

## Komplettlösung, Teil 2

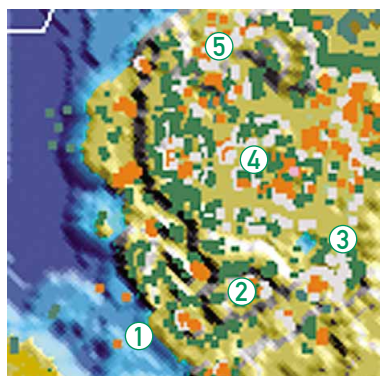
# Empires – Die Neuzeit

Im Mittelalter und in der Renaissance waren Sie bereits siegreich. Jetzt liefern wir Ihnen Tipps für den Rest von Activisions epischem Echtzeit-Strategiespiel.

Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits Schützenhilfe für die Kampagnen von Richard Löwenherz und Admiral Yi gegeben haben, begleiten wir Sie diesmal in den Zweiten Weltkrieg. Unsere Karten und Tipps helfen Ihnen als General Patton auf dem Weg nach Deutschland!

## 3. Kampagne General Patton

### Kapitel 1



#### Wie komme ich nach Casablanca?

**TIPP 1:** Die Vichy-Franzosen pfeifen auf alle Abmachungen und greifen die amerikanischen Higgins-Boote an. Im Gegenzug schieben Sie Schlachtschiffe dazwischen und versenken die feindliche Flotte (1).

**TIPP 2:** Am Strand stürmt General Patton mit seinen Soldaten die Stellungen der Vichy-Franzosen. Durch die »Ansturm!«-Fähigkeit sind die US-Boys besonders stark beim Frontalangriff auf die Gegner.

**TIPP 3:** Im Gefecht schalten die GIs zuerst die feindlichen Gewehrgrenadiere aus. Erst danach kümmern sie sich um die übrigen Infanteristen. Britische Luftstreitkräfte greifen als Verstärkung ein und halten den Feind in Schach.

**TIPP 4:** Das nächste Ziel sind die 77-mm-Luftabwehr-Geschütze auf der Anhöhe (2) westlich von Casablanca. Nach deren Zerstörung können die britischen Flugzeuge ohne große Verluste die gegnerischen Bunker mit Bomben bearbeiten.



#### Wie spüre ich die Zielobjekte auf?

**TIPP 5:** In Casablanca (3) angekommen, verteilt General Patton seine Männer mit dem »Erkunden«-Befehl, um feindliche Widerstandsnester zu finden. Diese heben Ihre Leute dann gemeinsam aus.

**TIPP 6:** Beim Durchkämmen der Stadt überlassen die Infanteristen die Bunker den Sherman-Tanks. Denn diese sind weitaus besser gepanzert. Schäden an den Fahrzeugen lassen sich in der Schlacht fix mit Pionieren reparieren.

**TIPP 7:** Ein Pionier bringt nun per Gebäudekonvertierung nacheinander die feindliche Waffenkammer, die Universität und die Festung in amerikanische Hand. Die dort gefundenen Upgrades spendiert General Patton direkt seiner Truppe.

#### Wie erobere ich Casablanca?

**TIPP 8:** Der Marokkaner beim Vorratslager (4) hat interessante Informationen über die französische Verteidigung. Er zeigt General Patton eine leichtere Route.



**TIPP 9:** Die Infanteristen kämpfen sich über den nordöstlichen Pfad zum feindlichen Flughafen (5) durch. Hier fangen sie schnell alle Piloten ab, die zu ihren Maschinen laufen wollen.

**TIPP 10:** Mit Hilfe des Pioniers erobern die Amerikaner den Flughafen samt Dewoitine-Jägern. Sobald das passiert ist, geben die Vichy-Franzosen Casablanca auf.

### Kapitel 2



#### Wo finde ich Unterstützung?

**TIPP 11:** Im Kommandozentrum (1) der Briten erhält Captain O'Reilly Informationen über das nahe Schlachtfeld. Die Ranger müssen bei ihrem Vormarsch die deutsche Luftherrschaft einschränken.

**TIPP 12:** Dazu bewegen Sie die Soldaten in Richtung Tunis. Ranger-Einheiten sind getarnt und können außerdem unwegsames Gelände und Klippen überwinden.

