

## Close Combat: First to Fight Kampagne Lösung

Mit deepl.com übersetzt und nachbearbeitet. Das Übersetzungsprogramm verwendet abwechselnd Sie und du, ich habe das nicht geändert.

Hinweise

Was bedeuten die verschiedenen Symbole auf dem "Radar"?

Weißer Punkt: Ihr Team

grüner Punkt: Freundlich

gelber Punkt: Zivilisten / aufgegebene Feinde

roter Punkt: feindselig

Dreieck nach oben: Wegpunkt, in einer Ebene über Ihnen

Dreieck, das nach unten zeigt: Wegpunkt, in einer Ebene unter Ihnen

Quadrat: Wegpunkt, aber Sie haben noch nicht alle Feinde in der Nähe eliminiert.

bullseye: Wegpunkt, Annäherung bei freier Sicht

Was sind die Unterschiede zwischen den Schwierigkeitsgraden?

Soweit ich das beurteilen kann, sind das die Auswirkungen:

RECRUIT: Reduzierter Schaden durch den Feind, der Feind erleidet eine höhere Schussschaden.

MARINE: regelmäßiger Schaden, regelmäßiger Schussstress

GUNNY: zusätzliche Feinde (zumindest scheint es so)

SIMULATION: Zusätzlicher (realistischer) Schaden durch den Gegner, reduzierter Effekt von Erste-Hilfe-Kasten (30 statt 40 Punkte)

In manchen Missionen begegnet man Zivilisten. Erschießen Sie sie nicht. Wenn man einen tötet, scheitert die Mission.

Das Spiel ist vorbei, wenn du stirbst, oder zwei (oder mehr) der Teammitglieder. Wenn nur einer unten ist, können Sie einen Sanitäter holen und bringen Sie ihn in ein Krankenhaus, und machen Sie weiter mit drei Mitglieder.

Sie können auch Gefangene sichern. Manchmal werden sich Feinde ergeben, wenn sie mit überlegener Feuerkraft konfrontiert werden.

**PASS AUF DEINE KUMPELS AUF, UND SIE WERDEN AUF DICH AUFPASSEN.**

Also gehen Sie nicht zu weit weg von ihnen. Heile sie, wenn sie fallen. Aber sparen Sie mindestens 50% ein, für dringende Notfälle. Wenn Sie einen Verbandkasten sehen, stoppen Sie das Team, heilen Sie am besten zuerst alle Wunden. Dann schnapp dir den Erste-Hilfe-Kasten.

Stoppen Sie das Team an einem sicheren Ort, um Sie zu schützen, ist oft die Beste Lösung.

Während Sie voranschreiten, um den Angriff auszulösen. Erwarten Sie nicht dass das Team jeden für dich tötet.

Als Mitglied der UNO-Friedenstruppe in Beirut werden Sie verschiedene Missionen durchführen, um Ihre Basis zu errichten, sowie Räumung lokaler Milizen, um eine sichere Operationszone einzurichten, und wenn Sie die Information haben, gehen Sie rein, kämpfen Sie gegen die Wachen, und rennen Sie los. Die meisten Missionen sind in mehrere Bereiche aufgeteilt, manchmal auch als wie "Area A", "Area B" und so weiter, aber in den Savegames sind sie als "Level 1", "Level 2" usw. bezeichnet. Jeder Bereich ist in bis zu 3 Sektionen aufgeteilt, und jede Sektion hat ihre eigene Liste von Mini-Ziele. Bitte bedenken Sie, dass der Feind aufgrund der folgenden Faktoren unterschiedlich reagieren wird unterschiedliche Stress- und Situationsebenen und damit die Herangehensweise. Unten beschriebene Funktionen können für Sie nützlich sein oder auch nicht. Es hat bei mir funktioniert, auch im Schwierigkeitsgrad "Simulation".

## Lösung

### 1 MISSION 1: EL KARANTINA

#### 1.1 Bereich A, Teil 1

Gesamtziel: Räumt das Gebiet um die Echo-Basis von allem feindlich gesinnt frei, sichern/zerstören Sie alle schweren Waffen.

Ziel: Säuber die Kreuzung von Feinden

Sie verlassen das Lager. Ihr Team wird sich in zwei Gruppen aufteilen. Aufteilen auf beiden Seiten der Straße. Wenn Sie fertig sind, biegen Sie links ab. Halt bevor Sie die Kreuzung betreten. Zuordnung von zwei Teammitgliedern zur Deckung der Linken und einen für die Rechte. Hocke und schau nach der linken Abzweigung. Ein Typ sollte beim kleinen weißen Auto sein. Erschießen Sie ihn. Ein oder zwei weitere sollten herauskommen. Warte einfach, bis herauskommen, und lassen Sie Ihre Teamkollegen etwas Spaß haben. Oder hinlegen und snippe (Bezeichnung für: Feinde mit genau gezieltem Schuss erledigen) sie. Wenn diese eliminiert sind, werden weitere zwei oder drei Milizen auf der anderen Seite der Schranke einmarschieren. Geh und snippe sie. Ein paar Überlebende werden davonlaufen. Ihre Teamkameraden sollten alle Feinde, die sich auf der rechter Seite befinden erledigen. Wenn das erledigt ist, wird das nächste Ziel über Funk übertragen.

Zielsetzung: Räumung des Gebäudes gegenüber dem Teppichgeschäft

Lassen Sie Ihr Team über die Kreuzung laufen und laufen Sie dann über die Kreuzung. (benutze den Sprint-Befehl, das dürfte zur Gewohnheit werden) und in Formation zurückkehren. Sie werden sich wieder auf zwei Seiten ausbreiten. Jetzt HALTEN, damit sie die Vorderseite abdecken. In der Tat, speziell zwei, um den Eingang zu bewachen, der Rest die Straße. Nähern Sie sich langsam in der Hocke... Beim ersten Anzeichen von Ärger fallen lassen und zusehen, wie Ihr Team die Feinde erledigt. Einer nähert sich aus der Gasse der rechten Ecke, und drei oder vier aus dem Ausgang kommen. Töte diejenigen, die du töten kannst, aber gehen Sie kein Risiko ein. Wenn es sich beruhigt, weisen Sie zwei Kerle zu, die Sie beobachten sollen. auf der Straße, während Ihnen ein anderer Typ in das Gebäude folgt. Töten alle Feinde, aber es gibt wahrscheinlich keine. Zurück in die Formation, zu dem Wegpunkt, und dieser Bereich ist fertig.

#### 1.2 Bereich A, Teil 2

Gesamtziel: Wir setzen die Suche fort.

Ziel: nächste Straßenecke erreichen

Du gehst durch den Flur und kommst zu einer Tür. Bereite eine Handgranate vor. Töte den einen Kerl drinnen, und du wirst in dieses kleine Zimmer mit einem Automaten kommen. Das sollte Ihre erste Sichtung sein, eine Verbandskastens. Weisen Sie Ihre Leute den Fenstern zu, Sie nehmen den Vordereingang. Nähern Sie sich, aber verlassen Sie ihn NICHT. Schauen Sie Geradeaus und lehnen Sie sich raus. Du solltest Feinde erkennen. Duck dich zurück in die Deckung. Ein paar Feinde werden aus der Gasse mit dem blauen Auto kommen. Erledigen Sie sie oder zwingen Sie sie, sich mit Ihrem Team zurückzuziehen. Einige könnten versuchen, Sie anzugreifen. Warten Sie an der Tür und erledigen Sie sie. Das ist ein guter Platz, um alle festzuhalten und benutze alle Erste Hilfpakete, bevor Sie den Nachschub durchführen. Wenn die Luft rein ist, verlassen Sie das Gebäude und gehen Sie zu der Ecke. Bereit für das nächste Ziel.

Ziel: Kämpfer aus der Schule entlassen

Wir haben zwei Ansätze: frontal, vs. schleichend.

Frontal: Fahren Sie langsam die Straße hinunter. Euer Team sollte keine Problem haben, alle Bedrohungen im Vorfeld zu eliminieren. Gehen Sie weiter, bis Sie den Eingang zur Schule sehen ,

wo ein Typ versucht hat, auszusteigen. Vorsichtig vorwärts, töte Feinde auf unterer Ebene durch Spähen und Abschiessen. Sollte drei von ihnen sein. Oder du kannst einen Takedown (das heist soviel wie den Gegner zu Boden bringen) machen. Der obere Boden wird am besten mit Ihrem M203 gereinigt. Lassen Sie eine Granate durch das Fenster fallen während Sie sich noch im unteren Stockwerk befinden, werden die beiden Feinde eliminiert.

Schleichend: Klettern Sie die Leiter direkt hinter der Ecke des blauen Autos hoch. Sobald Sie dort oben angekommen sind, können Sie die Schule von der Rückseite angreifen. Werfen Sie eine Handgranate in den oberen Raume (obwohl sie versteckt sind) hinter einem Tisch und eine Splittergranate kann nicht alles bekommen) dann Angriff unten in den Schulhof mit seinen 3 oder 4 Milizionären. Zu sehen ist einer der "Spanner", ein Mann in einer Weste und ein Handy haltend, der dich beobachtet und Berichte macht. Er ist auf einem Dach gegenüber der Leiter. Er ist ein Zivilist, kann ihn (noch) nicht erschießen. Fahren Sie einfach mit Ihrer Mission fort. Sobald du die Schule verlassen hast, bekommst du eine andere Aufgabe.

Ziel: Räumung eines weiteren Gebäudes in der Nähe der Schule der Milizen.

Geh wieder runter. Halte am Schuleingang

mit dem Gesicht nach außen. Schauen Sie auf die verbleibende Straße. Am Ende, links ist eine Tür. Gehen Sie mit dem Team rein. Es gibt eine kleine Lobby in der Nähe rechts, was eine bessere Deckung bietet. Rechts abbiegen, dann links abbiegen, weiter und an der Tür anhalten. Rechts ist die Wand, gut. Biegen Sie links ab und durch die Tür gucken, zwei Milizionäre töten. Rechts abbiegen ins Zimmer mit dem Computer, gehen Sie durch den Lagerflur in den nächsten Bereich.

### 1.3 Bereich A, Teil 3

Ziel: Erledigen Sie alle Saboteure in der Region.

Gehen Sie durch den Flur und gehen Sie zu einer Tür. Takedown oder Granate benutzen . Töte zwei Milizen, aber töte nicht den Zivilisten! Er wird versuchen zu entkommen. Lass ihn. Eine weitere Miliz wird vielleicht auftauchen, von der anderen Straßenseite bei den Fässern. Lassen Sie Ihren Teamkollegen ihn eliminieren.

Jetzt sind es nur noch ein paar mehr, als Sie durch das Stadtviertel gehen. Die Feinde sind zu Ihrer Linken. Schicken Sie Ihr Team zu den Fässern vor uns, und sie werden alle Feinde in der Stadt erledigen auf die Entfernung mit überlegener Feuerkraft. Oder wenn du schleichen willst, hinter dem Auto zu verstecken und sie zu snipen.

Sobald die Bedrohung verschwunden ist, werden Sie zur Echo-Basis zurückgerufen. Dort sind keine Feinde mehr, aber Sie sollten sich auch nicht entspannen. Nimm die Formation, nähern Sie sich langsam, gehen Sie sich nach links zurück zu dem Block, den Sie verlassen haben und in die Garage einbiegen, um den Level zu beenden

.

#### 1.4 Bereich B: Teil 1

Gesamtziel: Wir haben in diesem Lagerhaus Milizaktivitäten entdeckt. Wir vermuten, dass es ein Waffenlager ist. Gehen Sie rein und säubern Sie es.

Ziel: Räumung des Lagers

Es gibt nur einen Weg ins Lager. Also, kriechen Sie auf dem Bauch liegend zu der Tür, und alle sollen die Tür "abdecken". Mach die Tür auf, und erschießen Sie die Feinde! Warten Sie dann, bis sich zwei oder drei nähern. Erschießen Sie sie auch. Laden Sie das M203, biegen Sie leicht nach rechts ab und feuern Sie auf die Wand an den kleinen Stufen hoch, um den Sicherungskasten zu zerstören. Jetzt können Sie den Kampf in der Dunkelheit machen. Du hast ein Nachtsichtgerät und sie nicht! Räumen Sie einfach den Rest des Lagers. Was ich im Allgemeinen tue, ist, dass ich das Zeug auf der rechten Seite Ignoriere. Ich gehe an der linke Wand entlang und alle Ecken und Winkel erforschen, weitere Feinde im dunkeln töten, (schleiche dich an sie heran und schieße ihnen eine Kugel in den Kopf) bis Sie eine Treppe sehen, die nach oben führt. Geh langsam hoch, töte einen Typen hinter der Ecke, und benutzen Sie die Treppe, um auf jede Feinde zu schießen, die Sie sehen. Wenn Sie genug Schaden angerichtet haben, wird der Rest von den Feinde fliehen. Gehen Sie zum Ausgang, der Sie zu den anderen Teil des Lagers führt.

#### 1.5 Bereich B: Teil 2

Ziel: Räumung des Lager Überlaufbereichs

Sie befinden sich in diesem Korridor. Nähern Sie sich langsam, machen Sie eine Handgranaten-Takedown im Nebenraum. Sie befinden sich in einer Art Lounge-Bereich. Lassen Sie das Team das Fenster zum Lagerhaus decken, Sie gehen durch die Tür, und erschießen Sie jeden, den Sie unten sehen. Es gibt eine Erste-Hilfe-Massnahme, hinter dir, also sobald das geklärt ist, heile alle, und füllst deine Erste-Hilfe-Ausrüstung wieder auf. Nun können Sie nach unten gehen und die andere Treppe hinaufgehen. Doch nun stehen Sie kurz davor, Ihre erste technische Erfahrung zu machen. Jene 50. cal. MG's sind NICHT nett. Ein oder zwei Treffer reichen aus, um dich umzubringen. Ich empfehlen, Vorsichtig schauen und Abschiessen. Nimm das M16 mit Zoom, Einzelschuss, Blick nach draußen, Schütze suchen. Erschießen Sie ihn. Duck dich zurück. Warten Sie, bis er aufhört zu schießen, wenn Sie ihn verfehlt haben, wiederholen Sie es. Zwei weitere Milizn können versuchen, das MG zu reaktivieren. Wiederholen Sie die Prozedur, oder fangen Sie sie einfach ab, bevor sie das MG erreichen. Ein oder zwei weitere können dich von unten drängen, denn es gibt eine weitere Tür direkt unter dir. Sie kann sich plötzlich öffnen. Kümmern Sie sich um alle Eindringlinge. Sie können ein oder zwei Schützen beauftragen, die Tür unten zu bewachen. Hast du alle Milizen in diesen beiden Räumen getötet, bekommst du das nächste Kampfziel. Zögern Sie nicht, die Technik zu sprengen, indem Sie alles benutzen, was Sie wollen.

Ziel: Die Straßensperre im Freien freimachen.

Also gehen Sie in den Teil, in dem die Technik ist, gehen Sie nach unten, und durch die offene Tür gehen. Sie erreichen den nächsten Abschnitt.

#### 1.6 Bereich B: Teil 3

Ziel: Räumung der Straßensperre der Miliz vor den Toren der Stadt ausserhalb des Lagerhaus.

Diese Straßensperre ist unangenehm, denn sie hat Scharfschützenunterstützung, Infanterie, und nicht weniger als DREI 50. MGs. Sie können aber auch nach links oder nach rechts gehen. Es ist ungefähr das Gleiche. Ich ziehe es vor, LINKS zu gehen. Also ging ich nach links, machte einen langsamen Blick und schoss auf alle Feinde. Es gibt einen Scharfschützen auf dem Kran in der Ferne. Es gibt einen Scharfschützen auf dem dritten Dach, ein Schütze im 2. Stock, und wieder 3 HMGs auf dem Boden. Plus ein oder zwei Infanterieunterstützung. Wenn du das alles alleine machen willst, würde ich den ersten MGschützen nehmen, dann der hohe Scharfschütze, dann das zweite MG, dann der Typ mit der zweiten Geschichte, drittes MG, Infanterie und schließlich der

Typ auf dem Dach. Sie können sie verwirren, indem sie ihre Aufmerksamkeit von einer Seite auf sich ziehen, und dann rennen Sie zur anderen Tür und erschießen Sie sie von dort aus. Wenn du Hilfe rufen willst, solltest du einen Luftangriff verfügbar haben, also nennen Sie die MG-Position. Er wird wahrscheinlich NICHT die verschiedenen Scharfschützen töten. Da du immer noch ein paar Feinde hast, töten wenn das erledigt ist. Wenn ihr euch dem Ort nähert, seid ihr aufgerufen, den Rest von Miliz von der Straße zuzufügen. Ihr Team sollte automatisch alle Feinde bekämpfen, die gerade um die Straßenecke herum erscheinen, drei oder vier. Lassen Sie sie automatisch bekämpfen. Erschießt diejenigen, die du kannst. Sobald die Straße frei ist, ist dieser Bereich fertig. Wenn nicht, laufe ein bisschen herum und suche nach einem letzten Kerl, der sich versteckt.

### 1.7 Bereich C1

Zielsetzung: Räumung des Stadtblocks aller Atash-Milizen

Sie beginnen auf einer Straße, die nach rechts abbiegt, mit einer rechten Gasse. Rechts direkt in die Gasse, gehen Sie in den Raum. Stellen Sie alle an die Fenster. Zwei Besucher werden bald kommen, und von deinem Marines erledigt werden. Ein anderer könnte sich hinter dem Auto verstecken. Schauen Sie hinaus und eine Granate dahin. Du kannst den Unterhand-Wurf dafür versuchen. Oder Sie können versuchen um ihn zu snipen. Im Grunde genommen, machen Sie so lange weiter, bis Sie sicher sind, dass alles klar ist, locken Sie einfach die Feinde in die Feuerzone Ihrer Marines. Sobald Sie die Bewaffneten getötet haben, ist es an der Zeit, weiterzumachen. Schicken Sie Ihre Kerle hinter das Auto, und sie werden die Miliz auf der Straße angreifen, gleich hinter dem Laden in der Ferne mit all den Fenstern. Helfen indem Sie auf die Opposition schießen. Wenn alles klar ist, sammeln Sie alle die guten Sachen. Dann versammeln sich alle direkt vor dem Laden, aber weg von der Seite.

Ziel: Angriff und Säubern des nächsten Blocks.

Wenn Sie bereit sind, lassen Sie alle in den Laden folgen, töten Sie einen Milizionär der kommt, um dich zu überprüfen. Stell die Marines hinter den Schalter, zwei rückwärts wo Sie waren, ein anderer bei dem kleinen Eingang, der zur Rückseite führt, die Sie nehmen werden. Gehen Sie nach hinten in den Laden, töte alle Feinde. Verlassen Sie den Hof NICHT mit der ganzen Töpferei. Benutzen Sie kurzen Blick und snipe den Richtschützen auf der technischen Seite. Wiederhole und schalte zwei weitere Kanoniere aus. Dann schießen Sie eine M203 in die Gasse ein wenig nach rechts. Das sollte reichen und kümmert sich um jeden, der sich dort versteckt.

