

Brothers in Arms: Hell's Highway – Leitfaden und Komplettlösung PC

Mit Goggle aus dem englischen Übersetzt

|| Suchverknüpfungen ||

Einführung.....	[FG01]
Die Steuerung.....	[FG02]
Kontrolle Ihrer Teams.....	[FG03]
Tipps und Tricks.....	[FG04]
Waffen/Ausrüstung.....	[FG05]

Die Komplettlösung

Mission 1: Verloren.....	[FG06]
Mission 2: Operation Markt.....	[FG07]
Mission 3: Fünf-Null-Waschbecken.....	[FG08]
Mission 4: In Stein gemeißelt.....	[FG09]
Mission 5: Operation Garten.....	[FG10]
Mission 6: Feuertaufe.....	[FG11]
Mission 7: Das Kaninchenloch.....	[FG12]
Mission 8: Schwarzer Freitag.....	[FG13]
Mission 9: Hell's Highway.....	[FG14]
Mission 10: Mit Zähnen und Klauen.....	[FG15]

EINFÜHRUNG [FG01]

Brother's in Arms: Hell's Highway ist das, was ich ein First-Person-Team nenne. taktischer Shooter. Du übernimmst die Kontrolle über die Hauptfigur des Story, Matt Baker, und kommandiere ein bis drei Teams auf deinem Weg nach unten Hell's Highway. Obwohl das Spiel innovative neue Ideen bietet, könnte es wäre leicht ein bahnbrechender Titel gewesen, der zur Liste der großen hinzugefügt werden kann Spiele der Vergangenheit. Natürlich finde ich, dass die Ideen schlecht umgesetzt wurden, was den Erfolg und den Spielspaß dieses Spiels erheblich beeinträchtigt.

In diesem Handbuch werden verschiedene Themen behandelt, unter anderem eine Beschreibung von die Steuerung, Ratschläge zur Steuerung Ihrer Teams, einige Tipps und Tricks um deine Kampfeffizienz zu steigern, eine Waffen-/Ausrüstungsliste und eine Allgemeine Komplettlösung von der ersten bis zur letzten Mission des Spiels. Es wird als fertiges Produkt veröffentlicht und wird nicht mehr aktualisiert. weiter. Beachten Sie, dass diese Anleitung für die PC-Version des Spiels erstellt wurde. Während viele Teile des Spiels auf mehreren Plattformen ähnlich sein werden, ist nicht garantiert, dass sie es sind. Denken Sie daran, wenn Sie nicht spielen die PC-Version.

Es sollte auch hinzugefügt werden, dass ich nicht weiß, wo alle Kilroys oder Recon Punkte sind, noch weiß ich, was der Erhalt aller davon bringt. Wenn das also die Informationen, die Sie suchen, dann kann ich Ihnen überhaupt nicht helfen.

DIE STEUERUNG [FG02]

Die grundlegenden Bedienelemente sind ähnlich wie bei den meisten Ego-Shootern, die für den PC veröffentlicht. Ansonsten gibt es ein paar neue und innovative Kontrollen für BiA:HH. Die Kontrollen, die ich aufliste, sind die Standardeinstellungen bei Spielinstallation. Die Tastenbelegung kann an Ihre Bedürfnisse angepasst werden Präferenz.

W, A, S, D - Diese Tasten decken die Bewegung ab. Die Tasten A und D werden normalerweise strafe, aber wenn Sie sprinten, dann werden sie langsam drehen die Charakter (mit anderen Worten, Sie können beim Sprinten nicht seitwärts gehen).

Maus 1 (Linke Maus) – Waffe abfeuern.

Maus 2 (Rechte Maustaste) - Befehligen Sie Ihr Team. Halten Sie die Maus 2 gedrückt, um einen Bewegungsring, den Sie bewegen können. Wenn Sie Maus 2 loslassen, Das ausgewählte Team wird entweder zu diesem Ort ziehen oder einige auf das Ziel feuern.

Maus 3 (mittlere Maus) oder Z - Visier. Damit wird die Waffe an die Schulter gelegt und ermöglicht es Ihnen, durch das Visier zu blicken. Es verbessert Ihre Genauigkeit stark und sollte oft verwendet werden (wenn nicht jedes Mal, wenn Sie Ihre Waffe).

F - Granate werfen. Halten Sie F gedrückt, um einen Zielring einzublenden, wenn Sie Wenn Sie die F-Taste loslassen, werfen Sie eine Granate auf den Zielort. Durch Drücken von F wird schnell eine Granate geworfen. Granaten können einige Formen in die Luft jagen der Abdeckung, einschließlich Sandsäcke.

1 - Wähle Base of Fire. Wählt dein Base of Fire-Team aus, falls du eines hast verfügbar.

2 - Spezialteam auswählen. Wählt Ihr Spezialteam aus, falls Sie eines haben verfügbar. Spezialteams sind entweder MG-Teams oder Bazooka-Teams.

3 - Wähle Angriff. Wählt dein Angriffsteam aus, falls du eines hast verfügbar.

Q - Dig In. Dig in bedeutet, ein flaches, glattes Objekt zu umarmen, um es zu sichern. bessere Deckung. Während du eingegraben bist, kannst du die entsprechende Strafe halten Taste, um herauszuspringen und auf den Feind zu schießen. Wenn Sie sich hinter einer niedrigen Deckung befinden (etwa Hüfthöhe), können Sie die W-Taste drücken, um aufzustehen und auf Ihren Feinde. Wenn Sie „W“ loslassen, kehren Sie in Ihre eingegrabene Position zurück.

E - Verwenden/Nachladen/Holen. Ziemlich selbsterklärend. Sie aktivieren entweder Objekte (Sprengladungen anbringen), Ausrüstung aufheben oder Waffe nachladen basierend auf dem Kontext der Situation, wenn Sie die E-Taste drücken.

R – Nachladen. Lädt Ihre Waffe nach. Kinderleicht.

X - Taktische Karte. Drücken Sie die Taste X, um Ihre taktische Karte aufzurufen, die zeigt Ihnen einen kurzen Überblick über das Kampfgebiet sowie Ihre aktuelle Ziel. Wenn Sie Killroys oder Aufklärungspunkte entdeckt haben, werden diese auf Ihrer taktischen Karte angezeigt werden.

C - Ducken. Ducken ermöglicht Ihnen eine höhere Genauigkeit und oft auch eine bessere Deckung. Sie bewegen sich jedoch langsamer, wenn Sie geduckt sind.

TAB - Team auswählen/Fall In (Halten). Damit wählen Sie aus, welches Team Sie sind an die Sie derzeit Befehle erteilen. Durch Drücken der Tabulatortaste können Sie durch die Teams blättern.

und halten Sie die Tabulatortaste gedrückt, um dem ausgewählten Team den Befehl zu geben, einzurücken. Sobald Ihr Soldaten rücken an, sie werden Ihnen folgen, wohin Sie wollen.

LINKE UMSCHALTUNG - Waffen wechseln. Dadurch wechseln Sie Ihre Waffen, was kann auch mit dem Mausrad erfolgen.

LEERTASTE - Sprinten/Sprung. Sprinten ist eine gute Möglichkeit, gefährliche offene Gebiete und ist auch eine gute Möglichkeit, Ihre Feinde schnell zu flankieren. Wenn Sie Sprinten Sie auf ein Objekt zu, das sich auf Hüfthöhe befindet (wie viele Zäune, Sandsäcke oder andere Gegenstände) wirst du darüber springen.

KONTROLLE DEINER TEAMS [FG03]

MG-Team: Das MG-Team besteht aus einem schweren MG, einer Maschinenpistole und einem Schütze. Das Symbol für ein MG-Team ist der Standardbalken eines Militärs Wappen. Sie sind ideal für die Abgabe von Sperrfeuer oder Bereitstellung eines Feuerpunkts für die Feinde, der als Ablenkung dienen kann während Sie sie flankieren.

Angriffstrupp: Ein Angriffstrupp verfügt hauptsächlich über Maschinenpistolen und ist empfohlen, um den Feind zu flankieren. Ich finde, sie sind besser geeignet für Sperrfeuer, da sie eine ziemlich schlechte Genauigkeit haben. Das Angriffsteam können den Feind im Nahkampf mit Granaten treffen. Ihre Symbol ist ein Aufwärtspfeil.

Bazooka-Team: Das Bazooka-Team verfügt über eine Maschinenpistole, einen Schützen und offensichtlich jemand mit einer Bazooka. Der Hauptzweck dieses Teams ist es, Nehmen Sie feindliche Deckung (von Holzzäunen bis zu Sandsäcken), erhöhte MGs und andere verschiedene zielbezogene Objekte (wie 88 mm Artillerie oder Versorgung LKWs). Wie jedes andere Team können sie auch Sperrfeuer geben. Das Symbol für ein Bazooka-Team ist ein Schrägstrich.

Base of Fire Team: Das Base of Fire Team oder BoF-Team, wie ich es normalerweise nenne nennen, ist mehr oder weniger dasselbe wie das Angriffsteam. Das einzige Der einzige Unterschied, den ich kenne, ist, dass das BoF-Team keine Granaten aus der Nähe verwenden kann Bereich. Das Symbol für das BoF-Team ist das Symbol, das zur Darstellung verwendet wird

Bataillone in der alten Kriegsführungsplanung (es ist so etwas wie eine umgedrehte T).

Es gibt nur ein paar Grundregeln für die Steuerung Ihrer Teams. alle, verteilen Sie sie, um eine Art Linie zu bilden. Auf diese Weise der Feind wird ihr Feuer verbreiten und weniger wahrscheinlich jemanden treffen, sowie da es weniger wahrscheinlich ist, jemanden zu flankieren. Meistens wird Ihr Team auf ein Feind, auch wenn Sie es ihm nicht ausdrücklich sagen. Wenn Sie jedoch befehlen, einen bestimmten Feind anzugreifen, werden sie dies so lange tun, bis dieser Feind ist verstorben.

Sie sollten Ihrem MG-Team immer die beste Position geben, normalerweise hinter eine hüfthohe Mauer, damit sie ihr MG einsetzen können. Angriffs- und BoF-Teams sollten als Vorhut eingesetzt werden, und das Bazooka-Team sollte entweder von Ihnen betreut oder im Fond aufbewahrt werden, um sie vor Schaden. Wenn Sie Ihr Bazooka-Team verlieren, müssen Sie eine Satchel-Ladung verwenden um alle Ziele zu zerstören, die Sprengstoff erfordern. Die Tasche lädt sind nicht schlecht, aber der Verlust der Fähigkeit, ein erhöhtes MG sofort auszuschalten (was das Bazooka-Team kann) ist eine schlechte Sache.

Ich empfehle, die meisten Ihrer Teams von Ihnen weg zu schicken, wenn der Kampf beginnt, wenn nicht alle Ihre Teams. Sie werden Ihnen oft im Weg stehen und sind nicht sehr freundlich. Sie stehlen zum Beispiel gelegentlich Ihre Deckung und hinterlassen Sie hoch und trocken mitten in einem Feuergefecht. Wenn jemand sterben muss, ihnen ist es besser als dir.

