

Commandos 3:

Kierunek Berlin

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Commandos 3 Kierunek Berlin

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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	3
STALINGRAD	5
01: Wyeliminuj snajpera	5
02: Ochroniaj generała O'Donnella	9
03: Zabij zdrajcę	16
EUROPA ŚRODKOWA	34
01: Przedostań się do wnętrza stacji	34
02: Wejdź do pociągu	44
03: Udaremnij rozmieszczenie bomby	49
04: Dostań się do lokomotywy	55
05: Opanuj miasteczko	64
06: Przygotuj zasadzkę na konwój	76
NORMANDIA	81
01: Sparaliżuj niemieckie wsparcie	81
02: Zniszcz okręty wojenne	87
03: Przypuść szturm na plażę	92

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

Witam wszystkich w poradniku do gry Commandos III: Kierunek Berlin. Są tu opisane wszystkie misje, w których gracz krok po kroku prowadzony jest za rączkę. Zdaję sobie sprawę, iż jest tu mnóstwo innych możliwości wykonania niektórych misji, jednak z oczywistych względów nie zamieszczałem wszystkich, a tylko jedną – tą najprostszą. Grając masz pewność, że wykonasz misję. Zanim jednak zabierzesz się do komandosów, przeczytaj kilka zamieszczonych tu uwag:

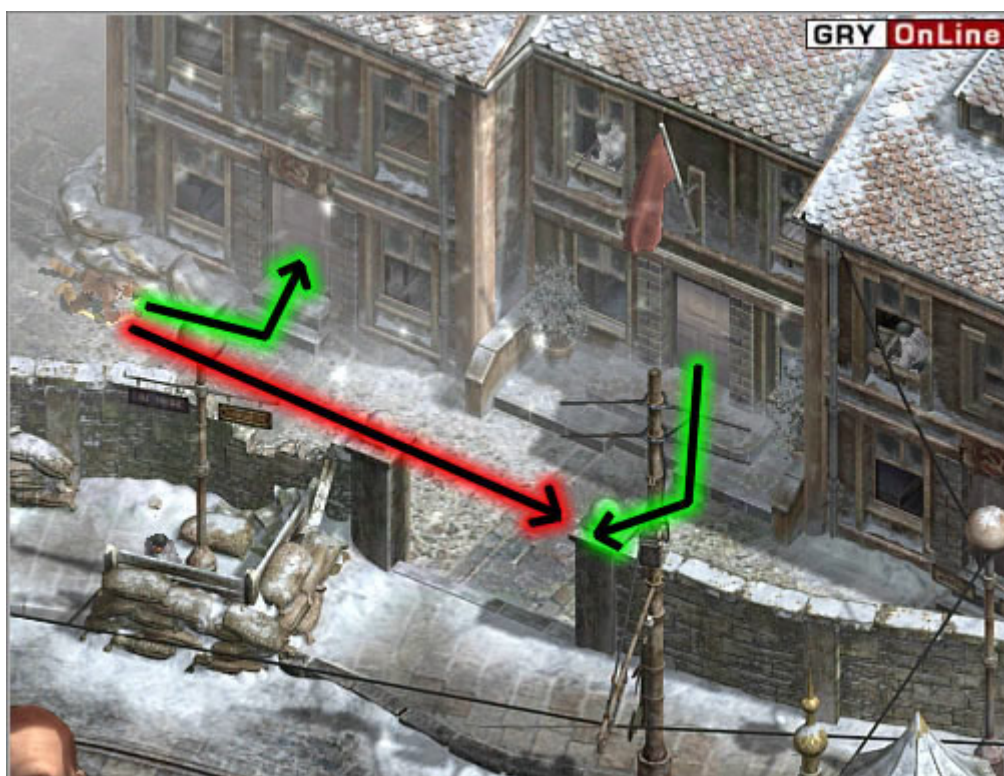
- **KONIECZNIE**, powtarzam: koniecznie przejdź obie misje treningowe. Nawet jeśli jesteś starym wyjadaczem, to właśnie tu przedstawione są wszystkie nowe opcje oraz możliwości. Upewnij się, że opanowane masz korzystanie z interfejsu.
- Często zapisuj grę klawiszem F9, praktycznie po każdej opisanej w poradniku „akcji”. Co jakiś czas rób oddzielny save’a o innej nazwie.
- Korzystaj z klawiszy F5, by podświetlać wrogów i F7, by podświetlać drzwi, skrzynki i przedmioty do podniesienia.
- Przebierając się szpiegiem pamiętaj, że im wyższy stopniem mundur nosisz, tym masz większe możliwości. Np. w stroju żołnierza tylko zagadasz innego żołnierza, ale w stroju oficera możesz takiemu delikwentowi rozkazać gdzieś iść. Wiedz także, że niektórzy żołnierze (przede wszystkim inni oficerowie) odkryją twą tożsamość nawet wtedy, gdy masz mundur oficera. Uważaj na nich.
- Wykorzystuj ciała martwych wrogów, paczki papierosów lub wabiki do zwabiania przeciwników w pułapkę.
- Co ciekawe, w grze animacje nie muszą się dokończyć – tzw. chodzi tu o animacje związanego żołnierza i animacje wstawiania / padania na ziemię. Jeśli leży kilku ogłuszonych żołnierzy, to wystarczy klikać na nich po kolei, by wszyscy zostali związani. Podobnie jest z bieganiem – jeśli chcesz szybko paść lub wstać, to naciśnij spację, a potem kliknij myszką na ekranie w miejsce, gdzie chcesz iść. Dzięki temu można np. szybko podbiec do przeciwnika i w odpowiedniej chwili paść.
- Bardzo ważną kwestią jest tryb ataku, włączasz go klawiszem A. Wtedy twoi komandosi i sprzymierzeni żołnierze atakują od razu jak widzą przeciwników.
- Zabieraj broń przeciwników. Choć pistolety oficerów na nic się nie przydadzą, to automaty, a przede wszystkim – strzelby – już tak. Strzelba ma duży zasięg, można podczołgać się pod przeciwnika i zabić go nawet, jeśli obejmuje cię wzrokiem, tzn. jeśli jesteś w jego ciemnozielonym polu widzenia (w jasnozielonym zostaniesz zauważony). W niektórych skrzynkach znajdziesz karabin (duża szybkostrzelność, potrzeba dwóch strzałów na zabicie przeciwnika), nie zapominaj też o zabieraniu amunicji wrogim snajperom, jeśli akurat w misji masz swojego snajpera.

