



Jó pár évvel ezelőtt az FPS-ek és stratégiák tömkelegében egy játékgöngyszem jelent meg, amely egyedi stílusával beírta magát a számítógépes (azóta konzolos is) játékok történelmébe.

Ez volt a Commandos, ami a nevéből adódóan arról szólt, hogy a II. világháborúban működő (tényleg voltak ilyenek) kommandós egységet kellett irányítanunk hatalmas helyszíneken és történelmi eseményeken keresztül. A játék annyira magával ragadó volt (és nehéz is), hogy annak idején szinte egy világ játszott vele. Azután megjelent egy küldetéslemez, de a nagyközönség nem érte be ennyivel, és a második rész után kiáltott. Teltek az évek, és az ember már csak annak is örült volna, ha a kiszivárogtatott információknak (a készülő második részről!) csak a fele igaz lett volna. Most, hogy végre megjelent, az ember hamar alá akar merülni a történelmi eseményekbe, és szinte feleslegesnek érzi a két gyakorlópályát. Pedig egyáltalán nem az, sőt talán kellett volna egy igazi tutorial, ahol minden ember új képességet megtanulhattuk volna. Mert ezekből aztán van bőven, csak győzzük a leesett állunkat mindannyiszor visszavenni, amikor valami újdonságot látunk. A beígért újítások egyáltalán nem voltak túlzások, a játék mind külsőleg, mind belsőleg megváltozott, ráadásul 100%-ig előnyére.

A pályák hatalmasak és gyönyörűek, és mint az első részben, hihetetlenül pontosan kivitelezettek, szinte már hátborzongató, hogy az ember pár órai játék után képes ott érezni magát a helyszíneken, hogy valóban befolyásoljuk az eseményeket. A régi karaktereken kívül további két szereplő (egy nő és egy tolvaj) bővíti csapatunkat, valamint egy kutya. A további újítás a rendszerben a „látom, hogy a katonák merre néznek” dolog mellett, a hang „látása”. Azaz a képernyőn hullámvázis jelzi, hogy az adott cselekedet mekkora zajt csap, így tudhatjuk előre, hogy ha valaki ezen belül van, az biztosan észrevesz minket.

Talán a legjobban hiányolt rész, vagyis hogy az első részben nem lehetett bemenni a házakba (csak elbújni), most szintén megváltozott. Csak az a baj, hogy ez sajnos egy kicsit hátrányára is vált a játszhatóságnak, mert a kis szobákban nem mindig lehet megfelelően irányítani az embereinket. Mindenesetre látszik, hogy a fiúk kitétek magukért, mert a szemet gyönyörködtető külső tér mellett, még egy okosan felépített, és remekül kivitelezett belső területet is bejárhattunk.

Tehát a Commandos 2 teljes mértékben beváltotta a hozzá fűzött reményeket, az apró hibák ellenére is, és ha végigjátszottuk mind a három nehézségi fokozatot, valamint a bónusz küldetéseket is, akkor nincs más dolgunk, csak hogy várjuk a küldetéslemezt. De addig harcba fel!

1. Tréning 1

Intézzük el a négy órta blokádon innen, ezután a tolvajjal másszunk át a villanyvezetéken keresztül a katona melletti ládához. Nyissuk ki, és vigyük vissza a benne talált tárgyat a vezetéken keresztül, majd adjuk őket oda Infernonak. A „sorompó” alatt kússzunk át, és vágjuk el a szögesdrótot. Üssük le a két órta, majd dobjunk egy gránátot a beszélgető katonához. A bódé melletti ládát nézzük meg, és az aknakeresővel fedezzük fel a szögesdrótot mentén a taposóaknákat.

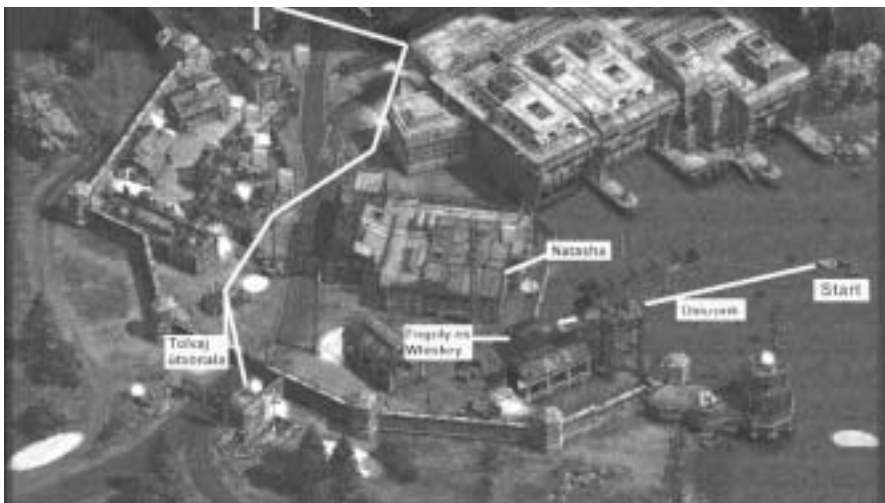
2. Tréning 2

Berettel (Tiny) intézzük el a három egyedülálló órta. A sarkon álló tisztet vagy a rádióval,

vagy egy cigis dobozzal csaljuk oda, és végezzünk vele. Kutassuk át, és vegyük el tőle a kulcscsomót. Az egyik hullától szerezzünk gépfegyvert, és a lépcsőn lévő két katonát azzal intézzük el (vagy pedig Beret késével). Fel a lépcsőn, és a villanyoszlop, valamint a láda mögött fedezékbe búvó katonákat tegyük el láb alól. Kutassuk át a ládát, majd vegyük a kis ház felé az irányt. Először a ház körül lévő katonákat, majd az utcán lévőket hallgattassuk el. Az út melletti ládából szedjük össze a cuccokat. A házban bujkáló két katona kifüstölésére több módot is választhatunk: vagy Berettel gépfegyveresen berontunk (ha nála van a kulcs), vagy pedig füstgránátot dobunk be előbb az ablakon, és úgy intézzük el őket Berettel, míg a harmadik megoldás, hogy kézigránátot dobunk be, csak akkor felrobban a láda is, amiben elég fontos tárgyak vannak. A házban szedjük ki a ládából a cuccokat, és használjuk a rádiót. Az utolsó lámpánál (ott, ahol kezdtünk) az úton keresztül húzzuk ki a bukódrótot, majd helyezzük oda a távirányítású dinamitot. A szövetséges katonákat sorban bújtsassuk el a fal mögé, de egy közülük félig kilásson (térdelve) a láda irányába. A két aknát helyezzük el az út közepén kicsit távolabb a csapdántól. Indítsuk el a támadást (úgy, hogy mi is a fal fedezékében vagyunk), és a megfelelő időben robbantsunk, majd lőjük le a maradék katonát. A tankkal sem lesz problémánk.

