Zweite Hälfte der Komplettlösung

Commandos

Auf CD: Exklusives Cheatprogramm

Unser Redaktions-Trupp hat auch die letzten zehn Missionen gemeistert und verrät, wie Sie Ihren Privatkrieg gewinnen.

Weiter geht's mit unserer Komplettlösung zu Eidos' kniffliger Taktikpraline Commandos. Im zweiten und letzten Teil bieten wir militärische Unterstützung für die Missionen 11 bis 20, die noch einmal deutlich schwerer sind als die vorangegangenen (siehe GameStar 8/98, ab Seite 184). Auf unserer Cover-CD wartet zusätzlich ein exklusives Cheat-Programm auf Sie, mit dem Sie Ihre Jungs unverwundbar, unsichtbar oder zu wandelnden Munitionsdepots machen können.

Mission 11 (Passwort 9WODW)

SPION lenkt Wachen ab

TIP 1: Ihr Spion lenkt den Soldaten bei (1) ab, damit der Green Beret sich zunächst hinter der Mauer am Haus (2) verstecken, dann die Wache (3) umbringen und sie schließlich bei (4) verbergen kann. Ihr Rambo-Verschnitt kehrt zurück, knöpft sich den nächsten Gegner (5) vor und versteckt ihn ebenfalls. Mit den folgenden Wachleuten verfährt er genauso. Nun ist Soldat (6) fällig; die beiden Wachen (1) und (7) können Sie getrost ignorieren – sie schauen in die falsche Richtung.

Gegner **ANLOCKEN**

TIP 2: Die Patrouille bei (8) wird von Ihrem Spion abgelenkt, während der Green Beret nördlich der beiden Zelte sein Ködergerät aufstellt. Damit lockt er den Soldaten (9) an, umrundet das Zelt und ersticht den Gegner von hinten. Der Wache bei (10) ergeht es genauso – diesmal wird das Ablenkgerät aber zwischen den Zelten aufgestellt. Die beiden Soldaten (11) und (12) werden hinterrücks mit dem Messer erledigt. An den Gegner bei (13) schleicht sich Ihr Einzelkämpfer von der linken Seite der Unterkunft aus heran.

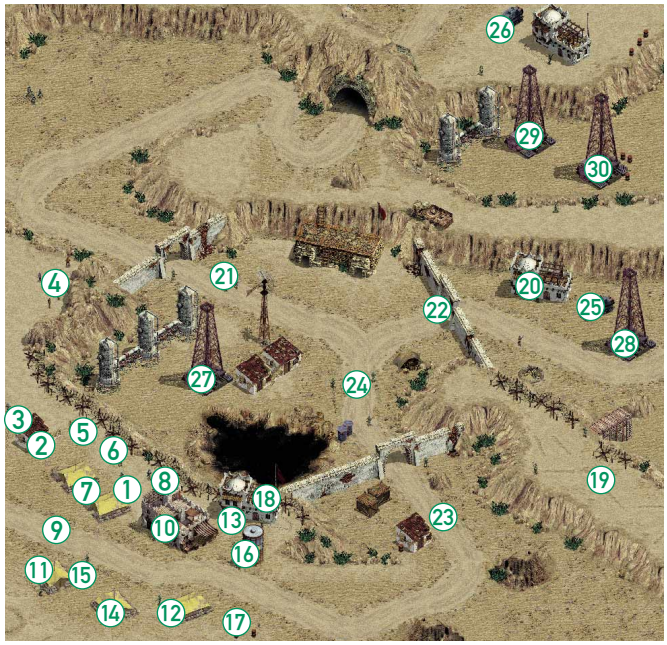
Tankwagen für den linken (29) und Tonnen für den rechten Turm (30).

Köder **EINSETZEN**

TIP 3: Anschließend versteckt er den Elektroköder bei (14) und sich selbst hinter dem linken Zelt, um die Wachen (15) und (16) auszuschalten. Die Tonne bei (17) wird nach (18) gebracht und vom Spion gesprengt, sobald die (bisher von ihm abgelenkte) Patrouille vorbeimarschiert. Der Green Beret eilt nun auf den Hügel (19), wo er die Wachen ersticht.

SDKFZ *besetzen*

TIP 4: Der Agent kümmert sich um die Wache (20), damit der Nahkämpfer die anderen beiden beim SDKFZ und zuletzt noch den Gegner bei (20) töten



Mission 11: Achten Sie darauf, die besiegten Feinde stets gut zu verstecken.

kann. Der Spion lenkt die Patrouille (21) ab und gibt so dem Green Beret Gelegenheit, den nächsten Gegner (22) mit seinem Köder anzulocken und ihn in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

STREIFE *ausschalten*

TIP 5: Danach hält 007 ein Plauderstündchen mit der Streife bei (23). Der Green Beret plaziert derweil ein Benzinfaß hinter den Feinden und sprengt sie mit der Tonne ins Nirwana. Ihr Agent kehrt zurück zur Patrouille (21), während der Scharfschütze aus dem Süden die drei Wachen bei (24) erledigt. Nun besteigt der Fahrer das SDKFZ (25) und erschießt die restlichen Gegner mit dessen Bordkanone.

Tanklaster **SPRENGEN**

TIP 6: Jetzt jagt der Sprengmeister das feindliche SDKFZ (26) sowie die beiden südlichen Bohrtürme (27) und (28) in die Luft. Die Türme bei (29) und (30) zerlegt der Dynamitexperte mit dem nahen Öltransporter sowie einem Benzinfaß.

Mission 12 (Passwort UVHDC)

Dach **EROBERN**

TIP 7: Sobald der Wachmann (1) am Versteck Ihres Green Beret vorbei ist, ersticht der den Wächter von hinten und versteckt sich hinter der linken Ecke. Dann steigt er aufs Dach und erledigt den Wachsoldaten (2). Der Spion klettert ebenfalls hoch und beschäftigt den Deutschen bei (3). Diese günstige Gelegenheit nutzt der Green Beret zur lautlosen Beseitigung der Wache bei (4). Deren abgelenkter Kollege (3) fällt ihm als nächstes zum Opfer.

Die oberen Wachen attackieren Sie zuerst.

Soldaten **ABLENKEN**

TIP 8: Der Agent lenkt nun den Schützen (5) ab, während Ihr Nahkämpfer die Soldaten (6) und (7) ausschaltet. Der Spion gibt seinem Gesprächspartner (5) und dessen Kollegen auf dem Sims eine tödliche Injektion. Danach schleicht er zum Gegner an der Markise und lenkt ihn ab. Der Green Beret versteckt sich im Haus (9), beseitigt den nahen Soldaten (10) und versteckt ihn hinter dem Gebäude.

