

Commandos 2: Ludzie odwagi

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Commandos 2 Men of Courage

autor: Karol „Terf Caednom” Papala

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

| | |
|---|-----------|
| Wprowadzenie i uwagi dotyczące poradnika | 3 |
| Porady ogólne dotyczące rozgrywki | 3 |
| Sposoby unieszkodliwiania wrogów | 4 |
| Sposoby odwracania uwagi przeciwników | 5 |
| FAQ | 6 |
| Misja 01 | 9 |
| Misja 02 | 12 |
| Misja 03 | 15 |
| Misja 04 | 18 |
| Misja 05 | 21 |
| Misja 06 | 23 |
| Misja 07 | 27 |
| Misja 08 | 30 |
| Misja 09 | 33 |
| Misja 10 | 35 |

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie i uwagi dotyczące poradnika

Jak zapewne Drogi Czytelniku wiesz, Commandos 2: Men of Courage, jest grą strategiczno-taktyczną, w której wcielamy się w dowódcę elitarniej grupy komandosów. Walcząc z przeróżnymi przeciwnikami, wykonując niebezpieczne misje, skradając się za plecami „po zęby” uzbrojonego wroga, niezależnie od warunków atmosferycznych musimy użyć wszystkich możliwych sposobów do wykonania powierzonego nam zadania.

W poradniku tym, nie zanalizuje jednak jak pozbyć się każdego żołnierza w obozie przeciwnika, lecz opiszę kilka sposobów unieszkodliwiania nieprzyjacielskich jednostek, podam parę porad dotyczących prowadzenia akcji oraz przedstawię charakter poszczególnych misji i sposoby ich wykonania.

Na wstępie muszę jednak powiedzieć, że nic nie może się równać z przyjemnością ukończenia samodzielnie gry, szczególnie takiej perełki jak Commandos 2. Tak więc mam nadzieję, że ten poradnik będzie jedynie ostatnią deską ratunku, a nie obowiązkową lekturą niezbędną do ukończenia gry.

Poradnik został podzielony na kilka części. W kilku pierwszych działach przedstawię porady ogólne dotyczące rozgrywki oraz sposoby unieszkodliwiania i odwracania uwagi wrogów. Następnie opiszę wszystkie misje, rozwijając poszczególne zagadnienia, zadania i podpowiedzi. Tak więc nie zamierzam rozważać metod przejścia na przykład dwóch wartowników w trzecim budynku od lewej w siódmej misji, ale opiszę ogólnie sposoby i kolejność wykonywania zadań.

W poradniku wielokrotnie będą pojawiać się skróty klawiszowe (na przykład: **[F10]**), które oczywiście są domyślnymi skrótami, ustalonymi przez twórców tego programu. W przypadku zmiany klawiszologii przez gracza, należy stosować się, do ustalonych przez siebie skrótów.

Na sam koniec muszę powiedzieć, że w opisie misji nie będę podawał lokalizacji wszystkich przedmiotów, lecz podam na przykład umiejscowienie kluczy niezbędnych do wykonania zadania. I wreszcie nie będę podawał gdzie leżą wszystkie księgi bonusowe, gdyż będą one zaznaczone na mapce.

Porady ogólne dotyczące rozgrywki

Oto kilka ogólnych porad, które z pewnością pomogą Ci w szybkim i sprawnym wykonywaniu misji:

- Przed rozpoczęciem wykonywania jakichkolwiek czynności, dokładnie wysłuchaj wstępu, który wyjaśni cele misji. Dowódca przekaże Ci także kilka rad i wskazówek, do których nie musisz się stosować, ale wykonanie ich znacznie ułatwi osiągnięcie końcowego sukcesu.
- Zanim rozpoczniesz misję, dokładnie zanalizuj teren i obierz sobie najłatwiejszą dla Ciebie drogą wykonywania zadań. Najczęściej jedno zadanie można wykonać na kilka sposobów i tylko od Twoich decyzji będzie zależeć trudność prowadzonych ku temu działań.
- Podczas gry zaglądaj do dziennika, gdyż są tam drobiazgowo opisane polecenia. Wystarczy, że klikniesz na jedno z nich, a ekran od razu skieruje Cię do miejsca, gdzie musisz wykonać zadanie. Następnie na interfejsie uaktywni się opcja „kierunku”. Po kliknięciu na tę ikonę, pojawi się strzałka sugerująca kierunek w który trzeba się udać, aby wykonać wybrane

wcześniej zadanie (strzałka pokaże na przykład szukany budynek, odpowiedniego przeciwnika posiadającego klucze itp.). Szczególną uwagę zwracam właśnie na tę opcję, gdyż wielokrotnie zadania trzeba wykonywać w odpowiednim miejscu.