Ziel: Töten Sie alle Atash-Kämpfer auf der Straße.

Erschießen Sie zwei Kerle, die plötzlich neben Ihnen erscheinen (obwohl einer von ihnen wahrscheinlich weglaufen wird), und gehen Sie zurück mit Ihren Marines, oder warten Sie einfach an einer Ecke. Deine Marines sollten jeden töten, der diesen Laden betritt. Haben Sie ein wenig Geduld. Es gibt etwa 7-10 Feinde zu töten. Aber da du so nett aufgestellt bist. Nun können Sie den Hof verlassen und nach links abbiegen. Sehen Sie das Bein von jemandem da oben? Schießen Sie es heraus von unter dem Kerl. Es sollte keine Feinde mehr geben. Machen Sie weiter und erkunden Sie ein wenig die Gegend, aber wenn das Radar immer noch QUADRAT zeigt, nicht bullseye, renn zurück zum Ausgangspunkt, dann sollten Sie den Befehl erhalten, "die Treppe zum nächsten Bereich hinaufzusteigen". Laufen Sie an der Technik vorbei, biegen Sie links in eine kleine Gasse ein, und die Treppe befindet sich am Ende links.

### 1.8 Bereich C 2

Dies ist eine schwierige Aufgabe, die optimale Ausnutzung der Deckung und das Benutzen der richtige Position macht den Unterschied.

Zielsetzung: Räumung der Wohnungen neben der Buchhandlung.

Wenn Sie den Korridor verlassen, befinden Sie sich am Kreisverkehr. Direkt gegenüber von Ihnen

befindet sich eine Buchhandlung mit einem Scharfschützen im Inneren. Schnapp ihn dir oder benutze eine M203-Granate. Erschießen Sie den Zivilisten nicht. Achten Sie auch links oben, auf dem "Balkon". Es gibt einen Schützen. Ihre Marines können ihn wahrscheinlich eliminieren, wenn Sie sie einfach auf die Ecke mit den ganzen Müllsäcken positionieren. Aber warum das Risiko eingehen? Bringen Sie das Team nach rechts raus und lassen Sie alle den Eingang bewachen, Garage und Wohnung. Lauf dann zum Eingang und schau hinein, erschießen Sie die Feinde, drehen Sie sich um und laufen Sie zurück. Der Feind sollte aus der Garage kommen und lernt seinen Schöpfer kennen. Gehen Sie durch die Garage und Befreie es von allen Feinden, dann biege rechts ab und räume den letzten Raum von allen Feinden. Benutzen Sie eine Granate, wenn Sie wollen.

Zielsetzung: Räumung des Hofes neben der Buchhandlung

Da Sie neben der Garage sind, gehen Sie einfach rein und schauen Sie von dort raus bei dem alten Van. Wenn Sie jemanden sehen, den Sie erschießen können, tun Sie das. Wenn nicht, dann nicht. Gehen Sie langsam weiter und lassen Sie sich von Ihrem Team decken. Eliminieren zwei oder drei Milizionäre im Innenhof, und das sollte es sein für dieses Ziel. Allerdings müssen Sie sich ihm noch nähern. Halten Sie stattdessen an, und gehen Sie mit Ihr Team sofort in die Buchhandlung. Nehmen Sie Ihren SAW-Schützen (Squad Automatic Weapon, MG Schütze) und lassen Sie ihn den Platz abdecken. Die anderen beiden sollten den Hof und den Computerladen abdecken. Wenn Sie bereit sind, nähern Sie sich dem Innenhof.

Ziel: Räumt den Computerladen, der an den Innenhof angeschlossen ist.

Die Tür im Hof öffnet sich plötzlich, und die Feinde fangen an rauszukommen. Während die Feinde in Ihr Feuer stürmen und sterben, Entspannen Sie sich ein wenig. Wenn sie langsam sind, geh in den Computerladen und töte die übrige Miliz. Es gibt eine Munitionskiste im Computerladen.

Ziel: Halten Sie die syrischen Streitkräfte vom Angriff ab.

Lass deine Truppen in Ruhe, aber laufe zurück, um zu helfen. Erschieß alle Syrer die dir begegnen. Ein Techniker fährt zuerst ein, aber Ihre SAW Richtschütze (vielleicht mit Ihrer Hilfe) wird das erledigen. Füttern Sie es mit einem M203, dann schießen Sie, bis es explodiert. Es ist zu gefährlich. Sie brauchen es überhaupt nicht zu benutzen. Euer Team wird den Rest der Syrer töten.

Ziel: Eliminierung syrischer Panzer

Sobald alle syrischen Truppen eliminiert sind, gehen Sie zurück in die Computergeschäft, und kenzeichnen Sie die Nase des BRDM (ausgesprochen "bur-dem") für einen Mörserangriff. Sobald der Schlag beendet ist, ist das Ziel weg, und Sie haben diese Schlacht gewonnen! Sei einfach sicher, dass man nicht von den Fußpatrouillen in der Nähe des BRDM getötet wird, während die Mörsergranaten einschlagen.

## 2 MISSION 2: LA SARGESSE

Akhbar Al'soud und seine Miliz verursachen eine Menge Ärger in La Sargesse. Mach ihn fertig.

### 2.1 Bereich A1

Ziel: Kreisverkehr räumen

Man fängt auf einer Straße an, Zivilisten laufen herum. Die Straße geht bergab mit einer Kurve nach rechts, zwei Lastwagen blockieren den Weg zu einem Kreisverkehr. Gehen Sie zu der Ecke, aber gehen Sie NICHT um die Ecke. Lehnen Sie sich hinaus um zu sehen, ob Sie sich engagieren können, wenn Sie wollen. Dann feuern Sie einen Schuss in die Luft. Du wirst Schreie hören und Zivilisten werden an dir vorbei rennen. Warte einfach. Zwei Milizionäre werden sich als nächstes offenbaren, zum nächstgelegenen Laster. Lehnen Sie sich heraus und erledigen Sie sie, dann den einen auf dem Balkon. Ein oder zwei weitere können sich ihren Freunden anschließen. Wenn sie

sich zu sehr hinter dem Lastwagen verstecken, snipe sie in den Fuß. (Denken Sie daran, ein wenig höher als normal zu zielen, um die Flugbahn zu kompensieren). Wenn alles klar ist, nähern Sie sich dem Truck, und lassen Sie das Team den Ausgang des Gebäudes vor dem Gebäude abdecken, aber ein Typ kommt von der Rückseite. Helfen Sie ihnen dabei, jeden zu bekämpfen. Bald wird das Gebäude leer sein. Gehen Sie am Lastwagen vorbei, biegen Sie rechts ab, halten Sie an der Ecke an, und stellen Sie das Team hinter Ihnen auf (Sprunganweisung). Einige kommen aus einer Seitenstraße, und ein weiterer von hinten. Tötet zuerst die in der Seitenstraßen, dann helfst ihr dem Team bei dem den Kerl da hinten.

Zielsetzung: Räumung der Obergeschosse des Mehrfamilienhauses

Gehe nicht die linke Abzweigung hinunter, da es einen RPG-Typen gibt in der Ferne und er kann Sie und Ihr Team leicht töten. Glücklicherweise ist der Truck nicht zerstörbar in diesem Spiel, jedoch im wirklichen Leben, wenn man sich auf der einen Seite des Trucks und auf der anderen Seite des Trucks befindet, von einer RPG getroffen wird, wirst du Vermutlich gröstet. Also gehen Sie nicht dorthin. Jedenfalls, wenn die Küste frei ist, gehen Sie die Straße entlang und betreten Sie die Tür links am Ende. Geh rein, da ist nichts in der Wäscherei, außer einem Verbandkasten. Also haltet alle fest und heil alle und deine Erste Hilfe wieder auffüllen. Jetzt ist es an der Zeit, sich um den RPG-Typen zu kümmern. Da ist eine Tür, direkt vor der Tür, durch die Sie hereingekommen sind. Du wärst fast direkt unter dem RPG-Typen gekommen, daher greift er nicht an. Schauen Sie nach oben, und snipe in seinen Kopf. Gehen Sie etwas zurück, wenn Sie wollen. Wenn du Glück hast, wird er das RPG zu Ihren Füßen fallen lassen, und Sie können es für eine Überraschung aufheben. Wenn nicht. Oh, na ja. Wenn Sie bereit sind, begeben Sie sich zu dem kaputten Aufzug tief in die Wäscherei nach links. Da drin ist eine Leiter. Klettern Sie sie hoch (Sie können jemanden zuerst hoch schicken, spielt keine Rolle). Gehen Sie in den Flur. Setze deine Waffe zum Aktivieren (Vollautomatik oder 3 Schussautomatik), Hinlegen und Granten Takedown auf die Tür, die dem Schacht am nächsten ist (nach links), geben Sie den Go Befehl und biegen Sie nach rechts ab, um zur ersten Tür zu gelangen, die Sie sehen. Lassen Sie Ihr Team sich um die beiden Milizionäre im Inneren kümmern. Drei weitere werden aus der Tür vor Ihnen stürmen vor der Sie stehen, also greifen Sie sie an. Wenn man erst einmal alle erwischt hat, werden Sie zum nächsten Operationsbereich geleitet.

Zielsetzung: Aufbruch in das nächste Einsatzgebiet

Sie werden einen Teil des Korridors mit beschädigtem Boden sehen. Team dort halten. Laufen Sie vorwärts, dann, wenn Sie hören, dass die Tür "klappert", drehen Sie sich um 180 Grad und laufen zurück. Syrisches Kommando wird den Raum betreten, und wenn er eine Granate zieht, ist es vorbei. Auf diese Weise lockst du ihn raus. Ihr Team wird ihn fertig machen (und Sie können helfen). Wenn das erledigt ist, gehen Sie weiter in den Raum und biegen Sie rechts ab, und du wirst die Treppe nach unten sehen. Geh langsam runter und bleib aufrecht, damit Sie besser sehen können. Ein Zivilist sollte zuerst auftauchen, ignoriere ihn. Gehen Sie weiter, und Sie werden eine Miliz sehen, also töten Sie ihn. Schauen Sie nach unten wenn Sie um die Ecke gehen und können vielleicht noch eine weitere Miliz erschießen, etwas weiter unten. Wenn nicht, gehen Sie einfach langsam runter und greifen Sie ihn an. Wenn Sie unten angekommen sind, beginnt der nächste Teil.

## 2.2 Bereich A 2

Zielsetzung: Rendezvous auf dem Friedhof, Ausschaltung aller Milizen auf Ihrem Weg

Sie beginnen am unteren Ende der Treppe mit Blick auf eine Tür. Öffnen Sie sie und gehen Sie, aber drehen Sie sich um und sehen Sie zum Ausgang, und sagen Sie Ihrem Team, dass es die rechte Seite des Raumes halten soll, aber nicht zu weit draußen. Lassen Sie sie den Ausgang sichern auf die Straße. Sie werden einen Erste-Hilfe-Kasten hinter sich Sehen aber heben Sie sich das für den Moment auf. Wenn Sie sich dem Ausgang nähern, wird ein Motor starten... Hmmm... nicht gut.

Schauen Sie leicht nach rechts, bis Sie die Motorhaube der technischen, aber nicht die Waffe sehen. Du willst sie noch nicht schießen. Schiess die Motorhaube ab, bis die Technik explodiert. Ein paar andere Milizen wird Sie herausfordern. Gehen Sie einfach zurück in den Raum, und lassen Sie Ihre Team um sie kümmern. Nun müssen Sie sich drehen, bis Sie sich rechts vom Eingang befinden... Und Schauen Sie hoch... Ja, ein Scharfschütze in der Ferne. Zoomen und herauslehnen und füttere ihn mit amerikanischem Blei.

Ziel: Räumung des Lagers, das zum Friedhof führt.

Wenden Sie sich wieder Ihrem Ziel zu. Schauen Sie auf die linke Seite der Straße, links von dem jetzt toten technischen, ist eine Reihe von Ruinen. Schicken Sie Ihr Team dorthin. Ein neuer Feind sollte auftauchen oben in den Ruinen. Töte ihn und schickt dann euer Team in die Ruinen. Dann können Sie selbst rein gehen. Wenn du dich nicht sehr verletzt hast, den Verbandkasten am Startpunkt aufbewahren. Du kannst jederzeit zurückkommen, um es zuzunehmen. Jetzt ist es an der Zeit, einen Blick auf die Feinde im "Lagerhaus" zu werfen. Eine Gruppe von Feinden (3) wird zu dem Lagerhaus laufen, aber Sie sollten in der Lage, sie im Vorbeigehen in den Rücken zu schießen. Biegen Sie ein wenig nach links ab, und Sie werden sehen, dass das Lagerhaus eine kleinere Tür zusätzlich zur großen Tür hat. Schicken Sie Ihr Team noch weiter links von dieser Tür. Du willst nicht, dass jemand auf sie schießt, dann können sie den Ausgang bewachen. Also schickt sie rüber und lasst sie in Deckung gehen. Das sollte die Verstärkung auslösen. Der obere Bodentür im Lager öffnet sich und die Feinde beginnen die Treppe hinunter zugehen. Erschießen Sie sie entweder selbst oder lassen Sie Ihr Team sie in einem Kreuzfeuer nehmen. Dann ist es an der Zeit, hineinzugehen und töte einen Scharfschütze, der sich auf dem Dachsparren versteckt. Zu den Gewehren innen, sollte ziemlich viele sein. Die Treppe hoch, dann links zur Tür. Gehen Sie durch. Du wirst zu einer Treppe kommen die hinunter führt, aber es gibt eine Lücke, durch die man hindurchsehen kann. Benutzen Sie es nach links schauen... Neben dem Müllcontainer... Erschieß den Feind. Jetzt schau rechts ein wenig... mehr Feinde. Erschieß sie. Langsam nach unten gehen, bereit sein, zwei weitere Feinde zu erschießen, dann ist da ein "Scharfschütze" am Friedhof, der hinter der Spitze der Gräber steht. Aber Sie sollten in der Lage sein, ihn zu treffen, oben von der Treppe. Töte ihn, dann kommt wahrscheinlich noch einer von rechts aus der Gasse. Nachdem alle erledigt sind, wird man Ihnen sagen, dass Sie in die Kanalisation zum nächsten Bereich gehen sollen. Der Kanalisationseingang befindet sich direkt neben Ihnen.

### 2.3 Bereich B 1

Du fängst in der Kanalisation an. Gehen Sie weiter und Sie sehen eine rechte Abzweigung. Sehen Sie rein und töten Sie Milizionäre (2-3?) und gehen Sie weiter. Töten Sie jeden Milizionär, dem Sie begegnen, folgen dem einzigen Weg. Du wirst zu Stufen zu einem Abwasserkanalisationausgang kommen. Halten Sie am Fuss an. Zwei bis drei Kämpfer werden die Leiter runterkommen. Töte sie. Es gibt Öffnungen auf beiden Seiten, also haben Sie SEHR vorsichtig zu sein, da man aus fast jedem Winkel getroffen werden kann, aber Sie können zurückschlagen, wenn Sie sich zusammenkauern und genau hinsehen. Wenn Sie den Eingang zur Leiter hinauf schauen, sieht man zwei Kerle auf den Dächern auf der rechten Seite, bei der ersten oder zweiten Öffnung, und eine Kerl in einem Gebäude, aber man kann ihn nicht sehen, bis man die Leiter hochsteigt. Dann, wenn keiner auf der linken Seite ist, die Leiter hoch. Manchmal gibt es einen Schützen auf dem linken Balkon, aber manchmal ist es auch so, gibt es keine. Benutze eine M203-Granate, um ihn zu entfernen, wenn er da ist. Es gibt auch einen Wanderer, der vielleicht ein wenig herumläuft, töte ihn, wenn du es kannst. Lassen Sie das Team unten, denn der nächste Teil ist HART. Ein BMP und ein Techniker werden auf Sie schießen, sobald Sie raus klettern. Sie können dies auf der Erde oder im Tunnel tun. Wenn Sie dies auf der Erde tun wollen, klettern Sie hinaus und sofort hinlegen, und bewegen Sie sich nach rechts bis zu dem Kanalisationsdeckel er schützt dich. Wenn du Mörserfeuer hast, benutze es um den BMP zu zerstören, der auch die Technik ausschaltet. Andernfalls müssen



Sie den Richtschützen auf dem BMP snipen und es wiederholen. Dann müssen Sie vorsichtig den Richtschützen des Technikers snipen. Nun ja. Sie können auch ein Scharfschützenteam oder ein Kampfhubschrauber rufen, die gleiche Idee. Wenn ihr es im Tunnel machen wollt, dann lasst euch wieder unter die Erde fallen, und dann die Feinde im Tunnel erschießen. Sie sollten in der Lage sein den Schützen des BMP leicht zu töten, sowie einige Infanterie, die vorbei kommt. Dann gehen Sie den ganzen Weg bis zu den Stäben vor und gehen Sie in die Bauchlage, und man kann ein kleines bisschen von der Technik sehen. Schießen Sie bis es explodiert, und das ist das Ende der Technik. Sehen Sie hinter sich, da ist ein Kanonier, der herausspringt. Töte ihn. Jetzt kannst du das ganze Team rufen. Wenn du den Schützen nicht siehst, bewegen Sie sich nach links und scannen Sie nach rechts, da er sich manchmal in der Nähe einen toten Humvee bewegt.. laufen Sie in Richtung des toten BMP, dann biegen Sie links und links ab, bis Sie gehen vorbei am Marine-Fahrzeug mit dem 50-Kaliber drauf. Gehen Sie in die nächste Tür in das Reihenhaus, und biegen Sie rechts ab, töte zwei Feinde in der Lobby. Gehen Sie durch die Lobby und biegen Sie links ab zu den Treppen, vielleicht töten Sie einen Wächter auf der Treppe, dann gehen Sie nach oben, und im Zimmer noch zwei weitere, plus zwei weitere auf dem Balkon (obwohl sie wird wahrscheinlich reinlaufen), insgesamt 4. Benutze die Granate und rolle sie in den Raum. Geh wieder runter, durch die Lobby zurück, dreh dich nach rechts töte den Kerl in der Küche, öffne die Hintertür zum Keller.

