

# Medal of Honor: Breakthrough

Die neuen Zusatzmissionen führen Sie diesmal in südlichere Gefilde. Wir geleiten Sie auf den gefährlichen Pfaden durch Tunesien, Sizilien und den italienischen Stiefel.

## Mission 1: Tunesien

### Tunesien: Die Schlacht von Kasserine, Nordafrika - Teil 1

#### Wie komme ich zum Panzer?

Der Jeep bringt Sie direkt an die Front. Nachdem das Großmaul seine Predigt beendet hat, gehen Sie im nächsten Krater in Deckung. Der Ansturm der Deutschen rollt von Nordwesten her auf Sie zu. Erledigen Sie die Aggressoren und schlagen Sie sich zum Drahtzaun durch. Eine Granate und Sie sind die Gegner im Schützengraben los. Pirschen Sie sich am Zaun entlang. Am Ende der Abgrenzung finden Sie einen Durchgang. Schießen Sie sich durch das Areal und steigen Sie in den Panzer. Mit dem Stahlmonster geht es nun durch den Canyon. Verschwenden Sie keine Zeit mit den Brückenpatrouillen – Ihre Fahrt ist sowieso nach ein paar weiteren Metern vorbei.

#### Wie komme ich durch das Haupttor?

Zerstören Sie die Bunkereinrichtungen im nächsten Lager. Mit dem Bord-MG kümmern Sie sich um das Fußvolk. Betreten Sie den Schützengraben auf der linken Seite des Lagers. Kämpfen Sie sich bis zum Bunker durch. Zeigen Sie den müden Wachen, wer der Boss ist, und klettern Sie mit der Leiter in die Kuppel. Hier finden Sie einen Schalter, der das Tor zum deutschen Lager öffnet. Wer noch Munition braucht, findet hinter dem Bunker eine Leiter, die zu einem Vorratslager führt. Jetzt nichts wie ab durch das Tor.

#### Was erwartet mich im Canyon?

Auf dem Weg durch die Schlucht werden Sie von gegnerischen Einheiten attackiert. Einer der Deutschen hat eine Panzerfaust, mit der Sie den Tank ein Stückchen weiter in die Luft jagen. Nehmen Sie die Artillerie-Stellung ein und erobern Sie den nächsten Schützengraben. Nach heftigem Kampf kommen Sie an ein MG-Nest, das Sie am einfachsten mit der Panzerfaust ausheben. Links geht's ab in den Bunker.

#### Was mache ich im Bunker?

Im ersten Stock setzen Sie sich hinter das MG und wehren die Deutschen außerhalb des Bunkers ab. Nach getaner Arbeit kämpfen Sie sich tiefer in den Bunker hinein – verlaufen können Sie sich dabei nicht. Im Funkraum zerstören Sie sämtliche Kommunikationssysteme. Ein paar Zimmer weiter schnappen Sie sich die rot leuchtenden Dokumente vom Tisch und flüchten nach draußen. Nach wenigen Metern

werden Sie von Ihren Kollegen mit dem Jeep aufgesammelt.

### Tunesien: Die Schlacht von Kasserine, Nordafrika - Teil 2

#### Wie schalte ich die Artillerie aus?

Nach kurzer Fahrt werden Sie unter Artillerie-F Feuer genommen. Erledigen Sie die Gegner, die rechts aus dem Felsendurchgang kommen, und kämpfen Sie sich den Berg hinauf. Im Lager der Deutschen stoßen Sie auf Widerstand, den Sie aus der Deckung heraus beseitigen. Machen Sie dabei von der „Herauslehn-Technik“ Gebrauch. Sammeln Sie alle Vorräte ein. Der Screenshot zeigt Ihnen, wie Sie unbeschadet durch das Minenfeld kommen. Das Wachpersonal bei den Kanonen ist über Ihren Besuch so erfreut, dass sich ein ganzes Begrüßungskomitee auf den Weg über die Brücke macht. Schnappen Sie sich die nächstbeste Artillerie und stoppen Sie den Vormarsch der Deutschen. Vorne am Rohr der drei Kanonen müssen Sie je eine Sprengladung anbringen oder sie mit einer noch intakten Kanone zerstören.

#### Wie komme ich durch das Minenfeld?

Hinter der Brücke finden Sie ein Vorratszelt, in dem Sie sich stärken und ein Scharfschützengewehr einsacken. Sobald Sie bei Ihren Kameraden angekommen sind, erhalten Sie den Auftrag, den Minenpanzer zu eskortieren. Der kommende Spielabschnitt ist simpel: Laufen Sie neben oder hinter dem Panzer her und eliminieren Sie die Deutschen, die Ihren Panzertrupp aufhalten wollen. Mit dem Scharfschützengewehr schalten Sie die Feinde aus, bevor diese ihre Panzerfauste auf den Minenpanzer abfeuern können. Nach wenigen Minuten kommen Sie zu einer weiteren Bunkeranlage.

