

Das Addon gelöst

Commandos

Im Auftrag der Ehre



Auf Demo-CD:
exklusives
Cheat-Tool

Wir sind mit den Spezialisten für Sie durch dick und dünn gegangen.

Bei Eidos' kniffligem Strategiespiel Commandos: Im Auftrag der Ehre lauten die drei wichtigsten Regeln speichern, speichern und speichern. Folgende Verhaltensweisen setzen wir in unserer Lösung voraus: Sie sollten Utensilien nach Gebrauch wieder einsammeln, betäubte Gegner fesseln und jede erledigte Wache in dunkle Ecken schleppen.

Mission 1

TAUCHER
schwimmt
voraus

TIP 1: Der Froschmann geht auf Tauchstation und schwimmt zur Anlegestelle (1). Er tötet per Harpune die dort patrouillierenden Wachen, schwimmt zurück und rudert das Boot zur Leiter. Hier steigen alle aus, und der Marine steckt das Boot ein.

HINTERHALT
legen

TIP 2: Sprengstoffexperte und Green Beret kriechen nach oben und bauen zwischen Haus und Treppe (2) einen Hinterhalt mit Bärenfalle und Ablenksender.

Die Wachen
auf dem
PLATZ

TIP 3: Nun erschießt der Scharfschütze von der Treppe (3) aus die rechte Wache auf dem Turm (4). Die drei Soldaten, die auf dem oberen Platz patrouillieren, schaltet der Green Beret aus.

Zu den **MG-NESTERN**

TIP 4: Von der zweiten Treppe aus erledigt der Scharfschütze die linke Turmwache. Green Beret oder



Mission 1: Wenn die Wachen beseitigt sind, kann in Ruhe gesprengt werden.

Gebäude
SPRENGEN

Marine kümmern sich um die Landser, die auf dem unteren Platz herumlungern. Danach schalten sie auch noch die beiden MG-Nester (5), die dortige Patrouille und die Wachen beim Radar aus.

TIP 5: Das Radar (6), der Leuchtturm (7) und die beiden äußeren Wachhäuser (8, 9) werden mit Sprengstoff präpariert. Der Green Beret schleppt unterdessen Fässer zum mittleren Haus (10) und zu den übrigen Flaks (11, 12). Während der Sprengmeister die Explosionen auslöst, schießt der Green Beret auf die Fässer und erledigt dann die letzte Gegenwehr.

FLUCHT
per Boot

TIP 6: Alle fahren mit dem Aufzug (13) nach unten. Hier werden schnell die Wachen ausgeschaltet, das Boot wird gewässert (14), alle springen rein, der Scharfschütze schießt auf zwei Wassermine (15), und der Weg zur Boje ist endlich freigeräumt.

Mission 2 (Paßwort T239Z)

GIFT gegen
Wachmann

TIP 7: Der Spion versteckt sich hinter der ersten Mauer-
ecke (1) und wartet, bis die einzelne Wache kommt. Sobald sie wegschaut, schaltet er sie mit der Spritze aus. Nun schleicht sich der Green Beret rechts an das Haus (2) heran und erledigt nach und nach alle Soldaten.

Als **WÄRTER**
verkleiden

TIP 8: Der Spion versteckt sich im Haus (2), wartet, bis der Zoowärter vorbeikommt, betäubt ihn mit dem Chloroform und schnappt sich seine Uniform. Dann marschiert er in den Zoo.

PARTISAN
retten

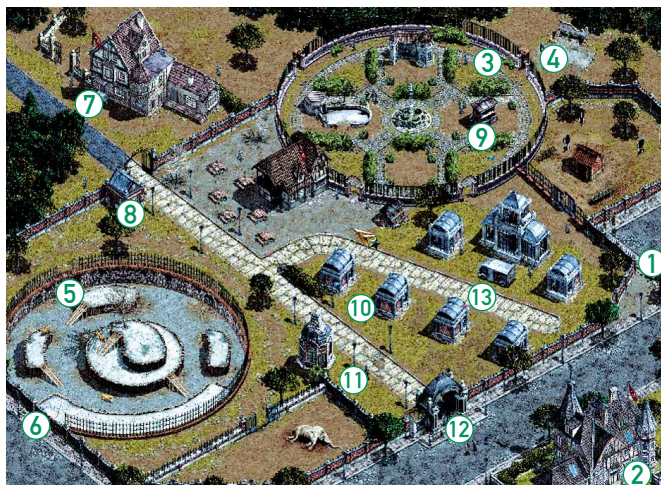
TIP 9: Unser Agent wandert zum Wachmann beim Erschießungsplatz (3) und erledigt ihn in einem unbeobachteten Moment. Dann nimmt er sich das Hinrichtungskommando (4) vor. Von links drängt er immer einen Mann ab und schaltet ihn aus.