#### 2.4 Bereich B 2

Gehen Sie nach unten in den Keller, aber gehen Sie nicht so schnell rein. Es gibt drei militante Leute drinnen. Benutzen Sie eine oder zwei Granaten, um sie zu erledigen, und erschiessen Sie die Überlebende. Erkunden Sie den Keller, und Sie finden einen Tunnel hinunter zu der Kanalisation. In die Kanalisation gehen und den einzigen Weg freimachen, alle militante Leute töten, die dir im Weg stehen. Nur wenige. Suchen Sie nach einem weiteren Tunnel und einige wenige Kämpfer. Wenn du sie nicht tötest, werden sie zum Tunnel rennen, der dich dorthin führt. Verlassen Sie den Raum und Sie sind in einem anderen Keller. Nun können Sie zum nächsten Reihenhaus hochsteigen. Wie dem auch sei, Es gibt einen Tunnel zu Ihrer Rechten mit weiteren vier Kämpfern, du musst bereit sein, sie zu töten. Der beste Weg, den ich gefunden habe, ist es, das Team von links nach rechts an der Wand, die am weitesten vom Loch in der Wand entfernt ist zu positionieren. Lassen Sie sie decken und warten Sie, bis die Feinde sterben. Wenn ein oder zwei bleiben, gehen Sie rein und machen Sie es selbst. Hier finden Sie einen Munitionskiste. Zurück in den Raum, aus dem du gekommen bist, schaue in die Ecke, und Sie sollten sehen, dass die Treppe nach oben führt. Gehen Sie in das Reihenhaus und Sie sind in der Küche, mit einer Erste-Hilfe-Kit an der Wand! Der Zivilist ist kein Faktor. Der Feind ist gründlich verschanzt draußen, und du hast ZWEI Türen zum Kämpfen. Ich würde die rechte auswählen, aber ich würde erst eine Täuschung machen. Öffne zuerst die linke Tür, feuere ein paar Schüsse ab, wirf eine Granate und schließen Sie sie dann. (Vorsicht, ein Haufen von Feinden! kann eine Granate auf dich werfen!) DANN durch die rechte Tür gehen, dann Granaten in die Lobby und töten den Rest. Geh nach oben, und Sie kommen zu einer Toilette nach links (mit Erste-Hilfe-Kasten!), und von Raum zu Raum. Aber auch hier ist der Feind fest verwurzelt. Lasse deine Kameraden im Korridor und dann eine Granate in den Raum rollen und weglaufen. Bumm! Dann wiederholen Sie es, und schnell rein und töte die Überlebende. Voila, du bist fertig.

#### 2.5 Bereich C1

Ahkbar Al'Soud wurde in der Nähe gesichtet, versucht ihn zu fangen oder zu töten. Sie beginnen oben auf einem Hügel, in der Ruinen des Fabrikbezirk. Sie sehen den Eingang am unteren Ende... Halten Sie das Team in DECKUNG. Lauft dann an die Wand vor euch und an die Ecke. Feinde sollten am Eingang erscheinen und auf Sie zugehen. Töte sie. Stoppen Sie vier oder fünf von ihnen. Lassen Sie das Team sich formieren und weiter runter, töte noch mehr, die auftauchen, aber da ist wahrscheinlich keiner. Gehen Sie weiter, und der Pfad macht einen linken

Zickzack, und jemand kann erscheinen oben an der Ecke. Töte ihn. Gehen Sie weiter, während der Weg nach links abbiegt, dann rechts. Halt an der Ecke. Ein Schütze ist im 2. Stock um die Ecke. Töten Sie ihn und nähern Sie sich dem Wegpunkt.

Ziel: Al'Soud ist im Restaurant, geht hinein und räumt es auf.

Lauft weiter und klettert die Leiter zu eurer Linken hinauf. Auf das Dach steigen und an der Ecke halten. Wendet euch nach links und tötet zwei Kommandos. Weitermachen und biegen Sie links ab, töten Sie einen auf dem Balkon auf der anderen Straßenseite, dann einen der auf Balkon zu deiner Rechten kommt und ihn töten. Ein anderer kann von der anderen Straßenseite aus auf Sie schießen, oder auch nicht. Wenden Sie sich nach rechts in das Treppenhaus, schießen Sie auf zwei Feinde darunter, oder Wirf einfach eine Granate auf sie. Wenn Sie fertig sind, schnell in die Restaurant Lobby. Machen Sie einen normalen Take-Down statt eines Granaten-Takedowns, denn Der Laden ist zu groß. Tötet drei Feinde im Inneren. Schießen Sie NICHT auf die die in der Küche kochen. Es gibt noch eine weitere Tür rechts, zu erforschen, aber nicht zu lange. Haltet das Team fest und heil vielleicht jetzt, da es im Büro neben der Küche einen Erste-Hilfe-Kasten gibt. Jetzt müssen Sie dafür sorgen, dass das Team die Vordertür abdeckt wenn du mit dem verbliebenen Kerl zu tun hast. Wenn Sie gut mit dem M203 umgehen können, brauchen Sie sich nur bewegen, damit Sie in die Tür schießen können, aber der Kerl kann Sie nicht treffen, dann feuern Sie eine M203 auf ihn. Es sollte auf die Wand hinter ihm aufschlagen und ihn töten. Normale Granaten werden nicht funktionieren, da dieser Typ gut geschützt ist durch zwei Tische. Du kannst vielleicht eine von ihnen aufprallen lassen die von der Innenwand herunterkommen, aber warum? Es gibt wahrscheinlich ein anderer Kerl drinnen hinter der Tür und ein anderer Tisch. Al'Soud ist anscheinend in das Fabrikviertel geflohen. Sie müssen ihn jagen. Die Haustür öffnet sich plötzlich, und wenn Sie nicht sofort in "Deckung" gehen, die feindlichen Personen schießen. Machen Sie die Vordertür frei. Dann gucken Sie draußen. Wenn die Luft rein ist, schicken Sie Ihr Team zum Auto über die Straße, dann kauern und beim Verlassen der Straße rechts abbiegen. Militante sollten von der linken und rechten Straße kommen, töte sie. Wenn es klar ist, weiter um die Ecke, aber achten Sie auf Scharfschützen. Sieh zu, dass du ihn erledigst. Wenn nicht, sollte sich Ihr Team um ihn kümmern. Wenn Sie bereit sind, nähern Sie sich der Treppe, und das ist das Ende dieses Abschnitts.

## 2.6 Bereich C2

Ziel: Verfolge Al'Soud, ihn in der Fabrik in die Enge treiben, nehmen Sie ihn gefangen wenn Sie können.

Du fängst bei der Treppe an. Geh runter, und es gibt ein Zimmer auf der linken Seite, während sich die Treppe nach rechts dreht, mit großen Löchern in der Wand. Senden Sie Ihre Team hinein und lassen Sie sich beim Abstieg von ihnen "decken". Ein Militant sollte vorne oben auftauchen. Erschießen Sie ihn und er rutscht bergab bis zum Boden. Das warnt aber auch die Feinde zu Ihrer Linken in den Fabrikrainen. Wendet euch der Fabrik zu, haltet die Augen offen, eine Mauer zwischen Ihnen und denen, und erschießen Sie Feinde. Wenn Sie sie nicht sehen erschießen Sie den Kerl auf dem 50. MG. Ein anderer kann seinen Platz einnehmen. Erledigt ihn. Ein dritter Typ mag in der Nähe sein, du kannst ihn dazu bringen, sich zu verstecken, aber ihn zu erschießen ist besser. Versammelt euch und runtergehen.

HINWEIS: Wahrscheinlich KÖNNEN Sie einen Mörserangriff auf die verlassene Fabrik einleiten, aber Sie laufen Gefahr, Al'Soud zu töten.

Jetzt schauen Sie genau hin.... Es gibt zwei Wege.... gehen Sie an die Wand des Gebäude, oder gehen Sie durch die Rinne und verstecken Sie sich hinter den Ruinen. Ich würde in der Rinne gehen. Aber halten Sie Ihr Team fest, denn sie werden dir nicht in die Rinne folgen. Hocken Sie sich und bewegen Sie sich Stück für Stück nach vorne, halten die Fabrik im Auge. Ein anderer Typ könnte auf dem Dach auftauchen, und die 50. cal. MG ist wieder besetzt! Snipe den Kerl vom Dach, wenn er auftaucht. Wenn nicht, schießen Sie auf den Schützen, gehen Sie zurück, und wiederholen.

Sie müssen 4 oder 5 Kanoniere erschießen. Und wenn Sie den Typ auf dem Dach, der sich nach außen lehnt, erledigen ist das noch besser. Weiter zur Tür. Lassen Sie Ihr Team den Eingang überwachen... Dann halten Sie am Eingang an. Töten Sie die Kommandotruppen, die von links rauskommen, dann die die tiefer Gebäude sind. Töte drei bis fünf von ihnen. Sobald es so aussieht das es klar ist, bringen Sie das Team schnell ins Haus, da sie am Ende vielleicht auf die Jungs in den oberen Stockwerken schießen und das kann schlecht für dich ausgehen. Dann geht es nur darum, langsam Level für Level, Stück für Stück zu Reinigen. Granaten großzügig einsetzen, bis man Etage für Etage gesäubert hat und das lässt Al Soud allein im dritten Stock zurück. Geben Sie Ihrem Team den Befehl ihn zu decken, seine Pistole ergreifen und ihn dann zu sichern (oder zu bestelle jemand dazu) und du gewinnst!

### 3 MISSION 3: AMERIKANISCHE UNIVERSITÄT

Atash Miliz, unterstützt von iranischen Spezialeinheiten, hat die American University angegriffen.

#### 3.1 Bereich A 1

Ziel: Durch die Kanalisation zum Rendezvous mit Mad Dog 9 die amerikanische Universität zurückerobern. Jage Major Abdullah Bin Katan von den Iranischen Spezialeinheiten, eliminieren Sie die Atash-Miliz, wenn Sie welche sehen.

Gehen Sie durch den Tunnel, töten Sie zwei hinter der Ecke, dann kommen Sie zu Pumpenraum. Achten Sie auf Scharfschützen oben rechts, dann auf Feinde weiter unten. Bring die Marines in Deckung, dann bleib zurück und schiess oder M203 benutzen. Wenn Sie ein paar von ihnen weggeräumt haben, wird man Ihnen sagen, dass die Mörser die Abwasserkanäle beschädigt haben, und Sie müssen einen alternativen Weg zu Ihrem Zielort finden.

Ziel: Alternativroute lokalisieren

Weiter, töte noch ein paar weitere Kommandos, die dich hetzen. Vergessen Sie nicht den Typ oben rechts. Gehen Sie weiter und Sie werden rechts eine Abzweigung sehen. Gehen Sie zum Ende, um ein kleines Büro mit Erste-Hilfe-Kasten zu finden. Heilt alle und füllt die Lebensenergie auf. Zwei oder drei Feinde könnten vorbeikommen, aber Ihr Team sollte sich um sie kümmern. Zurück in den Tunnel und weiter. Gehen Sie den Tunnel hinunter und bis zur T-Kreuzung. Linke Seite ist durch einen Höhleneinsturz blockiert, also biegen Sie rechts ab. Gehen Sie runter, halten Sie in der Mitte. Der Feind am Ende kann eine Granate benutzen. Sie sollten die Granaten hören wenn sie aufschlagen. Wenn ja, 180° drehen und RENNEN. Sonst schleichst du dich heran und ihn abschießen oder selbst eine Granate werfen. Wenn er erledigt ist, weiter, und Sie sehen einen Tunnel bis zur Straßenebene auf der linken Seite der Wand.

#### 3.2 Bereich A 2

Bewegt euch langsam nach oben, haltet Ausschau nach zwei Gegnern, normalerweise einer links und einer rechts. Auf den Bauch und suchen Sie nach dem linken Ausgang. Team in die Ruinen. Draußen auf der Straße steht ein 50er Cal. bereit, jeden, der rauskommt, mit Blei zu versorgen, also musst du genau hinsehen, einen Ort zu finden, an dem man es snipen kann. Dein Teamkollege kann wahrscheinlich jemanden treffen der über die Straße geht. Oder du kannst einen Luftangriff anfordern. Es ist Abenddämmerung, also mach die Nachtsicht an. Bring alle zum Bordstein und überqueren wenn du sicher bist, dass das Kaliber 50 neutralisiert ist. Rechts abbiegen in Richtung des roten Lieferwagen in der Ferne. Gehen Sie weiter die Straße hinauf, und Feinde werden von beiden Seiten der Kreuzung auftauchen. Helfen Sie Ihrem Team dabei die Bedrohung zubeseitigen. Sobald alles klar ist, stopen Sie Ihr Team und gehen Sie zur Ecke, links herumsehen. Zwei oder drei Feinde sind ganz links in der Ecke des Gebäudes. Schiesse sie aus der Ferne. Achten Sie auf Zivilisten. Wenn das klar ist, biegen Sie rechts in die Gasse ein. Da ist eine Leiter. Schicken Sie Ihr gesamtes Team die Leiter hoch und lassen Sie es den Hof abdecken (vertrauen Sie mir). Klettern Sie

hoch und unterstützen sie. Geh zurück auf die Straße, überprüfen Sie das "Lagerhaus" gleich rechts um die Ecke und erschießen Sie den Kämpfer im Inneren.

Ziel: Räumung der verbliebenen Atash-Militaristen

Plötzlich wird das Gebäude, an dem du vorbeigekommen bist, neben dem Hof lebendig, als Militante anfangen, herauszukommen (Bist du nicht froh, dass du dich mit einem Team aufgerüstet hast?) Helfen Sie ihnen, indem Sie sich hinauslehnen und sich engagieren. Du solltest in der Lage sein, sie mit minimalen Treffern auszulöschen. Noch ein oder zwei können Feinde am anderen Ende auftreten. Lassen sie sich ihnen nähern und dann eliminieren. Wenn alles klar ist, sammeln Sie die Gewehre, und weiter bis zum Ende der Straße in den "Bunker" hinein, und innen ist eine Leiter hinunter zum nächsten Teil der Kanalisationsmission.

### 3.3 Bereich A 3

Sie sind in der Kanalisation, also beobachten Sie die Vorderseite, töten Sie Milizen, die auftauchen. Gehen Sie auf dem einzigen Weg weiter, den Sie gehen können. Du wirst an der Kreuzung angegriffen. Töte sie alle. An der Kreuzung links abbiegen, töte ein Mann in der Ferne, und weiter in die U-Bahn. U-Bahn kann schwierig sein, wenn man keine Unterstützung von Verteidigern hat. Hocke und an die rechte Seitenwand, stop das Team. Töte einen Mann, der noch übrig ist. An die linke Wand und warten, bis ein Typ rauskommt, oder eine Granate werfen. Dann an die rechte Wand, biegen Sie rechts ab und töten Sie einen, dann vielleicht einen anderen Verteidiger. Oder, wenn Sie es eilig haben, schießen Sie eine M203-Granate die alle Feinde in der Nähe töten sollte. Gehen Sie weiter leicht nach unten, bis Sie eine Lücke in der U-Bahn-Wand sehen, links. Geben Sie Ihrem Team schnell den Befehl Ihnen Deckung zugeben. Atash Miliz wird erscheinen auf der andere Seite des Bahnsteigs. Erschießen Sie sie, lassen Sie Ihr Team seinen Anteil tun. Sollten 5 oder 6 von ihnen sein, kann einer davon langsamer sein als andere. Sobald die Luft rein ist, halten Sie Ihr Team fest. Zeit für eine kleine Aufklärung. Lassen Sie Ihr Team die Lücke und die Plattform sichern. Ein Typ sollte von der Plattform auf deiner Seite auftauchen. (oder er versteckt sich hinter einem Pfeiler). Töte ihn. Bleiben Sie im Gleis. Du versuchst den Generator zu finden, der die Lichter mit Strom versorgt auf der anderen Seite der Mauer. Wenn Sie den kleinen Bagger sehen, schauen Sie nach LINKS und suchen Sie weiter. Wenn Sie ihn sehen, schießen Sie. Voila! Dunkelheit ist dein Verbündeter! Schalten Sie das Nachtsichtgerät ein und gehen Sie auf die Jagd. Was willst du tun, einsamer Wolf? Klettern Sie die Treppe auf der Plattform hinauf und lehnen Sie sich raus, um vom Laufsteg aus zu schießen. Sie können den Scope nicht verwenden. da es mit dem Nachtsichtgerät nicht kompatibel ist, aber du solltest es nicht brauchen. Rauslehnen, ein paar Schüsse machen, zurückkommen. Rauslehnen, mitnehmen, ein paar Schüsse, zurück. Töte 6 Militante. Viele werden über die Brücke kommen, aber Sie können sie töten oder Ihr Team dazu Verwenden, während Sie aus der Bauchlage schiessen. Wenn es klar erscheint, lassen Sie Ihr Team sich formieren und folgen Sie Ihnen die Treppe nach unten. Bekämpfe irgendeinen auf dem Weg in der Ferne. Vielleicht zwei mehr. Gehen Sie weiter und überprüfen Sie die Räume auf der linken Seite. Der zweite Raum hat einen Kerl. im Dunkeln.... Erschießen Sie ihn. Hier gibt es auch einen Erste-Hilfe-Kasten. Letzte Raum hat Munitionskiste. Der Tunnel bis zur Universität ist eingestürzt, aber es gibt noch einen weiteren Weg. Springt in die Gleise, haltet Ausschau nach Feinden! Dann finden Sie hier eine Loch, das in einen anderen Teil der Kanalisation führt. Gehen durch das Loch, achte auf den Feind, wenn du ihn nicht auf den Schienen getötet hast. Weiter unten finden Sie Abwasserkanäle. Runterklettern, Team runterholen. Halten Sie am Ausgang. Töte einen Kerl, der links liegt, dann noch zwei weitere. Gehen Sie weiter, stellen Sie Ihr Team hinter jede verfügbare Deckung. Du wirst zu einer Rechtskurve kommen.... Lassen Sie Ihr Team hinter sich und Deckung nehmen. Erschießen Sie Feinde zwischen den Rohren. Dann gehen Sie mit der Vollautomatik und und bereite dich auf eine Abwehr vor. Mindestens zwei sollten dich hierher drängen. Tötet sie. Gehen Sie weiter zu einem Abschnitt, wo die Decke zerbrochen ist. Es gibt eine Scharfschützen

dort oben, plus iranische Spezialeinheiten auf der anderen Seite. Erledige den einen Kerl auf deiner Ebene, warte. Dann befehlen Sie Ihrem Team Ihnen Deckung zugeben. Erschießen Sie den Scharfschützen, wenn Sie seine Beine sehen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob die Luft rein ist, feuern Sie eine M203-Granate in das entfernte Mauerwerk. Wenn alles klar ist, gehen Sie weiter. Die rechte Seite ist blockiert, also gehen Sie nach links. Sie kommen zur rechten Abzweigung. Erschießen Sie einen Kerl, der rauskommt. NICHT auf die Kreuzung gehen. Zwei weitere erscheinen von vorne. Tötet sie. Dann betreten Sie die Kreuzung und erledigen zwei Kerle hinter den Trümmern. Gehen Sie weiter, und Sie befinden sich auf der Leiter nach oben, und das beendet diesen Level.

