

## Die Kampagne gelöst

# Medal of Honor: Allied Assault

Sicher ins Kriegsgebiet und in einem Stück wieder raus: Wir zeigen, wie's geht.

## LANGSAM angehen

## HINTERHALT

## MG besetzen

## Gefährliche TÜR

## THE RESCUE MISSION

## GRILLO folgen

**D**ass Krieg kein Zuckerschlecken ist, erfahren Sie im Ego-Shooter Medal of Honor: Allied Assault hautnah. Wenn Ihnen die Kugeln allzu arg um die Ohren pfeifen oder das Missionsziel partout nicht erfüllbar scheint, dann ist unsere Lösung der treue Kamerad an Ihrer Seite.

### Mission 1: Lighting the Torch

**TIPP 1:** Ihr Team kriegt den Vortritt – die Jungs sterben so oder so. Am Laster vorbei geht's nach rechts zum Durchgang. Ein Schuss auf die Benzinfässer beseitigt die Torwachen. In den Innenhöfen räumen Ihre Kollegen auf, Sie folgen und geben Feuerschutz.

**TIPP 2:** Der Captain fordert Sie auf, die Tür zu prüfen. Drehen Sie sich sofort danach um: Im Haus lauern die Deutschen. Der MG-Schütze im Fenster über Ihnen muss schnellstens erledigt werden. Achtung, auch auf dem Vordach, unter dem Sie stehen, sind Gegner.



**Tipp 2:** Am Fenster hinter Ihnen taucht ein MG-Schütze auf.

**TIPP 3:** Stürmen Sie das Gebäude, sobald sich die Tür an der rechten Seite öffnet. Mit dem Maschinengewehr am Fenster lässt sich der Ansturm auf den Dächern abfangen. Sie können nicht verhindern, dass Ihr Team stirbt.

**TIPP 4:** Zurück in den Hof. Drehen Sie sich dort um, und beschießen Sie die beiden Deutschen auf dem Dach. Gegner brechen durch die Doppeltür und laufen in Ihr Sperrfeuer. Der Weg zum nächsten Abschnitt ist frei.

**TIPP 5:** Erschießen Sie die Wachen am LKW durch den Zaun hindurch, dann erreichen Sie den Hof über den Seitengang rechts. Vorsicht: Ein Schütze steht auf dem Balkon am Straßenende. Die Wachen im Haus links werden beim Kartenspielen überrascht und haben Ihrem MP-Feuer nichts entgegenzusetzen. Im ersten Stock warten zwei weitere Soldaten: Vorsicht auf der Treppe! Im Hinterzimmer befreien Sie Major Grillo.

**TIPP 6:** Grillo führt Sie durch die beiden Höfe. Halten Sie ihm die Gegner vom Leib. Hinter dem Gittertor lauern Wachen auf der Treppe. Bei den Scheinwerfern warten Sie, bis Grillo losläuft, und folgen ihm.

## PAPIERE und Sprengstoff

## VERSTÄRKUNG

## Sicher ZURÜCK

## Ende mit FEUER

## SCHLEICHEN

## LASTER lahm legen

## Zwei PANZER

## Noch zwei PANZER

## GEGENWEHR

## LIGHTING THE TORCH

## An der BARRIKADE

## An der MAUER

**TIPP 7:** Im Flur ist das erste Zimmer rechts Ihr Ziel: Hier liegen die Papiere, die Grillo an sich nimmt. Weiter geht's in den Keller; im hinteren Lager liegt der Sprengstoff.

**TIPP 8:** Auf dem Hof ignorieren Sie Grillo und laufen über die rechte Treppe ins Obergeschoss. Dort wartet ein Gefangener auf die Erlösung von seinen Peinigern und schließt sich Ihnen zum Dank an.

**TIPP 9:** Im Freien rennen Sie nicht Grillo hinterher, sondern folgen dem Scheinwerferkegel links über das Feld. Ansonsten stirbt Ihr langsamer neuer Freund im Kugelhagel. Mit dem Sprengstoff wird das Tor rechts geknackt. Dahinter erscheinen zwei deutsche Wachen aus dem rechten Haus, halten Sie also die Flinte bereit.

**TIPP 10:** Bei den Geschützen können sich Soldaten in den Mauerecken verbergen, also Vorsicht. Ihre Sprengstoffladung kommt an das linke Geschütz, dann suchen Sie das Weite. Am Gittertor geht's in den nächsten Abschnitt.

**TIPP 11:** Nun ist die Pistole Ihr bester Begleiter, außerdem sollten Sie statt rennen lautlos gehen. Dann können Sie den meisten Wachen unbemerkt in den Rücken fallen.

**TIPP 12:** Im linken Lagerhaus stehen zwei LKWs, deren Starterkabel mit dem Messer gekappt werden müssen. Der dritte Laster wartet im rechten Gebäude. Durch das kommt man auch weiter zu den Panzergaragen.

**TIPP 13:** Den Scheinwerfer am Turm zerschießen Sie aus der Deckung hinter den Kisten heraus, danach fängt die Wache daneben eine Kugel. Der Mechaniker am Panzer muss ebenfalls dran glauben. Bringen Sie Sprengladungen an den beiden Panzern in der Garage und auf dem Hof an. In der Lagerhalle wird das Waffenarsenal vermint.

**TIPP 14:** Im großen Hof stehen viele Wachen; ein Schuss auf die Benzinfässer macht's ein paar weniger. Den Rest erledigen Sie aus der Deckung der Garage. Räumen Sie dann die zwei Wachtürme leer. Die beiden letzten Panzer werden zur Sprengung präpariert.

