

Medal of Honor Pacific Assault Lösung
Spiel Version: 1.2
Aus dem englischen mit deepl.com übersetzt.

Okay, los geht's, hier ist das Inhaltsverzeichnis.

- 1.1 - Tarawa: Start
- 1.2 - Tarawa: Auf den Fünziger kommen
- 2.1 - Bootcamp 1: Start
- 2.2 - Bootcamp 1: Einweisung
- 2.3 - Bootcamp 1: Hindernisparcours
- 2.4 - Bootcamp 2: Start
- 2.5 - Ausbildungslager 2: Schweres Waffentraining
- 3.1 - Pearl Harbor 1: Beginn
- 3.2 - Pearl Harbor 1: Docks
- 3.3 - Pearl Harbor 2: Beginn
- 3.4 - Pearl Harbor 3: Beginnend
- 3.5 - Pearl Harbor 3: West Virginia Deck 3
- 3.6 - Pearl Harbor 3: West Virginia Deck 2
- 3.7 - Pearl Harbor 4: Beginnend
- 4.1 - Nightmoves 1: Start
- 4.2 - Nightmoves 1: Lagerfeuer
- 4.3 - Nightmoves 2: Start
- 4.4 - Nightmoves 2: Flakgeschütz
- 4.5 - Nightmoves 3: Start
- 4.6 - Nightmoves 3: Dorf
- 4.7 - Nightmoves 3: Funkturm
- 5.1 - Mandown 1: Start
- 5.2 - Makin-Atoll: Mann am Boden
- 5.3 - Mandown 1: Schleichender Dschungel
- 5.4 - Mandown 2: Start
- 5.5 - Mandown 2: Jeep-Lager
- 5.6 - Mandown 2: Treibstoffdepot
- 5.7 - Mandown 3: Start
- 5.8 - Mandown 3: Panzer-Lager
- 5.9 - Mandown 3: Pilotenrettung
- 6.1 - Sitzende Enten: Starten
- 6.2 - Sitzende Enten: Rückkehr zu den Flößen
- 6.3 - Sitzende Enten: Nautilus-Verteidigung
- 7.1 - Henderson-Feld 1: Start
- 7.2 - Guadalcanal: Henderson-Feld
- 7.3 - Henderson Field 1: Strandlandung
- 7.4 - Henderson Field 1: Das Flugfeld
- 7.5 - Henderson-Feld 2: Start
- 7.6 - Henderson Field 2: Angriff
- 7.7 - Henderson-Feld 2: Nachschubdepot
- 7.8 - Henderson-Feld 3: Start
- 7.9 - Henderson-Feld 3: Flussverteidigung
- 7.10 - Henderson-Feld 3: Panzerangriff
- 7.11 - Henderson-Feld 3: Dichter Dschungel
- 7.12 - Henderson-Feld 4: Beginnend
- 7.13 - Henderson-Feld 4: Außenposten

- 7.14 - Henderson-Feld 4: Marinelager
- 7.15 - Henderson-Feld 4: Eskort-Piloten
- 7.16 - Henderson-Feld 4: AA-Kanonen zurückfordern
- 7.17 - Henderson-Feld 4: Sturzkampfbomber
- 7.18 - Henderson-Feld 4: Verwundete Catalina
- 8.1 - Blutiger Bergrücken 1: Start
- 8.2 - Blutiger Bergrücken 1: Zweiter Bergrücken
- 8.3 - Bloody Ridge 2: Start
- 8.4 - Bloody Ridge 2: Räumung des Dschungels
- 8.5 - Blutiger Bergrücken 3: Start
- 9.1 - Lunga-Fluss 1: Start
- 9.2 - Guadalcanal: Lunga-Fluss
- 9.3 - Lunga River 1: Flussüberfall
- 9.4 - Lunga River 2: Beginn
- 9.5 - Lunga-Fluss 2: Flusslager
- 9.6 - Kokumbona Dorf 1: Beginn
- 9.7 - Guadalcanal: Kokumbona Dorf
- 9.8 - Kokumbona: Hügel Bunker
- 9.9 - Kokumbona: Außenbezirke des Dorfes
- 9.10 - Kokumbona Dorf 2 - Beginn
- 9.11 - Dorf: Dschungel-Tal
- 9.12 - Dorf: Brückenbarrikade
- 9.13 - Kokumbona: Dorf 3
- 9.14 - Dorf: Strand
- 9.15 - Dorf: Artillerie-Anlage
- 10.1 - Fliegerjungen: Start
- 10.2 - Fliegerjungen: Autosave01
- 10.3 - Fliegerjungen: Autosave02
- 10.4 - Fliegerjungen: Autosave03
- 10.5 - Fliegerjungen: Autosave04
- 11.1 - Tarawa 1: Start
- 11.2 - Tarawa: Auf dem Pierhead
- 11.3 - Tarawa: An Bord des LVT
- 11.4 - Tarawa: Roter Strand 2
- 11.5 - Tarawa 2: Start
- 11.6 - Tarawa: Gebäude geräumt
- 11.7 - Tarawa: Stellungen vernichtet
- 11.8 - Tarawa 3: Beginnend
- 11.9 - Tarawa: Schönes Fahren
- 11.10 - Tarawa: Die Kommandozentrale
- 11.11 - Tarawa: In den Tunneln
- 11.12 - Tarawa: Auf halbem Weg durch
- 11.13 - Tarawa: Vom Schlimmsten zum Schlimmsten
- 11.14 - Tarawa: Ameisenhügel
- 11.15 - Tarawa 4: Aufbruch
- 11.16 - Tarawa: Banzai überlebt
- 11.17 - Tarawa: Panzerunterstützung
- 11.18 - Tarawa: Das letzte Gefecht

1.1 - Tawara: Start

Nun, dieser Abschnitt ist einfach eine kurze Sequenz, gefolgt von der Übernahme der Kontrolle.

Kontrolle erlangt man, in dem man sich seine Kameraden ansieht kann, bevor man zum Kampf geht.

1.2 - Tarawa: Rauf auf den Fünfziger Caliber

Hier fängt der Spaß an....oder endet....uhh... ihr werdet sehen. Wie ihr gehört habt, habt ihr 20 Sekunden Zeit. Gehen Sie an das 50 Mg, indem Sie die BENUTZER-Taste drücken, dann schwingen Sie nach links, um auf die beiden Japsen zu zielen, die vom Pier aus schießen. Halten Sie auf die Köpfe der Japsen indem Sie den Pier unter Beschuss nehmen. Ein Flugzeug wird vorbeikommen und Sie können nichts gegen die Mörser tun, also wird Ihr Boot in die Luft gesprengt. Sobald Sie auf dem Wasser sind, drehen Sie sich nach links und schießen den Japsen hinter dem dem Holzbalken, drängen Sie weiter in Richtung Strand und achten Sie auf die Japaner, die von der Spitze des Piers auf dich schießen. Gehen Sie hinter den Booten in Deckung und dann hinter den Hindernissen. Sobald Sie den am Stacheldraht hängenden Soldaten passiert haben springen Sie zu dem gelandeten Boot, um sich etwas Gesundheit und MG Munition zu holen. Laufen Sie danach zum Pier, um sich Ihren Kameraden wieder anzuschließen. Tun Sie Ihr Bestes, um die angreifenden Japsen abzuwehren, aber irgendwann werden ein oder zwei Granaten oder zwei Granaten vor Ihren Füßen landen und Sie können nicht entkommen, keine Sorge, das ist normal.

2.1 - Bootcamp A: Start

Wir kommen aus der Dunkelheit zurück, und wir sind jetzt zwei Jahre später, und wir sehen jetzt eine lange Sequenz (es ist schön, endlich mal ein MOH-Spiel mit Handlung auf dem PC zu sehen) Man lernt seine Kameraden kennen, und dieser Teil erinnerte mich wirklich an den Film Full Metal Jacket. Ihr müsst euch nun anhören, wie der Marshall mit euch redet und nun ja, ein bisschen mit Ihnen nach unten reden.

2.2 - Bootcamp A: Einweisung

Du musst also dem Rest der Truppe folgen, und schon bald kommst du zu einem Hindernisparcours.

2.3 - Bootcamp A: Hindernisparcours

Dieser Bereich ist wieder sehr einfach - springt einfach über den Balken, krabbelt durch den kleinen Tunnel und dann in Bauchlage durch das Netz aus Stacheldraht und Wand. Die Lappenpuppe mit dem Kolben schlagen. Rechte Maustaste. Wiederum sehr einfaches Zeug.

2.4 - Bootcamp B: Start

Du bist jetzt also am Schießstand. Nehmt das erste Gewehr vom Tisch und machen Sie sich bereit, zu schießen. Schiesstand 3. Schießen Sie auf die Zielscheibe zu Ihrer Linken, und wechseln Sie zwischen stehend, geduckt und liegend, wie der große böse Marshall sagte. Hinweis: Machen Sie dies für alle Waffen in diesem Training. Sobald Sie die erforderlichen Ziele getroffen haben, kehren Sie zum Tisch zurück und nehmen die stärkere Waffe. Machen Sie das Gleiche wie zuvor, wenn Sie dazu aufgefordert werden, und du und drei andere haben nun das Vergnügen, das MG zu benutzen. Also, schießen Sie die 25-oder-so Ziele und voila - Sie sind fertig für diesen Bereich.

2.5 - Bootcamp B: Schweres Waffentraining

Jetzt wird's lustig. Laufen Sie dorthin, wo alle anderen sind, nehmen Sie das C4 vom Tisch, renne herum und platziere es auf Befehl am Auto. Beobachte, wie es explodiert und gehe dann in den nächsten Bereich, wo du eine Granate in jedes Fass werfen musst. Anspruchsvoller als alles andere bisher, aber auch hier gilt, dass es keine Herausforderung ist. Geht weiter, und ihr könnt nun das montierte Maschinengewehr benutzen um 25 Ziele zu zerstören. Begeht euch zum letzten Trainingsbereich, wo ihr ein paar Sanitärerfähigkeiten erlernen müssen. Ein Kamerad wird so tun, als würde er sterben, und Heben Sie ihn einfach auf und setzen Sie ihn in dem weißen Kreis ab, wo er "geheilt" wird. Sie werden aufgefordert, dasselbe zu tun, also legen Sie sich auf den Bauch, und

Sie werden geheilt. Nach einer kurzen Ansprache war's das mit dem Bootcamp. Zeit für ein bisschen Chillen und Töten!