### 3.4 Bereich B 1

HINWEIS: Sehr anfälliger Bereich, sehr lang, in dem ein Fehler tödlich für Ihre Teammitglieder oder für Sie sein kann.

Sie haben Mad Dog 9 gefunden, 2 Freunde. Du musst diese Seite säubern UND die Seite der Feinde, es wird nicht einfach werden! Ich bevorzuge den Hinterhalt. Schau und schiesse den Kerl in den Kopf wenn er da ist. Gehen Sie zurück und lassen Sie das Team die Tür bewachen. Schießen Sie ein paar Runden, um die Jungs in den Ruinen anzulocken. Geh zurück und irgendwann werden ein oder zwei Ihre Tür stürmen. Ihr Team wird sie töten. Achten Sie darauf, dass Sie in der Zwischenzeit nicht getroffen werden. Wenn keine Feinde mehr zu kommen scheinen, bleiben Sie auf der gleichen Seite der Tür, aber gegenüberliegende Kante. Schauen Sie über die Fässer, und Sie sehen ein paar Hinterhalte oben auf der Spitze. Fordern Sie einen Luftangriff an. Und jetzt laufe, während der Kampfhubschrauber sie ablenkt. Gehen Sie zu der äußersten rechten Ecke von dem Raum und lassen Sie sie andere schießen. (Alternativer Ansatz: Sie räumen sie aus dem Weg statt des Kampfhubschraubers). Schicken Sie Ihre Marines hinter die Fässer. Langsam vorangehen und aufpassen auf Schützen in den Ruinen, und diejenigen, die zurück nach oben liefen, um zu schießen. Hab Geduld und zermürbe sie. Wenn Sie 5-6 töten, sollte es ziemlich ruhig sein. Formieren und schau zu den Fässer, dann links zu den Kisten. Links von den Kisten ist eine Tür. Lassen Sie Ihre Marines sichern und öffnen Sie sie dann. Töte jeden einzelnen innen. Das führt Sie hinunter in den "Abwasserkanal". Geh zu dem anderen Gebäude. Schau nach oben. Der Balkon auf Ihrem Gebäude hat einen Scharfschützen auf der linken Seite oben. Töte ihn, bevor er Schaden anrichtet. Weiter zum anderen Gebäude. Der beste Weg, den ich bisher gefunden habe, ist, die Leiter zu erklimmen, den Weg nach oben, und lassen Sie Ihr Team um die Tür kauern, die es sichert von innen heraus. Ordnen Sie ein oder zwei zu, um die Treppe zu schützen. Dann Sie schleichen Sie sich wieder nach unten und erkunden Sie, bis Sie zwei Kerle kommen sehen aus dem Hinterzimmer. Töte sie und du bekommst ein neues Ziel.

Ziel: Schützen Sie die Überlebenden von Mad Dog 9 und wehren Sie die Atash-Streitkräfte ab. Technisch gesehen brauchen Sie NICHT die Überlebenden von Mad Dog 9 zu schützen. Sie können sterben, und du kannst immer noch Fortschritte machen, aber es ist besser, wenn du es tust. Sie helfen ihnen. Wenn Sie sich rechts zusammengedrängt haben, wird niemandem von draußen gesehen. Lauf wieder nach oben. Du gehst und wirfst einen Blick über die Mauer, schießt ein paar Schüsse um ihre Aufmerksamkeit zu erregen. Sie werden zur Leiter eilen, aber das ist eine natürliche Schussposition... Sie können sie einfach abschießen. Einer nach dem anderen. Also haben Sie einfach Geduld.... Wenn es Feinde gibt, die nicht kommen, über die Mauer gucken und sie abschiessen. Bald wenn du alle erledigt hast zu dem nächsten Ziel. Wenn Mad Dog 9 Mitglieder nicht überlebt haben, zögern Sie nicht, die SAW und/oder die M203 für mehr Munition zuzunehmen. Wenn du die Mitglieder von Mad Dog 9 retten willst, denn sie haben ja auch einige Feuerkraft, müssen Sie es im unteren Stockwerk ausfechten. Im Allgemeinen studieren Sie das untere Stockwerk und finden Sie eine Position, die nur zwei oder drei Zugangspunkte hat, dann weisen Sie den SAW-Schützen einen zu, die zwei Schützen zur anderen. Das sollte dir genug Zeit geben, jeden

Schwerverletzten zu heilen. Die Mad Dog 9 Mitglieder sind in einem kleinen Raum versteckt, also musst du dich mit ihnen dort zur Wehr setzen. Es ist nicht empfehlenswert, im Vorfeld zu kämpfen, da es zu viele Fenster gibt. Wenn Sie jedoch die beiden Eingänge und die Treppe bewachen können (da es möglich ist, die Außentreppe nach oben zu gehen, als wieder herunterkommen), das dürfte das beste sein. Töten Sie sie weiter, bis Sie das nächste Ziel erreichen. Gehen Sie dorthin, wo Sie die beiden Militanten im ersten Stock getötet haben, finden Sie die Treppe nach unten. Gehen Sie durch den Raum mit dem Erste-Hilfe-Kasten. Halt an der Tür. Heilen Sie jetzt, aber füllen Sie NICHT auf. Alle sollen die Tür absichern, dann öffnen Sie sie. Eine Salve eliminiert die beiden Milizen drinnen. Formieren Sie sich, bevor Sie sich mit Ihrem Erste-Hilfe-Kram eindecken, und weiter in den Tunnel zu der Universität!

### 3.5 Bereich C 1

Zielsetzung: In die Universität einsteigen

Wenn man aus der Kanalisation kommt, ist man in einem kleinen Tunnel. Halten Im Tunnel es wird bald hässlich werden. Gehen Sie NICHT raus auf die Straße. Es ist GEFÄHRLICH da draußen, und ich spreche nicht von den Zivilisten. Sie werden sehen, technische, RPG-Shooter, und viele andere Schützen. Nähern Sie sich und halten Sie an dem Ausgang. Lehnen Sie sich raus und schießen Sie auf die Feinde über dem Auto. Die Zivilisten werden sich zerstreuen. Dann lehnen Sie sich raus und erledigen Sie den Typ auf dem Balkon auf der anderen Seite. Schnell nachladen. Der nächste Typ auf der Balkon hat RPG und wenn er Sie trifft, ist Ihr gesamtes Team Toast. Lehnen Sie sich raus und erschießen Sie jeden, der zu nahe kommt. Schießen Sie noch ein paar Milizen mehr.

Ziel: Atash schickt Verstärkung. Beseitigen Sie sie.

Ein Technischer kommt von rechts auf der anderen Seite von Barrikaden. Kriechen Sie auf dem Bauch, da Sie es mit M203 von hier aus diesem Winkel nicht treffen können. Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu tun. Ich würde im Tunnel bleiben und beschäftigen Sie sich mit allen die kommen, dann schießen Sie das technischen (Sie können ein Stück davon sehen, während die Säulen seine Waffe blockieren von wo er Sie sehen kann), bis es explodiert. Die andere Möglichkeit ist, einen Run zu machen zu der gegenüberliegende Treppe (auch wenn viele Feinde dass zunächst verhindern, es sei denn, Sie fühlen sich überfallen) Warten Sie, bis es klar ist (töten Sie 6-8 Feinde von der linken Strasse, als sie langsam versuchen, um das Auto herumzuarbeiten in Richtung des Eingangs) die Treppe hinauflaufen, drehen und drehen, und du kannst den technischen Schütze töten von oben, wenn er hinausguckt. Es gibt vielleicht ein paar Rückseitige-Gewehrschützen, erschieße sie auch, oder sprengen Sie einfach den technischen. Diese Treppe hat auch einen Erste-Hilfe-Kasten. Du wirst es vielleicht brauchen. Jetzt können Sie die Kreuzung freimachen. Die linke Abzweigung hat zwei Scharfschützen in den offenen Fenstern (einen oben und einen unten). Seien Sie vorsichtig, wenn Sie an ihnen vorbei gehen. Geh durch die Tür, die ein wenig weiter geöffnet ist und du gehst zum nächsten Teil.

### 3.6 Bereich C 2

Ziel: Die Bibliothek angreifen und Bin Katan erobern, dann zerstöre die Straßensperre, damit die Marines die Universität befreien können.

Sie sind am Hintereingang der Bibliothek. Alle sind versteckt. Öffne die Tür und du findest diese kleine Nische zu deiner Linken. Sagen Sie Ihrem Team, es soll in die Nische gehen. Wenn einer von ihnen darauf besteht Aufenthalt an der Säule oder Tür zunehmen, gib einer bestimmten Person einen goto Befehl. Lassen Sie sie die Vorderseite sichern (zu Tür) und ein wenig links von dem. Jetzt ist es Zeit für dich, Köder zu spielen. Bevor du das tust, nach links abbiegen. Siehst du einen Kopf über den Büchern? Schieß ihm eine Kugel in den Kopf. Jetzt kannst du Köder spielen. Gehen Sie zurück zur Tür, und schauen Sie in die Bibliothek. Lauft zum anderen Ende, bis ihr Feinde seht.

RENN schnell zurück in die Nische, umdrehen, hinauslehnen, und beschäftige dich mit den kommenden. Ihr Team sollte auch schießen. Töten über ein Dutzend verschiedene Kämpfer, einige unten, während andere oben sind, hin und her rennend, sogar ein oder zwei Scharfschützen in dem beschädigten dritten Stock auf der linken Seite. Verwenden Sie M203, wenn Sie möchten. Es ist kurz vor Ende der Mission. Du bekommst bald Nachschub. Töten bis sich niemand mehr bewegt. Formieren Sie sich, heilen Sie sich und gehen Sie zu dem Treppenhaus. Gehen Sie bis zur 2. Etage, biegen Sie rechts ab, dann gehen Sie um die Ecke und du hast Bin Katan gefunden. Nehmen Sie sein RPK und sichern Sie ihn.

Ziel: Bunker zerstören

In der Ecke ist eine Munitionskiste für Nachschub. Dort rechts abbiegen und es gibt eine große Tür zu mehr Feinden. Töte drei oder vier die raus rennen. Geben Sie den Befehl sichern und lassen Sie Ihr Team die Arbeit machen. Gehen Sie hinein und säubern Sie die Räume, wahrscheinlich weitere 3-4 Milizionäre. Es gibt drei verschiedene Räume, achten Sie auf die Schützen von außen, von der anderen Seite, die herein schießen. Du brauchst keine Nachtsichtgeräte, um die Schützen draußen zu sehen, aber du brauchst es, um die Schützen INNEN zu sehen. Ich empfehle eine Granate pro Zimmer Die Schützen auf den Dächern auf der anderen Straßenseite ausschalten. Wenn du noch mehr Kills willst, kannst du die Feinde unter dir snipen. Es gibt eine ganze Reihe von ihnen. Wenn Sie müde sind, rufen Sie einen Kampfhubschrauber für den Bunker. Wenn der Bunker zerstört ist, gewinnst du die Mission!

#### 4 MISSION 4: L E'TOILE

##### 4.1 Bereich A 1

Ziel: Greife die Radikalen, angeführt von General Badr rund um den Krankenhaus an, damit ein Konvoi durchkommen und die verwundeten Marines evakuieren kann.

Du beginnt an einem Gebäude direkt an der Straße. Du musst die Stufen zu deiner Linken so schnell wie möglich hochgehen, und greifen Sie die Feinde an, die von links und rechts kommen. Wenn du unten bleibst, wirst du vielleicht überwältigt. Also, lauf hoch, dann bestellt euer Team hier oben auf der Seite. Von dort oben sind Sie gut abgesichert und haben jede Menge Ziele zur Auswahl. Sobald es weitgehend klar ist, gehen Sie in das Gebäude auf der rechten Seite, wo viele Radikale herauskamen. Gehen Sie in den 2. Stock. Haben Sie Ihr Team im ersten Stock den Eingang bewachen lassen gehe die Treppen hoch. Töte alle verbliebenen Feinde im Inneren und snipe alle Feinde, die von der Straße aus auftauchen werden und in dem Gebäude an der rechten Frontseite. Erledigen Sie auch alle 50. MG Kanoniere. Ein technical kommt auf uns zu. Aber wenn du die Tür geschlossen hättest, unten haben sie kein Ziel. Also snipe Sie den Schützen von dem Balkon aus, dann werfen Sie eine Granate auf den Truck, um ihn in die Luft zu jagen. Es ist zu gefährlich, um stehen zu bleiben. Benutze eine M203-Granate, um die Scharfschützen, die sich im Inneren des Raumes mit den langen schmalen Fenstern verstecken zu erledigen und erledigen Sie jeden weitem unten auf der Straße. Wenn alles klar ist, gehen Sie über die linke Straßenseite zum Wegpunkt und bleiben Sie dort hinter der Deckung. Feinde werden von weiter oben in der Ecke herausspringen sowie vom Gebäude zu Ihrer Rechten. Holen Sie sie raus. Dann geh zu dem Wegpunkt, der die Hintertür des Restaurants ist. Machen Sie regelmäßig Takedown im Restaurant (Zivilisten können sich im Inneren befinden). Zwei Feinde werden eindringen, eliminieren. Es gibt einen Erste-Hilfe-Kasten im Büro, wenn Sie Ihre Vorräte auffüllen müssen. Wenn Sie bereit sind, verlassen Sie das Gebäude durch die kleine Tür nach links. Eliminierung von zwei Radikalen in der Konstruktion Seite. Gehen Sie durch und in der hinteren Ecke befindet sich eine Treppe hinunter zu einer Tür. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie durch, und Sie sind im Krankenhaus.

##### 4.2 Bereich A 2

Ziel: Das Krankenhaus von Radikalen befreien, damit der Konvoi die Möglichkeit hat, die Verwundeten zu evakuieren.

Sie sind im Krankenhaus. Gehen Sie langsam rein, Tür für Tür. Feinde sind jetzt drei bis vier pro Raum, was bedeutet, dass Sie präzise sein müssen, UND nutzen Sie die AK's Vollautomatik zu Ihrem Vorteil. Gehe in die Ebene, die das Leichenschauhaus des Krankenhauses ist. Töte Feinde, werent du gehst. Erstes Zimmer hat ein oder zwei, dann ein anderer Raum hat drei oder vier, mit zusätzlichen, die in den Raum laufen können. Sie können reinschauen und dann liegend reinkriechen. Gehen Sie weiter, bis Sie den freundlichen Marine sehen. Er wird Ihnen sagen, dass es oben noch drei weitere gibt. Dann wird er losgehen. Gehen Sie nach oben und achten Sie auf zwei Feinde, die herunterkommen. Dann geh nach oben eine weitere Ebene zur einzigen offenen Tür. Sie sehen vielleicht eine Krankenschwester. Sie hat Angst und schaut auf die Feinde. Eine Zigarette rauchen, um den Zivilisten entkommen zu lassen, vielleicht, oder einfach nur schnell und präzise mit Ihren Schüssen sein, oder einfach nur einen Takedown machen und lassen Sie Ihre Marines sich darum kümmern. Es liegt an dir. Auf jeden Fall geht es weiter in den Korridor, von dem aus man einen kleinen Platz überblicken kann. Geh weiter. Sie sehen zwei verwundete Marines, einer von ihnen sucht irgendetwas. Herauslehnen und schießen. Nimm alle drei weg und du hast sie gerettet. Da unten ist noch einer? Komm zurück durch den Flur, aber schau nach unten. Feinde! (3 oder 4 von ihnen) Töte sie von hier oben, wenn du kannst, aber es ist okay, wenn du es nicht tust. Lassen Sie Ihr Team die Tür sichern, durch die Sie vorhin gekommen sind (zurück wie Sie gekommen sind). Alle Überlebenden werden hier herauflaufen, um anzugreifen und damit in deine Falle tappen. Helfen Sie Ihrem Team, sie zu töten. Wenn alles klar ist, formieren Sie sich und gehen Sie nach unten, aber nur ein Stockwerk. Eine Tür, die vorher verriegelt war, ist jetzt offen. Nach innen und die verschiedenen Türen abdecken. Feinde werden von mindestens zwei Richtungen kommen. Zwei oder drei von der Doppeltür, dann noch mehr Feinde von links. Fangen Sie an, die Nebenräume zu räumen. Wenn du in der Nähe des Schreibtisch bist (es ist die beste Deckung), links abbiegen, einen Typen töten, der kommt. (Sie können hören wenn die Tür geöffnet wird), dann sagen Sie Ihrem Team, was Sie tun sollen um Ihnen durch die Tür zu folgen. Töte einen, dann einen anderen und Sie haben die Marines befreit. Du bekommst den Befehl, dass du auf das Dach gehen sollst, um den Konvoi Schützen. Jetzt ist es an der Zeit, nach oben zu gehen, aber achten Sie auf die beiden Feinde, die auf dem Weg nach oben die Treppe herunterkommen. Gehen Sie weiter durch den Raum und Sie sollten zurück zum Treppenhaus kommen (zum Wegpunkt), Munition nachladen. Schau nach oben zwei weiteren Angreifern kommen von oben runter. Gehen Sie auf das Dach, laufen Sie in den Korridor, und dieser Level wird beendet.

#### 4.3 Bereich A 3

Ziel: Sie müssen die 2 MG-Nester benutzen, um den Konvoi zu Sichern gegen die Feinde auf der anderen Straßenseite, die den Konvoi so weit wie möglich beschädigen.

Lauf nach rechts, ordne einem der MGs einen Assistenzschützen zu. Weisen Sie Ihren SAW-Typen hier zu und weisen Sie Deckung auf der anderen Straßenseite zu. Etwas NIDRIGER. Lauf auf die andere Seite zum ANDEREN MG, gib Order das der Gewehrschütze hierbleiben soll, und du bleibst dort, um ihm zu helfen. Ihr Job ist es den gelegentlichen Bösewicht auf der STRASSE zuerledigen, die andere Feinde sind eigentlich keine so große Bedrohung. Tötet jeden auf der Straßenebene so schnell wie möglich. Wenn Sie sie alle getötet haben, wird der Rest des Kampf einfach. Benutzen Sie Granaten auf der Straßenebene. Während der Schlacht, heilen Sie die Kameraden, die wenig Gesundheit haben. Es gibt ZWEI Erste-Hilfe-Kästen, eine pro Waffe, so dass Sie einiges an Erster Hilfe leisten können. Und heile denjenigen, der auf 60 Prozent oder weniger gesunken ist. Dann heißt es im Grunde genommen schießen, schießen, schießen. Es ist etwas Munition in einer Kiste an der rechten Waffe (vielleicht auch an der linken?). Verwenden Sie 3 Schuss Modus oder sogar Einzelschuss, da Ihnen die Munition ausgehen kann, wenn Sie viel feuern. Gut, dass den MG's nie die Munition ausgeht oder gar nachgeladen werden muss.