**TIPP 15:** Sobald die Ladungen hochgehen, stürmen mehrere Soldaten den Hof. Darauf sind Sie vorbereitet, indem Sie an der Tür Position beziehen und die herausseilenden Männer mit Blei empfangen. Suchen Sie im Flur Deckung vor den Gegnern in Ihrem Rücken. Dann schießen Sie sich zum kleinen Hof auf der Rückseite durch und springen dort zu Grillo in den Wagen.

**TIPP 16:** Die Jeep-Fahrt ist kurz, aber heftig; speichern Sie deshalb regelmäßig, und laden Sie den Spielstand, wenn Sie zu viele Treffer eingesteckt haben. Schauen Sie auch immer mal nach hinten. Die erste Schikane ist der Raketenwerfer auf dem Hausdach, den Sie schnell abschießen.

**TIPP 17:** Feuern Sie nicht auf die Barrikade, sondern erst auf alle Soldaten dahinter; die fallen Ihnen sonst in den Rücken. Dann zerstören Sie die Latten und Kisten.

**TIPP 18:** Vorsicht an der Mauer, hier tauchen einige Gegner auf. Noch die Posten an der Straße weggeräumt, dann folgt der zweite Abschnitt der Fahrt.



**Tipp 19:** Bei der zweiten Jeep-Fahrt gibt es Besuch von hinten.

**Angriff von  
HINTEN**

**Tipp 19:** Nach dem Start holt ein Laster von hinten auf. Belegen Sie den LKW mit MG-Salven, bis er explodiert. Am eingezäunten Panzerparkplatz stehen genügend Benzinfässer herum, um sofort ein Feuerwerk zu veranstalten. Achtung, aus dem Bunker hinten links taucht danach ein ganzer Schwarm Soldaten auf.

**FLUGFELD**

**Tipp 20:** Am Flugfeld sollten erst alle Wachen erledigt werden, dann im Vorbeifahren die Flugzeuge in den linken Hangars. Ein weiterer Laster mit Soldaten erscheint am Rollbahnende, sichern Sie also rechtzeitig Ihre Rückfront. In der zweiten Hangarreihe sind noch mehr Flieger zu vernichten. Wenn Sie die startende Stuka nicht schnell genug erwischen, kehrt sie zu einem Angriffsflug zurück. Laufen Sie danach zum Bunkereingang.

**Im  
BUNKER**

**Tipp 21:** Links von der Treppe ist der Eingang zur Radarzentrale; erst müssen die Wachen, dann die vier Geräte dran glauben. Am Gangende kommen zwei Soldaten aus dem Aufzug; werfen Sie eine Granate. In den Seitenräumen gibt's nur weitere Widersacher und Ausrüstung, der richtige Weg führt per Lift nach unten. Raus aus dem Aufzug und hinter die Kisten: Von dort beschießen Sie mit dem Gewehr alle Gegner unten in der Garage. Dann bringt Sie der Fahrstuhl noch ein Stockwerk tiefer.

**Zum  
LEUCHTTURM**

**Tipp 22:** Der Weg führt am Meer entlang zum Leuchtturm. Schießen Sie die Patrouillen unterwegs von weitem mit dem Gewehr ab. Ganz oben im Leuchtturm befindet sich der Hebel, den Sie umlegen müssen. Unterwegs setzen Sie die Maschinenpistole gegen die Wachen ein. Wenn Sie unten ankommen, fährt ein Truck mit mehreren Deutschen vor. Erledigen Sie die Jungs aus der Deckung der Kisten, dann treffen Sie Major Grillo rechts am Tor.

**Mission 2: Scuttling the U-529**

**SECRET  
DOCUMENTS**

**Tipp 23:** Versteckt hinter den Felsen nehmen Sie mit dem Scharfschützengewehr die drei Torwachen aufs Korn. Grillo öffnet das Gatter und wird dabei angeschossen. Im Lager ist das Fernrohr Ihres Gewehrs nützlich, um die Feinde auszuspähen. Achten Sie vor allem auf den Scharfschützen am Fenster des Labors. Vorsicht vor den Schäferhunden.

**Vier  
PAPIERE**

**Tipp 24:** Drei Soldaten laufen aus dem Labor, sobald Sie den Eingang erreichen. Halten Sie die Maschinenpistole bereit. Drinnen sollen Sie vier Dokumente stehlen: zwei in den Räumen direkt neben der Treppe, die beiden anderen im Generatorraum und im Büro dahinter.

**Nach  
DRAUSSEN**

**Tipp 25:** Wenn Sie alle Papiere haben, stürmen Ihnen in den Fluren ein paar neue Gegner entgegen. Zurück im Untergeschoss gehen Sie links durch die Tür und kämpfen sich den Gang entlang ins Freie.



**Tipp 26:** Rechts an der Rampe haben Sie freies Schussfeld.

**RAMPE ist  
sicherer**

**Tipp 26:** Die unbemannte MG-Stellung ist verlockend, liegt aber zu offen. Den Kugeln entgehen Sie, indem Sie rechts an der Rampe lauern und die Feinde mit dem Gewehr empfangen. Dann kümmern Sie sich um die Wachen auf dem Turm. Bevor Sie die Werft betreten, knippen Sie dem Scharfschützen auf dem Dach das Licht aus. Innen warten noch drei Soldaten im Büro (Maschinenpistole einsetzen), dann wartet der nächste Abschnitt.