LÖWEN ein-
schlafen

TIP 10: Ihr Spion steigt über die Leiter (5) in den Löwenkäfig und tötet alle Tiere mit der Spritze. Derweil robbt der Green Beret am äußersten Rand der Karte entlang nach Süden, wo er eine Wache ausschaltet und über die Wand beim Löwenkäfig (6) in den Zoo klettert.

GENERAL
flieht

TIP 11: Green Beret und Agent beseitigen gemeinsam die Soldaten zwischen dem Erschießungsplatz (4), dem linken Haus (7) und der Hütte (8). Nun stiefelt



Mission 2: Als Wärter kann man sich frei durch den Zoo bewegen.

Landser in den KÄFIG

der Spion zum Käfig mit den Straußen (9). Der General robbt derweil zum Haus (7), wo er den Green Beret trifft. Beide verstecken sich in der Hütte (8).

TIP 12: Der Spitzel öffnet den Straußenkäfig (9). Er wartet, bis alle Soldaten in den Käfig gerannt sind und schließt dann die Tür. Der Fahrer kommt aus seinem Versteck und schleicht rechts am Haus vorbei. Per Spritze beseitigt unser Spion den MG-Schützen (10). Während er sich dem nächsten Soldaten (11) nähert, kriecht der Fahrer im großen Bogen zum Haupteingang.

Durch das TOR

TIP 13: Nun muß alles sehr schnell gehen: Der Spion schaltet die Wache (11) aus, die Patrouille entdeckt das Opfer. Zur gleichen Zeit schlägt der Fahrer die Wachleute am Tor nieder (12), die drei Soldaten kann er mit dem MG überraschen.

Flucht per LKW

TIP 14: Fahrer und Agent rennen zum Laster (13) und fahren bis zur Hütte (8), wo die beiden Kameraden in der Deckung des Wagens zusteigen. Dann geht's nach Westen, wobei Widerstand überfahren wird.

Soldaten ANLOCKEN

Scharfschütze gegen TEMPEL-WACHE

HUND ausschalten

Der letzte SCHUSS

SYSTEM zur Hütte bringen

Wache ANLOCKEN

AUTO sichern

Flucht per LKW

rechts auf und ab gehenden Soldaten, sobald der hinter den Schuppen (3) am Flußufer marschiert ist.

TIP 17: Der Einzelkämpfer rückt vor, wodurch die zwei Soldaten links (4) aufmerksam werden. Der Scharfschütze streckt beide nieder und erschießt auch den Wachmann ganz rechts (5). Nun robbt der Green Beret über den Fluß, um die Leichen zu verstecken.

TIP 18: Dann schaltet der Beret nach und nach die Wachen im Lager aus. Der Scharfschütze rückt vor und erledigt den Soldaten auf dem Tempel (6). Um die Landser an der Felswand (7) zu töten, schleicht sich der Nahkämpfer seitlich an sie heran.

TIP 19: Der Scharfschütze robbt zurück über den Fluß und erschießt den lästigen Hund (8). Nun kann der Green Beret in der Deckung des Zeltes (9) die Wand erklettern und die Wachen ausschalten. Dann erledigt er noch die MG-Schützen (10).

TIP 20: Nun sind die restlichen Wachen auf dem linken Gerüst (11) dran. Danach macht sich der Schütze auf den Weg zur Hütte (12), während der Beret das Kontrollsystem (13) einsackt. Bevor Ihr Scharfschütze die Hütte betritt, schaltet er die Wache bei (14) aus.

TIP 21: Der Green Beret robbt vorsichtig hinter den Tempel. Von dort hastet er die Treppe hoch, sobald die nahe Dreiergruppe in eine andere Richtung läuft, und lädt das Kontrollsystem vor der Hütte (12) ab.

