

## Einstieg ins Taktik-Schergewicht

# Commandos 2

Diese Tipps können Leben retten! Wir leisten Ihnen Erste Hilfe für Weltkriegs-Helden.

**D**ie Helden aus Pyros Echtzeit-Taktikspiel Commandos 2 haben ein knallhartes Elite-Training hinter sich. Damit Sie im Einsatz gegen die Achsenmächte bestehen können, haben wir einen Schnellkurs in grundlegenden Manövern für Sie zusammengestellt. Außerdem erfahren Sie die Lösung für die ersten beiden Missionen. Den richtigen Weg durch die restlichen Levels und Bonusmissionen verraten wir Ihnen im nächsten Heft.

## ○ Allgemeine Tipps

### Gegner KÖDERN

**TIPP 1:** Oft müssen Sie aus Gruppen einzelne Gegner weglocken, ohne die ganze Mannschaft zu alarmieren. Am besten eignen sich Köder wie Zigaretten oder Wein, aber nicht alle Soldaten reagieren darauf. Nehmen Sie dann stattdessen eine Leiche, das funktioniert immer. Wenn Sie Ihr Zielsubjekt in eine Richtung locken wollen, in die es nicht schaut, dann sprechen Sie sie mit dem Spion oder Natasha an; dadurch können Sie die Blickrichtung verändern. Im Notfall tut's auch ein lautes Geräusch, etwa der Sender des Green Berets oder einfach nur ein kurzer Spurt in Hörweite.

### FESTHALTEN mit Spion

**TIPP 2:** Reden Sie einen durch Zigaretten oder Wein angelockten Gegner mit dem Spion an, wenn Sie ihn an dieser Stelle festhalten wollen. Obwohl der Soldat scheinbar nicht reagiert, bleibt er doch regungslos stehen.

### ANLOCKEN per Klopfzeichen

**TIPP 3:** Sind mehrere Gegner in einem Raum, locken Sie Feinde durch Klopfzeichen zu sich. Benutzen Sie das Zuschlagen-Icon auf den Türrahmen oder eine Wand. Durch diesen Köder wird immer nur ein Feind angelockt, selbst wenn mehrere Soldaten die Geräusche hören. Drücken Sie sich an die Wand, um sich im Schatten der Tür zu verbergen. Um überhaupt kein Risiko einzugehen, platzieren Sie einen Köder wie Zigaretten oder eine Leiche im Blickfeld der Tür. Sobald jemand aus dem Raum nach außen marschiert, schließen Sie erst die Tür, bevor Sie den angelockten Einzelgänger umhauen.

### FENSTERSTURZ

**TIPP 4:** Sofern Sie partout nicht an eine Wache in einem Raum herankommen können, dann werfen Sie doch mal eine Leiche von außen durch ein Fenster. Nun schnell wieder ins Haus zurückgehuscht, und Sie werden den lästigen Gegner über seinen unglücklichen Kollegen gebückt finden – ein leichtes Ziel. Vorsicht: Der Fenstersturz funktioniert zwar auch mit gefesselten Feinden, die werden aber von ihren Kameraden losgebunden.

### SCHARF Schießen

**TIPP 5:** Benutzen Sie die begrenzte Munition des Scharfschützen taktisch geschickt. Anstatt einfach ferne Ziele umzunieten, sollte sich Ihr Mann gezielt die Gegner herauspicken, die an strategisch wichtigen Positionen stehen und viele Wachen decken. Wenn Sie die Feindgruppen mit ein paar Schüssen lichten, haben Ihre Nahkämpfer freie Bahn zu den leichten Zielen.

### Klick- ABKÜRZUNG

**TIPP 6:** Extrem wichtig in zeitkritischen Situationen: Sie müssen nicht warten, bis Ihre Jungs den Feind fertig gefesselt haben. Wenn Sie einen Gegner niedergeschlagen haben, dann halten Sie **[SHIFT]** gedrückt und klicken zweimal auf den ohnmächtigen Gegner. Schon liegt er fertig verpackt auf Ihren Schultern.