Das ist so ziemlich alles, was Sie über Ihre Teams wissen müssen. Wenn Sie nicht Um zu wissen, wie man sie steuert, lesen Sie den Abschnitt Steuerungen dieser FAQ oder Ihren Spielhandbuch. Wenn Sie es immer noch nicht verstehen, spielen Sie das Spiel mit Tutorials An.

TIPPS UND TRICKS [FG04]

Ich habe nicht viele Tipps und Tricks, da ich sie nicht wirklich brauchte. Dies ist eher ein allgemeiner Ratschlag als alles andere. Hier ist also meine sehr kurze Liste von Dingen, an die man sich erinnern sollte.

* Einen hartnäckigen 88er ausschalten - Alle deine Teams sind tot und du hast einen 88er auf dich einprasseln? Gehe in Deckung hinter einer Ziegelmauer und warte bis es feuert. Unmittelbar danach musst du dorthin sprinten (vermeide Voltigieren, es soll schnell sein, aber es verlangsamt einen tatsächlich ein viel) und um die Seite herumkommen. Stellen Sie sicher, dass Sie eine Waffe haben, die effektiv ist aus nächster Nähe in deinen Händen und mähe die umstehende Infanterie nieder, einschließlich der Deutschen auf der 88. Danach ist es ein Kinderspiel, nur Platzieren Sie Ihre Sprengladung und verlassen Sie den Bereich, bevor sie detoniert.

*Verwende deine Granaten - Die Missionen in diesem Spiel sind sehr kurz und 6 Granaten reichen normalerweise für die gesamte Mission, wenn Sie sie verwenden nur für gefährliche Gebiete, in denen Feinde eine gute Deckung haben. Sie können die Deckung des Feindes und töte mehrere feindliche Soldaten mit einer Granate. Wenn Sie Wenn dir die Granaten ausgehen und du unbedingt mehr willst, gibt es normalerweise Amoo Drops

bei jeder Mission.

*Nutzen Sie Ihr Bazooka-Team - Das Bazooka-Team ist das vielseitigste und nützliche Team, das Ihnen zur Verfügung steht. Sie können den Feind zerstören Deckung, Eliminierung erhöhter MGs, Zerstörung aller Ziele, die Sprengstoff und Sperrfeuer. Sie sollten den Feind zerstören Deckung mit Ihrem Bazooka-Team, wenn es Ihnen Probleme bereitet. vergiss das.

*Nutzen Sie Ihr MG-Team - Ein MG-Team ist sehr gut darin, entweder zu unterdrücken Feinde oder die Zerstörung von Holzabdeckungen, hinter denen sich der Feind versteckt (wie Holzlattenzäune und dergleichen). Natürlich kann jeder Holz zerstören Deckung, aber Ihr MG-Team wird es schnell erledigen. Sonst sind sie immer noch gut darin, Feinde aus großer Entfernung niederzuhalten, und auf kurze Reichweite kann jeden Feind leicht töten, der zu arrogant ist, um in Deckung zu gehen.

*Sprinten ist dein Freund - Sprinten ist ein großartiges Werkzeug, das nicht unterschätzt. Es kann Sie über gefährliche Lücken bringen, die keine Deckung bieten, Bringen Sie Ziele näher, die Sprengladungen erfordern, oder einfach nur alt bringt dich näher an einen Feind. Je näher du bist, desto schneller sind sie normalerweise sterben. Denken Sie daran, dass, wenn Sie zu nahe am Feind sind, wird wahrscheinlich schneller sterben als sie.

*Vermeiden Sie das Springen in bestimmten Situationen - Springen beim Sprinten aus einem bestimmten Grund ist in der Regel eine schlechte Idee. Ich finde, es ist besser, einfach Gehen Sie in Deckung, wenn Sie ein Objekt erreichen, und umgehen Sie es oder planen Sie einen Weg für Sprints, bei denen kein Sprung erforderlich ist. Es wird dich ein wenig verlangsamen sehr viel, wodurch Sie anfälliger für Schüsse werden.

* Sparen Sie keine Kugeln - Sie haben in diesem Spiel jede Menge Munition. Plus Normalerweise werden bei jeder Mission ein paar Munitionsabwürfe verstreut. Solange Sie von Zeit zu Zeit Ihre taktische Karte überprüfen, können Sie nichts verpassen die Munition fällt. Das bedeutet, dass Sie so viele Kugeln abfeuern können, wie Sie können je wünschen, und werfen Sie so viele Granaten, wie Sie für notwendig halten, ohne das Gefühl, etwas verschwendet zu haben. Außerdem nützen dir Waffen nichts. wenn du tot bist.

*Flanke, Flanke und Flanke - Flankiere deine Feinde immer. überlasse das Flankieren deinen Untergebenen, denn sie werden nie so effizient darin, wie Sie sind. Angriffe von hinten können besser sein als flankieren, da es den Gegner oft dazu zwingt, aus der Deckung zu springen, wodurch Sie stehen mit dem Rücken zu Ihren Teamkollegen.

WAFFEN/AUSRÜSTUNG [FG05]

Colt 1911: Matt Bakers Pistole, die er von seinem Vater geschenkt bekam. Sie hat eine geringe Magazinkapazität, hohe Feuerrate und ordentlicher Schaden. Es ist jedoch größtenteils wertlos. Wenn Sie diese Waffe verwenden, besteht die Möglichkeit, dass alles andere ist völlig aus der Munition. Ich empfehle, nicht zu verwenden

es sei denn, man wird dazu gezwungen.

M1A1 Carbine: Das M1A1 Carbine ist ein schnell feuernendes halbautomatisches Gewehr mit hoher Magazinkapazität und hoher Genauigkeit. Der Rückstoß ist nicht schrecklich, und es kann effizient aus kurzer Entfernung oder aus der Ferne eingesetzt werden Reichweite.

M1 Garand: Das M1 Garand ähnelt dem Carbine, hat aber ein niedrigeres Magazin Kapazität und eine langsamere Feuerrate. In diesem Spiel besitzen sie fast alle die gleichen Eigenschaften, mit Ausnahme der Clip-Kapazität. Das bedeutet im Grunde dass Sie meiner Meinung nach mit dem Karabiner besser dran sind.

Thompson M1A1: Am häufigsten als Tommy Gun bezeichnet. Dies kann entweder sind mit einem Standardmagazin oder einer Trommel erhältlich. Die Version mit Trommel hat ein verschiedene Eisensichter, aber beide Waffen haben eine schnelle Feuerrate, gutes Magazin Kapazität, durchschnittliche Stabilität und sind großartige Waffen für den Nahkampf Kampf. Ich bevorzuge diese Waffe gegenüber der Bar.

M1918A2 Bar: Die Bar ist eine verheerende Waffe mit langsamer Feuerrate, hohe Genauigkeit und ein kleines Magazin. Trotz geringerer Magazinkapazität und eine langsamere Feuerrate, ist es fast gleich mit dem Thompson in dieser Spiel. Mit der Bar können Sie problemlos Kopfschüsse aus mittlerer Entfernung erzielen.

M1919A6 LMG: Ein einsetzbares schweres MG. Ich bin mir nicht ganz sicher, wo man es bekommt eine, wenn Sie überhaupt können. Ich denke, das ist die Waffe, die Ihr MG-Team verwenden.

MG42: Das MG42 ist ein verlegbares schweres MG. Es hat ein riesiges Magazin, eine schnelle Feuerrate von Feuer und verheerender Leistung. Es ist ziemlich selten, einen zu bekommen, und es ist nicht schwer, die Tendenz zu haben, alle Ihre Munition zu verschwenden sollte Sie entscheiden sich, eine aufzuheben. Ich empfehle, diese Waffe zu vermeiden, es sei denn Sie verwenden es nur, während es montiert ist.

K98K: Das K98K ist mehr oder weniger das Gegenstück zum M1 Garand. Es kann werden etwa die Hälfte der Feinde, die du tötetest, geplündert, also wirst du nicht Sie müssen sich nie Gedanken über die Munitionsaufbewahrung für diese Waffe machen.

K43 Sniper: Selten anzutreffen und noch seltener als es ist ist seine Praktikabilität. Sie werden gezwungen sein, eine für eine kurzer Abschnitt des Spiels, und ansonsten sehe ich keinen Grund, verwenden Sie jemals eines.

M3: Allgemein bekannt als Grease Gun. Dies ist eine schnell feuernende Maschinenpistole Waffe mit mäßiger Abschlagkraft und schrecklicher Stabilität. Es ist nicht schlecht aus nächster Nähe, aber wenn Sie vorhaben, eine deutsche Waffe zu plündern, würde das MP40 empfehlen.

MP40: Dies ist ein fast getreues Gegenstück zur Thompson in diesem Spiel. Es hat eine ähnliche Feuerrate, Kraft, Stabilität und Magazinkapazität (es sei denn, die Thompson hat eine Trommel). Wenn Sie Munition verbrennen, wie es kein Morgen, dann könnten Sie darüber nachdenken, eines davon von einem Toten zu plündern

Deutsch. Sie haben nahezu unendlich Munition, da etwa die Hälfte der Feinde Die Leute, denen Sie begegnen, werden diese Waffe benutzen.

StG 44: Das Sturmgewehr 44, die Waffe, die Kalishnakov modellierte seine beste AK47 nach dem Vorbild der StG 44. ist in diesem Spiel äußerst selten. Wenn Sie die Chance haben, eines zu ergattern, dann genieße es, solange es dauert. Ich kann mich nur an zwei Missionen erinnern, bei denen ich gesehen habe eins aber. In vielerlei Hinsicht ist dies eine Art Hybrid zwischen dem Thompson und die Bar in diesem Spiel.

Granate: Du beginnst die meisten Missionen mit 6 Granaten und kannst nur erhalten Sie mehr, indem Sie einen Munitionsabwurf plündern. Granaten zeigen Ihnen einen Indikator wo es einschlagen und wo es landen wird (es zeigt beides im Fall Sie wollen einen Bankschuss machen). Granaten können mehrere Arten von Deckung, während sie die Soldaten hinter ihnen töten, sowie eliminieren Bedrohungen, die sich in einer schwierigen Position befinden, um sie anzugreifen. Sie sind sehr nützlich.

MISSION 1: VERLOREN [FG06]

Du beginnst in einem verlassenem und größtenteils zerstörtem Krankenhaus. Höre Befolgen Sie die Anleitung und bahnen Sie sich Ihren Weg durch das Gebäude. Die Feinde MP40s fallen, die du einsammeln kannst. Außerdem kannst du mehr Munition einsammeln für Ihre M3 Grease Gun, indem Sie über die Leiche eines Feindes fahren.

Begeben Sie sich unter die Trümmer und sprinten Sie den Gang entlang. Weiter auf den linearen Weg und töte ein paar Feinde, bis du einen Kontrollpunkt erreichst. Vor Ihnen sehen Sie einen Deutschen in der Tür, er geht nach links. Folgen Sie ihm und Sie werden ungefähr fünf Deutsche treffen, die nur darum betteln zu sterben. der Flur, nachdem Sie das erste Paar getötet haben und Sie werden in der Lage sein zu schießen die restlichen Feinde in der Flanke durch die Fenster. Weiter zu Sieh, wie ein brennender Mann durch eine Tür bricht. Du bist am letzten Kontrollpunkt.

