

Medal of Honor - Allied Assault

Die Lösung basiert auf der deutschen Version 1.11 die der Sammlung „Medal of Honor 10th Anniversary“ beiliegt. Als Schwierigkeitsgrad wurde „Schwer“ gewählt und als Kompensation der NoIntro- und ein Blut-Patch installiert. Die Screenshots wurden bei aktiviertem 6xS AA und 16x AF in 1280×1024 geschossen und später verkleinert.

Tipps:

- Munition hat man zu jedem Zeitpunkt mehr als genug!
- Gehen Sie nach Möglichkeit, damit Sie selbst keine Trittgeräusche erzeugen und so anstürmende Gegner besser hören zu können.
- Nutzen Sie den Kompass zur Orientierung, da er v.a. in Außenbereichen sehr hilfreich ist um die Richtung vorzugeben, so daß man auch ohne Lektüre des Briefings noch problemlos vorankommt!
- Ebenso nützlich ist der Kompass um die Richtung feindlichen Beschusses festzustellen, da die Richtung aus der der Treffer kam rot markiert wird und das gerade gegen Scharfschützen recht hilfreich sein kann!
- Savegames kann ich aus Platzgründen leider nicht anbieten, da diese rund 17 MB groß sind. Bei Bedarf sende ich sie jedoch gerne per Mail zu.

Mission 1: Operation Torch - Arzew

Rangers lead the Way

Starting:

Während der Anfahrts-Sequenz kann man noch nichts machen.

Ride gone bad:



Sobald man die Waffe gezückt hat gilt es den Panzerfaustschützen zu erledigen. Kurz darauf wird man dann meist auch aussteigen und die volle Kontrolle über die Spielfigur übernehmen können. Folgen Sie dann zunächst der Straße nach oben in Richtung Dorfeingang. Achten Sie dabei auf Schützen an der rechten Seite und sprengen Sie am Eingang die Wachen mitsamt den explosiven Tonnen in die Luft.

Dann gehts mit den Kameraden in das Dorf hinein, wo man von allerhand Positionen her angegriffen wird. Die Kameraden sind dabei ganz nützlich. Ihr Tod ist jedoch (leider) keine große

Tragik, da man schon im nächsten Abschnitt so oder so alleine weiter muss.

Kämpfen Sie sich bis zum ersten Innenhof durch, wo man am besten zuerst den Schützen auf dem oberen Dach erledigt und dann an der rechten Seite den Hof stürmt und dadurch die Feinde hinter den Kisten problemlos erledigen kann.

Weiter hinten findet man einen zweiten Innenhof. Warten Sie bis alle Soldaten angekommen sind und speichern Sie dann. Sobald Sie versuchen die Tür zu öffnen, startet eine gesciptete Sequenz. Gehen Sie am besten bei der Kiste in Deckung und erledigen Sie schnellstens den Schützen am MG oben. Nachdem einige weitere Feinde im oberen Bereich erledigt wurden, wird durch die Gittertür ein Deutscher kommen, den man schnell erledigt, so daß man hier die Treppe hochlaufen kann, wo man sich hinter das MG klemmt und nun zahlreiche Feinde vor sich erledigt.

Anschließend gehts wieder nach unten in den Innenhof, wo durch die verschlossene Tür Feinde kommen. Dahinter öffnet man das Metallgitter.

The Rescue Mission

Starting:

Hinter dem großen Tor werden Gefangene abtransportiert. Man kann hier bereits das Feuer auf die Wachen eröffnen, sollte sich aber besser durch den Durchgang rechts vorarbeiten um keine Hindernisse in der Schusslinie zu haben.

Im Gebäude an der linken Straßenseite erledigt man unten die kartenspielende Wachtruppe und oben nochmals einige Wachen, bevor man dort Grillo befreien kann.

Mit ihm gehts es dann über die Straße, wo nun das hintere Tor offen ist, zu einem größeren Platz. Mit dem Karabiner kann man die Feinde hier

auch auf größere Distanz gut erledigen. Grillo stürmt dann meistens in das Gebäude, schnappt sich dort ein Medikit und läuft anschließend zur Gittertür rechts, die er öffnet. Folgen Sie ihm durch die Straßenschluchten bis zu einer größeren Anlage.



SAS on the Warpath:

Grillo scheint sich zunächst in Deckung begeben zu wollen, wird Ihnen dann aber doch folgen, was beim Anschleichen problematisch werden kann. Zwar kann man selbst relativ problemlos zwischen den Scheinwerferkegeln sowohl zu einem Bunkereingang links hinten, als auch direkt durch das Haupttor in die Anlage laufen, doch Grillo wird beim Folgen meist direkt gegrillt.

Da man beim Verlassen der Anlage diesen Spießbrutenlauf nochmals mitmachen müsste empfehle ich den direkten Angriff. Zerschießen Sie dazu jeweils zuerst die Scheinwerfer und anschließend die Wache daneben, die mitunter nur recht schwer zu erkennen ist, so daß man sich den Erfolg nur vorsichtig aus der Nähe betrachten sollte, da man sonst unter heftiges MG-Feuer geraten kann.

In der Anlage selbst gilt es vom Haupteingang aus nach rechts zu laufen. In einem grau-weiß-gefliesten Raum findet Grillo seine Unterlagen.

Fortress Infiltration:

Daneben findet man eine Wendeltreppe, die nach unten in den Munitionsraum führt, wo man einige Wachen erledigt und sich dann die Sprengladungen schnappt.

Bevor man die Anlage dann wieder durch das große Tor verläßt, sollte man neben dem LKW-Parkplatz noch nach oben laufen und sich dort bis zu einem Verhörraum durchkämpfen, wo man einen weiteren Gefangenen befreien kann, der Ihnen dann weitere Unterstützung gibt. Für diese Aktion gibt es später auch noch eine Medaille!

Rescue successful:

Laufen Sie nun wieder zum großen Holztor, wo man die Sprengladung anbringen kann. Hat man sich vorher in die Anlage reingeschlichen, muss man spätestens jetzt die Feinde auf der Mauer erledigen.

Goods grabbed, gone:

Tasten Sie sich vorsichtig in Richtung der Flakstellung voran. Meist werden die beiden Kameraden natürlich wieder tapfer und mutig voranstürmen und bedürfen dann guter Deckung, denn gerade aus dem Gebäude gegenüber der Stellung kommen zahlreiche feindliche Soldaten, die man aufs Korn nehmen muss.

Anschließend gilt es schnellstens zur Flakstellung zu laufen, wo noch einige Feinde mit MPs dem großen Agenten Grillo auflauern.

Bringen Sie dann an einem Geschütz eine Sprengladung an und laufen Sie wieder nach oben zum Tor, wo Grillo dann neue Anweisungen erteilt.

Sabotage the Motorpool

Starting:

Sie können hier zwar auch versuchen wie ein richtiger Geheimagent durch die Gegend zu schleichen und unbemerkt die Fahrzeuge zu sabotieren, doch eigentlich ist das herzlich unnötig, denn selbst wenn man die erste Wache direkt mit dem Gewehr um bläst, werden die anderen Personen hier meist überhaupt nichts bemerken und man kann trotzdem weitgehend unbehelligt weiter schleichen.

Ich empfehle daher mit gut gezielten Kopftreffern jeden Feind schnell und sicher zu erledigen, denn nur wenn diese weg rennen oder man sich auf eine längere Schießerei einlässt, könnte man von weiteren Wachen in die Zange genommen werden.

Erledigen Sie also die Wachen und das Wartungspersonal rund um die beiden ersten Hallen und sabotieren Sie hier die Fahrzeuge indem Sie möglichst von schräg vorne an sie herantreten und dann das rot markierte Kabel per Benutzen-Taste durchtrennen. Das scheint schon auszureichen um die Wehrmacht auszutricksen! Einfach famos!

Hinter der zweiten Halle kommt man dann zu einer "Panzergarage", wo man den ersten Panzer mit einer Sprengladung bestückt. Der zweite haut erstmal ab, aber das Problem ist nun eher der hintere Wachturm.



Tank Garage:

Sie können nun versuchen außerhalb des Scheinwerferkegels in Richtung des zweiten Panzers ungetarnt voran zu kommen, das geht aber meist schief (Arbeiter beim Panzer entdeckt Sie beim Anbringen der Sprengladung!), so daß man am besten doch direkt den Scheinwerfer und dann die hier rumlaufenden Feinde erledigt. Den Panzer kann man dann gefahrlos mit einer Sprengladung bestücken und in der Halle daher noch das Regal mit den Minen mit einer weiteren Sprengladung etwas aufhübschen.



Ammo Storage:

Der kleine Zwischengang führt zu einem weiteren Abstellplatz für Panzer, diesmal aber des Modells IV. Befestigen Sie am besten zuerst die Sprengladung hier und lassen Sie dann die Waffen sprechen, denn irgendwelche Schleichaktionen sind hier vollends sinnlos. Versuchen Sie dabei die Feinde möglichst mit den umstehenden, explosiven Fässern hochgehen zu lassen.

Nachdem man auch den, in Reparatur befindlichen, Tiger versorgt hat, sollte man zum nahen Haus laufen, da dort einige Feinde herauskommen, die man am besten schnell mit der MP umsägt. Auftauchenden Verfolgern kann man durch Eintritt in das Haus abschütteln oder auch direkt durch Verstecken im Hofbereich aufs Korn nehmen.

Kämpfen Sie sich durch das Haus bis zum Hinterhof durch.

Exfiltrating:

Dort erledigt man noch einige Feinde und läuft dann zum Tor, wo Grillo mit einem Jeep ankommt.

Lightning the Torch – Desert Road

Starting:

Es gilt hier möglichst schnell möglichst alle Feinde voraus zu erledigen, bevor diese Ihnen Schaden antun können. Da man unendlich Munition hat kann man wild draufhalten!

Die ersten Feinde am Wegesrand sind noch keine große Herausforderung. Beim ersten Gebäude muss man dann aber schnell den Panzerfaustschützen auf dem Dach erledigen, da ein direkter Treffer auch direkt das Ende ist.

Dahinter gilt es dann die Holzbarrikaden zu zerschießen und gleichzeitig dahinter auftauchende Feinde schnell umzulegen, da man im stehenden Jeep ein prima Ziel abgibt.

Wieder auf der Straße muss man beim nächsten Gebäude über die Mauer kommende Feinde schnell erledigen und dahinter dann einen weiteren Panzerfaustschützen in einer befestigten Stellung erledigen.

Bei Vorbeifahrt an dem doppelstöckigen Haus gilt es nochmals mit direkt vor einem auftauchenden Feinden umzugehen.



Grounding the Airfield

Starting:

Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit zunächst auf den Sie verfolgenden LKW. Nimmt man direkt den Motor unter Feuer, kann man das Fahrzeug sprengen bevor die Schützen auf der Pritsche in Schussweite sind. Hat man etwas gepennt, sollte man zuerst die Schützen aufs Korn nehmen.

Bei der Ankunft auf dem Flugplatzgelände geht es zunächst nach links, wo man zuerst den Scharfschützen auf dem Dach der Truppenbehausung erledigt und anschließend die roten Fässer sprengt, wodurch praktischer weise sämtliche Fahrzeuge hopps gehen.



Nach dem Wendemanöver geht es dann auf die Startbahn, wo man neben einigen Wachen zunächst vor allem die Flugzeuge unter Feuer nehmen muss. Grillo wird hier solange Runden drehen bis alle Flugzeuge zerstört wurden, weshalb man dies möglichst in der ersten Runde erledigen sollte, da man sonst noch einiges einstecken muss.

Die ersten Flieger auf der linken Seite sind noch bei der ersten Vorbeifahrt gut zu erledigen. Zielen Sie einfach stets auf den Motorbereich.

Beim Wenden kommt dann wieder ein LKW herbei, den man erneut direkt unter Feuer nehmen muss, so daß die Schützen nicht aktiv werden können.

Die nächsten Flugzeuge zur Linken sind wieder recht leicht zu erledigen, achten Sie hier jedoch zunehmend auf Panzerfaustschützen.

Auf der rechten Seite wird dabei jedoch ein StuKa starten, den man nicht vorher abschießen kann, weshalb man ihn zunächst ignorieren sollte. Mit etwas Glück schafft man es alle Flieger am Boden zu vernichten (explosive Fässer beachten), bevor der StuKa-Bomber erste Luftangriffe bei der Vollendung der ersten Runde fliegt. Die Angriffe kann man jedoch ebenfalls durch zielgenauen Beschuss gut abwehren. Sind alle Flieger erledigt, wird Grillo zum nahen Bunkereingang fahren und Sie dort absetzen.

Lightning the Torch – Lighthouse

Starting:

Erledigen Sie die Feinde in den einzelnen Räumen und vernichten Sie die rot aufblinkenden Kommunikationsanlagen in einem der ersten Räume. Lassen Sie sich dabei nicht von den sonstigen rot angehauchten Objekten in diesem Bereich irritieren. In den Personalräumen findet man neben Healthpacks und Munition auch noch ein Fernglas.