#### Der zweite Bunker

Bevor Sie die Leiter in das Tunnelsystem hinab benutzen, rüsten Sie sich im Vorratsraum ordentlich aus. Jetzt geht's ab nach unten. Im Gangsystem warten etliche Truppen auf Ihren Besuch. Verlaufen können Sie sich nicht. Im Munitionsraum überraschen Sie die Anwesenden mit ein paar Granaten. Die Überlebenden erledigen Sie im Feuergefecht. Nachdem Sie die Sprengladung platziert haben, bleibt Ihnen eine halbe Minute, um den Bunker zu verlassen. Machen Sie nicht den Fehler, den Weg zurückzurennen, den Sie gekommen sind! Verlassen Sie die beiden Munitionskammern durch die Tür, durch die Sie eingetreten sind. Jetzt biegen Sie aber nicht nach rechts ab, sondern benutzen die Tür in der Südost-Wand. Sie ist jetzt nicht mehr verschlossen. Über die Leiter gelangen Sie ins Freie. Wenn Sie bei Ihren Leuten angekommen sind, genießen Sie das Feuerwerk und setzen Ihren Weg fort.

## Tunesien: Bizerte-Kanal

#### Wie komme ich in die deutsche Festung?

In der Stadt tobt der Krieg. Sie müssen die feindliche Festung infiltrieren und die Geiseln befreien. Versuchen Sie nicht über die Brücke zu kommen, sondern gehen Sie am Ufer nach links zum Bootssteg. Während der Überfahrt haben Sie genügend Zeit, die Schützen vor der Festung aufs Korn zu nehmen. Am anderen Ufer angekommen, kämpfen Sie sich am verschlossenen Haupteingang vorbei. Ein Stück weiter finden Sie eine geeignete Stelle, um eine Bombe zu platzieren, die fünf Sekunden später ein beachtliches Loch in die Festungsmauer reißt. Bitte eintreten!

#### So schlagen Sie sich durch die Festung!

Sie gelangen direkt in den Gefängnisstrakt, der nur von einem Deutschen bewacht wird. Schnappen Sie sich die Schlüssel vom Tisch und befreien Sie die britischen Kollegen. Besonders amüsant ist das hochnäsige Geschwätz des Gefangenen in der hintersten Zelle. Gemeinsam mit Ihren neuen Freunden schlagen Sie sich durchs nächste Zimmer, wo Sie Waffen und Medizin finden. Frisch gestärkt betreten Sie den schwer bewachten Hinterhof. Als Erstes nehmen Sie sich den MG-Schützen vor, dann machen Sie dem Rest des Wachpersonals den Garaus. Gemeinsam kämpfen Sie sich durch die deutsche Befestigung – es gibt nur einen Hauptweg. Achten Sie bei den Feuergefechten darauf, Ihren Kameraden ein paar Krauts übrig zu lassen, das spart wichtige Lebensenergie. Der kleine Rundgang durch die Behausung der Deutschen führt Sie in den bekannten Hinterhof zurück.

#### Wo finde ich Klaus?

Sobald Sie sich dem großen Tor nähern, brettert ein voll beladener Truppentransporter auf den Hof. Klemmen Sie sich hinter das MG und verwandeln Sie den gesamten Hof in ein Sieb. Nachdem der Hof gesichert ist, verlassen Sie ihn. Gehen Sie Richtung Brücke und dann links. Der Weg führt Sie in die Innenstadt. Ein paar Ecken weiter finden Sie den Kontaktmann Klaus, dem Sie dicht auf den Fersen bleiben müssen. Während Klaus das Schloss knackt, müssen Sie ihm 30 Sekunden lang Rückendeckung geben. Die Tür verrammeln Sie von innen und folgen Klaus durchs Haus. Nachdem Sie die italienische Uniform übergezogen haben, gehen Sie auf den Hof und fahren mit dem LKW davon.

## Tunesien: Bizerte-Hafen

#### Wie komme ich auf das Schiff?

Mit den Papieren kommen Sie unbemerkt in das Hafengebiet. Der Schiffswächter zeigt sich



**VORSICHT, MINEN!** Wenn Sie diesen Weg benutzen, können Sie sich den Minensucher sparen.



**KLEINE ÜBERFAHRT** Schleichen Sie zum Kai und biegen Sie links ab. Der Chauffeur wartet schon.



**RÜCKZUG** Nachdem Sie die Bombe im Munitionsraum gelegt haben, bleiben Ihnen 30 Sekunden.

jedoch wenig beeindruckt und verlangt eine Sondergenehmigung. Diese erhalten Sie im Gebäude rechts vom Wächter. Gehen Sie die Treppen nach oben und warten Sie, bis Sie mit dem Hafenmeister alleine sind. Sobald dieser die Liste nach Ihrem Namen absucht, schalten Sie ihn aus. Schnappen Sie sich die Papiere vom Tisch und halten Sie sie dem Schiffswächter unter die Nase. Steigen Sie die Treppen hinauf aufs Schiff.

**Wo lege ich die Bomben?**

Zu Ihrer Linken sehen Sie eine Kajüte – da müssen Sie hin. Auf dem Weg überzeugen Sie noch zwei Deutsche von der Echtheit Ihrer Papiere, dann geht's ab in den Bauch des Schiffes. Links von der Treppe finden Sie ein Schott, hinter dem deutsche Offiziere einen Plan aushecken. Überraschen Sie das Pack und sammeln Sie die geheimen Informationen ein. Spätestens jetzt klingelt der Alarm und Sie können den Schießprügel wieder auspacken. Kämpfen Sie sich durch die Etage und gehen Sie die Leiter hinab. In diesem Abschnitt finden Sie jede Menge Gegner und zwei Bomben. Jetzt müssen Sie nur noch in den Maschinenraum eine Etage tiefer und die Bomben anbringen. Dass Ihnen unterwegs jede Menge Deutsche das Leben schwer machen, ist nichts Neues. Nachdem Sie die Ladungen platziert haben, flüchten Sie so lange auf dem Weg, den Sie gekommen sind, bis die Bomben hochgehen.

