

Große Klappe, dicke Wumme

C&C: Renegade

Actionrecke »Havoc« Nick Parker bringt die Bruderschaft von Nod eigenhändig zu Fall. Wir greifen Ihnen (und ihm), dabei unter die zu Arme.

SANFTER Einstieg

Zwölf actiongeladene Welten erwarten Sie im ganz und gar nicht strategischen Command & Conquer-Ableger Renegade von Westwood. Wir führen Sie durch alle Abschnitte und zeigen Ihnen, was Sie in jedem der Levels beachten müssen. Zeigen Sie den bösen Feinden der GDI, dass sie sich besser nicht mit Ihnen angelegt hätten!

The Scorpion Hunters

TIPP 1: Diese Mission dient nur zum Aufwärmen. Folgen Sie den Ingenieuren, und helfen Sie den eingekesselten Soldaten. Sobald der Panzer repariert ist, springen Sie hinein und folgen dem Humm-Vee. Beim Tiberium-Feld müssen der Sammler und der Buggy zerstört werden, danach die SAM-Stellungen bei der Nod-Basis. Daraufhin folgt der automatische Ionenkanonen-Schlag.



Tipp 1: Der gewaltige Ionenkanonen-Schlag beendet diese Mission.

Rescue and Retribution

Viele Ziele ERFÜLLEN

TIPP 2: Absolvieren Sie möglichst viele der Sekundär- und Bonusmissionen. Zur Belohnung gibt es oft Waffen, Heilpäckchen, Fahrzeuge oder sonstige Goodies.

Personen BEFREIEN

TIPP 3: Sie erklettern die Leiter, folgen den Soldaten und befreien die Geiseln sowie den GDI-Kommandanten, der einen Sender bei sich trägt. Der Weg führt zu einem Feld, wo Sie den Geschützturm sprengen und die Zivilisten in den Farmen befreien. Schnappen Sie sich den Panzer, und fahren Sie damit durch den Tunnel, um auf der anderen Seite die Kanonen auszuschalten. Ab der Brücke geht es zu Fuß weiter. Wenn der Sammler zerstört und die Zutrittskarte vom Offizier geholt ist, befreien Sie noch die Geiseln aus der Kirche und laufen weiter zur Hand von Nod.

Hand von Nod ZERSTÖREN

TIPP 4: Jagen Sie die SAM-Stellungen in die Luft. Dann betreten Sie die Hand, laufen nach hinten und dann hinab – eine Sprengladung reicht, um das »Master Control Terminal« (MCT) zu sprengen. Retten Sie noch die Gefangenen aus dem Untergeschoss, dann geht es wieder an die frische Luft. Beim großen Lager betreten Sie das Ge-

bäude und zerstören das MCT. Danach ist nur noch der Knopf am Tor zu drücken, und die Mission ist beendet.

Armored Assault

FAHRZEUGE benutzen

TIPP 5: In dieser Mission stehen viele Fahrzeuge in der Gegend, die Sie benutzen sollten, um sich die Aufträge zu vereinfachen und schneller unterwegs zu sein.

Gebäude SICHERN

TIPP 6: Erklimmen Sie den Berg im Humm-Vee, und zerstören Sie das Heli-Pad. Nach dem Tunnel muss das Haus gesichert werden, indem Sie alle Gegner in der Umgebung erledigen und dann das Gebäude betreten. Nach dem Tunnel wartet ein dicker Mammut-Tank, mit dem Sie die folgenden SAM-Stellungen und Panzer vernichten. Weiter oben sichern Sie noch das große Gebäude.



Tipp 6: Mit dem Humm-Vee sind Transporter schnell vernichtet.

Energie AB- SCHNEIDEN

TIPP 7: Nach ein paar Minuten Fahrt gelangen Sie zum Staudamm. Halten Sie in ausreichender Entfernung zum Obelisk bei der ersten Tür an, und betreten Sie das Gebäude. Unten wartet ein MCT auf seine Sprengung, danach laufen Sie zum Kraftwerk und jagen das dortige Terminal ebenfalls in die Luft. Dadurch hat der Obelisk keinen Saft mehr, und Sie können gefahrlos das große Tor passieren.

