

Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough

Einzel Spieler Lösung mit PC Übersetzungsprogramm übersetzt und nachbearbeitet.

Tipps

Sei sparsam mit Munition

Munition ist knapp. Versuche Kopfschüsse zu machen, um mit einem Schuss zutöten. Manchmal wirst du einen Schlag gegen deinen Helm bekommen. Wenn du im Bunker kriechst die Pistole benutzen anstatt der anderen Waffen. Benutze die Pistole in Innenräumen.

Wenn du einen Feind mit deinem ersten Schuss nur betäubt hast benutze die Pistole statt einen Gewehrschuss zuverschwenden.

Benutze Handgranaten wenn du viele Feinde in einem Raum hören kannst. Schiess keine langen Feurstöße mit den Maschinenpistolen oder Maschinengewehren.

Deckung nehmen

Bewege dich langsam. Bleibe hinter Bäumen, Felsen oder Mauern. Krieche, wenn keine Deckung verfügbar ist. Wenn du im Freien ohne Deckung bist, geh zurück und heraus. In bewegung bleiben. Bleibe nicht an einem Platz stehen. Lehn dich um die Ecken.

Vermeide montierte Maschinengewehre

Gewöhnlich ist es besser ein montiertes Maschinengewehr nicht zu benutzen. Das bringt gewöhnlich Extrafeinde. Es gibt einige Ausnahmen die in der Mission erwähnt werden.

Schütze deine Verbündeten

Versuche die Verbündeten zu beschützen die sich dir anschließen. Versuche deine Verbündeten so zu blockieren das sie dich nicht überholen. Sie werden wie verrückt umherlaufen und das Feuer der Feinde anziehen. Richtig geführt werden Verbündete dir helfen Munition zu sparen.

Das Verdienen von Medaillen

Ich glaube das Medaillen durch die einfache Vollendung der Mission verdient werden. Vorher habe ich gedacht das ein Extraziel wie in anderen MOHAA Spielen erfüllt werden musste. Im Fort Bizerteabschnitt der Mission von Tunesien musst du drei POWs (Kriegsgefangene) retten.

Ich habe nur einen POW retten können nach der Säuberung des Forts und doch die Medaille für Tunesien erhalten.

Waffen

=====

Name	Type	Clip/Max	Notes
Beretta	Pistol	15/200	better than Colt 45 in every way
Colt 45	Pistol	7/200	average pistol
Hi Standard Silenced	Pistol	8/200	powerful but slow rate of fire
Carcano	Rifle	6/200	great rifle, slow rate of fire
DeLisle	Rifle	7/200	powerful and silent rifle
Enfield L42A1	Sniper	10/200	average rifle, easier scope
KAR98 Sniper	Sniper	5/200	more stopping power, the "T-hair"
M1 Garand	Rifle	8/200	notorious always 8 shot clips
Moschetto	SMG	40/300	standard Italian SMG
MP40	SMG	32/300	standard German SMG

Sten Mark II	SMG	30/300	standard British SMG
Thompson	SMG	30/300	standard American SMG
BAR	MG	20/500	the always reliable Browning
StG 44	MG	44/500	side reads: "Lt. M. Powell, OSS"
Vickers-Berthier	MG	30/500	the Vickers-Beast, favorite MG
Splitter Grenade	Grenade	1/5	the pineapple
Stielhandgranate	Grenade	1/5	kick on a stick
Bomba A Mano	Grenade	1/5	really, really big grenades
Bazooka	Heavy	1/6	a.k.a. a Panzerschreck
Panzerschreck	Heavy	1/6	a.k.a. a bazooka
PIAT	Heavy	1/6	spring powered bazooka???
Shotgun	Shotgun	5/50	Aim up to decapitate. No, wait...

Name	Type	Notes
MG42	Mounted MG	the standard mounted MG
Breda	Mounted MG	This MG has a name. It's name is Robert...
.30 Caliber	Mounted MG	just another mounted machine gun
Jeep .30 Caliber	Mounted MG	causes motion sickness in laboratory mice
15cm C/36	Artillery	My gun has a first name. It's 15c-m-C-3-6.
Anti-Aircraft	Artillery	You're hanging in a tree. This is nearby.
Bohler	Artillery	the cute artillery
Flak 88	Artillery	called 88 for short
Granatwerfer	Artillery	[X] Objective complete: instructions lost
Modello 3	Artillery	1-shot tank killer
Panzer	Tank	makes a guest appearance
AB41	Tank	lightly armored, nice arc on the MG

Ammo Type	Ammo Box	Ammo Loot
Pistol	24	16
Rifle	24	10
SMG/MG	96	64
Grenade	5	

HARTER MODUS: Du nimmst mehr Schaden. Feinde sind klüger. Sie werden dich eher sehen, genauer schießen, bewege dich mehr und mache allgemein alles härter. Feinde in Maschinengewehrnestern sind wahrscheinlich der gefährlichste Feind im dem Harten Modus. Im Allgemeinen ist die Missions Lösung nicht viel verschieden. Dort werden einige Male Ereignisse auf eine bisschen verschiedene Weise vorkommen, ein Wechsel in der Strategie. Diese Ereignisse werden beschrieben. Munition fällt viel öfter von erledigten Feinden an.

TUNESIEN
Operation Fackel

+-----+
| Mission 1: Der Kampf am Kasserine-Pass - erster Teil |
| Am 20. Februar 1943 |

+-----+
| Ziele - erster Teil |
| Kampf durch die feindlichen Linien |
| mache ausfindig und greife feindliche Artillerie an |
| finden einen Weg durch das befestigte Tor |
| machen den feindlichen Bunker ausfindig |
| zerstöre feindliche Kommunikation |
| suchen den Bunker des Geheimdienstes |
| Rendezvous mit der 1. Gepanzerten Division |

+-----+
Startwaffen	Andere Waffen
Colt 45 7/56	Panzerschreck
M1 Garand 8/50	Panzer Tank
Thompson 30/100	Stielhandgranate
Splitterhandgranaten 5/6	MG42

+-----+
SMG Munition = 96 x 4	100-%-Gesundheitskit: 1
Gewehrmunition = 24 x 2	50-%-Gesundheitskits: 5/4*
Stielhandgranaten = 5 x 2	25-%-Gesundheitskit: 0/1*
Stielhandgranaten = 5	-----+
Gewehre* = 7 x 10/8 x 5	

+-----+
*normaler Modus / harter Modus

Der Kampf am Kasserine-Pass Teil 1 - das Schlachtfeld

Geh nach Norden in den nächsten Graben und ducken. Es wird einen Sturm von Feinden geben. Konzentriere dich auf die Feinde die direkt zu dir laufen. Es wird einige Feinde im Osten geben über die du dich nicht wirklich sorgen musst. Wenn der Sturm zu Ende ist wenden dich dem Nordwesten zu. Du solltest im Stande sein einen SMG Munitionskasten neben einer Barriere zu sehen. Nimm diese Munition. Es gibt einen zweiten Kasten mit SMG Munition ein wenig weiter nach Nordwesten in der Nähe von einem grossen Felsen. Nimm hinter dem Felsen Deckung. Es gibt Gräben nach Nordwesten und Nordosten. Benutze sie. Es gibt einen Lastwagen und 50-%-Gesundheitskit bei dem Nordwestgraben. Gehe nach Westen zur Mauer dann gehen nach Nordosten. Du wirst einen Lastwagen erreichen den du als Deckung benutzen kannst. Es gibt einen feindlichen Sturm. Östlich vom Lastwagen ist ein anderer mit Feinden gefüllter Graben. Nordöstlich vom Graben ist ein anderer Lastwagen und ein Kasten mit SMG Munition. Gehe zur Rückseite des Lastwagens und in Richtung Südosten. Gehe vorwärts und da ist ein Graben mit vier Feinden. Es gibt einen Panzerschreck im Graben. Wende dich nach Norden und du wirst zwei Panzer sehen. Lauf auf die Panzer zu.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Kampf durch die feindlichen Linien

Der Kampf am Kasserine-Pass Teil 1 - das Übernehmen der Panzer

Steig in den vordersten Panzer und erledige den feindlichen Panzer im Osten. Jetzt kannst du entweder aus dem Panzer herauskommen und zu Fuss weitergehen oder im Panzer bleiben. Sobald du in die Felsschlucht reingehst wird es eine Mischung von feindlichen Jägern und Truppen von Panzerschreck geben. Du wirst einen befestigten Bereich erreichen. Es wird ein

Maschinengewehrnest geben das durch einen feindlichen Panzer gedeckt wird. Wenn du noch in dem Panzer bist erledige den Panzer zuerst dann das Maschinengewehrnest. Wenn das Maschinengewehrnest und der Panzer erledigt sind steige aus deinen Panzer aus. Wenn du zu Fuss bist bleibe hinter der Deckung und erledige das Maschinengewehrnest und mit dem Panzerschreck den Panzer wenn du genug schwere Munition übrig hast. Westlich von der Strasse wirst du eine Leiter finden steige herab. Es gibt eine Munitionsmüllkippe wo du Panzerschreck, 4 schwere Munition, 2 Kisten mit Gewehrpatronen empfangen kannst und eine 100%-Gesundheit. Es gibt zwei Kisten mit 5 Stielhandgranaten in jeder Kiste. Dort sind 2 Kisten mit MG-Munition, auch wenn du kein Maschinengewehr hast. Klettere zurück und erledige den Panzer nötigenfalls. Gehe zur Ostseite der Strasse und in die Gräben. Gehe zum Bunkereingang. Suche den Bunker bis du eine Leiter findest, hochsteigen. Benutze den Schalter um das Tor zu öffnen. Innerhalb des Bunkers gibt es eine 50%-Gesundheit beim Eingang, 3 Gewehre, Munition und eine Stielhandgranate. HARTER MODUS: Es gibt 4 Gewehre und eine Stielhandgranate im Bunker.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Finde einen Weg durch das befestigte Tor

Der Kampf am Kasserine-Pass Teil 1 - das befestigte Tor

Verlass die Gräben und geh auf die Strasse zurück. Es sind einige Jäger auf der anderen Seite des offenen Tors. Es gibt auch ein Panzerschreck und einen anderen Feind auf der Steinbrücke über dem Eingang. Wenn du noch den Panzer hast kannst du ihn die Straße runter steuern. Benutze die Felsen an beiden Seiten der Strasse als Deckung. Feinde werden von der Strasse angreifen, von der Steinbrücke über der Felsschlucht und von den Felsschluchtwänden. In der Felsschlucht wird ein Panzer sein. Du wirst deinen Panzer aufgeben müssen weil er nicht an dem zerstörtem Panzer vorbeikommen kann. Vorbei am Panzer ist eine Kurve in der Strasse. Um die Ecke ist eine Flak 88. Erledige die Soldaten die die Flak 88 bedienen. Im Nordosten von dieser Luftabwehr ist eine zweite Flak 88. Nördlich von der zweiten Luftabwehr ist ein Graben mit einigen Feinden darin. Erledige alle.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache ausfindig und greife feindliche Artillerie an

Weiter nach Norden die Strasse runter vorbei an der Artillerie. Du wirst einen Graben Eingang sehen. Der Eingang zum Graben wird durch ein MG-Nest nach Nordosten abgedeckt. Es gibt eine Kiste mit SMG Munition bei der Leiter im Osten. Gehe durch die Gräben. Du kannst unten hocken und einen 50%-Gesundheitskit in den Gräben finden. Du wirst einen Verbündeten Soldaten finden der gefesselt unten bei den Maschinengewehren im Bunker liegt. Erledige die Maschinengewehrschützen und die Feinde in den Gräben.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache den feindlichen Bunker ausfindig

Der Kampf am Kasserine-Pass Teil 1 - In den Bunker eindringen

Geh in den Bunker rein und steige die Leiter im Norden hoch. Es gibt einen 50%-Gesundheitskit an der Oberseite der Leiter. Arbeite dich durch den Bunker bis du zu einem Raum kommst mit 3 Maschinengewehrstationen. Du kannst 2 Stielhandgranaten und ein Gewehr ergreifen vom Gestell auf der Mauer. Es wird eine Reihe von Doppeltüren nach Westen geben. Durch die Doppeltüren in das Kommunikationszimmer. Zerstöre die drei Radios. Es gibt einen 50%-Gesundheitskit in der Nähe von den Radios.

