sollten Sie den Rückwärtsgang einlegen.

8. Leichte Fahrzeuge erobern

Besonders in Szenarien mit wenigen Vehikeln wirkt sich ein eigenes Gefährt extrem zu Ihrem Vorteil aus. Mit einem Scharfschützengewehr können Infanteristen Fahrzeuge erobern, indem sie aus sicherer Distanz den MG-Schützen des Zielobjekts ausschalten. Der Fahrer ist meist gesichert, muss aber zum Schießen selbst das MG bedienen. Nutzen Sie diese Situation für einen weiteren gezielten Schuss aus, danach gehört der Wagen Ihnen.

9. Geländevorteile

Ein Frontalangriff gegen Panzer gestaltet sich meist schwierig, da die Kolosse vorne schwer gepanzert sind. Nutzen Sie stattdessen das Gelände zu Ihren Gunsten, indem Sie nahe Hügel als Sichtschutz verwenden. So gelangen Sie oft völlig unbemerkt hinter Ihren Gegner und können ihm einen hilfreichen Treffer in die empfindlichen Ketten verpassen.



10. Alle Panzer nutzen

Wenn Ihnen mehrere Tanks zur Verfügung stehen, ist ein Ablenkungsmanöver möglich. Während einer der Stahlkolosse einen Frontalangriff als Finte durchführt, können Sie mit einem weiteren Panzer Flankenangriffe auf den verwirrten Gegner fahren. Das erfordert zwar gute Koordination von Ihnen, der Erfolg rechtfertigt jedoch den Aufwand.

11. Langsam vordringen

Locken Sie feindliche Fahrzeuge stets einzeln mit einem Treffer an. In solchen

Scharmützel verliert der sonst zahlenmäßig überlegene Feind an Schrecken. Außerdem gibt Ihnen diese Taktik Zeit für anschließende Reparaturen und das Ausschachten der zerstörten Fahrzeuge.

FELDZUG 1: KATYUSHA

CHEPEL



12. Erster Angriff

Bei Ihrer Startposition (1) ziehen Sie zunächst alle Truppen bis auf den Panzer zurück. Die Deutschen starten einen ersten Angriff, den Sie ebenfalls von (1) aus abwehren. Nutzen Sie dabei den nahen Bauernhof als Deckung.

13. Scharfschütze

Ein Scharfschütze nähert sich dem Ortszugang (2), wo er aus sicherer Entfernung die eingegrabenen Gegner ausschaltet. Danach rückt der Kämpfer weiter vor, bis er es hinter die Geschütze am Dorfeingang geschafft hat. Von hier aus lassen sich deren arglose Besatzungen leicht nacheinander erledigen.

14. Vormarsch

Der Weg ins Dorf ist frei und Ihr Tank kann vorrücken. Danach schalten Sie die Fahrzeuge bei (3) und (4) mit panzerbrechender, die Infanteristen in den nahen Häusern mit explosiver Munition aus.

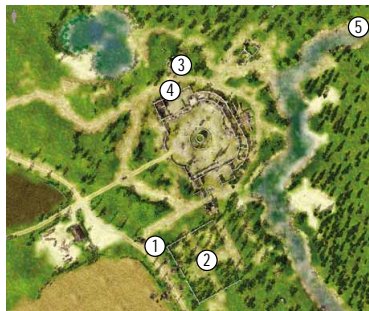
15. Hügel befreien

Eine große Gefahr geht von den beiden Mörsern auf dem Hügel (5) aus. Mit einem Soldaten schleichen Sie sich von hinten an die Geschütze heran. Per RPG-40 schaltet dieser Kämpfer beide Stellungen aus. Die restlichen Feinde sind leichte Beute für Ihren schweren Kampfkoloss.

KLOSTER

16. Taktischer Rückzug

Die Fallschirmspringer sind geübte Soldaten und können sich einige Minuten ohne Nachschub halten. Übereilen Sie daher nichts. Zunächst durchsuchen Ihre



Leute die nahen Fahrzeug-Wracks (1) nach Munition und ziehen sich dann in den Garten (2) zurück.

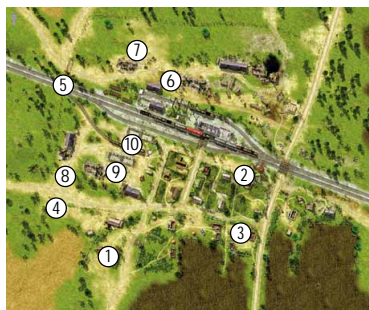
17. Hanomag erobern

Suchen Sie eine ruhige Stelle auf, zum Beispiel die Ruinen hinter dem Kloster (3). Hier wartet das Team auf den patrouillierenden Hanomag. Der Scharfschütze schaltet dessen Piloten aus, danach sitzen alle Soldaten auf.

