

Überlebens-Tipps

Commandos 3

Im Echtzeit-Taktikspiel geht's nicht immer fair zu. Wenn Ihre Elite-Kämpfer unsere Tipps beherzigen, sind sie jedoch auf Überraschungen vorbereitet.

Wie schon der Vorgänger ist Pyros drittes Weltkriegs-Abenteuer knüppelhart. Keine Sorge: Wir waren auf Hausdächern, in den Straßen von Berlin und in der Normandie unterwegs, um Ihnen hier unsere Taktiken zu präsentieren.

Die Missionen

1. Kampagne: Stalingrad

1. Eliminate the Sniper

Verfügbare Commandos

Scharfschütze

Drei Herausforderungen

TIPP 1: Bereits die erste Mission ist eine harte Nuss, denn der Scharfschütze Ihres Teams muss sich gleichzeitig mit drei Problemen herumschlagen.

Problem 1: Der deutsche Scharfschütze kann weiter schießen und bemerkt stets sofort, wenn Sie sich nähern.

Problem 2: Der gegnerische Sniper muss ausgeschaltet werden, bevor er und seine Kameraden 16 russische Soldaten ins Jenseits befördern können.

Problem 3: Der deutsche Scharfschütze ist schwer auszumachen. Er bewegt sich sehr schnell in der Stadt umher und sucht meistens Plätze auf, an denen es besonders knifflig ist, an ihn heranzukommen.

Die Lösung: Schalten Sie zunächst die Kameraden des deutschen Widersachers aus, um möglichst viele russische Soldaten zu retten. Erst ganz zum Schluss sollten Sie gezielt die Verfolgung des verfeindeten Killers aufnehmen. Wichtig: Immer in Deckung bleiben und kriechen.

Manchen Gegner kann der Spezialist in einen Hinterhalt locken und im »Cover A«-Modus darauf warten, bis ihm ein Feind vor den Gewehrlauf rennt. Bei anderen nutzt der Commandos-Sniper tatsächlich das Zielfernrohr seines Präzisionsgewehrs, damit es schneller geht. Um wirklich alle Gegner zu entdecken, benutzen Sie die Taste **F5**, die alle Feinde für einen Moment rot aufleuchten lässt.

2. General O'Donnell beschützen

Verfügbare Commandos

Green Beret, Scharfschütze, Sprengmeister

Wo ist der General?

TIPP 2: Der General befindet sich in dem Haus, vor dem die drei Commandos-Kämpfer zu Beginn der Mission stehen.

Angreifer abfangen

TIPP 3: Alle drei Männer postieren sich liegend im »Cover A«-Modus hinter der Mauer, um von vorne und von links heranstürmende Gegner abzufangen. Wählen Sie Waffen mit großer Reichweite. Gegner, die sich von vorne nähern und für die Schusswaffen zu weit weg sind, lassen sich mit gezielten Granatenwürfen ausschalten.



Hinterhalt im Haus

TIPP 4: Sobald die Mehrheit der deutschen Angreifer ausgeschaltet ist, begeben sich die drei Commandos ins Haus und nehmen liegend von drei Seiten die Eingangstür ins Visier (»Cover A«-Modus), um Eindringlingen einen unangenehmen Empfang zu bereiten. General O'Donnell kann fliehen, sobald die feindlichen Soldaten in den Hinterhalt tappen.



Wie geht's zum Flugzeug

TIPP 5: Die Männer müssen die Brücke im Süden überqueren, wo das rettende Flugzeug wartet. Die ganze Gegend ist stark bewacht. Ihre Elitekämpfer tasten sich deshalb kriechend voran und nutzen jede Deckung – Mauern, zerstörte Straßenbahnen, Häuserwände. Wo größere Ansammlungen von Gegnern lauern, macht der Sprengmeister mit Granaten und Molotow-Cocktails den Weg frei. Einzelne Wachposten nimmt sich der Sniper aus sicherer Entfernung vor. Eine gute Position für den Schützen ist der Turm neben dem Brunnenplatz (siehe Bild).