TIBERIUM- Höhle

TIPP 8: Am Ende der Tunnels ist eine große Höhle, in der drei Tiberium-Lager zerstört werden müssen. Danach führt Sie ein Weg nach draußen, wo Sie zuerst die Hand von Nod demolieren und dann in Richtung Flugzeug laufen.

The Plot erupts

Verschiedene WEGE

TIPP 9: Laufen Sie zum Strand, und bekämpfen Sie die Nod-Truppen. Danach ist auf der Anhöhe das Geschütz zu sprengen, bevor Sie weiterlaufen und vier SAM-Stellungen zerstören. Nun können Sie entweder dem Weg folgen und oben auf eine gefährliche Kanone treffen, oder Sie durchqueren die Tiberium-Höhle. Das ist zwar kürzer, dafür erwarten Sie dort giftiges Tiberium, Mutanten und Chemie-Krieger. Kurz darauf dürfen Sie sich noch-

**Basis
INFILTRIEREN**

**HUB-
SCHRAUBER
abschießen**

mals entscheiden: Unten am Wasser entlang treffen Sie auf Gegner und landen mitten in der Nod-Basis. Der obere Weg führt etwas gefahrloser von außen in die Basis.

TIPP 10: In der Tiberium-Raffinerie holen Sie sich die grüne Code-Karte vom Nod-Offizier. Danach geht's in das Kommunikations-Zentrum, wo Sie den Hauptcomputer in der unteren Ebene bedienen und gleich danach das MCT im übernächsten Raum sprengen.

TIPP 11: Kaum wieder draußen, wartet schon Sakura mit einem Hubschrauber auf Sie – einige Raketen lösen das Problem schnell. Danach müssen Sie die explodierende Insel fluchtartig verlassen. Dazu folgen Sie einfach dem Weg nach dem Stahltor, der Sie direkt zu einem U-Boot führt.



Tipp 11: Sakuras Hubschrauber lässt mit einigen Raketen problemlos vom Himmel holen – bleiben Sie nur ständig in Bewegung.

Stowaway

**RICHTIGE
Waffe wählen**

TIPP 12: Bei großen Gegneransammlungen in engen Räumen (gibt es in dieser Mission oft) wirkt der Flammenwerfer wahre Wunder. Auch sonst sollten Sie Ihre Waffe auf den Feind abstimmen und ihn nie mit vergleichbaren Wummen bekämpfen. So bewirken Chemie-Kanonen bei Chemie-Kriegern nichts, Tiberium-Kreaturen lachen nur über den Einsatz ebenso bestückter Waffen, und so weiter.

**Raketen
SABOTIEREN**

TIPP 13: Die Schräge links führt Sie zu einem Matrosen, der eine wichtige Schlüsselkarte besitzt. Im nächsten Raum befinden sich vier Raketen-Stapel, die Sie allesamt sabotieren, indem Sie sie einfach benutzen. Laufen Sie weiter bis zum großen Maschinenraum, wo Sie die unten befindlichen Terminals zerschießen.

**Gefangene
BEFREIEN**

TIPP 14: Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben und danach den Lift rechts daneben. Oben sprechen Sie mit den Eingekerkerten und fahren zurück. Weiter geht's nach rechts und bis ganz nach oben – auf dem Weg zur Gefängnis-Karte, die der Maat besitzt, wartet heftiger Widerstand. Wenn Sie die Karte haben, befreien Sie die Männer und laufen durch die hintere Tür. Dahinter lauern viele harte Gegner auf Sie.

