

Taktik-Schwergewicht komplett gelöst

Commandos 2

Wir haben uns für Sie durch das wohl schwerste Spiel des Jahres gekämpft: So siegen Ihre tapferen Commandos im Kampf gegen die Nazis und imperialen Japaner!

Nachdem wir Ihnen in Ausgabe 10/2001 den Weg durch die ersten beiden Missionen von Commandos 2 präsentiert haben, folgt nun der zweite Teil unserer ausführlichen Komplettlösung. Die geleitet Sie durch die verbleibenden acht umfangreichen, schweren Aufträge. Allgemeine Tipps zur Herangehensweise an die Missionen finden Sie ebenfalls in unserer letzten Ausgabe.

Komplettlösung

Mission 3: Weißer Tod (White Death)

Erste Wachen
BESEITIGEN

TIPP 1: Per Wurfmesser erledigt unser Froschmann die Wache vor seinem Raum und zieht ihre Schneeuniform über. Ein Blick durch die Tür verrät ihm, wann der Soldat

Ins **FREIE**
vorkämpfen

dahinter in die andere Richtung schaut; dann öffnet der Taucher die Tür. Nachdem die beiden Wachen erledigt sind, räumt er schnell die Schränke aus und steckt die dringend benötigte Sauerstoffflasche ein.

TIPP 2: Mit einem Blick über die Leiter nach oben stellt der Taucher fest, wann die Wache in die andere Richtung wandert, und klettert dann flugs nach oben (1), wo er sich auf den Boden wirft. Wenn der Posten sich wieder nähert, schalten Sie ihn per Messer aus und verstecken ihn am Turm des U-Boots, um Aufmerksamkeit zu vermeiden.

Unter dem
U-BOOT

TIPP 3: Vorsichtig kriechend gelangen wir unterhalb des Stegs rechts zum Ufer (2), ziehen die Taucheruniform an und springen ins Wasser. Machen Sie dabei aber nicht zu viel Lärm. Links des U-Bootes (3) tauchen Sie wieder auf, steigen vorsichtig an Land und erledigen die erste Wache per Wurfmesser.



Mission 3: (1) U-Boot, (2) Ufer, (3) zweites Ufer, (4) Zelt mit dem Snapper, (5) bewachte Hütte mit Green Beret, (6) Ballon mit Soldaten, (7) heruntergelassene Gangway, (8) Schiffseingang, (9) Brücke mit Teilen der Enigma-Maschine, (10) Maschinenraum, (11) Funk-Station, (12) Fluchtflugzeug für Green Beret und Spion, (13) Gangway 2.

SPRENGM.
befreien

TIPP 4: Mit kurzen Sprints oder dem Geräuschsender lockt der Froschmann die in der Nähe patrouillierenden Wachen einzeln hinter das Schiff, erledigt sie mit dem Wurfmesser und kann schließlich langsam zum Zelt (4) robben. Drinnen spricht er mit dem Sprengmeister.

SCHLÜSSEL
für die Hütte

TIPP 5: Mit dem erneuten Umweg übers Wasser (3, 2) gelangt unser Froschmann zur zentralen Baracke (5). Dahinter knöpft er sich die Wache und den Offizier vor. Dessen Schlüssel öffnen das Gebäude (5). Ein Blick durch die Tür – der Froschmann tritt ein, sobald die Patrouille in die andere Richtung marschiert und erledigt die Soldaten lautlos. Der Green Beret wartet nahe bei.

Zum **BALLON**
vordringen

TIPP 6: Auf der oberen Ebene erledigen Sie eine weitere Aufsichtsperson. Nun tritt der Nahkämpfer in Aktion. Er



Tipp 6: Vorsichtig dringt der Green Beret Richtung Ballon vor.

rüstet sich mit Hilfe des Kisteninhaltes und der ausgeschalteten Wachen komplett mit Waffen und genügend Munition aus (Schneeuiform nicht vergessen) und macht sich kriechend Richtung Ballon (6) auf.

Sprengmeister
zum **SCHIFF**

TIPP 7: Zur Sicherheit schalten Sie die Wachen rund um den Ballon aus; getarnt mit der Uniform können Sie daraufhin das Schlachtschiff umrunden. Weiter geht's zur Gangway (7); Kollege Sprengmeister verlässt das Zelt, zieht sich eine Uniform an, hält sich in der Nähe des U-Bootes und folgt dem Green Beret zum Schiff (4, 5, 6, 7).

Ins **INNERE**
vordringen

TIPP 8: Der Nahkämpfer robbt aufs Schiff, lockt die Wachen in Sichtweite an und erledigt sie. Die nördliche Tür (8) führt ins Innere, wiederum neutralisieren wir nun die Wachen. Der Sprengmeister folgt und schnappt sich die Bomben aus dem kleinen Nebenraum.

Spion und Dieb **BEFREIEN**

TIPP 9: Unser Green Beret klettert durch die Luke nach unten, erledigt die Wache vor der einzelnen Tür, schnappt sich deren Schlüssel und befreit im Raum dahinter Spion, Dieb und die U-Boot-Besatzung. Nun macht sich der Spion auf den Weg zur Brücke (9), wozu er in jedem Raum den direkten Weg nach oben nimmt.

Enigma
KLAUEN

TIPP 10: Zur Sicherheit tarnt sich der Spion mit ei-



Mission 4: (1) sicherer Platz, (2) Brücke, (3) Tempel mit Guru, (4) Statue und große Platz, (5) nordwestliches Tor, (6) Kanalisation mit waffenlosen Gurkas, (7) Funkgebäude, (8) Fluchtschiff, (9) Wachgebäude 1, (10) Wachgebäude 2.



Tipp 11: Hier muss die Sprengladung platziert werden.

ner Uniform und beseitigt eventuellen Widerstand unauffällig. Auf der Brücke (9) schnappt er sich die drei Teile der Enigma-Maschine aus der Kiste.

ZEITBOMBE
in den
Maschinen-
raum

TIPP 11: Unser Nahkämpfer nimmt die Tür gegenüber des ehemaligen Gefängnisses und säubert den Maschinenraum (10) von Wachen. Der Sprengmeister rückt nach und bekommt die Zeitbombe. Die platziert er an der Hauptmaschine und sucht dann das Weite.

KAPITÄN
retten

TIPP 12: Nun ist der Green Beret wieder am Drücker. Ein Stockwerk höher dringt er in die Mannschaftsquartiere ein. Er räumt die beiden Wachposten auf dem Gang beiseite und rettet dann den Kapitän hinter der letzten Tür rechts. Nun jagt der Sprengmeister seine Bombe hoch.

Das Funkgerät
BENUTZEN

TIPP 13: Der Green Beret marschiert wieder ins Freie und beseitigt den Widerstand rund um die Funkstation (11), worauf der Spion drinnen das Funkgerät benutzt. Der Nahkämpfer macht den Weg zum Flugzeug (12) frei. Der Spion folgt ihm unauffällig; beide steigen ein.

FLUCHT
per U-Boot

TIPP 14: Die verbleibenden Kommandos lassen die Gangway (13) runter und geleiten den U-Boot-Kapitän sowie die Besatzung ins U-Boot – die Mission ist geschafft.

Mission 4: Ziel: Burma (Target: Burma)

Zur **BRÜCKE**
vordringen

TIPP 15: Zunächst gehen die vier Kameraden in Deckung und kriechen einige Meter nach links (1). Von rechts nach links erledigt der Nahkämpfer die drei Wachen direkt am Ufer. Stück für Stück kämpft er sich zur Brücke (2) vor.

Mit dem **GURU** sprechen

TIPP 16: Die an der Brücke patrouillierende Wache lassen Sie auf Ihre Seite des Ufers kommen, bevor Sie sie erledigen. Die Wache vor dem Tempelgebäude selbst (3) schalten Sie am besten mit dem Gewehr aus. Im Tempel sprechen Sie mit dem religiösen Führer und postieren sich danach am Durchgang zum zentralen Platz.

