Medal of Honor - Spearhead

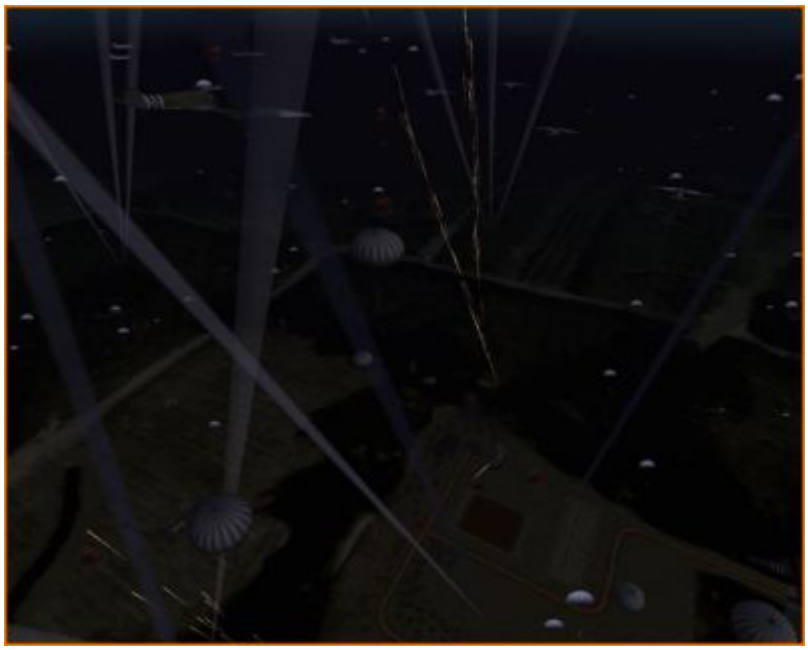
Die Lösung basiert auf der deutschen Version 2.25 und dem mittleren Schwierigkeitsgrad. Die Screenshots wurden in 1280×1024 bei aktivierten 4xS AA und 16x AF erstellt und später zurecht geschnitten und verkleinert.

Mission 1: Operation Overlord – Normandie

Teil 1

Start

Nach dem stimmungsvollen Einstieg muss man sich per Enter-Taste los schneiden und dann die Feinde in der Scheune selbst nieder kämpfen. Mit dem Medikit gestärkt klettert man dann über die Seite der kaputten Leiter nach oben.



Herzlich willkommen in Frankreich

Springen Sie dort am Giebel aus der Scheune in den Fluss und laufen Sie dort nach rechts, wo man direkt aus dem Wasser steigen und sich in Richtung einer der Flak-Stellungen vorkämpfen kann. Übernehmen Sie diese dann und halten Sie auf den herbeikommenden Transporter an.
Anschließend folgt man dem Straßenverlauf und erledigt auftauchende Feinde. Mit dem M1 kann man sich hier wieder recht zielsicher auch auf größere Distanzen verteidigen, was gegen die MG-Stellung weiter in Richtung der Mühle, ganz nützlich ist. Hat man deren Bedienpersonal erst einmal erledigt, so sollte man sofort zur Stellung rennen und sich selbst als MG-Schütze betätigen um die nachrückenden Feinde nieder zu kämpfen.
Tasten Sie sich dann zur Mühle vor, wo einige Deutsche auf einen toten Kameraden ballern. Nähert man sich an, kommen jedoch lebende Kameraden heran und gemeinsam kann man die Deutschen

mühelos erledigen.
Zuletzt muss man dann noch einen ankommenden Panzer IV mit der nahen Flak ausnehmen.

Absperren und Laden



Laufen Sie in Richtung der Mühle, wo man zuerst den unteren Teil und anschließend die obere Scharfschützenposition, säubert. Sie können nun noch den Hof im Südosten säubern oder auch direkt Richtung Nordosten vor rücken, wo man rund um das Haus und die Scheune mit der Artilleriestellung zahlreiche Feinde nieder kämpfen muss. Im Team sollte das jedoch keine große Herausforderung sein.
Erst wenn man wirklich alle Feinde in Reichweite erledigt hat, wird es hier weitergehen, denn einer der Kameraden wird eine Granate in die Scheune werfen, die man anschließend stürmt. Nachdem man am Geschütz eine Sprengladung angebracht hat, muss man aus der Scheune raus und zahlreiche Angreifer niederstrecken, was am besten aus der Deckung der nahen Mauer heraus zu erledigen ist.
Kämpfen Sie sich dann Richtung Nordosten durch, wo an einem Fluss nahe der Bahnlinie zunächst ein Gitter gesprengt werden muss.