18. Die Befreiung

Mit dem fahrbaren Untersatz brechen Sie bei (4) durch die Mauer des Klosters. Während Sie vom Fahrzeug aus Feuerchutz geben, sitzen die Fallschirmspringer auf. Wenn Sie sich daraufhin nach Norden zurückziehen, liegt der Weg in die Freiheit (5) direkt vor Ihnen.

LETZTE FAHRT



19. Zum Bahnhof

Von Ihrer Startposition (1) aus erreichen Sie Dudkovs Haus (2) am besten durch das abgeriegelte Bahnhofsgelände. Auf diese Weise umgehen Sie das SdKfz-232 (3). Zu diesem Zweck schleichen Ihre Jungs zunächst hinter den Schuppen (4) und dann zum Eisenbahntor (5). Schalten Sie die Posten aus, um mit dem dort angebrachten Hebel das Tor zu öffnen.

20. Panzer auftreiben

Zur Erleichterung der weiteren Schritte besorgt sich das Team einen Panzer. Bei (6) steht ein geeigneter Stahlkoloss, nur die Piloten müssen noch weg. Ihr Scharfschütze geht bei (7) in Stellung und schaltet von dort die Besatzung aus. An-

schließend spurtet Ihr gesamtes Team zum Fahrzeug, mit dem Sie Richtung Eingangstor (8) des Bahnhofs fliehen.

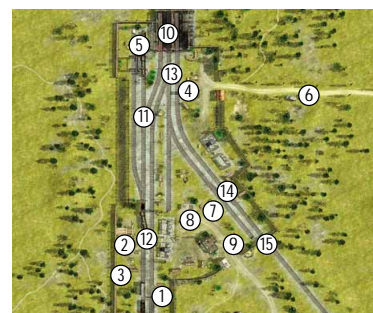
21. Zu Dudkovs Haus

Mit dem frisch eroberten Gefährt sichern Sie das Lager (9). Auf halber Strecke zwischen Dudkovs Haus und dem Abstellgleis (10) parken Sie, sodass Sie vom SdKfz-232 bei (3) unbehelligt bleiben. Ein Soldat schleicht durch die Gärten zu Dudkov, der seine Informationen preisgibt.

22. Flucht

Mit den Neuigkeiten robbt Ihr Kämpfer zurück zum Panzer. Fahren Sie zum Abstellgleis (10), dort schalten Sie sämtliche Neuankömmlinge aus. Mit dem wartenden Zug reisen Sie zur Katyusha.

DIEBSTAHL



23. MG-Stellungen erobern

An diesem Sackbahnhof gibt es wenige Fahrzeuge, stattdessen geht die größte Gefahr von einigen MG-Stellungen aus. Die dem Startpunkt (1) nächste Position (2) ist Ihr erstes Ziel. Aus der Deckung der Bäume (3) erledigt ein Scharfschütze den Soldaten am MG. Im Eilschritt besetzen Ihre Jungs sofort danach die Stellung und sichern damit das Gebiet ab.

24. Katyusha sichern

Das nächste MG befindet sich auf einem Turm (4). Nähern Sie sich dem Gebäude robbend. Ein Scharfschütze, der durch einen weiteren Soldaten gedeckt sein sollte, schaltet die Wache auf dem Turm aus und besetzt anschließend mit seinem Kollegen das MG. Von hier aus geht's weiter zur Stellung am Lokschuppen.

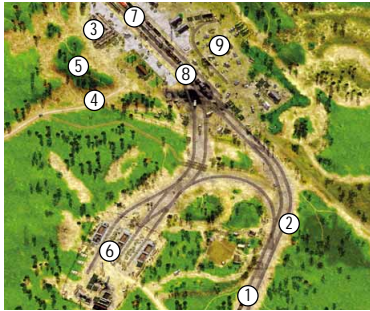
25. Die Fahrzeuge

Die Katyusha (5) ist nun gesichert, doch der Ausweg versperrt. Mit dem eigenen SdKfz-223 (6) räumen Sie die MG-Stellung (7). Das feindliche SdKfz-232 (8) knacken Sie mit einem Molotow-Cocktail, den Sie aus der Deckung des nahen Schuppens werfen. Ihr Scharfschütze kümmert sich derweil um die Wache des nächsten Turms (9).

26. Wie stehle ich die Katyusha?

Vom SdKfz-223 aus können Sie nun die verbliebenen Feinde ausschalten. Ihr Team besteigt die Lokomotive (10). Über die Weiche (11) gelangen Sie damit zur Katyusha. Ist diese angekoppelt, bringen Sie den Zug über die Weichen (12), (13) und (14) zum Ausgang (15).

BAHNHOF PRISHIB



27. Der deutsche Zug

Ziehen Sie Ihr Team vom Gleis (1) ins nähere Hinterland zurück. Der Scharfschütze erledigt die Feinde am MG (2) und besetzt es. Damit dezimieren Sie die Besatzung des bald auftauchenden Zugs der Deutschen, während Ihr normaler MG-Schütze sich um den Rest kümmert.

