

## Spezialisten im Einsatz

# Hidden & Dangerous

Probleme mit Scharfschützen, Panzern und Wachleuten? Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihre Truppe wohlbehalten nach Hause bringen.

**D**a der Schwierigkeitsgrad der Missionen bei dem 3D-Taktikspiel Hidden & Dangerous von Take 2 stark schwankt und nur ein Teil wirklich knifflig ist, haben wir für Sie die zehn wichtigsten Einsätze detailliert gelöst.

## Allgemeine Tips

### KARTE einsetzen

**TIP 1:** Zu Beginn jeder Mission sollten Sie sich auf der Karte eine genaue Route zu Ihrem Ziel aussuchen. Beachten Sie tote Winkel, Bäume, Steinmauern und Waggonen, die Sie auch als Deckung verwenden können. Oft ist es ratsam, nicht den direkten Weg zum Ziel zu nehmen. Ein kleiner Umweg um ein Gebäude oder einen Zug kann Ihnen ein gefährliches Feuergefecht ersparen.

### Umgebung KONTROLLIEREN

**TIP 2:** Suchen Sie ständig das Gebiet um Sie herum mit Zielfernrohr oder Feldstecher ab, da Sie so Heckschützen früh aufspüren und erledigen können.

### Nicht der KI vertrauen

**TIP 3:** Verlassen Sie sich nicht blind auf die KI, da Ihre Soldaten oft in die falsche Richtung gehen oder einen anderen Weg wählen als Sie und so den Gegnern direkt in die Arme laufen. Checken Sie ab und zu, wo sich Ihre Leute befinden, und stoppen Sie die Irrläufer notfalls per direkten Befehl.

## Die schwierigsten Missionen

### Hinaus in die Dunkelheit (Jugoslawien)

#### STREIFEN erledigen

**TIP 4:** Sie starten bei (1). Warten Sie, bis die Eisenbahn vorbei ist, und marschieren Sie dann leicht gebückt in den Hof bei (2). Am zweiten Ausgang lauern einige Soldaten. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Leute sich links und rechts vom Torbogen plazieren und dann die Patrouillen auf der Straße

**Dunkelheit:** Machen Sie keine lauten Geräusche, sonst gibt's Alarm, und das Boot ist weg.



#### SCHÜTZEN ausschalten

erschießen. Geben Sie Feuerschutz, und laufen Sie in den Hof bei (3). Vermeiden Sie unnötige Schüsse, da dadurch Alarm ausgelöst werden kann.

**TIP 5:** Die Strandpromenade wird von wenigen Patrouillen bewacht. Warten Sie, bis die Wache sich abwendet, und greifen Sie dann mit dem Messer an.

#### Über die BRÜCKE

Bei (4) stehen zwei Scharfschützen, die Sie ebenfalls lautlos erledigen müssen, bevor sie das Feuer eröffnen.

#### SCHIFF aufhalten

**TIP 6:** Der Weg zur Brücke ist nun frei. Postieren Sie zwei Scharfschützen auf beiden Seiten der Straße. Wenn Sie nur ein Scharfschützengewehr haben, stehlen Sie den Deutschen eines. Nun schleichen Ihre beiden restlichen Soldaten auf die andere Seite, dicht gefolgt von den Scharfschützen.

**TIP 7:** Achten Sie genau darauf, wann die deutschen Soldaten aus dem Nebel auftauchen. Ihre Scharfschützen müssen bereit sein, den Soldaten, der das Schiff wegbringen will, sofort auszuschalten. Aus dem Gebäude bei (5) kommen noch mehrere andere Soldaten. Nun fahren Sie mit dem Boot davon.

### Schöne Aussicht (Jugoslawien)

#### Ans RECHTE Ufer

**TIP 8:** Fahren Sie das Patrouillenboot sofort rechts an das Ufer, und springen Sie über die Reling auf den



Strand (1). Passen Sie auf, daß der Abstand beim Sprung nicht zu groß ist.

**TIP 9:** Wenn Sie an die normale Anlegestelle (2) fahren wollen, müssen Sie sich auf schweren Beschuß von Scharfschützen

**Schöne Aussicht:** Mit dem eroberten Panzer zer-schießen Sie problemlos das Schleusentor.

#### Wachen AUS-SCHALTEN

#### Vorsicht GEGEN-ANGRIFF

zen aus allen Richtungen gefaßt machen. Mit Ihrem Scharfschützen kriechen Sie nach (3), von wo aus Sie die Wachen bei (4), (5) und (6) erledigen.