Durch den Tunnel

Auf der anderen Seite gilt es dann schnell eine Scheune zu stürmen, wobei man scheinbar den Tod des Sprengmeisters von eben nicht verhindern kann. Rennen Sie ihm am besten trotzdem hinterher und stürmen Sie dann weiter zur anderen Seite des Gebäudes, wo man zahlreiche Feinde niedermähen kann.
Nachdem man die Scheune gesäubert und durchsucht hat, geht es am weißgrauen Haus vorbei in Richtung des größeren Gehöfts südlich.

Der Angriff



Der Captain wird dort dann das Tor aufstoßen und den Angriff initiieren. Bleiben Sie hier zunächst im Hof und versuchen Sie die feindlichen Soldaten im Gebäude schnellstens zu erledigen. Dann folgt man dem Kameraden in den hinteren Teil des Gebäudes, wo man neue Instruktionen erhält und noch kein Feuer auf die Artillerie-Stellung eröffnen darf! Stattdessen öffnet sich nun die Tür zum Holzbalkon davor. Während ein Kamerad über die Mauer springt und sich in Richtung des Flusses verpisst, bleibt der Captain im Haus und gibt Ihnen Feuerschutz beim Angriff auf die Artilleriestellung. Hat man diese gesprengt, kommen dann auch alle wieder herbei und gemeinsam geht es runter zum Fluss.

Teil 2

Start

Warten Sie bis das Boot angedockt hat und legen Sie dann auf die Feinde rund um das Haus an.

Die Jagd beginnt



Anschließend säubert man die Bude und kann am Eingang den, auf seinem BMW-Krad davonjagenden Oberst, bewundern. Laufen Sie ihm nicht blind nach, sondern tasten Sie sich langsam die Straße in Richtung des nächsten Gebäudes vor, wo er Unterschlupf findet. Teilweise jedoch auch nicht, dann steht er, unverwundbar, am Gartenzaun und macht Probleme! Tasten Sie sich daher vorsichtig an das Grundstück heran und erledigen Sie die anderen Deutschen mit dem Lee-Enfield aus größerer Distanz.
Hat sich der Oberst in die Hütte geflüchtet, gilt es diese zu stürmen und ihn dann oben zu stellen. Nach einer Salve aus der MP ist selbst er überzeugt und stürzt sich vom Balkon.
Folgen Sie dann der Straße bis zur Stelle, wo der Tiger durchbricht und einen weiteren Kameraden zersprengt. Laufen Sie dann zum Geschütz neben der Straße, welches man elitär allein bedienen kann!

Zerstören Sie den Tiger-Panzer

Ist man flink auf den Beinen, kann man dem davonfahrenden Tiger direkt einen Treffer verpassen. Warten Sie dann bis der wieder ankommt. Sie müssen ihm nun schnellstens weitere Treffer verpassen, sonst ist der Captain auch bald Matsch.



Am besten sprengt man dazu den rechten Mauerteil weg und feuert hier schon auf den Tiger. Sobald er dann vor Ihnen zum stehen kommt, kann man ihm den Fangschuss verpassen.
Alternativ reicht die Zeit meist auch gerade so aus um den Panzer bei auftauchen an seiner letzten Position zwei Treffer zu verpassen!
Folgen Sie dann dem Captain bis zur Mauer weiter hinten, wo man durch Schützen auf und neben dem Friedhof nahezu festgenagelt wird. Zwar kann man hier vor allem bei leichtem und mittleren Schwierigkeitsgrad noch problemlos aus der Deckung heraus mit dem Lee-Enfield wirken, doch realistischer ist beispielsweise der Einsatz von Rauchgranaten, mit denen man entweder die Feinde direkt oder die eigene Position vernebelt, wodurch der Feind nicht mehr Zielen kann.
Hat man alle Gegner jedoch erst mal erledigt folgt man der Straße bis zum abgeworfenen Sprengstoff, wo man zahlreiche Feinde erledigt und daher am besten auf einer Straßenseite hinter einem der Objekte in Deckung geht.
Im Garten des orangen Eckhauses findet man in der Gartenlaube eine „Funkzentrale“, die einem Loch weichen muss.
Durch dieses kommt man dann zur Kirche, hinter der man auf eine größere Feindgruppe und eine weitere MG-Stellung trifft, die man am besten erneut einnebelt. Hat man sie erst einmal ausgeschaltet, sollte man selbst zum MG greifen und auftauchende Feinde nieder mähen.
Stürmen Sie dann die weiteren Gebäude neben der Straße, wo man einen nach Norden gerichteten Balkon findet. Erledigen Sie hier die Feinde an der Brücke und springen Sie dann nach unten.