Wie schalte ich die Brückenposten aus?

TIPP 6: Kriechend arbeiten sich die Commandos an der kleinen Mauer neben dem Fluss entlang, bis sie zum Ende des eingezäunten Bereichs gelangen. Dort gehen sie im »Cover A«-Modus in Position und erwarten die aufgeschuchten deutschen Wachen.



TIPP 7: Vorsicht: Auf der anderen Seite der Brücke steht ein kleines Häuschen, hinter dem sich eine Gruppe gegnerischer Soldaten verbirgt. Hier hilft ein gezielter Molotow-Cocktail vom Sprengmeister.

3. Verräter beseitigen

Verfügbare Commandos

Green Beret, Sprengmeister, Scharfschütze, Spion

Ausbruch aus dem Gefängnis

TIPP 8: Nachdem der Green Beret in seiner Zelle den Wächter niedergeschlagen und gefesselt hat, nimmt er ihm Waffe, Uniform und Zigarettenpäckchen ab. Dann verlässt er die Zelle, um nebenan die Kameraden zu befreien. Der Weg aus dem Gefängnis führt durch eine versteckte Tür am anderen Ende des Gangs. Vorsicht vor den Wachen im Nebenraum.



Wie geht's durch die Kanalisation?

TIPP 9: Bei der Flucht durchqueren Sie eine Reihe von düsteren Räumen, in denen Kisten mit nützlichen Dingen wie Gasbomben und Gasmasken stehen. Von dort gelangen Sie in die Kanalisation von Berlin. Dort gilt es, eine Vielzahl von Nazi-Scherzen auszuschalten und auszurauben. Schusswaffen sind hier ungeeignet – die meisten Gegner erledigt der Green Beret schnell und leise mit dem Messer. Die einzelnen Abschnitte der Kanalisation sind durch Türen voneinander getrennt. Nicht vergessen, immer zuerst einen prüfenden Blick durchs Schlüsseloch zu werfen. Wenn das Commandos-Team die ganze Kanalisation erkundet und alle Gegner ausgeschaltet hat, klettern die Helden eine der zahlreichen Leitern hoch.

Wie erledige ich den Verräter?

TIPP 10: Green Beret und Spion bilden die Vorhut der Commandos, denn sie verfügen über besonders nützliche Fähigkeiten. Der Spion kann deutsche Uniformen tragen und damit Wachen von ihrem Posten weglocken oder in eine von ihm gewünschte Richtung blicken lassen. Mit seinen Betäubungsspritzen schickt er Kontrahenten leise ins Jenseits. Der Green Beret hingegen tastet sich von hinten an seine Gegner heran und macht mit dem Messer kurzen Prozess. Auf diese Weise bahnen sich die beiden den Weg durch die Wohnungen von Berlin, um an eine Offiziers-Uniform heranzukommen, in der Sie sich an den Verräter anschleichen können.



TIPP 11: Die rechte der beiden Wachen vor dem Gebäude (auf Ihrer Karte – [F4] – markiert) können Sie in einem Überraschungsangriff per Motorrad einfach gegen die Wand drängen und überfahren. Die andere Wache schaltet der Spion aus der Nähe mit seinen Giftspritzen aus.



2. Kampagne: Zentraleuropa

1. Bahnhofsinfiltration

Verfügbare Commandos

Dieb, Spion

Wie überrumple ich die Wachen?