3.1 - Pearl Harbor 1: Start

Hier hören wir wieder nur dem Fahrer zu, hier passiert nichts bis die Japsen tatsächlich angreifen!

3.2 - Pearl Harbor 1: Docks

Die Japsen greifen an. Als Ihr Jeep in einen Kistenstapel kracht, folgen Sie Ihrem Kameraden (dem Mann in Weiss) zum Ende des Hafens hinunter zu den PT-Booten. Bleiben Sie einfach in Deckung und laufen Sie hinter ihm her, von Punkt zu Punkt. Du kannst feindliche Flugzeuge mit deiner Thompson abschießen, wenn du also ein paar abschießen willst, dann tu das auf jeden Fall, aber stirb nicht, wenn ihr das Ende des Hafens erreicht, springt ihr in das erste PT-Boot und macht euch bereit etwas Blei versprühen willst.

3.3 - Pearl Harbor 2: Start

Es ist ganz einfach: Ihr Boot fährt auf einem bestimmten Weg, und es gibt keine freundlichen Flugzeuge am Himmel, also wenn es fliegt, SCHIEßEN SIE DARAUF.

3.4 - Pearl Harbor 3: Start

Gleich nachdem du ins Wasser getaucht bist und dich auf den Boden des Schiffes begeben hast, bist du da. Wenden Sie sich vom Startpunkt aus nach links und gehen Sie ein paar Schritte, beachten Sie, dass die Leiter in Flammen steht, es wäre also keine gute Idee, sie zu erklimmen, aber schau nach rechts und voila, eine Öffnung. Mache einen Blick durch den Riss in der Wand, um ein paar Fähnriche zu beobachten, die versuchen, das Schiff zu retten. Ein Kessel explodiert und reißt ein Loch in die Wand zu deiner Rechten. Benutzt dieses. Sobald ihr durch die Öffnung geht, explodiert ein weiterer Kessel in das Gesicht eines Mannes. Sieh nach rechts, wenn das passiert, und du solltest ein rot leuchtendes Ventil sehen. Lauft dorthin und haltet die Benutzen-Taste gedrückt, um es auszuschalten. Dadurch wird der heiße Dampf, der aus dem Kessel strömt, abgeschaltet. Hinten links im Raum, wo eine weitere Explosion stattfindet, schaut nach rechts und steigt die Treppe hinauf, oben angekommen, suchen Sie nach zwei kleinen roten Ventilen an den Rohren, schalten Sie beide ab und gehen Sie dann auf die gegenüberliegende Seite, wo du das anderen Ventil ausschaltest. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie in den nächsten Raum. Gehen Sie den Laufsteg bis zum Ende hinunter, schauen Sie nach rechts und gehen Sie die Treppe ganz hinunter in die Flutkammer.

Schwimmen Sie hinüber in Richtung des Schwimmkörpers um das erste Dampfventil zu schließen, dann nach rechts schauen und drehst du das letzte große Ventil zu (wo die beiden Leichen sind). Nachdem du es zuge dreht hast, folgen Sie dem Matrosen die Treppe hinauf und in die nächste Kammer, denn Sie sehen dass das für den Matrosen dort keine gute Idee ist, durch diese Tür zu gehen, schaut nach rechts, geh die zwei Stufen hinunter und schau wieder nach rechts, um die Treppe hinaufzugehen., die ihr eigentlich gehen solltet. Wenn du die Leiter hochgehst, gibt es eine eine Explosion vor euren Augen, aber keine Sorge, schaut nach rechts und geht dorthin, folgen Sie ihm den Korridor hinunter und in einen Raum, der in Flammen steht, und in dem ein paar Matrosen das Feuer bekämpfen. Nimm die Axt an der Wand und hacke das obere Ende des Sauerstofftanks ab, damit er in die beschädigte Tür fliegt. Bleiben Sie in der Hocke, damit Sie keinen Rauchschaden bekommen, und gehen Sie weiter in den nächsten Raum und treffen Sie den Sanitäter in der Mitte, Er sagt dir, du sollst die Verletzten zu ihm bringen. Schaut nach links, und ihr seht einen. Du weißt, was zu tun ist, schnapp ihn dir und lege ihn neben dem Sanitäter ab.

Geh durch die Tür rechts neben dem feuern den Matrosen,

Halten Sie sich an der linken Wand, um dem Dampf des ersten Strahls auszuweichen, und hacken Sie dann mit Ihrer Axt den roten Teil des Rohrs ab, so dass ihr ohne Schaden durchkommt. Im

nächsten Raum hören Sie einen Soldaten, der um Hilfe ruft. Sie dürfen niemanden zurücklassen, gehen Sie in die hintere linke Ecke des Raumes, hebt ihn auf und benutzt ihn für den Sanitäter, an dem ihr gerade vorbeigegangen seid. Schauen Sie auf die Ostseite des Raumes, wo die kaputte Tür ist. Hilf ihm, indem du die Tür ein paar Mal mit deiner Axt einhackst, um sie zu öffnen. Gehen Sie im nächsten Raum vorwärts und benutzen Sie dann Ihre Axt, um die Kisten zu zerhacken, die den Weg zur Leiter versperren, und benutze sie dann. Oben auf der Leiter angekommen, befindet ihr euch auf

3.6 - Pearl Harbor 3: West Virginia Deck 2

Biegen Sie links ab und gehen Sie geradeaus, in den nächsten feuergefüllten Raum nach rechts und in diesem Raum nach links und ihr seht einen Matrosen, auf den ein ganzer Haufen Kisten fällt, benutzt eure Axt, um die Kisten zu zerbrechen, die auf ihn gefallen sind, (keine Angst, du wirst ihn nicht töten), heb ihn auf und geh durch die Tür vor und rechts von der Stelle, an der ihr gerade den Raum betreten habt. Gehen Sie mit dem Matrosen zum Ende des Ganges, in die Nähe der Treppe, aber nicht zu nah. Schauen Sie nach links, dort ist ein Sanitäter, lassen Sie den Soldaten, den Sie tragen fallen und wenn der Sanitäter Sie fragt, ob jemand zurückgeblieben ist, werden Sie denken, dass jemand zurückgeblieben ist (und Sie hören, wie jemand nach einem Sanitäter ruft). Also den Korridor zurück, und auf der rechten Seite findet ihr eine kaputte Tür die ihr mit eurer Axt aufbrechen könnt, und siehe da, ein kommandierender Offizier der eingeklemmt ist. Macht das Gleiche mit ihm und nimm ihn für den Sanitäter. Nachdem ihr ihn gerettet habt, geht ihr zur Treppe, die direkt vor euch nach oben führt. Sie werden den Weg freimachen, und ihr seid auf dem Weg zum nächsten Teil von Pearl Harbor!

3.7 - Pearl Harbor 4: Start

So, jetzt bist du an der Oberfläche. Wenn Sie beginnen, gehen Sie in Richtung des Bugs des Schiffes und schlagen dann einen Rechtshaken ein, um auf die andere Seite des Schiffes zu gelangen wo ihr gestartet seid. Beugen Sie sich zum Heck und Sie werden sehen, wie jemand um Hilfe rufen, das ist dein Stichwort! Geht die Treppe hinauf und bemannt das Maschinengewehr, wo er bereits als Aufklärer stationiert ist. Ihr müsst ein anderes Schiff beschützen, das sich aus dem Staub macht. Nochmal, es sind alles japanische Flugzeuge, also zeig ihnen, was du drauf hast. Feuere weiter, bis das Geschütz explodiert, dann ist alles in Ordnung. Schauen Sie nach rechts und bemannt ein Flugabwehrgeschütz ein paar Stellen weiter unten, und benutze wieder das Ziel so gut du kannst. Schieße Flugzeuge ab, bis die Japaner sich zurückziehen. Der Einsatz ist beendet.

4.1 - 4.1 - Nightmoves 1: Start

Du startest in einem kleinen Boot mit 3 anderen Jungs und paddelst in Richtung Ufer. Wenn du dort ankommst, steigst du aus und versammelst dich am Strand mit deiner Gruppe. Folgt einfach Minoso und achtet auf seine Handzeichen. Ihr werdet kommen auf eine.....

4.2 - Nightmoves 1: Lagerfeuer

Lagerfeuer! Du siehst, wie ein US-Flugzeug abstürzt, und kommst zu den Japsen. Sie kommen durch das Gestrüpp, kämpft euch durch den Dschungel ein Stück vor eurer Position am Lagerfeuer, dort sind etwa ein Dutzend Japsen und werden euch leicht ausweiden, wenn ihr nicht aufpasst. Wenn die Luft rein ist, versammeln Sie sich mit Ihrem Trupp.....Das ging aber schnell....

4.3 - Nightmoves 2: Start

Nun, wir sind immer noch im Dschungel, aber das wussten wir ja, oder? Bewegt euch weiter, bis einer der Neulinge sich in den Fuß schießt. Der Soldat, der ihm zuvorkommt wird von einem Scharfschützen erschossen. Schmeißen Sie Ihr Repetiergewehr weg, BITTE, und nehmen Sie den M1-Karabiner, den er fallen lässt, und benutzen Sie die Deckung hinter den Felsen, um nach Mündungsfeuer zu sehen. Ein Scharfschütze befindet sich auf der Lichtung vor Ihnen links und

zwei auf beiden Seiten des Weges in der Nähe der Rückseite. Erledigen Sie sie, dann die Bodentruppen ausschalten. Gehen Sie weiter, es gibt einen weiteren Scharfschützen in den Bäumen auf der rechten Seite. Halten Sie die Augen nach einem Baumhaus offen mit einem weiteren Scharfschützen darin und einer Handvoll weiterer Bodentruppen. Gehen Sie weiter, und das Spiel wird gespeichert, was uns zu.....

4.4 - Nightmoves 2: Flakgeschütz

Bewegt euch mit euren Kameraden weiter. Sie werden auf ein Lager stoßen, und es ist an der Zeit, das Heft des Handelns selbst in die Hand zu nehmen: Sobald sie erwähnen, dass ein Lastwagen unterwegs ist, werfen Sie eine Granate auf die Gruppe von Japsen und stürzen sich auf sie, töten ein paar, springt dann auf die Artillerie, und wenn der LKW um die Ecke kommt, zünden Sie ihn an. Durchsuchen Sie die Hütten nach Munition, platzieren Sie dann eine Spreng-Ladung auf der Artillerie und ziehen weiter. Sie stoßen auf eine weitere Gruppe von Japaner, erledigen Sie sie und gehen Sie weiter, um den Abschnitt zu räumen.