Leichen **VERSTECKEN**

TIP 9: Soldat (11) wird vom Agenten beschäftigt; der Green Beret verbirgt sich hinter dem Warenstapel (12), erledigt den nahen Soldaten (8) und danach den Mann auf dem Eckhaus (11). Ihr Agent plaudert mit dem Infanteristen bei (13), damit der Schütze sein Versteck verlassen kann, um die Soldaten (14), (15) und den zur Hilfe eilenden Aufpasser (16) zu erschießen. Darauf schaltet der Green Beret ohne Risiko die Wächter bei (13) und (17) aus.

SCHARFSCHÜTZE *im Einsatz*

TIP 10: Während der Spion nun den Soldaten (18) anspricht, tötet Ihr Scharfschütze die Wachen bei (19) und (20). Der Einzelkämpfer versteckt den ersten besiegten Gegner (19), ehe der aufmerksame Infanterist bei (21) wieder hinsieht. Für den Mann bei (18) gilt das gleiche: Erst ausschalten, dann verstecken.

MESSERARBEIT

TIP 11: Ihr Agent marschiert stracks nach (21) und lenkt den Gegner ab; der brave Nahkämpfer kann sich dann per Messer um die Wachsoldaten bei (22) und (23) kümmern. Nächstes Ziel Ihres Spions ist der Wächter bei (24); der Green Beret knöpft sich derweil die Feinde bei (21) und (24) vor. Sobald der Aufpasser (25) abgelenkt ist, erledigt der Green Beret die Gegner bei (26) und (27) sowie – nachdem der Schütze den Wachmann (28) erschossen hat – auch noch die Feindsoldaten bei (29), (30) und (31). Der Agent lenkt den Soldaten bei (32) ab und der Schütze opfert seinen letzten Schuß für den Feind an der Treppe (25). Dadurch wird für den Green Beret der Weg zur Wache bei (33) frei.

Diese Soldaten sind für den Spion dank der Spritze kein Problem.

Die **REIHENFOLGE** *zählt*

TIP 12: Für den Rest der Mission lenkt der Agent nun die Streife bei (34) ab und Ihr Barett-Träger erledigt, in dieser Reihenfolge die Soldaten (35), (36), (32) und (38). Den Gefangenen befreien Sie, während Ihr Spion die Gefängnispatrouille beschäftigt. Danach fliehen Sie mit dem Fluchtfahrzeug (38).

Mission 12: Bis auf die Patrouillen lassen sich alle Gegner geräuschlos beseitigen.

Mission 13 (Passwort GSUWW)

Auf den **KUTTER** *warten*

TIP 13: Der Nahkämpfer erklettert die Kaimauer und schießt auf die Soldaten (1) bis (4). Daraufhin taucht der Froschmann bei der Schleuse (5) mit dem nächsten Fischkutter durch. Er geht bei (6) an Land, schaltet den Wachmann (7) aus und legt den Schalter (8) um. Anschließend geht's zurück ins Hafenbecken. Unter Wasser schwimmt er bis (9) und harpuniert hinter den Kisten den Schützen (10) und danach dessen Kollegen bei (11). An den Wachmann bei (12) schleicht er sich an, um ihn mit dem Messer zu erledigen. Dann taucht er zum Aufgang bei (13), wo er mit gutem Timing den ersten Gegner (14) und dessen heranstürmenden Kameraden (15) erschießt.

Zurück zum **STARTPUNKT**

TIP 14: Nun kehrt er zum Start zurück, wo er das Boot aufpumpt und die Truppe nach (9) rudert. Der Schütze bezieht bei (16) Stellung, während Ihr

Per Geschütz schalten Sie auch Patrouillenboote aus.

Sprengmeister bei (17) seine Falle auslegt. Sobald ein Mitglied der Streife (18) in die Bärenfalle gelaufen ist, erledigt der Schütze die beiden restlichen. Der Einzelkämpfer kann jetzt gefahrlos die Wächter (19), (20) und (21) ausschalten. Er versteckt sich danach hinter den Ballen (22), von wo aus er den letzten Soldaten (23) angreift.

BOMBE *legen*

TIP 15: Der Sprengmeister kann nun in Ruhe seinen Sprengsatz anbringen und zum Schlauchboot zurückkehren. Ihr Schütze nimmt von (21) aus den Gegner (24) und dessen zu Hilfe eilenden Kollegen (25) aufs Korn und kehrt ebenfalls zum Gummiboot zurück. Ihr Green Beret folgt ihm, sobald er den Aufpasser auf dem Steg (26) beseitigt hat.

Garage **BLOCKIEREN**

TIP 16: Gleichzeitig besetzt der Fahrer den LKW (27). Nun schnorchelt Ihr Froschmann

Mit dem LKW sperren Sie den Panzer in die Garage.

nach (28), taucht dort auf und schaltet die Wachen (29) und (30) aus. Danach betätigt er den Schalter (31), besetzt das U-Boot (32) und torpediert damit das Schlachtschiff. Sobald sich die Garage neben dem LKW (27) öffnet, fährt Ihr Fahrer den Wagen dort hinein und blockiert den Panzer.

Patrouillenboot **VERSENKEN**

TIP 17: Er kehrt sofort zum Boot zurück, während der Taucher noch das Patrouillenboot (33) torpediert. Daraufhin bringt der Froschmann die Mannschaft nach (6), wo der Fahrer mit dem Geschütz (34) das zweite Schiff (35) versenkt. Nun paddelt die ganze Truppe gemütlich zur Boje (36).

Mission 13: Nach der Versenkung des mächtigen Schlachtschiffs ist Eile geboten.

Mission 14 (Passwort WA8DW)

DIREKTER *Weg ist tödlich*

TIP 18: Für diesen Einsatz gilt folgendes: Da die Halbinsel extrem gut bewacht wird, ist vom direkten Weg über das Eiland abzuraten. Statt dessen können Sie mit Hilfe eines gepanzerten Fahrzeugs im Norden des Missionsgebiets erst einmal die Insel aufräumen und dem Sprengmeister so den Weg bereiten.

Insel **UMFAHREN**

TIP 19: Der Taucher springt über Bord und schwimmt an der Küste entlang bis zum MG-Schützen (1), den er per Harpune ausschaltet. Zurück im Boot, paddelt er nach Osten (2), von wo aus nun der Scharfschütze den am Strand patrouillierenden Soldaten (3) erschießt. In einem unbeobachteten Augenblick rudert der Froschmann die Mannschaft nach (4). Von hier erschießt Ihr Heckenschütze den MG-Mann bei den Felsen (5). Nun kann der Taucher das Boot fast bis ganz nach Westen (6) durchbringen.

Der Panzer – Mittel zum schnellen Sieg.

Strand-wachen **ERLEDIGEN**

TIP 20: Auf dem Weg dorthin nimmt sich Ihr Scharfschütze noch der Einheiten (7), (8) und (9) sowie der Patrouille (10) an. Im Anschluß legt das Boot am Strand an, um den Fahrer abzusetzen, welcher vorsichtig bis zum schlecht bewachten Panzer bei (11) robbt.