28. Panzer beschaffen

Ist diese Gefahr beseitigt, besorgt Ihr Team einen Panzer. Der steht unbesetzt bei (3) und muss nur abgeholt werden. Zu diesem Zweck befreit Ihr Schütze zunächst die Türme nahe des Tors (4) und robbt gleich weiter über den Hügel (5) an den Tank heran. Ein paar gezielte Schüsse erledigen die Piloten, im Anschluss bringen Sie das erbeutete Fahrzeug zurück zum eigenen Team.

29. Das Munitionsdepot

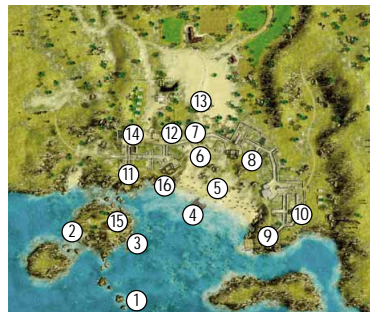
Mit dem Panzer geht's zum Munitionsdepot (6). Die zahlreichen deutschen Truppen haben keine Chance gegen Ihr MG. Alle Gebäude auf den Bahnsteigen sprengen Sie mit Explosiv-Munition.

30. Panzer ausschalten

Ist das Munitionsdepot befreit, steigt einer Ihrer Männer in die Lok und fährt den Zug ins Lager. Sie haben nur wenige Raketen, nutzen Sie diese sparsam. Hauptziel sind die auf den Waggons verladene Panzer (7, 8), bewahren Sie aber zwei Schuss für die Stellung der deutschen Verteidiger (9) auf. Sobald der Zug im Bahnhof vollständig vernichtet ist, zerstören Sie die Katyusha mit einem Schuss aus Ihrem Panzer.

FELDZUG 2: PROJEKT AMERIKA

LEUCHTTURM



31. Patrouillenboot kapern

Ein Schlauchboot setzt Ihren Kampftaucher bei (1) ab. Schwimmen Sie von dort zum Strand (2), wo Sie die Insel betreten. Der Froschmann schaltet die Besatzung

der Brücke sowie den Suchscheinwerfer aus und kapert danach das Patrouillenboot (3) fürs eigene Team.

32. Strand sichern

Mit dem Patrouillenboot torpedieren Sie die Plattform (4) am Strand. Danach schwimmt der Taucher zum Ufer (5) hinüber und schaltet von dort den Suchscheinwerfer auf der Plattform aus. Nun macht sich Verstärkung für Ihre Truppe auf den Weg zum Strand. Mit dem frisch gelandeten MG-Schützen riegele Sie die Zugänge (6) zum Küstenstreifen ab und legen ein tödliches Sperrfeuer.

33. Erste Kanone

Ein Teamkamerad robbt sich von (7) durch den Gang nach Osten. Der Weg ist von hohen Betonwänden gesichert und bietet für Ihre Leute ausreichend Deckung vor den Fahrzeugen im Hinterland. Nachdem er den MG-Schützen bei (8) erledigt hat, besetzt Ihr Kämpfer die Position selbst und schaltet alle nahen Gegner aus. Danach geht's zurück in den Gang bis zum Mörser (9). Beseitigen Sie dessen Besatzung aus, um gefahrlos mit dem Dynamit der Kiste (10) die Kanone zu sprengen.

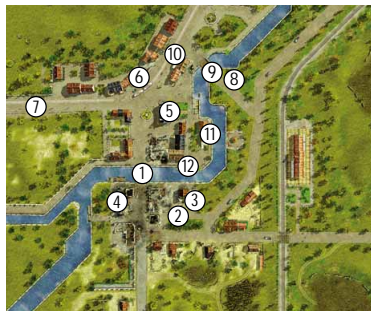
34. Zur zweiten Kanone

Der zweite Mörser (11) ist besser gesichert, daher sollten Sie sich hier vorsichtig durch das Hinterland nähern. Ihr MG-Schütze kümmert sich um die Wache des Turms (12) und besteigt gleich danach selbst das Gebäude. Von oben befreien Sie das im Bereich (13) patrouillierende SdKfz-223. Ihr Team steigt ein und fährt nach (14), wo es mit dem MG des Vehikels die Flak und die nahen Gegner ausschaltet. Damit ist der Weg zur zweiten Kanone frei. Seien Sie aber auf der Hut vor Überraschungsangriffen.

35. Leuchtturm sprengen

Erledigen Sie die Crew des Geschützes, im Anschluss geben Sie damit einen Schuss auf den Leuchtturm (15) ab. Zur Sprengung der zweiten Kanone besorgt Ihr Team ein Treibstofffass vom Steg (16). Ein paar Schüsse auf die Tonne zerlegen auch das zweite Geschütz in Einzelteile. Kehren Sie nun zum Strand zurück, wo ein Schlauchboot bereits auf Ihr siegreiches Team wartet.