4.5 - Nightmoves 3: Start

Du beginnst am Fuße eines Sumpfes. Greifen Sie zuerst das auffälligste und zentrale MG-Nest an und benutzen Sie Granaten und Felsen als Deckung, sobald Sie das MG-Nest eingenommen haben, benutzen Sie die Maschinengewehre, um die Schützen links und rechts von Ihnen zu erledigen, damit Sie nicht Ihre eigene wertvolle Munition verbrauchen. Folgen Sie den Kugeln auf dem Kompass, wo Sie auf ein weiteres Nest von Japsen und MGs stoßen. Führen Sie den gleichen Suchlauf durch und gehen Sie zum fernen Strand und biegen Sie links den Weg hinunter, wo Sie zu einem zu einem Savegame und in der Nähe zu einem.....

4.6 - Nightmoves 3: Dorf

Niedliches kleines Japsen-Dorf! Aus irgendeinem Grund bewegen sich deine Kameraden direkt in die Zentrum des Dorfes, und jep, HINTERHALT! Benutzen Sie die Deckung und eliminieren Sie die direkten Bedrohungen und bewegen Sie sich dann methodisch durch die Stadt, wobei Sie darauf achten, dass Ihre Truppe bei Ihnen ist. Hier gibt es eine ganze Reihe von Japsen, also pass auf. Es gibt auch ein paar MG-bewaffnete Fenster. Wenn die Luft rein ist, versammeln Sie sich mit Ihrem Team und folgen Sie Ihrem Kompass zum Rand der der großen Stadt, wo Sie zu einer kleineren Siedlung kommen, die....

4.7 - Nightmoves 3: Funkturm

Okay, wie der Name schon sagt, gibt es einen Funkturm, und du hast Sprengladungen, Also, wenn man zwei und zwei zusammenzählt....., muss man in Richtung des offensichtlichen Turms, aber eine Menge wütender Japsen stehen dir im Weg, Erledigen Sie sie, aber bewegen Sie sich schnell vorwärts, denn sie bereiten sich darauf vor, Verstärkung herbeizurufen. Je eher Sie den Turm bombardieren können, desto besser sind Sie dran. Machen Sie sich also auf den Weg dorthin. Nachdem du die MG-Teams benutzt hast, sprengst du den Turm und nimmst dann ein Maschinengewehr und bereiten Sie sich darauf vor, den japanischen Gegenangriff abzuwehren.

5.1 - Mandown 1: Start

Nur eine Filmszene hier.

5.2 - Makin Atoll: Mann am Boden

Sie beginnen in einem dichten Dschungel, und Ihr Ziel ist es, ein japanisches Treibstoffdepot zu finden. Nach dem Dialog übernehmen Sie die Führung und gehen nach links den Pfad entlang, bis Sie zu einer Schotterstraße kommen. Bleiben Sie am Rand, da ein Zwei-Mann-Jeep die Straße entlang fährt. Schiessen Sie im Vorbeifahren. Gehen Sie links die Straße hinunter, wo Sie auf eine japanische Patrouille und ein paar Soldaten treffen. Schalten Sie sie aus, ebenso wie den Jeep, der die Straße entlangfährt. Gehen Sie in Richtung, in der ihr wart, aber dort, wo das Schild nach rechts

zeigt, gehen Sie nicht in diese Richtung, sondern an dem Schild vorbei, zum Beispiel

das Zeichen sieht so aus ----->

Sie wollen dies tun ^



stößt man auf einen Sandsackbunker, in dem drei Japsen sitzen. Bemanne ein Maschinengewehr, das dort sitzt, und warte eine Weile, bis ein Lastwagen voller Soldaten die Straße entlang fährt. Beschießen Sie ihn mit MG-Feuer, bis er explodiert. Bewegen Sie sich in die Richtung, aus der der Lastwagen kam. Du wirst schnell auf eine weitere Patrouille und einen weiteren 3-Mann-Bunker stoßen, räumen Sie sie aus und sammelt die Munitionsvorräte im Bunker ein. Du hast nun die Wahl, entweder das MG bemanne und warten, bis der LKW vorbeirumpelt, wobei Sie riskieren, dass die Truppen aussteigen bevor sie in Reichweite kommen, oder, wenn Sie zwei Maschinenpistolen haben, können Sie schnell in Bewegung bleiben, ein Magazin in die Motorhaube des entgegenkommenden Lastwagens leeren, dann dann zu deiner anderen Maschinenpistole wechseln und dasselbe tun, wodurch sie explodiert und die Truppen haben keine Chance. Ich habe mich für Option zwei entschieden, aber es ist Ihre Entscheidung. Ihr werdet japanisches Geschnatter hören, was offensichtlich bedeutet, dass eine Patrouille sie bitte sie zu töten und greift dann das MG-Nest nördlich von euch an. Soldaten werden die Straße entlang fahren, beschießen Sie ihn mit MG-Feuer, bis dieser explodiert. Bewegen Sie sich in die Richtung, aus der der Lastwagen kam. Bedienen Sie das MG und warten Sie auf den ersten LKW, der vorbeirumpelt und schießt ihn ab, sobald er in Reichweite ist. Lassen Sie dann das MG los und schalten Sie den zweiten Lastwagen mit normalen Waffen aus. Heilt euch, wenn ihr wollt, und geht weiter auf der Straße weiter (aus der die Lastwagen kamen).

5.3 - Mandown 1: Schleichender Dschungel

Okay, gehen Sie weiter die Straße hinunter, bis Sie zu einem Japsen-Außenposten kommen, durchsuchen Sie die Stadt und säubert alles und nehmt so viel Munition mit, wie ihr wollt. Verlasse die Stadt durch die gegenüberliegenden Seite des Außenpostens. Folgt der Straße und ihr stößt auf eine japanische Patrouille, neutralisieren Sie sie und gehen Sie weiter. Springe auf den Baumstamm und beende die Szene.

5.4 - Mandown 2: Start

Du beginnst außerhalb eines Lagers. Als ihr euch nähert, wird euch gesagt, dass ihr euch umdrehen sollt und euren Kumpels durch den Dschungel folgen. Wo ihr in einen kleinen Japsen-Außenposten stolpert, die beiden Angreifer zu eurer Linken erledigen, dann klettert ihr auf den Turm zu eurer Rechten und bemannt das MG. Schießt sie alle ab und geht dann durch den Ostausgang des Außenpostens hinaus, wo ihr zu einem Außenposten am Strand kommt. Wenn alle neutralisiert sind, gehen Sie in das Haus am Ufer rechts vom Wasserflugzeug und schnappt euch die Dokumente, die auf dem Tisch liegen. Verlasse nun das Haus und gehe nach links hinaus. Ihr werdet auf eine weitere 3-Mann-Patrouille treffen, die ihr am besten tötet. Bleiben Sie in Bewegung und spielen Sie Operation: Clean Sweep (Angst vor Operation Flashpoint) im dem nächsten Außenposten. Durchsuchen Sie die Hütten nach Munition und gehen Sie weiter. Ein Déjà-vu, nicht wahr? Schalten Sie das nächste Lager aus und.....

5.5 - Mandown 2: Jeep-Camp

Steig in den Jeep und begib dich auf eine höllisch wilde Fahrt. Schieß einfach auf alles, bis das Auto anhält.

5.6 - Mandown 2: Treibstoffdepot

Wenn Sie aussteigen, sollten Sie sich schnell verteidigen können. Es gibt ein paar Japsen, die sich um Ihre Absturzstelle herum tummeln. Stellen Sie sicher, dass die Stelle frei ist, und setzen Sie eine Spreng-Ladung auf den großen weißen Treibstoffurm in der Ecke. Danach, versammeln Sie sich mit Ihrem Team, wo Sie von einem abgestürzten Piloten erfahren. Liegt es an mir oder gibt es in jedem FPS-Spiel einen "Rette einen abgestürzten Piloten"...

5.7 - Mandown 3: Start

Laufen Sie zunächst den Weg hinunter. Folgen Sie Ihrem Team zu dem Felsvorsprung über dem über dem Japsenlager. Schießen Sie noch nicht, sondern werfen Sie nach der Aufforderung zum Ausrücken eine Granate auf die herumtollenden Japsen-Soldaten. Nachdem du geworfen hast, gehst du den Weg nach rechts weiter und schießt auf die Japsen, während du gehst. Wenn du unten ankommst, siehst du einen großen, fetten Panzer am nördlichen Ende des Platzes stehen. Gehen Sie hinter den großen Kisten in Deckung, und gleich nachdem der Panzer geschossen hat, umgeht ihr den westlichsten Teil des Außenpostens, um zum Panzer zu gelangen. Es werden sich euch ein paar Japsen in den Weg stellen. Schieben Sie sich hinter den Panzer und platzieren Sie eine Sprengladung auf ihm, dann gehen Sie hinter der blechartigen Hütte in Deckung. Laufen Sie nicht weg, bis der Panzer explodiert, denn wenn Sie versuchen, zu Ihrem Team zurückzulaufen, wird der Panzer auf Sie schießen, wenn Sie an den Benzintanks vorbeikommen, was Sie ins Jenseits befördern. Gehen Sie zurück zu Ihrem Team und beseitigen Sie die restlichen Japsen. Verlassen Sie den Außenposten auf der rechten Seite, wo Sie ihn betreten haben. Sie werden auf eine weitere Befestigung stoßen, diese hat Gräben und so weiter, räumen Sie sie, dann bemannen Sie ein MG, wenn ein Lastwagen durchrollt, das hilft auch, den Gegenangriff der Japaner abzuwehren. Sobald sie geräumt sind, gehen Sie weiter.

