

Alle Missionen gelöst

PANZERS

Unsere Komplettlösung zum fordernden Echtzeit-Taktikspiel von CDV macht Sie im Nu zum erfolgreichen Kommandanten.

Panzers schickt Sie an die europäischen Schauplätze des Zweiten Weltkriegs. Dabei ziehen Sie in 30 Missionen auf deutscher, sowjetischer und alliierter Seite ins Gefecht. Mit unseren detaillierten Tipps und Karten erfüllen Sie alle Haupt-, Zweit- und Geheimziele. Die Zahlen kennzeichnen in unseren Karten die Marschrouten Ihrer Einheiten, rote Pfeile die Wege feindlicher Truppen.

DEUTSCHE KAMPAGNE

1. DER FLUGPLATZ



1. Infanterie und Panzer einsetzen

Zuerst fangen von Gröbels Truppen (1) die feindliche Patrouille ab. Dabei kümmern sich Schützen um die polnische Infanterie. Panzer und Panzerjäger nehmen sich gegnerische Blechbüchsen vor. Anschließend überfallen die Deutschen den Fußtrupp vor dem Bauernhaus (2) und kapern den Lkw.

2. Umgebung erkunden

Der Leutnant übernimmt beim Vorstoß die Erkundung. Durch Schnelligkeit und Panzerung ist sein Spähfahrzeug gegen feindlichen Beschuss geschützt. Vorsicht: Im Unterholz halten sich polnische Fußsoldaten versteckt! Rücken Sie mit Ihren gepanzerten Einheiten vorsichtig gegen die Verteidiger vor.

3. Kanonen erobern

Bei (3) erobern die Deutschen Paks und bei (4) eine Artilleriekanone. Für die Bedienung stellt der Leutnant einfache Landser ab. Anschließend erobern von

Gröbels Panzer das Reparatur-Depot im Westen (5). Zudem gibt's hier Munition.

4. Luftwaffe einsetzen

Die Polen verteidigen mit Infanteristen und Geschützen alle drei Brücken (6), die zum Flughafen (7) führen. Vorsicht, bei (8) hat sich ein Panzer versteckt! Zum Erledigen feindlicher Stellungen bieten sich Jagdbomber an.

5. Sekundär-Ziel

Für den Angriff bringt der Leutnant seine Truppen vor dem westlichen Zaun in Stellung. Die Panzer und der Spähwagen walzen den Zaun einfach nieder, dahinter folgt die Infanterie. Ein Panzer stößt direkt aufs Rollfeld vor und zerstört fix die Flugzeuge, bevor diese starten.

2. NACHSCHUB AUF SCHIENEN



6. Piloten retten

Zu Beginn der Mission müssen sich die Deutschen (1) gegen einen polnischen Angriff wehren. Danach rücken sie gegen die Ortschaft vor. An der Ortsgrenze (2) beobachtet von Gröbel den Absturz eines Flugzeuges (3). Auf dem Weg zur Absturzstelle erledigt die Truppe einen Panzer samt Infanterie-Eskorte (4). Dann bergen Sanitäter den Piloten per Schlauchboot.

7. Besetzte Häuser räumen

Bevor Sie sich um den Bahnhof kümmern, sollten Sie die Ortschaft durchkämmen. Panzer, Infanteristen und Artillerie arbeiten zusammen, um verschanzte Feinde aus den Häusern zu treiben. Bei dieser Of-

fensive fallen den Deutschen ein leerer Panzer (5) und ein Depot (6) in die Hände.

8. Bahnhof angreifen

Der Angriff auf den Bahnhof erfolgt aus zwei Richtungen (7). Zunächst schwächen deutsche Bomber den Feind. Dann nehmen Panzer und Infanteristen die wenigen Verteidiger in die Zange.

3: DIE BELAGERUNG VON KÖNIGSBERCK



9. Truppen kaufen

Für diesen Auftrag benötigt der Leutnant neben einem Reparatur-Lkw auch einen Munitionstransporter. Für die Offensive fordert er ein Artilleriegeschütz, einen Flammenwerfertrupp und eine Panzercrew an. Die Deutschen müssen den Verteidigungsgürtel durchbrechen, um zum Hauptquartier zu gelangen. Das geht jedoch aufgrund von Panzersperren und Barrikaden nur an zwei Stellen (1).

10. Häuserkampf

Der Feind verwickelt Sie in Häuserkämpfe, denen Panzer alleine nicht gewachsen sind. Daher durchsuchen MG-Schützen die Gebäude zunächst nach Panzerjägertruppen. Artillerie beseitigt stark befestigte Stellungen wie zum Beispiel Straßenbarrikaden aus sicherer Entfernung.

11. Feindliche Panzer kapern

Panzer bilden beim Vorstoß die Speerspitze. Enge Gassen bieten Flammenwerfer-Soldaten Deckung, aus der sie einzelne Stahlkolosse aufheizen können. Danach

übernehmen eigene Panzerfahrer die Vehikel. In der Mitte und im Osten der Stadt erobern Sie polnische Depots (2).

12. Den Schlüssel finden

Bevor die Deutschen das polnische Hauptquartier betreten können, müssen sie zuerst den Kellerschlüssel finden. Diesen knöpfen die Truppen einem Soldaten im Nordwesten (3) ab. Anschließend nehmen sie den Offizier (4) gefangen.