Fahren Sie dann mit dem Aufzug eine Ebene runter und erledigen Sie dort zunächst die Feinde auf dem Weg über dem unteren Fahrzeugpark. Tasten Sie sich dann langsam vor und erledigen Sie so viele Feinde wie möglich weiter unten.

Erst dann sollte man noch eine Stufe nach unten fahren und die restlichen Feinde erledigen, die Sie sonst in Bedrängnis bringen können.

Folgen Sie dann den Straße entlang der Klippen in Richtung Leuchtturm. Die ersten beiden Wachsoldaten kann man hier zwar recht problemlos mit dem Colt niederschlagen, doch dabei wird man meist von den restlichen Deutschen weiter hinten entdeckt und dann doch unter Feuer genommen. Ich empfehle daher die beiden direkt mit Kopftreffern aus der Deckung zu erledigen und dann in Richtung Leuchtturm zu sprinten. Schießen Sie während des Laufens mit dem M1 in Richtung der Feinde auf dem Leuchtturm und beim Wachturm. Mit dem Fernglas kann man diese vorher aus der Deckung heraus gut ausspähen, damit man dann auch über die große Entfernung die Feinde einigermaßen orten kann. Zusätzlich sollte man hinter jedem der Holzpfähle in Deckung gehen um nachzuladen.

Im Wachturm findet man dann etwas Deckung und ein Medikit, so daß man frisch regeneriert die restlichen Feinde erledigen kann.

Stürmen Sie dann in den Bunker und erledigen Sie unten alle Feinde. Unter der Treppe findet man noch ein Medikit.

Stürmen Sie dann nach oben und erledigen Sie die dortigen Granatwerfer.

Nachdem man den großen Hebel umgelegt hat, wird auf der Küstenstraße ein LKW mit Soldaten ankommen. Sie können ihn nun von hier oben unter Feuer nehmen, wobei man mit dem M1 immer noch sehr gut trifft, oder nach unten laufen und aus der dortigen Schießscharte das Fahrzeug und die überlebenden Soldaten beschießen.

Laufen Sie dann nach draußen wo Sie nach rechts hin von Grillo abgeholt werden.



Mission 2: Zerstörung von U-529 - Trondheim

Secret Documents of the Kriegsmarine

Starting:

Tasten Sie sich an die Anlage heran und erledigen Sie die Wachen beim Tor. Grillo wird dann das Tor öffnen und sich dabei erschießen lassen, daran kann man nichts ändern. Bleiben Sie daher auf Abstand und erledigen Sie die ankommenden Wachen.

Dann betritt man das Gelände und schnappt sich direkt die MP, damit man auch die schnellen Hunde gut abwehren kann.

Inside the Guardhouse:

Im Wachhaus findet man noch eine letzte Stärkung bevor man sich dann im weitläufigen Außengelände nach hinten durch kämpfen muss. Tasten Sie sich dazu am besten zwischen den linken Baracken vorsichtig nach hinten durch. Ziel ist das Gebäude mit Schild „Halt-Eintritt verboten“ neben der Tür. Direkt darüber lauert am Fenster übrigens ein Scharfschütze, den man von außen nur recht schwer erledigen kann. Man kann jedoch auch ganz gut seinem Schussbereich ausweichen indem man sich vornehmlich im linken Bereich der Anlage mit den Baracken aufhält und dann drinnen auf kurze Distanz erledigt. Versuchen Sie zunächst alle Feinde im Außenbereich zu erledigen und nähern Sie sich erst dann dem Zielgebäude, aus dem dann auch direkt neue Wachen strömen.



Research Building Entrance:

Kämpfen Sie sich nach oben durch und nehmen Sie in den ersten beiden Gebäuden direkt die rot pulsierenden Pläne mit. Anschließend geht es über einen längeren Gang entlang der Fensterreihe, wo man unter anderem den Scharfschützen antrifft.

Da man hier einige Meter ohne Deckung ist und so leicht zusammengeschossen wird, sollte man die Feinde hier nur kurz auf sich aufmerksam machen und sich dann hinter die Tür zurückziehen. Meist kommen sie Ihnen nachgelaufen und lassen sich dann einfach erledigen. Dank der Tritträusche kann man ihr Näherkommen gut hören.

Upstairs in the Research Building:

Im Raum mit einer Art Generator (Schachbrettmuster am Boden) findet man dann neben weiteren Deutschen auch noch Unterlagen und die Tür zu einem Innenraum (ohne Fenster), wo man dann die letzten Unterlagen findet. Beim Verlassen wird man von herbei kommenden Feinden gestellt und muss sich wieder nach unten durchschießen.

Dort geht es durch einige Gänge, bis man das Gebäude hinter dem langen Gittertor wieder verlassen kann.

Leaving the Research Building:

Folgen Sie der Straße bis zu der MG-Stellung neben der nach unten führenden Straße. Erledigen Sie hier zuvor mit dem MG den Scharfschützen neben den beiden roten Schornsteinen auf dem Dach gegenüber und klemmen Sie sich dann hinter das MG um die Feinde weiter unten zu erledigen. Eventuell erwischt man dabei jedoch einige nicht, die dann hoch kommen und separat erledigt werden müssen. Laufen Sie dann nach unten zum Gebäude gegenüber, wo die Tür nicht abgesperrt ist. Drinnen erledigt man nochmals einige Soldaten.

Scuttling the U-529 – Naxos Prototype

Starting:

Schnappen Sie sich Uniform und Ausweis und stecken Sie die Waffe weg (Standard: Q). Die hereinkommenden Deutschen, die natürlich alle gleich aussehen, was will man von den Krauts auch anderes erwarten, sind dadurch dann keine Gefahr mehr. Man kann sie zwar auch alle einfach umschießen, aber das wird später sehr mühevoll, da man kaum Medikits findet. Setzen Sie diesmal also auf die Schleich-Karte.

Folgen Sie dem Weg bis zu einer Kontrolle, wo man den Ausweis vorzeigen muss (Standard: 7). Dahinter bleibt man auf dem oberen Level (unten wird man sonst enttarnt) bis man das Labor findet. Hier sind noch alle

vertrauensvoll und fürsorglich. Man muss dann jedoch die Pistole mit Schalldämpfer ziehen und die drei wehrhaften Forscher töten. Gehen Sie dazu am besten hinten den Tisch und dort in Deckung, so daß man nicht direkt von allen Dreien aufs Korn genommen wird. Sind alle erledigt, bekommt auch noch der Prototyp einen Kugel. Anschließend muss man die Waffe wieder weg stecken und nun zurück und nach unten laufen. Dort sind die Deutschen meist irgendwie etwas aufgeregt, aber hoffentlich noch friedlich. Hat man mit der MP um sich geschossen wird man hier meist schon attackiert! Laufen Sie nach unten schnell durch den Lagerbereich links und dort durch die nun offene Tür nach draußen.



Entering the Pen:

Laufen Sie ins Hafengebäude rein und zeigen Sie jedem Interessierten den Ausweis. Bei der Wache neben der Treppe kommt man jedoch erstmal nicht mehr weiter. Hier muss man die Treppe hoch und dort im Büro einen Offizier per Pistole erledigen. Schnappen Sie sich dann seine Papiere und laufen Sie damit dann an der Wache vorbei und dahinter zum U-Boot, wo man auf den Turm klettert.

Scuttling the U-529 – Inside the U-529

Starting:

Man muss hier drinnen nun zwei Sprengladungen legen und ein Dokument mitnehmen (was wohl einen Orden gibt). Laufen Sie dazu am besten ins Heck, wo man das Schreiben findet. Anschließend sollte man dann alle Wachen erledigen. Auch wenn man nach dem Platzieren der Bomben (warum auch immer) sofort enttarnt wird, ist dies doch deutlich praktischer als wenn man sich direkt mit dem laufenden Zeitzähler und den Wachen rumschlagen muss.

Erledigt man die Wachen stets einzeln, außer Sichtweite der nächsten Wache und mit der schallgedämpften Pistole, so wird das auch nicht allzu schwer.

Laufen Sie dazu einfach zu einer Wache, schließen Sie vorher eventuell nahe Türen, zücken Sie dann die Pistole im Rücken der Wache und erledigen Sie sie mit einem Kopfschuss.

So kann man alle Soldaten lautlos erledigen und anschließend die Bomben platzieren.

Sobald beide scharf sind, beginnt ein Countdown und bei der Leiter kommen zwei neue Wachen herein. Wechseln Sie dafür am besten auf die MP und erledigen Sie diese. Anschließend kurz speichern wenn alles gut ins knappe Zeitfenster gepasst hat und die Leiter hochsteigen.

Draußen muss man dann schnellstens von der Leiter runter und in Deckung gehen, da man von allen Seiten unter Feuer genommen wird und das Boot zudem sehr bald in die Luft fliegt. Erledigen Sie daher zunächst aus geduckter Position die Wache am hinteren Geschütz und an der Seite der Liegestelle.

Anschließend die dritte Wache auf dem Vorderteil des Schiffes. Meist muss man dann auch schon schnell vom Turm und dann dem Boot runter, so daß man die Feinde weiter vorne einfach weiter per MP unter Feuer nehmen sollte. Das Scharfschützengewehr ist im Laufen einfach nicht zu bedienen.

Sobald man vom Boot runter ist, kann man hinter der nahen Tonne in Deckung gehen und nachfolgend per Scharfschützengewehr für Ruhe sorgen.

Da der Rückweg mit Gittern versperrt ist geht es anschließend nur in eine Richtung weiter.



Scuttling the U-529 – Cover blown

Starting:

Sie müssen sich nun durch die einzelnen Anlegestellen nach hinten durchkämpfen, was jedoch schwerer ist als es sich anhört, da zahllose Feinde auftauchen und recht aktiv gegen Sie vorgehen. Tasten Sie sich daher nur langsam nach hinten voran und speichern Sie regelmäßig, da man erstmal weiter ohne Medikit auskommen muss.

Im letzten Liegebereich muss man dann dem Weg nach links hin folgen, wo es eine Treppe hoch geht und man beim Zugang zum Lüftungsschacht auch zwei Medikits findet.

Escape from Trondheim

Starting:

Folgen Sie dem Schacht und erledigen Sie die vereinzelt Feinde, die sich dort hinein trauen und möglichst alle Feinde, die durch Gitter zu erledigen sind.

Exiting the Vent:

Sie landen dann in einer Schreibstube und müssen sich von hier aus dann durch den Gang mit dem grünen Boden bis zur Treppe durchkämpfen (der andere Weg führt zu einem Raum mit einem Medikit). Sie treffen dabei auf zahllose Feinde und müssen stets in den seitlichen Räumen Deckung suchen.

Mit Handgranaten kann man die Feinde zudem kurzzeitig in Panik versetzen und sie dann mitunter leichter abschießen.

In der Etage darunter kommt man zu einem kleinen Lagerraum mit Holzkisten, wo man nochmals ein größeres Medikit findet.

Durch die Doppeltür kommt man dann in eine Werkstatt, wo erneut zahlreiche Feinde und ein Medikit in der Fahrzeuggrube zu finden sind. Dahinter gehts bis zu einer Tür, die nach draußen führt.



Dash for the Train:

Erledigen Sie zunächst per Scharfschützengewehr die beiden Soldaten bei den Kisten und den Scharfschützen nahe der Bahnlinie. Bleiben Sie dann möglichst hinter einer der Kisten in Deckung zum Nachladen und spähen Sie die Position des zweiten Scharfschützen auf dem Dach links aus. Nachdem man auch diesen erledigt hat sollte man sich um die weiteren Deutschen kümmern, die sich mit den Partisanen im Zug ein Feuergefecht liefern und von links her über den Schlagbaum mehrfach Verstärkung bekommen.



Auf den leichteren Schwierigkeitsgraden kann man hier bei guter Gesundheit meist recht einfach zum Zug laufen und die anrückenden Feinde per MP oder Handgranaten etwas in Deckung halten. Gerade bei schwer wird das jedoch eher nichts, so daß man die verfügbare Zeit gut nutzen muss, denn es kommen glücklicherweise nicht endlos viele Feinde herbei.

Suchen Sie sich daher eine gute Position, beispielsweise neben der Kiste ganz rechts vorne, und erledigen Sie von hier aus per Scharfschützengewehr nach und nach alle Feinde in Reichweite. Hat man ein gutes Dutzend Feinde von der linken Seite her erledigt, muss man nochmal einige, die von der anderen Seite her kommen ausschalten.

Je nachdem wie schnell und zielsicher man dies vollbringen kann, sollte man nun schon in Richtung des Zuges laufen und die ankommenden Feinde per MP oder mit Handgranaten in Schach halten oder einfach weiter per Scharfschützengewehr die Feinde erledigen.