TIPP 12: Um zum Bahnhofsgebäude vorzudringen, müssen Ihre Männer zuerst eine ganze Reihe von Wachen ausschalten. Das ist in erster Linie Aufgabe des Diebs, während der Spion ihm folgt. Zunächst locken die beiden die erste Wache mit einem Zigarettenpäckchen in ihr Versteck hinter den Kisten, um sie dort niederschlagen, zu fesseln und der Uniform zu berauben. Anschließend robbt der Dieb nach links bis zur Stacheldrahtbarriere und versteckt sich dort. Wieder lockt er die Soldaten in der Nähe mit einem Zigarettenpäckchen



an, schlägt sie nieder, fesselt sie und kehrt danach schnell in sein Versteck zurück. Einige Soldaten kommen angerannt. Der Dieb erledigt sie von seinem Versteck aus.

Nützt mir der Lastwagen?

TIPP 13: Von der Stacheldraht-Barriere aus arbeitet sich der Dieb vorsichtig nach oben den Weg entlang. Sobald der Laster vorbei fährt, ist der Soldat abgelenkt – der Dieb nutzt den Moment und robbt hinter das Zelt. In einem unbeobachteten Moment stiehlt er sich ins Innere und erledigt den Leutnant. Danach legt er sich im »Cover A«-Modus am Eingang auf die Lauer und wartet, bis die Wache das Zelt betritt. Jetzt ist der Weg für den Spion frei, der die Uniform des deutschen Leutnants klaut.

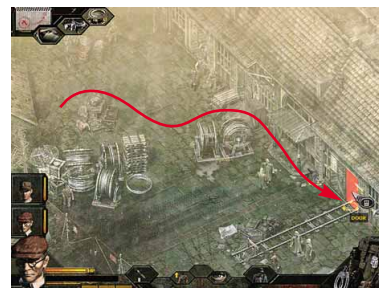
Wie komme ich aufs Bahnhofsgelände?

TIPP 14: Ein alternativer Weg aufs Bahnhofsgelände führt durch ein Abwasserrohr, das ganz links in den Fluss mündet. Um dort hin zu gelangen, müssen Sie wieder einige Wachen ausschalten. Dem Spion gelingt dies, indem er in der Uniform des Leutnants unbehellig durch das Flussbett bis zur Rohrmündung kriecht. Der Dieb hat es etwas schwerer, die Wachen erkennen ihn sofort. Er muss also schnell sein und den Weg in einem unbeobachteten Moment zurücklegen.



Wo ist das Versteck?

TIPP 15: Über einen kleinen Durchschlupf gelangen die Commandos auf den Platz vor dem Bahnhofsgebäude. Neben dem Wartesaal befindet sich ein kleiner Raum mit einem sicheren Versteck. Sobald Dieb und Spion diesen Ort erreicht haben, ist die Mission geschafft.



2. Zug erwischen

Verfügbare Commandos

Dieb, Spion

Wie erreiche ich den Zug?

TIPP 16: Eine der schwierigsten Stellen des ganzen Spiels: Sie müssen unbemerkt von den Wachen den Bahnsteig überqueren und den Zugwagon betreten. Diesmal macht der Dieb den Anfang und der Spion folgt, sobald die Vorhut den Wagen erreicht hat. Direkt vor der Tür des Wartesaals steht eine Wache, die mit einem Zigarettenpäckchen abgelenkt wird. Der Dieb schlüpft durch die Tür nach draußen und tastet sich an der Wand entlang nach rechts, um hinter der Kabelrolle Deckung zu suchen. Von hier aus kriecht er zügig zwischen Sitzbank und Schaffnerhäuschen über den mittleren Bahnsteig, überquert die Gleise und arbeitet sich am Zug auf der Seite mit den Bäumen entlang bis zur rettenden Wagontür vor.