**SCUTTLING  
THE U-529**

**Tipp 27:** In der Garderobe liegen Uniform und Pass bereit. Jetzt noch die Waffe holstern, sonst fliegt Ihre Tarnung auf. Zeigen Sie der Wache am Fuß der Treppe den Pass (Taste **Z**), um passieren zu dürfen.

**PROTOTYP  
zerstören**

**Tipp 28:** Ihr Weg führt in der Halle die Treppe nach oben und den Steg entlang zum Labor. Hier schießen Sie mit der schallgedämpften Pistole erst auf die drei Forscher, dann auf den Prototypen auf dem Tisch, um ihn zu zerstören. Waffe danach wieder wegstecken!

**Zweiter  
PASS**

**Tipp 29:** Zurück in der Halle geht's nach unten und links. Laufen Sie lautlos im Rücken des Offiziers vorbei zur Tür. Am Steg werden Sie noch einmal kontrolliert (Pass zeigen). Weil der dritte Posten am Hafenbecken Sie nicht vorbeilassen will, steigen Sie die Seitentreppe hinauf ins Büro des Offiziers. Der nötige Ausweis liegt auf dem Tisch, vorher ist sein Besitzer zu eliminieren.

**U-BOOT  
verminen**

**Tipp 30:** Betreten Sie das Deck des U-Boots über die Landungsbrücke. Die Leiter zum Turm befindet sich an der rechten Seite. Im Bootsinneren müssen alle Wachen sterben. Erst dann platzieren Sie die beiden Sprengladungen im Torpedoraum (Heck) und bei den Tanks (Bug). Jetzt schleunigst zurück zur Leiter und nach draußen, Sie haben nur eine Minute Zeit bis zur Explosion.

**Starker  
WIDERSTAND**

**Tipp 31:** Dem heftigen Sperrfeuer entkommen Sie, indem Sie nach hinten vom Turm des U-Boots springen und die beiden Soldaten mit der Maschinenpistole erledigen. Dann folgt ein Hops über die Reling, die Brücke bringt Sie an Land. Mit dem Scharfschützengewehr schalten Sie die restlichen Gegner aus. Der Fluchtweg führt nach links.

**LANGSAM  
vorrücken**

**Tipp 32:** Zielen Sie im Schutz der Kisten auf die heranlaufenden Deutschen. Arbeiten Sie sich so an dem Becken entlang nach vorne. Achtung, auch von links kommen Feinde. Die Hallenecke gibt Ihnen Deckung, während Sie die Soldaten auf der gegenüberliegenden Beckenseite erledigen. Dort entlang erreichen Sie eine Vorhalle, rechts hinauf einen Luftschacht zum letzten Teil der Mission.

**ESCAPE FROM  
TRONDHEIM**

**Tipp 33:** Achten Sie im Luftschacht auf Beschuss von der Seite und von unten. Sie landen in der Messe. Ab hier stürmen Ihnen immer neue Gegner entgegen, Abwehrfeuer bringt also nichts – Sie müssen vorrücken. Fangen

**Schnell zum  
ZUG**

Sie Gegner an Ecken mit der Maschinenpistole ab, lange Gänge sichern Sie mit dem Scharfschützengewehr.

**TIPP 34:** Außen angekommen bleibt Ihnen eine Minute zur Flucht. Per Scharfschützengewehr erledigen Sie die Soldaten bei den Kisten, dann rennen Sie mit Dauerfeuer aus der Maschinenpistole über die linke Flanke zum Zug.

**Mission 3: Mission Overlord****DECKUNG  
suchen**

**TIPP 35:** Nichts wie raus aus dem Boot und sofort in Deckung hinter einer der Metallsperren. Timing ist entscheidend: Warten Sie die Feuerpause der deutschen MGs ab, um zur nächsten Sperre zu stürmen. Ducken Sie sich bei Gegenfeuer, zum Rennen stehen Sie auf. Am Strand heilt Sie der Sanitäter; er befindet sich an der rechten Flanke.



**Tipp 35:** Bei MG-Feuer bieten die Stahlträger Schutz.

**SPRENG-  
ROHRE  
holen**

**TIPP 36:** Wenn Sie den Stacheldrahtzaun erreicht haben, suchen Sie den Captain an der linken Flanke. Er bittet Sie, die Sprengrohre (Bangalores) zu holen, die ein Stück zurück neben einem Krater liegen. Warten Sie eine Feuerpause ab, bevor Sie loslaufen. Bleiben Sie auf dem Weg unbedingt geduckt! Sobald der Zaun gesprengt ist, rennen Sie dem Team hinterher zur Bunkerwand.

**GEDUCKT  
zum Graben**

**TIPP 37:** Im Krater direkt vor Ihnen liegt ein Scharfschützengewehr, mit dem Sie die MG-Nester auf dem Berg kurzzeitig (!) ausschalten können. Rennen Sie von Krater zu Krater, und warten Sie geduckt, bis das MG-Feuer aufhört. An der zweiten Mauer führt ein Sprung in den Schützengraben. Letzte Hürde: Der Bunkereingang ist bewacht. Sobald der MG-Schütze nachladen muss, kassiert er eine Kugel.

**EXPLOSIVER  
Beistand**

**TIPP 38:** Die Maschinenpistole räumt unter der Bunkerbesatzung auf. Granaten sind hilfreich gegen verschanzte Feinde. Die erste Leiter führt ins Arsenal, voll mit Benzinfassern. Zielen Sie auf das Metall statt auf die Menschen.