Du betrittst einen großen Raum mit zwei Feinden. Nachdem sie tot sind, noch ein paar weitere werden hereinkommen und hinter einem umgestürzten Holzstück in Deckung gehen Tisch. Schießen Sie sie durch den Tisch oder stecken Sie etwas Blei in ihre Köpfe, wenn sie heraus schauen. Machen Sie weiter und schauen Sie sich das Kino an. Herzlichen Glückwunsch, die erste Mission ist abgeschlossen.

MISSION 2: OPERATION MARKT [FG07]

Okay, du beginnst mit einem MG-Team, das dir hilft. Dein erstes Ziel ist es, ein Mitglied des niederländischen Widerstands in einem nahe gelegenen Bauernhaus. Mr. Baker beginnt mit einem M1 Garand, Thompson M1A1 und seinem

zuverlässige vernickelte Colt 1911 .45 Pistole. Die meisten Feinde hier werden haben K98K-Gewehre oder MP40-Maschinenpistolen. Sie werden viel Munition haben mit was auch immer Sie verwenden möchten, da es hier überall Munitionsabwürfe gibt und dort entlang dieser Mission. Wenn Sie sie nicht finden können, überprüfen Sie einfach Ihre taktische Karte.

Nach einigen Tutorials (sofern Sie diese nicht überspringen) werden Sie neben einer abgeworfenen Munitionskiste stehen. Stellen Sie sicher, dass Sie voll bewaffnet sind und lass dein MG-Team angreifen. Gehe einfach geradeaus und folge Ihren Kompasszeiger, um Ihren Kontakt Nickolas zu finden. Er wird Ihre taktische Karte und macht sich auf den Weg zu seinem Sohn Pieter.

Schalten Sie das deutsche Angriffstrupp auf der anderen Seite des Steinzauns aus. was Ihr aktuelles Ziel ist. Befehlen Sie Ihrem MG-Team, Sperrfeuer und bewegen Sie sich an der Flanke, wenn Sie das wünschen. Sie sollten beide Gruppen von Deutschen mit deiner Thompson oder Garand.

Gehen Sie durch das Tor nach Südosten, sehen Sie sich Kilroy an und gehen Sie weiter die Windmühle hoch, um den Aufklärungspunkt freizuschalten. Jetzt musst du zwei Basis der Feuerwehrtteams von der Scheune aus. Sie können sie von der Windmühle aus sehen und Versuchen Sie, sie mit Ihrem Gewehr zu erledigen, oder stürzen Sie sich hinab, um ihnen frontal gegenüberzutreten.

Nachdem Sie sie ausgeschaltet haben, fahren Sie weiter nach Süden, um die Deutschen aus dem Bauernhaus. Es sind ungefähr drei draußen und ein Typ oben Fenster auf einem MG. Lassen Sie Ihr Team Sperrfeuer auf den Feind legen MG, rücken Sie die Ostflanke hoch und schalten Sie die Deutschen im Hof aus. Ihr Thompson wird Ihnen gut tun, wenn Sie das Bauernhaus ausmisten. Denken Sie daran, dass auf Ihrem Weg nach unten einige Feinde auf Sie zukommen werden. durch die Hintertür. Verpassen Sie auch nicht den Kilroy oben im Badezimmer. Wenn alles klar ist, lassen Sie Ihr Team einrücken und gehen Sie hinaus Hintertür zu Ihrem nächsten Kontrollpunkt.

Jetzt kannst du entweder auf das montierte MG springen und alle Feinde töten, die ihren Weg durch das Feld oder tun Sie es manuell. Das MG wird haben unbegrenzte Munition, muss aber trotzdem ab und zu nachgeladen werden. So oder so, Sie sollten in der Lage sein, sie alle mit zwei oder drei zu erledigen Clips. Sobald das erledigt ist, geht es weiter nach vorne, um den Fallschirmjäger landen an der nächsten Landezone. Dies ist Ihr neuester Kontrollpunkt.

Nach der kurzen Filmsequenz haben Sie die Kontrolle über Ihr MG-Team und einen neuen Angriffstrupp. Bahnt euch euren Weg durch das Feld, geht in Deckung und im Kampf gegen die verschiedenen deutschen Angreiferteams. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Ihre Teams erleiden ein paar Verluste, sie sind ziemlich wertlos. Nach dem ersten Gruppierung von Feinden, erhalten Sie einen Kontrollpunkt und eine anständige Deckung, um Schieße auf die nächsten Gruppen, die gerade dabei sind, deine Verbündeten unter Feuer zu nehmen am Segelflugzeug-Landepunkt. Sie werden die Abdeckung jedoch nicht wirklich brauchen, da die meisten Die Rücken der Deutschen sind freigelegt. Füllen Sie sie einfach mit Blei und gehen Sie weiter zum nächste Gruppe Deutscher draußen im Segelflugzeug-Landebereich.

Begeben Sie sich zu dem abgestürzten Segelflugzeug, neben dem sich Verbündete befinden, um einen Aufklärungspunkt zu finden.
und eine Munitionskiste. Damit können Sie die restlichen Gruppen von Deutsche, wenn Sie wenig Munition haben. Gehen Sie anschließend zum südöstlichen Rand von das Feld, um sich mit Hartsock zu treffen. Dies ist Ihr letztes Ziel in Operation Markt.

MISSION 3: FÜNF-OH-SINK [FG08]

Sie beginnen in einem Gebiet, das derzeit von Artillerie bombardiert wird Feuer. Sie sollten sich zu den 88ern begeben, die im Verdacht stehen die Ursache des Problems zu sein. Das Wichtigste zuerst: Sie müssen um die Stadt zu erkunden. Beachten Sie, dass Sie jetzt ein Bazooka-Team unter sich haben Kommando. Sie können Sandsäcke oder erhöhte MG-Stellungen ausschalten, einschließlich die in Türmen. Zusätzlich zu Ihrem Bazooka-Team haben Sie noch eine Angriffstrupp. Sie beginnen mit einer M1918A2 Bar und einem Karabiner.

Wenn Sie entweder das M1 Garand oder das Thompson bevorzugen, finden Sie sie in der Nähe des Jeeps, auf dem zwei Soldaten eine Karte ausgebreitet haben. Schnapp dir was immer du willst und geh nach Süden über das Feld zum Aufklärungspunkt in eine Windmühle. Von hier aus sieht man, wie einige Deutsche eine Frau in eine Scheune. Steigen Sie die Windmühle hinab und machen Sie sich auf den Weg, um die Deutschen auszuschalten. Wenn Sie Gehen Sie um die Hecken herum, Ihre Teams können hinter einem paar Steinzäune. Sobald die Bedrohung beseitigt ist, gehen Sie durch die Scheune und kämpfe ein paar Feinde auf der Veranda.

Sie können auf der rechten Seite herumlaufen und über einen Zaun springen, um hineinzukommen die nächste Scheune, die Ihnen eine gute Flankenposition bietet. Nach dieser Gruppe von Feinde tot sind, wird es eine andere Gruppe geben, die in der Scheune wartet, gerade erwähnt. Die erste Gruppe zu flankieren ermöglicht es Ihnen auch, schnell und traf die zweite Gruppe effizient in der Flanke. Ein Thompson-Clip klapperte aus der Hüfte kann alle drei erledigen. Weiter nach Osten, um einen filmisch und erreiche einen Kontrollpunkt.

Jetzt müssen Sie einen alternativen Weg zu diesen schönen 88ern finden. Sie werden in einem ziemlich volatilen Gebiet sein, mit etwa zwanzig Deutsche, die gute Deckung haben, sowie ein MG in einem Turm im Süden. Bewegen Sie sich die Oststraße entlang, während Sie Ihren Teams den Vormarsch befehlen. das Feld und bahnen Sie sich Ihren Weg vorwärts, sobald die Route frei wird. Schließlich gelangen Sie zum Fuß des Turms, wo Sie eine Munitionsabwurf und noch mehr Deutsche. Schalte die Deutschen aus und bestelle deine Bazooka-Team, um das MG im Turm zu treffen (sie müssen eine Reihe von Sicht, um es zu tun). Gehen Sie die Treppe nach Westen hinauf und Sie werden sehen eine weitere Filmsequenz, in der Baker rücksichtslos in ein Gebäude rennt alleine. Dies ist der letzte Kontrollpunkt.

Begeben Sie sich durch das Gebäude, gehen Sie gegebenenfalls in Deckung und räumt die MG-Nester aus. Ich empfehle die Verwendung der Bar, falls ihr sie noch habt,

oder die Thompson, wenn Sie sie aufgehoben haben. Ansonsten jede Art von Maschinenpistole Pistole reicht aus (wenn Sie die MP40 der Deutschen plündern). Gehen Sie die Treppe hinauf und schalte den Feind mit dem Funkgerät aus und gehe in den Raum. Schnapp dir ein paar Deckung bei der Tür und schieße ein paar Deutsche unten beim roten Sofa ab. Du kannst entweder gehst du links in die erste Tür oder gehst nach unten zum roten Sofa und gehe durch diese Tür hinein. Du wirst noch ein paar Deutsche haben hier, überspringe das Hindernis und gehe in die Halle. Es gibt ein paar Deutsche im zweiten Stock gegenüber, nimm sie raus und geh unten. Erledige den letzten Deutschen drinnen und gehe dann zu einem kleinen Gartenbereich. Wenn Sie sich rechts halten, gelangen Sie zum Greifen Sie in die Flanke des Gegners ein und schalten Sie ihn alle mit einem einzigen Maschinenpistolenmagazin aus.

Gehen Sie weiter nach vorne, um wieder hinein zu gelangen. Es wird einen Feind geben, der links am T. Sobald er tot ist, kannst du sein MG42 schnappen, wenn du willst, und gehe weiter in den nächsten Raum. Ich empfehle, nach links zu gehen und die Gentleman bei den Bücherregalen und dann nach oben. Es gibt ein paar Deutsche am Geländer, die Sie vielleicht erschießen möchten, bevor Sie den Treppe, aber das ist Ihre Entscheidung. Oben angekommen gibt es eine MG zu deiner Rechten aufgestellt. Töte ihn und gehe dorthin, wo er ist, um die MGs abzuschließen unten einrichten. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie wieder nach unten, vorbei an der eingesetzten MG, das du von oben herausgeholt hast, und bald stehst du draußen und siehst ein kleine Steinbrücke. Dies ist der nächste Kontrollpunkt, an dem Sie wieder vereint mit Ihren Bazooka- und Angriffsteams.

Räumen Sie den Hof vor dem Sanatorium im Westen, indem Sie unter die Brücke. Es gibt gute Deckung direkt vorn, um die Patrouillen zu töten von. Der Feind wird zwei erhöhte MGs haben, eines im westlichen Gebäude, und einer im Süden. Nachdem Ihr Bazooka-Team den westlichen MG, Sie können Ihren Weg durch die Hecken im Norden machen und einige nehmen Deckung hinter einer Mauer am nördlichen Rand des Sanatoriumshofs. Von dort sollte Ihr Bazooka-Team das letzte hochgestellte MG ausschalten. Fertig Säubern Sie den Hof, indem Sie ein gutes Kreuzfeuer legen, und gehen Sie Richtung Süden durch die offene Tür, um das Sanatorium zu sichern. Dies markiert ein Ziel abgeschlossen und noch ein weiterer Kontrollpunkt.

