

# The Stalin Subway 2 Red Veil Lösung

von Roland Philippi, 06.09.2014, update 03.07.2015

## Inhalt

### 1.) Einführung

### 2.) Cheats

### 3.) Lösung

3.1 Wohnung	Seite 2
3.2 Dächer	Seite 4
3.3 Roter Platz	Seite 6
3.4 Kanalisation	Seite 7
3.5 Geheime Untergrundstation D 6	Seite 9
3.6 U-Bahnhof Kypckar	Seite 12
3.7 Lagerhallen	Seite 13
3.8 Bahnhof	Seite 17

### 1.) Einführung

Für diese Lösung habe ich die **unzensierte**, englische **Originalversion** (UK Import) mit der Schwierigkeitsstufe **NORMAL** verwendet. Bis auf einen **kleinen** optischen **Fehler** am **Roten Platz** läuft sie **fehlerfrei** mit **Blut** und **Einschlägen**.

In diesem **Spiel** sollen **Elena Suvorova** und **Gleb Suvorov** vom **russischen Militär-Nachrichtendienst GRU** ermordet werden. Die **Agentin Mikhaleva Natalya Stepanovna** bekommt vom **Geheimdienst-Chef Lawrentij Pawlowitsch Berija** den **Auftrag** beide zu **eliminieren**. Als **Elena** ihre Wohnung **verlassen** will, bekommt sie von dem Freund **Oleg Bunak** einen **Anruf**, bei dem er sie vor ihrer **Ermordung** warnt. Sie soll sofort **fliehen** und **Oleg** innerhalb der nächsten **5 Stunden** am **17. Objekt** treffen. **Oleg** will ihr helfen, aus **Moskau** zu **verschwinden**. **Elena** flieht aus der **Wohnung** und macht sich auf den **Weg** zu **Oleg**. Sie hofft außerdem, ihren Mann **Gleb** zu treffen.

### 2.) Cheats

Die Cheats stammen von PC Games.

Drücke die ^ Taste (Zirkumflex), um die **Konsole** aufzurufen.  
Hier gibst Du die **Cheats** ein und bestätigst mit der **Eingabe-Taste**.

Cheat	Wirkung
god 1	Unverwundbar
god 0	Unverwundbarkeit deaktiviert
noclip 1	Durch Wände gehen
noclip 0	Wände wieder normal

### 3.) Lösung

#### 3.1 Wohnung (Flat)

-----  
**Level-Info:** **Elena** wartet auf **Gleb**, um mit ihm ins **Theater** zu gehen.  
 Doch **Gleb** kommt nicht. Da klingelt das **Telefon**.  
 -----

-----  
**Anfangsszene:** Die **GRU Agentin Mikhaleva Natalya Stepanovna** bekommt vom **Geheimdienst-Chef Lawrentij Pawlowitsch Berija** den **Auftrag**, **Elena** und **Gleb** zu **beseitigen**.  
 -----

**Elena** ist schon an der **Tür**, als das **Telefon** ertönt. **Oleg Bunak** ist am Apparat. Er sagt ihr, dass der **Geheimdienst** zu ihr unterwegs ist, um sie **auszuschalten**. Sie soll sofort **verschwinden** und **Oleg** innerhalb der nächsten **fünf Stunden** am **17. Objekt** treffen.  
 -----

**Kaum** habe ich den **Hörer** hingelegt, da springt meine **Wohnungstür** auf und **zwei Soldaten** stehen vor der **Tür**. Ich **erschieße** sie **geistesgegenwärtig** mit meiner **Browning-Pistole**.

**Anschließend** nehme ich die erste **Maschinenpistole PPS-41** und hole von der zweiten **MP** die **Munition**. Jetzt nichts wie **weg** hier!

Links im **Hausflur** lauern noch ein **Soldat** und ein **Geheimagent**. **Nachdem** ich sie **ausgeschaltet** habe, **hole** ich die **MP-Munition**, eine **neue Makarov-Pistole** und einen **First-Aid Pack**.

Nun **wende** ich mich nach **rechts** und hebe etwas **Gewehrmunition** für den **Karabiner SKS-45** und eine **Handgranate** vom Typ **F-1** auf. Dann laufe ich zu dem **bunten Fahrrad** und **öffne links** die **rote Tür**. Nun gehe ich **rechts** herum zur nächsten **roten Tür** zum **Flur**.  
 -----

Ein **buntes Fahrrad** weist immer den **Weg** zum **nächsten Abschnitt** oder **Level**. Wer stattdessen zur **Treppe** geht, der trifft dort **viele Feinde**, kann dann aber auch weitere **Waffen** einsammeln.  
 -----

Hier höre ich **Stimmen** hinter einer **Tür** im **Flur** und bei der nächsten **Ecke** lauert der **Tod**.

Mit der **Maschinenpistole** im Anschlag **stürme** ich **voran** und eliminiere **zwei Soldaten** nebst **Offizier**. Freundlicherweise hinterlassen sie mir den neuen **Karabiner SKS-45**, etwas **Munition** und mehrere **First-Aid Packs**.

-----

Hier zeigt sich zum **ersten Mal** eine **Besonderheit**, das „**Um die Ecke schießen**“. Nach dem Gesetz der **Physik**, wonach **Einfallswinkel** gleich **Ausfallswinkel** ist, kann man hier vor einer **Ecke schräg** gegen die **harte Wand schießen**, sodass die **Kugeln** dem Gegner **hinter der Ecke** als **Querschläger** um die **Ohren** fliegen.

-----

Da ich außer der **Handgranate** nur **drei Waffen** tragen kann, werfe ich die **Browning-Pistole** weg und nehme das **Gewehr**. So habe ich die **Makarov-Pistole**, die **Maschinenpistole PPS-41** und den **Karabiner SKS-45**.

Jetzt biege ich **rechts** um die **Ecke** und **öffne** die **grüne Tür**. Danach gehe ich zur **roten Tür** und den **Gang** nach **hinten** bis zur **letzten roten Tür links**.

-----

Wer hier nicht **rechts**, sondern **gerade** geht, der kommt ins **Treppenhaus** und **links** geht es zu **zwei** weiteren **Soldaten** und einem **Mordopfer**.

-----

In diesem **Raum** liegt in der **linken Ecke** etwas **Munition** für die **Browning-Pistole**. Aber die brauche ich jetzt nicht mehr, denn hier gibt es etwas viel **Wichtigeres**, nämlich ein **offenes Fenster**.

Ich **schließe** zuerst die **Tür** und springe dann über den **Stuhl** auf das **Fenster-Sims** und von dort nach **unten** auf die **zwei Rohre**.

Nun **laufe** ich zum **Ende der Rohre** und **springe** dort auf das **Gitter**. Da ich keine Zeit zu verlieren habe, **laufe** ich gleich **weiter** und **setze hinten** bei der **hellen Stelle** auf die **andere Dachseite** über. Dort **renne** ich zur **Ecke** hinter der **3-Brett Planke** und hole erst mal Luft.

Unten ist ein **Lkw** mit mehreren **Soldaten** vorgefahren. Aus meiner Ecke **trete** ich eine **Schritt** hervor und **schaltete** dann von oben einen **Soldaten** nach dem anderen **aus**.