**Wie komme ich aus dem Hafengebiet?**

Das Schiff kentert und Sie müssen sich erstmal an die neue, schräge Optik gewöhnen. Schleichen Sie geduckt durch den Rumpf und nutzen Sie herabhängende Netze, um sich daran hochzuziehen. Durch ein Loch im Bug gelangen Sie auf die Außenwand des Schiffes – und werden dort auch gleich erwartet. Eine halbe Armee nimmt Sie aufs Korn, weshalb sich eine Schnellspeicherung empfiehlt. Mit Geschick und etwas Glück bezwingen Sie die Stahlhelmtträger und gehen über den Steg an Land. Erinnern Sie sich noch an den Hafenmeister? Genau in das Gebäude müssen Sie rein. Diesmal ist man nicht so freundlich und Sie müssen Ihre Waffen sprechen lassen. Über das Dach geht's in den nächsten Teil des Gebäudes, wo Sie sofort in weitere Schusswechsel verwickelt werden. Gehen Sie die Treppe nach unten und überraschen Sie die beiden Soldaten, bevor sie sich wehren können. Nehmen Sie die Medizin sowie die Munition aus dem Hinterzimmer und verlassen Sie das Haus. Erledigen Sie die drei Typen beim Wachhäuschen und verlassen Sie den Schuppen durch die zweite Tür.

**Wie flüchte ich aus der Stadt?**

Jetzt müssen Sie sich durch die Stadt ballern, bis Sie Klaus treffen. Unterwegs gibt es ein Wachhäuschen in einer Seitenstraße: Hier können Sie sich stärken. Jetzt müssen Sie all Ihre Geschicklichkeit beweisen und sich gemeinsam mit Klaus durch Horden von Gegnern schießen. Ein Patentrezept gibt es dabei nicht, Sie sollten aber

auf jeden Fall sehr oft zwischenspeichern. Sobald Sie das Stadttor erreicht haben, ist die Mission geschafft.

**Mission 2: Sizilien**

**Sizilien: Die Gleiterlandung**

**Was mache ich am Absturzplatz?**

Zunächst dürfen Sie sich den Applaus für den Piloten sparen. Erstens wurden Sie bei der Bruchlandung verletzt und zweitens hat der Kerl und der Rest Ihrer Kameraden das Zeitliche gesegnet. Springen Sie aus dem Wrack, unten werden Sie von zwei Italienern mit Salut empfangen. Bei dem aus dem Flugzeug geschleuderten Jeep können Sie sich heilen. Im Hintergrund hören Sie eine Flak hämmern, zu der Sie schnell hinrennen. Werfen Sie schon mal eine Granate voraus, dort stehen drei Männer. Setzen Sie sich selbst an das Geschütz und fangen Sie den ankommenden Lastwagen ab. Danach jagen Sie das Ding in die Luft. Schleichen Sie sich über den Hügel an die Flak rechts am Rand an. Seien Sie vorsichtig, dort steht ein Haufen Soldaten und daneben zwei MG-Nester. Stellen Sie sich an die 88, den Lastkraftwagen radieren Sie damit aus. Daraufhin taucht noch jede Menge Fußvolk auf, das Sie entweder ebenfalls mit dem Geschütz oder aber mit den MGs plätten. Nur wenig weiter steht noch eine AA-Kanone. Sie ist kaum bewacht, es tauchen diesmal jedoch auch Schützen an den Hängen links und rechts auf.

**Die Brücke**

An den Schienen stoßen Sie auf Kompagnons, deren Haut Sie vor den von rechts anstürmenden Italienern retten. Hinter dem Geschütz ist ein MG-Nest, das Sie schleunigst ausheben. Stellen Sie sich an die Flak und beseitigen Sie den Schützenpanzer. Bleiben Sie dem MG fern. Dort liegt zwar ein großer Verbandskasten, sobald Sie aber bei den Sandsäcken ankommen, tauchen diverse Störenfriede vor Ihnen auf, die Ihre Kameraden niedermachen. Auf dem Felsen vor der Brücke steht ein Suchscheinwerfer mit einem Soldaten dahinter. Über die Brücke stolpert ein kleiner Stoßtrupp vor Ihre Flinte. Tasten Sie sich vorsichtig voran. In dem Wasserturm steht ein MG-Schütze hinter dem linken Loch, den Sie aus einiger Distanz erledigen. Hier verhält es sich ähnlich wie bei der Stellung zuvor: Falls Sie in den Turm klettern, erscheinen feindliche Soldaten auf der Bildfläche, von denen Sie andernfalls verschont bleiben. Dafür finden Sie dort Gewehrmunition und Lebensenergie. Auf der Anhöhe steht das vorletzte Ziel. Gehen Sie hier zügig voran. Erledigen Sie die Mannschaft dahinter und heizen Sie dem übrigen Haufen mit der Kanone ein – anschließende Sprengung nicht vergessen! Auf dem Plateau finden Sie ein weiteres Flugzeug und dessen Mannschaft. Noch während der Kommandant labert, setzen Sie sich an die Flak und erledigen den anrollenden Panzer und dessen Begleitschutz.