TREFFPUNKT



36. Südbrücke sichern

Bevor Sie den Fluss überqueren, müssen Sie zunächst die Südbrücke (1) sichern. Zu diesem Zweck schalten Sie die Wachen beim Mörser (2) aus und besetzen die Stellung. Mit dem Geschütz erledigen Sie die heranrückenden gegnerischen Fahrzeuge, während der Rest des Teams die deutsche Infanterie vertreibt. Ideal dafür ist das MG in der Kiste bei (3).

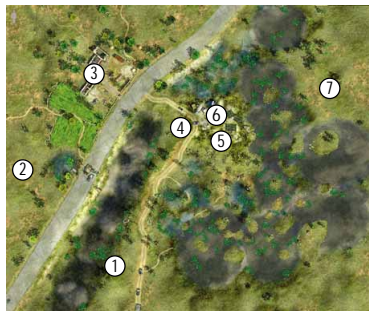
37. Odettas Befreiung

Einer Ihrer Kämpfer robt zum SdKfz-232 (4) hinüber und sichert den Wagen. Mit dem Team an Bord überqueren Sie dann die Südbrücke. Schalten Sie sämtliche Infanterie vor dem Büro des Kommandanten (5) sowie die Scharfschützen in den Häusern (6) aus. Die Agentin Odetta Viar erscheint am Eingang des Bürogebäudes. Ihr Team trifft sich mit ihr, woraufhin Odetta nach (7) läuft. Pas- sen Sie gut auf Ihre Kontaktperson auf. Von ihrem Überleben hängt der Erfolg dieser Mission entscheidend ab.

38. Flucht vorbereiten

Für eine erfolgreiche Flucht muss nun einiges gesprengt werden. Dazu fahren Sie zum Nebelwerfer, wo Ihr Team sämtliche Deutschen ausschaltet. Besetzen Sie nun das Geschütz. Die Ziele der drei Geschosse sind der Panzer (8), die Brücke (9) und das mit Scharfschützen gefüllte Haus (10). Nun ist der Weg frei, und Ihr Team flieht gemeinsam mit Odetta zum Boot (11). Steigen Sie ein, und fahren Sie durch den Kanal (12) in die Freiheit.

ABSTURZSTELLE



39. Bauernhof sichern

Das Team schleicht zunächst weg vom gefährlichen Sumpfpfad (1) auf das Feld (2). Sie benötigen den Bauernhof (3) als Unterschlupf, daher muss Ihre Truppe diesen zuerst erobern. Die patrouillierenden Soldaten bedeuten Arbeit für Ihren Scharfschützen. Die Besetzungen der Häuser erledigen Sie mit Granaten.

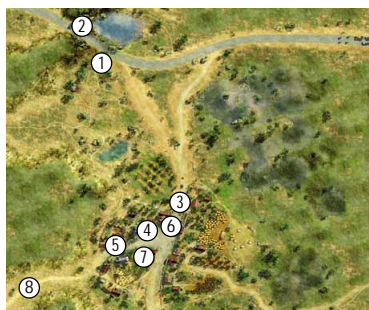
40. Das Zielpfeilgerät

Mit einigen Schüssen locken Sie das SdKfz-10/5 (4) an. Verstecken Sie sich wieder, bis das Gefährt an Ihrem Hecken- schützen vorüber gezogen ist. Von hinten erledigen Sie dann die Crew und besetzen das Fahrzeug. Damit können Sie die meisten Infanteristen und leichten Vehikel nahe der Absturzstelle ausschalten. Das SdKfz-232 (5) erledigen Sie mit einer RPG-40, die Sie aus der Deckung der nahen Bäume sicher abfeuern können. Damit ist der Weg zum Pfeilgerät (6) frei.

41. Der Weg durch den Sumpf?

Das Pfeilgerät ist gesichert, doch der Weg durch den Sumpf bleibt tückisch. Folgen Sie deshalb einfach dem Hund vom Bauernhof, er kennt den einzigen Weg, der Sie sicher zu Ihrem Ziel (7) bringt.

HINTERHALT



42. Blockade auf der Nordstraße

Geben Sie einem Scharfschützen einige Granaten mit. Damit robt er hinüber zum feindlichen SdKfz-223 (1). Dessen Fahrer sind sein erstes Ziel. Nachdem er

sie ausgeschaltet hat, blockiert der Schütze die Nordstraße durch eine gezielte Granate auf die Felswand (2) nahe der Fahrbahn. Mit dem SdKfz-223 (1) sammelt Ihr Schütze seine Kameraden auf.