Ihr neues Ziel ist ein Rendezvous mit Hartsock. Sie haben eine Feuergefecht sofort, wobei die Bedrohung im Südosten liegt. Hammer das erhöhte MG nach Süden mit Ihrem Bazooka-Team und haben Sie Ihre Angriffstrupp unterdrückt die Deutschen mit Sandsäcken (neben dem Artillerie). Wenn Ihr Bazooka-Team nachgeladen ist, müssen sie die Sandsäcke und überlasse es den restlichen Deutschen. Auf der östlichen Straße Es wird ein paar mehr Feinde geben, die leicht genug ausgeschaltet werden können, wenn Sie gehen um die Nordseite des Hauses herum, in der Nähe der Sandsäcke.

Nun gehst du diese Straße Richtung Süden entlang und deine beiden Teams nehmen gute Deckung auf dem Weg. Lassen Sie Ihr Bazooka-Team die Sandsäcke sprengen, wenn sie haben eine Sichtlinie. Auf der Westseite der Straße gibt es ein Geschäft mit einem zerschossenen Fenster, können Sie hier hineinspringen und einen guten Flankenangriff ausführen Position auf die verbleibenden Feinde. Sobald Sie die Barrikade auf dem Süden, geh nach Osten in die Hinterhöfe einiger Leute. Es gibt ein paar

Steinzäune, hinter denen Ihre Teams in Deckung gehen können, während Sie sich auf der Ostseite, flankieren Sie den Feind wie üblich. Wenn Sie bis zum Auf der Südseite sehen Sie einige Fenster weiter vorne (die Wände sind bemalt blau im Inneren des Hauses, von dem ich spreche), wo ein MG sein Lager aufschlagen wird. Nimm ihn und seinen Kumpel mit und du kannst alle Deutsche im Hinterhof. Gehen Sie durch das oben erwähnte Haus und Sie befinden sich an einem weiteren Film und einem Kontrollpunkt.

Schließlich ist es Zeit, die Artillerie auszuschalten. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, wie Sie dies tun können: Schlagen Sie es mit Ihrem Bazooka-Team in die Seite oder holen Sie sich geh nah ran und platziere mit Baker eine Sprengladung darauf. Beides funktioniert gut, und ich empfehle, das zu tun, was bequem ist. Manchmal die 88 will einfach nicht abgelenkt werden, und manchmal, wenn Ihr Bazooka-Team ist, wird die 88 nicht aufhören, auf sie einzuhämmern. Im letzteren Fall es ist am besten, wenn Sie einfach hineinsprinten und eine Sprengladung platzieren. Im Grunde Der Bereich, in dem Sie sich befinden, ist ein schlampiges Durcheinander mit viel Deckung. Haben Ihr Angriffstrupp bewegt sich auf der Ostseite entlang der Straße und unterdrückt die Feind, während Ihr Bazooka-Team in Ihrer Nähe bleibt (so dass sie bleiben können am Leben) und zerstört alle Sandsäcke, die sie sehen können. Halten Sie mit dem Bazooka-Team die Westseite hinunter und eliminiert Feinde, während Sie sehen sie, bis Sie um die Seite eines Gebäudes herumgehen, auf dem ein LKW steht parkte auf der Südseite. Schalte die Feinde hier aus und Dann lass dein Bazooka-Team loslegen und die 88 treffen. Das war's. Ende der Mission.

MISSION 4: IN STEIN GESCHRIEBEN [FG09]

Nach einer ganzen Reihe nutzloser Zwischensequenzen finden Sie sich am nordöstliche Ecke eines Friedhofs. Ihnen steht ein Angriffstrupp zur Verfügung. Sie beginnen mit einem M1 Garand und der zuverlässigen Thompson. Das Hauptziel ist es, weitere 88 zu löschen, während Ihr aktuelles Ziel darin besteht, sich zu treffen bei der Kircheneingang.

Es gibt ein paar MG-Teams im Westen, die bereits damit beschäftigt sind, Töten Sie Ihr Angriffsteam. Lassen Sie Ihr Team hier und gehen Sie um die Südseite des Friedhofs, wo sie ein paar feindliche Angriffstrupps ausschalteten Ihren Weg nach Westen. Dies sollte einfach genug sein, da es Grabsteine gibt überall, wo man gute Deckung findet. Sobald man im Südwesten ist Ecke können Sie die beiden MG-Teams in der Flanke treffen, und das sollte klar der Friedhof. Gehen Sie zur nordwestlichen Ecke, hinter der Stelle, wo das feindliche MG Teams waren, und machen Sie sich auf den Weg nach Westen, töten Sie zwei Teams von Deutschen. Sie haben eine gute Deckung, aber sie sind sehr nah dran und man kann sie kaum übersehen. Sie sollte kein Problem sein. Wenn sie tot sind, geh weiter nach Westen, bis du erreichen Sie den Kontrollpunkt, an dem Sie in der Kirche landen mit das Ziel, den Scharfschützen zu töten.

Gehen Sie hinter den Kirchenbänken in Deckung, während Sie sich eine Schießerei mit den anrückenden Deutschen liefern.

Das ist kein schlechter Ort, um Granaten einzusetzen, sie werden die Kirchenbänke in die Luft jagen und die Deutschen hinter sich lassen. Nach ein paar Verstärkungen kommen durch müssen Sie zur südöstlichen Ecke und die Treppe hinauf gehen, Dies ist ein Kontrollpunkt. Oben angekommen schießt du über die Kirche um die Deutschen hinter den Säulen auszuschalten. Weiter geht es nach Westen, beide Deutschen auf der Süd- und Nordseite der Kirche, wenn Sie weitergehen. Unterwegs müssen Sie ein paar provisorische Brücken überqueren, Stellen Sie sicher, dass alle Feinde tot sind, bevor Sie dies tun. Sobald Sie fertig sind, sollte in der nordöstlichen Ecke der Kirche sein, wo Sie ein kurzes Kino und du bekommst einen Kontrollpunkt.

Jetzt haben Sie das Ziel, vier Lastwagen zu zerstören. Nickolas hat markiert ihre Standorte auf Ihrer taktischen Karte, sowie den Standort von eine 88 und ein Munitionslager. Außerdem wirst du durch ein Bazooka-Team verstärkt, zusätzlich zu Ihrem Angriffstrupp. Gehen Sie die Straße entlang nach Norden, Gehen Sie in Deckung, während Sie die Deutschen töten, die das vier Lastwagen. Auf der Ostseite der Straße ist gleich eine gute Flanken Lage, und immer noch im Osten, direkt nördlich von gibt es ein Gebäude, das Sie kann man hineingehen und einen guten Blick auf die ersten drei Lastwagen werfen. Ansonsten gehe in Deckung, während du dir deinen Weg nach Norden bahnst. Sobald du Wenn du fertig bist, musst du nach Osten gehen (wo sich der Munitionsvorrat auf deiner Karte befindet), um Erreichen Sie den Treibstoffvorrat des Feindes, den Sie zerstören sollen.

Du wirst ein paar Leute in der Nähe des Munitionslagers töten und dann in eine zerstörte Gebäude und führen Sie ein Feuergefecht auf kurze Distanz. Werfen Sie einfach eine Granate auf die Sandsäcke über die Straße und schießen Sie nieder, was übrig bleibt. Gehen Sie jetzt über und eine Sprengladung an der Treibstoffversorgung anbringen, und das ist ein weiteres Sie haben ein abgeschlossenes Ziel vor Augen.

Es ist Zeit, den Funkposten im Westen zu zerstören. Es wird ein weiteres Feld mit viele hölzerne Lattenzäune und ein erhöhtes MG weit im Westen. Es ist ein guter Ort für Granaten, da Sie sie gerade aufgefüllt haben, werden sie Sie sparen Zeit. Achten Sie darauf, wenn Sie Ihren Teams den Befehl geben, in Deckung zu gehen es ist nicht hinter einem Holzzaun. Nachdem Sie die ersten Feinde getötet haben, erhalten Bringen Sie Ihr Bazooka-Team in Position und schalten Sie das hochgestellte MG aus. Weiter hinter der Mauer, um ein weiteres halbes Dutzend Deutsche auf einem anderen Feld zu töten Bereich mit vielen hölzernen Lattenzäunen. Ein Kinderspiel. Gehen Sie jetzt hinein die Struktur und erschieße den einsamen Funker. Gehe aus dem geschlossenen Tür und Sie befinden sich nun an einem weiteren Kontrollpunkt.

Ihr neues Ziel ist es, weitere 88 zu zerstören. Lassen Sie Ihr Angriffsteam Norden in Deckung auf der Straße, während Sie und Ihr Bazooka-Team Ihr Weg nach Westen durch einige Hinterhöfe. Es sollte ruhig sein laufe die Westseite entlang, bis du auf die 88 kommst. Schlage sie mit deinem Bazooka-Team, da es mit Ihrem Angriffsteam beschäftigt sein wird. Danach sollten alle Soldaten in der Nähe unterdrückt werden. Lauf einfach rein und mähe sie mit deiner Thompson niederzuschlagen, oder ihre Sandsäcke mit einer grünen zu treffen und nimm sie von dort heraus.

Noch eine 88 und du bist mit dieser Mission fertig. Du solltest nur gegenüber von Ihrem Angriffstrupp. Lassen Sie sie weiter die Ostseite der Straße und halten Sie Ihr Bazooka-Team in Ihrer Nähe, während Sie gehen die Westseite der Straße hinauf. Lassen Sie Ihr Angriffsteam Suchen Sie nach guter Deckung und beginnen Sie, alle Feinde (egal welche) niederzuhalten. Irgendwann kommen Sie zu einem Punkt, an dem Sie nach Osten um die hinter einigen Gebäuden, tun Sie dies mit Ihrem Bazooka-Team. Sobald Sie eine gute Sicht auf die 88 und jegliche feindliche Infanterie in Ihrer Nähe wird neutralisiert, Schicken Sie Ihr Angriffsteam auf die westliche Seite der Straße, um als Ablenkung für die 88. Sobald die 88 von Ihnen weg zeigt, sprinten Sie hoch die östliche Straßenseite zu den Sandsäcken (achten Sie darauf, dass Sie einen Maschinenpistole raus, wenn Sie dies tun) und schießen Sie alle Infanterie nieder, die noch am Leben. Nachdem die Infanterie tot ist, lass dein Bazooka-Team die 88, wenn es immer noch auf dein Angriffsteam zielt, oder renn einfach los und platziere eine Sprengladung darauf. Das ist das Ende dieser Mission.

MISSION 5: OPERATION GARTEN [FG10]

Nickolas hat seinen Sohn verloren und die Verantwortung, ihn zu finden, ist auf dich gefallen. Darüber hinaus besteht dein Hauptziel darin, die Industriesektor, um Platz für den Einzug des XXX. Korps zu machen. Sie beginnen mit einer Thompson mit einer Trommel, einem Karabiner, einem Angriffstrupp und einer Basis von Feuerteam zu Ihrer Verfügung.