4. OPERATION SICHELSCHNITT



13. Artillerie erledigen

Der Oberleutnant bringt seine Truppe in Position, um den Angriff der beiden Feindpanzer (1) zurückzuwerfen. Danach bricht die Armee durch den Hinterhalt an der Kreuzung (2) und sprengt die französische Artillerie auf der Anhöhe (3).

14. Franzosen überraschen

Die französischen Bunker (4) zerbröseln von Gröbel mit Jagdbombern. Schnelle Einheiten gelangen über den Waldweg (5) zur Stellung der Techniker (6). Panzer wählen die Straße (7). So gelingt es dem Leutnant, die angreifenden Franzosen (8) zwischen seinen Truppen und den Technikern einzukesseln.

15. Rommels Feldlager

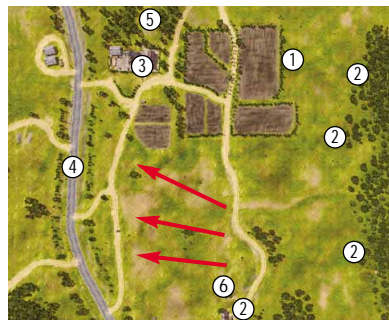
Nun eskortiert der Held die Techniker zum deutschen Feldlager. Unterwegs wehrt er mehrere Angriffe (9) ab. Schließlich erreicht der Verband Rommels Lager im Nordwesten (10).

16. Fluss überqueren

Jetzt steht ein Kommandounternehmen für von Gröbel an. Zusammen mit den Soldaten am Ufer (11) setzt er in Schlauch-

booten über den Fluss. Dort erstürmt der Trupp die Artilleriestellungen (12) der Franzosen. Bomber schwächen den Feind.

5. MATILDAS



17. Scharfschützen anheuern

Kaufen Sie von Ihren Prestigepunkten zwei Scharfschützen-Trupps mit Ferngläsern. Die Soldaten geben dank ihrer hohen Sichtweite im Passiv-Modus hervorragende Aufklärer ab.

18. Angriffsposition einnehmen

Alle Truppen begeben sich zum Sammelpunkt (1). Unterwegs erledigen die Deutschen gegnerische Stellungen (2). Dann stößt Infanterie zum Gutshof (3) vor. Dort haben die Verteidiger ihre Paks und Artilleriegeschütze zur Hauptstraße hin ausgerichtet – leichte Beute.

19. Geschütze ausrichten

Sobald der Konvoi auftaucht, bringt von Gröbel alle verfügbaren Männer und Geschütze neben der Hauptstraße (4) in Stellung. Die 88mm-Kanonen positioniert er in regelmäßigen Abständen. Zum Transport der Kanonen kann der Leutnant den Traktor vom Bauernhof benutzen. Die Scharfschützen beziehen Stellung im hohen Gras.

20. Der Gegenangriff

Die Panzertruppe bleibt während der Mission in Bewegung, um an Brennpunkten die Fußsoldaten zu unterstützen. Lkws und das Depot (5) reparieren beschädigte Einheiten. Sobald 75 Lastwagen den Hof passiert haben, zerstört Hauptmann von Gröbel die restlichen Matilda-Panzer und die Feindbasis (6).



6. OPERATION MERKUR



21. Flak zerstören

Die Scharfschützen übernehmen die Vorhut und entdecken eine britische Stellung im Betonbau (1). MP-Schützen stürmen das Lager. Dann überwältigt der Kommandotrupp die Mannschaft der nordöstlichen Flak (2) und sprengt das Geschütz mit Handgranaten in die Luft.

22. Radar lahmlegen

An der Kreuzung (3) nördlich der zweiten Flak (4) trifft der Held auf seinen Bruder Walter. Während Scharfschützen den Bergpfad empor schleichen, feuern die Mörsertrupps von unten Granaten. Sobald die zweite Flak nur noch Schrott wert besitzt, stürmen die Fallschirmjäger die Radarstation (5).

23. Depot erobern

Flak Nummer drei (6) vernichten Sie auf die gleiche Weise: Scharfschützen klären auf, Mörser schlagen zu. Danach erobern Fallschirmjäger das Depot im Süden (7).

24. Die letzten Flaks

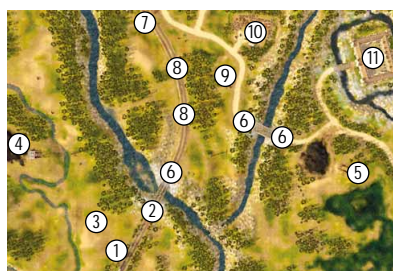
Jetzt kümmern sich Scharfschützen und Mörsertrupps um die nächste Flak (8). Anschließend kapern sie das Fischerboot (9) und schippern zum Strand nahe der Kanonen (10, 11). Dort gehen die Soldaten von Bord und überwältigen die Wachen.



25. Flughafen stürmen

Zum Schluss unterstützt Hauptmann von Gröbel das deutsche Fallschirmjägerbataillon beim Angriff (12). Jagdbomber stürzen sich auf Gegnergruppen.

7. INVASION



26. Panzer kaufen

Erwerben Sie neben drei oder vier schwereren Stahlkolossen eine mobile Flak. Denn die Russen verfügen über starke Panzerverbände und Jagdbomber.

27. Stellungen schwächen

Rücken Sie mit Panzern bis zum Bahnhof (1) vor und sichern Sie die Brücke (2). Achten Sie auf das Minenfeld (3). Wenn Sie sich für einen direkten Vorstoß entscheiden, müssen Ihre Truppen die Stellungen an den Brücken (6) angreifen.