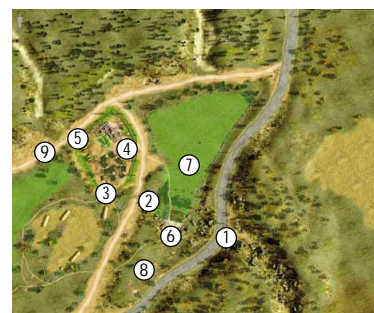
43. Hinterhalt vorbereiten

Den herannahenden Konvoi stellen Sie am besten in den engen Straßen des nahen Dorfes. Fahren Sie durch den Nord- eingang (3) herein, von dort erledigen Sie die angreifenden Infanteristen. Bis der Konvoi eintrifft, müssen wenigstens der Dorfplatz (4) und die Weststraße (5) von deutschen Soldaten befreit sein. Platzieren Sie das SdKfz-223 außerhalb des Dorfs. Mit dem auf dem Platz stationierten Wagen blockieren Sie die Hauptstraße bei (6). Ihren MG-Schützen bringen Sie in den Gärten (7) südlich des Platzes in Stellung, während die anderen mit Molotow- Cocktails und Granaten bewaffnet in den Häusern an der Weststraße lauern.

44. Hinterhalt

Sobald der Konvoi das Dorf erreicht, kümmert sich der MG-Schütze um die Piloten der anführenden Fahrzeuge. Wenn diese gestoppt sind, flüchtet Ihr Kämpfer über die Weststraße ins Hinterland – ein feindlicher Panzer auf seinen Fersen. Den Tank erledigen die anderen Soldaten mit ihren Wurfbomben. Sobald die größte Gefahr gebannt ist, besteigen Ihre Leute das SdKfz-223 und erledigen die verbliebenen Deutschen. Nachdem Ihr Team schließlich das Leitsystem der V-3 vom LKW geborgen hat, flüchten die Jungs über einen Feldweg (8).

RETTUNG



45. Streichhölzer

Erledigen Sie erst die Soldaten des nahen Kontrollpostens (1) und stecken Sie die Streichhölzer für später ein.

46. Nachschublager befreien

Ihr Team geht bei (2) in Stellung. Von hier aus erledigt der Scharfschütze die Wache auf dem ersten Turm (3) und anschließend die auf dem zweiten. Der MG-Schütze schaltet die Posten am Tor

(4) aus und besteigt danach den nahen Turm. Von dort dezimiert er die Wachen des Lagers. Jetzt erledigen Sie die restlichen Verteidiger am Nachschubposten.

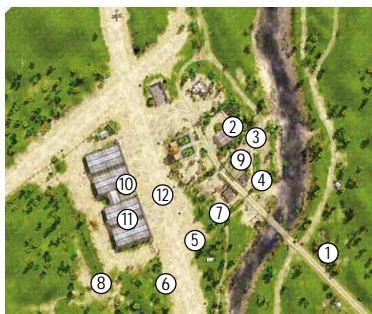
47. Wie gebe ich Signale?

Vom Turm (5) kümmert sich einer Ihrer Leute um die patrouillierenden Hanomags, während die anderen zum Bauernhof (6) marschieren. Die dort deponierten Holzscheite werden auf den dunklen Flecken des Landefelds (7) platziert und anschließend mit einem Benzinfass aus dem Nachschublager begossen. Während ein Kämpfer mit den Streichhölzern die Holzscheite entzündet, platziert sich der Rest am Bauernhof.

48. Flucht

Das Flugzeug legt bei (8) eine Bruchlandung hin, doch der Pilot überlebt. Während Ihre Leute die durch das Feuer angelockten Deutschen in Schach halten, ziehen Sie den Piloten zurück zum restlichen Team. Gemeinsam flüchten die Soldaten bei (9) nach Saint Omer.

FREIHEIT



49. Wie geht's hinein?

Gehen Sie in den nahen Büschen (1) in Deckung. Ein Lastwagen taucht auf und

wird kurze Zeit später von einem kleinen Konvoi gebremst. Das ist für Ihr Team die Chance zum Sprung auf die Pritsche des Lasters. Sobald der Wagen still steht, springen Ihre Jungs ab und suchen Deckung unter den nahen Bäumen (2).

50. Vorplatz sichern

Mit dem Scharfschützen wird der nahe Turm (3) erobert. Einer Ihrer Soldaten kämpft sich zu dem Gebäude durch und erledigt von dort aus die nächste Turmwache (4). Ein weiterer Kämpfer besetzt den Turm und baut damit den Sicherheitsradius aus. Erledigen Sie die restlichen Gegner auf dem Vorplatz zum Flughafen, bevor es auf die offene Piste geht.

51. Startbahn räumen

Hier droht die größte Gefahr von den beiden Flak-MGs bei (5) und (6). Während Sie das Geschütz bei (5) vom Turm (7) aus befreien sollten, brauchen Sie bei der Flak (6) einen Heckenschützen. Nachdem der die Flak-Crew von hinten ausgeschaltet hat, befreit er den Turm (8).

