

## Geiselfreieung leichtgemacht

# Rogue Spear

Haben Sie Ärger mit hartgesottenen Terroristen? Kein Problem, denn ein

GameStar-Kommando hat die Welt bereits gerettet und verrät, wie's geht.

**F**ür das taktische Actionspiel Rogue Spear von Take 2 beschreiben wir Ihnen erfolgreiche Routen und die richtige Ausrüstung für alle Missionen außer der ersten, die bereits ausführlich im Handbuch erörtert ist. Aufgepaßt: Als reines Taktikspiel funktioniert Rogue Spear nicht – in einigen Situationen müssen Sie selbst Hand anlegen, da die Teamkameraden-KI manchmal Fehler macht.

## Teamzusammenstellung

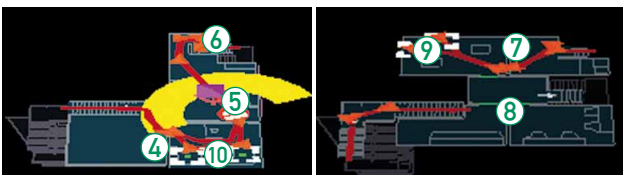
**Das ANGRIFFS-Team** **TIP 1:** Vorwiegend werden Sie in den einzelnen Missionen Angriffsspezialisten benötigen. Dabei gibt es keine besonders schwachen Charaktere, jeder ist empfehlenswert. Bei den Truppenführern sollten Sie jedoch auf einen hohen Leadership-Skill Wert legen. Bogart, Chavez und Price haben sich hier bewährt.

**Der SCHARF-SCHÜTZE** **TIP 2:** Für die zahlreichen Scharfschützenaufgaben ist Homer Johnston eine gute Wahl. Stattdessen Sie den Mann stets mit der extrem akkuraten PSG-1, einer HK .45 MK23SD und leichtem Schutz in der Farbe des restlichen Teams aus.

**Der BEOBACHTER** **TIP 3:** Für die seltenen Beobachtungs-Missionen ist Kevin Sweeney der richtige Mann. Seine Ausrüstung besteht aus leichtem Schutz, einem Lockpick Kit und dem Heartbeat Sensor. Die Spezialisten für Elektronik und Sprengstoffe sind überflüssig und können durch reguläre Angriffstruppen ersetzt werden.

## Mission 2

**Team:** zweimal zwei Angreifer  
**Schutz:** grau, mittel  
**Bewaffnung:** HK MP5SD5 und HK .45 MK23SD



**Mission 2:** Die Geiselfreieung muß blitzartig ablaufen!

## Erdgeschoß BEWACHEN

## SCHNELLE Befreiung

## Vorsichtiger RÜCKZUG

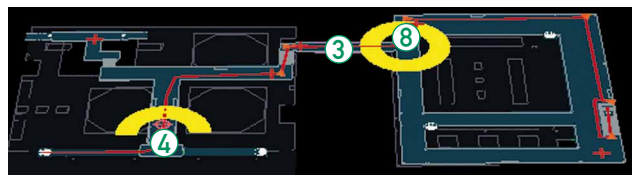
**TIP 4:** Team Blau schleicht nördlich, das rote Team südlich der Schiffsaufbauten zu den mit (1) bezeichneten Punkten. Dort angekommen, werfen die Teams Schockgranaten in den Gang und stürmen nach deren Explosion das Innere des Turms. Während Team Blau bei (2) in den Defensivmodus wechselt, räumt Team Rot den Bereich um die Treppe.

**TIP 5:** Dann geht's die Treppe hinauf bis zu deren Ende. Bei (4) öffnen Ihre Soldaten die Tür und erledigen die Wachen im Raum dahinter. Genauso verfahren Sie auf der anliegenden Brücke bei (5). Anschließend läuft das Team die Treppe bei (6) runter. Dort reißen sie wieder die Tür (7) auf und erledigen schnellstens die Wachen.

**TIP 6:** Anschließend schalten Sie in den Escort-Modus, sammeln die Geiseln bei (9) und (10) ein und bringen sie zum Sammelpunkt beim Start. Achten Sie beim Rückzug auf Terroristen aus dem Raum (8) – bei lauten Gefechten eilen die ihren Kameraden zu Hilfe.

