

## COMMANDOS: OLTRE LE LINEE NEMICHE

Pensate: il gioco è uscito almeno un paio di anni fa, poi è uscito il Data Disk e ora manca poco per il seguito ufficiale. A quanto pare i Pyro non possono nemmeno prendersi una vacanza, eh?

In questa soluzione potete trovare tutto quello che riguarda la prima puntata degli eroi in verde mimetico (abbreviati in BV: Berretto Verde; M: Marine; P: Pilota; C: Cecchino e G: Geniere): tecniche, tattiche, foto con didascalie (stateci sopra un paio di secondi col puntatore) e trucchetti incrociati, mentre sul prossimo numero avrete la soluzione del suo DD: Beyond the Call of Duty... Nessun fanatico si dovrebbe poter lamentare, credo. Confido comunque nel fatto che abbiate già terminato tutti i Tutorial e che vi siate guardati ogni singolo filmato esplicativo sulla funzione di ogni soldato.

Una nota per quanto riguarda il nome dei nemici: con "piantone" e "guardia" di solito s'intende un soldato fermo sul posto, mentre con "vigilante" e "pattuglia" si parla rispettivamente di un uomo che si sposta e un intero gruppo di uomini che "pattugliano", appunto. Il resto lo imparerete sul campo o, per meglio dire, nelle prossime pagine. Risoluzione ottimale: la solita 1024x768. Ottimo, ora a posto... Aaaattenti!

Fabio "Effebiesse" Simonetti

### MISSIONE 1: IL BATTESIMO DEL FUOCO

La prima missione non è eccessivamente difficile, a patto che abbiate imparato le peculiarità di ogni vostro uomo... L'obiettivo è semplice: riuscire a distruggere la postazione radio nemica 4. Per farlo avrete a disposizione solo 3 uomini: il Berretto Verde (BV, d'ora in avanti), il Pilota (P) e il Marine (M), peccato che ciascuno di loro si trovi in una posizione svantaggiosa (rispettivamente nelle locazioni 1, 2 e 3) e che prima di agire debbano essere riuniti.

Per prima cosa controlleremo il BV. Andate a sinistra, sfruttate come riparo i muretti e, non appena la guardia di pattuglia vi girerà le spalle, fiondatevi da lei e tagliatele la gola col coltello (pulsante per la scelta rapida dell'arma: "X"); se non volete rischiare potete anche usare altre tecniche come il nascondervi nella neve (occhio alle impronte), attirarne l'attenzione con l'esca o semplicemente riempirla di piombo (solo se abbastanza distanti dalle altre guardie), l'importante è che alla fine la facciate fuori.

Raggiungete il muro a sinistra del filo spinato (vedi foto) strisciando, aspettate che la pattuglia non vi stia guardando e arrampicatevi cliccando sulla sua cima (il puntatore diverrà un piccone); scendete dall'altra parte usando lo stesso sistema, uccidete silenziosamente la guardia che sta fumando e, raccogliendo il cadavere con la mano, portatelo dietro alla casetta, al riparo da sguardi indiscreti.

Passate il controllo al Pilota, appostato accanto al camion del punto 2. Non appena la pattuglia starà per ritornare verso la casa dietro alla quale avete messo il BV, correte al mezzo, dirigetevi alle spalle dei soldati e, quando sarete a meno di due metri, selezionate il mitra (tasto di scelta rapida: "M") e, con una singola sventagliata, fateli fuori entrambi. Non sarà affatto facile, anche perché l'arma che userete necessiterà di un po' di tempo prima di poter sparare una seconda salva di colpi, vedete di far fuori i brutti ceffi alla prima, altrimenti dovrete usare qualche medikit per curare il vostro uomo... se vi va bene! Perfetto, ora che l'area a sud è libera, tocca al Marine. Attivatelo, aspettate che la prima guardia vi dia le spalle e poi correte da lei uccidendola a distanza minima col fucile subacqueo (tasto "J"). Non potendo nascondere il cadavere, dovrete sperare che la guardia che sta pattugliando l'area in alto non lo veda, mal che vada nascondetevi dietro alla roccia a destra e prendetevi cura delle due restanti usando la pistola. Semmai vi dovesse andare bene invece, attendete di essere fuori dalla visuale del soldato in movimento, andate a quello di spalle per sgozzarlo, nascondetevi dietro alla roccia già

nominata e, appena lo sfortunato pattugliante accorrerà per osservare il corpo del compagno, voi accoppatelo con la pistola (tasto "G" per attivarla in velocità). Ora in acqua col gommone: andate al pontile a sud per caricare i vostri amici e poi, tutti insieme, fino all'area 4.

Scendete dall'imbarcazione, con M sgonfiate il canotto e mettetelo nello zaino, spostate tutti nell'edificio a nord e, selezionando il BV, fategli prendere il barile lì vicino. Aspettate che la pattuglia abbia passato il nido del mitragliere (vedi foto) e poi correte qui abbandonando la botte e l'esca, da posizionare tra il mitra e il barile ma non troppo distante da quest'ultimo. Correte nuovamente dietro alla casa prima che veniate avvistati, attendete le guardie e, quando saranno abbastanza vicine, accendete l'esca così d'attirarle vicino alla trappola: uscite allo scoperto, sparate un paio di colpi alla botte e BOOOM! Quattro uomini in meno... beh, se sarete stati bravi. Ora non vi rimarrà che uccidere il tizio che accorrerà, infarcire di esplosivo l'antenna (con i soliti barili) e far scoppiare tutto.

## **MISSIONE 2: UNA TRANQUILLA ESPLOSIONE**

Obiettivo: far esplodere il serbatoio di carburante 3 all'interno della base pesantemente difesa e fuggire con un camion. I vostri uomini saranno tutti quanti al punto 1 della mappa: il Berretto Verde, il Cecchino, il Marine, il Geniere e il Pilota. Oltre alle solite guardie e pattuglie, il problema più rilevante è la motovedetta che ogni tanto passa nel fiume. Voi iniziate a prendervi cura del soldato a sinistra con M (un bel colpo di arpione, ok?), poi, riparati dietro alla casupola, fate fuori gli altri due attirandoli come meglio credete (un colpo di pistola, l'esca del BV, ecc.). Attendendo il passaggio della motovedetta, portate poi il C sulla riva al fiume e, usando la sua carabina di precisione, freddate il piantone sul muro 2 e quello che gironzola a destra. Tornate indietro prima che ripassi la nave, selezionate M, BV e C, buttate in acqua il canotto di M, saliteci e attraversate i flutti approdando proprio dalle parti di 2. Fate acquattare BV e C mentre con M tornate indietro per prendere i restanti uomini (occhio alla nave però!). Una volta che tutti saranno dall'altra parte, raccattate il gommone per sicurezza, assicuratevi che tutti siano per terra e, selezionando BV, fatelo arrampicare sul muro di cinta. Abbassate la scaletta così che tutti possano salire di sopra, fatelo, passate il controllo a C, fategli uccidere il pattugliatore del cortile e poi, senza dare nell'occhio, fate scavalcare a tutti il muro facendoli appostare dietro al camion posteggiato. Signori siamo nella base!

Portate immediatamente P e M al veicolo preparandolo alla partenza. Col BV, raccogliete quanti più barili potete, metteteli a distanza costante dal serbatoio 3 alla casa di legno verso sinistra (adoro il caos!) e poi fate salire anche lui sul camion. Col C sparate al piantone all'entrata del campo, montate sul camion e selezionate colui che chiuderà la missione: il Geniere. Andate all'angolo più a sinistra del serbatoio, aspettate che la pattuglia all'esterno delle mura si trovi il più lontano possibile dalla strada d'uscita e posizionate la carica a tempo. Fiondatevi al camion (tutti dovranno essere dentro, mi raccomando!), controllate P e portate fuori il veicolo dalla base sfondando le sbarre prima che vi si infiammi il sederino!

## **MISSIONE 3: SQUADRA DEMOLIZIONI**

Si balla! 'Sta missione è davvero dura, basta guardare i punti sulla mappa! Si partirà dal punto 1 e lo scopo finale sarà abbattere la diga di Sysendam. Selezionate tutti e quattro gli uomini disponibili: BV, M, G e la Spia (S). Aspettate che la pattuglia vi passi vicino e, una volta che vi darà le spalle, sbucate fuori facendo secchi tutti e tre i soldati all'unisono. Un'altra guardia a questo punto dovrebbe correre da voi, tornate dove eravate e, attendendola pazientemente, freddatela in batta. Portate la squadra al fiume eliminando furbescamente anche un quinto soldato (non appena sarete avvistati gettatevi a terra e

strisciate dietro al primo masso per poi sparare allo stolto che verrà a guardare se siete lì); tagliate la gola al poverino che sta osservando i pesci e fate immergere M grazie alle sue bombole.

In apnea, raggiungete l'area 2 della mappa, sparate alla guardia col fucile subacqueo e raccogliete subito il canotto. Sempre con M, andate fra le tende, appostatevi fino a quando non arriverà l'uomo in pattuglia e, giratevi le spalle, accoltellatelo senza pietà. Tornate al fiume ora, usate le bombole e occupatevi dell'unica guardia esterna rimasta: quella all'estrema sinistra del campo. Fatto tutto? Ok, rientrate in acqua, aspettate che la guardia che pattuglia l'interno della base (la stessa che ogni tanto passa davanti al cancello, dia le spalle al fiume e poi sbucate fuori piantandole un arpione tra le scapole; sarà poi il turno di quella subito a destra... Fattovi ancora un bel pezzettino a nuoto, uscite all'estrema destra del campo così da prendere di sorpresa il piantone vicino ai vestiti dell'Ufficiale, tagliuzzate a dovere il suo amico poco oltre e, per ultimo, quello rimasto accanto all'edificio in basso. Ora avrete la strada libera per far entrare la spia: aprite il cancello di ferro, usate il gommone per raggiungere i vostri amichetti, caricate S e fate man bassa di tutta la roba che trovate stesa nell'area 3 della mappa (non so perché ma mi ricorda *Indy and the Last Crusade*... a voi no?). Bene, ora che tra le vostre file avete un simpatico travestito... Ehm, volevo dire infiltrato.

Mandate S sul ponte della diga e da qui fino all'interno della base nemica. Raggiunta la cabina elettrica con la lucetta rossa lampeggiante (4, sulla mappa), entrateci con nonchalance e staccherete così la corrente all'intero recinto. Manca solo una cosa prima di portare tutti all'altezza della rete e aprire un varco: l'eliminazione delle guardie che la pattugliano sul margine del fiume, e chi meglio di M se ne può occupare? Ok, mandate quest'ultimo in apnea fin dall'altro lato del corso d'acqua, fate fuori dapprima il soldato a sinistra con un bel colpo di fiocina (badate bene di sbucare fuori all'ultimo momento, di stare bassi e di seccarlo all'altezza della casa di legno più lussuosa, quella che vedete anche in una delle foto) e poi, nuovamente in acqua, quello a destra, abbattendolo all'altezza del secondo gruppo di generatori.

Portate tutti quanti in gita col gommone, remate lontani dalla casupola di controllo 7 ma vedete di toccare terra tra il secondo e terzo palo elettrico: c'è una maledettissima guardia che cura il cancello principale ed è lei il vero problema, visto e considerato che non potrete abbatterla cercate solo di star lontani dalla sua linea visiva, se vi può far sentire tranquilli, magari usate S per tenerla occupata mentre gli uomini approdano (lei terrà gli occhi fissi sul vostro traves... ehm, infiltrato). Fate acquattare tutti, riprendete il gommone, aprite un varco nella rete (vedi foto) grazie a G, spostate S a distrarre il soldato a sinistra della cabina elettrica precedentemente disinserita e con BV introdottosi nel recinto uccidete l'omuncolo a destra del primo esplosivo da raccogliere. Nascondete il cadavere tirandolo indietro tra l'edificio 5 e la prima casupola coi generatori, poi fate la stessa cosa per la guardia a sinistra (occhio a dove sta guardando) e il piantone distratto da S (alla fine ci sarà un mucchio di cadaveri ma non preoccupatevi). Nuovamente nei panni di S, distraete il soldato che continua a gironzolare avanti e indietro dall'esplosivo 6, vedete di fermarlo in modo che dia le spalle alla casa 5 ma che sia abbastanza lontano dal vero piantone presente in 6. Uccidete entrambi gli uomini con BV e con G raccogliete tutte e due le cariche. Ottimo, ora la parte davvero difficile.

Portate fuori dalla base S, fatelo parlare con la guardia esterna a sinistra del cancello, badate: non quella di pattuglia ma quella con lo sguardo fisso verso destra. Muovete a carponi gli uomini fuori dal recinto e mettete in acqua il gommone prendendo bene i tempi (esiste ancora il soldato di pattuglia all'entrata e S è già impegnato). Una volta che saranno tutti su, con G piazzate di corsa una bella bombetta sulla torre 7 e, appena fatto, correte alla barca facendo remare M verso l'altra riva. State più o meno vicini alla diga 8 ma fuori dalla linea visiva della torretta 7; virate verso le mura dell'obiettivo solo dopo la

prima esplosione e siate sicuri di aver detto a S di tornare all'area 1. A questo punto fate scendere G sulla base della diga, piazzate l'ultima carica e via come un nasturzio verso la libertà (all'estrema destra e poi su fino alla spiaggia). La missione finirà non appena farete salire tutti gli uomini sul camion che giungerà non appena vi sarà il secondo Boom!

#### **MISSIONE 4: RIALZARE LA TESTA**

Obiettivo: devastare una villa tedesca in pieno territorio nemico. Per prima cosa fate acquattare immediatamente i vostri uomini nella posizione 1 della mappa, selezionate il BV e fatelo spostare in direzione dell'edificio diroccato 2 facendo bene attenzione a non farlo beccare da qualche soldato di pattuglia. Una volta qui, attivate l'opzione per vedere il campo di vista del soldato a destra (cliccateci sopra tenendo premuto Shift), aspettate che quello di ronda sia passato e poi freddate il primo mettendolo di fronte all'edificio.

Muovetevi strisciando fino al terminatore delle rotaie e rifate la stessa scena col soldato lì presente. Sarà poi la volta del pattugliatore che potrete fregare nascondendovi nella neve fresca. Portate il C in una posizione sufficiente a poter tenere sotto tiro il soldato accanto alla roccia 3 di sinistra. Riportate il BV alla casetta 2 e, volendo attirare il tedesco subito a sinistra, posizionate l'esca sulle rotaie per poi mettervi il più possibile vicino al muro della catapecchia. Aspettate che la pattuglia di tre uomini abbia superato la roccia 3, uccidete grazie al C la guardia appostata in questo posto (fate riacquattare immediatamente C dopo averlo fatto sparare) e poi con BV, attivando l'esca, quella che accorrerà grazie alla pistola... Perché questo? Per attirare l'attenzione del pattugliatore che si aggira tra i vagoni deragliati del treno e far fuori anche lui! Molto rapidamente, fate strisciare BV in 3, muovete il cadavere facendo sì che sia coperto dalla roccia e poi tornate alla casa...

Ora il più è fatto, occupiamoci dei tre fessi che curano il carroarmato. Portate un cadavere tra la solita casa 2 e il vagone passeggeri poco più a destra così che i tedeschi lo vedano, mandate BV alla roccia 3 e, non appena verrà superato dagli uomini che staranno andando a dare un'occhiata, fatelo correre coperto nella loro direzione per poi fargli aprire il fuoco non appena sarà a portata dei poveretti. Probabilmente altri accorreranno e voi saprete il da farsi...

Bene, aggirate il masso 3 con BV tenendovi lontani dalla vista del piantone a sinistra del carro 4, che terrete sotto tiro grazie a C appostato a dovere. Semmai ci fosse ancora la guardia alla roccia subito sopra la 3, allora mandate lì il BV, ordinategli di accoltellarla e, con un tempismo da orologio svizzero, mentre quest'ultimo fa il lavoretto, passate al C sparando al piantone del carroarmato (il tasto per selezionare la carabina è "R"). Portate il pilota al mezzo, fate entrare con lui tutti gli altri ed eliminate ogni minaccia grazie ai mitragliatori della torretta (per controllarli tenete premuto Ctrl e cliccate sul bersaglio). Avvicinandovi al filo spinato, uccidete tutto e tutti, poi abbandonate il mezzo e superate la barriera freschi e riposati.

