

Die Spezialisten schlagen zu

# Commandos

Das Leben Ihrer Spezialeinheit hängt oft am seidenen Faden.

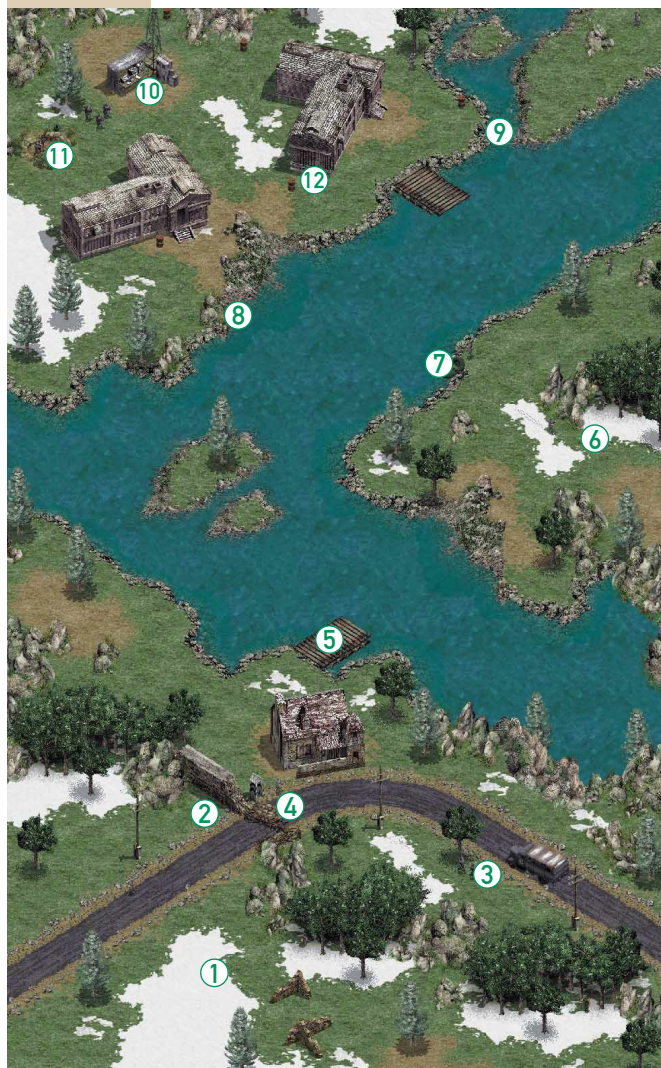
Damit der nicht reißt, leisten wir Ihnen Schützenhilfe.

**E**idos' neuer Taktiknaller besticht zwar durch schicke Grafik und motivierende Missionen, frustet jedoch dank des saftigen Schwierigkeitsgrades selbst Profis. Wir haben alle Levels für Sie gelöst, die ersten zehn finden Sie in dieser Ausgabe.

## Mission 1

Truppe  
SAMMELN

**TIP1:** Unser Green Beret gräbt sich bei (1) im Schnee ein und macht dem dort patrouillierenden Gegner von hinten den Garaus. Bei der Mauer (2) legt er eine



Mission 1: Die deutsche Sendestation ist nur per Boot zu erreichen.

Taucher zur  
INSEL

kurze Pause ein. Danach streckt der Fahrer mit seiner MPi die Patrouille bei (3) und den Wachmann (4) nieder. Nun kann Ihr Nahkämpfer über die Mauer klettern; beide treffen sich beim Anlegesteg (5).

**TIP 2:** Der Froschmann schnorchelt durch den Fluß nach (6); von dort aus erschießt er den südlicher stehenden Soldaten. Die restlichen Truppen kommen herbeigelaufen und werden auf die gleiche Weise ausgeschaltet.



Mit dem MG ist die Patrouille kein Problem.

MG-NEST  
bestetzen

Nest (11), tötet den Schützen und zieht sich wieder zurück. Dann krabbelt der Fahrer zum MG und erledigt damit die störende Patrouille.

Tonne  
SPRENGEN

**TIP 4:** Der kräftige Green Beret schleppt eine Tonne (12) zur Sendeanlage (10). Danach macht er sich aus dem Staub, während der Fahrer das Faß mit einer gezielten MG-Salve zur Explosion bringt.

## Mission 2 (Passwort EY4XJ)

Wachen  
ANLOCKEN

**TIP 5:** Das Team bewegt sich in die Ecke bei (1) und gibt einen Lockschuß ab, worauf alle drei Wachen angelau-  
fen kommen und der Reihe nach ausgeschaltet werden.



