

Commandos: Za linią wroga

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Commandos Behind Enemy Lines

autor: Paweł „PaZur76” Surowiec

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
Porady	4
Misje	5
Misja 1 „Baptism of Fire”	5
Misja 2 „A Quiet Blow-up”	8
Misja 3 „Reverse Engineering”	11
Misja 4 „Restore Pride”	15
Misja 5 „Blind Justice”	21
Misja 6 „Menace of the Leopold”	23
Misja 7 „Chase of the Wolves”	28
Misja 8 „Pyrotechnics”	32
Misja 9 „A Courtesy Call”	35
Misja 10 „Operation Icarus”	37
Misja 11 „In the Soup”	42
Misja 12 „Up on the Roof”	46
Misja 13 „David and Goliath”	49
Misja 14 „D-Day Kick off”	52
Misja 15 „The end of the Butcher”	55
Misja 16 „Stop Wildfire”	58
Misja 17 „Before Dawn”	60
Misja 18 „The Force of Circumstance”	64
Misja 19 „Frustrate Retaliation”	66
Misja 20 „Operation Valhalla”	70

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 stareńkiego "Commandos: Behind Enemy Lines". Grając starałem się przede wszystkim wykonywać powierzone mi zadania (przechodzić misje) i na nich się koncentrować, eksterminacja wszystkich przeciwników i destrukcja wszystkiego wokół zeszła na drugi plan. W moim "dziełku" znajdziesz jednak opis poradczenia sobie dosłownie z *każdym* z tych wrogów, którzy mnie weszli w paradę (i Tobie też pewnie staną na drodze) - z każdym niemieckim żołnierzem, czołgiem, etc. z tych wszystkich 20 misji. No, może prawie każdym ... Pewnie nie zawsze podane przeze mnie rozwiązania są w pełni logiczne ;-P (zmęczenie robi swoje) ale jednego możesz być pewien w 100 % - pozwalają na ukończenie gry. Starałem się również grać wykorzystując wszystkich dostępnych w danej misji komandosów choć nie ma co ukrywać - Zielony Beret i Szpieg "rządzą". Chciałbym jednak abyś pamiętał o jednej rzeczy - "Commandos" to naprawdę świetna "łamiągówka" i wysiłek dla szarych komórek a taki jeszcze nikomu nie zaszkodził. Sięgaj więc do mojego poradnika tylko w ostateczności, kiedy trafisz na prawdziwą "zagwozdkę" ... Dodatkowo zwróć uwagę iż w tej grze nie ma jednego słusznego sposobu na rozwiązywanie poszczególnych sytuacji, prawie zawsze jest ich kilka. Miej też na uwadze to, że "Commandos: BEL" to pierwsza część sagi o dzielnych "specjalach" - na GOL'u znajdziesz poradniki do następnych a w nich z pewnością wiele cennych i uniwersalnych porad, które również możesz wykorzystać grając w "jedynekę".

Co do oznaczeń przeze mnie zastosowanych - wydaje mi się, że wszystko powinno być dosyć czytelne. Jeśli chodzi o mapki to podarowałem je sobie w misjach, w których cała plansza zmieściła mi się na jednym obrazku (wszystko jest na nim).

Życzę przyjemnej lektury.

Paweł „PaZur76” Surowiec

P.S. Jeśli zdarzy Ci się w trakcie gry puścić jakąś soczystą wiązanekę po której Twe lico obleje się soczystym rumieńcem wiedz, że nie tylko Tobie to się zdarzało ;-P ...