**U-Boot
EINNEHMEN**

TIPP 15: Ihr nächster Weg führt Sie zum Kapitän, der die Karte für das U-Boot hat. Doch ehe Sie zu ihm gelangen, müssen Sie noch den Helikopter abschießen. Am besten machen Sie das gleich, während er startet. Anderenfalls benutzen Sie die stationären Geschütze an den Schiffsseiten, um ihn vom Himmel zu holen. Danach hechten Sie die Treppen hoch in Richtung Steuerzentrale. Sind der Kapitän und seine Gefolgsleute erledigt, rennen Sie ganz nach unten, sabotieren die Torpedos und schlagen sich zurück zum Startpunkt durch. Dort kämpfen Sie Seite an Seite mit den Ex-Gefangenen, um anschließend ins Boot zu springen.

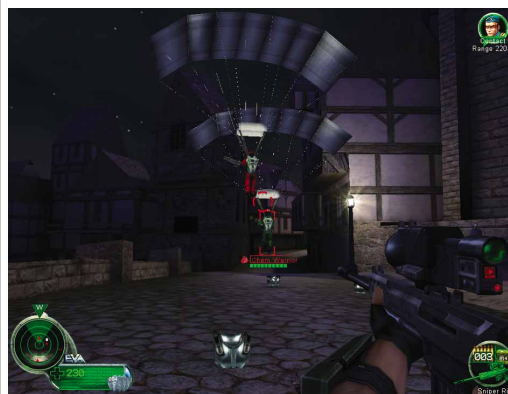
**ZIELSICHER
schießen**

**Kameraden
BEFREIEN**

Deadly Reunion

TIPP 16: Scharfschützen haben in dieser Mission leichteres Spiel. Dank der langen Straßen kann man die Gegner schon oft von weitem erledigen. Vorsicht, auf den Dächern und hinter Häusercken lauern oft Nod-Scharfschützen und Raketenwerfer-Soldaten!

TIPP 17: Sie folgen der Straße und sprengen ganz am Ende den verschütteten Eingang auf, um Hotwire zu befreien. Achten Sie auf Fallschirmspringer und Gegner, die sich von den Hausdächern abseilen. Danach geht's weiter die Straßen hinab, der Buggy und der Transporter haben wohl platzierten Raketen nichts entgegenzusetzen. Am großen Platz helfen Sie dem Widerstand und sprechen danach Ihren Kumpel Gunner an.



Tipp 17: Achten Sie auf unerwartete Fallschirmspringer.

**Rebellen
HELFEN**

TIPP 18: Laufen Sie ins Widerstandshaus, und folgen Sie oben dem Pfad. Dann rennen Sie nach links und reden mit dem Mann in der Hausnische. Der führt Sie zu den Rebellen. Folgen Sie ihnen, und helfen Sie, die Gegnermassen hinter der Ecke zu bekämpfen. Danach benutzen Sie den Panzer, zerstören damit die Buggys und folgen dem Weg. Ganz unten gehen Sie ins Haus, und treffen innen auf Deadeye, dem Sie nach dem Gespräch folgen. Er führt Sie zu einem Flammentank, mit dem sich die Straße vortrefflich von auftauchenden Gegner befreien lässt. Fahren Sie an der Kirche vorbei, und befreien Sie die Rebellenführerin Babushka.



Tipp 18: Der Flammentank hat eine kurze Reichweite, ist aber stark.

**Kampf in der
KIRCHE**

TIPP 19: Begeben Sie sich zurück zur Kirche, wo schon Ihre Kameraden mit Patch warten. Direkt danach erfolgt ein Nod-Angriff auf das Gebäude. Zerstören Sie zuerst die mobile Artillerie, die um das Haus verteilt ist. Dann sind die drei gefährlichen Black-Hand-Soldaten fällig.

The Grip of the Black Hand

**Leise
VORGEHEN**

TIPP 20: Folgen Sie dem Weg bis zum Wachturm. Wenn Sie den eingenommen und auch den daraufhin auftauchenden Nachschub erledigt haben, betreten Sie den Innenhof. Wurde dabei der Alarm ausgelöst, können Sie ihn folgendermaßen deaktivieren: Laufen Sie geradeaus durch die Tür, dann nach rechts durch den Irrgarten, ins Haus hinein und dann wieder rechts: Dort ist der Alarmknopf.