TIP 22: Ihr Barrett-Träger platziert den Sender bei (15) und klettert die Wand hinab. Er aktiviert den Sender und kraxelt ein Stück rechts von der Stelle hoch, wenn die Wache von der Brücke kommt. Nun kann er sie angreifen.

TIP 23: Während die Dreiergruppe rechts am Fahrer vorbeiläuft, erledigt der Einzelkämpfer die Soldaten auf der Brücke. Derweil hastet der Fahrer zum Wagen.

TIP 24: Der Green Beret läuft zurück zum Kontrollsystem (12), der Fahrer folgt ihm mit dem Laster. Der Scharfschütze kommt dazu, alle flüchten per LKW.

Mission 3

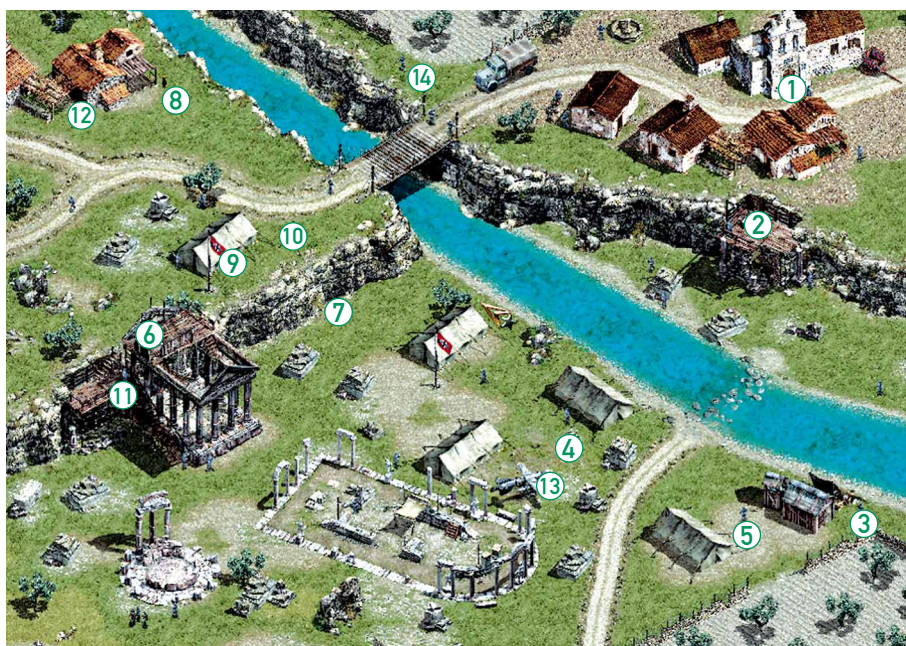
(Paßwort M43IS)

MESSER-ARBEIT für Green Beret

TIP 15: Zunächst ersticht der Beret alle Landser rund um das Haus (1). Dann klettert er auf das Gerüst (2) und knöpft sich die nächste Wache vor. Die Soldaten der Umgebung steigen zum Verletzten hoch und fallen oben dem Green Beret zum Opfer.

SCHÜTZE aufs Gerüst

TIP 16: Ihr Einzelkämpfer klettert hinab zum Wasser und schaltet dort vorhandenen Widerstand aus. Nun bezieht der Scharfschütze Stellung auf dem Gerüst (2). Von dort erschießt er den



Mission 3: Systematisch schalten Green Beret und Scharfschütze jeglichen Widerstand aus.

Mission 4 (Paßwort 0JG9J)

Nach **RECHTS**
vordringen

TIP 25: Vom Startpunkt (1) kämpft sich der Beret bis zur nächsten Mauerecke (2) durch. Von hier robbt er nach (3), schaltet die Wache aus und lockt nach und nach die Soldaten der Umgebung in einen Hinterhalt. Wenn das Gebiet weitgehend geräumt ist, kommen Scharfschütze und Sprengmeister nach.



Tip 25: Der Green Beret lockt die Wachen in einen Hinterhalt.

FÄSSER
plazieren

TIP 26: Aus sicherer Deckung (3) erschießt der Scharfschütze nun den rechten Landser (4) auf dem Waggon (5). Ihr tapferer Green Beret macht sich daran, den Widerstand um die beiden Panzerwagen (6) herum auszuschalten. Dann platziert er die drei Benzinfässer bei (6),(7) und (8).

