

Phase I

Allgemeines: Bei dieser Mission kommt es auf Geschwindigkeit an. Der feindliche Scharfschütze dezimiert relativ flott die russischen Infanteristen. Das Problem: Der Scharfschütze verändert häufiger seine Position. Allerdings nach einem festgelegten Muster. Diese Mission lässt sich sehr schnell, oder aber auch langsamer lösen. Wir haben uns an dieser Stelle für die flotte Variante entschieden. Ein Grund dafür: Ihr eigener Scharfschütze hat nur begrenzt Munition und ein langwieriger Einsatz erfordert es, dass Sie sich die Scharfschützenmunition aus den beiden Kisten **A** und **B** besorgen, was die Gefahr der eigenen Entdeckung erheblich vergrößert.

Ihr Scharfschütze befindet sich zum Beginn der Mission bei Punkt **0**, der gegnerische Sniper hat bei **a** Position bezogen.

Kriechen Sie nun mit Ihrem Scharfschützen zu Position **1** und erledigen Sie den Posten auf der gegenüberliegenden Strassenseite **2** – um diesen sehen zu können, müssen Sie die Karte ein wenig drehen.

Derweil Sie auf Position **1** kriechen, läuft der feindliche Scharfschütze zu der Hausecke **b** um von dort russische Soldaten aufs Korn zu nehmen.

Bleiben Sie kurz auf ihrem Posten und schalten Sie die beiden Soldaten 3 und 4 aus. Kriechen Sie dann weiter zu Position 5.

Jetzt läuft der gegnerische Sniper von der Hausecke **b** zu dem Strommast **c**. Das Duell verläuft im Grunde wie im Western: Wer zuerst zieht, gewinnt. (siehe Kasten). Erledigen Sie den Scharfschützen und die nächste Mission beginnt automatisch.

TIPP

Wie gesagt, wer zuerst zieht und schießt gewinnt. Der Trick liegt im Richtigen Gebrauch der Tastenkürzel. Wenn Sie versuchen Ihr Gewehr per Mausklick zu aktivieren, haben Sie bereits verloren. Halten Sie die CTRL oder auch STRG-Taste während des Kriechens gedrückt. So haben Sie das Fadenkreuz parat und können schneller schießen.