-----

**Tipp:** Mit dem Karabiner **SKS-45** und dem Scharfschützengewehr **Tokarev SVT-40** mit **Zielfernrohr** kannst Du **Feinde** über große **Distanz** anvisieren. Bei mir liegt die Funktion für die **Zielvorrichtung Extension** auf der **rechten Maustaste**. (Standard ist "E")

-----

Als unten alles ruhig ist, **stürmen** beim **Fenster neben mir** zwei neue **Soldaten** in den **Raum** und **feuern** das **Fenstergitter** weg. Daraufhin **erschieße** ich sie **von der Seite** und **springe** durch das **Fenster** in den **Raum**.

Die **MP-Munition** und einen **First-Aid Pack** stecke ich ein, dann folge ich der **Tür links** bis zu der **roten Tür** am **Ende des Ganges**. Hinter dieser **Tür** kommen von **rechts** noch zwei **Soldaten** in den **Flur** gelaufen.

Schnell **öffne** ich die **Tür** und **feuere** auf die **Angreifer**.

Danach stecke ich **Munition** und **First-Aid Pack** ein und gehe den **Flur** entlang, bis zur nächsten **Abzweigung links**.

Hier warten zwei **Soldaten** auf ihr Schicksal. In meinem **Rücken** taucht noch ein **Geheimagent** auf, den ich schlafen lege.

Darauf **folge** ich dem **Gang** hinter den **Soldaten** erst **links** dann **rechts** und durch die **rote Tür** nach **links** bis zur **grünen Tür** ins **Treppenhaus**.

Dort **laufe** ich ein **Stockwerk** nach **oben**, gerade durch eine **grüne Tür** und dann **rechts** durch die **rote Tür** in den **Gang** bis zur **Abzweigung rechts**, da wo ein **buntes Fahrrad** steht.

Hier erwarten mich ein **Soldat** und ein **Geheimagent**, während sich von **hinten** noch ein weiterer **Soldat** **heranschleicht**.

Nachdem ich die **Situation** bereinigt habe, nehme ich die **Munition** und das **Doctor's Kit** und gehe nach dem **Geheimagenten links** zur **grünen Tür** zum **Treppenhaus**.

Dort schalte ich noch **zwei Soldaten** aus und **laufe** dann die **Treppe** zum **nächsten bunten Fahrrad** hoch. Ich **springe** über das **Fahrrad** vor der **Tür** zum **Dachboden**.

### 3.2 Dächer (Roofs)

-----  
**Level-Info:** Elena erreicht das **Dach** und überlegt, wer die **GRU Agentin Mikhaleva Natalya Stepanovna** auf sie **angesetzt** haben könnte. **General Zuev** kann es **nicht** sein, da er **tot** ist.  
 -----

Auf dem **Dachboden** schaue ich zum **Fenster** hinaus und sehe **links gegenüber** zwei **Soldaten**. Als sie **erledigt** sind, klettere ich aus dem **Fenster** und **springe** nach **unten** auf die **Rohre**. Diese **laufe** ich bis zur **offenen Stelle** im **Geländer** und **steige** dann auf die **Terrasse**.

Bei den toten **Soldaten** nehme ich die **Munition** mit und **hole** aus deren **Dachkammer** noch **zwei Handgranaten** heraus.

Nun **springe** ich auf das **tiefer** liegende, **graue Dach** und **laufe** nach **vorne** bis zur **Ecke**. Hier **schaue** ich nach **links** zur **anderen Seite**, wo eine **Leiter** zu **sehen**, aber **nicht** zu **erreichen** ist.

Deshalb **laufe** ich an der **linken Seite** entlang und **steige** durch das **erste offene Fenster** in eine **Wohnung**. Die anrückenden **Soldaten** empfange ich mit der **Maschinenpistole**.

Als sich die Lage beruhigt hat, **klettere** ich aus dem **letzten Fenster** und sammle die **Munition** ein. Weiter hinten liegen auch **First-Aid Packs** und eine **neue Waffe**.

**Vorsichtig** gehe ich bis zur **Ecke** und **feuere** dann auf den **links stehenden Soldaten**.

Nachdem er erledigt ist, sehe ich mir die **neue Waffe** an.

Es ist das **Sturmgewehr AK-47**, für das ich meine **Makarov-Pistole** wegwerfe.

Dabei sehe ich noch etwas **Pistolenmunition** für die **Browning-Pistole** am Boden liegen.

Hier **gehe** ich zum **Ende dieses Daches**, erledige noch einen **Soldaten** hinter einem **Schornstein** und **steige** dann eine **Holzleiter** auf das **nächste Dach** hinab.

Dort **schreite** ich bis zur **Ziegelmauer** und **feuere sofort** auf die bei einer **Dachkammer** stehenden **Soldaten**. Danach sammle ich die **Munition** ein und hole noch **zwei Handgranaten** aus der Kammer.

Ich flitze um die **Ecke** und feuere auf **drei Soldaten**, welche auf dem **Dach** links **unter mir** aus einer **Wohnung** kommen. Dann betrete ich den **roten Außenaufzug** und laufe schnell hinüber auf das andere **Dach**, **bevor** der **Aufzug zu weit** nach **unten** rutscht.

Drüben sammle ich **Munition** und **First-Aid Pack** ein und schaue noch in die **Wohnung** hinein. Dort liegt eine **Browning-Pistole**.

Schräg gegenüber steht ein **Soldat** am **Fenster**. Als er mit dem **Gewehr** ausgeschaltet ist, **schleiche** ich nun mit der **Maschinenpistole** im Anschlag **links** um die **Schornsteine** und **kümmere** mich um **zwei** weitere **Soldaten**. Als sie fallen, laufe ich schnell nach **rechts** und beschieße **Handgranaten werfende Soldaten**.

Danach **stehe** ich vor einer **sechseckigen Öffnung** und **betrete** hier ein **altes Dachgeschoss**.

Ich wandere durch den **dunklen Raum** und renne bis zum **Ende** des **hellen Raumes**, denn im **Flur rechts** des **hellen Raumes** stehen **zwei Soldaten**.

Nun **gehe** ich zum **Flur** und **erschieße** mit dem **Gewehr** den **Soldat** am **hinteren Ende** und dann den **Soldaten links in der Ecke**.

Jetzt **gehe** ich bis zum **Raum** mit dem **kaputten Fußboden** und schlüpfe nach **unten**. Dann öffne ich **rechts** die **Tür** und **schreite** zu der **nächsten Tür** auf der **linken Seite**. Diese **Tür** öffne ich und **renne** wieder **zurück** zu dem **Raum**, wo ich **herabgeschlüpft** bin.

In dem **Raum** vor der gerade **geöffneten Tür** **explodiert** eine **Handgranate**. Da **gehe** ich in diesen **Raum zurück** und **schalte** den **Soldat** links **oben** aus.

Danach **düse** ich durch den **nächsten Raum** und die **beschädigte Tür hinüber** zu dem **Raum** mit den **bunten Wänden**. Dort **drehe** ich mich um und **eliminiere** mit der **Maschinenpistole** zwei **Soldaten** aus dem **vorherigen Raum**.