HARTER MODUS: Es gibt eine 25%-Gesundheitskasten in der Nähe von den Radios.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Zerstöre feindliche Kommunikationen

Weiter durch den Bunker. Du wirst 3 Gewehre und noch 2 Stielhandgranaten finden in einem der Räume. Die Geheimdienstsache ist auf einem Tisch in einem Raum mit 2 Maschinengewehrstationen. Verlasse den Bunker durch die Doppeltüren nach Westen. Es wird einige Feinde in der schmalen Felsschlucht geben. Triff dich mit der gepanzerten Division um den ersten Teil zu beenden.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Suche den Bunker des Geheimdienstes

[X] Abgeschlossenes Ziel: Rendezvous mit der 1. gepanzerten Division

| Mission 1: Der Kampf am Kasserine-Passe - zweiter Teil |
| Am 20. Februar 1943 |

+-----+

| Ziele - zweiter Teil |
| zerstören die feindliche Artillerie |
| eskortiere die Minensucher Panzer |
| mache ausfindig und lassen das deutsche Munitionsdepot explodieren |
| Rendezvous mit dem Panzerkonvoi |

+-----+

Startwaffen	Andere Waffen
Colt 45 7/56	15-Cm-C/36
M1 Garand 8/50	KAR98 Scharfschütze
Thompson 30/90	Stielhandgranate
Minensuchgerät	MG42

+-----+

| SMG Munition = 96 x 2 | 50-%-Gesundheitskits: 4 |
| Gewehrmunition = 24 x 3 |-----+
| Stielhandgranaten = 5 x 2 |
| Stielhandgranaten = 6 + |
| Gewehre* = 6 x 10/6 x 5 |

+-----+

* normaler Modus / harter Modus

Der Kampf am Kasserine Pass Teil 2 - zerstört die Artillerie

Steige aus dem Jeep und lauf in Deckung. Es wird einen Sturm von Feinden geben durch ein Maschinengewehrnest abgedeckt. Erledige den Maschinengewehrschützen oder renn den Teil der Rampe hoch und ein Panzer wird das Maschinengewehrnest für dich vernichten. Du wirst zu einem besetzten feindlichen Lager kommen. Reinige das Lager. Es gibt einen Tisch mit 24 Gewehrmagazinen und ein 50-%-Gesundheitskit. Jetzt nach Norden. Stop bevor du an dem Warnungsschild vorbei gehst.

Der Kampf am Kasserine Pass Teil 2 - Minenfeld

Drücke Taste '5', um dich mit dem Minensuchgerät auszustatten. Das Minensuchgerät hat einen Nadelanzeiger und macht einen Ton.

Nadelnpositionston	Ton	Bedeutung
+-----+	+-----+	+-----+
Den ganzen Weg auf der linken Position	Kein Ton	frei von Minen
+-----+	+-----+	+-----+
In der Mitte	Leiser Ton	von Minen weggehen
+-----+	+-----+	+-----+
In der Mitte	Lauter Ton	nahe Minen
+-----+	+-----+	+-----+
Den ganzen Weg auf der rechten Position	Lauter Ton	es gibt hier Minen
+-----+	+-----+	+-----+

Schwenke das Minensuchgerät vor dir hin und her. Schau auf die Nadelposition und hör auf den Ton den das Minensuchgerät macht.

Aus dem Minenfeld raus wirst du Artillerie und Feinde vorne sehen. Es gibt zwei 15 cm C/36 Artilleriegeschütze vor dir und ein drittes C/36 auf dem andere Ende eines Steindamms. Reinige den Bereich von Feinden. Benutze Sprengstoff um die Artillerie zu zerstören. Geh ins Zelt und nimm das KAR98 Scharfschützengewehr zusammen mit einer Kiste Gewehrmunition und den 50%-Gesundheitskit. Es gibt eine Kiste mit SMG Munition an der Rückseite vom Zelt. Geh die Rampe herunter und triff dich mit der gepanzerten Division.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Zerstöre die feindliche Artillerie

Der Kampf am Kasserine Pass Teil 2 - Eskorte zu Fuss

Deine Arbeit ist die Panzerschrecktruppen und Feinde zu erledigen die mit Bohler Haubitzen operieren die den Minensucher Panzer bedrohen. Du musst dich schützen vor Scharfschützen, Maschinengewehrnestern und der üblichen Auswahl an Jägern und Maschinepistolenschützen. Vergewissere dich auf der Spitze aufmerksam die Felsschluchtwände zu beobachten. Geh nicht in die Nähe der Panzer. Sie werden dich überfahren. Dasselbe gilt für den Jeep. Überquere nicht die Strasse vor dem Minensucher Panzer. Die Strasse ist vermint. Es ist sicherer vor der gepanzerten Division zu laufen so lange du neben der Felsschluchtwand bleibst. Du wirst nicht im Stande sein vorbei an irgendwelchen Strassensperren zu kommen bis sie durch die Minensucher Panzer geklärt sind. Wenn die gepanzerte Division startet gehe voraus und erledige die Mannschaft der Haubitzen. Die Strasse wendet sich nach Norden. Es wird eine Gruppe von Panzerschreck Truppen geben entlang dem Kamm vor dir. Es gibt auch jemanden der sich hinter dem grossen Felsen verbirgt auf der Westseite der Strasse. Wenn sich die Strasse dem Nordwesten zuwendet wird es Panzerschreck oben auf der Mauer geben. Es wird eine Haubitze und ein Maschinengewehrnest geben. Die Strasse wird nach Westen gehen. Dort wird ein Wachturm sein. Es gibt die typische Maschinengewehrstation im Wachturm und auch einer Truppe von Panzerschreck. Es gibt auch eine Haubitze am Fuss des Wachturms. Schliesslich wird sich die Strasse nach NW zuwenden. Sei auf der Hut wegen Scharfschützen in diesem Bereich.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Eskortiere den Minensucher Panzer

Der Kampf am Kasserine Pass Teil 2 - Reinige den Bunker

Der Bunkereingang ist im Süden. An der Spitze der Leiter ist ein 50%-Gesundheitskit. Geh die Leiter in den Tunnel herunter. Fang an den Bunker zu klären. In dem ersten Zimmer im Bunker kannst du eine Kiste mit SMG Munition und eine Kiste Gewehrmunition finden. Steige die Wendeltreppe hoch. Es werden einige Feinde an der Spitze auf dich warten. Steige die Leiter in eine Maschinengewehrposition hoch. Es gibt ein paar Feinde ausserhalb des Bunkers nach Südwesten. Gehe die Leiter runter zurück und durch die Tür im Nordwesten. Innerhalb dieses Zimmers sind 2 Handgranaten und 3 Gewehre. Gehe weiter bis du einige Stufen in eine Maschinengewehrposition steigst. Sieh nach dem Nordostteil des Zimmers und geh die Stufen runter um bis zur Spitze von einigen Wendeltreppen zu kommen, gehe herunter. Unter den Stufen ist ein 50%-Gesundheitskit. Auf dem Boden geh vorbei an den Doppeltüren und wirf eine Handgranate in den Gang. Es gibt ein Gestell im Gang mit 4 Stielhandgranaten und 3 Gewehren. Gehe durch die Tür und nach Nordwesten. Die nächsten beiden Zimmern haben viele Feinde. Kläre das grosse Zimmer. Es gibt eine Kiste mit Stielhandgranaten im grösseren Zimmer. Dann gehe ins nächste Zimmer. Es gibt Feinde die von der Tür im Süden kommen. Im der Südwestecke des Zimmers ist ein Bereich um den Sprengstoff zu platzieren. Sobald du die Sprengstoffe gesetzt hast, hast du 60 Sekunden um den Bunker zu verlassen. Gehe raus aus den zwei Zimmer und zurück in den Gang. Gehe durch die Tür nach Südosten. Du wirst eine Leiter finden. Steige die Leiter hoch und lauf vom Bunker weg. Dort sind ein Paar Feinde ausserhalb des Bunkers die auf dich schiessen renn in Deckung. Die Zerstörungen werden lossgehen und das Munitionsdepot wird zerstört.

Gehe zu dem Kerl im Jeep für ein Gespräch um die Mission zu beenden.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache ausfindig und lass das deutsche Munitionsdepot explodieren

[X] Abgeschlossenes Ziel: Rendezvous mit dem Panzerkonvoi

+-----+

| Mission 2: Bizerte |

| Am 20. April 1943 |

+-----+

| Ziele - Bizerte Kanal |

| durchqueren erfolgreich den Kanal |

| befreien die britischen Gefangenen |

| sichern die Festung |

| machen Klaus Knefler ausfindig |

| folge Klaus |

+-----+

| Startwaffen | Andere Waffen |

| M1 Garand 8/48 | MP40 |

| Splitterhandgranaten 5/6 | MG42 |

| | Beretta |

| | Hi Standard Silenced |

+-----+

| SMG Munition = 96 x 1 | 100%-Gesundheitskits: 1 |

| Gewehrmunition = 24 x 1 | 50%-Gesundheitskits: 2 |

+-----| 25%-Gesundheitskit: 1 |

+-----+

Bizerte Kanal - Ankunft

Folge dem Soldaten zu den Docks. Steige in das Boot mit einem Alliierten Soldaten. Du wirst den Kanal zur Festung durchqueren. Sorge dich nicht über das feindliche Feuer. Du wirst wahrscheinlich Munition vergeuden.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Durchquere erfolgreich den Kanal

Sobald das Boot landet kläre die Aussenseite der Festung von Feinden. Platziere einige Sprengstoffe an der Mauer um ein Loch in die Festung zusprenge. Geh in die Festung rein. Erledige den Wächter nimm die Schlüssel auf dem Tisch. Lass die britischen POWs aus ihren Gefängniszellen. Renn ins Zimmer nach Osten und nimm eine MP40 Maschinenpistole und eine 25%-Gesundheitskit von dem Tisch. Es gibt auch eine Beretta und 50%-Gesundheitskit auf dem kleinen Tisch in der Ecke.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Befreie die britischen Gefangenen

Bizerte Kanal - innerhalb der Festung

Bleibe im Zimmer. Feindtruppen werden ins Zimmer eintreten. Die Britischen POWs sollte im Stande sein die Feinde zu erledigen die ins Zimmer eintreten. Wenn es scheint das keine Feinde mehr kommen verlasse das Zimmer und werfe einen Blick aus der Tür. Blockiere die Türöffnung damit die Britischen Truppen nicht in den Hof rausgehen. Es wird eine Maschinengewehrposition nach Westen geben. Bleibe hinter den Säulen stehen und schiesse auf die Feinde bei dem Maschinengewehr. Sobald dieses Maschinengewehr klar ist gehe in den Hof um die anderen Feinde zuerledigen. Gehe weiter an den Bogengang hinter dem Maschinengewehr heran. Es wird einen anderen Hof geben mit einigen feindlichen Truppen. Blocke wieder den Bogengang damit die

Britischen Truppen nicht in den Hof gehen. Sobald der Hof klar aussieht gehe in den Hof und renn in den bedeckten Laufgang nach Südwesten. Es wird eine kurze Flucht von Stufen nach Westen geben. Wenn du zur Spitze der Stufen kommst wird das Feinde hinter und über dir nach Osten auslösen.

Lasse die Britischen POWs nicht ins Freie gehen. Lauf auf die Spitze der Stufen dann zur Ecke mit dem Gitter rechts neben den Stufen. Erledige schnell die Angreifer. Versuche eine Handgranate ins zweite Zimmer im Osten zu werfen. Sobald die Feinde aufgehört haben anzugreifen renn die Stufen zur Spitze der Mauer hoch. Gehe ins Zimmer. Drehe dich nach Süden und geh den kurzen Gang herunter. Halt vorher an und geh ins nächste Zimmer. Es wird einige Feinde geben die heranstürmen. Sobald das zuende ist gehe ins Zimmer aber Halt vor dem Eintreten in den Gang. Du kannst eine Kiste mit SMG Munition von einem Tisch nehmen. Es wird eine Gruppe von Feinden im Gang geben. Behalt die britischen POWs hinter dir und säubere den Gang. Renn nach unten zum östlichen Ende und erledige ein Paar Feinde die die Stufen heraufkommen. Gehe zurück zum erhöhten Bereich im Gang und nimm eine Kiste mit Gewehrmunition und einen 50%-Gesundheitskit. Beende das Innere der Festung zu säubern. Geh die Stufen am Ostende des Gangs herunter. Du wirst in ein kleines Zimmer kommen das nach draussen führt. Mehr Feinde werden von der Aussenseite kommen. Gehe raus auf den Balkon, gehe nach Norden und gehe die Stufen hinunter zurück in den Hof. Es wird mehr Feinde im Hof geben. Erledige sie. Renn um den Hof in die Nähe von der Maschinengewehrposition. Einer der britischen POW wird anfangen zu sprechen. Benutze das Maschinengewehr und zerstöre den Lastwagen der durch die Holztore der Festung bricht. Das ist die letzte Gruppe von Feinden innerhalb der Festung.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Sichere die Festung

Jetzt renn aus den Holztoren nach Osten. Geh nach Süden zurück zum Kanal. Du kommst hinter den feindlichen Truppen heraus. Gehe nach Osten dann nach Norden und gehe auf eine Gasse. Gehe weiter zu den Gebäuden bis du Klaus Knefler siehst. Südlich von Klaus es gibt einen 100%-Gesundheitskit hinter einigen Kisten.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache Klaus Knefler ausfindig

Bizerte Kanal - Rendezvous mit Klaus Knefler

Lauf auf Klaus Knefler zu und er wird dir erzählen wie es weitergeht. Folge Klaus durch die Stadt. Schiesse auf keine Feinde und bewege dich nur nach dem Bewegen von Klaus. Schliesslich wird Klaus unten hinter einigen Kasten hocken. Drehe dich um nach Süden während Klaus spricht. Einige Feinde werden dich entdecken und um die Ecke kommen. Klaus rennt und Stösst eine Tür auf. Erledige die zwei Feinde, dann geh in das Gebäude. Lauf hinter Klaus her. Er wird dich durch das Gebäude und bis zu den Dächern bringen. Steige die Leiter hoch und überquere die Bohlen. Du wirst zu einem Dachbereich kommen wo Klaus ein Schloss aufmachen muss. Wenn Klaus stirbt, ist die Mission zu Ende. Bewege dich zu zur Kante des Daches gegenüber Klaus zwischen den zwei Stapeln Kisten. Sprung auf eine Kiste, so kannst du eine klare Ansicht von Dächern und Balkons auf jeder Seite bekommen. Von der Dachseite gib auf die Feinde Acht die auf Klaus feuern werden. Auf der Balkonseite pass auf Handgranaten auf. Eine Handgranate die in der Nähe von Klaus landet wird ihn töten und die Mission beenden. Halt den Feind fern bis Klaus die Tür auf bekommt. Folge Klaus durch die Tür.

