

Commandos: Strike Force

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Commandos Strike Force

autor: Michał „Wolfen” Basta

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
Wskazówki	4
Postacie	5
Solucja	6
Misja 1- Behind Enemy Lines	6
Misja 2 - Betrayal	8
Misja 3 - A Traitor?	10
Misja 4 - Under Their Noses	12
Misja 5 - Resistance	14
Misja 6 - A Cold Reception	21
Misja 7 - Cat's Eye	24
Misja 8 - White Alamo	27
Misja 9 - Trapped	28
Misja 10 - The Wolf's Den	29
Misja 11 - Checkmate	31
Misja 12 - An Eye For An Eye	32
Misja 13 - Panzers!	36
Misja 14 - Defend Our Mother Russia	38

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

Poniższy poradnik zawiera wszystko, co jest niezbędne do ukończenia kampanii dla pojedynczego gracza. Zawarłem w nim kilka przydatnych wskazówek, które pomogą amatorom gry na w miarę szybkie zapoznanie się z zależnościami w niej występującymi. Nie zabrakło również opisu każdego z członków oddziału, czyli jak, gdzie i kogo wykorzystywać w określonych sytuacjach. Natomiast wszystkich, mających problemy z przebrnięciem przez jakiś fragment gry, zapraszam do zajrzenia do bogato ilustrowanej solucji, pomagającej przebrnąć przez wszystkie przygotowane przez twórców zadania. Życzę miłej lektury oraz rozgrywki.

Michał „Wolfen” Basta

Wskazówki

Rekonesans

Przed przystąpieniem do wypełniania jakiegokolwiek zadania, należy dokładnie rozeznac się w terenie. W pierwszej kolejności trzeba rzucić okiem na mapę (enter) i sprawdzić, gdzie są rozmieszczone cele, jakie drogi do nich prowadzą itd. Kiedy ustalimy trasę wędrówki, przyjrzyj się kompasowi, na którym zaznaczeni są przeciwnicy. Korzystając z lornetki (jest na wyposażeniu każdego członka oddziału) będziesz w stanie wypatrzeć kolejnych wrogów na mapie. Jest to szczególnie ważne, podczas poruszania się w nieznanym terenie. Podczas bezpośredniego niebezpieczeństwa nie ma już czasu na przyglądanie się mapie i planowanie kolejnych ruchów. W takich sytuacjach najważniejszą sprawą są Niemcy, często znajdujący się tuż za rogiem lub drzwiami. Aby szybko zorientować się, co i jak, można skorzystać z dziurek od klucza lub widoku TPP z ruchomą kamerą. Umożliwiają one wypatrzenie bezpośredniego zagrożenia (patrolujących okolicę wartowników) i ustosunkowania się do zaistniałej sytuacji.

Współpraca

W większości misji udział bierze dwóch komandosów. Wymusza to między nimi współpracę, bez której zrealizowanie wytyczonych zadań stanie się trudne, a czasem nawet niemożliwe. Co ciekawe koordynacja w całej kampanii odbywa się co najwyżej w dwóch płaszczyznach Zielony Beret – Snajper oraz Szpieg – Snajper, brakuje natomiast trzeciej możliwości Szpieg - Zielony Beret. Takie potraktowanie sprawy ogranicza nieco wachlarz zagrań, ale nie oznacza to, iż wspólne działania nie są potrzebne. Najczęściej występujący manewr polega na szybkim osadzeniu Snajpera w dogodnym miejscu, skąd będzie miał oko na okolicę, w której działa drugi członek oddziału. Jeśli natknie się on na jakiegoś niewygodnego strażnika, to jego wyeliminowaniem zajmie się właśnie Snajper. Za najlepszy przykład takiej koordynacji może chyba posłużyć fragment 4 zadania, w którym musimy oczyścić z Niemców konwoj. Do większości wartowników bezpośredni dostęp posiada Szpieg, jednak droga jest obserwowana przez podoficera, który natychmiast odkryje naszą tożsamość. Dopiero jego wyeliminowanie przez Snajpera pozwoli popchnąć akcję do przodu. Oczywiście istnieją także inne możliwości kooperacji np. zablokowanie drogi poprzez osadzenie dwóch komandosów przy stanowiskach karabinów maszynowych itd. Należy pamiętać, aby zachować elastyczność i wykorzystać cały potencjał wszystkich członków oddziałów.

Bronie

Bronie występujące w grze można podzielić na trzy grupy. Do pierwszej zalicza się uzbrojenie służące do cichego eliminowania wrogów. Podstawą są noże, wykorzystywane przez Zielonego Bereta i Snajpera. Obaj mogą zadźgać od tyłu nieuważnego wartownika, z tym że strzelec wyborowy posiada dodatkowo możliwość rzucania swoimi ostrzami, co znacznie ułatwia zabijanie Niemców. Jednak największy arsenał do cichego pozbywania się przeciwników posiada Szpieg. Granaty gazowe świetnie spisują w przypadku większych grup wrogów, których można powalić na ziemię w ciągu kilku chwil. Należy pamiętać, aby samemu nie wejść w trujące opary, a jeśli już to jedynie z maską na twarzy. Szpieg jest wyposażony również w pistolet z tłumikiem, przydający się w walce na dystans, a także strunę, która umożliwia ciche załatwienie wrogich żołnierzy od tyłu.