- Przed podjęciem jakichkolwiek kroków, dokładnie sprawdź okolice i zlokalizuj przeciwników na których będziesz musiał w szczególności uważać. W tym celu używaj obrotu kamery, aby sprawdzić, czy za rogiem nie kryje się przypadkiem wartownik nieprzyjaciela, oraz klawisza **[F11]**, który podświetli na czerwono wszystkich przeciwników (nawet tych, których akurat nie widzisz).
- Nie zapominaj o dyskretnym i cichym wykonywaniu działań. Bieganie, zeskakiwanie, mordowanie i strzelanie, a nawet pływanie są głośnymi czynnościami, które może usłyszeć przeciwnik będący nawet w dalekiej odległości od miejsca wydarzeń.
- Nie zapominaj o mapie, na której oznaczeni są wszyscy przeciwnicy i pojazdy nieprzyjaciela (czerwone kropki) oraz cele misji (niebieskie okręgi). Mapę włącza się przyciskiem **[F9]**.
- Nie wahaj się używać zapisywania gry. Co prawda rozgrywka bez tej opcji jest o wiele atrakcyjniejsza i powoduje u gracza podwyższenie adrenaliny, jednak po wszczęciu alarmu, który zazwyczaj jest równoznaczny z niepowodzeniem zadania, trzeba przechodzić wszystko od początku.
- Postaraj się jak najszybciej opanować skróty klawiszowe. Wiem, że z początku wydaje się to być niemożliwe, ale potem okaże się to niezbędne (szczególnie przy szybkim reagowaniu na nieoczekiwane zwroty akcji).
- Podczas wykonywania misji na otwartym terenie, a w szczególności w pomieszczeniach, znajduje się wiele skrzyń i szafek, które zazwyczaj zawierają pomocne dla Twoich komandosów przedmioty. Gdy wciśniesz klawisz **[F10]**, na ekranie zostaną podświetlone wszystkie skrzynki i inne miejsca, w których mogą być ukryte obiekty (klawisz ten służy także do podświetlenia przejść, drzwi oraz drabinek).
- W skrzynkach i szafkach są ukryte także książki bonusowe. Po skompletowaniu wszystkich części zdjęcia, udostępni się krótka dodatkowa misja. Tak więc postaraj się zwiedzać każdą część mapy, każdy budynek, w poszukiwaniu wcześniej wspomnianych różnorodnych przedmiotów i książek bonusowych.
- Zawsze przed wejściem do pomieszczeń (zaglądając przez drzwi i okna używając klawisza **[W]**) upewnij się, czy aby nie ma tam nieprzyjaciół na których trzeba specjalnie uważać. We wnętrzach, przebywają także zmieniający pozycje przeciwnicy, którzy mogą ujrzeć Cię wchodzącego do budynku.
- Jeżeli będziesz się starał unieszkodliwić kogoś przeciwnika, a ciało zobaczy inny nieprzyjaciel, to nie wpadaj w panikę, lecz staraj się wykorzystać ten fakt. W takich sytuacjach ciekawski wróg zazwyczaj biegnie na miejsce zdarzenia i stara się określić co się stało (na wyższych poziomach trudności wróg, po zauważeniu ciała, wszczyna od razu alarm). Jednak zanim tam dotrze, Ty będziesz miał trochę czasu na przygotowanie dla niego jakiejś „niespodzianki” (rozstawienie sideł, rozciągnięcie drucianej pułapki itp.). Dzięki temu nieoczekiwanie można pozbyć się dwóch, a nawet więcej wartowników jednocześnie.
- Zawsze przeszukuj zwłoki nieprzyjaciela. Można przy nich znaleźć papierosy, interesującą broń, której nie posiadają nasi komandos, amunicję do karabinów snajperskich oraz oczywiście mundury, w które może się przebrać szpieg lub któryś z naszych podwładnych.
- Wykonując misję, staraj się iść po najmniejszej linii oporu, wykorzystując przy tym wszystkie aspekty terenu – słupy i kable telefoniczne, tajemne przejścia, chowanie w rupieciach i wiele innych opcji.