Bizerte Kanal - Letzte Flucht

Benutze den Balken um die Tür zu sichern, dann folge Klaus. Er wird dich zu einer Uniform bringen und Papiere für deine Verkleidung. 'Benutze' die Verkleidung um dich umzukleiden. Pistolentasche anlegen. Folge Klaus nach draussen. Zeige dem Wächter deine Papiere. Gehe zu der

Vorderseite des Lastwagens und steig ein. Gehe nicht ringsherum zur Rückseite des Lastwagens weil das deine Deckung auffliegen lässt.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Folge Klaus

+-----+

| Mission 2: Bizerte |

| Am 20. April 1943 |

+-----+

| Ziele - Bizerte Hafen |

| finde einen Weg an Bord des Frachters |

| erhalte die Truppenliste |

| suche den Frachter für explosive Ladungen |

| mache Maschinenraum ausfindig und Platziere Sprengstoff |

| Rendezvous mit Klaus |

| entkomme aus der Stadt |

+-----+

| Startwaffen | Andere Waffen |

| Hi Standard Schalldämpfer-8/32 | MP40 |

| | Schrotflinte |

| | Carcanogewehr |

| | Stielhandgranate |

+-----+

| SMG Munition = (96 x 3) + 32 | 50%-Gesundheitskits: 3/2 |

| Gewehrmunition = 24 x 6 | 25%-Gesundheitskits: 4 |

| Pistolenmunition = 24 x 2 |-----+

| Stielhandgranaten = 8 |

| Schrotflinten = 5 x 2 |

+-----+

Bizerte Hafen - Ankunft

Zeige deine Papiere dem Wächter um am Kontrollpunkt vorbei zu kommen. Nachdem du aus dem Lastwagen ausgestiegen bist geh nach Osten dann nach Süden zwischen den Gebäuden. Gehe durch die Tür nach Westen. Gehe nach oben und gehe zum Fenster hinauf. Nimm schnell deine Hi Standard Schalldämpferwaffe und Schuss auf den Hafenmeister. Drehe dich schnell um und erledige den Soldaten bevor er das Gebäude verlässt. Geh durch die Tür neben dem Fenster und nimm die Level 2 Papiere vom Schreibtisch. Gehe nach draussen und zeige die Papiere des Levels 2 dem Wächter am Osttor. Das Tor wird sich öffnen und du kannst die Stufen hoch steigen auf den Frachter. Wenn jemand die Wächter alarmiert, wirst du deinem Weg frei kämpfen müssen zum Frachter. Anstatt durch das Tor zugehen wirst du hochsteigen müssen auf Kisten neben dem Tor und Sprung über den Zaun.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Finde einen Weg an Bord des Frachters

Bizerte Hafen - alle an Bord

Zeige deine Papiere dem Wächter der auf dem Deck patrouilliert. Gehe nach Westen zur Tür und zeige wieder deine Papiere. Öffne die Tür und gehe hinein. Gehe nach unten. Nach Süden zum Boden der Stufen und öffne die nächste Tür. Du wirst eine Gruppe von Soldaten sehen die sich unterhalten und dir sagen das du weitergehen sollst. Nimm deine Hi Standart Schalldämpferwaffe öffne die Tür und fang an zu schießen. Bevor du in den Raum gehst wende dich nach Westen und öffne die Tür vorbei am Alarm. Du wirst einen Feind sehen der zu dir kommt. Erledige ihn. Gehe

zum Raum zurück. Auf dem Schreibtisch siehst du einen Kasten mit SMG Munition, einer MP40 Maschinenpistole und die Truppenliste. Sobald du die Truppenliste vom Schreibtisch nimmst erscheint ein Soldat auf andere Seite der Tür die du gerade geöffnet hast. Der Soldat läuft zum Alarm und dein Ausflug ist zuende. Es ist möglich den Soldaten daran zu hindern den Alarm auszulösen. Du hast die Truppenliste schnell gegriffen, renn aus dem Raum und Block den Soldaten bevor er den Alarm auslösen kann. Du hast keine Zeit um ihn zu erschiessen. Leider verlässt du einen unbesiegbaren Soldaten. Renn weg von ihm und du hast keinen Ärger mit ihm.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Erhalte die Truppenliste

Geh nach Westen und erledige die Feinde die dir entlang dem Weg begegnen. Du kannst dich ducken in dem Funkraum hinter der offenen Tür um eine 25%-Gesundheitskiste zu finden. Du wirst zu einer Reihe von Treppen kommen gehe hinunter. Am Boden sind einige Feinde. Gehe nach Westen unten den Gang und durch die Tür nach Norden und nimm die Sprengstoffe, Schrotflinte und Kasten mit Gewehrmunition. Sobald du den Sprengstoff nimmst werden einige Soldaten ins Zimmer kommen. Wenn der Alarm ausgelöst wurde, bevor du den Frachter betreten hast, werden die Feinde auf dich Warten mit gezogenen Pistolen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Suche den Frachter für explosive Ladungen

Gehe zurück zum Boden der Stufen dann gehe nach Süden und Westen durch die offene Tür zu einem Zimmer mit einem schwarz und weiss karierten Fussboden. Gehe durch dieses Zimmer und gehe durch die Nordtür. Gehe durch die Tür nach Westen in den Baracken Bereich. Du wirst auf einem Tisch 32 SMG Munition, eine Kiste mit Pistolenmunition, eine 25%-Gesundheitskiste und 3 Stielhandgranaten finden. Einmal im Gang gehe nach Süden und Westen zur Spitze von einer anderen Flucht von Treppen. Entlang dem Weg solltest du ein Carcanogewehr nehmen. Geh die Treppen zum Maschinenraum herunter. Alle Feinde erledigen. Gehe nach Süden und nach Osten für eine Kiste mit Gewehrmunition und einer 25%-Gesundheitskiste. Gehe zum Westende des Maschinenraums. Es wird sich ein bewaffneter Mechaniker hinter den Motoren Verbergen. Erledigen und den Sprengstoff platzieren. Es wird danach keine Zeituhr erscheinen wenn du die Sprengstoffe gesetzt hast .

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache Maschinenraum ausfindig- und Platziere Sprengstoffe
Gehe zu den Stufen zurück und erledige alle Feinde entlang dem Weg. Steige die Treppen hoch und nach Westen und gehe durch die Tür in den Gang. Es wird einen Übergang geben wenn die Sprengungen den Frachter zerstört.

Bizerte Hafen - Ruiniert

Das Schiff liegt jetzt auf der Seite. Nach unten und nach Westen. Kletter die Kisten hoch. Gehe nach Norden auf die Mauer, nach Osten und spring runter. In die Hocke und nach Osten. Kletter die nächsten Kisten hoch zum Raum mit dem karierten Fussboden. Es wird ein Soldat auf dich schiessen oben von ein Paar Zimmern im Osten. Durchquere den karierten Fussbodenraum und spring nach unten. Gehe nach Osten und die Treppen hoch. Gehe nach Westen und es wird 3 Soldaten geben. Ein Soldat ist über dir und es gibt zwei andere weiter unten im Gang. Krieche nach unten und geh nach Westen. Kletter das Netz hoch. Nach Westen und geradeaus zum Feuer. Es wird ein anderes Netz geben, du kannst hochsteigen. Du bist jetzt in der Nähe vom Ausgang des Schiffs.

Bizerte Hafen - die Flucht

Die Kisten hoch und nach draussen sehen. Der Hafen ist voll mit Feinden. Ein Lastwagen wird vorfahren und mehr Feinde bringen. Bleibe innerhalb des Schiffs und auf der Spitze der Kisten.

Ducken zur Deckung und hoch und so viele Soldaten erledigen wie möglich. Wenn alles klar ist das Schiff verlassen und renn entlang der Seite wo die Treppen zum Ufer gehen. Benutze die Stufen um an das Ufer zurückzukommen. Geh in das kleine Gebäude im Süden. Du kannst die Tür schliessen. Es gibt 2 Kisten mit Gewehrmunition, 2 Stielhandgranaten und ein 25%-Gesundheitskit und Granaten. Aus dem Gebäude solltest du noch einige Lastwagen vorfahren sehen. Bleibe im Gebäude und Schiesse so viele Feinde wie möglich. Wenn du fertig bist verlasse das kleine Gebäude und geh zu dem Hafenmeister Gebäude. Es wird Feinde entlang dem Weg geben. Gehe nach oben und folge dem Gang den ganzen Weg zum Ende zu einer Nordtür. Das führt auf einen Balkon. Gehe nach Westen ins folgende Gebäude. Es wird einen Soldaten hinter der Tür geben. Öffne die Innentür und verlasse das Zimmer gehe dann zu dem zweiten Laufsteg Gehe zum Erdgeschoss hinunter. Überprüfe das Büro für eine Kiste mit SMG Munition, eine Stielhandgranate und ein 50%-Gesundheitskit. Verlasse das Gebäude durch die Tür im Westen. Sobald du die Tür öffnest solltest du einen Soldaten innerhalb eines Gebäudes gegenüber sehen. Erledige ihn. Dann gehe nach Norden um die Kisten herum und nach Süden zu dem Gebäude. Innen wirst du eine Schrotflinte finden. Gehe durch die Südtür auf die Straße ausserhalb des Hafens. Nach Osten und finde Deckung. Du wirst von einer Patrouille schnell angegriffen. Dort ist auch ein Schütze auf einem Balkon. Gehe nach Süden und Halt an der Ecke. Um die Ecke nach Osten dort wird eine andere Gruppe von Feinden einschliesslich eines Paares auf einem Balkon sein. Nach Nordosten. Wenn du um diese Ecke gehst, wird ein Feind einige Fensterläden öffnen und auf dich schiessen. Nach Osten vorbei am Feind und du wirst Klaus Knefler sehen. Sichere den Bereich. Es gibt einen Kasten mit Gewehrmunition, eine Kiste mit Pistolenmunition und ein 50%-Gesundheitskit auf einem Tisch in der Nähe.

HARTER MODUS: Es gibt Kein-50%-Gesundheitskit.

Lauf auf Klaus zu und er wird dir sagen dass der Lastwagen aufgegeben werden musste.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Rendezvous mit Klaus

Bizerte Hafen - der Ortsrand

Gehe nach Süden die Allee runter und ein kleines bisschen nach Westen. Warte hier und ein Paar Feinde werden in dich geraten. Erledige sie. Nach Osten und beginne unten auf der Strasse. Schau nach Feinden auf dem Balkon im Norden. Wenn du zur Ecke kommst werden einige Feinde Rauchgranaten werfen. Lauf nicht um die Ecke in den Rauch. Warte bis es sich klärt und töte alle Feinde die aus dem Rauch laufen. Wenn du um die Ecke gehst sind auf den Balkons im Norden und Süden Scharfschützen. Vorbei an den Scharfschützen gibt es einen Tisch mit einer Kiste mit SMG Munition, 2 Stielhandgranaten, eine Schrotflinte, eine Kiste mit Gewehrmunition und eine 50%-Gesundheitskit. Geh zur Nordostecke. Es wird einen Stapel von Kisten geben. Wenn du um die Ecke gehst und nach Norden wird ein Feind mit Panzerschreck auf einem Balkon sein und einem Bündel anderer Feinde. Es gibt auch einen längeren Balkon im Norden. Wenn der Bereich klar ist nimm Deckung im Geschützten Laufgang im Norden. Nach Osten und mehr Feinde werden erscheinen einschließlch eines Panzerschreck Soldaten auf einem Balkon im Osten. Wenn du um die Ecke nach Süden gehst ist ein Scharfschütze in einem zweiten Lagerhausfenster. Sobald alle Feinde tot sind lauf auf das Holztor zu. Mission Abgeschlossen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Entkomme der Stadt

SIZILIEN Operation Husky

=====

+-----+
| Mission 3A: Segelflugzeuglandung |

| Irgendwo über Sizilien |
 | Am 10. Juli 1943 |
 +-----+
 | Ziele - Segelflugzeuglandung |
 | mache ausfindig und zerstöre Fliegerabwehrtillerie (6) |
 | Rendezvous mit deinen Verbündeten |
 | zerstöre den italienische Eisenbahntank |
 | schützen die 505. Luftlandetruppe vor dem Hinterhalt |
 +-----+
Startwaffen	Andere Waffen
Colt 45 7/101	Fliegerabwehr-
M1 Garand 8/100	Luftabwehr 88
Handgranaten 4/6	MG42
	Carcano
	Moschetto
+-----+	
Gewehrmunition* = (24 x 3/2)	100%-Gesundheitskit: 1
 +-----| 50%-Gesundheitskit: 1 |
 *optional | 25%-Gesundheitskit: 1 |
 +-----+

 Segelflugzeuglandung - Crash

Du hängst in deinem Geschirr vom zertrümmerten Segelflugzeug. Befreie dich und lasse dich fallen. Es wird ein Paar Feinde geben die die Absturzstelle überprüfen. Pass auf. Es gibt einen 50%-Gesundheitskit bei dem Wrack. Nach Osten wirst du eine Luftabwehr Waffe (Anti Aircraft) (AA) sehen. Erledige die Soldaten um die AA Waffe dann Sprung in den Sitz des Waffenbedieners. Ein Lastwagen wird sich aus Süden nähern. Abschiessen und die Feinde aus dem Lastwagen. Sprung aus der AA Waffe und den Sprengstoff platzieren.

