# Iron Storm

Diese Lösung basiert auf der deutschen Spielversion 1.041 und dem Schwierigkeitsgrad Realistisch, also dem Anspruchsvollsten. Größter Unterschied zum normalen Schwierigkeitsgrad, der für geübte Shooter-Spieler schon etwas zu leicht sein dürfte, ist die größere Empfindlichkeit des eigenen Charakters bezüglich kritischer Treffer, so dass man insgesamt sehr regelmäßig speichern muss und manche Situationen nicht simpel wie beim normalen Schwierigkeitsgrad einfach „ballernd durchstehen“ kann! Munition ist dabei selbst nie ein Thema, wer also gerne etwas realistischer spielt sollte sich durchaus auch mal an den realistischen Schwierigkeitsgrad trauen!

Die Screenshots wurden mit dem Tool „FRAPS“ auf einem Athlon XP (~2 GHz) mit einer GeForce4 Ti 4800SE und leicht modifizierten Kontrast-Werten gemacht. Per Rivatuner wurde zwar 2xAA und 4xAF aktiviert, ersteres ist jedoch aus mir nicht nachvollziehbaren Gründen nicht auf den Screenshots zu sehen, obwohl dies im Spiel eindeutig aktiv war und an den Framerates natürlich auch zu erkennen ist. Da alle Bilder in 1280×1024 geschossen wurden und dann auf 800×640 heruntergerechnet wurden, ist dies glücklicherweise nicht mehr ganz so dramatisch.

**Tipps:**

- Gerade zu Beginn sind die verschiedenen Uniformen noch schwer zu unterscheiden, insbesondere wenn man nicht „gedient“ hat und das Auge nicht auf die kleinen Details geschult ist 😉
- Einfach Merkmöglichkeit: Eigene Soldaten haben etwas dunklere Uniformen, während die Feinde hellere Gewänder tragen!
- Ein Blick in das Handbuch ist unglaublich hilfreich, da hier nicht nur einiges an Informationen zu den Gegner, sondern vor allem auch zu den Waffen zu finden ist und allgemein nochmal das „realistische“ Tragemodell bezüglich der Waffen erläutert wird.
- Selbst der realistische Schwierigkeitsgrad ist, wie oben bereits erwähnt, in Sachen Munition absolut unproblematisch.
- Was einem leider nicht direkt gesagt wird: Die Medikits findet man vor allem auf dem Schlachtfeld, meistens in irgendwelchen Kisten. Achten Sie daher stets auf diese kleinen Dinger, mit einigen Schüssen hat man den Inhalt dann auch meist vor Augen!
- Regelmäßiges Speichern ist wie meistens recht ratsam, gerade einige spätere Level sind durchaus recht tückisch - mangels Informationen kann man dort schnell einige falsche Schritte tätigen, denn auf die automatische Speicheroption kann man sich nur schwer verlassen. Speichern Sie daher mindestens zu jedem Level-Beginn!
- Sollte dies trotzdem mal schief gegangen sein bzw. man nicht mehr weiterkommt, biete ich Ihnen auch hier einige Savegames an. Achtung: Diese wurden allesamt beim Erstellen der Lösung und somit auf realistischem Schwierigkeitsgrad erstellt! Zusätzlich gilt es zu beachten, dass beim Entpacken des Archivs in Ihr Spiel-Verzeichnis der bereits vorhandene Save-Ordner überschrieben werden muss. Vorhandene Savegames gehen dabei verloren und sollten vorher unbedingt gesichert werden! Save.RAR (1.1 MB)

# Westliche Frontlinien




Nach den drei einleitenden Video-Sequenzen, die man sich zwecks Stimmungsaufbau und vor allem Informationsgewinnung bezüglich des Settings, unbedingt ansehen sollte, findet man sich im HQ-Bunker wieder. Hier kann man durch Ansprechen der beiden Vorgesetzten noch ein paar Infos erhalten, diese werden einem jedoch später auch beim Erkunden der eigenen Linien automatisch mitgeteilt. Machen Sie sich daher am besten erst mal mit dem/der (?) DRT vertraut und sehen Sie sich die erste Propaganda-Sendung an: generell zwar nicht spielentscheidend aber durchaus ganz nett, so dass man im weiteren Verlauf jede Gelegenheit nutzen sollte um sich die DRT bzw. die Feldnachrichten der weniger spektakulär gestalteten Textterminals anzusehen, da man hier auch oft wichtige Tipps erhält!
Bevor man das HQ dann schließlich verlässt sollte man noch auf den Tisch hinter den beiden Funkgeräten springen, wo man eine Schrotflinte findet: die erste richtige Waffe!
Verlassen Sie dann den Raum und klettern Sie mittels „Betätigen-Taste“ die Leite davor nach unten. Man befindet sich nun hinter den eigentlichen Linien in einem Art befestigten Camp. Laufen Sie am besten erst mal eine Runde, denn ohne sich zumindest das Scharfschützengewehr geschnappt zu haben wird man auch gar nicht zur Front durchgelassen!
Sehen Sie sich daher genau um und laufen Sie auch zu dem weiter hinten gelegenen Munitionsdepot, wo man neben Schrotflinten und der Maschinenpistole (tauschen Sie diese am besten gegen die Standardpistole in Ihrem Besitz aus, wählen Sie dazu die Pistole aus und lassen Sie sie fallen, so dass man die Maschinenpistole einfach aufnehmen kann!) auch einiges an Munition findet. Zerschlagen Sie dazu auch die beim Schießstand am Boden liegenden Kisten, die ebenfalls Munition enthalten, wie man der Konsole an der Wand entnehmen kann.
Da man üblicherweise noch nicht verletzt sein sollte und daher auch keine Verbandspäckchen aufnehmen kann, bleibt hier dann eigentlich auch nur noch der Besuch in den Schlafsälen, wo man neben grün-haarigen Kameraden auch noch das Scharfschützengewehr findet. Folgen Sie schlussendlich der Beschilderung nach zu den „front lines“. Der hintere Zugang wird dabei von einem Bombenangriff versperrt, so dass nur noch einer übrig bleibt.
Bei der Wache vor der Schleuse muss man dabei noch kurz warten bis diese geöffnet wird. Ohne Scharfschützengewehr geschieht dies, wie bereits erwähnt, aber überhaupt nicht!




Nach der Passage liegt Ihr Leben dann in Gottes Hand. Zumindest sofern man dem Schild an der Wand glaubt. Besser ist es aber schon wenn man die eigene Hand nutzt um die Maus zu steuern und dann dem Schützengraben folgt. Dem Vorlaufenden muss man dabei nicht unbedingt auf Schritt und Tritt folgen, seien Sie stattdessen lieber direkt schon vorsichtig, denn selbst im Schützengraben ist man nie vor Angriffen sicher!
Hinter dem umgestürzten Baum, den man einfach „unterkriecht“, liegt direkt die erste Weggabelung, wo der „Führer“ nach rechts in Richtung der Frontlinie läuft. Leider ist der Graben jedoch versperrt, so dass man selbst dem Weg nach links folgen muss. Dort gilt es dem Weg bis zum kleinen „Sammelpunkt“ zu folgen. Wie der Kamerad richtig erläutert, gibt es erst mal keine Möglichkeit das Kampfgebiet weiter oben, zwischen den Gräben, zu stürmen solange die beiden feindlichen Scharfschützen nicht ausgeschaltet sind. Dies muss man nun natürlich selbst erledigen! Folgen Sie dazu zunächst dem Schützengraben etwas weiter und erledigen Sie einige feindliche Kämpfer. Die erste Abbiegung nach rechts ist dann aber recht tückisch, denn der erste feindliche Scharfschütze lauert oberhalb des Schützengrabens. Schauen Sie daher am besten erst einmal vorsichtig um die Ecke um seine Position bestimmen zu können. Anschließend kann man ihn mit dem Scharfschützengewehr ausschalten, wozu man aber recht schnell handeln muss, sonst wird man selbst zum Opfer. Effektiver ist es daher meist direkt weiter zu stürmen und auf den Feind mit einer normalen Waffe zu feuern. Ziehen Sie sich aber am besten erst mal direkt wieder zurück, denn im Schützengraben sind auch noch einige feindliche Soldaten, die dann direkt auf Sie losstürmen!
Nachdem der erste Scharfschütze erledigt wurde kann man noch weiter hinten von einer kleinen Erhebung aus das zentrale Schlachtfeld einsehen, da hier aber meist noch nichts los ist, muss man sich lediglich vor einem seltsamen Gegenangriff vorsehen, der aus der Richtung kommt, aus der man eigentlich selbst gerade erst gekommen ist!
Zurück beim Sammelpunkt greift man schließlich zum Scharfschützengewehr und läuft schnell nach oben in die Deckung der Mauer. Der zweite Scharfschütze lauert in der Nähe des Ersten und ist vom Wandstück aus eigentlich recht gut zu entdecken!




Nachdem man seine Position kennt muss man ihn nur noch per Scharfschützengewehr erledigen, was wieder recht schnell geschehen muss, sonst wird man selbst zu Boden gehen!
Ist der zweite Scharfschütze aber erst mal erledigt, erfolgt sofort der Sturm der eigenen Soldaten auf das zentrale „Schlachtfeld“. Greifen Sie daher schnellstens zu einer anderen Waffe und helfen Sie den Kameraden im Kampf gegen die vielen Feinde. Bleiben Sie dabei nach Möglichkeit in Deckung und schnappen Sie sich schnellstens eines der Gewehre, die am Boden liegen, so dass man endlich auch über größere Entfernungen schießen kann!
Da der gesamte Kampf recht chaotisch abläuft und das Überleben der eigenen Einheiten absolute Glückssache ist, sollte man sich ganz auf sich selbst konzentrieren und nur langsam vorrücken, so dass man stets eine Deckung hat, denn die Feinde stürmen mitunter auch mal recht schnell vor.
Kämpfen Sie sich am besten an den eigenen Gräben entlang in Richtung des großen Baumes vor, wo die Feinde aus dem Graben kommen. Hier springt man hinter der verschütteten Stelle wieder in den Graben und kämpft sich dann weiter Richtung Front vor.
Weiter hinten findet man einen dunklen Durchgang. Nehmen Sie sich die Schrotflinte und laufen Sie mit angeschalteter Lampe schnell durch den Tunnel, wo man einen einzelnen Feind trifft.



Im nächsten Grabensystem angekommen folgt man diesen bis zur ersten Weggabelung. Dort KANN man zunächst dem Weg nach rechts bis ins überschwemmte Lager nehmen, wo man in Kisten einiges an Munition und Granaten findet. Hinter dem Lager wird man jedoch auch einige Feinde treffen, so dass man durchaus vorsichtig sein muss, auch wenn eigene Truppen in der Nähe sind.
Zurück bei der Weggabelung nimmt man dann schließlich den anderen Weg Richtung Kapelle. Nach einigen Metern wird man auf eine kleine, feindliche MG-Stellung treffen.
Richtig gefährlich ist die aber nicht, man kann nämlich auch mit einigen gut gezielten Schüssen die Feinde hinter den Sandsäcken wegpusten. Alternativ kann man natürlich auch hinter den Holzbrettern (lächerlich unrealistisch) Deckung suchen und mit den gefundenen Handgranaten für etwas Ruhe sorgen.
Sobald man jedoch die Deckung verlässt und auf das MG-Nest zuläuft muss man sehr schnell sein und

hinter der Kanone in Stellung gehen (zweimaliges Drücken der Benutzen-Taste), denn aus dem Graben, wo man selbst gerade hergekommen ist, kommen zahlreiche feindliche Soldaten!
Hat man alle umgeballert folgt man dem Weg bis zur Stelle wo ein Kamerad vorbei rennt und „Scharfschütze“ schreit! Greifen Sie hier zum eigenen Scharfschützengewehr und schleichen Sie den Weg nach oben hoch, wo man hinter dem kleinen Erdhaufen gut Deckung findet und so den feindlichen Schützen weiter hinten beim Schützengraben gut ins Visier bekommt. Meist ist dieser noch völlig passiv und steht dämlicherweise einfach so herum! Knallen Sie ihn kaltblütig weg und folgen Sie dem Weg im Schützengraben weiter bis in den Berg, wo der Rückweg hinter Ihnen gesprengt wird.