**Rechner
HACKEN**

TIPP 21: Wenn Sie die Treppen hinauflaufen, landen Sie im Computerraum. Dort wartet neben einem holographischen Kane auch ein Computer, den Sie hacken müssen. Dadurch erfahren Sie, wo die Gefangenen sind. Nehmen Sie beim Hinausgehen die tragbare Ionenkanone mit, und befreien Sie auf dem Weg zu den Wissenschaftlern noch die Eingekerkerten.

**Sydney
ESKORTIEREN**

TIPP 22: Nach der Zwischensequenz muss Sydney Mobius sicher nach außen gebracht werden. Folgen Sie ihr einfach, denn sie kennt den Weg. Draußen wartet ein ausgesprochen wütender Mendoza auf seine Abreibung – mit der Chaingun ist er aber schnell erledigt.

**Vor Explosion
FLIEHEN**

Obelisk of Opression

TIPP 23: Ihr Einsatzteam und Sydney müssen überleben! Rennen Sie also schnellstmöglich die Straße hinab, um der bevorstehenden Atomexplosion zu entkommen. Sobald Sie sicher sind, folgt Ihnen Hotwire, während die anderen stehen bleiben. Kämpfen Sie sich mit Ihrer Gefährtin bis zu den SAM-Stellungen. Die zerstört Hotwire – kümmern Sie sich derweil um den restlichen Widerstand.

**Panzer
FAHREN**

TIPP 24: Sobald Ihre Kameraden an Bord des Transporthubschraubers sind, folgen Sie der Straße und befreien die Gefangenen. Dafür schenkt man Ihnen einen leichten Panzer, auf den Sie gut aufpassen sollten. Sie bekommen es mit vielen harten Gegnern zu tun, die mit dem Tank wesentlich schneller erledigt werden können! Kämpfen Sie sich bis zum Napalm-Lager durch, und laufen Sie dann um die Ecke nach rechts.

**OBELISK
meiden**

TIPP 25: Die gesuchten SSM-Transporter stehen direkt neben dem gefährlichen Obelisk und können von weitem problemlos mit dem Raketenwerfer zerstört werden, woraufhin die Mission beendet ist. Wenn Sie sich dabei allerdings zu viel Zeit lassen, bekommen Sie es noch mit dem unsichtbaren »Stealth Tank« zu tun, der unvermittelt vor Ihnen auftaucht, aber leicht zu vernichten ist. Sie erkennen ihn an den Luftverzerrungen, die er hinterlässt. Vermeiden Sie auf jeden Fall, zu nahe an den Obelisk heranzugehen – der tötet Sie mit einem Schuss!



Tipp 25: Meiden Sie den tödlichen Obelisk am besten ganz, und zerstören Sie nur die Fahrzeuge, die um ihn herum stehen.

Evolution of Evil

**Aus Gefängnis
FLIEHEN**

TIPP 26: Sakura hilft Ihnen bei der Flucht aus dem Nod-Gefängnis. Wenn Sie aus Ihrer Zelle entkommen sind, rennen Sie in den nächsten Gang und drücken oben den Schalter, um die anderen Gefangenen zu befreien. Dann stürmen Sie nach draußen und zerstören schnell das Helipad. Danach sollten Sie alle Gebäude nach Waffen und weiteren Goodies durchsuchen, bevor Sie die große Stahltür öffnen und den Gefängnis-Trakt verlassen.

**Zum
WISSEN-
SCHAFTS-
ZENTRUM**

TIPP 27: Springen Sie in den Panzer, und rasseln Sie los. Die immer wieder auftauchenden Transporthubschrauber sollten Sie ignorieren und lieber schnell in den blauen Tunnel fahren, der Sie direkt zum Wissenschaftszentrum führt. Dort angekommen nehmen Sie nacheinander die beiden Aufzüge nach unten, schnappen sich den herumstehenden Panzer und fahren damit bis zum nächsten Lift, der weiter nach unten führt.



