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 nur per externem Download über Rapidshare anbieten! (Download: Savegames.RAR (18 MB))
Zur Nutzung muss man die enthaltenen Dateien in den Unterordner (im MoH-Hauptverzeichnis) > `main > save > unnamedsoldier` kopieren. Eventuell existierende Dateien werden hierbei überschrieben, so dass man von diesem bei Bedarf ein Backup anlegen sollte!

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 Kistenb 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 gescriptete 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 Spießrutenlauf 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 Schiesscharte 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.

Reasearch 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 Trittgeräusche 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 Zeitzünder 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 vereinzelten 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...

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 eingenistet 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 gehn die Verbündeten meist hopps, da sie ins Feuer der Scheunenverteidiger 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 aufsammelt 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 Geschützt 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. Lugen 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 ff.

** > Weiter zu den Missionen 4 - 6 < **

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

Permanent link:
https://www.kultloesungen.de/doku.php/medalofhonor?rev=1367169178

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