Wieder unter freiem Himmel angekommen kämpft man sich durch den Schützengraben, wo man auf zahlreiche Gegner trifft. Bei den „Feiernden“ kommt man aber beispielsweise mit einer Handgranate gut weiter, so dass man insgesamt nicht zu viele Probleme haben sollte.
Folgen Sie dem Weg nun erst mal nach hinten bis zur Stelle, wo ein Tank in den Graben gefahren ist. Hier kann man auf das Schlachtfeld vor der Kirche vordringen, doch angesichts der enormen feindlichen Verteidigungskräfte sollte man dies noch nicht versuchen, denn man wird sofort von irgendwoher erschossen!!
Sehen Sie sich am besten erst einmal im kurzen Wegstück hinter dem Panzer noch um und laufen Sie dann zurück zur letzten Verzweigung, wo man dem Schützengraben weiter folgt und zahlreiche feindliche Soldaten ausschalten muss! Am Ende kommt man zu einem Gang, der zu einer MG-Stellung führt.
Werfen Sie hier eine Granate rein und besetzen Sie dann schnell selbst das MG, denn auf dem Schlachtfeld vor einem lauern zahlreiche Feinde, die man aber mit dem Maschinengewehr gut erledigen kann. Zusätzlich kann man auch schon auf die feindlichen Bunker schießen, wo nochmals zahlreiche Feinde sitzen. Am besten nimmt man dazu aber das Scharfschützengewehr, mit dem man die Soldaten im Bunker recht zielgenau ausschalten kann. Sehen Sie sich dann noch in Ruhe um, damit nicht noch irgendwo ein „unbedachtes“ Ziel zu finden ist und laufen Sie anschließend wieder zurück.
Beim kleinen Zugang zum Schlachtfeld kann man nun die Chance nutzen und schnell hoch laufen und hinter einem Baumstumpf Deckung suchen. Von hier aus wird man dann auch nicht von der Sonne geblendet, so dass man den feindlichen Scharfschützen auf dem Kirchenturm (aus dem Intro bekannt!) ganz gut neutralisieren kann. Laufen Sie dann zurück zur Stelle mit dem festgefahrenen Panzer und arbeiten Sie sich dort langsam aus dem Graben raus. Greifen Sie dazu erneut zur Fernkampfwaffe und lugen Sie stets nur ganz vorsichtig aus dem Loch heraus, bis man ein paar Ziele ausspähen kann. Diese findet man vor allem im Bunker zur Linken und rechts hinter den Häuserruinen in der MG-Stellung. Achten Sie aber auch auf heranstürmende Feinde! Ziehen Sie sich am besten erst mal in den Graben zurück und legen Sie sich dort auf die Lauer!
Kann man keine Feinde mehr erspähen, muss man bis zur ersten Hauswand vorrücken und von dort

aus erneut genau die Gegend erkunden, denn aus der Kirche kommen noch einmal einige Soldaten heran und auch im Bunker wird man üblicherweise noch einen Scharfschützen finden!
Arbeiten Sie sich schließlich bis zum Kirchturm vor, wo man neben dem MG nochmal ein Verbandspäckchen findet bevor man dann schließlich in das „Loch“ im Kirchturm klettert.

## Russisch-Mongolische Frontlinien



In den engen Gängen der Bunkeranlage kann man sich mit der Schrotflinte eigentlich am besten durchkämpfen. Gehen Sie trotzdem vorsichtig vor, der Gegner setzt nämlich auch Granaten ein, und durchsuchen Sie die seitlichen Räume stets nach Kisten! Verlaufen kann man sich hier eigentlich nicht, die einzige Verzweigung führt nach links hin zu einer kleinen MG-Stellung, wo man eigene Soldaten beim Abwehrkampf unterstützen kann. Der andere Weg führt zu einem feindlichen Lager. Hier muss man sich ganz vorsichtig voran tasten, denn im Gang ist man stets eine leichte Beute!
Alternativ prescht man schnell vor und wirft eine Granate hinaus, die die anstürmenden Feinde zerreißt, so dass man nur noch wenige, die in den Gang stürmen umnieten muss. Bei den Leichen findet man nun auch das halbautomatische Gewehr, dass das Sturmgewehr ganz gut ersetzen kann und mehr eine Mischung zwischen Sturmgewehr und Scharfschützengewehr ist. Da man meist nicht allzu viel Scharfschützen-Munition hat, sollte man zur neuen Waffe greifen, mit der man sich auch eher über größere Entfernungen ausdrücken kann.
Beim Lager folgt man dem Weg nach, der an einigen Stellungen vorbeiführt, die man erst mal „leerräumen“ muss. Anschließend kann man sich an das jeweilige MG klemmen und zahlreiche „Angreifer“ (oder was auch immer die da machen) abballern. Zusätzlich kann man aus dem ersten Unterstand heraus schon in den zweiten Schießen und sich so etwas „Arbeit“ ersparen.
Weiter hinten kommt man dann zum Eingang einer befestigten Anlage. Laufen Sie hier schnell bis zum klemmenden Tor, wo zahlreiche Opfer zu beklagen sind! Da man an den automatischen Geschützen gerade auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad absolut nicht vorbeikommt, gilt es hier die seitlichen Bretter wegzuschaffen und dann durch den Lüftungsschacht zu klettern.




Am Ende angekommen zerschlägt man das Gitter und springt nach unten, wo man direkt zwei Gegner erledigen muss. Folgen Sie dem Weg bis zur Gabelung. Beide Wege führen zu einem beheizten feindlichen Lager. Der linke ist von weniger Gegnern verteidigt, dafür muss man am Lagereingang eine Doppel-MG-Stellung ausschalten - gerade bei realistischem Schwierigkeitsgrad ist dies nur mit viel Geschick und einigen Handgranaten zu bewerkstelligen! Der Weg nach rechts hin wird von zahlreichen Soldaten und Hunden (die teilweise sogar bei Beschuss explodieren! Höchste Vorsicht daher im Nahkampf!!) verteidigt, doch dafür kann man auch einige Zwinger durchsuchen, die einiges an Munition und Healthpacks enthalten. Bevor man die Käfige jeweils öffnet sollte man aber unbedingt die wehrlosen Hunde ausschalten (durchs Gitter schießen oder auch mit einer Handgranate, damit ein explodierender Hund Sie nicht mit nimmt). Nicht unbedingt fein, aber es ist nun mal Krieg.
Am Ende des rechten Weges trifft man dann auch auf das feindliche Lager, kann hier jedoch die MG-Stellung von hinten aushebeln! Nutzen Sie dazu unbedingt Granaten, denn man wird auf zahlreiche feindliche Soldaten treffen, die sich sogar noch still in den Zelten verstecken! Ein Rückzug in den Schützengraben ist daher nach einem ersten Vorstoß oft nötig um nicht direkt von einer Vielzahl an Feinden erledigt zu werden!
Im Lager sollte man dann unbedingt die DRT ansehen, denn es gibt einen ersten Blick auf die kommenden Bunker-Anlagen zu werfen!
Folgen Sie anschließend dem weiterführenden Weg nach hinten bis zur nächsten unterirdischen Ganganlage. Die Hundemeute, die man auf dem Weg trifft gilt es jedoch vorher noch mit viel Vorsicht auszuschalten!




Kämpfen Sie sich vorsichtig durch die Stollen. Auf der anderen Seite läuft man bei der ersten Verzweigung zunächst nach links, wo man in einem kleinen Lager zahlreiche Feinde erledigt und sich dann dort hinten den Raketenwerfer und die zugehörige Munition schnappt. Das Gewehr, das man bisher bei sich hatte muss man zwar erst mal hier lassen, doch mit dem Raketenwerfer wird man auch „später“ noch recht viel Spaß haben können. Außerdem findet man auch nachher bald wieder neue Gewehre, gegen die man den Raketenwerfer erneut tauschen kann!
Laufen Sie dann zurück und folgen Sie dem anderen Weg bei der Abzweigung. Alsbald wird man hier auf zwei feindliche Soldaten treffen, an denen man den Raketenwerfer mal ausprobieren kann. Weiter hinten findet man glücklicherweise noch mehr Munition, zu viele Fehlschüsse darf man sich aber trotzdem nicht erlauben, denn über das große Loch im Weg kommt man sonst nicht!
Behalten Sie daher den Raketenwerfer in der Hand und achten Sie auf den Himmel über Ihnen, wo bald ein Kampfhubschrauber erscheint. Diesen muss man nun mit einigen gezielten Schüssen abschießen. Möglich ist dies nur, wenn er Sie unter Feuer nimmt und für diese kurze Zeit auf der Stelle schwebt. Laufen Sie daher erst einmal etwas im Graben herum und visieren Sie ihn an. Achten Sie darauf, nicht zu wild umher zu laufen, sonst wird man eventuell keine Ausweichchance für die feindlichen Raketen mehr haben.
Der Bewegungsradius der Hubschraubers ist relativ eingeschränkt: er wird genauer gesagt nur jeweils zwei Positionen vor und hinten Ihnen ansteuern, so dass man bald das Spiel raus haben sollte. Hat man ihm während einer der Schwebephasen genug Schaden zugefügt, stürzt er dann doch tatsächlich genau in das Loch, das man nicht überwinden konnte. Sagenhaft, echt! 😮
Laufen Sie dann unerschrocken zum Hubschrauber, springen und krabbeln Sie irgendwie über das rauchende (zieht enorm Grafikleistung!) Wrack. Dahinter kämpft man sich bis zum nächsten Tunnelsystem durch. Dort unten findet man noch etwas Munition, beim „Ausgangstunnel“ jedoch auch einige Minen.
Da „oben“ auch noch zahlreiche Feinde lauern muss man hier sehr vorsichtig vorgehen.
Mit dem Raketenwerfer nach draußen zu feuern ist zwar eine opulente Angelegenheit, aber durchaus auch recht schwierig, so dass das Scharfschützengewehr doch meist eher die Waffe der Wahl sein dürfte. Passiert oben nichts mehr, gilt es die Minen mit einer Handgranate hochzujagen und dann langsam den Gang hoch zu schleichen (oben gibt es noch eine zweite Minensperre, Vorsicht!).
Kommt man hierbei partout nicht weiter, gibt es aber auch noch eine zweite Möglichkeit: laufen Sie dazu in den Gang bei der Konsole und feuern Sie hier mit einer starken Waffe (bevorzugt der Raketenwerfer!) auf den „Geröllhaufen“, der daraufhin zusammenbricht und den Weg nach oben in die Schützengräben freigibt. Die beiden Soldaten, die dort oben stehen muss man zwar meist noch ausschalten, doch dafür kann man die Verteidiger des anderen Ganges meist recht gut überrumpeln!
Folgen Sie dem Schützengraben dann bis zur nächsten unterirdischen Ganganlage. Hier gibt es zwar einige Verzweigungen, doch es führt stets nur ein Weg weiter, so dass man sich eigentlich nicht verlaufen kann. Ist man aber erst mal die Verwerfung hinunter, gibt es dank einer zerstörten Leiter kein zurück mehr!