Controllate C, attendete che il treno sia passato e fategli percorrere il ponte; non appena vedrete il piantone dall'altra parte fuggire alla volta del sidecar, selezionate la carabina ("R") e freddatelo prima che avverta tutti della vostra presenza. Lasciate che il treno ripassi e spostate i vostri uomini fino agli alberi 5 (correte fino a metà ponte ma poi state bassi). Muovete BV a destra, ponete l'esca al di sotto della roccia con la guardia, attivatela non appena l'ennesimo gruppo di 3 tedeschi sarà passato e fate fuori l'uomo non appena si fermerà a guardare. Dedicatevi alla successiva, posizionate l'esca accanto al secondo muro come mostrato in foto (usate pure la modalità spia per conoscere la sua visuale), aspettate che la solita pattuglia sia passata e attivate l'affare: non appena l'imbecille vi darà le spalle voi dategli una coltellata (uno scambio equo!). Nascondete il corpo, poi scivolote all'uomo di destra per freddarlo e imboscarlo.

Salendo verso la strada (seguite i 3 dementi nel loro giro di ronda), dirigetevi alla guardia che sta osservando l'asfalto (tra i due muretti), aspettate che il soldato solitario che

gironzola a sinistra non vi stia guardando e zak, ennesima vittima ed ennesimo imboscaggio (dietro al muro di destra). Ora salite oltre la strada, tenetevi a destra e rimanete tra le fronde 6. Andando un po' a sinistra, abbandonate l'esca vicino al tipo del passaggio a livello, nascondetevi laddove già eravate stati e attivatela solo dopo che saranno passati i tre ciosponi al di là delle rotaie. Vedrete, come in foto, il soldato dirigersi verso il suono e voi potrete eliminare il suo compare che gironzolava a nord (nascondetene il corpo tra le fronde). Finalmente avrete la strada libera fino al paracadute 7, zona che, con un po' di pazienza, farete raggiungere anche da tutti gli altri vostri uomini. Prima di aprire le scatole, uccidete la pattuglia uscendole alle spalle (usate le pistole selezionando tutto il commando), poi prendete le bombe nella scatola grossa (usate il G), il mitra in quella piccola in alto (col P) e i colpi della carabina con C. Selezionate quest'ultimo, portatelo a gattoni dalle parti delle rotaie e tenete sotto tiro l'uomo del passaggio a livello; quando vedrete passare la guardia dall'altro lato della strada controllate che i 3 soldati di pattuglia non vi vedano e fate fuori lui e l'altro per poi fiondare il BV a nascondere i due cadaveri. Attendete qui il passaggio del treno e, con un po' di fortuna, anche quello del camion. Quando il pilota scenderà per entrare nella casetta del passaggio a livello, col BV fracassategli al testa e poi via con BV, M e C verso l'entrata della villa per l'ultimo lavoretto di "pulizia".

Dovrete eliminare ogni guardia che si frappone tra voi e l'obiettivo, perciò mandate in batta M verso il lato destro dell'entrata, pronto a far fuori i due piantoni, e BV con C acquattati a distanza tenendo sotto tiro il pattugliatore di quella zona. Non appena quest'ultimo soldato si allontanerà dall'ingresso, con M uccidete tramite fiocina (tasto "J") la guardia più all'interno (attivate l'opzione per vedere ciò che lei vede e avanzate al momento giusto), poi dedicatevi alla seconda un po' più in fuori. Con il C sparate a quella in movimento poi col BV imboscate tutti e 3 i cadaveri.

Ora portate tutti al coperto. Con G andate strisciando verso il cancellone della villa per fare un'imboscata ai 4 uomini che pattugliano l'area in basso all'entrata. Attenti che non è facile: non appena saranno tutti vicini, corretegli a portata con G (fate sì che vi diano le spalle) e lanciate una granata (tasto "E") badando bene che detoni il più lontano possibile dalle mura della villa, se così non fosse vi ritrovereste circondati dalle guardie e dovrete portare al sicuro G attendendo che tutti se ne vadano.

Con P, portate il mezzo all'entrata, attendete che le guardie nella zona oltre le mura non guardino e portate dentro tutti gli altri a carponi raggiungendo quella specie di stalla (vedi foto). Attendete una seconda volta le tre guardie e, non appena quella dalle parti della villa è girata, portate dentro il camion in tutta fretta, fate scendere P, fatelo acquattare e mandatelo coi suoi amici coprendolo grazie alla statua. Con una delle bombe a mano di G fate saltare il camion e poi fate strage: state coperti dietro alla stalla, selezionate tutti e con le pistole occupatevi di ogni tedesco che verrà avanti. Usate pure la carabina di C per quelli lontani, assicuratevi solo di tenere un colpo per l'uomo al molo 9, subito dopo la scalinata. Il mitragliere potrà essere tolto di mezzo aggirandolo con M da sinistra, strisciando, cioè, davanti alla capanna con le barche per poi usare su di lui l'arpione. Una volta che non vi saranno più soldati in zona, piazzate la bomba a tempo sulla villa e fiondatevi alla barca per terminare il livello.

## **MISSIONE 5: GIUSTIZIA CIECA**

Con voi avrete solo un BV (Berretto Verde) e la S (Spia). Obiettivo: far saltare un centro radar. Per prima cosa prendiamoci cura di tutte le guardie della zona dei vestiti usando largamente l'esca del BV (quindi NON dimenticatevela in giro, dopo averla usata riprendetela!): freddate dunque quella a destra della zona di partenza 1 tenendo d'occhio il suo raggio visivo (Shift cliccando sopra al nemico), quella poco più in basso e la simpaticona a sinistra piazzando il vostro aggeggino dalle parti dei barili grigi. L'uomo più

sotto lo sistemerete correndogli addosso non appena vi darà le spalle e poi, nascondendovi nella casetta 2 dopo aver piazzato e attivato l'esca, quello che fa la spola tra le casse e i bidoni (spuntategli alle spalle non appena si fermerà alla fonte del suono). Il successivo nazista lo dovrete necessariamente accoltellare in corsa mentre vi darà le spalle: il suo occhio lungo gli farà notare ogni traccia che lascerete nella neve, perciò niente agguati da dietro le casse!

A sud, il soldato che segue il percorso a "L" potrà essere fregato con la solita esca oppure essere lasciato di stucco spuntando dai bauli alla sua destra col coltello pronto all'affondo. Fin qui è stato semplice, no? Ok, ora lo sarà un po' meno: occupiamoci delle due guardie a destra, quelle che si coprono a vicenda. Portate la S dietro alla legna vicino a quella più in alto mentre con BV state alle spalle dell'altra senza esagerare (la prima potrebbe vedervi). Attivate la modalità "visuale del nemico" su quella più in basso, attendete il momento buono e fate agire la S che farà fuori il suo ometto con una dose di veleno (tasto rapido: "L"). Passate immediatamente al BV (tasto rapido "1" e poi "X" per l'arma), fregate il balordo prima che si accorga del cadavere dell'amico e poi rilassatevi...

E' il momento di usare il telefono 3 per attirare la sentinella della zona dei vestiti 4. Mandate il BV in 3 non appena la pattuglia di 4 nazi sarà passata (attenti anche alle impronte nella neve, in caso di pericolo sotterratevi!), fategli fare la telefonata e con S fiondatevi in 4 (occhio ai due guardiani) eliminando lo stupido soldato col veleno. Riportate BV al coperto facendo poi indossare gli abiti da Ufficiale a S.

Col vostro infiltrato, salite sulla funivia per la zona della parabola 5, avvelenate il piantone al capolinea e poi, fischiettando con indifferenza, dirigetevi a destra, fino all'estremità della mappa. Una volta qui, studiate gli spostamenti della pattuglia di soldati, freddate la guardia che sta osservando il dirupo e imboscate il cadavere davanti al granaio lì vicino. Fate lo stesso con il piantone a sinistra non appena i 3 soldati gli passeranno davanti e poi, alla parabola, attirare l'attenzione del comandante del pluri citato gruppo di uomini in modo che non osservi la zona del granaio. Ora la parte divertente. Portate BV nell'area 3 senza esporvi, aspettate che passi la solita pattuglia dei 4, acquattatevi e, calcando le loro stesse impronte (la zona è tutta MINATA!), andategli dietro fino ad arrivare nell'area con l'edificio sventolante bandiera nazista. A questo punto scavatevi la fossa (non in quel senso!) e attendete che i mentecatti, tornando indietro, vi superino; sbucate fuori dalla neve, correte come lepri alla parete rocciosa (cercate comunque di mantenere lo stesso sentiero che hanno fatto i beoti) e iniziate a scalarla. Arrivati su, iniziate a spostare i bidoni d'esplosivo facendo una strada che colleghi la parabola al granaio, poi nascondetevi nella casupola a destra dell'antenna...

Con S smettete di parlare all'Ufficiale (DOPO che le impronte del BV sono sparite dalla neve!), attendete che i pattugliatori abbiano ripreso il loro giro e fiondatevi ad avvelenare l'ultimo tedesco solitario. Mandate BV all'aereo facendolo sdraiare accanto al mezzo (se salisse lo vedrebbero), attendete che la pattuglia sia vicina al barile accanto al granaio, estraete la pistola e fate detonare il tutto, Boom! L'ultimo passo, una volta essersi assicurati della distruzione della parabola, sarà la fuga dei due eroi sull'aereo (semmai S dovesse togliersi l'uniforme rimettetegliela col tasto "U")...

## **MISSIONE 6: LA MINACCIA DEL LEOPOLD**

Mai sentito parlare dei "Cannoni di Navarone"? Ottimo, anche il Leopold è un cannone e anch'esso va fatto saltare.

Con voi avrete il BV, il C e il G; portate il primo ad occuparsi del soldato subito alla vostra destra, occultatene il cadavere dietro ai sassi della zona 1, e fiondatevi all'edificio crollato della 2 dove si svolgerà la parte più difficoltosa del piano: passare da una stanza all'altra senza che i nemici vedano voi o i cadaveri che lascerete in giro. Salite dunque la scala a pioli, aspettate che il piantone verso il basso ("B", nella foto) non vi guardi, uccidete il

primo nazi ("A") e imboscate il corpo il più vicino possibile alla scaletta da cui siete saliti. Attendete nuovamente che l'uomo arrivi all'estrema destra del suo giro e accoltellatelo subito, tornate nell'area della scala e questa volta occupatevi del tizio che gira verso l'alto ("C"), attenti però perché è coperto dalla guardia "D" accanto all'orologio a pendolo (attivate su di lei l'opzione "occhio")... Il sistema più semplice è attendere che quest'ultima non guardi e lanciare il BV all'accoltellamento di "C" (sperando solo che il cadavere non vada in una zona nel raggio visivo di "D"! ). Dopo aver fatto ciò passate a "D" non appena non sarà rivolto a voi e, in seguito, "E", "F" e "G", tenendo d'occhio per quest'ultima gli uomini nel cortile. Portate i cadaveri al centro dell'edificio 2 così da stare tranquilli, poi, non appena "I" non sarà nei paraggi, fate sparare a "H" dal cecchino occupandovi immediatamente del già citato "I" col BV.

Portate G e C dove già c'è il BV e da qui acquattati fino alle casse in basso (c'è un carro blindato che ogni tanto passa!). Uccidete le due guardie oltre il masso come preferite (con l'esca, con la tagliola del G, ecc.), e occultatene i rimasugli dietro alla roccia o dietro a una tenda. Attendete che passi il carro e poi, con tutti e 3 i Comando, andategli dietro imboscandovi dalle parti della catapecchia 3; aspettate che l'affare faccia manovra e poi, a carponi, iniziate a dirigervi verso il cannone stando il più possibile verso il basso.

Fermatevi all'altezza del pino prima dell'esplosione, lasciate che la pattuglia all'interno del filo spinato passi (vedi seconda foto, "1^ zona per nascondersi) e poi fiondatevi alla seconda zona sicura. Da qui, attendendo sempre il momento più opportuno, filate oltre le rotaie del treno, andando dall'altra parte del muretto 4. Col G, fate esplodere una carica di dinamite vicino al cannone, poi tornate al muretto e attendete i frutti di questa azione diversiva: gran parte delle guardie della zona accorrerà per vedere ciò che è accaduto e voi, dalla comoda posizione dietro a 4, potrete tirarle giù tutte usando le pistole. Dopo una decina di morti, potrete uscire dal nascondiglio, eliminare i due rimba davanti al "castello" grazie al C e salire verso il vagone del Leopold. Fate arrampicare il G sulla scaletta 5, posizionate la dinamite esattamente sotto il cannone e poi tornate giù. Con il BV uccidete il soldato tra le tende in alto poi andate all'edificio 6 dove, all'interno, potrete vedere 3 guardie: una che gironzola in una stanza, un'altra che va avanti e indietro per il corridoio e l'ultima appostata in uno degli angoli del palazzo. Attendete che la prima non osservi la scaletta d'accesso, usatela e, correte appiattendovi contro il muro bianco a destra. Dovete essere velocissimi ora (salvate la posizione!): uccidete la prima non appena darà le spalle, passate nella camera della terza senza toccarla e, prendendo alle spalle la seconda, freddatela prima che dia l'allarme. Eliminate anche il terzo babbeo, scendete ancora di sotto e occupatevi della zona 7.

Un piantone sarà accanto al muretto col filo spinato, un mitragliere in mezzo alla neve e un terzo soldato gironzolerà nel recinto... Col C fate fuori il piantone e il pattugliatore (magari quando si trova nella zona più in basso) mentre col BV tagliate la gola al mitragliere. Col G fate esplodere il cannone e, sempre acquattati dalle parti dell'ultimo tedesco ucciso, attendete l'arrivo del camion. Fine.

## **MISSIONE 7: CACCIA AI LUPI**

Febbraio 1942, i tedeschi hanno iniziato a usare un nuovo codice per le comunicazioni coi sottomarini, nell'impossibilità di scoprirne le future ubicazioni dovrete distruggerne voi un paio prima che partano...

Uomini disponibili: G, P e S nella prima squadra, BV e M nella seconda. Coi primi tre organizzati in forma compatta, andate a far fuori la piccola squadriglia di tedeschi che gira sopra alla posizione di partenza 1A (usate la pistola, nessuno vi sentirà), facendolo strisciare, fate raggiungere a S l'entrata dell'area 2, attendete che il numeroso gruppo di soldati del cortile e il singolo dalle parti dei panni a sinistra non vi stiano guardando e punzecchiate quest'ultimo a dovere (siringata letale: tasto "L") caricandovi poi il corpo in

spalla. L'obiettivo sarà portare fuori il cadavere senza venir beccati dall'occhio lungo dei tizi della zona 3, per tanto siate lesti e usate l'opzione "occhio" a dovere (magari, invece di cliccare sopra a un uomo, cliccate per terra, così, ogni volta che lo sguardo di qualcuno capiterà sull'area da voi indicata vi verrà mostrata l'ampiezza della sua visuale in modo più dinamico)...