PANZER *einsetzen*

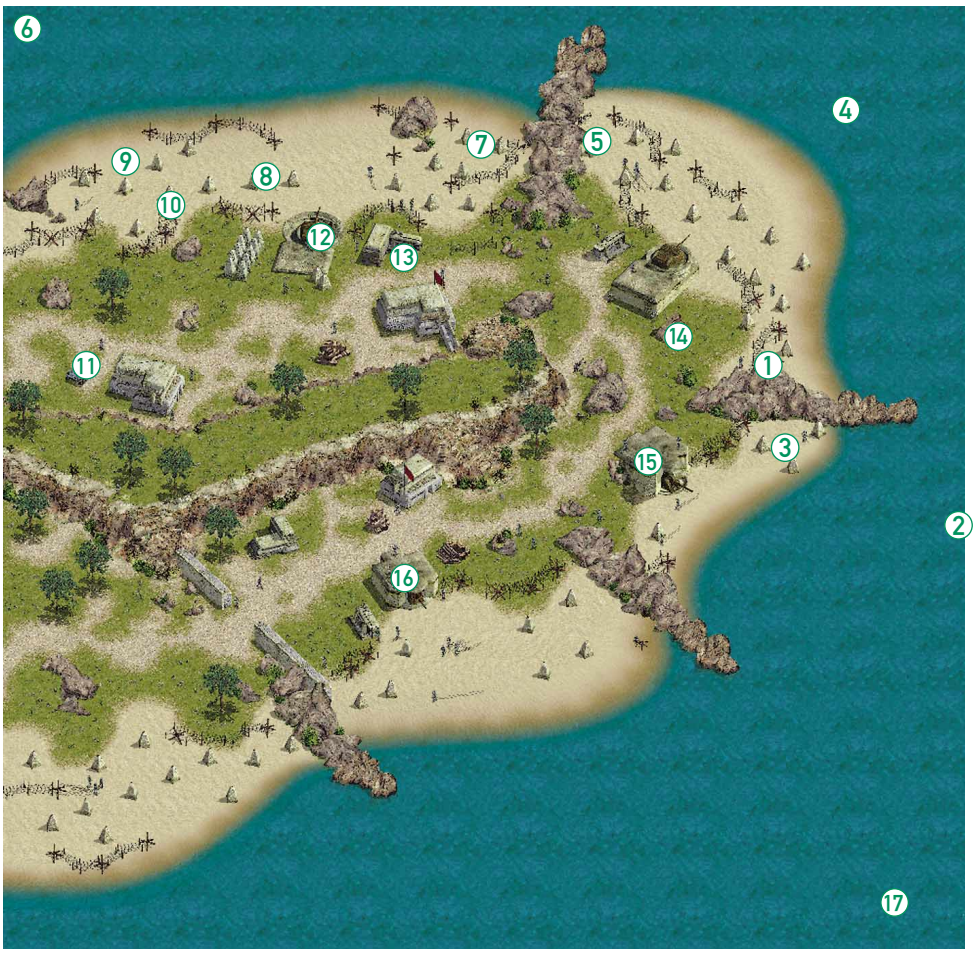
TIP 21: Sobald der Fahrer die Kontrolle über den Panzer übernommen hat, ist der schwierigste Teil der Mission überstanden. Die Deutschen können den Stahlkoloß mit ihren Pistolen, MGs und Gewehren nicht beschädigen. Ihr Fahrer unternimmt jetzt eine Tour über die gesamte Insel und erledigt mit dem Bord-MG alle noch lebenden Gegner. Die Feinde auf den Gebäuden und

Die Tonnen rechts sprengen das Geschütz links.

Kanonen können Sie mit dem Panzer allerdings nicht erwischen. Da die Amokfahrt unweigerlich den Alarm auslösen wird, sollte das Gummiboot mit Ihren restlichen Männern so weit wie möglich vom Ufer entfernt dümpeln. Nachdem alle erreichbaren Feindsoldaten ausgeschaltet sind, nimmt das Boot den Fahrer wieder auf und setzt dafür das Sprengteam ab.

KANONEN *sprengen*

TIP 22: Nun macht sich Ihr Sprengteam, bestehend aus Green Beret und Sprengmeister, auf den Weg. Der Einzelkämpfer ist für die Sprengung der nördlichsten Kanone (12) verantwortlich. Dazu stellt er eine Tonne (13) an der Kanone ab und läßt sie durch einen gezielten Pistolenschuß explodieren. Während er nun zum Boot zurückkehren kann, legt der Sprengmeister bei den drei weiteren Geschützen (14), (15) und (16) seine Bomben und kehrt auch zurück. Nachdem der Experte die Kanonen gesprengt hat, bringt der Taucher das Boot zur Boje (17).

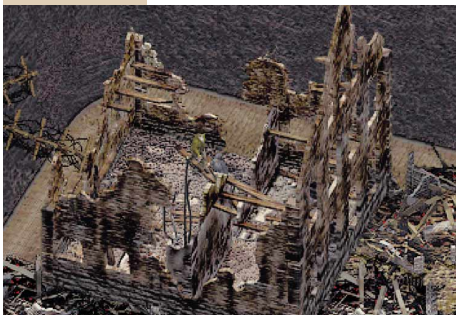


Mission 14: Alle Schwierigkeiten können Sie in diesem Einsatz locker »umschiffen«.

Mission 15 (Passwort KEWD3)

GIFT statt Messer

TIP 23: Diesmal übernimmt der Agent die üblichen Aufgaben des Green Beret. Zuerst kriecht er ins Haus (1), wo er den patrouillierenden Soldaten hinterrücks vergiftet. Auf diese Weise schaltet er den zweiten Wächter (2) aus. Nun versteckt er sich bei (3), wo er dem Infanteristen (4) auflauert und ihn wiederum per Giftspritze ins Jenseits befördert.



Dieses Haus ist wie geschaffen für einen Hinterhalt.

Der Agent erobert den BALKON

TIP 24: Derweil robbt der Taucher bis zur Treppe (5) und erledigt den Wachmann auf der anderen Seite (6) mit seiner Harpune. Dann kriecht der Agent von hinten an den Gegner bei (7) heran, beseitigt diesen lautlos und deponiert die Leiche auf der Treppe. Danach versteckt er sich hinter dem Zaun (8), von wo aus er den nahen Soldaten (9) erledigt. Er wartet nun, bis die Patrouille auf dem Balkon (10) sich wieder abwendet und steigt selbst hinauf, um die Männer zu erledigen.