Sie treffen im weiteren Verlauf noch einige Gegner. Mit dem Raketenwerfer kann man hier aber furchtbare Schäden anrichten - wenn man sich nicht gerade selbst hochjagt - so dass man gut bis zur anderen Seite durchkommen kann.
Kämpfen Sie sich dort durch das kleine feindliche Lager und speichern Sie dann. Einige Meter dahinter findet man eine Möglichkeit auf das „Schlachtfeld“ oben vorzudringen, wo man zahlreiche feindliche Soldaten und Hunde trifft.
Zusätzlich wird man noch ab einer bestimmten Entfernung von Schützen in und automatischen Geschützen an den Bunkern unter Feuer genommen. Letztere kann man zudem noch nicht einmal ausschalten, so dass man deren Feuer weitgehend vermeiden sollte.
In den Häusern findet man neben Feinden glücklicherweise auch das ein oder andere Medipack, so dass man sich bei vorsichtiger Vorgehensweise recht gut vorarbeiten kann. Ziel ist die kleine Stellung vor dem Bunker an der rechten Seite (vom Zugang aus gesehen). Sobald man in Reichweite deren ist und keine weiteren Feinde mehr sieht, gilt es sofort dorthin zu stürmen und mit dem stationären Raketenwerfer auf den Bunker zu feuern, welcher massive Schäden erleidet!
Stürmen Sie dann schnell durch die gesprengte Tür und speichern Sie unbedingt, denn hinter der zweiten Ecke trifft man auf einen der feindlichen Elitekrieger. Problematisch ist vor allem seine Waffe, die in den engen Gängen absolut tödlich ist, so dass man ihn nur mit etwas Trickserei ausschalten kann.
Schleichen Sie sich dazu langsam an seine Position heran und werfen Sie aus der Deckung eine Granate um die Ecke, die ihn mit etwas Glück zum Rückzug zwingt. Nach deren Explosion prescht man aber sofort vor und wirft noch eine weitere Granate in den Gang. Ziehen Sie sich anschließend aber auch direkt wieder zurück, sonst wird man vom Gegenfeuer zerfleischt!
Werfen Sie dem Gegner so viele Granaten wie möglich und nötig nach, denn sonst wird man ihn kaum im offenen Kampf klein kriegen. Die Schnellspeicher-Option ist hier Ihr bester Freund!
Weiter hinten trifft man dann noch einige normale Gegner, die man recht gut ausschalten kann. Deaktivieren Sie dabei aber unbedingt mit einem der Schalter in den Bunkern den Alarm, sonst wird man von den automatischen Geschützen erwischt!
Im letzten Bunker angekommen kann man schließlich erneut mit einem stationären Raketenwerfer spielen und auf die Bunkeranlage am Ende des Schützengrabens feuern - viel mehr kann man mit dem Geschütz hier dann aber auch nicht anfangen!
Laufen Sie daher zurück nach draußen, über das Schlachtfeld bis zum gesprengten Bunker, wo man durch das Loch krabbelt und dem Gang folgt.




In der Schlucht hält man sich an der linken Wand, da man ansonsten mehrfach auf Minen treten wird! Weiter hinten trifft man einen Kameraden - nach der kurzen Unterhaltung dürfte dann klar sein, was zu tun ist.
Springen Sie über den Felsen, speichern Sie und folgen Sie dann der Schlucht nach oben. In Sichtweite des Panzers wird man einen größeren Fels zur Rechten finden. Gehen Sie hinter diesem in Deckung und warten Sie, bis die Patrouille vorbei läuft, so dass man sich entgegengesetzt zu dieser in Richtung des Panzer vor schleichen kann. Krabbeln Sie über diesen und schleichen Sie am größeren Felsen zur Linken entlang. Dort oben steht noch eine Wache, die das Eindringen in das Lager verhindert!
Hat man seine Standardpistole mit Schalldämpfer gegen die Maschinenpistole getauscht muss man hier zwangsläufig vorsichtig auf den Felsen klettern und mit dem Säbel zur Tat schreiten. Die nahen Wachen auf dem Turm werden das nicht mitbekommen, ein nicht gedämpfter Schuss löst jedoch definitiv Alarm aus!
Anschließend gilt es die direkt sichtbaren Waffen abzuwerfen: das Standardgewehr und das Scharfschützengewehr. Die Schrotflinte darf man netterweise noch behalten!
Laufen Sie dann an der Felswand um die Stacheldrahtsperren und direkt bis zu den drei Gefangenen vor dem Transporter. Warten Sie hier bis die Verladung eingeleitet wird.

## Wolfenburg




Durch fantastische Zufälle wird man an einen Schlüssel kommen, der die Tür öffnet, so dass die Gefangenen ausbrechen können. Kümmern Sie sich ab nun jedoch nicht mehr um die Kameraden, egal welch lustige Ausbruchsversuche diese unternehmen. Hat man Glück schnappen sich einige Kanonen, die es praktischerweise direkt neben den Transporter zum Mitnehmen gibt, und kämpfen etwas mit!
Ansonsten sollte man selbst erst mal versuchen in die "Gesamtschule" vorzudringen, denn mit den Nahkampfwaffen wird man hier nicht weit kommen, da überall Scharfschützen lauern! Sorgen Sie daher zunächst mit der ein oder anderen Granate für etwas Freude bei den Gegnern und versuchen Sie schnell durch eines der Fenster ins Haus zu springen. Dort kann man mit den Nahkampfwaffen etwas wirkungsvoller agieren und so auch hoffentlich bald ein paar brauchbare Waffen erbeuten.
Arbeiten Sie sich dazu vorsichtig nach oben vor, wo man sowohl von unten, von der Seite, als auch von oben unter Feuer genommen werden kann, so dass man hier wirklich absolut vorsichtig vorgehen muss und ohne Schnellspeicheroption wohl bald in Wutausbrüchen vergehen würde!
Hat man sich erst mal bis ganz nach oben durchgekämpft wird man dort auch wieder ein Scharfschützengewehr finden, mit dem man dann auch etwas weiter entfernte Feinde ausschalten kann. Bevorzugte Standorte für Scharfschützen sind ab nun die Dachfenster der verschiedenen Gebäude, man muss also wirklich die Augen offen halten.
Passen Sie dabei auf, nicht von unten her noch abgeschossen zu werden - zwei Augen sind hier eigentlich zu wenig. Hat man trotzdem alle Feinde in Sichtweite erledigt, gilt es das Gebäude zu verlassen. Die Straße und die Hinweisschilder führen in Richtung des Rathausplatzes, einen Alternativweg gibt es hier nicht, auch wenn man direkt auf eine kleine Seitengasse trifft. Folgt man dieser wird man zwar zahlreiche Feinde treffen und seltsame Tiergeräusche vernehmen, doch der weitere Weg wird dort durch einen Zaun versperrt, so dass man definitiv zur Hauptstraße zurückkehren muss.
Dieser folgt man bis zur kleinen Stellung beim zerbombten Haus. Dort erledigt man zunächst den Feind auf dem Töpfchen und speichert dann, denn hinter dem großen Holztor befindet sich eine gut gesicherte feindliche Stellung!
Diese kann man zwar durch das „Scharfschützenloch“ in der Hausruine links neben dem Tor gut ausräuchern, doch gerade beim realistischen Schwierigkeitsgrad wird man durch die Masse an Feinden einfach zu schnell einen Kopftreffer einstecken müssen, so dass man am besten zunächst die Tür unten öffnet, schnell eine Cluster-Granate (möglichst in Richtung der Stellung) wirft und sich dann in die Gebäuderuine zurückzieht, von wo aus man die ankommenden Soldaten gut mit der Schrotflinte ausschalten kann!
Kehrt Stille ein gilt es zu speichern und langsam in den Innenhof vorzurücken. Verbliebene Feinde verstecken sich meist im Gebäude zur Linken und auf dem Dach direkt neben dem Tor. Versuchen Sie diese möglichst schnell auszuschalten, so dass man mit einem kurzen Sprint zur MG-Stellung rennen und von dort aus die aus dem Raum weiter hinten kommenden Feinde umsäbeln kann!
Laufen Sie schlussendlich dort zu dem kleinen Zwischenraum, wo der nächste Abschnitt geladen wird.



Bevor man hier nun durch die Tür geht muss man unbedingt speichern. Greifen Sie am besten zur Schrotflinte, denn es folgt eine zeitkritische Aktion!
Öffnen Sie die Tür und erledigen Sie schnell und präzise die beiden Wachen, die zur MG-Stellung gehen und springen Sie dann direkt hinter die Deckung bei der Tür, denn am Ende der Straße liegt ein Scharfschütze, der Sie sonst sofort umnietet!
Greifen Sie nun zum Scharfschützengewehr und gleiten Sie selbst nur ganz vorsichtig aus der Deckung um den Feind neben dem Panzer ins Visier zu bekommen. Laufen Sie anschließend bis zur ersten Abbiegung. In der Straße nach links sieht man nun einen Trupp, der gerade von einem Vorgesetzten etwas gesagt bekommt. Normalerweise kann man die Feinde hier recht gut mit einem „fernrohrgestützten“ Angriff ausschalten (notfalls mit Hilfe von Granaten), doch auf dem realistischen Schwierigkeitsgrad, wird das aufgrund der Vielzahl der Gegner nichts! Greifen Sie daher zum Scharfschützengewehr, erledigen Sie einen der Gegner mit einem sicheren Schuss und ziehen Sie sich dann direkt und schnellstens über die Straße zur MG-Stellung beim Zaun zurück. Von dort aus kann man mit einem minutenlangen Dauerbeschuss die heranstürmenden Feinde recht gut ausschalten!
Es gilt sich nun im Weiteren für einen Weg zu entscheiden, denn man hat hier zwei Möglichkeiten bis zum Rathausplatz vorzudringen. Der Erste führt über die Straße, die von zahllosen Scharfschützen verteidigt wird, während der Zweite durch die Kanalisation führt, wo man in engen Gängen erneut zwei der sibirischen Elitekämpfer gegenübertreten muss. Beide sind nicht gerade leicht, der letztere jedoch erst mal einfacher, da man in der Kanalisation mit den Handgranaten „mehr Spielraum“ hat. Da man jedoch eh zum Rathausplatz vordringen und diesen säubern muss, würde ich den ersten Weg über die Straße empfehlen!