Ok, dopo aver riportato la S ai vestiti e averglieli fatti indossare, spedite la dal primo piantone a sinistra del montacarichi per vagoni ferroviari (vedi foto). Attivate l'occhio su quella di destra così da sapere quando non ha più il compagno nel raggio visivo, attendete che la pattuglia faccia il giro di boa tornando a destra (fatele superare i binari) e, al momento giusto, Zak! Nella chiappa del soldato! Premete al volo "H" così da poter raccattare rapidamente il cadavere del poverino e portatelo fuori dalle mura in direzione del vostro luogo di partenza. Rientrate dopo averlo depositato e fate lo stesso col compagno, ricordando però che ora le visuali da tenere d'occhio saranno due: quelle dei soldati a destra del montacarichi (il più pericoloso è quello più lontano). Altra fuga col cadavere e poi altro omicidio: la guardia più vicina al solito montacarichi! Attiratene l'attenzione quando sarà all'estremità più alta del suo percorso, attendete come sempre il passaggio della pattuglia... qualche altro secondo cosicché il suo collega a destra stia per darvi le spalle e... lasciando cadere la conversazione per farla girare, punzecchiate la guardia portando in tutta fretta la sua carcassa di fuori (forza, non è impossibile, ci vuole solo un po' di pratica)!

Dai, è quasi fatta. Quella rimanente è molto facile da eliminare e altrettanto da portare fuori: c'è solo la pattuglia da attendere. Tutto a posto? Bene, che ne dite ora di uccidere anche quella al termine dei binari? Lo so che non era in progetto ma intanto che ci siete... A lavoro ultimato (non vi spiego neanche come fare, è facilissimo), passate il controllo alla seconda squadra: quella nella posizione 1B. Fate strisciare BV e M verso l'alto e, spostandovi a destra, portateli sulla collina 4 sovrastante le case di legno (vedi foto). Fate sparare un colpo a uno dei due uomini e, tenendoli selezionati entrambi, fate fuori con la pistola (tasto "G") ogni nazista demente che salirà la scarpata, mi raccomando però, fatelo sempre da acquattati (tasto "C" dopo aver sparato) altrimenti gli altri potrebbero vedervi prima del tempo.

Una volta liberata la zona, scendete di sotto e procedete con la pulizia del molo. La prima guardia non sarà un problema, quelle della zona 5 sì: ci sono un piantone e due vigilanti che gironzolano un po' troppo. Attivate la solita opzione "occhio" sul piantone davanti alla casa, aspettate che Gianni e Pinotto (i vigilanti) facciano il giro di boa per dirigersi a sinistra, e col BV fiondatevi a sventrare il soldato non appena guarderà dall'altra parte. Veloci come saette caricatevelo in spalla e zompettate dietro alla casa... mi raccomando, la rapidità e tutto! Ora col fucile subacqueo e il coltello del M pensate ai due restanti prendendoli di spalle, seguiti a ruota dal gonzo appollaiato sulla passerella del molo a destra.

Ora fate salire i nostri due eroi sull'unica barchetta che potranno utilizzare e, attendendo che i "guardiani del faro", si siano allontanati dalla zona 6 (se volete semplificarvi la vita trovate il modo di ucciderli!), remate lì attendendo all'ombra della torre che ripassino (dicasi ombra l'area di visuale nemica coperta da un certo oggetto, in questo caso il faro). Quando la strada sarà libera andate a stazionarvi dalle parti del primo sottomarino. Ottimo, ora diamo il controllo al P dopo aver mandato S a distrarre la pattuglia dell'area 2 (vedete di fermarla in modo che non abbia sott'occhio il mezzo blindato); facciamo accorrere quest'ultimo al veicolo armato e usiamo la sua torretta rotante dopo averlo portato sotto al montacarichi per proteggerlo (vedi foto). Uccidete quelli che arriveranno all'area 2 dopo che l'allarme avrà suonato (a mano a mano che usciranno dalla casa voi freddateli), poi distruggete i due cannoni a guardia dei sottomarini usando un paio di bombe a tempo del G.



Fate scendere tutti gli uomini verso la rampa che termina in acqua; non appena i guardiani del faro non li vedranno, fate muovere la barca con M e BV spostandoli tra la banchina e l'U-Boat in alto. Procedete così da caricare tutti gli uomini lì sopra, fate scendere il G sulla passerella di legno allontanandovi poi di volata dagli sguardi dei soliti tre. Fatelo acquattare e conducete il vostro uomo ai siluri di ognuno dei due sottomarini piazzandoci le cariche. Tornate indietro stando bassi, risalite in barca non appena possibile (leggasi: occhio alla pattuglia!) e poi via di filato alla boa 7 mettendovi, se serve, nell'ombra del faro per un'ultima volta.

### **MISSIONE 8: GIOCHI PIROTECNICI**

Ottobre 1942, si cambia continente. Sta per iniziare la mitica battaglia di El Alamein, in Africa, e voi siete stati spediti quaggiù per sostenere il Generale Montgomery contro Rommel, la Volpe del Deserto (scusate, ma se non sbaglio in questo periodo gli italiani erano alleati coi tedeschi! Ci stiamo tagliando le gambe da soli!).

Come prima missione dovete far saltare un deposito di carburanti sfruttando due uomini: il solito BV e il C. Date un'occhiata alla foto e uccidete i nemici in questo modo: attendete che "A" si sia allontanato e mettete nella sua camera l'esca (mettetela il più possibile vicino al muro in alto); tornate nell'angolo da cui siete partiti (1), accendetela e, non appena sia "A" che "D" la staranno guardando, uccideteli entrambe con un paio di coltellate. Avete notato che accendendo l'esca anche "C" si girerà? Bene, mettetela allora nell'angolo in alto della camera di "A", andate nuovamente a ripararvi ed attivatela facendo così girare "C" ed accorrere anche "E". Sempre col BV, prendetevi cura di quest'ultimo, poi di "B" non appena sarà di spalle all'estremità più alta del suo giro, seguita da "C".

Spostate l'esca nella zona più bassa del percorso che faceva il nazi "B" ma non accendetela subito, prima spostatevi in "E" e da qui appostatevi tra i due barili verso il basso... Date un'occhiata all'area visiva della guardia "F"; non appena non vi guarderà, accendete l'esca in modo da far girare i piantoni alla discesa e spedite il BV ad accoltellare il tizio che transita nella stanza a destra di "E" (sempre alle spalle, mi raccomando!).

Stando attenti a "G" ed "I", assicurandosi che l'esca sia in funzione, eliminate colui che avevate tenuto "d'occhio" poc'anzi ("F"), poi portate il cadavere in una stanza così da occultarlo. Infilzate "G" stesso (di spalle, naturalmente), stando bene attenti a non farvi vedere da "I". Poi sarà il turno di "H" grazie ad un colpo del C: usate l'opzione "occhio" sul nemico e, non appena ci sarà un po' di spazio, fate sbucare fuori il vostro uomo con la carabina (tasto "R") e seccatelo rapidissimi (come al solito, attenti a "I"). Eliminate "I" in scioltezza e "L" solo quando il vigilante sul ponte a valle vi darà le spalle. Spostate un barile d'esplosivo dietro a "M" seguendo la raccomandazione precedente, poi andatevene. Per l'ennesima volta controllate che l'esca che avete lasciato in "B" sia accesa così da attirare l'attenzione degli uomini accanto alla discesa; uccideteli col BV tenendo d'occhio l'uomo accanto al veicolo giallo che potrebbe vedervi (state sempre in ginocchio e, dopo aver colpito, riabbassateci premendo il tasto "C"). Riprendete l'esca. Col C, uccidete la guardia a nord del gruppo di serbatoi blu 3 (ricordatevi di riabbassarvi subito dopo), portate gli uomini qui e, stando bene attenti a non farvi vedere, freddate sistematicamente tutti i nazisti che vi capitano a tiro, nascondendone poi i corpi dalle parti dei soliti serbatoi blu. La prima sarà la guardia a sud di questi ultimi, fatelo non appena il soldato oltre il camioncino non vi vede; poi passate a quest'ultimo (opzione "occhio") strisciando sulla strada principale di terra battuta (così da non lasciare impronte) in direzione della casa bianca di destra. Lungo il percorso abbandonate l'esca, accendetela non appena sarete al sicuro dietro all'edificio e, una volta che il soldato starà controllando, in concomitanza

dell'allontanamento dei vigilanti nell'area coi panni stesi, pugnalatelo e occultate il corpo laddove vi eravate nascosti.

Ripreso l'oggettino, strisciate tra le due tende da campo, aspettate che il tedesco davanti alle casette della piazza 4 torni verso destra e, osservando la visuale del soldato della tenda a destra, rapidissimi fiondatevi ad accoltellare quello a sinistra prendendone al volo il corpo (ripassate tra le tende, è questione di secondi prima che il suo compare si rigiri) e portandolo al solito posto (i barili blu). Fate lo stesso col piantone della tenda di destra (occhio al solito vigilante davanti alle casette), seguito a ruota dal pattugliatore che vi ha dato tanti grattacapi (al suo giro di boa di sinistra voi appostatevi dietro alla prima casetta a schiera)... Il mio consiglio per quest'uomo è di attirarlo a sinistra della casetta grazie all'esca, ucciderlo e, caricandosi il cadavere in spalla, portarlo ai bidoni facendo il giro più esterno. Andate di sottocchi ai panni stesi nell'area 4 (stateci attaccati lasciandovi a destra); abbandonando la solita esca a sinistra di questi ultimi, attendete che il beota sia abbastanza vicino dopodiché accendetela, uccidetelo e imboscate nell'ombra della prima casetta a schiera. Riprendete l'aggeggio elettronico. Riattraversate la piazza 4, entrate nella villettina più a destra lasciando, a un paio di metri dall'uscio, la solita esca già accesa; aspettate il soldato, uccidetelo saltando fuori dalla porta e spostatene il corpo il più vicino possibile all'edificio.

Ora muovete il C all'ombra della prima casetta di sinistra della zona 4. Sempre con C, fate tenere sotto tiro la guardia sul tetto della casa bianca e, non appena nessuno la starà guardando (cliccate con l'opzione "occhio" davanti al muro sotto di lei), tiratela giù acquattandovi subito dopo.

Bene, ripassate a BV e fategli mettere la solita esca davanti alla penultima casetta a schiera (la quarta da sinistra), attivatela prima di entrare nella porta, aspettate che la guardia "A" (vedi terza foto) si avvicini e poi sgozzatela appoggiandola alla parete della costruzione.

Zona 5, quella finale. Col BV strisciate ancora una volta verso la casa bianca, uscite quando il nazi "E" starà tornando a destra e ponete l'esca dalle parti delle palme; tornate al nascondiglio e da qui verso la piazza 4. Accendete l'esca e strisciate, non appena non vi guarderà il soldato "B", al di sotto dei suoi serbatoi. Alzatevi in piedi non appena sarete alla scaletta (non vi vedrà), accendete l'esca così da far accorrere "D", "E" ed "F", salite di sopra al momento più opportuno (siate comunque rapidi!) e accoltellatelo immediatamente. Scendete giù di nuovo prima che l'esca non sia più un'attrattiva e volando verso il secondo serbatoio, sistemate anche "C". Tornate alla casa bianca.

Ora la parte difficile. Con il C, andate in una posizione sicura per tenere sotto tiro il piantone nella zona 6, portate il BV dietro ai bidoni più vicini alle palme e da qui dietro a quelli a destra di "D". Aspettate che "E", stia tornando a sinistra, fate sparare al soldato della locazione 6, riabbassate il vostro uomo (tasto "C") e contemporaneamente sgozzate "D" col BV nascondendo il corpo a sinistra. A questo punto "E" vedrà il cadavere in 6 (lasciategliene il tempo) e correrà in quella direzione, a seconda che lo faccia con "F" o da sola, voi andate dietro alle due uccidendole al volo (coltello, tasto "X"), oppure tendete un'imboscata alla prima dalle parti della palma pensate poi a "F"... è fatta!

Stando attenti alla guardia sul ponte esterno, organizzate i bidoni d'esplosivo così che tutto salti in aria, guardate la foto con le linee rosse: tre tra i sei gruppi di barili e il container gigante e quattro tra i sei gruppi di barili e i due serbatoi mettendoli a forma di Y rovesciata (fate un po' di prove salvando, facendo scoppiare tutto e ricaricando la posizione). Ora fate uscire il BV spedendolo nell'area 2, e più precisamente a portata di tiro per il barile accanto al cannone (l'avevate messo, vero?), assicuratevi che anche la pistola di C arrivi ad almeno uno dei barili (se avete ancora qualche colpo di carabina potrete usare quella da una certa distanza), fate saltare tutto poi sbucate fuori e uccidete con la pistola (o carabina, colpi permettendo) il cretino che si trovava sul ponte (attendete che

sia a portata) seguito dal mitragliere (non abbiate paura di uscire allo scoperto!). Anche col BV fate detonare il bidone e poi scendere giù dalla parete di roccia per l'area 6. A questo punto arriverà la jeep per portarvi fuori e, felici e contenti, berrete birra alla faccia di Rommel!

### **MISSIONE 9: VISITA DI CORTESIA**

Facilissima. Questa volta dovrete introdurvi all'interno di un campo con diversi Panzer funzionanti e far saltare ben due magazzini, una antenna con relativo posto di controllo e il quartier generale situato in un bunker.

I vostri uomini saranno, ancora una volta, organizzati in due squadre: nel punto 1A della mappa avrete il BV, il C e il G, mentre al 1B ci saranno il P e la S già travestita da ufficiale tedesco. Fate entrare quest'ultima e mandatela al volo nell'area 2, tenete occupato il piantone all'entrata del campo più interno in modo che non guardi verso i barili gialli di sotto, attendete che il pattugliatore dia le spalle all'area 1A e, col BV, scavalcate il muro imboscandovi acquattati dietro ai già citati barili. Quando, per la seconda volta, il vigilante vi da le spalle, voi corretegli addosso, accoltellatelo e nascondetelo dietro ai bidoni. Fate smettere di parlare S così che il soldato si rigiri verso il centro del campo 2, andategli alle spalle sempre con S e fategli una puntura portando il corpo laddove avete imboscato l'altro. Siringate anche la guardia che sorveglia l'entrata a sinistra nascondendone il cadavere dietro al muretto di mattoni poco più in basso. Ora la strada è libera: fate scivolare dentro il C e il G che, insieme a BV, manderete contro la parete a destra. Controllando S, spostatevi al quartier generale 3; badando bene che il vigilante che fa la spola dall'edificio al centro del campo non vi veda, punturizzate il soldato accanto al camion e ponetene le spoglie dietro al bunker (sempre la zona 3). Fate lo stesso con il sopracitato vigilante, badando che la vostra azione non sia notata da nessuno (per essere sicuri, cliccate con l'opzione occhio sul terreno davanti al quartier generale). Ora di filato a intrattenere il gruppo di pattuglia composto dai tre tedeschi più furbi del mondo. Vedete di fermarli quando si trovano lontani dal cancello nord, e di far sì che si voltino in direzione dei due magazzini centrali (il tasto per chiacchierare è "D"), per inciso: dobbiamo far arrivare la prima squadra (BV, G e C) fino al posto radio 4!

Dopo questa prima tappa, vedete di fare entrare il BV nel magazzino 5 (se occorre fate spostare la S e il suo gruppo di "fan") badando bene di non capitare sotto agli occhi del vigilante che ogni tanto passa davanti al cancello d'uscita a nord (ora ponete su di lui l'opzione "occhio"). Non appena quest'ultimo arriverà alla sua "boa" di destra, fate uscire al volo il BV dal 5, corretegli addosso e accoltellatelo portandone il corpo dietro all'edificio 4, ma siate rapidi: c'è un altro vigilante a sinistra! Bene, ancora col BV uccidete ora la guardia di spalle al cancello, portate all'esterno della base il suo corpo e intanto posizionate C dalle parti del cancello appena liberato. Mirate alle due restanti guardie di sinistra con la carabina e uccidetele entrambe velocemente; toccherà poi ai tre che staranno parlando con la S: tre colpi in rapida successione... non sarà facile, spero che non vi tremi la mano!