Angriff auf das Waffendepot

Folgen Sie dem Weg bis zum Benzintank, wo man nicht rauchen, aber schießen darf. Dahinter trifft man zahlreiche weitere Feinde, die recht gern mit Granaten werfen, was oft den Befehlshabenden erledigt. Hier mit der MP hoch zu stürmen kann da recht effektiv sein.
Bei den Schienen weiter oben muss man dann nochmal einige Feinde erledigen und sollte dann speichern, denn es gilt auf die Brücke zu rennen und unter feindlichem Beschuss vier Sprengladungen anzubringen.
Halten Sie sich dabei nicht zu lange mit den Gegnern auf, da diese aus dem bodenlosen Loch am „Brückenende“ kommen und recht bald noch ein Zug angedüst kommt. Laufen Sie daher nur schnell zu den vorderen Bombenpositionen und feuern Sie nur zwischendurch auf die Feinde.

Mission 2: Wald in den Ardennen – Bastogne

Teil 1

Start



Sie befinden sich nun also in den Ardennen, warum oder wieso ist auch egal, weshalb man einfach der Straße folgt und weiter hinten eine feindliche Truppe hoch nimmt.
Läuft man hier jedoch abkürzend über den Hügel, wird man nur den Zorn des Nebelwerfers auf sich ziehen und auch noch direkt einen Mannschaftstransporter anlocken.
Folgen Sie daher besser erstmal noch ein Stück der Straße und erledigen Sie aus der Deckung der Felsen heraus die Feinde rund um den Nebelwerfer.
Sprinten Sie dann selbst zu diesem und übernehmen Sie ihn, so daß der Truppentransporter und die angreifenden Deutschen erledigt werden können.
Nachdem das Geschütz gesprengt wurde, folgt man der Straße weiter und kann erneut über einen Hügel abkürzen. Auch diesmal ist jedoch das Verbleiben auf dem Weg sinnvoller, da der zweite Raketenwerfer, bei der befestigten Stellung, sich mitunter sogar selbst zerstört wenn man sich nur weit genug rechts auf dem Weg hält!
Kämpfen Sie sich dann hier langsam vor und laufen Sie bis zu dem größeren Felsen am Wegesrand.

Panzerangriff

Aus dessen Deckung heraus erledigt man den Schützen, der aus der Luke des Panzers steht, und wartet dann bis der Panzer vorbei rumpelt. Nutzen Sie die Gelegenheit um ihm eine Sprengladung zu verpassen und gehen Sie dann in Deckung.
Kämpfen Sie sich dann bis zu den Panzersperren auf dem Weg durch. Hier kann man entweder aus deren Deckung heraus die Bedienmannschaft am nächsten Nebelwerfer erledigen oder in der Deckung des großen Felsen an der linken Seite vor rücken, wobei man dort einige Feinde im Schützengraben weiter links beachten sollte.
Am Nebelwerfer angekommen gilt es mal wieder einen deutschen Gegenangriff abzuwehren.
Nach der Sprengung geht es dann auf der rechten Seite weiter bis zum nächsten Nebelwerfer, den man ganz gut gebrauchen kann um den ankommenden Panzer IV abzuschießen. Alternativ kann man sich auch von der linken Seite her nähern, muss dann jedoch zuerst die Bediener des Nebelwerfers aus der Deckung heraus erledigen, was etwas schwieriger wird, da die Kameraden, vor allem der sehr fürsorgliche Medic, sonst erwischt werden können.
Neben dem Panzer gilt es dann noch weitere Feinde, die aus ihren Löchern kommen, zu erledigen und dann weiter der Straße zu folgen.