Daher kurz einige Worte zum Weg durch die Kanalisation:
Folgen Sie der Straße zunächst nach hinten, wo der Panzer liegen geblieben ist und springen Sie hier über die Leiche des vorhin erledigten Scharfschützen in den Keller eines Gebäudes. Folgen Sie dort dem Gang, der direkt in die Kanalisation führt, wo man durch den Beschuss der rot-weißen Fässer Explosionen auslösen kann. Im Rundweg weiter hinten wird man nur durch solch eine Explosion ein Loch in die Wand reißen können, wo dann der erste Elitekrieger erscheint. Versuchen Sie ihm mit Cluster-Granaten beizukommen, denn in den engen Gängen ist seine Waffe mal wieder verdammt tödlich!
Das Loch in der Wand führt anschließend zu einem Kellerraum, wo der zweite Krieger lauert. Folgt man der Treppe nach oben, kommt man in der Straße direkt neben dem Rathausplatz heraus. Da dort der Panzer umherfährt, den man erst mal ausschalten muss gilt es nun von hier aus den Rathausplatz zu säubern. Am besten erledigt man dazu erst mal die Gegner im Speisesaal über dem Keller und sucht die zahllosen Scharfschützen auf und in den Gebäuden.

Weg über die Straße:
Nachdem man den Trupp ausgeschaltet hat tastet man sich die Straße ganz langsam vor. Erstes Ziel ist die Raketenstellung auf dem Dach, das Zweite der Scharfschütze auf dem Wachturm weiter hinten

und zuletzt noch ein zweiter Scharfschütze im Gebäude dahinter, das man im Nebel aber erst richtig gut erkennt wenn man hinter dem Haus mit dem Chemiefabrik-Schild in Deckung gehen kann (wo der Raketenwerfer auf dem Dach montiert ist).
Da man dann aber auch schon außerhalb seiner Reichweite ist, sollte man direkt in die Seitenstraße vorstürmen und die beiden Wachen neben dem kleinen Lagerschuppen ausschalten. Im Anbau selbst kann man an einem der Terminals lesen, dass es irgendwo Minen gibt, die man, wie man später noch durch die DRT und Oberst Mitchell erfährt, gut gegen den Panzer auf dem Rathausplatz einsetzen kann.




Folgen Sie der Straße bis in Sichtweite des Platzes. Achten Sie darauf nicht vom Panzer unter Feuer genommen zu werden, denn dessen Sprengkraft ist wirklich vernichtend! Erledigen Sie daher zuerst die Scharfschützen in dieser Seitenstraße, die vor allem weiter oben zu finden sind. Bleiben Sie aber stets in Deckung, denn auch aus dem Rathaus, das noch im Nebel liegt droht Gefahr! Rücken Sie in Richtung des Platzes vor und verstecken Sie sich zunächst im leeren Raum nahe des Wracks. Von hier aus kann man die Ruine neben der Bierstube und diese selbst gut ins Visier nehmen. Anschließend läuft man in die Deckung des Wracks (Schütze im Rathaus) und läuft dann am Rand des Platzes zur anderen Seite, so dass man die bisher nicht erreichbaren Scharfschützen in den Gebäuden nahe des Wracks ins Fadenkreuz bekommt.
Der zweiten Straße zum Platz (hier kommt man durch die „Z-Tür“ aus dem Keller, wenn man sich den Weg durch die Kanalisation geebnet hat!) zu folgen bringt erst mal nichts, da man dort nur auf einen zweiten Panzer trifft.
Laufen Sie daher zu dem großen Holztor mit den U-Fahnen und gehen Sie dort schnell durch die Tür.

Sie befinden sich nun direkt vor einem kleinen Minenfeld. Schleichen Sie sich nur sehr vorsichtig vorwärts um die Feinde in der kleinen Stellung vor Ihnen und den Scharfschützen im Eckgebäude zur Linken zu erledigen.
Halten Sie sich möglichst am linken Rand, wo man nur eine Minen ausschalten muss bis man zur Ecke kommt. Hier lugt man vorsichtig in die Straße und lockt dann die Feinde mit einem gezielten Schuss an. Ziehen Sie sich direkt zurück, denn die Angreifer werden mit zahlreichen Granaten antworten, die mit etwas Glück sogar die ein oder andere Mine hochgehen lassen!
Kämpfen Sie sich zwischen den Zelten nach hinten durch und achten Sie auf die Doppel-MG-Stellung in der linken Hauswand. Hat man die hinteren Zelte erreicht wird man zudem zu allem Überfluss auch noch vom Rathausplatz her wieder angegriffen. Die zahlreiche „Zivilisten“ und Hunde (explosiv!) sind hier vor allem mit Granaten recht gut abzuwehren bzw. auf Distanz zu halten.
Folgen Sie anschließend der Straße nach hinten, wo man im Haus mit den beiden Flaggen die Waffenkammer findet, die zahlreiche Minen anbietet (Schränke öffnen und schließen sich durch Geisterhand nach einiger Zeit!). Vorsicht: Im kleinen Innenhof dahinter wird man von oben mit

Gasgranaten attackiert: schnelle Beute ist hier Trumpf!



Laufen Sie nun wieder zurück zum Rathausplatz, wo man sich an den Panzer heranschleicht und die Minen dann direkt in den Laufweg einer der Ketten legt wenn er einige Meter geradeaus fährt. Das erfordert etwas Übung, so dass man vorher speichern sollte. Gehen Sie zudem langsam vor, denn man hat nur begrenzt Minen, so dass jede Mine sitzen sollte!
Ist das Gefährt erst mal lahm gelegt gilt es sofort darauf zu klettern und den nun unbemannten Turm zu besetzen - aus der hinteren Straße kommen nämlich einige Elitekrieger, die man mit dem Geschütz aber gut zerkleinern kann. Lassen Sie dem Platz dann etwas Zerstörung angedeihen, denn beispielsweise im Rathaus kann man die türlose Eingangshalle frei sprengen, wo man ein Medipack findet.
Folgen Sie anschließend der Straße aus der die Elitekrieger gekommen sind nach hinten, bis man im nächsten Abschnitt einen weiteren Panzer trifft (auf Scharfschützen und explosive Hunde achten!). Diesen muss man nun „vorsichtig“ zum Rathausplatz locken, wo man ihn mit dem Geschütz des Ersten zerstört!
Laufen Sie dann erneut in diese Richtung und tasten Sie sich langsam an die Verteidigungsanlage am Ende der Straße heran. Mit dem Scharfschützengewehr erledigt man dazu die Wachen auf den Türmen und durchsucht die seitlichen Gebäude. Achten Sie gerade im letzten Gebäude mit den zahlreichen toten Gefangenen im Erdgeschoss auf Scharfschützen von der anderen Seite und zwei „Zivilisten“ mit Schrotflinten im Gebäude selbst! Zusätzlich kommt aus der gerade eben selbst durchlaufenen Straße später noch zahllose neue Gegner, die man aber recht gut ausschalten kann, wenn man schnell zum ersten Turm läuft, dort die Leiter mit dem Schalter herunterfährt und nach oben klettert, wo man einen der beiden Raketenwerfer nutzen kann!
Um dann schließlich hinter das große Tor zu kommen muss man tatsächlich etwas planlos umher laufen, einen Tipp oder ähnliches bekommt man natürlich nicht! Laufen Sie also in die Hausruine neben dem zweiten Turm (der ohne Zugang von unten) und springen Sie hier auf den nach oben führenden Balken. Dieser bricht durch und draußen ergibt sich dann auf wundersame Weise eine Möglichkeit vom „Metzelhaus“ her über einen kleinen Vorsprung zum umgeknickten Stromleitungspfosten zu balancieren und dann über diesen ins Gebäude neben der Anlage zu gelangen. Springen Sie hier vorsichtig über den kaputten Boden rüber bis zum Raum an der Wand. Dort läuft man die Treppe runter und erledigt im nächsten Raum und dem großen Innenhof zahlreiche Feinde.
Laufen Sie schlussendlich rüber zur anderen Seite, wo man im ersten Obergeschoss ganz hinten einen Kontrollraum findet, wo man mit einem Schalter das Tor im Hof öffnen kann. Laufen Sie daher wieder nach draußen und durch das Tor bis zur Bunkeranlage weiter hinten.




Hier muss man unbedingt speichern, denn man wird in eine Falle gelockt! Folgt man dem Gang nach hinten, wird vor einem plötzlich eine Giftgasgranate explodieren und durch die erste, für Sie verschlossene Tür, kommt ein Elitekrieger, der Sie im engen Gang von hinten angreift.
Überlebensmöglichkeiten sind beispielsweise das Werfen von Handgranaten hinter sich, wenn man sich der „Giftgasgranaten-Position“ nähert oder man legt direkt noch vorhandene Minen bei der Tür ab, so dass der herbei kommende Feind zerfetzt wird!
Im direkten Kampf sollte man ansonsten mit den stärksten Waffen aufwarten, auf realistischem Schwierigkeitsgrad wird man aber ohne Minen oder Granaten wohl keine Chance haben!! (notfalls daher zur Waffenkammer mit den Minen zurück kämpfen!)
Nach dieser Aktion kämpft man sich dann weiter durch den linearen Bunker - man wird sonst nur noch einige normale Gegner treffen. Auf der anderen Seite der Anlage findet man sich im Tal vor der Zielfabrik wieder. Hier gilt es nun erst mal die beiden Wachen im Tal schnell auszuschalten.
Anschließend muss man sich nach und nach durch das Tal vorkämpfen und die zahlreichen Scharfschützen auf den Wachtürmen (auch über der Bunkeranlage, die man gerade verlassen hat!) hoch oben ausschalten. Oft erkennt man die Ziele hier gar nicht oder nur wenn der Blitz sie kurz beleuchtet, so dass mal wieder viel Fingerspitzengefühl gefragt ist.
Tasten Sie sich daher vorsichtig von Deckung zu Deckung voran und benutzen Sie das Scharfschützengewehr um die Feinde einigermaßen gut abschießen zu können. Ist man erst mal im Kistenlabyrinth bei der Fabrik angekommen wird es leichter, da man hier nur noch wenige Ziele findet und die Deckung der Kisten ganz gut nutzen kann. Kämpfen Sie sich um die Fabrik herum bis zum Ende des Zaunes, wo man einen feindlichen Scharfschützen trifft, der Sie quasi zum Duell herausfordert!
Gehen Sie nun erst mal durch die Tür unter dem MG-Nest in die Fabrik und speichern Sie dort unbedingt.
In der großen Halle selbst wird man erst einmal niemanden treffen. Sobald man sich nach hinten bewegt erwachen die Verteidiger jedoch, die sich bei den Holzkisten verschanzen. Tasten Sie sich daher am besten an einer Seite nach hinten vor und erledigen Sie die Feinde nach und nach aus sicherer Entfernung bzw. Deckung. Hat man alle erledigt wird man jedoch beim Aufzug hinten nicht viel anfangen können. Stattdessen muss man über die Metalltreppe zur Krankontrolle hochgehen und dort den Schalter drücken, welcher den Kran in Bewegung setzt.
Das ruft nun jedoch auch den Scharfschützen auf den Plan, der bald auf dem oberen Weg erscheint und Sie aufs Korn nimmt. Versuchen Sie auf der Treppe hinter den Metallteilen des Weges in Deckung zu gehen und per Scharfschützengewehr oder halbautomatischem Gewehr dem Feind zuzusetzen. Kommt er in Richtung des Krans gilt es aber meist schnell zu verschwinden, denn auf kurze Entfernungen packt der Feind direkt das schwere Maschinengewehr aus! Notfalls zieht man sich zunächst zurück oder geht direkt in den Angriff über indem man auf den Kran klettert und über den hin- und her-fahrenden Ausläufer auf den oberen Weg springt, von wo aus man den Feind dann nicht mehr so leicht aus den Augen verlieren sollte.
Wie man es auch anstellt: Nach dem Kampf muss man auf den oberen Weg kommen (wie bereits