28. Vorstoß ins Hinterland

Mit Seilbahn (4, 5) und dem Zug (7) schaffen Sie Fußsoldaten hinter die feindlichen Linien. Die Infanteristen rücken langsam vor; Artillerie schaltet Gegner aus. Außerdem können die Deutschen Panzer und Geschütze (8) erobern. Das Depot (9) dient zur Reparatur.

29. Wachen täuschen

Von Gröbel erobert zuerst das Treibstoffdepot (10) im Norden, danach räumt er die übrigen Verteidiger entlang der Straße zum Schloss (11) beiseite.

8. DER T-34



30. Infanterie abwehren

Gleich zu Beginn stürzen sich Sowjet-Infanteristen (1) auf die wichtigen Panzer-

fahrer. Schützen Sie die Crews um jeden Preis mit Panzern und schleichen Sie dann über die Punkte (2) und (3) an den Sowjets (4) vorbei zum Dorfrand.

31. Zäune passieren

In den südlichen Vorgärten (5) übernehmen die Deutschen eine unbemannte Panzerabwehr-Kanone. Anschließend marschiert der Trupp weiter nach (6). Die leichten Panzerfahrzeuge reißen Zäune einfach nieder. Bei (7) wartet bereits der leere T-34. Während die Fahrer an Bord klettern, beziehen Scharfschützen im nahen Kirchturm Stellung.

32. Infanterie erledigen

Sobald der T-34 in deutscher Hand ist, löst der Feind Alarm aus. Einen Großteil der Gegner erledigen die Scharfschützen vom Turm aus. Der deutsche Hauptverband trifft sich weiter südlich (8) mit dem T-34 und seinen Begleitern. Das Minenfeld auf dem Acker (9) umfahren die Stahlkolosse möglichst weiträumig.

33. Reparatur-Lkw finden

Die Panzer zerschlagen den Hinterhalt auf der Ebene (10). Allerdings beschädigen die Sowjets im Verlauf der Schlacht den T-34. Deshalb rückt schnell ein Truppentransporter mit Infanteristen nach Nordosten (11) vor. Hier erobern die Soldaten einen Reparatur-Lkw, der den Beutepanzer wieder flott macht.

9. DER »WOLF«



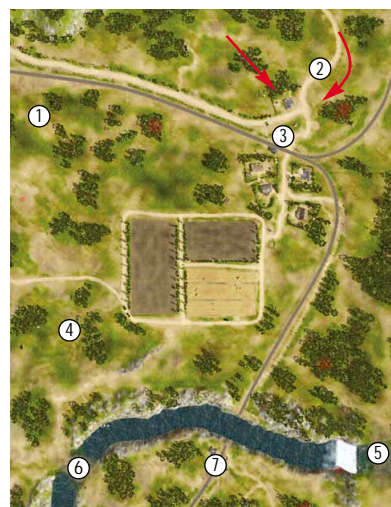
34. Dem Kroatien folgen

Von Gröbel und seine Männer folgen dem Kroatien vom Startpunkt (1) zur Burggrube (2). Dort zerschlagen sie den Hinterhalt der Partisanen. Danach führt der Verräter die Truppen zum Haus (3).

35. Den Anführer verfolgen

Nur ein Teil der deutschen Truppen kann den Flüchtigen verfolgen. Dabei marschieren sie vom Turm (4) über die Mine (5) zum nächsten Haus (6). Unterwegs begegnen ihnen Partisanenkämpfer, die sie mit MG-Feuer und Handgranaten vertreiben. Ein weiterer Tunnel (7) führt die Landser schließlich ins Versteck des Anführers. (8).

10. SUHINITSCH- EISENBAHN



36. Bahnhof erobern

Die Streitmacht zieht vom Startpunkt (1) aus nach Norden und Osten, um in die Flanke (2) der Verteidiger zu fallen. Von dort aus führen Panzer den Angriff auf die Bahnstation (3) an. Sowjetische Einheiten starten einen Gegenstoß von Norden her. Die Deutschen begegnen dem Feind mit vereinten Kräften. Sobald das Gefecht vorüber ist, legt ein Landser die Weichenhebel um.

37. Die zweite Welle

Nach Ankunft der Verstärkung platziert von Gröbel seine Männer im Nordosten des Bahnhofs. Denn aus dieser Richtung attackiert die zweite Welle der Sowjets. Sanitäter und Versorgungs-Lkws unterstützen die deutschen Truppen bei der heftigen Abwehrschlacht.



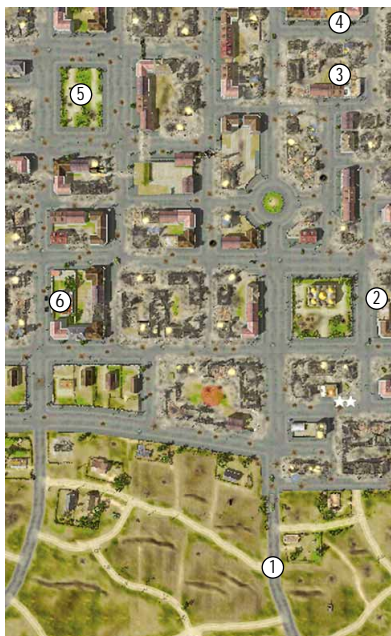
38. Fluss überqueren

Der deutsche Verband marschiert anschließend in südliche Richtung. Dabei meidet von Gröbel die westliche Region (4), denn dort lauert eine übermächtige Feindarmee. Stattdessen stößt die Hälfte des deutschen Verbandes nach Südosten vor, um die Furt (5) einzunehmen. Die andere Hälfte erobert im Rücken der sowjetischen Stahlkolosse den südwestlichen Übergang (6).