HARTER MODUS: Der Lastwagen wird ankommen bevor du die AA Waffe erreichen kannst. Bleibe hinter der Deckung und erledige die fünf Feinde aus dem Lastwagen vor sie zur AA Waffe gelangen.

Mache ausfindig und zerstöre Fliegerabwehrtillerie (1/6)

Nach Südosten zur Ostmauer. Es wird einen einzelnen Feind geben der eine Maschinenpistole von Moschetto fallen lässt. Du wirst ein Maschinengewehrnest und eine Flak 88 sehen im Westen. Erledige den Maschinengewehrscützen und die Feinde um die Flak 88. Renn zu dem Geschütz und benutze es. Es wird ein Lastwagen die Strasse herunterkommen aus Nordosten. Nach vernichten des Lastwagen verlasse die Flak 88.

HARTER MODUS: Es gibt einen zusätzlichen Lastwagen. Wenn du eines der Maschinengewehre im Maschinengewehrnest besetzt wird eine grosse Gruppe von Feinden von dem Lastwagen kommen. Lass die Feinde nicht flankieren und bleibe zurück. Vernichte die Flak 88.

Mache ausfindig und zerstöre Fliegerabwehrtillerie (2/6)

 Segelflugzeuglandung - Artilleriejagd

Nach Nordosten von der zerstörten Flak 88 weg. Du wirst einen hohen Felsen neben einem Telefonmast sehen. Nimm hinter dem Felsen Deckung. Einige Feinde werden sich nähern. Es gibt einen Soldaten der sich in einem grossen Strauch weiter nach Nordosten verbirgt. Gehe nach Nordosten die Strasse runter wenn alles klar ist. Du wirst eine AA Waffe sehen im Osten. Erledige

die Feinde die die AA Waffe bedienen. Ein Feind ist nordöstlich von der AA Waffe bei einen anderen Segelflugzeugcrash. Es gibt auch einen Feind rechts hinter der AA Waffe auf dem Kamm nach Osten. Du brauchst diese AA Waffe nicht zu benutzen. Mach einen Angriff auf ihn und geh nach Osten. Du solltest ein Carcano Gewehr in diesem Bereich finden.

[X] Mache ausfindig und zerstöre Fliegerabwehrartillerie (3/6)

Segelflugzeuglandung - die Eisenbahn

Du wirst zu einem Feuerkampf kommen. Erledige so viele Feinde wie möglich und lass nicht alle Feinde von den Verbündeten Fallschirmjäger töten. Es gibt eine Flak 88 nach Süden und ein Maschinengewehrnest hinten und über der Flak 88. Erledige die Feinde ringsherum der Flak 88. Sprung in die Flak 88 und Ziel nach Osten zu den Schienen. Ein AB41 Schientankzug wird aus dem Süden kommen. Zerstöre ihn mit einem Paar Granaten von der 88. Dann Sprung aus der 88 und vernichtet sie. Wenn du auf den Hügel nach Südwesten steigst und das Maschinengewehr besetzt, erscheinen Extrafeinde und werden wahrscheinlich das Überleben erschweren. Es gibt einen 100-%-Gesundheitskit bei dem Maschinengewehr.

[X] Rendezvous mit deinen Verbündeten

[X] Zerstöre den italienischen Schientankzug

[X] Mache ausfindig und zerstöre Fliegerabwehrartillerie (4/6)

Gehe jetzt nach Süden runter die Schienen. Bevor du die Brücke überquerst wirst du einen Suchscheinwerfer sehen. Entweder vermeide den Suchscheinwerfer oder erledige den Kerl der ihn bedient. Wenn du die Brücke überquerst werden Feinde erscheinen und dich angreifen. Nach der Brücke ist ein Wasserturm mit einem Maschinengewehrnest innen. Schiesse auf den Feind der das Maschinengewehr bedient. Lauf auf den Wasserturm zu und wirf eine Handgranate rein. Es gibt 3 Kisten mit Gewehrmunition und einen 100-%-Gesundheitskit im Wasserturm, aber das Eindringen in den Wasserturm bringt einen Extrasatz von Feinden hervor.

HARTER MODUS: Es gibt nur 2 Kisten der Gewehrmunition im Wasserturm.

Du wirst das Ende der Schienen erreichen. Bleib an der Unterseite vom Hügel stehen und Werfe eine Handgranate oder zwei zur Artillerie. Gehe den Hügel zur Artillerie hoch. Sei vorsichtig, weil Feinde auf dem hohen Gelände sind und auf dich schießen werden bevor du sie sehen kannst. Es gibt eine AA Waffe hier. Geh in die AA Waffe und wende dich nach Nordwesten. Es wird einen Sturm von Feinden geben. Beobachte die Käme im Westen und im Norden für zusätzliche Feinde. Platziere die Sprengstoffe dann lauf den Hügel runter zurück und nimm hinter dem Felsen Deckung. Es gibt einen 25-%-Gesundheitskasten auf der Explosionsseite.

[X] Mache ausfindig und zerstöre Fliegerabwehrartillerie (5/6)

Gehe nach Nordwesten sobald es sicher ist. Wenn du nach Westen gehst wird es weitere Feinde geben einschließlich eines Kerls, der sich in einigen Büschen verbirgt. Geh nach Westen vorbei an diesem Bereich und du wirst ein Segelflugzeug sehen das nicht Beschädigt ist.

Segelflugzeuglandung - wieder vereinigt

Renn vorbei an dem Kerl der versucht mit dir zu sprechen und besetze die Flak 88. Es wird ein Panzer von Osten kommen mit einem riesigen Schwarm von Feinden. Zerstöre den Panzer dann erledige so viele Feinde wie möglich. Es ist etwas knifflig weil die Feinde sich hinter den zahlreichen Felsen im Bereich Verbergen. Gehe gerade aus vorwärts zu dem Leitwerk des Segelflugzeugs und pass auf wo das feindliche Feuer herkommt. Wenn Lt. Phillips, der Kerl mit der Vicker-Berthier getötet wird ist die

Mission zu Ende.

[X] Schütze die 505th. Luftlandetruppe vor dem Hinterhalt
Zerstöre die letzte Flak 88 um die Mission zu beenden.

[X] Mache ausfindig und zerstöre Fliegerabwehrartillerie (6/6)

+-----+

| Mission 3B: Der Flugplatz am Caltagirone |

| Am 10. Juli 1943 |

+-----+

| Ziele - der Flugplatz am Caltagirone |

| Zerstören den Kommunikationsturm |

| erreichen den Flugplatz am Caltagirone |

| sabotiere die italienischen Jäger (4) |

| Alarm auslösen für den Start der Jäger |

| mache britischen Offizier ausfindig und entkomme von dem Flugplatz |

+-----+

| Startwaffen | Andere Waffen |

| Beretta 15/39 | Jeep.30 Caliber |

| M1 Garand 8/50 | DeLisle |

| | Vickers-Berthier |

+-----+

| Gewehrmunition = 24 x 1 | 100%-Gesundheitskits: 2 |

| MG-Munition = 96 x 2 | 50%-Gesundheitskits: 2 |

+-----| 25%-Gesundheitskits: 2 |

+-----+

Der Flugplatz am Caltagirone - ein friedlicher Anfang

Geh die Strasse runter. Du wirst ein Wachhaus mit 3 Wächtern sehen. Innerhalb der Wache ist eine Kiste mit Gewehrmunition. Weiter die Strasse runter zu einem Maschinengewehrnest mit einigen Infanteristen in dem Bereich. Sichere den Bereich. Gehe weiter und du wirst einen eingezäunten Bereich finden. Passe auf den Widerstand auf. Es gibt ein 100%-Gesundheitskit im Zelt. Vernichte den Kommunikationsturm. Steige in den Jeep.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Zerstöre den Kommunikationsturm

Der Flugplatz am Caltagirone - Stehle den Jeep

Es wird viele Feinde auf beiden Seiten während der Fahrt geben. Sei auf der Hut und es sollte kein Problem sein. 2 Lastwagen werden dir folgen. Erledige die Feinde auf der Rückseite der Lastwagen. Wenn du die Lastwagen vernichtest wenn sie dem Jeep zunahe sind wirst du zu viel Schaden nehmen und stirbst. Die Lastwagen werden die Verfolgung stoppen wenn du einige Häuser erreichst. Die Verfolgung wird von zwei Motorradsoldaten weitergeführt. Nach dem erledigen der Fahrer mit dem Kaliber .30 wirst du zu einer Strassensperre kommen. Schiesse auf die Wächter von der Rückseite des Jeep. Du wirst eine Nebenstrasse herunterkommen. Es wird einen Holzbunker auf der Rechten Seite geben. Beharke den Bunker. Vorbei daran wird der Jeep kurz durch ein Haus angehalten. Es gibt einen Panzerschreck der vom Balkon des Hauses schiesst. Weiter wirst du über einen Holzsteg gehen. Auf der anderen Seite wird ein anderer Holzbunker links sein. Nach dem Bunker wirst du den Flugplatz erreichen. Dein Verbündeter Kamerad wird dir das DeLisle Schalldämpfergewehr reichen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Erreiche den Flugplatz am Caltagirone

Der Flugplatz am Caltagirone - Infiltration

HARTER MODUS: Das DeLisle scheint weniger stark zu sein. Man braucht zwei Körpertreffer oder einen Kopfschuss um Feinde zu töten statt eines Kopfschusses oder eines Körpertreffers.

Gehe durch das Tor. Es sind 2 Soldaten auf Patrouille um die erste Ecke im Norden. Gehe den ganzen Weg nach Norden und öffne die Türen zum Hangar. Es wird einen Wächter geben der um das Innere wandert. Gehe nach Westen zur Rückseite des Lastwagen und du wirst im Stande sein einen Feind zu erledigen als er aus dem Büro kommt. Passe auf den zweiten Soldaten auf. Es gibt einen 50-%-Gesundheitskit auf einigen Regalen im Norden. Gehe durch die Tür nach Westen raus. Dort wird ein anderer Feind auf Patrouille sein plus zwei Wachtürme die den Bereich mit Suchscheinwerfer ausleuchten. Erledige den Feind im ersten Wachturm dann gehe zum Hangar. Bevor du hineingehst drehen dich um und du wirst einige Soldaten sehen die kommen um nachzuforschen. Geh in den Hangar und gehe zur Nase des Flugzeug. Du wirst ein Bedienfeld sehen. Tippe die 'Benutzen'-Taste zweimal an um das Bedienfeld zu öffnen und die Leitungen innen zu zerschneiden.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Sabotiere italienische Jäger (1/4)

Verlass den Hangar. Passe auf den Kerl im zweiten Wachturm auf. Gehe nach Westen zum nächsten Hangar. Innen sind 2 bewaffnete Mechaniker. Sabotiere die Flugzeuge.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Sabotiere italienische Jäger (2/4)

Gehe zurück und du wirst einen Mechaniker sehen der an einem Lastwagen arbeiten. Erledige ihn. Es gibt auch ein Kerl der ringsherum wandert. Es gibt ein Gebäude hier das eine Art Speisesaal ist. Es gibt eine Vordertür und eine Hintertür. Du kannst durch jede Tür reingehen. Wenn du durch Vordertür hineingehst wird es zwei Jäger und einen dritten Kerl hinten bei dem offenen Fenster in einem kleinen Zimmer geben. Wenn du zuerst ins Hinterzimmer gehst wirst du den Kerl in dem kleine Zimmer zuerst, dann die zwei Jäger erledigen. Im Hinterzimmer ist ein 50-%-Gesundheitskit. Nach Südwesten vorbei am Speisesaal. Du wirst einen anderen Feind auf Patrouille sehen und einen anderen Wachturm. Erledige den Kerl auf der Patrouille, gehe nicht in den Suchscheinwerferkegel, erledige den Wächter im Turm. Geh in den Hangar. Es gibt einen bewaffneten Mechaniker darin. Sabotiere das Flugzeug.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Sabotiere italienische Jäger (3/4)

Nach Süden sind zwei Wellblechhütten. Das sind die Metallgebäude, die ähnlich einer halbe Röhre sind. In der Westhütte sind drei Soldaten, die Pause machen. Unterbrich ihr Spiel. Es gibt ein 25-%-Gesundheitskit auf einem Tisch. In der Hütte nach Süden wirst du einige Feinde finden die schlafen. Wenn du den ersten tötest werden die anderen Aufwachen. Gehe durch die Hintertür der zweiten Hütte nach Süden raus. Es wird einen Soldaten auf Patrouille geben. Schuss. Gehe nach Süden und in das nächste Gebäude.