**TIPP 13:** Auf halbem Weg nach Tunis finden die Soldaten einen zerschossenen Sanitäts-Lkw (2), der angeschlagene Einheiten heilen kann. Mit den in der Wüste herumliegenden Verbandskisten verarzten die Helden weitere Verwundungen.



**TIPP 14:** Im Zielgebiet stolpern die Ranger über fünf Kriegsgefangenenlager. Die befreiten Saboteure, Gewehrgrenadiere, Pioniere und Scharfschützen helfen Ihrer Truppe bei der Operation.

**TIPP 15:** Im Dorf in der Kartenmitte (3) finden die Saboteure den für ihre Arbeit notwendigen Sprengstoff. Dieser liegt in einer unscheinbaren Munitionskiste.

#### Wie zerstöre ich die Flugfelder?

**TIPP 16:** Die Gruppe marschiert weiter nach Nordosten zum feindlichen Flugfeld (4). Ein Saboteur sprengt an der Südecke ein Loch in die Mauer (siehe Bild).



**TIPP 17:** In der Basis schalten die Scharfschützen und Ranger alle Wachposten aus. Danach zerstören die Saboteure die beiden Flugfelder mit Sprengsätzen.

**TIPP 18:** Nun können die Ranger sicher durch den Pass (5) zu Colonel Waters Einheit stoßen. Dort erhalten Sie einen neuen Auftrag für Ihre Truppen.

#### Wo steckt der Wissenschaftler?

**TIPP 19:** Der Trupp überfällt die nördliche Reparatereinrichtung und zerstört den Panzer. Außerdem erobern Sie einen deutschen Lkw, mit dem Sie sich in die anderen Werkstätten einschmuggeln. Dabei stehlen Sie einen Überwachungswagen.

**TIPP 20:** Sobald die Ranger das Gefangenelager (6) im Süden erreichen, um den italienischen Wissenschaftler zu befreien, kommen ihnen die Russen zuvor. Captain O'Reilly und seine Mannen folgen diesen im Laufschrift nach Westen.

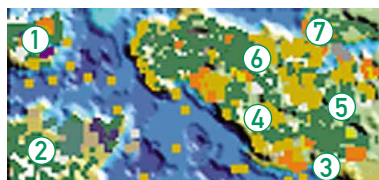
**TIPP 21:** Die Russen wollen den Italiener mit einem Transportboot fortschaffen. Bedauerlicherweise können die Helden seine Exekution nicht verhindern.



#### Wie halte ich die Deutschen auf?

**TIPP 22:** Jetzt unterstützen die Ranger den britischen Verband bei der Verteidigung des Kasserin-Passes. Dazu dirigieren sie die Fähigkeit »Artillerie-Sperrfeuer« in die deutschen Reihen, um deren Vorstoß zu verhindern und sie zu vernichten.

### Kapitel 3



#### Was erwartet mich auf La Galite?

**TIPP 23:** Zuerst läuft die USS Arkansas in Richtung La Galite (1) aus, um den Seeweg für das Higgins-Boot zu sichern. Die feindlichen U-Boote ortet das Schlachtschiff mit Hilfe des »Sonars«.

**TIPP 24:** Anschließend bringt das Higgins-Landungsboot General Patton und seine GIs auf die Insel. Hier reiben die Amerikaner mit der »Ansturm!«-Fähigkeit den deutschen Vorposten auf.

**TIPP 25:** Die Arbeiter folgen ihrem General auf das Eiland und beginnen, das Gold abzubauen. Patton und DeMarco reisen derweil zum Adjutanten im Hauptquartier.

**TIPP 26:** Mit dem Gold von La Galite verstärkt Patton die geschwächte Truppe auf der Hauptinsel (2). Ein Pionier erobert inzwischen das Flugfeld auf La Galite.

#### Wo lande ich auf Sizilien?

**TIPP 27:** Die Mustang-Jagdflieger eignen sich hervorragend als Aufklärer und spüren deutsche Schlachtschiffe und U-Boote vor Sizilien auf. Mit der USS Arkansas versenken Sie die Pötte ohne große Verluste.



**TIPP 28:** Sobald die Amerikaner die Seehöhe haben, schaffen Sie Patton und seine Armee in den Higgins-Booten nach Cosimo am südöstlichen Strand (3). Dort sichern die GIs einen Brückenkopf.

#### Wie erobere ich Palermo?

**TIPP 29:** Nun bewegt sich die Armee an der Küste nach Norden – Panzer und Pioniere

bilden dabei die Vorhut. In der Nähe entdecken Sie eine Geheimdienstzentrale (4), Panzerfabrik und Kaserne.