39. Brücke einnehmen

Durch dieses Manöver ist die abschließende Offensive auf das Brückengelände (7) ein Kinderspiel, da die Deutschen die Verteidiger aus zwei Richtungen gleichzeitig attackieren können.

11. OPERATION STÖR



40. Panzer schützen

Ziehen Sie Ihre schweren Geschütze und Panzer nach vorne, um den Ausfall einiger Sowjets (1) abzufangen. Für den Auftrag benötigen Sie neben schweren Panzern (Typ IV) auch eine mobile Flak, da der Feind häufig Jagdbomber einsetzt.

41. Infanterie ausrüsten

Von Gröbel verstärkt seine Truppen mit einigen Infanteristen, die Handgranaten und Molotov-Cocktails mitnehmen – zur Abwehr feindlicher Stahlkolosse. Die neuen Panzerfaust-Schützen liefern im Kampf gegen Sowjet-Blehbüchsen gute Dienste, haben gegen Gewehr- und MG-Schützen jedoch keine Chance.

42. Depots zerstören

Ihre Hauptziele sind die Waffenlager der Russen. Das erste Munitionsdepot liegt im Osten (2). Die deutschen Truppen zerstören das Lager und nehmen anschließend das Reparatur-Depot (3) ein. Dort kapern die Landser eine Flak. In den Hof des zweiten Munitionslagers (4) können nur Fußsoldaten eindringen. Nach der Zwischensequenz kämpft sich die Einheit zum Platz im Nordwesten (5) vor, wo das letzte Depot liegt. Zusätzliche Prestigepunkte gibt's für das Ausschalten sowjetischer Minister (6).

12. STALINGRAD



43. Kameraden finden

Rücken Sie von der Südwestecke (1) vorsichtig zur Schule (2) im Norden vor. Hier verstärken langsame Fußtruppen und Geschütze die Verteidiger, während flinke Panzer dem Feind (3) in die Flanke fallen.

44. Angriff abwehren

Jetzt kommt von Gröbels Verband den Verbündeten auf dem Fabrikgelände (4) zu Hilfe. Sowjetische Panzer und Infanteristen attackieren von Norden (5). Nach diesem Gefecht marschieren die Deutschen postwendend zum Bahnhof (6). Denn die dortigen Verteidiger stehen einer übermächtigen Sowjettruppe (7) gegenüber, die von Osten angreift.

45. Einheiten in Stellung bringen

Das letzte Gefecht entbrennt um eine Lagerhalle im Südosten (8). Umfahren Sie das Minenfeld (9) weiträumig und helfen Sie den dezimierten Verteidigern. Bringen Sie alle reparierten Truppen am Süd- und Osttor (10) in Position, um den letzten Angriff abzuwehren. Damit ist die deutsche Kampagne gewonnen.

SOWJETISCHE KAMPAGNE

1. MOSKAU



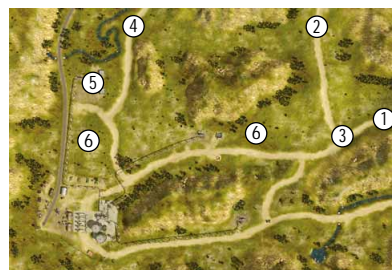
46. Armee sammeln

Vladimiriv setzt alle verfügbaren Truppen (1) in Marsch und versammelt die Armee vor der Stadt (2). Mit vereinten Kräften erobert der Leutnant die beiden deutschen Vorposten (3) zurück.

47. Ausgangsposition suchen

Anschließend attackieren die russischen Panzer die Besatzungstruppen (4). Hierzu rollen die Sowjets zunächst in Position (5) und rücken dann gleichzeitig gegen das schwerverteidigte Dorf vor.

2. TAKTIK DER VERSENGTEN ERDE



48. Die Deutschen abfangen

Kurz nach dem Eintreffen des Konvois (1) nahen bereits die ersten deutschen Truppen (2) heran. Verlegen Sie Einheiten an die Nordost-Kreuzung (3). Anschließend folgt die zweite Feindoffensive von Nordwesten (4) her. Ziel der Gegner ist dieses Mal die Bunkeranlage an der Straße (5).

49. Verluste vermeiden

Bei (4) und (5) gehen Ihre Rotarmisten in Stellung. Fordern Sie im Notfall Luftunterstützung an und heilen Sie die Soldaten mit Sanitätern. Vorsicht: Feindliche Fallschirmjäger (6) wollen Ihren Truppen in den Rücken fallen.

3. STALINGRAD



50. Stadt-Gefechte

Für den Häuserkampf kauft der Oberleutnant Panzer vom Typ T-34 und ergänzt seine Infanterietruppen um

Scharfschützen. Außerdem spendiert er allen Fußsoldaten Handgranaten oder Molotov-Cocktails (gegen Panzer).