Finalmente ora potrete fare entrare alla festa anche il P e andarvene! Grazie al BV, disponete i quattro barili tra i magazzini 5 e 6 così che non appena salta uno salti anche l'altro. Col G mettete una carica al quartier generale 3 e l'altra tra l'antenna e il suo centro di controllo 4 (badate bene di porla proprio nel mezzo altrimenti uno dei due non salterà, magari fate un po' di prove salvando e ricaricando). Col P, portate il camion dell'edificio 3 davanti al cancello per l'area 2 (il più vicino possibile all'uscita); fate salire tutti tranne il G: rimanendo a distanza di sicurezza sarà quest'ultimo a sparare il colpo di pistola a uno dei barili per poi salire al volo sul camion. A questo punto passate immediatamente il controllo al P e andatevene verso l'uscita prima di essere presi di mira da un carroarmato. Le due

cariche piazzate le farete detonare fuori dalla base nazista, poco prima di salire sulla jeep per finire il livello...

### **MISSIONE 10: OPERAZIONE ICARO**

Uno dei vostri migliori piloti, l'ufficiale McRae, è stato abbattuto al di là delle linee nemiche, voi dovete andarlo a riprendere facendo poi saltare in aria un deposito di bombe e qualche aereo prima di fuggire a bordo di un velivolo lì per l'occasione, se volete potrete anche tentare di rubare un carroarmato ma vi posso assicurare che sarà più facile risolvere il tutto nel modo seguente.

Dalla zona di partenza 1, fate acquattare i vostri uomini (il BV, il C, il G e il P) portandoli il più possibile verso sinistra; organizzandoli in fila indiana fateli strisciare verso il basso in direzione della zona 2, tra la roccia e il muro di cinta del campo, mi raccomando però: mantenetele il più possibile verso il bordo sinistro dello schermo!

Arrivati a destinazione, aspettate che il vigilante davanti al cancello d'entrata vi giri le spalle, fate uscire di corsa il BV da dietro l'angolo e fatelo correre fino alla zona in cui il soldato a fatto il giro per tornare indietro (io la chiamo "boa"). Sotterratevi usando la pala (tasto "F"), attendete che il tizio ripassi e, non appena vi darà nuovamente le spalle per tornare ancora a destra, sbucate fuori dalla sabbia e accoltellatelo (prima tasto destro del mouse e poi "X" su di lui). Il corpo lasciatelo distante dall'arcata d'entrata ma non statevene a preoccupare troppo.

Sempre col BV, non appena nessuno dei nazi all'interno del campo vi vede, scivolote al lato destro del muro di cinta esterno, poco oltre l'arco; abbandonate l'esca a due terzi del muretto (vedi foto), poi tornate indietro al punto in cui avete ammazzato il vigilante; non appena i soldati "A" e "B" sono girati, scalate il muro, acquattatevi e scendete dall'altra parte in mezzo alle casse. Accendete l'esca solo quando "B" sarà dalle sue parti, in questo modo vi darà le spalle perdendo di vista il suo compagno "A". Attendete il passaggio di quest'ultimo e, sbucando fuori dalle casse quando è di spalle, accoltellatelo nascondendone poi il cadavere. Fate la stessa cosa con "B", tenendo però d'occhio "C" che, ogni tanto, passa accanto al deposito di bombe 3. A proposito di "C", per toglierlo di mezzo potrete nascondervi nella porta del deposito cui è solito passare accanto, non appena l'avrà fatto uscite e zak! Nella schiena!

Ora potrete andare in tutta tranquillità a liberare McRae: uccidete il piantone a destra della sua gabbia occultandone il cadavere dietro al camion rotto e poi apritene il cancello.

Portate dentro tutti gli uomini facendoli acquattare, mandate il BV dalle parti del cancello per la pista d'atterraggio e, tenendo selezionata la visuale del piantone nell'angolo 4 (quello oltre le tende gialle), attendete che la pattuglia dalle parti del sasso 2 sia passata; al momento giusto (cioè quando non vi vedrà il piantone 4) accoltellate la guardia al cancello e poi riabassatevi avvicinandovi il più possibile al lato della tenda. Non appena anche l'altro soldato verrà lì, fate lo stesso stando in piedi (rapidi!), poi mettete i due cadaveri dietro alla tenda, a contatto col palo dell'elettricità.

Strisciando, portate ora il BV in direzione delle casse a sinistra del carroarmato in riparazione, alle spalle del piantone. Attendete che il vigilante al di là della rete sia passato, uccidete quindi il soldato e mettetene il corpo al riparo dietro le casse.

Spedite il BV, il C, il P e McRae in direzione dell'aereo 5. Lungo la strada per l'aeroporto, da fare tutta strisciando, fate in modo che il C secchi i mitraglieri grazie alla carabina, siate precisi però: avete solo 3 colpi e 3 sono i nemici! La chiave di tutto è che il C riesca a trovare una posizione in cui tutti e tre i mitraglieri siano a portata del fucile senza bisogno che lui si sposti, la giusta locazione è mostrata nella foto... A questo punto basterà posizionare "l'occhio" sul nemico 3, far fuori il primo quando non è osservato, poi il secondo e infine il terzo per poi continuare a strisciare verso l'aereo. Una volta che tutti e quattro i vostri uomini saranno arrivati, fateli salire sull'aeroplano mentre il BV si occuperà

dei barili d' carburante da organizzare tra i due Stuka: una linea retta che colleghi le due carlinghe ma che possa essere facilmente raggiunta da un proiettile di pistola (non ora, comunque).

Ora la parte più difficile: quella finale (salvate, mi superacomando!). Col G, restato al campo, avvicinatevi al deposito 3, piazzate la bomba a tempo e poi fiondatevi tra la prima tenda gialla di sinistra e il muro di cinta, accovacciati. Strisciate ora dietro la seconda e appena si sentirà l'esplosione, un carroarmato balzerà fuori dal suo hangar per andare in direzione dei vostri amici all'aeroporto. Attendete che sia accanto al passaggio che conduce a 'sto posto (laddove c'era il piantone) e lanciategli una bella bomba a mano (tasto "E", badate di essere almeno a portata della strada, un lancio lì basterà!) accovacciandovi subito dopo (tasto "C"). Dietro di lui arriverà a questo punto un nutrito gruppo di nazisti mangia crauti, fate fuori quello che andrà a controllare i resti del carro con la pistola (da dietro i resti della prima tenda), mentre per tutti gli altri dovrebbe bastare una singola bomba scagliata da dietro la seconda tenda. Una sola cosa cercate di tenere a mente: state sempre bassi!

Ottimo, fatto ciò non vi resterà che strisciare, o correre se siete coraggiosi, all'aeroporto dove, dopo che il G sarà salito, il BV farà saltare con un bel colpetto gli aerei per poi salire a sua volta sul velivolo...

### **MISSIONE 11: IN MEZZO AI GUAI**

Ne guai ci siete veramente! L'obiettivo sarà far saltare in aria quattro pozzi petroliferi così da lasciare a secco gli Africa Korps tedeschi, la zona però pullulerà di nemici pertanto non sarà così facile. Gli uomini di cui disponete sono il BV, il C, il G, il P e la S già travestita da ufficiale nemico.

Portate la S a parlare col vigilante più vicino al gruppo: quello che passa alla sinistra della prima casetta in basso. Fate in modo che non sia rivolto verso i Commando e che sia ben coperto dalla casa (diciamo che dovrete iniziare a parlare con lui laddove vi sarà la ghiaia per terra, potrete riconoscere la zona per le impronte che lui stesso lascerà), poi spedite nella sua direzione il BV facendolo strisciare. Attendendo che la pattuglia composta dai 3 tedeschi e il vigilante che passa a destra della casetta (vedi foto) siano abbastanza lontani, accoltellatelo, poi nascondetene bene il cadavere dietro all'edificio. Fatevi raggiungere dal C alla casa; spedite S alla guardia che osserva la casetta da lontano, costringendo quest'ultima a voltarsi di 180 gradi (cosicché non guardi più verso di voi). Non appena la solita pattuglia e l'altrettanto solito vigilante saranno lontani, accoltellate il tedesco di spalle, imboscate il cadavere vicino all'altro e passate il controllo a C. Mettete il vostro uomo a portata di carabina dal soldato della zona 2, attendete qualche secondo così che la solita pattuglia non si trovi sulla traiettoria del colpo e poi freddate il crucco non appena sarà coperto dalla tenda. Accucciategli, fate ancora fuoco in direzione del suo amico andato a controllarne il cadavere e poi nuovamente giù (tasto discesa rapida: "C").

Col BV, ora prendetevi cura del vigilante di destra: alzatevi in piedi dietro la casetta, fate passare la pattuglia e, quando l'uomo sarà a portata, corretegli addosso accoltellandolo al volo (tasto "X" per il pugnale). Prendete rapidi il cadavere e trascinatelo al solito posto; fate poi lo stesso con l'uomo tra le due tende gialle e quello distratto dalla vostra S; siate solo sicuri di non essere avvistati dai soliti tre uomini e da quello davanti alla casa bianca! Una volta liberata l'area delle prime tende, spedite il BV fino alla locazione 2 e da qui alla tenda successiva. Intrattenete con S la guardia della casa bianca (naturalmente fate in modo che guardi da tutt'altra parte); col BV piazzate l'esca in modo che quest'ultima e le tende 2-3 siano i vertici di un triangolo, poi tornate dietro alla 2. Attivate l'ordigno non appena sarà passata la pattuglia ed eliminate il soldato che andrà a controllare (se la posizione dell'esca è corretta dovrebbe accorrere solo un nazista!). Con lo stesso metodo

(riprendete l'esca, naturalmente) uccidete anche il tizio che bazzica nei dintorni della zona 4 e nascondetene il cadavere dietro alla tenda più vicina prima che ripassi la pattuglia. Dopo esservi assicurati che tutti i corpi siano ben occultati (soprattutto agli occhi del nazi intrattenuto dalla S!), tornate strisciando alla casetta iniziale.

Ora la parte davvero difficile. Col BV seguite la pattuglia strisciandole dietro, arrivati all'edificio con la bandiera, mettetevi accanto al suo lato sinistro fissando "l'occhio" sulla guardia che gli passa davanti. Rapidamente, non appena non vi guarderà, alzatevi in piedi, corretele addosso e accoltellatela facendo poi, in rapida successione, la stessa cosa per l'uomo accanto al silos e a quello distratto dalla spia (fate il giro della casa bianca se necessario, ma non perdetevi tempo!). Ora, con la S, fiondatevi dalla pattuglia tenendola occupata mentre il BV prepara lo scherzetto... Lasciate che la squadriglia della zona più a destra passi, poi trascinate i barili come mostrato nella seconda foto: uno vicino alla casa con la bandiera e l'altro a occultare il cadavere della ex-guardia del silos. Aprite la valvola di quest'ultimo, e poi abbandonate l'esca nella piazzetta tra gli edifici. Fiondatevi dietro le casse della casa bianca (lato destro, vedi foto) e fate agire la S. Mettetela alla tenda 4 e, non appena la pattuglia sarà vicina alla solita casa con la bandiera, fate balzare fuori il BV sparando al volo al primo barile (NON quello usato sul cadavere!). Uccidete gli uomini rimasti con la pistola, poi imboscatevi da qualche parte. Aspettate che altri soldati accorrano, quando ve ne saranno molti sul luogo dell'esplosione, accendete l'esca in modo da farli stare in un'unica zona e con S fate saltare l'ultimo bidone così da eliminare i sopravvissuti... Badate bene: non sarà comunque facile, loro saranno in molti, perciò tenete la pistola sempre pronta, cercatevi un riparo e, all'occorrenza, usate la pozza di petrolio!

Ci siete? Beh, lo spero. E' il momento di spostare il BV al muro di roccia "scalabile" all'estrema destra della pianura. Saliteci, acquattatevi e, cautamente, tagliate la gola ai due uomini dell'area 5 solo quando il piantone che passa sotto l'arco di mattoni a sinistra non c'è (attenzione anche al vigilante del pozzo 6!).

Spedite la S dalle parti delle casse di legno vicine al suddetto arco, attendete che il vigilante finisca il giro dandovi le spalle e siringatelo nascondendone le spoglie. Con BV, scendete la scaletta dell'area 5 a vigilante passato, nascondetevi dietro al masso e tagliate la gola all'uomo non appena vi passerà vicino. Occultatene il cadavere dietro all'ultimo nascondiglio sfruttato e poi occupatevi dei due personaggi rimasti accanto al primo pozzo (6 sulla mappa): il mitragliere e il piantone accanto alla casa bianca. Per farlo, fate strisciare il BV dietro al mitragliere e distraete con S l'uomo della casa. Attendendo che la pattuglia e il vigilante oltre l'arco di muratura a sinistra non osservino, eliminate dapprima il mitragliere con il coltello e poi, sempre con il BV accucciato, sistemate il piantone distratto che andrete a imboscare immediatamente dietro l'edificio (rapidi, rapidi!).

Portate ora S proprio dal vigilante dell'arco parlandogli cosicché dia le spalle alla zona della casa bianca. Attendete che la pattuglia passi, piazzate l'esca del BV al di qua del muro (in una posizione riparata ma nel raggio auditivo del vigilante) e fatelo tornare in batta dietro la casa. Portate ora S vicino all'aggeggio elettronico appena piazzato, accendetelo col BV e, quando la guardia supererà l'arco, avvelenatela al volo (tasto per il veleno: "L")... nessuno l'ha vista, vero?

Perfetto, è ora di vendicarci dei torti subiti e della fatica fatta! Fate strisciare il P fino al carro blindato del pozzo 6 (ocio alla pattuglia) e fategli fare strage di tutto e tutti, ma attenti, siate furbi e cercate comunque di affrontare il nemico in piccoli gruppi: il carro non è invulnerabile! Liberata la strada, sfruttando anche il C per i due uomini appostati sul tetto del bunker, sarà la volta di piazzare le prime due cariche grazie al G: muovetevi quindi ai pozzi 6 e 7, lasciate la dinamite e risalite sul mezzo in della tappa 8. Uccisi i pattugliatori,

fate fermare il blindato poco prima della galleria, fate scendere il G: sarà lui ad affrontare il veicolo cingolato subito oltre il tunnel!

Fate procedere il vostro uomo a carponi verso il veicolo nemico; mantenetelo il più possibile verso l'alto così da restare fuori dalla zona arancione della visuale del carro (attivate su di esso la modalità "occhio"). Arrivati a portata utile per l'uso della bomba a mano (tasto rapido: "E"), gettate la granata tra il blindato e l'edificio con la bandiera...

Boom, e i nazi bruceranno vivi (e anche voi se sarete troppo vicini!)

Ottimo, ora non resta che occuparsi degli ultimi pozzi: sparate un colpo di pistola al camion di benzina quando sarà tra i due fontanili in 8 o, mal che vada, fate scendere il BV di sotto (le pareti saranno "scalabili"), sparando poi un colpo ai barili a destra. Salendo nuovamente sul vostro veicolo e fiondandovi in direzione della freccia rossa avrete finito. Era ora!

## **MISSIONE 12: SUI TETTI**

La solita fortuna dei Comando: al termine di una missione hanno beccato uno dei vostri e ora, oltre a doverlo liberare, siete inseguiti sui tetti! Con voi vi sarà il BV, che partirà dall'interno di un edificio della zona 1A, la S, al centro della strada 1B, e il C da una catapecchia in 1C. Per prima cosa mandate la S a intrattenere la pattuglia, facendo in modo che quest'ultima guardi verso destra; passate il controllo al BV e, non appena la guardia passerà davanti alla porticina nella quale è nascosto il vostro uomo (mentre starà andando da destra a sinistra, non viceversa!), fatelo balzare fuori accoltellando il soldato senza pietà (tasto selezione coltello: "X"). Portate il cadavere ai piedi della scaletta all'estrema sinistra, attendete che nessuno dei tre vigilanti al piano superiore stia guardando verso di voi e saliteci strisciando poi fino ai piedi della scalinata di mattoni. Abbandonate l'esca e scendete nuovamente al cadavere; attendete che tutti e tre i crucchi del piano di sopra siano a portata del vostro aggeggino, accendetelo così d'attirarli a lui e, salendo rapidi, accoltellateli in un ordine tale da non farvi scoprire... In altre parole uccidete prima quello che non è nel raggio visivo dei compagni (ce ne sarà uno, no?), poi il secondo e il terzo, insomma, sfruttate al massimo l'opzione "occhio"!