## Mission 3

**Team:** zweimal vier Angreifer  
**Schutz:** Wüste, mittel  
**Bewaffnung:** HK MP5/10SD und HK .45MK23SD



**Mission 3:** Wenn der Vergifter tot ist, können Sie die Brunnenhalle verlassen.

## Granate in den NEBEN- RAUM

**TIP 7:** Team Blau kümmert sich zunächst um die Gegner in Raum (1). Werfen Sie eine Schockgranate hinein, und geben Sie den Soldaten dann den Rest. Nun rückt das blaue Team zur Eingangstür (2) der Werkshalle vor und erledigt dabei gleich noch den Wachmann auf der Verbindungsbrücke (3). Zeit-

**VERGIFTER**  
ausschalten

**LAGER**  
erobern

gleich erklimmt Team Rot den Steg an der Halle und verschanzt sich vorerst bei Position (4).

**TIP 8:** Vorsichtig betritt Team Blau nun die Halle, deckt bei (5) den Mittelgang ab und erschießt dabei den Brunnenvergifter (6). Dann zieht sich das blaue Team zurück und bezieht Position bei (7).

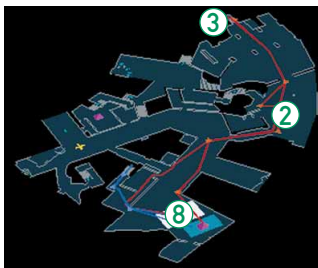
**TIP 9:** Team Rot marschiert nach (8) und geht dort in den Defensivmodus. Kurz bevor es dort ankommt, betritt Team Blau die Lagerhalle und räumt aus dem vorderen Bereich leise die Geiseln. Anschließend schlagen die Blauen blitzartig zu und umrunden die letzte Barriere vor den Geiseln (9). Wenn die Terroristen ausgeschaltet sind, geleitet ein Team die Befreiten zum Aufnahmepunkt (10) zurück.

### Mission 4

**Team:** zweimal vier Angreifer

**Schutz:** Euro, mittel

**Bewaffnung:** M4 Carbine und HK .45MK23SD



**Mission 4:** Team Blau hält dem roten Team den Rücken frei.



**Auf SNIPER**  
achten

**TIP 10:** Team Blau rückt nach (1) vor und überwacht von dort die Straße. Sobald die blaue Truppe in Position ist, laufen die Roten nach Punkt (2), wo sie eventuelle Heckenschützen ausschalten.

**DURCH-  
GANG**  
bewachen

**TIP 11:** Anschließend geht's zu Punkt (3) und dort die Treppe hinauf. Bei (4) geht das rote Team in Stellung und überwacht den Durchgang (5) so lange, bis dort alle Terroristen erledigt sind. Warten Sie notfalls einige Minuten, um ganz sicherzugehen.

**KIRCHE**  
durch  
Hauptgang  
stürmen

**TIP 12:** Dann rennt Rot in den Durchgang und stürmt die zerstörte Kirche durch den Hauptgang im Blitztempo. Zunächst wird die Geisel (6) von ihren Henkern befreit. Dann geht's in Raum (7). Einer Ihrer Leute wirft eine Schockgranate hinein. Nach der Explosion wird der Raum schnellstens gestürmt. Dann sammeln Sie die Geiseln ein und eskortieren sie zum Aufnahmepunkt bei (8).

### Mission 5

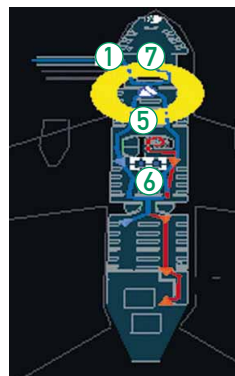
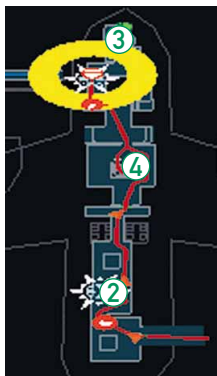
**Vom HÜGEL**  
schießen

**TIP 13:** Bringen Sie Ihren Scharfschützen auf den Hügel westlich des Flugzeugs in Stellung. Von dort aus erschießt er den Geiselnnehmer auf der Rolltreppe (1). Der Weg ins Innere ist frei. Zeitgleich stürmen beide Teams los. Team Rot betritt den Flieger durch die Frachtluke und arbeitet sich vorsichtig vorwärts.

**Team:** zweimal zwei Angreifer, ein Scharfschütze

**Schutz:** schwarz, mittel

**Bewaffnung:** HK MP5SD5 und HK



**Mission 5:** Das Wohl der Geiseln hängt von zeitgleich zuschlagenden Teams ab.

**Erst der**  
**LADERAUM**

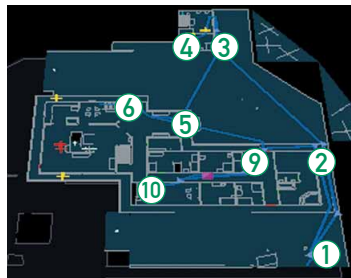
**TIP 14:** Bei (2) und (3) wirft Ihr Trupp jeweils eine Schockgranate in den Raum und stürmt dann hinein. Bei (4) wird gehalten. Team Blau läuft die Rolltreppe hoch und verteidigt sich, sobald es den ersten Passagierraum (5) erreicht.

