Medal of Honor - Teil 2

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 Gestrauches 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 Schießeisen 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.
Betreten 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. Läuft 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 sichtbehinderden 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 „Schrankdeutschen“ 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 vorpreschen 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 verstecke 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 Getrampel 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 Trittgeräusche 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 hüpft 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!

© A. Neumann 2010

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/medalofhonor2?rev=1285691107

Last update: **2014/08/27 16:42**