### FREUNDE vor!

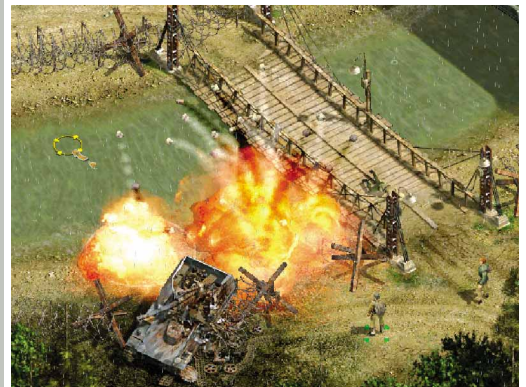
**TIPP 7:** Haben Sie alliierte Soldaten auf Ihre Seite gezogen, dann zögern Sie nicht, die Jungs vorzuschicken. Sie verfügen nämlich über eine größere Reichweite als die meisten Feindsoldaten, sind sehr zielsicher und verbrauchen keine Munition. Und Ihre Helden leben länger.

### HINTERHALT

**TIPP 8:** Sind größere Gegnermengen schnell und ohne aufwändige Feinheiten zu neutralisieren, dann bauen Sie einen Hinterhalt auf. Stellen Sie Ihre Helden mit der **[Y]**-Taste hinter einer Hausecke auf, und zielen Sie in die Richtung, aus der die Feinde kommen werden. Darauf schicken Sie einen Mann (am besten den Dieb) los, der sich den Gegnern zeigt. Die aufgeregten Soldaten werden Ihnen hinterher- und in ihr Verderben rennen.

### Minen SCHNELL zerstören

**TIPP 9:** Sie wollen ein Minenfeld zerstören, haben aber gerade keinen Metalldetektor dabei oder einfach keine Zeit? Dann werfen Sie eine Granate auf die Dinger. Schneller geht's nicht, allerdings sollten besser keine hellhörigen Feinde in der Nähe sein.



Tipp 9: Eine gezielte Granate räumt Minenfelder leer.

### TÜR statt Fenster

**TIPP 10:** Wenn Sie aus einem Haus nach außen sehen wollen, dann benutzen Sie immer die Tür. Durch das Fenster können Feinde Sie nämlich entdecken.

### GRANATEN werfen

**TIPP 11:** Granaten durchs Fenster zu werfen ist eine sehr effektive Methode, um voll besetzte Räume zu leeren. Das klappt auch umgekehrt: Ihr Pionier kann die Explosiv-Eier aus dem Haus nach draußen werfen; die Überlebenden werden nicht wissen, was sie getroffen hat.

### MISSIONS- ZIELE anzeigen?

**TIPP 12:** Nutzen Sie den sehr hilfreichen Missionsziel-Knopf. Der erscheint, wenn Sie in der Liste der Ziele auf einen Auftrag und dann rechts klicken. Nach Schließen des Buchs klicken Sie auf den Knopf neben dem Album-Schalter, und ein gelber Pfeil zeigt den Weg zum Ziel.

# Komplettlösung, Teil 1

## Mission 1: Nacht der Wölfe

### GEFANGENEN sprechen

**TIPP 14:** Diese Mission bestreiten der Dieb und Natasha. Unentdeckt bleiben ist Pflicht: Versuchen Sie besser gar nicht erst, eine Wache niederzuschlagen. Der Dieb sollte nur kriechen, Natasha darf auf keinen Fall rennen. Schließen Sie alle Türen hinter sich.

### NATASHA finden

**TIPP 15:** Legen Sie mit dem Boot an der Treppe am Fuß des Krans an (1). Kriechen Sie zur gegenüberliegenden Tür (2), und lugen Sie hinein; wenn die Wache Ihnen den Rücken zukehrt, betreten Sie das Haus. Huschen Sie in die Zelle, und reden Sie mit dem Gefangenen, nachdem Sie die Tür hinter sich zugemacht haben.

### Vergifteter WEIN

**TIPP 16:** Nach Verlassen des Hauses kriechen Sie zum Eingang der großen Lagerhalle nebenan (3). Sie können im Rücken der Gangwache (A) vorbeirobben, wenn die sich umdreht. Im Nebenzimmer finden Sie Natasha (B). Die junge Dame nimmt die Schlaftabletten aus dem Wandschrank (C) und läuft ungehindert ins Hinterzimmer (D), um dort den Elektrozaun abzustellen. Verlassen Sie das Gebäude durch die Eingangstür.