**ZEITGLEICH**  
stürmen

**TIP 15:** Zeitgleich betreten beide Teams den Passagierraum (6) und brechen jeden Widerstand. Team Blau kehrt nach vorne zurück und nimmt die Treppe (7) nach oben. Dort wirft wieder einer Ihrer Männer eine Schockgranate. Danach knöpfen sich Ihre Jungs die überraschten Terroristen vor. Geleiten Sie dann die Geiseln aus dem Flugzeug.

### Mission 6

**Team:** ein Beobachter



**Mission 6:** Laufen Sie auf freier Flur stets geduckt!

**SELBST**  
spielen

**TIP 16:** In dieser Mission dürfen Sie nicht bemerkt werden, Sie dürfen also auch niemanden umbringen. Spielen Sie den Auftrag auf jeden Fall selber – für eine Planung ist der Job zu heikel.

**SENSOR**  
benutzen

**TIP 17:** Sofort nach Missionsstart laufen Sie nach (1), dann nach (2) und von dort geduckt nach (3). Wenden Sie Ihren Heartbeat Sensor an. Betreten Sie das Haus, sobald die Luft rein ist, und manipulieren Sie die Sicherheitssysteme bei (4). Verlassen Sie das Gebäude danach schnell wieder, und laufen Sie geduckt zur Haupttür (5) der Villa hinüber.

**COMPUTER**  
manipulieren

**TIP 18:** Betreten Sie das Haus, und steigen Sie die Treppe (6) hinauf. Oben angekommen, erledigen Sie Ihre Arbeit (7) und verstecken sich in einem der kleinen Nebenräume (8), falls eine Wache vorbeischaut.

**In den ANBAU****TELEFON verwanzen**

**TIP 19:** Verlassen Sie das Haus auf dem Weg, den Sie gekommen sind, und betreten Sie den Anbau durch die verschlossene Tür (9). Benutzen Sie dazu das Lockpick Kit. Drinnen betreten Sie den rechten Raum und schließen ab. Sobald laut Sensor auf dem Gang die Luft rein ist, laufen Sie zum Raum (10) und manipulieren dort das Telefon. Verlassen Sie das Anwesen auf demselben Weg, auf dem Sie es betreten haben.

**Mission 7**

**Team:** zwei Angreifer; ein Scharfschütze; ein Angreifer (rot)  
**Schutz:** blau, mittel  
**Bewaffnung:** M4 Carbine und HK .45MK23SD



**Mission 7:** Der Scharfschütze über den Geiseln kümmert sich um die nächsten Gegner, dann werden die Gefangenen aufs Dach gebracht.

**Gang SICHERN****Über GEISELN verschanzen****Studio STÜRMEN****STELLUNG beziehen**

**TIP 20:** Alle drei Teams schwärmen über das Dach aus und betreten dann das Treppenhaus im Westen. Am Fuß der Treppe verlassen sie es und gehen vor der Tür bei (1) in Stellung, bis sie sämtliche Terroristen im Gang vor sich ausgeschaltet haben. Sobald der Gang frei ist, bewegen sich die Teams Blau und Grün vor den Eingang des besetzten Studios (2).

**TIP 21:** Die Roten nehmen die Treppe (3) und betreten den Steg zwischen den Stockwerken. Von (6) aus wird per Scharfschütze die Wache (4) über dem Studio ausgeschaltet. Der Scharfschütze rückt vor und bezieht geduckt über den Geiseln (5) Stellung.

**TIP 22:** Darauf stürmen die übrigen Teams das Studio und nehmen die Gegner unter Feuer. Der Scharfschütze kümmert sich um die Terroristen, die nun auf die Geiseln losgehen. Wenn alle Gegner erledigt sind, bringt ein Team die Geiseln auf das Dach.