STATUE räumen

TIPP 17: Die Wache hinter dem Durchgang locken Sie mit dem Geräuschsender aus dem Sichtfeld der Kollegen und beseitigen sie. Der Soldat im Blickfeld der großen Statue (4) wird durch einen Gewehrschuss unser Opfer und von uns zu seinem Kollegen getragen. Nach und nach sollten Sie sich aller Wachen im Umfeld der Statue entledigen und sie hinter dem Durchgang verstecken – so verhindern Sie später einen unerwünschten Alarm.

Mit den **GHURKAS** sprechen

TIPP 18: Der Green Beret schleicht durch das Tor im Nordwesten (5) und schaltet hier vorsichtig die Wachen bis zur Kanalisation (6) aus. Er taucht ab in die Kanäle. Nach einem kurzen Gespräch mit den Ghurkas nimmt er den zweiten Ausgang, knöpft sich die Wache im Raum darüber vor und klettert ins Freie. Einer der Ghurkas folgt mit einigem Abstand. Er muss später noch funken.

FUNKGERÄT räumen

TIPP 19: Nächste Station des Green Beret ist das Gebäude mit dem Funkgerät (7). Dort kommt es vor allem auf Geschwindigkeit an: Green Beret widmet sich per Messer den beiden Wachen auf der unteren Ebene, klettert dann flugs hoch und schnappt sich zügig die drei anwesenden Soldaten, bevor die Alarm schlagen können.

Wachgebäude **SÄUBERN**

TIPP 20: Der Green Beret rückt nun Richtung des Turms bei Fluchtschiff (8) vor und räumt die Soldaten zwi-

schen Statue und Schiff aus dem Weg. Besonders bei und in den beiden Gebäuden (9, 10) warten Fieslinge, gefährlich sind vor allem die Scharfschützen.

SNIPER bezieht Position

TIPP 21: Außerdem leeren Sie den Turm (8) von Wachen; der Scharfschütze folgt, sackt die Munition ein und legt sich im oberen Stockwerk auf die Lauer.

GURU zum Schiff

TIPP 22: Dieb und Fahrer geleiten daraufhin den Guru (3) zum Fluchtschiff (8), der Nahkämpfer schließt sich der Veranstaltung an. Nun tritt der Ghurka in Aktion; im Funkraum (6) benutzt er das Funkgerät.

Den **DIKTATOR** erledigen

TIPP 23: Sobald der Diktator anrückt, hat der Scharfschütze seinen Auftritt. Wenn sich die Truppe auf dem großen Platz versammelt hat, steht er kurz auf, erledigt den Diktator, der in blauer Uniform direkt vor der Statue steht, geht wieder in Deckung und flüchtet in Windeseile auf das Fluchtschiff (8). Achtung: Lassen Sie sich im allgemeinen Tumult nicht erwischen.

Mission 5: Die Brücke am Kwai (Bridge over the river Kwai)

Zum **BOOTSSTEG** vordringen

TIPP 24: Zunächst erledigt der Green Beret die Wachen rund um den Elefantenkäfig (1) und tarnt sich mit einer Uniform. Er kämpft sich weiter vor und säubert das Bootshaus (2) von Soldaten. Nächste Station ist der Steg (3).

Am anderen **UFER**

TIPP 25: Springen Sie ins Wasser, schwimmen Sie an den bissigen Krokodilen vorbei, und paddeln Sie ans andere Ufer (4). Gehen Sie in der Sekunde aus dem Wasser, in der sich der Wachposten wegdreht, und erledigen Sie ihn schnell und unbemerkt mit dem Messer.



Mission 5: (1) Elefantenkäfig und Startpunkt, (2) Bootshaus, (3) Bootssteg, (4) hier an Land gehen und die Wache erledigen, (5) Hütte mit Brückenmodell, (6) Hütte mit Funkgerät, (7) Gefängnis mit Brücken – Sachverständigen, (8) Felswand, (9) Hochebene, (10) Zaun, (11) Hütte mit Sprengstoff, (12) optimale Stelle für Sprengstoff.



Mission 6: (1) Strand mit schiffbrüchigem Piloten, (2) Strand 2, (3), Geschütz, (4) schwer bewachter Dorfeingang, (5) nördliche Wachen, (6) Sprengstoffdepot, (7) gefangener Pilot mit Wachen, (8) Brücke, (9) nördliche Gebäude, (10) Höhleneingang, (11) Bunkereingang, (12) Geschütz 2, (13) Strand 3, (14) Fluchtflugzeug für Commandos und Pilot.

Alle WACHEN beseitigen

TIPP 26: Mithilfe einer Zigarettenschachtel lässt der Nahkämpfer nun der Reihe nach die Wachen in einen Hinterhalt laufen. Er versteckt sich dazu hinter den Bäumen gleich am Ufer; Zigarettens und die Leiche der ersten Wache sorgen für die notwendige Aufmerksamkeit.

Ins HAUS vordringen

TIPP 27: Schließlich kann der Green Beret bis ins Haus (5) vordringen, die Wachen in der Mitte im ersten Raum erledigen und durch das Fenster nach draußen gelangen. Mit einer Uniform getarnt steigt er die Treppe hinauf, wo er die Wache (6) um die Ecke in einen Hinterhalt lockt. Der Weg zum Gefängnis ist jetzt fast frei.

Mit dem GEFANGENEN sprechen

TIPP 28: Nun müssen der Reihe nach alle Wachen dranglauben, die das Gefängnis (7) im näheren Blickfeld haben. Zuletzt erledigt der Green Beret noch den Wächter beim Gefangenen (7) und kann endlich mit letzterem sprechen.

Brückenmodell UNTERSUCHEN

TIPP 29: Unser Green Beret marschiert zurück ins Haus (6), klettert nach oben, und beseitigt die drei Wachen in Sekundenschnelle mit einem Gewehr. Der Ex-Gefangene folgt und benutzt das Brückenmodell.

Dieb auf WERKZEUGKLAU

TIPP 30: Jetzt tritt der Dieb in Aktion. Im Bootshaus (2) knackt er die Kiste und schnappt sich die Strickleiter. Er folgt dem Nahkämpfer zum Lager, öffnet die Kiste in der Hütte (5) und nimmt die Drahtschere. Dann zieht er sich eine Uniform über und erklimmt die Felswand im Hintergrund (8), die für seine Kollegen zu steil ist.

Hochebene SICHERN

TIPP 31: So weit links wie möglich kommt der Dieb oben an der Felskante an und legt sich sofort hin, um für die gegnerischen Wachen unentdeckt zu bleiben. Nun lässt

LOCH im Zaun

er die Strickleiter für seine Kameraden runter, worauf der Nahkämpfer folgt. Dieser säubert das Gebiet (9) von Wachen, sobald der große Trupp aufgebrochen ist.

Sprengstoff DEPONIEREN

TIPP 32: Nun kann der Dieb ungesehen hinter das Lager gelangen und per Drahtschere ein Loch in den Zaun (10) schneiden. Der Green Beret erledigt die beiden Wachen westlich des zentralen Gebäudes (11), worauf er den Sprengstoff für die Brückensprengung aus dem Haus klawen und nach hinten verschwinden kann.

Den STRAND befreien

TIPP 33: Mit dem Sprengstoff kämpft der Green Beret sich den Weg bis zur Mitte der Brücke frei. An der vorgesehene Stelle (12) postiert er das Zeug. Letzte Station des Nahkämpfers ist das Haus mit dem Funkgerät (6), wo er die Wachen niederstreckt und dann funkt.

Kollegen in einem BOOT

Mission 6: Kanonen auf Savo-Island (The Guns of Savo Island)

TIPP 34: Paddeln Sie zum Strand (1) und sprechen Sie mit dem schiffbrüchigen Piloten. Unter Wasser gelangt der Taucher zum nächsten Strand (2), lockt dort die patrouillierenden Wachen mittels der Zigarettens einzeln in einen Hinterhalt und schaltet sie aus. Ebenso verfährt er mit den Wachen rund um das nächste Geschütz (3).