**TIPP 30:** Einer der Pioniere setzt hier seine »Gebäude einnehmen«-Fähigkeit ein, um an geheime Informationen über die feindliche Wehrmacht zu gelangen.

**TIPP 31:** Im Norden findet General Patton zwei verlassene 88-mm-Panzerabwehrgeschütze. Diese lassen sich bei Bedarf zu Luftabwehrkanonen umbauen.

**TIPP 32:** Bei der östlich gelegenen Kreuzung (5) überqueren die Panzer die Bravo-Route. Sie kämpfen sich dahinter durch die deutsche Verteidigung – Pioniere sorgen für die notwendigen Reparaturen.

**TIPP 33:** Am Ende erobern die Amerikaner einen deutschen Stützpunkt (6), geraten aber in einen Hinterhalt. Glücklicherweise trifft Captain O'Reilly gerade noch rechtzeitig ein, um mit seinen Rangern ein »Artillerie-Sperrfeuer« auf den Feind prasseln zu lassen und Ihre Jungs zu retten.



**TIPP 34:** Jetzt stoßen alle Kräfte nach Palermo (7) vor. Dazu dirigieren die Ranger von den Hügeln aus das »Artillerie-Sperrfeuer«. Die Bodentruppen übernehmen die restlichen Verteidiger.

### Kapitel 4



#### Wie bereite ich den Angriff vor?

**TIPP 35:** General Patton verstärkt mit seinem Panzer und zwei Türmen die östliche Verteidigungslinie. Pioniere und Ambulanzen kümmern sich um die Gefechtschäden der übrigen Einheiten.

**TIPP 36:** Die Amerikaner bauen neben einer Universität noch eine Waffenkammer. In den Gebäuden erforschen Sie laufend Upgrades für Soldaten und Fahrzeuge.

#### Wie schalte ich die Luftwaffe aus?

**TIPP 37:** Die SAS-Agenten schwimmen an der nördlichen Küste entlang hinter die deutschen Linien. Hier sprengen Sie die beiden nördlichen Flugfelder (1).



**TIPP 38:** Anschließend schleicht der britische Trupp nach Süden weiter, um je ein Loch in die Betonmauern der beiden übrigen Flugfelder zu sprengen. Durch diese schlüpfen die Soldaten ins Innere und zerstören die deutsche Luftstreitmacht.

**TIPP 39:** Nach diesem Erfolg nehmen sich die Briten gleich noch die »Festung des Neuen Soldaten« zur Brust. Diese liegt hinter der ersten deutschen Verteidigungslinie und versorgt den Gegner laufend mit frischen Landsern.

#### Wie dezimiere ich die Verteidiger?

**TIPP 40:** Der Ranger, der sich auf der nord-westlichen Insel aufhält, marschiert auf die Anhöhe am Südrand des Einsatzgebietes. Von dort aus dirigiert er das zerstörerische »Artillerie-Sperrfeuer« in die Feindgruppen an den Sandsäcken (2).



**TIPP 41:** Sobald Ihre Artillerie-Geschütze die feindlichen Stellungen ganz ausgedünnt haben, reiben General Patton und seine Panzer die verbliebenen Deutschen auf. Dann geht's Richtung Osten.

**TIPP 42:** Auf der Hügellinie vor der zweiten deutschen Front gehen die Alliierten in Stellung. Ein Pionier repariert den beschädigten Zeppelin.

#### Was tun bei Artilleriebeschuss?

**TIPP 43:** Bevor die Amerikaner jedoch weiter vorrücken können, müssen sie zuerst die Kanonen auf dem Hügel (3) ausschalten. Dazu schwimmen die SAS-Agenten zum nahen Strand und schleichen sich in den Rücken der feindlichen Artillerie.

**TIPP 44:** Durch gezielten Beschuss verschrotten die Briten die gegnerischen Geschütze. Die benachbarten Kasernen eben Sie mit Sprengladungen ein.



#### Wie nehme ich Messina ein?

**TIPP 45:** Nach der Zerstörung der Kanonen schickt Patton seinen Ranger auf den Hügel, wo vorher die feindliche Artillerie stand. Von hier aus funkt dieser die eigenen Geschütze an und räumt so die deutschen Flugabwehrwaffen aus dem Weg.