Nun **zurück** zum **Raum** von **vorher** und noch den **Soldat oben** ausschalten. Dann laufe ich im **bunten Raum links** durch die **Türöffnung** bis zu der **Planke** und **hoch** zum **oberen Stockwerk**.

Dort **gehe** ich **schräg links** und bis zum **Ende des Flures**, dann **rechts** und **wieder** bis zum **Ende**, dann **links-rechts** und **vor**, bis zur **kurzen Treppe**.

Da höre ich **zwei Soldaten** eine **Tür aufbrechen** und **erschieße** sie **links von der Seite**. Nachdem ich **Munition** und **First-Aid Pack** eingesammelt habe, **husche** ich die **kurze Treppe hinunter** und **schräg rechts** durch **zwei Türöffnungen** und dann **links** zur **nächsten kurzen Treppe** auf das **Dach** hinaus. Dort **erschieße** ich **rechts** einen **Soldat** und **jumpe** dann auf das **nächste Dach**.

Hier verstecken sich **drei Soldaten** hinter den **Schornsteinen**.

Nachdem ich sie **beruhigt** habe, sammle ich **Munition** und **First-Aid Pack** ein und **begebe** mich bis zum **Ende** mit der **gebogenen Leiter**. Da **hüpf**e ich auf das **kleine Dach** **hinunter** und am **Ende** schräg **nach rechts oben**.

-----  
**Hinweis:** Hier besteht **Absturzgefahr**! Am **Besten** das **Spiel** immer **vor schwierigen** oder **riskanten** Aktionen **speichern**.  
 -----

Dort **laufe** ich hinüber zu dem **braunen Schornstein**, der wie ein **Sendemast** aussieht und lasse mich auf das **untere Dach hinab**. Hinter der **linken Ecke** wartet ein **Soldat**, welchen ich unter **Feuer** nehme, sodass er **rückwärts vom Dach** fällt.

Nun springe ich auf den **Steg** hinunter und öffne die **Tür**. Sofort trete ich an das **Fenster** und nehme die **Soldaten** auf der **anderen Seite** mit der **Maschinenpistole** unter **Feuer**.

Als sie **zusammengesunken** sind, hole ich noch die **Handgranate** und **jumpe** aus dem **mittleren Fenster** auf die **Rohre**.

Hier mache ich ein **paar Schritte** zum **nächsten Raum** und springe dort vom **ersten Schornstein** durch das **Fenster** hinein.

Jetzt öffne ich die **Tür**, laufe eine **Metall-Treppe** hinab und auf der **anderen Seite** eine **Steintreppe** hinauf. Den **Soldaten** oben auf dem **Dach** lege ich um.

Eine weitere **Metall-Treppe** führt mich zu einer **Leiter** und einem **Stein-Sims**. Von da aus **hüpf**e ich auf die **hervorstehenden Metall-Träger**.

Nun schreite ich auf dem **Dach** bis zur **Ecke** und schieße auf den **Soldaten**, der daraufhin vom **Dach** fällt. Dann lasse ich die **zwei restlichen Soldaten** antraben und eliminiere sie von meiner **Ecke** aus. Nun sammle ich **Munition** samt **First-Aid Pack** ein und eile zur **Planke** hinüber.

-----  
**Zwischenszene:** Elena ist auf der **Straße** und **entführt** ein **Auto** samt **Fahrer**. Da taucht **Mikhaleva Natalya Stepanovna** mit ihren **Soldaten** auf und **versperrt** den **Weg**. Eine wilde **Fahrt** über den **roten Platz** beginnt.  
 -----

### 3.3 Roter Platz (Red Square)

Während der **Fahrer** Gas gibt, sitze ich **hinten** und ballere **rechts** auf eine **Gruppe Soldaten**, bis deren **Auto** explodiert.

Jetzt komme ich an einer **roten Kirche** vorbei, wo ein **weiteres Auto** mit **Soldaten** auf dieses Schicksal wartet.

Nach dem Passieren des **Lenin-Mausoleums** tauchen noch zwei **LKWs** und zwei **PKWs** mit **Soldaten** auf.

Ich feuere auf die **Soldaten** in den **LKWs**, bis sich mein **Wagen** entfernt und mich die zwei **PKWs** verfolgen. Nachdem ich die **PKWs** in Brand geschossen habe, **verlasse** ich den **roten Platz**.

Beinahe hätten mich die **Soldaten** erwischt, **aber** ich bin denen noch mal **entkommen**.

-----  
**Zwischenszene:** Elenas Fahrer fährt **rechts** um die **Ecke** beim **Roten Platz**.

Anschließend betritt **Elena** durch eine rostige **Tür** den **Gang** hinunter zu einer **Wasseraufbereitungs-Station**.

Dabei wird sie von einem **Jungen** mit **blauer Jacke** beobachtet.  
 -----

### 3.4 Kanalisation (Sewer)

-----  
**Level-Info:** **Elena** muss durch die **Kanalisation** gehen, um die **Geheime Untergrundstation D 6** zu erreichen.  
 -----

Der **Gang** bringt mich zu einer **Wasseraufbereitungs-Station**.

**Links** stehen **zwei Türme**, über welche ich **oben** die **Fenster** erreichen und dort **einsteigen** kann.

Um das **Dampfventil abzuschalten**, drehe ich auf der **rechten Seite** am **blau-weißen Rad**.

Dann **klettere** am **linken hinteren Turm** die **Leiter** hoch und **schreite** ich über das **Gitter** zwischen den **Türmen**. Nun springe ich **gerade** auf das **Mauersims** vor mir.

Hier bewege ich mich bis zum **braunen Rohr** und **jumpe** dann nach **schräg rechts** auf das **dunkelgraue Rohr**.

Von hier aus mache ich einen **Satz** auf das **kaputte Fenster** und **ducke** mich in den **Raum**.

Links öffnet sich eine **Tür** und sofort **feuere** ich auf den **Soldaten**, bis er umfällt.

Dann nehme ich den **First-Aid Pack**, die **Munition** und den **Molotow-Cocktail** und verlasse den **Raum** durch die **Tür** in **entgegengesetzter Richtung**.

Im **Gang** links von mir **höre** ich **zwei Soldaten** diskutieren. Ich **zeige mich kurz** und **gehe** dann **einen Schritt zurück** aus dem **Gang** heraus. Die **Soldaten feuern** aus allen Rohren.

Ich **warte**, bis sie **nachladen** und **gebe** ihnen dann **Feuer** aus meiner **Maschinenpistole**. Nachdem sie am Boden liegen, sammle ich **First-Aid Pack** sowie **Munition** ein und kümmere mich noch um den **Soldaten rechts** hinter der **Tür**.

**Von hinten** kommen auf einmal **zwei schießwütige Soldaten** in den **Gang**.

Ich **weiche** etwas **zurück** und **schieße** dann auf die **Schulter** des **vorderen Angreifers**, bis er fällt.

Danach **springe** ich hervor und ballere mit der **MP** auf den **hinteren Soldaten**, bis er **erledigt** ist.

Jetzt laufe ich den **Gang zurück** zum Anfang und **biege links** in die **Tür**.