Erschießen Sie alle Feinde, insbesondere die auf der unteren Ebene. Feinde kommen in drei Ebenen: Unteres Straßenniveau (das sind die primäre Bedrohung für Ihre Humvees und Ihre Schützen), mittlere Ebene hinter diesen Schlitzen (geringere Bedrohung, da sie zu sehr damit beschäftigt sind, sich vor Ihren Geschossen zu schützen), und oberste Ebene auf dem "Dach" (sie schießen hauptsächlich auf dich, nicht die Humvees). Töten Sie sie weiter, bis 10 oder 12 verschiedene Humvees es geschafft haben. Irgendwann hörst du "we're oscar mike". Das ist das Ende der Mission.

#### 4.4.4 Bereich B 1

Es ist an der Zeit, den Konvoi durch ein hart umkämpftes Gebiet zu bringen. Verwenden Sie die 50Cal. so viel wie möglich.

Sie sind auf einem Dach mit einem 50. MG. Es gibt noch weitere 50er auf dem Marine AFV zu Ihrer Rechten. Ordnen Sie jeder Person eines zu und die Mission ist viel einfacher. Sie müssen viele Feinde in Fahrtrichtung schießen und ein bisschen weniger auf der linken Seite. Weisen Sie Ihren Hilfsschützen einen der 50er zu, und Ihrem Gewehrschützen ein weiteres 50er. Stellen Sie Ihre SAW Schützen, um die Front ein wenig nach links abzudecken, bei den Kasten-LKWs, und Sie gehen einzeln schießen und schießen jedes Ziel, das Sie sehen, vorzugsweise Ziele zu Ihrer Linken. Lehnen Sie sich hinaus und greifen Sie links an. Sie können ein Mörserfeuer auf den feindlichen Ort anordnen. Sparen Sie den Schlag für den Fall, dass das Fahrzeug durchfahren wird. Du brauchst den Schock Wert. Wenn das nächste Fahrzeug durchkommt, benutzen Sie Rauch. Schießen Sie alle die feindlich gesinnt sind, um den durchfahrenden Konvoi zu decken. Sie können EIN Fahrzeug verlieren, aber nicht mehr als das. (Sparen Sie Ihre Munition der nächste Teil ist sehr Munitionsintensiv). Benutzen Sie den Einzelschuss und helfen Sie Ihrem Team. Benutzen Sie die M203's sparsam (Sie benötigen mehrere davon für den nächste Teil). Wenn Sie fertig sind, versammeln Sie sich. Da ist eine Treppe auf der linken Seite oder Leiter auf der rechten Seite, um nach unten zu gehen. Es gibt einen Erste-Hilfe-Kasten dort. Heilen und auffüllen. Über die Straße gehen für einige fallen gelassenen AK-74 und RPK. Es sollte Stapel von ihnen geben. Wenn Sie bereit sind, begeben Sie sich zur Tür HINTER Ihrem Ausgangspunkt, und folgen Sie dem Korridor bis zum nächsten Level.

#### 4.5 Bereich B 2

Ziel: Die Reporter sind im obersten Stockwerk versteckt. Du musst die unteren Stockwerke säubern, um an sie ranzukommen.

HINWEIS: Achten Sie auf Scharfschützen aus angrenzenden Gebäuden, die durch Fenster und dergleichen schießen.

Anmerkung: SEHR harter Level, erwarten Sie, dass ein einziger Fehler den Tod eines Teammitglieds bedeuten könnte, Tod eines der Reporter oder Ihr eigenes Ableben. Arbeiten Sie sich langsam, Stück für Stück, in das Gebäude rein. SEI bewusst, dass Schüsse von außen kommen. Sie können ausweichen, aber Ihre Mitmarines und die Reporter nicht. Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Gruppe gefährdet ist, lassen Sie sie in einem sicheren Ort zurück. Die Reporter sind im Allgemeinen ziemlich gut in Bezug auf Ausweichen. Arbeite dich in den Korridor hinein und benutze so viele aufgefundene Waffen wie möglich. Sie benötigen Ihre M-16 mit dem Zielfernrohr, um später zu snipen. Arbeite dich Stück für Stück nach oben, laufe an Fenstern vorbei, schließe die Tür nach draußen, und arbeiten Sie sich in den Eckraum, wo die Reporter sind. Das Büro davor hat jedoch einen Verbandskasten im Inneren. Sie haben die Reporter gefunden, und Sie müssen sie zu dem Parkhausdach, wo sie evakuiert werden können geleiten. Herauskommen HALT, legen Sie sich auf den Bauch. Lassen Sie Ihr Team draußen. Und Schließen Sie die Türen zum Flur. Die Scharfschützen wollen dich erledigen, und wenn ein Reporter im Weg steht, ist es immer noch deine Schuld. Du brauchst die Teammitglieder nicht, erledige jeden selbst. Wenn Sie auf dem Bauch vorwärts kriechen, schauen Sie nach rechts, und Sie sollten einen Scharfschützen sehen, der schaut

in die falsche Richtung. Bevor er es bemerkt, jagt ihm eine Kugel in den Kopf. Hocken Sie sich NICHT zu nah an das Fenster heran. Menschen von unten können und werden auf die Spitze Ihres Helmes schießen, und genug Treffer KÖNNEN Sie erledigen. Von der Kante aus leicht zurücktreten und in die Hocke gehen. Schau leicht links, da sollte ein Kerl sein, der sich sehr gut in einem Fenster versteckt. Töte ihn wenn er auftaucht. Nimm dein bestes Sturmgewehr. RPK ist am besten, aber AK-74 auf Vollauto wird genügen. Wenn nichts anderes, verwenden Sie M-16 in 3 Schussmodus. Links herauslehnen bis Sie den Kerl auf dem Balkon sehen und ihn schnell töten können! Er hat ein RPG und wenn er es in den Raum schießt, werden Sie und die Reporter TOAST! Vollautomatik treibt ihn ins Versteck und und sogar ein oder zwei Glückstreffer kann es geben. Lehnen Sie sich schnell zurück in die Tür, da Sie wahrscheinlich von hinten erschossen werden. Dreh dich um und kümmere dich um die feindlichen Schüsse aus dem dritten Stock. Lehnen Sie sich nach links, und schießen Sie dann geradeaus durch das Lücke im Fenster. Stehen Sie auf und versuchen Sie, die Nase des BMP zu sehen, und den Mörserangriff einleiten. Wenn der BMP Toast ist, schauen Sie ein bisschen nach rechts, in den zweiten Stock, und einen weiteren Angreifer erschießen. Ducken und 180° drehen. Es ist an der Zeit, sich um die andere Seite zu kümmern. Zuerst müssen Sie ein paar Granaten aus dem Fenster werfen. Die Idee ist, dass die Granate in die MITTE der "Brücke" fallen gelassen wird.

Nachdem sie geworfen wurden, steh auf und erschieß die Feinde. die vor den Granaten wegrennen. Jetzt schauen Sie zur Garage und rufen Sie die Marine-Scharfschützen. Du kann nicht alleine mit den Feinden umgehen (es ist extrem gefährlich). Sie werden die Feinde auf diesem Weg für Sie ausschalten. Du erledigs einfach alle auf dieser Seite. Hocken Sie sich nieder, drehen Sie 180° zurück in Richtung der "Brücke". Drehen Sie etwas nach links und schauen Sie, ob der Typ vom Fenster zurück ist. Wenn ja, erschießen Sie ihn. Geh in die Ecke und steh auf. Dann zielen Sie etwas tiefer und lehnen Sie sich rechts. Es sollte jemand auf dem Balkon der ersten Etage sein. Erschießen Sie ihn. Der Typ im 2. Stock kam zurück, also töte ihn auch. Dann überprüfe die Brücke. Wenn du jemanden gefunden hast, noch einen Granatenwurf machen, und sie in den Rücken schießen, während sie wegg rennen. Das Scharfschützenteam hätte mehrere Kills abrechnen sollen an der Garage. Gehen Sie dorthin, wo die Reporter sind, und biegen Sie dann nach links ab, bis Sie das Gebäude sehen neben dem Balkon, in dem Sie zuerst den Kerl erschossen haben. Wiederholen Sie die Granatenbehandlung. Wirf eine, dann schieße die Überlebenden. Stehen Sie auf und erschießen Sie alle Feinde, die Sie sehen. Dann nähern Sie sich der Stelle, wo die Reporter sind, schauen Sie zum Balkon mit dem RPG-Kerl, dann nach rechts. Du solltest die Schulter von jemandem im Fenster ganz links sehen. Warten Sie, bis er seinen Arm freigelegt hat, und schießen Sie dann eine Kugel hinein. Danach erledigen Sie den RPG-Shooter, der direkt unter dem Kerl ist, den Sie erschossen haben. Wenn Sie nicht nach den Scharfschützen gerufen haben, dann müssen Sie die Jungs in der Garage selbst erschieszen. Gehen Sie zurück in die zweite Etage. Blick in Richtung Garage. Es sollte zwei Kerle geben, die du mitnehmen musst. Vielleicht auch ein dritter, die beiden auf der rechten Seite hast du schon Ausgeschaltet. Jetzt schauen Sie zu der Garage an und schwenken Sie nach links, und Sie sollten einen Lastwagen sehen, und einen Scharfschützen daneben. Tötet ihn oder treibt ihn in sein Versteck und zwar schnell, da er die Stellung wechseln wird. Jetzt können Sie die Tür öffnen, aber überprüfen Sie beide Fenster, nur für den Fall der Fälle. Treten Sie auf den Balkon und weisen Sie das Team direkt unter Ihnen ann zwei Deckungen zur Garage und eine für die hintere Ecke zubeziehen. Geh nach unten, schauen Sie zum Team und biegen Sie rechts ab. Ein Feind sollte einfach auftauchen. Töte ihn oder lass es deinen Teamkollegen tun. 180° drehen in Richtung Garage und tötet einen weiteren Eindringling. Drehen Sie sich um und schauen Sie zu der Brücke und töte einen weiteren. Sammeln Sie die Sachen, die aus den Fenstern gefallen sind. Sie können RPG finden, Dragunov Scharfschützengewehr und andere exotische Waffen. Verwenden Sie sie, wenn Sie Wollen, oder schnappen Sie sich einfach AK oder RPK. Du brauchst jede Menge Munition, um es zu schaffen für den Garagenkampf. Laufen Sie an der Schranke vorbei, und der nächste Level wird Starten.

#### 4.6 Bereich B 3

Du bist in der Garage, und du musst es bis zur obersten Ebene schaffen wo ein Sea Knight Hubschrauber Sie und die Reporter abholen wird. Sie müssen Ihr Team die Hauptlast der Arbeit übernehmen lassen, die Reporter folgen dir, und du kannst nicht riskieren, dass sie erschossen werden. Achte auf das Loch in der Decke, denn es kann Feinde auf den Boden schießen lassen. Gehen Sie langsam rein, machen Sie einen Takedown an der Tür und halten Sie Ausschau nach Nachzügler, die nach dem ersten Angriff auftauchen. Oder einfach nur öffnen und schicken Sie Ihre Marines in das gegenüberliegende Tor und orientieren Sie sich am VW-Van. Das sollte alle Anwesenden umbringen. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie zum Eingang auf der gegenüberliegenden Seite der Ebene, auf Feinde aufpassen, die sich in den Ecken der Ruinen verstecken. Erreiche die nächste Ebene, und du solltest eine Nachricht über den Schaden erhalten. Bedeutet, dass wir eine weitere Treppe finden müssen. Ihr Team wird an einem Loch in der Decke vorbeilaufen, wo sie sich in die einige Feinde oben befinden. Steigen Sie schnell die Treppe hinauf und zielen Sie auf den Tür. Feinde können herüberkommen und sich der Partei anschließen. Schießen Sie sie an der Tür. Säubern Sie diese Ebene. Verwenden Sie Rauch, wenn Sie nur damit zu einem verteidigungsfähigen Ort gelangen. Kümmern Sie sich um alle Feinde. Im sichtbaren Bereich, Vorsicht vor Feinden um die Ecke, beide links und rechts. Du musst ein wenig abwärts gehen, mehr Feinde töten, nach links, und lokalisieren Sie eine weitere Treppe nach unten. Achten Sie auf einige Kerle, die aus der Tür kommen, dann die Treppe finden, runtergehen, und auf der Treppe halten. Vielleicht können Sie die beiden Feinde töten, von der Treppe aus. Sonst gucken Sie vorsichtig raus und erledigen sie. Gehen Sie vorsichtig raus, und Sie sehen zwei Türen auf der anderen Seite der Ebene. Die rechte Seite ist eine kurze Treppe, die zu den Ebene, auf der Sie waren führt, aber es ist hauptsächlich eine Schussposition. Sie wollen auf die linken Seite. Gehen Sie viele Stufen hinauf, aber langsam. Es kann ein oder zwei Feinde geben. Wenn Sie sie von unten sehen können, gehen Sie ein wenig weiter runter und feuern eine M203 in ihre Decke. Voila, keine Feinde mehr. Aber das kann dir schaden. Oder erschießen Sie sie einfach auf der Treppe bevor sie reagieren können. Oder schießen Sie weiter über ihren Kopf, bis sie beschließen weggzulaufen. Stellen Sie nur sicher, dass wenn sie sich entschieden haben, in welche Richtung du dich um sie kümmern kannst. Arbeite dich nach oben. Geh den ganzen Weg die Treppe hoch, und du gelangst zum Dach. Schicken Sie Ihr Team direkt unter den Hubschrauber, dann laufe selbst raus, und du hast den Level beendet!

#### 4.7 Bereich C 1

Du räumst einen Hinterhalt ab und verfolgst Khalid Samar.

Das ist fast das Gegenteil von einem früheren Level. Sie befinden sich auf einem Treppe direkt vor dem Friedhof. Geh nach unten, nach links drehen und an der Ecke stehenbleiben, links abbiegen und das Team mit Blickrichtung "Front" einsetzen. Tötet jeden einzelnen der sich nähert. Steh auf und töte die Leute auf dem Friedhof. Achten Sie auf die Treppe zu Ihrer Rechten, da dort die Leute Sie besuchen können. Töten Sie 5 Militante dort und andere zwei oder so innen im Friedhof. Gehen Sie nach oben und achten Sie auf jeden, der herunterkommt. Lassen Sie das Team die Treppe sichern. Sie gehen an das Ende des Blocks und schauen direkt auf die Straße. Du sollte einen Kerl mit RPG sehen. Er hat in die Garage geschaut, und Sie können ihn von hier aus töten. Er wird es nicht einmal bemerken. Gehen Sie zurück zum Treppen, die Ihr Team beobachtet. Geh wieder hoch. Öffnen Sie das Tor zur Garage, aber betreten Sie es NICHT. Lehnen Sie sich hinein und schießen Sie einen oder zwei Kämpfer in der Garage. (Siehst du den Erste-Hilfe-Kasten an der Wand?) Ein oder zwei können die Treppe stürmen, darauf achten und jeden töten der auftaucht. Einer kann sich auf die Straße zurückziehen. Lass ihn. Gehen Sie runter ins Erdgeschoss. Blick nach außen nach links... BRDM. Rufen Sie einen Artilleriangriff und die Mörser schlagen auf sie ein. Es gibt ein oder zwei Schützen im 2. Stockwerk auf dem Balkon in der hohen Wohnung in der Ferne. Einzelschuss verwenden und sie mit dem Zielfernrohr ausschalten. Wenden Sie sich nach

rechts und verstecken Sie das Team unter den Marktständen. Vergewissern Sie sich, dass sie die Vorderseite abdecken. In der Tat, verteilen Sie Sie in die beste Deckung, während sie immer noch in der Lage sind zu schießen. Du gehst voraus und schleichst dich vorwärts zum Wegpunkt. Tötet die Militanten die herbeieilen. Ihr Team wird den Rest ausschalten. Wenn Sie fertig sind, begeben Sie sich in die Ruinen zu Ihrer Rechten, aber achten Sie auf die Hintertür. Gehen Sie hinein und erkunden Sie sorgfältig. Es gibt eine Hintertür und sie kann sich plötzlich öffnen, wenn Militante rausschießen. Oder hast du sie vielleicht schon alle umgebracht. Öffnen und säubern. Du wirst die Lobby erreichen (siehts du den Erste-Hilfe-Kasten?). Gehe zum Wegpunkt, um diesen Level zu beenden.

#### 4.8 Bereich C2

Sie müssen den Kreisverkehr freimachen, der zum Hinterhalt Seite führt.

Öffnen Sie die Tür und gehen Sie weiter in den Vordereingang. Alle in Position auf den Eingang vorne, aber halten Sie einen auf den Eingang hinter dir, nur für alle Fälle. Auf den Bauch und versuchen Sie, nach rechts auf die Barrieren zu schauen. Snipe einen Kerl. Ein anderer Typ nimmt seinen Platz ein, erschießt ihn auch. Die anderen beiden kommen oder sie bleiben an den Absperrungen stehen, wo sie sich schnappen lassen. Wenn sie auf dich zukommen, gehen sie normalerweise in Deckung hinter der kleinen Planierraupe, also schießen Sie sie in den Fuß, in das Bein, wo auch immer. Erledige sie. Halten Sie den Blick nach rechts auf den Balkon im dritten Stock des Gebäudes, über den Kreis. Da ist ein Scharfschütze drauf. Erledige ihn. Er hat ein echtes Scharfschützengewehr, nicht nur eine AK. Schauen Sie nach links, und Sie sollten eine Tür in das nächste Gebäude sehen. Zielen Sie und schicken Sie Ihr Team dorthin. Sie werden anhalten, sich umdrehen und einen Schützen auf einem Balkon auf Ihrer Seite erledigen. Man wird vielleicht getroffen, aber Es gibt einen Erste-Hilfe-Kasten in dem Gebäude, neben dem sie sich befinden. Laufen Sie zu dem Gebäude rüber, gehen Sie dann in Bauchlage. Hast du deine Leute den Eingang sichern lassen, dann in Bauchlage und sei bereit die Feinde anzugreifen. Ein Typ sollte aus dem anderen Gebäudeteil kommen. Erledige ihn bevor er es dir antun kann. Töte zwei oder drei mehr, die reinkommen. Bringen Sie Ihr Team ins Haus und heilen Sie sich. Gehen Sie in die "vordere Lobby" des Gebäudes, aber betreten Sie NICHT den Wegpunkt. Richten Sie Ihr Team so ein, dass alle den Eingang bewachen. Legen Sie sich auf den Bauch und bewegen Sie sich vorwärts, bis Sie den Wegpunkt erreichen. Atash Radikale rennen in die Vorhalle, aber mit vier Gewehren, die in diese kleine Tür zeigen wird keiner sehr lange leben. Der Trick ist tötet sie, bevor sie schießen werden. Wenn du drei oder vier tötet, sollte die Bedrohung abgewendet werden. Du kannst liegend weiter und nach links schauen. Seitlicher Balkon des Gebäudes über der Straße, und Sie sehen ein Späher. Er hat keine Waffe, aber er taucht als "roter" Feind auf, also liegt es an dir, ob du ihn töten willst oder nicht. Jetzt ist es an der Zeit um Spaß zu haben. Zurück auf die Straße mit dem Planierraupe (zurück durch die Wäscherei), dann auf halbem Weg zur Barriere. Schauen Sie sich den Balkon direkt über dem Eingang zur Lobby an, die Sie gerade verteidigt. Beweg dich nach rechts, bis ihr den Schützen dort seht. Töte ihn. Suchen Sie nach einem Kerl, der sich genau rechts neben dem Kastenwagen versteckt in der Entfernung, auf der Straße, die Bergauf führt. Töte ihn. Wenn Sie ihn nicht erschießen können, eine Granate werfen. Gehen Sie zur Barriere und dann so weit wie möglich nach rechts. Stellen Sie Ihre SAW-Schütze dort hin, decken Sie den Abhang ab. Zum Aufbau des restlichen Teams das Gleiche zu tun. Gehen Sie zurück zu Ihrem SAW-Schützen, schauen Sie den Hügel hinauf, und Scannen Sie nach links, bis Sie einen Punkt sehen, zu dem Sie einen Mörserangriff rufen können. Machen Sie das. Nach einer Weile wird ein Haufen Milizionäre, die sich in der Stadt aufhalten einen Hinterhalt legen für den Marine-Konvoi der die Straße runterkommen wird, aber Sie sind am perfekten Ort, um sie zu treffen. Nach ein wenig Schießen sollte der Bereich frei sein. Gehen Sie zurück in die Lobby, halten Sie das Team in der Lobby fest. Auf dem Bauch liegend raus aus der Tür, und schau nach links, links, und hör auf zu schauen, bei dem Müllcontainer. Da ist ein Schütze, der direkt neben dem Müllcontainer steht, tötet ihn schnell.