5.8 - Mandown 3: Panzerlager

Ihr stolpert über dieses Lager.... voller Panzer....erledigt die drohende Bedrohung durch japanische Soldaten, dann bemannen Sie eines der Flakgeschütze und zielen auf den Lastwagen der die Straße entlang kommt. Sobald Sie ihn neutralisiert haben, heilen Sie sich, sammeln sich und ziehen weiter. Sie werden noch ein paar Japsen treffen und sich dann vergewissern, dass Ihr ganzes Zeug einsatzbereit ist. In den nächsten Minuten werdet ihr viel schießen. Seht ihr all diese roten Fässer? Schießt sie alle. Beseitigen Sie die feindliche Befestigung hier, und Dazu gehört auch, dass Sie die Kanister neben dem Treibstoffurm abschießen. Geh nach rechts und schalte einen weiteren Japsen in einem Turm aus. Gehen Sie weiter den Weg entlang.

5.9 - Mandown 3: Pilotenrettung

Ihr seid immer noch auf dem Pfad und könnt das Flugzeugwrack deutlich vor euch sehen. Geht darauf zu und ein Stück weiter nach unten (überprüft euren Kompass, um zu sehen was ich meine). Sobald ihr in der Nähe seid, seht ihr den Rumpf des Flugzeugs zusammen mit einem weißen Stern - das ist euer Mann. Lasst ein SMG oder ähnliches fallen und nehmt die Schrotflinte neben ihm, wenn ihr wollt, aber macht das alles schnell, denn ihr habt nicht viel Zeit, bevor das Flugzeug explodiert und den Piloten mit in den Tod reißt. Nehmen Sie ihn mit zurück zur Gruppe und legen Sie ihn vor dem Sanitäter ab. Kümmert euch nicht um die Japsen, wenn ihr euch den Piloten schnappt, Sie werden nur ein oder zwei Treffer einstecken müssen, wenn Sie ihn zurückbringen, und es gibt ein paar Medkits in den Felsen verstreut. Nimm eine Verteidigungsposition ein und wehre die Japsen ab. Nach einem großen Vorstoß werden sie sich zurückziehen und die Szene beenden.

6.1 - Sitzende Enten: Start, 6.2 - Sitzende Enten: Rückkehr zu den Flößen, 6.3 - Sitting Ducks: Nautilus-Verteidigung

Sie beginnen am Strand mit dem Piloten und ein paar zusätzlichen Truppen. Wenn Sie angegriffen werden, nehmen Sie Ihre Pistole heraus und tauschen sie gegen die Thompson SMG. Schalten Sie

einen Ihrer Kameraden aus, der von einem Mörser getroffen wurde. Beseitigen Sie eine Handvoll angreifender Japsen aus dem Weg, dann gehen Sie mit Ihrem Team zum Strand der bombardiert wird. Im Dschungel wird es jede Menge Japsen geben, aber behalte einen kühlen Kopf, ihr habt genug Munition, um mit ihnen fertig zu werden. Bewegen Sie sich methodisch von links nach rechts, schalten Sie die Japsen aus und achten Sie auf die drei Mörser-Teams, eines in der Nähe der Hütte, ein anderes weiter unten auf der Klippe und ein weiteres weiter unten auf dem Boden. Sobald sie fertig sind, versammeln Sie sich wieder mit Ihrem Team, das Ihnen mitteilen wird, dass die U-Boote eingetroffen sind.

Folgt ihnen zurück zum Strand, aber leider ist Willy verschwunden, also ratet mal, wer zurückgehen muss, um ihn zu finden. Schauen Sie in der Nähe des Mörsers Bereich ganz rechts. Er ist nicht GERADE dort, aber in der Nähe. Sobald ihr ihn zurückgebracht habt, gehst du an Bord des Floßes, auf dem du sein sollst. Ihr werdet angegriffen von 2 Zeros. Minoso wird euch seine BAR geben, also tut euer Bestes, um sie damit zu eliminieren. Sobald ihr die Nautilus erreicht, werdet ihr erneut angegriffen. Diesmal setzen sie Torpedos ein, also bemannen Sie das MG, indem Sie nach rechts gehen und eine Leiter hinaufsteigen (Sie werden sehen, wie der vorherige Schütze fällt), und wenn die Torpedos ins Wasser fallen, zielen Sie auf sie, bevor sie das Schiff treffen. Mission beendet.

7.1 - Henderson Field 1: Start, 7.2 - Guadalcanal: Henderson Field, 7.3 - Henderson Field 1: Strandlandung

Willkommen auf Guadalcanal, Soldat! Beginnen Sie am Strand und folgen Sie Ihrem Team in den Dschungel und um eine Ecke, bis Sie an einem Flussufer anhalten. Befolgen Sie Minosos Befehlen, indem Sie geradeaus den Fluss hinunter gehen, an der ersten Bucht den Bach hinunter, an der ersten Einbuchtung rechts vorbei und den Hügel rechts hinauf, um das Dorf zu säubern, und gehen Sie dann weiter, um das nächste Verbindungsdorf zu räumen. Wenn alles erledigt ist überprüft die Hütten des Verbindungsdorfes auf einer Karte. Versammeln Sie sich wieder mit Ihrer Gruppe und gehen Sie durch das dichte Gestrüpp zum Flugplatz Henderson.

7.4 - Henderson Field 1: Das Flugfeld

Wenn Sie das Flugfeld erreichen, tauschen Sie Ihre Colt-Pistole gegen den M1-Karabiner und Munition. Springen Sie in den Truck....., aber in ein paar Sekunden wird er umkippen, Dabei werden Sie und Ihre Teamkollegen über Bord geschleudert und bewusstlos geschlagen.

7.5 - Henderson Field 2: Start, 7.6 - Henderson Field 2: Angriff

Okay, dieses Mal geht es wirklich los. Wenn Sie zur Besinnung kommen, gruppieren Sie sich neu und folgen Sie Ihrem Trupp. Sammeln Sie sich, und da Sie die Karte bereits gefunden haben, wird euer Trupp einen Umweg durch den Dschungel nehmen, um die Artillerie zu flankieren. Folgen Sie ihnen, und wenn Sie auf der anderen Seite wieder herauskommen, steht ihr vor einem japanischen MG-Nest (netter Umweg, oder?). Bewegen Sie sich dorthin, während Ihr Team Ihnen Deckung gibt, und werfen Sie eine Granate um sie auszuschalten. Folgen Sie den Schützengräben bis zur Artillerie und beseitigen Sie alle dort stationierten Japsen. Von dort, wo Sie den Artillerieplatz betreten haben, schauen Sie nach rechts und folgen Sie dem Weg hinunter zum MG und wehren Sie die entgegenkommenden Japsen. Wenn Sie keine Munition mehr für das MG haben und die Japsen immer noch kommen, ziehen Sie sich auf den Artillerieplatz zurück und verteidigen ihn, bis alle Angreifer tot sind. Übrigens, stellen Sie sich nicht neben den Kerl, der die Kisten inspiziert. Platzieren Sie Sprengladung auf die Artillerie und versammeln Sie sich wieder, dann folgen Sie Kameraden durch das Loch, das in die Wand geschlagen wurde.

7.7 - Henderson Field 2: Nachschublager

Das Spiel speichert und bringt Sie zur nächsten Etappe, gehen Sie weiter den Weg entlang. Du wirst auf eine ziemlich große besetzte Siedlung stoßen. Jäten Sie sie aus. Wenn Sie weitergehen, sehen Sie einen japanischen Läufer. Schießen Sie von einer festen Position aus auf ihn, folgen Sie ihm nicht, denn wenn er an einer Stelle vorbeiläuft, wird ein japanischer Hinterhalt in Gang gesetzt, also

besser von vorne als von der Mitte, sage ich. Wenn alles klar ist, gehen Sie weiter. Wenn ihr um eine Ecke biegt, treffen Sie auf eine japanische Patrouille. Schießen Sie mit voller Kraft auf den ersten, sobald Sie ihn sehen. Nehmt den Finger nicht vom Abzug, bis die Kolonne erledigt ist. (Ich weiß, es ist gegen euer Training, kurze, kontrollierte Schüsse abzugeben, aber es macht Spaß! Probieren Sie diese Methode aus und schreien Sie sich dabei die Lunge aus dem Leib). Gehen Sie weiter und die Szene ist zu Ende.

7.8 - Henderson-Feld 3: Start, 7.9 - Henderson-Feld 3: Flussverteidigung, 7.10 - Henderson-Feld 3: Panzerangriff, 7.11 - Henderson-Feld 3: Dichter Dschungel

Gehen Sie geradeaus weiter, wo Sie auf freundliche Truppen stoßen die einen Fluss überblicken. Bedienen Sie das MG, während Sie ihrem Geplapper zuhören. Nach einem lauten Schuss, der einen Kameraden tötet, drängen die Japsen über den Fluss, halten Sie sie mit dem MG auf, und wenn Ihnen die Munition ausgeht, feuern Sie einfach weiter bis es heißt: "Ziel erreicht". Gehen Sie weiter den Fluss hinunter, wo Sie wieder von beiden Seiten des Ufers angegriffen werden, vor allem aber von der linken Seite. Beseitigen Sie sie und das MG-Nest auf dem Hügel und springen Sie dann in den Graben und folgen Sie ihm hinunter zu einer offenen Stelle mit ein paar Japsen und einer Artillerieeinheit, Schalten Sie die Japsen aus und springen Sie auf die Artillerie. Panzer kommen von rechts von nach links, also haltet die Augen offen und schießt auf sie, wenn sie auftauchen. Feuern Sie weiter, bis das Ziel erreicht ist, dann folgen Sie Ihrem Team hinunter zum Fuß des Hügels und nach links. Geht weiter, und ihr werdet auf eine ganze Reihe von Japsen stoßen, die auf der Lauer liegen, etwa 20, nutzen Sie die Felsen als Deckung und räumt sie alle aus dem Weg, Granaten helfen.

7.12 - Henderson-Feld 4: Start, 7.13 - Henderson-Feld 4: Außenposten, 7.14 - Henderson-Feld 4: Marinelager, 7.15 - Henderson-Feld 4: Geleitpiloten, 7.16 - Henderson-Feld 4: Flakgeschütze zurückfordern, 7.17 - Henderson-Feld 4: Sturzkampfbomber, 7.18 - Henderson Field 4: Verwundete Catalina

Gehen Sie weiter zu den Freunden, die im Gebüsch sitzen, und marschieren Sie dann zum Lager, das sehr schnell von den Japsen angegriffen wird, in voller Stärke. Gehen Sie weiter auf der Straße durch das Lager, beschießen Sie die Japsen, und wenn Minoso Ihnen sagt, dass Sie das MG bemannen sollen, wäre das eine gute Idee, denn die Japsen werden euch ins Gesicht schießen. Wenn du hier fertig bist, gehst du in die NÄHE des Lastwagen, aber nicht zu nah, denn er wird explodieren. Gehen Sie durch das Haus auf die andere Seite und du findest dich auf dem Luftwaffenstützpunkt wieder.