-----  
**Tipp:** Oft gibt es **Situationen**, wo **mehrere Feinde** einen **Gang** unter **Feuer** nehmen. Da ist es am **Besten abzuwarten**, bis sie ihre **Waffen nachladen** und sie **dann anzugreifen**.  
 -----

Hier **feuere** ich auf die **Schachtabdeckung** in der **linken oberen Ecke** und **steige** dann zum **Schacht** hoch.

Zuerst **gehe** ich bis zum **Knick** und **warte**, denn die **Soldaten durchschießen** den **Schacht** vor mir. Da **fetze** ich aus der **Entfernung** die **Abdeckung** am anderen **Ende** weg.

Nun **renne** ich auf der **rechten Seite** nach **vorne**, bis die **rechte Ecke** eines **grünen Schaltschranks** in mein Blickfeld kommt. Auf diesen **metallinen Schrank** feuere ich **mehrere Salven** und höre, wie die **Soldaten im Raum** von **Querschlägern** getroffen werden.

Nachdem **keine Gegenwehr** mehr kommt, **schaue** ich aus dem **Schacht** und sehe die toten **Soldaten** am Boden liegen.

Ich sammle die **Munition** ein und **begebe** mich dann zum **Schaltschrank**.

-----  
**Tipp:** Hier **speichern**, bevor **Elena** den **Schaltschrank** erreicht!  
 -----

**Zwischenszene:** **Elena** dreht ein **Rad** am **Schaltschrank** und steigt eine **Leiter** hoch.

Außen fahren **zwei Autos** mit **Agenten** und dem **verräterischen Jungen** vor.

Der **Junge** zeigt den **Agenten** den Weg zu **Elena**.  
 -----

**Plötzlich** springt **rechts** die **Tür** auf und ich **schieße sofort** auf die **Köpfe** der **zwei Angreifer**. Danach nehme ich den **Karabiner SKS-45** mit und gehe durch die offene **Tür** bis zum **Ende des Ganges**.

Hier laufe ich nach **links** und **jumpe** ins **Wasser**. Nun **drehe** ich mich nach **rechts** und **warte** bis zu einer **Tür** mit **rotem Rad**.

Ich stelle mich **rechts** vor die **Tür** und **berühre** das **rote Rad**. Die Tür **schwingt** auf und ich bekomme **Feuer** von **zwei Soldaten** im **Gang**. Da **schieße** ich mit der **Maschinenpistole von rechts quer an die linke Seite** des **Ganges**, um so **Querschläger** zu **erzeugen**. Außerdem **warte** ich die **Ladepause** der **Feinde** ab und **schieße** sie dann zusammen.

Anschließend **laufe** ich die durch eine **flackernde rote Lampe erleuchtete** und **unter Wasser stehende Treppe** hinab und **öffne** die **Tür**.

Da werde ich von **links** beharkt. Ich **ballere** zurück und **erwische** die **Angreifer** beim **Positionswechsel** von **links** nach **rechts**.

Weil das **Wasser weiter steigt**, **beeile** ich mich, **weiterzukommen**.



Ich **passiere** die toten **Soldaten** und **warte** bis zu der **Stelle**, wo **rechts** der **eingeklemmte Soldat** ruft.

Da **öffne** ich **links** die **Tür** zum **Raum** mit **zwei braunen Behältern** und **schieße** **rechts** unten die **Bodenabdeckung kaputt**.

Nun **tauche** ich in den **Tunnel** hinab und **schwimme gerade** bis zur **zweiten Abzweigung links**. Dort **tauche** ich auf und **warte** zur **Tür links**. Um diese **Tür** nach **innen zu öffnen**, **trete** ich **gleich** nach dem **Berühren** der **Tür** einen **Schritt zurück**. Dann **schwimme** ich zur **nächsten Tür schräg rechts** und **steige** die **Treppe** empor.

Ich **öffne** die **Tür** mit **rotem Rad** und bekomme sofort **Feuer** von **rechts**.

Ein **Soldat** läuft mir vor die **Flinte** und stirbt.

Eine **Handgranate** kommt **geflogen** und **zereist** beim **Detonieren** ein **Fass**.

Ich **erwidere** das Feuer mit dem **Karabiner SKS-45** und der **Zielvorrichtung**.

**So erledige** ich im **rechten Gang** den **vorderen Soldaten**. Eine **weitere Handgranate** kommt **angeflogen** und **zwingt** mich in **Deckung**.

Darauf trete ich in den **Gang** und **erledige** den **hinteren Soldaten** mit mehreren **Schüssen** in Richtung seines **Kopfes**.

Als ich mich den **Toten** nähere, kommen **von hinten** und **vorn** je ein **Soldat**, um das **Schicksal** ihrer **Kameraden** zu teilen.

Danach gehe ich nach **rechts** und **schalte** noch einen **Soldaten** aus. Nun stehe ich vor einer **Wendeltreppe**. Ich **steige** die **Treppe** nach **oben** und **erledige** den **Soldaten links** im **Gang**. Danach **eilen** hinter mir **zwei weitere Soldaten** herbei und werden von mir **eliminiert**.

-----  
**Tipp:** Wenn Du hier **schnell weitergehst**, dann brauchst Du die **zwei nachfolgenden Soldaten nicht** zu **erschießen**  
-----

Daraufhin schlendere ich **rechts** um die **Ecke** zu einem **Schacht**, wo mir lauter **Gefechtslärm** entgegenschlägt. Den **Soldaten** oben knipse ich aus und **steige** die **Leiter** empor.

Ich beruhige die **Soldaten** vor mir mit der **Maschinenpistole** und die weiter **entfernten Soldaten** mit dem **Karabiner SKS-45**. Anschließend **überquere** ich den **Platz** bis **ganz** nach **hinten**, wo **rechts** eine **Betonröhre offen** steht.

### 3.5 Geheime Undergroundstation D 6 (Secret Subway D 6)

-----  
**Level-Info:** **Elena** erreicht die **Geheime Undergroundstation D 6** und hofft, dass **Oleg** ihr **Dokumente** gibt und sie in **Kontakt** mit **Gleb** treten kann.  
-----

Hier komme ich zur **Geheimen Untergrundstation D 6**.

Jetzt nehme ich **rechts** in der **Ecke** den **Molotow-Cocktail** mit und **gehe** bis zur **Tür**.

Draußen höre ich **Stimmen** und **schleiche** deshalb nach **links** zum **verglasten Raum**. Dort schalte ich **zwei Soldaten** aus und nehme ihnen **Munition** samt **First-Aid Pack** ab. Im **Schrank** liegt noch ein **Molotow-Cocktail**.

Von hier aus **laufe** ich zur **Tür** am **Ende des Flurs** und stelle mich **neben** dem **Türgriff** an die **Wand**.

Nun **öffne** ich die **Tür** und sehe **schräg links** einen **Soldaten** am **Geländer** stehen. Ich **schicke** ihn mit einem **Kopfschuss** aus meinem **Karabiner SKS-45** ins Jenseits.