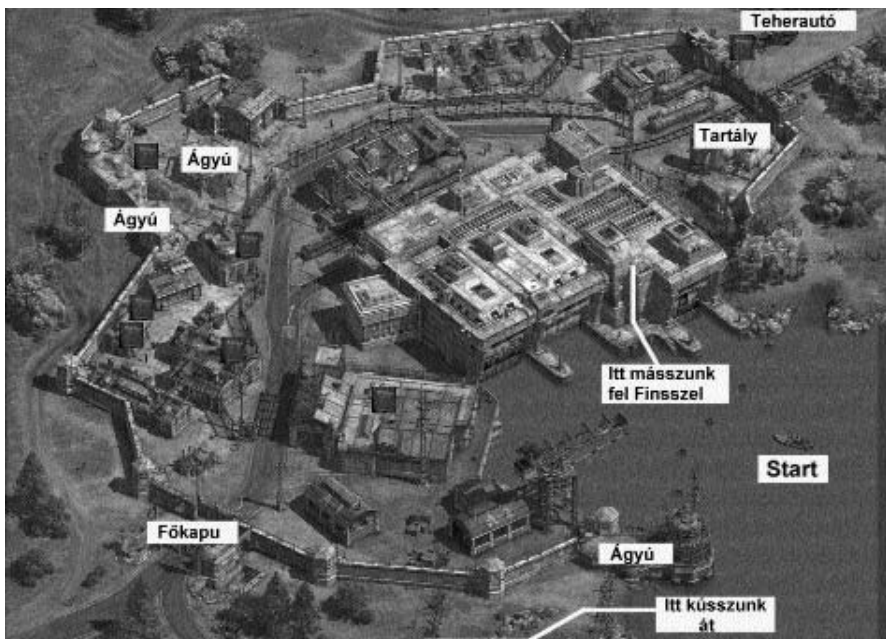
3. Farkasok éjszakája

Vezessük át a motorcsónakot az aknák között, majd állítsuk le az örök látótávolságán kívül. Ússzunk a sarki lépcsőhöz, és kúszva rögtön menjünk be abba a kis épületbe, ami a lépcső előtt van. Itt megtaláljuk a sérült szövetségest, akivel beszéljünk, majd a Whiskey nevű kutyát tegyük el a hátizsákunkba. Ezután lopózzunk a szomszédos épületbe, ahol a legközelebbi munkástól drótvágót szerezhethetünk. A többiekkel ne foglalkozunk, s induljunk a közepén lévő nagy hangárba. Maradjunk hasalva, és figyeljük ki az őrt, lopózzunk el mellette az irodába, ahol Natashával találkozunk. Az itteni szekrényben találunk egy bónuszfüzetet. Ekkor Natashat irányítva vegyük ki a kutyakaját a sarokban található



ládából. A sarokban lévő kis szobában kapcsoljuk át a szerkezetet, majd elfordítva a képet 180°-kal, a másikat is. Natashaval menjünk ki és a főkapu melletti villanyoszlopnál járőröző katonának a figyelmét tereljük el az oszlopról a szépítkezéssel. A tolvajjal másszunk fel az oszlopra, és a vezetéken másszunk egészen végig. Vágjuk ki a meritést, majd menjünk be a fürdőbe. Kutassuk át a szekrényeket, hogy egy újabb bónuszfüzethez jussunk. Natashaval menjünk a kantinba (a fürdő melletti épület), és a ládában lévő borokba tegyünk altatótablettát (nem látszik rajtuk, de bennük van). A szekrényt átkutatva ismét találunk egy füzetet, további bort, és konzervdobozokat. Miután mindenki elaludt, vegyük magunkhoz az alvó tiszttől (fehérruhás) a kulcsokat. Ezután a következő, a fal melletti épületnél járőröző katona figyelmét tereljük el, és a tolvajjal küszünk el az épület ajtaja és a fal közti sötét sarokba. Natashaval menjünk az irodába (az itteni kettős épület), ahol kutassuk át minden szekrényt, hogy a két bónuszfüzetet megtaláljuk. Használjuk a telefont, és menjünk ki az épületből, várjuk meg, amíg a generális kijön az irodájából, és a tolvajjal menjünk be (előtte adjuk oda neki a kulcsokat). Kutassuk át a szekrényeket, majd törjük fel a széfet. Jobb sietnünk, mert a generális egy idő után visszatér. A tolvajjal ismét másszunk fel az oszlopra (Natashaval tereljük el az őt figyelmét), és most a főkapu felé másszunk. Másszunk le, és az ajtó előtti őt figyelmét elterelhetjük Whiskeyvel, miközben mi használjuk bent a rádiót. Végül menjünk vissza, és a generális épületével szembeni hosszú épület ablakán másszunk be, majd bújjunk be egy ágy alá.

4. Das Boot, Gyilkosok éjszakája



Finsszel vegyük fel a bűvárruhát, és merüljünk alá a vízben, majd kössünk el minden aknát. Ússzunk ki a fenti partra, a törrel hatástalanítsuk az őrt, és a tengeralattjáró-hangár lépcsőjén felmászva, a másikat is (ügyeljünk a tetőn lévő mesterlövészre). A sarokban dobjunk fel a kampót a korlátra, és a közelebbi őrnek dobjunk egy cigis dobozt, hogy a másik ne vegye észre. Ugyanezzel a módszerrel intézzük el a másikat is. A további két őrt is tegyük el a láb alól hasonló módszerrel (csakis kést használva), és az egyiknél talált kulccsal nyissuk ki a hangárba vezető ajtót, majd menjünk be, és ott várjunk. A kémmel és Infernoval ússzunk a világítótoronyhoz (figyeljünk a fenti őrré), majd a víz alatt ússzuk át azt a helyet, amit belát az őr. A parton középen vágjuk el a drótot, és keressük az aknákat, amiket aztán hatástalanítsunk (csak a szögesdrót mentén vannak aknák). Figyelve a drót túloldalán lévő őrré, hatástalanítsuk a pálya szélénél az aknákat, vágjuk el a drótot és intézzük el a fickót (minden cselekedet között menjünk a sziklák mögé). A kémmel vegyük fel az őr ruháját, és a kocsi mellett álló tisztet közelítsük meg hátulról, két! injekcióval intézzük el, vegyük fel a ruháját, kötözzük meg, majd vigyük be a testet a fák közé. A tolvajjal vegyük a hátizsákba a kutyát, másszunk ki az ablakon, majd adjuk a kutyának a belépési engedélyt. A kémmel fűjük meg a kutyasípot, és ha Whiskey odaért, akkor vegyük el tőle az engedélyt. Menjünk a főkapunál lévő őrtoronyba (ahol a tolvajjal voltunk az előző pályán), és használjuk a rádiót. Szálljunk a kocsiba és a fal mellett menjünk el egészen a teherautóig. A kapu melletti tisztre ügyelve szálljunk be a teherautóba, és menjünk vissza vele a parthoz, ott pedig szálljunk be Infernoval is. A főkapunál álljunk meg, és várjuk meg, amíg kinyitják. A teherautóval menjünk a tengeralattjáró-hangárhoz (oda, ahol a két fickó beszélget), és szálljunk ki először Infernoval, különben észreveszik, majd mind a kettővel menjünk be a hangárba (úgy álljunk meg az ajtó előtt, hogy takarásban legyünk). A kémmel intézzük el a két legközelebbi őrt, majd a tengeralattjáró melletti cella előtt állót is. Finsszel másszunk le, adjuk oda a kulcsot a kémnek, és nyissuk ki a cellát. Beszéljünk a legénységgel, majd intézzük el a másik épületnél lévő őröket is (a kémmel küldjük el őket onnan, ahol nem látják, és a bűvárral dobjuk le őket késsel). Az épületben két bónuszfüzetet találhatunk, miközben mindenkit intézzünk el a kém-bűvár párossal. Fent használjuk a cigis dobozt a kis teremből való kicsalogatáshoz. A ládából vegyük magunkhoz az Enigma-kódokat, valamint a kapcsolóval nyissuk ki a hangár aajtáját. Ezután menjünk ugyanezzel a párossal a tengeralattjáróba (a kémmel használjuk az utasítást a katonákon, míg lemászik a bűvár), és tisztítsuk meg a katonáktól. A tengeralattjáróban is találunk két bónuszfüzetet. A kapitányt és a legénységet vigyük a tengeralattjáróba. Minden nem szükséges tárgyat vegyünk el a kémtől, és menjünk vele a hangár melletti épületbe, kutassuk át, hogy megtaláljuk a robbanószert. Ezt adjuk oda az egyik emberünknek, majd menjünk a barakk (amiben tolvaj volt) melletti kettős épületbe, a barakk felőli ajtón keresztül (ha a másikon megyünk észrevesz minket a tiszt). Vegyük ki a robbanószert a szekrényből, majd menjünk a folyosóra, csukjuk be az ajtót mögöttünk, és a másikat nyissuk ki. Bújunk az ajtó mellé, és dobjunk egy doboz cigit a folyosóra, hogy a tiszt észrevegye. Két injekcióval intézzük el, és kötözzük meg. A két sima katona előtti szekrényt kutassuk át (bónuszfüzet), de a feketeruhások előtt ne menjünk át, hanem megkerülve az épületet a másik ajtón menjünk be, és úgy nézzük át a szekrényt. Szálljunk be a kémmel és Infernoval a teherautóba, majd tolassunk a főkapunál lévő ládahalom és az őrtorony közé. A tolvajjal menjünk fel a toronyba, és nyissuk ki a ládát, amiből a robbanószert adjuk oda Infernonak. Szálljunk be a tolvajjal is a kocsiba. Induljunk el a világítótorony felé, tolatva menjünk el a ládák és az épület között. A kémmel vegyük