Gehen Sie nach links und greift die Japsen vor euch an, die über den Hügel eilen. Nachdem Sie alle getöte haben, warten Sie auf die Explosion, die den Holzzaun durchbricht, und schalten Sie die Japsen, die über die Landebahn stürmen aus. Schauen Sie nach rechts und Sie werden ein MG sehen. Gehen Sie auf Befehl dorthin und bemannen Sie es. Während Sie auf dem MG stehen, schauen Sie nach rechts und sehen Sie eine Reihe von fünf Flugzeugen, die bereit zum Abflug sind. Ihre Aufgabe ist es sie zu beschützen, während sie dies tun. Die japanischen Flugzeuge kommen von hinten, wenn sie abheben. Halten Sie also die Augen nach rechts offen und konzentrieren Sie sich auf die Sicht hinter den alliierten Flugzeugen, wo die Zeros in Gruppen von zwei oder drei auftauchen. Nachdem Sie versucht haben, die Flugzeuge zu schützen, bewegen Sie sich an der Seite der Landebahn zu den Flakgeschützen. Ihr müsst ein ganzes Stück weit gehen, und es werden sich euch eine Reihe von Japsen, in den Weg stellen, folgt einfach eurem Kompass. Sie können nicht einfach irgendwo hinlaufen =). Bewaffnen Sie sich mit jedem beliebigen Anti-Flugzeug, sei es das MG oder das Flakgeschütz. Das MG ist einfacher zu handhaben, aber kann sich nicht um 360 Grad drehen, und es wird irgendwann bombardiert, und man sagt es dir bevor das passiert, und das Flakgeschütz ist etwas schwerfälliger und schwieriger zu bedienen, aber es befindet sich über dem Boden und dreht sich den ganzen Weg herum. Schalten Sie die Sturzkampfbomber in Richtung 12 Uhr aus, (Hinweis: ein Uhrenzifferblatt wird als Richtungsweiser genommen, 12 ist vorne, 6 ist hinten, 9 ist links und 3 ist rechts) die die Hangars

angreifen. Nachdem ihr sie erledigt habt, müsst ihr die Black Cat (Catalina) schützen, indem Sie alle Jäger, die ihr folgen, ausschalten. Nachdem Sie sie abgeschossen haben, sind Sie erfolgreich!

8.1 - Blutiger Grat A: Beginn, 8.2 - Blutiger Grat A: Zweiter Grat

Nach einem aufmunternden Gespräch starten Sie auf einem Bergrücken mit Blick auf einem Tal. Es gibt Gerüchte, dass die Japsen kommen, und glaubst du wirklich dass sie euch in Ruhe lassen werden? Nein, natürlich nicht! Schaut in die Richtung in die alle anderen schauen, und bereiten Sie sich auf den Angriff vor. Stellen Sie sicher wenn Sie auf die Japsen schießen, dass Sie nicht versehentlich Ihre eigenen Kameraden in den Hinterkopf treffen, denn Sie haben nicht die besten Schützenlöcher, was die Sicht angeht. Wehre sie ab, so gut du kannst.

Sie werden von der Mitte, von links und von rechts kommen, das wird die Hölle. Wenn der Befehl gegeben wird, ziehe dich auf die Position hinter dir zurück (du siehst, wohin alle gehen), und folgen Sie ihnen zur zweiten Verteidigungslinie. Bewegen Sie sich an dem äußersten linken Rand der Verteidigungslinie und schauen Sie auf die oberste "Ebene", wo Sie ein MG und einen Mörser finden. Benutzen Sie den Mörser, um das feindliche Mörserteam zu zerstören das sich auf dem Grat direkt gegenüber von Ihnen aufstellt. Dann wiederum wehren Sie den japanischen Angriff mit allen Mitteln ab. Ihr erhaltet den Befehl zum Rückzug.

Ihr trifft auf ein Artillerieteam, das eine Kanone einschiebt, nachdem sie mit euch gesprochen haben, schaut zur Seite (nach rechts, wenn ihr direkt auf sie schaut) und folgt dem Weg nach unten. Szene abgeschlossen.

8.3 - Blutiger Bergrücken 2: Start, 8.4 - Blutiger Bergrücken 2: Dschungelsäuberung

Folgen Sie Ihrem Kameraden, bis er Ihnen sagt, dass Sie in Deckung gehen sollen, also verstecken Sie sich hinter dem Felsen rechts von ihm. **SCHIESSEN SIE NICHT AUF DIE PATROUILLE.**

Nachdem sie weg sind, rücken Sie ein wenig vor, um Ihren Kameraden zu überreden, sich zu bewegen, dann folgen Sie ihm. Lassen Sie sich an der Kante nach unten fallen. Wenn Sie unten sind, schauen Sie nach rechts, und du siehst einen Japsen auf dem Boden, erschieß ihn, das wird einen Hinterhalt auslösen. Aber es ist besser, einen solchen vor sich zu haben, als dass er hinter euch auftaucht. Erledigen Sie die etwa vier verbliebenen Hinterhalte, dann untersuchen Sie die Leichen auf Informationen.

Eine der Leichen hat eine rote Karte in ihrer Nähe, das ist es. Nimm sie und geh weiter durch den Dschungel. Ihr werdet in der Ferne einige Freunde sehen helfen Sie ihnen, die Japsen abzuwehren, die direkt über ihnen sind, dann bemannen Sie das MG und wehren Sie die nächste Welle ab. Ziehen Sie sich danach auf den Kamm zurück und drücke die **BENUTZEN**-Taste an Minosos Hand, die dir nach oben helfen wird.

8.5 - Blutiger Bergrücken 3: Start

Okay, hier bist du an einer weiteren Verteidigungsanlage, die einem weiteren Angriff der japanischen Streitkräfte ausgesetzt ist. Laufen Sie in den Stützpunkt und springen Sie auf die Haubitze. Feuern Sie auf die entgegenkommenden japanischen Truppen. Feuern Sie weiter, bis der Munitionswagen vor Ihnen zu Boden fällt. Steigen Sie von der Haubitze ab und laufen Sie zu ihm. Er wird dir sagen, dass du zuerst die Munitionskiste nehmen sollst, also schnapp sie dir, wenn sie rot wird, und bringt sie zum MG-Nest auf der vorderen rechten Seite (wenn ihr nach außen in Richtung der japanischen Angreifer blicken).

Nachdem ihr die Kiste abgeliefert habt, laufe zurück zum Munitionslieferanten und nimm ihn mit. Bringen Sie ihn zum Sanitätszelt und setzen Sie ihn ab, dann steigen Sie wieder auf die Haubitze oder das MG daneben und wehren Sie die Angreifer weiter ab. Hören Sie genau auf die Rufe Ihrer Teamkollegen, "rechte Flanke", "linke Flanke", das ist wirklich hilfreich. Sie verteidigen zunächst die linke Seite (den Hauptteil des Schlachtfelds, auf den ihr mit der Haubitze zielt) und wechselt dann auf die rechte Seite. Gebt einfach euer Bestes, um die Japaner abzuwehren, bis die Kavallerie in Form eines Bombenangriffs eintrifft, nach dem zweiten Bombenangriff ist die Mission erfolgreich beendet.

9.1 - Lunga River 1: Start, 9.2 - Guadalcanal: Lunga-Fluss, 9.3 - Lunga Fluss 1: Flussüberfall

Sie beginnen mit Ihrem Team in einem Fluss, um die Stellungen der Japsen auszukundschaften. Es ist beruhigend, wenn ein toter US-Soldat aus der Richtung, in die du gehst, den Fluss hinunter schwimmt, nicht wahr? Wie auch immer, gehen Sie in diese Richtung. Machen Sie sich keine Sorgen dass ihr Lärm macht, während ihr im Wasser seid, es gibt noch keine Feinde, Folgt eurem Kameraden an Land und zu einem Felsvorsprung mit Blick auf den Fluss. Holen Sie Ihren Feldstecher heraus und beobachten Sie den Fluss auf Bewegungen. Nach ein paar Sekunden werden ein paar Japsen aus ihrem Versteck kommen und sich nähern. Behalten Sie sie im Auge.

Wenn dein Kumpel sagt, es sei Zeit, den Kapitän zu warnen, folgt ihm noch nicht, sondern behaltet den Fluss im Auge, denn es werden noch mehr Japsen nachrücken. Halten Sie Ihr Fernglas hoch, bis es heißt "Ziel wurde hinzugefügt", um das versteckte Ziel abzuschließen. Folgt nun eurem Kumpel den Pfad hinunter, ihr werdet auf eine weitere Gruppe Japsen stoßen, aber gehen Sie hinter ihm in Deckung und wartet, bis er das MG erwähnt, das dort steht, bleibt in der Hocke und geht nach rechts, haltet euch an das Gras und den hinteren Teil der Lichtung, und benutzt die Felsen.

Wenn ihr in der Nähe seid, lauft ihr zum MG und richtet es auf die japanischen Kräfte dort. Er wird euch sagen, dass ihr gute Arbeit geleistet habt und das MG mitnehmen sollt. Wenn du an dem MG bist, sieh oben auf dem Bildschirm nach, welche Taste du drückst um es mitzunehmen. Folgen Sie nun mit dem MG in der Hand Ihrem Freund zurück zu Ihrer Gruppe.

Nachdem Sie und Ihr Team sich flussaufwärts bewegt haben, stellen Sie das MG hinter dem Baumstamm auf der rechten Seite oder so, und wehre den japanischen Angriff ab. Wenn alles vorbei ist lässt du das MG dort und gehst mit deinem Team weiter. Sie werden ein paar weitere treffen, zusammen mit einem MG. Ihr wisst, was ihr hier zu tun habt. Spielen Sie mit ein paar weiteren Japsen, bis ihr zu einem Vorsprung kommt. Springen Sie nach unten, um das Ende der Szene zu erleben.