**Sizilien: Der Flugplatz in Caltagirone**

**Wie zerlege ich den Funkturm?**

Pirschen Sie sich an das Wachhaus heran. Davor stolziert eine Wache auf und ab. Drin sind noch zwei Leute. Holen Sie sich die Gewehrmunition von dem Schreibtisch. Von dort können Sie schon ein MG-Nest sehen, welches kurz vor einem Lager steht. Hinter dem Drahtzaun stehen ein Sanitätszelt und der Funkmast.

**Der Ritt im Jeep**

Bei der Jagd im Geländewagen sehen Sie von links schon die Lichter eines heranrasenden Truppentransporters. Direkt vor Ihnen steht noch einer. Am Straßenrand tauchen mehrere Angreifer auf. Zwei Motorräder zischen hinterrücks heran. Ihr Fahrer bleibt kurz vor dem Stacheldrahtverhau stehen. Zeigen Sie es den drei Kerlen dahinter, danach fährt Ihr Chauffeur ein Stück zurück und Sie biegen links ab. Schon wieder ein Motorrad von hinten und gleich darauf zwei Soldaten in einem Unterstand rechts von Ihnen.

**Wie sabotiere ich die italienischen Jäger?**

Sie erhalten ein schallgedämpftes Gewehr. Schleichen Sie durch das Lager. Rechts um die Ecke laufen zwei Patrouillen zwischen den Kistenstapeln. In der Werkhalle stolziert eine Wache umher, zwei weitere sitzen in dem Kabuff in der Ecke. Auf dem Hof bringen Sie den Soldaten um die Ecke. Gehen Sie den Leuten in den Türmen und deren Suchscheinwerfern aus dem Weg. Wenn Sie die Soldaten wegputzen, kommen drei Wachmänner aus der Halle geeilt. Im Hangar sabotieren Sie den ersten Jäger. Neben dem zweiten Flieger stehen zwei Mechaniker, die Ihnen das Leben schwer machen. Neben dem Laster schreitet ein Soldat vorbei. Sobald Sie ihn erledigen, sind die Leute in der Hütte alarmiert. Überraschen Sie den Typen am Schweißgerät und latschen Sie durch die Hintertür. Direkt vor Ihnen langweilt sich ein Soldat, drei weitere stehen in der Mensa – auf der Arbeitsplatte liegt ein Medipack. In Hangar Nummer drei liebkost ein Schrauberling seine Maschine. In der ersten Baracke an der Seite sitzen drei Offiziere beim Skat, um die Sie sich nicht weiter kümmern. Daneben befinden sich die Pritschen für die einfachen Soldaten. Machen Sie den Leuten gleich den Garaus, wenn Sie durchschleichen, fallen die Burschen Ihnen in den Rücken. Kümmern Sie sich um die Patrouille auf dem Hof, durchs Fenster schalten Sie den Offizier aus, bei dem Sie Medizin erhalten. Die Filmvorführung unterbrechen Sie jäh und machen alles platt. Bevor Sie den Ausgang erreichen, tritt ein Soldat ein – seien Sie darauf gefasst! Rechts übers Flugfeld steht der letzte Flugapparat, dahinter hopsen zwei Wachen herum.

**Wo löse ich den Alarm aus?**

Erledigen Sie den Kerl hinter dem MG des Wachturms. Auf dem Laufsteg des Towers ist



**TORÖFFNER** Der Hebel in der zerstörten Bunkerkuppel öffnet das schwer bewachte Haupttor.



**VERSTECKT** Die Italiener haben sich in dem Wasserturm eingenistet und bewachen die Brücke.



**AUSRÜSTUNG** Ignorieren Sie das Verbotsschild und brechen Sie die Vitrine mit dem neuen Gewehr auf.

noch so ein Typ. Steigen Sie die Stufen rauf und lensen Sie durch das Fenster. Innen sitzen zwei Funker vor ihren Geräten. Drinnen mopsen Sie sich das Maschinengewehr aus der Vitrine und stocken Ihren Munitionsvorrat beim Regal auf. So ausgerüstet knien Sie sich vor das Funkgerät. Drehen Sie Ihren Blick so weit wie möglich in Richtung Tür, so dass Sie gerade noch das Funkgerät benutzen können. Sobald der Alarm losschreit, taucht vor der Tür ein Italiener auf, ein zweiter steht kurz daneben. Die zwei Türme am Tor sind nun mit Panzerschreck-Jungs besetzt, auf dem Hof eiert eine ganze Garnison herum. Pesen Sie runter und flüchten Sie durch das Tor auf die Landstraße, dort werden Sie abgeholt.

### Sizilien: Gela

#### Wie erledige ich den Panzer?

Rennen Sie in das Haus und krallen Sie sich den Panzerschreck. Den Panzer zerlegen Sie besser vor dem Haus von der Seite aus. Knien Sie sich hinter das Fuhrwerk, von dort genügen meist zwei Schüsse. Bei dem Flugzeugschrott auf dem Feld stecken Sie die Munition und den Gesundheitskram ein. Jetzt kommen zwei Lastwagen über die Straße gebettet, die Sie idealerweise mit zwei Panzerschrecks aus dem Weg räumen.