magunkhoz a robbanószert a daru melletti épületből. Ezután intézzük el a kémmelet a két őrtoronynál lévő őrt, és a két munkást is (elég, ha csak a tolvajjal leütjük, és a kémmelet pedig megkötözzük őket). A világlítótoronynál lévő katonákat is hasonló módszerrel intézzük el, majd helyezünk egy bombát a légvédelmi ágyúhoz. Kifelé is tolatva tudunk kijutni, és menjünk a torpedóhangár hátsó kijáratához (ahol a torony van). Az épületben először csukjunk be minden ajtót, majd kezdjük az oszlop mögött cigiző katonával. Intézzük el mindenkit (kihasználva a kém parancsszavait, egy másik emberünkkel üssük le, majd kötözzük meg őket), és helyezünk el egy újabb bombát a torpedó mellé. Az épületben találunk egy bónuszfüzetet is. Menjünk a teherautóval oda, ahol két légvédelmi ágyú van egymástól nem messze, és tolassunk be az épület és a fal közé. Intézzük el a falon és a környéken lévő őröket, a kémmelet és tolvajjal (a falnál ügyeljünk rá, nehogy lentről meglássák), valamint a munkást is. Helyezzünk el egy-egy bombát az ágyúknál. A falban lévő épületben találunk még egy bónuszfüzetet, a többi közül egyet a fürdőben, egyet a hátsó kapu melletti őrtoronnyban, valamint kettőt a generális irodájában találunk meg, amihez szükségünk lesz a tolvajra is. Ezután a teherautóval tolassunk be az üzemanyagtartályok mellé, ahol helyezük el az utolsó bombát. Menjünk be mindenkiel a tengeralattjáróba, Beretet a tetőre irányítva az ejtőernyővel őt is vigyük a tengeralattjáróba. Mielőtt Inferno beszállna, robbantsuk fel az összes bombát.

5. Fehér Halál

A bűvárral tisztítsuk meg a tengeralattjárót a katonáktól. A kést használva először mindig nézzünk át a másik terembe, és csak akkor menjünk be, mikor elég messze van a másik katona, hogy ne hallja meg a zajt. Kutassunk át minden lehetséges szekrényt, a legfontosabbak: védőruha, bűvárfelszerelés, rádió (egyik fele), admirális ruha (hullától szerezhetjük meg), két bónuszfüzet. A második létrán menjünk fel a toronyba, és ott is nézzünk szét. A harmadik létránál pedig először csak nézzünk fel, és amikor a katona pont előttünk van, intézzük el. A tengeralattjárón lévő másik két katonát (az egyik fel-le járkál) is tegyük el láb alól, és a testeket dobjuk egyszerre a vízbe. Ugorjunk a vízbe, és iktassuk ki a rozmároknál lévő két katonát. Ezután intézzük el a tengeralattjáró orránál lévőket a



cigis dobozt használva csalinak, majd hasonló módszerrel a két járőröző katonát a jégdomboknál. Ezután továbbra a cigivel elcsalva egyenként öljük meg a sátrak környékén lévőket. A rádiós épület (nagy antenna a tetején) előtt álló, és a ládák körül járkáló öröket úgy csaljuk el, hogy a jégtörő hajó tornyából a katona ne lássa meg. Nézzünk be a rádiós épület ajtaján, és akkor menjünk be, amikor az ör pont az ajtó előtt áll, nekünk háttal. Itt egy újabb bónuszfüzetet találunk. Menjünk a következő épülethez (ahol egy nagy tartály is van), tisztítsuk meg a környéket (az egyik hullánál kulcs van), valamint a léghajónál lévő két katonát is intézzük el. Menjünk a tengeralattjáró orrához legközelebbi sátorba, ahol megtaláljuk Infernot, akivel fussunk át a hajóhoz legközelebbi sátorba, ahol a ládában fontos cuccok mellett védőruhát találunk (ezek nélkül megfagynak egy idő után). Ezután szabadítsuk ki Beretet is, akivel az épület emeletén kutassuk át a ládát, hogy védőruhát szerezzünk. Szálljunk be mindhárom kommandóssal a léghajóba, és menjünk a hajó tüloldalán lévő nagy jégszirt mögé. Csak addig szálljunk le, amíg Beret kiszáll, aztán gyorsan emelkedjünk vissza a levegőbe a többiekkel. A jeladót vagy egy cigit használva (a hóban ássuk el magunkat) kapjuk el a kisebb domb körül járkáló katonákat, majd pedig a repülőgép farkánál lévő két fickót is. A szirten lévőket úgy csaljuk el, hogy a vízparton álló trió ne lássa meg. Ezután a hókupacok között lévő öröket iktassuk ki, majd a trió tagjait egyenként csaljuk el cigivel. Hasonló módszerrel a többi, a havon és a hajón lévő katonákat is intézzük el. Szálljunk le a léghajóval, és Infernoval vegyük magunkhoz a szirten lévő ládákból a robbanóanyagokat. Ne feledkezzünk meg a hajó tornyában lévő két őrről sem. Menjünk be a hajóorrba (a második kémény melletti két ajtó valamelyikén), és a következő teremben, a ládában még találunk robbanószeret. Innen vezet út felfelé, lefelé és előre is. Adjuk oda Beret kését a bűvárnak (két kés legyen nála), nézzünk le a lefelé vezető járaton, és amikor az ör pont elmegy alattunk jobbra, másszunk le, és a két késsel hang nélkül gyorsan elintézzhetjük a két őrt. Az egyiknél megtaláljuk a kulcsokat ahhoz a teremhez (a következő előre), ahol a tolvajt, a kémét, és a legénységet tartják fogva. Szabadítsuk ki őket és a felszerelésért nézzük át a ládát. A bűvárral közben menjünk a rádiós épületbe, ahol használjuk a rádiót. Adjuk oda az admirálisruhát a kémnek, akivel a gépteremben tereljük el a katonák figyelmét, miközben Berettel akciózunk. Menjünk fel a létrán, és ott is tisztítsuk meg a terepet (a kapcsolókat használva gőzzel elintézzhetjük a katonákat). Helyezzünk egy bombát a motor mellé, valamint egyet-egyet a két kerek szerkezetéhez (az ágyúkhöz tartoznak). A legénységi szállóban találhatunk két védőruhát, de az egyik kabinban két olyan katona van, akik felismerik a kémét, még ha álruhában van is. Ezért egy üres kabinban helyezzük el Berettel a rádiót, majd bújjunk el vele egy másikban (a kémekkel együtt), és amíg azok a rádióval vannak elfoglalva, addig a kémekkel fosszuk ki a szekrényt. Ezután szabadítsuk ki a kapitányt a kabinból, és továbbmenve előre szerezzük meg a következő bónuszfüzetet. Induljunk el felfelé, és a híd előtti teremben a kis elrekesztett résznél a falon találunk egy szekrényt, amiben az utolsó bónuszfüzet van (fordítsuk el a kamerát). Fent a hídon a szekrényben megtaláljuk az Enigma három részét. Már csak meg kell keresnünk lent az első ágyúhoz tartozó kerek szerkezetet, ahova szintén tegyünk egy bombát, majd Berettel és a kémekkel, valamint az Enigma darabjaival szálljunk fel a repülőre (ne feledjünk odaadni egy védőruhát a tolvajnak), míg a többiekkel (legénység és kapitány is) menjünk a tengeralattjáróba.