**TIP 10:** Sollten Ihnen noch weitere Patrouillen vor den Lauf kommen, erledigen Sie die ebenfalls. Die Südflanke des Komplexes ist nun ziemlich geschwächt. Falls Sie auf »schwer« spielen, starten die Gegner nun einen Angriff von Süden auf Ihren Scharfschützen. Stellen Sie den restlichen Trupp deshalb als Schutz ab. Wenn Sie die Patrouille erledigt haben, pirschen Sie sich an den Felsen entlang auf den Haupteingang zu, wo zwei Wachen stehen.

#### Auf der BRÜCKE

**TIP 11:** Auf der Brücke erwarten Sie wieder drei Soldaten, die alle mit Scharfschützengewehren ausgestattet sind. Gehen Sie hinter dem gepanzerten Fahrzeug in Deckung, um sie auszuschalten. Von der anderen Flußseite (7) werden Sie nun stark unter Feuer genommen – suchen Sie Schutz hinter dem Tank.



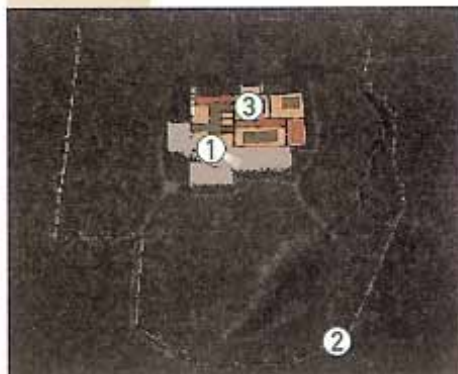
**PANZER kapern**

**TIP 12:** Nun können Sie den Panzer kapern. Gehen Sie dazu von vorne auf das Gefährt zu, und drücken Sie **U**. Dann wählen Sie den Soldaten, der im Turm sitzt, und zielen auf das Schleusentor. Möglicherweise sind mehrere Schüsse nötig, um das Tor zu zerstören. Danach können Sie in aller Ruhe zum Fluchtpunkt bei (8) spazieren.

**Schlüsselbund (Deutschland)**

**GEZIelt schießen**

**TIP 13:** Rücken Sie mit Ihren Scharfschützen bis zum Waldrand vor, und suchen Sie mit dem Zielfernrohr den Mann, der das Suchlicht bei (1) bedient. Er ist Ihr erstes Ziel.



**Schlüsselbund:** Erst wenn alle Wachen im Haus erledigt sind, können Sie den General entführen.

**TIP 14:** Achten Sie darauf, daß keiner der Soldaten zu weit hinaus geht und gesehen wird. Durch das Tor (2) dringen Sie in den Garten ein, wobei Sie immer auf Deckung durch den Scharfschützen

**Durch den GARTEN**

bauen sollten. Einige Soldaten werden Ihnen entgegenstürmen, aber kein großes Problem bereiten. Laufen Sie vorsichtig um das Haus herum, und erledigen Sie die übrigen Wachen außerhalb des Hauses.

**Ins HAUS**

**TIP 15:** Im Gebäude selbst wird es richtig knifflig: Sie müssen hinter jeder Ecke einen Deutschen erledigen, und finden hinter jeder Tür einen Feind. Steuern Sie Ihre Soldaten im Haus lieber selbst, da sie sonst hoffnungslos an den Ecken hängenbleiben oder gar einen anderen Weg suchen.

**Vorsicht im TREPPENHAUS**

**TIP 16:** Im Treppenhaus (3) müssen Sie besonders auf die Soldaten auf der Empore achten, da die Ihnen in den Rücken schießen, sobald Sie die Treppe betreten. Sorgen Sie auch im oberen Geschoß dafür, daß außer dem General keine Feinde überleben.

**Vipernest (Deutschland)**

**Am BÜRO warten**

**TIP 17:** Anstatt in der Produktionshalle aufwendig alle Wachen zu töten, wenden Sie besser folgende Methode an: Sie warten am Ausgang des Büros und erledigen alle Soldaten, die Ihnen entgegenkommen.



**Vipernest:** Im Gebäude wird es gefährlich.

**TIP 18:** Ihr Scharfschütze feuert von der Position bei (1) aus auf die Sprengstofflager (2), die dann lautstark in die Luft fliegen. Die Fässer bei (3) fallen ebenfalls Ih-

**Fässer SPRENGEN**

rem Feuer zum Opfer. Nun müssen Sie nur noch rasch zum Ausgang bei (4) vordringen und die dort stehenden Wachen ausschalten.

**WACHTÜRME ausschalten**

**Flucht aus der Hölle (Deutschland)**

**TIP 19:** Ihr Scharfschütze erledigt den Mann auf dem Wachturm (1) und die Wache auf der Straße.



**Flucht aus der Hölle:** Das Panzerfahrzeug bei (3) ist Ihr Ticket nach draußen – entführen Sie es.

Schalten Sie die Wachtürme, die im ganzen Lager verteilt sind, aus großer Entfernung aus, und folgen Sie dem Pfad zum Fuhrpark (2). Dabei werden Sie ständig von allen Seiten her beschossen, achten

**PANZER mit der Panzerfaust erledigen**

Sie deshalb auf gute Deckung und Feuerschutz.