Als erstes soll das Erdgeschoss des Struktur, in der Sie beginnen. Gehen Sie durch den ersten Stock mit Unterstützung durch Ihre Teams. Achten Sie auf Laufstege und andere Bereiche wo man vom zweiten Stock aus erschossen werden kann. Während das Ziel lautet, Wenn Sie das Erdgeschoss räumen, müssen Sie auch den zweiten Stock räumen. Sobald Sie sind am südlichen Ende des ersten Stocks. Dort ist ein Loch in der Mauer, erschieße die vier Deutschen draußen, die Artillerie bemannen. geh zurück nach Norden und geh die erste Treppe hinauf, die du siehst. die Deutschen in der Gegend neutralisiert sind, müssen Sie sich auf den Weg zum Aufzug auf der Ostseite des Erdgeschosses (dort blinkt ein rotes Licht in der Nähe). Sobald Sie drinnen sind, haben Sie dieses Ziel erreicht und Sie erhalten einen Kontrollpunkt.

Jetzt müssen Sie das oberste Stockwerk des gleichen Gebäudes räumen. Dieser Ort ist nicht so freundlich. Es gibt drei oder vier feindliche Bazooka-Teams, nur warten auf dich. Sie können Holzkisten und alles, was sich versteckt, zerstören hinter ihnen, also seien Sie vorsichtig. Nachdem Sie das erste Bazooka-Team getötet haben, senden Sie Ihr Base of Fire-Team (ab jetzt BoF) dort drüben, um seine Deckung zu nutzen. Begeben Sie sich mit Ihrem Angriffstrupp auf die Ostseite nach Süden und treffen Sie alle Feinde, die Sie in ihrer Flanke sehen. Es ist kein schlechter Ort, um Granaten einzusetzen, denn die Gefahr, von einer Bazooka getroffen zu werden, ist ziemlich schlimm. Verschone nicht dem Feind keine Kugeln, da sich auf dieser Etage auch ein Munitionslager befindet. Nachdem Sie sich im Munitionslager mit Nachschub versorgt haben, gehen Sie in den nächsten Raum, um zu entdecken mehrere Deutsche kommen über eine Fußgängerbrücke. Werfen Sie eine Granate hinein

sofort und sie werden entweder tot oder größtenteils unterdrückt enden. Entweder So sind sie Fische im Fass, überfahren und erschießen sie alle mit einem Clip von Ihrem Thompson. Überqueren Sie den Skywalk und Sie erreichen einen weiteren Kontrollpunkt.

Die Wand zu Ihrer Linken wird sofort weggesprengt. Sie sollten Ihre Bilden Sie im ersten Raum, den Sie betreten haben, ein BoF-Team, um Sperrfeuer zu geben. Richtung Süden, während du und das Angriffsteam durch die zerstörten aus der Wand. Gehen Sie weiter die Ostseite hinunter und machen Sie sich keine Sorgen über das Bewegen Ihr BoF-Team. Schalten Sie einfach alle Deutschen aus, die Ihnen begegnen, und irgendwann wird der Ort geräumt sein. Es gibt hier nicht allzu viele Feinde, und es ist ein ziemlich kleines Gebiet. Wenn sie alle tot sind, haben Sie das oberste Stockwerk geräumt haben. Gehen Sie die Treppe zum Dach hinauf, das Hier erhalten Sie einen Kontrollpunkt.

Auf dem Dach müssen Sie einen einzelnen Scharfschützen töten, woraufhin Sie erforderlich, um das Scharfschützengewehr aufzunehmen und Pieter zu schützen, der sich im Das ist wirklich einfach, denn Ihr Gewehr tötet jeden und alle Feinde mit einer einzigen Kugel und schwankt nicht sehr stark. Unter den Feinde, die Sie töten müssen, sind reguläre Infanterie, MG-Teams und Bazooka-Teams. Wenn Sie Probleme haben, versuchen Sie Folgendes: Zoom Wenn die Ziele in der Nähe Ihres Ziels tot sind, wird es leichter, neue Bedrohungen zu erkennen. Verschwenden Sie Ihre Kugeln nicht, indem Sie versuchen, rennenden Feind, warte, bis sie in Deckung gehen (es wird ihnen nichts nützen da Sie eine Luftposition haben). Bewerten Sie die Bedrohungen, stellen Sie sicher, dass Sie MG- und Bazooka-Teams vor regulärer Infanterie treffen. Ich bezweifle, dass Sie eine Problem mit diesem Teil.

Sobald Sie auf dem Dach fertig sind, steuern Sie einen Panzer vom XXX Korps. Maus 1 (linke Maus) feuert die Kanone ab, Maus 2 (rechte Maus) wird das Maschinengewehr abfeuern. Ihr Panzer ist an den Flanken schwach und die hinten, genau wie feindliche 88er. Ihr Ziel hier ist es, acht 88er zu räumen vom Güterbahnhof. Das ist ziemlich unkompliziert. Vergiss nicht, dass Ihre Kanone kann Sandsäcke zerstören und alles in ihrer Nähe töten. Wenn Sie feuern Sie Ihr Maschinengewehr ab (das werden Sie wahrscheinlich nicht brauchen), und tun Sie es dann in Salven, sonst ist es extrem ungenau. Gehe nach Osten und zerstöre alle 88s, dann weiter nach Osten (dem Kompass folgend), bis Sie einen Kontrollpunkt erreichen.

Schließlich befinden Sie sich in einem Gebäude und suchen nach Pieter. Ziehen Sie Ihre Thompson, wenn du ihn noch hast, und mach dich bereit für einen leichten Kill. Kopf durch die einzige offene Tür und erschieße den Feind zu deiner Linken (er sollte damit beschäftigt sein, aus den Fenstern zu schießen). Danach geht es hoch in die Treppe und den Flur entlang bis zu einem T, biegen Sie rechts ab und gehen Sie bis zum Ende die Halle. Hier solltest du Pieter finden. Mission abgeschlossen.

Ihr Hauptziel ist die Verteidigung der Stadt Eindhoven. Sie beginnen mit einem Karabiner, einer Stange, einem Sturmtrupp und einem MG-Trupp los. Ihr erstes Ziel ist ein Treffen mit der 2. Mannschaft.

Du beginnst mitten in einem Feuergefecht. Gehe nach Osten und gehe in Deckung, während Sie gehen, bis Sie zu einer Hütte kommen. Von der Hütte aus sollten Sie in der Lage sein, treffe die meisten Feinde in der Flanke. Sobald sie ein wenig aufgeräumt sind, Gehen Sie zu den Sandsäcken, hinter denen sie sich verstecken, und holen Sie den Rest heraus aus nächster Nähe. Nun, um die Feinde nördlich von hier schnell zu erledigen Schießen Sie einfach ein paar Mal auf die Zapfsäulen. Schicken Sie Ihr MG-Team zur Deckung auf die Südseite der Tankstelle, während Sie und das Angriffsteam herumlaufen die Nordseite. Sobald alle Feinde nördlich des Gases beseitigt sind Station, geh nach hinten. Da hinten steht ein Lastwagen, du kannst in Deckung gehen hinterher und treffe einige Gegner, die hinter einem Haufen Reifen in Deckung gehen die Flanke. Wenn sie tot sind, schicken Sie Ihr MG-Team zum Reifenhaufen.

Gehen Sie hinter dem weißen Zaun in Deckung, aber seien Sie vorsichtig, denn er besteht aus Holz. Sobald der Zaun ein wenig zerrissen ist, können Sie durch die Löcher darin für ein paar einfache Kopfschüsse, während Ihre Ziele beschäftigt sind mit dem Schießen auf Ihr MG-Team. Sobald es ein großes Loch im Zaun gibt, fühlen frei, durchzustürmen und hinter einem Stapel Ziegel in Deckung zu gehen. Bewegen durch diesen Hof, wie Sie müssen, um alle Feinde in das Gebiet. Ich empfehle, auf oder in der Nähe der Nordseite zu bleiben, damit die Der Feind wird zwischen Ihnen und Ihrem MG-Team eingeklemmt. Sobald alle Feinde hier sind Tote, lasst eure Teams einrücken. Geht nach Norden, vorbei am brennenden Lastwagen und Sie sehen einen kurzen Kinofilm.

Jetzt hast du das 2. Team erreicht und bist in einem Luftschutzbunker, dein Ziel ist es, aus dem Luftschutzbunker zu entkommen. Es ist eine lineare Route durch die Luftschutzbunker, und es dauert nicht lange. Es gibt keine Feinde oder alles, also lauf einfach weiter und du landest irgendwann in einem zerstörtes Gebäude. Sie erhalten einen Kontrollpunkt und ein neues Ziel.

Du musst dich durch die Trümmer kämpfen. Stelle dein Angriffsteam in der Nähe des vor Ihnen eine kaputte Wand, während Sie und Ihr MG-Team sich auf den Weg zu rechts. Sie sollten sich im südlichen Raum des Gebäudes befinden, in dem Sie beginnen in. Gehen Sie über die Straße und räumen Sie das zerstörte Gebäude. Wenn Sie schauen aus den Fenstern und Türen an der Nordwand können Sie einige der das feindliche MG-Team sowie das feindliche Angriffsteam. Nach diesem Kopf noch ein wenig nach Osten und behalte den zweiten Stock im Auge, da es dort mehrere Deutsche, die hinter einem Holztisch in Deckung gehen. Bring sie raus und dann eliminiere alle Feinde des MG-Teams, die überlebt haben. Gehe jetzt zu wo das feindliche MG-Team war und gehen Sie in das Loch im Boden.

Bahnen Sie sich Ihren Weg durch den kurzen unterirdischen Bereich und töten Sie die fünf oder sechs Deutsche, die hier unten sind. Während Ihre Teams sie festhalten, können Sie geh um sie herum und schlag ihnen in die Flanke. Wenn du fertig bist, geh einfach raus Loch in das neue Gebiet. Lassen Sie Ihre Teams ihren Stand genau dort aufbauen, wo Sie herkommen aus dem Loch, damit sie nach Osten schießen und unterdrücken können

alles, während Sie sich entlang des Südens bewegen. Gehen Sie in das erste Gebäude, das Sie kann und räum es mit deiner Bar (oder einer beliebigen automatischen Waffe) aus. Sobald Sie haben die Deutschen im Inneren getötet, gehen Sie in den östlichen Teil der Gebäude und Sie sollten in der Lage sein, alle verbleibenden Deutschen draußen zu erschießen in der Flanke oder im Heck. Außerdem kann man ein feindliches MG durch die Ostfenster (er ist im zweiten Stock des angrenzenden Gebäudes). Habe Ihre Teams greifen ein und begeben sich wieder in den Untergrund.

Sie können den Gegner, der Ihnen den Rücken zugeht, sofort treffen, ohne Probleme, dann werden noch mehrere Deutsche im Osten einfallen. Nimm sie aus, wie Sie wollen, und verlassen Sie die U-Bahn auf dem gleichen Weg wie die Deutschen kamen herein. Im Süden befindet sich ein Gebäude mit einer kaputten Wand. nur wenige Deutsche werden sich hinter den Trümmerhaufen begeben, denn sie den Höhenvorteil haben, empfehle ich, sie mit einer Granate zu treffen. Wenn sie sind tot, begib dich in das Gebäude, das sie besetzt haben. Gehe nach Osten durch das Gebäude und Sie erhalten einen Kontrollpunkt und ein neues Ziel.