Auf einmal kommen **rechts** und **links** zwei **Soldaten** auf mich zu. Ich springe **zurück** in den **Flur** und **erledige** durch die **geöffnete Tür** den ersten **Zweier-Pack**. Dann renne ich im **Flur** zur **anderen Seite** und beschäftige mich mit dem zweiten **Zweier-Team**.

Danach folge ich der **Metall-Treppe** nach **unten** und töte den aus der **Tür** kommenden **Soldaten**. Im **Raum rechts** bei den **drei Wandschaltern** muss noch ein **Soldat** dran glauben.

-----  
**Tipp:** Den **Soldaten** im Raum kannst Du **wahlweise** durch das **Fenster** oder von der **Tür** aus erschießen.  
-----

Auf dem **stillen Örtchen** überrasche ich einen **Soldaten** beim **Lesen**. Als er mich sieht, **wirft** er sein **Heft** weg und **hebt** die **Arme**, um sich zu **ergeben**. **Deshalb** lasse ich ihn am **Leben** und kehre **zurück** zu den **drei Wandschaltern**.

Der **linke Schalter** lässt sich **bewegen**, worauf die **Konsole** und die **Monitore** zu **leuchten** beginnen. Nun schreite ich wieder **nach draußen**.

Am anderen **Ende des Ganges** geht eine **Tür** auf, und **zwei Soldaten** laufen in mein **MP-Feuer**.

Anschließend steige ich die **Metall-Leiter** nach **unten** und gehe zu dem **Glas-Häuschen** bei dem **blauen Doppel-Licht**.

In dem **Häuschen** sind ein **Bild** von **Stalin**, sowie eine **Handgranate** und ein **MP-Magazin**.

Bei der **Konsole** in der **Mitte** drücke ich den **roten Knopf**, worauf gegenüber der **Fahrstuhl** angesurrt kommt.

Die **zwei Soldaten** im **Fahrstuhl** befördere ich ins **Jenseits** und hole mir ihre **First-Aid Packs**.

Das blaue **Doppel-Licht** hat sich durch den **Knopf-Druck** in ein **rot-blaues Licht** verwandelt und der **Streckenabschnitt** ist jetzt **gesperrt**. Ich laufe **nach links** an dem **Maschendrahtzaun** entlang **bis** zu einer **Tür**.

Diese **Tür** führt zu einem **Durchgangsraum** mit **Pistolen-** und **Karabiner-Munition**.

Dahinter lauern **zwei Soldaten** auf mich. Ich ducke mich hinter die **Fässer** und schieße sie ab.

Dann folge ich dem **Weg** bis zu einer **Treppe ins Wasser** und **steige links** die **kurze Metall-Leiter empor**. Nach einer **Biegung** beruhige ich **zwei Soldaten** in dem **Durchgang** und **renne** dann zu dem **Pfeiler links** in **Deckung**.

Dem **Soldaten hinten** verpasse ich mit dem **Karabiner SKS-45** einem **Kopfschuss**.

Anschließend **werfe** ich eine **Handgranate** über die **große Kiste schräg** nach **rechts**. Dort auf den **Schienen** stirbt stöhnend ein **Attentäter** und überlässt mir seinen **First-Aid Pack**.

-----  
**Tipp:** Um eine **Handgranate** weit **zu werfen**, wählst Du sie aus und **hältst** sie dann **circa drei Sekunden** in der **Hand**, bevor Du sie **wirfst**.  
 -----

Nun gehe ich zur **Tür hinten links** und überwälte dort einen **Soldaten**.

Jetzt kommt ein **feuchter, hoher Tunnel**, welchen ich **schnell passiere**.

Am **Ende** laufen **zwei Soldaten** aus der **Tür** und in mein **MP-Feuer**.

**Hinter** mir **ruft** noch ein **dritter Soldat**, aber da bin ich **schon** in der **Tür verschwunden**.

-----  
**Tipp:** Wenn Du **schnell läufst**, dann kannst Du entweder **durch** die **Tür** gehen oder den **dritten Soldaten hinten** noch **erschießen**.  
 -----

Vor mir stehen in dem **Gang** rechts **zwei explosive** und links **zwei verrostete Fässer**. Ich **flitze** schnell **durch** und **erschieße** den **Soldaten** auf der **anderen Seite**.

Dahinter befinden sich ein **roter Durchgang** und ein **Tunnel**. Im **Tunnel** liefern sich **Soldaten** von **Lawrentij Pawlowitsch Berija** mit denen von **Oleg Bunak** ein **Gefecht**.

Ich **sehe**, wie sich ein **Feind** bei einem **Ventil verbrüht** und **erschieße** dann **Berijas Männer**. Anschließend **stoße** ich zu **Oleg** vor.

-----  
**Zwischenszene:** **Elena** findet **Oleg**. Als **Oleg** ihr gefälschte **Dokumente** auf den Namen **Katharina Homischenka** mitgeben will, **klingelt** das **Telefon**.

**Mikhaleva Natalya Stepanovna** ist am **Apparat** und teilt **Elena** mit, dass sie **Gleb** **gefangen** hat.

**Elena** soll **Mikhaleva** um **02:00 Uhr nachts** allein im **U-Bahnhof Kypckar** treffen. Andernfalls **tötet** sie **Gleb**.

**Elena** nimmt von **Oleg** die **Dokumente** und macht sich auf den **Weg**.  
 -----

Ich sammle **Munition** und **First-Aid Pack** ein und nehme **hinten links** noch den **Molotow-Cocktail** mit. Dann öffne ich die **Tür** zu den **Folterräumen** und steige **hinten rechts** die **Leiter** hoch.

Oben **öffne** ich die **Tür** und **laufe** auf dem **Gitter vor** und **dann** nach **rechts**.

Dort **wechsle** ich auf die **Doppelrohre** und **jumpe vorne hoch** auf das **Sims**.  
 Jetzt **gehe** ich die **Betonschräge hoch** bis zur **Wand**. Dort **drehe ich mich um**  
 und springe **mit Anlauf** vor der **Schräge** ab und lande so auf der **Holzboxe** am **Zaun**.  
 Hier setze ich **hinüber** und eile **quer über das Gleis** zu der **Tür**.

### 3.6 U-Bahnhof Kypckar (Underground Station KYPCKAR)

-----  
**Level-Info:** Elena trifft im **U-Bahnhof Kypckar** ein, wo **Mikhaleva Natalya Stepanovna**  
**Gleb gefangen** hält. **Elena** hofft, dass **Gleb** noch am **Leben** ist.  
 -----

Ich **ignoriere** den **Flammenwerfer**, renne nach **links** und **feuere im laufen** mit der  
**Maschinenpistole** in Richtung der auftauchenden **Soldaten**. An jedem **Durchgang** drehe  
 ich mich **nach rechts**, um die **Lage** zu **kontrollieren** und **schieße** auch hier auf **jeden**  
**Feind**. **Munition** und **First-Aid Packs** der getöteten **Soldaten** sammle ich unterwegs auf.  
 Kurz darauf **sehe** ich **rechts** eine **braune Sandsack-Barrikade**.

Auch hier **erledige** ich den **Feind**. Als ich zu der **Barrikade** gehen will, kommen mir **zwei**  
**Soldaten** entgegen. Ich gebe ihnen mit der **MP** Feuer und **drehe** mich dann **um**.  
 Denn von **hinten** nähert sich noch ein **Soldat**.  
 Nachdem er still ist, **halte ich** nach weiteren Feinden **Ausschau**.