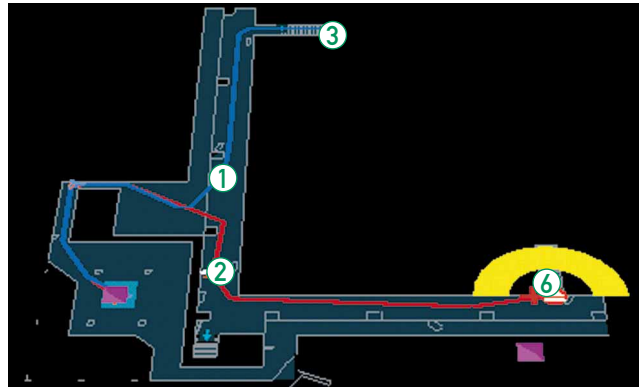
**Mission 8**

**TIP 23:** Zu Beginn bewegen sich alle Soldaten vorsichtig an Land (1). Während Team Rot bei (2) Stellung

**Team:** zweimal vier Angreifer

**Schutz:** schwarz, mittel

**Bewaffnung:** HK MP5/10SD und HK .45MK23SD



**Mission 8:** Schießen Sie die Reifen des Fluchtwagens platt, um ein Entkommen zu verhindern.

**REIFEN platt-schießen**

lung bezieht, laufen die Blauen die Treppe (3) hoch. Oben angekommen, verläßt das Team die Hütte wieder durch den westlichen Ausgang (4).

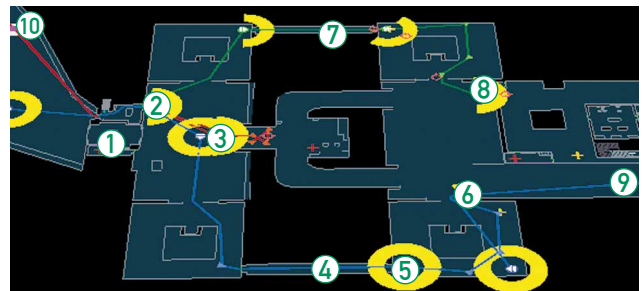
**TIP 24:** Beide Teams beziehen nun gleichzeitig ihre Positionen bei (5) beziehungsweise (6) und sichern in die Richtungen, aus denen eventuell Flüchtlinge kommen könnten. Um ein Entkommen zu verhindern, schießen Sie dem Fluchtwagen einfach die Reifen platt. Sobald sich alles wieder beruhigt hat, suchen Sie das Haus (7) und dessen Umgebung nach überlebenden Feinden ab.

**Mission 9**

**Team:** vier Angreifer (blau), zweimal zwei Angreifer

**Schutz:** Straße, schwer

**Bewaffnung:** M-16 A2 und 0.357 Desert Eagle



**Mission 9:** Der Colonel kommt von selbst aus seinem Versteck.

**OHNE RÜCKSICHT stürmen**

**TIP 25:** Um an den Colonel heranzukommen, locken Sie ihn einfach aus seinem Versteck heraus. Team Blau stürmt auf die Wachtürme (1) zu und erledigt



Durch  
TUNNEL  
vorrücken

ALARM  
auslösen

die dort stationierten Soldaten. Öffnen Sie die Tür am Fuß der Türme, und verlassen Sie das Gebäude (2) auf der anderen Seite. Dort gibt Blau Feuerschutz, die anderen Trupps rücken nach. Team Rot bleibt bei (3) und deckt den Tunneleingang.

**TIP 26:** Das blaue Team bewegt sich durch den südlichen Tunnel (4) und deckt auf der anderen Seite (5) den kleinen Hof ab. Wenn dort alle Feinde erledigt sind, zieht es nach (6) vor und schaltet von dort aus per Scharfschütze die Gegner auf der anderen Seite des großen Hofes aus. Nun kann das grüne Team durch den Nordtunnel (7) vordringen und bei (8) den Durchgang zur Kaserne sichern.

**TIP 27:** Die Blauen laufen danach die Rampe nach (9) hinunter bis zur Garage. Sobald der Alarm auslöst, zieht sich das Team rasch an den Ort zurück, an dem es die Mission begonnen hat. Der Colonel flüchtet in einem Lieferwagen, den Team Rot abfährt. Nach seinem Unfall kann der gefangene Colonel nach (10) abtransportiert werden.