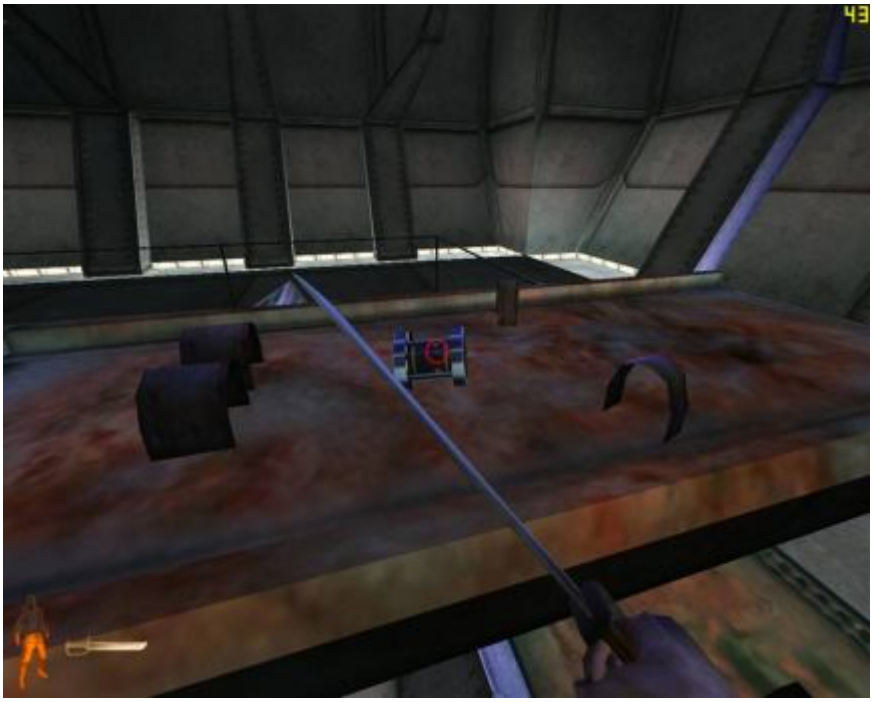
beschrieben über den Kran) und dort nach hinten zum Aufzug laufen. Springen Sie hier auf das Häuschen und klettern Sie die Leiter runter.




Unten angekommen bleibt einem leider nichts anderes übrig als alle Waffen abzugeben, fein in den markierten Bereich zu treten und dann dem Aufseher zur Zelle zu folgen. Dort sollte man nun aber unbedingt speichern, denn bei mir kam es hier schon einmal zu einem Fehler im weiteren Verlauf (die Wachen sind nicht verschwunden). Mangels aktuellem Savegame musste ich dann auf ein deutlich Älteres zurückgreifen, das noch in Wolfenburg erstellt wurde!
In der Zelle muss man eigentlich nur warten, denn selbst eine kleine Dampfkur bringt einen Mitgefangenen nicht zur Besinnung. Dessen Ausbruch löst dann eine kleine Schießerei aus, die auch das Glas der eigenen Zelle zerstört. Laufen Sie nun schnell aus der Zelle nach hinten, wo man am besten noch schnell den Alarm deaktiviert und anschließend durch die nahe Tür geht. Die Treppe dahinter geht es nach unten bis zu einem Medizinraum, wo man ein Medipack und einen Säbel findet. Die Schwester ist zwar hilflos, wird aber bei einer Möglichkeit zum Zellenraum laufen und am Alarmknopf rumspielen. Schalten Sie sie daher besser aus und laufen Sie selbst wieder nach oben, wo man hinter der Tür wartet bis man vom Rückzugsbefehl erfährt. Warten Sie noch etwas und betreten Sie dann den Raum wieder, wo sich die Wachen zurückgezogen haben sollten.
Laufen Sie nach vorn zum, mit Brettern zugenagelten, Zugang am Boden. Zerschlagen Sie die Bretter und legen Sie den Schalter an der Wand um, so dass man hier nach unten kann.




Auf der Müllhalde gilt es zunächst den „Müllmann“ und seine Hunde auszuschalten. Das geht am besten wenn man auf der vorletzten Stufe der kleinen Treppe steht und von hier aus auf die Feinde vor einem eindrischt, die einen so kaum erreichen können. Locken Sie daher die Gegner hierher. Hinter der Tür trifft man nochmals auf einige Hunde, so dass man sich nochmals zurückziehen muss.
Folgen Sie dann dem Weg hinter der Tür zu dem Aufzug, der Sie nach oben bringt. Dort muss man unbedingt speichern! Laufen Sie vorsichtig zur ersten Wegzweigung, wo man nach rechts abbiegt und überhaupt schwer auf die Deckengeschütze achten muss. Bleiben Sie daher erst mal unter dem Geschütz bei der Abzweigung stehen und laufen Sie erst dann den Gang nach hinten, wenn sich dieses aus Ihrer Zielrichtung wegdreht. Weiter hinten gibt es eine weitere Verzweigung, wo man erneut ein Geschütz überlisten muss, denn der Weg nach oben zur Raketenanlage ist absolut tödlich! Schleichen Sie sich daher bis in die „Hundestation“ (Kennels), wo man schnell ins Büro huscht und dort in Deckung geht.
Krabbeln Sie weiter bis hinter den Vorhang, wo man einen Flüchtling trifft. Speichern Sie nun am besten und krabbeln Sie anschließend wieder zurück zur Scheibe, wo man mit dem Schalter die Zwinger öffnet, wodurch die beiden Wissenschaftler etwas „Spaß“ haben werden. Wichtig ist, dass man nicht gesehen wird und schnell wieder hinter die Umkleidewand krabbelt. Der andere Ausbrecher wird nun panisch in seinen Tod rennen, die Wachen aber ablenken, denn diese denken nun er hätte den Spaß verursacht!
Bleiben Sie daher hinter der Wand bis die Lage wieder etwas ruhiger wird. Es gilt nun den Schutz zu verlassen und vorsichtig zurück zum Aufzug zu schleichen, denn beim Waffentestraum wird man trotz der Sprengung der Tür keine Möglichkeit zum Durchkommen finden (zumindest nicht auf höheren Schwierigkeitsgraden!). Fahren Sie daher mit dem Aufzug wieder nach unten und krabbeln Sie beim Müllraum über die Kisten an der Seite in den Lüftungsschacht. Hier klettert man im größeren Raum dahinter die Leiter hoch und folgt oben dann erneut dem Lüftungsschacht, der Sie u.a. bis zum Raketenraum bringt, wo nun nach dem „Hundeangriff“ Ruhe herrscht. Zerschlagen Sie hier bei einer der Raketen das Glas, das einen radioaktiven Behälter umgibt und nehmen Sie diesen an sich. Nun geht es wieder zurück in den Lüftungsschacht, dem man nun in die andere Richtung folgt.



Sie kommen zu einem Raum mit sechs Glaskuppeln am Boden. Am besten läuft man direkt zu der Kuppel rechts hinten, zerschlägt das Glas und springt hinunter, wo man dann wieder in seiner ehemaligen Zelle steht. Laufen Sie hier den bekannten Weg nach unten zum Testraum neben der kleinen Krankenstation. Hier legt man das radioaktive Teil auf den Versuchstisch und läuft wieder nach oben. Springen Sie erneut in den Müllraum hinunter und krabbeln Sie hier wieder durch die Lüftungsschächte bis zum Raum mit den Glaskuppeln.
Dort muss man durch die Tür quasi gegenüber des Lüftungsschachtes gehen, was aufgrund des gut positionierten Geschützes nicht ganz einfach wird. Laufen Sie daher schnell und speichern Sie vorher am besten. Ist man erst mal hindurch folgt man dem Gang bis zu dem bekannten Lagerraum. Hier huscht man schnell in die Ecke zur Linken, wo man das Lüftungsgitter zerschlägt und in den nächsten Lüftungsschacht abtaucht, der einen zum anderen Ende des Raumes bringt.
Hier sprintet man zur Tür mit der roten Lampe darüber und folgt dem langen Gang. Vor dem kleinen Aufenthaltsraum sollte man unbedingt speichern, denn die beiden Weißkittel sicher auszuschalten, so dass keinen Alarm schlagen kann, ist nicht ganz einfach!
Hat man es geschafft, kann man bis zum Kontrollraum weitergehen. Hier muss man nun an der Konsole endlich den Laser aktivieren, so dass im Testraum das radioaktive Teil beschossen wird. Um aber unbemerkt an die Konsole heranzukommen muss man sich zunächst bei der DRT verstecken und anschließend vorsichtig voran schleichen. Schneller aber etwas gefährlicher ist es, wenn man direkt zur Konsole läuft, den Schalter drückt und dann eine Runde läuft, so dass die auftauchende Wache meist nur wenige Schuss auf Sie abgeben kann. Der direkte Weg um den zentralen Raum herum wird zwar versperrt, doch die vier Schränke hinten sind auch ganz brauchbar: über die Griffe kann man mit etwas Geschick gut auf die Schränke kommen (einfach wild davor herum springen) und so schnell zur Tür laufen, während die Wache eine Runde drehen muss.
Laufen Sie dann wieder durch den Gang bis zum Lagerraum, wo man durch den Lüftungsschacht zur anderen Seite kommt. Hier geht es erneut durch die Tür bis zum Raum mit den Glaskuppeln, wo man schnell durch eine der kaputten Glaskuppeln nach unten springt und wieder bis zum Testraum läuft, wo nun der hintere Lüftungsschacht zugänglich ist. Folgen Sie ihm.

Folgen Sie dem Schacht-System bis man zu einer Art Lagerraum mit größeren Behältern kommt. Hier gilt es direkt vorzupreschen und im Lauf die beiden Wissenschaftlern mit gezielten Hieben auszuschalten (erfordert etwas Übung, daher vorher wie üblich speichern!).
Im Gang dahinter schleicht man sich zunächst geradeaus, denn nach rechts hin kommt man nur zu bewaffneten Feinden! Folgen Sie dem Weg bis zur nächsten Tür, wo man erneut speichern sollte.