9.3 - Lunga Fluss 1: Flussüberfall, 9.4 - Lunga Fluss 2: Start, 9.5 - Lunga-Fluss 2: Flusslager

Immer noch auf der blauen Linie, +1 für Nebel und Sumpfgas. Folgt der blauen Linie nach links um den Baum herum und nach links, wo ihr direkt in einen japanischen Hinterhalt kommt, aber es sind nur eine Handvoll. Räumt sie aus dem Weg und geht weiter. Doch ein weiterer Trupp Soldaten taucht auf, zusammen mit einem MG. Töten Sie sie und geht weiter. Wieder lauert eine weitere Patrouille im Sumpf, schaltet sie aus, folgt euren Kompasskugeln und eurem Team, und ihr kommt zu einem weiteren Vorsprung. Springt hinunter und geht weiter, bis ihr auf ein Dorf stößt. Erledigen Sie den Mann in der Hütte, die Sie deutlich sehen können, und dann die Handvoll Japsen, die dort stationiert sind. Gehen Sie weiter den Fluss hinunter, und Sie werden von rechts beschossen.

Schräg durch das Gebüsch und Sie finden sich in einem größeren Lager wieder.

Durchsuchen Sie das Gebiet und schalten Sie den MG-Schützen flussabwärts aus, aber Bevor ihr geht, durchsucht eine der erhöhten Hütten, um unentdeckte Verstecke mit Bomben und so weiter zu finden, und werfen Sie manuell eine Sprengladung darauf, dann machen Sie sich weg, bevor sie explodiert. Gehen Sie weiter den Fluss hinunter und räumen Sie den nächsten Abschnitt des Dorfes. Gehen Sie entweder weiter den Fluss hinunter oder schräg nach links, ihr landet so oder so an der gleichen Stelle. Stellen Sie sicher, dass Sie alles gesäubert habt und platziert dann eine Sprengladung an den Munitionskisten in einer der Hütten. Wenn es geht, lauft weiter den Fluss hinunter.

Ein Japsee, der offensichtlich seinen Tod wünscht, steht direkt vor Ihnen, schießen Sie ihn nieder und nehmen Sie sein Gewehr. Auf der Lichtung vor dir sind 5 Scharfschützen in den Bäumen, einer direkt vor dir, einer auf der linken Seite, einer auf der rechten Seite und zwei hinten, einer auf jeder Seite. Erledigen Sie sie und sammeln Sie sich.

9.6 - Kokumbona Village 1: Start, 9.7 - Guadalcanal: Kokumbona Village, 9.8 - Kokumbona: Hügel

Bunker, 9.9 - Kokumbona: Dorfrand, 9.10 - Kokumbona Village 2 - Beginn, 9.11 - Dorf: Jungle Valley, 9.12 - Dorf: Brückenbarrikade, 9.13 - Kokumbona: Dorf 3, 9.14 - Dorf: Strand, 9.15 - Dorf: Artillerieanlage

Bewegen Sie sich nach dem Gespräch mit Ihrem Team durch das felsige Gelände und gehen Sie hinter einem Felsen in Deckung, da eine Japsenpatrouille auf dem Weg ist. Wenn sie in der Nähe sind, warten Sie, bis Ihr Team das Feuer eröffnet hat, und folgen Sie ihm dann, bis alle tot sind. Ihre Granaten und Schrotflinte funktionieren hier gut, und ein paar Meter weiter den Weg entlang sind noch mehr. Bewegen Sie sich weiter durch das Gebüsch. Ihr stoßt in den Bunker, der von zwei Maschinengewehren bewacht wird. Schaltet die Schützen aus und lauft den Hügel hinauf. Ihr stoßt auf einen Außenposten, und ihr wisst, was ihr hier zu tun habt, also tut es. Wenn sie sich verabschieden, gehen Sie weiter. Ein großes besetztes Dorf steht euch im Weg, räumt auch das aus dem Weg. Außer Feinden und Munition gibt es hier nichts zu sehen, also geht weiter.

Ihr trifft auf einen Japsen-Läufer, zielen Sie auf ihn und schalten Sie ihn aus, bevor er etwas tun kann, das euch in ein paar Minuten gefährlich werden wird. Springen Sie den Vorsprung hinunter, wo die Szene endet. Machen Sie Ihre Schrotflinte (falls Sie sie überhaupt noch haben) kurz scharf und dann weiter, wenn der nächste Teil geladen wird.

Erledigen Sie den einsamen angreifenden Japsen Offizier und wechseln Sie dann wieder zur Waffe Ihrer Wahl. Werfen Sie ein paar Granaten auf das MG-Nest und räumen Sie das Gebiet. Gehen Sie in das Dorf und Hören Sie gut zu, ich weiß, Ihr Kompass sagt, Sie sollen woanders hingehen. aber gehen Sie zurück zu der Stelle, an der Sie in das Dorf gekommen sind und schauen Sie nach vorne (schaut auf das Dorf selbst, direkt vor euch), dort ist ein Pfad, den den ihr direkt vor euch auf der Rückseite des Dorfes sehen könnt.

Dein Team wird nicht folgen, sondern nur du. Folgen Sie dieser Spur und Sie werden auf ein paar Japsen stoßen, aber Sie werden US-Truppen hören, die um Hilfe rufen. Gehen Sie in den hinteren Teil dieses Gebiets, um den Eingang zu einem unterirdischen Bunker zu finden (zusammen mit 2 Japsen, die den Eingang bewachen), gehen Sie hinein und Sobald Sie den Bunker betreten, schauen Sie nach rechts und Erschießen den angreifenden Offizier, der hier Wache hält. Sprengen Sie das Schloss an der Tür, um die Kriegsgefangenen zu befreien. Sie werden sich Waffen schnappen und dir folgen.

Kehren Sie zu Ihrem Trupp zurück und durchkämmen Sie den nächsten Abschnitt des Dorfes, dann einen weiteren. Bleiben Sie in Bewegung, da das Spiel speichert (falls du es noch nicht wusstest, so erfährst du, dass der nächsten Abschnitt beginnt), während ihr redet, werdet ihr von ein paar lästigen Japsen angegriffen, nichts Besonderes, töte sie....so.....BLEIB IN BEWEGUNG, scheint hier mein Markenzeichen zu sein.

Du kommst an einem Gebiet vorbei, und ein Soldat kommentiert, dass er eine Höhle untersucht hat. Gehe ein Stück zurück und du wirst einen Pfad sehen der ein Stück nach oben führt und zu einer Höhle führt. Wenn ihr sie habt, rüstet eure Schrotflinte aus und geh hinein, folge der Höhle bis zu einer Öffnung, in der sich eine Handvoll Japsen beherbergt, gib ihnen, und nehmen Sie das Scharfschützengewehr am anderen Ende des Raumes.

Wenn ihr wollt, schaut euch jetzt um, und ihr seht ein Radio in der Ecke stehen, Sprengt es in Stücke, bis es eure Ziele erwähnt. Geht wieder hinaus und schließt euch wieder eurem Trupp an. Gehen Sie weiter, bis Sie die Brücke erreichen. Suchen Sie Deckung hinter einem großen Felsen und schießen Sie zuerst auf den MG-Schützen im Turm, der sich links, über Ihnen. Benutzen Sie das Scharfschützengewehr, wenn Sie es mitgenommen haben, um sie auszuschalten.

Die Japaner werden ein paar Versuche unternehmen, das MG des Turms zurückzuerobern, schalten Sie sie aus und die Flugzeuge werden im Vorbeiflug die Brücke in Schutt und Asche legen.

Wenn die Brücke nur noch ein schwelender Krater ist, gehen Sie durch das Loch, das die Explosion geschlagen hat und hinaus. Gehen Sie weiter, wenn der nächste Teil geladen ist. Sie werden auf einen ziemlich stark verteidigten Außenposten mit Schützengräben und MG-Türmen stossen. Schießen Sie auf das rote Fass am Boden des rechten Turms, das es zur Detonation bringt, und

räumt dann das Lager aus. Begeben Sie sich zum anderen Turm und platzieren Sie dort einen Sprengsatz.

Folgen Sie nun Ihrem Team durch die Gräben und zum Strand. Wenn Sie am Strand ankommen, nageln Sie die Japsen fest, die herum sind. Bewegen Sie sich über den Strand nach oben und Sie werden auf einen weiteren Außenposten stoßen. Säubern Sie das Dorf, zielen Sie auf das rote Fass unter dem Turm ganz rechts, um es zu sprengen, und zündet dann die beiden anderen. Verlassen Sie nun durch den Ausgang auf der rechten Seite. Gehen Sie den Weg entlang, wo einige Explosionen direkt vor eurem Gesicht losgehen werden (Granatsplitter gefällig?), aber das wird schon wieder, bleib einfach in Bewegung. Sprengen Sie die Japsen, die eine gegenwärtige Gefahr darstellen, einen auf der Brücke, einen auf der anderen Seite und einen im Erdgeschoss, der über die Fässer ausgeschaltet werden kann.

Was nicht gerade ein angenehmer Ort ist, um zu stehen. Biegen Sie nach rechts ab, und Sie werden einige weitere treffen, weiter unten ist ein Maschinengewehr, um das ihr euch kümmern müsst. Gehen Sie in diese Richtung, wo Sie ein paar weitere treffen. Um die Ecke stehen ein paar Maschinengewehr tragende Japsen und ihre Komplizen. Das Scharfschützengewehr ist hier nützlich, aber wenn nicht, dann sie einfach ausschalten, egal wie, tu es einfach. Wenn ihr dort oben seid, schaut du nach links und erschießt noch ein paar, dann gehst du zum Bunker, wo noch ein paar warten werden. Wenn über dem Boden alles klar ist, hüpfst ihr weiter in den Bunker. Gehen Sie hinein und schauen Sie nach links, um den heranstürmenden japanischen Offizier zu erschießen. Erledigen Sie dann die paar Japsen, die sich hinter den Kisten verstecken, gehen Sie nach links und erschießen ein paar weitere im nächsten Abschnitt des Grabens, schauen Sie nach links und gehen Sie durch den Eingang zu einem weiteren bunkerähnlichen Gebäude. Erschießen Sie die drei Japsen die sich dort aufhalten, wenn sie nicht schon vorher auf dich losgegangen sind. Bevor Sie nun die Sprengladung anbringen, sammeln Sie Ihre Gedanken und speichern Sie schnell, denn Sie müssen unbedingt dorthin zurückkehren, wo Sie den Bunker betreten habt, sobald ihr ihn platziert habt. **RENNEN WIE DIE HÖLLE!** Sobald Sie wieder mit Ihrem Trupp zusammen sind, ist die Mission erfolgreich beendet.