**SCHÜTZEN  
ausschalten**

**TIPP 39:** Eine Granate leert die Bunkerplattform, die Schützen laufen in Ihr MP-Feuer. Ihr Scharfschützengewehr neutralisiert die Soldaten auf dem entfernten Bunker. Schnell zurück in den Gang und das Maschinengewehr besetzen; so haben die jetzt hereinstürmenden Deutschen keine Chance. Die Tür führt in den nächsten Abschnitt.

**BATTLE IN  
THE BOCAE**

**TIPP 40:** Im Haus wartet nur schwache Gegenwehr. Sobald das Obergeschoss leer geräumt ist, befreit Ihr Kollege die Fallschirmspringer im Nebenraum. Vom hintersten Fenster aus hat man den besten Blick auf den Garten; möglichst alle Gegnersoldaten sollten sich eine Kugel einfangen, bevor sie das Haus erreichen. Eventuelle Glückspilze erledigen Sie im Treppenhaus. Der zweite Angriff folgt an der Vorderseite. Die ist mit dem Maschinengewehr am Fenster leicht zu verteidigen.

**GESCHÜTZ  
finden****Der  
BAUERNHOF**

**TIPP 41:** Folgen Sie der Straße nach Südwesten. Ihr Präzisionsgewehr räumt den Weg frei. An der Kreuzung gehen Sie vorsichtig nach Osten, bis Sie von dem Geschütz beschossen werden. Zurück zur Gabelung und nach Süden.

**TIPP 42:** Am Bauernhof ist die Scheune gefährlich, aber im Schutz der Mauer gut zu beschießen. Der MG-Schütze sollte zuerst fallen. Im Haus stößt Private Cobb zu Ihnen. Hinter der Farm lauern jede Menge Heckenschützen im Gebüsch und einer auf dem Silo. Auf dem Platz neben dem Silo liegen die Leichen des Fallschirmspringertrupps und das gesuchte Radio.

**LUFTANGRIFF**

**TIPP 43:** Auf dem Rückweg überfallen Deutsche den Hof; am leichtesten fällt die Verteidigung mit dem MG in der Scheune. Kehren Sie zum Geschütz im Osten zurück. Mit dem Fernglas visieren Sie die Stellung an, ein Druck auf den Feuerknopf fordert den Luftschlag an.

**Bunker auf  
dem FELD**

**TIPP 44:** Durch das linke Tor führt der Weg zu einem Bunker. Mit dem Scharfschützengewehr legen Sie die Soldaten an den beiden MG-Nestern um. Sobald die Luft rein ist, wird die Flak auf dem Feld gesprengt. Dann schnell in den Bunker zum Maschinengewehr, denn auf der Straße erscheinen Feinde. Zurück auf der Hauptstraße lassen Sie auch das zweite Geschütz zerbomben, indem Sie es mit dem Fernglas anvisieren. Der Abschnitt endet im Schützengraben rechts.

**THE NEBEL-  
WERFER  
HUNT**

**TIPP 45:** Der Raketenwerfer »Panzerschreck« kommt im Graben in Ihr Arsenal und auf dem Feld sofort zum Einsatz: Drei Treffer braucht der Panzer, bevor er hinüber ist. Vorsicht, aus dem Wrack klettern Soldaten!

**ZURÜCK-  
BLEIBEN**

**TIPP 46:** Einige Verbündete schließen sich an. Gemeinsam geht's weiter in das Dorf. In den Ruinen lauern viele Gegner; Ihre Jungs dürfen als Schussfang vorangehen. Achten Sie auf Scharfschützen in den Häuserfenstern.

**Mehr  
FEUERKRAFT**

**TIPP 47:** Die zweite MG-Stellung in der Ruine auf der rechten Straßenseite sollten Sie besetzen; das Haus gegenüber spuckt nämlich eine Menge Feinde aus.

**Der  
PANZER**

**TIPP 48:** Vom Hinterzimmer des rechten hinteren Hauses aus sehen Sie einen Panzer anrücken. Jagen Sie ihm eine Rakete rein, damit er einen Weg für Sie freischießt (vorher den Raum verlassen!). Danach braucht der Metallkoloss vier weitere Treffer.



**Tipp 48:** Wenn Sie den Panzer treffen, sprengt er einen Weg frei.

**MG-  
STELLUNG**

**TIPP 49:** Von der Ruine an der Straßenecke aus bestreichen Sie das gegenüberliegende Haus mit Kugeln, vor allem den MG-Schützen. Übernehmen Sie seinen Posten.

**KIRCHE  
und Feld**

**TIPP 50:** Der Dorfausgang wurde verrammelt, aber ein Schleichweg führt durch das linke Haus hintenrum zum Friedhof. Die Kirche ist in Feindeshand – praktischer-



**Die NEBELWERFER**

weise haben Sie ein Präzisionsgewehr. Das Feld am Ende der Hauptstraße steht unter gefährlichem Dauer-Bombardement. Zielen Sie aus sicherer Entfernung auf die Schützen in den MG-Nestern und im Bunker links.

**TIPP 51:** Den ersten Nebelwerfer erreichen Sie links an der Hecke entlang. Eine Sprengladung erledigt den Rest. In einer Feuerpause läuft Ihr Team zurück zur Straße, vorbei am Minenfeld und zum Bunker. Dort machen Sie den Schützengraben feindfrei und sprengen die drei Geschütze.

