

PC-exklusives Finale bezwungen

FULL SPECTRUM WARRIOR

In der vergangenen Ausgabe haben wir Sie sicher durch die Hauptkampagne des Taktik-Spektakels geschleust, jetzt widmen wir uns den beinharten Epilog-Kapiteln.

Einer der wenigen Fälle, in denen ein PC-Spiel die Nase gegenüber der Konsolen-Version vorn hat – die beiden Epilog-Missionen sind PC-exklusiv.

EPILOG – KAPITEL 1

27. Schwere Nachschlag

Team Alpha bindet den linken Dachschützen (1) und erledigt mit dem Granatwerfer M-203 den Schergen (2). Wenn dieser beseitigt ist, holt Bravo in der Flanke aus und erledigt den Bösewicht (1). Hinter dem Fahrzeug (3) haben die Helden optimale Schussposition auf den verschanzten Zeki (4).

28. Achtung, Bazooka!

Der letzte Abschnitt kostet selbst geübten Spielern ordentlich Nerven. Sie müssen nicht nur das Ziel erreichen, sondern auch das ganze Stück zum Rettungspunkt ohne Speicherpunkt überleben. Ihre Helden rücken in die Halle vor (5),

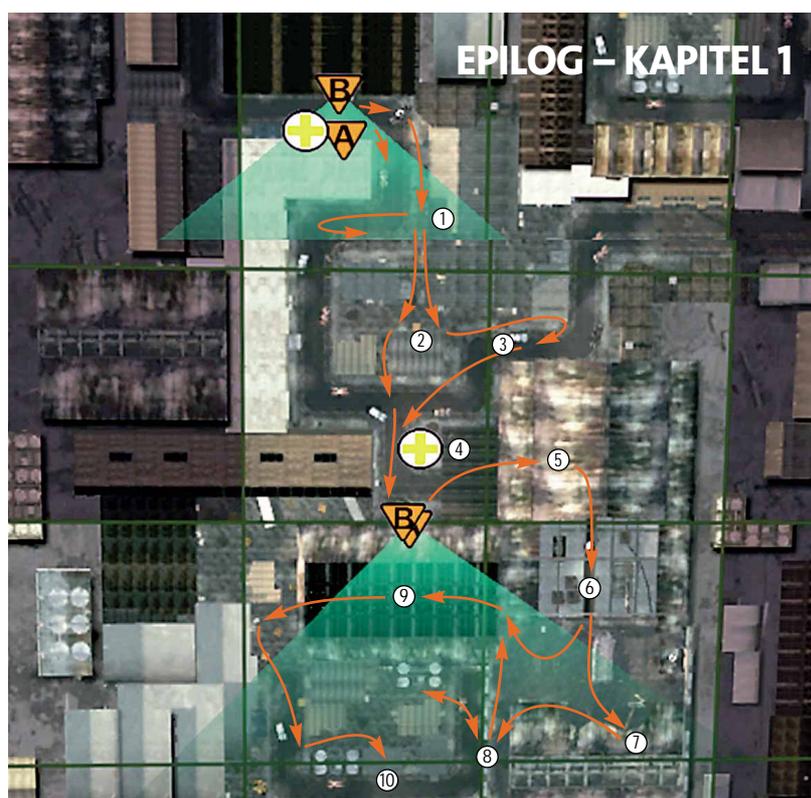
die Holzstapel ermöglichen ein gutes Deckungs- und Flankenspiel. In dem Abschnitt (6) bildet sich ebenfalls Widerstand, Ihre Soldaten unternehmen erfolgreich einen Ausflug (7). Im Areal zwischen 8, 9 und 10 wird es kritisch – man übersieht leicht die Nische (8). Hier ziehen Sie Ihre Männer zügig durch und erledigen den Gegner in der Gasse, der von der anderen Seite sonst nicht erreichbar ist. Dann machen Sie wieder kehrt und kämpfen sich mit Team Alpha durch die Halle (9). Beim nächsten Weg-



punkt (10) finden Sie nochmals aufmüpfige Rebellen, doch der dazugehörige Bazookaschütze ist das eigentliche Übel. Nehmen Sie diesen bösen Buben ohne Verzögerung unter gezieltes Sperrfeuer.