Das Gefängnis sollten Sie noch vor den Benzin-Tanks in die Luft sprengen.

**TIP 6:** Anschließend rücken Sie geschlossen nach Punkt (2) vor. Der Scharfschütze streckt den Soldaten (3) auf der Mauer nieder und geht wieder in Deckung. Der Taucher schwimmt nach (4) und harpuniert dort einen Gegner. Er kehrt zurück und schippert seine

Mitstreiter per Boot zum Steg (5), wo die Truppe in Deckung geht. Der Green Beret erklimmt die Mauer und läßt die Leiter in einem unbeobachteten Moment herunter, damit der Scharfschütze hinaufklettern kann.



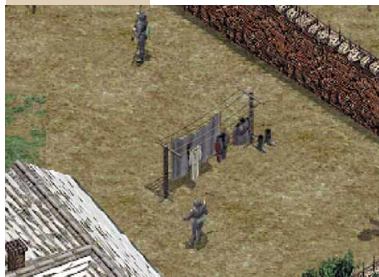
Keinen  
**KRACH** ver-  
ursachen

**TIP 7:** Von oben erschießt der nun die Wache bei (6). Damit erreichen Ihre Jungs den Innenhof. Der Froschmann erledigt lautlos den »Pfortner« und besetzt mit den anderen den LKW (7). Anschließend wandert der Sprengmeister zum Pfortnerhäuschen und öffnet die Schranke. Dann legt er der draußen marschierenden Patrouille (8) die Bärenfalle solange immer wieder in den Weg, bis er alle Gegner erwischt hat. Zur Sicherung des Rückzugs sprengt er das Quartier (9) und legt die Bombe an die Tanks (10). Danach flieht Ihre Truppe mit dem LKW.

### Mission 3 (Passwort EEW1L)

**FALLE** stellen

**TIP 8:** Der Sprengmeister stellt auf den Spuren der Patrouille (1) seine Falle auf und schaltet so einen Gegner aus. Die anderen werden im Sturm vom ganzen Spezialisten-Team überfallen.



**Mission 3:** Diese unscheinbare Wäscheleine ist die erste Station des Spions.

Den Spion  
**VERKLEIDEN**

Nun versteckt er sich bei (5), wo der nächste Feind wiederum der Harpune zum Opfer fällt. Auf dem Rückweg steckt der Taucher noch das Boot (6) ein. Sein nächstes Ziel ist die Wäscheleine (7). Dort sind zwei weitere Soldaten zu beseitigen. Dann ist der Wächter bei (8) dran, damit Sie gefahrlos den Wachhabenden am Tor (9) ausschalten können. Sobald im Lager niemand mehr lebt, holt Ihr Taucher den Spion.

**TIP 10:** Der zieht sich erst einmal etwas Passenderes an (7). Anschließend landen Sie am Südstrand, wo der Agent die Wachen beschäftigt. Ihr Taucher erledigt die abgelenkten Feinde. Ist auch das Ufer sicher, wandert der Spion ins Lager und schaltet den Strom (10) aus.



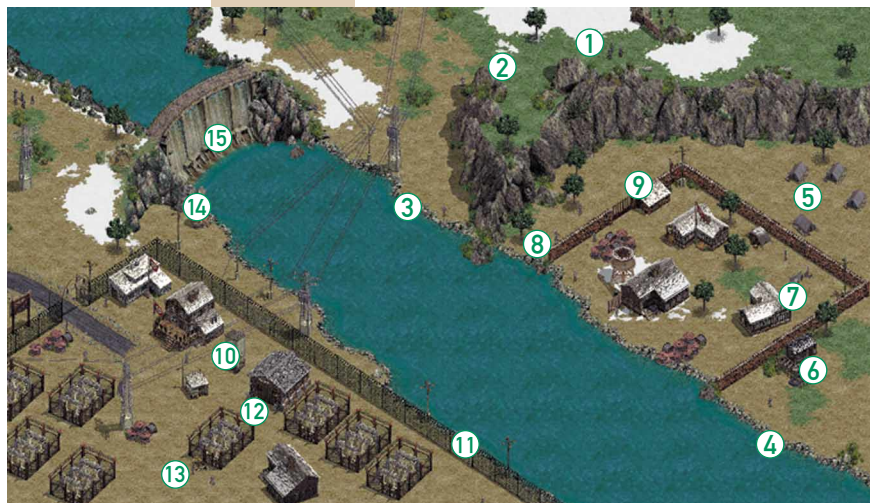
**Mission 2:** Achten Sie auf die gefährlichen Patrouillenboote, die sich mit Motorbrummen ankündigen.