6. Célpont: Burma

Berettel intézzük el a rádiót használva a parton lévő öröket. A híd nál lévő őrtől



szerezhetünk cigit, amivel aztán a többi őrt teljesen végig a csatorna partjának mentén elcsalogathatjuk, és biztonságosan elintézhetjük. A sarokban mikor az egyik őr elmegy jobbra, és a másik bemegy a derékig érő fal mögé, ezt az időt használjuk ki, hogy elintézzük. A következő őrral végezve másszunk be a lépcsőnél a vízbe, és a másikon ki, hogy a kis épület körül található őroket egyenként elcsalogatva kiiktassuk. A romnál ússzunk át, és a nagy épület előtt lévő két őrt öljük meg (továbbra is csak Beretet, és a kését használva). Közben a mesterlövészrel lőjük le a kezdési ponttal szemközti épület erkélyén mászkáló katonát, majd a többieket Beret mellé gyűjtve intézzük el a túlparton lévő maradék őroket. Menjünk fel a Szent Vezetőhöz, beszéljünk vele, de még hagyjuk az épületben. Ezután intézzük el a két átjáró melletti őrt, majd másszunk fel a Vezető melletti épület létráján, fel a tetőre. Másszunk le, majd ott a terem közepén lévő lyukon (nehezen látható) át még le egy szinttel. Itt megtaláljuk a Ghurkakát, akikkel ugyanazon az úton, ahol idejöttünk, hagyjuk el az épületet. Vegyük fel a kapcsolatot a fickóval, akit a kis melléképületben találunk meg (nagy épület mellett, aminek a teraszán egy őr áll). Ezután már kinyithatjuk a két lenti ládát, amiben egy csomó gránátot és lőszert találunk. Most pedig menjünk be a nagy épületbe, aminek a teraszán az őr áll, és a második emeleten találunk egy bónuszfüzetet. A sarokban lévő nagy épületben (ahol a Vezető van) kitisztíthatjuk a szobákat ablakon keresztül bedobott gránátokkal, vagy a mesterlövészpuskával. Az épületben egy újabb bónuszfüzetet találunk egy ládába rejtve. Közelítsük meg a Buddha szobor melletti őrtornyot, intézzük el az előtte álló őrt (a mesterlövészről nem is beszélve). A mellette lévő épületben egy másik bónuszfüzetet találunk. Ahhoz, hogy ennek az épületnek az erkélyén álló két mesterlövészt elintézhessük, először ki kell iktatnunk a velük szemben lévő kapunál álló őroket. Ehhez használjuk Beretet és a rádióját. Most már elintézhetjük a két mesterlövészt, és a környéken lévőket. Menjünk be a másik őrtornyba, tisztítsuk ki, és legalul távozzunk, így a parton lévő őrt is kiiktathatjuk. Menjünk vissza fel, és a sarokban található épületben (az emeletén egy rádió

van) kutassuk át a szekrényt egy újabb bónuszfüzet után. Később majd az emeletre kell vinnünk a Ghurkakat. A következő két bónuszfüzetet a nagy kapu melletti toronyban találjuk meg, míg másik kettőt a könyvtárban, a Buddha szoborral szemben. Intézzük el az előbbi torony körül lévő öröket, majd a falnál található is. A tolvajjal másszunk be az oldalsó ablakon a nagy épületbe (két lépcsősor között egy ör áll előtte), ahol megtaláljuk az utolsó füzetet. Anélkül, hogy bárki észrevenné, vigyük a Vezetőt a csatornában lévő csónakhoz, és a belső udvarról tüntessünk el minden hullát (még az erkélyen lévőket is). A mesterlövészrel menjünk fel a csónakhoz közelebbi torony legfelső emeletére, a többiekkel pedig a legalsó szintre. Kísérjük a Ghurkakat a rádióhoz, valamelyikkel használjuk a rádiót, és a maradék emberünket is vigyük a torony aljába. Amikor a sereg felsorakozott a Buddha szobor előtt (vagy még kicsit előbb), a mesterlövészrel nézzünk ki az ablakon, majd amikor a parancsnok kiszállt a kocsiból, lőjük le a mesterlövészrel. Előtte a többiekkel már beszállhatunk a csónakba, mikor a század átvonult a hídon. Ezután siessünk le a mesterlövészrel is a csónakba.