Fatto? Ok. Fate abbassare il BV e passate il controllo alla S. Fatele raggiungere il commilitone sui tetti, arrampicatevi fino all'area 1C e da qui andate a destra fino oltre le casse di legno; scendete la scala per la balconata della prigionia (2 sulla mappa) e cominciate a parlare col piantone spostandone così lo sguardo di 180 gradi (il soldato è quello a destra della bandiera nazista svolazzante; vedi foto).

Col BV raccogliete l'esca e a carponi iniziate a dirigervi alla scala che vi condurrebbe alla zona 1C (ho detto condurrebbe, NON saliteci!). Lasciate nuovamente l'esca in modo che nel suo raggio d'azione rientri sia la guardia che osserva la strada che il vigilante del portico con le piastrelle azzurre, la foto vi dovrebbe rendere le cose più facili. Tornate nell'area del triplice assassinio, salite acquattati la scala di mattoni per il terrazzo e accendete l'esca... Sempre sdraiati a terra, fiondatevi dai poveracci caduti nella vostra trappola, accoltellateli e trascinatene i cadaveri fino alla scala a pioli. Con un po' di fortuna nessuno dovrebbe vedervi, anche perché il pericolo maggiore è attualmente preso ad ascoltare la vostra S...

A proposito di S, è ora di spostarla: fatele risalire la scaletta e mandatela nuovamente a 1C, tentando di farle attaccare bottone col soldato mostrato nella seconda foto. E' essenziale che nella visuale di quest'ultimo non vi sia la guardia alle casse e la casupola del cecchino, inoltre lo stesso soldato dovrà essere coperto agli occhi dei compagni dalle botti in basso. Attenti perché ora tutto andrà fatto rapidamente e con precisione chirurgica: selezionate il vostro C ancora nella casupola, attendete (non importa quanto) che il vigilante che gira lì intorno sia a sinistra e che la guardia alle casse sia esattamente dietro di esse, a questo punto sbucate fuori velocissimi, selezionate la carabina (tasto "R"),

freddate il nazi delle casse e poi al volo quello a sinistra; acquattatevi (tasto "C"). Fate salire la scaletta al BV, strisciate alle spalle del tizio attualmente distratto dalla S e accoltellate quest'ultimo. Se avete fatto tutto bene, nessuno dovrebbe vedere i 3 cadaveri e potrete procedere col piano (io consiglio comunque di posizionarli dietro le casse o dietro la casetta dalla quale è partito il C).

Mandate la S a distrarre il piantone mostrato nella terza foto facendolo girare verso destra; fate strisciare il BV e il C fino alle casse di legno, attendete che la pattuglia in strada e i due vigilanti a destra siano passati, poi col C scendete velocissimi le scalette per la balconata 2. Stando sempre bassi, continuate a destra fino alla seconda scaletta per risalire e, a strada libera, arrampicatevi nascondendovi oltre il pacco subito a destra. Vedete di posizionarvi in modo d'avere a portata di carabina sia la guardia dell'area oltre il ponticello in alto che quella del terrazzo 3 (non abbiate paura: fino a quando non premete il grilletto della carabina il soldato non si alzerà in piedi, perciò usatela pure per controllare le distanze). Con S fate ora spostare l'attenzione del solito vigilante verso il basso, badando bene di non far scoprire il C. Fate strisciare il BV cercando di piazzare l'esca a destra delle casse (vedi foto), due sole raccomandazioni: passate dall'alto (ce la si fa) e attenti alle guardie!

Ora il tutto andrà fatto velocemente: attendete che i due nazi tenuti sotto tiro dal cecchino siano in posizione e che entrambi i vigilanti siano accanto all'esca (ci vorrà un po' perché entrambi gli eventi coincidano); accendete quest'ultima col BV, fate fuori le due guardie col C (abbassatevi subito dopo col tasto "C") e, rapidissimi, strisciate col BV occupandovi prima del soldato all'esca e poi, correndo, del vigilante che ha continuato la ronda. Non resta che eliminare il rimba ancora distratto dalla S (il cadavere dovrebbe cadere di poco fuori dalla visuale dei due vigilanti dell'area 4... per sicurezza spostate il corpo più a sinistra) e riprendere l'esca.

Spedite S a distrarre il vigilante della zona 4, quello che fa la spola dal ponticello a sinistra ai vigilanti appostati; costringetelo a guardare il ponte, fermandolo abbastanza vicino ai suoi compagni. Ora col BV, stando più a lato possibile, raggiungete l'estrema destra del terrazzo 4; non preoccupatevi per le guardie, se osservate le loro visuali vi accorgete che, strisciando, sarà possibile passare senza essere visti. Una volta qui, abbandonate l'esca per poi far ritorno all'area del C... Accendete l'affare così da costringere tutti e tre i soldati ad andare a vedere; seguiteli con S e, non appena l'uomo ai piedi della scalinata in basso (il soldato "A" dell'ultima foto) non starà osservando, avvelenateli uno a uno. Poco dopo fate lo stesso coi due osservatori della buona vecchia balconata 2, ma attenti alla pattuglia in strada!

Perfetto, ora la zona 5. Per prima cosa fate in modo che S distragga l'uomo "A" il più vicino possibile alla scalinata (dovrà guardare in basso), nel mentre, col BV, prendete cura del "B" non prima che il "C" ricominci ad andare a sinistra (mettete su di lui la visuale "occhio"). Prima del ritorno di quest'ultimo, prendete al volo il cadavere del soldato "B" e portatelo verso l'alto, a destra della casetta (attenti alla solita pattuglia stradale)... Ora "A": fate scendere la scalinata al BV, aspettate che "C" passi e accoltellate il soldato. Con la S avvelenate garbatamente "C" (la pattuglia in strada è l'unico pericolo), poi "D", "E" (opzione "occhio su "J" ed "F". Utilizzando la carabina di C dal terrazzo 4, freddate "G" tenendo attiva l'opzione "occhio" sul soldato giù in strada. Il soldato davanti alle botti non è comunque l'unico che potrebbe vedervi, anche la pattuglia dalle stesse parti andrà tenuta sott'occhio! Con 'sta cosa in mente continuate coi con il veleno di S punturizzando "H", "I" (attenti al nazi due piani più sotto), lasciando a più tardi "J" e "K...

E' tempo di liberare il prigioniero! Fate tornare S e BV alla strada da cui avete iniziato (1B); mentre S distrarrà la pattuglia, il BV dovrà entrare nella porta esattamente sotto alla balconata 2, dopo di ciò potrete riportare i vostri uomini, Kubelwagen compreso, nella zona 5.



Fate scendere S in strada, attendendo che la pattuglia ritorni a sinistra, freddate il vigilante esattamente sotto all'ex-soldato "I" (fatelo quando il tizio dei barili non guarda), prendete il cadavere e portatelo in fondo al vicolo in alto a destra (la zona è mostrata anche nella foto). Lo stesso andrà fatto col nazista alle botti, che finalmente la finirà di rompere le scatole! Ora sì che potrete togliere di mezzo anche "J" e "K", fatelo però in maniera oculata: quando cioè non vi sarà la pattuglia e gli asini a sinistra non vi osserveranno! Con la strada libera non vi resterà che il rush finale con tutto il Comando in direzione della jeep, magari strisciando per tutto il primo pezzo (attenti solo al soldato accanto alla scalinata per il piano terra). La perfezione!

### **MISSIONE 13: DAVIDE E GOLIA**

Signori, manca poco allo sbarco in Normandia e, tanto per cambiare, toccherà a voi semplificare il futuro D-Day. La corazzata Bismark è stata da poco affondata ma a quanto pare i tedeschi ne hanno preparata una copia che andrà assolutamente distrutta. Il BV, il M, il G e il P partiranno dalla zona 1, un'area al di sotto della prima banchina esterna, che solo il BV potrà scalare; sarà proprio facendo questo che inizierete la missione. Una volta sulle mura, senza preoccuparvi troppo dei cadaveri, uccidete tutti quanti, l'importante è che all'arrivo della nave, tutti e 4 i soldati uccisi siano ben nascosti dietro le casse o sotto i barili: il gonzo della locazione 2 deve pensare che tutto stia procedendo per il verso giusto e che i nazisti siano sempre i migliori...

Col M, entrate in acqua, attivate le bombole e fatevi in apnea il percorso fino al cancello d'entrata per barche. Non appena la nave arriverà, il vigilante 2 aprirà il cancello, voi farete passare il vostro uomo che, tornato all'asciutto, ucciderà al volo il suddetto soldato. Azionate il cancello così che resti sempre aperto, tornate in acqua e, col gommone, andate a prendere i tre restanti Comando portandoli oltre la barriera appena dischiusa. Dal gommone, fate tuffare in acqua il M fiondandovi all'area 3 dove, grazie al fucile subacqueo, vi prenderete cura dei vigilanti: riparatevi dietro al camion, fate fuori prima quello che passa davanti al garage e poi quello che fa il giro della cassa di legno. State comunque attenti: il vostro uomo non può spostare i cadaveri perciò dovrete uccidere le guardie in luoghi che già di per sé vadano bene. Dopo questa azione potrete spostare qui col canotto tutti i vostri Comando.

Col BV, andate a prendervi cura del piantone all'estrema sinistra del molo, nascondendone poi le spoglie dietro ai bidoni. Portando in questa zona il C, e spostando il M fino alla zona 4 in apnea, uccidete col primo la guardia che sta tenendo d'occhio la rampa della zona 4 e poi, facendo uscire dall'acqua il secondo, andate ad accoltellare anche l'altro tedesco a destra.

Torniamo all'area 2. Col BV attendete che passi la pattuglia di tre uomini, andatele dietro a carponi nascondendovi agli occhi del vigilante grazie alle casse. Non appena potrete, sbucate fuori facendo secco quest'ultimo, prendetene il cadavere e portatelo di volata all'area del garage in modo che nessuno dei soldati nemici sappia della sua morte. Se non credete di arrivare in tempo al box, fate il girotondo attorno a una cassa con in spalla il cadavere (così che i tre non vedano né voi né il defunto) e, passati gli uomini, raggiungete in tranquillità l'area sicura.

Abbandonato il peso morto (ahahah, so' comico), spostate, grazie all'abilità del P, il camion davanti al garage (il motivo lo vedrete alla fine) e poi fate raggiungere a tutti quanti l'hangar non appena la solita squadra darà le spalle per tornare indietro. Fatela ripassare di nuovo in modo che si stia dirigendo dalle parti del garage e, usando il C rapidamente, fate fuori con la carabina tutti e tre i nazisti... badate: dovrete essere veramente veloci e non dovrete sbagliare nemmeno un colpo!

Una volta fatto ciò, spostate in 5 tutti gli uomini, fate piazzare al G la dinamite e poi, selezionando BV e attivando l'opzione "occhio" sul soldato "D" (vedi foto), correte da "A"

accoltendolo non appena "B" starà dirigendosi verso il basso. Freddate anche quest'ultimo seguito poi da "C" e "D". Fate aprire l'ennesimo cancello azionando i comandi nella casupola.

Uccidete col BV i tre piantoni della zona del sottomarino (prima quello a destra, poi l'uomo a sinistra e infine quello ai piedi della scala). Con M, nuotate fin dalle parti del sommergibile, uscite all'asciutto e gonfiate il canotto facendoci poi salire tutti gli uomini. Portate il Comando alla zona 2, fate tornare in apnea M al sommergibile e, grazie al mezzo preso in prestito, fate saltare in aria la parte anteriore della corazzata (tenendo premuto CTRL e cliccateci sopra). Fatto ciò, tornate indietro: io consiglio di approdare alla zona 6, di uscire dal veicolo e di farvi a nuoto la strada fino all'area 2. Grazie al P e alla sua mira, usate il cannone per far fuori le navi in arrivo, fate saltare la carica piazzata dal G, poi, sempre col canotto guidato da M, raggiungete la boa rossa per terminare anche 'sta passeggiata.

#### **MISSIONE 14: L'INIZIO DEL D-DAY**

Quattro cannoni potrebbero impedire il più grande sbarco della storia, starà a voi eliminarli sfruttando al massimo le abilità di ogni soldato. Il luogo di partenza sarà una barca sulla quale vi sarà il solito BV, il C, il M, il G e il P. Al contrario di quello che però si potrebbe pensare, noi non passeremo dalla zona interna dell'isola, bensì dall'esterno seguendo un percorso che, stranamente, il nemico non ha pensato di rafforzare più di tanto: la costa. Selezionando il M guidate la barca fin dalle parti della boa a destra e poi, da qui, verso l'alto cercando di mantenere l'imbarcazione il più possibile a destra. Fermatevi a una distanza tale da non essere beccati dal vigilante alla zona 2: uno dei pochi uomini che potrebbe mandare all'aria il vostro piano. Facendo andare in apnea il nostro uomo rana, andate proprio dalle parti di questo nazista, uscite dall'acqua tra gli scogli e la prima piramide di cemento abbassandovi immediatamente (tasto "C"). Attendete che il soldato torni verso l'alto e che il vigilante davanti al cannone sia girato a sinistra, quando 'sti due argomenti saranno verificati strisciate fuori, colpitelo con l'arpione (tasto "J"), riabbassatevi e scivolote in acqua prima che vi possano sparare, non importa se verrete avvistati, basterà che scompariate per un po' dalla loro vista e in apnea sarete di nuovo al sicuro. Superate gli scogli in alto e dedicatevi al mitragliere: puntate su di lui "l'occhio", controllate che non ci sia intorno alcun vigilante e, balzando fuori al momento più opportuno, avvicinatevi a lui di corsa e sparate con l'arpione tornando in batta da dove siete venuti. Con tutta probabilità ora scatterà l'allarme.

Aspettate che si calmino le acque e che le squadriglie di uomini tornino a girare come prima ... Ok, saranno di più ma non è quello l'importante. Tornate alla guida della barca e, cercando di non attirare alcuno sguardo, dirigetevi all'estremità nord est della mappa: in alto a destra, praticamente.

Nuovamente in acqua con bombole e boccaglio, è tempo di eliminare il mitragliere della locazione 3. Attendete che la pattuglia della zona sia passata, fissate sul nazi "l'occhio" e, uscendo al volo, freddatelo con un bel colpo di fucile subacqueo. Rientrando in acqua ora potrete prendervi cura dell'ultima zona: la più difficile. All'area 4 (vedi foto), attendete come sempre il passaggio del numeroso gruppo di fanatici, lasciate che il vigilante tra le piramidi di cemento dia le spalle e, usciti dall'acqua il più vicino possibile agli scogli, strisciate in avanti in direzione del mitragliere; colpitelo come al solito, riabbassatevi e trascinatevi alla seconda piramide alla sinistra del cadavere... Il vigilante noterà il corpo e vi si dirigerà senza vedervi, sarà allora che lo colpirete alle spalle per poi tuffarvi in acqua per l'area 5. Anche qui ogni tanto vedrete passare una squadriglia, il nostro obiettivo sarà però ben altro: il vigilante solitario. Attendete, come d'abitudine, che vi dia le spalle, uscite dall'acqua, acquattatevi per non essere visti e andate verso di lui fiocinandolo non appena l'avrete a portata. Stando sempre bassi, entrate nel vostro elemento e nuotate fino alla

barca coi vostri amici. Stando attenti alle pattuglie e alle due vedette, portate l'imbarcazione dietro al masso della foto (quello situato a sinistra dell'ex-mitragliere), fate scendere al volo il C, fatelo abbassare e allontanatevi con la barca tornando nella zona di prima (o, se proprio non ne avete voglia, nella parte superiore degli scogli di destra). Il vostro tiratore scelto dovrà appostarsi e prendersi cura delle due vedette, badate però di colpire e di abbassarvi subito in modo che nessuno riesca a vedervi, così facendo potrete poi tornare sulla barca col cuore in pace. Prossima fermata: l'angolo nord ovest della mappa: area 5!