Gehe zum Süden des Gangs. Hinter der Tür nach Osten ist ein Klassenzimmer mit einigen Wissenschaftlern und einigen Soldaten. Klasse entlassen. An der Nordseite des Zimmers ist ein kleines Büro nach Westen mit einem 25-%-Gesundheitskit. Nimm die Osttür des Klassenzimmers zu einen anderen Gang. Gehe durch die Nordtür am Ende des Saals. Es wird einen Wächter hier und einen Wächter über dir nach Nordosten geben. Gehe nach Norden auf die Startbahn. Wende dich nach Osten zu und folge der Einzäunung zum letzten Flugzeug. Dort sind ein Paar neugierige Feinde. Sabotiere das letzte Flugzeug.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Sabotiere italienische Jäger (4/4)

Gehe aus dem Hangar durch die Südtür. Nach Süden ist ein Wachturm. Gehe nach Westen um die Kisten steige dann die Stufen hoch.

Der Flugplatz am Caltagirone - Sabotage

Gehe nach Westen in den Kontrollturm. Erledige die zwei Feinde die an den Radios arbeiten. Nimm das Maschinengewehr von Vickers-Berthier. Es gibt auch zwei Kisten mit MG-Munition und ein 100-%-Gesundheitskit auf dem Regal westlich vom Vickers-Berthier. Benutze das Radio für einen Fehllarm.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Alarm ausgelöst für den Start der Jäger

Einige Feinde werden in den Kontrollturm hineilen, sei bereit. Wenn du die Tür des Kontrollturms öffnest wirst du unter schweres Feuer kommen. Es sind zwei Wachtürme nach Süden. Beide haben Truppen von Panzerschreck. Es wird eine Zusammenstellung von Feinden auf dem Boden geben. Ein Lastwagen wird aus Osten in den Bereich fahren und mehr Truppen absetzen. Ducken für Deckung vor den niedrigeren Wachtürmen und den Feinden auf dem Boden. Feuerkampf mit den Feinden dann auf den Boden zurück. Nach Süden durch die Tore des Flugplatz. Du wirst den britischen Offizier finden, der auf dich in einem Jeep wartet.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache britischen Offizier ausfindig und entkomm dem Flugplatz

+-----+
| Mission 3C: Gela |
| Am 10. Juli 1943 |
+-----+
| Ziele - Gela |
| Rendezvous mit den 82. Luftlandetruppen-|
| Hilfe 82. Luftlandetruppe-|
| sicher das Dorf |
| den Panzerangriff zurückschlagen |
+-----+
Startwaffen	Andere Waffen
Beretta 15/39	Panzerfaust
Moschetto 40/160	Bohler
Vickers-Berthier 30/0	Breda
Splittergranaten 3/6	Granatwerfer
	Bomba Mano Handgranaten
+-----+	
MG-Munition = 96 x 7	50-%-Gesundheitskits: 3
SMG Munition = 96 x 3	-----+
Pistolenmunition = 24 x 2	
Handgranaten = 5 x 2	
Schwere Munition = 10	
+-----+

Gela - Schusswechsel

Steige aus dem Jeep und renn ins Haus. Nimm die Panzerfaust und schwere Munition. Zerstöre den Panzer. Verlasse das Haus und folge dem Verbündeten Soldaten die Strasse runter nach Südwesten. Es gibt MG-Munition, SMG Munition, eine Kiste mit Pistolenmunition, ein 50-%-Gesundheitskit und eine Kiste mit 5 italienischen Bomba Mano Handgranaten. 2 Lastwagen werden die Strasse herunterkommen. Bleibe hinter der niedrigen Mauer zurück und sichere den Bereich. Nach Westen die Strasse runter. Du wirst ein Etagengebäude sehen das unter Feuer liegt aus einem zwei

Etagengebäude. Geh in das erste Etagengebäude durch die Westtür. Innerhalb des Gebäudes gehe durch die Nordtür dann gehen zu dem Kerl der an der Ecke steht.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Rendezvous mit der 82. Luftlandtruppe.

Erledige jetzt die Maschinengewehrposition auf der zweiten Etage des Hauses. Verlasse das Gebäude und geh in das zwei Etagengebäude. Säubere den Bereich. Verlasse das Gebäude und nimm die Munition vom kleinen Gebäude im Westen bei dem Brunnen.

Es gibt 1 SMG Munitionskiste, 1-MG-Munitionskiste, ein Kasten mit Pistolenmunition und 2 schwere Munition. Gehe zurück ins zwei Etagengebäude und kämpfe dich nach oben. Benutze nicht das Maschinengewehr. Das bringt Extrafeinde hervor. Es gibt eine Kiste

MG-Munition bei dem Breda Ost-MG im zweiten Stockwerk. Es gibt ein 50%-Gesundheitskit im zweiten Stockwerk im Zimmer das im südlichsten grössten Bauteil des Gebäudes ist. Gehe zum Erdgeschoss zurück und verlasse das zwei Etagengebäude nach Süden Du bist jetzt im Weingarten. Kämpfe dich durch den Weg nach Süden. Bewege dich zickzackförmig von Osten nach Westen um eine Lücke in jeder Reihe zu finden. Irgendwelche Alliierten links sollten dir hinreichend Deckung geben wenn du dich durch den Weingarten bewegst. Verlasse den Weingarten und gehe nach Südosten um sich mit irgendwelchen Überlebenden Mitgliedern der 82. Luftlandtruppe zu treffen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Hilf der 82. Luftlandtruppe

Gela - Umgruppieren mit der 82. Luftlandtruppe

Halt an der Ecke vom Gebäude nach Südosten an. Eine Gruppe von Feinden wird angreifen. Gehe jetzt nach Osten die Strasse runter. Vorbei an Bohler gehe nach Südosten und gehe hinter das zwei Etagengebäude. Das löst einen Sturm aus. Pass auf die Feinde auf die um die Ecken der Gebäude von Westen und Osten kommen. Auch eine Panzer wird in die Stadt fahren durch das Osttor. Nimm die Panzerfaust und zerstöre den Panzer. Nach Osten um das Gebäude und zirkel zurück herum zur Vorderseite. Es sind zwei Scharfschützen in der oberen Etage des Gebäudes. Wirf eine Handgranate ins offene Fenster. Im winzigen Gebäude neben Bohler gibt es einen 50%-Gesundheitskit und eine Kiste mit 5 Bomba Mano Handgranaten. Im winzigen Gebäude das am Östlichen Ende der Strasse auf dem Hügel ist kannst du eine Kiste mit MG-Munition finden. Gehe nach Osten zum zerstörten Panzer und öffne die Doppeltüren nach Süden. Es wird eine Menge Feinde geben. Jetzt eilt Lt. Terry Lyndon gern ins Gebäude und tötet. Versuche das zu verhindern indem du den Eingang abblockst und so viele Feinde wie möglich erledigst bevor Lt. Terry anfängt. Im Erdgeschoss ist eine Kiste mit MG-Munition unter den Treppen. Gehe die Treppen hoch und gehe zum Östlichen Ende. Nimm die MG-Munition, SMG Munition und 2 schwere Munition vom Tisch. Es gibt auch ein 25%-Gesundheitskit. Gehe aus der Tür nach Norden und geh die Treppen runter. Du wirst hinter einem Panzer kommen der das Tor blockiert. Es gibt auch einen Feind, der auf dich wartet. Gehe nach Osten ein kleines Stück auf der Strasse und besetze das Maschinengewehr von Breda. Dort wird ein feindlicher Sturm vom Haus im Südosten und von der Strasse nach Osten kommen. Über die Strasse von Breda bei dem Gebäude ist eine MG-Munitionskiste. Geh die Straße nach Osten. Vor dir wird ein Bündel von Heuschobern sein. Da sind einige Feinde die dort warten um zu versuchen dich zu überfallen. Folge der Strasse wenn sie sich nach Süden dreht. Du wirst ein zerstörtes zwei Etagengebäude sehen. Nimm deine Panzerfaust und steige zum zweiten Stockwerk dieses Gebäudes.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Sichere das Dorf

Gela - Panzerangriff

Im zweiten Stockwerk wirst du 6 schwere Munition für die Panzerfaust und zwei Granatwerfer oder Mörser finden. Es gibt einen Mörser nach Süden und einen Mörser nach Westen. Wenn man den

Mörsercursor niedrig richtet ist der Bereich des Mörsers weiter.

Höher der Cursor ist der Bereich näher, wird die Mörsergranate am Gebäuden landen. Also, wenn das Ziel weit weg ist Ziel so niedrig wie möglich und nimm das Ansatzziel ein kleines bisschen höher ins Visier. Halt auch den Mörser ausgerichtet in das Zentrum des Ziels. Du musst die Panzer mit dem Mörser oder der Panzerfaust zerstören, bevor sie zum Gebäude gelangen. Beginn das Zielen so niedrig wie möglich dann passe langsam den Cursor höher an, bis du die Panzer erledigt hast. Benutze die Panzerfaust nur wenn die Panzer nah beim Gebäude sind. Jeweiter weg das Ziel ist destoweniger Schaden macht die Panzerfaust. Besetze den Südmörser zuerst. Es wird zwei Panzer geben die aus Süden kommen. Nachdem jene zwei Panzer zerstört sind, gehe zum Westmörser. Es wird 2 Panzer geben die aus Westen kommen. Dann wird es 1 Panzer aus Süden geben. Wenn du die beiden Westpanzer nicht schnell zerstören kannst dann wechsle zum Südpanzer um dann geh zurück zum anderen Westpanzer. Die letzten Wellen werden 2 Panzer aus Süden sein und 2 Panzer aus Westen.

Schritt für Schritt:

- 1) Gehe zum Südmörser und bewege den Cursor den ganzen Weg zum Boden.
Ziele auf den Südpanzer rechts und fang sofort an zu schiessen.
- 2) Bewege den Cursor gerade über der Spitze des Mörserrohrs und fang an auf den Südpanzer links zu schiessen.
- 3) Gehe zum Westmörser und bewege den Cursor den ganzen Weg zum Boden und fang an auf den Westpanzer rechts zu schiessen.
- 4) Gehe zum Südmörser, bewege den Cursor den ganzen Weg zum Boden und Feuer auf den einzelnen Südpanzer.
- 5) Gehe zum Westmörser, bewege den Cursor den ganzen Weg zum Boden und Feuer auf den restlichen Westpanzer.
- 6) Gehe zum Südmörser, bewege den Cursor den ganzen Weg zum Boden und Feuer auf den Südpanzer rechts.
- 7) Bewege den Cursor über den Südpanzer links und Feuer.
- 8) Gehe zum Westmörser, bewege den Cursor ungefähr auf Baumwipfelhöhe oder höher und Feuer auf den Westpanzer rechts.
- 9) Behalt den Mörser auf Baumwipfelhöhe und Feuer auf den letzten Panzer.
[X] Abgeschlossenes Ziel: Den Panzerangriff zurück schlagen

ITALIEN

Gefechts Berg

```
+-----+
| Mission 4: Monte Cassino |
| Italien |
| Am 12. Januar 1944 |
+-----+
| Ziele - erster Teil von Monte Cassino |
| [] berichte dem britischen Feld-HQ |
| [] eskortiere den Santäter zu den verwundeten Briten |
| [] beseitige Scharfschützen (3) |
| [] Munition zurückholen vom Versorgungshaus |
| [] Eskortiere die Verwundeten aus dem Gebiet |
+-----+
| Startwaffen                |Andere Waffen |
| Beretta 15/75              | Jeep.30 Caliber |
| Enfield L42A1 10/30       |Thompson |
```

Leichte Maschinenpistole Mark II 30/26 PIAT	
Handgranaten 5/6	
+-----+-----+	
SMG Munition = 96 x 1 100%-Gesundheitskit: 1	
Gewehrmunition = 24 x 2 50%-Gesundheitskit: 2	
Stielhandgranaten = 5 x 2 25%-Gesundheitskit: 1	
Schwere Munition = 2 5 -----+	
+-----+	

 Erster Teil von Monte Cassino - die Anfahrt zur Stadt

Nachdem der Jeep zerstört wird nimm die Thompson, gehe nach Süden und verbirg dich hinter dem Felsen. Erledige den Scharfschützen. Es gibt ein Paar Feinde im Nordwesten. Bewege dich bis zum Baum und Ziele auf den Bergrücken. Es sollte ein Paar Feinde geben auf die du schiessen kannst. Geh auf die Rampe. Du wirst mehr Feinde sehen. Hinter dem Lastwagen wirst du eine Kiste mit Gewehrmunition finden. Es gibt eine 25%-Gesundheitskit bei dem Baum im Südosten.

 Erster Teil von Monte Cassino - britisches Feldhauptquartier

Gehe nach Nordwesten die Straße runter. Es gibt Scharfschützen die ganze Zeit auf dem Bergrücken nach Nordosten. Du wirst das britischen Feld-HQ erreichen. Es gibt einen 100%-Gesundheitskit im Zelt. Sprich mit dem britischen Soldaten der beim Lagerfeuer steht.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Berichte dem britischen Feld-HQ

Jetzt renn und steig in den Jeep weil das Feld-HQ vom Feind überrannt wird. Der Jeep wird aus dem Bereich durch einen Panzer eskortiert. Leider wird der Panzer bombardiert. Während der Jeep sichert, konzentriere dich auf die Feinde im Osten auf dem Bergrücken. Es gibt einige Feinde auf der Brücke im Süden.