**TIP 20:** Die Kaserne bei (3) können Sie mit Hilfe der Benzinfässer in die Luft sprengen. Stehlen Sie den Panzerwagen, und fahren Sie zum Fluchtpunkt bei (4). Dort wartet ein feindlicher Panzer auf Sie, den Sie mit einer Panzerfaust beseitigen.

**Schneeteufel (Norwegen)**

**Über den HOCHPFAD**

**TIP 21:** Folgen Sie dem Hochpfad, der um das Lager herumführt, bis (1). Von dort aus kann Ihr Scharfschütze den Soldaten bei (2) erledigen.



**Schneeteufel:** Schwerstarbeit für Ihre Scharfschützen.

den Soldaten bei (2) erledigen. Rücken Sie dann bis dorthin vor, und suchen Sie den Soldaten nahe (3). Auch er wird durch Ihren Scharfschützen ausgeschaltet. Von (3) aus können Sie dann problemlos

**Keine Panik bei ALARM**

die Wachen bei (4), (5) und bei (6) eliminieren.

**TIP 22:** Im Lager wird es Alarm geben, aber Sie können mit Ihrem Team den ganzen Bereich überblicken. Nach einem längeren Feuergefecht schicken Sie einen Soldaten zu (6) und einen zu (7). Die anderen beiden geben von (3) aus Feuerschutz. Legen Sie die Sprengsätze an die Zielgebäude (6) und (7), und gehen Sie zum Fuhrpark bei (8). Nun können auch die beiden Scharfschützen zum Wagen laufen und aus dem Kampfgebiet verschwinden.

**Dreizehnte Kammer (Norwegen)**

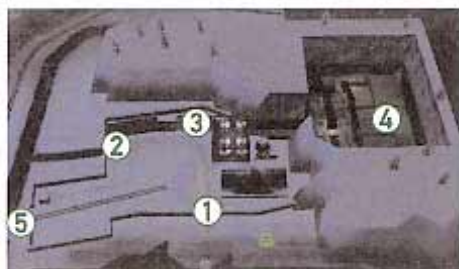
**GRANATEN werfen**

**TIP 23:** Werfen Sie gleich von Ihrer Startposition aus kurz nacheinander zwei Granaten in den Hof. Nun können Sie getrost mit Ihrem gesamten Team durch den Eingang treten und die Wachen bei (1) erledigen.

**Angriff auf die GARAGE**

**TIP 24:** Greifen Sie die Garage bei (2) an: Erledigen Sie den Wächter beim Wagen und den diensthabenden





**Dreizehnte Kammer:** Durch den Tunnel in den Bunker.

#### Durch den TUNNEL

**TIP 25:** Der Tunnel bringt Sie in den eigentlichen Komplex. Vorsicht: Dort gibt es jede Menge Selbstschußanlagen, die Sie am besten mit Granaten ausschalten. Bahnen Sie sich einen Weg durch die feindlichen Truppen, und legen Sie den Sprengsatz bei (4). Dann sollten Sie den Rückzug antreten und fahren mit dem LKW (2) zum Fluchtpunkt (5).

### Wolfsjäger (Norwegen)

#### Kanonen IGNORIEREN

**TIP 26:** Rücken Sie zwischen den Schneedünen langsam vor, bis Sie die erste Wache sehen. Erledigen Sie den Soldaten, und marschieren Sie weiter zum Zielgebäude. Die Kanonen in den Wänden können Sie dabei gestrost ignorieren.



**Wolfsjäger:** Der Bunker ist eine harte Nuß.

#### Zum BUNKER ORIENTIE- RUNG behalten

Bunker, der allerdings gut bewacht wird. Sie werden um ein Gefecht nicht herumkommen.

**TIP 28:** Sehen Sie drinnen immer wieder auf den Plan des Gebäudes, um nicht die Orientierung zu verlieren. Seien Sie immer darauf gefaßt, hinter der nächsten Tür auf einen Feind zu stoßen. Werfen Sie Handgranaten, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob sich jemand im Raum befindet oder nicht. Decken Sie sämtliche Zugänge zu Ihrer Position ständig ab. Stoßen Sie direkt zum Chef des Stützpunkts vor (2). Nehmen Sie den Schlüssel vom Schreibtisch, und verlassen Sie das Gebäude durch den Fluchttunnel bei (3).

### Jagd auf den goldenen Fisch(Norwegen)

#### Auf Angriff VOR- BEREITEN

**TIP 29:** Seien Sie vorsichtig, da direkt hinter Ihnen im Gang jede Menge deutscher Soldaten warten. Diese Feinde kommen aber erst, wenn Sie schießen.