Ora l'unico pericolo sono le pattuglie, state il più in alto possibile così che non si accorgano della barca, approdate alla spiaggia 5 non appena i tre nazi saranno passati, e solo per il tempo necessario alla discesa del P (l'angolo in alto a sinistra è abbastanza sicuro per gli altri). Fate correre a perdifiato il vostro uomo dirigendovi alla locazione 6, non dimenticando di farlo abbassare semmai vi fosse qualcuno. Usate largamente l'opzione "occhio", aggirate il piantone in prossimità del carroarmato e, salendoci, avrete segnato la vostra vittoria! Sì, infatti ora non resterà che uccidere tutti quanti grazie ai mitragliatori del Panzer, badando però di non far saltare in aria i bidoni di carburante: vi serviranno per uno dei cannoni!

Come potrete vedere, gli unici uomini che resisteranno a quell'ammasso di cingoli e fuoco, saranno le vedette situate sui tetti dei cannoni e quelli sulla collina. Per i primi (quattro in totale quelli effettivamente impossibili d'abbattere) userete il vostro C, mentre per gli altri due vi affiderete alle doti d'arrampicatore del BV; magari attirate l'attenzione dei tedeschi passandogli davanti col carro, questo aumenterà le possibilità del vostro uomo appiedato. Al termine della carneficina non resterà che sistemare le tre cariche di dinamite accanto alle bocche di altrettanti cannoni e avvicinare, a quello restante, i barili d'esplosivo trovati a nord ovest... Quattro bei botti e poi via con la solita barchetta alla boa di sud est.

### **MISSIONE 15: LA FINE DEL MACELLAIO**

Data: giusto 30 anni prima della mia nascita. Parigi è stata da poco liberata dalle infide grinfie del Führer; le sue truppe si sono ritirate ma purtroppo un uomo, il Generale Helmut Schleper -il Macellaio di Parigi-, è riuscito a mettere le mani su una ricca lista di nomi di partigiani che tra breve andrà alla Gestapo... Quello che dovrete fare sarà uccidere l'uomo prima che parta per la capitale tedesca (non vi ricorda un po' *Sindicate Wars*?) e far saltare il quartier generale.

Tra le vostre file: il C, il M, il P e la S non ancora travestita (non c'è il BV, disgrazia!). Attendete il passaggio, davanti alla vostra postazione (1), della squadriglia di nazi; controllate che l'uomo di pattuglia al rudere di sinistra si stia dirigendo verso la garitta e che il vigilante sulla sponda del fiume non vi abbia nel suo raggio visivo. Fate strisciare la vostra S fin dentro l'edificio diroccato, spedendola nell'area più coperta: l'angolo in alto a sinistra. Non appena il tedesco farà capolino nella camera (opzione "occhio" su di lui!), avvicinatevi e punturizzate a dovere, nascondendo poi il corpo laddove vi eravate riparati in precedenza (visuale "occhio" sulla strada per vedere quando qualcuno osserva la zona).

Attendendo che il vigilante del fiume torni a destra, fate scivolare la S nuovamente dai compagni, aspettate che ripassi la squadra di cinque uomini e passate il controllo al C acquattato. Non appena l'uomo che sale e scende le scalette 3 inizierà a discenderle, sparate un colpo di carabina a quello più vicino a voi; mandate fuori la S a prenderne il cadavere e portatelo in 1 (attenzione ai due tedeschi ai lati della strada!). Ora una mossa barbina: selezionate il M e, a pattuglia appena passata, fatelo dirigere alla scala 2 del fiume; attendete che i due vigilanti all'incrocio non vi osservino e, acquattati come mai prima d'ora, tentate di raggiungere l'acqua per poi andare in apnea. Arrivati alla scala che di tanto in tanto viene controllata dal soldato (3, sulla mappa), attendete che quest'ultimo

giunga alla base e si volti: sbucate immediatamente fuori e sparategli col vostro fucile subacqueo (tasto "D" per uscire e "J" per l'arma). Fate abbassare nuovamente il vostro uomo.

Passate alla S. Fatela tornare strisciando al cadavere nascosto nella villa; attendete nuovamente la pattuglia e, andandole dietro, cercate di avvicinarvi al vigilante che percorre il ponte per il lungo. La zona in cui conviene nascondervi è il muretto a sinistra (vedi foto), anche se in effetti non è detto che ce la facciate a ucciderla col veleno: potrebbe girare l'angolo proprio con la testa verso di voi... Se così fosse potreste aspettare un altro suo giro per raggiungere il nascondiglio, oppure usare il C dalla zona 1 (ma subito dopo rifatelo inginocchiare!). A ogni modo il passo successivo sarà nascondere il cadavere alla villa.

Ennesimo passaggio della pattuglia; spostate S alle spalle del piantone dall'altro lato del ponte, facendo attenzione soprattutto a due cose: le squadriglie che passeggiano e gli uomini alla casa 4 dell'angolo nord ovest. Agite rapidamente: avvelenate l'uomo e trascinatelo ai piedi della scala 3 dove già sarà presente M. Muovete qui tutti gli uomini e incrociate le dita...

Ce l'avete fatta? Ok, ora aspettate che le due pattuglie facciano il giro della fontana, controllate che l'uomo a destra della vostra locazione non vi veda e fiondatevi alla scaletta dell'edificio 4. Dovrete coprire la distanza che vi separa dalla casa in due tappe: prima accucciati fino al lato sinistro della fontana e poi, quando il soldato sotto alla scala sarà girato, alzandovi e correndo alla scaletta (magari 'sta ultima azione fatela da metà strada in poi: quelli oltre il carro blindato potrebbero vedervi!). Appena su, abbassatevi e raccogliete gli abiti così da travestirvi da Ufficiale. Avvelenate le guardie della balconata quando saranno divise, stando però attenti ai nazi nel giardino della villa: l'uomo che passa davanti al cancello e le due pattuglie potrebbero far scattare l'allarme.

Tornate pure al pian terreno, attendete che in giro non vi sia nessuno e punturizzate la guardia che prima vi aveva dato tanti grattacapi: quella della scaletta. Caricatevi in spalla il cadavere e portatelo dietro allo steccato di legno in basso a sinistra, poi tornate sul balcone e da qui al terrazzo superiore per distrarre la guardia (non fatele osservare la scaletta d'accesso). Ora il C. A strada libera, fate arrivare il vostro uomo fino all'edificio 4, fategli salire le scale acquattandolo di volta in volta (tasto "C") e tenendo d'occhio, per quella che conduce al terrazzo, il piantone del giardino segnato nella foto (il momento giusto per la salita è quando la visuale di quest'ultimo è verso la terrazza e si sta spostando da destra a sinistra). Stesi per terra come dei tappetini da bagno, da questa posizione privilegiata potrete mirare tranquillamente a quel pelatone del Generale (tasto carabina: "R"). Freddatelo non appena il "piantone pericoloso" non vi guarderà, abbassatevi nuovamente e, dopo aver avvelenato con la S il cretino che stavate distraendo (se qualcuno vi vedrà, accucciatevi e rimettetevi l'uniforme), fate scendere gli uomini al piano terra (neh, per il C è meglio aspettare!).

Spedite la S al cimitero, piazzandola esattamente dietro al piantone nell'area in basso a destra. Attendete che passino le due solite pattuglie alla fontana e, raggruppando gli uomini davanti al "Cafe De La Daix" (il locale a sinistra del palazzo 4), state dietro alla squadra che salirà per la via a sinistra. Fermatevi prima dell'incrocio così da lasciarli girare senza che vi vedano, poi continuate dritti fino in cima alla mappa, accanto alla casa con la scritta "A bas la collabotation!" (5). La pattuglia tornerà indietro e con un po' di fortuna non vi vedrà (semmai non dovesse andare così potreste anche entrare nella casa con la scritta, ma attenti ai vigilanti sui marciapiedi!).

Ora, stando accanto all'edificio, fatevi vedere da uno dei vigilanti in modo d'attirarlo verso di voi: il sistema più sicuro per prendersene cura è stare in piedi, accucciarsi non appena si viene avvistati e poi strisciare dietro l'angolo della casa 5 attendendo il beota a pistole spianate. Uccidete in questo modo tutti quelli che verranno a controllare il cadavere ed

entro breve la strada sarà libera (l'importante è che facciate fuori la pattuglia all'interno del cimitero).

Fate accucciare il C, il M e il P, e portateli accanto all'autocisterna arancione prima che ripassi la squadra di cinque elementi (non salite sul mezzo ma state il più possibile in alto a sinistra). Attendete che la suddetta pattuglia torni da dove è venuta e mandate avanti accucciato il C così che abbia a portata di carabina i due soldati sotto all'edificio 4... Mi spiego meglio: avete presente la strada nella quale si trova il mezzo blindato? Ottimo; sul lato sinistro del marciapiede vi sarà un vigilante e un piantone, ecco: entrambi andranno freddati senza pietà! Una volta fatto ciò potrete far tornare il vostro uomo all'autobotte e passare il controllo alla S. Portate quest'ultima dalle parti del quartier generale nemico alla locazione 6, entrate nel parcheggio e, quando nessuno vi vedrà, fate un'iniezione letale al piantone all'entrata. Le squadriglie di 'sto posto saranno in tutto tre: due da tre elementi all'interno delle mura e una da tre elementi che gironzola all'esterno. Tutte andranno a vedere il corpo, voi attendete che lo faccia l'esterna (non preoccupatevi, prima o poi lo vedrà) e cercate subito di attirare l'attenzione dell'ufficiale che la comanda fermandolo sul posto (fate sì che non osservi la via)... risultato: strada libera!

Controllate la posizione della squadra da cinque nazi, fate salire il P sul camion e guidatelo, con molta cautela, all'area mostrata nella foto: dalle parti dell'entrata 6 ma non tanto vicino da far girare la squadra distratta dalla spia. Fatto ciò, riportate il P dai compagni, fate smettere di parlare la S e, con un po' di fortuna, esploderà tutto! Ora fate strisciare tutti quanti fino al camioncino della locazione 7 del cimitero e, appena possibile, portate via le chiappe dalla zona imboccando la strada 5. Fotbar!

### **MISSIONE 16: FERMARE LA DISTRUZIONE**

Un ponte minato, quattro guastatori nemici pronti a farlo saltare e un solo scopo: fermarli! La squadra questa volta sarà il C, il M e la S. Spostate la S dietro alla stazione 2 e, non appena passerà il treno, avvelenate il vigilante a sinistra portandolo dietro l'edificio. Al secondo passaggio del treno sarà la volta del piantone subito di fronte alla casetta, badando bene che per quest'ultimo avrete molto meno tempo per farne sparire il cadavere (sempre dietro all'abitazione).

I due personaggi oltre le rotaie, li dovrete uccidere uno dopo l'altro non appena quello in movimento vi darà le spalle: voi, che fino a quel momento sarete stati accucciati oltre i binari, vi alzerete in piedi, correrete verso il primo tedesco avvelenandolo al volo, e dopo farete lo stesso col secondo; spostatene i corpi il più in alto possibile così che non vengano notati da nessuno.

La prima parte dell'operazione è andata. Prossima mossa: raggiungere gli abiti da Ufficiale nella locazione 3. Spostate il vostro uomo oltre la strada asfaltata, in un angolo vicino al gruppo di case 3 ma non così vicino da destare i sospetti della pattuglia della zona. Non appena quest'ultima tornerà verso il basso (starà facendo una sorta di girotondo attorno ai tanto agognati vestiti), voi strisciate dentro, alzatevi in piedi e, oculatamente, correte a indossare la divisa. Portatevi ora, così vestiti, nella zona 4 dove vi metterete proprio tra i due piantoni davanti al ponte.

Fate immergere il M in acqua, costeggiate la sponda e, beccato il soldato di pattuglia, uscitegli alle spalle inforcandolo con l'arpione. Tornate in apnea e fate strisciare il C fino al ponte (area 4). Ora date un'occhiata alla foto: con M, attraversate il corso d'acqua, passate sotto al ponte e, rimanendo nell'ombra, strisciate all'asciutto appostandovi a non più di un metro dal detonatore in "A" (area 5). A questo punto fate lo stesso con C, ponendolo laddove ho messo la "X", prima di portarlo un po' più all'esterno e far entrare nella sua area di tiro i guastatori "A" e "B", attendete che il vigilante sulla costa gli dia le spalle, solo allora il piano si potrà completare...

Attenzione: ora dovrete essere veloci come non mai! Col C, sparate ad "A" e a "B", accucciavvi di nuovo e strisciare a destra fin sotto il ponte. Passando al volo il controllo al M, freddate "C" con il fucile subacqueo (tasto "J"), abbassatevi immediatamente e fiondatevi verso l'acqua dove andrete subito in apnea. Con S, posizionate l'occhio sul piantone a destra del passaggio a livello e, non appena lo sfortunato geniere vi arriverà a tiro, badate che il primo non guardi così che possiate avvelenare il secondo senza pensarci. Ora la fuga.

Con S, intrattenete la squadra di cinque nazi facendoli guardare verso destra (teneteli il più possibile vicino al ponte). Non appena la spiaggia a sinistra del punto 4 sarà libera, fate strisciare fuori C e portatelo all'estrema sinistra, luogo in cui sposterete anche M (era in apnea, vero?). Sempre facendoli restare bassi, fate attraversare le rotaie ai due Commando, senza però mandarli tanto avanti da farli avvistare dai tizi accanto al camion 6 (poco oltre le rotaie sarebbe l'ideale, non esagerate però). Attendete il passaggio del treno e, quando vi sembrerà abbastanza vicino, fate attraversare le rotaie alla S di corsa, facendola salire al volo sull'autocarro (in questo modo la pattuglia si accorgerà il più tardi possibile degli uomini vicino alla strada ferrata). Coperti dal convoglio, fate correre al camion anche il M e il C (potevate già farli avvicinare al mezzo se la squadra di nazi dava le spalle); se serve, con la carabina di quest'ultimo fate fuori uno dei bidoni di carburante in modo da uccidere la pattuglia, poi con un secondo colpo seccate il piantone al passaggio livello. Quando tutti gli uomini saranno sul camion potrete salutare col fazzolettino...

### **MISSIONE 17: PRIMA DELL'ALBA**

In Francia, così come nel resto del mondo, l'incubo della guerra non è ancora finito. Non tutto il paese è stato liberato e in più Claude Gilbert, capo della resistenza parigina, è stato catturato. Compito del Commando sarà riportare a casa i partigiani.

Con voi il BV, il M e la S. La tecnica che dovrete usare questa volta sarà un po' diversa dal solito, infatti vi dovrete per prima cosa far catturare! Sì, proprio così: dalla zona 1 portate fuori i vostri 3 uomini e in breve troverete il BV e il M rinchiusi nell'area 2. Con la S, iniziate a far fuori le guardie seguendo l'ordine della foto, nascondendo i primi tre cadaveri dietro alle docce o all'edificio sulla sinistra. Arrivati al soldato "D", piazzate la visuale sul "G" e, non appena il vigilante "E" sarà distratto, freddate il primo trascinandone rapidamente il cadavere dietro alle casse di legno (se "G" dovesse vedervi l'importante è che poi al coperto vi rimettiate gli abiti da Ufficiale). Spostatevi al "E" iniziando a parlarci all'estremità sinistra del suo tragitto; piazzando "l'occhio" sul "F", attendete che non vi osservi, smettete di parlare alla guardia e punturizzatela spostandone il corpo verso l'ingresso della casa. Arrampicatevi sulla scaletta dei serbatoi di petrolio apritene le valvole e scendete; ora, piazzandovi appena sotto le casse di legno di "E", vedete di essere a portata di pistola dalla macchia d'olio ma abbastanza coperti da cadere solo nel fuoco di "F". Sparate al carburante per terra così da bloccare l'accesso al campo poi datevela a gambe in direzione sinistra (verso la ex posizione di "B"); reindossate la divisa non appena sarete coperti (tasto "U", ma solo se non nella visuale di un nemico), poi freddate singolarmente con la pistola ogni tedesco che tenterà di ostacolarvi.