Porady

- Pamiętaj w trakcie gry, że pod klawiszem F1 masz info nt. wszelkich akcji jakie mogą podejmować poszczególni komandos i wraz z bardzo przydatnymi skrótami klawiszowymi przypisanymi do tych akcji - naucz się owych skrótów na pamięć, znacznie ułatwiają rozgrywkę. Pamiętaj również, że przed rozpoczęciem właściwej gry możesz zapoznać się z krótkimi filmikami prezentującymi możliwości poszczególnych żołnierzy a także rozegrać krótkie scenariusze treningowe (po jednym dla każdego komandosa).
- Kiedy jakiś Niemiec zauważył jednego z Twoich ludzi często możesz swojego człowieka jeszcze uratować innym komandosem. Niemiec nie zawsze od razu strzela (jeśli Twój komandos, którego Fryc ma na muszce się nie porusza) tylko stoi celując i gapiąc się na Twojego żołnierza a wówczas masz szansę zająć wroga od tyłu drugim komandosem i poderżnąć mu gardło.
- Czasami opłaca się nie chować trupów zabitych Niemców. Kiedy ciało jednego ze Szkopów zauważy któryś z jego kompanów zaalarmowany podbiega do trupa - pozostawianie trupków jest więc czasami dobrym sposobem na ściągnięcie na miejsce Frycka z którego likwidacją mógłbyś mieć wcześniej trochę kłopotów bo np. zajmował on pozycję na której ciężko go było podejść. Kiedy podbiegnie do truchła swojego kolegi masz zazwyczaj kilka chwil na jego usunięcie zanim podniesie raban.
- Dobrym pomysłem jest też - oprócz zostawienia na widoku zwłok Niemca - pozostawienie gdzieś w pobliżu brzęczyka (*Zielony Beret*). Kiedy drugi Fryc podbiega do trupa włączasz brzęczyk co odwraca uwagę Szkopiny od ścierwa. Szwab gapi się tylko na brzęczyk (stojąc przy trupie rozglądałby się na wszystkie strony), przez dłuższy czas nie podnosi alarmu a wtedy rozprawiasz się z nim jak wcześniej z jego kolegą.
- Niemieckie patrole najlepiej jest likwidować rzucając im granat *Sapera* bądź testując na nich pistolet maszynowy *Kierowcy* albo ustawiając w pobliżu ich trasy beczkę *Zielonym Beretem* (a potem wystarczy w nią strzelić z pistoletu). Tyczy się to szczególnie 3- i 4-osobowych patroli. Dwuosobowe możesz wykańczać z pistoletu. Pamiętaj jednak, że wszystkie te sposoby są głośne (szczególnie granat i beczka) więc likwiduj z ich pomocą Fryców kiedy masz pewność, że nikt nie usłyszy (czyli w ustronnym miejscu). Porywanie się na patrol z nożem to samobójstwo albo ciężkie rany (jedynie "dwójkę" można ewentualnie tak wykończyć). Zwróć uwagę, że brzęczyk *Zielonego Bereta* w przypadku patroli działa trochę inaczej niż w wypadku pojedynczych szwejków - owszem, odwróci ich uwagę ale kiedy podejdziesz wówczas do wroga z nożem i dziabniesz nim pierwszego z Niemiaszków reszta obróci się, podniesie raban i zacznie strzelać (przy pojedynczych Szkopach, nawet jeśli przy wabiku stoi ich trzech, wszystkich trzech da się w wielu sytuacjach bezgłośnie załatwić nożem).
- Najlepszym sposobem na wyeliminowanie zawczasu potencjalnych patroli wroga, które mogą pojawić się na planszy kiedy nieopatrznie wywołasz alarm jest zniszczenie wartowni, z których to owe patrole wówczas wybiegają w teren. Do rozwalania budynków wartowni wykorzystuj eksplodujące beczki - przenoś je *Zielonym Beretem* i ustawiaj w pobliżu wejść do budynków. Potem wystarczy w nie strzelić z pistoletu.
- Wabik (brzęczyk) *Zielonego Bereta* to świetne urządzenie. Zwróć uwagę, że ustawiając go na wyższej/niższej kondygnacji niż ta na której znajduje się wróg jest w stanie przyciągnąć do siebie Niemców z dołu/góry (nie przyciąga tylko tych z tego piętra na którym jest ustawiony). Staraj się wykorzystywać to "zjawisko" - naprawdę czasami możesz "wyciągać" Niemców z takich miejsc, że sam się zdziwisz ;-).

Misje

M i s j a 1 „ B a p t i s m o f F i r e ”



Data: 20 luty 1941 r.

Miejsce: Sola, Stavenger.

Komandosi: Zielony Beret, Nurek, Kierowca.

Zadanie: wysadzić w powietrze niemiecką radiostację.