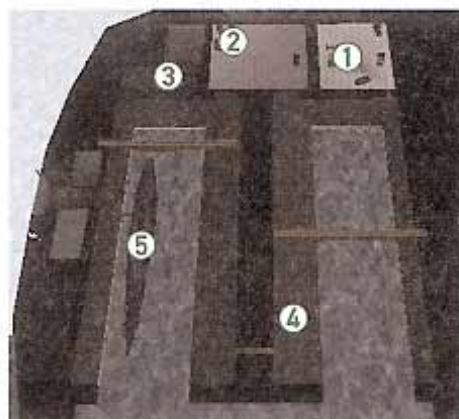
#### Alle Feinde ERLEDIGEN

**TIP 30:** In der Halle (1) angekommen, werfen Sie einige Handgranaten in das obere Geschöß. Räumen Sie Stück für Stück die Halle und auch den Fuhrpark (2). Nun laufen Sie durch den Gang nach (3), wo Sie ebenfalls alle Gegner ausschalten.

#### KISTEN als Deckung nutzen

**TIP 31:** Dann fahren Sie mit einem gepanzerten Fahrzeug nach (4), wo Sie Zugang zu dem zweiten Hafenbecken (5) bekommen. Die vielen Kisten bieten ausreichend Deckung, um mit den zahlreichen Geg-

Offizier, der aus dem Büro gestürzt kommt. Durchsuchen Sie nun die Räume bei (3). Nehmen Sie einem der Wächter das Sturmgewehr ab, da es sehr gute Eigenschaften besitzt.



**Jagd auf den goldenen Fisch:** Wenn das U-Boot explodiert, sollten Sie besser rasch abhauen.

#### U-BOOT sprengen

fliegen. Speichern Sie auf jeden Fall vorher ab. Danach brauchen Sie nur noch mit dem Panzerfahrzeug das Hafengelände zu verlassen.

#### VORSICHT Scharf- schützen

### Königstraße (Tschechoslowakei)

**TIP 33:** Rechnen Sie ständig mit Scharfschützen auf den Dächern oder hinter Fensteröffnungen. Lassen Sie den deutschen Wissenschaftler erst einmal am Start stehen, um ihn nicht unnötig zu gefährden. Auf den Straßen sind Straßensperren errichtet worden, die mit MG-Stellungen verstärkt sind.

#### Wachen im SCHAU- FENSTER

**TIP 34:** Gehen Sie nach (1), um von dort aus die Wachen (2) auszuschalten. Folgen Sie der Straße bis (3). Der Panzer im Schaufenster ist zwar schon außer



**Königstraße:** Werfen Sie eine Granate auf den Panzer – dahinter verstecken sich Soldaten.

#### Wissenschaft- ler HOLEN

Sie die Soldaten an den Geschützen bei (5). Nun können Sie den Wissenschaftler zum Fluchtpunkt bei (6) eskortieren.



**Königstraße:** Lassen Sie den Wissenschaftler sicherheitsshalber am Start stehen, während Sie vorrücken.

nern fertig zu werden. Halten Sie aber genügend Abstand zu den Benzinfassern, oder sprengen Sie sie besser vorher aus einiger Entfernung in die Luft.

**TIP 32:** Beim Sprengen des feindlichen U-Boots bei (5) müssen Sie genügend Abstand haben, um nicht mit in die Luft zu

fliegen. Speichern Sie auf jeden Fall vorher ab. Danach brauchen Sie nur noch mit dem Panzerfahrzeug das Hafengelände zu verlassen.

### Königstraße (Tschechoslowakei)

**TIP 33:** Rechnen Sie ständig mit Scharfschützen auf den Dächern oder hinter Fensteröffnungen. Lassen Sie den deutschen Wissenschaftler erst einmal am Start stehen, um ihn nicht unnötig zu gefährden. Auf den Straßen sind Straßensperren errichtet worden, die mit MG-Stellungen verstärkt sind.

**TIP 34:** Gehen Sie nach (1), um von dort aus die Wachen (2) auszuschalten. Folgen Sie der Straße bis (3). Der Panzer im Schaufenster ist zwar schon außer

Gefecht, aber einige Wachen verstecken sich dort. Ein Granatenwurf aus sicherer Entfernung beseitigt die Gefahr.

**TIP 35:** Achten Sie auf die Scharfschützen auf der anderen Seite des Platzes und bei den Treppen (4). Von dort aus erledigen

Sie die Soldaten an den Geschützen bei (5). Nun können Sie den Wissenschaftler zum Fluchtpunkt bei (6) eskortieren.

Seien Sie weiterhin äußerst vorsichtig: Plötzlich hinter Ihnen auftauchende Wachen können die Mission noch zum Scheitern bringen, da der Wissenschaftler sehr verwundbar ist. **GUN**