**Mission 4: Behind Enemy Lines**

**PILOT retten**

**TIPP 52:** Der gesuchte Pilot ist an der Kreuzung linker Hand abgestürzt; bevor er sich Ihnen anschließt, müssen die Gegner im Umkreis eliminiert werden. Von der Kreuzung geht ein Schleichweg nach Osten zur Rückseite eines der Dorfhäuser. Um Aufsehen zu vermeiden, beseitigen Sie die Wachen außen und innen mit der Pistole. Zur Not liegt im Keller Verbandsmaterial. Durch den Vordereingang kommen Sie zum Dorfplatz.

**HÜGEL freikämpfen**

**TIPP 53:** Der Hügel wird von MG-Nestern bewacht. Granaten locken die Schützen aus dem Versteck, dann sollte ein Gewehrschuss sitzen. Oben angekommen, taucht ein Truppentransporter in Ihrem Rücken auf. Besetzen Sie eine MG-Stellung, um die Jungs willkommen zu heißen.

**In die KIRCHE**

**TIPP 54:** Leichte Gegenwehr in der Kirche, dann ist der Abschnitt fast geschafft: Ein Druck gegen die rechte Altarseite öffnet einen Geheimgang zum Résistance-Versteck.

**DIVERTING THE ENEMY**

**TIPP 55:** Wenn Sie schnell sind, können Sie den vorbeifahrenden Lastwagen als Sichtschutz nutzen. So erreichen Sie unbemerkt die Torwache. Nach deren Ableben passen Sie im Wachhäuschen die herbeieilenden Soldaten ab. Entgegen der Missionsanweisung funktioniert Heimlichkeit hier schlecht, die Gegner stehen zu nah beisammen. Räumen Sie im Panzerlager also gleich mit der Maschinengewehr auf. Dann jagen Sie die drei Fahrzeuge hoch.

**Auf den GLEISEN**

**TIPP 56:** Im Geschützstand im Osten liegt ein Scharfschützengewehr. Mit einem Sprung über die Sandsäcke erreicht man die Gleise. Das Gewehr kommt am Bunker zum Einsatz, dann wird die Weiche umgestellt.

**ZUGDEPOT**

**TIPP 57:** Rechts hinter dem Tunnel befindet sich eine Abzweigung zum Zugdepot. Die Türwachen stehen angenehm nah an einigen Benzinfässern. Dem Scheinwerfer weichen Sie aus und rennen zum Eingangstor. Durch das leicht bewachte Gebäude geht's zum Balkon. Die MG beim Scheinwerfer übernehmen Sie vom gerade verschiedenen Schützen und feuern auf die Neuankömmlinge unten.

**PRELLBOCK präparieren**

**TIPP 58:** Vom Fenster aus hat man ein gutes Schussfeld auf die umliegenden Gebäude; alle Soldaten in der Ge-

**FLUCHT im LKW**

gend sollten das Zeitliche segnen. Der Aufzug bringt Sie nach unten zum Gleisbett. Achtung, Schützen schießen von der Brücke und von links auf Sie. Ein Sprengstoffpäckchen kommt auf den Prellbock am Ende der Gleise.

**TIPP 59:** Jetzt noch zum Kommandostand auf der Brücke, wo der Hebel gezogen werden muss. Dann verstecken Sie sich auf der Ladefläche des Lasters. Während der Flucht feuern Soldaten auf Sie; schießen Sie zurück.

**THE COMMAND POST**

**TIPP 60:** Legen Sie sich nicht mit den Torwachen an, Heimlichkeit ist sicherer. Durch die Scheune erreichen Sie ein Mäuerchen rechts neben der Straße, hinter dem Sie geduckt zum Zelt laufen. Weiter hinten ist ein Busch, dahinter ein Loch im Zaun zum Vorposten. Zwischen den Kisten hervor sind die Patrouillen gut zu treffen; die Pistole vermeidet allzu großen Lärm.

**KÖNIGSTIGER**

**TIPP 61:** Weiter geht's in den Garten. Links entdecken Sie zwei der mächtigen Königstiger-Panzer. Die beiden Wachen müssen sicherheitsshalber dran glauben.

**Im SÜDHAUS**

**TIPP 62:** Das Südhaus ist Ihr erstes Ziel. Drinnen sollten Sie stets gehen und nur die Pistole einsetzen, um unbemerkt zu bleiben. Im Keller ist die Anleitung für die Panzer, im ersten Stock das Radio für den Funkspruch.

**Im MITTLEREN Haus.**

**TIPP 63:** Weiter zum mittleren Gebäude. An der Ostseite befindet sich ein leicht bewachter Hintereingang. In der Haupthalle steht eine Soldatengruppe auf dem Balkon; drehen Sie sich auf der Treppe um, und feuern Sie mit der MP. Auf dem Dachboden wechseln die Schlachtpläne den Besitzer, im Seitentrakt des ersten Stocks gibt's im rechten Hinterzimmer Sprengstoff einzusammeln.

**Im NORDHAUS**

**TIPP 64:** Es bleibt das Nordhaus. Der einfachste Weg hinein ist der südliche Seiteneingang. Das gesuchte Manifest liegt in einem Büro im ersten Stock: die Treppe hinauf links, dann durch das Speisezimmer.

**Panzer SPRENGEN**

**TIPP 65:** Bevor Sie den Garten nach Norden verlassen, sollten Sie die beiden Panzer sprengen. Dafür gibt's die »Good Conduct«-Medaille. Vorsicht, nach jeder Explosion tauchen am Haus drei Soldaten auf.