#### Wo finde ich die 82ste?

Den Weg weiter runter liefern sich Amerikaner und Achsensoldaten eine heiße Schlacht. Halten Sie den Kopf unten und gehen Sie durch die Hintertür in das Haus, neben dem ein Amerikaner steht. Melden Sie sich bei dem Kommandanten in der hintersten Ecke des Zimmers. Flitzen Sie zu dem von Italienern besetzten Haus rüber, werfen Sie Granaten durch die Fenster und stürmen Sie hinein. Das Maschinengewehr wird sonst immer wieder neu besetzt. Im ersten Stock bemächtigen Sie sich des MGs und erledigen die Armee auf dem Feld. Im Nebenraum stärken Sie sich. In dem Haus die Straße runter gibt es noch mehr Ausrüstung. Jetzt kehren Sie zurück in das vormals vom Feind besetzte Gebäude und machen ein Paar Schritte in Richtung Feld, bis die ersten Gegner auftauchen. Rennen Sie zurück und benutzen Sie erneut das Geschütz, um die meisten Plagegeister loszuwerden. Hinter dem Hügel treffen Sie weitere Freunde.

#### Das Dorf säubern

Räumen Sie die ersten paar Meter bis zur Kanone. In dem Kabuff liegt ein großes Medipack. Marschieren Sie vor, bis der Panzer erscheint, und rennen Sie so weit zurück, dass Ihre eigenen Männer nicht vor der Kanone stehen. Nehmen Sie damit den Panzer unter Beschuss. Erledigen Sie die übrigen Feinde. In dem Gartenhaus auf der Anhöhe liegt Munition und Verbandszeug. Nun nehmen Sie die Scheune in Angriff. Neben dem Tisch oben liegen Munitionsbehälter. Über die Treppe kommen Sie aus dem Dorf. Nehmen Sie das Geschütz in Beschlag und

wehren Sie die zwei anrennenden Gruppen ab. Hinter dem Heuhaufen verschanzen sich die letzten Italiener.

#### Wie wehre ich die Panzer ab?

Sammeln Sie aus der Kiste auf dem Dachboden die Panzerschreckmunition ein – für den Notfall. Bemannen Sie den Mörser links, von dort kommen die ersten zwei Panzer. Die nächste Angriffswelle besteht aus zwei Panzern rechts und einem links, wobei Sie die Fahrzeuge nacheinander gegen den Uhrzeigersinn erledigen. Als Orientierungshilfe zielen Sie kurz unter den als Strich zu erkennenden Knick auf dem Feldweg, danach in etwa auf die Mauersteine Ihres „Fensters“. Nun wechseln Sie den Mörser und geben dem letzten Stahlmonster Saures. Bleiben Sie gleich an dieser Stellung, zwei Panzer kommen direkt geradeaus über die Kuppe, rechts sind es ebenfalls zwei. Danach haben Sie die Mission geschafft.

## Mission 3: Italien

### Monte Cassino I

#### Der Weg zum britischen Hauptquartier

Die Fahrt im Jeep wird schon nach kurzer Zeit durch eine Fliegerbombe beendet. Greifen Sie sofort zu Ihrem Scharfschützengewehr. Direkt vor Ihnen und auf der Anhöhe zu Ihrer Rechten haben es einige – mitunter sehr tüchtige – Schützen auf Sie abgesehen. Bei den LKWs finden Sie neben jeder Menge Widerstand auch Gewehrmunition und eine Feldflasche. Tasten Sie sich vorsichtig die Straße entlang Richtung Luftabwehrbatterie. Achten Sie unbedingt auf die Anhöhen vor Ihnen – dort sind Scharfschützen postiert.

#### Im Kommandoposten

Sprechen Sie mit dem Kommandanten – daraufhin zerstört ein Jagdbomber die Flak und etliche Gegner stürmen über den Hügel im Süden heran. Statt jetzt, wie befohlen, sofort in den Jeep zu steigen, nehmen Sie die Feinde aus größtmöglicher Entfernung aufs Korn. Im Kampf erlittene Blessuren heilen Sie mit dem Verbandskasten im Zelt.

#### Die Fahrt im Jeep

- Wie schon so oft dürfen Sie sich hinter das MG auf dem Jeep klemmen.
1. Bereits nach den ersten paar Metern löst sich die Unterstützung in Panzerform in Wohlgefallen auf. Gegner kommen von der Anhöhe links und erscheinen am Panzer.
  2. Es geht die Straße entlang – erledigen Sie die Gegner in den Ruinen rund um den Wagen. Die Fahrt geht erst weiter, wenn Sie alle Holzplanen und Kisten, die die Straße versperrten, zu Kleinholz gemacht haben.
  3. Hinter der nächsten Ecke wartet neben den üblichen Wegelagerern ein Bazooka-Schütze auf dem Turm am Ende der Straße. Achten Sie auf diese große Gefahr!
  4. Der Sani hält, um einen Verwundeten zu versorgen. Sie müssen derweil die Soldaten, die

von hinten und seitlich auf den Jeep zustürmen, in Schach halten. Vorsicht: Auf dem Dach hinten links erscheint immer wieder ein Bazooka-Schütze.