Legenda

1 – Zielony Beret

3 – Nurek

5 – Kierowca

C – ckm

M – mur

P – ponton

R – radiostacja

Kiedy pierwszy Niemiaszek **(1)** po lewej stronie ekranu ruszy w kierunku ulicy (**czerwona strzałka**) podbiegnij *Zielonym Beretem* **(1)** i schowaj się za pobliskim murkiem. Możesz też pobiec jeszcze dalej (**zielona strzałka**) i zakopać swojego żołnierza w śniegu w miejscu gdzie Frycek **(1)** kończy swój patrol (gdzie go widzisz na obrazku). Poczekaj aż Szwab znowu wejdzie na śnieg, odwróci się i ponownie ruszy w stronę ulicy a wtedy wybiegnij swoim *Zielonym Beretem* zza murku/wykop się i załatw majchrem Fryca od tyłu. Potem podbiegnij do muru (**M** na mojej mapie) , poczekaj aż patrol dwóch Niemców **(P)** ruszy z powrotem na południowy wschód w kierunku *Kierowcy* **(5)** a wtedy szybko przejdź przez mur na drugą stronę (**zielona strzałka z literą M** na obrazku) i schowaj się za budynkiem w miejscu oznaczonym **X1**. Zaczekaj aż patrol wróci a kiedy ruszą znowu w stronę *Kierowcy* biegnij *Beretem* sprintem do stojącego wartownika **(2)**, załatw go nożem, podnieś ciało i schowaj je za budynkiem (w **X1**). Teraz przełącz się na *Kierowcę* **(5)**. Możesz się nim podczołgać ostrożnie pod pobliskie drzewo (w miejsce **X2**) ale uważaj aby nie zauważyli cię patrolujący żołnierze. Kiedy patrol Fryców **(P)** ruszy tym razem w kierunku budynku i chowającego się za nim *Zielonego Bereta* podnieś się *Kierowcą* z ziemi i pobiegnij za Niemcami. Załatw ich jedną celną serią z pistoletu maszynowego. Następnie podejdź oboma komandosami do pomostu przy rzece w miejsce **X**. **[obrazek poniżej]**



Przełącz się teraz na *Nurka* (3). Poczekaj aż pobliski *Adolfik* (1) odwróci się plecami i ruszy w stronę rzeki a wtedy wyskocz na niego z majchrem. Następnie szybko ukryj się za skałą w miejscu oznaczonym X1. Jeśli dwóch pozostałych *Niemiaszków* (2 i 3) nie zauważy trupa (1) i nie podbiegnie do niego zaczekaj aż (3) odwróci się i ruszy w górę rzeki a wtedy sprintem wyskocz z za skały i zadźgaj nożem *Fryca* stojącego przy pontonie P. Piorunem wróć za skałę, poczekaj aż trzeci *Adolfik* zauważy zwłoki kolegi, podbiegnie do nich zaniepokojony a kiedy mu przejdzie i wróci na swoją trasę znowu wybiegnij z za skałki i załatw go podobnie jak poprzednika. Jeśli na samym początku obaj *Niemcy* (2 i 3) zauważą trupa pierwszego *Fryca* (1) i ruszą zbadać sytuację poczekaj na nich za skałą X1 a kiedy się zbliżą zastrzel obu z pistoletu. Teraz wskocz do wody, załóż aparat oddechowy, zanurkuj i przepłynij na drugą stronę rzeki. Podpłynij do miejsca X2, poczekaj aż przechadzający się *Frycek* (4) odwróci się plecami i wtedy szybko wyskocz z wody i podbiegnij do niego z kosą. Potem wróć do rzeki i popłynij do drugiego *Niemca* (5). Wyjdź na brzeg w X3, cicho podejdź do wroga i załatw go harpunem. Teraz wróć do strumienia i popłynij do pontonu P po drugiej stronie. Wejdź do niego i powiosłuj do kolegów czekających na pomoście. Załaduj całą ekipę do pontonu, popłynij w górę rzeki i dobij do brzegu na południe od budynku w miejscu oznaczonym X. Wysadź *Zielonego Bereta* i *Kierowcę*. Ukryj się tym drugim za rogiem budynku w X4, poczekaj aż 3-osobowy patrol *Niemców* (P) minie budynek a wówczas szybko wybiegnij swoim żołnierzem i zastrzel ich z pistoletu maszynowego. Uważaj aby nie wbiec w pole ostrzału karabinu maszynowego (C) ! (Alternatywnie możesz podłożyć *Beretem* jedną z beczek B w miejsce oznaczone X przy trasie patrolu (P) (nie włączając w pole ostrzału (C) !) i potem strzelić w nią z pistoletu kiedy patrol przechodzi obok niej jednak jest to trudniejsza opcja do wykonania) *Zielonym Beretem* zaś poczekaj w X5 aż *Kierowca* zlikwiduje patrol (P) a potem obiegnij budynek, zajdź od tyłu strzelca cekaemu (C) i zabij go nożem. Potem podnieś *Beretem* jedną z beczek B z ziemi, przenieś ją w pobliże stacji radiowej R, odejdź na bezpieczną odległość i strzel w beczkę z pistoletu (*Zielony Beret*) lub z cekaemu (*Kierowca*). Eksplozja zakończy misję. **[obrazek poniżej]**