Drugi typ broni to wszelkiego rodzaju karabiny i pistolety maszynowe, wykorzystywane w czasie bezpośredniego starcia. Ekspertem w posługiwaniu się nimi jest oczywiście Zielony Beret, ale reszta członków oddziału także może skorzystać z niektórych rodzajów cięższych zabawek. Wśród tej kategorii na specjalną uwagę zasługuje karabin wyborowy Snajpera. Dzięki specjalnej możliwości zwolnienia czasu możemy przy jego pomocy rozprawić się z każdym, nawet szybko przemieszczającym się wrogiem. Ostatnia grupa to specjalistyczny ekwipunek, najczęściej służący do niszczenia pojazdów pancernych. Można tutaj zaliczyć różnego rodzaju granaty, pancerfausty oraz miny przeciwpancerne. Nie należy jednak pomijać również gniazd karabinów maszynowych, które można obsadzić naszymi komandosami, co w większości wypadków znacznie ułatwia pokonanie przeważających sił wroga.

Postacie**Zielony Beret**

Zielony Beret to największy brutal z całego trzyosobowego teamu. Jego największym atutem jest duża siła oraz wytrzymałość, dzięki którym może bez problemu stawić czoła całej armii niemieckiej. Jako jedyny z drużyny posiada możliwość korzystania z cięższych rodzajów uzbrojenia (ciężkie karabiny, pancernausty), a nawet prowadzenia ognia z dwóch broni jednocześnie (niestety kosztem celności). Na szczęście „rzeźnik” nadal umie perfekcyjnie posługiwać się nożem, więc eliminowanie pojedynczych, nieuważnych wartowników również nie nastręczy większych problemów. Należy jednak pamiętać, że nie jest to postać nieśmiertelna i podczas prowadzenia ostrej wymiany ognia, należy znaleźć dogodną kryjówkę, która osłoni nas przed kulami przeciwnika.

Snajper

Drugim z wielkiej trójki jest Snajper. Podstawowym zadaniem jest, jak sama nazwa wskazuje, eliminowanie z bezpiecznej odległości Niemców, rozstawionych w strategicznych punktach mapy. W niektórych misjach wykorzystuje się go również do niszczenia całych oddziałów przeciwnika. Snajpera należy wysłać do miejsc, skąd będzie w stanie ostrzeliwać całą okolicę. Najlepiej do tego celu nadają się różnego rodzaju gruzowiska, gdzie będzie cię trudno wypatrzeć, lub wysoko umiejscowione punkty w pobliskich budynkach np. okna. Należy pamiętać, aby po każdym oddanym strzale zmienić pozycję, żeby nie zostać wypatrzonym. Dodatkową zaletą Snajpera jest umiejętność pływania oraz zestaw sześciu noży do rzucania, którymi może po cichu wykańczać nieuważnych Niemców. Wszechstronność strzelca powoduje, iż jest on prawdziwą maszyną do zabijania.

Szpieg

Szpieg jest najdyskretniejszym zabójcą w zespole uderzeniowym. Działa najczęściej w bezpośrednim sąsiedztwie przeciwników, umiejętnie wtapiając się w tłum. Jego największą zaletą jest możliwość przebierania się we wrogie mundury. Należy jednak pamiętać, że żołnierze wyżsi rangą mogą nas w każdej chwili rozpoznać, dlatego dobrze jest od razu znaleźć uniform przynajmniej podoficera, a jeszcze lepiej oficera lub gestapowca, co zapewni nam dostęp praktycznie do wszystkich miejsc na mapie. Pojedynczych Niemców dobrze jest zabijać od tyłu struną, natomiast kiluosobowe grupy wykańczać trującym gazem. Wszystkie te sposoby zapewniają dyskrecję i nie alarmują pobliskich oddziałów. Jeśli zostaniemy przyparci do muru, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby wziąć w rękę pistolet maszynowy i przy jego pomocy zrobić czystkę godną Zielonego Bereta.

Solucja

Misja 1 - Behind Enemy Lines



Rusz przed siebie i przy pomocy noża, zabij strażnika przy drewnianej skrzyni [1]. W identyczny sposób postąp z drugim, którego spotkasz w krzakach z prawej. Przeplń przez rzekę i po wyjściu na ląd, załatw po cichu kolejnego wartownika [2], a potem jeszcze jednego stojącego na kamieniu z prawej.



Idąc wzdłuż rzeki dotrzesz w końcu do wioski, opanowanej przez Niemców. Schowaj się za skrzyniami i poczekaj, aż zacznie się od ciebie oddalać wartownik, patrolujący okoliczny teren. Wyrusz na kuckach za nim, zabij go nożem i schowaj się za ciężarówką. Przeczekaj kolejnego Niemca i kiedy pokaże ci swoje plecy, rzuć w niego nożem [1]. Wejź od tyłu do stodoły przed tobą i otwórz drzwi, którymi wyjdiesz na podwórko. Zabij napotkanego strażnika [2] i wejź na kuckach na schody z prawej.



Po zabiciu wartownika stojącego na schodach, wejdź do budynku i skieruj się na schody z prawej. Zejdź nimi na dół, po drodze załatwiając wroga z lewej strony balustrady [1]. Przejdź przez drzwi, znajdujące się koło trupa i po uwolnieniu towarzyszy, przygotuj się na odparciu niemieckiego szturm. Weź karabin snajperski i przy jego pomocy wyeliminuj wszystkich przeciwników [2], którzy wysypią się z ciężarówki.