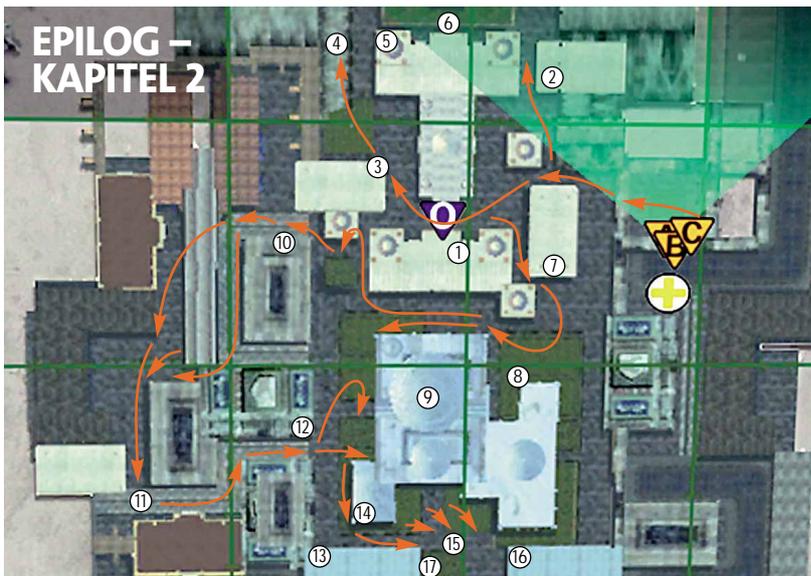
29. Spießr(o)utenlauf

Jetzt müssen Sie noch den ganzen Weg zurück, der erneut mit Gegnern gespickt ist. In der Halle (5) wird das zur Nagelprobe: Wenn Sie hier unachtsam sind, müssen Sie den Epilog von vorn beginnen. Die Schergen haben sich nördlich in diesem Abschnitt verschanzt. Unsere Soldaten müssen durch einen Engpass, und werden dort sowohl frontal als auch von der Seite unter Beschuss genommen. So haben sie kaum Möglichkeit, in die Flanke zu gelangen. Nachdem Sie das Feld auf dem Hinweg gesäubert haben und bevor Sie den Bazookaschützen (10) ausschalten, schicken Sie ein Team Ihrer Wahl zurück. Diese Helden platzieren Sie in Schussrichtung am Anfang der Halle (5). Mit diesem kleinen Trick finden sich auf dem Rückzug an dieser Stelle keine Gegner, und der Weg ist frei.



EPILOG – KAPITEL 2

Der zweite Epilog empfiehlt sich eher Fortgeschrittenen, hier lauern Gegner aus jeder Höhe und aus jeder Richtung. Von der Anhöhe (1) macht man Ihnen das Leben schwer, die Helden suchen sichere Deckung an der grünen Tonne und den Ecken. Setzen Sie den Ranger hinter einer Rauchgranate ein und befahlen Sie Zielfeuer in die Richtung der Angreifer. Sobald sich der Rauch lichtet, schlägt der Scharfschütze zu.



EPILOG – KAPITEL 2

30. Hof in die Zange nehmen

Bravo rückt gemeinsam mit Charlie in die Gasse vor (2) und kann von dort schon einige Gegner ausschalten. Bringen Sie sich vor den lauenden Bazookas in Deckung. Alpha arbeitet sich langsam allein (3) weiter, es laufen immer wieder Gegner ins Bild. Die beste Deckung haben die Alpha-Helden bei dem überdachten Weg (4). Denn beim Bemannen der Ecke (5) setzen Sie Ihre Männer genau in das Zielfeld von Raketenwerfern. Das A-Team zieht weiteres Feuer auf sich, Charlie rückt von der anderen Seite nach und macht kurzen Prozess (6).



31. Schützen auf dem Minarett

Nach Ihrem Situationsbericht rücken Sie behutsam vor (7), eine ganze Kette an Angreifern schießt von oben und aus dem MG-Nest (8). Hier bewährt sich erneut die Taktik, den Ranger schussbereit hinter einer Rauchwolke zu verstecken. Von der Moschee (9) droht latent Gefahr von oben. In den engen Gassen (10) halten Sie jeden Winkel im Auge, das M-203 leistet dabei wertvolle Dienste. Rauchgranaten minimieren das Risiko in den heikelsten Situationen.

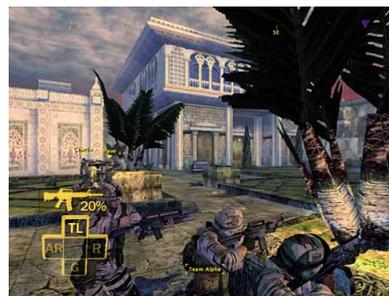
32. Gemeines Spiel

Beim Betreten des Straßenzugs wird es äußerst gefährlich. Nachdem Sie den

Einzelkämpfer links erledigt haben, erscheint ein Speicherpunkt (11). Laufen Sie aber nicht sofort los, der Weg dorthin ist sehr gefährlich. Auf den Dächern sind einige Schützen verteilt, die erst ausgeschaltet werden müssen (12, 13, 14). Bewegen Sie die Teams in Feuerbereitschaft und mit gegenseitiger Deckung zum Ziel, damit die Rekruten einen plötzlich auftauchenden Amokläufer (15) rechtzeitig erledigen können.

33. Harter Endkampf

Wenn Sie den Amokschützen ins mehrfache Zielfeld gelockt haben, kommt es zum Showdown. Gute Deckung gibt es hinter den Palmenkästen. Das erste Team, das Stellung bezieht, legt sofort ein Zielfeld. Dabei erwischen Sie viele der aufspringenden Terroristen, vor allem die Bazookaschützen (17). Jetzt rücken Bravo und Charlie schnell nach und können im



wechselnden Sperrfeuer die verbleibenden Gegner ausschalten. Vom Gebäude (16) werden Sie nochmals von der Seite unter Beschuss genommen. Wenn Sie auch diese Herausforderung gemeistert haben, können Sie sich in Ruhe den toll gemachten Abspann ansehen.

CHEAT CODES

34. Unendlich Munition

Wenn Sie das Spiel gleich auf dem Schwierigkeitsgrad Sergeant Major beginnen, sind Ihre Teams mit weniger Munition ausgestattet. In schwierigen Situationen kann ein Cheat durchaus praktisch sein. Gehen Sie dazu in das Menü »Extra Content«, und geben Sie dort **mercenaries** ein.

35. Dicke Köpfe

Eher witziger Natur ist der »Big Head«-Modus: Mit dem Code **nickwest** schalten Sie die vor allem in Japan populäre Charakter-Ansicht ein.

33. Knallharter Army-Modus

Richtig harte Jungs geben sich die Army-Ausgabe des Spiels. Achtung, die Steuerung ist etwas anders als im normalen Spiel. Und hier der Code: **HA2P1PY9TUR5LE**.

Wolfgang Steinorth / DS