Durch den  
**ZAUN**

Erst **BUNKER**  
sprengen

**TIP 11:** Währenddessen rudert Ihr Froschmann zurück und bringt den Sprengmeister nach (11). Der Experte schneidet ein Loch in den Zaun und wartet auf den Taucher, der dann in das Lager eindringt und bis zu den Bomben (12) und (13) die Wachmannschaft ausschaltet. Der Spion hilft dabei. Ist der Weg frei, verzieht sich der Taucher wieder. Der Sprengmeister nimmt derweil die Sprengkörper an sich.

**TIP 12:** Danach robbt er sich an den Bunker (14) heran, legt eine Ladung und verschwindet mit dem Taucher an das andere Ufer. Sobald sich die Aufregung gelegt hat, rudert der Taucher den Sprengmeister zum Staudamm (15). Der legt seine explosive Ladung und kehrt dann mit dem Froschmann und dem Spion nach (2) zurück. Dann sprengen Sie den Damm.



**Mission 3:** Vorsicht, ein einziger Pistolenschuß kann das ganze Lager mobilisieren.





**Mission 4:** Erledigen Sie mit dem Panzer vom Südufer aus sämtliche Gegner im gegnerischen HQ, ehe Sie sich über die Brücke hinüberwagen.

### Mission 4 (Passwort LK3C9)

**LÄRM**  
ist egal

**TIP 13:** Während dieser Mission brauchen Sie auf Lärm fast keine Rücksicht zu nehmen. Anfangs versteckt Ihr Green Beret sich bei (1) und gibt einen Lockschuß ab, worauf er die ankommenden Soldaten mit der Pistole ins Jenseits befördert. Auch am Haus (2) geht er auf die gleiche Art vor. Die patrouillierenden Soldaten bei (3)

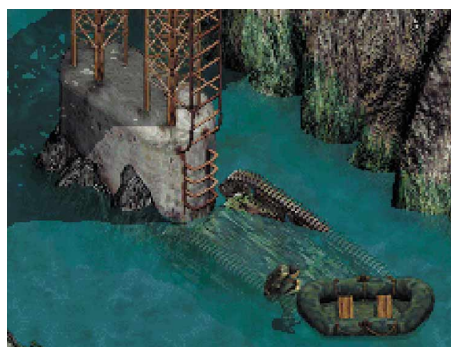


Ohne den (unzerstörbaren) Panzer geht es nicht.

werden Opfer des Sprengmeisters und seiner nützlichen Bärenfalle. Nachdem einer Ihrer Leute die Gegner am Ufer mit dem Messer ausgeschaltet hat, steigt Ihr gesamtes Team in den Panzer (4) ein.

Den **PANZER**  
stehlen

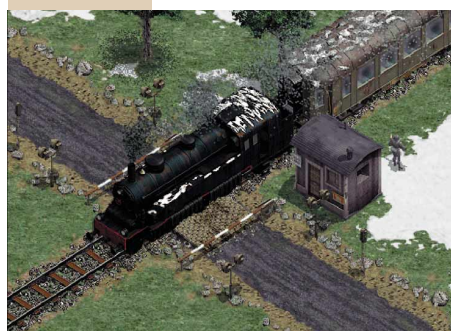
**TIP 14:** Dank des praktischen Stahlkolosses ist der Rest der Mission kein Problem mehr. Von den Plätzen (5) und (6) aus beherrscht sein tödliches MG einen riesigen Abschnitt des Einsatzgebietes. Zuerst befrieden Sie das gesamte Gelände rund um das gegnerische Hauptquartier (7). Falls der Fahrer einzelne Gegner von einer der beiden Stellungen aus nicht erwischt, probiert er einfach die andere aus. Sind die lästigen Wachen sowie die Besatzung der Truppen-Unterkunft (8) erledigt, rollt der Panzer



Von hieraus geht es direkt zum Hauptquartier.