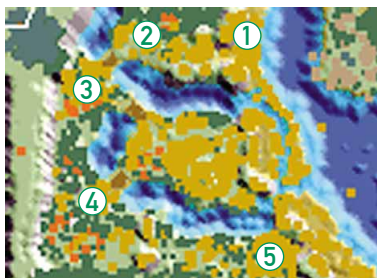
**TIPP 46:** Jetzt können Panzer und Zeppelin auch die zweite Verteidigungslinie zerschlagen. Danach kesselt Ihre Truppe die Deutschen in Messina (4) ein.

**TIPP 47:** Ihre Panzer attackieren jetzt in schneller Folge die deutschen Bunkerlinien und Geschütze. Sobald die Tanks größere Schäden erleiden, weichen sie zu den amerikanischen Pionieren zurück, um sich reparieren zu lassen.

**TIPP 48:** Bei den Stoßangriffen sind die zuvor in der Universität erforschten Technologien sehr hilfreich. »Patriotismus« und »Wiederbewaffnung« sorgen für den Durchbruch bis zum Hafen von Messina.



## Kapitel 5 & 6



#### Wo geht's nach Frankreich?

**TIPP 49:** Mit drei Schlachtschiffen scheucht die alliierte Marine alle deutschen U-Boote auf. Danach wendet sie sich den feindlichen Küstenbefestigungen zu.



**TIPP 50:** Bündeln Sie die Feuerkraft der Pötte und zerstören Sie zuerst alle Feindstellungen im nördlichen Bereich (1). Die Mustang-Jäger eliminieren die übrigen Feinde entlang der Küste.

**TIPP 51:** Dabei hüten sich die Flugzeuge allerdings vor der Flak-Batterie westlich der Rampe. Die verschrottet ein Ranger mit Hilfe des »Artillerie-Sperrfeuers«.



#### Welches Hauptquartier zuerst?

**TIPP 52:** Nachdem die Spezial-Truppen eine Bresche in die nördliche Verteidigung geschlagen haben, setzen zwei Higgins-Boote Ihre GIs am Strand ab. Die stürmen das Lager der 331. Infanterie (2), damit ein Pionier im Getümmel unbehelligt die Gebäude einnehmen kann.

**TIPP 53:** Die Deutschen starten sofort einen Gegenangriff mit Panzern und Infanterie. Die GIs heben ihre Moral mit »Ansturm!« und drängen so die Gegner zurück.



**TIPP 54:** Mit den neuen britischen Amphibienpanzern beginnt die Landoffensive der Alliierten. Die Panzer fackeln mit ihrem »Weißen Phosphor« die deutschen Bunker jenseits der Brücke ab.

#### Welchen Weg wähle ich?

**TIPP 55:** Danach geht der Vorstoß bis in die südlich gelegene Ortschaft (3) weiter. Hier übernehmen die Pioniere sowohl die Panzer- als auch die Belagerungsfabrik, wo die Alliierten ab sofort 88-mm-Panzerabwehrkanonen herstellen können.

**TIPP 56:** Die Ranger marschieren weiter nach Süden. Dort zerstören sie das deutsche Produktionszentrum (4) wie gewohnt mit ihrer Sperrfeuer-Taktik.

**TIPP 57:** Nun nehmen die Alliierten das Hauptquartier der 118. Infanterie (5) in

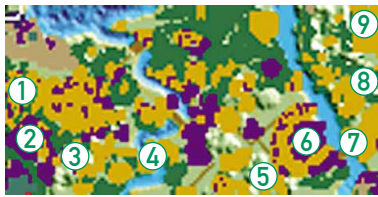


die Zange. Die Schlachtschiffe und Jäger kümmern sich dabei um Küstengeschütze, Bunker und Flugabwehrkanonen.

**TIPP 58:** Infanterie begleitet die britischen Schwimmpanzer während der Landoffensive von Westen her in den deutschen Stützpunkt. Dort zerstören Sie alle Bunker, Artilleriegeschütze und Fußtruppen.

**TIPP 59:** Nach diesem letzten Angriff holen die Amerikaner ihre Pioniere nach. Die übernehmen fix das Hauptquartier und schließen somit die Mission erfolgreich ab.

## Kapitel 7



### Wie gehe ich am besten vor?

**TIPP 60:** General Patton bemannt seinen Panzer und bildet mit der 3. US-Armee die Speerspitze. B-17-Flieger bomben die deutschen Stellungen sturmreif. Danach erledigen Bodentruppen der 1. US-Armee und des 7. britischen Korps den Rest.