Der Spion schlägt anschließend einen ähnlichen Weg ein, lenkt die Wache an der Wartesaal-Tür per Kippenpäckchen ab und sucht Deckung hinter der Kabelrolle. Anschließend betäubt er den Gegner bei dem Häuschen mit einer Spritze und versteckt sich so auf den Gleisen, dass ihn keine der umstehenden Wachen sieht. Sobald alle Wachen wegschauen, arbeitet sich der Spion auf demselben Weg wie der Dieb zum Wagon vor. Perfektes Timing ist bei dieser Aufgabe das A und O, da die Patrouillengänge der Wachen derart genau aufeinander abgestimmt sind, dass einzelne Bereiche des Bahnhofsgeländes immer nur für Sekundenbruchteile unbeobachtet bleiben. Manchmal hilft es, kurz geduckt hinter den Kisten auf dem Bahnsteig und ganz am Rand auf den Gleisen kurz auszuharren, bis die Luft wieder rein ist.



3. Bombe entschärfen

Verfügbare Commandos

Green Beret

TIPP 17: Hier ist schnelles Handeln wichtig: In nur 15 Minuten müssen Sie alle Gegner und deren Fahrzeuge beseitigen. Der Green Beret überrascht zunächst die

Wache am Zaun bei der Wegkreuzung von hinten mit dem Messer. Danach schafft er sie hinter den Laster am Startpunkt außer Sichtweite. Dann geht's zurück zur Kreuzung und nach rechts, um von hinten in den eingezäunten Bereich mit dem Wasserturm zu gelangen.

Der Green Beret robbt am Zaun entlang zum bewachten Durchgang, nutzt einen günstigen Moment und meuchelt die Wache. Diesmal lässt er sein Opfer als Lockvogel liegen und begibt sich schnell wieder hinter den Zaun in Sicherheit. Die aufgeschreckten deutschen Soldaten kann er sich aus dem Hinterhalt im »Cover A«-Modus vornehmen und anschließend gefahrlos den eingezäunten Bereich betreten. Er erklimmt den Wachturm und erledigt den dort postierten Schützen.



Wie räume ich den Gleisbereich?

TIPP 18: Der Green Beret postiert sich hinter den Kisten links vom Wachturm und nimmt im »Cover A«-Modus – am besten mit einem Gewehr – den Gleisbereich ins Visier. Ein neugieriger Gegner nach dem anderen fällt dem Spezialisten so zum Opfer. Anschließend überquert der Kämpfer die Gleise und nimmt sich dort die Soldaten vor. Die ersten überrascht er im hinteren Bereich mit dem Messer und arbeitet sich dann langsam weiter.



Was ist mit der Gruppe am Trafo-Turm?

TIPP 19: Der Green Beret tastet sich im Schrankenbereich nah an die Soldatengruppe heran und erledigt sie mit einem gezielten Granatenwurf. Dabei sollte er im »Cover A«-Modus auf weitere heranstürmende Angreifer gefasst sein und außerdem auf den Panzer achten.

Nützen mir die Fässer?

TIPP 20: Die meisten Fahrzeuge lassen sich mit ein paar Granaten in die Luft jagen – eine Ausnahme ist der Panzer. Zudem ist das Vorgehen mit den spärlich verfügbaren Granaten sehr mühsam. Benzinfässer sind erheblich wirkungsvoller: Der Green Beret kann sie aus dem eingezäunten Bereich mit dem quadratischen Gebäude holen und dorthin tragen, wo er sie benötigt. Vorher muss er jedoch die beiden Wachen auf dem Gelände ausschalten. Dazu legt er sich vor dem Zaun im »Cover A«-Modus auf die Lauer und wirft ein Zigarettenpäckchen als Köder vor den Eingang.

Wie mache ich den Weg frei?

TIPP 21: Wenn alle Gegner ausgeschaltet sind (auch in dem Gebäude direkt neben dem Bahnübergang lauern Feinde!), fährt der Green Beret den Laster von den Gleisen, um den Weg für den herannahenden Zug endgültig frei zu räumen.

4. Zur Lokomotive vordringen

Verfügbare Commandos

Green Beret, Dieb, Spion

Was mache ich zuerst?

TIPP 22: Der Green Beret übernimmt die Aufgabe, alle Gegner auf den Dächern zu beseitigen. Dazu schnappt er sich ein Gewehr und kriecht im »Cover A«-Modus systematisch vom Dach des letzten Wagens bis nach vorne zur Lokomotive.