**Rechts schräg gegenüber** ist noch **einer** und von **hinten** kommt **innen** ebenfalls ein  
**Soldat** daher. Den **ersten** erledige ich **direkt**, den **zweiten** lasse ich **antraben** und  
 stelle ihn dann kalt.

Nun bewege ich mich **links vor** zur **Barrikade** und **eliminiere** den **Soldaten** durch **feuern**  
**beim hochspringen**. Dann laufe ich **rechts** um die **Barrikade herum** und klettere darüber.

Hier **versorge** ich mich mit **Munition** und **First-Aid Pack**.  
 Danach **klettere** ich **zurück** und schreite zur **großen Treppe** in der **Mitte**.

Zuerst geht es **abwärts** und dann nach **links**. Unterwegs stecke ich **zwei Handgranaten**  
 und **DPM-Munition** ein.

Unten **taste** ich mich im **Hauptgang** ein paar Schritte **vorwärts** und **kehre** dann wieder in  
 den **Seitengang zurück**. Gleich danach tauchen **sechs Soldaten** auf. **Drei** kommen  
**direkt** auf mich zu und **drei bleiben hinten** als Sicherung **stehen**.

Die ersten **zwei Soldaten** lasse ich herankommen und **erschieße** sie aus der **Deckung** mit  
 dem **Karabiner SKS-45** und der **Zielvorrichtung**. Den **dritten Soldaten links** schalte ich  
 mit dem **Sturmgewehr AK-47** aus.

Dann visiere ich die **drei hinteren Soldaten** einer nach dem anderen mit dem **Karabiner**  
**SKS-45** an. Als sie ruhig sind, gehe ich weiter zur **Treppe**.

Hier **schaue** ich mich um, und **visiere** dann durch das **Geländer** die **zwei Soldaten** am  
 hinteren **linken Ende des Bahnsteigs an**. Als sie gefallen sind, **renne** ich schnell nach  
**links** um den **ersten Pfeiler** und hinüber zu den toten **Soldaten**.

Dort schaue ich **schräg nach rechts** und erledige **zwei weitere Soldaten** gegenüber.

Dann **laufe** ich **rechts** um die **Barrikade herum** und fälle dort den **Soldat** mit einer **MP-Garbe**.

-----  
**Tipp:** Am Besten **speicherst** Du hier **öfters**, bis Du den **Bogen** raus hast und die **Feinde** bei möglichst **geringem Energieverlust** beseitigst.  
 -----

Nun erschieße ich von der **Barrikade** aus **zwei Soldaten**, welche mich vom **anderen Ende** des **Bahnsteigs** her beharken.

Danach gehe ich zur **linken Seite**, bis vor mir eine **kleine Barrikade** auftaucht.  
 Da kümmere ich mich im Stehen mit dem **Karabiner SKS-45** um zwei weitere **Soldaten**.  
 Jetzt kreuze ich zum **Pfeiler rechts** der **Barrikade** und beruhige noch zwei **Soldaten** aus der **Distanz**.

Anschließend schlendere ich die **Treppe**, von der ich **ursprünglich** gekommen war, **hoch** und **sammle** noch die **Reste** an **Munition** und **First-Aid Packs** ein.

Gut versorgt laufe ich diese **Treppe** wieder **hinab** und **biege** diesmal **schnell** nach **rechts** hinter den **ersten Pfeiler**.

Dort **schleiche** ich **vorsichtig** am **Bahnsteig** in Richtung **Feinde**.

**Schräg links** tauchen zwei von ihnen auf.

Sofort **ziehe** ich mich **zurück** und nehme dann den **ersten** unter **Feuer**.

Danach muss der **zweite Feind** dran glauben.

Jetzt kniet **rechts** neben der **Barrikade** ein **Soldat** und kurz **darauf** fällt er um.

Anschließend **umkreise** ich **rechts** die **Barrikade** und erschieße den **letzten Soldaten**.

-----  
**Zwischenszene:** Elena findet **Gleb**, der **verwundet** und **betäubt** am **Boden** liegt.  
**Mikhaleva Natalya Stepanovna** beobachtet aus der **Entfernung**, wie **Elena** ihren **Gleb** **stützt** und mit ihm **weggeht**.  
 -----

### 3.7 Lagerhallen (Warehouses)

-----  
**Level-Info:** Elena will sich mit **Gleb** durch die **Lagerhallen** zum **Bahnhof** durchschlagen, um dort **mit** einem **Zug** aus **Moskau** zu **fliehen**.

Denn **Mikhaleva Natalya Stepanovna** wird wahrscheinlich **bald** mit **Verstärkung** **zurückkommen**. Und **Gleb** ist in relativ **schlechtem Zustand**.  
 -----

Bei den **Lagerhallen** **springe** ich hinter der **Mauer hoch** und **feuere** jedes Mal einen **Schuss** aus meinem **Karabiner SKS-45** in Richtung **Wachturm**, bis der **Soldat** dort oben **zusammensinkt**.

Dann **luge** ich **links** um die **Ecke** bei der **Mauer**.

Hier erschieße ich **halb aus der Deckung** einen **Soldaten** auf der anderen **Seite**.  
 Geschwind laufe ich **schräg nach links** zur **Ecke** an der nächsten **Mauer**.  
 Hier treffe ich **zwei Soldaten**, welche aus der **Tür** kommen und einen **Soldaten**  
 vor dem **Gebäude**.

**Gleb** kommt jetzt **hinter** mir **hergewankt**.

-----  
**Tipp:** Achte darauf, dass **Gleb** in deiner **Nähe bleibt**. Wenn Du ihm **davonläufst**, dann  
 kommen **neue Soldaten** und **erschießen** ihn. **Das ist** dann auch **dein Ende**.

**Andererseits** kannst Du die **Feinde** auch **austricksen** und ihnen **Munition** und **First-Aid**  
**Packs abnehmen**. Wenn Du dich **entfernst**, dann **ruft** er nach **dir** und wenn Du **sofort**  
**umkehrst**, dann **kannst** Du die **Feinde** in **Empfang** nehmen.

-----

Nun **renne** ich zum **Schein** zur hinteren **Rampe** und gleich **wieder zurück**.  
 Vom **vorigen Hof** kommt ein **Soldat** und läuft in mein **MP-Feuer**.  
 Dann **wiederhole** ich den **Trick** und fälle noch einen **Soldaten**.

Jetzt **gehe** ich wieder zur **Rampe** ganz nach **hinten ins Eck** und **warte**,  
 bis **Gleb** angeschlurft kommt.  
 Anschließend **renne** ich vor ihm **zur Tür** und **drücke** die **Türklinke**.

Da springen **fünf Soldaten** durch die **Fenster** und wollen uns den **Garaus** machen.  
 Sofort **flitze** ich auf den **ersten Soldaten zu** und **feuere** bereits beim **Laufen**, bis er  
**umsinkt**.