Kann man dies schnell und effizient (1 Schuss 1 Treffer!) kann man auch auf höherem Schwierigkeitsgrad alle Feinde neutralisieren und dann unbedrängt zum Zug laufen und dort zu den verbündeten hinauf steigen...

www.KULTLOESUNGEN.de

Mission 3: Operation Overlord - Omaha Beach

Omaha Beach – The Landing

Starting:

Hier kann man noch nichts machen, nur zugucken.

About to Disembark:

Sobald sich die Rampe öffnet muss man aus dem Gefährt stürmen, da man direkt unter Feuer genommen wird. Die Annäherung an den Strand muss dann gut getimed werden, denn das feindliche Feuer kommt periodisch direkt zu Ihnen. Ist man zu diesem Zeitpunkt nicht hinter irgendeinem Gegenstand in Deckung, wird man umgemäht.

Laufen Sie daher zum ersten "Rommelspargel", bleiben Sie dahinter bis der direkte Beschuss aufhört und sprinten Sie dann sofort zu den nächsten Deckung. Die Distanz sollte dabei möglichst kurz sein, da man wirklich nur wenige Sekunden hat. Sobald man in seichteren Gewässern ist muss man sich zudem noch ducken.

Ob man sich dann eher an der linken oder rechten Seite des Schlachtfeldes durchkämpft ist relativ egal, wobei es rechts wohl minimal leichter ist, da hier mehr Deckungsmöglichkeiten vorhanden sind. Links ist jedoch ein Sanitäter am Werk, der einem einmal heilen kann, was man jedoch auch später am Sandwall nutzen kann.

Ist man erstmal dort angekommen und in Deckung gegangen, muss man zum Captain, der Sie zum Aufsammeln von Sprengvorrichtungen schickt. Laufen Sie dazu an der linken Seite zu den rot pulsierenden Teilen und gehen Sie zunächst in der Mulde dahinter in Deckung um dem Feuer auszuweichen. Sobald dieses nachlässt muss man dann wieder zum Sandwall sprinten, wo die Sache in Gang kommt.

Laufen Sie nach einer Beschussphase bis zur Bunkeranlage.



Base of the Bunker:

Die drei Kameraden versuchen sich hier zunächst am Vorrücken, scheitern dabei jedoch auf jeden Fall. Der Captain hat daher einen neuen Vorschlag. Sobald er Ihnen Feuerschutz gibt, müssen Sie in den Krater direkt neben dem Bunker, wo Sie das Scharfschützengewehr finden und aus der Deckung heraus beide Schützen der oberen MG-Nester erledigen können. Dies werden zwar unendlich oft ersetzt, was jedoch immer etwas Zeit beansprucht, in der Sie bis zum nächsten Krater direkt am Hang sprinten können.

Von dort aus hat man dann jedoch nur den rechten Schützen im Blickfeld, was dann reichen muss um auch zum zweiten Krater zu gelangen.

Hier kann man erneut beide MG-Schützen ausschalten und dann durch das Loch im Stacheldrahtzaun zur Basis der zweiten Bunkeranlage rennen. Da dieser Weg etwas weiter ist sollte man zuerst den linken und dann sehr schnell den rechten MG-Schützen erledigen und dann sofort los sprinten.

Von dieser Position aus kann man dann mit wenigen Schritten in den befestigten Schützengraben sprinten und sich dort dicht an der linken Seite in Richtung der feindlichen Anlage aufmachen. Sie treffen auf einen Kameraden, der von einem MG-Nest aus dem Inneren der Anlage in Deckung gehalten wird. Warten Sie bis der Beschuss nachlässt und stürmen Sie dann schnell vor und verpassen Sie dem Munition nachladenden Deutschen am MG einige gezielte Treffer. Sehen Sie sich dann bei der Stellung um, wo man Munition und ein Medikit findet und laufen Sie dann die Treppe hoch.



Inside the Bunker

Starting:

Einige Stufen weiter oben öffnet ein Deutscher den oberen Teil der Tür und wird von Ihnen umgemäht. In den Räumen dahinter erledigt man weitere Deutsche.

Bei der Leiter öffnet wieder einer den Zugang und wird von Ihnen umgeschossen. Alternativ schießt man auf das Benzinfass. Werfen Sie dann zunächst ein oder zwei Granaten hoch um weitere Feinde zu neutralisieren bevor man hochkrabbelt und um die Ecke dann direkt an der nächsten Leiter noch einmal eine Stufe höher klettert.

Top of the Bunker:

Erledigen Sie alle Feinde bis zu dem oberen MG-Bereich, wo man dann die beiden MG-Nester nach rechts hin und die Schützen im anderen Bunker per MG ausschalten muss.

Laufen Sie dann aber schnell wieder zurück, an das bunkerinterne MG gegenüber der Eingangstür, denn dort stürmen plötzlich zahlreiche Deutsche herein und müssen abgewehrt werden, was am MG natürlich am besten geht.

Battle in the Bocage

Starting:

Tasten Sie sich an das Haus heran und erledigen Sie hier die zahlreichen Deutschen unten und in der ersten Etage. Glücklicherweise findet man auch sehr viele Medikits, so daß man auch aus den Schränken kommende Deutsche gut verkraften kann.

Sind alle Feinde erledigt, wird man oben zwei Verbündete befreien können, wobei einer jedoch direkt umgeschossen wird.

Defending the rear:

Nachfolgend kommen an der Nordseite des Hauses zahllose Feinde heran, die man von den Fenstern aus abwehren muss, da sie sonst unten in das Haus stürmen und man dann in Bedrängnis kommen könnte. Glücklicherweise hat man genug Munition.

Ob man dabei an den oberen Fenstern (bessere Übersicht) oder einem der unteren (eindringende Feinde kann man direkt erledigen, so daß diese nicht in Ihrem Rücken auftauchen können) agiert ist relativ egal. Wichtig ist vielmehr, daß man nicht offen am Fenster steht, da man sonst auch durch Scharfschützenbeschuss schnell umgelegt wird. Bleiben Sie daher stets



leicht seitlich des Fensters stehen, wodurch die anstürmenden Feinde nicht auf Sie schießen und stattdessen Richtung Haus stürmen, wobei man sie dann recht problemlos erledigen kann.

Wechseln Sie zudem regelmäßig die Seite, damit Sie alle Bereiche des Gartens einsehen können, auch wenn der größte Teil über die rechte Seite kommt.

Ebbt der Strom an Feinden ab, sollte man sich ein Medikit schnappen und dann nach vorne ans MG sprinten, wo weitere Divisionen zum Eingang des Hauses strömen.

Mit dem MG kann man hier, nahezu bei Dauerfeuer, denn Munitionsmangel oder ein Überhitzen des Laufes gibt es hier nicht, die anstürmenden Feinde niedermähen. Da sie zudem in einem festen Muster (links-rechts-links) herbeikommen, dürfte man auch hier wieder keine Probleme haben und bei Bedarf kann man sich am neben dem MG liegenden Medikit laben.

Leaving the House:

Folgen Sie nach dem Ende des Gemetzels der Straße nach rechts hin, wo man bei den abgeschossenen deutschen Panzern weitere Feinde erledigt. Dahinter findet man einen abgeschossenen Sherman und ein 88er-Geschütz, das den weiteren Straßenverlauf blockiert, so daß man den anderen Weg nehmen muss.

Der führt zu einer Art Bauernhof, wo sich in der Scheune einige Deutsche mit einem MG eingeknistert haben. Einfach drauflos angreifen ist hier recht gefährlich, so daß man zuerst einmal speichern sollte. Bereiten Sie den Angriff dann mit einigen Granaten, die über die Mauer geworfen werden vor und wagen Sie sich generell nicht zu weit vor, denn im Silo hinter dem Holztor lauert ein Scharfschütze, der Sie sonst direkt anpeilt!

Den Scharfschützen kann man zwar aus dem kleinen Haus heraus attackieren, doch dabei gehen die Verbündeten meist hopps, da sie ins Feuer der Scheunenvverteidiger geraten. Sprinten Sie daher am besten schnell in die Deckung des Wagens und versuchen Sie zuerst den MG-Schützen zu erledigen. Mit einigen weiteren Granaten und gezielten Schüssen aus der Deckung heraus sollte man dann alle Deutschen in der Scheune erledigen können.

Laufen Sie dann ins Haus, wo man noch einen Private aufammelt und gehen Sie oben ans Fenster zum hinteren Bereich, wo man zuerst den Feind im Silo erledigt und dann auch noch einen Deutschen, der etwa geradeaus in einem Busch lauert.

Laufen Sie dann zur Scheune, wo Sie viel Munition und auch Medikits en masse finden.

In the Barn:

Tasten Sie sich dahinter vorsichtig um die Mauer. Hat man bereits zwei der Scharfschützen hier aus dem Bauernhaus heraus erledigt, so wird man vorne nur noch einen Feind antreffen, der sich eventuell gerade zwischen den Steinen in Position bringt und mit einem Treffer schnell auszuschalten ist.

Kann man ihn nicht direkt ausmachen helfen oft einige Granaten, um ihn aufzuscheuchen, oder ein schneller Sturm mit der MP im Anschlag.

Bleiben Sie dabei möglichst weit an der linken Mauer, denn hinter dem Silos sitzt im Busch noch ein weiterer Scharfschütze.

Hat man dann alle erledigt, werden auch die Kameraden nachkommen. Nehmen Sie jedoch noch nicht das Funkgerät an sich, denn das wird noch mehr Feinde anlocken, als nun eh schon herbeikommen (halbes Dutzend)!

Gehen Sie daher am besten selbst zwischen den Steinen in Deckung und erledigen Sie alle Angreifer, die über die Scheune kommen oder durch das nahe Holztor zu erledigen sind. Alternativ kann man auch schnell zurück zum MG in der Scheune rennen und dieses bedienen.



At the Radio:

Erst dann schnappt man sich das Funkgerät und läuft wieder zu einer Deckung, da nun weitere Feinde kommen. Diesmal sogar durch die Wand neben dem Bauernhof, was dann prinzipiell auch eine gute Möglichkeit ist den Feind zu attackieren.

Hat man erstmal die etwa 6 - 9 herankommenden Deutschen ausgeschaltet, kann man sich dann wieder mit Medikits und Munition versorgen und zurück zum Sherman laufen, wo man das Fernglas benutzt und mit dem 88er im Blick die Maustaste drückt.

Sobald das Geschütz erledigt ist kann man dorthin laufen.

Near the first Flak 88:

Sie treffen auch direkt auf das nächste Hindernis, wobei die Luftunterstützung nicht direkt erneut angefordert werden kann. Laufen Sie stattdessen durch das Tor bei der zerstörten Kanone. Sie kommen zu einem größeren Feld mit einer Flugabwehranlage. Aus dem Bunker laufen zahlreiche Soldaten zu der MG-Stellung rechts hinten.

Zusätzlich klemmen sich mehrfach neue Schützen an das MG im Bunker. Hat man noch mindestens zwei Kameraden im Schlepptau, werden die sich meistens recht gut um die herauskommenden Deutschen kümmern, so daß man selbst per Scharfschützengewehr jeweils die Schützen im Bunker erledigen kann und muss, da nur so die Kameraden nicht nieder gemäht werden.

Anti-aircraft Gun:

Hat man alle Feinde erledigt sollte man nach hinten zum Flak-Geschütz laufen. Sobald man dieses in die Luft jagt, werden bei dem Weg zahllose Deutsche auftauchen, weshalb man sich zu einem der MGs flüchten sollte, von wo aus man dann wieder ungeheuer austeilen kann.

Kommen keine weiteren Feinde mehr heran muss man wieder zum Weg laufen, dort aber noch einige Deutsche ausschalten, die in Deckung geblieben sind.

Dann gehts zurück zum zweiten 88er, wo man wieder per Fernglas den Bomber herbei zitiert.

Laufen Sie dann auf das Geschütz zu und davor nach rechts in den Unterstand, den man zuvor mit einigen gezielten Schüssen säubert.

The Nebelwerfer Hunt

Starting:

Nehmen Sie zunächst den Panzerschreck mit der Munition an sich und kämpfen Sie sich dann beim zerstörten 88er vorbei bis zu einem größeren Feld. Hier kommt von der anderen Seite ein gepanzerter Truppentransporter her. Erledigen Sie zunächst die Begleiter per Scharfschützengewehr und schalten Sie dann auf den Panzerschreck um. Man kann hier entweder hinter dem abgeschossenen Panzer in Deckung gehen oder beim seitlichen Baum dahinter Stellung beziehen, da man bei letzterem scheinbar nicht mehr in der Feuerreichweite des feindlichen MGs ist.



Nachdem das feindliche Fahrzeug mit zwei Treffern abgeschossen wurde, gilt es die restlichen Fußsoldaten zu erledigen und die beiden GIs aus dem Krater rechts hinten zu „befreien“.