## Mission 10

Team: ein Beobachter

Schutz: Arctic, mittel

Bewaffnung: HK MP5/10SD und HK .45MK23SD



**Mission 10:** Nehmen Sie den kürzesten Weg.

KÜRZESTEN  
WEG  
nehmen

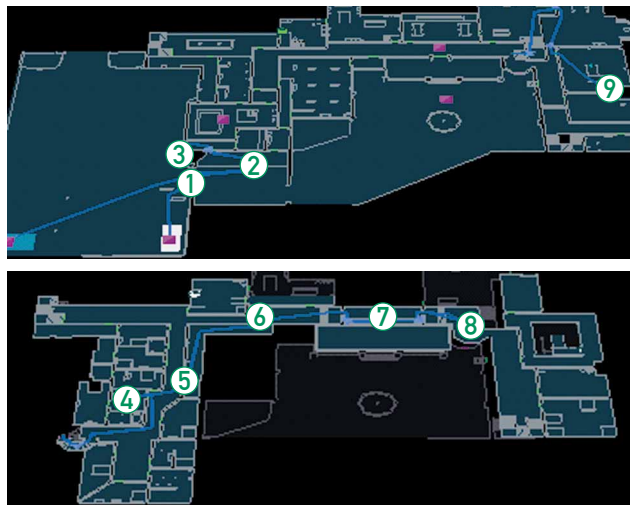
**TIP 28:** In dieser Mission können Sie beruhigt den kürzesten Weg nehmen. Laufen Sie den Hügel hoch nach (1), und schießen Sie die Scheibe (2) zum Wohnzimmer ein. Drinnen stürmen Sie die Treppe (3) hoch und erschießen die Wache. Erledigen Sie Ihre Missionsaufgabe am Computer, und verlassen Sie das Haus auf dem Weg, den Sie gekommen sind.

## Mission 11

TELEFON  
manipulieren

**TIP 29:** Die dritte und letzte Beobachtermission. Verwenden Sie wieder den Heartbeat Sensor, um die Gegner in der Umgebung aufzuspüren. Sobald die Wache bei (1) Ihnen den Rücken zukehrt, laufen Sie geduckt hinterher, die Treppe (2) nach links hoch, durch die linke Tür und dann auf der Treppe (3) in den ersten Stock. Dort betreten Sie Zimmer (4) und schließen die Tür hinter sich. Manipulieren Sie das Telefon, und verlassen Sie den Raum.

Team: ein Beobachter



**Mission 11:** Bewegen Sie sich auf dem Balkon unbedingt geduckt.

KAMERA  
installieren

Hinter die  
TREN-  
WAND

HINTER  
die Bühne

**TIP 30:** Gehen Sie auf den Balkon (5), und schließen Sie die Tür hinter sich. Laufen Sie geduckt an der Wand entlang bis zur Tür (6), und checken Sie dort per Sensor, ob Sie den Raum ungesehen verlassen können. Laufen Sie dann hinter die Trennwand (7). Sobald die Luft rein ist, geht's die Treppe (8) runter. Durchqueren Sie die Räume bis zur Bibliothek (9), und erledigen Sie Ihren Job. Kehren Sie dann auf demselben Weg zurück, und bewahren Sie dabei Geduld.

## Mission 12

**TIP 31:** Bringen Sie das rote Team im Hinterhof (1) und alle anderen Teams vor dem Theater (2) in Stel-

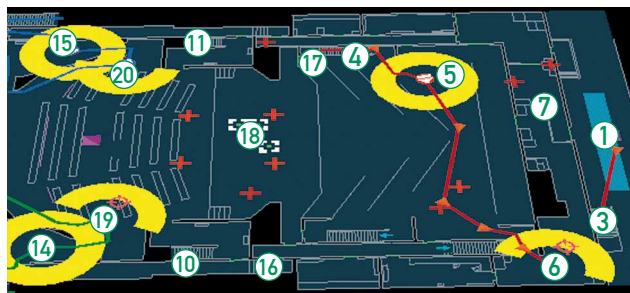
Team: zweimal zwei Angreifer, drei Angreifer (rot), ein Angreifer (gelb)

Schutz: schwarz, mittel

Bewaffnung: HK MP5SD5 und HK .45MK23SD



**Mission 12:** Vor dem Angriff müssen die Terroristen auf den Balkons ausgeschaltet werden.



**Über die FEUERLEITER**

lung. Rot befreit unabhängig von den anderen den Bereich hinter der Bühne. Die Männer erklimmen die Feuerleiter (3) und nehmen im Gebäude die Treppe nach oben, klären dort alle Gänge auf und kehren über die Treppe bei (4) nach unten zurück. Bei (5) geht das Team in den Verteidigungsmodus. Wenn die Luft rein ist, bewegt es sich nach (6) weiter und bewacht von dort aus die hintersten Räume (7).

**Angriff VORBEREITEN**

**TIP 32:** Nun werfen Team Grün und Blau zeitgleich Schockgranaten in den Vorraum (8) und stürmen. Als Soldat Gelb erledigen Sie selbst erst einige Aufträge. Überraschen Sie die Eskorte bei den Toiletten (9), und befreien Sie die Geisel. Anschließend schleichen Sie die Treppen (10) und (11) hinauf und erledigen dort per Revolver die Scharfschützen. Die Teams Blau und Grün schwärmen aus, steigen die Treppen (12) und (13) hinauf und nehmen sich dort die Wachen vor. Anschließend wartet je ein Team bei den Positionen (14) und (15). Mit dem gelben Soldaten gehen Sie bei (16) in Position, Team Rot wartet bei (17).