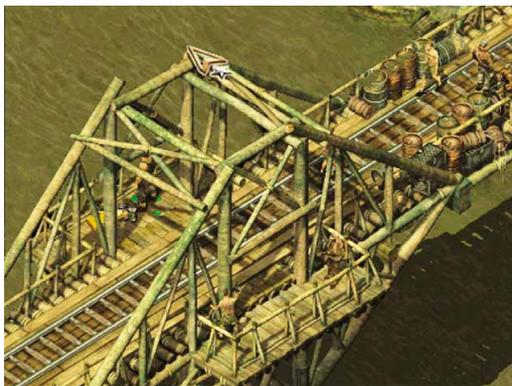
TIPP 35: Nachdem sich der Taucher auch um die Wachen auf dem schmalen Pfad zwischen dem Geschütz und dem Eingang des Dörfchens (4) gekümmert hat, schwimmt er unentdeckt zurück zu seinen wartenden Kameraden und rudert sie per Schlauchboot zum Strand.



Tipps 31: Der Dieb erklimmt die Felswand und lässt danach die Strickleiter hinab.

SPRENGSTOFF organisieren

TIPP 36: Der Nahkämpfer übernimmt und lockt die beiden Wachen im Norden (5) per Zigarettenschachtel in einen Hinterhalt. Nun kann er die rechte Tür (6) zum



Tipps 33: An dieser Stelle müssen Sie den Sprengstoff ablegen.

Sprengstoffdepot nehmen. Die erste Wache erledigen, sobald die beiden anderen sich umgedreht haben. Dann schnell die zweite und schließlich die dritte ausschalten. Aus dem Schrank schnappt er sich den Sprengstoff.

Zum PILOTEN vordringen

TIPP 37: Der Green Beret nimmt nun die linke Tür (6); die beiden Wachen drehen ihm den Rücken zu und sind so leichte Opfer. An den anderen marschiert er mit einer Uniform getarnt einfach vorbei. Die erste Wache im Freien wird mit dem Messer getötet und links versteckt,



Tipps 34: Im Schutz eines Fischschwarms gelangen Sie als Taucher am sichersten unentdeckt zum zweiten Strand.

Den Piloten BEFREIEN

die beiden anderen per Zigarettenschachtel herangeholt und dann lautlos ausgeschaltet.

TIPP 38: Die beiden Wachen beim Piloten (7) werden Sie los, indem Sie den Sender unterhalb der Leiter postieren, die Fieslinge anlocken und erledigen. Ebenso werden eine Ebene höher die beiden nächsten Soldaten ins Nirvana geschickt, bevor der Pilot (7) befreit werden kann. Der bleibt zunächst in Deckung und somit in Sicherheit.

Ab in die HÖHLE

TIPP 39: Die Beseitigung der Wache auf der Brücke (8) sollte ohne Probleme vonstatten gehen. Erregen Sie wieder mit Zigarettenschatel die Aufmerksamkeit des Schergen, bevor Sie ihm heimleuchten. Die Soldaten rund um die nördlichen Gebäude (9) werden der Reihe nach angelockt und erledigt; dann geht's in den rechten Höhleneingang (10) in das Innere der Insel.

ZENTRALE infiltrieren

TIPP 40: Im unterirdischen Gangsystem lockt der Nahkämpfer die drei Fieslinge mit der Zigarettenschachtel an und schickt sie über den Jordan. Nun ist das unterirdische Kommandozentrum dran: Zunächst schnappt er sich die Wache hinter der ersten Tür und versteckt sie auf dem Gang vor ihren misstrauischen Kameraden.

Schlüssel BESORGEN

TIPP 41: Weiter geht's durch die zweite Tür. Der Reihe nach werden hier die restlichen Wachen angelockt und erledigt; zuletzt ist der Kommandant an der Reihe. Seine Schlüssel in der Hosentasche nehmen Sie mit.

Freie Bahn für GREEN BERET

TIPP 42: Green Beret und Sprengmeister treffen sich nun beim Stolleneingang (11), der Nahkämpfer übergibt seinem Kollegen die Sprengladungen, schließt auf und übernimmt die Vorhut. Unten müssen die ersten beiden Wachleute dran glauben, darauf kämpft Rambo sich vorsichtig durch die rechte Tür den Zickzack-Gang entlang.

SPRENGSÄTZE platzieren

TIPP 43: Im nächsten Gang nimmt der Green Beret die Tür am anderen Ende, dahinter lockt er die Wachen des Geschützraumes der Reihe nach an und schickt in Ren-



Tipps 43: Der Sprengmeister sollte für optimale Wirkung die Ladungen genau zwischen den Kanonen auslegen.

te. Der Sprengmeister rückt nach und platziert je einen Sprengsatz zwischen den drei Geschützen.

Flucht per FLUGZEUG

TIPP 44: Ein letztes Mal ist nun der Nahkämpfer gefragt; er macht den Weg vorbei an den Geschützen (12) sowie den Strand (13) bis zum Flugzeug (14) frei und schaltet alle Wachen in Sichtweite aus. Nachdem auch die Soldaten im Inneren des Flugzeugs erledigt sind, folgen die Kollegen und der Pilot. Der Sprengmeister jagt seine Ladung hoch, der Pilot startet das Flugzeug – und die Geschütze sind wertloser Schrott. Zu guter Letzt hebt das Flugzeug ab, und die Commandos sind in Sicherheit. Weiter geht's nach Haiphong.

**Mission 7: Der Gigant in Haiphong
(The Giant in Haiphong)**

In die KNEIPE gehen

TIPP 45: Der Nahkämpfer beschäftigt sich zunächst mit den Wachen in seiner näheren Umgebung (1). Er tarnt sich mit einer Uniform und bewegt sich langsam Richtung des nächsten größeren Gebäudes (2). Er nimmt den Hintereingang und läuft in Uniform vorsichtig an den Soldaten vorbei bis zur Treppe nach oben.

WACHEN umgehen

TIPP 46: Oben angekommen lockt der Green Beret die Wache der Reihe nach in einen Hinterhalt und kann schließlich in richtigen Moment die Tür auf den Balkon nehmen und die dortige Patrouille erledigen. Sobald die Wache beim nächsten Haus (3) Richtung Norden schaut, marschiert er am äußersten südlichen Kartenrand an ihr vorbei, umgeht die nächste Wache nördlich und findet Zuflucht im Hof des größeren Gebäudes (4).

Rein in die HALLE

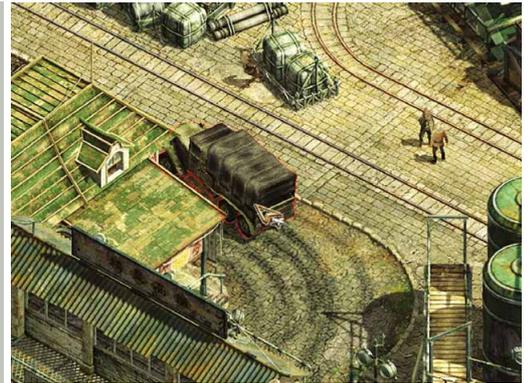
TIPP 47: Sobald die nächste Straße unbeobachtet ist, nimmt der Elitekämpfer die westliche Tür (5). Hier geht's die Treppe und die Leiter nach oben, wo er die beiden Wachen wegräumt und ins Freie tritt. Über die Leiter (6) klettert er wieder nach unten, von dort schnurstracks in die Halle (7). Drinnen schlüpft er sofort nach rechts hinter das Regal.

Kollegen BEFREIEN

TIPP 48: Die Wache vor dem Gefängnis der beiden Kollegen wird neutralisiert, sobald sie in Richtung Tür schaut. Eine zweite Wache sieht die Leiche, rennt herbei, und wird ebenfalls ausgeschaltet. Im Gefängnis spricht der Green Beret seine Kameraden an, der Dieb übernimmt.

Im LASTWAGEN verstecken

TIPP 49: Vor dem Raum zieht der Dieb sich die Uniform einer der Wache über und schnappt sich die Strickleiter aus dem Regal. Auch der Sprengmeister stattet sich mit einer Uniform aus. Alle drei Gefährten treten unbeobachtet ins Freie, und verstecken sich im Lastwagen (8).