**TIPP 61:** Pattons 3. Armee marschiert währenddessen an der westlichen Flanke der Alliierten. Sie kämpft sich durch den Bodge (1), ein unübersichtliches Gelände.

**TIPP 62:** Der Held muss die Leuchtfener auf der Karte beachten, um seine Truppen nicht in den Bombenteppich der eigenen Luftwaffe zu führen. »Heldentum« und »Patriotismus« helfen den Amerikanern beim Durchqueren der feindlichen Linien.

**TIPP 63:** Durch die Zerstörung der diversen Sprengstofflager zünden die Amerikaner Teile des Waldes an. Danach können die Panzer dort leichter manövrieren.



**TIPP 64:** Unterwegs und in Saint-Lo (2) vernichten die Amerikaner alle deutschen Produktionsanlagen für Nachschub.

### Wie durchquere ich den Minengürtel?

**TIPP 65:** Nach der Einnahme von Saint-Lo rücken Pattons Panzerkräfte durch den südlichen Pass (3) auf die Straße nach

Metz vor. Ein Pionier spürt unterwegs versteckte Panzerminen auf.



**TIPP 66:** General Patton muss auf die Kraftstoffvorräte seiner Truppe achten. Entweder wartet er an einer sicheren Stelle auf Lieferungen aus Saint-Lo, oder er überfällt unterwegs gegnerische Versorgungslaster als Nachschubquelle.

**TIPP 67:** Im Südwesten besetzen die Pioniere den deutschen Flughafen. Von dort aus starten künftig amerikanische C-47-Skytrains für Truppentransporte.

### Wie lähme ich die Deutschen?

**TIPP 68:** Auf dem weiteren Weg durchs südliche Einsatzgebiet überqueren Ihre Panzer und Unterstützungstruppen eine Brücke (4). Hier droht erstmals Gefahr von den deutschen V2-Raketen. Halten Sie Ihre Leute in Bewegung!



**TIPP 69:** Im Südosten (5) verteidigen die Deutschen verbissen einen weiteren Flughafen und zwei Goldminen. Durch die Einnahme dieser drei Ziele schwächen die Alliierten den feindlichen Nachschub.

### Wie vertreibe ich die Feinde aus Metz?

**TIPP 70:** Die Amerikaner greifen schließlich Metz (6) an: Zum einen stoßen die Panzertruppen von Westen her gegen die



Verteidiger vor, zum anderen setzen die C-47 Luftlandkräfte inmitten der Stadt ab.

**TIPP 71:** Nachdem Patton und seine GIs die Stadt eingenommen haben, marschieren sie über die Brücke (7) im Südosten und erreichen endlich deutschen Boden.

### Wohin bringt mich der Hund?

**TIPP 72:** Captain O'Reilly klettert auf den Hügelkamm (8) östlich von Nordhausen. Dort findet er einen Hund, der ihn zur Absturzstelle eines US-Jägers führt.



**TIPP 73:** Der Pilot hat überlebt und berichtet von seinem Erkundungsflug. Aus Dank für die Versorgung seiner Wunden schließt er sich dem Sabotagetrupp an.

**TIPP 74:** Das Quartett schleicht sich auf die Anhöhe im Osten, von wo aus sie die Forschungseinrichtung (9) einsehen können. Ein Ranger wandert noch weiter nach Südosten, um mit dem »Artillerie-Sperrfeuer« die deutsche Kaserne und Wachmannschaft gezielt auszuschalten.

### Wie zerstöre ich die Forschungsanlage?

**TIPP 75:** Der Pilot sprengt einen Durchgang in die brüchige Südmauer. Im Inneren rechnet Captain O'Reilly mit dem flüchtigen Verräter DeMarco ab.

**TIPP 76:** Dazu treibt der Amerikaner seinen Widersacher in die innere Absperrung. Die möglichen Fluchtwege versperren Sie mit den beiden Hebeln im Ostsektor.



**TIPP 77:** Zum Abschluss der Mission folgt die Sprengung der Anlage. Sie haben die Wehrmacht geschlagen und verhindert, dass den Russen eine mächtige Geheimwaffe in die Hände fällt. Herzlichen Glückwunsch, damit haben Sie auch die dritte und letzte Kampagne von Empires – Die Neuzeit erfolgreich gemeistert. **PH**