**AUGEN ZU und durch**

**TIPP 66:** Die Straße überwachen mehrere Hecken-schützen. Weil von hinten ständig neue Soldaten nachkommen, sollten Sie mit blitzenden Colts losstürmen, bis Sie Agentin Manon bei der Brücke erreichen.

**Mission 5: The Day of the Tiger**

**SNIPER'S LAST STAND**

**TIPP 67:** Die ersten zwei Abschnitte der Mission spielen in einer Ruinenstadt, in der Dutzende von Scharfschützen lauern. Unsere Bilder sagen Ihnen, wo sich die Gesellen verbergen. Gehen Sie sehr vorsichtig vor, nutzen Sie jede Deckung, und schießen Sie nur mit dem Präzisionsgewehr.



Zu Tipp 57: Benzinfässer ersparen Ihnen eine Menge Arbeit.

**Hier lauern Scharfschützen**

Im Kellerbogen, im Dachfenster, im Fenster rechts.





### Hier lauern Scharfschützen

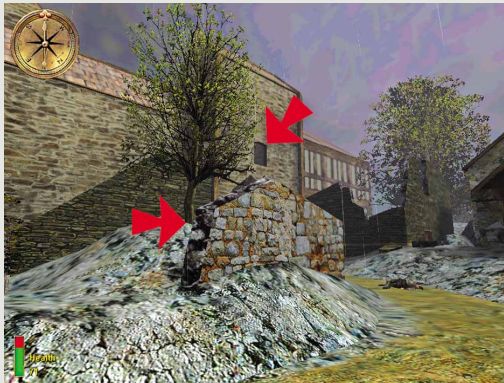
Im Fenster und auf dem Dach neben dem Schornstein.



Im Turm-  
fenster, in  
der Ruine.



Hinter der  
Mauer, im  
Fenster.



Im Turm-  
fenster, hinter  
dem Schutt,  
in der Haus-  
öffnung.



Durch das  
TOR

**TIPP 68:** Im Haus links an der Hauptstraße liegen die Leichen des Bazooka-Teams und deren Ausrüstung. Am Dorfende lässt sich der Turm über die Treppe an der linken Mauer betreten. Oben angekommen schießen Sie aus dem rechten Fenster auf die ankommenden Deutschen. Nun ist der Weg in den nächsten Abschnitt frei.

**PANZER  
knacken**

**TIPP 69:** Im Haus rechts heißt Sie das Panzerteam willkommen. Ärger folgt auf dem Fuß: Der anrückende Panzer muss mit der Bazooka geknackt werden. Der Rest der Stadt wimmelt nur so vor Heckenschützen.

### Hier lauern Scharfschützen

Im Oberge-  
schoss, im  
Hauseingang.



Im Balken-  
fenster, im Keller-  
gewölbe, in der  
Dachecke, in  
beiden Hotel-  
geschossen.



Im Turm-  
fenster, im  
Turmeingang.



Auf dem  
Hausdach  
hinter dem  
Baum, im  
Hotelgeschoss.



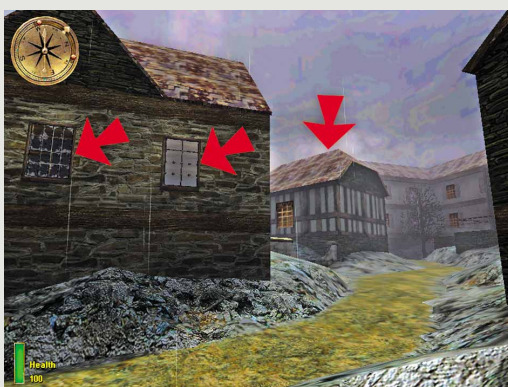


## Hier lauern Scharfschützen

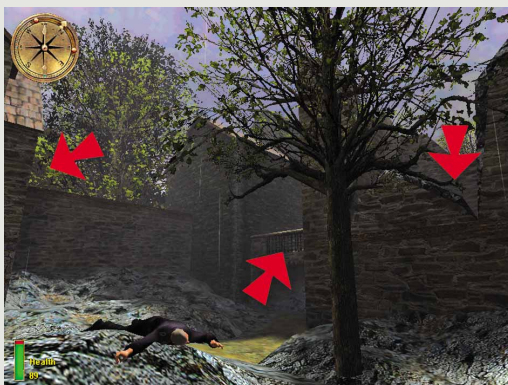
Im Dachgeschoss, im Obergeschoss, im Hotelgeschoss.



In beiden Fenstern, auf dem Dach.



Hinter der Mauer, im Übergang, in der Hausruine.



Auf dem Balkon, auf dem Zwischendach, im Hauseingang.



### THE HUNT FOR THE KING TIGER

**TIPP 70:** Die Panzerfahrt ist ziemlich geradlinig und mit vorsichtigem Vorgehen leicht zu schaffen. Ein gezielter Schuss zerlegt alle Gebäude, sobald sie in Sichtweite sind. Wegen der langen Nachladezeit sollten Sie brenzlige Situationen meiden; dank Ihrer großen Reichweite dürfte es dazu aber gar nicht erst kommen.

### Erste GEGENWEHR

**TIPP 71:** Hinter der ersten Kurve lauert ein Raketenwerfer im Fachwerkhaus. Auf der Dorfstraße warten sowohl ein Geschütz als auch ein Panzer und ein Raketenwerfer. Kümmern Sie sich aus sicherer Entfernung um die Kanone, dann um das Fahrzeug und den Soldaten.