51. Fabrik erobern

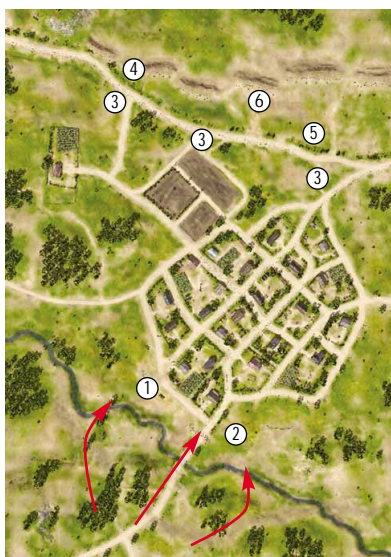
Die russischen Tanks rollen vom Startpunkt (1) zu den Bahngleisen (2). Bevor die Fußsoldaten zu den Kameraden vor dem Fabrikgelände (3) aufschließen, durchkämmen sie das östliche Stadtviertel (4) und schalten verschanzte Gegner aus. Für den Angriff auf das Fabrikgelände schließen sich beide Truppenteile wieder zusammen. Nach Einnahme der Fabrik stoßen die Sowjets weiter nach Nordwesten vor und helfen Verbündeten bei der Eroberung der Schule (5).



52. Platz erkunden

Gemeinsam mit den frischen Panzern ist der Marsch zum Operationspunkt (6) recht einfach. Ein Scharfschütze mit Fernglas klärt den besetzten Platz auf. Jagdbomber erledigen entdeckte Feinde.

4. KURSK



53. Neue Waffen

Rüsten Sie Ihre Fußsoldaten für die anstehende Verteidigungsschlacht mit Minen aus. Auch Panzerabwehr-Kanonen leisten gute Dienste. Wenn Sie große Prestige-Reserven besitzen, bestellen Sie die teure »Stalinorgel« Zis-6.

54. Brücke sperren

Der Held teilt seine Truppe in zwei Hälften auf und bringt sie an den Brennpunkten der gegnerischen Offensive bei (1) und (2) in Stellung. Infanteristen legen in der Zwischenzeit rund um diese Punkte ihre Minen aus.

55. Rückzug!

Die Deutschen attackieren nacheinander aus Südosten, Südwesten und Süden. Hetzen Sie Jagdbomber auf die stärksten Feindpanzer, während sich Bodentruppen um den Rest der Feinde kümmern. Nach den ersten drei Angriffen erhalten Ihre Truppen allerdings den Rückzugsbefehl und müssen hinter das Minenfeld (3) zurückweichen.

56. Infanterie abwehren

Vladimiriov beordert seine Truppen in die beiden Schützengräben (4, 5), wo sie die deutschen Landsr abfangen. Für Reparaturen sind die Versorgungs-Lkws und das Depot (6) zuständig. Sobald alle Fußsoldaten erledigt sind, kümmern sich die Sowjets um die beschädigten Feindpanzer im Minenfeld.

5. DREI FRAGEZEICHEN



57. Depot finden

Rücken Sie mit den Rotarmisten nach Nordosten (1) vor. Unterwegs treffen die Soldaten auf zwei Tiger-Panzer (2) und erobern das Depot (3). Fußsoldaten sollten den Scharfschützen in der Kirche (4) lieber ausweichen.

58. Die Deutschen abwehren

Im Nordosten treffen Ihre Truppen auf eine Spionin. An der nächsten Kreuzung (5) attackieren die Deutschen mit schlagkräftigen Infanterieverbänden. Einige verbündete Ungarn unterstützen Sie bei der Abwehr der Feinde, und schließen sich Ihrer Truppe an. Im Norden finden die Soldaten einen nagelneuen Lkw und ein Reparatur-Depot (6).

59. Das Geheimziel

Das Hauptziel liegt im Nordwesten (7). Stoßen Sie mehrmals vor und ziehen Sie sich wieder zurück, um die Verteidiger zu zermürben. Zusätzliche Prestigepunkte gibt's, wenn Sie eine Liste aus dem deutschen Hauptquartier (8) stehlen.

6. OPERATION KONRAD



60. Verteidigung aufbauen

Vladimiriov bildet zuerst einen Verteidigungsring um die Kirche (1), damit diese nicht in die Hände der Deutschen (2) fällt. Dazu verteilt er die Panzer in Kreisformation und beordert Infanteristen in die nahen Häuser. Ein Scharfschützentrupp bezieht im Kirchturm Stellung.

61. Artillerie nachziehen

Nach diesem Sieg rücken die Sowjets nach Südosten (3) vor, um sich dort mit den übrigen Truppen zu treffen. Vladimiriovs Armee muss die Frontlinie (4) verstärken. Dazu gehen die Fußsoldaten hinter den Sandsäcken in Deckung. Außerdem schließen die langsamen Artilleriegeschütze zur Front auf.



62. Panzer aufteilen

Die Panzer teilen Sie in zwei Gruppen auf, die sie den Angreifern entgegenwerfen. In Notsituationen helfen Sie den Stahlkolossen durch Luft- und Artillerie-schläge sowie Versorgungs-Lkws.

63. Angriff mit Stahlkolossen

Partisanen (5) kommen den Sowjets zu Hilfe. Langsame Fußsoldaten sollten an

der sowjetischen Gegenoffensive jedoch nicht teilnehmen: Mit allen verfügbaren Panzern überrollt Vladimiriov im Sturm das deutsche Feldlager (6).

7. GEHEIMWAFFEN



64. Fluss überqueren

Neben neuen Panzern sollten Sie Ihren Truppen auch Schlauchboote spendieren. Mit diesen können Fußsoldaten an mehreren Stellen (1) den Fluss überqueren und am anderen Ufer Bunker einnehmen. Scharfschützen entdecken dank ihrer hohen Sichtweite lohnende Ziele für die russischen Bomber. Panzer treffen vor (2) und neben der Brücke (3) auf starke deutsche Verbände.