**BLAU und GRÜN schwärmen aus**

**SAAL stürmen**

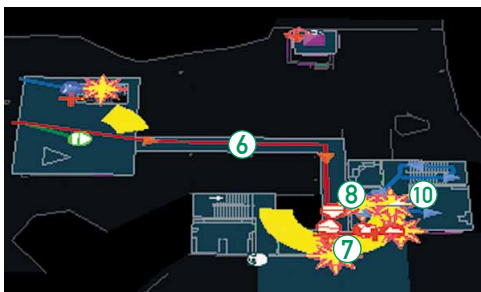
**TIP 33:** Geben Sie nun allen Teams das Signal zum Vorrücken, und stürmen Sie selbst die Bühne bei (18). Die Teams im Saal gehen bei (19) und (20) in Stellung, während Rot von der anderen Seite die Bühne erobert. Nach dem siegreich beendeten Gefecht bringen Sie alle Geiseln nach draußen.

**Mission 13**

**Team:** vier Angreifer (blau), ein Angreifer (rot), ein Scharfschütze mit zwei Angreifern (grün)  
**Schutz:** Arctic, mittel  
**Bewaffnung:** Enfield L85A1 und HK .45MK23SD



**Mission 13:** Wegen der engen Räume können Sie erfolgreich mit Granaten angreifen.



**LANGSAM vorrücken**

**TIP 34:** Bringen Sie die Teams Blau und Rot in Defensivstellung bei (1) und (2), und rücken Sie langsam vor, bis der Gegner seine tödlichen Minen gezündet hat. Die Mannschaft in Grün erledigt derweil im Scharfschützenmodus die einzelne Wache auf dem Aussichtsturm und die störenden Soldaten im kleinen Wachturm bei (3).

**WACH-KASERNE einnehmen**

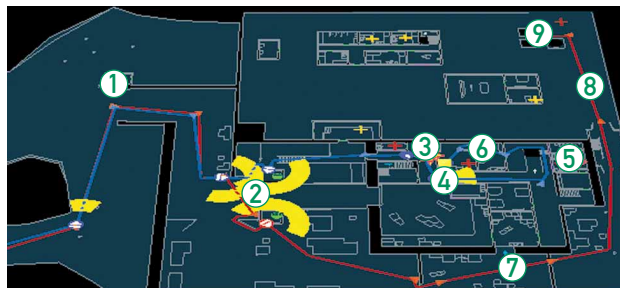
**Gegner NIEDERBOMBEN**

**TIP 35:** Nun dringt der blaue Trupp in das Gebäude bei (4) ein, wirft eine Handgranate die Treppe hinunter und folgt ihr nach der Explosion. Das Team durchquert das Haus und wartet bei Position (5).

**TIP 36:** Der rote Soldat folgt dem Steg (6), wirft eine Granate auf den Platz (7) und erschießt alle Feinde, die nun aus ihren Verstecken kommen. Danach öffnet er die Tür zum Haus (8) und wirft eine Granate herein. Während Team Blau nun vorrückt und den Keller (9) des Hauses erobert, wirft der rote Einzelkämpfer eine Granate in den Raum bei (10). Team Blau stürmt den Raum schließlich.

**Mission 14**

**Team:** zweimal vier Angreifer  
**Schutz:** Arctic, mittel  
**Bewaffnung:** HK MP5/10SD und HK .45MK23SD



**Mission 14:** Team Rot rückt geduckt durch Raum (7) vor.

**TURM sichern**

**TIP 37:** Team Blau erledigt im Scharfschützenmodus die Eingangswache (1) und deckt dann die Brücke zwischen den Türmen (2), bis der dort stationierte Soldat ausgeschaltet ist. Nun wird der linke Turm gestürmt und der wachhabende Soldat erledigt. Betreten Sie das Gebäude, und werfen Sie eine Granate in den Gang (3). Nach deren Explosion rückt das Team nach (4) vor und nimmt per Scharfschütze die Besatzung des Raumes (5) aufs Korn. Anschließend stürmen die Blauen Raum (6) und legen die Bombe.

**GEDUCKT vorgehen**

**TIP 38:** Dann rückt der rote Trupp aus und erschießt bei (2) im rechten Turm den Wachmann. Im Raum (7) schleichen Ihre Männer geduckt bis zur Ausgangstür. Dann durchqueren Sie den Pfad (8) genauso diskret und geduckt und bringen zuletzt bei (9) wie befohlen die Bombe an.

**Mission 15**

**Vorhof SICHERN**

**TIP 39:** Die Zweier-Teams beziehen bei den Punkten (1) beziehungsweise (2) Stellung und decken den gesamten Vorhof mit ihren Waffen ab. Das blaue Team bewegt sich schnell zur Tür bei (3) und erobert den dahinterliegenden Raum.