Im Grunde genommen möchten Sie nur den nordöstlichen Raum besetzen mit all den Fenster und schießen draußen auf alle Deutschen, um ihre Gegenangriff. Es dauert eine Weile und ist etwas frustrierend (da Sie Sie können meiner Meinung nach nichts anderes tun, als an einer Stelle zu sitzen und Ihre Waffe abzufeuern.

Unabhängig davon gilt der Gegenangriff nach Abschluss als niedergeschlagen. und die Türen zu Ihrem Norden öffnen sich. Gehen Sie nach Norden durch die Tür und die Rest des Gebäudes, um einen Kontrollpunkt und ein neues Ziel zu erhalten.

Die Rettung der Briten ist einfach. Gehen Sie einfach die Westseite des Bereich, während Sie Ihr Team zur Ablenkung in die Mitte vorrücken lassen. Wenn Wenn Sie versuchen, in die Mitte zu gehen, wird es wahrscheinlich nicht so gut laufen. So oder so, Insgesamt sind es etwa 10 oder 15 Feinde in diesem Gebiet, darunter ein MG-Team in ein Gebäude auf der Nordseite des Platzes. Nachdem alle Feinde im Bereich tot sind, gilt das Ziel als erreicht.

Es ist Zeit, Franky zu retten. Also geh durch das Gebäude, das der MG Team war drin. Nachdem Sie Franky gesehen haben, befinden Sie sich in einer kleinen Gasse. Nördlich von Direkt vor Ihnen befindet sich eine kleine Lichtung, auf der Blechbarrikaden aufgestellt sind. Etwa 10 Feinde werden hier hereinkommen, aber Sie können leicht etwa 7 niedermähen von ihnen mit einem Clip, da sie alle verklumpt sind. Danach beenden Lassen Sie die letzten paar hinter sich und fahren Sie weiter nach Norden.

Baker ist nun in einem brennenden Gebäude gefangen und Sie erhalten eine Kontrollpunkt. Seien Sie hier schnell, sonst verbrennen Sie. Tresor über die Kommode vor dir und geh die Treppe hinauf. Umarme die Südwand und begeben Sie sich zur südwestlichen Ecke dieses Raumes (Sie müssen über ein Objekt springen). Gehen Sie nun nach Norden entlang der westlichen Wand (Sie müssen sich unter etwas hocken, das an der Wand hängt) Decke) und verlasse diesen Raum. Gehe durch den Flur, bis du zu ein Loch in der Nordwand. Gehen Sie in diesen Raum und durch ein Loch in die Ostwand. Dann gehe nach Süden durch die Halle und springe über etwas auf der Ostseite dieses Raumes, um ein Badezimmer zu betreten. Kopf in den nächsten Raum und dann geradeaus nach Norden, um diese Mission zu beenden.

MISSION 7: DAS KANINCHENLOCH [FG12]

Aufgrund der Natur des letzten Ereignisses bleibt Ihnen nur noch nur deine Pistole, um diese Mission zu beginnen. Natürlich ist es ratsam, sich eine Schießen Sie Ihr erstes Opfer ab.

Als erstes müssen die Patrouillen im Norden ausgeschaltet werden. Sie wollen warten Sie ein wenig, bis die beiden Soldaten, die Ihnen am nächsten sind, erster Baum oder die Vorderseite des Lastwagens. Entladen Sie sie mit Ihrer Pistole während du dich hinter einem Baum versteckst. Wenn sie tot sind, schnapp dir einen von ihre MP40. Gehen Sie zurück zum Bach und folgen Sie ihm bis zum nordöstliche Ecke des Hofes, wo Sie eine Munitionskiste finden. Von hier Sie können nach Westen gehen und die Bäume als Deckung nutzen, bis Sie einige erreichen Sandsäcke, hinter denen man in Deckung gehen kann. Wenn es sicher ist, geht weiter und versteckt euch hinter der Mauer. Von hier aus solltest du aufspringen und schießen können alle restlichen Deutschen im Hof. Lassen Sie sich Zeit und es wird nicht hart. Sobald sie alle tot sind, füllen Sie den Vorrat auf und betreten Sie das Krankenhaus. Ihre erste zwei Ziele sind erreicht.

Im Krankenhaus musst du Franky finden. Springe durch die Öffnung nach Osten und weiter nach Osten zu den brennenden Trümmern. Gehen Sie hier nach Norden, so weit du kannst, dann nach Osten und dann nach Süden zum Flur. Gehe nach Osten hinunter den Flur, bis Sie nach Süden in einen großen Raum gehen können, mit einem langen auffällig viel Deckung in der Mitte. Sie werden schließlich eingreifen einige Feinde, aber es werden nur zwei sein. Hüte dich vor fehlerhaften Dingen hier, da sie durch einige Wände schießen können, und das können Sie auch. sie und weiter nach Süden an ihren Leichen vorbei. Sobald Sie in den Flur kommen geh nach Osten, durch einen dampfenden Heizkörper, der dir weh tun wird, bis du ein Kontrollpunkt.

In der südöstlichen Ecke des Raumes befindet sich eine Munitionskiste und zwei Feinde in der nordöstlichen Ecke. Töte die Feinde und gehe nach Osten, bis du kommst in einen Flur. Gehe nach Norden in den nächsten Raum, wo zwei Feinde auf dich warten.

Wenn sie tot sind, springe durch ein Fenster auf der Ostseite dieses Raumes und gehe nach Süden, bis du zu einer Tür auf der Ostseite der Halle kommst. Gehe hier drin, wo du zwei weitere Feinde töten wirst. Entlang der Westmauer, Am nördlichen Ende des Raumes ist ein kleines Loch in der Wand, hocken um hineinzukommen. Folgen Sie dieser Vertiefung in der Wand, bis Sie sie verlassen können. Dort findet ihr noch einen weiteren Munitionsvorrat.

Gehen Sie nach Osten in den nächsten Raum, dann nach Norden in den Flur, wo Sie töte einen Mann. Gehe nach Osten, wo du am Ende des Halle. Gehen Sie nach Norden, bis Sie in einen Raum im Osten gelangen können. Dieser Raum hat einen Aufklärungspunkt darin, sowie ein Loch in der Wand in der Nähe der nordöstliche Ecke. Kriechen Sie durch, um einen kurzen Film anzusehen und ein Kontrollpunkt.

Verlasse diesen Raum nach Norden und gehe dann nach Osten, bis du nach Norden gehen kannst wieder (die Tür neben dem Rollstuhl). Dort findet ihr einen weiteren Munitionsvorrat hier. Gehe einen Raum nach Osten und dann weiter nach Norden. Wenn du nicht weiterkommst Norden, fangen Sie einfach an, nach Westen zu gehen. Dieses Gebiet sollte Ihnen bekannt sein, und den Rest des Weges zu schaffen, sollte kein Problem sein.

Nach dem Kino machst du etwas, was du schon getan hast.
Begleite deinen Kameraden bis zum Ende der Mission.

MISSION 8: SCHWARZER FREITAG [FG13]

Du beginnst mit einem Carbine, einer Bar, einem BoF-Team und einem Bazooka-Team. Dein Hauptziel ist die Sicherung von Veghel.

Ihr erstes Ziel ist es, den Stadtplatz zu sichern. Bewegen Sie sich zunächst Ihr BoF-Team, um hinter einer Ziegelmauer auf der Nordseite des Plaza. Geh hinter einem der Lastwagen auf der Straße in Deckung und bestelle Ihr Bazooka-Team, um die Sandsäcke auf der Nordseite des Zentrums zu treffen der Plaza. Nachdem ihre Sandsäcke unten sind, sollte es nur noch einen montierten MG und ein weiterer Deutscher dort oben mit einem Gewehr. Nehmen Sie sie heraus und jetzt alle Sie müssen sich um die Südseite des Platzes Sorgen machen.

Gehen Sie um die Plaza herum zur Westseite und betreten Sie den erhöhte Mittelposition. Bewegen Sie beide Teams hierher, wo sie können bieten Sperrfeuer. Ihr Bazooka-Team kann auch die Sandsäcke ausschalten im südwestlichen Teil des Platzes sowie im südzentralen Teil der Plaza. Wenn Sie die Feinde nicht ausschalten können, weil sie zu

unterdrückt, dann geh einfach mit deiner Bar hinein und nimm sie aus der Nähe heraus Bereich. Wenn alles gesagt und getan ist, möchten Sie durch die gehen Gebäude im südwestlichen Teil des Platzes.

Ihr neues Ziel ist es, einen 88er auszuschalten. Stellen Sie Ihr BoF-Team auf den in der Nähe befindliches Auto und lass dein Bazooka-Team eingreifen. Jetzt willst du Osten durch eine Gasse, die direkt neben dem Auto ist und nimm die drei Deutsche da drüben. Wenn sie tot sind, schlag mit deiner Bazooka auf die 88 Team. Wenn sie es nicht aus ihrer Position herausholen können, dann sollten Sie einfach über die Mauer springen und zum nächsten Auto rennen, um in Deckung zu gehen. Du kannst die Soldaten, die die 88 bemannen, durch ein Autofenster, während Ihre Teams liegen Sperrfeuer. Sobald die 88 nicht mehr funktioniert und alle Feinde, die Sie von deiner Position aus sehen kannst, sind tot, sprinte weiter nach Süden zum nächsten Auto. Von hier aus sollten Sie in der Lage sein, alle Feinde in der Gegend auszuschalten. Wenn Sie das erhöhte MG auf der Westseite des Gebiets nicht treffen können, Lassen Sie Ihr Bazooka-Team entweder zum Backsteinzaun oder zum Auto vorrücken das ist ihnen am nächsten. Von beiden Positionen aus sollten sie in der Lage sein, zu treffen das erhöhte MG. Je nachdem, was passiert ist, müssen Sie möglicherweise ein stürmen Sie mit der 88 los und erreichen Sie Ihr Ziel.

Begleiten Sie nun Ihre Teams nach Süden entlang der Straße westlich der Kirche. Sie werden treffe ein paar Feinde, nichts Böses. Gehe weiter nach Süden, bis du

gehe nach Westen, denn das Rathaus ist einen Block weiter. Du wirst töten ein paar Deutsche in der Überführung, und etwa 10 bis 15 weitere in der folgenden Straße. Stellen Sie beide Teams entlang der Deckung an der Kreuzung auf und gehen Sie entlang der Südseite. Sie können hier unten in ein Gebäude gehen, wo Sie haben einen großartigen Aussichtspunkt auf alle Feinde. Wenn jemand gibt Sie Ärger, ich würde vermuten, es sind die Jungs hinter den Sandsäcken in der nordwestliche Ecke. Schlagen Sie sie einfach mit einem grünen und das ist das Ende davon. Gehen Sie nun weiter nach Westen in das Gebäude, wo Sie etwa fünf Gegner aus nächster Nähe. Sollte keine Herausforderung sein, wenn du noch Packen der Bar. Dies markiert den Abschluss der Räumung der städtischen Gebäude sowie die Lage eines Kontrollpunkts.

Gehen Sie zur Nordseite des Rathauses und greifen Sie drei Deutsche. Während des Feueregefechts werden Sie wahrscheinlich einen Panzer in Sicht kommen sehen.