 Erster Teil von Monte Cassino - ein unerwartetes Rangiergleis

Der Jeep wird jetzt nach Westen zu einer andere Strasse runter fahren. Es wird ein Maschinengewehrnest entlang dem Weg geben. Du wirst zu einem Bereich kommen der von einer Barrikade blockiert wird im Süden. Alternativ dazwischen schiess auf die Feinde im Südosten und Südwesten und das Ausschiesen durch die Barrikade. Der Jeep wird den Weg zur Stadt machen. Behalt deine Augen offen und erledige alle Feinde die du siehst. Der Sanitäter fährt den Jeep sieht einen verwundeten Soldaten hält den Jeep an, steig aus um zu helfen.

 Erster Teil von Monte Cassino - das Retten eines verwundeten Soldaten

Ziele nach Norden zur Rückseite des Jeeps. Es wird Panzerschrecktruppen geben auf der Spitze des Gebäudes im Nordwesten. Es gibt auch eine Gruppe Feinde im Osten direkt neben dem Jeep geben. Es wird einen Feind in einem der Obergeschosse geben im Gebäude nach Nordosten. Erledige den Panzerschreck zuerst. Ein Lastwagen wird aus dem Osten kommen. Schließlich wird der Sanitäter fertig, nimm den Jeep mit dem verwundeten, fang an den Jeep wieder zu steuern. Der Sanitäter wird dich automatisch 50 % heilen wenn er in den Jeep zurückkommt. Wenn du los fährst werden zwei Lastwagen anfangen dir zu folgen. Maschinengewehr auf die Feinde auf der Ladefläche der Lastwagen.

Erster Teil von Monte Cassino - Scharfschützen im Hof

Der Jeep wird anhalten, und der Sanitäter wird herauskommen und Deckung nehmen. Dort ist eine Gruppe von Feinden im Norden. Die Lastwagen werden im Süden und Südosten sein. Steig aus dem Jeep und lauf zu den Sanitäter hinüber.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Eskortiere den Sanitäter zu verwundeten Briten

Schütze den Sanitäter wenn er zu einer Gruppe verwundeter britischer Soldaten läuft. Feinde werden aus dem Osten kommen. Bei dem Gebäude im Norden wirst du eine Kiste mit 5 Stielhandgranaten finden. Wenn du die Treppen herunter gehst im Gebäude im Norden sind eine Kiste mit SMG Munition und eine Kiste mit 5 Stielhandgranaten da. Dann folge dem Sanitäter und nimm mit dem Rest der Verbündeten Deckung. Es gibt 3 Scharfschützen die jeden erledigen. Es gibt einen Scharfschützen im Südosten, ein Scharfschütze auf dem Dach des Gebäudes nach Nordosten und der dritte Scharfschütze ist im Südwesten im Dachgeschoss. Erledige die 3 Scharfschützen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Beseitige Scharfschützen

Gehe nach Nordosten. Die Tür des Gebäudes wird von einigen Feinden geöffnet. Töte die Feinde dann renn die Stufen hoch. Es gibt einige Feinde die auf dich innerhalb der Türöffnung warten. Kläre das Erdgeschoss. Es gibt auch einige schwere Munition. Geh die Treppen hoch. Es wird 2 Feinde geben. Es gibt einige Feinde die sich im Kleiderschrank verstecken. Du kannst die Feinde in dem Kleiderschrank nicht erschiessen. Gelegentlich kommen einige Feinde aus dem Versteck, 3 Feinde gehen nach oben. Gelegentlich kommt der Kleiderschrank Feind die Stufen herunter bevor du nach oben gehen kannst. Es gibt 24 Gewehrmunition und einen 50-%-Gesundheitskit. Duck dich und geh zu dem Fenster. Erledige die drei Scharfschützen in den Fenstern des Gebäudes im Süden. Es sind noch zwei Feinde unten auf der Strasse.

Erster Teil von Monte Cassino - Überraschender Panzerangriff

Neben dem Fenster ist eine PIAT Granatenabschussvorrichtung. Wenn du sie nimmst erscheint ein Panzer im Südwesten. Der Panzer wird die Ecke des Gebäudes zerstören. Das wird dich einem Feind in dem Gebäude im Westen zeigen. Erledige den Panzer mit der PIAT und Schuss auf dem Feind in dem Gebäude im Westen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Munition vom Versorgungshaus zurückholen

Verlasse das Gebäude und geh zu den britischen Truppen und dem Sanitäter zurück. Die britischen Truppen werden nach Norden laufen. Folge ihnen nicht. Stattdessen renn nach Osten vorbei an dem zerstörten Panzer.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Eskortiere die Verwundeten aus dem Bereich

+-----+

| Mission 4: Monte Cassino |

| Italien |

| Am 12. Januar 1944 |

+-----+

| Ziele - zweiter Teil von Monte Cassino |

| zerstöre feindliche Artillerie (3) |

| decke die Flucht der verbündeten Gefangenen (3) |

| Flüchte selbst |

```

+-----+
| Startwaffen |           Andere Waffen |
| Beretta 15/63 |           MG42 |
| Enfield L42A1 10/20 |           Thompson |
| Leichte Maschinenpistole Mark II 30/98 | Modello 3 |
| Splitterhandgranaten 6/6 ||
| PIAT 5/6 ||
+-----+-----+
| SMG Munition = 96 x 2 | 50%-Gesundheitskit: 3 |
| Gewehrmunition = 24 x 2 | 25%-Gesundheitskit: 1 |
| Pistolenmunition = 24 x 1 +-----+
| Schwere Munition = 4 |
+-----+

```

----- Zweiter Teil von Monte Cassino - der Anfang -----

Gehe nach Osten die Strasse runter. Es gibt einen Scharfschützen im Gebäude nach Südosten bevor du die Ecke erreichst. Gehe nach Süden, und es wird einen Lastwagen kommen mit einigen Feinden. Vorbei am Lastwagen gibt es einen Scharfschützen im Gebäude im Westen. Steige die Treppe hoch und ins Gebäude am Süden der Strasse. Gehe nach oben. Ein Feind wird aus der Tür im Süden kommen. Es gibt ein Paar Feinde ausserhalb dieser Tür. Es gibt ein 25%-Gesundheitskit innerhalb des Südlichen Zimmers. Geh zurück und steige die zweite Flucht von Treppen hoch. Öffne die Tür im Westen und geh die Stufen herunter.

----- Zweiter Teil von Monte Cassino - das Eskortieren des Sanitäters -----

Es gibt 4 schwere Munitionsgurte hier. Sieh aus dem Fenster. Es ist ein Panzer! Wie der letzte Panzer zerstört dieser Panzer auch die Seite des Gebäudes. Zerstöre den Panzer mit dem PIAT. Klettere von den Trümmern zur Strasse herunter. Gehe nach Süden. Es wird einen Sandsackbunker geben im zweiten Stockwerk eines Gebäudes im Südwesten. Vorbei an dem Panzer nach Westen ist ein Soldat über dir in einem anderen zerstörten Gebäude. Östlich vom Sandsackbunker ist ein anderer Feind im zerstörten Turm. Gehe nach Westen und gehe durch das Gebäude und Ausgang nach Süden. Gehe nach Osten achte auf Feinde und einen Scharfschützen am Ostende der Strasse. Es gibt einen Lastwagen hier mit einer Kiste mit SMG Munition auf der Ladefläche. Vor dem Ende des Lastwagens geh nach Süden und finde eine Treppe, hinuntergehen. Einige Feinde werden aus dem Gebäude rennen. Wenn du runtergehst wirf eine Handgranate zu der Markise. Unter der Markise ist eine Kiste mit Pistolenmunition. Gehe nach Süden ins Gebäude. Nach Osten ist ein 50%-Gesundheitskit. Gehe den ganzen Weg zum Ende des Gangs und gehe durch die Westtür. Du wirst einen feindlichen Offizier und eine Reihe von Schlüssel finden. Benutze den Schlüssel um die Osttür aufzuschließen. Du hast einige der POWs entdeckt. Eine andere Gruppe von Feinden wird draussen erscheinen. Bleibe innen und benutze deine Pistole. Gehe die Stufen zurück. Jetzt kannst du die Tore nach Westen durchgehen. Es gibt eine Menge von Trümmern hier, um sich dahinter zu verbergen. Vorn ist ein Maschinengewehrnest und einige Feinde. Sobald der Bereich sicher ist, gehe nach Westen und wende dich dem Norden zu. Du wirst unter Artilleriefeuer kommen. Nimm Deckung bei dem Gebäude im Nordosten. Die Feinde die die Artillerie bedienen werden nach dir suchen. Laufe um den Lastwagen. Nähere dich der Artillerie, aber gehe nicht um die Ecke. Schau um die Ecke nach Westen und pass auf den Scharfschützen im Gebäude auf. Ein anderer Scharfschütze wird im Turm nach Südwesten von dir erscheinen. Auch ein Panzer kommt. Renn Zwischen den Panzerschüssen zur Artillerie, einem Modello 3 und drehe es nach Westen und erledige den Panzer. Platziere eine Sprengladung an dem Geschütz und geh nach

Norden. Du kannst auch geradeaus zur Artillerie laufen und Modello benutzen um den Panzer zu zerstören und die Gebäude mit den zwei Scharfschützen. Vergiss nicht das Modello zu zerstören sobald du damit fertig bist.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Zerstöre feindliche Artillerie (1/3)

Geh in das Gebäude und steige die Treppen hoch. Öffne die Tür an der Oberseite der Stufen. Es gibt einen Feind. Gehe über den Laufgang. Hinten der nächsten Tür sind 3 Feinde. Ducke dich und erledige sie. Es gibt einen anderen Feind bei der Nordtür.

Durchquere das Zimmer und verlass das Gebäude durch die Nordtür. Es gibt ein Paar Scharfschützen im Gebäude nach Nordosten. Du könntest im Stande sein, einen besseren Schusswinkel auf den Scharfschützen zu bekommen vom Boden aus. Geh die Holzstreppe herunter. Einige Feinde werden aus einer Tür im Nordosten kommen. Im Zimmer im Nordosten ist ein Feind und ein 50%- Gesundheitskit. Raus in den kleinen Hof durch die Südtür. Es gibt zwei Feinde. Ausgang auf die Strasse. Es gibt eine Kiste mit Gewehrmunition. Gehe nach Süden vorbei an dem zerstörten Panzer. Dort wird ein Scharfschütze in einem Gebäude im Westen und ein Scharfschütze auf einem Balkon im Süden sein. Ein anderer Feind erscheint in einem zerstörtem Fenster.

Zweiter Teil von Monte Cassino - Stop den Scharfrichter

Du wirst einen POW mit einer Pistole an seinem Kopf sehen der zu einem Lastwagen marschiert. Schuss auf den Feind der die Pistole auf dem Gefangenen hält, das dem POW eine Chance gibt zu flüchten. Ein Bündel von Feinden wird aus dem Lastwagen herauskommen. Bewahre dem POW das Leben oder die Mission ist zu Ende. Um die Ecke nach Osten ist ein anderer Scharfschütze auf dem Dach. Sobald er getötet ist gehe nach Osten die Strasse runter. Wenn du dich dem Gebäude nähert wird ein Fenster geöffnet und ein Maschinengewehrstation aufgedeckt. Nach dem beseitigen lauf zu Modello 3 und Feuer auf den Panzer der die Strasse im Süden herunterkommt. Nach dem Panzer platziere eine Sprengladung an dem Modello 3.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Zerstöre feindliche Artillerie (2/3)

Gehe nach Westen die Strasse runter. Es wird einen Scharfschützen im Dachboden eines Gebäudes im Südosten geben. An der Ecke gibt es einen Soldaten auf einem der Obergeschosse der Handgranaten auf dich wirft. Um die Ecke sind noch zwei Feinde in der Strasse und ein anderer Scharfschütze am Westende der Strasse. Erledige die Feinde. Es gibt einen anderen Feind in dem oberen Geschoss des Gebäudes im Norden am Ende der Strasse. Gehe nach Nordwesten und du wirst die deutsche Basis sehen.

Zweiter Teil von Monte Cassino - letzte Rettung

Gehe weiter nach Nordwesten und nimm Deckung hinter der teilweisen Mauer. Du wirst die anmarschierend Feindlichen Truppen hören. Töte alle Feinde. Es gibt ein 50%-Gesundheitskit im Zelt nach Süden und eine Kiste mit SMG Munition im Sandsackbunker in der Nähe vom Eingang zu dem Gebäude. Es gibt ein Modello 3 hier. Drehe die Artillerie nach Westen und zerstöre die Tür des Gebäudes. Platziere Sprengstoff an dem Modello.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Zerstöre feindliche Artillerie (3/3)

Geh ins Gebäude und nimm die Kiste mit Gewehrmunition. Wechsel zur Sten Maschinenpistole. Es gibt eine kurze Flucht von Stufen nach Norden. Steige die Stufen hoch, aber gehe nicht ins Zimmer wo die POWs festgehalten werden. Sobald der Dialog anfängt zurück laufen zum vorherigen Eingang und fang an die Feinde zubeseitigen. Ein Lastwagen wird vorfahren. Das ist dein Fluchtfahrzeug. Der erste POW wird zum Lastwagen gehen. Da es keine

Feinde zwischen ihm und dem Lastwagen gibt, sollte er hinaufkommen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Decke die Flucht der verbündeten Gefangenen (1/3)

Wechsel zum Scharfschützengewehr von Enfield und renn nach Osten zum Brunnen. Geh in Stellung auf der Südseite des Brunnens und sieh nach Norden. Die Mitte des Brunnens sollte deine Ansicht zu den zwei Fenstern im Nordwesten nicht verdecken oder das Loch im Gebäude nach Nordosten.