Uniform auf dem BALKON

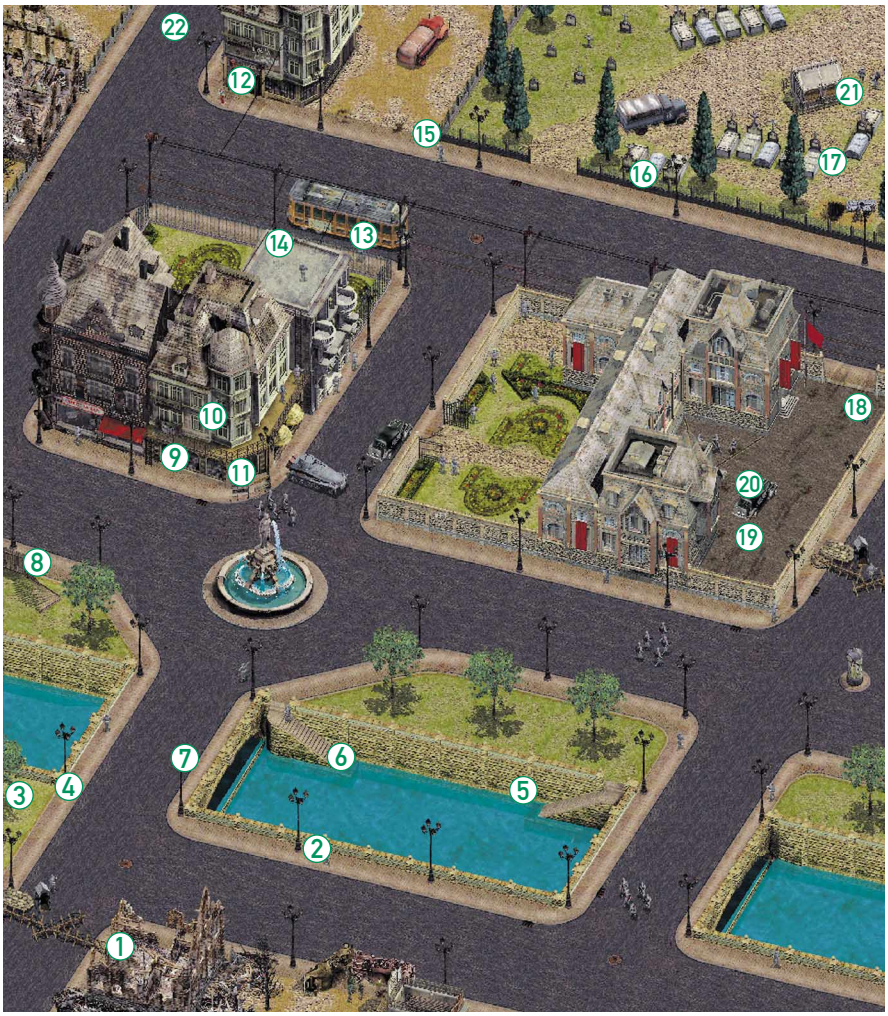
TIP 25: Oben findet Ihr Agent eine schmucke Uniform, welche er sogleich anzieht und darin unerkannt den letzten Balkon-Wächter umbringt. Die anderen drei rücken am Eckhaus (11) vorbei zum einzelnen Gebäude bei (12) vor. Während der Spion den Soldaten (13) ablenkt, erschießt der Scharfschütze die Wache auf dem Dach (14). Ihr Fahrer schleicht sich dann am Wächter (15) vorbei und hält bei (16) an. Der Agent verläßt seinen Standort und vergiftet die Aufpasser (17) und (18). Der Weg in den Kasernenhof wird damit frei.

Auf diesem Balkon ist die Uniform versteckt.

Auto VORFAHREN

TIP 26: Sobald die Streife (19) Ihrem Spion lauscht, setzt sich der Fahrer ins Auto (20) und parkt vor der Tür des Hauptquartiers. Die Soldaten (13) und (15) erledigt der Scharfschütze, damit der Weg zurück nach (12) für den Fahrer frei ist. Ihr Agent stapft nun zum Friedhof, worauf-hin die (nicht länger abgelenkte) Patrouille den falsch geparkten Wagen bemerkt. Die Soldaten eröffnen das Feuer auf das harmlose Auto und jagen es mitsamt Hauptquartier und General in die Luft. Sobald sich die Lage wieder beruhigt hat, lenkt der Agent die Friedhofspatrouille (21) ab. Ihr Fahrer klaut den Lastwagen vom Friedhof, alle steigen ein und fahren zum ausgemachten Fluchtpunkt nach (22).

Mit diesem Wagen sprengt man das Hauptquartier.



Mission 15: In den Häusern finden Ihre Spezialisten Schutz vor den zahlreichen Soldaten auf Streife.

Mission 16 (Passwort R7IP3)

Zug als **DECKUNG**

TIP 27: Zunächst benötigt Ihr Agent seine Uniform, welche bei (1) zu finden ist. Zu diesem Zweck vergiftet er den Deutschen am Haus (2) von hinten und schleppt ihn um die Ecke. Danach robbt er, geschützt hinter dem im Bahnhof haltenden Zug (3), nach (4). Von dort zwischen den Wachen bei (5) und (6) hindurch bis zum südlichen Rand der Missionskarte, dann in die östlich gelegene Ecke und schließlich nach Norden zur Wäscheleine. Der Heckenschütze folgt ihm, wobei Ihr Spion dabei die auf dem Weg lauernden Wachen ablenkt.

Nutzen Sie den Zug als zeitweilige Deckung.

Männer in **POSITION** *schicken*

TIP 28: Der Schütze erledigt die Patrouille (7), indem er einen Fernschuß auf die nahen Tonnen abgibt. Anschließend robbt er in nördlicher Richtung vor, bis er die Zündvorrichtung (8) im Visier hat. Der Spion gelangt über die Brücke (9) ans andere Ufer. Drüben stellt er sich hinter dem Sprengmeister (10) auf. Der Taucher schwimmt zur Insel (11) an der Brücke, wo er nördlich des kleinen Häuschens in Deckung geht.

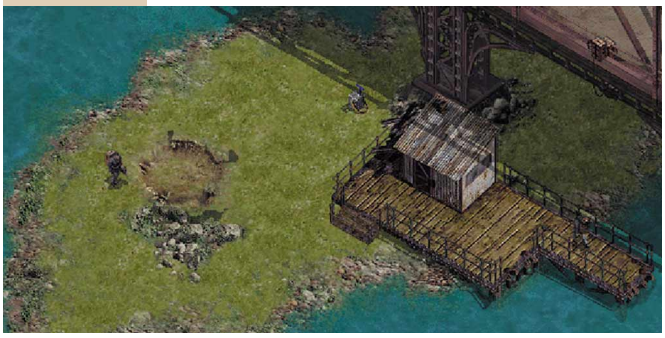
Das Ende der ahnungslosen Streife ist nah.

Ihre drei Spezialisten sind damit in Stellung: Nun kann es losgehen.