Danach **drehe** ich mich **nach links** und **erschieße** erst die **zwei vorderen** und dann den  
**hinteren Soldaten**. Zum Schluss **knie** ich mich **hin** und treffe den letzten **Soldaten** ganz  
**hinten** am anderen **Ende** der **Lagerhalle**.

**Eigentlich** will ich nun **dorthin** gehen, aber vom **vorigen Hof** kommt noch ein **Soldat** zum  
 Sterben vorbei.

Nachdem sich die **Lage beruhigt** hat, **patrouilliere** ich an den **Fenstern** entlang zur  
**offenen Tür** und **warte** auf **Gleb**.  
**Innen** steht **rechts** ein **Soldat** mit **Maschinenpistole**, der wird **zusammengeschossen**.

Hier geht es erst **rechts** und dann **links** in den **langen Flur**.  
 Auf einmal wird **mitten** im **Flur** **gewaltsam** eine **Tür geöffnet** und **zwei Soldaten**  
**stürmen** heraus.

Ich nehme sie mit der **Maschinenpistole** unter **Feuer** und sehe mir anschließend den  
**Raum an**. Hier ist **links** ein offener **Türrahmen** und dahinter führt **rechts** ein weiterer  
**Rahmen** in eine **Halle** mit einigen **Säulen**.

Ich schreite mit **Gleb** bis zum **ersten Mauervorsprung rechts** und sehe von **vorne**  
 einen **Soldaten** kommen. Ich **warte**, bis er **links** vor mir **auftaucht** und **schicke** ihn  
 dann **schlafen**.

Nun **schleiche** ich im **Schutz** der **Säulen** nach **vorne** und **erledige** den **Soldaten** bei den **Sandsäcken**.

Jetzt **taste** ich mich noch **weiter vor** und als ich **zwei Soldaten** von der **Ladefläche** eines **LKW springen** sehe, **drehe** ich **um** und laufe **sofort zurück**.

Aus einer **Seitentür** sind noch **zwei** weitere **Soldaten hervorgekommen**. **Bevor** sie mir oder **Gleb** gefährlich werden können, **lege** ich sie mit der **Maschinenpistole um**. Dann **wende** ich mich wieder den **LKW-Soldaten** zu und **beharte** sie von einer **Säule** aus, bis sie **niedersinken**.

Anschließend stoße ich zum **LKW** vor, und **Gleb bittet** mich, **ihm** einen **First-Aid Pack** aus dem **Haus** auf der **anderen Hofseite** zu **bringen**.

**Links** neben dem **LKW** ist ein **Raum** mit **gestapelten Holzplatten**. Dahinter liegt in der **Ecke** das **Scharfschützengewehr Tokarev SVT-40 mit Zielfernrohr**. Ich lege deshalb den **Karabiner SKS-45** auf den **Boden** und nehme dann das **Scharfschützengewehr**.

Bestens bewaffnet **schlüpfe** ich durch das **Hoftor** und **renne** nach **rechts** zum **Turm** bei der **Mauer**. Dort angekommen gehe ich einen **Schritt zurück** und **erschieße** den heranlaufenden **Soldaten** mit der **Maschinenpistole**.

Nun wechsele ich zum **Scharfschützengewehr mit Zielfernrohr**. Ich richte die **Waffe** nach oben und **schieße** dem neugierigen **Wachsoldaten** über mir die Nase ab.

Dann **kümmere** mich um den **Wachposten** im **linken, hinteren Turm**. Anschließend **laufe** ich **zurück** zum **Hoftor** und düse erst an der **Mauer** weiter **nach hinten** und dann **nach rechts** zu der **roten Mauer**. Hier **luge** ich nach **drüben** und lege die **Wachsoldaten** im **mittleren und hinteren Turm** schlafen.

-----  
**Tipp:** Weil das **Scharfschützengewehr** etwas nach **rechts oben zieht**, halte ich **etwas links unten vor**.  
-----

Danach **gehe** ich an der **Mauer** weiter bis zu den **zwei kleinen Gebäuden** in der **Mitte** des **Hofes**. Dahinter **lauert** noch ein **Soldat** und dafür **bekommt** er eine **MP-Garbe** von mir. Als er **ruhig** ist, **schreite** ich durch die **Maueröffnung** am Ende des **Hofes** hindurch, erst **links** und dann **rechts** in das **Haus** dahinter. Aus dem **Medizinschrank** im **Erdgeschoss** nehme ich einen **First-Aid Pack** heraus und **kehre** damit über den leeren **Hof** zu **Gleb** zurück.

Als wir nun **gemeinsam** die **Halle** verlassen wollen, da eröffnet am **linken Ende** des **Hofes** ein **Soldat** das Feuer. **Sofort** gehe ich in die **Halle zurück** und nehme den **Soldaten** mit dem **Scharfschützengewehr** aufs Korn. Nachdem er gefallen ist, gehe ich zu der **Tür**, aus welcher der **Soldat** gekommen war.

-----  
**Tipp:** Am Besten **speicherst** Du nach jedem **Erfolg**, bis alle **Soldaten** ausgeschaltet sind.  
-----

Hier **erschieße** ich vor der **Tür** halb aus der **Deckung** **schräg rechts** erst den **linken Soldaten** hinter dem **Fenster** in der **Halle**. Dann **ziehe** ich mich **zurück** und **warte**, bis der **rechte Soldat** hinter dem **Fenster** eine **Feuerpause** einlegt und **sich umsieht**. Jetzt ist auch er dran.  
Nun sind auf der **rechten Seite** im **Raum** noch **zwei Soldaten** postiert.

Den einen **erschieße** ich mit dem **Scharfschützengewehr** halb aus der **Deckung**, dann **gehe** ich einen **Schritt zurück** und **schaue** durch das **Zielfernrohr**.  
Ich **erwische** den anderen **Soldaten** hinter den **Sandsäcken** beim **Nachladen** und strecke ihn nieder.

Da **entdecke** ich **rechts oben** auf dem **Gang** noch einen **dritten Soldaten**.  
Ich **knie nieder** und **beharke** ihn halb aus der **Deckung**, bis auch er das Zeitliche segnet.

Jetzt sammle ich die **Munition** und **First-Aid Packs** ein.  
Anschließend strebe ich mit **Gleb** zur **Türöffnung** in der **rechten hinteren Ecke** und erkunde den **Gang** bis zum **Flur** auf der anderen **Seite**.

Dort kann ich durch die **Fenster** den Anfang des **Bahnhofs** sehen.

Ich biege bei den **Fenstern** in den **rechten Gang** und höre wie eine **Stimme** ruft:  
„**Sound the Alarm!**“.

**Sofort lotse** ich **Gleb** hinter die **dunkle Mauer** bei der **rechten Tür** und drücke die **Klinke**.  
Die **Tür** geht nicht auf, aber am **Boden** liegt ein **Scharfschützengewehr mit Munition**.

Da springen **drei Soldaten** durch die **Fenster** und ich **gebe** ihnen mit der **Maschinenpistole** Kontra.

Hinterher **beharken** uns noch **sechs Soldaten** vom **Hof** her, einer davon im **linken Wachturm**. Mit dem **Scharfschützengewehr** und dem **Zielfernrohr** Sorge ich für Ruhe.