Paratroopers:

Mit den neuen Verbündeten folgt man dann der Straße bis zu einem zerstörten Dorf. Schon beim Eingang wird man zwei Feinde erledigen müssen, was hier durch das nervige Grünzeug, das natürlich nur Ihre Sicht behindert, erschwert wird. Langsames vorrücken mit dem Scharfschützengewehr oder schneller vorstürmen mit der Thompson sind daher die Strategien der Wahl. Das Fahrzeugwrack dient im Folgenden dann als wichtiger Orientierungspunkt. Erledigen Sie zunächst die sichtbaren



Feinde in den Ruinen von der Straße aus und speichern Sie dann, denn vor allem beim schweren Schwierigkeitsgrad und dem Ziel alle Kameraden lebend durchzubringen (ist jedoch nicht entscheidend!), bekommt man mitunter ganz ordentlich Probleme.

Sobald man sich bis zum Fahrzeugwrack vor wagt kommen im linken Gestrüpp zahlreiche Feinde heran, die man wieder nur allzu schlecht erkennt.

Gehen Sie daher entweder hinter dem Fahrzeugwrack in Deckung und hoffen Sie, daß die Kameraden zielsicher agieren oder stürmen Sie mit der MP zur kleinen Ecke an der Mauer vor. Dort kann man aus einer relativ guten Deckung heraus einige ankommende Feinde erledigen.

Sobald Ruhe einkehrt muss man sich dann wieder umdrehen und beim Fahrzeugwrack vorsichtig ins Dorf tasten. Erledigen Sie auftauchende Feinde und vor allem den MG-Schützen auf der anderen Straßenseite, was mit einigen gut platzierten Treffern oder per Panzerschreck zu bewerkstelligen ist.

Ziehen Sie sich dann in die Ruine hinter dem Stacheldrahtzaun zurück um die gesamte Straße einsehen und per Scharfschützengewehr sichern zu können.

Anschließend sollte man den Busch an der linken Seite durchsuchen und die beiden Seitenwege überprüfen, damit man von dort nicht überrascht wird. Schlagen Sie sich anschließend beim Dorfeingang zur anderen Straßenseite durch, wo man die beiden Scharfschützen im letzten Gebäude an der linken Straßenseite erledigt und sich dann durch die Gebäude nach hinten vorarbeitet. Bei der Abbiegung wird man dann aber nochmals von zahllosen Feinden attackiert, die erst durch Ihr Vorrücken plötzlich überall auftauchen.

Als beste Strategie erweist sich daher nur wenige Meter vorzulaufen und direkt wieder zurück zu ziehen und in Deckung zu gehen. Warten Sie dann 10 – 15 Sekunden ob irgendwo Feinde auftauchen, die dann bekämpft werden müssen, oder ob es ruhig bleibt, so daß man sich erneut einige Meter weiter vor wagen kann.

Gerade aus dem Haus ohne Dach (aber mit davor stehendem PKW) kommen dabei so einige Scharfschützen, die man selbst schnell per Scharfschützengewehr ausschalten muss. Ärgerlich ist auch die MG-Stellung am Straßenende, die man jedoch vom Schutthaufen im weitgehend zerbombten Haus aus relativ sicher ausschalten kann.

Hat man rund zwei Dutzend Deutsche erledigt verbleibt nur noch das Haus ohne Dach, wo nochmals einige Feinde lauern, einer sogar mit einem MG42, das man am besten durch Granaten oder per Panzerschreck aushebt.

Laufen Sie anschließend in die Backsteinruine gegenüber.

Tiger Tank:

Dort sollte man direkt nach links hin ans MG laufen und die auftauchenden Feinde erledigen. Erst dann kümmert man sich um den herankommenden Tiger, der die Wand teilweise aufschießt, aber sonst keine größeren Probleme macht, da die restlichen Wandteile perfekten Schutz liefern. Lugten Sie immer nur kurz hervor um den Tiger mit dem Panzerschreck zu bekämpfen (man benötigt fünf Treffer) und gehen Sie dann zum Nachladen in Deckung.

Hat man den Panzer abgeschossen gilt es zunächst in Position zu bleiben um die aussteigende Besatzung (in schicken Ledermänteln, weil es in einem Panzer

meist recht kalt ist) zu erledigen. Tasten Sie sich dann vorsichtig an die Hausruine heran, wo man durch die Löcher die feindliche MG-Stellung im Gebäude gegenüber erledigen kann. Generell erinnert die Levelgestaltung hier doch sehr an den Film „Saving Private Ryan“.

Positionieren Sie sich dann an einem der Fenster um die zahllosen Feinde, die aus den Gebäuden vornehmlich an der linken Straßenseite strömen, abzuschießen.



Achten Sie dabei auch auf einzelne Soldaten, die aus dem zerstörten Gebäude gegenüber kommen und Ihre Lebenspunkte, die man dank der Medikits auf der Kiste wieder auffüllen kann. Hat man alle auftauchenden Deutschen von dieser Position aus erledigt, gilt es zum gegenüberliegenden Gebäude zu sprinten, wo man in der ersten Etage ans MG zur Straße hin sprintet und mit diesem dann weitere Feinde in den gegenüberliegenden Häusern aufs Korn nimmt. Bis man mal den kompletten Straßenzug gesäubert hat, wird man hier mehrere Dutzend Feinde ausschalten müssen. Erst dann kann man im letzten Gebäude an der linken Seite in Richtung des dahinter liegenden „Gartens“ laufen, der direkt zum Friedhof hinter der Kirche führt.

The Church:

Tasten Sie sich hier vorsichtig über die Gräber an die Kirche heran. Zunächst muss man die mehrfach neu besetzten drei MG-Stellungen im hinteren Teil der Kirche per Scharfschützengewehr ausschalten. Wagt man sich dann weiter vor, kommen mehrere Wellen von jeweils drei Soldaten aus dem vorderen Teil der Kirche und greifen über beide Seiten her an. Zwei stürmen dabei über die rechte Seite und einer kommt jeweils über die linke Seite.



Kommen keine weiteren Feinde mehr heran, kann man sich weiter der Kirche annähern und die letzten Feinde darin erledigen, so daß man sich dort die Ausrüstung schnappen kann. Folgen Sie dann der Straße.

Nebelwerfer Field:

Das Feld vor Ihnen wird von mehreren MG-Stellungen verteidigt. Tasten Sie sich nur vorsichtig voran, denn vor allem der Raketenbeschuss ist direkt tödlich! Sobald die ersten Feinde rauskommen und damit beginnen die MGs zu besetzen gilt es diese ausdauernd per Scharfschützengewehr auszuschalten. Erst wenn einige Minuten lang keine neuen Feinde mehr auftauchen kann man sich daran machen die Nebelwerfer selbst anzugreifen.



Diese sind in zwei Gruppen unterteilt, denen man sich einzeln widmen muss. Der einzelne Werfer beim Bunker zur Linken ist zwar etwas schwerer zu zerstören, doch dafür findet man dann im Bunker einige Medikits, während man auf der anderen Seite nur Feinde vorfindet, je nach physischem Zustand sollte man sich folglich für eine der beiden Seiten entscheiden. Beim Angriff auf die linke Seite muss man sich zunächst direkt am Rand des Feldes, also zwischen dem Gestrüpp, in Richtung des Bunkers vortasten.

Achten Sie auf MG-Beschuss vom anderen Bunker.

Bei Annäherung an den linken Nebelwerfer werden noch einige Deutsche aus der Deckung des Bunkers kommen. Sprengen Sie danach den Werfer und durchsuchen Sie gegebenenfalls den Bunker.

Hat man sich zuerst der anderen drei Ziele angenommen, kann man sich dem hiesigen Geschütz auch einfach entlang des verminten Streifens annähern und muss nicht mehr den aufwendigeren Weg durch den Graben und entlang der „Wand“ antun.

Um zu den drei anderen Geschützen zu kommen muss man nach rechts hin in den Graben sprinten und dort geduckt zu dessen Ende vorarbeiten. Dort gehts dann wieder entlang der „Wand“ in Richtung des rechten Bunkers, wodurch man nicht mehr von den Nebelwerfern erreicht werden kann, hier jedoch auch auf die Feinde im nahen Bunker achten muss.

Sobald man erstmal an diesen heran ist kann man die angrenzenden Schützengräben durchsuchen und alle Feinde erledigen. Anschließend sprengt man die drei Ziele.

Problematisch sind hier mitunter die Kameraden, die es bei der Sprengung oft erwischt. Um dies zu vermeiden sollte man sie beispielsweise im Schützengraben um sich sammeln und dann schnell mit gezückter Pistole zum Nebelwerfer sprinten, wo man die Bombe legt und dann direkt wieder in Richtung des Schützengrabens läuft, wodurch die Kameraden hoffentlich außer Reichweite der Sprengung sind.

Hat man erstmal alle vier Geschütze gesprengt, wird die Mission auch direkt enden.

Mission 4: Hinter den feindlichen Linien - Normandy

Rendezvous with the Resistance

Starting:



Erledigen Sie zunächst die beiden Wachen vor Ihnen und laufen Sie dann bis zum Wrack, wo weitere Deutsche erledigt werden, wodurch der Pilot erstmal gerettet ist.

Mit diesem muss man dann zu einem „Haus“, das sich jedoch nicht als das nahe Gebäude auf dem Hügel erweist, sondern als Kirche viel weiter hinten im Nebel. Trotzdem muss man an dem Haus auf dem Hügel vorbei, wobei es zwei Wege gibt. Beim Wrack kann man entweder direkt in Richtung des Hauses

marschieren oder an der Kreuzung dort abbiegen und den etwas zugewachsenen Weg zum „Hintereingang“ nehmen.

Downed Plane:

Aber da das Haus nicht das Ziel ist, kann man auch versuchen einfach nur schnellstmöglich daran vorbei zu kommen. Tasten Sie sich dazu vorsichtig vor und erledigen Sie die Feinde im Bereich davor.

Bevor man sich dem Haus selbst nähert sollte man noch nach links hin zu der Hütte, wo noch einige Feinde zu erledigen sind. Beim Haus selbst kann man dann zunächst hinein stürmen und die Feinde drinnen erledigen. Da man dort nur ein kleines Medikit findet kann dies auch unterbleiben.

Wichtiger ist eher das man beim Eingang zum Keller alle Feinde erledigt. Achten Sie dort auf die beiden Wachen, die den zugewachsenen Weg blockieren und zuerst erledigt werden müssen. Dann kann man mit einer Granate den Keller ganz gut ausräuchern.

Road Bend:

Folgen Sie dann der Straße und erledigen Sie hier alle Feinde, was aufgrund des nervigen Gesträuches am Wegesrand wieder deutlich erschwert wird, da die Feinde hier natürlich perfekt durchblicken können.

Merde!!

Häufig erweist sich daher ein schnelles Vorgehen ohne große Vorsicht als effektiv. Werfen Sie dazu eine Granate in Richtung der Feinde und stürmen Sie dann mit der MP im Anschlag vor um alle möglichst schnell zu sichten und zu erledigen. Wird man selbst erledigt, lädt man neu. Nervig, aber mangels Scharfschützengewehr kaum anders zu bewerkstelligen.



Weiter hinten trifft man dann auf den befestigten Zugang zur Kirche. Spähen Sie hier zunächst den Bereich per Fernglas aus und nutzen Sie dann das Garand um einzelne Feindpositionen, v.a. Die MG-Stellungen unter Feuer zu nehmen. Zwar wird man mangels Vergrößerungsmöglichkeit nur eine recht geringe Trefferquote aufweisen, doch hat man ja genug Munition um jede Position mit ein oder zwei Magazinen zu bedenken.

Uphill Battle:

Nähern Sie sich dann vorsichtig an und rennen Sie zu einem der MGs wenn alle Feinde erledigt scheinen. Von unten kommt ein LKW heran, dessen Ladefläche man mit den „Sense“ recht schnell säubern kann.

Anschließend rückt man in die Kirche ein und säubert diese von den Belagerern. Am Altar findet man an der rechten Seite einen rot pulsierenden Knopf, der einen Geheimgang öffnet.

Folgen Sie diesem bis zur Kontaktperson.

Diverting the Enemy

Starting:

Sprinten Sie direkt dem vorbeirauschenden LKW hinterher und springen Sie auf seine Ladefläche wenn er am Wachhäuschen Halt macht. Hat das geklappt wird automatisch die Waffe „eingezogen“ und man ist quasi auf der Pritsche festgeklebt. Glücklicherweise ist die Wache weitgehend blind. Sobald das Fahrzeug anhält wird man dann wieder „freigelassen“ und kann mit der Pistole die Wachen rund um die Tiger-Panzer ausschalten. Bringen Sie dann die Bomben an und gehen Sie in Deckung. Im hinteren Teil findet man bei einer Sandsackstellung ein Scharfschützengewehr. Springen Sie damit über die Sandsäcke und laufen Sie zu den, dank der Quake 3 Engine, herrlich runden Gleisen.

Railroad:

Folgen Sie diesen bis zur Weiche und erledigen Sie alle Feinde aus sicherer Distanz. Nachdem man die Weiche umgelegt hat läuft man in den Tunnel.