Soldaten in den Wagens ausschalten

TIPP 23: Einzelne stehende Soldaten lassen sich ohne Aufsehen niederschlagen und fesseln. Um mit den anderen in ihrem Wagon fertig zu werden, verschanzen sich der Dieb und der Spion in ihrem Abteil (»Cover A«-Modus) und locken die Gegner mit Zigaretten an. Anschließend geht's nach draußen und über das Dach des vorletzten Wagens zu dessen hinterer Tür. Dort wartet der Green Beret, der im Kampf gegen die Männer im vorletzten Wagon hilft. Dieb und Spion legen sich im »Cover A«-Modus auf die Lauer und geben dem Green Beret Feuerschutz. Dieser nimmt



sich zunächst mit Zigaretten und Messer den allein sitzenden Soldaten vor. Die anderen Feinde werden durch den Überfall aufgeschreckt und gehen Dieb und Spion in die Falle. Anschließend suchen diese beiden Commandos links und rechts Deckung zwischen den Sitzbänken und richten im »Cover A«-Modus ihre Waffen auf die hintere Tür des Wagens. Der Green Beret folgt und legt sich mit dem Gewehr im Anschlag in die Mitte des Ganges. Danach drängen mehrere Wellen von deutschen Soldaten aus dem letzten Wagon durch die Tür herein und laufen direkt in den vorbereiteten Hinterhalt.

5. Stadt übernehmen

Verfügbare Commandos

Scharfschütze, Sprengmeister

Wie bleibe ich unentdeckt?

TIPP 24: Scharfschütze und Sprengmeister sollen die Stadt von gegnerischen Soldaten säubern, ohne entdeckt zu werden. Sobald der Alarm schrillt, setzen sich die deutschen Motorräder in Bewegung. Es bringt jedoch nichts, einfach ein Motorrad nach dem anderen in die Luft zu jagen, denn die Fahrzeuge stehen zu weit voneinander entfernt. Zwischen den Anschlägen kommt es zum Aufruhr unter den Gegnern. Deshalb sollten Sie alle Soldaten im Umkreis eines Motorrads leise und zügig erledigen. Benutzen Sie gezielte Schüsse aus dem Scharfschützengewehr und die Taktik Anschleichen-Niederschlagen-Fesseln. Achtung: In den Häusern lauern Gegner!



6. Überfall auf den Convoy

Verfügbare Commandos

Scharfschütze, Sprengmeister, Green Beret, Dieb, Spion, alliierte Infanteristen

Vorsicht bei den Lastwagen!

TIPP 25: In dieser Mission werden Scharfschütze und Sprengmeister von einer Reihe alliierter Infanteristen unterstützt, die Sie selbst steuern. Green Beret, Dieb und Spion sind in einem der Trucks versteckt, der sich dem südlichen Stadttor nähert.

Das Geschehen konzentriert sich zunächst auf den Dorfplatz: Bringen Sie die Soldaten schnell in Stellung, denn der gegnerische Anmarsch erfolgt schon nach kurzer Zeit. Die Infanteristen verteilen Sie trotzdem so, dass sie auf dem Bauch liegend im »Cover A«-Modus alle Stadttore im Visier haben und in Deckung sind.

Scharfschütze und Sprengmeister wechseln je nach Situation die Plätze – sie müssen flexibel auf die Angreifer reagieren und dürfen auf gar keinen Fall fallen. Zu Beginn vermint der Sprengstoff-Experte fix die Stadttore, während der Scharfschütze aus dem Versteck das Haupttor im Auge behält. Gute Deckung finden die beiden zunächst unter den Arkaden. Von hier aus zerlegt der Sprengmeister den etwas später anrollenden Panzer mit der Bazooka. Lastwagen sollten Sie nicht angreifen, denn in ihnen halten sich die drei übrigen Commandos auf. Außerdem enthalten die Lkw wertvolle Kunstwerke, die Sie vor den Deutschen retten müssen.