Sposoby unieszkodliwiania wrogów

Unieszkodliwiania wrogów, czyli głównego celu gry, można dokonywać na dwa sposoby:

SPOSÓB GŁOŚNY, czyli powodujące ogólne poruszenie w obozie wroga pozbycie się przeciwnika. Nie polecam prowadzenia tego typu działań, gdyż wystrzały są zazwyczaj jednoznaczne ze wprowadzeniem podwyższonego stopnia gotowości przeciwnika. Co za tym idzie, z wartowni wylegnie na patrole duża ilość jednostek, które ciężko będzie powstrzymać naszej skromnej grupie komandosów.

Do dyspozycji mamy jednak bardzo ciekawy arsenał i wyposażenie. Począwszy od zwykłych pistoletów, a skończywszy na miotaczu ognia, możemy do woli przemierzać obozy nieprzyjaciela i zabijać kolejnych przeciwników. Należy jednak pamiętać, że twórcy gry jak i najprawdopodobniej sami komandos, nie życzyli by sobie, abyś właśnie w ten sposób wykonywał kolejne misje.

SPOSÓB CICHY, czyli spokojne pozbywanie się kolejnych wartowników. System ten jest znacznie trudniejszy i wymaga od nas więcej czasu na przygotowanie akcji, ale taka jest właśnie idea i główne zamierzenie gry. Metoda ta polega na dokładnym zaplanowaniu każdego działania, aby żaden z przeciwników nie miał okazji wszczać alarmu. Trzeba więc najpierw idealnie zbadać ruchy przeciwników i zaobserwować ich promień widzenia, odwrócić uwagę wartownika, a następnie pozbyć się jego kolegi, lub jego samego.

Do dyspozycji mamy wiele metod cichego pozbywania się przeciwników. Oto one:

- Najpopularniejszym z nich jest po prostu uderzenie przeciwnika, poprzedzone podkradnięciem się do niego. Atak taki spowoduje chwilowe stracenie przytomności przez nieprzyjaciela. W tym czasie możemy szybko uciec i zająć się „swoimi sprawami” lub związać go i zanieść w miejsce, gdzie żaden patrol go już nie znajdzie.
- Możemy także dokładnie zbadać ruchy wrogiego jednoosobowego patrolu i w momencie gdy akurat będzie zmierzał w drugą stronę, podstawić sidła, które powodują natychmiastową śmierć przeciwnika. Musimy także zapewnić szybkie zabranie zwłok, gdyż jakiś strażnik może ujrzeć ciało i wszczać alarm.
- Podobnie do sidła działa wykopanie dziury saperką. Jednak przy okazji używania szpadla, nie musimy się martwić o ciało, gdyż znika ono pod powierzchnią ziemi, w wykopanej wcześniej dziurze.
- Zadżganie nożem jest kolejnym sposobem, znanym już graczom z pierwszej części i dodatku. Jego działanie się nie zmieniło, jednak nurek do perfekcji opanował władanie tym orężem i w przeciwieństwie do Zielonego Bereta, może nim rzucać na dalekie odległości (co czyni z nurka istnego zabójcę).
- Szpieg w swoim inwentarzu nadal posiada strzykawkę i butelkę z trucizną. Jedna dawka spowoduje oszołomienie (w tym momencie możemy uderzyć i związać przeciwnika), dwie – chwilową utratę przytomności, a trzy śmierć. Jest to bardzo dyskretny sposób pozbywania się przeciwników, ale z racji ograniczonej ilości zastrzyków, musimy bardzo oszczędnie dysponować dawkami.

Sposoby odwracania uwagi przeciwników

Commandos 2: Men of Courage oferuje nam znacznie więcej sposobów odwracania uwagi przeciwników, niż pierwsza część i dodatek. Co prawda nadal do dyspozycji mamy wabik Zielonego Bereta (który teraz może być wykorzystywany przez każdego z komandosów), jednak kilka innych przedmiotów wydają się być równie atrakcyjne, co wspomniane urządzenie Rzeźnika.