Am **anderen Ende** des **Ganges** bei der **linken Tür** lauert hinter der **grauen Mauer** ein **Soldat**. Nachdem er eine **MP-Garbe** gekostet hat, ist der **Weg** zum **Bahnhof** frei.

Einen **Schritt** nach der **Tür** kümmere ich mich um den **Feind** im **rechten Wachturm**.

Dann **renne** ich zu den **Sandsäcken** gerade vor mir und **erschieße** den **Soldat rechts** unter dem **Eisenbahnwaggon**.  
Gleich danach **gehe** ich einen **Schritt** nach **rechts** und **beharke** den anderen **Soldaten links** unter dem **Güterwagen**.

Nun **sammle** ich die **Munition** und die **First-Aid Packs** ein. Dabei **entferne** ich mich **zu weit** von **Gleb** und er **beginnt** zu **rufen** „**Lena, wait for me!**“.

Da **weis** ich, dass **gleich** ein **neuer Feind** mit **Maschinenpistole** auftauchen wird.  
Ich **eile** zurück in Richtung **Tür** und nehme den **Soldat** in **Empfang**. Freundlicherweise überlässt er mir seine **Munition** und seinen **First-Aid Pack**. So komme ich nach und nach auf **volle Munition** und **volle Gesundheit**.



Mit **Gleb** gehe ich nun die **kleine Treppe** hinunter über das **erste Gleis** und dann nach **rechts** zwischen den **Eisenbahnwaggons** hindurch, bis wir **hinten** das Gleis überqueren können.

Hier befindet sich eine **Treppe** mit **Geländer**. Oben steht ein **Soldat**.  
Ich **erledige** ihn mit der **Maschinenpistole** und hole mir seine **Munition**.  
Von dort **oben** sehe ich die andere **Seite** des **Bahnhofs**.

### 3.8 Bahnhof (Railway Station)

-----  
**Level-Info:** Elena hat am Anfang des **Bahnhofs** herausgefunden, dass bald ein **Güterzug** **ankommt**. Mit diesem **Zug** will sie zusammen mit **Gleb** aus **Moskau** fliehen.  
-----

Mit dem inzwischen **gesunden Gleb** stehe ich auf der **anderen Seite** der **Treppe**, während gerade der **Güterzug** für die **Flucht** einfährt.

Ich **springe** von der **Treppe** auf das **Gleis** und erschieße die **Soldaten** links und gegenüber mit **Dauerfeuer** aus der **Maschinenpistole**.

Da uns auch von **rechts** hinter den **Holzstapeln** drei **Soldaten** nach dem Leben trachten, **bewege** ich mich **vorsichtig** aus der **Deckung** des **Güterwagens**, und erledige mit dem **Scharfschützengewehr** einen **Feind** nach dem anderen.

Jetzt **trete** ich einen **Schritt zurück** und eliminiere noch den **Schützen** ganz **hinten rechts** im **Häuschen**.

Nun wechsle ich zur **Maschinenpistole** und gehe in paar **Meter** in Richtung **Holzstapel**.  
Da springt aus dem **Waggon** ein **Soldat** heraus und fällt in meinem **MP-Feuer**.  
Ich gehe weiter bis zum **Häuschen** und hole mir dort **zwei Handgranaten** vom **Typ F-1**.

Danach gehe ich mit **Gleb** zurück um die **rote Lokomotive** herum, und an der **Mauer** nach **hinten**. Bei dem **Tor** vor der **Lok** liegt ein **Maschinengewehr DPM** mit **Trommelmagazin** und **einundneunzig Schuss** auf dem Gleis.

Hier springen **zwei Feinde** aus einem **Güterwagen** und sterben durch meine **Maschinenpistole**.

**Links** in der **Tür** bei dem **Gebäude** steht noch ein schießfreudiger **Soldat**.  
Ich **warte** bis er **nachläßt** und **fälle** ihn dann mit einem **Schuss** aus dem **Scharfschützengewehr**.

In der **Halle** liegt links in der **Ecke** eine **Panzerbüchse PTRS-41** mit **drei Schuss Munition**.

Ich öffne die **Tür** und sehe **schräg rechts** einen **Soldat** hinter einem **Holzstapel**.  
Mit einem **Schuss** aus dem **Scharfschützengewehr** durch den **Maschendrahtzaun** sende ich ihn ins **Jenseits** und gehe dann zu seiner **Stellung**.

Links im **Hintergrund** neben der **zweiten Säule** schießt ein weiterer **Feind** auf mich. Auch ihn schalte ich mit dem **Scharfschützengewehr** aus.

Dann springen **rechts** aus einem **Güterwagen** zwei **Soldaten** und **links** in der **offenen Halle** feuern noch **zwei** weitere **Feinde** auf uns.

Nachdem die **Situation** geklärt ist, gehe ich **hinten** rechts um den **Güterwagen** herum zum **Bahnhofsgebäude**.

Hier **höre** ich von der Seite einen **Scharfschützen** feuern und **schieße** dann selber auf die **zwei Wachen** am **Bahnhofseingang**. Nachdem ich dort auch die **dritte Wache** überwältigt habe, teilt mir **Gleb** mit, dass sich ein **Scharfschütze** im **zweiten Stock** aufhält.

Ich soll ihn **beseitigen**, damit wir **fliehen** können. **Gleb** hält mir dafür den **Rücken** frei.

Das **Bahnhofsgebäude** ist innen ziemlich **ramponiert** und heruntergekommen. Über den kaputten **Fußboden** gelange ich in einen **Flur**. Am Ende des **Flurs** führt eine **Treppe** hoch.

Da kommt gerade ein **Soldat** die **Treppe** herunter und **läuft** mir vor die **Maschinenpistole**. Ich **passiere** den toten **Soldaten** und **erwische** im **oberen Stockwerk** den **Scharfschützen**.

**Schnell** wechsele ich von der **Maschinenpistole** zum **Scharfschützengewehr** und **bekämpfe** von **oben** die heranrückenden **Soldaten**. **Gleb** duckt sich hinter einem **Holzstapel** und **verteidigt** sich mit der **Makarov-Pistole**.

Nachdem alle **Angreifer** ausgeschaltet sind, laufe ich **zurück** durch das **Bahnhofsgebäude** zu **Gleb**, der beim **Gleis** auf den **bald** abfahrenden **Güterzug** wartet.

-----  
**Endszene:** Der **Güterzug** fährt **heran** und **Elena** rennt zu **Gleb**. Der **wirft** sie in den **Zug** und **springt** dann **hinterher**. Im **Waggon** gesteht **Elena Gleb** ihre **Liebe** und zieht ihn an sich.

**Mikhaleva Natalya Stepanovna** kommt mit ihren **Hunden** und **Schergen** zu **spät** und **Lawrentij Pawlowitsch Berija** springt **wütend** von seinem **Sessel** auf, **als** er von der **Flucht** erfährt.

-----

**ENDE**

**Weitere Lösungen und SaveGames**

<https://www.roland-philippi.de/games>

E-Mail: [info@roland-philippi.de](mailto:info@roland-philippi.de)

Copyright © Roland Philippi. Alle Rechte vorbehalten.