Tunnel:

Hier sprintet man entweder direkt an dem Durchgang vorbei oder erledigt mit einigen gezielten Schüssen die Wache am MG, um sich dann im Bunker dahinter Munition und Medikits zu schnappen. Weiter entlang der Gleise kann man einige Wachen mit den Benzinfässern hochgehen lassen und dann nach rechts hin zu der Anlage laufen. Erledigen Sie hier die Wache unten per Scharfschützengewehr und laufen Sie dann, dem Lichtkegel ausweichend, zum Gebäude. Kämpfen Sie sich dort nach oben durch, wo man dann die Wache am MG und Scheinwerfer problemlos erledigen kann. Klemmen Sie sich dann selbst hinter das MG und nehmen Sie die unten anstürmenden Deutschen aufs Korn. Oben gehts dann weiter bis zu einem Aufzug, der Sie nach unten fährt.

Underground:

Kämpfen Sie sich durch die Gänge nach draußen durch, wo man den Schienen zur Brücke folgt. Dort platziert man eine Sprengladung am Bock und läuft dann nach oben zum Bahnhäuschen mitten auf der Brücke. Schauen Sie sich hier nach dem Umlegen des Hebels nochmal genau nach Medikits um und besteigen Sie dann die Ladefläche des LKW. Auf den ersten Metern wird dieser dann von auftauchenden Feinden beschossen, die man per MP schnell abwehren muss.



The Command Post

Starting:

Bei der Anfahrt kann und braucht man nichts machen.

Into the Lion's Den:

Springen Sie ab und laufen Sie in die Scheune, wo man sich erstmal medizinisch versorgen kann. Sie müssen sich nun entscheiden, ob Sie nachfolgend schlicht per Scharfschützengewehr alle Feinde nach und nach ausschalten oder erstmal versuchen wollen zu schleichen. Das ist jedoch auch nur bis zu einem bestimmten Punkt möglich, da man auf insgesamt so viele Wachen trifft, das man einfach zwangsläufig irgendwann entdeckt wird und dann der Wettlauf gegen nahezu unendliche Feindesmassen beginnt. Vor allem der nervige Alarm ist dabei das zentrale Element, denn wenn er ausgelöst wird, kommen sogar aus vormals leeren Zelten plötzlich massenhaft Gegner. Ihn abzustellen ist daher elementar, allerdings wird er immer wieder aktiviert und das verkommt mit der Zeit dann nur noch zum Nervenspiel. Gerade auf dem schweren Schwierigkeitsgrad wird man sehr gut mit den Schießweisen umgehen müssen um den Feindesmassen einigermaßen Herr werden zu können. Glücklicherweise hinterlassen diese genug Munition und auch das ein oder andere Medikit.

Setzt man auf sofortige Gewalt, gilt es nur die Scheune zu verlassen und dann der Straße folgend einfach alles und jeden auszuschalten.

Beim Schleich-Versuch kann man zunächst hinter der Scheune den Hügel hoch und sich dort im Rücken der Wache an der Wand entlang vorarbeiten. Bei dem „Zeltlager“ geht es dann geduckt an der Meter hohen Mauer entlang bis hinter die Zelte. Speichern Sie dort, denn dahinter kommt man dann nicht mehr weit. Zwar kann man in einem dunklen Moment durch das Loch im Zaun schlüpfen, doch dahinter lauern drei Wachen, die man nur mit Mühe alle unbemerkt erledigen kann. Eine rennt meist zum nächsten Alarm und dann beginnt der Tanz. Selbst wenn man dies noch schafft, wird man beim ersten Gebäude, dem ohne Fenster auf zwei Seite, auf jeden Fall entdeckt werden.

Ich empfehle daher ab dem Wachturm mit dem Scheinwerfer auf Gewalt umzuschalten. Zerschießen Sie per Pistole das Licht und die Wache dort oben und nähern Sie sich der Wachhütte von hinten. Aus der Deckung heraus erledigt man schnell die Feinde an der MG-Stellung gegenüber und vor allem die Wache in der Hütte, die hier meist wegrennt und daher keinen Alarm auslöst.

Dafür kommen die drei Wachen von weiter hinten heran oder lösen vorher Alarm aus. Bleiben Sie daher lange genug bei der Hütte um den Alarm immer wieder deaktivieren zu können und die drei ankommenden Wachen zu erledigen.

Betreteten Sie dann das eigentliche Gelände und schleichen Sie rüber zum Tiger II, wo man erneut drei Wachen erledigen muss, was mit etwas Glück auch ohne Alarm zu bewerkstelligen ist. Anschließend gehts noch einmal zurück zum Eingang und dort Richtung Osten am fensterlosen Haus entlang. Zwischen den Gebäuden schleicht man dann zum Eingang, wo die letzte Wache ohne Alarm erledigt werden kann, da die Entdeckung der Leiche dann die Action beginnen lässt. Laufen Sie daher schnell in das Gebäude, wo man oben ein Funkgerät findet und im Keller eine Tiger-Fibel, womit schon die ersten beiden Ziele erreicht sind.



Radio free Manor House - Plans stolen:

Versuchen Sie dabei möglichst schnell vorzugehen, denn der immer wieder ausgelöste Alarm bringt nur unendlich viele weitere Feinde heran. Hat man jedoch das Ziel erstmal erfüllt, scheint dieser Strom zu versiegen.

Im zweiten, dem mittleren Gebäude wird es allerdings nicht leichter, da man hier in der zentralen Bibliothek nach oben muss, wo man nochmals zahllose Feinde antrifft und meist auch noch von Verfolgern von unten bedroht wird. Stürmen Sie daher am besten wild feuernd mit der MP hoch und dort durch den größeren Planungsraum, wo man eine Treppe nach oben findet. Auf dem Tisch findet man dort Fotos und Pläne, die man einsteckt.

Battles Unplanned:

Der Angreiferstrom dürfte damit dann auch hier versiegen und man kann sich eine Etage tiefer in einem der Seitenräume noch die Sprengladungen schnappen mit denen man draußen die Tiger sprengen kann, was zwar kein direktes Missionsziel ist, jedoch mit einer Medaille belohnt wird. Im dritten und letzten Gebäude muss man wieder eine Treppe hoch stürmen und sich dort nach links hin durchkämpfen, bis man ganz hinten auf einem Schreibtisch eine Liste findet.

Troops Manifested:

Draußen ist nun in nördlicher Richtung das Gartentor offen.

Exfiltrating:.

Es folgt ein ziemlich fehldesignter Abschnitt, der einem ob seiner offensichtlichen Dummheit ganz gehörig auf die Nerven gehen kann. Vor Ihnen liegt ein längeres Wegstück, das wieder sehr stark seitlich bewuchert ist, wodurch man die Feinde weiter hinten eigentlich überhaupt nicht erkennt. Diese können natürlich perfekt sehen und nehmen Sie bereits auf große Distanz aufs Korn. Zudem wird man beim Vorrücken von Wachen und Hunden im Rücken bedroht, so daß man gerade auf schwerem Schwierigkeitsgrad und bei wenig Lebenspunkten eigentlich kaum eine Chance hat. Spähen Sie daher zunächst per Scharfschützengewehr den Schützen am MG weiter vorne aus und nehmen Sie dann die MP zur Hand. Lläuft man nun einige Meter vor, werden die restlichen Wachen bei der Abbiegung nach links, das Feuer eröffnen und von hinten die ersten Feinde ankommen. Ziehen Sie sich daher direkt zurück und wehren Sie die ankommenden Feinde ab. Hat man keine Verletzungen davon getragen sollte man speichern Sie sich nochmals etwas weiter vor wagen und das Spiel wiederholen.

In einem dritten Anlauf sollte man dann versuchen durch zu sprinten. Laufen Sie dazu zur MG-Stellung, wo man ein großes Medikit findet und versuchen Sie die Feinde hinten per MP-Beschuss und durch Zick-Zack-Sprinten möglichst wenig wirken zu lassen.

Laufen Sie dann möglichst stets weiter um aus kürzerer Distanz die beiden Wachen vor sich erledigen zu können und drehen Sie sich dann um, so daß die verfolgenden Hunde erledigt werden können. Die zusätzlich ankommenden Wachen sind nicht schneller als Sie und können durch MP-Beschuss auch etwas auf Abstand gehalten werden, während man selbst weiter in Richtung des LKW sprintet. Eine gute Portion Glück gehört zu dieser wackeligen Flucht folglich auf jeden Fall dazu. Ein klares Mission-Design-FAIL.

Mission 5: Der Tag des Tigers - Brittany

Sniper´s last Stand - Outskirts

Starting:

Im Folgenden gilt es zahllose feindliche Scharfschützen zu erledigen, was aufgrund sichtbehindernden Gestrüpps mitunter recht anspruchsvoll ist. Die bekannte Leier. Tasten Sie sich dazu dann jeweils nur langsam und vorsichtig voran und sehen Sie sich stets genau um. Den ersten Feinde kann man schon um die Ecke erledigen und sitzt im oberen Dachfenster des Gebäudes an der nach rechts führenden Straßenkurve. Schleichen Sie sich dann an der rechten Straßenseite einige Meter vor und erledigen Sie einen Feind im unteren Teil des eben genannten Hauses. Anschließend gehts auf die andere Straßenseite, wo man sich vorsichtig den „Geretteten“ anschließt und mindestens einen Scharfschützen im Haus, das hier schräg hinter dem rechten Eckhaus liegt. Tasten Sie sich dann noch ein Stück weiter nach links hin vor und erledigen Sie den Scharfschützen weit hinten auf dem Dach. Anschließend stürmt man in das Eckhaus, wo man auf der ersten Etage einen Scharfschützen und eventuell mal wieder einen „Deutschen aus dem Schrank“ erledigt.

Rain in the Eyes:

Sofern noch nicht geschehen wird dann von hier aus das Haus gegenüber gesäubert.

Laufen Sie dann nach draußen und in Richtung des Baumes beim Autowrack, wo man einen sehr schwer zu sichtenden Scharfschützen auf dem Dach des Hauses neben dem eben verlassenen Eckhaus ausschalten kann. Nachfolgend muss man dann in das Haus gegenüber dem Eckhaus, wo man zwei Scharfschützen erledigt hat und nun auch noch einen weiteren "Schränkdeutschen" findet.



Downpour:

Zudem kann man von den beiden Eckfenstern aus einen Scharfschützen im gegenüberliegenden einzelnen Haus (Mauerspalt) ausschalten.

Verlassen Sie dann das Haus und schleichen Sie an seiner Wand zur Ecke und von dort vorsichtig etwas nach rechts, so daß man in die Ruine geradeaus spähen kann, wo Ihnen ein Scharfschütze entgegen späht.

Noch einige Meter weiter nach rechts wird man dann auf den dahinter liegenden Turm anlegen können, wo im „Dachfenster“ noch ein Feind lauert.

Laufen Sie dann zum Gebäude mit der aufgesprengten Wand und speichern Sie dort. Ihre Kameraden werden in der hinteren Ecke vor dem Turm noch zwei Überlebende finden und daher direkt wild durch die Gegend laufen. Nur wenn man schnell und zielsicher ist kann man hier Verluste vermeiden. Tasten Sie sich dazu vorsichtig um die Ecke und erledigen Sie den ersten Scharfschützen in der Ruine vor den Treppen links. Den zweiten quasi geradeaus im obersten Dachfenster und rechts daneben, wieder am Boden, noch einen in Ruinen.

Tasten Sie sich dann weiter voran und erledigen Sie zunächst die beiden Scharfschützen im Raum über dem Tor zur Linken und nach rechts hin einen letzten Scharfschützen in dem schmalen aufgesprengten Haus.

Bevor sich dann das Holztor öffnet muss man nach links hin über die Treppe an dem Gebäude nach oben, wo man das Bazooka-Team oder besser seine Ausrüstung findet. Mit den Kameraden zieht man dann bis zum Tor, das sich dann öffnet und einige Feinde auf Sie loslässt.

Laufen Sie hindurch und gehen Sie in Deckung.

City Hall

Starting:

Laufen Sie in das Gebäude, wo sich „Ihre“ Panzerbesatzung verschanzt hat und erledigen Sie zunächst einige Begleiter des ankommenden Panzer IV. Anschließend schaltet man auf die Bazooka um und schießt das Gefährt mit vier gut platzierten Treffern ab.



Panzer 'Oust:

Nun geht es weiter mit der Jagd nach Scharfschützen, wobei man von einem Medic beständig geheilt werden kann, was hier ständiges Speichern-Laden reduziert.

Tasten Sie sich dazu an das

Panzerwrack heran und erledigen Sie

zuerst die aus dem Gebäude vor Ihnen stürmenden Feinde. Vom Wrack aus (linke Kette) kann man die erste feindliche Position in dem aufgesprengten Gebäude direkt hinter dem Baum erkennen.

Tasten Sie sich dann rechts hin auf den Schutthaufen hoch, so daß Sie den Feind auf dem Dach erkennen, der mit Granaten wirft.