Im Raum dahinter sind zwei Krankenschwestern, die man erledigen muss bevor diese Alarm geben können, was nur klappt, wenn eine nahe der Tür ist und nicht direkt beim Alarmknopf steht!
Sammeln Sie dann alle hier auffindbaren Medikits ein und springen Sie anschließend durch das Loch in dem offenen Silo in den giftigen „Fluss“. Hier verliert man beständig Lebensenergie, so dass man permanent Laufen sollte um nicht zu viel Zeit hier zu verbringen.
Folgen Sie der Röhre bis zur mit Brettern versperrten Stelle. Diese zerschlägt man und läuft weiter bis man hinten eine Leiter findet. Oben angekommen krabbelt man vorsichtig bis zur großen Anlage, die man eventuell schon aus der Startanimation kennt.
Speichern Sie hier unbedingt noch in der Röhre und warten Sie bis die Wissenschaftler außer Reichweite sind. Es folgt eine recht seltsame Angelegenheit, denn ich konnte nicht genau herausfinden, wie man hier absolut sicher durchkommt, so dass man eventuell selbst etwas rumprobieren muss.
Bei mir hat es so am besten geklappt: Schleichen Sie sich vorsichtig bis zur ersten Leiter in der Mitte, die nach unten führt. Wird Alarm ausgelöst betrifft das zwar nur die Personen hier oben, doch herbei kommende Wachen schießen auch nach unten, weshalb man auch da nicht sicher ist! Versuchen Sie also möglichst unentdeckt eine Ebene tiefer zu klettern. Dort muss man vorsichtig zur anderen Seite tänzeln und erneut eine Ebene tiefer klettern, wobei dann leider meist auch Alarm ausgelöst wird, was jetzt aber erst mal weniger wichtig ist.
Entscheidend ist, dass man schnell nach unten kommt und dort zur Stelle mit den Holzkisten rennt. Dort steht meist eine Wache, die sich oft nach links hin bewegt, so dass man ihr in den Rücken fallen oder sie schnell direkt im Schutz der Kisten angreifen kann. Ist die Wache schon weiter links postiert, wird man keinen Schutz mehr finden und auch sonst keine Möglichkeit mehr haben irgendwas zu machen. Sehr unbefriedigend! 😕
Hat man die Wache aber erst erledigt und ihr Gewehr genommen, kann man die beiden anderen Wachen hier unten recht gut ausschalten und sich auch deren Bewaffnung aneignen. Gerade das halbautomatische Gewehr ist prima, da man damit auch die oben auftauchenden Feinde gut abschießen kann!
Zerschlagen Sie dann das Glas bei der zentralen Röhre und klettern Sie wieder nach oben, wo man in den seitlichen Kontrollraum läuft und den Hebel an der Wand umlegt. Es folgt natürlich eine unangenehme Reaktion. Zusätzlich kommen nun zahlreiche Gegner aus der anderen Tür hier oben, die man aber dank der wiedergewonnenen Bewaffnung recht gut ausschalten können sollte.
Sobald dann irgendetwas von Alarmstufe Schwarz und Räumung ertönt kann man auch durch die zweite Tür gehen, denn alle Selbstschussanlagen sind nun deaktiviert! Sie kommen zur kleinen Stellung, die man bereits aus zwei anderen Perspektiven begutachten konnte. Durch die ungünstige Situation hier sollte man nach Möglichkeit erst mal eine Granate abgeben oder nur ganz vorsichtig die Türen öffnen um nicht alle drei Gegner gleichzeitig angehen zu müssen. Im seitlichen Kontrollraum schnappt man sich schlussendlich die Munition und die Medikits und drückt den roten Knopf, der den Weg ausfährt. Folgen Sie auf der anderen Seite dem Gang.

Bei der ersten Wegzweigung ist der Rückweg, den man vor kurzem gekommen ist, durch eine Dampffontäne versperrt, so dass man nur in den Silo-Raum laufen kann, wo man einen Feind tötet und dem Gang dahinter folgt. Sie treffen auf einige flüchtende Feinde, die allesamt zur „Station area“ wollen, wo man auch hin muss. Folgen Sie daher dem beschilderten Weg nach unten bis zu einem Aufzug.



Oben angekommen kämpft man sich durch die Wartehalle bis zur eigentlichen Bahnhalle, wo man direkt auf zahlreiche Feinde trifft. Achten Sie auf die explosiven Fässer hier und kämpfen Sie sich um die Container herum bis zum Kontrollraum bei der einen Leiter (die Andere näher am Zug ist vermint!). Legen Sie dort den Schalter an der Wand um und klettern Sie anschließend über eine der Leitern auf den oberen Weg. Hier gilt es nun über die Kisten auf den herangefahrenen „Kran“ zu springen, welcher dann bald wieder in Richtung des Zuges fährt. Das wird jedoch durch zahllose herbei strömende Feinde erschwert.
Beschäftigen Sie sich aber nicht zu sehr mit den Gegnern, denn meist kommen diese auch gar nicht die Leiter hoch, so dass sie von unten her keine übermäßig große Gefahr sind. Sobald man zudem ein Stück über dem Zug ist wird die Action erst mal enden!

## Panzerzug




Nachdem man wieder die Kontrolle hat muss man schnell reagieren, denn einige Meter voraus öffnet sich bald ein Zugang und eine Wache kommt heraus, was man im Dunkeln nur schwer erkennt. Schalten Sie daher die Taschenlampe an, greifen Sie sich eine gute Waffe und gehen Sie ein paar Schritte vor.
Sobald man den Kerl umgelegt hat gilt es dort die Treppe hinunter zu gehen, denn auf dem Zug wird man nicht weit kommen. Hubschrauber greifen doch tatsächlich den Zug an! Zu wem die nun wirklich gehören ist etwas rätselhaft, schließlich wird nach logischen Aspekten keine Seite Interesse haben auf den Zug bzw. Sie zu feuern...

Aber egal. Unter der Treppe zerstört man erst mal die beiden Kisten, wo man auch nochmal eine schallgedämpfte Pistole findet, die zunächst eine wichtige Rolle spielt und daher unbedingt gegen die Maschinenpistole eingetauscht werden muss!
Sobald man anschließend den Hebel an der Treppe umlegt, wird der Zugang zum Dach geschlossen und die Tür öffnet sich. Schalten Sie die erste Wache mit einem gezielten Kopfschuss aus.
Es gilt nun Dark-Project-like durch den Zug nach vorn zu schleichen. Gerade auf dem realistischen Schwierigkeitsgrad wird man nämlich bei Aktivierung der Deckengeschütze eigentlich keine Chance mehr haben, so dass ich hier natürlich vor allem die Schleich-Variante erläutern werde. Regelmäßiges (normales!) Speichern ist natürlich mal wieder Pflicht!

Gleiten Sie daher zunächst an dem kleinen zentralen Wachraum vorbei. Ducken alleine reicht hier nicht, denn die Wachen sind sehr aufmerksam! Gleiten Sie also bis zur Ecke, wo man dann wartet bis die patrouillierende Wache beim Aufzug stehen bleibt und mit einem gezielten Schuss erledigt werden kann. Nun schleicht man bis zur Tür des Wachraumes und erledigt die beiden Soldaten. Bevor man sich anschließend dem Aufzug nach unten annimmt muss man noch durch die hintere Tür gehen, den Soldaten beim Geschütz oben erledigen und sich dann selbst hinter dieses klemmen. Schießen Sie einen der Hubschrauber ab und laufen Sie wieder zurück zum kleinen Aufzug.
Mit dem seitlichen Knopf holt man diesen erst mal nach oben. Es gilt nun genau in dem Moment hinunter zu fahren, wenn einer der beiden „Heizer“ nach hinten geht, sonst wird man entdeckt und bei aktiven Geschützen ist man schon ziemlich hilflos und verloren!
Speichern Sie also ab, wenn der Aufzug oben ist und versuchen Sie es dann mit verschieden langen Warteperioden. Ist man heil unten angekommen ist es aber bei weitem noch nicht geschafft!
Erledigen Sie schnell den Kerl bei der zentralen Maschine und schleichen Sie anschließend schnellstmöglich zu den Kisten vor dem hinteren Kontrollraum. Warten Sie dort nun bis der zweite Maschinist ankommt und mit einem sicheren Schuss erledigt wird. Nun schleicht man bis zur Tür des Kontrollraums, greift sich am besten die Schrotflinte und pustet die beiden Feinde drinnen schnell weg.
Man findet dort einiges an Munition und an einem Info-Terminal die Bestätigung, dass das Immunfach hier im Zug ist. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie durch die hintere Tür zum nächsten Zugabteil, dem **Schlafwagen**.




Hier muss man nun wirklich mehr als kühn sein um die Feinde im Schlafabteil unbemerkt überwinden zu können. Werfen Sie sich dazu einfach auf den Boden und gleiten Sie direkt an den Idioten vorbei und hinten durch die linke offene Tür. Im Raum mit dem Billardtisch kann man direkt auch zwei weitere Feinde unbemerkt umlegen! Faszinierend! 😲
Verlassen Sie den Raum aber baldmöglichst, damit nicht doch noch irgendwie Alarm geschlagen wird und gehen Sie durch die hintere Tür zum nächsten Abteil. Zwar kann man hier noch nach oben gehen und in dem Speiseabteil etwas Unruhe

stiften, doch das löst natürlich den bösen Alarm aus und selbst der Weg nach draußen auf das Zugdach bringt nichts, da dort immer noch der zweite Hubschrauber sein Unwesen treibt. Laufen Sie also einfach schnellstens zum **Hospitalwagen** vor.

Dort gilt es extrem vorsichtig vorzugehen. Im Gang patrouilliert eine Wache, die man auf die Entfernung nicht unbemerkt ausschalten kann. Bleiben Sie also erst mal vor der Ecke stehen und warten Sie bis die Wache zu Ihnen kommt und mit einem Kopfschuss ausgeschaltet werden kann. Hat man Pech, bekommt dies das Personal in der Krankenstation mit - erneutes Laden ist dann angesagt!
Schleichen Sie sich dann den Gang entlang, denn durch die Krankenstation selbst wird man kaum lebend durchkommen, da hier einfach zu viele „bewaffnete Ärzte“ herum rennen und schnell Alarm schlagen. Da helfen dann auch die zahlreichen Medikits nicht mehr!
Schleichen Sie also nach hinten, wo man erneut schnellstens zum nächsten Abteil, dem **Kommunikationswagen**, vordringt.




Natürlich muss man auch hier sehr vorsichtig vorgehen, durch den Schlafraum geht es diesmal aber nicht, da ein Soldat fies in der dunklen Ecke steht und alles sieht! Man muss stattdessen durch den langen Hauptgang an der linken Seite kriechen und zwar genau dann, wenn die Patrouille gerade nicht in Reichweite ist. Diesen Moment zu erwischen erfordert wieder mal etwas Speicher-Lade-Arbeit, da man beim um die Ecke blicken meist schon erkannt wird! 😕
Schleichen Sie nur im richtigen Moment los und gleiten Sie hinter dem Schlafraum nach rechts in die Toilette. Hier wird schnell einen Feind erledigt und dann wartet man bis die Patrouille vorbeikommt. Mit etwas Glück kann man sie unbemerkt ausschalten, ansonsten sagt sie in der Waffenkammer Bescheid, so dass man nicht mehr unbemerkt vorbei schleichen kann und der Alarm ausgelöst wird, was später noch ärgerlich sein kann! In der Waffenkammer selbst findet man zwar endlich auch wieder das Scharfschützengewehr, wirklich nötig ist das jedoch nicht. Gehen Sie lieber schnell durch die hintere Tür zum letzten Abteil, dem „**Kappellenwagen**“.

Dort ist die Schleicherei anscheinend endgültig vorbei, denn ich konnte einfach „auf Teufel komm raus“ (😉) keine Möglichkeit finden unbemerkt zur anderen Seite zu kommen. Ab etwa der Mitte wurde ich immer entdeckt und die oben versteckten Feinde ballern dann wie wild drauflos! Meine Lösung lautet daher wie folgt: Erledigen Sie den Betenden mit einem gezielten Schuss und laufen Sie anschließend an der linken Seite so schnell wie möglich zum Raum hinter dem „Altar“. Dort gilt es einen wehrhaften Geistlichen umzulegen und dann erst mal etwas abzuwarten, denn irgendwas passiert nun. Der Zug wird heftig erschüttert und das Licht geht überall aus. Recht unangenehm, da die eigene Taschenlampe nicht unbedingt eine Meisterkonstruktion ist.