Das **BOOT**  
benutzen

**TIP 15:** Unten angekommen, bläst der Taucher sein Schlauchboot auf und transportiert Ihre Leute zum Landesteg (12). Übrige Wachen übernimmt wie üblich der Green Beret. Danach erledigt der kaltblütige Scharfschütze von (13) aus die ankommende Patrouille. Der Weg zu den (falsch abgeworfenen) Bom-



Eine Kollision mit dem Zug ist tödlich.

ben bei (14) im Nordosten ist frei, der Sprengmeister bedient sich und marschiert zurück. Mit einer Granate bringt er Torbogen bei (15) zum Einsturz. Danach ist auch das feindliche Hauptquartier an der Reihe.



## Mission 5 (Passwort LRTCH)

### Uniform HOLEN



Die Wache sieht den Agenten und wird weggelockt.

**TIP 16:** Der Spion benötigt die Uniform von der Wache (1). Vom südlichen Feldtelefon (2) aus können Sie zuständige Wache ablenken – es geht jedoch auch schneller: Dazu bezieht der Spion bei (3) Position, während Ihr Green Beret sich in die Wälder (4) zurückzieht. Jeweils für einen kurzen Augenblick hat der

### Wache TÄUSCHEN

Wachmann Einblick in das Geschehen jenseits von Tonnen und Kisten. Dort steht der Spion und duckt sich, sobald der Deutsche ihn ruft.

**TIP 17:** Daraufhin geht der Soldat nachschauen und wird, während er den Agenten mit seiner Waffe bedroht, vom Green Beret mit dem Messer erledigt. Mit dem Agenten als Ablenkung beseitigt Ihr Nahkämpfer anschließend sämtliche einzeln stehenden Wachen im Camp. Vergessen Sie dabei nicht, daß Sie die Leichen stets diskret in dunklen Ecken ver-

### Auf MINEN achten



Minengefahr – folgen Sie exakt diesen Spuren!

schwinden lassen sollten – sonst wird der Alarm ausgelöst. Sobald der Weg zur Seilbahn (5) frei ist, geht der Spion nach (6), wo er die Patrouille ablenkt. Die Ablenkung nutzt der Green Beret und robbt an der Patrouille vorbei nach (7), wo er sich schnell eingräbt.

**TIP 18:** Das Gelände ist minenverseucht – Ihr Kämpfer muß sich also bei (8) genau an die Fußstapfen der Deutschen halten. Der Agent nimmt die Seilbahn und lenkt oben (9) den Soldaten ab. Nun erklimmt Ihr Messermann die Felswand, schaltet den Gegner (9) aus und trägt ihn hinter das Mannschaftsquartier (10). Dort gräbt er sich ein. Sobald die Fünfer-Patrouille vorbeikommt, spricht der Spion sie an, damit Ihr Green Beret derweil ein Faß zwischen die abge-

lenkten Soldaten und das Quartier bringen kann. Ein Schuß läßt die Tonne hochgehen; die Explosion zerstört das Gebäude. Ihr Mann gräbt sich ein, bis Ruhe eintritt. Am Radar (11) führt die gleiche Taktik zum Erfolg.



**Mission 5:** Sprengen Sie mit dem Gebäude (Punkt 10) auch gleich die dabeistehenden Wachtruppen in die Luft.





**Mission 6:** Die erste Ladung des Sprengmeisters zerstört den Panzerwagen. Sprengen Sie das Eisenbahngeschütz erst, wenn der Fluchtweg freigekämpft ist.

## Mission 6 (Passwort WOTWC)

**SCHÜTZE**  
rückt vor

**TIP 19:** Der Scharfschütze rückt nach (1) vor und tötet von dort aus den ahnungslosen Soldaten hinter der Ruine (2). Nachdem wieder Ruhe eingekehrt ist, nimmt sich Ihr mutiger Green Beret die Wachmänner im Haus (3) nacheinander vor.

**Haus**  
**STÜRMEN**

**TIP 20:** Da es in den Wänden einige gefährliche »Sichtlöcher« gibt, geht der Nahkämpfer am besten im Süden des Hauses bei (4) in Deckung und erschießt von dort aus alle anrückenden Feinde. Sobald Gebäude sowie unmittelbare Umgebung geräumt sind und auch der Alarm vorbei ist, rückt das Team nach (5) vor.

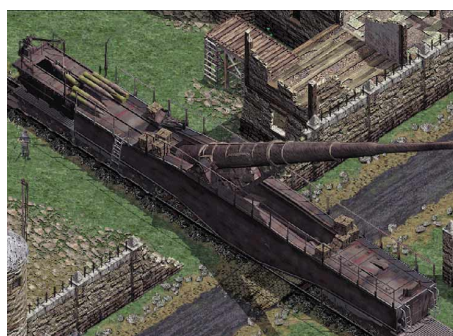


Zünden Sie die **Bombe** genau jetzt!