Zum **ZUG**

TIP 27: Der Green Beret krabbelt vorsichtig zum Zug (9), gefolgt vom Scharfschützen, der nach (10) robbt.

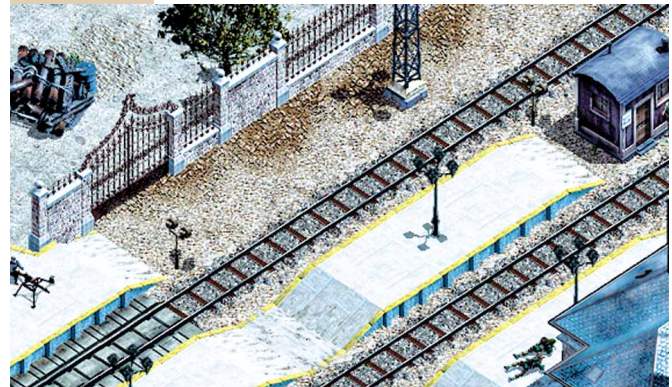


Mission 4: Die Kanone (11) auf dem Zug ist nicht so nah wie es scheint, nur über große Umwege kommt Ihr Team zum Ziel.

**SPRENG-
STOFF** aus-
legen

Von dort erledigt er die Wache (11) per Präzisionschuß, wartet, bis deren Kamerad zu Hilfe eilt (12), und erschießt auch ihn. Der Beret versteckt die verräterischen Leichen am besten bei Position (13).

TIP 28: Nun rückt der Sprengmeister nach und positioniert seinen Sprengstoff bei (6), (11), (14) und (15). Während Ihr Nahkämpfer den Landser hinter die Hütte (16) lockt und beseitigt, verstecken sich seine Kollegen links vom Haus (17).



Tip 28: Während der Green Beret Gegner jagt, verstecken sich seine Kollegen.

Die **LETZTEN**
Wachen

TIP 29: Der treffsichere Scharfschütze schaltet die Wache auf dem Dach (18) aus. Der MG-Mann (19) fällt dem bewährten Messer des Green Berets zum Opfer. Der erledigt nun alle verbleibenden Gegner vor dem Bahnhof. Er beginnt auf der unteren Ebene, falls er nicht weiterkommt, wählt er alternativ den Weg durch das Camp hinter dem Gebäude. Nun klettert er aufs Dach (20) und macht auch dort mit den Soldaten kurzen Prozeß. Damit ist der letzte Widerstand gebrochen. Der Sprengmeister löst nun die vier Ladungen aus. Danach können alle Spezialisten ungehindert mit der Lok fliehen (21).

Auf das
DACH

Mission 5 (Paßwort UF4A0)

Der **WEG** hin

TIP 30: Der Green Beret beginnt damit, die Wachen zwischen seiner Startposition (1), dem linken Tor (2) und dem Garten ganz rechts (3) lautlos zu beseitigen. Der Scharfschütze rückt vor zu Position (4) und erschießt den Feind bei (5). Nun kann der Beret bei (5) risikolos in den Komplex eindringen.

Einen **LANDSER** gefangen-nehmen

TIP 31: Ihr Nahkämpfer beseitigt die Wachen auf den Gebäuden (6) und (7), räumt das Gebiet um das Geschütz (8) und arbeitet sich über den äußersten linken Weg (9) nach oben. Er beseitigt alle Wachen im Gebiet um das Haus (10). Achtung: Einer der Soldaten darf nur niedergeschlagen und gefesselt werden. Danach geht's weiter zum Gefängnis.

SPION verkleidet sich

TIP 32: Kaum ist Ihr Spion frei, schnappt er sich die Uniform der ohnmächtigen Wache. Nun machen sich Spitzel und Green Beret zum Tor (2) auf, wo sie

ALLE Wachen erledigen

OBERST betäuben

Zum **PANZER-WAGEN**

die verbliebenen Soldaten ausschalten: Der Agent lenkt die Jungs ab, der Kämpfer attackiert.

TIP 33: Scharfschütze und Fahrer betreten nun ebenfalls den Komplex. Um den Oberst entführen zu können, müssen Ihre Jungs das gesamte Gebäude (11) und das Areal davor von Wachen befreien. Dazu ist der Spion am besten geeignet. Er nähert sich dem Gebäude über den oberen Weg von hinten und beginnt, die Wachen auf dem Dach zu vergiften.