Tipp 49: Im Lastwagen versteckt gelangen Sie mit Dieb, Green Beret und Sprengmeister ins Innere des Militärkomplexes.

Zum SPRENGSTOFF vordringen

TIPP 50: An der Endstation (9) steigen die Commandos von der Ladefläche des Lastwagens. Im Inneren der Militärbasis meiden Sie das Panzerfahrzeug, das dort seine Runde dreht. Zunächst macht sich der Green Beret daran, aus Kisten und Schränken sowie Gegnern Sprengstoff zu besorgen, die beiden Kollegen werfen sich zur Sicherheit an Ort und Stelle auf den Boden. Rambo lockt die Wache bei den Kisten (10) in einen Hinterhalt, ebenso die bei der zweiten Lagerhalle (11).

Sprengstoff an SPRENGMEISTER

TIPP 51: Sobald der Offizier sich drinnen über die Kiste beugt, tritt Rambo ein und schickt den Fiesling ins Reich der Träume. Der Dieb folgt und knackt die Kiste. Die Dynamitladungen bekommt der Sprengmeister.

Im Lager AUFRÄUMEN

TIPP 52: Durch die Hintertür (12) betritt der Green Beret die Lagerhalle in dem Moment, in dem die Patrouille in die andere Richtung marschiert. Er tötet die beiden Wachen, die ihm den Rücken zudrehen, mit seinem Messer



Mission 7: (1) Startpunkt, (2) Kneipe, (3) Haus, (4) Haus mit Innenhof, (6) Tür zum Balkon, (7) Leiter, (7) Lagerhalle, (8) Lastwagen, (9) Endstation des Lastwagens, (10) Kisten, (11) Lagerhalle mit Sprengstoff, (12) Hintertür der großen Halle, (13) Vordertür der großen Halle, (14) Container, (15) Flugzeugteile, (16) großer Treibstofftank, (17) Vordertür kleine Halle, (18) Seitentür kleine Halle, (19) kleiner Treibstofftank, (20) Gruppe beim Flugzeugträger, (21) Kranleiter, (22) Kranausleger, (23) Scharfschütze, (24) Container 2.



Tipp 52: Die große Lagerhalle im Militärkomplex sollte der Green Beret im Alleingang für die Kollegen säubern und dabei fleißig Ausrüstung sammeln.

und nimmt für die restlichen Soldaten seinen Revolver oder eine andere Feuerwaffe zu Hilfe.

CONTAINER als Ausgangsbasis

Der Weg zum TANK

In kleiner HALLE aufräumen

Der Weg zum TANK

Ladung LEGEN

Flugzeugträger INFILTRIEREN

An der WAND hoch

Über die LEITER

TIPP 53: Dieb und Sprengmeister können nun in die Halle nachkommen. Durch die nördliche Tür (13) tritt der Green Beret nach draußen. Mit Hilfe seines Geräuschsenders lockt er zunächst alle Wachen rund um die Container (14) in eine Falle. Deren Körper werden am besten unsichtbar im Container verstaubt.

TIPP 54: Danach schleicht der Nahkämpfer zu den Flugzeugteilen (15) vor und erledigt wiederum alle Wachen. Diese werden ebenfalls im Container vor deren Kollegen versteckt. Der Sprengmeister rückt – kriechend und auf dem gleichen Weg – nach und platziert eine der Fernzündbomben am Fuß des Tanks (16).

TIPP 55: Der Green Beret nimmt sich die nächste Halle (17) vor und tritt ein, wenn die Wache in der Mitte von ihm wegläuft. Sobald jemand auf ihn aufmerksam wird, neutralisiert er die restlichen Soldaten per Revolver. In einer Uniform getarnt geht's seitlich nach draußen (18).

TIPP 56: Nachdem der Green Beret die Wachen beim zweiten Tank (19) ausgeschaltet hat, rückt der Sprengmeister auf gleichem Wege nach und platziert die zweite Fernzündbombe. Green Beret und Dieb verstecken sich im Container (14), und der Sprengmeister tritt in Aktion.

TIPP 57: Der Sprengmeister robt zwischen die beiden zusammengeklappten Flugzeuge (15) und wirft eine Handgranate in die Gruppe vor dem Flugzeugträger (20). Ungestört gelangt der Dieb nun – noch immer in einer Uniform getarnt – zur Leiter (21) und hangelt sich hoch.

TIPP 58: Oben angekommen klettert der Langfinger am ausladenden Arm des Krans (22) entlang und springt von da auf den Flugzeugträger. Er schlägt den Scharfschützen (23) nieder, und lässt die Strickleiter zu dessen Füßen runter. Die Kollegen folgen über die Leiter, alle drei verstecken sich im Container (24).

Mission 8: Saving Private Smith

TIPP 59: Zunächst ist der Dieb alleine an der Reihe. Er robt zum ersten Haus und klettert unterhalb des Balkons an der Wand hoch (1). Sobald der Wachposten in die andere Richtung marschiert, nimmt er oben die Tür.

TIPP 60: In Inneren des Hauses schmeißen Sie sich auf den Boden, schlagen die sich nähernde Wache nieder

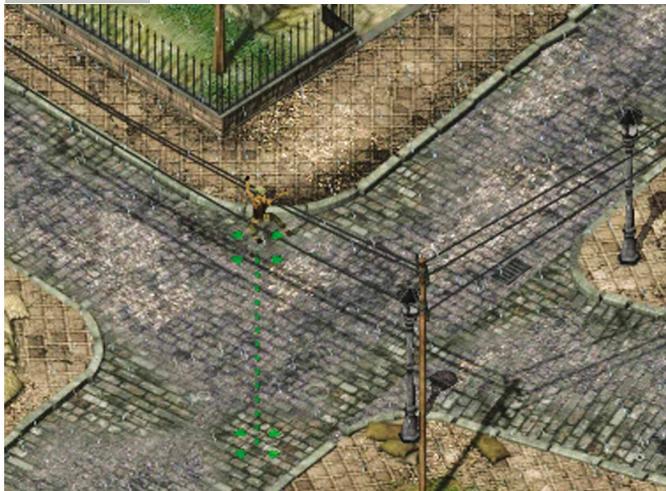
und schnappen sich den Verbandskasten aus dem Schrank. Dann verschwinden Sie ins Bad und nutzen die entstehende Aufregung, wenn der Niedergeschlagene aufwacht. Im Tumult geht es über die Leiter nach oben.



Tipp 61: Um den Green Beret zu befreien, muss der Dieb die Wache vor der Tür in einen Hinterhalt locken. Benutzen Sie dazu wieder die Zigarettenschachteln.

GREEN BERET befreien

TIPP 61: Oben wird die erste Wache schnellstmöglich mit Zigaretten in einen Hinterhalt gelockt. Sobald der Kommandant beim Green Beret in die andere Richtung läuft, schlagen Sie ihn nieder und befreien den Nahkämpfer.



Tipp 63: An den Hochspannungsleitungen kann sich der Dieb ins zweite Haus hangeln.

Flucht durchs FENSTER

Ins Haus HANGELN

TIPP 62: Der Green Beret fesselt die beiden Wachen. Der Dieb knackt die Kiste, und Green Beret rüstet sich mit deren Inhalt an Waffen und Munition aus. Er zieht sich noch eine Uniform über und nimmt dann das Fenster gegenüber der Leiter. Nach der unsanften Landung beseitigt er die Wache, die mit dem Rücken zu ihm sitzt, sowie den sich nähernden zweiten Wachposten.

TIPP 63: Der Dieb folgt seinem Kollegen durchs Fenster und hangelt sich entlang der Hochspannungsleitung (2) ins nächste Haus (3). Sobald sich der unten aufgescheucht rumrennende Wachmann am Fenster positioniert hat, klettert der Langfinger vorsichtig die Treppe runter, öffnet die Tür zu kleinen Nebenraum, schlüpfte unbemerkt rein und schließt sie wieder.