### Rollende FESTUNGEN

**TIPP 72:** Ein weiterer Panzer am Dorfausgang geht in Flammen auf; wenn Sie die Ungetüme zuerst treffen, sind sie praktisch wehrlos. Links stehen drei Häuser nebst Geschütz, aber zum Glück auch einige Benzinfässer als dankbare Ziele. Kurz vor Abschnittsende stecken zwei weitere Panzer; feuern Sie abwechselnd auf beide, dann kommen sie gar nicht erst zum Schuss.

### Mehrere GESCHÜTZE

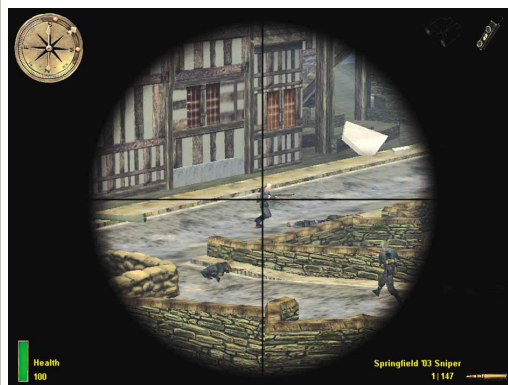
**TIPP 73:** Links wartet ein Panzer hinter der Brücke auf seine Zerstörung. Entlang der Hauptstraße treffen Sie auf zwei Geschütze und ein Fahrzeug, an der Kurve mit dem Wachturm auf noch ein Geschütz plus Geleitschutz. Schüsse aus sicherer Entfernung sind entscheidend. An der T-Kreuzung in der Stadt zielen Sie zuerst auf den Panzer links, dann geht's rechts zum nächsten Abschnitt.

### THE BRIDGE

**TIPP 74:** Wieder zu Fuß schicken Sie per Präzisionsgewehr alle Soldaten auf dem Weg zur Brücke ins Jenseits. Achtung, einige Scharfschützen tauchen in Ihrem Rücken auf.

### SCHARFSCHÜTZE

**TIPP 75:** Der beste Punkt zur Überwachung der Brücke ist das Haus rechts von ihr. Vom Fenster im ersten Stock aus schießen Sie auf alle Soldaten, die sich dem Sprenghebel nähern; der steht in dem kleinen Vorsprung rechts der Brücke. Denken Sie daran, rechtzeitig nachzuladen!



**Tipp 75:** Die Gegner laufen zum Sprengkasten im Vorsprung rechts.

### RÜCKEN freihalten!

**TIPP 76:** Sobald die Panzer auffahren, ordern Sie aus der Fernglassicht Luftangriffe. Aber Vorsicht, Ihnen fallen immer wieder Soldaten in den Rücken! Bei unwillkommenen Gästen spricht am besten die Maschinenpistole.

### Mission 6: The Return to Schmerzen

### THE SIEGFRIED FOREST

**TIPP 77:** Der verschneite Wald steckt voller Scharfschützen, die vor allem auf Felsvorsprüngen stehen. Auf dem Hauptweg passiert Ihnen am wenigsten. Nehmen Sie den rechten Pfad. Sie erreichen eine gut bewachte MG-Stellung, können die Soldaten aber im Schutz der Bäume einzeln ausschalten. Ein Stückchen weiter südlich steht die erste Flak auf einem Hügel und will gesprengt werden.

### Die zweite FLAK

**TIPP 78:** Zurück nach Norden zum Wachposten, dann westlich bis zu einer Schneerinne. An deren Ende befindet sich Flak Nummer 2 mit zwei Wachen. Vor dem Ausgang im Südosten ist noch ein Bunker auszurauchern.

### ZWEITES Waldstück

**TIPP 79:** Auf dem Dach des nahen Bunkers steht ein Scharfschütze, der Eingang wird ebenfalls gut bewacht. Innen führt eine Leiter aufs Dach, dort fliegt die letzte

### DIE STURM- GEWEHR-SIEG- FRIED LINE TARNUNG ist alles

### STURM- GEWEHR einsacken

Flak in die Luft. Die Kabel in den Baumwipfeln leiten Sie zum zweiten Gebäude. Von dort aus geht's nach Norden und Osten zu einer weiteren Geschützstellung, im Südosten ist schließlich der Ausgang.

**TIPP 80:** Am Fabrikator ist Scharfschützenarbeit angesagt. Die Turmwache, der Wachmann und der MG-Schütze müssen verschwinden. Der Eingang ist an der Ostseite.

**TIPP 81:** Im Raum rechts liegt eine Uniform auf dem Tisch, den linken Gang hinunter wartet ein Pass in einem Büro. Um die Tarnung perfekt zu machen, stecken Sie Ihre Waffe weg. Am Fuß der Treppe wird der Ausweis vorgezeigt. Jetzt zweimal rechts und dem einsamen Offizier seine Papiere abnehmen (liegen auf dem Tisch). Damit kommen Sie in die Lagerhalle. Den unfreundlichen Truppenführer an der Treppe umgehen Sie, indem Sie rechts hinunterspringen.

**TIPP 82:** Am Ende des langen Ganges kommt man rechts durch eine Tür zur Osthalle. Drinnen liegen die gesuchten Baupläne, der Forscher protestiert nicht lange. Weiter nach Nordosten zum Waffenlager, wo Sie sich mit Sturmge-  
wehren eindecken. Dann bringen Sie die Sprengladung an.



Tipp 82: Die Sturmgewehr-Pläne liegen auf dem Tisch.