10.1 - Fliegerjungen: Start, 10.2 - Fliegerjungen: Autosave01, 10.3 - Fliegerjungen: Autosave02, 10.4 - Fliegerjungen: Autosave03, 10.5 - Fliegerjungen: Autosave04

Wie gefällt Ihnen der Flug? Nun, er fängt gerade an reichlich zu saugen. Bald werden Sie von Zeros angegriffen, also versuchen Sie natürlich so viele wie möglich mit Ihrem Maschinengewehr abzuschießen. Was ich hier mag was in anderen Spielen nicht der Fall zu sein scheint, ist, dass man beim Abschuss der

Heckflosse, jetzt Schaden nimmt, während man in den meisten anderen Spielen man seine Heckflosse unendlich oft treffen, ohne dass etwas passiert, also...naja....seid vorsichtig. Nachdem du mit den Zielübungen fertig bist, ist die die Kacke wirklich am Dampfen. Dein Pilot wurde im Gesicht getroffen, kann nichts mehr sehen und springt ab. Nun, verdammt, wer darf es jetzt fliegen? Obwohl es eine Abwechslung ist, verachte ich diesen Teil, ich finde, er sollte nicht einmal im Spiel sein. Fliegen ist mit der Maus schon schwer genug, aber gleichzeitig auf Dinge zu schießen, ist unmöglich. Speichere oft, denn wenn du es zum ersten Mal machst, wirst du verdammt oft abstürzen. Wie auch immer, wehren Sie ein paar Kämpfer ab und machen Sie sich auf den Weg zur Insel. Sobald sie in Reichweite kommt, schießen Sie auf den Funkturm (er ist ganz offensichtlich, wenn du bei deinen Flügelmännern bleibst), sprengt ihn so schnell wie möglich in die Luft, damit keine Verstärkung herbeigerufen werden kann. Erledigen Sie zunächst die drei ankommenden Japsenjäger, dann beschießen Sie die Lagune und die Landebahn, um den Mist im Wasser und die Bomber auszuschalten.

Achten Sie darauf, nicht zu nah am Boden zu beschießen, denn die Steuerung des Flugzeugs ist etwas ungeschickt, und du wirst wahrscheinlich gegen Bäume und dergleichen prallen. Wenn du alles getroffen hast, folgen Sie Ihren anderen Flugzeugen nach draußen, wo Sie feststellen werden, dass Sie auf zwei Japsenschiffe treffen.

Schießen Sie zuerst mit dem Torpedo auf den Flugzeugträger, dann setzen Sie die Bomben nach

eigenem Ermessen ein. Achten Sie darauf, dass Sie alle Flugzeuge auf dem Flugzeugträger treffen, aber gehen Sie nicht davon aus, dass er, weil Sie ihn torpediert und ein paar Bomben abgeworfen haben, tot ist, denn das ist er nicht. Beschießen Sie ihn weiter mit Maschinengewehrfeuer, bis die Kommandobrücke explodiert und nur noch eine Art schwimmendes Floß ist, bekommst du die Nachricht, dass es tot im Wasser liegt,

jetzt geh zum Zerstörer und macht dasselbe, setzt den Rest eurer Bomben ein, wenn ihr es nicht schon getan habt. Dann beschießen Sie ihn mit Maschinengewehrfeuer, und Sie erhalten die Meldung dass ihr beide erwischt habt. Wenn beide Schiffe Toast sind, formieren Sie sich neu und folgen Sie Ihren Fliegern. Nach einer ganzen Weile des Fliegens hat Mikey einen Feind im Visier und gibt dir einen Vorbeiflug, damit du ihn abschießen kannst. Tun Sie das.

Jetzt gehen Sie zurück und fliegen Sie nahe an die U.S.S. Independence heran, automatisch. Die Mission und ENDLICH Guadalcanal ist abgeschlossen!

Hinweis:

Ich habe eine ganze Reihe von E-Mails erhalten, in denen stand, dass ihre Motoren plötzlich nach einigen Flügen ausfielen, und ein hilfsbereiter Leser half ihnen dass der Grund für den Motorausfall darin liegt, dass du dich zu weit von deinen Flügelkollegen entfernt hast, also bleiben Sie in ihrer Nähe und fliegen Sie nicht weg.

11.1 - Tarawa 1: Start, 11.2 - Tarawa: Am Pier, 11.3 - Tarawa: An Bord des LVT, 11.4 - Tarawa: Roter Strand 2, 11.5 - Tarawa 2: Start, 11.6 - Tarawa: Gebäude geräumt, 11.7 - Tarawa: Stellungen zerstört, 11.8 - Tarawa 3: Start, 11.9 - Tarawa: Schönes Fahren, 11.10 - Tarawa: Die Kommandozentrale, 11.11 - Tarawa: In den Tunneln, 11.12 - Tarawa: Auf halbem Weg Durch, 11.13 - Tarawa: Vom Schlimmsten zum Schlimmsten, 11.14 - Tarawa: Ameisenhügel, 11.15 - Tarawa 4: Aufbruch, 11.16 - Tarawa: Banzai überlebt, 11.17 - Tarawa: Panzerunterstützung, 11.18 - Tarawa: Das letzte Gefecht

Das kommt Ihnen bekannt vor, nicht wahr? Nehmen Sie die fünfziger Caliber wieder in die Hand und schauen Sie zum Schiff zu eurer Rechten. Schalten Sie den Kerl oben aus, dann konzentrieren Sie sich auf den auf den unteren Teil des Schiffes, denn dort sind ein paar Kanoniere in einem Teil nahe der Rückseite. Erledigen Sie sie, dann schauen Sie zum Pier und erschießen wer auch immer dort oben herumkrabbelt. Wenn Ihr Fahrzeug anhält, steigen Sie aus und gehen Sie die Treppe hinauf.

Schießen Sie auf die beiden Japsen, die auf Sie schießen (Sie werden sie sehen), und schnappt euch dann die Munition aus dem Haus und eines der Gewehre, das einer der Soldaten, die Sie vom Boot aus erschossen haben, fallen ließ, und tauschen Sie es VORÜBERGEHEND gegen Ihre Schrotflinte. Schießen Sie damit auf den Maschinengewehrschützen und die beiden anderen Soldaten vor Ihnen. Sobald sie am Boden liegen und nach Mama schreien, nimmst du dein Gewehr zurück und gehst vorwärts, durch den kaputten Teil des Piers und wieder hinaus, wo Sie auf ein paar durchgeknallte Japsen stoßen. Erledigt sie und biegt rechts in ein Pierhaus ein, wo drei oder so auf euch warten, vernichtet sie.

Auf der rechten Seite der Hütte, gibt es eine Leiter, die nach oben führt, nimm sie und dreh dich schnell um, erschieß den Japsen der dort steht. Nimm das Scharfschützengewehr und ziele auf die beiden Maschinengewehrschützen auf dem Schiff. Sobald sie erledigt sind, nimm deine Waffe, die du fallen gelassen hast und geh zurück nach unten und auf der anderen Seite der Hütte wieder hinaus (auf dem Weg, den du NICHT hineingekommen bist), schaut nach rechts und geht die kaputte Treppe hinunter, wo ihr deinen Kameraden findest. Folgt ihm den schmalen Damm nach rechts hinunter und helft ihm, den ganzen Weg nach unten zu räumen.

Ihr solltet vielleicht eure Schrotflinte gegen eine Typ 100 tauschen, eine Schrotflinte ist in dieser Situation nicht das Beste, du brauchst Fernkampfaffen. Deine Entscheidung, wie auch immer du dich entscheidest, bewege dich in die Nähe des LVT, um wieder hineinzukommen, und nimm die .50. Jetzt geht's wieder los. Bewegen Sie sich im Wasser wie beim letzten Mal (es gibt ein paar ein paar mehr Leute, die auf Sie schießen), wie wär's damit, und schließen Sie sich Ihrer Gruppe an

wie beim letzten Mal und wehren Sie die entgegenkommenden Japsen ab. Keine Sorge, diesmal haben sie keine Granaten. Sobald sie erledigt sind, versammeln Sie sich mit Ihrem Trupp und warten Sie, bis die Gespräche aufhören.

Gehen Sie dann am Strand entlang, bis Sie zu einem Loch in der Wand kommen, Sobald ihr den Befehl dazu erhaltet (nachdem ihr den Strand geräumt habt), springt ihr hinein. Der nächste Abschnitt beginnt damit, dass Sie sich mit Ihrem Team versammeln, und wie Sie wissen, werden die Japsen nicht aufgeben, also müsst ihr jeden einzelnen auf diesem Felsen ausschalten. Hier gibt es eine ganze Menge Feinde, und im Moment müsst ihr nur noch Häuser räumen. Also räumt weiter Häuser in diesem Gebiet, bis ihr das Ziel erreicht habt. Dann geht ihr durch den Betonbunker mit dem Loch in der Seite nach draußen, in der Seite, hier sind zwei Japsen, also schießt sie weg. Wenn ihr dann Ende herauskommen, lassen Sie sich in den Graben fallen (springen Sie auf eine Kiste oder etwas um den Sturz abzufangen), und gehen Sie die Linie entlang. (Er hat dich zu Tode erschreckt Angst eingejagt, nicht wahr). Wenn du herauskommst, werden ein oder zwei Japsen auf dich warten. Folgt eurem Team, aber wenn sie die Planke hochgehen, folgt ihnen noch nicht. Schauen Sie nach rechts, wo Sie ein paar Japsen und eine Artillerieeinheit finden.