3. Kampagne: Normandie

1. Mission: Deutschen Nachschub abschneiden

Verfügbare Commandos

Dieb, Spion

Wie zerstöre ich die Fahrzeuge?

TIPP 26: Um die Deutschen am Ausrücken aus dem Stützpunkt zu hindern, müssen Sie sechs Fahrzeuge zerstören. Dazu läuft der Sprengmeister hinter die Baracken auf der linken Seite, während der Dieb sich in sicherer Entfernung versteckt. In einem günstigen Moment wirft der Sprengstoff-



Experte nacheinander zwei Granaten auf die Benzinfässer, die auf der anderen Seite des Drahtzauns vor den Fahrzeugen stehen. Damit jagt er die ersten vier Panzerwagen in die Luft und zieht sich anschließend schnell wieder hinter das Gebäude zurück, um den Wachen zu entgehen. Sobald die Luft wieder rein ist, wagt sich der Saboteur erneut zum Drahtzaun vor und zerlegt mit der Bazooka die beiden nächsten gegnerischen Fahrzeuge.

Wie sprengt ich das Munitionsdepot?

TIPP 27: Nachdem Dieb und Sprengmeister die drei Posten vor dem Munitionsdepot überrascht und unauffällig erledigt haben, wagen sie sich in das Nebengebäude. Von dort aus führt eine Tür ins Munitionslager. Der Sapper holt aus den Kisten drei Sprengsätze und platziert einen davon mitten im Depot, ohne ihn gleich zu zünden. Mit den beiden verbleibenden Ladungen verlassen die Commandos das Gebäude, verstecken sich und jagen das Lager in die Luft.



Was ist mit den Treibstofftanks?

TIPP 28: Diese Aufgabe muss der Sprengmeister weitgehend alleine erledigen. Der Weg vom Munitionsdepot bis zu den Tanks ist äußerst schwierig, weil eine ganze Gruppe gegnerischer Soldaten ihn bewacht. Zügiges Vorgehen ist angesagt: Der Elitekämpfer benutzt seine Atemmaske und setzt unterwegs die lästigen Feinde der Reihe nach mit Gasgranaten außer Gefecht. So arbeitet er sich schnell zu den Treibstofftanks vor und platziert dahinter die beiden Sprengsätze. Er zündet sie aus sicherer Entfernung. Achten Sie dabei immer auf Gegner in der Nähe. Robben Sie sich stets im »Cover A«-Modus voran.



2. Mission: Kriegsschiffe zerstören

Verfügbare Commandos

Taucher

Wie geht's an Land?

TIPP 29: Um an Land zu kommen, legt der Taucher zunächst im Schlauchboot seine Taucherausrüstung an, lässt sich ins Wasser fallen und schneidet ein Loch in die Drahtbarriere. Er benutzt die Treppe und sucht sofort Deckung hinter den Kisten beim Kran.

Wie öffne ich das Schleusentor?

TIPP 30: Schräg gegenüber vom Kran führt eine Treppe zu dem Schalter, mit dem Sie das Schleusentor öffnen. Der Taucher kriecht in einem günstigen Moment hinüber, schlägt die beiden Wachen nieder und betätigt den Schalter. Sobald die Luft rein ist, kehrt er ins Wasser zurück.



Wo ist der Sprengsatz?

TIPP 31: Der Taucher klettert über die Leiter an der Mauer hinter dem Drahtzaun aus dem Wasser und überrascht die Wachen vor der Baracke. Zwischen den beiden Containern am Zaun ist ein guter Platz, sich die Kerle vom Hals zu schaffen und sie vor den Blicken ihrer Kameraden zu verstecken. Anschließend geht's in den Unterstand – die Soldaten sind leicht mit den Fäusten zu erledigen. In einer Kiste liegt der erste Sprengsatz.