Annäherung



Beim Depot stürzt dann unerklärlicher weise ein deutscher LKW vom Himmel und man muss schnell die MG-Stellung sichern um nachrückende Deutsche im Dutzend zu erledigen.
Sie können nun nach links hin, durch das Gebäude, oder rechts am Zaun entlang, bis in den Innenhof laufen und dabei zahlreiche Feinde niederkämpfen.
Den gesuchten LKW (warum auch immer) findet man in einer Scheune (per Benutzen-Taste einfach das Tor öffnen), muss ihn jedoch noch von störenden Deutschen befreien. In der anderen Scheune findet man noch einen Panzer, den man leider nicht benutzen, aber ihn von seinem Leiden per Sprengladung erlösen kann.
Hat man alle Feinde um den LKW erledigt, gilt er endlich als erobert.

Teil 2

Start

Eine ziemlich wilde Fahrt beginnt. Schon direkt beim Lagerausgang gilt es den ersten Panzerschreck-Schützen zu erledigen, was neben den feindlichen Panzern und Nebelwerfern das primäre Ziel darstellt. Einige Meter weiter wird man dann zunächst von links, dann von rechts von Panzern unter Feuer genommen. Dank der schnellen Schussfrequenz der eigenen Kanone kann man die Feinde jedoch ganz gut zurecht stutzen.

Gipfel des Berges



Während der „Hängepartie“ darf man dann nicht passiv bleiben, sondern sollte direkt den Nebelwerfer zerstören und die weiteren Fußsoldaten dezimieren. Sobald man dann unten angekommen ist, gilt es den nahen Wachturm zu sprengen und den hinter Ihnen auftauchenden Panzer zu zerlegen.
Wenn es dann wieder nach vorne geht muss man auf die verfügbaren Schuss achten, denn hinter dem seitlichen Schützengraben kommt direkt wieder ein Panzer heran, den man mit den Benzinfässern schwächen kann. Sprengt man diese jedoch erst wenn man selbst vorbei fährt, nimmt man auch Schaden, weshalb man hier direkt bei Einfahrt in den Schützengraben in Richtung des Panzers feuern muss.
Schwenken Sie dann das Geschütz direkt in Fahrtrichtung, wo über den nächsten Hügel ein neues Ziel heran kommt. Dahinter geht es auf der anderen Straßenseite wieder nach oben, wo man nur mit mindestens halb geladenem Magazin ankommen sollte, da ein weiterer Panzer schnell neutralisiert werden muss.
Ohne Pause kommt dann einige Meter weiter der nächste Panzer heran und danach muss man auf der anderen Straßenseite einen motorisierten Nebelwerfer erledigen, was aufgrund der wild umher schwenkenden Kanone nicht einfach wird. Wichtig ist aber hier schnell den Feind zu erledigen, da auf der anderen Straßenseite zuletzt nochmals weitere Ziele herankommen!

Teil 3

Start

Die Weihnachtspause wird jäh durch Artilleriebeschuss unterbrochen.

Unter Beschuss

Gehen Sie direkt in den nahen Schützengraben, denn nur dort wird man nie getroffen. Das Artilleriefeuer ist sonst stets sehr zielgerichtet und wird Sie erwischen! Nachdem man sich jedoch etwas in einem Schützengraben „unter gestellt“ hat, wird der unmittelbare Beschuss aufhören und man hat dann einige Sekunden Zeit um zum nächsten Schützengraben zu laufen. Sobald man dabei den Graben verlässt beginnt die Uhr zu laufen, so dass man dann Rennen oder sich direkt wieder zurückziehen sollte!
Mit diesem Wissen im Hinterkopf gilt es dann zunächst zum Captain im Norden zu laufen. Diesen hat es jedoch erwischt, so dass man direkt wieder zum anderen Ende des Gebietes muss, wo man einen Sanitäter findet.

Finden Sie den Sanitäter

Wichtig ist dabei jeweils, dass man nicht zu langsam macht, da der Captain sonst stirbt. Der Medic ist dabei glücklicherweise unverwundbar! Hat man jeweils ein Zwischenziel erreicht beginnt auch jeweils wieder ein neues Zeitfenster, so dass man nicht allzu arg durch die Gegend hetzen muss.
Da man in vielen Schützengräben auch Medikits findet, kann man auch den ein oder anderen Graben auslassen und direkt zum nächsten sprinten um die ganze Sache abzukürzen.
Ist der Medic rechtzeitig beim Captain eingetroffen, muss man die Aufmerksamkeit Richtung Westen lenken.