### GENERAL ablenken

**TIPP 17:** Vorsicht im Freien: Hier wird Natasha enttarnt, wenn Sie den Wachen zu nah kommt. Betreten Sie nie den innersten, hellgrünen Sichtwinkel der Gegner. Gehen Sie mit ihr zu den Baracken. Drücken Sie sich in ei-



Lagerhalle: (A) Wache, (B) Natasha, (C) Wandschrank, (D) Schalter.

ne dunkle Ecke, und huschen Sie an der Patrouille mit der Taschenlampe vorbei, wenn sie in die andere Richtung schaut. In der Offiziersmesse (4) vermischen Sie den Wein in der linken Kiste mit den Schlaftabletten. Warten Sie geduldig, bis die Jungs schlafen, und nehmen Sie dann dem Assistenten (er liegt am nächsten bei der Weinkiste) den Schlüssel zum Büro des Generals ab.

**TIPP 18:** Treffen Sie sich mit dem Dieb, um ihm den Schlüssel zu geben. Dann stellen Sie ihn links neben die Tür des Generalbüros (5). Natasha betritt die Baracke (6) und benutzt das Telefon. Sobald der General sein Haus verlässt, sperrt der Dieb die Tür auf. Innen schlägt er die Wache nieder, knackt den Tresor und nimmt die Maschine und die Papiere. Zur Not schlagen Sie den erwachenden Posten noch einmal. Danach geht's sofort wieder hinaus aus dem Gebäude.

**TIPP 19:** Am Tor (7) kann der Dieb die Seitentür aufschließen und in den Rücken der Türwache kriechen. Betreten Sie das Wachhäuschen (8), und benutzen Sie das Funkgerät. Jetzt müssen Sie nur noch zurück zur zweiten Baracke (9) huschen, durchs Fenster lugen und in einem sicheren Moment einsteigen. Kriechen Sie dann unter eines der Betten, um die Mission zu beenden.



Mission 1: (1) Dock, (2) Gefängnis, (3) Lagerhalle, (4) Offiziersmesse, (5) Generalbüro, (6) Baracke, (7) Tor, (8) Wachhaus, (9) Baracke 2.





**Mission 2:** (1) Strand, (2) Turmwache, (3) Auto, (4) Wachhaus, (5) Turm 1, (6) Baracke, (7) Turm 2, (8) Generalsbüro, (9) Turm 3, (10) Baracke, (11) Mauereck, (12) Flak 1, (13) Umspannwerk, (14) Bahnhof, (15) U-Boot-Halle, (16) Eingang Lagerhalle, (17) Treibstofftanks, (18) Flak 2, (19) Flak 3.

## Mission 2: Das Boot

### SEEMINEN entschärfen

**TIPP 20:** Zuerst springt Ihr Taucher ins Wasser und entschärft alle Seeminen. Um die Wachen auf den Kaimauern müssen Sie sich nicht kümmern. Steigen Sie stattdessen zurück ins Boot, und fahren Sie am Kartenrand entlang zum Strand (1). An der Turmwache (2) können Sie mit geschicktem Timing vorbeidüsen.

### LANDMINEN entschärfen

**TIPP 21:** Am Strand zerschneidet der Pionier den Zaun und entschärft die erste Minenreihe. Die zweite Reihe deaktiviert er nach und nach, wenn die Patrouille ihm den Rücken zukehrt; dazwischen versteckt er sich hinter der Mauerecke. Wenn die Minen entschärft sind, zerschneidet er den zweiten Zaun. Der Taucher erledigt danach die Wache. Die Uniform zieht sich der Spion an.

### TARNUNG ist alles

**TIPP 22:** Ihr Spion geht zur Wache am Auto (3) und verpasst ihr zwei Injektionen. Dann legt er die neue Uniform an. Danach gibt der Dieb Whiskey die Papiere. Wenn der Spion in seine Pfeife bläst, bekommt er die Dokumente per Hundepost geliefert. Nun kann er das Wachhäuschen (4) oder den Bahnhof (14) betreten und per Funkgerät den Green Beret als Verstärkung rufen.