Sie können es entweder mit Ihrem Bazooka-Team seitlich oder hinten treffen, oder platziere eine Sprengladung darauf und nimm es heraus. Ich persönlich finde die Letzteres ist einfacher. In jedem Fall wird der Panzer in die Grasfläche fahren nordöstlich von Ihnen und wird mehr oder weniger im Kreis fahren. Es gibt einige verstreute Infanterie in der Gegend, die Sie wahrscheinlich ansprechen möchten bevor wir uns auf die Tanks konzentrieren. Die Tanks gehen ziemlich leicht runter, nur Denken Sie daran, sich von der Seite zu nähern, wenn Sie eine Sprengladung platzieren, oder du wirst überfahren. Wenn nichts passiert, wenn du fertig bist, geh einfach Norden, um das Kino auszulösen.

Jetzt bist du wieder für einen Panzer verantwortlich. Du willst nach Westen entlang der Straße, wobei alle Panzer und 88er auf dem Weg ausgeschaltet werden. Es gibt keine viel zu sagen, außer dass Sie Bazooka-Teams, Panzer und 88er treffen müssen Ansonsten halten Sie Ausschau nach den MGs oben im zweiten und dritten Stock. Wenn ein Feind in Deckung ist, schießt man einfach auf ihn, nur ein paar Deckungsstücke kann nicht zerstört werden. Wenn es zum Schlimmsten kommt, stellen Sie sicher, dass Sie immer in Bewegung... nur für den Fall, dass ein Bazooka-Team einen Schuss abfeuert. Gehe nach Westen entlang die Straße, dann müssen Sie nach Süden in die Grasfläche mit dem 88, und dann wieder zurück auf die Straße Richtung Westen. Damit sollte es vorbei sein die Mission.

MISSION 9: HELL'S HIGHWAY [FG14]

Für diese Mission starten Sie mit einer Thompson mit Trommel, einem M1 Garand, einem BoF-Team und ein Angriffsteam. Ihr Hauptziel ist die Wiedereröffnung von Hell's Autobahn.

Sie beginnen mit dem Ziel, die 88 zu entfernen, die sich auf dem Norden. Gehen Sie die Straße entlang nach Norden und vermeiden Sie es, zu nahe zu kommen zu Bränden. Es gibt keinen guten Schutz, also tun Sie einfach Ihr Bestes. Nach einem Team direkt nördlich von Ihnen, einem westlich davon und einem entfernten MG-Team im Norden sind tot, werden Sie in der Lage sein, nach Westen in ein kleines Feld, das ausreichend Deckung bietet. Unterdrücke alle Feinde im Osten von Ihnen, indem Sie Ihre Teams nutzen, und machen Sie sich auf den Weg

zurück zur Straße auf der Nordseite des Feldes. Es gibt ein paar Lastwagen hier oben, die Deckung bieten, und sobald Ihre Position gesichert ist, sollten Sie Bewegen Sie Ihre Teams zu den Lastwagen.

Von hier aus sollten Ihre Teams Sperrfeuer auf MG-Teams im Osten legen, während Sie sich dem Gebäude westlich der 88 nähern. Thompson in Hand, sollten Sie in der Lage sein, alle Teams nördlich der 88 in einem kurze Zeit. Bewegen Sie sich nun um die Nordseite der 88 und nehmen Sie die Soldaten, die es besetzen, sowie alle Nachzügler nach das. Lassen Sie Ihre Teams mit Ihnen am südlichen Ende der Scheune sammeln, pflanzen nimm deine Tasche und spreng die 88 in die Luft.

Ihr nächstes Ziel liegt nordwestlich von hier, aber gehen Sie um die Ostseite der Scheune und schnappen Sie sich etwas Munition, sobald Sie die Nordseite erreichen. Gehen Sie nun nach Norden in den Kanal und säubern Sie die Deutschen, während Sie Westen. Auch hier gibt es nicht viel gute Deckung, also nimm einfach was immer du kriegen kannst. Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, ein paar Granaten zu werfen. Sobald Sie unter der Brücke durchgefahren sind, sollte der Kanal freigegeben sein.

Die 88, die Sie herausnehmen müssen, liegt nördlich hinter der Scheune. Sie müssen Bewegen Sie sich durch das Feld hier, das endlich eine anständige Deckung bietet. Verteilen Stellen Sie Ihre Teams auf, eines im Osten und eines im Westen, und lassen Sie sie Sperrfeuer geben, während Sie die Westseite hinaufgehen. Sobald Sie gehe zum Holzzaun und fang an, Granaten zu verteilen, als wärst du aus sie. Sie müssen das erhöhte MG mit Ihrem Gewehr abschießen oder hoffen durch ein Wunder, dass eines Ihrer Teammitglieder dies tut. Sobald klar ist genug, um nach oben zu kommen, machen Sie sich auf den Weg zur Ostseite der Scheune, wo die Eingang ist. Legen Sie sich auf alles, was sich mit Ihrem Thompson bewegt, und nach etwa 5 Kills sollte die Scheune frei sein. Wenn jemand hier Wenn Sie Probleme haben, werfen Sie einfach eine Granate, die sie entweder unterdrückt oder töte sie.

Jetzt gehst du die Treppe hinauf und aus der Scheune hinaus. Vorsicht hier, denn diese Position ist mit einer 88 belegt. Entweder Buch die Treppe hinunter und hinter einen Lastwagen, oder versuchen Sie, die Soldaten zu nehmen aus dem zweiten Stock, dann geh zum Truck. Nutze deine Teams, um lenke die 88 ab, springe über den Holzzaun und schalte die Soldaten auf der 88. Platzieren Sie Ihre Ranzenladung und Sie sind fertig mit dieses Ziel.

Als nächstes muss ein Panzer IV im Norden ausgeschaltet werden. Es gibt ein wenig Öffnung nördlich der 88, die Sie durchqueren müssen, am anderen nordöstlich dieses Gebiets. Fahren Sie weiter die Straße hinauf und schicken Sie ein Team hinter einem LKW südwestlich des ersten Gebäudes, das Sie sehen. Das andere Team bleibt in der Nähe der östlichen Ecke des Gebäudes. Sie sollten jetzt Bewegen Sie sich auf der Westseite nach Norden und eliminieren Sie alle Feinde du kommst hoch. Es gibt gute Deckung den ganzen Weg nach Westen, also ist es sollte kein Problem sein. Sobald Sie das nördliche Ende dieser Gebäude Chancen sind, dass der Panzer wird warten, um zu schießen Sie. Wenn ja, entspannen Sie sich einfach eine Minute und schicken Sie Ihre Teams in die Kreuzung östlich von Ihnen. Es dauert eine Minute, also halten Sie sich einfach fest deinen Arsch, während der Panzer versucht, ihn wegzublasen. Sobald deine Teams drin sind

klarer Sicht sollte der Panzer beginnen, seinen Turm auf sie zu richten,
Das ist, wenn Sie über ein paar Wände springen und Ihre Tasche platzieren
Angriff. Begeben Sie sich nach Westen und gehen Sie hinter dem nahen Lastwagen in Deckung,
bevor
es detoniert. Beseitigen Sie alle Nachzügler in der Gegend, und Sie sind auf dem Weg
Weg zum Bahnhof.

Der Bahnhof liegt direkt gegenüber dem Bach. Sobald Sie im Hof sind,
Ein deutsches Team wird aus dem Nordosten auf Sie zukommen, und ein MG-Team wird
erscheinen im Nordwesten. Du hast gute Deckung, also sollte es dich nicht
lange, um diese Joker loszuwerden. Sobald das Gebiet frei ist, gehen Sie in Richtung
der Bahnhof.

Nach dem Checkpoint und einem kurzen Kinofilm erhalten Sie das Ziel,
den Bahnhof säubern. Es ist ein linearer Weg hier durch, und
Es gibt nur 7 Feinde in den zwei oder drei kleinen Räumen, in denen Sie sein werden
Kämpfen. Lass dir einfach Zeit und nutze deine Deckung gut aus. Für
die letzten drei müssen Sie möglicherweise mit einem rauchenden Fass angreifen.
Wenn Sie fertig sind, gehen Sie einfach die Treppe hinunter und in die Nähe des Boardings
Station.

Ihr letztes Ziel ist die Verteidigung des Bahnhofs. Feinde werden
sofort von Norden kommen, also versucht, eure Jungs in
gute Positionen, sobald Sie hier rauskommen. Ich empfehle, das MG zu halten
Team bei den Sandsäcken westlich der zentralen Struktur (die mit
eine Treppe führt hinauf), Ihr BoF-Team irgendwo auf der Ostseite,
und Ihr Angriffsteam ganz vorne hinter einem kleinen Stein
Zaun. Die Deutschen werden alles, was sie haben, hinter euch herschicken,
darunter Bazooka-Teams, MG-Teams, mehrere andere Teams und bis zu sieben
Panzer. Schalten Sie alles aus, was Sie können, damit die Schlacht reibungslos verläuft.
Es gibt einen Munitionslagerplatz westlich der zentralen Struktur, so dass Sie
Granaten ohne Unterbrechung werfen. Außerdem wirst du nicht alle zerstören können
Panzer, ich glaube, man muss einfach eine unbestimmte Zeit durchhalten.
aber du tötest alles, was du kannst, einschließlich aller Panzer, die
nah genug für eine Sprengladung. Ich rate Ihnen, nicht in die Nähe des
Spitze der zentralen Struktur, da sie ein Magnet für Panzerfeuer ist. Seien Sie auch
Denken Sie an den Nordosten und Nordwesten, denn dort liegen einige der
feindliche Verstärkungen eintreffen werden. Mit dem hohen Gras im
Feld im Norden kann es schwierig sein, sie zu entdecken, bevor sie richtig sind
auf dir. Wenn alles gesagt und getan ist, bist du damit fertig
Mission.

MISSION 10: ZAHN UND NAGEL [FG15]

Sie beginnen mit allen Leckerbissen. Ein Garand, Thompson mit einem
Trommel, ein BoF-, Assault- und MG-Team. Ihr Hauptziel ist es, die
Windmühle. Diese Mission ist so etwas wie ein schwarzes Schaf, denn nachdem Sie
Wenn Sie Ihr Hauptziel erreicht haben, wird es durch ein neues ersetzt.
Ziel ist es, die Deutschen aus Kövering zu vertreiben.

Ihr erstes Ziel ist es, vier 88er auszuschalten. Der Anfang dieses Es ist schwierig, Ratschläge zu geben, da die Mission so offen ist. Sie werden überall Dünen haben, die weite offene Flächen bedecken. Ab und zu dann findet man einige flache Flächen, hinter denen man in Deckung gehen kann, aber nicht zu oft. Im Grunde genommen geht es nach Süden in die erste Kampfzone. Man will immer Bringen Sie Ihr MG-Team in die beste Position und platzieren Sie alle drei Teams so weit voneinander entfernt wie möglich. Sie sollten die Ostseite hinuntergehen und Deckung ab und zu, bis Sie eine gute Flankenposition auf einem gegnerisches Team. Wenn Sie die nahen Teams ausschalten, lassen Sie Ihre Teams sich bewegen von Zeit zu Zeit nach vorne, damit sie noch in effektiver Reichweite sind.