Jetzt steh auf und geh um den Pickup herum. Wenn du nach rechts schaust, wirst du eine Gasse sehen. Wirf eine Granate hinein. Dann gehen Sie auf die rechte Seite von der Straße, werfen Granate in die Lücke zwischen dem Kasten-LKW und der Wand. Da ist ein RPG-Typ und du kannst ihn nicht am Leben lassen. Richten Sie Ihr Team so ein, dass es den Rest der Straße sichert. Gehe nach links von der Straße, Stell die Waffe auf Vollautomatik, laden, und dann langsam vorwärts. Wie Sie am Müllcontainer in Deckung gegangen sind, dann laufen zwei weitere Feinde aus der Ecke heran. Töten Sie alle drei und/oder lassen Sie Ihre Teamkollegen Ihnen helfen. Gehen Sie weiter in die Straße, und Sie sollten Khalid Samar sehen am Ende. Handschellen anlegen. Jetzt sollte es ruhig sein. Zurücktreten und Bergauf gehen. Es sollte eine keine Feinde mehr dasein, also gehen Sie einfach zum Wegpunkt, und Sie gewinnen! (Mit der Erfassung von HVT, sollten Sie eine GROSSE Medaille für diese erhalten)

## 5 MISSION 5: FORN ECH CHEBBEK

Atash Anführer Tarik Qadan ist in der Nähe. Erledigen Sie die Radikalen, und Qadan schnappen. HINWEIS: Vorsicht, dies ist die einzige Mission, die FÜNF Level hat.

### 5.1 Bereich A 1

Räumt die Straßen von Radikalen, holt Tarik Qadan.

Du bist in einer Straße voller heftiger Kämpfe. In die Ecke gehen und stehenbleiben, dann dann nach rechts wenden und hinauslehnen und alle erschießen. Es gibt mindestens einen Schützen in der zweiten Etage des Fenster, wirf eine M203-Granate dort hinein, um die Bedrohung zu beenden. Es gibt auch mindestens einen Scharfschützen in der Ferne. Hüte dich! Weiter an der rechten Seitenwand entlang, aber nach links schauen. Wenn Sie die Hälfte des Weges zurücklegen, solltest du eine Tür hören, die ka-plunk macht. Das ist die Hintertür zu den Fischmarkt weiter unten. Stoppen Sie das Team, bevor Sie die Fläche überqueren und lassen Sie sie vorwärts sichern. Dann werfen Sie ein M203 Granate in die Hintertür des Fischmarktes. Sie sollten zumindest hören wie ein Körper fällt. Biegen Sie ein wenig nach links ab, mehr zu Ihrem Team zurück, und werfen Sie vorsichtig eine Granate über den Van. Das sollte ein paar von denen umbringen die in der Ecke stehen. Achten Sie auf den Kerl auf dem Balkon. Töten Sie den Schützen auf dem Balkon, dann vorsichtig die Schützen jenseits des Lieferwagens und der Barrikade. Oder wenn du Gut bist, schießen Sie eine Granate in diese Richtung und erledigen Sie sie alle auf einmal. Versammeln Sie Ihr Team, beobachten Sie die Abzweigung nach weiteren Feinden, betreten Sie den Fischmarkt, tötet zwei weitere drinnen, geht durch die Tür zum Korridor und Ende des Abschnitts.

### 5.2 Bereich A 2

Weiter zum Blumenmarkt. Du solltest einen Kerl sehen der patrouilliert hier nach rechts. Wenn du gut oder glücklich bist, kannst du ihn in den Rücken schießen. Tötet einen weiteren links vom Eingang. Team halten, während Sie nach RECHTS des Eingangs laufen und nach links schauen, und sehen Sie ein weiteren Feind. Sie können ihn wahrscheinlich durch das Tor erschießen mit einem Einzelschuss. Es gibt einen Ausgang nach rechts, gehen Sie NICHT dorthin. Stattdessen links halten in den "dunklen" Eingang, machen Sie eine S-Kurve, töten Sie 2 Wachen und Sie sehen einen Ausgang nach rechts, NICHT durchgehen. Schlechte Dinge passieren, wenn du es tust. Aufenthalt in den Tunnel, gehen Sie auf den Bauch und scannen Sie von links nach rechts, schießen Sie Feinde. Sie sollten drei sehen, wenn Sie den ganzen Weg nach rechts scannen die Treppe hinunter. Schicken Sie Ihr Team in den hinteren Teil des Raumes, decken Sie die Vorderseite ab. Sie sollten für eine Weile nichts zu tun haben. Lauf zurück zum Blumenplatz, sucht nach dem anderen Ausgang wo du schon voeibeigegangen bist. NICHT durchgehen. Es gibt einen 50.Cal. MG, der den Ausgang abdeckt. Benutzen Sie SPRINT und laufen Sie bis zur RECHTEN Flanke des Ausgangs. Dann hinlegen und bewegen Sie sich leicht nach links, bis Sie den MG-Schützen sehen.

(eigentlich nur seine Schulter). Wenn Sie ihn nicht finden können, suchen Sie nach der Markise vorne und folgen Sie bis zur Kante. Den Schützen zwei- oder dreimal in der Schulter schießen (Sie sehen sein Gesicht nicht, denn das würde bedeuten, dass man seine Waffe sehen kann!) und ihn töten. Ein oder zwei weitere können seinen Platz einnehmen. Beseitigen Sie sie auch. Jemand kann in der Zwischenzeit herbeikommen, ihn töten und dann zurück und töte die 50. Kaliber Schützen. Jeder, der am anderen Eingang vorbeigelaufen ist, ist von deinen Teamkollegen getötet worden. Jetzt gehen Sie zurück zu Ihrem Team, formieren Sie sich. Reinigen Sie die rechte Seite des Ausgang. Sie können wahrscheinlich einen Feind an der Treppe sehen. Entferne ihn. Es gibt einen Erste-Hilfe-Kasten UNTER der gegenüberliegenden Treppe (wo Ihre Team einen Haufen Radikale ausgelöscht hat, bevor es den Platz überquert wo sie gehalten haben) Da sind zwei Schützen über Ihnen. Vielleicht wollen Sie Ausgang, von dem Ausgang wo Sie das 50er Kaliber geschnappt haben. Wendet euch nach rechts und schaut nach oben und biegen Sie rechts ab, fast bis zur Treppe. Schau nach oben und zurück, und du solltest diesen einen Kerl dort sehen, mit nur seinem Gesicht am Fenster. Scannen Sie nach links und Sie sollten den anderen Kerl sehen. Schießen Sie beide mit Einzelschuss. Gehen Sie die Treppe hinauf und folgen Sie dem Wegpunktpfad, bis Sie zur Treppe kommen, hochgehen. Halt an der Tür, wirf eine Granate. Duck dich wieder raus. Bumm! Lauft nach links und tötet die übriggebliebenen Wachen und Mann im MG Nest. Nähern Sie sich NICHT dem Wegpunkt. Auf niedrigen Schwierigkeitsgraden können Sie Ihren Schützen mit dem Aufstellen des MG beauftragen, Ihr SAW-Schütze vorne neben dem MG, der den Hof abdeckt, dann Ihr Assistenzschütze, der den Eingang bewacht, von dem aus Sie reingekommen sind, um Ihre Hintertür zu bewachen, sozusagen. Wenn Sie bereit sind, gehen Sie zum Wegpunkt. Jetzt müssen Sie Ihren Standort gegen Angriffe schützen. Mit dem 50.cal. MG und Ihrem SAW-Schütze sollte es jedoch einfach sein. Heilen Sie die Kanoniere, die vielleicht ein wenig getroffen werden. Dein Rückseitiger Wachmann sollte wenig oder gar keine Arbeit haben, aber es muss trotzdem getan werden. Sie können sich den MG-Jungs anschließen, um Feinde zu erschießen. Auf höherem Schwierigkeitsgrad werden die Schützen im Hof einfach jeden töten der diese Waffe anbringt. Stattdessen weisen Sie dem SAW-Schützen einen Pfosten zu RECHTS des MG, dem Hilfsschützen oder Schützen einen Punkt hinter der Topfpflanze in der Ecke, und die anderen Jungs überall hinter einem Tisch, nur nicht direkt am Fenster. Geh in den Raum, und postieren Sie den SAW-Schützen hinten an der Tür. Postieren Sie die anderen beiden in Deckung bei der Tür, durch die Sie hereingekommen sind, stellen Sie sicher, dass sie hinter irgendeiner Art von Deckung sind. Einige Feinde werden sich auf den Weg zu Ihrem Eingang machen. Das Team wird sich darum kümmern. Hinlegen und snipen Sie Leute in dem Hof. Wenn genug von den Feinden sterben, werden die anderen fliehen. Sie können dann jede Munition nehmen, die ihr wollt. Heilen Sie sich, versammeln Sie das Team, und gehen Sie an die Spitze für den nächsten Abschnitt.

### 5.3 Bereich B 1

Jagen Sie Qadan weiter in einen anderen zivilen Sektor.

Du bist in einem anderen Stadtteil und fängst in einem Korridor an. Geh durch und reinigen Sie den Raum nebenan. Er führt auf die Straße, aber Geh da nicht hin. Gehen Sie durch die andere Tür weiter, aber HINLEGEN im Nächsten Raum. In der Ferne draussen vor dem Ausgang ist ein BRDM, und es wird dich Töten. Was noch schlimmer ist, HINTER dem ist ein 50.cal. MG Nest. Stattdessen gehen Sie mit Ihrem Team in den nächsten Raum und weisen Sie ihm Feuer Sektoren zu, SAW und ein Typ decken eine Tür ab, ein anderer Typ deckt die Tür, durch die du reingekommen bist. Sie können jemanden auf dem Dach sehen, der nach links geht, wenn Du liegst, töte ihn. Ein Haufen Feinde mag dich vielleicht hetzen, aber sie sind keine Gegner für Ihre Verteidigung. Dann schleiche dich an den Eingang heran, und einen Luftangriff auf den BRDM einleiten. Dann, wenn das erledigt ist, snipen Sie die 50.cal, der Typ, der die Tür hinter Ihnen bewacht sichert Ihren Rücken, damit Feinde Sie nicht überraschen können. Halten Sie ihn links von der Sie deckenden Tür und rechts von der Tür. Du musst vier bis fünf Kerlen aus dem 50.cal MG

erledigen bevor sie aufhören. Jetzt kannst du rausgehen. Ich empfehlen, den ganzen Weg zurück zu gehen, bis zum Raum aus dem du gekommen bist. Und verlassen Sie den Laden von dort aus. Es gibt eine Garage um die Ecke, ein Mann im 2. Stock drinnen. Du kannst nicht ihn angreifen, ohne sich zuerst um das 50.cal. MG zu kümmern. Wenn das erledigt ist, bleiben Sie außerhalb des Käseladens mit den 50.cal, schnell hinter es und in den Raum dahinter gehen. Ein Kamerad sichert die Rückseite, während andere die Front bewachen. LASSEN Sie das MG unbemannt. Feinde tendieren dazu, es zu tun, aber du stehst hinter dem MG, damit du einfach die Schützen abschießen kannst. Allerdings ein oder zwei Feinde könnten hinter Ihnen erscheinen. Tötet sie schnell, wenn sie in kurzer Reichweite sind sehr schnell. Wenn du dich wieder zusammenflicken musst, gibt es einen Erste-Hilfe-Kasten in der Nähe der Stelle wo Sie angefangen haben im Eckbüro mit der "Toilette". Wenn Sie bereit sind, mit dem MG in die Hintertür des Ladens vordringen, einen Type unten erledigen, gehen Sie die Treppe hinunter und nähern Sie sich der Leiter nach unten, gehen Sie weiter zur nächsten Abschnitt.

#### 5.4 Bereich B 2

Du fängst in der Kanalisation an. Vorwärts und Tötung von Feinden (Granaten benutzen an Kreuzungen), bis Sie zum Pumpenraum kommen. Lassen Sie Ihr Team sichern, während Sie sich Hinlegen und auf die Leiter zielen. Vorwärts und feuern ein paar Runden, um ihre Aufmerksamkeit zu erregen. Ein Haufen von Leuten sollten kommen und die Leiter hochklettern. Schießen Sie sie ab, bis es niemand anders versucht. Sieh dir den oberen Balkon an, ein Typ ist dort oben. Bewegt euch vorsichtig und holt ihn raus. Dann schauen Sie unten und erledigen Sie mehr Leute. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn sie unter Ihnen verschwinden. Sie werden auf die Leiter steigen und man kann sie abschießen (zumindest auf einfachem Schwierigkeitsgrad). Auf höherem muss man vorsichtig sein und sie von hier oben erschießen. Wenn Sie bereit sind, lassen Sie Ihr Team die Leiter hinuntergehen und gehen Sie in Deckung hinter irgendetwas. Einige Kämpfer sollten ganz links erscheinen, Helfen Sie Ihrem Team, sie festzunageln und mit der M203-Granate zu erledigen. Mehr kommen von rechts heraus, erledigen Sie sie auch. Suchen Sie links nach einem kleinen Raum mit Erste-Hilfe-Kasten im Inneren, aus dem die Feinde kamen. Dann den Gang nach rechts gehen. Folgen Sie bis zum nächsten Abschnitt des Tunnels, der älter ist. Tötung der bösen Jungs, bis man ein bisschen leere Fläche mit großen Laufsteg oben siehst. Es gibt Ruinen zu deiner Linken, schick dein Team zu deiner Linken. und sie werden Feuerkraft entfesseln auf jeden in der Ferne. Helfen Sie ihnen mit Kontrollierten Feuerstößen und befreien Sie sich von allen Feinden. Auch wenn Sie "sicher" sind, können noch zwei weitere Angreifer auf dich zulaufen. Wenn Sie bereit sind, gehen Sie weiter vorwärts und schießen Sie weitere Feinde auf der Treppe oben. Da vorne ist eine Öffnung. Kümmere dich um alle Feinde, die dir im Weg stehen, und komm schließlich zu einem RPK-Typen der einen Raum mit drei Ausgängen verteidigt. Zwei dieser Ausgänge führen zu der selben Abzweigung, also muss es die dritte sein, die Sie zu einem geschwungenen Korridor nach oben führen wird, der Sie zum nächsten Abschnitt führt.