Sprengmeister gegen WACHEN

TIPP 64: Der Dieb spricht den Sprengmeister an. Dieser übernimmt, schlägt die Wachen am Fenster sowie im Gang nieder und fesselt beide. Die Soldaten im kleinen Nebenraum werden per Zigarettenschachtel angelockt und ausgeschaltet, ebenso die beiden Scharfschützen oben im Giebel, die sonst die Mission stören würden.

GEKNACKTE Hintertür

TIPP 65: Auch auf der unteren Ebene räumt der Sprengmeister mit Faust und Fesseln auf bewährte Weise auf. Danach knöpft sich der Green Beret der Reihe nach die Wachen auf dem Hinterhof (4) vor. Der Dieb kann daraufhin die Drahtschere aus der Kommode einstecken und die Hintertür von innen knacken.

Sturm auf den BALKON

TIPP 66: Der Sprengmeister tritt ins Freie, der Dieb klettert hoch in den Giebel (5) und hangelt sich entlang der Stromleitungen zum Fenster des nächsten Hauses (6). Drinnen nimmt er sofort – bevor der Wachmann nach oben kommt – die rechte Tür und befindet sich auf dem Balkon (7).

Durchs Fenster zum SNIPER

TIPP 67: Weichen Sie den beiden Wachen aus, und schleichen Sie zur Rückseite des Hauses, wo Sie an der Wand (8) hochklettern und in den Raum mit dem gefangenen Scharfschützen gelangen. Schnell machen Sie von innen die Türe zu, schlagen die Wache nieder und sprechen den Scharfschützen an, der fortan zur Verfügung steht.

SCHÜTZE räumt auf

TIPP 68: Der Scharfschütze fesselt die ohnmächtige Wache. Sobald die Patrouille auf der Treppe nach unten marschiert, öffnet er die Tür, lockt per Zigaretten (die er vorher vom Dieb bekommen hat) den ersten Kommandanten an, schlägt schnell ihn nieder und fesselt ihn.

Wachen LOCKEN

TIPP 69: Ebenso verfährt der Sniper mit allen Wachleuten auf den beiden sichtbaren Ebenen des Hauses; zu guter Letzt kann der Dieb die Haustür öffnen und der Green Beret nachrücken. Letzterer klettert ein kleines Stück in den Keller hinab, zeigt sich kurz und krabbelt sofort wieder hoch. So kann er sich bequem um die vier daraufhin auftauchenden Wachen kümmern.

TRESOR knacken

TIPP 70: Der Dieb knackt nun den Tresor und greift sich die Funk-Codes. Der Green Beret läuft wieder ins Freie. Zunächst erledigt er die lästigen verbleibenden Patrouillen im Dorf; dann lockt er nach und nach die Soldaten an der Brücke (9) in einen Hinterhalt und bringt sie zum Schweigen. Daraufhin schneidet der Dieb mit dem Bolzenschneider ein Loch in den Stacheldraht (10).

HAUS befreien

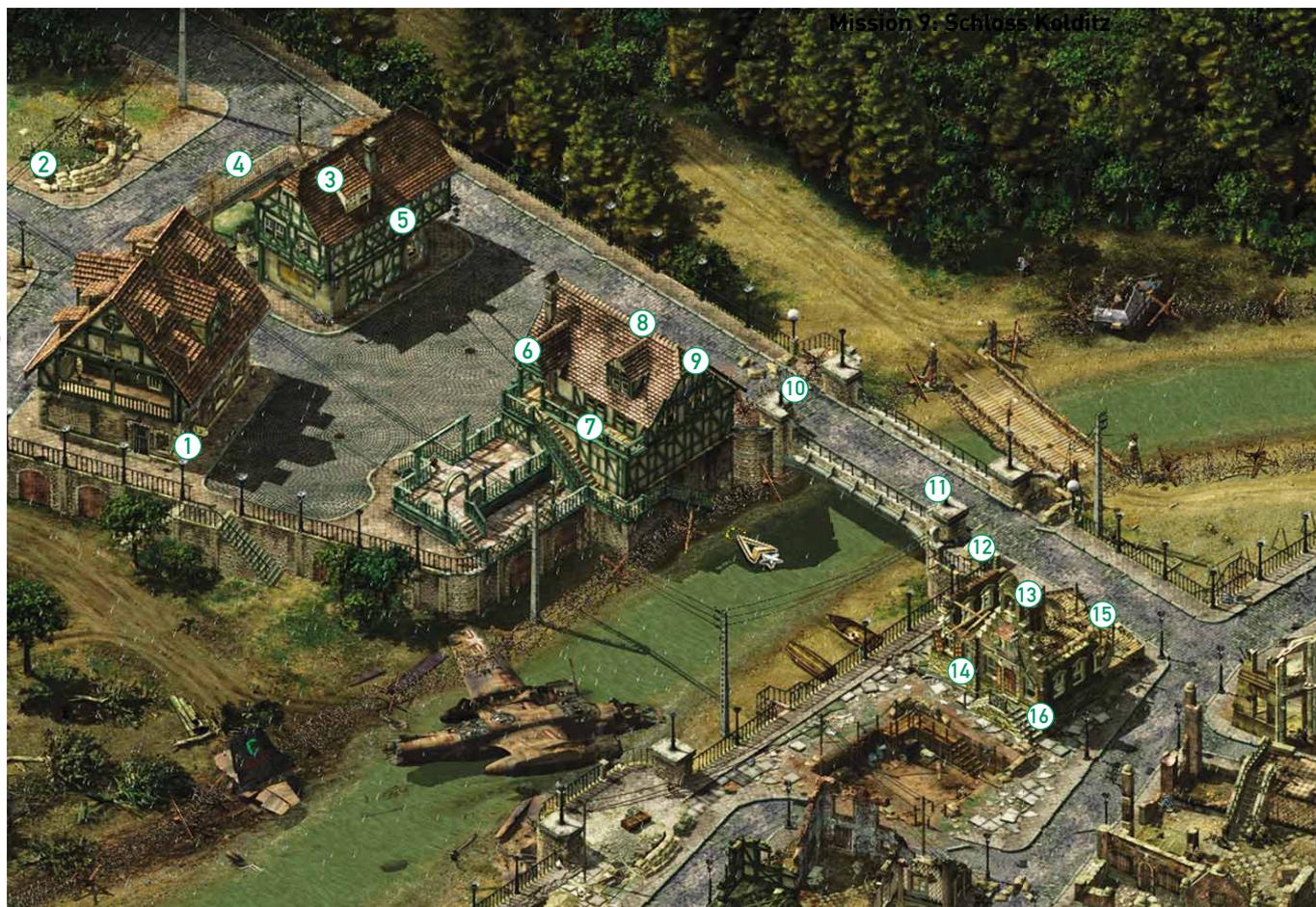
TIPP 71: Der Green Beret überquert kriechend die Brücke (11) und erledigt die erste Wache (12), sobald sie in eine andere Richtung schaut. Zu den nächsten beiden Wachen an der Seitenwand des Hauses lässt er schnell eine Feuerwaffe sprechen (13, 14).

DIEB im Keller

TIPP 72: Nun kann der Sprengmeister – ebenfalls kriechend – nachkommen (12) und die Wachen am Haus (15) per Handgranate ausschalten. Mit einem Health-Pack folgt der Dieb und schlüpft durch die kleine Öffnung. Drinnen heilt er Smith und knackt das Türschloss (16).

Smith als FUNKER

TIPP 73: Auf dem Boden robbend macht sich Smith daraufhin auf den Weg durch die Vordertür (16), entlang der Wand (13, 14) bis ins Funkgebäude (6). Hier benutzt er das Funkgerät im Keller, und die Mission ist geschafft.



Mission 8: (1) erkletterbare Wand, (2) Hochspannungsleitung, (3) Haus mit Sprengmeister, (4) Hinterhof, (5) Giebel, (6) Haus mit Tresor, (7) Balkon, (8) erkletterbare Wand 2, (9) Brückenwachposten, (10) Stacheldraht, (11) Brücke, (12) Brückenwachposten 2, (13, 14) wachsame Soldaten, (15) Gegnergruppe, (16) Vordertür.