Was tun mit der Wache?

TIPP 32: An den zweiten Sprengsatz heranzukommen, gestaltet sich schwieriger: Er liegt in dem Gebäude hinter dem Schalter für die Schleuse. Vor den beiden Türen patrouilliert ein Soldat. Den können Sie nur überraschen, wenn der Taucher ihn von



dem sicheren Platz hinter der Wellblechbaracke aus aufs Korn nimmt.

Wo ist der zweite Sprengsatz?

TIPP 33: In den Räumen mit dem zweiten Sprengsatz wimmelt es vor Soldaten. Man muss sie irgendwie aus dem Gebäude herauslocken. Dazu kriecht der Taucher wieder die Treppe hoch zum Schleusenschalter, versteckt sich und bewirft die darunter stehende Gruppe mit einer Granate. Das hat einen großen Aufruhr zur Folge, in dessen Verlauf auch die Soldaten im Gebäude nach draußen drängen. Sehr schwierig, aber nicht unmöglich: In einem unbeobachteten Moment schlüpft der Taucher in das Gebäude und findet im Nebenraum den zweiten Sprengsatz. Der Rest ist einfach: Durchs Schleusentor zu den beiden Schiffen tauchen, die Sprengsätze anbringen, aus dem Wasser klettern und zünden!



3. Mission: Strand stürmen

Verfügbare Commandos

Green Beret

Wie komme ich in die Festung?

TIPP 34: Der Green Beret muss durch den Kugelhagel zur Festung. Er kann dabei nur den bereits vorhandenen Weg nehmen.



Die größere feindliche Geschützstellung rechts zerstört er mit einer Granate. Das leichte Maschinengewehr kann er nutzen, um in der Umgebung gegnerische Soldaten auszuschalten. Benutzen Sie nicht den offensichtlichen Weg in die Festung über den verminten Haupteingang, sondern schlüpfen Sie auf der linken Seite durch den kleinen Schacht ins Innere.

Wie geht's zu den Gräben?

TIPP 35: Kriechend und im »Cover A«-Modus tastet sich der Green Beret mit seinem Gewehr weiter bis zum ersten schweren Artilleriegeschütz. Sobald alle von hier aus erreichbaren Gegner ausgeschaltet sind, klettert er aufs Dach der Kanone und robbt vor bis zum Rand. Von hier aus erledigt er die Soldaten auf dem gegenüberliegenden Turm und der Wiese. Dann geht's wieder nach unten und im »Cover A«-Modus über die Bretter auf die Wiese.

Besonders schwer macht es dem Green Beret ein Wachsoldat im Graben, der ihn auf seinen Patrouillengängen immer wieder attackiert. Der Soldat kann zwar nach oben auf sie schießen, Ihr Elitekämpfer darf aber nicht nach unten feuern.

Sobald der Green Beret die Wiese erreicht hat, kann er sich hinter dem ganz oben liegenden Gebäude bis zum Grabeneingang vorarbeiten. Die dort postierten Soldaten sind aus der Deckung des Hauses heraus leicht zu erledigen. Der Einzelkämpfer klettert in den Graben und geht zu dem runden Turm, bei dem alle Gräben sternförmig zusammenlaufen.



Wie komme ich in den Turm?

TIPP 36: Die Soldaten im Turm bringt man am besten in zwei Anläufen zur Strecke: Der Green Beret stürmt hinein, schleudert eine Granate auf die größere Gruppe und rennt schnell wieder nach draußen. Danach dringt er im »Cover A«-Modus noch einmal in den Turm vor und erledigt den Rest mit der Schusswaffe. Das Eliminieren der Mannschaften an der Artillerie ist für ihn dann nur noch Routine.

Herzlichen Glückwunsch! Damit haben Sie das letzte Abenteuer der Commandos-Eliteeinheit erfolgreich beendet. **PH**