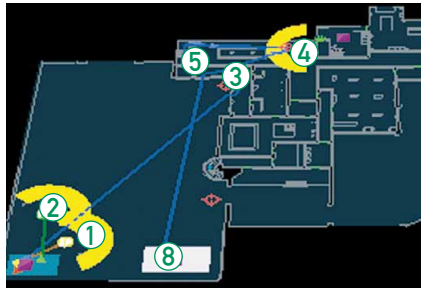
**Auf Terroristen WARTEN**

**TIP 40:** Bei Punkt (4) halten Ihre Männer die Stellung und erschießen die bald eintreffende Eskorte von Susan Holt. Wenn die erledigt ist, bewegt sich das Team die Treppe (5) hinauf und folgt dem langen Gang bis zur Bibliothek (6). Werfen Sie eine Schockgranate in Raum (7), und erledigen Sie danach alle Terroristen.

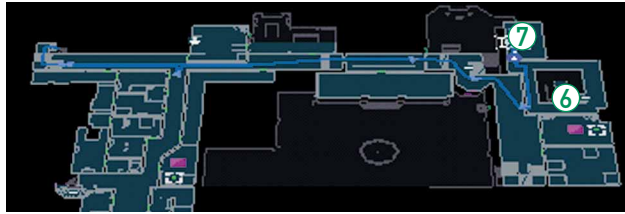
**Team:** vier Angreifer (blau), zweimal zwei Angreifer

**Schutz:** schwarz, mittel

**Bewaffnung:** M4 Carbine und HK .45MK23-SD



**Mission 15:** Die Geiseln werden sofort zu den Exekutionsräumen gebracht.



**GEISEL befreien** Nehmen Sie die Geisel mit zurück nach (3), und bringen Sie sie von dort zur Aufnahmezone (8).

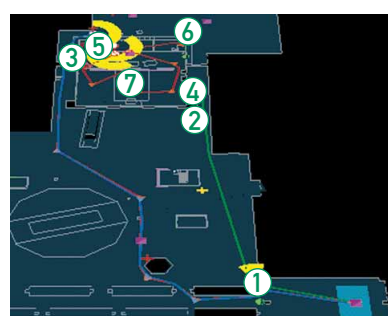
### Mission 16

**HOF säubern** **TIP 41:** Der Scharfschütze geht bei (1) in Stellung und schaltet alle Gegner aus, die bei Punkt (2) vorbeilau-

**Team:** vier Angreifer (blau), drei Angreifer (rot), ein Scharfschütze

**Schutz:** grau, mittel

**Bewaffnung:** HK MP5SD5 und 0.357 Desert Eagle



**Mission 16:** Keine Angst, die Bomben werden nicht gezündet.

Vom  
**DACH**  
angreifen

fen. Währenddessen räumen die beiden anderen Teams den Platz von weiteren Terroristen. Die Angriffstrupps rücken nach (3) vor, der Scharfschütze steigt die Leiter (4) hinauf und wartet dort.

**TIP 42:** Team Rot erklimmt die Leiter bei (5) und nimmt vom Dach aus den Hof (6) unter Beschuß. Zur gleichen Zeit stürmt auch Team Blau auf den Platz, der Scharfschütze rückt an das zum Platz gewandte Loch in der Wand vor und lauert Gegnern auf. Kümmern Sie sich vor allem um die Reifen der Wagen. Wenn alle Feinde ausgeschaltet sind, säubert ein Team mit Revolvern die Lagerhalle (7) selbst.

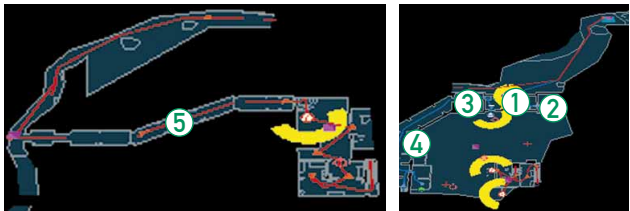


## Mission 17

**Team:** zweimal vier Angreifer

**Schutz:** Wüste, mittel

**Bewaffnung:** M-16 A2 und .357 Desert Eagle



**Mission 17:** Ihre Teams sollten die Burgzinnen meiden.

**MAUERN**  
erobern

**TIP 43:** Zunächst befreit ein Team die Festungsmauer von Gegnern. Erledigen Sie in der Eingangshalle (1) die Scharfschützen in den Fensteröffnungen. Stürmen Sie dann zunächst den linken Bau (2), und laufen Sie bis ins oberste Stockwerk.