TIP 34: Wenn der Agent nicht weiter kommt, eilt ihm der Beret mit seinem Locksender zu Hilfe. Das geht so lange, bis der Oberst (12) alleine dasteht. Der Agent betäubt ihn und nimmt ihn mit. Spion und Green Beret laufen dann in Richtung Panzerwagen (15).

TIP 35: Der Scharfschütze klettert inzwischen auf das Dach (7), erledigt die beiden Wachen auf dem gegenüberliegenden Haus (13) und die Landser im Hof (14). Alle Spezialisten treffen sich beim Panzerwagen (15), sobald die Patrouille hinter dem Gerümpel (16) verschwunden ist, und fahren ab.



Mission 5: Um den Oberst zu kidnappen, müssen alle Wachen auf dem gesamten Areal ausgeschaltet werden.

Mission 6 (Paßwort GETSN)

Zuerst der SCHARFSCHÜTZE

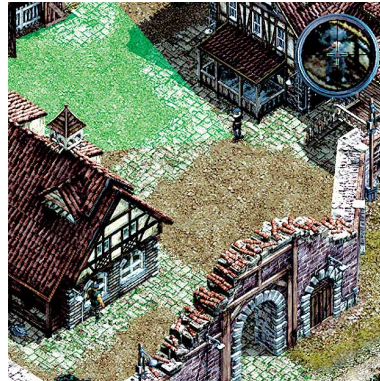
PILOT kidnappen

WACHEN erledigen

TIP 36: Ihr Green Beret beseitigt die Wachen rund um den Hof (1). Nun schaltet der Scharfschütze von Position (2) die Wache (3) aus. Kurz bevor sich der Einzelkämpfer um den Soldaten beim Tor (4) kümmert, erledigt der Schütze die Wachleute vor dem Flugfeld (5) und auf der Mauer (6) von der Mauerecke (7) aus.

TIP 37: Nachdem Ihr Ramboverschnitt die Patrouille vor dem Gehöft ausgeschaltet hat, klettert er über die Wand (6) hinein. Er erledigt beide Wachen per Messer. Sobald der Eingang frei ist, robbt der Schütze hinzu und erschießt die Wache auf dem Balkon (8). Nun kann der Green Beret den Piloten mit einem Fausthieb bewußtlos schlagen und fesseln.

TIP 38: Über die Leiter (5) klettert der Nahkämpfer in den Flughafen und schaltet alle Wachen rund um die Prototypen (9) bis (13), die Ölfässer (14) und den



Zu Tip 37: Das Kidnapping des Piloten sollte sehr sorgfältig vorbereitet werden.

Sprengung AUSFÜHREN

TIP 40: Rambo nimmt den gefesselten Piloten über die Schulter und trifft sich mit seinen beiden Kameraden vor dem Fluchtflugzeug (20). Der Sprengmeister zündet rasch noch die Ladungen, dann geht's mit der schnuckeligen HE-162 auf dem Luftweg schnurstracks nach Hause.

Eingangsbereich (15) aus. Wenn er einen Feind nicht erreichen kann, hilft der Scharfschütze nach.

TIP 39: Der Green Beret verschiebt den Tank (16) nach rechts, den nächsten (17) zum Düsenjäger (11), den Tank beim Tower (18) nach links, und den bei der Baracke (19) wieder nach rechts. Danach bringt der Sprengmeister an jedem Tank eine Ladung an.



Mission 6: Die Flugzeug-Prototypen werden von Ihrem Team mit Hilfe der Treibstofftanks in die Luft gesprengt.

Mission 7 (Paßwort H7N29)

**Ins Lager EIN-
DRINGEN**

TIP 41: Froschmann Fins kämpft sich über die rechte Brücke (1) zum Strand (2) vor, wo er abtaucht. Über das Abflußrohr (3) gelangt er in die Basis (4), in der er die Wachen beseitigt. Danach räumt er das Gebiet zwischen Offiziersmesse (5) und linker Brücke (6).