7. Híd a Kwai-folyó felett

A ketrec körül járkáló katonákat könnyen elkaphatjuk, aztán a testeket rejtjük a kerítés mögé. Az őrtoronyban egymást felváltó öröket pedig cigivel elcsalhatjuk. A többi udvaron lévő őrt is a cigivel csaljuk el, csak ügyeljünk a ketrec melletti lépcsőn lévő katonára. Az egyik épület teraszán lévő őrt szintén ki tudjuk csalni a cigivel. A csónakházba először nézzünk be, majd intézzük el a benti fickókat. Itt a ládát a tolvajjal nyissuk ki, amiben egy bónuszfüzetet, és a kötélletrát találjuk. A másik ládában pedig megtaláljuk a drótvágót. A kötélletrát adjuk oda a tolvajnak, míg a drótvágót Beretnek. A másik házban megtaláljuk a következő bónuszfüzetet. A tolvajjal másszunk fel a telefonpóznára (a kötélletra legyen nála), és másszunk el majdnem a pálya széléig. Az üres sziklafalnál eresszük le a kötélletrát, így a többiek gond nélkül fel tudnak jönni. A vasútnál lévő öröket Berettel, és cigivel könnyen elintézhethetjük, csak a lényeg, hogy a hullákat egészen hátra vigyük, a kötélletrához. Szedjük fel a kötélletrát, és habár a tolvajjal használhatnánk az elefántot a folyón való átkeléshez, de

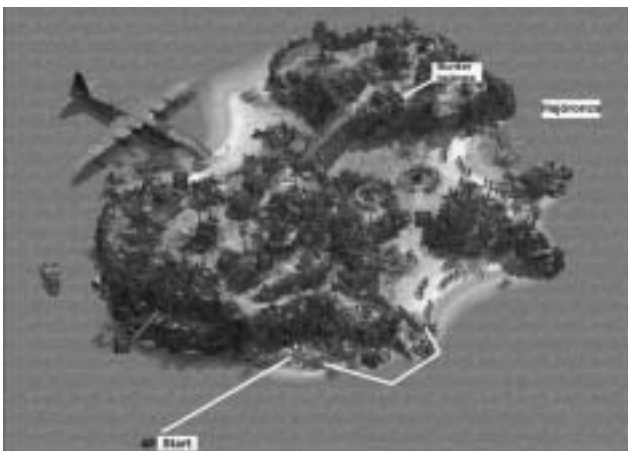
teljesen felesleges, mert úgyis észrevesznek. Menjünk le, és a parton lévő katonákat iktassuk ki, majd a mólótól és a csónaktól kicsit feljebb keljünk át a folyón először csak Berettel, az elefánt felé úszva. Tisztítsuk meg a partot a katonáktól, majd jöjjünk át a többiekkel is. A tolvajjal másszunk fel a sziklafalon, de ügyeljünk, nehogy a fenti ör meglásson. Eresszük le a kötélletrát, hogy Beret fel tudjon jönni. Ha elintéztük az őrt, akkor vágjunk egy rést a kerítésbe, és intézzük el a fogolytáborban lévő öröket. A sziklafalhoz



közelebbi kis épületben találunk egy bónuszfüzetet, míg a nagyban egy másikat, és a robbanószeret. Ezután intézzük el a hídon lévő két katonát, és a hordókból vegyük magunkhoz a következő füzetet. Menjünk le a rámpán, és a két épület közötti öröket vonjuk ki a forgalomból. A tolvajjal másszunk be a kis házba a sarokban, üssük le a két fickót, ekkor menjünk be Berettel, és szűrjük le őket. Itt egy újabb bónuszfüzetet találunk. A következő házban a telegráfosokat gyorsan szűrjük le egymás után. A ház előtt lévőket a sarok mögül a rádiót használva elintézhetjük. Ezután menjünk le a híd másik oldalán lévő lépcsőn, és a fogolyketrec felé haladva intézzük el az öröket (a hullákat dobjuk a folyóba). A félmegtelen nagydarab fickót úgy intézzük el, hogy amikor elmegy ütni az oszlopot, vágjunk részt e kerítésen, majd amikor visszajön, és háttal áll nekünk, szűrjük le. Vegyük el a hullától a kulcsokat, és szabadítsuk ki Guinnessst. Menjünk be a lépcső melletti irodába, tisztítsuk meg a katonáktól, majd vigyük be Guinnessst, és mutassuk meg neki a híd modelljét (nehogy az örök észrevegyék Guinnessst). Nincs más dolgunk, minthogy menjünk vissza a partra a víz fölött lógó ketrechez. Vágjuk el a tartókötelet, és amikor a ketrec beleesik a vízbe, gyorsan merüljünk alá, és nyissuk ki. A robbanószeret helyezük a hídon lévő hordókba, majd vigyük az embereket biztonságba, és a telegráffal üzenjünk a vonatnak.

8. Savo-sziget fegyverei

Kössünk ki a hajótörötrnél a parton, beszéljünk vele, majd a bűvár kivételével bújjunk el a kunyhójában. A bűvárral ússzunk víz alatt! a következő strandig. Kússzunk el a felfelé vezető kis ösvényig, és a parton mászkáló katonát csaljuk el cigivel. A két beszélgetőt is hasonló módszerrel tegyük ártalmatlanná, és a hullákat rejtjük el az ösvényen. Kússzunk fel az ösvényen, és az ágyúnál lévő őrt is cigivel csaljuk el. Iktassuk ki a többieket is (a hullákat tegyük az ajtó mellé), majd a mászkáló fickót is tegyük el láb alól. A négy tengerészt egyenként csaljuk el két doboz cigivel. Ússzunk vissza a többiekhez, akikkel szálljunk be a csónakba, és vigyük őket a másik strandra. Intézzük el a két katonát az átjárónál (a bányák bejárata mellett). Tisztítsuk meg őket, majd a túlsó bunkerből vegyük magunkhoz a robbanószeret és a bónuszfüzetet. A bányában felmenve (elforgatva kamerát)



találunk egy másik kijáratot, amin keresztül eljuthatunk (egy-két fickót elintézve) a foglyul ejtett pilótához. Mielőtt kiszabadítjuk, a rádiót használva iktassuk ki Berettel az öröket. A hídon álló őrral nem muszáj törődni, viszont a hídon átkelve a ház melletti két őr gondot jelenthet. Dobjunk egy doboz cigit annak, aki a háztól efele néz, majd üssük! le a másikkal együtt, és csak azután

szúrjuk le őket. Ezután tisztítsuk meg a házak körüli terepet a katonáktól. Menjünk le a bal oldali bunkerbe, és a folyosón lévő őrköt a cigis trüffel intézzük el. Menjünk be az első ajtón, és a lépcsőfordulónál álló katonát könnyen kivonhatjuk a forgalomból. A többieket cigivel csaljuk a lépcsőfordulóba (a tiszteket, ha vannak), majd menjünk le a másik ajtón, és elintézve a parancsnokot, vegyük el tőle a kulcsokat. Ebben a teremben a szekrényeket átkutatva három bónuszfüzetet találhatunk. A másik bunkerba lemenve robbanószerrel vegyünk közben magunkhoz egy másik emberünkkel. Robbantsuk ki a falat az előző bunker mellékhelyiségében (ahol az arany majom szobor van), és a bűvással nézzünk ki a lyukon. A megfelelő pillanatban menjünk ki, és kúszva a patakpart mentén intézzük el a legközelebbi őrt. A cigis trükköt használva ezután tisztítsuk meg a partot. Menjünk vissza oda minden emberünkkel, ahol a pilótát kiszabadítottuk, és nyissuk ki a másik bunker ajtaját. Haladjunk a folyosókon, amiket közben tisztítsunk meg, és ha elértük a legszélesebb folyosót, nézzünk be az ajtókon. Az egyikben egy csomó fehér ruhás figura áll, és egy tiszt. Dobjunk be hozzájuk egy gránátot (ehhez tartsuk a gránát ikont a zárt ajtóra, és várjunk, amíg megváltozik). A szekrényben találunk egy bónuszfüzetet. Az ágyúknál a szekrényekben további két bónuszfüzetet találunk. Helyezzünk el egy bombát a középső ágyú mögé (vagy egyet-egyét az ágyúk közé), aztán menjünk minden emberünkkel (a hajtórött és a pilóta is) a repülőhöz. Menjünk be Berettel, és tisztítsuk meg a repülőt a „betolakodóktól”, majd hozzuk el vele az arany szobrot a repülőre (csak ő bírja el). Robbantsuk fel az ágyúkat, és húzzunk el innen. Ha viszont meg a kipálatlan dolgokat is, akkor a bűvással le kell merülnünk a keleti partoknál a víz alá, és a hajóroncsban meg kell keresnünk a lángvágót. A sziget közepén lévő faluban három (egy a parthoz legközelebbi, egy a híd bal oldalán, egy pedig a T-alakú épületben találjuk meg a hiányzó bónuszfüzeteket).