Grazie alla barriera di fiamme, ogni tedesco che tenterà di raggiungervi si friggerà per bene, lasciandovi così il tempo di pensare ad altri affari. Aprite il cancello accanto all'area precedentemente controllata da "G", andate nuovamente all'ex-area di "B" e sparate un colpo di pistola così d'attirare dentro la pattuglia esterna. Col solito trucchetto dell'angolo, sparate a ogni soldato che farà capolino, poi fiondatevi a liberare i vostri amici.

Prima di aprirne la gabbia, portate M accanto all'uscita, ponendo poi il BV, Claude e i partigiani nell'angolo in alto a destra. Non appena potranno uscire, fate acquattare M

spedendolo, così abbassato, al cancellone d'uscita verso l'alto. Una volta fuori, fatelo strisciare all'estrema destra, mandatelo in apnea attraversate il fiume; obiettivo: area 3. Ripassando il controllo alla S, attraversate il lungo ponte andando, guarda il caso, nella stessa locazione in cui si trova, ancora immerso, M. Attendete che una delle due guardie presenti qui arrivi a coprire il lato destro del mulino diroccato, quando lo farà, attiratene dapprima l'attenzione con S e poi, facendo saltare fuori M, sparatele un bell'arpioncino nella schiena. Ripetete la medesima scena con il soldato che arriva fino al sasso a nord dell'edificio, nascondete entrambi i cadaveri dietro a 'sto posto (la roccia) e poi spedite la S a chiacchierare con la pattuglia che gira per l'area superiore.

Purtroppo Claude e i partigiani sono in troppi per salire sul canotto (non bestemmiare, l'ho già fatto io per voi!), quindi sarà necessario liberare il ponte per permettere loro di arrivare dall'altro lato del fiume.

Strisciate con M alla roccia posta a sinistra del mulino cercando di mettervi il più a destra possibile (sempre però coperti dal sasso!). Ponendo "l'occhio" sulla capanna d'avvistamento sull'altra sponda del fiume, attendete il passaggio del vigilante (nella foto due l'ho chiamato "vigilante lato sinistro del mulino"), sperate che non vi veda subito e, appena potete, mettetevi in coda a lui seguendolo fino in alto. Non appena l'area visiva della capanna d'avvistamento non è su di voi, sparate all'uomo con l'arpione (tasto "J"), accucciavetevi subito (tasto "C") e tornate dietro al sasso prima che un altro vigilante giunga inaspettatamente... e succederà! Voi naturalmente non vi farete fregare da 'sto fatto e, appena passerà accanto al masso, gli sparerete col fucile subacqueo così come avete fatto col suo compare, riabbassandovi subito dopo (l'occhio sarà sempre sulla capanna). Mi raccomando: non lasciate che dia l'allarme, state coperti dalla roccia e vedete di far cadere i due in una zona riparata da quest'ultima: se così non fosse, la pattuglia sul ponte potrebbe vedere le spoglie dei nazi e dare l'allarme!

Riportate il M all'area 3, riattraversate il fiume e, una volta sulla sponda meridionale, gonfiate il canotto attendendo l'arrivo del BV... Sì, anche lui sta per entrare in azione! Fate uscire il vostro uomo dalla gabbia strisciando, fategli prendere il bidone di esplosivo e, badando bene che la pattuglia sul ponte vi dia le spalle, portate la tanica accanto alla capanna d'avvistamento. Fiondatevi al gommone del M, usatelo per raggiungere l'area 3, scendete dall'imbarcazione e rimettetela nello zaino prima di far strisciare il BV nella zona 4 (la S sta ancora intrattenendo il gruppo, vero?). Magari, intanto che ci siete, spostate tutti i cadaveri lasciati in giro in un posto più sicuro: la roccia a nord del mulino, ad esempio.

Al 4 ci sono essenzialmente tre problemi: un piantone, un vigilante e una pattuglia. Smettete di far parlare la S coi tedeschi e, attendendo che siano abbastanza lontani, fatele distrarre il vigilante della locazione 4... Accoltellate prima il piantone e poi lo stesso chiacchierone imboscandone i cadaveri nel camion: per una maggior efficienza dovrete usare rapidamente sia la S che il BV.

Mandate in apnea M, fatelo uscire sulla costa meridionale e ponetelo a distanza utile per un bel colpo di pistola al barile già piazzato da BV (magari state abbassati). Attendendo che il vigilante della costa 5 sia all'estrema destra del suo percorso, fate saltare la latta di carburante per poi tornare in acqua... Risultato: una capanna d'avvistamento in meno, due nazi e una pattuglia distratta in più (quello a sinistra del sasso del mulino, il già citato vigilante 5 e la squadra del ponte)!

Senza perdere tempo, spedite il BV ad accoltellare il piantone della caserma accanto alla locazione 4, poi, con S, uccidete il mitragliere che tiene d'occhio il ponte muovendo le spoglie di entrambi dalle parti del camion 4; attenti alla pattuglia nell'area superiore!

Signori questa è l'ultima azione: dovrete farla in maniera precisa e senza perdere troppo tempo. Dopo aver occultato i soldati morti, spedite velocissimi la S all'area 6, non appena tutti i nazi alla capanna se ne staranno tornando indietro, fate uscire dall'acqua il M e

uccidete il piantone e il vigilante che, molto probabilmente, se ne staranno tornando in posizione appaiati (la pattuglia sarà qualche passo avanti a loro); fate tornare il vostro uomo in acqua e, non appena la squadra arriverà al ponte girandosi nuovamente verso la casupola distrutta, vedrà il nuovo scherzetto!

Mentre i tedeschi correranno per la seconda volta nella zona della casetta (i morti attirano sempre le mosche!), voi avrete già fatto in tempo a ordinare a Claude e ai partigiani d'uscire dalla prigione, ponendoli accanto al cancello d'uscita superiore (vedi foto). Quando i tedeschi passeranno davanti al cancello, fate uscire gli ex-prigionieri e fateli correre in direzione della zona 6. Intanto la S, a pattuglia passata e senza andare troppo nel sottile, dovrà sparare a tutti i soldati nella suddetta area (io vi consiglio di sfruttare come copertura i sassi a cui sono appoggiati i piantoni più in basso), mentre il M, dopo aver atteso che i tre manigoldi gli abbiano dato le spalle, salterà all'asciutto per la seconda volta e li finirà usando il fucile subacqueo e la pistola (prima fate fuori quelli col mitra, poi l'Ufficiale!).

Ragazzi la strada è libera, il camion 4 vi attende (non dimentichiamoci dell'ultima pattuglia rimasta, comunque!)

### **MISSIONE 18: IL CAPRICCIO DELLE CIRCOSTANZE**

Ricordate il ponte della missione 16, di come vi eravate impegnati per salvarlo? Beh, ora è il momento di distruggerlo!

Nella zona 1 vi sarà il BV, il M, il G e il P, non saranno però in un'unica area, bensì suddivisi in due gruppi, ognuno dietro a un muretto. Fissando "l'occhio" sul piantone accanto al trattore arancio, attendete che quest'ultimo non vi osservi e portate la squadra a destra (BV e M) verso gli altri due del gruppo così da formare una singola falange armata. Attirate l'attenzione dei tedeschi sparando un colpo a vuoto, poi iniziate a farli fuori con la pistola a mano a mano che faranno capolino tra i muri. Non sarà tanto difficile, soprattutto se dietro al muro vi disporrete in maniera intelligente...

Ripulita la prima area (compresa la zona all'estrema sinistra), passate alla seconda (2): sfruttate il muretto e, passata la squadriglia, prendetela alle spalle. Ogni soldato tedesco andrà abbattuto, state solo attenti a non farvi beccare dal carro blindato che di tanto in tanto passa sulla strada asfaltata.

Sparando un colpo d'avvertimento nella parte più occidentale della locazione 2 (il vicolo poco più avanti del bidone esplosivo) non sarà difficile attirare l'attenzione di quasi tutti quelli alla stazione 3, voi fateli fuori solo quando staranno per tornare indietro e la vostra energia non subirà gravi cali... A zona libera, portate in strada il barile di benzina (BV docet), lasciatelo all'altezza della fontana e, quando ripasserà di nuovo il blindato, fatelo esplodere per liberarvi del mezzo indesiderato (lasciate un uomo sdraiato nei pressi che, al momento opportuno, lo faccia detonare con la pistola). Inevitabilmente l'esplosione attirerà qualcun altro che, non devo neanche dirlo, eliminerete senza indugio alcuno.

Ma andiamo avanti. Usando la tecnica generica del colpo di pistola per attirare l'attenzione, e dell'uso di pistole non appena il nemico gira l'angolo, non dovrebbe essere un problema per voi liberare anche la stazione 3. Io personalmente consiglio, quando il treno è fermo e vi protegge dagli sguardi nemici, di buttare una piccola bomba contro la stazione, così facendo eviterete l'uscita di altri nazi ed eliminerete anche i soldati più coriacei in un sol botto. Superando poi il mezzo dal di dietro e sfruttando le rocce, potrete poi freddare tutti i restanti scozzatori...

Fate immergere il M e fatelo nuotare fino all'isola 4 dove, debitamente protetto da parecchi soldatini, vi sarà un canotto. Vista la natura dell'imbarcazione e la sua propensione all'attrarre i proiettili, il mio consiglio è di "combatterci" lontano, magari in silenzio... Ecco come. Attendete che il vigilante nell'angolo in alto a destra non sia adocchiato da nessuno, uscite dall'acqua e sparategli un colpo di fucile subacqueo, rientrate tra i flutti (prima



abbassatevi, però!) e attendete che tutti siano dalle parti del cadavere a controllare l'accaduto. Dopo aver dato un allarme a cui nessuno risponderà, i soldati penseranno bene di tornare a fare il loro dovere e, tutti ordinatamente in fila, se ne andranno verso sinistra. A questo punto saltate fuori alle loro spalle e, usando la fiocina in maniera oculata (dapprima su quelli più indietro) o, nel caso veniate scoperti, la pistola, fregateli prima d'imboscarvi il gommone.

Tornate dai vostri amici, fateli salire sull'imbarcazione e portateli nella zona orientale dell'isola 4 (si renderanno necessari un paio di viaggi). Una volta che tutti saranno qui, metteteli a carponi e strisciate fino alla locazione 5: il campo nemico. Badate che la pattuglia di turno non vi veda e che sia ben lontana, riparatevi nella posizione mostrata in foto e, appena vi sentite pronti, procedete al centro delle due tende più vicine facendo fuori i primi 3 soldati con le pistole. La mossa successiva sarà piuttosto furba: andare direttamente contro una di quelle segnate in foto come "tende utili al riparo" e freddare chiunque sbuchi ai lati. Passando dall'una all'altra e attirando gente con un colpo di pistola, dopo qualche secondo non ci sarà più nessuno e potrete andare gatton gattoni al Panzer III posteggiato al 6 (siate cauti comunque: c'è ancora un carro blindato che gironzola!). Quando sarete in questo mezzo avrete praticamente terminato la missione: nessuno potrà resistere al suo cannone! Tra l'altro vogliate notare una cosa: in modalità di sparo (CTRL premuto), a seconda della distanza dal bersaglio verrà usato il cannone oppure le mitragliatrici del mezzo...

Finito il massacro, gonfiate per l'ennesima volta il canotto, fateci salire il M e il G dirigendovi nell'isoletta 7 dove, tra i cadaveri dei nemici già uccisi col carro, potrete mettere le mani sulle tre cariche per far saltare il ponte. I punti in cui piazzarle saranno quelli segnati dalle "scatolette" marroni...

Fatevi dunque una passeggiata in 'sto posto lasciando giù i candelotti e poi, una volta al sicuro, fate detonare il tutto. Tornate all'isola 4, usate ancora il gommone per attraversare il fiume e, dalla zona iniziale, fiondatevi all'area di raccolta 8. Se proprio volete, usate l'ultima bomba a mano del G per far fuori il folto gruppo di nazi dalle parti del vostro mezzo di fuga, poi però sgombrate fiondandovi nel camion e guidandolo verso sud-est!

### **MISSIONE 19: IMPEDIRE LE RAPPRESAGLIE**

E' l'inizio del 1945. La Francia è completamente libera dal giogo nazista anche se purtroppo per gli Alleati, Hitler ha iniziato il lancio su Londra delle sue nuove e pericolosissime armi: le V2. In questa missione il Commando dovrà distruggere una base di lancio di questi missili e, naturalmente, sopravvivere.

Co voi il BV, il C, il M e il G. La zona 1 non è certo la migliore da cui iniziare, però non potete farci niente. Spostate tutti e 4 i vostri uomini nell'insenatura della "barriera" rocciosa dietro alla quale vi trovate (lievemente a destra della vostra posizione), fate in modo di porli il più dentro possibile perché tra poco si ballerà! Sparate un colpo di avvertimento (l'allarme non suonerà, fidatevi) e, non appena i soldati inizieranno ad arrivare da entrambi i lati della vostra zona coperta, voi freddateli senza pensarci troppo. Non sarà facile, soprattutto se non avete posto il Commando il più possibile verso il basso (voi avete delle pistole, loro dei fucili, facendo così non riusciranno a sfruttare la maggiore portata delle loro armi e si dovranno avvicinare); cercate solo di non concentrarvi su un solo lato ma di sparare a entrambi, e ricordate che solitamente i nazi, prima di sparare, vi intimeranno di fermarvi, cosa che vi farà capire chi e quando attaccare.

Alla fine della prima battaglia, la zona sarà abbastanza vuota. Acquattato a dovere, mandate il C nella locazione mostrata in foto: tra la roccia di sinistra e il garage del carro armato; tenete "nell'occhio" il soldato vicino alla scalinata di legno per il cottage e, attendendo che il vigilante oltre i carrelli non osservi quello sul tetto della loro stazioncina (vedi sempre foto), freddate quest'ultimo abbassandovi subito dopo. Ora sarà il turno del

BV. Portatelo laddove avevate fatto appostare il C, fategli lasciare giù l'esca e fatelo strisciare dietro al grosso sasso lì vicino. Fategli accendere l'aggeggio così che il tizio delle scale vada a controllare; sbucate fuori non appena lo starà guardando e Zak! Nella gola! Portatene il corpo al di là delle pietre e così gli unici rimasti al cortile saranno i soldati al di là dei carrelli alla zona 2, cose che, a noi personalmente, non può fregar di meno! Sparando il solito colpo d'avvertimento nell'area all'estrema destra della zona di partenza, attirare anche la combriccola di soldati col cane della locazione 3 (un Pastore Tedesco... chi l'avrebbe detto, siamo in Germania!), freddate silenziosamente i piantoni di 'sto posto, ma attenti al pilota nel carroarmato (è nel garage ma vi vede benissimo!) e al bunker di cemento con la mitragliatrice.

Spedite il M in acqua, mandatelo alla spiaggetta della zona 4, fatelo acquattare una volta uscito e sistematelo nell'insenatura tra le rocce a destra. Sicuri in questa posizione, sparate il solito colpo esca, uccidete i tre tedeschi (due soldati e un pastore...) colpendo sempre nello stesso punto del terreno, e, stando bassi, eliminate silenziosamente il vigilante nei pressi della mitragliatrice (NON il mitragliere, quello non toccatelo!) e l'uomo a destra che sta fumando (se proprio non resistete allora usate la pistola). Tornate in acqua strisciando.

Coi vostri restanti uomini, raggiungete l'area 3, ormai sicura. Fate scegliere al C una zona dalla quale può tenere sotto tiro il mitragliere accanto ai binari senza essere adocchiato dal bunker o dal carroarmato; freddate il soldato, riabbassatevi e subito dopo colpite il tizio andato a controllarne al salma. Ora, col BV, il G e il C, superate i binari rimanendo bassi. Perfetto, locazione 5, allora. Attendendo che il vigilante di 'sta parte della mappa non vi osservi, portate i 3 Commando dietro allo stipatore di carbone (l'affare grigio che sembra un microscopio). Appena vi sentite pronti, mandate fuori il BV ad accoltellare il poveretto portandone poi la salma dietro alle casse.