5. Nachdem der Sani Ihnen freundlicherweise auch einen heilenden Schluck zukommen lässt, geht's weiter. Ballern Sie auf die Soldaten in den LKWs. Sobald der Wagen hält, müssen Sie auch den Blick nach vorne schwenken, um den Soldaten hinter den Kisten einzuheizen.

#### Die Scharfschützen

Wenn der Sani zu den Briten rennt, müssen Sie alle Gefahren beseitigen. Neben einigen regulären Soldaten treiben hier gleich drei Scharfschützen ihr Unwesen.

1. Auf dem abgebrochenen Kirchturm im Westen lauert Schütze Nummer 1.
  2. Schütze Nummer 2 steht auf dem Dach auf der rechten Straßenseite und schaut gen Süden.
  3. Schauen Sie vorsichtig die Gasse nach Süden entlang. Auf der linken Seite im ersten Stock wartet Scharfschütze Nummer 3 darauf, von seinem Posten geholt zu werden.
- Wenn das erledigt ist, müssen Sie Munition besorgen. Stürmen Sie das Haus – einige Granaten wirken hier Wunder. Im obersten Stock finden Sie eine italienische Panzerfaust, mit deren Hilfe Sie den mittlerweile angerollten Panzer erledigen können. Jetzt müssen Sie nur noch die Schützen im Haus gegenüber beseitigen. Wenn der Feuerzauber vorbei ist, holen Sie noch Munition am Fuß der Treppe auf der anderen Straßenseite. Wenn Sie jetzt zu den Verwundeten zurückkehren, müssen Sie nur noch die Gasse entlanglaufen.

### Monte Cassino II

#### Die erste alliierte Einheit

Folgen Sie der Straße – erneut lauern Ihnen Scharfschützen auf, einer auf jeder Straßenseite. Obendrein müssen Sie drei Gegner am LKW erledigen. Eine Fliegerbombe zerstört die Straße. Betreten Sie das Haus durch die Tür im Süden. Nachdem Sie die Deutschen im Haus erledigt haben, kommen Sie zu der ersten alliierten Einheit. Sobald der Sani sich um den Verletzten gekümmert hat, erscheint ein Panzer. Dank Ihres italienischen Büchsenöffners (Piat) ist der Stahlkoloss bald nur noch Altmittel.

#### Die zweite alliierte Einheit

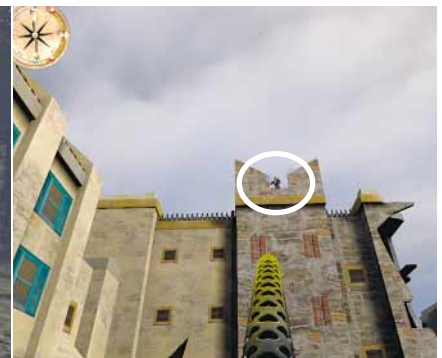
Überqueren Sie nun die Straße – drei Schützen wollen Sie daran hindern. Durch die Tür gelangen Sie auf einen Hof. Auch hier müssen Sie einige Feinde erledigen. Vorsicht: Ein durchaus fähiger Scharfschütze steht auf einem Balkon im Osten. Auf der LKW-Ladefläche finden Sie Munition. Eine Treppe führt hier nach unten. Unter der Zeltplane verschanzen sich zwei harte Gegner, drei weitere stürmen durch die Tür ins Freie. Im Inneren können Sie bis zu 50 Lebenspunkte per Verbandskasten auffrischen. Hinter der Tür auf der rechten Seite steckt ein Offizier, dem Sie mit bleiern Überredungskünsten einen Schlüs-



**SCHLAFMÜTZEN** Die Funker machen Ihnen keinen Ärger, wenn Sie sie leise durch die Fenster erledigen.



**DECKUNG** Greifen Sie von hier an. Der Panzer schießt gegen die Mauer und erledigt sich damit quasi selbst.



**GEFAHR** Achten Sie auf den Panzerfaust-Schützen auf dem Turm – er kann Ihre Fahrt im Nu beenden.

sel abluhsen. Dieser öffnet die andere Tür und somit die zweite freundliche Einheit hinein.

**Erstes Geschütz**

Kaum sind die eigenen Jungs gerettet, stürmen etliche Deutsche die Treppe hinunter. Kämpfen Sie sich den Weg nach oben frei und folgen Sie dem mittlerweile freien Weg Richtung Westen. Erledigen Sie die Soldaten an der MG-Stellung. Direkt hinter der Sandsack-Burg finden Sie Medizin. Gehen Sie in Richtung Geschütz. Im Turm zu Ihrer Linken befindet sich ein Soldat. Ein guter Scharfschütze ist direkt um die Ecke im zweiten Stock. Klemmen Sie sich nun hinter die PAK und heizen Sie dem Panzer so richtig ein. Anschließend zerstören Sie das Geschütz per Sprengladung. Sammeln Sie noch die Munition bei den Kisten ein, bevor Sie das Haus betreten.