52. In den Hangar

Da der Flugzeugschuppen geschlossen ist, müssen Sie sich gewaltsam Zutritt verschaffen. Zu diesem Zweck besetzen Sie den Panzer (9). Der hat nur wenig Treibstoff an Bord, daher sollten Sie den direkten Weg zum Hangar einschlagen. Mit dem Stahlkoloss fahren Sie durch die Wand bei (10), drinnen kämpft sich Ihr Team zum Flugzeug (11) durch.

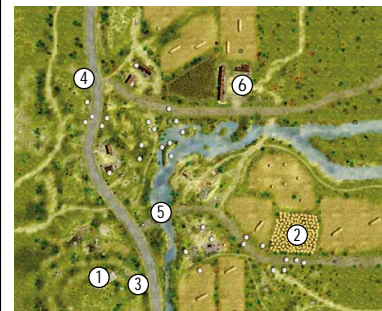
53. Wie schütze ich den Piloten?

Das Leitsystem übergeben Sie an den Piloten. Bevor er nun das Flugzeug betritt, besetzen Sie die beiden Flakpositionen. Sobald der Flieger abhebt hat, erledigen Sie von dort die anschließend auf der

Piste (12) startenden Abfangjäger. Wenn Ihr Team auch den letzten Jäger auf den Boden zurückgeholt hat, ist die britische Kampagne gewonnen!

FELDZUG 3: DER WEG NACH BERLIN

ABSPRUNGGEBIET



54. Fahrzeug besorgen

Führen Sie alle Fallschirmspringer nach der Landung solange ins sichere Hinterland (1), bis die Luft rein ist. Dann legen Sie sich im Feld (2) auf die Lauer. Sobald die deutsche Patrouille herankommt, schalten Sie diese mit Ihrem Messer aus. Mit der erbeuteten Maschinenpistole robben Sie zum Bach. Auf der anderen Seite finden Sie ein unbemanntes SdKfz-234 (3). Schalten Sie die davor pausierende Crew aus, mit dem Fahrzeug geht's weiter zur Kanone (4).

55. Panzer stoppen

Mit Ihrem Gefährt erledigen Sie sowohl Wachen als auch Besatzung des Geschützes. Besetzen Sie die Kanone, und beschießen Sie damit den von der Brücke (5) herannahenden Panzer, bis dessen Crew das Weite sucht.

56. Zum Rendezvous-Punkt vordringen

Die größte Gefahr ist gebannt! Alle bisher gelandeten Fallschirmspringer sitzen auf, mit dem SdKfz-234 kämpfen Sie sich dann langsam zum Rendezvous-Punkt (6) vor und haben diesen Abschnitt bestanden.

NIJMEGEN



57. Kanone lahm legen

Ihr Scharfschütze kümmert sich zunächst um die Kanone (1). Wenn die ausgeschaltet ist, droht keine weitere Gefahr aus dem Hinterland, und Ihre Truppe kann vorsichtig weiter vorrücken.

58. Äußere Bezirke

Zur Befriedung der Stadt benötigen Sie MG- und Scharfschützen. Während Ihr Sniper die in den Häusern befindlichen Gegner erledigt, kümmert sich der Mann am MG um nachrückende Infanterieverbände. Nehmen Sie sich zunächst die äußeren Bezirke vor. Vom Hügel (2) und vom Feld (3) aus sichern Sie die nach außen gerichteten Häuserfronten.

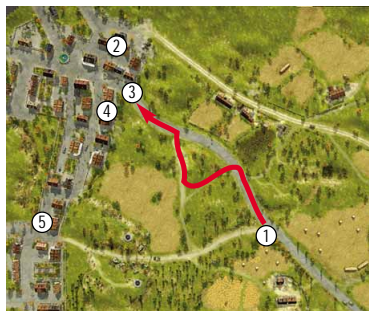
59. Innerer Bezirk

Durch die Straße (4) rücken Sie anschließend ins Zentrum der Stadt vor. Während der MG-Kämpfer Feuerschutz gibt, erledigt der Scharfschütze von (5) aus die Deutschen im Kirchturm (6). Im Haus bei (7) lauern die meisten der befestigten Feinde. Diese beseitigen Sie elegant, indem Sie den hinterm Haus geparkten Lastwagen mit einer Granate sprengen. Was bleibt, sind vereinzelt Gegner, die sich leicht von Ihnen sowie den ständig nachrückenden Kameraden der Reserve ausschalten lassen.

MINENFELD

60. Gegner abfangen

Mit Ihrem Panzer befreien Sie zunächst den Kontrollposten (1). Anschließend warten Sie erst einmal ab, was die Deutschen Ihnen entgegen werfen. Von den angreifenden Panzern reparieren Sie einen und starten gemeinsam zur befreundeten Infanteriestellung (2).



61. Der Weg zur Stadt

Vorsicht: Auf Ihrem Weg sind sowohl Felder als auch die Straße vermint! Folgen Sie daher dem auf der Karte verzeichneten Weg zu (3), von wo aus Sie zunächst aus sicherer Entfernung angreifen.