Nachdem Sie die anwesenden Wachen erledigt haben, schleicht Ihr Scharfschütze in Position (6) und erschießt von dort aus den Mann auf dem Dach (7). Danach geht der Sprengmeister bis zur Ecke (8) vor, wo ihn niemand entdecken kann. Wenn gerade kein Feind hinschaut, legt er eine Bombe an die Unterkunft (9).

**SDKFZ**  
zerstören

**TIP 21:** Sobald das SDKfz nun auf seiner Route an der Kaserne vorbei kommt, zündet der Sprengmeister. Wenn Sie den Sprengsatz korrekt gelegt haben, fliegt mit dem Panzerwagen auch noch das Gebäude in die Luft. Es wird ein Alarm ausgelöst, dessen Ende



Die Leopold-Kanone ist Ihr **primäres Missionsziel**.

**GESCHÜTZ**  
sprengen

(11) erledigt er den nächsten Feindsoldaten und gibt anschließend den beiden Wachen an der neuen Ruine mit dem Messer den Rest.

**TIP 22:** Der Sprengmeister bringt nun seine Ladung am Geschütz an. Anschließend macht das Team sich nach (12) auf. Der Scharfschütze kümmert sich um die Soldaten bei (13) am südlichsten Punkt ihrer Route und erledigt den Gegner bei (14). Ihre Jungs robben nun hinter den Mann am MG (15). Dann



Die Wachen im Haus erledigt der Green Beret.

Sie abwarten. Danach robbt der tapferere Green Beret bis zum Schneefeld bei (10) und buddelt sich dort ein. Sobald die Patrouille über ihn hinweg marschiert ist, taucht er auf und erschießt sie. Am obersten Zelt

schaltet zunächst der Scharfschütze den Beobachter bei (16) aus, und der Green Beret tötet den MG-Posten. Danach sprengen Sie das Eisenbahngeschütz in die Luft und flüchten mit dem ankommenden LKW.



## Mission 7 (Passwort WW838)

### BOMBEN holen

**TIP 23:** Team A: Bei (1) sind vier Bomben versteckt, welche sich Ihr Sprengmeister aneignet. Die dort stationierten Soldaten schalten Sie mit Pistolenschüssen aus. Der Spion wartet bei (2) solange, bis die nachlässige Wache bei (3) ihm den Rücken zuwendet, und klaut anschließend die kostbare Uniform von der Wäscheleine.

### Die Falle im NAHKAMPF



Mit dem **Boot** sammeln Sie die Truppe.

**TIP 24:** Während 007 nun in Verkleidung den feindlichen Posten beschäftigt, greift der Sprengmeister den Gegner von hinten an. Danach legt er noch eine

Bombe an der Unterkunft (4) und bringt sich in Sicherheit. Erst nach dem Abklingen des folgenden Alarms lenkt Ihr Agent die Patrouille (5) ab, damit der Feuerwerker das Mannschaftsquartier (6) ebenfalls hochjagen kann. Die Ex-

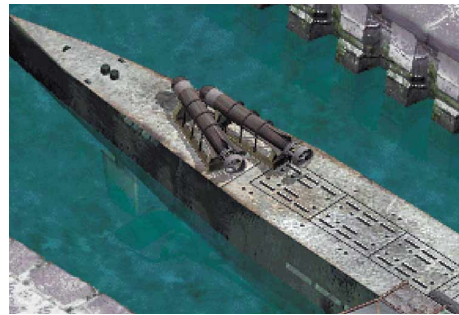
plosion lockt unter anderem die Truppen aus dem Hafen an. Der Spion lenkt problemlos die Ankömmlinge ab, und der Sprengmeister stößt nach (7) vor, wo er mit seiner bewährten Bärenfalle beide Wachen umbringt. Den Soldaten bei (8) ereilt kurz darauf das gleiche Schicksal. Der Dynamitexperte hat danach erst einmal eine wohlverdiente Pause.

### HAUBITZEN ausweichen

**TIP 25:** An seine Stelle tritt der Fahrer, der nun in einem unbeobachteten Moment den Panzerwagen (9) erobert und nach Norden aus dem Schußfeld der Haubitzen (10) fährt. Er tötet nun sämtliche für ihn erreichbaren Soldaten, während ein anderes Teammitglied die Kanoniere erschießt.