**Der Gefangene**

Hinter der Tür erfrischen Sie sich erst mal mit dem Heiltrank. Hinter der nächsten Tür wartet ein Soldat auf Sie, eine Tür weiter noch einmal vier. Eine Granate wirkt in diesem Raum wahre Wunder. Draußen kümmern Sie sich um die Gegner, die sich in der gegenüberliegenden Ruine verschanzt haben. Unten räumen Sie den Schuppen leer und heimsen einen Verbandskasten ein. Zwei Türen und zwei Gegner weiter kommen Sie auf die Straße, auf der das Panzerwrack steht. In der Ferne können Sie auf der rechten Seite bereits einen Gegner auf einem Balkon erkennen. Auch auf der rechten Seite öffnet ein Gegner ein Fenster und eröffnet das Feuer. Vorsicht: Laden Sie Ihre MP durch, bevor Sie nur einen Schritt weitergehen. Am Ende der Straße wird ein Gefangener zu einem LKW transportiert. Sie müssen alle fünf Wachen erledigen, ohne dass der Briten den Löffel abgibt.

**Zweites Geschütz**

Lügen Sie vorsichtig um die Ecke beim Gefangenentransport. Auf dem Dach am Ende der Straße steht ein Scharfschütze. Gehen Sie mit gezückter Waffe Richtung Panzerwrack. Kurz bevor Sie dort ankommen, springt der Fensterladen auf und ein MG-Schütze kommt zum Vorschein. Schalten Sie ihn aus, bevor er die erste Salve abfeuern kann. Sprinten Sie dann sofort ans Geschütz und verpassen Sie dem anrollenden Panzer eine Granate. Anschließend zerstören Sie die PAK in gewohnter Manier.

**Das letzte Geschütz**

Folgen Sie der Straße weiter – wenn Sie nicht auf schmerzhaftes Stromstöße stehen, sollten Sie das Funken sprühende Kabel am Boden meiden. Im Dachstuhl Richtung Südwest lauert ein Scharfschütze. Neben den zwei Soldaten an den Panzersperren befindet sich ein weiterer Widersacher in der Ruine zu Ihrer Rechten, der eifrig Granaten auf die Straße wirft. Richtung Nordwesten können Sie noch einen Scharfschützen ausmachen. Sie kommen nun zu der deutschen Basis. Nähern Sie sich dieser, bis die Wachen auftauchen. Dann können Sie für saubere Distanzschüsse wieder die Straße hinunterlaufen. In den Zelten finden Sie etwas dringend benötigte Munition sowie einen Verbandskasten. Um die Gefangenen zu befreien, richten Sie das Geschütz nach Westen und schießen die Tür auf. Zerstören Sie die PAK und betreten Sie das Haus. Hier liegt Gewehrmunition herum.

**Die letzten Gefangenen**

Im Haus warten drei Tommies darauf, von Ihnen gerettet zu werden. Jetzt wird es hektisch und durchaus unfair. Ein Soldat betritt den Raum, zwei weitere stehen draußen herum. Wenn die drei erledigt sind, begeben Sie sich zum Brunnen und zücken das Scharfschützengewehr. Sie müssen alle auftauchenden Gegner eliminieren, ohne dass ein Gefangener zu Schaden kommt. Auf dem Screenshot sehen Sie die Positionen der Schützen. Sobald die Meldung „Ein Ziel wurde erreicht“ eingeblendet wird, steigen Sie in den LKW ein.

**Anzio**

**Der Konvoi**

Legen Sie den Zünder ab und latschen Sie dann zur Straße runter, um den Sprengsatz zu legen. Warten Sie nun am Drücker, bis der erste LKW fast ganz an der Ladung vorbeigefahren ist – so erwischen Sie die ersten beiden Laster mit der Bombe. Nachdem Sie alle Soldaten überwältigt haben, sprengen Sie auch den letzten LKW.

**Das Haus**

Durchsuchen Sie das Haus und machen Sie sich dabei auf heftigen Widerstand gefasst. Sobald Sie im Obergeschoss die geheimen Pläne gefunden haben, können Sie das Haus durch eine vorher verschlossene Tür im Erdgeschoss verlassen. Durchsuchen Sie jedoch vorher alles genau – auf der Balustrade außen liegen zum Beispiel Granaten.

**Der Weg zur Kanone**

Diese Passage ist wirklich haarig – Sie müssen sich gegen etliche Gegner durchsetzen. Zwischen den beiden MG-Nestern steht eine Flak. Benutzen Sie diese nicht, sondern stürmen Sie direkt den Weg nach oben – hier lassen sich die vorher gefundenen Granaten gut einsetzen. Wenn Sie die herabstürmende Meute erledigt haben, klemmen Sie sich hinter das MG, um die mittlerweile per LKW eingetroffene Verstärkung zu erledigen. Wenn alles ruhig ist, klettern Sie auf das Geschütz. Bringen Sie zunächst den hinteren Sprengstoff an. Sobald der Countdown läuft, spurten Sie zu dem Waggon in Sicherheit.