Um den zweiten POW zu decken, erledige die Feinde in dieser Reihenfolge:

- 1) Der Feind, der hinter den Sandsäcken im Loch im Gebäude im Nordosten erscheinen wird.
- 2) Scharfschütze im Fenster des Gebäudes im Westen.
- 3) Scharfschütze hoch auf dem Dach im Westen.
- 4) Scharfschütze, der durch das Gebäude im Nordwesten verborgen ist.

[X] abgeschlossenes Ziel: Decke die Flucht der verbündeten Gefangenen (2/3)

Den dritten POW decken:

- 1) Erledige die 2 SMG Feinde in den zwei Fenstern im Nordwesten.
- 2) Panzerschreck auf dem Dach des Gebäudes im Osten.
- 3) Scharfschütze auf dem Dach des Gebäudes im Nordosten über den Sandsäcken.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Decke die Flucht der verbündeten Gefangenen (3/3)

Verlasse jetzt deine Deckung und Sprung auf die Rückseite des Lastwagen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache deine Flucht

+-----+

| Mission 5: Anzio |

| Italien |

| Am 22. Januar 1944 |

+-----+

| Ziele - Anzio |

| zerstören den Munitionskonvoi |

| suchen das Haus des Geheimdienstes |

| mache ausfindig und zerstöre K5 Eisenbahngeschütze (2) |

+-----+

| Startwaffen | Andere Waffen |

| Colt 45 7/61 | MG42 |

| Carcano 6/66 | Fliegerabwehrwaffe |

| BAR 20/96 | AB41 Schienenpanzer |

+-----+

| SMG Munition = 96 x 1 | 100%-Gesundheitskit: 1 |

| Gewehrmunition = 24 x 2 | 50%-Gesundheitskit: 1 |

| Stielhandgranaten = 5 x 1 | 25%-Gesundheitskit: 1 |

+-----+

Anzio - Hinterhalt

Setze eine Sprengstoffladung an den Felsen in der Nähe von der Strasse. Stelle den Zünder auf die Spitze des Hügels. Benutze den Zünder, wenn der erste Lastwagen den Felsen erreicht. Ducke dich oder nimm hinter der Mauer im Westen Deckung. Die meisten Feinde von dem Konvoi werden auf den Hügel zu dir kommen. Es gibt auch zwei Feinde auf dem Balkon des Hauses im Westen. Wenn die Dinge sicher aussehen, gehe runter und platziere den Sprengstoff an den anderen zwei Lastwagen des Konvois.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Zerstöre den Munitionskonvoi

Anzio - das Zerstören des Konvois

Nähere dich dem Eingang des Gebäudes. Einige Feinde werden das Gebäude verlassen. Töte sie. Öffne die Tür. Es wird einen Feind geben, der hinter einem umgekippten Tisch ist rechts in Richtung Tür plus einige zusätzliche Feinde. Gehe in das Gebäude. Gehe nach Süden, und du wirst die Treppe sehen. Es gibt einen Feind oben auf den Stufen in Front zu dir. Geh nach Westen vorbei an den Stufen und sicher den Rest des Erdgeschosses. Es gibt einen Wandschrank unter den Stufen mit einem 25%-Gesundheitskit.

Gehe die Stufen zum zweiten Stockwerk hoch. Es gibt eine Tür an der Oberseite von den Stufen nach Westen, eine Tür nach Osten und drei Türen nach Norden. Hinter der Osttür ist ein Barackenzimmer mit einem Paar Feinden und eine Kiste mit SMG Munition.

Die Nordwesttür ist ein leeres Badezimmer. Die mittlere Nordtür ist verschlossen. Die Nordosttür geht in eine andere Baracke mit 2 Feinden und einer Kiste mit Gewehrmunition. Hinter der Westtür ist ein Zimmer des Geheimdienst (dieses Mal eine Karte). Dort ist ein Soldat draussen auf dem Balkon, der dich durch das Nordfenster dieses Zimmers erschossen kann. Bei dem Fenster ist ein 50%-Gesundheitskit.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Suche das Haus des Geheimdienstes

Gehe jetzt nördlich von den Treppen und nach Osten. Du wirst eine Tür sehen, die nicht sichtbar war von der Spitze der Treppe. Die führt zu einem Balkon auf der Nordseite des Gebäudes. Es gibt ein Paar Feinde, die sich hinter Kisten verbergen wenn du die Tür öffnest. Der Balkon geht nach Norden dann nach Westen. Auf der Strasse nördlich des Balkons wirst du einen auf der Strasse abgestellten Lastwagen sehen. Es gibt die Standard Feinde vom Lastwagen die auf der Strasse herumlaufen. Vom Balkon

kannst du den Kerl im mittleren Nordzimmer des Gebäudes erledigen. Es gibt eine Kiste mit 5 Stielhandgranaten am Westende des Balkons. Gehe ins Haus zurück und gehe zum Erdgeschoss. Gehe zum Westende des Hauses und geh durch die Nordtür raus. Es wird ein Maschinengewehrnest im Westen geben vorbei am abgestellten Lastwagen. Es gibt einige andere Feinde auf der Westseite der

Strasse. Es gibt einen Feind der sich versteckt in den Sträuchern, wo die Straße anfängt abzubiegen. Es gibt eine Gruppe von Feinden nach dem ersten Maschinengewehrnest. Aufpassen auf diese Gruppe von Feinden. Bleibe aus der Schussweite des zweiten Maschinengewehrnestes. Wenn du mit dem ersten Maschinengewehrnest abgeschlossen hast, kommst du in die Schussweite vom zweiten Maschinengewehrnest. Weiter nach Westen und auf einen höheren Grund. Renn hoch zu dem AA Geschütz das zwischen den zwei Maschinengewehrnestern ist. Einige Feinde werden unten auf dem Weg von Süden kommen. Ein Lastwagen wird auf der Strasse von Osten kommen. Wenn du fertig bist mit dem AA Geschütz komm heraus und benutze die Carcano, um die Feinde die du am Eisenbahngeschütz sehen kannst zu erledigen. Du wirst wahrscheinlich nicht alle Kerle beseitigen auf dem Weg mit dem AA Geschütz, sei Vorsichtig wenn du auf den Weg zum Eisenbahngeschütz gehst. Du musst das AA Geschütz nicht vernichten. Es gibt zwei Wege zu dem Eisenbahngeschütz um den Sprengstoff zu befestigen. Es gibt eine Kiste auf dem Boden neben dem Eisenbahnwaggon. Wenn das zerstört wird, geh auf den Plattformwagen westlich von dem Eisenbahngeschütz. Steig auf einige Kisten und Sprung über das Gitter auf das Eisenbahngeschütz. Steige die Leiter auf der Nordseite hoch und platziere die zwei Sprengstoffladungen. Renn in Sicherheit.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache ausfindig und zerstöre K5 Eisenbahngeschütz (1/2)

Gehe zum Westfrachtwaggon. Es wird Feinde geben, die aus dem Frachtwaggon kommen um die Sprengung zu untersuchen. Erledige sie und geh in den Frachtwaggon oder stürme in den Frachtwaggon und erledige sie. Gehe durch die Westtür in den folgenden Frachtwaggon und sage

hallo zu den 2 Feinden in diesem Frachtwaggon. Es gibt einen 100%-Gesundheitskit im zweiten Frachtwaggon. Öffne jetzt die Tür nach Süden. Schau um die Ecke nach Westen und du wirst einige Feinde neben den Frachtwaggons sehen. Spring raus und erledige sie. Gehe nach Westen zum AB41 Schienenpanzer.

BEACHTTE: Sobald du in den AB41 Schienenpanzer einsteigst, wirst du nicht im Stande sein rein und raus zu springen wie du es bei einem Panzer kannst.

Anzio - das Diebstahl des AB41

Der AB41 Schienenpanzer hat ein Maschinengewehr und eine Panzerkanone. Du wirst wahrscheinlich hin und her umschalten wollen während des folgenden Teils. Starte mit dem Maschinengewehr auf die Feinde auf den Schienen. Voran bis du zu einem Tunnel kommst. Schalte zur Hauptkanone und zerstöre die Barriere. Vorbei am Ende des Tunnels sind ein Paar Gebäude links. Vernichte sie mit der Kanone. Schalte zum Maschinengewehr und reinige die Schienen von den Feinden. Weiter voran. Du wirst eine Barriere mit 2 Maschinengewehrnestern auf beiden Seiten der Schienen sehen. Zerstöre die Barriere mit der Kanone dann schalte zum Maschinengewehr. Erledige die MG Schützen. Es gibt einige explosive Fässer hinter jedem Maschinengewehrnest. Es gibt Truppen von Panzerschreck an beiden Seiten der Schienen. Der eine ist im Osten bei dem Maschinengewehrnest. Die Westtruppe von Panzerschreck ist nach der ersten Barriere. Es gibt eine andere Barriere auf den Schienen. Vorbei an der Barriere ist ein Gebäude und ein Wachturm auf der Ostseite. Weiter nach Norden auf den Schienen (wie du hast eine Wahl). Die Schienen machen eine Kurve nach Osten. Es gibt einen Wachturm an diesem Punkt. Wenn du weiter nach Osten kommst wirst du zwei Barrieren auf den Schienen sehen. Es gibt auch eine Brücke die über die Schienen führt. Ein Panzer fährt auf die Brücke und eröffnet das Feuer. Im Norden ist ein Panzerschreck der sich im Haus versteckt. Du wirst das Maschinengewehr benutzen müssen um den Panzerschreck Kerl zu töten. Du kannst diesen Bereich umgehen. Zerstöre die 2 Barrieren und fahr in den Tunnel. Du wirst einigen Schaden nehmen aber das ist o.k. Wenn du durch den Tunnel fährst wird der AB41 automatisch abwärts fahren. Dort sind zwei Barrieren. Du kannst durch beide Barrieren durchbrechen. Es wird eine erkennbare Neigung geben und der AB41 wird an Tempo gewinnen und über eine Brücke rasen. Drück die Schaltfläche 'Benutzen' um aus dem AB41 zu springen, bevor er in ein anderes K5 Eisenbahngeschütz kracht. Nachdem du rausgesprungen bist, renn nach Westen und Lauf hinter die Deckung.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Mache ausfindig und zerstöre K5 Eisenbahngeschütz (2/2)

+-----+

| Mission 6: Monte Battaglia |

| Das zentrale Italien |

| Am 28. September 1944 |

+-----+

| Ziele - Anzio |

| liefer den Vorrat an den Able Bunker |

| den Sturm auf den Baker Bunker abweisen |

| den Sturm auf den Charlie Bunker abweisen |

| umgruppieren mit den Alliierten im Schloss |

| verteidige den Kommunikationsturm |

| sende ein Notsignal vom Schlossturm |

+-----+

| Startwaffen | Andere Waffen |

| Colt 45 7/61 | Jeep.30 Caliber |

| Enfield L42A1 10/70 |.30 Kaliber |

| LATTE 20/170 | Schrotflinte |

| Splitterhandgranaten 4/6 | StG 44 |

+-----+

| MG-Munition = 96 x 1 | 100%-Gesundheitskit: 5 |

| Gewehrmunition = 24 x 3 | 50%-Gesundheitskit: 2 |

| Schwere Runden = 19 | 25%-Gesundheitskit: 2 |

+-----+

Monte Battaglia - Able Bunker

Du wirst mit dem auf dem Jeep montierten.30 Kaliber operieren. Der Jeep wird zu dem zerstörte Lastwagen fahren und die zwei Verbündeten werden aussteigen und den Vorrat nehmen. Gib Deckungsfeuer in einem Halbkreis vom Südwesten bis zum Norden. Wenn der Vorrat in den Jeep geladen ist wirst du zum Able Bunker zurückfahren. Schiesse Deckungsfeuer nach Westen entlang der Mauer, während der Vorrat abgeladen wird.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Liefere den Vorrat an den Able Bunker

Monte Battaglia - Baker Bunker

Der Jeep wird jetzt zum Baker Bunker fahren. Es sind zahlreiche Feinde links entlang der kompletten Route. Du wirst am Baker Bunker abgesetzt um zu helfen. Geh in den untersten Boden des Bunkers. Es gibt einen 100%-Gesundheitskit hinter der Tür. Benutze das Maschinengewehr an der unbemannten Position. Versuche den Bereich so klar wie möglich zu halten. Halte den Feind so lange fern wie möglich. Der Bunker wird letztendlich überannt. Wenn das geschieht renn die Treppe hoch und Hockstellung unten an der Ecke an der Oberseite von den Stufen. Feinde werden entweder die Stufen heraufkommen oder aus dem Nordwesten. Es gibt einen 100%-Gesundheitskit in der Nähe, wenn du zu viel Schaden nimmst. Sei geduldig, Verstärkung wird kommen.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Weise den Sturm auf den Baker Bunker ab