### Tür FREIRÄUMEN

**TIPP 23:** Schließen Sie die Zwischentür rechts am Tor, und lenken Sie den Gegner im Graben mit einem Plausch ab. Wenn die Wache an der Tür kurz wegschaut, kommt Ihr Taucher nah genug heran, um das Messer werfen zu können. Entfernen Sie die Leiche. Beenden Sie das Gespräch, und werfen Sie ein Päckchen Zigaretten vor die Tür, um die Wache aus dem Graben nach oben zu locken. Dann spricht wieder das Tauchermesser.

### Die VERSUCHUNG

**TIPP 24:** Noch mehr Zigarettenricks: Ihr Spion legt der Südwache die Glimmstengel so vor Augen, dass sie zum

Kartenrand eilt. Landen Sie dann den Green Beret direkt neben ihr an, um ihr den Rest zu geben. Öffnen Sie die Zwischentür am Wachhaus wieder, und legen Sie ein Päckchen als Köder aus. Die wandernde Wache wird heranstürmen, wo Ihr neben der Tür lauernder Taucher sie schon mit dem Messer erwartet.

**TIPP 25:** Die verbliebenen Soldaten auf dem Dach und vor dem Tor sind jetzt leichte Beute. Die einzelnen Patrouillen außerhalb der Mauer lassen sich leicht mit der Spion-Green-Beret-Kombination ablenken und ausschalten; Sie können die Jungs aber auch gestrost ignorieren.

**TIPP 26:** Um zwei Sekundärziele zu erfüllen, öffnen Sie nun noch das Tor (Schalter im Mauerkreis) und lassen den Spion das Auto ins Lager fahren.

### RESTBESTAND

Schließen Sie das Tor wieder. Dann lenkt Ihr Spion die Wache ab, die auf die Tür schaut. Der Green Beret kann jetzt an der Mauer entlang unter den Eckturm (5) schleichen, die Treppe hinauf und den Posten erledigen. Die zwei plauschenden Kerle unten locken Sie mit einer gut platzierten Zigaretenschachtel auseinander, dann schlägt der Green-Beret beide nacheinander k.o.

### TEAMWORK

**TIPP 27:** Befreien Sie den Dieb aus der Baracke (6) durch das bewährte Zusammenspiel von Spion und Green Beret. Weiter geht's draußen: Der Spion verwickelt den Posten am nächsten Turm (7) in ein Gespräch, dann kann der Green Beret erst dem Graukittel und danach der unglücklichen Turmwache in den Rücken fallen.

### GENERAL angreifen

**TIPP 28:** Im Vorraum der Generalshütte (8) schlagen Sie den Assistenten nieder und legen den Körper in die rechte Raumhälfte. Lehnen Sie sich rechts neben die Zwischentür, und klopfen Sie an die Wand. Die Wache wird nach dem Rechten sehen, den Kollegen entdecken und ins Zimmer rennen. Schließen Sie die Tür hinter ihr, und fällen Sie sie dann mit einem Schlag. Den General erwischen Sie ohne größere Probleme, wenn er Ihnen den Rücken zukehrt. Der Spion darf ab jetzt in der schicken Generalsverkleidung herummarschieren.

### Alle AUF EINMAL

**TIPP 29:** Den Posten am nächsten Turm (9) spritzt Ihr Spion ins Reich der Träume. Im Turm finden Sie eine Bazooka für den Pionier. Wenn Sie die voll besetzte Baracke (10) leer räumen möchten, werfen Sie zunächst eine Leiche durchs Fenster; das lockt alle Insassen an. Dann schmeißt der Pionier eine Handgranate hinterher. Betreten Sie mit dem Green Beret sofort das Haus, um eventuelle Überlebende von Hand zu erlegen. Als Belohnung gibt's jede Menge gute Ausrüstung.