9. Az óriás Haiphongban

Intézzük el a három kisház körül az őrköt, és a velünk szemben lévő házikóban

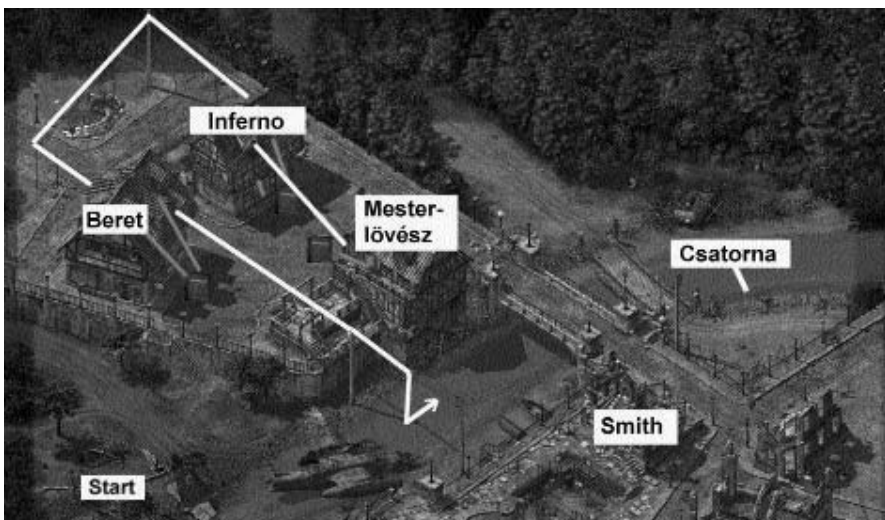


megtaláljuk az első bónuszfüzetet. A cigis trükköt használva csaljuk el a többi őrt is, és az emeletes ház emeletén találjuk meg a második füzetet. Kúszva menjünk be a boltba, és beszéljünk a boltvezetővel. Utána vizsgáljuk meg a háta mögötti polcot egy újabb bónuszfüzetért. A másik szobából csaljuk ki a mászkáló fickót, majd a ládából vegyük magunkhoz az öltözéket és a mesterlővészpuskát. Nézzünk fel a padlásra is, mert egy őr mellett a ládában egy másik bónuszfüzet is van. A pálya szélén haladva (kerüljük el az őrzőket), és a cigit használva tisztítsuk meg a teraszos épületet. Bent az emeleten a polcon egy újabb bónuszfüzetet találunk. A fehér háznál a külső létrán másszunk fel, menjünk be, majd le Natashához. Adjuk oda neki a ruhát, és a mesterlővészpuskát. Használjuk a ruhát, így Natashával most már el tudjuk terelni az örök figyelmét. Szálljunk be velük a teherautóba, és menjünk a nagy raktárhoz, ahol a tolvajt és Infernot tartják fogva. Natashával tereljük el a polcnál lévő fickó figyelmét, míg Berettel a ládák mögül dobjunk csali cigit a sarokban lévő őrnek. Ezután intézzük el a guggoló fickót, majd a többieket is. Szabadítsuk ki a többieket, és kutassuk át a raktárt, hogy két újabb bónuszfüzetet találjunk. Tegyük el a szükséges cuccokat, majd álljunk a zöld ház bejárata elé, és kutassuk át a mellette lévő épülettel együtt, hogy két újabb bónuszfüzetet találjunk. Szálljunk be mindenkiel a teherautóba, és hajtsunk a robbanószeret tartalmazó raktárhoz (a két egyforma épület közül a pályaszélhez közelebbi). Nézzünk be az ablakon, és ott, ahol összegyűlnek a benti fickók, dobjunk be egy gránátot. Vegyük magunkhoz a robbanószeret, és fokozatosan csaljuk el cigivel a nagy tartály környékéről a katonákat. A kapu melletti épületben is találhatunk egy bónuszfüzetet. Helyezzünk egy bombát a tartályokhoz, majd hajtsunk a kisebb tartályokhoz. Ide is helyezzünk el egyet, majd menjünk a teherautóval a nagy daruhoz. Natashával vegyük le a ruhát, hogy tudjuk használni a mesterlővészpuskát, és fedezékből löjük le az anyahajón lévő egyetlen őrt. A tolvajjal másszunk fel a darura, majd a darun keresztül másszunk át vele az anyahajó fedélzetére. A tengerészek közé dobjunk egy gránátot, és a tolvajjal eresszük le a kötélletrát ott, ahol az előbbi mesterlővész volt. Másszunk fel mindenkiel a fedélzetre, majd bújjunk el a konténerben.

10. Smith közlegény megmentése

Kússzunk fel a lépcsőn, és mivel a ház ajtóit be vannak zárva, másszunk fel az erkélyre, s amikor a tiszt nem figyel arra, üssük le. Először nézzünk be az ajtón, és ha a benti katona előttünk áll, menjünk be és őt is üssük le. Nézzük át a szekrényeket, és a fürdőszobában lévő szekrényben megtaláljuk az első bónuszfüzetet. Bújjunk el a ládában, és várjuk meg, amíg a magához tért őr kirohan az erkélyre. Ekkor menjünk a fürdőszobába, csukjuk be magunk után az ajtót, és ha a másik szobában lévő őr a másik ajtó előtt áll, üssük le, a tiszttel együtt, ha az pont kinéz az ablakon. Az alvó tiszt szobájában a szekrényben egy újabb füzetet találunk, majd másszunk fel a padlásaszobába. Az eget használva elterelőnek, üssük le az őroket, és szabadítsuk ki Beretet. A ládában megtaláljuk a cuccait. A tolvajjal másszunk ki az erkély fölötti ablakon, és újfent üssünk le ugyanúgy az épületben mindenkit, majd Berettel gyorsan másszunk le, és kötözzük meg őket (vagy meg is ölhetjük, de így több kitüntetést kapunk). Kúszva menjünk le a lépcsőn, dobjunk a lépcső mellé (ne elé!) egy cigit, majd gyorsan menjünk vissza. Pár másodperc múlva ismét menjünk le, így már el tudjuk intézni az őrt. A bárshétközben megtaláljuk a drótvágót. Menjünk vissza a padlásaszobába, és másszunk ki a középső ablakon (ami a pálya széle felé néz), majd a vezetéken át jussunk el a szomszédos épületbe. Itt is a leütést, és