Ora, fissando la visuale "occhio" sul cane rinchiuso nella base (vedi foto), non sarà poi così difficile freddare i due vigilanti a sud, non dimenticatevi che dalla vostra avete un coltello, una trappola anti-uomo e la copertura di un bel muretto bianco! Dopo aver nascosto i copri dietro al masso, toccherà al cane raggiungere le praterie dell'aldilà, perciò attendete che si trovi il più possibile verso l'alto della sua gabbia (o coperto sul lato sinistro della cuccia) e sparategli con la carabina.

Portate i 3 Commando fino al cancello 6 e più precisamente nell'area tra le casse di legno e la rete del recinto. Sparate il colpo esca così che suoni l'allarme e seccate tutti quanti senza ritegno (una tecnica blanda ma funzionale!). Dopo qualche minuto non dovrebbe arrivare più nessuno e sarete liberi di spostarvi in direzione della seconda entrata (zona 7).

A metà percorso fermatevi al trattore, osservate il movimento intorno alla zona 7 e noterete che, oltre al piantone fisso, vi sarà anche una pattuglia e un vigilante singolo che camminano in quello stesso luogo... Attirate il singolo con un colpo di pistola da dietro il trattore (inutile dire la fine che gli farete fare), mentre per la pattuglia ecco qualcosa di più complesso: col cecchino fate fuori il piantone all'entrata, fate strisciare fino al corpo il G, fategli lasciare una carica di dinamite e tornatevene indietro. Non appena la squadra noterà il corpo, la vedrete correre in quella direzione; facendo detonare il tutto (magari quando passa il camion!) eliminerete in un sol colpo 5 nazi e un'intera palazzina tedesca! Ora il M, è in acqua, vero? Ottimo. Fatelo nuotare fino alla spiaggia 9: la zona di recupero. Attendendo che il soldato qui presente sia al limite destro della sua ronda, saltate fuori e fiocinatelo al volo.

Fate entrare nella base il BV, il C e il G. Con la carabina uccidete i due militari a sinistra delle V2 all'area 8: sono gli unici che potrebbero darvi ancora fastidio! Ora, utilizzando il BV, disponete i barili d'esplosivo accanto ai missili: tre tra i due appaiati e uno solo accanto a quello più a destra. Fatto ciò date il colpo di pistola a ciascuno e fiondatevi

anche voi alla spiaggia 9 passando da 5 (state acquattati quando serve, esistono ancora due soldati!).

Arrivati nei paraggi del 9, dovrete fare un'ultima cosa: far piazzare al G la sua ultima carica. Già, ma dove? Sotto alla torretta di guardia che potrebbe vedervi fuggire in nave! Il resto è storia!

## **MISSIONE 20: OPERAZIONE VALHALLA**

La fine della guerra è ormai alle porte ma purtroppo un ultimo dispaccio ha fatto calare una nube oscura sugli alleati: i piani di Fat Man, la prima bomba atomica del Progetto Manhattan, sono stati trafugati e portati nell'ultra protetto castello di Gundelfingen. La vostra missione è di infiltrarvi in questo posto e farlo saltare in aria! Due cose però non vi sono state dette: come farlo e perché mai avete con voi tutti gli uomini disponibili... che sia una fregatura?

I Comandi saranno divisi in due squadre: nella prima (1A) ci saranno il BV e la S, mentre nella seconda (1B) il C, il M, il G e il P. Iniziamo da qualcosa di semplice: il far arrampicare il BV sul muro del castello per raggiungerne il tetto 2. Cliccate sulla porzione di prato che vi separa dal muro con lo Shift premuto, in questo modo vedrete la visuale del primo soldato che lo guarderà. Non appena la zona sarà inosservata, correte alla parete e iniziate a scalarla; quando arriverete su l'uomo al culmine del muro dovrà darvi le spalle, siccome il BV non potrà stare fermo in un punto, fino a quel momento non vi resterà che temporeggiare scendendo e salendo di continuo un piccolo pezzo, potrete farlo cliccando sotto e sopra al vostro personaggio...

Giunti su al momento giusto, correte addosso al nazi, accoltellatelo e salite la scaletta di ferro accucciandovi subito dopo (tasto "C"). Ennesima piccola scaletta e, guardie permettendo (usate sempre "l'occhio" sul terreno), ennesimo morto sulla coscienza. Riscendete fino alla balconata.

Per scendere di un altro piano (locazione 3) la via migliore non sono naturalmente le scale, bensì il muro che si trova poco più in basso della vostra posizione, peccato che sia piantonato da un soldato e che di sotto vi sia un vigilante che ogni tanto guarda su... Attendete che quest'ultimo dia le spalle arrivando quasi a contatto col muro, uccidete il piantone sul vostro piano, scendete aggrappandovi alla parete ed eliminate anche il suo compare vigilante (quello che guardava su, ricordate?). A 'sto punto fate fuori tutti i tedeschi che stanno guardando giù dalle mura, poi spostatene i cadaveri nella zona coperta (accanto al muro dal quale siete scesi). Imboccando il percorso per i bastioni del castello, il primo nemico che incontrerete sarà un vigilante che, guarda il caso, sta facendo da spola coprendo l'entrata 4 per il maniero. Il percorso per raggiungerlo non sarà dritto ma descriverà una sorta di gomito... E' qui che vi apposterete (un po' prima della piega) dopo aver attivato su di lui l'opzione "occhio": non appena il militare sarà voltato altrove cliccate su di lui col coltello e il BV riuscirà a ucciderlo prima che il nazi lo noti. Continuate a strisciare dietro a tutti i soldati della zona; giunti a quello a guardia "A" (vedi foto) del cancello sommerso (area 5), attendete che il tedesco che gironzola nell'area di tiro sottostante e il tizio "B" che fa avanti e indietro dai controlli, non vi osservino, accoltellate il piantone e proseguite in alto attendendo vicino alla sommità della scaletta. Ora attenzione, dovrete essere rapidissimi! Fissate la visuale sul vigilante "B" (il soldato in movimento) sotto di voi; attendete che al campo di tiro non vi veda nessuno e che il suddetto soldato vi giri la schiena, solo a 'sto punto scendete immediatamente la scaletta alla volta dei comandi con la lucetta rossa. Attivateli di corsa senza uccidere nessuno, poi rifondatevi alla scala, risalitela e acquattatevi prima che il nazi torni indietro (si può fare ma non dovrete avere esitazioni ed essere davvero veloci!).

Fatto ciò, procedete alla balconata 6 dove, senza troppi complimenti, farete fuori il vigilante che gironzola e i due piantoni che staranno guardando verso est. Passate il

controllo al C, fissate la visuale sul tedesco "C" e, quando non avrà sott'occhio "D", usate la carabina per far fuori quest'ultimo. Riservate lo stesso trattamento al compagno del tizio appena abbattuto che, dopo poco, giungerà trafelato per controllare il cadavere... da trafelato a traforato!

Nuovamente col BV, attendete che "C", o qualcuno al solito campo d'addestramento, non guardi, accoltellate l'ultimo tizio rimasto alla locazione 6: quello a destra della scalinata verso "D", poi, stando bassi, salitela per la zona alta dei bastioni (locazione 7). Le successive guardie, quelle accanto al cannone, sistematele singolarmente (ergo: attendete che il vigilante faccia un giro prima di uccidere la successiva) sapendo che una di esse è particolarmente attratta dalle esche radio, mentre le altre due lo saranno solo per pochi istanti (accendetela e spegnetela subito); i cadaveri metteteli dietro alle casse. Il cancello sommerso è aperto, vero? Ok, portate il M al fossato, fatelo immergere e uscite dopo breve all'interno delle mura, zona 5. Non appena i soliti tizi vicino ai comandi del cancelletto saranno girati, uscite dall'acqua e andate al mucchio di sacchi verso il basso. A causa della vicinanza dell'area di tiro, nessuno farà caso al rumore di pistole, perciò fate fuori tutti senza pensarci troppo: il piantone di spalle, gli uomini che ne controlleranno il cadavere e il guardiano dei comandi con tutti i suoi amichetti; l'unico che dovrete lasciare vivo sarà il piantone "C" ai piedi della scalinata. Già, non risparmiate nemmeno il fesso dall'altra parte dei sacchi di sabbia! Finito il divertimento attendete dietro al cannone...

Una pattuglia dovrebbe prima o poi arrivare dirigendosi al cadavere del tizio dei sacchi (il fesso). Strisciando, fate il giro antiorario del cannone, alzatevi in piedi non appena vi sentirete fuori dalla visuale della squadra, portatevi alle loro spalle di corsa e, nell'area di tiro, sparate alla pattuglia così come avete fatto con tutti gli altri.

Eliminate il piantone "C", fate scendere il BV dalle scale e riunite la "famiglia" prima dell'arrivo della VERA pattuglia: un simpatico gruppetto di 5 elementi che sicuramente verrà attratto dalle salme. Inutile dire che il posto migliore per combatterci sarà dietro ai sacchi di sabbia: laddove avete fiocinato "B". Non lasciatevi sopraffare e sparate ai tizi mano a mano che gireranno l'angolo.

Ok, l'esercito nemico è stato ridotto. Ora, buoni buoni, strisciate verso il settore 8 del castello. Non appena il vigilante tornerà a sinistra, fate muovere i vostri uomini all'interno dell'edificio segnato in foto, senza dimenticarvi, lungo il tragitto, di far lasciare giù l'esca al BV nella posizione -1-. Dopo il nuovo passaggio del solito soldato, fate uscire per un istante il BV dalla capanna, accendete l'esca col tasto "I" e rifiondatevi dietro all'uscio (se non sarete rapidi verrete visti!). Non appena i due nazi saranno presi a studiare l'aggeggio, voi potrete uscire e liquidarli. Riprendete l'esca, portatela, strisciando, nella seconda posizione, tornate alla solita casetta e, appena prima di rientrare, accendete e spegnete l'affare. Accorreranno altri due beoti che, con la fiocina del M (fatelo strisciare fino alla zona), ucciderete facilmente.

Il tizio a sinistra dell'ultima posizione dell'esca, dovrà essere eliminato anch'esso, per farlo basterà sbucargli davanti col M accucciato e, al suo "Halt!", fiocinarlo ben bene da fermi... siate rapidi però!

Ora, sempre col M, andate al cancello 4 e, sistematicamente, fate fuori ogni piantone. A strada libera, mandate dentro la S e speditela, acquattata, agli abiti da Ufficiale; fateglieli mettere solo quando entrambi i soldati in alto a destra non la staranno guardando...

E' ora di far entrare gli altri! Spostate la S nella zona abitata 9, a sinistra dell'entrata sud, e mettetela a parlare con il tizio che tiene d'occhio la strada d'uscita (è accanto alla casa con la bandiera nazista). Fatelo girare di 180 gradi così che non tenga d'occhio i suoi comparì dall'altro lato della strada; fate strisciare il BV da quello più in alto (state a un paio di metri dalla sua schiena) e il M da quello più in basso fissando su di lui "l'occhio". Non appena il vigilante che passa alle spalle delle S (vedi foto) starà tornando verso l'alto, e

nella visuale del soldato del M non ci sarà il compagno, fate agire il BV: accoltellate l'uomo e, caricandovelo in spalla, iniziate a portarvi verso destra, dietro ai sacchi di sabbia. Quasi contemporaneamente, passate al M (tasto "3"), activate il fucile (tasto "J") e freddate il soldato che tenevate d'occhio. Ammucchiate la salma con l'altra.

Fate strisciare fuori dalle mura il M in modo che si trovi tra i due piantoni. Attendete che la pattuglia all'esterno non vi guardi e fiocinate i due per poi trasportarne dentro i corpi col BV. Fate lo stesso con i soldati più esterni, muovendone però le spoglie dietro al grosso sasso in basso a sinistra. Magari, per accelerare il processo, fatevi aiutare dalla S, poi però rispeditela a intrattenere il cruccio! E fate acquattare il M dopo aver fiocinato!

Ok, avanti tutta: la strada è libera! Con tutti i Commando riuniti, magari nell'area 6, dividetevi i compiti. Guardate bene la mappa: posizionate il BV e il P dalle parti del primo soldato che troverete a sinistra del piano del terrazzo 6 (non esagerate con la vicinanza); il C in cima alla scalinata che conduce ai bastioni est, in modo che riesca a tenere sotto tiro il nazi situato poco dopo quello curato dal BV e del P (si vede che vogliamo il carroarmato posteggiato in 10?); il G sui bastioni più alti precedentemente liberati dal BV (zona 7); e la S al terrazzo 11, in un area in cui si potranno tenere sotto tiro con la pistola i due soldati qui presenti ma non si potrà essere visti (il più possibile in su, quindi).

Quando tutti gli uomini saranno pronti potrete partire: controllando S iniziate a far fuori i soldati, senza dimenticarvi di reindossare l'uniforme a ogni momento libero (ogni volta che verrete scoperti vi sarà tolta, ma quando nessuno vi vedrà la potrete rimettere premendo il tasto "U"... ). Uccidete più gente possibile restando in 'sto posto, poi però iniziate a muovervi visto che dovrete eliminare anche i piantoni sul terrazzo a destra e quelli direttamente sotto a quest'ultimo (state dietro alle casse di legno, c'è un cannone sotto di voi che potrebbe sparare!)... sapete, dovete liberare la strada per l'arrivo di G e lui avrà due compiti: minare l'edificio 2 e lanciare una bomba al pezzo d'artiglieria dal terrazzo che lo sovrasta! Fate comunque tutto in sicurezza riparandovi spesso: più rimarrete un Ufficiale tedesco e meglio sarà per voi!

Dopo una decina di minuti dovrete aver fatto tutto. Col M, sparate alle guardie rimaste di spalle sulla strada; fate raggiungere la casa 2 dal G (semmai vi fosse un'altra pattuglia intrattenetela con S), minatela con l'unica carica che avete e poi scendete al balcone sovrastante il cannone.

Durante tutto sto giro non fate stare gli altri con le mani in mano. Osservando ciò che vede il nazi tenuto sott'occhio dal C, fate uccidere al BV il soldato da cui era stato mandato, passate poi il comando a C che, con un colpo di carabina, si prenderà cura del fumatore. Spostando il P nella zona occupata dall'ultimo tedesco ucciso, vi ritroverete quasi sopra al carroarmato 10, per la precisione basterà scendere delle scale tenendo la sinistra e sarete arrivati... Peccato che la strada non sia del tutto libera, un problema a cui ovvieremo fra breve!

A questo punto il G sarà arrivato. Stando bassi fino al bordo del terrazzo, alzatevi solo per gettare la bomba a mano (tasto "E"), poi riabbassatevi e tornate alla locazione 6. Il cannone andrà in fumo richiamando tutte le guardie del luogo e voi, finalmente, potrete far salire il P sul Panzer III! La missione è tecnicamente finita: basterà far detonare il castello grazie al G, far esplodere le due V2 col vostro mezzo e, una volta che tutti sono saliti con voi, defilarsi passando per il cancello 4...

È finita! Aloha Commandos, al prossimo mese con le missioni aggiuntive!

FBS

## **I CODICI COMPLETI DI TUTTI I LIVELLI**

Missione 2: EY4XJ

Missione 3: LC9BG

Missione 4: 06814  
Missione 5: DB5TK  
Missione 6: QV540  
Missione 7: GH3WI  
Missione 8: 5ZWJ7  
Missione 9: 924BF  
Missione 10: HYBM3  
Missione 11: FEMDW  
Missione 12: F6GDN  
Missione 13: FBUWX  
Missione 14: ZMN4Y  
Missione 15: ZGQPD  
Missione 16: ZU2P3  
Missione 17: 22AMY  
Missione 18: Z3MJ8  
Missione 19: Z9FJ0  
Missione 20: ZAS4V