Tastet man sich etwas entlang der Straße an der rechten Seite vor, wird ein Bomber das Gebäude zur Linken aufsprengen und man kann dort einen weiteren Scharfschützen ausspähen.

Anschließend sollte man die Seite wechseln und sich langsam an dem Panzer vorbei arbeiten um die beiden Scharfschützen im Hotel erledigen zu können.

Greifen Sie dann zur MP und stürmen Sie im nahen Haus die Treppe hoch, wo man zwei Scharfschützen und einen „Schrankdeutschen“ ausschalten kann.

Verlassen Sie dann wieder das Gebäude und laufen Sie zur anderen Straßenseite, wo man sich weiter vortastet und Scharfschützen auf der anderen Seite im Haus mit dem Balkon sowie dem zerstörten Eckhaus, wo man bereits in der Mitte einen Feind erledigen konnte, ausschaltet. Beim Eckhaus muss man sowohl im unteren Bereich, als auch dem oberen Dachbereich (leider genau hinter dem Baum gelegen und daher mal wieder schwer zu erkennen) Feinde ausschalten.

Ein weiterer Scharfschütze lauert dahinter vor dem größeren Turm.

Tasten Sie sich dann langsam zur anderen Seite rüber, wo man das zentrale Haus ausspäht, da hier sowohl Feinde heraus kommen, als auch im oberen Bereich durch das Loch in der Wand heraus schießen.

Bevor man dann das Gebäude selbst stürmt, sollte man sich noch etwas nach links vortasten, so daß man den Scharfschützen zwischen dem Gebäude und dem Baum daneben ausschalten kann, was jedoch auch aus dem Gebäude heraus möglich ist.

Im Haus kann man zudem oben noch auf der zweiten Etage, wo keine Treppe hinführt einen einzelnen Schützen ausmachen. Wieder draußen geht es dann bis zum zerstörten Eckhaus.

Sniping from Below:

Nähern Sie sich diesem am besten am westlichen Häuserrand, denn man muss hier zwei weitere Deutsche erledigen. Anschließend läuft man zu dem Gebäude rüber, da nun auf der anderen Seite mehrere Schützen auszuschalten sind. Zwei sind im Gebäude direkt gegenüber, einer im Turm dahinter und mindestens einer auf dem Dach weiter rechts.

Laufen Sie dann auf der östlichen Straßenseite bis zum nächsten Hauseingang, wo man drinnen wieder zwei Feinde erledigt. Davor kann man über die, von einem Flugzeug zersprengte, Mauer Richtung Westen spähen, wo man im Haus einen Schützen entdeckt.

Bleiben Sie dann auf dieser Straßenseite und tasten Sie sich weiter vor. Feinde gibt es mitunter noch auf dem Dach des einzelnen Gebäudes in der Mitte. Zudem kommen weiter die Straße entlang noch Feinde um die Ecke und in Blickrichtung Westen ist hier mal wieder ein Scharfschütze übel positioniert.

Bei der Brücke läuft man zunächst nach oben und erledigt dort einen Scharfschützen im Gebäude zur Linken.



Moving in on the King Tiger:

Dahinter hat man nun die Möglichkeit den weiteren Weg zu wählen, wobei beide nicht sonderlich einfach sind. Läuft man hier in das Gebäude, kommt man direkt zum "Durchgang" zur Stadthalle, wird jedoch von Feinden auf dem Balkon rechts und zahllosen Deutschen aus der Stadthalle unter Feuer genommen, so daß man sich nur mit viel Mühe und etwas Glück vorarbeiten kann, da die Panzertruppe abgeschossen wird. Am sinnvollsten ist es hier noch mit der MP voran zu



stürmen und sich dann im ersten Raum der Stadthalle quasi zu verschanzen, alle ankommenden Feinde zu erledigen und sich erst dann vorsichtig nach unten vorzuwagen.

Der andere Weg führt weiter durch die Ruinen, wobei man noch zahllose weitere Scharfschützen erledigen muss. Tasten Sie sich dazu zunächst vorsichtig voran und erledigen Sie die am Balkon auftauchenden Feinde und den Scharfschützen darüber.

Bei der Abbiegung nach links hin gilt es den großen, halb zerstörten Turm ins Visier zu nehmen, da sich dort bald ein weiterer Gegner zeigt.

Der nächste sitzt in nördlicher Richtung hinter dem Gebüsch beim intakten Haus und ist von Ihrer derzeitigen Position aus kaum zu erspähen. Sprinten Sie daher am besten rüber zu den Ruinen. Dort tastet man sich am „Kartenrand“ voran, bis man Richtung Westen auf den Balkon des Gebäudes neben der Stadthalle blicken kann, was auch nicht ganz einfach ist, da hier der Baum die Sicht erschwert. Hier muss man dann auch meist noch drei Schützen erledigen bevor man sich etwas weiter vor wagen kann.

Tasten Sie sich dazu am besten entlang einer Mauerruine Richtung Westen vor und erledigen Sie den Schützen beim Eingang der Stadthalle.

Der vorletzte Scharfschütze lauert nun genau hinter Ihnen im beschädigten Gebäude im Osten. Von unten kann man ihn nur schlecht erspähen, weshalb man hier einige Granaten nach oben werfen sollte um ihn auf zu stöbern.

Anschließend geht es entlang der Wand in Richtung Norden, wo man dann um den Busch stürmt um den letzten

feindlichen Scharfschützen im Nahkampf nieder zu ringen.

Dann geht es auch über diesen Weg in die Stadthalle, wo man sich durch den unteren Raum nach hinten durchkämpft. Endlich stehen Sie dann vor dem Tiger II.



The hunt for the King Tiger – Destroyed Village

Starting:

Schon beim Start kann man etwas Fußvolk aufscheuchen und dann in Richtung der Stadt fahren. Hier kann man so gut wie jedes Haus „präventiv“ zerlegen, da in vielen Panzerschreck-Schützen lauern. Die zahlreichen sonstigen Fußsoldaten und MG-Schützen sind hingegen nur nervig und sollten einfach ignoriert werden auch wenn der Tiger II unendlich viel Munition hat, was ihn wohl zu der Wunderwaffe schlechthin macht. Folgen Sie der Straße bis zum größeren Platz, wo man schon aus der Kurve heraus das 88er-Geschütz vernichten muss.

Folgen Sie dann dem Straßenverlauf nach links hin und erledigen Sie flüchtende Panzerschreck-Träger und das Halbkettenfahrzeug, das hier sinnlos umherdüst.

Hinter dem Dorf trifft man plötzlich auf einen Panzer IV, weshalb man nicht zu forsch vordringen darf. Hat man diesen ausgeschaltet tastet man sich langsam um die Kurve und erledigt das 88er-Geschütz bei den Häusern. Speichern Sie dann und tasten Sie sich weiter vor bis ein Panzer IV und ein Panzer V (Tiger) angreifen. Während man den IVer eventuell schon beim Anrücken ausschalten kann, wird der Tiger eine härtere Nuss und kann Sie auch mit zwei Treffern versenken!

Ziehen Sie sich daher zum nachladen hinter den Baum oder den Hügel zurück und lugen Sie stets nur kurz hervor um Ihren Schuss abzusetzen.

The Hunt for the King Tiger – Country Road

Starting:

Folgen Sie dem Straßenverlauf nach rechts hin und schießen Sie schnell das 88er zu Klump. Anschließend fährt man mit vollem Tempo in den größeren Bereich und schwenkt die Kanone nach links um auch das dortige Geschütz zu vernichten. Die nächste Abbiegung ist wieder versperrt, man kann jedoch aus sicherer Entfernung einen Tiger in der Stadt abschießen. Dahinter trifft man auf offenem Feld noch eine Kampfkatze. Fahren Sie daher direkt etwas nach rechts und versuchen Sie dem Geschütz des Tigers auszuweichen, so daß man genug Zeit hat um ihn gefahrlos zu zerstören.



Speichern Sie dann und wagen Sie sich bis zur nächsten Abzweigung in der Mulde vor, wo man die Kanone direkt nach links hin ausrichtet und dem anrollenden Tiger eine verpasst. Ziehen Sie sich dann direkt wieder zurück und sobald der Tiger in der Mulde angekommen ist, können Sie ihm von oben eins verpassen. Den Turm sprengt man dann mit den Benzinfässer weg. Weiter dem Weg entlang trifft man zwei Panzer IV. Verpassen Sie dem linken direkt einen Schuss und ziehen Sie sich dann hinter den Baum zurück. Mit dem zweiten Treffer kann man den Feind dann ausschalten und sich um den Baum herum auf die Seite des zweiten IVer manövrieren, der dann seitlich schon mit einem Treffer erledigt werden kann. Im nächsten Dorf kann man wieder die Gebäude zerkleinern und um die Ecke ein letztes 88er-Geschütz zerschießen...

The Bridge

Starting:

Diesmal gibt es keine fies positionierten Scharfschützen, doch dafür darf kein Feind entkommen, so daß ein recht schnelles Vorgehen wichtig ist. Dabei hat man zwei Möglichkeiten. Entweder man läuft beim Panzer direkt nach links in den Innenhof und kämpft sich dort bis zum hinteren Gebäude durch, das man dann vorne nahe der Brücke wieder verlässt, oder man folgt direkt der Hauptstraße, wobei hier einige Wachen schnell und zielsicher erledigt werden müssen. Vor Ort kann man die Brücke dann jedoch nicht überqueren sondern muss sich in eines der drei verfügbaren Verstecke bzw. erhöhten Positionen begeben und dort dann zunächst Infanteristen, die zum Zündgerät laufen, abschießen und später den Tiger II beim Kampf gegen feindliche Kampfpanzer unterstützen. Prinzipiell ist es relativ egal, welche Position man auswählt, da man von allen dreien ausreichend Übersicht hat um zum Erfolg zu kommen. Ich empfehle jedoch die mittlere Position (vom Startpunkt aus über die Straße kommend das Gebäude links, erster Eingang) zuerst zu beziehen, da man diese bald räumen muss und nur hier weder Munition noch Medikits bereit liegen um sich nach dem ersten Stress etwas versorgen zu können.

Sniping from on High:

Hat man dann erstmal Position bezogen gilt es mit dem Scharfschützengewehr anstürmende Feinde nieder zu schießen. Kommt man mit den laufenden Feinden nicht ganz klar, sollte man warten bis diese am Zünder sind und sie dann im Stehen niederstrecken. Beim Warten kann man zudem die Munition nachladen, damit man dann im letzten Moment auch entscheidend zuschlagen kann. Generell sollte man jedes kleine Zeitfenster nutzen um etwas Munition nachzuladen, da das vollständige Auffüllen der Munitionskammern des Springfield zu lange dauert.

Sobald die Sprengposition vom Tiger II zerstört wurde, gilt es auf die MP

umzuschalten und dann jeweils kurz per Tastendruck das Fernglas anzuwählen mit dem man dann auf die Position zielen muss, wo einige Sekunden später die Flieger die Bomben abwerfen. Die feindlichen Panzer kommen dabei stets an der Kreuzung vor dem Tiger II und von rechts, entlang des Flusses heran, so daß man seine Angriffsbefehle schon immer recht früh auf die gleichen Positionen geben kann.

Sobald man dann jedoch den Befehl bekommt die eigene Position zu räumen, sollte man dies auch sofort tun. Beim Wechseln in einen der beiden übrigen Positionen gilt es dann noch einige ankommende Feinde nieder zu machen.

Im neuen Versteck angekommen muss man dann weitere Luftschläge befehlen, aber auch gleichzeitig darauf achten nicht selbst von herbeikommenden Deutschen erschossen zu werden.

Wechseln Sie daher stets zwischen MP und Fernglas.

Um den Tiger II zu retten ist dann ein beständiger Bombenstrom auf die beiden zentralen Positionen wichtig. Leider ist das Ganze nur indirekt zu steuern, so daß man vermutlich doch einige Anläufe und etwas Glück braucht um erfolgreich durch zu kommen. Tendenziell sollte man dabei eher die Kreuzung bombardieren lassen, da man hier oft zwei feuerstarke Feindeinheiten treffen kann.



Mission 6: Die Rückkehr nach Schmerzen – Siegfried Line

The Siegfried Forest – Flak Guns

Starting:

Folgen Sie zunächst der Schneise im Baumbestand nach rechts hin und tasten Sie sich nur vorsichtig von Baum zu Baum vor. Bleiben Sie dabei am besten stets auf der rechten Seite des „Weges“, bis man eine erste feindliche Stellung ausmacht, die man dann per Scharfschützengewehr ausnimmt.

Wird man dabei entdeckt, kann den Feind im Nebel jedoch nicht selbst erspähen, sollte man einfach in Deckung gehen und hinter einem Baum verbleiben, da die Feinde dann oft angerannt kommen und dann auch erledigt werden können.

Von der ersten feindlichen Stellung aus folgt man dann dem Kompass Richtung Süden. Bleiben Sie dabei wieder möglichst weit rechts und tasten Sie sich an das erste Geschütz heran. Umrunden Sie es vorsichtig um die beiden Wachen auszuspähen und auszuschalten.