megkötözést használva (ez csap a legkisebb zajt) intézzük el a két fenti őrt (ne feledjük a mesterlövészekről begyűjteni a löszert), majd a sarki kis szobában szabadítsuk ki Infernot. Iktassuk ki a lentieket is, és a cigit használva (az egyik fenti fickónál megtaláljuk az aknakeresőt), a sarki szobából csaljuk ki a tisztet. Fent a kis padlástoronyban két gyors ütéssel egy csapásra elintézhetjük a két lövészt. Másszunk ki az ablakon Berettel, és ismét a vezetéken át jussunk el a szomszédos házig, ahol először csak nézzünk be az ablakon. Ha a bent járkáló őr lent van, akkor másszunk be, intézzük el az ablakban a fickót, majd dobjuk a lépcső előtti falhoz a cigit, hogy a feljövő katona egyből azt lássa meg. A szomszédos szobából a rádiót használva (miközben mi pont az ajtó mellé állunk) tudjuk kicsalni a katonákat, akiket így el tudunk intézni. Szabadítsuk ki a mesterlövészt, és intézzük el a maradék katonákat az épületben. A földszinten újabb bónuszfüzet van. Menjünk le a pincébe, kötözzük meg a rádió előtt a fickót, majd a tolvajjal (akivel közben kinyitottuk a lenti ajtót) menjünk át ebbe az épületbe az ablakon át (itt is nyissuk ki bentről az ajtót), és a pincében nyissuk ki a széfet. Infernoval menjünk a partra, ahol kezdtünk, és vágjuk át a szögesdrótot, majd keressük meg és hatástalanítsuk az aknákat egészen a házból kivezető pinceablakig. Azon keresztül másszunk ki a tolvajjal, és menjünk a folyóba, egy kicsit túl a fahídon bukunk a víz alá, és a csövön másszunk be. Így eljutottunk Smith közlegényhez, akit gyógyítsunk meg egy elsősegélycsomaggal. A mesterlövéssel nézzünk ki az egyik folyóra néző ablakon (közben adjunk oda neki minden talált löszert), és szépen tisztítsuk meg a túlpártot. Berettel intézzük el a hídnál lévő fickókat, vágjuk el a drótot, és módszeresen haladva tisztítsuk meg a beszorított szövetségesek körül a környéket. Ne használjunk cigisdobozt, mert úgysem reagálnak rá a katonák! Ha elég csendes a környék (a bezárt ládákban aknavetőt, gránátot találhatunk, ha kinyitjuk a tolvajjal), akkor vigyük Smith közlegényt a rádióhoz, és használjuk vele azt. Ha nem a víz felől mentünk be a házba, ahol Smith van, akkor csak egy sarki repedésen át tudunk bejutni az épületbe a tolvajjal.



11. Colditz kastély

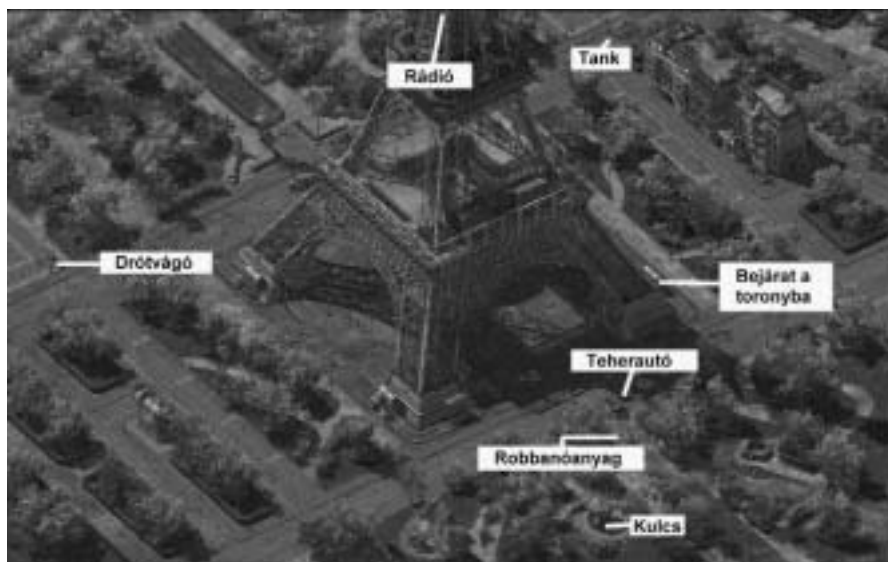
Először Berettel induljunk el, és tisztítsuk meg a környéket egészen a hídig. Az első házban az íróasztalnál beszélgetőket hagyjuk utoljára, és a tisztnek dobjunk egy cigit, ám előtte helyezzük el a jeladót a fürdő utáni szoba sarkába. Bújjunk el a fürdőben, és amikor megindul a cigi felé, kapcsoljuk be a rádiót, majd intézzük el. Az első két bónuszfüzetet a gyárban találjuk meg a földszinten. Ha eljutottunk a hídig, váltsunk át a mesterlövészre, és intézzük el a hídon, valamint az úton lévő katonákat, majd a hídról lőjük le a falon, és a sarki ablakban lévő mesterlövészeket. Vonjuk össze két emberünket, közben kutassunk át minden ládát és szekrényt, hogy találjunk egy gázgránátot. A kémnel szerezzünk egy katonaruhát a korlátnál álló fickótól, és adjuk oda neki a gázgránátot. Ezt vigyük el a sofőrnek, de úgy, hogy a tisztok ne vegyenek észre. A sofőrrel intézzük el a kocsinál lévő két tisztet, majd pedig amikor a feketeruhás tiszt, és két katonája a kápolna és a víz között van, hátulról dobjunk rájuk gázgránátot, így egy csapásra kivonjuk őket a forgalomból, már csak meg kell kötözni őket. Tisztítsuk meg az itteni terepet, miután a kémnel felvettük a feketeruhás tiszt kabátját, már elég könnyű dolgunk lesz. A fogadó minden szintjét nézzünk át jól, mert a földszinten három, az első és második emeleten kettő-kettő bónuszfüzet van. A gyár melletti épületben szintén találunk további hármat, míg a fogadó mögötti kis parasztházban (amiben nincsenek katonák, csak sima lakosok) újabb három található. Menjünk fel Berettel és a kémnel a rámpán a kastélyhoz, intézzük el az



előtérben lévő katonákat (cigit használva), aztán a hídon átmenve menjünk be az udvarra. Vonjuk el a kémmelet a tiszt figyelemét, míg a fenti őrt cigivel elcsaljuk. Dobjunk egy gázgránátot a kivégzőosztagnak, és szabadítsuk ki a tolvajt. Menjünk fel Berettel és a kémmelet a fenti ajtóhoz, és a konyhával szemközti teremben a sarokban lévő kabátban megtaláljuk a kódok megfejtését. Menjünk vissza az udvarra, onnan ki a másik ajtón, a borospincén át, be a híd lába melletti ajtón. Menjünk fel két emeletet, be a lépcsővel szemközti ajtót, és a marsallt borral csalogassuk el. Itt szintén a sarokban lévő kabátot kutassuk át, hogy megtaláljuk a kódokat. A hálón túl az átjárón továbbmenve a következő épületben megtaláljuk ismét a sarokban lógó kabát zsebében a térképet. Menjünk le egy emeletet, ott ki az ajtón, és be a másik udvarra. A legkisebb épületben találhatunk egy bónuszfüzetet, és a pincében további kettőt. Az épülettel szomszédos részben továbbiakat találhatunk, a harmadik emeleten ötöt. Menjünk minden emberünkkel a toronyba fel a rádióhoz, és használjuk azt, ha mind a három papír egy embernél van. A 58 fogolynak szerezzünk katonai ruhát, hogy elmenekülhessenek. Minden épületben jól nézzünk szét, még a padlásokon is, hogy megtaláljuk őket. Egy a kastély tetején van egy őrről. Ha végeztünk, menjünk vissza oda minden emberünkkel, ahol Beret kezdett, és szálljunk be a léghajóba.