Mission 9: (1) Fachwerkhaus, (2) Gewächshäuser, (3) Flussufer, (4) Mechaniker, (5) Fabrikgebäude, (6) Scharfschütze 1, (7) Scharfschütze 2, (8) Gasthof, (9) Hauptgebäude, (10) Kleines Haus, (11) Rotes Fachwerkhaus, (12) Auffahrt, (13) Auto, (14) Kapelle, (15) Wache an Haustür, (16) Schlossbrücke, (17) Ufer.

Mission 9: Schloss Kloditz

Erst zum HAUS

TIPP 74: Die zahlreichen Gebäude müssen Sie zur Lösung dieser Mission nicht betreten. Dort können Sie aber jede Menge nützliche Ausrüstung finden. Der Green Beret erledigt zunächst die beiden Wachen vor und neben dem Fachwerkhaus (1). Schleichen Sie dann in die Lücke zwischen den Häusern, um von dort aus den Posten an der Anschlagtafel zu erwischen. Nehmen Sie Ihren ersten Opfern die Zigaretten ab.

Am GEWÄCHS-HAUS kämpfen

TIPP 75: Laufen Sie wieder zur Kiste beim Ballon, dann zwischen die beiden Gewächshäuser (2), wenn die Patrouille wegsieht. Passen Sie den Mann auf seinem Rückweg ab. Legen Sie an der Ecke des oberen Gewächshauses die Zigaretten ins Blickfeld des einen Soldaten, und schlagen Sie den neugierig Nahenden nieder. Sein Kollege ist dann kein Problem mehr. Rennen Sie dann noch kurz an der Mauer entlang zum Flussufer (3), wo zwei einzelne Schützen zu überwinden sind.

FABRIK infiltrieren

TIPP 76: Vor dem Eingang zur Fabrik stehen zwei Soldaten Wache; beide sind leicht zu erwischen, wenn sie Richtung Brücke gehen. Die Mechaniker am (4) müssen Sie aus dem Sichtfeld der Dachwache locken. Das klappt mit dem Störsender. Sie können aber auch in den Sichtkegel der Jungs treten – Arbeiter lösen nie Alarm aus, sondern treffen sich mit Ihnen zum Faustkampf.

Auf dem DACH

TIPP 77: Klettern Sie an der linken Leiter auf das hintere Fabrikgebäude (5), wenn die patrouillierende Wache zur

Treppe läuft. Schlagen Sie dann den Mann und seinen Kollegen nieder; vergessen Sie auch den etwas versteckten Posten auf dem Turm Richtung Fluss nicht! Wenn Sie dessen Körper einfach liegen lassen, wird ihn der Soldat auf der Brücke entdecken und angerannt kommen; fangen Sie ihn oben an der Leiter ab.

SCHARFSCHÜTZE greift ein

TIPP 78: Um dem Green Beret eine sichere Überquerung der Brücke zu ermöglichen, muss der Scharfschütze kurz ran. Schießen Sie den einsamen Posten auf der Straße nieder, und entfernen Sie die Leiche. In einem unbeobachteten Augenblick laufen Sie zur Brücke und schalten den Scharfschützen auf der Burgmauer (6) aus. Jetzt kann der Green Beret nachrücken und dem grau uniformierten Kerl auf dem Feldweg in den Rücken fallen.

Zum DORF vorrücken

TIPP 79: Um das wandernde Offiziers-Duo loszuwerden, werfen Sie Zigaretten an den rechten Rand des Feldwegs neben das Gebüsch. Stellen Sie sich dann nach links. Der graue Gegner wird die Packung aufnehmen wollen, Sie schlagen ihn aber nieder. Schleichen Sie dann über die Felder am Bildrand in den Rücken des zweiten Offiziers, und erledigen Sie ihn – vorher sollte der Scharfschütze aber dem Ausguck am Fenster (7) eine Kugel verpassen.

Zum DORF zurück

TIPP 80: Dem einsamen Marschierer am Dorfeingang lauert der Green Beret auf, wenn er in Richtung Häuser geht. Der Scharfschütze auf der Burgmauer ist ungefährlich, sparen Sie sich die Kugel. Schlagen Sie den Raucher vor dem Gasthof (8) nieder. Im Innenhof der Fabrik pressen Sie sich an die Wand des Hauptgebäudes (9) und

VERBAND organisieren

werfen Zigaretten zum Zaun. So läuft die Wache ahnungslos an Ihnen vorbei und in ihr Verderben.

TIPP 81: Die Patrouille am Kartenrand sollte für den Elitekämpfer kein Problem sein. Die Mechaniker am Zaun sind so in ihre Arbeit vertieft, dass Sie die Handwerker gefahrlos einzeln niederschlagen können. Sie brauchen für später mindestens eine Erste-Hilfe-Tasche. Wenn Sie noch keine haben, dann betreten Sie das kleine Haus neben der Fabrikanlage (10). Die drei Insassen hauen Sie im Uhrzeigersinn um, danach finden Sie im Wandschrank das Verbandszeug.

DREIERGRUPPE ausschalten

TIPP 82: Jetzt kümmerst sich der Green Beret um die lästige Dreiergruppe. Drücken Sie sich an die Wand des roten Fachwerkhäuses (11), und werfen Sie ein Päckchen Zi-



Tipps 82: Schalten Sie die Mitglieder der Gruppe einzeln aus dem Hinterhalt aus.

SPION stößt dazu

garetten auf die Kreuzung. Auf dem Rückweg von der Kirche müsste sich der Anführer des Trupps lösen und zu den Kippen eilen; dort ist er außerhalb der Sichtweite seiner Kollegen. Stechen Sie ihn schnell nieder, und tragen Sie ihn sofort auf das Fabrikgelände außer Reichweite. Wiederholen Sie diesen Vorgang noch einmal; der verbleibende Soldat ist dann ein Kinderspiel.

TIPP 83: Schalten Sie die einzelnen Posten an der Kirche und an der Flussmauer aus. Jetzt stößt der Spion zu Ihnen, der sich die Uniform des Offiziers aus der Dreiergruppe überstülpt. So verkleidet lenkt er den Posten am Fuß der Auffahrt (12) ab, damit der Green Beret erst den Mann am Haus gegenüber und dann den Unaufmerksamen selbst ins Reich der Träume schicken kann.

Am Auto ABLENKEN

TIPP 84: Sprechen Sie mit dem Spion die rechte Wache am Auto (13) an. Der Green Beret knüppelt die jetzt ungedeckten Soldaten vor der Kapelle (14) nieder. Der Spion beendet das Gespräch. Mit dem Nahkämpfer werfen Sie hinter der Kapelle Zigaretten ins Blickfeld der Wache; erledigen Sie den Mann, wenn er gelaufen kommt. Sein Kollege am Auto ist leichte Beute. Der letzte Gegner an der Mauer wird von oben gedeckt, weshalb Sie zunächst zurück zur Auffahrt gehen sollten.

Kampf am SCHLOSSTOR

TIPP 85: Der Posten oben links ist mit dem Green Beret problemlos zu erreichen. Sprechen Sie mit dem Spion den Mann an der Haustür (15) an. Wenn sein Kollege zwischen den Häusern verschwindet, knüppelt Ihr Green Beret die Patrouille vor dem Tor nieder, versteckt den Körper und stellt sich in den Torbogen. Sobald der wan-

dernde Gegner zurückkehrt, können Sie ihm in den Rücken fallen. Befreien Sie dann auch den Spion von seinem Gesprächspartner. Der letzte Gegner an der Mauerecke ist von hinten zu erreichen. Knöpfen Sie sich jetzt noch den einsamen Soldaten unten an der Mauer vor, und der Fahrer kann zu Ihrem Team stoßen.

SPION ins Schloss

TIPP 86: Über die Brücke (16) gelangen Sie ins Schloss – aber erst mal nur mit dem Spion. Der verpasst dem Soldaten auf dem Treppenaufgang in einem unbeobachteten Moment zwei Injektionen und schleppt ihn sofort durch die Seitentür ins Treppenhaus.