Teraz przedstawię kilka metod odwracania uwagi przeciwników za pomocą różnych przedmiotów i sztuczek. Oczywiście, Drogi Graczu, nie musisz się do nich stosować, ale przechodząc drugą część komandosów korzystałem zazwyczaj właśnie z tych sposobów i wydają mi się one być najłatwiejsze:

- Używając paczki papierosów, można wywabić pilnującego newralgicznego punktu wartownika. Najpierw rzuć paczkę fajek w widoczne dla przeciwnika miejsce, a następnie zaatakuj go na przykład w momencie kiedy będzie zmierzał po papierosy.
- Podobnie używaj butelki wina, po którą nie omieszka się udać przeciwnik. Po wypiciu butelki tego trunku, wartownik zasypia na chwilę i wtedy można go spokojnie unieszkodliwić. Jednak gdy dodamy środków nasennych, przeciwnik będzie spał, aż do momentu, gdy któryś z jego kolegów go nie zbudzi.
- Przez wprowadzenie nowych przedmiotów, wabik wydaje się być już teraz bezużyteczny. Mimo to, nadal jest bardzo dobrym sposobem odwrócenia uwagi przeciwnika, który zaciekawiony odgłosem wydawanym przez te przynętę opuści swoje miejsce i uda się prosto w nasze ręce...
- Podobnie jak wabik działa również szczerkanie Whiskeya, dźwięk wydawany przez gwizdek oraz mysz Spike. Szczególnie interesujący jest ten ostatni zwierzak, gdyż złodziej może go rzucić w dowolne miejsce na mapie, a on i tak wróci do kieszeni komandosa.
- Równie dobrze sprawdza się stary sposób odwracania uwagi, a mianowicie głośne stukanie w ścianę. Przeciwnik zaciekawiony odgłosem odwróci się na chwilę, co może wykorzystać inny z komandosów.

- Kierowca został obdarowany drutem, który można przeciągać w ciasnych przejściach i na drodze jakiegoś patrolu. Przechodzący tamtędy żołnierz, potyka się o rozciągnięty drut i traci na kilka chwil przytomność.
- Wcześniej wspomniana postać (kierowca) może posługiwać się bombami dymnymi. Podobnie jak wszystkie inne przedmioty opisane w tym dziale, bomby te także służą do odwracania uwagi wrogów. Kierowca rzuca po ziemi bombę dymną, z której unosi się dym tworzący gęstą zasłonę. W ten sposób żaden przeciwnik nie zobaczy co się dzieje po drugiej stronie dymu (nie zobaczy na przykład przebiegającej brygady komandosów).
- Rzeźnik po zwabieniu przeciwnika (na przykład przy użyciu papierosów), może zakopać się w ziemi i poczekać, aż ciekawski wartownik uda się po paczkę fajek. Gdy będzie się po nią schylał lub udawał na dawne miejsce stróżowania, wyjdź szybko z ukrycia i pozbądź się ofiary.
- Podobnie jak w pierwszej części i dodatku szpieg oraz Natasha potrafią zagadywać wartowników i patrole. Co prawda najpierw muszą wtopić się w tłum przebijając się w znalezione uniformy, jednak ten sposób odwracania uwagi jest niezwykle skuteczny i co najważniejsze – długotrwały.
- Jak już wcześniej wspomniałem bardzo dobrym sposobem odwracania uwagi przeciwników (i pozbywania się ich) jest strzykawka i butelka z trucizną. Szpieg stosując jedną lub dwie dawki na ofierze, spowoduje oszołomienie lub chwilową utratę przytomności.
- Butelka wina działa bardzo podobnie do pięści – uderzenie nią powoduje chwilowe stracenie przytomności.

W wyniku dodania tylu licznych sposobów odwracania uwagi przeciwnika, wiele misji można wykonywać nie wszczynając alarmów, a nawet pozostając niezauważonym przez wroga. Autorzy gry wręcz sugerują, żeby nie za często zabijać przeciwników, lecz po prostu ich omijać wykorzystując wiele podanych wyżej metod.