12. Párizs lángokban?

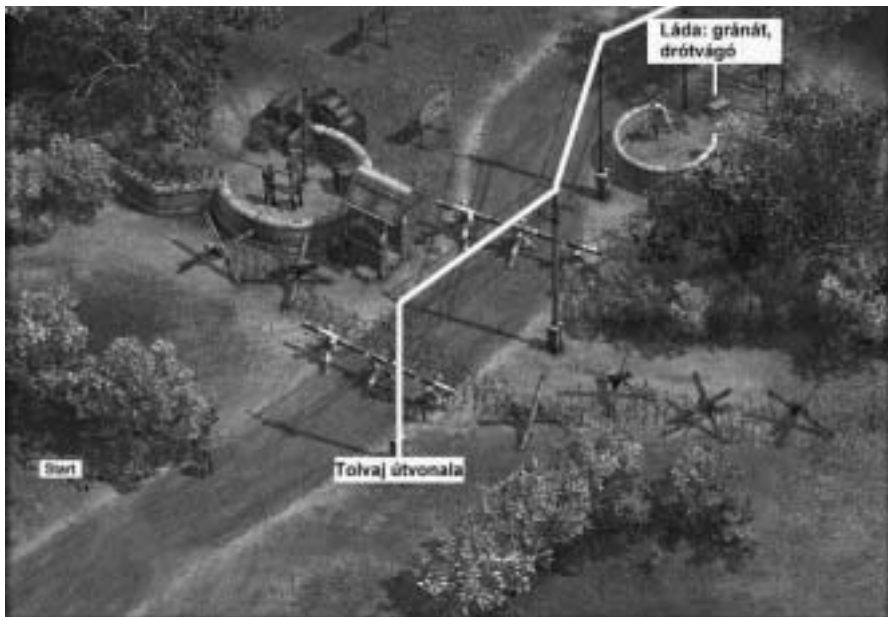
Intézzük el az alagútban a fickókat, és a kémmelet vegyük fel a ücsörgő tiszt



ruháját. Így most már fent el tudjuk vele terelni a katonák figyelmét. A felszínre érve, Berettel ássuk be magunkat a parkban lévő murvába, ahol az admirális járkal. Ha sikerült elintéznünk, akkor adjuk oda a ruháját a kémnek. Módszeresen haladva a Beret-kém párossal a parkot tisztítsuk meg, és a bódénál beszélgető három tiszt közül az egyiknél megtaláljuk a kulcsot, amire a toronyhoz lesz szükségünk. A ládákat nyissuk ki a tolvajjal, és szedjük ki belőle a robbanóanyagokat. Inferoval helyezzünk el egy aknát az úton, hogy a tank belemenjen. A teherautóval menjünk vissza a többiekért. Hajtsunk a házhoz, és a mesterlövéssel lőjük le a tetőn lévő mesterlövészeket. Szerezzük meg a tankot, és ha van kedvünk, akkor azzal tisztítsuk meg a terepet. A lényeg, hogy valahogy szerezzük meg a sarokban lévő drótvágót. Menjünk be a tankhoz közelebbi ajtón, és az első emeleten a generális szobájában (fogassuk el a kamerát, hogy lássuk) a sarokban hatástalanítsuk a szerkezetet (Inferoval). Kutassuk át jól az épületet, beszéljünk Natashával, miután nem lesz más dolgunk, mint bemenni a toronyba (az egyik lábában van a felvonó), és feljutni a tetejébe, ahol használjuk a rádiót.

Crowie

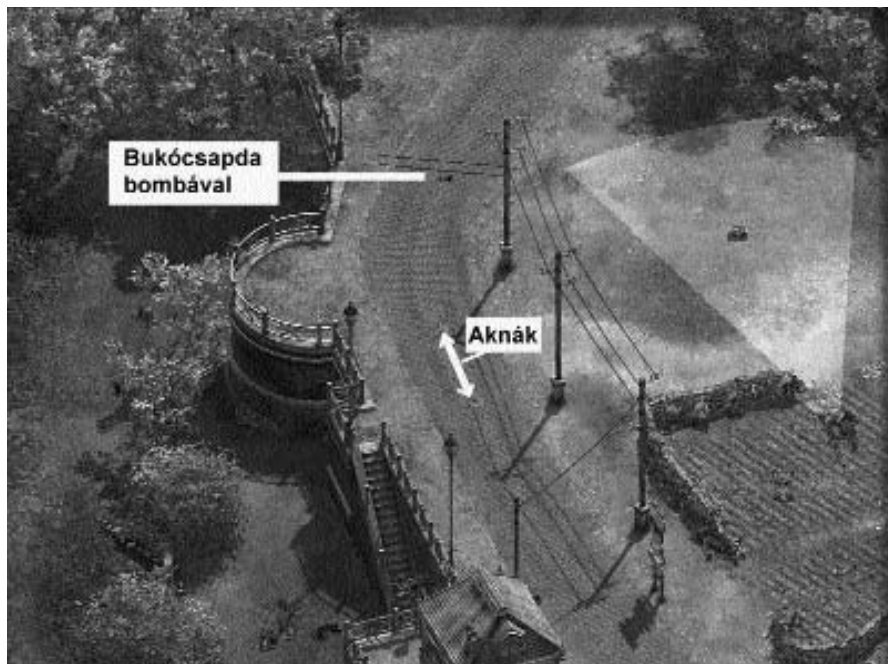
Tutorial level 1





Tutorial level 2a

Tutorial level 2b



Commandos 2: Men of Courage

Cheat Codes

Használjuk a GONZOANDJOHN nevet sajátunkként. Ezután a következő kód billentyűket használhatjuk:

Kód	Hatás
[Shift] + X	Teleport
[Ctrl] + V	Láthatatkanság
[Ctrl] + (-)	Framerate kijelzése
[Ctrl][Shift] + N	Pálya megnyerése
[Ctrl][Shift] + X	Összes ellenfél megölése

Pályakódok:

Stage1 - NORMAL, XHGDR : HARD, PLKUM : VERY HARD, PVTSL

Stage2 - NORMAL, WKUC4 : HARD, JE5SH : VERY HARD, SKDJF

Stage3 - NORMAL, YSM51 : HARD, DFY3B : VERY HARD, 3DYNG

Stage4 - NORMAL, B7D8F : HARD, K9D3H : VERY HARD, 9BG3S

Stage5 - NORMAL, 3GHSL : HARD, NMWQ9 : VERY HARD, KJWJK

Stage6 - NORMAL, AZLM1 : HARD, 16G3L : VERY HARD, E2J7H

Stage7 - NORMAL, JAHSB : HARD, WL3CZ : VERY HARD, ZX78Y

Stage8 - NORMAL, UN63A : HARD, LPQ6T : VERY HARD, TRIB4

Stage9 - NORMAL, VAZ2P : HARD, SRCM8 : VERY HARD, TRD78

Stage10 - NORMAL, 9TT5W : HARD, PAEN8 : VERY HARD, 1LPQD