62. Stadt säubern

Hat sich die Gegend beruhigt, dringen Sie mit einem Panzer durch die Lücke (4) in die Stadt vor. Erledigen Sie im nördlichen Bereich alle Deutschen, ziehen Sie sich aber bei einer Übermacht der feindlichen Infanterie sofort zurück. Vorsicht: In den engen Straßen fallen die behäbigen Panzer schnell den Granaten feindlicher Soldaten zum Opfer. Sobald die meisten Deutschen geschlagen sind, setzen Sie beide Panzer auf dem Weg nach (5) in Bewegung, bis der Feind aufgibt.

ARTILLERIEANGRIFF



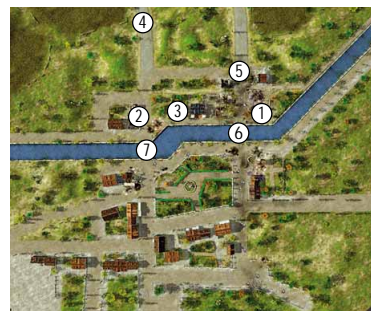
63. Zum Nebelwerfer

Ihr gesamtes Team zieht sich ins sichere Feld (1) zurück. Statten Sie einen Scharfschützen mit genügend Munition und einer N73 aus. So gerüstet robbt der Kämpfer zwischen den Artilleriepositionen (2, 3) und der Funkstation (4) hindurch zum Nebelwerfer (5).

64. Wie zerstöre ich die Artillerie?

Hier vernichtet der Soldat den gesamten Schutz sowie die Besatzung des Nebelwerfers aus sicherer Distanz. Besetzen Sie diesen anschließend, und benutzen Sie dessen Raketen, um beide Artillerien und die Funkstation zu erledigen. Mit der N73 zerstören Sie zum Schluss noch den mächtigen Nebelwerfer selbst.

LETZTES AUFGEBOT



65. Panzer reparieren

In dieser Mission kommt es gerade zu Beginn auf jede Sekunde an. Daher sollten die ersten Aktionen möglichst parallel ablaufen. Schicken Sie einen Soldaten zum kaputten Auto (1), dort schnappt er sich einen Reparaturkasten und bringt ihn zum Panzer (2). Gleichzeitig setzen Sie einen Scharfschützen auf die Besetzer des Hauses (3) an. Dieses Gebäude muss von Gegnern geräumt sein, bis Ihr Mann mit dem Werkzeugkasten den Panzer erreicht. Reparieren Sie dann den Tank, während der MG-Soldat die ersten angreifenden feindlichen Infanteristen mit seinem Sperrfeuer aufhält.

66. Erste Angriffswelle

Wenn die Kanone des Panzers funktioniert, fliehen Ihre Leute in den Stahlkloss. Damit halten Sie locker die erste Angriffswelle von (4) aus auf. Nachdem das Gefecht gewonnen ist, schicken Sie Ihren Mechaniker zu dem beim Angriff zerstörten Panzer der Gegner. Ist der wieder flott gemacht, steigt Ihr gesamtes Team ein.

67. Zweite Angriffswelle

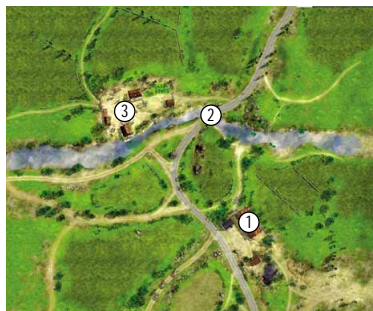
Mit dem frischen Panzer geht's nach (5), wo Sie die nächste Attacke aufhalten. Vom Oberkommando kommt der Befehl zur Sprengung der Ostbrücke (6). Schicken Sie einen der frisch angekommenen Sprengmeister hin, um eine Ladung Dynamit auf der Brücke zu platzieren. Im Anschluss zieht Ihr Tank sich zur Westbrücke (7) zurück, von wo aus Sie den Feind bis zum Ende der Mission zurückschlagen.

FELDZUG 4: DER ZORN DES TIGERS

UNTERWEGS

68. Panzer verstecken

Erstes Ziel ist, die eigenen Panzer vor den feindlichen Fliegern zu verbergen. Fahren Sie dazu alle Tanks in die Scheune (1), und warten Sie dort den Überflug



der Bomber ab. Erst wenn alles wieder ruhig ist, geht die Fahrt weiter.

69. Brücke sichern

Mit Ihrem MG-Schützen stoßen Sie zur Brücke (2) vor. Hier locken Sie die gegnerischen Infanteristen durch langsames Vorrücken einzeln an, sodass der MG-Soldat leichtes Spiel hat. Wenn nur noch wenige Gegner übrig sind, nehmen Sie die Brücke mit einem Sturmangriff.