**Harter BROCKEN**

**TIPP 30:** Den Posten am Mauereck (11) und den Mechaniker an der Flak (12) strecken Sie problemlos nieder. Mit dem Spion als plauderndes Ablenkungsmanöver schalten Sie dann die beiden Jungs am Umspannwerk (13) aus. Die gut gedeckte Wache hinter dem Zaun ist schwieriger. Schneiden Sie ein Loch in den Zaun. Verstecken Sie den Green Beret hinter dem Haus. Danach legt der Spion Zigaretten auf den Innenhof. Sprechen Sie dann die Wache an, so dass sie sich in Richtung Hof dreht. Nach Ende des Gesprächs wird der Soldat die Zigaretten entdecken und durch das Zaunloch in den Hof laufen. Dort haut ihn der Green Beret um.

**Großer BAHNHOF**

**TIPP 31:** Der Green Beret kann nun den Bahnhof (14) betreten und leer räumen (ignorieren Sie den Nebenraum). Ihr Spion verlässt den Bahnhof durch die Bahnsteigtür. Sobald die Wache direkt vor der Tür steht, verpasst er ihr zwei Stiche mit der Spritze. Der lästige Posten auf dem Balkon interessiert sich für die Zigaretten, die Sie auf dem Vorplatz hinterlassen. Betreten Sie die U-Boot-Werft, und passen Sie den Süchtling ab, wenn er auf den erhöhten Steg (A) zurücksteigt. Zwei kurze Injektionen lösen das Problem.

**Der Weg ist FREI**

**TIPP 32:** Die zwei Plauderer reagieren nicht auf normale Köder, also muss eine Leiche her. Legen Sie einen Ex-Soldaten neben den Bahnhof. Anschließend redet Ihr Spion mit einem der Jungs. Sobald der Blick der Wache auf den Toten fällt, wird sie hinlaufen und leichte Beute für den Green Beret. Wiederholen Sie das für den zweiten Kerl. Überrumpeln Sie nun noch den letzten Posten am Bahnsteig, und der Weg in die U-Boot-Halle (15) ist frei.

**Innenraum SÄUBERN**

**TIPP 33:** Der Einzelgänger im Innenraum ist schnell erledigt, die beiden Wachen vor der Tür (B) dank Green-Spion-Beret-Kombi ebenso. Die Posten sind in der U-Boot-Halle sehr weitläufig verteilt; Sie können Sie meisten also ohne große Probleme ablenken und überrumpeln. Es macht nichts, wenn Sie von Mechanikern gesehen werden; die lösen nämlich keinen Alarm aus, sondern rennen zum Faustkampf zu Ihnen. Nehmen Sie sich am Schluss die Versammlung am Bug des U-Boots vor. Der Spion verwickelt die Wache auf dem Boot (C) in ein Gespräch. Dadurch kann der Green Beret die beiden Typen zwischen und auf den Treppen (D) niederknüppeln.

**U-BOOT sichern**

**TIPP 34:** Schlagen Sie nun den Soldaten an Deck des U-Boots nieder. Ihr Spion stellt den Posten auf dem Steg (E) über dem Hangartor im Habacht; jetzt ist der Weg für den Green Beret zu den Gegnern an der Hallenwand (F) frei. Als Letztes schicken Sie den Mann auf dem Steg selbst ins Reich der Träume. Betreten Sie dann das U-Boot zuerst mit dem Spion (Wachen ablenken) und dann mit dem Green Beret durch eine der Luken. Erledigen Sie die gesamte Mannschaft im Inneren.

**Wo ist der SCHLÜSSEL?**

**TIPP 35:** Den Gefängnischlüssel hat der Offizier auf dem Hallendach. In der Hallenecke führt eine Leiter ins nächste Stockwerk (G). Neutralisieren Sie oben die zwei Soldaten. Lügen Sie durch die Tür, und warten Sie, bis die wandernde Wache von Ihnen weg läuft. Jetzt muss alles schnell gehen. Treten Sie durch die Tür, und werfen Sie dem Posten links Zigaretten so vor die Füße, dass er