FAQ

Poniżej znajduje się lista najczęściej zadawanych pytań, dotyczących Commandos 2: Men of Courage. Spis ten został skompletowany na podstawie różnorodnych forum i grup dyskusyjnych, a zawiera pytania dotyczące samej gry, jak i poszczególnych misji.

Pytania dotyczące gry:

Pytanie: Jak obezwładniać przeciwników bez użycia broni?

Odpowiedź: Najpierw spraw, aby przeciwnik stracił przytomność. Następnie trzymając wciśnięty klawisz [Shift], kliknij na leżącym przeciwniku. Wrogów nie może wiązać złodziej i Natasha.

Pytanie: Jak prowadzi się pojazdy?

Odpowiedź: Do prowadzenia pojazdów najlepiej używać strzałek oraz klawiszy [Shift] i [Enter]. Te ostatnie dwa służą do zwiększenia prędkości pojazdów.

Pytanie: Dlaczego nie mogę strzelać z czołgu?

Odpowiedź: Strzelanie jest aktywne tylko wtedy, kiedy zarówno kierowca, jak i saper są w pojeździe. Gdy obydwaj się tam znajdują, trzymając wciśnięty klawisz [Ctrl] kliknij na dowolnym punkcie na mapie.

Pytanie: Jak obracać ekran gry?

Odpowiedź: Trzymając wciśnięty klawisz [Alt], naciskaj strzałkę w lewo lub w prawo.

Misja treningowa 1:

Pytanie: Dlaczego złodziej nie może związać żadnego przeciwnika?

Odpowiedź: Ponieważ... nie jest on wystarczająco silny? Gdy chcesz związać przeciwnika, użyj ku temu sapera.

Misja treningowa 2:

Pytanie: Zabiłem wszystkich Niemców i czekam na najazd nieprzyjacielskich oddziałów i czołgu. Co zrobić?

Odpowiedź: Musisz nacisnąć przycisk, który znajduje się koło twarzy Twojego komandosa (symbolizujący biegnących żołnierzy).

Pytanie: Nie mogę zniszczyć czołgu!

Odpowiedź: Ulokuj na drodze miny przeciwczołgowe.

Misja 2:

Pytanie: Jak rozbroić podwodne miny?

Odpowiedź: Załóż nurkowi kombinezon i wskocz do wody. Teraz podpływając do każdej z min, trzymając wciśnięty klawisz [Shift], klikaj kolejno na każdej z min.

Pytanie: Gdzie jest klucz do więzienia?

Odpowiedź: Trzyma go oficer patrolujący dach tego wielkiego, białego budynku.

Pytanie: Wykonałem wszystkie zadania, wszystkich ulokowałem w łodzi, a misja i tak nie chce się zakończyć. Co robię źle?

Odpowiedź: Musisz sprawdzić kilka rzeczy. Czy wszystkie główne zadania są wykonane. Czy uratowałeś wszystkich marynarzy i kapitana. Czy skontaktowałeś się z Green Beretem. Czy wszyscy marynarze i komandosy są w łodzi podwodnej (Jest to o tyle istotne, że każdy z nich musi być w łodzi. Jeżeli choćby jeden będzie na zewnątrz, a zdarzają się takie sytuacje, musisz wyjść z łodzi, przeszukać teren i sprowadzić go z powrotem.). Czy otworzyłeś odpowiednie drzwi hangarowe. Gdy wszystkie te zadania będą spełnione, misja powinna się zakończyć.

Misja 3:

Pytanie: Zaczynam misję, ale nie widzę żadnego komandosa. Co robić?

Odpowiedź: Nurek, jedyny dostępny komandos, jest „ukryty” w małym pokoiku. Obróć kamerę, a z pewnością go zobaczysz. Lub naciśnij klawisz [3], aby wybrać nurka, na aktywnego komandosa.

Pytanie: Green Beret i szpieg są w samolocie, reszta kompanii w łodzi podwodnej, a misja i tak nie chce się zakończyć. Co zrobić?

Odpowiedź: Ten problem jest podobny do tego z drugiej misji. Sprawdź czy wszystkie główne zadania masz wykonane. Green Beret lub szpieg, musi mieć w swoim inwentarzu Enigmę. Reszta drużyny (w komplecie!) musi się znajdować w oczyszczonej z Niemców łodzi podwodnej.