### Nichts wie RAUS!

### THE COMMU- NICATIONS BLACKOUT

### FUNKSTATION auslöschen

### Flucht durchs FENSTER

### THE SCHMERZEN EXPRESS STROM aus!

**TIPP 83:** Nach der Explosion klebt Ihnen das ganze Lager an den Fersen. Weil immer neue Soldaten angerannt kommen, sollten Sie sich zielstrebig nach außen durchschlagen. Beim Ausgang halten Sie sich links, schießen die Wachen von den Türmen und flitzen zum Ausgang.

**TIPP 84:** In der Stadt ist wieder Vorsicht angesagt. Gehen Sie leise, und schießen Sie mit der Pistole. Es sollte möglichst kein Alarm ausgelöst werden. Vorsicht, in einigen Fenstern stehen Scharfschützen.

**TIPP 85:** Schlagen Sie sich bis zur Brücke durch, dann die Treppe hinauf. Die Feindgruppe oben reagiert allergisch auf Granaten. Linker Hand führt der Weg zum Kommunikationsposten. Je zwei Sprengladungen kommen in jede der Hallen, die letzten beiden an die Sendemasten.

**TIPP 86:** Nach dem großen Knall wird zwangsläufig Alarm ausgelöst, deshalb sind immer neue Verfolger hinter Ihnen her. Schlagen Sie sich zurück über die Brücke nach Süden durch bis zum Haus des Kommandanten. Dort springen Sie aus dem Hinterfenster.

**TIPP 87:** Den Park bewachen einige Soldatengruppen, vor allem an den Brücken. Vorsicht, die Jungs haben Hunde dabei. Sie müssen über eine der Brücken nach Norden.

**TIPP 88:** Folgen Sie den Gleisen, die Deutschen auf dem Turm beseitigen Sie von weitem mit dem Scharfschützengewehr. Auf dem Gelände links geht's von Turm zu Turm, jeweils mit einem Schuss auf den Insassen. Im Haus hinter den Trafos zerschießen Sie den Sicherungs-

### FUNKSPRUCH absetzen

### STORMING FORT SCHMERZEN

### Gefangene BEFREIEN

### TANKS präparieren

### In den KELLER

### GIFTGAS ausnutzen

kasten, um die Stromversorgung zu kappen. Dann zurück zum Hauseingang bei den Gleisen.

**TIPP 89:** Die Halle ist gut besetzt, für einen geübten MP-Schützen aber kein Problem. Im Obergeschoss steht das Radio. Ein Funkspruch beendet den Abschnitt.

**TIPP 90:** Als Erstes erledigen Sie die Wachen auf den Holztürmen auf beiden Seiten des Zugs. Danach kümmern Sie sich um die Soldaten in den Fenstern der Steintürme. Es kommen eine Zeit lang Ersatzmänner nach, suchen Sie deshalb schon befreite Türme erneut ab. Wenn Sie weniger als fünf Ranger verlieren, winkt die »Army Commendation Medal« als Belohnung.

**TIPP 91:** Sobald die Doppeltüren aufgehen, räumen Sie das Lager mit dem Gewehr leer. Eine sichere Position ist eine der Ecken neben der Türe. Sichern Sie dann den Innenraum. Das Doppeltor zum Gefängnis öffnet sich durch Drehen an der Kurbel. Im Gefängnistrakt haben sich einige Wachen verschanzt. Nach deren Ableben schließt der Hebel im linken Zimmer die Zellentüren auf.

**TIPP 92:** Zurück im Hauptgang haben Ihre Leute die Türsprengung vorbereitet, den Auslöser dürfen Sie selbst drücken. Im Keller gibt's drei Gänge, die zu den Tanks führen. Hier werden die Sprengladungen angebracht. Zweimal müssen Sie über Kisten springen. Die Ganggabelung führt links in den Pumpraum, wo sich das Hauptventil öffnen lässt. Danach tauchen neue Gegner in den Gängen auf. Schlagen Sie sich zur Treppe durch, und betreten Sie oben den Aufzug. Sie erreichen die Wehranlagen.

**TIPP 93:** Steigen Sie die Leiter nach unten. Weil hier viele Feinde hinter Kisten lauern, sind Granaten hilfreich. Kurz vor dem Aufzug müssen Sie sich rechts halten. Vorsicht, aus den Schlafräumen rechts feuern Gegner. Im Raum am Ende des Ganges sammeln Sie eine Gasmaske ein. Dann bringt Sie der Aufzug in den Keller.

**TIPP 94:** Dieser Abschnitt ist sehr geradlinig. Am einfachsten werden Sie die Soldaten los, indem Sie auf einen der Gastanks schießen; die ungeschützten Wachen fallen einfach um. Platzieren Sie den Sprengstoff an den angezeigten Stellen, dann nichts wie zurück zum Lift! Es bleiben nur 30 Sekunden zur Flucht.



Tipp 94: Schießen Sie auf die Gastanks, um die Gegner loszuwerden.

### FLUCHT im Feuer

**TIPP 95:** Im Chaos der Explosionen werden auch Sie verletzt, wenn Sie sich nicht beeilen. Rennen Sie unter Dauerfeuer aus Ihrer Maschinenpistole zum nächsten Aufzug. Achtung, oben steht im Raum links eine versteckte Wache. Hier geht's hinaus ins Freie. Bevor Sie zum Zug rennen, schalten Sie erst die Schützen in den Türmen aus. Dann haben Sie's geschafft; wir wünschen gute Heimfahrt! **CS**