HINRICHTUNG verhindern

TIPP 87: Jetzt wird's heikel: Kriechen Sie mit dem Scharfschützen in den Hof, und legen Sie sich so hin, dass Sie freie Schussbahn auf das Hinrichtungskommando haben. Falls Ihr Schütze weniger als sechs Kugeln hat, tut's auch der Green Beret mit voll geladener MP. Sprechen Sie dann mit dem Spion den Dieb an. Wenn dann die Schüsse fallen, ziehen Sie den Spion sofort in eine gedeckte Ecke ab. Schalten Sie zum Scharfschützen, und knipsen Sie alle Soldaten aus. Keine Sorge, der Dieb ist nicht tot – benutzen Sie den Verbandskasten, um ihn wieder auf die Beine zu bringen.

ÜBERLEBEN im Schloss

TIPP 88: Das Schloss besteht aus zwei Teilen: dem Wohntrakt und dem Gefängnistrakt, den Sie über die kleine Balustrade im ersten Hof erreichen. Für unsere Lösung brauchen Sie nur das Duo Spion/Green Beret, der Rest des Teams bleibt im ersten Hof in relativer Sicherheit stehen. Schicken Sie immer den Spion voran, um die Lage im nächsten Raum auszukundschaften.

CODEBUCH klauen

TIPP 89: Betreten Sie zunächst das Treppenhaus, und gehen Sie dort durch die große Flügeltür zu General Heinz. Der Spion spricht den links laufenden Mann an, um ihn abzulenken. Wenn die zweite Patrouille nicht hinsieht, huscht der Green Beret ins Zimmer und beseitigt den abgelenkten Gegner. Das Spielchen wiederholt sich beim zweiten Soldaten, dann klopfen Sie den Arbeiter am Fenster nieder. Werfen Sie Zigaretten in die Ecke, um einen der beiden Offiziere von der Empore zu locken. Dann sind beide leichter zu erwischen. In einer der beiden Uniformen finden Sie das Codebuch.

SPEISESAAL räumen

TIPP 90: Steigen Sie im Treppenhaus eine Etage nach oben, und schicken Sie den Spion durch die Seitentür ins Speisezimmer. Er lenkt den Kellner ab, wenn der am Tisch steht. Dann rückt der Green Beret nach und erle-



Tipps 95: Nach erfolgreichem Einsatz fliehen Sie mit der Mannschaft im Ballon.

CODETAFELN
entwenden

digt den unaufmerksamen Mann. Kriechen Sie vorsichtig am Tisch entlang zur anderen Seite.

TIPP 91: Im nächsten Raum verwickelt Ihr Spion die Wache auf der Balustrade in ein Gespräch; der Green Beret hat daraufhin leichtes Spiel. Gehen Sie durch die graue Tür ins große Treppenhaus. Die drei Posten überwinden Sie durch Ablenken und Niederschlagen. Geradeaus durch die Holztür erreichen Sie Feldmarschall Desfell. Sprechen Sie den Offizier an. Der Green Beret schlägt erst den Soldaten am Waffenschrank, dann den Marschall und schließlich die beiden Arbeiter nieder. Aus der Uniform nehmen Sie sich die Codetafel.

KARTE
mitnehmen

TIPP 92: Die nahe Tür führt Sie in die Krankenstation. Den Arzt quatschen Sie an, dann schicken Sie alle drei Insassen in Morpheus' Arme. Über den Balkon erreichen Sie das Büro von Generalmajor Rudolf. Reden Sie zunächst mit der Wache am Fuß der Treppe, damit ihr der Green Beret in den Rücken fallen kann. Warten Sie, bis der Arbeiter aus dem Vorraum verschwindet, und betreten Sie dann mit dem Green Beret das Büro. Schlagen Sie alle drei Gegner nacheinander nieder. Die codierte Karte befindet sich in der letzten Uniform.

Zum
ZWEITEN HOF

TIPP 93: Jetzt geht's zum Radio. Laufen Sie die Treppe hinunter. Hinter der Tür wartet ein Soldat, der leicht abzulenken ist. Der Green Beret knöpft sich ihn und den Arbeiter vor. Weiter geht's nach außen; die einsame Patrouille ist kein Problem. Der Durchgang führt in den

Kampf im
FUNKTURM

zweiten Hof. Wenn Sie zusätzlich das Sekundärziel erfüllen wollen: Die Gefangenen sind in den Gebäuden rund um diesen Platz eingesperrt. Der Radoraum befindet sich im Turm links des großen Tors.

TIPP 94: Im Erdgeschoss ist eine Wache zu neutralisieren, einen Stock höher wartet eine Dreiergruppe. Verpassen Sie den Jungs einfach mit dem Spion eine MP-Salve. Geben Sie dem Green Beret alle Papiere, und gehen Sie zwei Etagen höher (unterwegs wartet noch ein Gegner). Im Funkraum fügen Sie die drei Schriftstücke zusammen und benutzen das Radio. Verlassen Sie den Turm dann einen Stock tiefer durch das Fenster.