Da man hier nicht mehr weiterkommt muss man die Treppe hochgehen und dort zahlreiche Soldaten ausschalten, die auch noch mit Granaten nach Ihnen werfen. Recht unangenehm, teils scheint die Dunkelheit jedoch auch ganz brauchbar zu sein. Kämpfen Sie sich hier oben daher nach hinten durch und klettern Sie in den Glockenturm. Hier läutet man einmal 😉 und greift dann zu einem Gewehr mit Zielfernrohr, so dass man die Feinde im weiter hinten liegenden "Bunker" aufs Korn nehmen kann. Hat man alle erledigt läuft man wieder nach unten und zurück zum vorherigen Wagen.




Hier rennt man schnell die Treppe hoch und geht durch die große Tür in den Kontrollraum. Nach rechts hin kann man dort in den gerade eben gesäuberten „Bunker“ gelangen (ein Feind steht noch draußen!), wo man zwei Raketengeschütze zur Verfügung hat mit denen man auch den zweiten Hubschrauber endlich abschießen kann.
Nun muss man wieder auf das Dach des Zuges kommen, was aber nicht ganz einfach ist, zumindest wenn die Geschütze in den Gängen aktiv sind. Auf dem realistischen Schwierigkeitsgrad geht das schon mal absolut nicht, so dass man hier etwas tricksen muss (kann mir kaum vorstellen, dass das so geplant wurde!).
Klettern Sie dazu erst mal wieder nach unten folgen Sie beim Kontrollraum dem Gang davor nach hinten, wo man wieder nach draußen kommt. Hier findet man eine zerstörte Leiter, die man aber doch irgendwie benutzen kann. Springen Sie dazu sehr vorsichtig auf das seitliche Geländer und dann auf die Reste der Leiter. Mit etwas Rumspringerei schafft man es hier doch tatsächlich nach oben zu kommen! Laufen Sie dort weiter in Richtung des Zuganfangs und achten Sie auf eine Wache bei den beiden großen Geschütztürmen.
Sie finden sich alsbald bei einem kleinen Schwimmbad mit gläsernem Dach wieder. Erledigen Sie dort die beiden unten stehenden Wachen und springen Sie dann dort wieder nach unten in den Zug.




Hinter dem Umkleideraum sollte man erst einmal speichern.
Erledigen Sie zunächst den Gegner hinter dem schönen Vorhang und stürmen Sie dann in das Büro des Zugkommandeurs, wo man schnell zum Schreibtisch läuft um den Alarm und damit auch das Geschütz an der Decke zu deaktivieren. Drücken Sie anschließend den leicht unter dem Vorhang versteckten Schalter an der Wand und schauen Sie unbedingt mal in die DRT, denn hier gibt es äußerst interessante Bilder!
Anschließend erledigt man von hier oben aus die Wache im kleinen Wachraum am Fuße der Treppe und tastet sich danach Stufe für Stufe nach unten vor, wo man weitere Feinde in der Bar ins Visier bekommt. Sprinten Sie dann die Treppe runter und springen Sie in den Wachraum, wo man den Alarm deaktiviert.
Geht man auf die Tür hinter der Theke zu, kommen plötzlich zwei gefährlich bewaffnete Feinde an, die man mit einer gut gezielten Granate aber recht schnell bekämpfen kann.
Schnappen Sie sich zuletzt das schwere MGs des einen Soldaten und gehen Sie durch die Tür zum **HQ-Wagen**.

Hier gilt es die Führungsmannschaft, die im Konferenzraum z.T. auf dem Tisch sitzt (🤣!) auszuschalten. Unglücklicherweise aktiviert meist einer davon den Alarm und die Kerle sind mit Granatwerfern ausgestattet, so dass man nur mit schnellen, kurzen Angriffen Erfolg haben wird. Hat man die Feinde erst mal erledigt, bleibt noch das Geschütz in der linken Ecke. Dieses wird man kaum wirklich gut kleinkriegen können, so dass sich als beste Taktik ergibt einige Meter in den Raum zu laufen und dann im Schutz des Tisches nach hinten zu gleiten, wo man dann mit einigen weiteren Schritten durch die Tür laufen kann. Dort deaktiviert man den Alarm - sonst kann man in der Kommandozentrale leider nichts machen!
Verlassen Sie diese daher und laufen Sie nach oben, wo sich das Schlafgemach des Kommandeurs befindet, der sich in der Ecke versteckt. Machen Sie ihn kalt und drücken Sie dann am hinteren Bücherregal den gut versteckten Schalter, der im Schlafzimmer, das hintere Geschütz deaktiviert, so dass man ohne Probleme an den zweiten Schalter gelangt, der das Immunfach endlich zugänglich macht.
Laufen Sie anschließend wieder nach unten und gehen Sie zum nächsten Wagen, dem „**Forward-Defense Wagon**“.

Hier schießt man sich mit der Schrotflinte schnell und gezielt durch den engen Kistengang. Weiter hinten lauern wieder zwei Deckengeschütze, die man nach Ausschaltung der Feinde im hinteren Kontrollraum, aber recht gut austricksen kann indem man hinter dem Granatenregal entlang schleicht. Springen Sie in den Kontrollraum und deaktivieren Sie ein weiteres mal den Alarm.
Verlassen Sie den Wagen anschließend und gehen Sie zum nächsten Zug-Teil, dem **Triebwagen**.

Dort muss man erst mal den Maschinenraum säubern, denn zahlreiche Feinde verteidigen diesen und

sind u.a. mit gefährlichen Granatwerfern bewaffnet! Achten Sie aber auch auf die Feinde weiter hinten auf dem oberen Weg. Erst wenn man wirklich alle erledigt hat, kann man nach hinten laufen, sich dort die Cluster-Granaten schnappen und auf den oberen Weg klettern, der nach draußen führt.




Klettern Sie hier vorsichtig die Leiter nach oben und attackieren Sie dann aus geduckter Position schnellstens die Feinde weiter hinten im „Unterstand“. Laufen Sie anschließend dorthin und springen Sie wieder in den Zug rein. Hinter der Tür findet man auch endlich den gesuchten Raum. Beide Lampen sollten hier grün leuchten sonst hat man einen Schalter vergessen bzw. irgendwas ist schief gelaufen! Öffnen Sie die Tür nur ganz vorsichtig, denn der Raum wird nochmal von zwei MGs geschützt, deren „Bediener“ aber recht gut auszuschalten sind. Nun gilt es aber erst noch zwei Decken-Geschütze im Raum auszuschalten, denn diese kann man nicht deaktivieren und sonst wird man es auch kaum bis nach hinten schaffen (selbst wenn man es hinter die MGs geschafft hat, wird das alle andere als einfach!). Wirklich erfolgreich kann man hier eigentlich nur sein, wenn man noch ungefähr die Hälfte der Lebensenergie hat, denn die Vernichtung eines Geschützes ist nicht ganz einfach. Am besten rennt man dazu ganz schnell in eine der Ecken neben der Tür und stellt sich direkt unter die Kanone. Nun geht man in die Hocke und feuert mit einer starken Waffe auf das Geschütz, welches dann auch alsbald explodieren sollte. Leider wird man dabei etwas Schaden nehmen, doch eine andere Möglichkeit gibt es hier eigentlich nicht (oder ich konnte sie nicht erkennen).
Das Zweite kann man dann aber ganz gut mit den Cluster-Granaten aus dem Triebwagen ausschalten. Werfen Sie diese einfach in die jeweilige Ecke und gehen Sie in Deckung.
Anschließend muss man noch die beiden Glasabschnitte der Druckrohre über dem Glaskasten und über der Tür zerschießen, erst dann fährt der Kasten nach oben und gibt das Immunfach frei. Viel weiter ist man damit aber erst einmal auch nicht, denn man muss nun noch irgendwelche Magnetkarten suchen. Will man den Raum (gleitend) verlassen wird man aber nochmals von einigen Feinden attackiert. Erledigen Sie diese und sprechen Sie zuletzt draußen mit dem am Boden kauernden „Informanten“.

## Berlin




Kämpfen Sie sich zunächst zum hinteren Teil des Bahnhofs vor und achten Sie dabei auch auf die Feinde auf dem Zug und den Scharfschützen auf der anderen Seite. Laufen Sie über die Treppe auf den oberen Weg und gehen Sie dort in den Gang, der Sie Richtung Reichstag bringt. Vor den beiden Lagerräumen wird man jedoch nicht auf dem direkten Weg vorwärts kommen, da der hintere Zugang stets verschlossen ist und Alarm ausgelöst wird, egal wie leise man auch vorgeht. Stürmen Sie daher in den ersten Lagerraum, schießen Sie die beiden Feinde um und sprengen Sie sich dann durch die Kisten einen Weg zum Lüftungsschacht frei.
Im zweiten Lagerraum sprengt man die explosiven Fässer in der Ecke und krabbelt in den frei gesprengten Lüftungsschacht. Folgen Sie diesem bis zum nächsten kleinen Lagerraum, der direkt hinter dem Wachraum liegt. Schalten Sie hier schnell alle Soldaten aus und klemmen Sie sich danach hinter das MG um ankommende Wachen auszuschalten.
Folgen Sie anschließend dem Gang nach hinten und achten Sie auf Feinde, die auf die explosiven Tonnen feuern. Das Gasleck kann man aber ganz einfach „unterkrabbeln“. Weiter hinten findet man eine Tür, die direkt in das Höhlensystem unter dem Reichstag führt.
Kämpfen Sie sich hier durch den „Boiler-room“ und öffnen Sie dann das Gitter rechts mit dem Hebel an der Wand. Laufen Sie bis zum „Blitz-Raum“ und springen Sie hier schnell, aber vorsichtig über das „spannende Wasser“.



Folgen Sie dem Weg nach links durch eine Art Umkleideraum nach oben bis zum Schlafraum.
Erledigen Sie die Gegner und fahren Sie dann mit dem hinteren Aufzug zur ersten Etage (Knöpfe sind etwas schwierig zu drücken!). Alle anderen Etagen sind schwer verteidigt und so zunächst kaum direkt begehbar!

Kämpfen Sie sich daher im ersten Stock durch die langen Gänge bis zur Tür, die in den zentralen Versammlungs-Raum führt.

Dieser wird interessant verwendet 😉 Tasten Sie sich langsam hinein und versuchen Sie zunächst aus

der Deckung der Tür heraus einige Feinde auf dem oberen Rundweg auszuschalten. Anschließend kümmert man sich um die Feinde am Boden. Der Weg zurück wird nachfolgend durch eine Explosion versperrt, so dass man schnell über die provisorische Kistentreppe nach oben springen muss, wo man den Raum durch die Tür gegenüber schnell verlässt. Eine Explosion zerstört auch hier den Weg zurück.




Es gilt sich nun auf dieser Etage bis zur Bibliothek („armory“) durchzuschießen (der andere Weg am Aufzug vorbei, klappt leider aufgrund der drei Deckengeschütze nicht!). Schleichen Sie dort an der Bücherwand zur Mitte, wo man eine Wache umlegt und dann auf der anderen Seite zum hinteren Lüftungsschacht schleicht. Folgen Sie ihm bis zum Verteilerraum, wo man den Strom der untersten Etage (-1) und der aktuellen (2) abschaltet. Andere Etagen kann man hier zwar auch außer Gefecht setzen, doch dies ist im Moment nicht einzuschätzen: lassen Sie es also erst mal dabei.
Gehen Sie dann durch die Tür und sprengen Sie die explosiven Fässer vor dem Aufzug, so dass man problemlos in dessen Kabine krabbeln kann. Fahren Sie wieder ganz nach unten und laufen Sie dort durch den Schlafraum in die Kellergewölbe.