- Broń miotana jest bardzo użyteczna i jest jej kilka rodzajów. Granaty usypiające mają duże pole i bez żadnego hałasu mogą unieszkodliwić na chwilę kilku wrogów. Pamiętaj jednak, że trzeba ich potem zabić nożem lub związać. Uważaj tylko, by nie wejść w chmurę bez maski gazowej, bo inaczej sam zostaniesz usypiony. Koktajle Mołotowa są cichsze, ale i słabsze niż granaty.
- Pamiętaj, że możesz patrzeć przez okna i drzwi. Wystarczy nacisnąć klawisz przeszukiwania (Z) i kliknąć na okno lub drzwi. Przez okna zielony beret i złodziej mogą także wskakiwać lub wyskakiwać.
- Aby unieszkodliwić (w sposób cichy) psa, należy podać mu mięso zmieszane ze środkiem usypiającym. Po prostu wybierz środek (wygląda jak słoik z tabletkami) i kliknij na mięso.
- Możesz wchodzić snajperem lub zielonym beretem na słupy. Snajper będący na słupie ma znacznie większy zasięg.

STALINGRAD

01: Wyeliminuj snajpera

Twoim pierwszym zadaniem będzie pozbycie się wrogiego snajpera, który bezlitośnie eliminuje sprzymierzonych Rosjan. Jest siedemnastu żołnierzy rosyjskich, jeśli wszyscy zostaną zabici przez snajpera – misja zakończy się niepowodzeniem. Na razie masz do wyboru tylko snajpera i 7 naboj do strzelby snajperskiej. W tej misji najlepiej nie wstawać, gdyż łatwo zostać zabitym przez wrogiego snajpera.



Najpierw będziesz musiał pozabijać kilku żołnierzy, by móc dostać się do snajpera. Spójrz na powyższy obrazek. Musisz przedostać się w punkt, który pokazują obie strzałki. Jeśli jednak szedłbyś czerwoną drogą, to zostaniesz zabity przez snajpera. Dlatego musisz iść drogą wytyczoną przez zielone strzałki – do wnętrza budynku, by później wyjść drugimi drzwiami. Gdy już będziesz w oznaczonym punkcie, spójrz na obrazek poniżej.



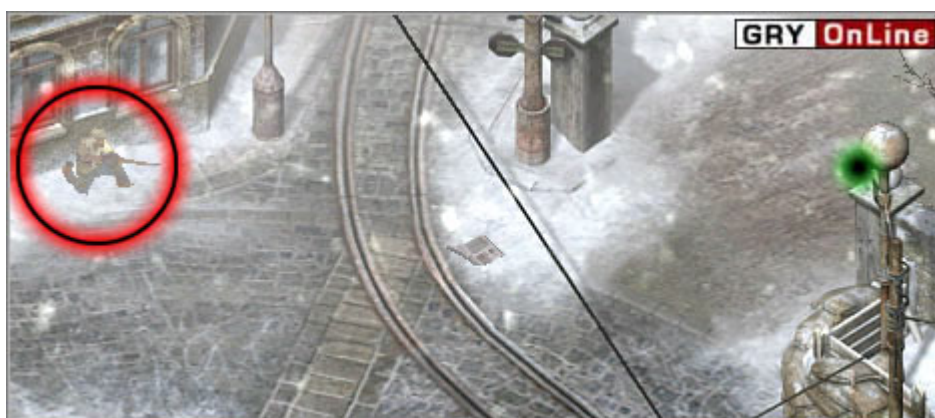
Zielony punkt wskazuje pozycję, gdzie powinieneś się znaleźć. Na dole pokazany jest żołnierz, którego musisz zabić. Użyj strzelby snajperskiej. Gdy to zrobisz, wróć ponownie tam gdzie zaczynałeś misję (drogą przez budynek). Przeczółgaj się na zachód, drogą pokazaną na obrazku poniżej.



Gdy już tam będziesz, obejmij dogodną pozycję – tak, by móc „zająć” się dwoma żołnierzami zaznaczonymi kółkami na obrazku poniżej. Użyj oczywiście strzelby snajperskiej. Powinno zostać ci cztery naboje.



Kiedy ich wykończysz, odwróć ekran w sposób pokazany na obrazku poniżej. Tylko w ten sposób dojrzysz żołnierza, który zaznaczony jest czerwonym kółkiem. Punkt po prawej to miejsce, gdzie mniej więcej powinieneś się znajdować. Zabij zaznaczonego Niemca.



Pojawi się dwóch nowych przeciwników, zajmą pozycje przy fontannie – na obrazku poniżej. Wychyl się odrobinę bardziej ze swojej kryjówki, by móc ich zabić. Gdy to zrobisz, powinien zostać ostatni nabój – ten właśnie przeznaczony jest dla snajpera.



Najprostszą metodą na zdjęcie przeciwnika jest wspięcie się na słup. Wspinaj się na najbliższy słup obok murka, którego leżysz – słup jest pokazany na obrazku poniżej.