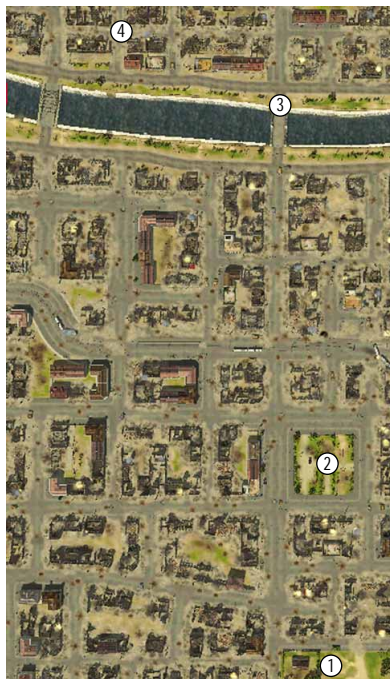
65. Ziele finden

Jenseits der Brücke reißen sich die Rotarmisten das Depot (4) unter den Nagel und marschieren danach zum Haupttor (5). Alternativ können sie auch über die Bahngleise im Nordwesten (6) auf das Gelände vordringen. Sobald die Sowjets das Tor passiert haben, stürmen sie nacheinander die Abteilungen (7) bis (12).

66. Wissenschaftler anlocken

Am Wegesrand stehen versteckte Depots (13). Nach Einnahme des letzten Forschungslabors ziehen die Truppen zur Lüftungsanlage (14). Die Einrichtung zerstören sie entweder durch einen Luftangriff oder durch eine Dynamitladung. Schon stürzen die Forscher ins Freie – wo die russischen Truppen sie erwarten.

8. VOLKSBUHNE BERLIN



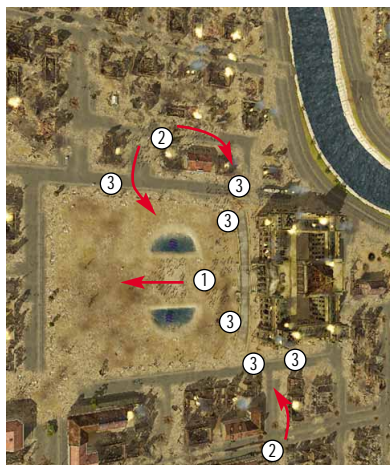
67. Platz stürmen

Der Major (1) setzt seine Truppen nach Norden in Bewegung. Das Heer sollte sich stets im Osten der Stadt aufhalten, da im Westen Verbündete parallel vorrücken. Bis zum Park (2) treffen die Rotarmisten nur auf sporadischen Widerstand. In der Grünanlage wartet eine ganze Schar deutscher Soldaten – leichte Beute für sowjetische Bomber und Artillerieschläge.

68. Brücke erobern

Die Brücke (3) wimmelt von Deutschen. Finden Sie deren Aufenthaltsort per Aufklärungsflugzeug und befehlen Sie Artillerieschläge auf feindliche Stellungen. Bei (4) wartet der Oberst.

9. DER REICHSTAG



69. Reichstag angreifen

Bringen Sie Ihre Scharfschützen rund um den Platz in Stellung, um Feindbewegungen verfolgen zu können. Artillerie- und Luftschläge (1) dezimieren die Verteidiger. Der Feind erhält zu Beginn regelmäßig Nachschub (2), doch dieser versiegt nach einiger Zeit. Zum Abschluss der Mission beordern Sie einige Fallschirmjäger-Kompanien an strategisch wichtige Punkte (3), um den Reichstag einzunehmen. Glückwunsch, Ihre Soldaten haben Berlin erobert.

BRITISCH-AMERIKANISCHE KAMPAGNE

1. ZWEI BRÜCKEN



70. Übergänge stürmen

Der Sergeant erobert mit seinen Männern zuerst die deutschen Stellungen bei (1) und (2) an der westlichen Brücke. Anschließend stürmen MP-Schützen das besetzte Herrenhaus (3). Währenddessen wenden sich die beiden Bazooka-Trupps der nordwestlichen Straße zu. Hier halten sie die beiden anrollenden Feindpanzer (4) auf.



71. Mörserfeuer meiden

Für die zweite Brücke (5) setzt Barnes auf Schnelligkeit. Die britischen Soldaten stürmen zum Bauwerk und unterlaufen so anfliegende Mörsergeschosse. Handgranaten helfen gegen MG-Nester und Ansammlungen feindlicher Fußsoldaten.

2. UTAH BEACH



72. Männer finden

Von seinem Startpunkt (1) aus sammelt Leutnant Wilson die fünf verstreuten Fallschirmjäger-Gruppen bei (2, 3 und 4) ein. Anschließend stürmen die Soldaten den nahen Hügel, um die Artillerie (5) auszuschalten. Ein Trupp Gewehrscützen übernimmt die unbemannte Haubitze. Mit dem Trecker (6) transportieren die Amerikaner die Kanone deutlich schneller. In der Kleinstadt (7) erledigen sie die Pak-Mannschaften, damit die Verstärkung die Paks bemannen kann. Im Norden liegt ein Depot (8).

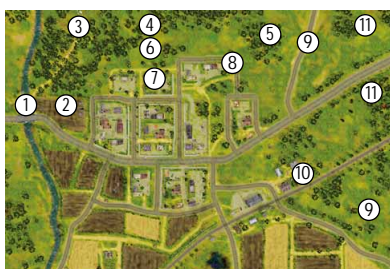
73. Nachschub unterbrechen

Die Paks gehen am westlichen und südlichen Ortsausgang in Stellung, während die Infanteristen sich in den Häusern verschanzen. In der Ortsmitte wartet die eroberte Haubitze auf Ziele. So aufgestellt gelingt es den US-Truppen, mehrere Lkws der Deutschen zu vernichten.