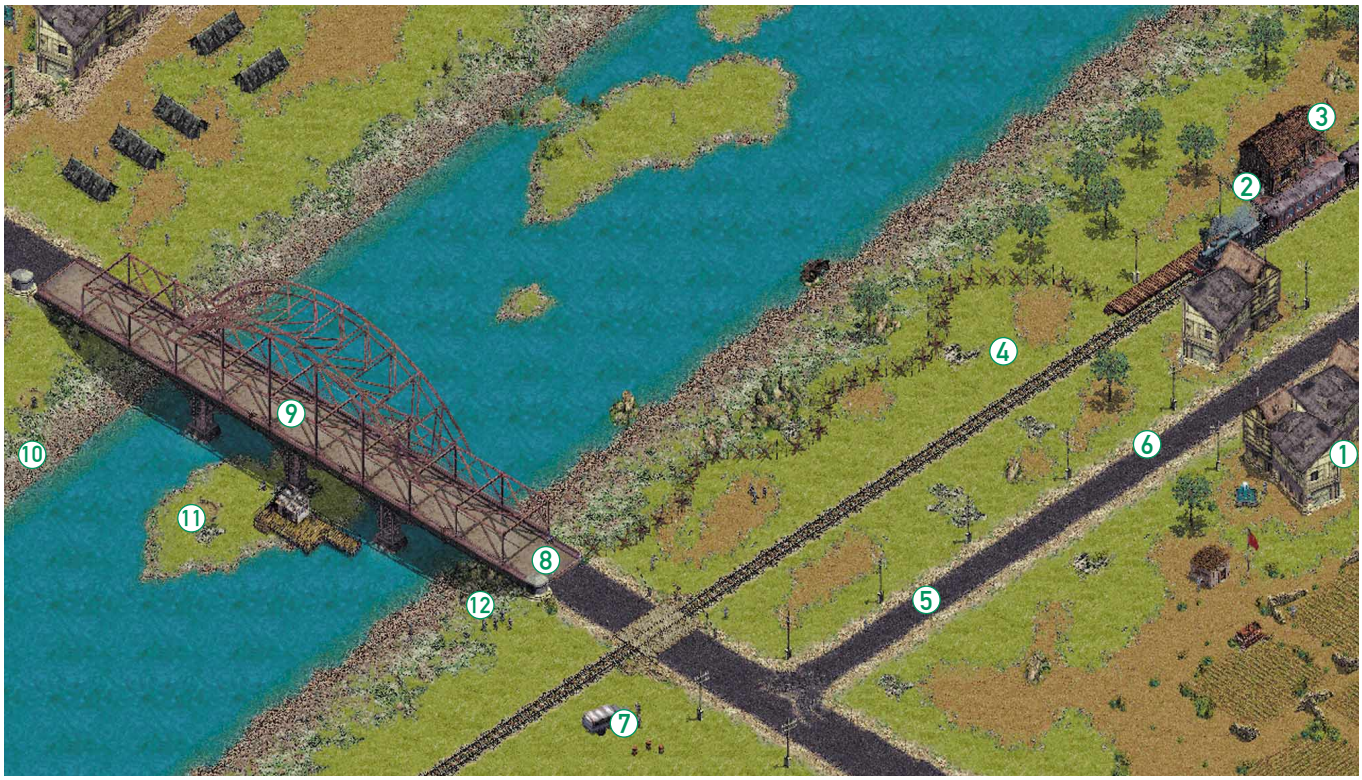
TIP 29: Während gerade niemand hinschaut, gibt der Agent »seinem« Ingenieur eine tödliche Injektion. Sofort danach harpuniert der Taucher

ZEITGLEICH *agieren*

beide Sprengmeister auf der Insel und taucht dann wieder unter. Zuletzt erschießt der Schütze den verbliebenen Sprengmeister mit seinem Präzisionsgewehr. Sobald wieder Ruhe eingekehrt ist, lenkt Ihr Spion die Patrouille bei (12) ab, damit die anderen sicher den Flucht-LKW erreichen. Ganz zuletzt springt er dann selbst in den Wagen.



Diese Sprengmeister kann nur der Taucher besiegen.



Mission 16: Sie müssen Ihre tapferen Spezialisten zunächst in Stellung bringen, um dann gleichzeitig mit allen loszuschlagen.

Mission 17 (Passwort FXIMV)

STREIFE *ausschalten*

TIP 30: Im Startgebiet kann bedenkenlos herumgeballert werden; diesen Umstand sollten Sie ausnutzen. Ihr listiger Spion spricht die Patrouille (1) am linken Ende ihrer Strecke an. Der Green Beret erschießt dann die abgelenkten Gegner von hinten. Danach kraxelt er am westlichen Kartenrand die Felswand hoch und versteckt sich hinter dem Stein bei (2).

Der vordere Eingang ist zum Glück nicht der einzige.

PISTOLEN-ARBEIT

TIP 31: Sobald Wachmann (3) wegschaut, kommt der Green Beret hinter dem Felsen hervor und erschießt ihn. Daraufhin geht er wieder in Deckung. Mit dem nächsten Gegner (4) verfährt er ganz genauso. Einen weiteren Wachsoldat (5) locken Sie durch Schußlärm an und schalten ihn dann ebenfalls per Pistole aus. Den Infanteristen nahe der Brücke (6) erledigen Sie wie gewohnt mit dem Messer.

SENDER *benutzen*

TIP 32: Die Streife (7) lockt der Einzelkämpfer mit dem Ablenksender nach (8), von wo aus die Wachen ihre toten Kameraden sehen. Hinter dem Stein lauert der Green Beret, der die Gegner mit einem Pistolenschuß auf sich aufmerksam macht und erledigt, sobald sie den Stein umrundet haben. Die Brückenpatrouille (9) schalten Sie auf die gleiche Weise aus: Positionieren Sie das Ablenkgerät dafür bei (10).

Der Spion öffnet das **TOR**

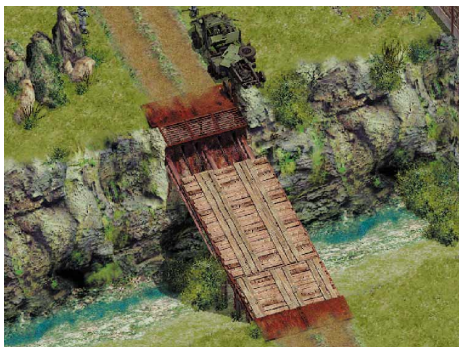
TIP 33: Nun wandert der Agent durch das feindliche Lager und öffnet das Tor (11). Der Nahkämpfer stellt seinen Sender bei (12) auf und wirft sich auf den Boden. Sobald die Wachen aus dem Lager näher kommen, macht er auf sich aufmerksam und geht wieder in Deckung. Die Wächter folgen, sehen die Gräber und werden vom Nahkämpfer ausgeschaltet. Die gleiche Taktik wenden Sie ein weiteres Mal mit dem Ablenkgerät auf Position (13) an.

Der Spion **LENKT AB**

TIP 34: Der Agent lenkt den Soldaten bei (14) ab, woraufhin der Green Beret ins Lager kriecht und sich die Wachen bei (15) und (16) vornimmt. Danach lenkt der Spion den Mann bei den Kisten (17) ab. Ihr Messerstecher schaltet währenddessen die Gegner bei (14) und (18) aus.