Verteidigung der Front

Dort greift eine Horde Deutscher die eigenen Linien an. Laufen Sie daher dorthin und unterstützen Sie die Kameraden bei der Verteidigung, wobei man sich vorwiegend den nahesten Feinden widmen sollte. Ein vorhandener Granatwerfer kann genutzt werden, ist aus meiner Sicht jedoch völlig ungeeignet, da er nur sehr ungenau eingesetzt werden kann und eine zu geringe Feuerfrequenz hat. Greifen Sie daher zur Abwehr der Feinde besser zum Sturmgewehr.
Ist dann Ruhe eingekehrt, gilt es Richtung Süden zu laufen, wo die andere Flanke unter Druck steht. Hier muss man sogar noch mehr Feinde abwehren, findet aber auch eine Panzerschreck, mit der man beispielsweise größere Feindesansammlungen schnell dezimieren kann. Setzen Sie dies aber nicht zu oft ein, sonst geht einem eventuell noch die Munition für den Panzerschreck aus, denn man findet nahe der Stellungen nicht übermäßig viel Nachschub.
Bleiben Sie dann etwa in der Mitte der Stellung bei den Baumstämmen und wehren Sie die ankommenden Infanteristen so lange ab, bis ein Panzer heran kommt, den man dann sofort per Panzerschreck bekämpfen muss, da man nicht immer auf die Unterstützung der Kameraden setzen kann.
Solange kein Feind durch den Schützengraben rennt und man die Panzer rechtzeitig abschießen kann, sollte man hier ganz gut zurechtkommen und dann bald zur anderen Seite zurückkehren können, wo nochmals Infanterie und einige Fahrzeuge abgeschossen werden müssen.

Teil 4

Start



Hier ist Geschwindigkeit Trumpf, denn wenn man stehen bleibt, wird man von Artilleriebeschuss erwischt. Nehmen Sie daher am besten direkt wieder den Panzerschreck zur Hand und laufen Sie los.
Wieder muss man sich durch die leichten Vertiefungen der Krater nach vorne vorarbeiten und diesmal auch noch zwei Panzer abschießen.
Nachdem man dies geschafft hat, sollte man sich dann eher auf der rechten Seite

an das erste Haus annähern und
allerhand Feinde erledigen. Achten Sie insbesondere auf die MG-Stellung und den Scharfschützen im Kirchenturm.
Stürmen Sie dann das erste Haus und schnappen Sie sich hier Munition und Medikits. Auf der Straße geht es dann weiter bis zur Scheune.



Eine ruhige Kleinstadt

Dort trifft man den Captain, der direkt wieder los rennt, so dass man ihm es auch mal wieder gleich tun muss, da er sonst getötet wird und die Mission scheitert. Generell wird man hier nur jeweils das machen können, was „vorgesehen“ ist. Alle anderen Aktionen werden durch Panzerbeschuss aus dem Off („Panzer auf Zwölf Uhr!“) direkt beendet.
Folgen Sie dem Vorgesetzten daher in die Kirche und erledigen Sie unten und auf dem Dachboden zahlreiche Feinde. Zuletzt bleibt dann noch ein Scharfschütze im Kirchenturm, den man über die Leiter am Kistenhaufen erreicht.
Mit dem Scharfschützengewehr kann man hier einige Feinde ausschalten und dann wieder zum Captain laufen, der es wieder eilig hat. Folgen Sie ihm draußen in Richtung des Flak-Geschützes.

Panzer in der Straßenseite



Erledigen Sie dann zuerst den MG-Schützen zur Linken und dann die Verteidiger der Flak. Während der Captain dann wieder todesmutig dem Panzer entgegen läuft, sollte man sich zur Flak begeben. Dort kann man entweder per Panzerschreck direkt aktiv gegen den Panzer vorgehen oder einfach die Flak übernehmen und auf den Panzer ausrichten.
Folgen Sie dem flotten Captain dann zum hinteren Gebäude, wo man die Schrotflinte an sich nimmt und das Haus stürmt. Erledigen Sie zunächst alle Feinde im Erdgeschoss und dann in der ersten Etage, wo man einige Schlafgemächer nach Scharfschützen durchsuchen muss. Aus den Fenstern kann man zudem weitere Feinde draußen erledigen.
Hat man bis auf den Dachboden alle Deutschen erledigt, gilt das Haus als gesichert und der flotte Captain ist unten auch schon wieder unterwegs.