First Flak 20:

Nach der Sprengung geht es dann zurück zur ersten Stellung und hier möglichst weit am rechten Kartenrand in Richtung des nächsten Geschützes.

Sie treffen auf eine MG-Stellung mit zwei Wachen. Von dieser aus folgt man dann wieder dem Kompass in Richtung des zweiten Geschützes, wobei man schon direkt auf eine zweite MG-Stellung mit mindestens drei Wachen stößt. Von hier aus kann man dann jedoch nicht mehr direkt auf die nächste Flak vorrücken, da eine Wache auf einem erhöhten und direkt nicht einsehbaren Plateau lauert. Tasten Sie sich daher an der zweiten MG-Stellung nach rechts hin in den Wald hoch und spähen Sie nach links, wo man dann den Scharfschützen erkennen kann.

Dahinter findet man meist eine Art „Rutsche“, die nach oben in Richtung der nächsten Flak führt, die man hier von hinten her angreifen kann. Schafft man nicht beide Wachen direkt aus zu schalten, sollte man sich langsam um den Berg herum vortasten, da man sonst bei Annäherung an die Spitze wieder hilflos abgeschossen wird.

Zuletzt muss man dann zu einem Evakuierungspunkt laufen, wo man aber gar nicht evakuiert wird. Laufen Sie dazu am besten zunächst Richtung Südosten. Achten Sie beim „Weltrand“ eventuell auf weitere Feinde auf den oberen Plateaus und einen einzelnen Bunker mit zahlreichen Feinde. Sonst trifft man jedoch auf diesem direkten Weg keine Feinde. Alternativ kann man sich auch an der westlichen Kartenwand entlang arbeiten, muss dort jedoch noch einen zusätzlichen Bunker und eine gut versteckte MG-Stellung ausheben, was nur extra Mühe macht.

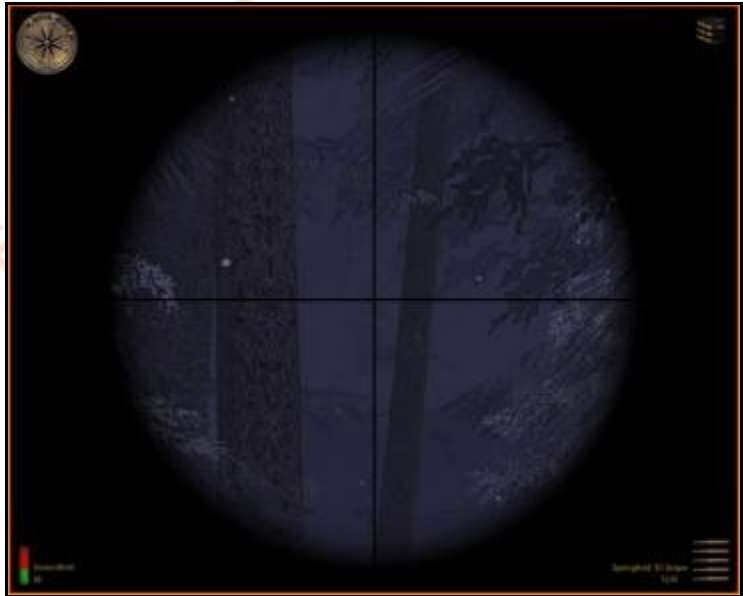
Bunker Hill

Starting:

Tasten Sie sich vorsichtig geradeaus vor, denn direkt vor Ihnen lauert ein Scharfschütze auf einem erhöhten Plateau. Dort arbeitet man sich dann nach oben vor, wo man auf dem Hügel eine Bunkeranlage findet. Stürmen Sie sie und klettern Sie drinnen über die Leiter auf das Dach, wo man nochmal eine Flak sprengt.

Wieder unten muss man sich dann zur östlichen Seite des Bereichs begeben und dann in Richtung des „Evakuierungspunktes“. Sie treffen recht bald auf eine kleine feindliche Stellung. Nachdem man diese ausgehoben hat, geht es möglichst direkt an der linken „Waldmauer“ durch die Äste und Zweige weiter in Richtung des Evakuierungspunktes, bis man eine zweite Stellung ins Visier bekommt.

Hat man auch diese ausgeschaltet, kann man anschließend weiter entlang der Mauer bis zum Evakuierungspunkt laufen und hat nicht mehr viel zu fürchten.



Die Sturmgewehr (sic!)

Starting:

Laufen Sie in Richtung des Tores. Wichtig ist, daß man erstmal keinen Krach macht und die Feinde entweder allesamt mit der Pistole umlegt oder sie besser gleich am Leben lässt. Gehen Sie dazu durch das Tor wenn die Wache nach links hin weg läuft und gehen Sie hinter ihrem Häuschen in Deckung. Sie müssen nun hinter den Kisten, unbehelligt vom Scheinwerfer in Richtung der rechten Bunkerseite kommen. Dort rennt man schnell rein und nach rechts in die Umkleide, wo ein Offizier erledigt wird, die Uniform angezogen und die Pistole weggesteckt wird.



Hat alles geklappt werden die beiden heraus gehenden Wachen keinen Verdacht schöpfen und man kann zum Aufenthaltsraum, wo man neben einem Medikit auch einige Papiere findet.

Mit diesen geht es die Treppe hinunter. Zeigen Sie den beiden Wachen die Papiere vor und folgen Sie dann der dritten Wache bis zur Wegkreuzung. Warten Sie bis die Patrouille nach links hin verschwunden ist und gehen Sie dann nach rechts in den Raum, wo ein Offizier erledigt werden kann um an die nächsten Papiere zu kommen. Alternativ kann man hier auch über den Nebenraum an den Tisch laufen und diese einfach stehlen!

Eine Leiche stört hier aber auch niemanden. Sehr dämlich.

Folgen Sie dann dem Gang, an der MG-Stellung zeigt man nochmals die Papiere. Dahinter kommt man zu einer Art Lagerraum. Bei der nächsten Wache wird man dann enttarnt. Man jedoch auch einfach nach rechts hin runter springen und hinter den Kisten vorbei laufen. Scheint erstmal nichts zu passieren.

Weiter hinten geht es dann zuerst durch die Doppeltür zu einem Raum mit einem großen Behälter. Den offenen Lüftungsschacht hier und weiter hinten konnte ich nicht erreichen, er ist also auch keine Lösung. Laufen Sie daher zum Tisch und hinter den Wissenschaftler, den man dann hinterrücks mit der Pistole nieder macht. Nehmen Sie die Pläne an sich und laufen Sie draußen dann weiter zum Lagerraum.

Davor diskutieren zwei "Kriminelle", so daß man problemlos in das Lager kommt und sich dort das Sturmgewehr mitsamt genug Munition schnappen kann.

Nun wird es aber kriminell, denn mit der Sprengung des Lagers wird man sofort als Feind enttarnt und Unmengen an Feinden stürmen direkt heran, scheinen also irgendwo einfach zu erscheinen. Die Tarnung aufrecht zu erhalten, wie dies einige andere Lösungen propagieren war mir trotz mehrerer Dutzend Versuche nicht möglich. Alle Versuche durch Schleichaktionen, schnelles Wegrennen, ständiges Alarm ausschalten oder Untersuchung des Lüftungsschachtes irgendwie unbeschadet heraus zu kommen scheiterten. Da das Spiel bekanntlich auch sonst so einige malheures und gravierende Designschnitzer aufweist, kann ich nur mutmaßen, daß auch das hier mal wieder fernab jeglichen vernünftigen Design-Gedankens ist und man sich wirklich durch die anstürmenden Horden durchkämpfen muss, was auch leichtem und mittleren Schwierigkeitsgrad natürlich auch noch einigermaßen zu schaffen ist.

Sollte ich etwas verpasst habe, bitte ich um Feedback per Mail: kultloesungen@gmx.de

Sobald man die Bombe platziert hat, sollte man auch direkt zum Sturmgewehr greifen und draußen die beiden „Wachen“ niederschießen.

Exfiltrating:

Entscheidend ist nun möglichst aktiv gegen die deutschen Horden vor zu rücken und nicht Stellung zu beziehen und abzuwarten, da man sonst ewig warten darf. Wichtig ist dabei das gezielte Schießen mit dem Sturmgewehr, das jeweils nur die ersten Schüsse einer Salve auch wirklich sicher ins Ziel bringt, weshalb man im „Stottermodus“ jeweils nur ganz kurze Feuerstöße auf die feindlichen Oberkörper und Köpfe abgeben sollte. Gehen Sie zum Nachladen in Deckung und tun Sie dies auch möglichst nur wenn gerade kein feindlichen Getrappel neue Angreifer ankündigt.

Nach jedem erfolgreichen Niedermähen einige Feinde sollte man zudem Speichern.

Arbeiten Sie sich so nach und nach wieder zurück bis zum Lagerraum vor. Dort wird man besonders hart kämpfen müssen. Bleiben Sie daher möglichst viel in Deckung, denn dann kommen die Feinde selbst heran und können schnell erledigt werden.

Dahinter ist nach rechts hin ein Schlafraum offen, wo man auch endlich nochmal ein Medikit findet.

Bunks:

Sie kommen dann zur MG-Stellung. Wehren Sie zunächst anstürmende Feinde ab und werfen Sie dann eine Granate rüber. Anschließend klemmt man sich selbst hinter die Waffe und wehrt einen Schwung Angreifer ab, die sich dann jedoch nicht mehr um die Ecke trauen. Tasten Sie sich daher selbst wieder vor und nutzen Sie einige Granaten um durch die Kurve zu kommen. Dahinter geht es dann bis zur Treppe und oben zum Bunkerausgang. Hier geht es dann nach links in einen größeren Hof. Problematisch ist nun, daß die Feinde sowohl von vorne, als auch hinten aus dem Bunker herankommen. Um dies zu entschärfen



muss man im größeren Hof bis zur anderen Seite laufen, erst dann hat man „Ruhe von hinten“. Das ist jedoch erstmal recht schwierig, da man dabei regelrecht überrannt wird. Bleiben Sie daher zunächst bei der Tür und erledigen Sie die Wachen auf dem Turm. Sobald man Getrampel hört, gilt es dann mit der MP aus dem Bunker kommende Feinde nieder zu machen. Tasten Sie sich dann langsam in den Hof vor und erledigen Sie dort einige weitere Feinde. Sobald es etwas ruhiger ist sollte man dann zur anderen Seite rennen und dort in Deckung gehen.

Anschließend muss man nur noch die von vorne anströmenden Feinde dezimieren, was zunächst per Scharfschützengewehr ganz gut geht. Rücken Sie zu den Kisten vor und erledigen Sie unbedingt die beiden Schützen in den Nischen am rechten Gebäude. Anschließend stürmt man weiter in Richtung des Zaunes vor, wo man dann zwischen Gebäude und Zaun wieder etwas Ruhe findet.

Bunks:

Der Abschnitt heißt zwar gleich, geht jedoch anders weiter. Erledigen Sie zunächst um die Ecke die Wache per Scharfschützengewehr und kämpfen Sie sich dann nach links hin zum Bunkereingang durch. Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, denn jetzt kommen wieder Feinde von hinten heran. Stürmen Sie daher in den Bunker und erledigen Sie alle Feinde bis zur MG-Stellung. Man findet auch endlich wieder ein Medikit.



Anschließend gehts wieder nach draußen und in Richtung des Tores, das jedoch noch nicht das Ende darstellt. Stattdessen muss man hier entlang des Zaunes noch einige Meter laufen und dabei eine weitere Division deutscher Soldaten erledigen. Erst einige Meter weiter hinten endet dieser unsägliche Unsinn-Level. Die Designer sollten dafür gehörig gezüchtigt werden! Der Name Schmerzen ist hier Programm!

The Communications Blackout

Starting:

Diesmal kann man sich weitgehend sorgenfrei austoben, denn ein ausgelöster Alarm bringt zwar einige Feinde heran, doch man kann den Alarm auch wirklich einmal ausstellen ohne daß er wenige Sekunden später wieder angeht.

Alternativ kann man natürlich auch den Schleichmodus versuchen, das bringt aber keine besonderen Vorteile, da viele der erledigten Feinde hier auch Medikits fallen lassen und man für Schießwut regelrecht belohnt wird! Das schön gestaltete Dorf mit dem dämlichen Namen bietet jedoch allerhand Möglichkeiten voran zu kommen, da viele Gebäude zu öffnen sind.

Erkundungslustigen bietet sich hier so einiges!

Die beiden Wachen am Stadttor kann man dabei auf jeden Fall problemlos umschießen, das wird absolut niemand merken. Schleichen Sie dann in die Stadt, wo man an der Einmündung meist nur noch mit Glück ungetarnt voran kommt. Nach links hin kommt man zum eigentlichen Ziel, das Tor dort ist jedoch nicht zu öffnen. Man kann sich jedoch das weitere Vorgehen erleichtern indem man dort vom Balkon des Gebäudes zur linken Seite bereits den größten Teil der Wachen rund um die Funkanlage erledigt, löst dabei jedoch auch auf jeden Fall Alarm aus.