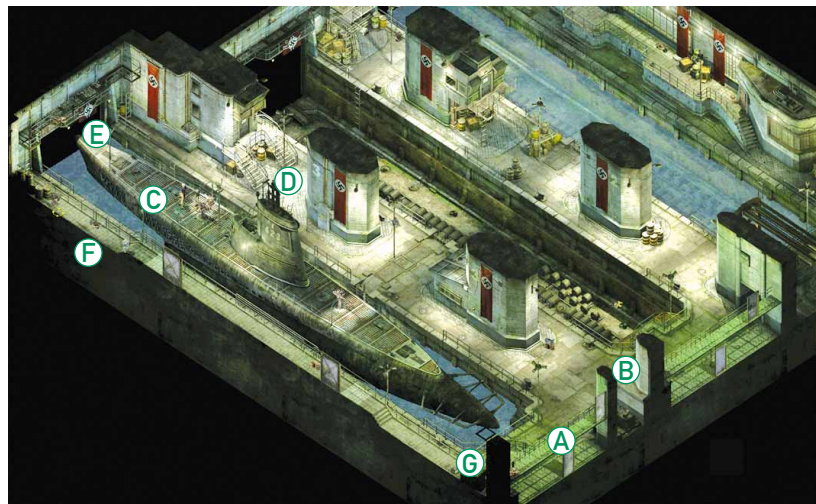
**KAPITÄN und SCHLEUSE**

nicht in Ihre Richtung sieht. Verpassen Sie ihm dann die Einschlaf-Injektionen. Den Körper schleppen Sie schleunigst in den Blickschatten des nahen Türmchens.

**TIPP 36:** Passen Sie nun den patrouillierenden Wärter mit der Spritze ab, und nehmen Sie die Schlüssel an sich. Damit öffnen Sie in der Halle das Gefängnis der U-Boot-Crew (auf dem Mittelsteg). Nur der Kapitän fehlt noch. Im Zimmer am Ende des Stegs erledigen Sie die drei Wachen. Oben lenkt der Spion einen Soldaten ab, dann sticht der Green Beret beide nieder. Klopfen Sie an die Tür, um die restlichen Gegner einzeln rauszulocken. Mit der Konsole öffnen Sie die Schleusentore. Befreien Sie dann den Kapitän als letztes Mitglied der Mannschaft.

**TORPEDO sprengen**

**TIPP 37:** Für die nun anstehenden Sprengarbeiten besorgen Sie sich Bomben aus den Türmen an der Mauer (5, 7, 9); der Dieb muss die Kisten vorher aufsperrn. Den nördlichen Eingang der Lagerhalle (16) können Sie ungesehen erreichen. Spion und Green Beret räumen gemeinsam die beiden ersten Räume leer. Durch Klopfen an der Zwischentür locken Sie die patrouillierende Wa-



U-Boot-Halle: (A) Steg, (B) Eingang, (C) Bootswache, (D) Treppen, (E) Steg, (F) Hallenwand, Leiter (G).

**TANKS hochjagen**

che zu sich. Schalten Sie dann die Mechaniker aus. Platzieren Sie mit dem Sprengmeister eine ferngezündete Bombe neben dem Torpedo. Sobald alle Ihre Leute aus dem Haus sind, lassen Sie den Schuppen hochgehen.

**TIPP 38:** Die Treibstofftanks (17) können Sie mit einer Bombe versehen, ohne eine Wache auszuschalten: Ihr Sprengmeister robbt um die Hallenecke zur Feuerterre. Hier müssen Sie auf den Blickwinkel des wachen Hundes achten. Der Feuerwerker kriecht zum Zaun und schneidet ein Loch hinein. Schnell weiter zum Tank. Legen Sie eine ferngezündete Ladung ab. Genauso geht's nun wieder zurück um die Hallenecke.

**FLAK zerstören**

**TIPP 39:** Bevor Sie den Sprengstoff zünden, ziehen Sie alle Ihre Leute im U-Boot zusammen. Laufen Sie nun mit dem Pionier zum Minenfeld (1). Mit der Bazooka aus Turm (9) jagen Sie von außen die Flak (18) hoch. Weil das Alarm auslöst, können Sie jetzt auch die Tanks in die Luft fliegen lassen. Rennen Sie so schnell wie möglich zu den beiden verbliebenen Flaks (12, 19), und benutzen Sie die Bazooka oder Granaten, um die Geschützstellungen zu zerstören. Dann eilen Sie zu den Kollegen im U-Boot und setzen sich schnellstens ab. Mission 2 ist geschafft; die restlichen Missionen finden Sie in Ausgabe 11/01. **CS**