Da er diesmal jedoch nicht in Gefahr ist, kann man in Ruhe das Haus verlassen und sich Richtung Norden durchkämpfen, wo sich einem noch vereinzelte Feinde in den Weg stellen.
Bei den Kameraden gibt es direkt wieder Action, mangels Panzerschreck, den man vorhin irreversibel gegen die Schrotflinte eingetauscht hat, kann man jedoch nicht viel tun. Laufen Sie am besten direkt zum Flugabwehrgeschütz, denn nach dem Nebelwerfer kommt ein StuKa herbei, den man dann abschießen muss.
Bevor dieser mit dem Abwurf von Bomben beginnt, wird er einige male über Ihre Position fliegen und kann dabei unter Feuer genommen werden. Mit etwas Glück kann man ihn jedoch schon beim ersten Überflug erledigen, was man aber generell erst erkennt, wenn er bei einem Überflug abstürzt.
Entscheidend ist hierbei den langen Vorlauf der Kanone zu kompensieren, also schon vor Sichtkontakt das Feuer zu eröffnen und dann schnell beim Überflug das Geschütz mit zu drehen.
Da die Kanone genug Munition hat, kann man sorgenlos drauflos ballern.

Mission 3: Straße nach Berlin – Berlin

Teil 1

Start

Nach dem Beginn des Gefechts sollte man sofort hinter den Bruchstücken hinter sich in Deckung gehen und von dort aus die Angreifer aus südlicher Richtung abwehren. Granaten und das Scharfschützengewehr sind hier hilfreich gegen die Masse.
Anschließend kämpft man sich Richtung Osten zur Brücke vor, wo weitere Feindesmassen lauern.

Willkommen in Berlin



Mit dem zuverlässigen Scharfschützengewehr kann man hier jedoch ganz gut zurecht kommen. Mangels Nebel kann man auch weit entfernte Feinde gut erkennen und neutralisieren. Als Beispiel sei hier die Wache auf der hinteren Brücke und der dort vorbeikommende LKW genannt, die man beide aus sicherer Distanz treffen kann. Lässt man den LKW durchfahren, wird dieser etwas später über die Straße herankommen und muss dann unter Feuer genommen werden.
Kämpfen Sie sich dann vorsichtig über die Brücke Richtung Osten voran und erledigen Sie Feinde auf allen Seiten. Den LKW kann man dann zwar auch sprengen, wobei die Sprengladung wegen dem Regen ausgeht und man sie per Beschuss zünden muss, doch dies scheint relativ sinnlos zu sein. Einen Nutzen konnte ich nicht erkennen. Sparen Sie daher besser die Sprengladungen und schnappen Sie sich noch zusätzliche beim hinteren MG-Nest.
Folgen Sie dann vorsichtig dem Straßenverlauf und erledigen Sie bei der Kurve die Feinde nahe der MG-Stellung und Scharfschützen dahinter.
Von hinten kommt dann plötzlich ein Panzer heran, den man wieder per Sprengladung zerstören muss.
Eröffnen Sie daher entweder direkt per Scharfschützengewehr das Feuer auf die „Besatzung“ und gehen Sie dann in hinter einem schützenden Metallgitter in Deckung, von wo man den zweiten Soldaten erledigen und dann auf den Panzer zu stürmen kann. Die angebrachte Sprengladung muss dann wieder per Beschuss zur Explosion gebracht werden.
Alternativ läuft man direkt dem Panzer entgegen und platziert schnell die Sprengladung. Bis die beiden Soldaten abgesprungen sind, sollte auch die Lunte ausgegangen sein, so dass man wieder per Beschuss den Panzer mitsamt den Soldaten erledigen kann.
Folgen Sie dann der Straße weiter und erledigen Sie neben einigen Scharfschützen auch die Feinde auf dem ankommenden LKW, wobei man sich auch hier nicht von scheinbar schon angebrachten Sprengladungen irritieren lassen darf! Schlicht ein Grafikfehler.

Läuft man dem Fahrzeug entgegen und bringt dagegen selbst eine Bombe an, kann man aber die gesamte Truppe hochgehen lassen. Achten Sie dabei jedoch auf feindliche Soldaten beim anderen LKW neben dem Flugzeugwrack und dem fies platzierten Scharfschützen auf einem Vorsprung in Richtung des Wracks.
Beim Wrack muss man sich dann die rot pulsierenden Papiere schnappen.