### QUARTIER sprengen

**TIP 26:** Team B: Bis (11) können Sie die Wachposten ohne



Diese **Torpedos** müssen Sie sprengen.

### TORPEDOS sprengen



**Haubitzen** sind des Panzerwagens Verhängnis.

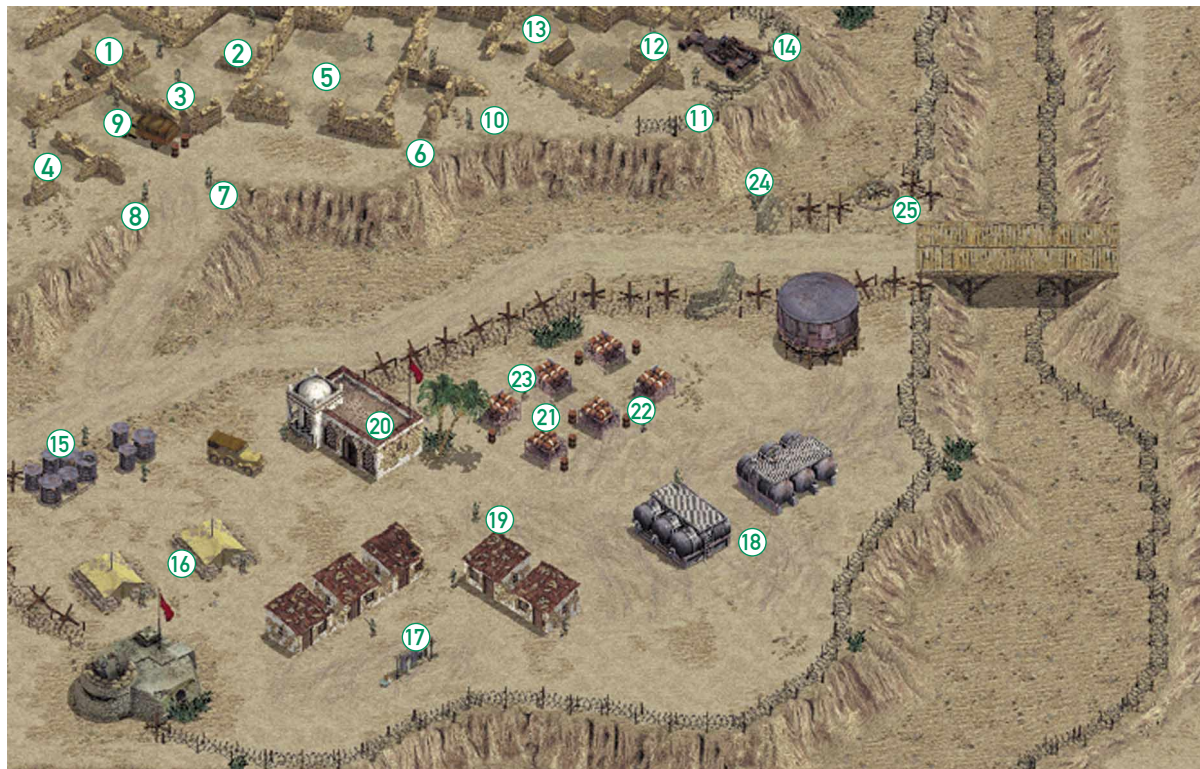
und löst mit dem Benzinfäß eine Explosion aus. Die auftauchenden Soldaten erschießt er einfach mit der Pistole. Anschließend paddeln die Männer mit dem Ruderboot (16) nach (17), wo Team A zusteigt.

**TIP 27:** Bei (18) steigt der Sprengmeister aus und sprengt die Torpedoladungen auf den beiden deutschen U-Booten (19) kaltblütig in die Luft. Danach geht es weiter zur Boje (20). Wieder hat Ihr tapferes Spezialistenteam einen hochgefährlichen Auftrag glänzend erfüllt.



**Mission 7:** Bewegen Sie das SDKfz (Punkt 4) nach der Eroberung schnell aus der Reichweite der Haubitze.





**Mission 8:** Mit Hilfe des praktischen Ablenkungsgerätes beseitigt der Green Beret alle Feinde im Norden der Karte von (1) bis (13).