Dort ist das Feuerwerk erst mal vorbei, so dass man nun problemlos durch die Pfützen gehen kann und nicht mehr darüber springen muss. Laufen Sie hier bis zum Raum mit dem Lastenaufzug und folgen Sie dem dortigen Gang nahe dem Kistenhaufen in Richtung der Kantine.




Achten Sie hier ganz besonders auf angreifende Hunde, die man in den engen Gewölben nur schwer abwehren kann (Explosionsgefahr!). Hat man noch Minen zur Verfügung kann man die Biester jedoch recht gut damit weg sprengen!
Hinter dem Raum mit den Zwingern kommt man zu einer Art ehemaligem Lager, wo man noch die Herrchen der Biester trifft und im versperrten Gang explosive Tonnen hochgehen lassen kann, so dass man an die dort versteckten Goodies herankommt. Gehen Sie anschließend die Treppe nach oben zur Küche.

Hier erledigt man die beiden „Panscher“ und kämpft sich über einen der beiden Wege (durch die Lagerräume oder den Speiseraum) bis zu einem kleinen Innenhof (Camp) durch. Erledigen Sie alle Feinde und achten Sie auch auf den Scharfschützen. Mit dem hinteren MG klappt das insgesamt recht gut.
Folgen Sie dann dem Weg hinten bis zur großen Doppeltür, die zum Bereich vor den Reichstag führt.




Dort muss man aber schnell reagieren, denn neben den beiden ankommenden Soldaten muss man auch den Schüssen des Panzers vor dem Gebäude entgehen!
Hüpfen Sie daher schnell aber vorsichtig nach links auf den Vorsprung zwischen den Säulen und erledigen Sie von hier aus erst mal alle Feinde in Reichweite.
Anschließend springt man vorsichtig nach unten und klettert über die beiden Leitern am seltsamen Turm nach oben. Achten Sie hierbei auf starken Beschuss der Wachen vor dem Reichstagseingang. Erledigt man diese von hier aus, kann man sich später etwas Mühe sparen!
Auf der oberen Plattform springt man dann schnell zum offenen Fenster. Folgen Sie dem Gang nach links bis zur Raketenwerferstellung. Klemmen Sie sich hinter die Kanone und schalten Sie zuerst den Panzer direkt vor dem Gebäude aus. Zusätzlich sollte man auch noch den weiter rechts patrouillierenden Tank sprengen, was aber nur ganz gut klappt, wenn dieser etwas näher ist, sonst geht er in der Dunkelheit unter!

Danach läuft man wieder zurück in Richtung Fenster, geht jedoch durch die Tür zur Linken, die wieder zur Bibliothek bzw. „armoury“ führt. Erledigen Sie dort die recht günstig platzierten Gegner und schnappen Sie sich dann alles an Munition. Wichtig ist hier vor allem auch der Raketenwerfer beim kleinen Waffenlager. Tauschen Sie diesen gegen das halbautomatische Gewehr und laufen Sie dann wieder zurück nach draußen.

Dort springt man vom Fenster aus vorsichtig zum Vorsprung und läuft dann durch die Tür wieder zurück in das Gebäude. Folgen Sie dem Weg zurück bis in die Katakomben und dort dann erneut durch die Gänge bis zum Schlafbereich, wo man auch den Aufzug findet, der einem auf das Dach (in den 4. Stock) bringt.
Wichtig ist hier, dass man den Strom für diese Etage nicht deaktiviert hat, sonst geht die Tür oben nicht auf!



Es folgt nun ein Kampf gegen einen Hubschrauber. Da man nicht allzu viel Munition hat sollte jeder Schuss sitzen. Speichern Sie daher am besten nach jedem Treffer, der ohne allzu viele selbst eingesteckte Kugeln zu erzielen war!
Gehen Sie stets hinter einem der großen Tanks in Deckung, nach dem Abschuss einer Rakete muss man aber im Visier der Hubschraubers bleiben, sonst macht dieser zu starke Seitwärtsbewegungen und die Rakete trifft nicht. Hat man den ersten Kampfhubschrauber erledigt kommt direkt ein Zweiter heran, den man natürlich nicht mehr abschießen kann, was aber auch nicht nötig ist. Gehen Sie schnell in Deckung warten Sie etwas, denn ein anderen Hubschrauber schießt den Zweiten mit einem heftigen Raketenangriff ab.
Nutzen Sie diese Ruhe nach dem Sturm und klettern Sie auf den größeren Tank mit der Leiter. Dort dreht man das Ventil zu und fährt dann mit dem Aufzug runter in die 2. Etage, wo man den Strom nun auch für das Dach (4. Etage) abdreht. Achten Sie hier auf die unbekannten Elitesoldaten, denen man aber auch eine neue schlagkräftige Waffe abnehmen kann. Dank dem Loch in der Aufzugtür gelangt man noch in den Aufzug und kann wieder ganz nach unten fahren.

Laufen Sie zurück in die Katakomben und kämpfen Sie sich zum zweiten, kleineren Lastenaufzug durch. Markant an dem roten Bedienknopf erkennbar! Mit ihm fährt man nach oben und findet sich dann auf der anderen Seite der Reichstagsfront wieder.




Schießen Sie sich nun den Weg nach hinten zu dem seltsamen Turm vor dem Reichstag durch. Dort klettert man die Leitern nach oben, was dank dem vorhin abgedrehten Gas auch jetzt erst möglich ist. Auf dem Dach kämpft man sich bis zum gelandeten Hubschrauber durch. Feinde sind vor allem auf den „Türmen“ zu finden, wo man sich aber auch mit Munition und Healthpacks versorgen kann. Suchen Sie dann den Zugang zum zentralen Innenhof, der über zwei Kisten erreichbar ist. Springen Sie hier vorsichtig nach unten und gehen Sie hier durch das Fenster in das Gebäude.

Im langen Gang, der um das Gebäude führt läuft man nach rechts und wirft vor den Zugang zum Kontrollraum einige Granaten, denn bei Annäherung stürmen zahlreiche Wachen heraus, die an das MG wollen, was man unbedingt verhindern muss! Im Wachraum geht man dann zu einer der Konsolen, wodurch ein Video startet (alternativ auch im Aufnahmeraum weiter hinten).
Nach dem Video ist man dann deutlich schlauer und kann auch den Kampf zwischen den „normalen“ Gegnern und den Kombinatstruppen verstehen. Drücken Sie dann den roten Schalter an der Konsole, so dass die nahe Stahltür nicht mehr in Rottönen erstrahlt und man hindurch treten kann. Auf der anderen Seite kämpft man sich bis zu einer Stahltür an der rechten Seite durch. Diese führt bis in den großen Saal des Reichstages mit der Buddha-Figur.




Hier beginnt der finale Kampf, so dass man sich vorher in den beiden Seitenräumen alles brauchbare schnappen sollte, eine Rückkehr in diesen Bereich ist später nicht mehr möglich.
Im Buddha-Raum gilt es sich zunächst vor allem von den beiden Treppen fernzuhalten, da diese von automatischen Geschützen weiter oben verteidigt werden, die man zunächst nicht überwinden und auch möglichst meiden sollte. Der Feind ist ein ausgezeichneter Scharfschütze, der auf der ersten Ebene über dem Boden umher läuft und auf Sie feuert. Es gilt ihm soviel Schaden zuzufügen, dass er sich auf eine „höhere Ebene zurückzieht“. Halten Sie sich dazu vor allem in den Ecken auf. Die optimale Waffe ist hier das neue Kommandogewehr, auch wenn der Raketenwerfer wohl noch etwas brauchbarer wäre!
Granaten sind zwar auch nützlich, doch da der Feind sich eigentlich ständig bewegt kann man schon froh sein, wenn man ihn überhaupt mal richtig ins Visier bekommt. Versuchen Sie ihm daher überall wo es nur geht eine Ladung zu verpassen, Munition sollte man ja ausreichend haben! Versuchen Sie dabei selbst möglichst auch etwas in Bewegung zu bleiben, denn der Feind trifft mit dem Scharfschützengewehr erstaunlich gut!
Hat man einige schwere Treffer einstecken müssen sollte man sich schnell unter die Buddha-Statue

zurückziehen, wo man in einem kleinen Versteck Granaten und Medikits findet, mit denen man jedoch sparsam umgehen sollte!
Hat man dem Feind erst mal soviel Schaden zugefügt, dass er sich eine Ebene höher zurückzieht, wird unten auch direkt die Eisentür bei den „Buddha-Treppen“ aufgehen und ein weiterer Feind erscheinen. Dieser ist zwar leicht auszuschalten, doch wenn man nicht auf ihn vorbereitet ist, kann das auch schnell in die Hose gehen! Praktikabel ist es wenn man noch eine Mine hat, die man direkt vor die Tür legen kann. Stürmt der Feind heraus wird er sofort zerfetzt und man hat keine Sorgen!
Hinter der Tür findet man dann nochmal einige Medikits und den Alarmschalter, der die Deckengeschütze deaktiviert. Folgen Sie nun dem Elitekämpfer nach oben, wo der Kampf endet, da der Feind nicht „übermächtig“ ist! Folgen Sie ihm daher nach oben und nehmen Sie ihn hier erneut unter Feuer! Bleiben Sie dabei aber möglichst bei der Treppe und achten Sie darauf, dass der Gegner nicht an das MG kommt! Schafft er dies doch muss man schnellstens hinter der Mauer in Deckung gehen oder die Treppe runter laufen (und dann eine Granate hochwerfen!).
Ist man in Deckung gegangen gilt es einmal um den Raum zu krabbeln und ihn dann von der Seite her anzugreifen, wohin er das MG nicht drehen kann.




Kann man sich sogar selbst hinter eine der Waffen klemmen ist das natürlich noch besser.
Allgemein muss man dem Feind hier nicht mehr soviel Schaden zufügen, wie noch unten, so dass man sogar überraschend schnell zum Sieg kommen kann!
Aktiviert der Feind nochmal die Geschütze gilt es sich schnellstens nach unten zurückzuziehen, wo man den Alarm wieder deaktivieren kann. Hat man den Feind aber erst mal ausgeschaltet muss man nach oben zur „Ei-Form“ laufen, wo man zuerst den roten Knopf drückt und dann den Alarm deaktiviert. Laufen Sie dann eine Ebene nach unten und gehen Sie durch die Eisentür, wo die grüne Lampe nun die Rote ersetzt haben sollte!
Klettern Sie die Leiter hoch, springen Sie zur anderen Seite rüber und öffnen Sie die Tür nach draußen mit dem Hebel. Auf dem Dach macht man dann einige Schritte und der Abspann beginnt.
Insgesamt also ein eher realistisches Ende, dafür aber mit einem sehr stimmungsvollen und gerade heute doch sehr nachdenklich machendem Endvideo. Das Setting überzeugt also auf voller Linie und die Geschichte ist hintergründiger als man zunächst denken könnte. Schade, dass diese nicht fortgesetzt wurde...

---

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2006) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2006) |
| **Savegames** | A. Neumann (2006) |
| **Lizenz** | (cc) BY-NC-SA |

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/ironstorm?rev=1672870736**

Last update: **2023/01/04 22:18**