74. Die Invasion

Um 06:00 Uhr landen die alliierten Truppen (9). Rücken Sie konzentriert gegen die Bunkeranlagen (10) vor und zerstören sie diese mit Handgranaten, Panzern sowie der eroberten Haubitze.

3. TIGER IN SICHT!



75. Nachschub finden

Wilson stellt seine Panzer am Flussufer (1) auf und nimmt dort die Deutschen (2)

in Empfang. Nach der Zwischensequenz marschieren Infanterie und leicht gepanzerte Spähfahrzeuge nach Nordwesten, um dem Feind eines seiner Depots (3) abzunehmen.

76. Dorf umgehen

Da die Deutschen die Ortschaft in Richtung Westen stark befestigt haben, umgehen die Amerikaner die Siedlung im Norden (4) und dringen bis nach Nordosten (5) vor. Sherman-Panzer walzen für die übrigen Truppen eine Schneise durch den Wald. Unterwegs bekommen sie es nur mit zwei kleineren Blechbüchsen (6) zu tun. Vorsicht: In der Kirche (7) wartet ein feindlicher Scharfschütze, der bei Sichtkontakt Alarm schlägt.

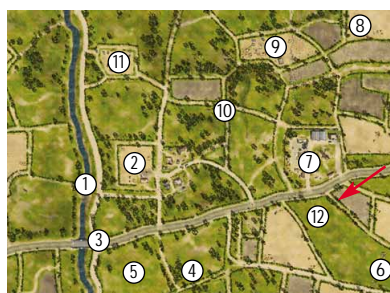
77. Angriff auf die Siedlung

Sobald der patrouillierende Tigerpanzer (8) Ihre Truppen sieht, sollten Sie die Offensive starten. Ihre Panzer rollen vorweg und nehmen die schweren Geschütze aufs Korn. Mit Infanteristen säubern Sie die Gebäude von Landsern. Zum Lohn gelangen Sie in den Besitz einiger unversehrter Kanonen.

78. Gegenangriff aufhalten

Im Osten (9) sammeln sich die Deutschen zum Gegenangriff. Schicken Sie ein Aufklärungsflugzeug, das Ziele für Bomber und Artillerie ausfindig macht. Mit den eroberten Geschützen sichert Ihre Infanterie die Ortschaft. Kümern Sie sich anschließend mit Panzern um die Flak-Batterie (10), dann um die Reste der deutschen Truppen. Mit einem Lkw transportieren Sie zum Schluss Sanitäter zu den Verwundeten (11).

4. ÜBER DIE HECKEN



79. Fluss überqueren

Der Captain schickt seine Panzer über die Furt (1) und stürmt die nahe Geschützstellung (2). Nachdem er die Kanone verschrottet hat, holt er Fußsoldaten und Lkws nach. Danach fallen die Amerikaner den Verteidigern an der Brücke (3) in den Rücken. Das zweite Geschütz (4) steht unter dem Schutz einer kleinen Panzereinheit (5).

80. Das optionale Ziel

Das Oberkommando bittet Sie, die Artilleriestellungen (6) im Südosten zu vernichten. Dazu marschieren Ihre Truppen am südlichen Kartenrand entlang und fallen den Deutschen in die Flanke. Von hier aus gelangen Sie in das deutsche Lager (7) an der Straße.

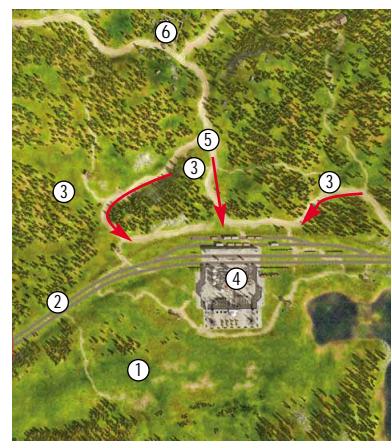
81. Flaks erledigen

Ein Scharfschützen-Trupp begibt sich anschließend nach Nordosten (8) und schleicht im Schutz der Hecken zur dritten Flak-Stellung (9). Panzer sollten das Gebiet aufgrund der vielen Sperrern und Minen meiden. Sobald die Scharfschützen freie Sicht auf die Geschütze haben, fordern sie Bomber an.

82. Angriff abwehren

In der Stellung (9) stoßen Sie auf ein Reparatur-Depot und einige unbemannte Geschütze. Rollen Sie eine der Kanonen in Richtung der vorletzten Flak (10), während Scharfschützen die Umgebung aufklären. Zerstören Sie dann die Luftabwehr-Stellung mit dem eroberten Geschütz. Auf dieselbe Weise erledigen Sie die fünfte Kanone (11). Danach verschanzen Sie sich mit allen Männern im Süden (12) und wehren den Gegenschlag (roter Pfeil) ab.

5. V2-RAKETENBASIS



83. Minenfeld passieren

Die Amerikaner nehmen möglichst viele Minendetektoren und einen Mörsertrupp mit, der entdeckte Sprengkörper bombardiert. So gelingt es ihnen, eine Schneise durchs Minenfeld (1) zu schlagen. Der Rest der Einheit folgt den Minensuchern zu den Gleisen (2) und wartet dort. Im Anschluss marschieren die Infanteristen nach Norden und greifen die drei Flak-Stellungen (3) aus dem Schutz des Waldes an. Jetzt hat die alliierte Luftwaffe freie Bahn.