Schalten Sie sie aus und bringen Sie eine Sprengladung an, dann gehen Sie runter und sprengen die nicht allzu weit entfernte (schalten Sie den Maschinengewehrschützen aus, der auf Sie schießt wenn Sie schon dabei sind). Kehren Sie nun zu Ihrem Team zurück und räumen Sie das Haus und seine Umgebung. Gehen Sie durch die Rückseite der Hütte hinaus, oder um sie herum, egal. wo Sie auf ein Dutzend Japsen stoßen werden. Erledigt sie und geht weiter. Ein Maschinengewehrschütze wird in einem winzigen Bunker stehen, mit dem ihr euch vertraut macht. Bewegen Sie sich mit Ihrem Trupp nach unten und greifen Sie die nächsten zwei Artilleriegeschütze an, dann gehen Sie in den Bunker am Ende der Linie (nicht durch Stacheldrahtzaun), um jede Menge Munition zu holen. Schließen Sie sich wieder Ihrem Trupp an und gehen Sie durch die Öffnung im Zaun. Schalten Sie die beiden Mini-Pillbox-Schützen aus, und gehen Sie in den Bunker auf der rechten Seite. Schießen Sie alle vier Japsen ab, die dort herumfuzten, und wenn der Befehl gegeben wird, zünden Sie eine Spreng-Ladung am Torpedo-Rack, und dann verschwinden Sie zu Ihrem Trupp im Graben zurück. Wenn die Luft rein ist, folgen Sie ihnen nach vorne. Erledigen Sie die entgegenkommenden Japsen, und auch die im Haus zu Ihrer Linken. Wenn die Luft rein ist, springen Sie in den Jeep mit ein paar Kameraden und machen Sie eine weitere Spritztour. Sie werden im Fahrzeug bleiben, bis dieser Teil beendet ist. Du beginnst den nächsten Teil zusammen mit deinem Team. Bewegen Sie sich mit allen anderen nach links, sprengen Sie die Sprengladung noch nicht, säubert erst die Lichtung vor euch, geht dann zurück und lade das Geschütz, an dem du zuerst vorbeigekommen bist, sowie das Geschütz in der Lichtung. Nutzen Sie die Risse in der Hütte als Deckung, während Sie sich um das MG Nest auf der anderen Seite der Hütte kümmern. Versammeln Sie sich und rücken Sie mit dem Rest vor. Bewegen Sie sich zur Rückseite der Hütte (wo das MG-Team war) und gehen Sie die Gräben hinunter.

Es werden einige Japsen direkt vor Ihnen stehen und Sie angreifen, wenn Sie sich bewegen. Gehen Sie zu der erhöhten Plattform direkt vor Ihnen und räumen Sie sie aus. Schauen Sie nach rechts, und Sie werden ein erhöhtes Gebäude aus Beton sehen, zusammen mit einem Haufen Japsen, die in der Gegend herumwuseln. Gehen Sie in diese Richtung (euer Team könnte bereits dort sein) und beseitigt sie. Seien Sie aber vorsichtig, um die Ecke des Gebäudes steht ein Panzer. Am besten rennst du einfach an der Seite des Gebäudes entlang, so kann der Panzer dich nicht anvisieren und die Maschinengewehrschützen in den Fenstern über euch können auch nichts ausrichten. Spähen Sie um die Ecke, und wenn der Panzerturm von Ihnen wegschwenkt, rennst du zu ihm hin und platzierst eine Sprengladung, dann rennst du zurück hinter die Wand. Gehen Sie nun in das Betongebäude und räumen Sie es aus, dort sind ein paar Japsen stationiert. Wenn ihr nach links hinausschaut, gibt es einen weiteren Panzer, also macht dasselbe mit ihm und geht zurück in das Gebäude, wo dein Team in der Ecke wartet. Gehen Sie dorthin und räumt das dortige Krankenhaus aus. Gehen Sie auf der Rückseite raus und schaltet den Japsen aus, der dort sitzt, sowie den anderen

in der Sackgasse. Du kommst in einem Trümmerhaufen mit ein paar Japsen heraus, die auf dich schießen, Erledigen Sie sie und gehen Sie auf die andere Seite, wo Sie ein paar Japsen ausschalten die dort sitzen.

Drehen Sie sich um und schießen Sie auf den Punk, auf dem Dach des Gebäude, aus dem du gekommen bist. Versammeln Sie sich mit Ihrem Trupp darin und sammeln Sie sich. Nach dem Gespräch gehst du weiter durch den Bunker/Graben zu der Gabelung in den Gräben, scheinen die Feinde alle auf der linken Seite zu sein, also erschießt sie. Nimm aber den rechten Weg und erledige die etwa vier Japsen dort. Gehen Sie nicht den ganzen Weg hinunter, sondern schauen Sie nach links, wo die beiden Japsen waren, und dort ist der Ausgang, zusammen mit einem weiteren Artilleriegeschütz. Setzen Sie eine Sprengladung und gehen Sie die Linie hinunter, wo Sie auf eine weitere stoßen, und tun Sie es wiederholen. Schalten Sie die Japsen aus, die versuchen, über den Stacheldraht zu kommen. Gehen Sie nun zurück in den Bunker und folgen Sie ihm nach links, wo Sie auf einen Raum voller Japsen stoßen. Schalten Sie sie aus. Begeben Sie sich in den Ausgangsbereich des Bunkers, stellen Sie sicher, dass Sie alle Ihre Sachen aufgeladen haben, denn hier wird es eine Menge Krawall los sein.

Schalten Sie die Japsen aus, die Welle für Welle über den Stacheldraht und von dort unten kommen. Schalten Sie den Mini-Pillbox-Schützen auf der rechten Seite aus. Versuch es mit Granaten, erinnerst du dich an dein Training, als du versucht hast eine in ein Fass zu werfen? Sprengen Sie das Artilleriegeschütz auf der linken Seite, sowie das weiter unten, ebenfalls auf der linken Seite, und gruppieren Sie sich dann mit Ihrem Team in der Hütte. Okay, jetzt wird's haarig. Gehen Sie nach unten und nach links, in Richtung der Artillerie. Geht dorthin und zündet sie, es ist die letzte. Bewegen Sie sich jetzt auf die rechte Seite, halten Sie sich niedrig, um nicht von den Maschinengewehren getroffen zu werden. Zu den Sherman-Panzern. Nutzen Sie den zerstörten Panzer als Deckung und gehen Sie bis zum Ende des Grabens vor (Sie überleben einen Hinterhalt der Japsen von rechts und Maschinengewehrschützen vor Ihnen), bewegen Sie sich schnell und erreichen Sie das Ende in der Nähe der Mauer so schnell wie möglich und Sie werden nicht viel Schaden erleiden. Töte die Japsen, wenn sich die Tür öffnet, und gehen Sie hinein. Folgt eurem Team herum und du kommst wieder nach draußen, wo ein paar Japsen über dir warten. Tötet sie und begeben Sie sich an die "Oberfläche". Bevor Sie etwas tun, rufen Sie den Sanitäter herbei, egal, wie es um Ihre Gesundheit bestellt ist (es sei denn, sie ist 100....nert nert...), gehen Sie nun zu den Blockwänden und versammelt euch mit eurem Trupp am Fuß des Hügels.

Bleiben Sie in Deckung und stürmen Sie dann auf Befehl die rechte Seite den Hügel hinauf und platziert eine Sprengladung am Schlitz, dann lauft ihr wieder hinunter und zurück in Deckung (Sie werden dabei ein paar Mal getroffen.) und SOBALD die Sprengladung explodiert ist, lauft ihr wieder den Hügel hinauf und nehmt eine Verteidigungsposition auf der Spitze des Hügels ein, den du gerade hochgerannt bist. Seien Sie vorbereitet, und keine Sorge, wenn du dort stehst, wirst du nicht so viele Treffer einstecken, wie du denkst. Greifen Sie mit aller Kraft die entgegenkommenden Superwelle von Japsen an. Du hast deinen Sanitäter und jede Menge Munition, und es kommen eine MENGE Japsen auf dich zu. Feuere einfach weiter bis du Musik hörst. Jetzt weißt du, dass du nah dran bist, aber es ist noch nicht vorbei.

Also schießt weiter. Irgendwann, nach ein paar Minuten, bekommst du eine Versammlungs Nachricht. Bevor ihr das tut, ladet eure Waffen nach, und wenn hier Munitionskisten herumliegen, nehmt sie bitte jetzt mit, denn es ist noch nicht vorbei. In der nächsten Szene wehren Sie die angreifenden Japsen ab, denken Sie daran, dass sie sich nie ergeben, verrückte Hurensöhne. Der Angriff ist nicht sehr stark und unorganisiert, also sollten Sie kein Problem haben, sie niederzuhacken. Wenn sie weg sind, rücken Sie mit eurem Trupp nach vorne. Dies ist im Grunde genommen ein Suchen und Zerstören. Sie werden sehen woher das Mündungsfeuer kommt, also schalten Sie die Japsen genau dort aus. Achten Sie darauf, dass sie das Maschinengewehr rechts nicht erreichen.

Gehen Sie nun vorwärts in die Schützengräben und schaltet den Mini-Pillbox-Schützen aus. Gehen Sie einfach methodisch vorwärts und tötet ihn nach und nach. Wenn Sie das Ende erreichen, biegen Sie scharf links um die Ecke, wo ein paar Japsen stehen, schaltet sie aus und läuft weiter. Lassen Sie Ihre Teamkollegen zuerst durch den unterirdischen Bereich gehen, Folgen Sie ihnen noch nicht. Wenn sie alle durch sind, gehen Sie ein paar Schritte hinein, dann wieder heraus, da ein "toter" Japse eine scharfe Granate hat und sich selbst zur Explosion bringt und wird dich mit Sicherheit mit sich reißen, wenn du zu nahe dran bist. Alles, was ihr tun müsst ist die restlichen Japsen zu töten, das ist nicht allzu schwer und du kannst dich ja nicht irgendwo verlaufen. Wenn die Panzer anrollen nutzen Sie ihr Feuer, um eine Lücke im Verteidigungsbereich zu schaffen. Folgen Sie Ihren Kameraden bis zum äußeren Rand des Grabens und gehen Sie dann ganz nach links die der Linie, wo Sie auf einen weiteren riesigen Ameisenhügel stoßen.

Hinter der Mauer, wo sich eure Kameraden befinden, in den Dreck (in der Hocke ist es manchmal nicht genug und ihr könntet getroffen werden). Ihre Kameraden werden einen Luftangriff auf den Ameisenhügel machen. Und jetzt kommen sie, der letzte Teil des Spiels. BANZAI!!!!

Wie drollig ... wehre sie einfach ab, das sollte kein großes Problem sein, und sobald sie Geschichte sind, hast du Medal of Honor besiegt: Pacific Assault!

Ende.