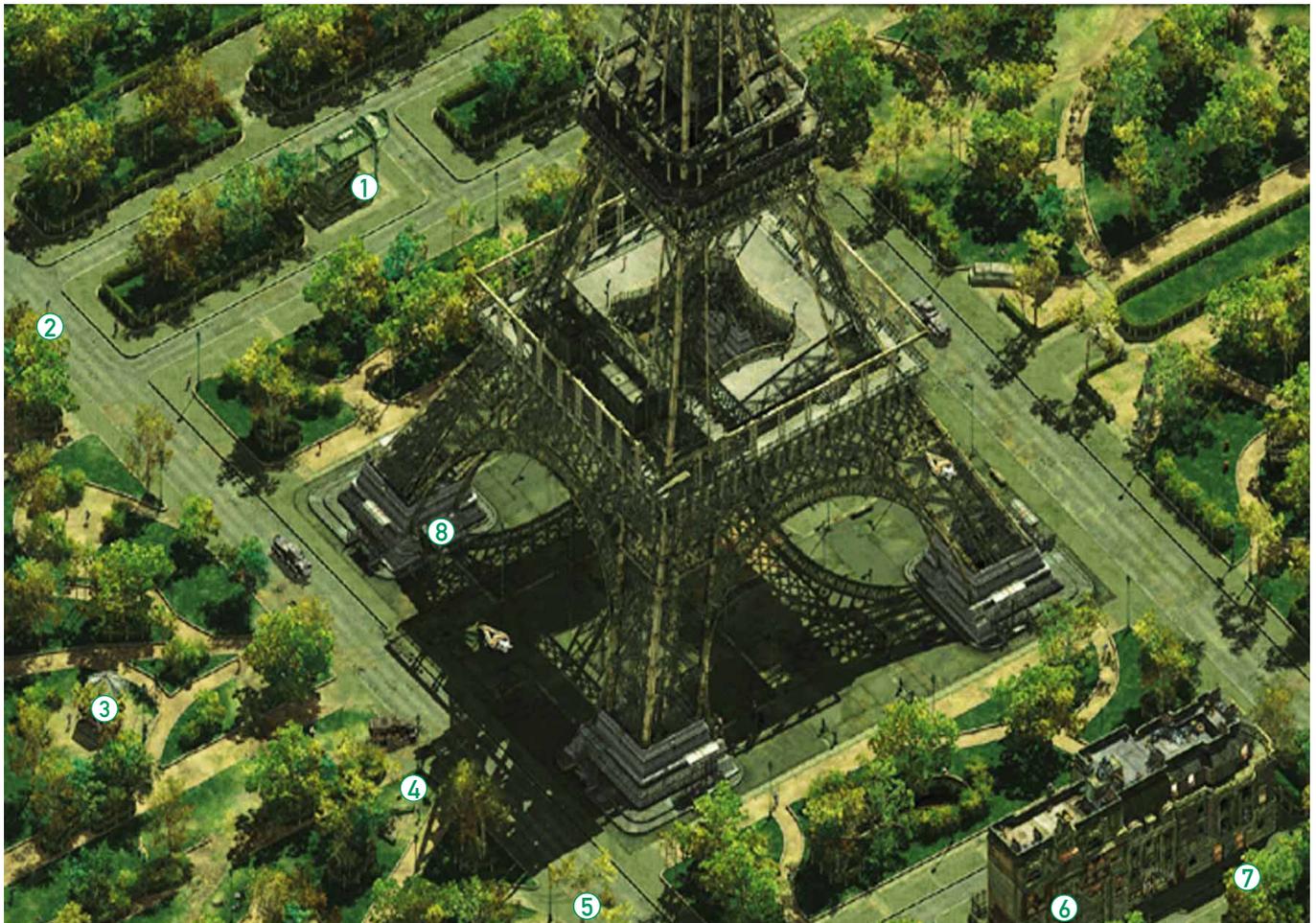
FLUCHT im
Ballon

TIPP 95: Jetzt ist Flucht angesagt. Kehren Sie auf dem Weg, auf dem Sie gekommen sind, zu Ihrem Team zurück. Verlassen Sie die Burg durch das Haupttor, und schwimmen Sie im Fluss bis zum seichten Ufer (17). Von hier aus erreichen Sie den Ballon.

Mission 10: Brennt Paris?
(Is Paris burning?)

U-Bahn-
Station
SÄUBERN

TIPP 96: Sobald die Patrouille auf dem Bahnsteig in die andere Richtung marschiert, versteckt der Green Beret sich hinter der großen Kiste und erledigt dann, wenn die Streife zurückkehrt, die Wache selbst und den Typen auf dem Stuhl (siehe Bild S. 190). Der Soldat auf der Bank wird per Zigaretten in einen Hinterhalt gelockt, zuletzt müssen die beiden Metro-Arbeiter dran glauben.



Mission 10: (1) U-Bahn-Station und Startpunkt, (2) bewachte Kreuzung, (3) Toilettenhäuschen mit drei Wachen (Eiffelturm-Schlüssel), (4) Lastwagen mit Sprengstoff, (5) Straßenecke, (6) Eingang und Aufzug zu Natascha, (7) Eingang zum Büro des Kommandanten (Schalter für Sprengladung), (8) Eingang des Eiffelturms (Funkgerät).



Tipps 96: Zunächst versteckt sich der Nahkämpfer hinter dem Kassenhäuschen.

Mit dem **AUFZUG** nach oben

TIPPS 102: Der Spion betritt das Haus durch die erste Tür im Vordergrund (6) und lenkt die Wachen ab. Der Green Beret rückt nach und erledigt die Fieslinge auf die altbekannte Weise. Gemeinsam geht's per Aufzug in den drit-



Tipps 102: Nachdem die Wachen erledigt sind, geht's per Aufzug nach oben.

Ins **FREIE** vordringen

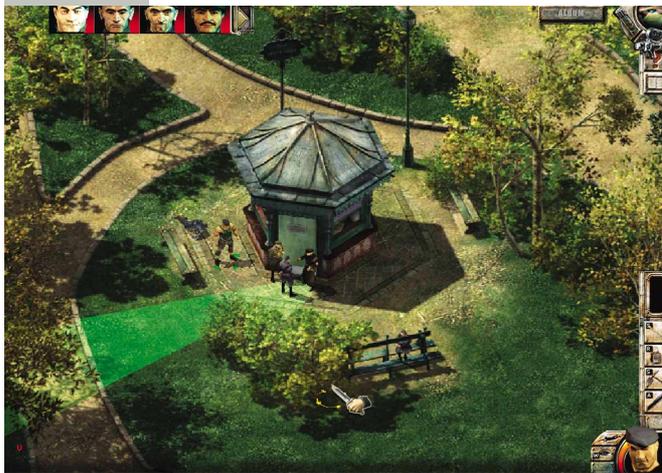
TIPPS 97: Ein Stockwerk höher lockt der Green Beret wiederum systematisch eine Wache nach der anderen vor sein Messer, bis der gesamte Raum geleert ist. Nun werden die Wachen rund um den Ausgang der U-Bahn-Station (1) der Reihe nach in einen Hinterhalt gelockt.

Der Weg zur **TOILETTE**

TIPPS 98: Der Green Beret kämpft sich nun langsam die Straße entlang bis zur Kreuzung (2) und beseitigt dabei jeden Widerstand. Von hier macht er den direkten Weg zum Toilettenhäuschen (3) frei. Wiederum werden alle Wachen auf dem Weg erledigt und die Körper aus dem Blickfeld des Panzerfahrzeugs auf der Straße gebracht.

Schlüssel zum **TURM**

TIPPS 99: Hinter dem Toilettenhäuschen (3) befindet sich eine Gruppe von drei Soldaten; der Reihe nach werden die weggelockt, zu guter Letzt kann der Green Beret einen Schlüsselbund an sich nehmen.



Tipps 99: Der Kommandant der Dreiergruppe hat den Schlüssel zum Eiffelturm.

Mit **NATASCHA** sprechen

ten Stock, wo sie genauso vorgehen, um Natascha aus der Gefangenschaft zu befreien.

TIPPS 103: Der Spion spricht Natascha an, verlässt das Haus wieder mit dem Green Beret und zieht die gleiche Prozedur hinter der Tür auf der anderen Seite des Gebäudes (7) durch. So gelangen die beiden ins Stockwerk mit den Zimmer des Kommandanten.

Im **Offizierszimmer** **AUF-RÄUMEN**

TIPPS 104: Sprengmeister und Pionier folgen. Der Sprengmeister erledigt die Offiziere im Büro des Kommandanten per Handgranate. Der Pionier rückt nach und legt den Hebel um, der die Sprengladungen deaktiviert.

Sprengstoff **SICHERN**

TIPPS 100: Nächstes Ziel des Nahkämpfers – das erneut weiträumig von Gegnern gesäubert wird – ist der Lastwagen (4) mit den Munitionskisten. Der Dieb rückt, auf gleichem Weg wie der Green Beret nach (1, 2, 3, 4), knackt die Kisten und nimmt einige der Sprengladungen.

TRUPPE sichern

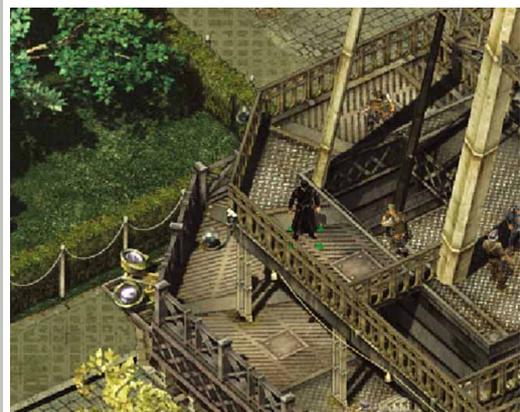
TIPPS 101: Wiederum macht sich der Green Beret daran, ein Stück Weg von Wachen freizumachen. Zunächst bis zum Ende der Straße (5), von dort bis zum Hotel (6). Spion, Pionier und Sprengmeister folgen, beide mit Uniformen getarnt, ebenfalls über (1, 2, 3, 4, 5, 6).

Auf zum **EIFFELTURM**

TIPPS 105: Vom Green Beret bekommt der Spion nun die Schlüsselbund. In Uniform getarnt, gelangt er zum Pfeiler mit dem Eingang (8), schließt auf und nimmt die Fahrstühle nach oben. Sollte er unerwartet auf Widerstand stoßen, den er nicht täuschen kann, eilt der Green Beret herbei und beseitigt das Problem.

Funkgerät **BENUTZEN**

TIPPS 106: Oben angekommen schlägt sich der Spion bis zur Spitze des Eiffelturms durch. Hier benutzt er schließlich das Funkgerät, um die Mission zu beenden. Glückwunsch! Die Geheim-Einsätze der Commandos sind vorerst erfolgreich abgeschlossen. **MS**



Tipps 105: Getarnt kann der Spion zur Spitze des Turms vordringen.