Alternativ läuft man an der Einmündung direkt geradeaus bis zur Wegzweigung. Hier erledigt man links und rechts auf Balkonen jeweils einen Scharfschützen und folgt dann der Straße nach links zur MG-Stellung.

Dort geht es über die seitliche Treppe nach oben zur Straße, die nach links hin zum anderen Lagereingang führt. Mit dem Scharfschützengewehr tastet man sich hier vorsichtig heran und erledigt zuerst die Feinde am Boden. Sofern keiner Alarm auslöst kann man sich dann in aller Ruhe den beiden Baracken annehmen, wo man mehrere Sprengladungen platziert und auch einige Medikits findet.

Bombs Planted:

Die letzten Sprengladungen sollte man hinter den Baracken an den Funktürmen anbringen und dann wieder zur Straße laufen. Dieser muss man nun in Richtung des Fluchtpunktes folgen, wobei zahllose Gegner auftauchen. Den Alarm kann man nun nicht mehr langfristig deaktivieren.

Tasten Sie sich daher vorsichtig voran und warten Sie am besten oft hinter Ecken, wo man die anstürmenden Feinde, die man anhand ihrer Tritteräusche gut erkennen kann, schnell töten kann.

Am heftigsten sind die letzten Meter vor der Treppe, die zum Büro des Kommandeurs nach oben führt, denn hier erscheinen die neuen Feinde. Oft sogar mehrfach direkt hintereinander. Diese zu überwinden ist dann entscheidend.



Zwar werfen die neu auftauchenden Feinde stets genug Medikits und Munition für das Sturmgewehr ab, doch dieses Spiel muss man auch irgendwann beenden, weshalb man sich bei guter Gesundheit und vollem Magazin zum Sturm entschließen sollte, der bis zur Treppe geht, denn erst dann scheint der Strom der Feinde zu versiegen.

Ziehen Sie sich dann aber erstmal etwas zurück um die Items der abgeschossenen Feinde zu sammeln und laufen Sie erst dann hoch ins Büro, wo man nochmal einige Feinde antrifft, inklusive natürlich dem Befehlshaber der Schrankdeutschen, der selbstverständlich auch im Schrank wohnt. Anschließend springt man durchs Fenster in den Hinterhof.

The Schmerzen Express

Starting:

Im Park kann man über drei Wege zur anderen Seite kommen, wobei die rechte Brücke durch einen umgestürzten Baum versperrt ist. Bleiben real also noch zwei Wege über den Fluss zum Ausgang. Sie können daher einfach dem Weg bis zu einer größeren Wegkreuzung folgen und sich dann für einen Weg entscheiden, wobei man auf jedem mehrere Wachposten mit Hund erledigen muss. Etwas einfacher ist es, wenn man sich direkt an der südlichen Mauer entlang arbeitet bis man zum Tor auf der anderen Seite kommt, wodurch man die Wachen in der Mitte nicht aufscheucht.

The Railroad Tracks:

Laufen Sie dann bis zur Bahnlinie und folgen Sie dieser bis zum Stellwerk, wo man auf dem oberen Bereich die Wachen erledigt. Nehmen Sie sich dann der Wachtürme um das große Gebäude neben den Gleisen an. Sie müssen sich hier jeweils einen MG-Schützen erledigen und sich so um das große Gebäude herum bis zu den Transformatoren durchschlagen. Da man sonst auf keine Feinde trifft ist das jedoch mehr als einfach.

Hinter den Transformatoren erledigt man im kleinen Haus zunächst die feindlichen Soldaten und zerstört dann den Verteiler an der Wand, wodurch beim zentralen Gebäude vorne die Tür „aufgeht“.

The Power Shed:

Laufen Sie dann dorthin und kämpfen Sie sich im Gebäude über die Treppe nach oben, wo man ein Funkgerät findet.

Storming Fort Schmerzen

Starting:

Die Anfahrt.

Train Platform:

Es folgt eine heftige Schlacht rund um den Zug. Sie müssen hier sehr schnell und treffsicher agieren, da die Ranger sonst blitzschnell zusammengeschossen werden!

Greifen Sie dazu zuerst zur MP oder dem Sturmgewehr und verpassen Sie der Wache, die vor dem Tor steht direkt einen Kopftreffer. Anschließend erledigt man den ersten Scharfschützen auf dem nordöstlichen Turm. Verlassen Sie dabei den Zug noch nicht, sondern laufen Sie nun zur anderen Seite, wo man die beiden Wachen auf dem hölzernen Wachturm erledigt. Anschließend gilt es auf das Scharfschützengewehr umzuschalten und die Wache auf dem südöstlichen Turm zu erledigen. Nun geht es wieder zur anderen Zugseite, wo man Richtung Westen per Scharfschützengewehr zunächst die Wache auf dem Holzturm und dann die anderen weiter westlich erledigt.

Nachfolgend gilt es dann zahlreiche, neu herbeikommende Wachen auf den vier äußersten Wachtürmen zu erledigen und zu hoffen, daß bis dahin genug Rangers überleben. Treffsicherheit und effizientes Laden beim wechseln der Position sind daher entscheidend.

Wagen Sie sich dabei selbst nicht zu weit aus dem Zug.

Nachdem man einige „Runden“ lang die auftauchenden Wachen erledigt hat, wird die Mission irgendwann fortgesetzt.

Cargo Hold:

Nach dem Gefecht öffnet sich nämlich das große Hallentor und man steht sofort wieder unter Feuer, weshalb man hinter den Kisten in Deckung gehen muss. Erledigen Sie von Außen per Scharfschützengewehr Feinde in Reichweite und tasten Sie sich dann vorsichtig in die Halle. Im Raum zur Linken findet man etwas Munition und ein Medikit.

Anschließend öffnet man mit dem hinteren Drehrad das Metalltor und weiter unten nochmal eines. Hinter dem dritten Tor lauern dann zahlreiche Feinde, die sich hinter Tischen und Schränken verschanzt haben und am besten mit Granaten auszunehmen sind.

Öffnen Sie dann mit dem großen Hebel die Zellen und rüsten Sie sich in der Waffenkammer neu aus. Die Verbündeten draußen hauen bald ab, so daß man wieder zurück läuft, wo man zwei neue Kameraden bekommt und eine Tür sprengen kann.



Hier erledigt man zunächst am besten per Scharfschützengewehr den Soldaten am MG am Ende des Ganges und einige ankommende Feinde. Anschließend läuft man selbst schnell zum MG und erledigt von links her, aus dem Kontrollraum, kommende Feinde. Folgen Sie dann dem Weg nach rechts bis zur Treppe hinter dem Aufzug. Die Treppe geradeaus runter findet man dann den ersten "Sprengpunkt" an den Rohren.

Fuel Flow Unit:

Folgen Sie dann hier dem Weg nach rechts, über die Kisten, bis zum nächsten „Sprengpunkt“. Anschließend geht es wieder zurück zur Treppe, wo man unter dem Metallgitter über die Kisten hüpfet und dem Weg bis zur nächsten

Bombenplatzierungsmöglichkeit folgt. Folgen Sie dann dort dem Weg nach links bis zu einem größeren Raum, wo man unten das Hauptventil öffnen kann.



Fuel Valve:

Anschließend geht es wieder zurück durch die eben durchkämmten Gänge, die nun wieder mit neuen Gegnern gefüllt sind, bis man zum oberen Aufzug kommt, den man nun aber betreten kann.

Inner Facility

Starting:

Sie kommen zu einer Bunkeranlage nach oben, wo man eigentlich nur nach vorne und dann über die linke Leiter wieder nach unten klettern kann. Dort folgt man dann elendig langen und monotonen Bunkergängen voller Feinde bis zu einem weiteren Aufzug. Bevor man diesen benutzen darf, gilt es nach rechts hin einige Feinde am Ende des längeren Ganges mit dem Scharfschützengewehr aus dem Weg zu schaffen und sich dann dort die gesuchte Gasmaske zu schnappen. Mit der funktioniert dann auch endlich der nahe Aufzug.



Chemical Plant

Starting:

Mit der Gasmaske kämpft man sich dann nach links hin bis zu dem großen Tank und den Ventilen durch, die man schnellstens öffnen muss, wodurch alle Feinde erledigt werden. Nachdem man die Bombe gelegt hat gilt es schnellstens wieder zum Aufzug zu sprinten.



Final Run

Starting:

Schießen Sie die beiden Feinde im Gang schnell nieder und schnappen Sie sich im vorbei laufen das Medikit, denn schon bald wird hier alles hochgehen und man muss generell in Bewegung bleiben, am besten rennend alle Feinde vor sich umnieten!

So geht es den Gang entlang bis zur Treppe, dort oben ganz schnell durch den explodierenden Raum, wo Eisenträger runter fallen, weiter bis zur Stelle wo einem drei Wachen entgegen kommen, die man im Sturm schnell nieder schießen muss. Hat man das erfolgreich geschafft, sollte man kurz speichern.

Weiter hinten sprengt man dann die Benzinfässer und folgt dem Gang nach links, wo man in den linken, kurzen Seitengang abbiegt und wieder ein Medikit findet. So gestärkt kann man auch die vielen Feinde im weiteren Gangverlauf erledigen, denn man muss direkt weiter sprinten, bis zur Treppe und dem dahinterliegenden Aufzug. Sie kommen dann schon fast zum Eingangsbereich, wo man nach links hin den eigentlichen Bunker verlässt und sich wieder bei den Toren mit den Rädern befindet, wo es nach rechts hin weiter geht.



Conclusion

Starting:

Hier versagt das Missionsdesign wieder mal grandios! Man hat nur wenige Sekunden um aus dem Gebäude wirklich heraus zu kommen, trifft dabei jedoch auf ein gutes halbes Dutzend Feinde, die einem eigentlich sofort nieder schießen.

Man stirbt also entweder durch die Explosion oder das feindliche Feuer. Ganz großes Kino! Elementar ist daher eigentlich, daß man mit voller Gesundheit und geladener Waffe, am besten Sturmgewehr oder auch Schrotflinte, in den Level startet.

Laufen Sie direkt los und schießen Sie auf den Feind in der linken Ecke. Ihn muss man direkt mit ein oder zwei Treffern erledigen, sonst ist der Versuch schon gescheitert. Quick-Saves hier anzulegen ist hier überdies meist sinnlos, so daß jeder Versuch ganz von vorne gestartet werden muss und man bei jeder Aktion mit einem sofortigen Scheitern konfrontiert ist. Da haben die Designer ganz klar mal wieder Müll abgeliefert bei der Balance!

Nachdem man den ersten Feind erledigt hat und hoffentlich nicht von der Wache hinter dem Gitter erschossen wird, der man aber keine Aufmerksamkeit widmen darf, sollte man in Richtung des Ausgangs laufen, aber noch hinter der Ecke bleiben und die ankommende Wache erledigen. Draußen lauert nun ein knappes halbes Dutzend Feinde, die Sie im offenen Kampf direkt nieder strecken. Geben Sie ihnen daher ein oder zwei Sekunden Zeit, in der Sie auch Ihre Waffe nachladen müssen.

Dann stürmt man vor und hat die Feinde hoffentlich alle weitgehend hintereinander stehend erwischt, so daß man mit wenigen Salven auf den Kopfbereich mindestens zwei oder drei erledigt und dann direkt das Feuer auf die dahinter stehenden eröffnen kann.

Entscheidend ist nun alle Gegner möglichst einmal zu treffen, damit diese für einen Moment nicht weiter feuern und Sie sich die Medikits hinter dem Schreibtisch schnappen und eventuell nachladen können. Dann stürmt man jedoch sofort weiter vom Eingang weg und erledigt die überlebenden Feinde.

Das Ziel ist zwar der Zug, doch hier öffnet sich das Tor erst später, so daß man noch in Deckung gehen muss, da natürlich noch einige Scharfschützen auf den Türmen lauern. Laufen Sie daher am besten direkt nach rechts hin und feuern Sie schon auf die Wache auf dem Holzturm an der linken Seite des Ausgangs.

Hat man sie erledigt und steht man an der Wand ist man relativ sicher und sollte ein Savegame anlegen. Warten Sie bis sich das Wagontür öffnet und eine Explosion die Feinde über Ihnen erledigt und laufen Sie dann zum Zug. Sollten die letzten beiden Gegner oben nicht getötet worden sein, muss man selbst noch etwas auf sie feuern.

Das ganze Manöver ist also, selbst auf dem schwersten Schwierigkeitsgrad, durchaus zu schaffen. Nach rund 100 Versuchen ist man entweder durch oder verrückt. Ein ordentliches Missionsdesign sollte nicht auf solche Glücksspiele setzen, was für das ganze Spiel doch einen etwas schalen Nachgeschmack hinterlässt!