**ZINNEN**  
meiden

**TIP 44:** Hier erledigen Sie aus der Tür heraus die Gegner auf den Zinnen. Gehen Sie auf keinen Fall ins Freie, da Sie dort ein gutes Ziel für die Wachen im Festungshof abgeben. Das Team geht den gleichen Weg wieder hinunter und rennt auf der anderen Seite (3) der Eingangshalle bis ganz oben. Wieder geht's nach unten, nach (4) und dort wieder bis ganz oben. Dort angekommen, erledigen Sie die Gegner auf den Zinnen zu beiden Seiten und warten ab.

Durch  
**HÖHLEN**  
eindringen

**TIP 45:** Das zweite Team dringt durch die Höhlen (5) in das Haupthaus der Festung ein und stürmt in die oberen Stockwerke bis in Vezirzades Schlafzimmer. Sollte er hier nicht zu finden sein, hat er sich im Stockwerk darüber versteckt. Nach der Eroberung des Haupthauses erledigen die Truppen noch die wenigen Wachen im Burghof. Sparen Sie bei dieser Mission nicht an Granaten und Schockgranaten.

## Mission 18

**SCHÜTZEN**  
positionieren

**TIP 46:** Bringen Sie zunächst die blauen und die roten Soldaten in eine sicherere Position (1). Dann muß der Scharfschütze unbemerkt in Stellung gebracht werden. Er versteckt sich bei (2), bis schließlich der Wachmann herauskommt.

**UNBEMERKT**  
voran

**TIP 47:** Laufen Sie unbemerkt durch das große Tor (3) und dann die rechte Treppe (4) hinauf. Verstecken Sie sich dort zwischen den Maschinenblöcken und stellen Sie mit dem Sensor fest, wann die Soldaten (5) am Ende der Halle sich umgedreht haben und mit dem Rücken zu Ihnen weitergehen. Nutzen Sie diese Gelegenheit,



**Tip 47:** Wenn die Wachen an der Tür vorbeigegangen sind, können Sie ungefährdet loslaufen.

stecken Sie sich dort zwischen den Maschinenblöcken und stellen Sie mit dem Sensor fest, wann die Soldaten (5) am Ende der Halle sich umgedreht haben und mit dem Rücken zu Ihnen weitergehen. Nutzen Sie diese Gelegenheit,



**Tip 47:** Den üblen Kutkin schalten Sie am besten durch einen gezielten Schuß mit dem PSG-1 aus.

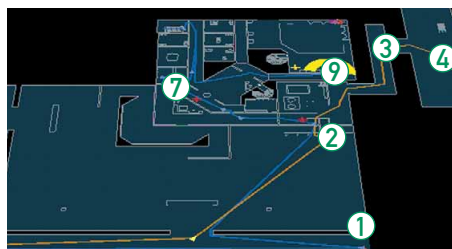
und laufen Sie un-gesehen durch die Tür (6). Sie gelangen dann in einen Schleusenbereich. Im Raum dahinter sind wieder Soldaten. Sobald die den Mittelgang entlanglaufen, stürmen Sie hinter ihnen durch die Tür auf der anderen Seite. Durch die

Türöffnung zur nächsten Halle können Sie Kutkin mit dem PSG-1 anvisieren und eliminieren.

**Team:** vier Angreifer (blau), drei Angreifer (rot), ein Scharfschütze (gelb)

**Schutz:** schwarz, mittel

**Bewaffnung:** Blau: M-16 A2 und .357 Desert Eagle, Rot: HK MP5/10SD und HK .45MK23SD, Gelb: PSG-1 und Heartbeat Sensor



**Mission 18:** Erledigen Sie zunächst Kutkin per Scharfschütze.



**LEISE**  
erledigen

**TIP 48:** Nun rückt das rote Team vor. Es betritt das Gebäude durch den gleichen Eingang wie der Scharfschütze und kämpft sich zur Toilette (7) durch. Verlassen Sie den Raum durch die andere Tür, und nehmen Sie die Treppe am Gangende nach oben. Dort öffnen Sie die Tür (8) und erledigen die Soldaten per Revolver.



**Tip 48:** Neben Kutkin ist dieser Terrorist der einzige Feind an den wichtigen Kühlerkontrollen.

sich zur Toilette (7) durch. Verlassen Sie den Raum durch die andere Tür, und nehmen Sie die Treppe am Gangende nach oben. Dort öffnen Sie die Tür (8) und erledigen die Soldaten per Revolver. Laufen Sie nach (9), öffnen Sie die Tür

**BLAU**  
räumt auf

und machen Sie den Arbeiter unschädlich, der die Kühlung abschalten kann. Dann muß das Blaue Team nur noch das ganze Atomkraftwerk aufräumen. **GUN**