Nach der ersten Kampfzone finden Sie eine schöne flache Fläche als Deckung auf die Südostseite. Stellen Sie Ihr MG-Team hier auf und schicken Sie Ihre anderen Teams in den Fleischwolf. Das Sperrfeuer gleichmäßig auf den Feind verteilen Teams und beginnen Sie Ihren Weg durch den Westen, und schließlich entlang die Südseite. Heben Sie Ihre Granaten für später auf. Nachdem dieser Bereich geräumt ist Es gibt eine kleine Straße Richtung Osten. Sie können das erste Team von Feinde durch ein Fenster in der kleinen Garage. Ansonsten haben Ihre Soldaten gehen hinter dem geschwungenen Steinzaun in Deckung, um Unterdrückung zu bieten Feuer. Wenn es sich herausstellt, dass Sie ein oder zwei davon nicht bekommen können, greifen Sie einfach an sie mit deiner Thompson draußen.

Diese Straße führt weiter nach Osten, und Sie möchten mit der Einrichtung beginnen Ihre Teams für den nächsten Einsatz, der nur wenige Meter entfernt ist. Geben Sie Ihr MG-Team die flache, erhöhte Abdeckung wie gewohnt, und senden Sie Ihre anderen Teams in das gefährliche Gebiet. Sie sollten den südlichen Teil umgehen Seite des LKWs, während Ihre Teams den Feind unter Kontrolle halten und die 88 abgelenkt. Sprinten Sie bis zur 88 und erledigen Sie die Herren, die bemannen Sie es, platzieren Sie Ihre Sprengladung und gehen Sie zurück zum Lastwagen. Nach die 88 explodiert, töte alle verbleibenden Feinde und gehe dann weiter Ost.

Sie kommen zu einem Bach, mit einer Art abgestuftem Grabenbereich gleich dahinter es. Weit im Nordosten ist eine 88, und feindliche Teams sind verstreut durch die Schützengräben, sowie ein paar MG-Teams in Richtung der südöstlichen Teil des Kampfgebietes. Eines der MGs befindet sich in einem Gebäude und ist schwer zu erreichen, bis man nah dran ist, es sei denn, man kann ihn ausschalten aus großer Entfernung mit dem Gewehr. Ansonsten ist es die gleiche alte Routine, gib deinem MG eine erhöhte Position (es gibt welche auf der anderen Seite des Baches und dahinter einige Sandsäcke), während Ihre anderen Teams einen Bereich etwas weiter vorne besetzen von ihm in den Schützengräben. Sie sollten um die Nordseite herumgehen und deinen Weg zur 88, während du jeden von ihrer Flanke säuberst. Einfach versteck dich nicht hinter den Sandsäcken bei der 88, sonst schießt er einfach auf Sandsäcke und töten dich oder verletzen dich so schwer, dass du stirbst, bevor in Deckung gehen.

Wenn Sie im Norden Probleme haben, bleiben Sie einfach in den Schützengräben und unter der Blechbrücke hindurch auf die Südseite. Von hier aus können Sie Nehmen Sie einfach die beiden MGs aus und gehen Sie dann durch das Gebäude, in dem sie waren Besetzung und Säuberung der Truppen rund um die 88. Sobald es sauber ist und aufräumen, sprinten und die letzten beiden Herren ausschalten, die die

88 und platzieren Sie Ihre Sprengladung.

Weiter nach Osten bis zum Gipfel des Hügels und Sie befinden sich mitten im Kampf der nächstes Kampfgebiet, das zufälligerweise der Ort des letzten zwei 88er. Es gibt eine große Anzahl an Truppen in diesem Gebiet, die sich hauptsächlich auf in den nordöstlichen und südöstlichen Ecken, wo die beiden 88er sind. Alle Ihre Teams konzentrieren ihr Sperrfeuer auf die südöstliche 88, um beginnen, während Sie langsam durch die Gräben in Richtung es. Du musst auf deinem Weg ein oder zwei Teams von Feinden töten und Wenn Sie schließlich dort ankommen, benötigen Sie eine oder zwei Granaten, je nachdem von der Leistung deiner Teamkollegen. Du wirst deine Granate verwenden wollen für Zerstörung der Sandsäcke des MG-Teams oder für die Zerstörung beider Sandsäcke, wenn du zwei Granaten verwenden willst. Dann sprinte einfach dort hinauf, Schalten Sie die 88 Besatzungsmitglieder aus, platzieren Sie Ihre Sprengladung und gehen Sie in Deckung.

Die letzten 88 können entweder knifflig oder wirklich einfach sein. Bewegen Sie alle Ihre Teams vorwärts, während du zu einem Graben im Norden sprintest und als Ablenkung. Gehen Sie in Deckung, wenn Sie sich wirklich bedroht fühlen und hoffentlich Ihre Teams werden den Rest des Weges schaffen. Sie wollen, dass sie sich hinlegen Sperrfeuer nur auf die Feinde direkt neben der 88, keine Sorge über alle, die abseits liegen. Gehen Sie nach Norden und unter die Brücke, die Sandsäcke (die vom feindlichen MG-Team besetzt sind) auszuschalten, wenn Sie noch Granaten übrig haben. Wenn Sie keine Granaten haben, dann seien Sie einfach geduldig und nimm sie einen nach dem anderen ab. Eigentlich kannst du den Kerl einfach mit dem MG42 und stürme einfach, was übrig bleibt. Und das ist es, was Sie mit deine Thompson. Wenn du die Feinde nördlich der 88 ausschaltest, solltest du in der Lage, die 88-Crew von der 88 zu holen und Ihre Sprengladung zu platzieren, während du versteckst dich dahinter. Sobald deine Ladung platziert ist, geh zurück unter die Brücke. Wenn alles gut gegangen ist, müssen Sie die Nachzügler nicht einmal aufräumen. Sie gelangen direkt zum nächsten Abschnitt der Mission.

Der erste Schritt, um die Deutschen aus Koevering zu vertreiben, ist die Zerstörung eines 88. Gehen Sie vorwärts, bis Sie ein feindliches MG-Team auftauchen sehen. Lassen Sie Ihr MG und BoF-Teams halten ihn beschäftigt, während Sie und das Angriffsteam den Kopf südlich zu den Scheunen und ihrem Hof. Sie können direkt in die westlichste Scheune und schnappen Sie sich fast jeden darin. Diejenigen, die scharfe Sinne werden in den Hof östlich davon fliehen. Zu ihrem Pech, die Deckung im Hof ist nicht so gut. Stellen Sie Ihr Angriffsteam im Scheune und lassen Sie sie Sperrfeuer auf die nächste Scheune legen, die Osten, während du diejenigen erledigst, die in den Hof geflohen sind. Wenn du fertig bist mit denen im Hof, versuchen Sie, das erhöhte MG mit Ihrem zu schießen Gewehr. Das letzte Team von Feinden in der östlichen Scheune wollte nicht kämpfen ich, also musste ich durch die Vordertür rennen und ihnen allen in die Flanke schießen mit meiner Thompson. Das müssen Sie vielleicht auch tun.

Wenn das ursprüngliche feindliche MG-Team noch nicht tot ist, begeben Sie sich in den Norden der östlichen Scheune und in Sichtweite auftauchen. Er ist ziemlich nah dran, also solltest du in der Lage sein töte ihn leicht, wenn sein Kopf zu sehen ist und deine Waffe an der Schulter liegt. er ist tot, alle müssen sich auf der Straße hinter ihm nach Norden bewegen. Das wird bringen Sie in ein Gebiet mit einem Silo und einigen Feinden. Nur ein MG-Team und

ein Haufen ganz gewöhnlicher Soldaten hier. Du hast eine gute Deckung, bevor überqueren Sie die Brücke, also machen Sie dort einfach alle sauber.

Überqueren Sie die Brücke Richtung Norden und lassen Sie jeden seinen Stand in einem anderen Standort, um das Gebäude im Osten zu säubern. Noch einmal, wenn die
Wenn der Feind sich nicht zeigt, dann geh einfach die Nordseite entlang und schieße sie von der Nordtür herunter. Jetzt sollte die 88 direkt östlich von Ihnen sein.
Gehen Sie mit Ihrer Mannschaft Richtung Süden und gehen Sie hinter dem Lastwagen in Deckung. bis zum Steinzaun direkt östlich von Ihnen, wann immer Sie können. Natürlich, wenn Sie haben das Team im Süden nicht ausgeschaltet, bevor Sie zum LKW gegangen sind dann sollten Sie das jetzt tun. Schicken Sie nun ein Team über die Öffnung im Zaun zum anderen Zaunabschnitt, und stellen Sie sicher, dass sie noch in Deckung vor dem Feuer der 88. Überspringe den Steinzaun und gehe nach Nordwesten entlang der Wand so schnell wie möglich, während Ihre Teams unter Druck setzen Feuer. Wenn Sie das nördliche Ende der Struktur erreichen, verstecken Sie sich hinter sich, eliminiere die Infanterie, die du von dort aus sehen kannst, und gehe in eliminiere die 88-Crew, dann die 88.

Ihr nächstes Ziel ist ein Rendezvous mit dem 502D. Gehen Sie einfach zum nordöstlichen Ecke des Gebiets und dann nach Süden unter der Brücke. Jetzt Sie befehligen einen Panzer mit dem Auftrag, einige Panzer auszuschalten und eine 88. Fahren Sie Richtung Osten und bleiben Sie im südlichen Teil des Gebiets, damit Sie müssen sich nur um das Feuer auf einer Seite kümmern. Es gibt eine feindliche Bazooka Team fast sofort nach Nordosten, nimm sie unbedingt heraus pronto. Nachdem Sie etwa 10 oder 15 Infanteristen getötet haben, beginnt der Rest fliehe panisch. Bleib einfach im Süden, bis du zu einem Silo kommst, Dort werden Sie wahrscheinlich auf den ersten Panzer stoßen.

Gehe nach Osten, gehe nach Süden um den Silo herum, danach greife den zweiten an Panzer auf einem Feld direkt daneben. Er wird entweder seitlich oder nach vorne gerichtet sein Sie, also sollte es mehr als einen Schuss brauchen, um es zu zerstören. Schließlich die 88 wird sich nördlich des zweiten Panzers befinden und sollte in einem Schuss niedergehen oder zwei. Danach müssen Sie alle Infanterieeinheiten ausschalten, die nicht geflohen sind. und Ihr letztes Ziel wird es sein, sich mit der 506. zusammenzutun.

Gleich um die Ecke hinter der 88 wartet ein Panzer auf Sie.
Schalte es mit ein paar Schüssen aus und versuche, dem ankommenden Feuer auszuweichen, wenn alles möglich. Fahren Sie weiter nach Norden, sobald es tot ist, und achten Sie auf eine 88, da sowie mehrere Bazooka-Teams. Die 88 wird ziemlich genau auf der Straße sein
Die Bazooka-Teams kommen regelmäßig aus allen Ecken und Enden.
Versuchen Sie, gründlich zu sein, aber Sie erhalten Luftunterstützung und einen verbündeten Panzer um Ihnen unterwegs zu helfen. Nachdem Sie Ihre Luftunterstützung und Ihren Panzer gesehen haben
Unterstützung, gehen Sie einfach weiter nach Norden bis zum Rand der Stadt. Beim Erreichen der Am Rande der Stadt sind Sie mit dieser Mission und diesem Spiel fertig.
Glückwunsch.