## Mission 8 (Passwort XUQXB)

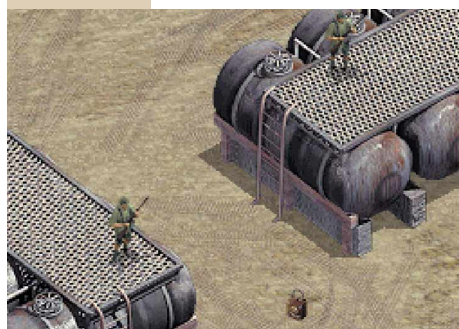
### KÖDER einsetzen

**TIP 28:** Der Reihenfolge der Zahlen folgend, schalten Sie die Soldaten (1)-(13) nacheinander lautlos aus. Der Nahkämpfer versteckt sich dazu hinter einer Ecke und lockt die Gegner mit dem Köder ins Verderben. Nur die beiden Soldaten bei (14) bleiben stehen – dazu später mehr.

### LEICHEN verstecken

**TIP 29:** Wichtig ist, daß der Green Beret sämtliche Leichen vor neugierigen Augen versteckt.. Dann

robbt er so nah wie möglich an den Soldaten bei (15) heran und erledigt ihn mit dem Messer, sobald der wegschaut. Mit der gleichen Methode kann er auch den Platz (16) freiräumen. Bei den Häusern (17) versteckt der Rambo-Ver-



Das Ablenkungsgerät und seine Opfer.

### Wäsche ist BLICKDICHT

schnitt sich im Gebäude ganz links, tritt hinter seinem ersten Opfer heraus und benutzt seine Klinge. **TIP 30:** Dem nächsten lauert er hinter der Wäsche auf, danach versteckt er sich im rechten Haus. Sobald der dritte Soldat vorbeigelaufen ist, geht es ihm wie seinen Kameraden. Nun bewegt sich der Green Beret geduckt nach (18) weiter, plaziert sein Ablenkungsgerät und kehrt nach (15) zurück. Sobald der



Die **Haubitze** wird zum Schluß attackiert.

### Tonnen UMSTELLEN



So stellen Sie die **Tonnen** auf.

Kämpfer den Köder einschaltet, erledigt Ihr Heckschütze die Soldaten (19)-(23). Im Anschluß werden die Leichen versteckt, während der Schütze auch noch die Wache bei (24) erschießt. In der Zwischenzeit soll-

ten Sie den Radio-Köder einige Male aus- und wieder anschalten, damit die zwei Gegner auf den Fässern (18) abgelenkt bleiben. Diese beiden Wachen können jetzt auch per Messer ausgeschaltet werden.

**TIP 31:** Der Nahkämpfer plaziert die Tonnen nun so, daß alle Einrichtungen mit hochgehen, wenn ein Faß explodiert. Die Gegner bei Punkt (14) sind dann

sein nächstes Ziel. Während nun Ihr Scharfschütze die Tonnen rasch zur Detonation bringt und dann die Wachen bei (25) erschießt, tötet der andere die Kanonenbesatzung und klettert den Hügel herunter.



## Mission 9 (Passwort 724BF)

**STREIFE**  
ablenkenMit dem **Tanklaster** sprengen Sie den Bunker.

**TIP 32:** Die Soldaten außerhalb des Lagers können Sie ignorieren. Der Spion lenkt die Lagerstreife (1) ab, während Ihr Schütze den Feind bei (2) erledigt. Ihr Green Beret flitzt zum nächsten Posten (3), beseitigt ihn und nimmt danach den Gegner am Zaun (4) vor. Nachdem Ihr Mann alle Leichen gut versteckt hat,

nimmt der Schütze die Streife (1) ins Visier. Der Agent beschäftigt den Wachmann bei (5), und der Nahkämpfer tötet den Mann am Ausgang (6). Dann muß auch der abgelenkte Posten (5) dran glauben.

**Der LETZTE**  
**SCHUSS**

**TIP 33:** Ihr Scharfschütze hat noch genau einen Schuß übrig: Der reicht gerade für die Wache beim Unterstand (7). Der Weg für den Green Beret ist nun frei. Die Soldaten bei (8) fallen seinem Messer zum Opfer. Der Spion lenkt den Wächter bei (9) ab, und Ihr Nahkämpfer erledigt diesen sowie den letzten

Die Panzer rücken bei **Alarm** sofort aus.**TANKWAGEN**  
sprengen

und bei (14) wird je eine Sprengladung angebracht.