#### 5.5.5 Bereich C 1

Du bist in den Slums. Gehen Sie nach oben, und stellen Sie sich in dem Raum auf, den Sie sehen, wenn Sie die Tür öffnen, ganz links in der Ecke. Es sind Scharfschützen im Obergeschoss des nächsten Gebäudes. Tötet jeden einzelnen. Gehen Sie nach rechts und schauen Sie nach links in das nächste Gebäude. Zwei Scharfschützen. Geh zur Tür und töte einen weiteren Scharfschützen an der rechten Seite. Deine Teamkollegen sollten aus dem Fenster auf die Feinde schauen. Du erkundest, erschieße jeden, der erscheint. Wenn alles klar, an die RECHTE Wand, machen Sie sich auf den Weg, töten Sie alle Feinde. Ich weiß, dass es der Umweg ist, wenn der Wegpunkt sagt. nach links zu gehen, aber vertrau mir, es ist so sicherer. Es gibt einen kleinen Tunnel versteckt neben dem zerbrochenen Pickup neben den Fässern und Barriere. Und einen Erste-Hilfe-Kasten, wenn Sie ihn brauchen. Halten Sie sich an die Wand und neutralisieren Sie jede Bedrohung, die Sie sehen. Gehen

Sie in die erste Tür, die Sie sehen, nachdem Sie sich auf den Weg gemacht haben, und Sie sind wieder auf dem Weg zum Wegpunkt. Duck dich in dem Gebäude. Die Treppe hoch, bleiben Sie liegend, und sehen Sie, ob Sie versuchen können, feindliche Personen zu erschießen in der Entfernung. Ihre Teamkollegen werden jeden töten, der aus dem das Gebäude kommt. Weiter an der rechten Wand entlang, finden Sie Ihren Weg in das Gebäude, leere Zimmer, und es gibt ein "Badezimmer" in der entfernten Ecke mit einem Erste-Hilfe-Kasten. Doch nähern Sie sich nicht noch nicht. Sie müssen das Team für den nächsten Hinterhalt vorbereiten. Wendet euch dem Ausgang dieses Raumes zu, wendet euch nach links und macht dann eine S-Drehung aus dem Raum, und schauen Sie auf das Fenster, verstecken Sie sich in der linken Ecke, drehen Sie um 180°, und sagen Sie Ihrem Team, dass es in diese Ecke gehen soll. Dann gehen Sie zurück in den Raum und drücken Sie den Wegpunkt, dann kommen Sie zurück zum selben Punkt. Sie hören eine Türklopfen, dann erscheinen zwei Feinde in dem Fenster. Erschieß sie. Dann erscheint ein weiterer. Erschieß ihn auch. Und vielleicht ein 4ter-Wächter, wenn er nicht den Gang nach links patrouilliert. Nun können Sie sich auf den Weg zum "Haus im Bau" machen. Nehmen Sie die Ausfahrt und biegen Sie dann nach links ab. Da ist noch ein Gang! Geh rein, töte einen Feind, wenn du ihn nicht draußen getötet hast, dann biegen Sie rechts ab und lehnen sich an und töten zwei weitere. NICHT durch die nächste Tür gehen, denn links von Ihnen ist ein 50.Cal. MG. Verteilen Sie die Gruppe jetzt in den Raum und halten Sie sie fest. Rauchgranaten in den Flur weiter unten, dann ein Bereich vorwärts, dann rechts abbiegen. 180 drehen und erschießen Sie alle. Einige können sich im Rauch nähern, zum Nahkampf, tötet sie. Weiter liegend und schleichen Sie sich nach rechts, töten Sie 4-6 Feinde dort durch ein Loch in der Wand. Benutzen Sie den Winkel, um M203 in den Raum mit Kaliber 50. zu schießen, warten Sie 10-15 Sekunden und machen Sie es noch einmal. Dann Ducken, gehe in den nächsten Raum (und bleibe trotzdem außerhalb des Korridors), und eine Granate in den Maschinengewehrraum werfen und sich zurückzuziehen. Wenn man es richtig anstellt, sollte es den Richtschützen und alle anderen töten. Sonst Wiederholen Sie dies, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie alle haben. Vorbei am MG, leeren Sie den nächsten Raum von Feinden, und Sie werden zum nächsten Abschnitt übergehen. (Es sollte einen Erste-Hilfe-Kasten geben. bevor Sie aussteigen)

#### 5.6 Bereich C 2

Sie starten in einem kleinen Versorgungs-Tunnel. Durch den Tunnel vorrücken, und suchen Sie nach einer rechten Abzweigung in der Nähe des Ausgangs. Geh da lang, töte vier oder fünf Feinde im Hauptraum und komme am anderen Ende heraus. Jedoch NICHT verlassen, denn es gibt ein 50.cal. in der Ferne zu Ihrer linken. Es gibt auch einen Scharfschützen auf der oberen Ebene, leicht links. Töten ihn. Gehen Sie zurück durch den Tunnel und nehmen Sie den ursprünglichen Ausgang und schleichen Sie sich an bis Sie den Richtschützen beim Kaliber 50. sehen und ihn töten können. Ein Typ mit Pistole wird dich angreifen, von rechts, töte ihn. Schaltet alle anderen Kanoniere aus, die ihr seht. Dann nehmen Sie Ihr Team und gehen Sie vorwärts, indem Sie die linke Wand streifen. Wenn Sie vorbeikommen an den Ruinen, tötet zwei Feinde. Gehen Sie um den Bagger herum und fast in das Gebäude hinein. Töte einen Kerl, der rausläuft, und dann einen anderen Typen rechts. Dann töte noch zwei weitere oben durch das Loch in der Decke. Holen Sie sich Team in die Ecke und stellen Sie einen die Treppe hoch, einen zur Tür und einen zu den Ruinen. Dann tötet die Angreifer, die sich nähern. Wenn niemand zu kommen scheint, versammel das Team und erforsche die Ober- und Unterseite. Sie werden dann gebeten, die Treppe, die nach unten führt, zu lokalisieren zu einer Hintertür in den unterirdischen Tunnel, zum nächsten Abschnitt.

#### 5.7 Bereich D 1

Du fängst in einem kleinen Raum an, kämpfst dich raus, aber es gibt Schlimmes. Nachrichten aus der Ferne... ein BMP kommt den Hügel hinauf. Versuchen Sie, ihn nicht zu zerstören, weil Sie ihn später brauchen werden. Schießen Sie den Richtschützen oben drauf ab. Machen Sie was auch



immer Sie tun müssen. Es macht dir das Leben leichter, wenn du ihn nicht zerstörst. Am besten rufen Sie ein Scharfschützenteam. Sie werden Ihnen helfen den Ort zu verteidigen. Suchen Sie nach Scharfschützen im Obergeschoss links und rechts. Wenn alles klar ist, gehen Sie vorwärts und halten Sie sich an die LINKE Wand. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie den Wegpunkt erreichen. Wenn du das tust, musst du den Vormarsch der Atash-Streitkräfte abwehren. Geht schnell vorwärts und in die Ruinen und nehmt die linke Abzweigung. Weg von den Fenstern. Gehen Sie MIT JEDEM nach innen. Stellen Sie Ihren Richtschützen um die Lücke in der Wand abzudecken (sonst wird ihn jemand beschossen), die anderen beiden decken die Eingangstür ab. Du bleibst zwischen den SAW Schützen und den anderen beiden, bereit, jeden zu heilen, der verletzt wurde und in der Zwischenzeit zuschiessen. Es gibt einen Erste-Hilfe-Kasten in der Ecke, wenn Sie nachrücken müssen. Der Angriff wird sich hoffentlich verzögern. Ihr SAW-Schütze und Ihre beiden anderen haben die einzigen Eingänge abgedeckt. Du, auf der anderen Seite, solltest einen Schusswinkel finden und schieße die Scharfschützen in der Ferne, sowie den BMP-Schützen, es gibt ziemlich viele von ihnen. Snipen Sie weiter, bis es keine weiteren Feinde mehr gibt. Wenn die Luft rein ist, gehen Sie zu der Tür, durch die Sie gekommen sind, aber bleiben Sie stehen. Schau nach Oben und rechts, und da ist ein Scharfschütze. Kümmere dich um ihn, und seine Partner (ja, er hat auch eine Wiederholung). Dann dreh dich um und sieh in Richtung zum BMP, dort sollte es einen anderen Scharfschützen in der Ferne geben auf einen Balkon. Schalten Sie ihn aus. Dann sollte das Feld meist klar sein, bis auf ein paar Scharfschützen. Wenn Sie einen freundlichen Scharfschützen gerufen haben, sollten alle Feinde tot sein. Jetzt können Sie rausgehen, aber achten Sie auf Scharfschützen. Geh hinunter zu dem Ort, an dem Sie zuerst heraus kamen, dann gehen Sie zum BMP gegenüber der rechten Wand, während man links nach weiteren Scharfschützen Ausschau hält, wahrscheinlich einer auf dem Balkon, direkt über Ihrem Gebäude. Wenn Sie zum BMP kommen, hängt es von folgenden Faktoren ab: ob Sie es zerstört haben oder nicht. Wenn Sie er noch ganz ist, heilen Sie entweder den Schützenhelfer oder den Schützen, und ihn die 50er auf den BMP besetzen lassen. Dann bringen Sie den anderen Kerl gegen die LINKE Wand, wenn Sie sich am Eingang zum BMP befinden, und lassen Sie ihn die andere Wand hoch oben sichern, gegenüber der Tür, wo Sie schon vorher ein paar Leute erschossen haben. Einige Leute greifen vielleicht von der Hintertür aus an. Ihr SAW-Schütze kann rechts von BMP und geben Sie ihm Befehl alles zu sichern, was er sehen kann, oder ihn sogar so nah wie möglich an die Kante des Plateaus stellen, wie du es wagst. Allerdings, dort ist nicht viel Deckung für Ihn. Jetzt heilen Sie alle und füllen Sie mit dem Erste-Hilfe-Kasten wieder auf innerhalb der Tür. Wenn ihr wollt, nehmt die extra Munition in der Kiste mit. Dann gehen Sie zum Wegpunkt. Jetzt musst du dich zurückhalten, aber mit den 50er wäre es einfach. Ein oder zwei Kerle schleichen sich durch die Hintertür, aber du kannst sie mit deinem "Hintertürwächter", und deinem 50er Kaliber und dem SAW-Schützen das Haus reinigen. Fühlen Sie sich frei, eine Granate auf weite Distanz zu werfen. Wenn Sie einen Scharfschützen gerufen haben, dann wird er auch seinen großen Tag haben. Und heilt weiter der 50. Cal. Schützen, da er oft getroffen wird. Wenn Sie nicht die 50er haben, die arbeiten, empfehle ich in das Gebäude gehen und Hinlegen, verstecken Sie sich hinter irgend welchen Möbeln, und erschießen im Grunde genommen wieder alle, die kommen. Überlebe den Angriff der menschlichen Welle. Wenn du alle Angreifer tötet, "gewinnst" du!

## 5.8 Bereich D 2

Sie kommen WIRKLICH nahe an Qadan heran.

Sie starten in einem Raum mit 2 Ausgängen, der Sie zu folgenden Punkt führt, archäologische Ausgrabungen. Da ist der linke Ausgang, und der rechte Ausgang. Es gibt einen Durchgang vorne, mit Kampfpositionen oben, und einem 50er Cal. in der Ferne und Sonstiges. Feinde hier und da. Es gibt mehrere Ansätze für dieses taktische Problem, denn es gibt mehrere Wege in das Gelände, in dem Qadan versteckt ist. Der Offensichtliche Weg ist es, sich an den 50. Cal. und den verschiedenen Feinden vorbeizukämpfen. Es gibt einen Umweg. Gehen Sie nach links, die Treppe hoch, über die

Brücke, und Sie kommen auf die zweiten Ebene. Du kannst auch nach rechts gehen, und das führt Sie sozusagen "hinter" das 50er Cal. Oder die Vorsichtigen. Zurückbleiben und räume so viele Feinde wie möglich aus dem Weg, dann rücken Sie vor. Wenn Sie einige Mörser Feuer oder Scharfschützen in der Nähe der 50.cal. anfordern können, dann schützen Sie Ihren Angriff, machen Sie das. Aber es ist nicht kritisch. Weisen Sie Ihren SAW-Schützen zu, einen Ausgang zu bewachen, und 2 Schützen zu bewachen den andere Ausgang. Die rechte Seite ist gefährlicher, also sollten Sie sie vielleicht von Ihrem ursprünglichen Raum aus bewachen (der wahrscheinlich einen Erste-Hilfe-Kasten hat). Snipen von der linken Seite ist sicherer, aber Sie haben ein Treffen mit den Leuten, die zu Ihnen rennen. Also schießen Sie von rechts, dann ziehen Sie sich zurück und überfallen Sie jeden der kommt, DANN gehen Sie nach links. Erledigen Sie einen Richtschützen mit RPK oben auf den Brücke, dann schießen Sie auf den 50-Kaliber-Schützen über den Hof. Es gibt einen Schusswinkel, wenn Sie sich Hinlegen, dass nur der Kopf des Richtschützen sichtbar ist, und der sich auch sicher treffen lässt. Du musst ihn nur finden. Achten Sie auch auf Feinde, die von vorne auftauchen. (Alternativ können Sie auch Rauch von der linken Tür werfen, dann renn zu der Deckung auf der linken Seite, und gehen Sie bis zur Brücke, und von der Brücke aus kämpfen. Du hast bessere Schusspositionen dort, aber dieses Kaliber 50 kann den Winkel von dort haben.) Wenn die Feinde weglaufen, nachdem du genug von ihnen hast, snipe weiter beim Richtschützen gibt es noch weitere 4-6 Richtschützen. Wenn bereit, werfen Sie Rauch und rücken Sie nach links vor (Allerdings wirst du den Rauch vermutlich nicht brauchen), halten Sie die Wand zu Ihrer Linken und gehen Sie Vorsichtig bis zu Brücke. Überqueren Sie die Brücke, und es sollte ruhig sein. Weiter bis Sie sich am Gebäudes befinden. Richten Sie Ihr Team so ein, dass JEDER diese kleine Tür nach vorne deckt (wahrscheinlich, wird niemand die Treppe hinaufkommen). Renn vorwärts die Falle auslösen, laufe zurück und lasse deine Kumpels jeden erledigen der so dumm ist, dass er angreift. Gehen Sie rein und töten Sie alle Überlebenden. Es gibt da ein weiterer RPK-Schütze im Nebenraum rechts nebenan. Töte ihn. Weiter gehen. Tarik Qadan ist auf der anderen Seite. Sichern Sie ihn, und Sie haben Gewonnen!

## 6 MISSION 6: GRAND SERAIL

General Badr hat sich zum Präsidenten des Libanon erklärt. Vertreiben Sie ihn und allen syrischen Kämpfern und Milizen. Sie müssen sich jedoch erneut mit dem Thema einiger der früheren Level beschäftigen, wenn auch aus einem anderen Blickwinkel, und kämpfen Sie sich durch eine Menge syrischer und milizfeindlicher Feinde.

### 6.1 Bereich A 1

Du musst die Stadt wieder von Feinden befreien.

Sie starten in der Nähe einer Brücke, und Sie erkennen dies vielleicht als "sicher die Reporter" Level. Wenden Sie sich nach rechts, 30-45 Grad und schicken Sie Ihr Team zu dieser Ecke. Sie werden sich mit den Feinden auf der anderen Seite in der Wohnung Auseinandersetzen. Wenden Sie sich leicht nach links und gehen Sie bis zur Kante vor, verstecken sich hinter dem M-1 Hulk. Erschießt jeden, der sich nähert. Du solltest bald sehen, wie sich die beiden BRDMs nähern, also rufen Sie einen Mörser Angriff auf die linken Seite. Die Mörser-Feuermission wird beide zerstören. Jetzt rufen Sie die Marine-Scharfschütze auch. Du kannst die Deckung benutzen. Beobachten Sie in welche Richtung er schießt und nimmt seine Ziele in Angriff. Es gibt wahrscheinlich zwei Kanoniere in der Nähe des zerstörten BRDM. Du kannst sie erschießen von hinter dem M-1, also zoomen Sie rein und geben Sie ihnen je einen Schuss in den Kopf. Rufen Sie das Team, um sich hinter dem M-1 zu verstecken. Ordnen Sie jedem eine Stelle zu, die es jedem erlauben wird, Ziele weiter unten auf der Plaza zu bekämpfen, immer noch mit viel Deckung hinter dem M-1 Hulk. Biegen Sie links ab, suchen Sie nach eine Ecke, in der man sich vor allem weiter unten verstecken kann. Renn zu der Ecke. Du solltest zweimal angeschossen werden, aber dieser Scharfschütze wird

dich verpassen. Schauen Sie hinaus und Sie sollten ihn in einem Fenster im zweiten Stockwerk sehen, und er ist ziemlich gut. Sie können ihn schießen, aber es braucht ein paar gute Schüsse. Nachdem Sie sich um den Scharfschützen gekümmert haben, kehren Sie zurück zum Tank Hulk, und diesmal die rechte Seite der Straße entlang, Ihr Team deckt Sie. Vorstoßen und Erschießen von Feinden, die um die Ecke kommen. Wenn es ruhig ist, kehren Sie zum Tank Hulk zurück. Jetzt gehen Sie nach unten WIEDER auf die linke Seite, aber achten Sie auf die Feinde im Fenster von dem Gebäude. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie zwischen den Kastenwagen und die linke Wand. Senden Sie Ihre Team dahinter. Folgen Sie Ihrem Team, und abwärts nach links auf die anderen Straßenseite, bereit, rechts einzugreifen. Einige Feinde werden kommen von weiter unten auf der Straße, andere werden versuchen, vom Fenster im 3. Stock aus zuschießen. Entfernen Sie sie. Verwenden Sie Granate oder Granatwerfer, wenn Sie es benötigen. Benutzen Sie den Lkw als Deckung. Gehen Sie weiter, bis Sie die geöffnete Garage sehen. Laufen Sie hinein, die Treppe nach oben sichern. Einige Feinde könnten herunterkommen, aber wenn Ihr SAW-Schütze bei der Arbeit ist, wird er sich um sie kümmern. Oder Sie können dort oben eine M203 abfeuern. Weiter voran und töten mehr Feinde an der Tür, überprüfen Sie sowohl links als auch rechts auf Feinde. Jetzt halten Sie rechts und sichern Sie die Tür weiter unten auf der linken Seite, die öffnet sich und mehrere (4?) Bösewichte kommen heraus, einer nach dem anderen. Töten Sie sie, schicken Sie Ihr Team hinter sich und decken Sie sie, aber lassen Sie sie in Ruhe. Ein Kamerad, der die Treppe sichert, wenn noch mehr kommen sollten. Ein weiterer Typ ist am Fenster im 3. Stock. Entfernt ihn mit einer Granate, wenn er sich in der Nähe befindet. Sammeln Sie Gewehr und Munition, wenden Sie sich nach links in die Tür, die Sie zu dem nächsten Abschnitt führt.

## 6.2 Bereich A 2

Sie räumen einen anderen Teil der Stadt von Feinden frei. Es ist jetzt Abend.

Du fängst auf einem Platz mit einem abgestürzten Marine Cobra Kampfhubschrauber an, einem toten LAV, und ein paar andere tote Hulks, und einem technischen. Das ist im Grunde genommen der Level "Schützen Sie den Konvoi" von einer anderen Perspektive. Sie können einen Mörser Angriff rufen auf den technischen, oder benutzen Sie Ihr M203, um es loszuwerden. Oder schießen Sie einfach weiter, bis sie explodiert. Dann kümmern Sie sich um die andern Schützen. Legen Sie sich auf dem Bauch und rücken Sie hinter den Kastenwagen vor, nah an die linke Wand. Wenn Sie Feinde sehen, hinlegen und schauen, Sie ob sie in der Lage sind, in das Bein zu schessen UNTER dem Lastwagen durch. Weiter vorrücken, bei den Toten LAV anhalten. Biegen Sie rechts ab, bis Sie vor dem Geschäft stehen. Dort ist ein Feind mit einem 50. Cal. auf dem Balkon darüber. Schnappt ihn euch. Dann sollte es zum Wegpunkt hin klar sein. Wie auch immer, jetzt ist der knifflige Teil.... Schicken Sie Ihr Team zuerst in das Gebäude (es ist freundlich), aber betreten Sie es nicht selbst. Sobald Sie den Wegpunkt erreicht haben, bricht die Hölle los, und wenn Ihr Team draußen erwischt wurde, wird es nicht mehr schön sein. In der Tat, wenn Sie dem Scharfschützen-Team befohlen haben zu sichern, können sie es jetzt rufen und auf sie zeigen, bevor Sie in das Gebäude gehen. Sobald Ihr Team drin ist, schicken Sie Ihr Team in den Raum mit dem 3 Fenstern und lassen Sie sie aus dem Fenster sichern. Erschießen Sie jeden der es ins Haus geschafft hat, und du schaust das BMP für die bösen Jungs. Schießen Sie die von den BMPs. Machen Sie das so lange, bis sie aufgeben, oder wenn Sie Mörser Feuer angefordert haben links auf den BMP. Wenn du genug Feinde erledigt hast, hast du dieses Level beendet!

## 6.3 Bereich B 1

Sie müssen das Krankenhaus von den Feinden zurückerobern.