Papiere aus dem Flugzeug besorgen



Mit diesen arbeitet man sich dann in Richtung des größeren Gebäude mit den Säulen vor. Achten Sie auf den fies platzierten Scharfschützen im Schutt links neben dem Gebäude. Sobald man alle Feinde erledigt hat und sich dem Bau nähert, kommt wieder ein Panzer herbei. Sprinten Sie daher schnell in Richtung des Geschützes und erledigen Sie zunächst ankommende Feinde.
Anschließend schießt man den Panzer mit dem Geschütz ab und läuft durch den seitlichen Durchgang zur MG-Stellung an der westlichen Seite, wo man dann ankommende Deutsche nieder mäht.
Tasten Sie sich anschließend in deren Richtung vor und gehen Sie sofort hinter der Ecke in Deckung, wenn dahinter ein Panzer IV über den Schuttwall kommt. Hat er Sie nicht gesehen, wird er an Ihnen vorbeifahren und kann problemlos mit einer Sprengladung beglückt werden.
Beim Wall gilt es dann vorsichtig einige Feinde auf der Straße, dem Balkon und im Gebäude geradeaus zu erledigen. Stürmen Sie anschließend am besten direkt in den Raum, wo noch ein dritter Soldat lauert! Draußen ploppen nämlich ziemlich dämlich zwei neue Feinde auf der Straße, die man dann aus der Deckung heraus angehen kann.
Tasten Sie sich dann wieder auf die Straße vor, wo weiter hinten auf dem Gebäude an der linken Seite ein Scharfschütze zu erledigen ist. Sobald man dann vor sich einen LKW herankommen sieht, sollte man sofort zurück rennen und hinter dem Schuttwall in Deckung gehen, wodurch die Feinde Sie nicht sehen und der LKW wieder wendet. Laufen Sie nun wieder hinter ihm her und feuern Sie auf die offene Ladefläche.
Weiter hinten gilt es noch im aufgesprengten Haus rechts einen Scharfschützen zu erledigen. Anschließend sollte man speichern.
Tasten Sie sich nun mit dem Scharfschützengewehr ganz langsam in Richtung Westen vor und erledigen Sie erkannte Feinde am Boden hinter dem Schutt und in den zerstörten Gebäuden weiter hinten.
Sobald man das Tor erreicht kommt ein weiterer Panzer aus der Deckung.

In der Reichskanzlei

Laufen Sie diesem nun entweder direkt entgegen um die Sprengladung anzubringen und nur kurz darauf auch schon per Beschuss zur Explosion zu bringen oder gehen Sie am Tor in Deckung und

warten Sie bis der Soldat vom anhaltenden Panzer absteigt. Nachdem man ihn erledigt hat kann man dann entweder schnell um den Panzer herum laufen oder geduckt um ihn herum schleichen, da er Sie so nicht erwischen kann und mangels Intelligenz auch nicht versucht Sie zu überfahren.
Anschließend kann man sich zwar auch noch draußen etwas weiter bewegen, wird jedoch alsbald von zahlreichen Panzern in die Zange genommen und muss daher zwangsläufig in die „Reichskanzlei“ und dort die Liste suchen.
Betreten Sie das Gebäude daher durch die Tür links oder den aufgesprengten Bereich dahinter und laufen Sie im Treppenhaus ganz nach oben, wo man über ein Stück Holz im aufgesprengten Bereich zum anderen Bau kommt.



Dort geht es dann wieder eine Etage nach unten, wo man in einem kleinen Raum eine Liste findet. Das ist jedoch erst mal nicht die Gesuchte, weshalb man sie auch gar nicht aufnehmen kann!
Im gegenüberliegenden Raum mit den Fenstern findet man dann jedoch einen Tresor. Wenn man diesen entdeckt hat kann man dann auch die Liste an sich nehmen und anschließend den Safe öffnen, wo dann die gesuchte Liste liegt.
Am Fenster kommt dann ein Sowjetpanzer heran, den die Deutschen angeblich irgendwo wegen Spritmangel gefunden haben. Da lachen doch die Hühner bei soviel hirnrissigen Begründungen…
Versuchen Sie trotzdem vom Fenster aus den MG-Schützen im Gebäude gegenüber, die Wachen um den Panzer und die anstürmenden Feinde im Gebäude zu erledigen.
Anschließend läuft man nach unten durch den Umkleideraum und kann dann draußen den Panzer übernehmen.