Tipp 27: Ignorieren Sie die lästigen Transporthubschrauber.

**Weiterer
ZWISCHEN-
GEGNER**

TIPP 28: Hinter der Drehtür muss links und rechts je eine Station demoliert werden. Nehmen Sie danach den Fahrstuhl, der Sie ins Labor bringt. Dort erwartet Sie nicht nur eine äußerst unangenehme Überraschung, sondern auch ein mutierter Raveshaw. Diesen starken Burschen erledigen Sie am besten mit dem Raketenwerfer – lassen Sie ihn aber nicht zu nahe herankommen!



Tipp 28: Der mutierte Raveshaw ist sehr stark – halten Sie ihn mit Raketen und dem Flammenwerfer immer auf Distanz.

All Brains, no Brawn

**Mobius
ESKORTIEREN**

TIPP 29: Doktor Mobius muss unbedingt überleben! Besorgen Sie ihm als Erstes seinen Schutzanzug, und holen Sie die beiden Schlüsselkarten, um das Stockwerk verlassen zu können. Die Karten sind in den Räumen, in denen Sie kurz davor die Stationen gesprengt haben.

**Mutanten
BEKÄMPFEN**

TIPP 30: Auf dem Weg an die Oberfläche müssen Sie sich durch Massen an Mutanten kämpfen. Beachten Sie dabei Folgendes: Die Biester reagieren besonders allergisch auf den Laser und den Flammenwerfer. Feuern Sie allerdings sparsam und genau, da es in dieser Mission nicht allzu viel Munitionsnachschub gibt. Doktor Mobius hat leider die unangenehme Eigenschaft, im unpassendsten Moment selbstmörderisch mitten in Ihre Schussbahn zu stürmen – passen Sie also gut auf ihn auf!

**Zum
Hubschrauber
RENNEN**

TIPP 31: Sobald Sie mit dem Doktor im Schlepptau oben angekommen sind, rennen Sie nach links. Dort sind Ihre Kameraden, die sich gerade einen heftigen Kampf mit vielen Gegnern liefern. Beteiligen Sie sich daran, während Mobius in die Sicherheit des Helikopters läuft.

Tomorrow's Technology Today

**Tiberium-
WARNUNG**

TIPP 32: Seien Sie vorsichtig mit dem Einsatz Ihrer Tiberium-Waffen. Gelegentlich machen sie aus normalen Gegnern gefährliche »Visceroiden« – langsame, aber äußerst starke und gefährliche Mutationen. Diese sind mit Raketen oder der Chaingun allerdings schnell beseitigt.



Tipp 32: Das Tiberium-Gewehr ist sehr stark, aber gefährlich.

**Hand von Nod
ZERSTÖREN**

TIPP 33: Dies ist eine lange Mission, in der sehr viele Sekundär-Aufträge zu erfüllen sind. Laufen Sie zuerst nach vorne, und zerstören Sie die SAM-Stellungen sowie die Geschütze. Danach muss die Hand von Nod beziehungsweise das innen befindliche MCT gesprengt werden.

**Tiberium-
Raffinerie
SABOTIEREN**

TIPP 34: Der Berg an der Hand von Nod führt auf der linken Seite direkt zu einer Tiberium-Raffinerie. Gehen Sie hinein und dann entweder rechts entlang (etwas längerer, aber sicherer Weg) oder links. Bei Letzterem müssen Sie durch ein Tiberium-Feld laufen, sind aber schneller am MCT. Sprengen Sie es, und verlassen Sie das Gebäude wieder.

**Obelisk
AUSSCHALTEN**

TIPP 35: Rechts von der Raffinerie ist eine Wandnische, hinter der Sie das Tor öffnen und von oben gleich die SAMs beim Obelisken zerstören. Laufen Sie dann in weitem Bogen rechts um den Obelisken herum, bis Sie vor dem Tempel von Nod stehen. Von hier aus können Sie den Obelisken gefahrlos betreten und ihn dann von innen mit einem Sprengpäckchen deaktivieren.