ÖL *vergießen*

TIP 35: Dann öffnet der Green Beret die Ölfässer (19), plaziert in der Öllache die

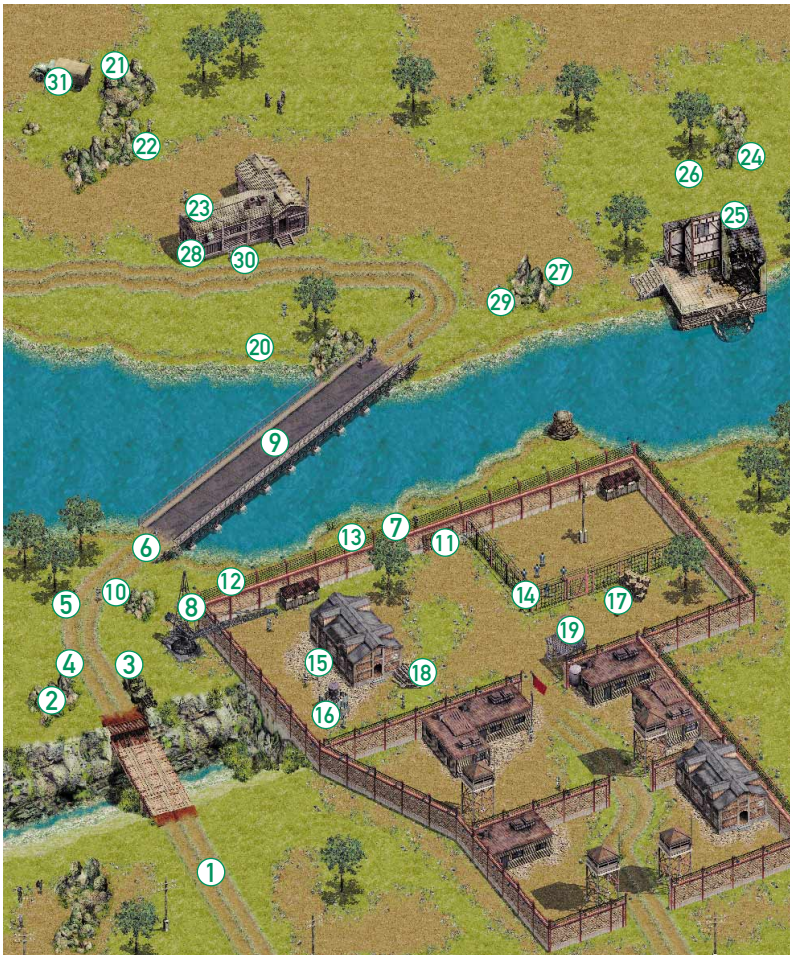


Zunächst öffnen Sie diese Zugbrücke.

Tonne von (17) und beschießt diese. Der Spion spaziert über die Brücke und lenkt dort den Gegner (20) ab. Daraufhin setzt der Froschmann ganz links den Green Beret über. Der gibt bei (21) einen Schuß ab und erledigt dann den neugierigen Deutschen (22). Danach fällt seinem Messer der Mann hinter dem Haus (23) zum Opfer.

SPION *lenkt Gegner ab*

TIP 36: Ihr Spion verwickelt den Soldaten bei (25) in ein Gespräch. Der Barett-Träger robbt derweil nach (24), erledigt die Wache bei (26) und danach den Gesprächspartner des Agenten (25). Wächter (27) wird am Ostende seiner Route vom Spion bequasselt und vom Green Beret angegriffen. Zurück bei (28) schaltet der Nahkämpfer, sobald Ihr Agent den Schützen (29) ablenkt, die Gegner bei (30) und (20) aus. Besiegte Feinde versteckt er an der Uferböschung. Die letzten Soldaten sind nun ein Kinderspiel. Nach getaner Arbeit flieht das Team mit dem LKW (31).



Mission 17: Der Hinterausgang des Lagers ist nur schwach bewacht.

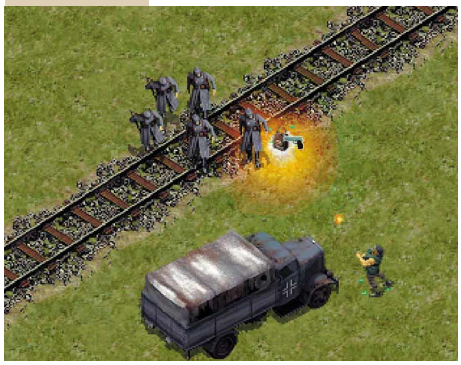
Mission 18 (Passwort ZZMJV)

Der Green Beret **VERSTECKT** *sich*

TIP 37: Da es in dieser Mission nur wenige Mannschaftsquartiere gibt, dürfen Sie nach Herzenslust schießen – zu Beginn jedoch nicht. Der Green Beret versteckt sich bei (1), erledigt zuerst den nahen Soldaten (2) und – sobald dieser ihm den Rücken zuwendet – dessen Kameraden bei (3). Danach nimmt er sich den Mann bei (4) und, von Position (5) aus, den nächsten Feind (6) vor. Ein gutes Versteck für die besiegten Gegner ist Position (1).

QUARTIER *zerbröseln*

TIP 38: Dann versteckt sich Ihr Nahkämpfer hinter der Wäscheleine (7) und erledigt von hier aus die Wache bei (8). Die nächste Aufgaben: Er stellt die Tonne (8) am Quartier (9) ab und jagt sie in die Luft, daraufhin schaltet er die Streife aus und versteckt sich. Hat sich wieder alles beruhigt, lockt er vom bewährten Versteck (1) aus die Streife (10) an und erledigt sie. Genauso verfährt er mit Patrouille (11) vom Stein (12) aus. Nun läuft er nach (13), wo er eine Tonne stiehlt (wenn die dortige Patrouille sich umdreht: hinlegen und wegrobben!) und bei (14) plaziert.



So schalten Sie wirkungsvoll eine Patrouille aus.

SDKFZ *sprengen*

TIP 39: Sobald der Panzerwagen vorbeifährt, sprengt der Green Beret die Tonne. Anschließend robbt er ins Sichtfeld der Patrouille (13), steht auf, legt sich hin, kriecht zum Stein (12) zurück, lockt per Pistolenschuß die Streife an und erschießt sie. Bei Felsen (15) schaltet er kurzerhand die nächste Patrouille aus und kehrt im Anschluß daran nach (13) zurück.

Diesen Panzer können Sie getrost stehen lassen.