Teil 2

Start



Es gilt nun vorsichtig mit der Kanone und dem MG zahlreiche Panzer und vor allem Panzerschreck-Schützen zu erledigen. Fahren Sie zunächst etwas vor und erledigen Sie die auftauchenden Feinde rechts und voraus. Während das 8.8er Geschütz weiter hinten von einem Flieger zerbombt wird, muss man die umher laufenden Infanteristen selbst per MG aufs Korn nehmen. Vor dem Panzer ist man hinter dem Schutt noch sicher. Wagen Sie sich daher langsam nach links hin vor und tasten Sie sich um die Ecke um einen Schuss ab zu geben und sich dann direkt wieder einige Meter in Sicherheit zurück zu ziehen.
Mit dieser vorsichtigen Taktik kann man sich weitgehend problemlos durchkämpfen und da man unendlich Munition hat und in den Ecken auch oft „Healthpacks für den Panzer“ findet (ein herzhaftes 🤣!), sollte eh alles nur halb so schlimm sein! Erledigen Sie daher dann hinter dem Schuttwall auch den zweiten herankommenden Panzer indem man wieder hinter dem Wall oder dem Panzerwrack Deckung sucht. Anschließend fährt man über die andere Straße um das zerstörte Gebäude in der Mitte und erledigt bis zum bekannten Tor, wo man die „Reichskanzlei“ betreten hat, nochmals einige Fahrzeuge und Panzerschreck-Schützen.
Hinter dem Tor trifft man auf zwei Feindfahrzeuge. Ziehen Sie sich deshalb direkt hinter eine der Panzersperren zurück und erledigen Sie zuerst den Nebelwerfer. Anschließend tastet man sich mehrfach vor um dem Tiger im linken Haus einige Treffer zu verpassen und fährt anschließend zum Straßenende, wo man nochmals Medikits für den Panzer (🤣) findet.
Speichern Sie dann und fahren Sie nach links über den Schutthaufen. Der angreifende Panzer vorne muss mit einem direkten Turmtreffer erledigt werden, denn von hinten kommt schon direkt ein weiterer Panzer, dem man jedoch nur ausweichen muss, da er von einem Bomber zerlegt wird.

Halb zu Hause

Weiter in Richtung des großen Platzes kommt dann wieder ein Panzer heran, vor dem man hinter dem Schutthaufen zur Linken in Deckung gehen kann. Anschließend erledigt man noch die Feinde mitsamt dem 8.8er, das man vorhin selbst gegen Panzer eingesetzt hat und fährt auf den großen Platz. Dort kommt ein Tiger durch ein Haus und muss erledigt werden. Ziehen Sie sich dazu hinter das Wrack oder die Betonteile zurück und achten Sie auf Panzerschreck-Schützen aus der anderen Richtung. Glücklicherweise findet man hier auch nochmal ein Healthpack (hihi).
Folgen Sie dann der Straße bis zur Brücke, wo man auf weitere Feinde trifft.

Die letzte Festung



Nachdem man alle auf der eigenen Seite erledigt hat, gilt es die hintere Brücke zu sprengen, da man den Panzer darauf natürlich nicht direkt zerstören kann. Vielmehr muss man auf die Stützstreben unter der Brücke zielen.
Anschließend fährt man zur anderen Seite, wo man nochmals Heilung für den Panzer 😉 findet und zuletzt mit Hilfe sowjetischer Kräfte zahlreiche Angreifer auf der anderen Flussseite abwehren muss, nur damit die Brücke anschließend doch gesprengt wird und zahlreiche Bomber über die umkämpfte Stadt fliegen dürfen.
Gegen die feindlichen Panzer hilft eigentlich viel viel außer beständigem Feuer, da man eh nicht großartig manövrieren oder in Deckung fahren kann. Zielen Sie daher möglichst gut und nutzen Sie die Ladepausen um mit dem MG auf die Feinde zu feuern, denn auch dieses kann entscheidenden schaden anrichten. Feindliche Panzer kommen dann auch auf der gesprengten, hinteren Brücke heran, sollten aber insgesamt recht gut abzuwehren sein, so dass man die Mission endlich beenden darf...

Text	A. Neumann (2010)
Screenshots	A. Neumann (2010)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://kultloesungen.de/doku.php/mohspearhead

Last update: **2017/12/30 23:38**