Komm aus der Ecke heraus und verlasse den Baker Bunker nach Westen. Es wird einige Feinde ausserhalb des Bunkers geben. Mache dich auf den Weg nach Süden zum Charlie Bunker. Vorn wirst du einen Jeep brennen sehen. Nimm dein Scharfschützengewehr und bewege dich langsam zum Jeep. Es wird einen Schusswechsel im Gange sein. Schiess von weitem. Weiter nach Süden die Strasse runter. Du wirst sehen wo sich die Strasse nach Südwesten wendet. Es gibt einen Hinterhalt hier, mache dich bereit eine Deckung zu finden. Dann bewege dich bis zur niedrigen Mauer auf der Westseite der Strasse. Eine andere Gruppe von Feinden wird zu dir kommen. Erledige diejenigen, die sich dir nähern. Wenn es klar ist schau herum um die Mauer und Schiesse irgendwelche anderen Feinde dort. Gib auf Handgranaten Acht und lass deinen Kopf unten. Folge der Strasse und verbirg dich hinter der folgenden niedrigen Mauer. Erledige jeden der um die Mauer vorbei kommt schiess dann auf die anderen. Weiter, der Strasse folgen wirst du zum Charlie Bunker kommen. Es gibt MG-Munition wenn du in den Bunker gehst. Gehe zur Ostecke, du findest die Treppe nach unten. Es gibt einen 100%-Gesundheitskit im Keller. Spare den 100%-Gesundheitskit im Keller für später. Gehe nach oben und nähere dich dem verbündeten Soldaten bei dem Südwestlichen Maschinengewehr, aber komm nicht zu nahe. Eine Rakete erledigt den verbündeten Soldaten im Erdgeschoss. Dann besetze das Südwestliche Maschinengewehr. Es hat den besten Gesichtskreis. Beschütze den Bunker. Die Feinde werden versuchen in den Bunker von der jetzt offen Südwestecke zu kommen. Versuche auch, irgendwelche Panzerschrecktruppen zu erledigen die auftauchen. Es ist absolut wichtig, dass du irgendwelche Feinde davon abhältst in den Bunker aus dem Südwesten hineinzugelangen. Schliesslich wird ein verbündeter Soldat auftauchen und erzählen das du zum Schloss zurückweichen sollst. Heile dich, wenn du es brauchst. Geh aus dem Bunker und nach Nordwesten.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Weise den Sturm auf den Charlie Bunker ab

Monte Battaglia - die Bergstrasse

Du wirst durch eine Felsschlucht gehen. Es sind feindliche Truppen auf den Kämmen. Feinde rennen runter vom grassigen Hang im Südwesten. Es gibt viel wahlloses Feuer deshalb steh nicht zulange an einem Platz, oder du nimmst zusätzlichen Schaden. Nimm das Scharfschützengewehr und erledige die 3 Feinde auf dem Kamm im Südwesten. Wechsl zur BAR. Renn und nimm Deckung kurz vor dem ersten Grass Hang. Erledige die Feinde. Stelle sicher, dass sich keine Feinde hinter den zahlreiche Felsen verbergen. Schiesse die Feinde auf dem nächsten Kamm im Südwesten ab. Renn und nimm Deckung vor dem Erreichen des zweiten Grass Hangs. Beseitige die Feinde. Es gibt einen Scharfschütze auf dem Kamm vorbei am zweiten Grass Hang. Geh ein kleines Stück den Weg hoch und eine dritte Gruppe von Feinden wird aus Nordwesten statt vom Grass Hang kommen. Jetzt renn geradeaus zum Gebäude das du vor dir siehst. Das Gebäude ist unter Beschuss durch einen Panzer. Renn geradeaus die Stufen hoch und ins Gebäude. Ergreife die Panzerfaust. Es gibt ein 25-%-Gesundheitskit. Sieh nach Osten und zerstöre den Panzer. Lade die Panzerfaust aus der Kiste mit Munition. Sieh nach Nordwesten. Wirf einen Blick aus der Türöffnung. Du wirst einen anderen Panzer sehen. Du könntest durch die Türöffnung gehen um den Panzer auszulösen. Zerstöre den zweiten Panzer. Benutze die Panzerfaust, um die restlichen Feinde zu erledigen. Es gibt 16 schwere Munition in der Kiste. Gehe durch die Tür im Nordwesten raus und spring zum Grund hinunter und renn zur Nordostecke für Deckung. Drehe dich schnell um nach Süden und Kampf mit irgendwelchen Feinden. Renn nach Süden durch die Türöffnung und geh weiter zur Südecke. Du solltest an der Oberseite von einigen Stufen sein. Gehe runter.

Monte Battaglia - der Weinkeller

Nimm die Schrotflinte und den 50-%-Gesundheitskit vom Tisch. Der Weinkeller ist grundsätzlich ein Bunker. Sei vorsichtig, wenn du in Räume reingehst. Schau um die Ecken. Gehe nach Südosten um ins erste Zimmer zu blicken. Es gibt 2 Feinde im Zimmer. Gehe nach Süden durch das Zimmer zu der Unterseite einer kurzen Flucht von Stufen. Dort sind 3 Feinde auf den Stufen. Steige die Stufen hoch. Schau um die Ecke. Drei Feinde. Durchquere das Zimmer, indem du nach Süden gehst. Geh nach Südwesten und gehe durch den Durchgang. Du wirst eine StG 44 mit 30 Patronen geladen und 162 Patronen zusätzliche Munition finden. Schau um die Ecke ins Zimmer. Es gibt 2 Feinde die hinter einigen Kisten Deckung nehmen. Verlasse dass Zimmer nach Südosten. Mehr Feinde. Gehe durch den Durchgang. Im folgenden Zimmer ist eine Leiter, hochsteigen. An der Oberseite von der Leiter wirst du von 2 Feinden empfangen. Gehe nach Südosten und steige die lange Treppe hoch. Oben wirst du ein Zimmer mit Weinregalen erreichen. Es gibt Feinde, die sich zwischen den Weingregalen verbergen. Gehe nach Südwesten um zu der Rückseite der Weingregale zu kommen. Gehe zur Südostecke. Gehe nach Nordosten und gehe zu der Ecke. Schau um die Ecke. Es gibt viele Feinde im nächsten Zimmer. Wirf ein Paar Splitterhandgranaten hinein dann weiter. Es gibt dort eine Leiter. Aufstieg.

Monte Battaglia - ins Schloss

Gehe bis zum verbündeten Soldaten. Das wird einen Dialog in Gang bringen. Er erzählt dir dass du zum Turm gehen und einen Notruf senden musst, für einen Luftangriff. Es gibt viel Geräusch, so könnte es nicht klar sein, was er sagt.

[X] Abgeschlossenes Ziel: Umgruppieren mit Alliierten im Schloss

Gehe um die zerbrochene Mauer nach Südosten. 2 Feinde hier. Gehe hinunter durch den Durchgang und drehung nach Nordosten. Gehe durch die Tür in ein winziges Zimmer. Schau aus der Südosttür nach Südwesten. Es gibt einige Feinde, die auf dich warten. Steige die Stufen hoch und nimm den 50%-Gesundheitskit auf dem Tisch an der Oberseite von den Stufen. Nach Nordwesten und zur Tür im schmalen Gang. Hinter der Tür ist ein Grosser Raum mit 3 Feinden. Durchquere den Raum und verlasse ihn durch die Südwesttür in den Gang. Du wirst einen Schusswechsel sehen wenn du rausgehst. Du kannst es ignorieren. Gehe zur Tür am entgegengesetzten Ende des Gangs. Es gibt ein kleines Zimmer mit einer Kiste mit Gewehrmunition auf einem Tisch. Öffne die Tür. Die Tür öffnet sich auf zwei grosse Story Räume. Es ist ein Schusswechsel im Gange. Es gibt ein Loch im Dach überprüfe es oben, ringsherum und unter dir. Es gibt zwei Treppen an den Nord- und Ostecken. Nimm beide zum Erdgeschoss. Gehe durch die Doppeltüren nach Nordosten. Das ist eine Art Grosser Saal. Es gibt ein Paar Feinde im Erdgeschoss plus zusätzliche Feinde auf dem Balkon über dir. Es gibt 2 Türen nach Nordosten. Öffne die Nordosttür links, im folgenden Zimmer ist ein verbündeter Soldat, der sich im Wandschrank vor einer Gruppe von Feinden verbirgt. Der verbündete Soldat kann einen Schusswechsel anfangen, bevor du in das Zimmer gehst. Nimm die Tür zu der östlichen Ecke. Das führt zu einer Kapelle die in einen Barackenbereich oder vielleicht ein Sanitätsbereich umfunktioniert wurde. Einige Feinde sind in hier. Passe auf (mit deiner Waffe). Nach Osten über das Zimmer zu der Wendeltreppe. Steige die Stufen hoch. Du wirst ein kleines Fenster mit Brettern sehen, die über das Zimmer führen in dem du gerade warst. Duck dich und folge den Brettern nach Nordwesten zum anderen Ende. Du wirst unter Feuer kommen von unten von zusätzlichen Feinden. Ignoriere es und überquere die Bretter. Wenn du die Bretter hinab fällst, wirst du in die Kapelle mit noch einigen Feinden fallen. Gehe zur Unterseite der Wendeltreppe zurück und versuche noch einmal. Wenn du die Bretter überquert hast wechsel zu deinem Scharfschützengewehr. Steige jetzt die Stufen hoch und öffne die Tür oben. Du hast den Schlossturm erreicht. Nimm die 2 Kisten mit der Gewehrmunition. Es gibt einen 100%-Gesundheitskit und ein 25%-Gesundheitskit. Der Funker wird dir sagen, dass er einen Sender befestigen muss damit das Notsignal gesendet werden kann. Inzwischen wirst du verhindern müssen das der Kommunikationsturm durch den Feind zerstört wird.

Monte Battaglia - der Sendeturm

Der Schlüssel zum Verteidigen des Kommunikationsturm ist finde eine gute Position wo du vor dem feindlichen Bodenfeuer geschützt bist und den plunger(Hinweis: Übersetzt wird plunger mit Stössel, Taucher, Kolben. Das kann nicht gemeint sein. Habe keine andere Übersetzung gefunden. Ist warscheinlich ein Geschütz) an der Basis des Kommunikationsturm sehen kannst. Ignoriere die Panzerschrecktruppen und den Rest der Feinde, die um den Turm herumrennen. Störe dich nicht daran sie nicht abzuschliessen. Konzentriere dich auf den plunger. Zum Ende tauchen einige Panzer auf. Wenn du in einem sicheren Bereich bist, solltest du keinen Schaden erleiden. Wenn du kanst geh aus der Position des Panzerfeuers. Geh vorwärts dann kannst du den plunger sehen. Schau nach Norden. Gehe zum Balkon hinauf, dann kannst du den plunger und die grosse Leitungsspule sehen durch das Scharfschützen- zielfernrohr. Du siehst nicht das verbündete MG Nest im Nordwesten. Du siehst nicht wo der Balkon die Mauer links trifft. Du solltest einige sehen an der Seitlichen Mauer auf der linken Seite deines Fernrohrbereichs und die Spitze der Balkonmauer diagonal an der niedrigeren rechten Ecke des Fernrohrbereichs. Die komplette Leitungsspule sollte gerade im Fernrohr sichtbar sein.

HARTER MODUS: Du musst dich so stellen dass die nächste Mauer links fast die Seite des plunger berührt, wenn du durch das Fernrohr auf den plunger schaut. Auf die Panzer, die am Ende auftauchen kann man ein wenig besser zielen. Achte ausserdem auf Bodentruppen. Sobald das verbündete Maschinengewehr erledigt ist starten die Bodentruppen das Konzentrierte Feuer auf deine

Position. Die Bodentruppen benutzen die Basis des Kommunikationsturm als Deckung das ist besonders gefährlich. Also im Harten Modus, Schuss auf die Bodentruppen.

Ein Dutzend Feinde versuchen den Plunger zu erreichen. Du wirst das Scharfschützengewehr einmal nachladen müssen. Du könntest einige Feinde im Fernrohr sehen. Ignoriere sie. Der grösste Teil des feindlichen Feuers richtet sich auf das MG-Nest im Nordwesten. Du könntest aus der Position von Panzerschreck oder Panzerfeuer verschwinden. Geh schnell in die Position, so kannst du den plunger wieder sehen. Halt deine Ohren offen, weil du den verbündeten Soldaten im Radio hören wirst der dir sagt das Notsignal zu senden. Renn sofort zum Radio und 'Benutze' es. Wenn du zu lange zögerst, könnte ein Feind zum plunger gehen und den Kommunikationsturm zerstören. Die Mission wird in einem Fehlschlag enden wenn der Turm zerstört wird, sogar nachdem du das Notsignal gesendet hast.

- Abgeschlossenes Ziel: Verteidige den Kommunikationsturm
- Abgeschlossenes Ziel: Sende ein Notsignal vom Schlossturm
- Abgeschlossenes Ziel: Bestätige den Luftangriff

ENDE