Streife zum **LKW** *locken*

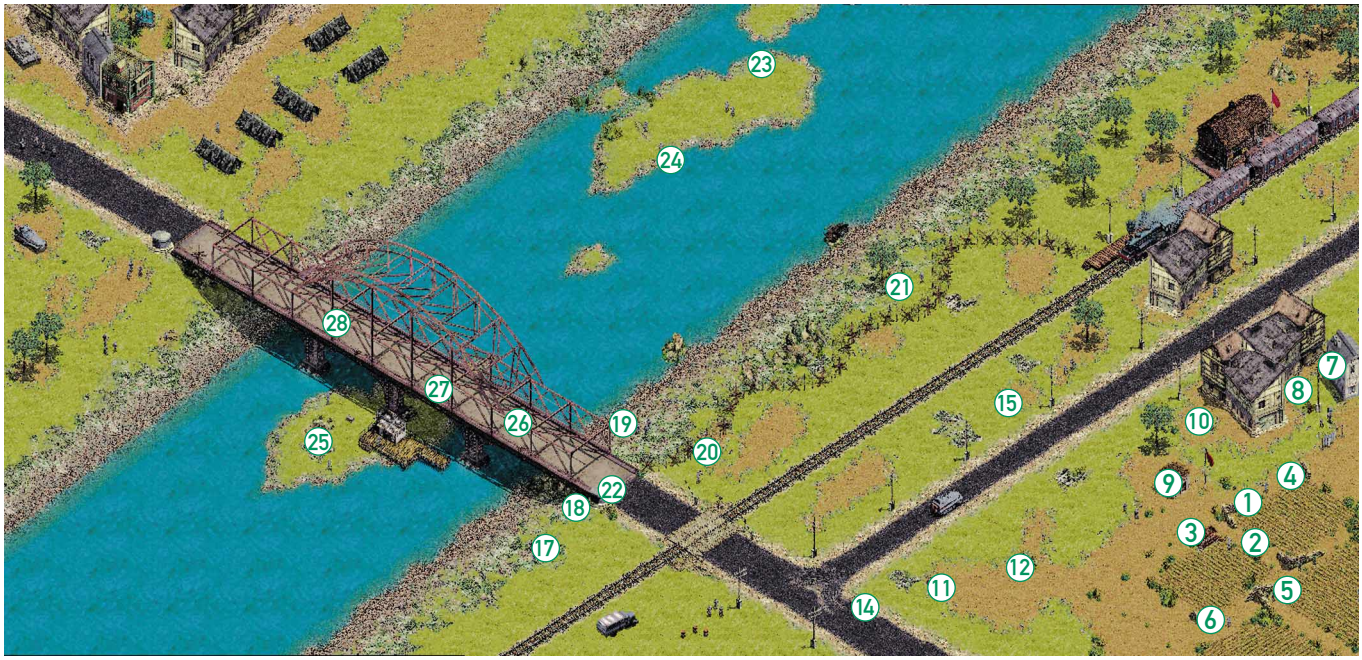
TIP 40: Der Nahkämpfer holt eine weitere Tonne, stellt sie nördlich des LKWs (16) mitsamt seinem Ablenkgerät auf und versteckt sich hinter dem LKW. Sobald Sie den Sender aktivieren, kommt die Patrouille (17) näher. In dem Moment, in dem sie die Tonne erreicht haben, stürmt der Green Beret um den LKW und sprengt das Faß. Nun erschießen Sie den zur Hilfe eilenden Soldaten (18) und die Patrouille (19). Die Gegner bei (20) und (21) können Sie problemlos ausschalten. Den Bunker (22) sprengen Sie wie gewohnt mit einem Benzinfaß.

ABLENKEN, *dann stehlen*

TIP 41: Der Taucher springt nun ins Wasser und erledigt die Wache bei (23). Während alle Wachen zum Grab ihres Kameraden laufen, bringt der Froschmann das Schlauchboot (24) ans andere Ufer. Nördlich des Häuschens auf der Insel (25) attackiert er den ersten Wächter. Danach harpuniert er weiter südlich die drei Wachen und den MG-Schützen.

Sprengstoff **HOLEN**

TIP 42: Nun kann er den Sprengmeister zur Insel rudern, wo letzterer seinen Sprengstoff einpackt und ihn anschließend in aller Ruhe an den Punkten (26), (27) und (28) auf der Brücke plaziert. Sobald die Explosionen erfolgt sind, steigen alle Spezialisten in den LKW (16) und flüchten von der Karte.



Mission 18: In diesem Level kommt es nicht auf Lärmvermeidung an – benutzen Sie ausgiebig die Pistolen.

Mission 19 (Passwort 8HCWN)

Gegner **ANLOCKEN**

TIP 43: Die Wachen im Bereich (1) lassen sich mit einer simplen Taktik überlisten: Stationieren Sie Ihren Taucher hinter einem Felsen und legen Sie das bewährte Ablenkgerät dazu. Sobald der Ablenker aktiviert wird, eilt ein feindlicher Soldat herbei und findet den Taucher. Der schaltet nun den Gegner mit seiner Harpune aus, und Ihr kräftiger Green Beret transportiert ihn ab. Lediglich den Wächter auf dem Dach (2) schaltet der Scharfschütze aus.

Statt per Lore können Sie die Brücke auch zu Fuß überqueren.

HARPUNE *einsetzen*

TIP 44: Nachdem der Nahkämpfer die Wache unter dem Dach (2) beseitigt hat, stellt er sich mit seinem tauchenden Kollegen zwischen den Kohlekisten (4) auf und aktiviert seinen Ablenker, damit der Taucher den ankommenden Feind harpunieren kann. Der Weg zum Ufer (5) ist frei: Ihr Froschmann taucht nach (6) und erledigt dort per Pistole sämtliche Feinde bis auf den MG-Schützen (7).

Den **FLUSS** *überqueren*

TIP 45: Der Green Beret versteckt sein Ablenkgerät bei (8), um die Streife (9) zu beschäftigen. Mit dem Schlauchboot werden er und der Scharfschütze übergesetzt. Letzterer erschießt vom anderen Ufer aus den störenden Soldaten bei (10) am südlichsten Punkt auf dessen Route.

MG *ausschalten*

TIP 46: Der Taucher springt ins Wasser und harpuniert den MG-Mann (11), woraufhin der Nahkämpfer nun den Soldaten im MG-Nest (7) erledigt. Nachdem Ihr Froschmann sich des Infanteristen bei (12) angenommen hat, rudert er den ganzen Trupp nach (11) und robbt über die Brücke nach (13). Nachdem die drei Zaunwachen bei (14) aus dem Weg sind, zeigt sich Ihr Taucher kurz bei (15), versteckt sich hinter den Kisten und harpuniert die vorbeilaufenden Soldaten.