**SPRENG-
LADUNG
legen**

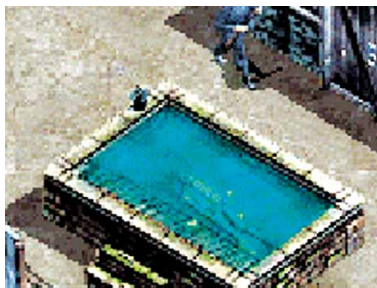
TIP 42: Der Sprengstoffexperte legt eine Ladung an die Offiziersmesse (5). Nun schaltet der Froschmann die Wache bei den Steinen (7) und den Soldaten zwischen den Zäunen (8) aus, auch ihren herbeieilenden Kameraden geht's an den Kragen.

**Durch den
ZAUN**

TIP 43: Der Sprengmeister durchschneidet die beiden Zäune hinter dem Haus (8) und positioniert sich unterhalb der Hütte (9). Der Marine öffnet das Tor (10) und schaltet alle Wachen in der Umgebung aus.

**MESSE
sprengen**

TIP 44: Nun jagt der Sprengstoffexperte die Offiziersmesse (5) in die Luft. Gleich danach sprengt er per



Zu Tip 41: Durch das Rohr in die Basis.

**GEPÄCK
abholen**

und eventuell herbeieilende Hilfskräfte vor. Sobald die Luft rein ist, holen Fahrer und Green Beret hinter der Hütte ihr Gepäck ab. Auf dem äußersten Weg über (7), (6) und (1) gelangen sie schließlich zum Laster (12).

**Flucht per
LKW**

TIP 46: Beim Lastwagen müssen noch die Wachen in der Umgebung beseitigt werden. Die Wächter auf den Türmen (13 und 14) kann nur der Fahrer mit seinem Gewehr ausschalten. Erst nach dem Tod der Landser können Ihre Jungs mit dem Laster (12) fliehen.

Handgranate die Hütte (9). Der Froschmann dezimiert derweil die Wachen innerhalb des Geländes. Sobald seine beiden Kollegen ohne Aufsicht sind, schlüpfen alle drei durch die Löcher im Zaun ins Freie.

TIP 45: Der Marine nimmt sich nun die beiden Wachen direkt vor der Hütte (11)



Mission 7: Um die Kollegen zu befreien, muß die Offiziersmesse bei (5) von Ihrem Sprengmeister in die Luft gejagt werden.

Mission 8 (Paßwort OUSLV)

Zuerst MES-SERARBEIT

TIP 47: Rambo beseitigt wie gehabt lautlos die Wachen auf dem unteren Abschnitt (1). Von Position (2) aus erschießt der Scharfschütze die Patrouillen (3) und (4) sowie die Wache auf der Windmühle (5).

Einsatz des TAUCHERS

TIP 48: Der Taucher entfaltet sein Boot, paddelt ans andere Ufer (3), schaltet die Wachen rund um das Haus (6) aus und schnappt sich die Taucherflasche (7). Er geht auf Tauchstation und kommt bei (8) wieder ans Land, um dem Green Beret durch das Ausschalten des MG-Schützen den Weg über die Brücke (9) freizumachen.

TIP 49: Der Scharfschütze übernimmt den Wach-



Zu Tip 50: Der General wird ins Hotel gelockt.

GENERAL ins Hotel locken

mann auf der linken Windmühle (10) und den Soldaten beim Schalter für die Brücke (11). Nun kann der Froschmann die Landser in der Umgebung ausschalten und die Brücke hinablassen (11).

TIP 50: Der Nahkämpfer beseitigt die restlichen Wachen und betritt schließlich das linke große Haus (12). Nun tritt der »holländische Kontakt« in Aktion. Der Green Beret macht ihr den Weg bis zum General (13) frei. Sie spricht den Befehlshaber per Lippenstift-Icon an und lockt ihn dann ins Hotel.

TIP 51: Ihr Einzelkämpfer räumt inzwischen mit den letzten Wachen rund um das Bootshaus (15) auf. Alle treffen sich beim Boot, der Green Beret hebt noch rasch die Brücke (11) und der Weg ist frei. Glückwunsch, Sie haben acht superschwere Einsätze geschafft. **GUN**



Tip 51: Alle Commandos fliehen mit dem Boot.



Mission 8: Der gutaussehende »holländische Kontakt« hilft Ihrem Spezialistentrupp bei der Beschaffung der feindlichen Pläne.