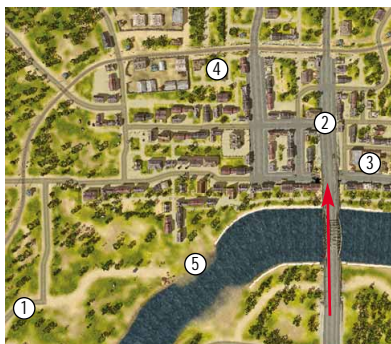
84. Fabrik stürmen

Der Vorstoß durch das Minenfeld hat den Panzern eine gute Angriffsposition verschafft. Zusammen mit der Infanterie stürmen sie die Fabrik (4) und sprengen alle Ziele. Danach gehen die Truppen an den drei Straßen in Stellung, die zur Fabrik führen. Hier werfen sie einen Infanterieangriff zurück. Die zweite Welle besteht aus Panzern, die über die mittlere Route (5) nach Süden rollen.

85. Michelle retten

Michelle befindet sich in der Ruine im Norden (6). Starke Panzerverbände und Geschütze bewachen das Gelände. Dezimieren Sie die Verteidiger vor der Boden- attacke mit Luft- und Artillerieschlägen.

6. OPERATION MARKET GARDEN



86. Zur Brücke marschieren

Die Kommandoeinheit marschiert vom Startpunkt (1) am Kanal entlang zum Brückenkopf (2). Unterwegs treffen die Soldaten auf deutsche Infanterie und Panzer. Gegen die Stahlkolosse helfen vor allem Flammenwerfer und Bazooka-Schützen. Nach Einnahme des Ziels verschanzen sich alle Soldaten in den umliegenden Häusern. Bazooka-Trupps überwachen die Hauptstraße (roter Pfeil).

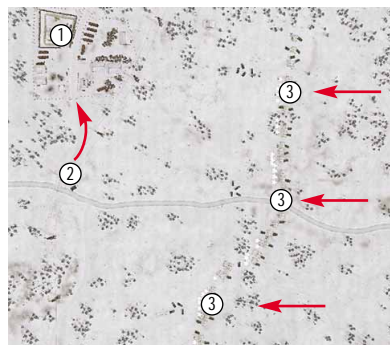


87. Rückzug vorbereiten

Die Fahrer übernehmen von Flammenwerfer-Trupps erbeutete Panzer. In der Ortschaft (3) finden die Alliierten Geschütze, die sie zur Verteidigung einsetzen. Ein Reparatur-Depot (4) liegt im

Nordwesten der Stadt. Die Deutschen rücken mit Infanterie und leicht gepanzerten Fahrzeugen über die Brücke vor. Nach dem Rückzugsbefehl rennen alle Soldaten schnell zum Ufer (5).

7. SCHLACHT IN DEN ARDENNEN



88. Treibstofflager schützen

Kaufen Sie möglichst viele Panzer vom Typ M-26 Pershing, denn deren Feuerkraft ist im Kampf gegen deutsche Panzer hilfreich. Zu Missionsbeginn marschieren Ihre Truppen umgehend zum Treibstofflager im Nordwesten (1) und errichten dort eine Verteidigungsstellung. Der erste Angriff deutscher Fußsoldaten (2) erfolgt von Süden.

89. Front halten

Wilson unterstützt die Ostfront (3) mit Jagdbombern, die sich hauptsächlich auf die schweren Panzer der Tiger-Klasse stürzen. Die US-Truppen müssen sich dann nur noch mit durchgebrochenen Feinden beschäftigen – ein Kinderspiel.

8. MEDAL OF HONOR



90. Wilson retten

Alle Panzer rollen sofort zu Wilsons Wrack (1). In der Zwischenzeit stürzen sich Jagdbomber auf die Tiger-Panzer (2). US-Bodentruppen knöpfen sich danach die deutschen Fußsoldaten vor. Sobald die Feindoffensive zusammengebrochen ist, holen die Amerikaner zum Gegen-

schlag aus. Dazu bewegen sie ihre gesamte Armee zur Stellung im Osten (3).



91. Linien knacken

Die feindlichen Linien sind zu stark, um sie mit einem Angriff zu durchbrechen. Nach jedem Vorstoß weichen die US-Truppen daher kurz zum Reparatur-Depot (4) zurück. Artillerieschläge schwächen die feindlichen Elite-Truppen zusätzlich. Die Säuberung des südlichen Dorfes (5) bringt Bonus-Prestigepunkte.

9. KONVOI!



92. Flüchtende aufhalten

Der Oberst prescht mit seinem kleinen Trupp zur deutschen Kleinstadt (1). Dort schickt er Fußtruppen in die Häuser im Osten (2). Bazooka- und MG-Schützen halten die Stellung, bis die Verstärkung von Nordwesten anrückt. So verschanzt fangen die Amerikaner die deutsche Vorhut und den Konvoi locker ab.

93. Schatz sichern

Lkws schleppen die fünf erbeuteten Anhänger zur Kirchenruine (3) im Nordwesten. Im Norden befindet sich ein Depot (4). Zum Abschluss des Feldzuges stürmt der Held durch den Tunnel (5) zu Hitlers »Adlernest«. Damit haben Sie alle drei Kampagnen erfolgreich beendet. Herzlichen Glückwunsch! **GR**