**Zum
KONSTRUK-
TIONSGELÄNDE**

TIPP 36: Folgen Sie dem Pfeil, der Sie zum Konstruktionsgelände führt. Zerstören Sie hier die folgenden Dinge: das Helipad, das MCT im Tower und die SAMs – dafür bekommen Sie einen Humm-Vee. Die äußerst widerstandsfähigen Tiberium-Silos können Sie auch noch wegputzen, bevor das Konstruktionsgebäude selbst fällig ist.

**Kraftwerk
SPRENGEN**

TIPP 37: Zum Abschluss müssen Sie noch Kraftwerk und Kommunikationsgebäude lahm legen werden, damit der

Tempel von Nod zerstört werden kann. Beim Kraftwerk zerschießen Sie am besten gleich von der Anhöhe aus die SAMs, die Geschütze und das Helipad. Danach sprengen Sie das Gebäude selber und die Kommunikationszentrale daneben. Wenn das geschafft ist, brauchen Sie nur noch zum Tempel zu fahren und den Ionenkanonen-Sender aufzusammeln, der direkt davor liegt.

Stomping on holy ground

**LANGSAM
vorgehen**

TIPP 38: Sie landen direkt in der Haupthalle des zerstörten Tempels. Rennen Sie schnell in die Ecke links, und nehmen Sie von dort aus die Selbstschussanlagen sowie die Gegner ins Visier. Vorsicht: Neue Widersacher seilen sich von der Decke ab. Sollten Munition oder Lebensenergie zur Neige gehen, sprinten Sie zur kaputten Videowand – dort warten reichlich Heilung, Rüstung sowie Waffen.

**In
PRIVATRÄUME
gehen**

TIPP 39: Die Schräge sowie die Türen an den Seiten führen Sie zum untersten Stockwerk. Dort folgen Sie den seitlichen Gängen bis zu den Wohnräumen. Unten befinden sich vier gefährliche »Temple« , die Sie gleich von oben mit dem Scharfschützengewehr ausschalten. Danach gehen Sie durch den Videoraum hindurch in die Privatgemächer und schnappen sich die grüne Codekarte.



Tipp 40: Ist Doktor Petrova besiegt, müssen Sie noch Sydney befreien.

**Zu Doktor
PETROVA**

TIPP 40: Wenn Sie weiterlaufen, gelangen Sie in einen großen Zuchtraum, in dem Sie es mit vielen Templaren zu tun bekommen: Bleiben Sie immer in Bewegung, und benutzen Sie hauptsächlich Ihren Flammenwerfer. Fahren Sie dann mit dem Fahrstuhl nach unten, und folgen Sie dem Weg – das Gas ist harmlos! Im Tunnel steigen Sie links in die kaputte Röhre und landen im Energieversorgungsraum. Dort müssen Sie sich bis ganz nach oben durchkämpfen.

**Sydney
BEFREIEN**

TIPP 41: Der Petrova-Mutant hat gegen das Volt Auto Rifle keine Chance. Allerdings befinden sich in der Nähe noch viele starke Wachen, die Ihnen Schwierigkeiten bereiten könnten. Wenn Sie alle Gegner erledigt haben, befreien Sie Sydney vom Operationstisch und fliehen mit ihr.

**Der finale
KNALL**

TIPP 42: Sydney ist genau wie ihr Vater etwas zu forsch und rennt gerne mitten in die Gegnerhorden hinein. Passen Sie also sehr genau auf, wo Sie hinschießen, während Sie mit der jungen Frau in Richtung Fahrstuhl laufen. Sydney rennt immer direkt zur Aufzugsplattform, fährt aber erst los, wenn Sie auch mit draufstehen. Lassen Sie sich also Zeit, und säubern Sie erst die gesamte Plattform sowie die oberen Stockwerke von Gegnern. An der Spitze angekommen, kümmert sich Ihre Gefährtin um die Atomrakete, und das Spiel ist beendet. Herzlichen Glückwunsch zur vorläufigen Rettung der Menschheit! **PK**