Das ist ein harter Brocken. Sie haben Feinde vor sich, und ein BRDM sitzt dir im Nacken. Ich schlage vor, die Feinde in einem Blitzangriff zu vernichten. Steh auf und renn um den toten Humvee herum, dann rechts abbiegen. Wenn du dich beeilst, der Feind wird noch nicht wach sein. Rüste dich mit M203 aus. Dicht an die rechte Wand. Wenn Gebäude endet schiess mit dem M203 in

die offene Tür vorne, den Kerl vor der Tür töten, und stürmen Sie rein. Bringen Sie Ihr gesamtes Team schnell ins Haus und kauern Sie sich zusammen in einer Ecke. Du lehnst dich hinaus und kümmerst dich um Bedrohungen. Wenn Sie fertig sind rufen Sie den Kampfhubschrauber, der sich um die BRDM kümmert. Das sollte auch die meisten Schützen draußen erledigen. Zwei Männer sollen die Hintertür bewachen, die sich öffnen wird. Einige Feinde könnten herunterkommen, erledigen. Gehen Sie nach oben, woher die Feinde kamen, und finden Sie den Weg nach die andere Seite der Barrikaden, die in den hinteren Teil des Restaurant sind. Aber jetzt wird das hier BÖSE. Halten Sie Ihr Team auf Distanz so weit wie möglich zurück, lassen Sie zwei Kameraden die Tür bewachen, durch die Sie gekommen sind. Einige Feinde könnten die Hintertür öffnen. Hocken Sie sich hin und gehen Sie zur Treppe und dort hinlegen. Schießen Sie auf die Feinde die auf der Straße sind, dann gehen Sie ein wenig nach rechts und schauen Sie nach links, bis Sie den Schützen sehen, schalten Sie ihn aus. Halten Sie sich rechts und schauen Sie nach links bis Sie den Kerl mit dem RPG Sehen (er kann dort sein oder auch nicht). Das ist Ihr vorrangiges Ziel. Jedoch, abhängig von ihrem psychischen Zustand. werden sie vielleicht beschließen, Ihre Position zu überstürzen. Wenn das der Fall ist, dann warte auf ihn und dann an der Ecke erschießen. Es gibt zwei Scharfschützen auf dem Dach und so weiter. Einige Feinde kommen zur Hintertür, deshalb haben Sie zwei Wachen. Gegen die Scharfschützen zurück schießen, und die Bedrohung ist größtenteils vorbei. Stellen Sie das Team auf, und gehen Sie über die Straße und checken Sie die Gebäude, und gehen Sie in den zweiten Stock, schauen Sie auf den Balkon. Du sollte Schützen am 50.cal. MG in der Ferne sehen, die nicht in der Lage sind Sie zu treffen, also zögern Sie nicht, sie zu snipen. Andernfalls, komm wieder runter, wende dich nach links und die Treppe hoch. Dann nach innen, töte einen Militanten und gehe zum Wegpunkt zum nächsten Abschnitt.

#### 6.4 Bereich B2

Sie müssen einen Hintereingang zum Krankenhaus finden.

Sie befinden sich in einem kleinen Korridor. Achten Sie auf das Ziegelloch zu Ihrer rechten... Es ist ein Feuerschlitz! Rollen Sie eine Granate in die Öffnung zu Ihrer Linken, um es zu räumen. Dann halten Sie Ihr Team fest, gehen Sie in die Bauchlage und gehen Sie um sich mit den Feinden zu befassen, die sich rechts hinter dem Schuss schlitz befinden. Sobald das erledigt ist, sollte es einen Ausgang zu irgendeiner Art von offenen Gehweg im dritten Stock geben. Ein Typ ist weiter unten auf dem Gehsteig, erledige ihn. Dann hinlegen, und schauen Sie durch den Spalt in den Gang.... ist ein Typ neben dem Pickup-Wagen. Schliesslich, ein anderer Kerl weiter in der Ferne, 2. Stockwerk fast um die Ecke. Erledige ihn oder nicht, es ist deine Entscheidung. Biegen Sie rechts ab in den nächsten Raum, und dieser war der Raum, in dem Sie vor langer Zeit zwei Marines gerettet haben. Es gibt eine Erste-Hilfe-Kasten hier. Zwei oder vier Feinde sind zu deiner Linken, wie letztes Mal. Du kannst eine Granate reinschmeißen, um sie zu kochen oder Rauch benutzen und bringen Sie Ihr Team rein. Dann kümmere dich um sie. Achten Sie auf Feinde, die von hinten durch den "Hof" auftauchen unterhalb. Richten Sie Ihr Team neu aus (wie beim letzten Mal). Töte 3-4 Feinde, die Sie angreifen. Wenn die Feinde ausgeräumt sind, gehen Sie die Treppe hoch und Raum für Raum durchsuchen. Ich würde NICHT im Hof Starten. Wähle zuerst die Nebenräume. Benutzen Sie Granaten, wenn Sie müssen. Räumen Sie einen nach dem anderen aus dem Weg. In einem der Zimmer befindet sich eine Erste-Hilfe-Kit Nachfüllpackung. Dann bekommst du den Befehl, den Rest des Krankenhauses zu reinigen. Den Kurs umkehren und zurück zur Treppe gehen, vielleicht noch ein paar mehr töten die dir im Weg stehen. Halten Sie am Ausgang rückwärts zum Treppenhaus. Wenn Sie bereit sind, gehen Sie nach unten und töten Sie einen Mann. Oder einfach werfen / schießen eine Granate da rein. In der untere Etage geht die Beleuchtung aus, aber Sie haben Nachtsichtgerät, also kein Problem! Der Trick im Nachtkampf ist NIEMALS geben Sie dem Kerl eine Chance, zurück zu schießen.... Entweder man schießt sie bis sie zu Boden gehen oder gib ihnen einen Schuss in den Kopf. Gib ihnen nicht die Chance zurück zu schießen. Wenn Sie den Boden geräumt und alle Feinde getötet haben (ca. 6), ist die Mission erledigt.

## 6.5 Bereich C 1

Arbeite dich zum Keller des Gebäudes voran, damit du durch die unterirdische Passage in den Grand Serail gehen kannst

Sie beginnen auf dem Dach eines Gebäudes in der Nähe des Grand Serail. Gib Befehle zur Deckung des Temporärbettes vorne links, töten ein oder zwei dort, während Sie links abbiegen, dann wieder links abbiegen und Feinde töten die sich an den Spalt heranschleichen. Du kannst wahrscheinlich ein paar davon genau dort abschießen.

Wenn es klar ist, arbeiten Sie sich durch, auch wenn es zwei Scharfschützen in der Ferne an der vorderen Treppe des Grand Serail gibt. Tötet sie. Zuerst die oberste Ebene reinigen. Wenn Sie fertig sind, arbeiten Sie sich nach unten durch, vielleicht gehen Sie zuerst in den Raum links. Es sollte ein Erste-Hilfe-Kasten im ersten Flur vorhanden sein in der Ecke, obwohl ein Feind draußen sein könnte. Wenn Sie bereit sind, gehen Sie zurück in den Flur und räumen Sie den Rest der Ebene. Gehen Sie wieder nach unten, bleiben Sie an der Treppe stehen, decken Sie die andere Tür, die sollte sich plötzlich öffnen. Tötet Feinde, sonst schaut man in den Raum und erschießen Sie sie, wenn sie kommen. Tötet sie weiter und rückt vor, bleibt in Deckung, bis Sie zu einem Metalltor kommen. Erschießen Sie die Feinde hinter der Tor, öffnen Sie das Tor, gehen Sie weiter in die Tunnels. Gehen Sie weiter, bis der nächster Abschnitt beginnt.

## 6.6 Bereich C 2

Arbeiten Sie sich Ihren Weg durch Abstell / Lager-Räume, um in das Gebäude zu kommen

Sie sind bereit, das Lagerhaus zu betreten. Gehen Sie rein und gehen Sie LINKS, nahe an die linke Wand, schaue durch die Kisten ob du jemanden sehen kannst, und erschießen Sie einen Kerl mit dem Zielfernrohr. Du sollte nur seine Taille sehen, aber das ist genug, um ihn zu töten, obwohl es ein paar Schüsse braucht. Erschießen Sie den Kerl im Obergeschoss, der sich über dir versteckt, also musst du umhergehen. Wirf eine Granate in die Tür nach rechts, das ist Ihr Ausgang. Achten Sie auf Schützen oben, und zwei kommen durch die Tür rein. Benutzen Sie eine Granate, das ist am besten, aber töte nicht den Zivilisten, der vielleicht raus rennt. Wenn Sie fertig sind, begeben Sie sich in den Tunnel, der Sie nach unten bringt. Achten Sie auf Einen Feind am Ende des Tunnels, erschießen Sie ihn, bevor er Sie schießt. Räumt jeden kleinen Raum. Der erste Raum rechts sollte leer sein. Der nächste Raum rechts hat einen Erste-Hilfe-Kasten und einen Feind. Letztes Zimmer auf der linken Seite hat eine Leiter nach oben. Gehen Sie hoch, gehen Sie in die Bauchlage, gehen Sie langsam voran, halten Sie an und drehen Sie sich um 30 Grad nach rechts. Ein Typ wird hinter dem Kessel rausgehen schieße ihn in den Kopf. Scannen Sie unter dem Kessel nach rechts und sehen Sie nach, ob es noch mehr gibt, Wenn ja, erschießen Sie sie unter dem Kessel durch. Ein weiterer Bösewicht, der sich versteckt hinter dem Ofen in der Ecke, der Bösewichte könnte durch die Roste schießen von oben. Snipe einen Kerl, dessen Beine man im ersten Rost sehen kann. Das ist eine sehr schwieriger Abschnitt. Was als nächstes passiert, hängt von Ihrer Wahl ab. Halten Sie Ihr Team. Dort ist es sicher genug, wo sie sind, in der Nähe der Leiter. Methode 1) Gehen Sie in Deckung. Laden Sie das M203, und setzen Sie einen Schuss leicht nach links von dem Ofen in der Ecke. Du willst den Kerl dahinter schnell haben, auch wenn Sie sich ein wenig verletzen. Und er ist zu schlau, sich zu Zeigen. Wenn er versorgt ist, rennen Sie zum Ofen um die Position dieses Kerls zu erreichen. Erinnern Sie sich, HALTEN Sie Ihr Team! Jemand oben wird versuchen, eine Granate zu werfen. Manchmal tötet er sich selbst, und er ist nicht runtergefallen, manchmal ist er rutergefallen und es gibt grossen Schaden, aber du steht hinter etwas, es kann dir nicht Schaden. Dann lehnen Sie sich raus und erschießen Sie Feinde aus der Deckung. Sie suchen nach Feinde sowohl durch das Gitter in der oberen Ebene, UND durch die Tür in den nächsten Raum. Vermutlich töten Sie 3-4 oben, dann weitere 1-2 auf gleicher Höhe im Nebenraum. Sobald Sie alles gereinigt habeng, können dann in den nächsten Raum gehen und dann die Treppe nach oben angreifen. Methode 2) Rauch Blitz. Du kannst Rauchgranaten werfen, um dir ein wenig Zeit zu

geben, sich mit dem nächsten Abschnitt, nämlich dem Lager, zu beschäftigen, mit einer Treppe nach oben. Ein Typ, der auf einem Regal steht kann gefährlich sein. Anderer hinter den Regalen. Kümmern Sie sich um sie in der Zeit in der ein paar Sekunden Rauch da ist, dann bringen Sie Ihr Team schnell durch, und wie üblich oben angreifen. Eine Treppe führt in den Bereich "Ausichspunkt", von dem aus man auf beide Seiten blickt und es ist auch der Ort, wo du von oben angeschossen wurdest, oder geh durch eine andere Tür. Geh da rauf und erschieß die restlichen Leute, vielleicht benutzt ihr hier euer M203. Vielleicht wollen wir das Team unten halten, den sichtbaren Horizont, dann hinlegen und greifen von der Tür aus an. Wenn Sie die Feinde erledigt haben, bringen Sie Ihr Team nach oben, dann rutschen Sie zurück. und werfen eine Granate zu den Kerl. Schicken Sie Ihr Team hinein und nehmen Sie Verteidigungspositionen ein nach draussen. Du bekommst eine Angriffswelle, aber du hältst Stand und solltest kein Problem damit haben, sich gegen ein paar Leute zu verteidigen die die Treppe hoch kommen. Mehr Feinde werden von der anderen Treppe aus kommen. Erledigen Sie sie alle. Wenn es sich ein wenig beruhigt, ordnen Sie Sektoren richtig zu, einen an die anderen Treppe, zwei an die Ebene nach unten. Wenn es ruhig ist, schaue durch die Gitter nach unten und schaue, ob du von hier oben was sehen kannst. Dann heilen Sie (vielleicht gehen Sie zurück für Erste Hilfe Kasten unten), dann die andere Treppe hinaufgehen, töten ein Typ, dann weitergehen, einen anderen töten, und du bist im Gebäude und der nächste Abschnitt beginnt.

### 6.7 Bereich C 3

#### Freies Haupttreppenhaus von Grand Serail

Gehen Sie in den Raum, stellen Sie sich hinter der Tür auf, aber machen Sie KEINEN takedown. Es ist besser sich in einer Reihe aufzustellen, dann die Tür sichern. Tür öffnen, schießen, Tür schließen. Heilen, wiederhole es, bis du keine Schüsse mehr hörst. Dann öffnen Sie die Tür, hinlegen, vor schieben und scannen, und alle erledigen die du siehst. Achten Sie auf Schützen in den oberen Stockwerken. Einer Ihrer Marines könnte die Treppe hinaufstürmen und im Nahkampf verwickelt werden, das ist nicht gut, mache ein Takedown, dann halten Sie die Gruppe wenn du in den Raum gehst. Sicher Sie die Treppe. Scannen Sie nach rechts, bis Sie ein Sägebock sehen. Direkt darüber befindet sich ein Feind. Vielleicht möchten Sie an der Wand entlang rutschen um zu sehen, ob du ihn zuerst festnageln kannst. Heilen dich. Steigen Sie die Treppe hoch, wenn sie geräumt ist. Öffnen Sie die Tür, aber gehen Sie noch nicht durch. Da ist ein Sofa auf der linken Seite, schicken Sie Ihr Team dahinter. Der Feind sollte aus einem der Holzarbeiten weiter unten kommen. Bleiben Sie an der Tür, lehnen Sie sich an oder legen Sie sich hin, und schießen auf Feinde. Nimm das M203 und machen Sie einen M203 Schuss in ihre Mitte. Vor dem Team, gleich hinter dem Sofa, befindet sich ein kleiner Korridor links. Führen Sie einen Takedown durch und eliminieren Sie die beiden Feinde im Inneren. Vorrücken bis zur Kreuzung. Links gibt es nichts. In Front gibt zwei Büros eins nach links und eins nach rechts. Rechtes und linkes Büro haben jeweils ein Feind, aber eins KANN mehr haben, Überlebende von der Kreuzung können sich in eines der Büros zurückgezogen haben. Stellen Sie Ihr Team hinter den Schreibtisch mit Blick auf den Flur, den Sie NICHT geräumt haben. Bleiben Sie hinter ihm in Deckung! Dann werfen Sie die Granate ins Büro mit Erste Hilfe Kasten, dann stürmen Sie nach der Explosion herein und erschießen Sie die Überlebenden. Beide Büros verfügen über einen Erste-Hilfe-Kasten, so dass Sie so viele wie möglich benutzen können was Sie wollen. Heilen Sie alle, denn ein weiterer harter Kampf ist nur eine Frage der Zeit. Jetzt kommt der knifflige Teil. Halten Sie Ihr Team gegenüber dem Abschnitt, den Sie noch nicht erkundet haben. Vorwärts in Bauchlage, Positionieren Sie sich langsam gegen die rechte oder linke Wand und zeigen Sie in Richtung der Seitentür, die Sie sehen können. Plötzlich öffnen sich beide Seitentüren, vier Feinde kommen herein! Eröffnen Sie sofort das Feuer und töten Sie die Feinde die Sie sehen können. Jeder, der in den Korridor rennt, wird getötet von Ihr Team. Du tötest einfach jeden, der sich hinter einer Säule versteckt oder Sonstwas. Wieder heilen, Erste-Hilfe-Katen auffüllen, weiter durchgehen auf der linken Seite (rechte Seite würde auch

funktionieren.) Beachten Sie den Erste-Hilfe-Kasten hier (nicht verfügbar auf der "rechten" Seite). Bleib stehen, wenn Sie den Ballsaal sehen können. (Ich tendiere dazu, nach links zu gehen). Dir wird gesagt, dass freundliche Einheiten auf dem Weg sind, dir zu helfen, Badr aufzuhalten und seine Bewaffneten. Bleiben Sie an der rechten Wand, schicken Sie Ihre Teamkollegen zur linken vorderen Ecke, so dass sie deine Flanke und die Treppe sichern können. Gehen Sie in Bauchlage, schleichen Sie sich an den Rand und schießen Sie auf Feinde unten im Ballsaal. Versuchen Sie, nicht getroffen zu werden, aber es wird schwierig. Benutzen Sie jeden Zentimeter der verfügbaren Deckung. Du solltest vielleicht mit dem M-16 Einzelschüsse abgeben. Schießen Sie weiter, heilen Sie sich, bis es keine mehr gibt. Formieren Sie sich und gehen Sie nach unten, hüte dich vor den letzten Feinden. Jetzt bist du an der Reihe, Badr zu holen, der sich in einem Besprechungsraum versteckt hat. Hüten Sie sich jedoch vor einem möglichen Feind, der sich im Dunkeln versteckt. Jetzt haben Sie die Wahl... Sie wollen ihn lebendig oder tot? Die Feinde Innere sind sehr gut.... wenn Sie einen Takedown anordnen, werden Sie wahrscheinlich Teammitglieder verlieren. Wenn Sie Granaten werfen, gehen Sie das Risiko ein Badr zu töten. Was Sie vielleicht tun sollten, ist die Tür öffnen und lehnen Sie sich an, um zu schießen, wiederholen Sie es, bis Sie alle Schützen töten. (sollte nur zwei sein) dann geh rein und hol Badr. Ein anderer Weg ist so weit wie möglich von der Tür entfernt, in den Ecken, mit den SAW-Schützen in der Mitte, aber leicht links. Lassen Sie sie die Tür sichern. Du öffnest die Tür für 2 Sekunden und schließt sie dann. Das sollte ausreichen, um mindestens einen zu töten. Heilen Sie. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie kein Gegenfeuer mehr erhalten. Wiederhole, bis niemand mehr am Leben ist links, außer Badr. Badr ist auf der linken Seite des Zimmers, bereit für die Handschellen. Gehen Sie dort hin, sichern Sie ihn, legen Sie ihm Handschellen an, und Sie gewinnen! Der Libanon ist wieder in Libanesischen Händen!  
ENDE.