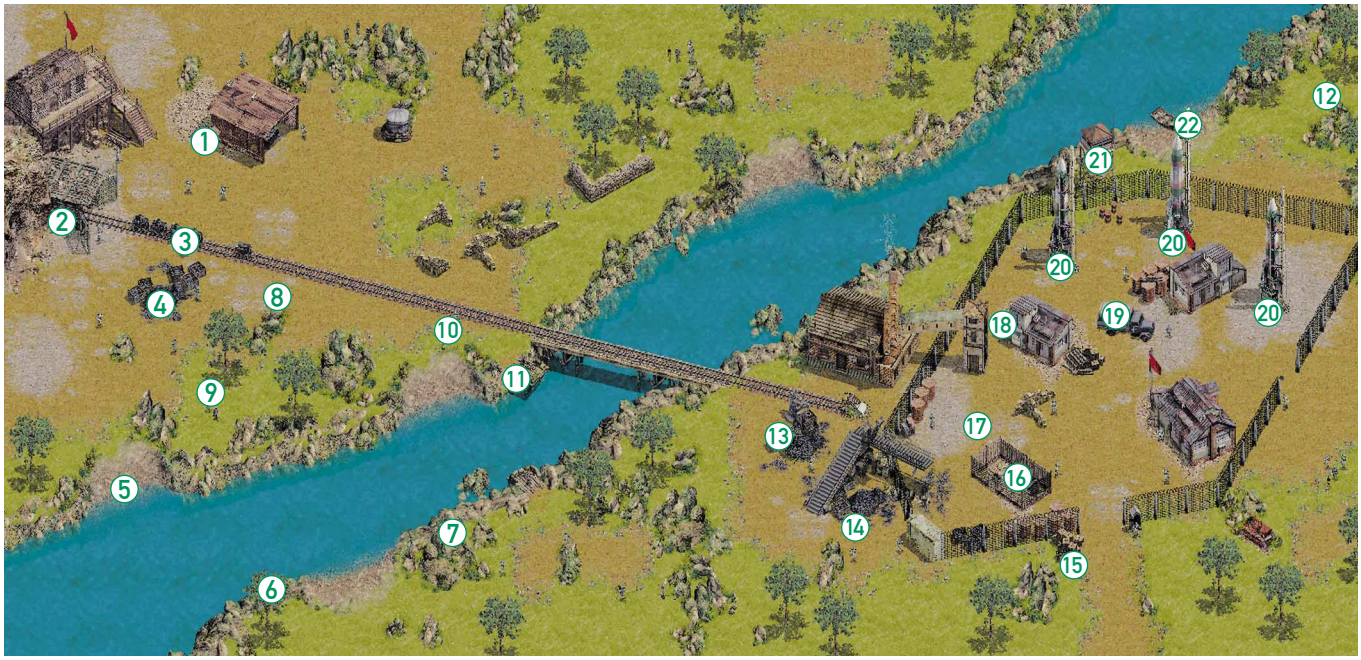
Dem lästigen Hund machen Sie bald den Garaus.

Vorsicht **HUND**

TIP 47: Froschmann und Green Beret schleichen ins Lager und erledigen den Hund (16) sowie die Wachen (17). Der Mann am Zaun (18) wird per Ablenkgerät so lange beschäftigt, bis sein »Zeitplan« so verschoben ist, daß Ihr Barett-Träger sowohl ihn als auch seinen Kameraden (19) erledigen kann.

Das Ende der **V2**

TIP 48: Dann schleicht der Sprengmeister ins Lager und legt seine Bomben an die V2-Raketen (20), während der Nahkämpfer die Tonnen so umstellt, daß die dritte Rakete ebenfalls explodiert. Nun verlassen alle das Lager und warten beim MG-Turm (21). Sobald der Sprengmeister die Bomben gezündet hat, setzt sich Ihr Team mit dem Boot (22) ab.



Mission 19: Ohne das praktische Ablenkungsgerät werden Sie Ihr Ziel in dieser Mission nur unter größten Schwierigkeiten erreichen.

Mission 20 (Passwort C7KWW)

Gegner **VERSTECKEN**

TIP 49: Alle besiegten Feinde müssen Sie in dieser Mission wegen der zahlreichen Streifen gut verstecken. Die Pistole ist nutzlos: Jeder Schuß löst Alarm aus.

MAUER *erobern*

TIP 50: Der Green Beret steigt die Schloßmauer (1) hinauf und erledigt mit Hilfe seines Ablenkers die Gegner, die das Schloß (2) und dessen Dach bewachen. Dann klettert er bei (3) herunter und tötet drei Soldaten, die er dort vorfindet. Nun beseitigt er alle Männer auf der Mauer bis Punkt (4). Sobald der erste Soldat auf den Nahkämpfer zukommt, robbt ihr Mann so weit wie möglich in den Sichtbereich des Wachmanns. Dreht der Soldat sich um, robbt der Green Beret auf ihn zu und erreicht ihn kurz vor Ende seiner Route.

GITTER *öffnen*

TIP 51: Bei (4) angekommen, klettert er die Leiter (5) herunter und öffnet über das Gerät (6) das Gitter (7) in der Außenmauer. Nun kommt der Taucher in die Burg. Mit Ablenkgerät und Harpune (siehe Mission 19) räumen die beiden nun beim Schießstand (8) auf, wo Sie geräuschvolles Pistolenfeuer (trotz anders lautender Missionsbeschreibung!) vermeiden sollten.

Vorsicht vor den **SCHÜTZEN**

TIP 52: Die trainierenden Einheiten sind besonders gefährlich. Diese schalten Sie aus, indem sich der Taucher am oberen Leiterende entdecken läßt und sofort wieder in Deckung geht. Der Green Baret attackiert danach hinterrücks die herbeieilende Wache von seinem Versteck an der Abgrenzung zum Schießplatz aus. Nun ist der Bereich bei den Zelten (9) an der Reihe: Beide Spezialisten robben dort ins nächste Haus und beseitigen zuerst den patrouillierenden Wachmann und dann die unbeweglichen Soldaten, bis der Weg zur Wäsche (10) frei ist. Dem Feind beim Tor (11) macht der Taucher den Garaus.

Ist die Kanone gesprengt, darf der Panzer losfahren.

Der Spion **VERKLEIDET** *sich*

TIP 53: Jetzt holen Sie den Spion, der sich von der Leine neu einkleidet und im Bereich (12) sowie am Tor (13) Wachen anspricht. Die abgelenkten Gegner erledigt hinterrücks der Green Beret. Gemeinsam räumen Agent und Nahkämpfer nun am Mauerabschnitt bei (14) auf, während Ihr Sprengmeister seine Bombe auf dem Dach des Schlosses plaziert.

PANZER *besetzen*

TIP 54: Sobald der Weg zum Panzer (15) frei ist, steigt der Fahrer ein, zerlegt beide Atombomben (16) und schaltet alle anstürmenden Patrouillen aus. Danach knöpft sich Ihr Green Beret die Einheiten an der Kanone (17) vor. Der Sprengstoffexperte zündet die Bombe und Ihre Jungs flüchten im Panzer nach (18). Glückwunsch! Sie haben eines der schwersten Strategiespiele dieses Jahres erfolgreich beendet. GUN

Mission 20: In dieser Festung müssen sie noch einmal all Ihr Können aufbieten, um den Aufstieg Deutschlands zur Atommacht zu verhindern.