**TIP 34:** Das gesamte Team sitzt auf den LKW auf.So wird die erfolgreiche **Vorarbeit** belohnt.

verbleibenden Soldaten (10). Der Fahrer fährt den LKW von (11) nach (4) und den Tankwagen (12) nach (7). Die Tonnen (13) verteilen Sie gleichmäßig zwischen beiden nahen Häusern; bei einem der Gebäude

Jetzt kommt der Auftritt des Feuer-teufels: Der Sprengmeister jagt den Tankwagen durch Pistolenfeuer in die Luft und zündet auch die Sprengladungen. Nach getaner Arbeit flieht die ganze Truppe mit dem Laster.



Mission 9: Mit dem benzingeüllten Tankwagen (Punkt 12) können Sie selbst den dicken Bunker daneben vernichten.



## Mission 10 (57HPD)

**RUINEN**  
erobern

**TIP 35:** Die Deutschen in den Ruinen (1) erledigen Sie mit MPi und Pistole. Der Wachmann bei (2) hingegen bedeutet Messerarbeit für Ihren besten Mann. Danach übersteigt der Green Beret die Mauer (3) und knöpft sich erst den nahen Posten (4), dann die Feinde bei (5) - (7) vor. Die Wache



Erst die **Sprengung**, dann die Flucht.

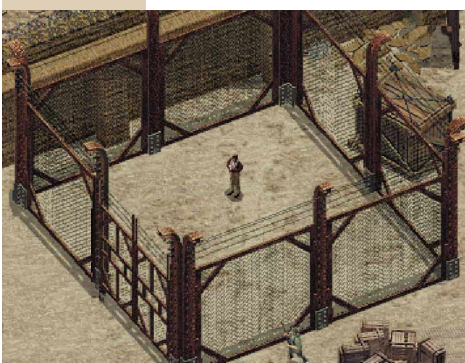


**Mission 10:** Sobald Sie den mächtigen Panzer haben, ist der Auftrag schon fast geschafft.

**Leiche**  
**VERSTECKEN**

bei (8) bekommt einen Schuß vom Präzisionsgewehr ab – die Soldaten (9)-(11) sind dann ungedeckt. Nun ist der Mann am Zaun (12) fällig: Ihr Messerstecher robbt bis zur ersten Garage, nutzt den toten Winkel im Sichtfeld des Gegners und greift an.

**TIP 36:** Ein kleines Stück nach rechts verschoben, fällt die Leiche nicht mehr auf. Das nächste Opfer steht schräg gegenüber (13). Bei der Wache auf dem Platz (14) muß der Green Beret aufpassen, um nicht in das Sichtfeld seines Feindes bei (15) zu geraten. Auch dieser Wachmann hat für kurze Zeit eine Lücke in seinem Blickfeld, die der Nahkämpfer zum Angriff nutzen kann. Dann schaltet er noch den Soldaten an der Ecke aus (16)



Diese Tür läßt sich nur von **außen** öffnen.

und zieht sich zurück. Der Fahrer schleicht jetzt an der Lager-Patrouille vorbei zum Panzer (17), worauf die feindlichen Stahlsärge ausrücken.

**MINDEST-**  
**DISTANZ**  
beachten

dort zwei Panzer aus, fährt dann nach (19) und erledigt einen dritten. Daraufhin scheppert er zum Ausgang (2), wo er den letzten Panzer abschießt.

**TIP 38:** Halten Sie immer genügend Abstand zum Feind – die Panzerkanone hat eine Mindest-Schußweite. Nun nimmt sich der Panzerfahrer die aus den Gebäuden strömenden Soldaten vor. Sobald das erste Truppenquartier (20) leer ist, fahren Sie zur Stacheldrahtbarriere (21). Von dort kann Ihr Panzer das Gebäude auf dem Flugfeld (22) gut in Schach halten. Das restliche Team befreit nun den Piloten

(23), sprengt das Zielobjekt in die Luft (24) und begibt sich zum Flugzeug (25). Der Green Beret sprengt mit den Fässern (gut verteilen!) beide Jagdflugzeuge (26). Danach fliehen alle mit der »Tante Ju«.



Mit dem **Panzer** ist der Unterstand kein Problem mehr.

**Kanone**  
**VORHER**  
ausrichten

**TIP 37:** Im folgenden Panzerkampf sollten Sie, das Kanonenrohr schon vor der eigentlichen Begegnung auf die Gegner ausrichten, um wertvolle Sekunden zu sparen. Der Fahrer rückt nach (18) vor, schaltet

**GUN**