**Die Flucht**

Die Waggontür öffnet sich gleich nach der Explosion. Jetzt müssen Sie sich durch die Wagen vorarbeiten, bis Sie zu dem Schützenpanzer gelangen. Per MG und Kanone ballern Sie sich den Weg frei. Bedenken Sie, dass Sie einen Rückwärtsgang haben. Wenn Sie sich bei Feindkontakt rückwärts bewegen, müssen Sie weniger Schaden einstecken. Tasten Sie sich also vorsichtig voran. Barrikaden zerstören Sie mit der Kanone – die MG-Nester heben Sie mit gezielten Schüssen auf die roten Fässer aus. Sobald die Schienen eine Rechtskurve machen, wird's noch mal richtig schwer. Auf dem Wachturm versucht ein Soldat sein Glück mit einer Panzerfaust. Zertrümmern Sie die Gebäude und die Barrieren mit der Kanone und schicken Sie den auf die Brücke fahrenden Panzer auch in die ewigen Jagdgründe. Sobald Sie unter der Brücke durch sind, wird Ihr Gefährt unbrembar.

Springen Sie rechtzeitig ab – den Rest erledigt die folgende Explosion!

**Monte Battaglia**

**Bunker Able und Baker**

Sie sitzen in gewohnter Manier am Jeep-MG. Hier helfen Ihnen nur ein flinkes Auge und ein ebenso flinker Finger am Abzug. Am Ende der rasanten Fahrt kommen Sie hoffentlich noch mit ein paar Tropfen Blut im Leib bei Bunker Baker an. Laufen Sie nach unten – der MG-Schütze dankt Ihnen für die Munition. Leider haben die Kollegen ihre MG-Positionen nicht sonderlich gut ausgeheckt und der Bunker wird alsbald von deutschen Truppen überrannt. Beziehen Sie im oberen Geschoss Stellung und erledigen Sie alle Gegner, die von unten und draußen hereinstürmen. Sobald Sie abgelöst werden, müssen Sie zu Fuß zu Bunker Charlie schlappen. Natürlich versuchen etliche Feinde Sie an diesem Unterfangen zu hindern. Am Bunker angekommen, müssen Sie wieder etliche Wellen von Angreifern abschmettern.

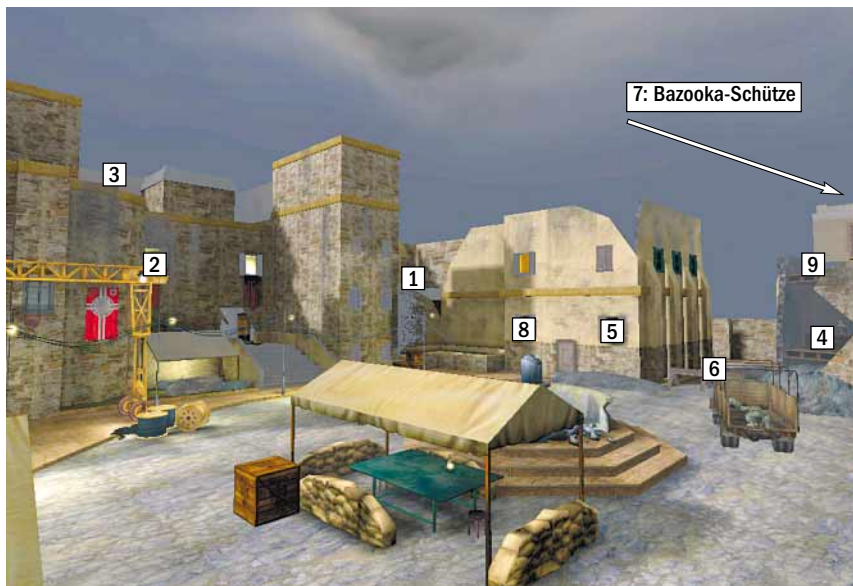
**Der Weg zum Schloss**

Ein heikler Fußmarsch trennt Sie noch vom Schloss. Sie müssen abwechselnd die Schützen auf den Felsen und die von der Anhöhe herunterlaufenden Soldaten aufs Korn nehmen. Vorsicht: Bei der zweiten Anhöhe kommen nach der ersten Truppe zwei weitere Soldaten herunter, die Ihnen in den Rücken fallen wollen. Sobald das Schloss in Sicht ist, gehen Sie die Treppe rauf und ins Innere, wo Sie erst mal die Bazooka an sich nehmen. Zerlegen Sie nun den Panzer auf der Vorderseite und anschließend einen zweiten Stahlkoloss hinter dem Gebäude. Nachdem die letzten Gegner im Untergeschoss beseitigt sind, müssen Sie sich durch ewig lange Gänge kämpfen, bis Sie schließlich durch die Gewölbe in den Turm hinaufkommen. Sparen Sie nach Möglichkeit Munition, wo es nur geht.

**Der Funkmast**

Nach zähen Gefechten kommen Sie endlich ganz oben im Turm an. Sie müssen den Sendemast schützen. Gehen Sie links auf dem Balkon so in Stellung, dass Sie gerade durch das Zielfernrohr Ihres Scharfschützengewehrs die rote Markierung erkennen. Verpassen Sie jedem Gegner, der sich dort zu schaffen macht, einen großkalibrigen Denkkettel. Wenn Sie lange genug durchhalten, bekommen Sie den Befehl, das Funkgerät zu bedienen. Der anschließende Luftangriff beendet das Spiel.

ANSGAR STEIDLE/FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER



**PURE HEKTIK** Die Zahlen zeigen an, in welcher Reihenfolge und vor allem wo die Schützen auftauchen. Trotz dieser Hilfe werden Sie einige Versuche benötigen. Rechts auf dem Dach erscheint ein Bazooka-Schütze (7).