70. Das Funkfahrzeug

Bei einem der Feinde finden Sie ein Scharfschützengewehr nebst Munition. Damit schalten Sie die Truppen nahe des Funkfahrzeugs (3) aus. Anschließend schleicht Ihr Schütze hinter die benachbarten Häuser und vernichtet das Fahrzeug gezielt mit einer M24x5.

AUFKLÄRUNG



71. Die Vorhut

Zunächst erledigen Sie die Aufklärer, die über die Straße (1) heranfahren. Die Feinde versuchen zu fliehen, sobald Ihre Truppe in Sicht kommt. Deshalb warten die Soldaten in den Feldern, bis die Aufklärer auf gleicher Höhe sind. Schlagen Sie nun auf beiden Seiten der Straße zu, wobei alle Panzer auf aggressives Verhalten eingestellt sein sollten.

72. Die Hauptstreitmacht

Die nachfolgende Streitmacht beinhaltet wesentlich schwerere Brocken. Da Sie es mit zahlreichen Panzern in sehr kurzen Zeitabständen aufnehmen müssen, postieren Sie am besten Ihre Fahrzeuge wieder auf beiden Straßen-

seiten mit aggressivem Verhalten. Zwei Ihrer Kameraden beziehen bei (2) Position, je ein weiterer platziert sich bei (3) und (4). Während der Gegner nun auf die Panzer bei (2) prallt, führen die anderen beiden Attacken auf die Flanken der Alliierten durch. Auch Infanteristen werden von den Seiten aus dezimiert. Harren Sie in dieser Aufstellung aus, bis die Kolonne vernichtet ist.

VILLERS-BOCAGE



73. Angriffsstrategie

In dieser Mission müssen sämtliche Panzer in der Stadt vernichtet werden. Um dieses Ziel zu erfüllen, sollten Sie langsam und vorsichtig vorgehen. Nehmen Sie sich zunächst die Randbezirke der Stadt vor, von dort arbeiten Sie sich zum Platz in der Mitte von Villers-Bocage vor. Mit schweren Kalibern sollten Sie sparsam umgehen, MG-Munition gibt's dafür an jedem zerstörten Panzer. Zwischen den Gefechten mit Vehikeln steht immer Nachladen und Reparieren auf dem Programm. Halten Sie nun noch die feindliche Infanterie auf Distanz halten.

JÄGER



74. Erste Frontlinie

Das Hauptproblem beim Angriff auf Villers-Bocage sind die Kanonen auf beiden Frontlinien sowie sporadisch auftauchende Panzerverbände. Da der Tiger überleben muss, reparieren Sie eins der Feindgefährte. Damit führen Sie dann gefahrlos die folgenden Gefechte durch. Besetzte Schützengräben heben Sie geschickt mit einer Kombination von

Panzer und Scharfschütze aus. Verharren Sie mit Ihren Fahrzeugen in Startposition (1). Währenddessen robbt der Sniper im Alleingang hinter die Frontlinie (2), wo er die Besatzung der nahen Geschütze ausschaltet. Fahren Sie mit einem Tank vor, dessen MG räumt den Schützengraben leer. Beim nächsten Graben (3) verfahren Sie ebenso. Ihre Truppe stößt direkt zum Gebäude (4) vor, in dessen Deckung Sie die nun anrollenden Gegner bekämpfen.

75. Zweite Frontlinie

Wenn wieder Ruhe einkehrt, ist die zweite Reihe mit den Schützengräben (5) und (6) fällig. Diesmal greifen Sie die Mörser mit beiden Panzern frontal an. Während Ihre Vehikel schwere Munition nachladen, können sie bereits MG-Salven auf die Gräben abgeben. Sobald feindliche Tankgeschwader attackieren, ziehen Sie sich zum Gebäude (4) zurück. Nach den Gefechten ist der Weg zur Stadt (7) frei!

BEFREIUNG



76. Stadt befreien

Diese Mission ähnelt zunächst sehr stark dem ersten Einsatz in Villers-Bocage, Sie können hier genau wie zuvor vorgehen. Wittmans angeschlagener Tiger steht bei (1). Vertreiben Sie erst alle alliierten Truppen aus der Stadt, bevor Sie sich um diesen Panzer kümmern.

77. Wittman verteidigen

Beim folgenden Kampf kommt es nur auf eins an: Wittman und sein Tiger müssen durchhalten. Die Alliierten rücken von Nordwesten in die Stadt ein und in Richtung des Marktplatzes (2) vor. Bereiten Sie Ihnen einen heißen Empfang, indem Sie möglichst viele Panzer der Alliierten erobern, reparieren und in den Zugängen zum Markt (4, 5) und (6) aufstellen. Wittmans Tiger platzieren Sie bei (3), so kann er sich bei Gefahr in den freien Süden (7) zurückziehen. Halten Sie so bis zum Eintreffen der deutschen Verstärkungen durch. Glückwunsch, damit haben Sie auch die letzte Kampagne absolviert!

PH