

کماندو ها ۳

دلاوران جنگ

راهنمای فارسی مراحل بازی



شرکت مهندسی نوین پندار

**کلیه حقوق این راهنما به شرکت مهندسی نوین پندار تعلق دارد
هرگونه استفاده تجاری از این راهنما و به هر روش
بدون کسب مجوز کتبی از این شرکت
غیر قانونی بوده و موجب پیگرد قانونی خواهد شد**

**شرکت مهندسی نوین پندار
زمستان ۱۳۸۰**



فهرست مطالب

صفحه

۷

ماموریت آموزشی ۱

- الف - وارد شدن به بخش نگهبانی ۸
- ب- برداشتن سیم چین از جعبه فلزی ۱۰
- پ - بریدن سیم های خاردار و خنثی کردن مینها ۱۱
- ت - بدست آوردن محتویات جعبه چوبی ۱۱
- ث - مبارزه با افسران پست نگهبانی مرزی ۱۱

۱۳

ماموریت آموزشی ۲

- الف - پیدا کردن کلید خانه ۱۴
- ب - پیوستن به سربازان متفقین ۱۵
- پ - استفاده از فرستنده رادیوی دشمن و ارتباط با ستاد فرماندهی ۱۶
- ت - بدست آوردن محتویات جعبه ها ۱۷
- ث - سازمان دهی سربازان متفقین ۱۷
- ج - دفاع در مقابل حمله دشمن و انهدام تانک دشمن ۱۸

۱۹

شب گرگها

- الف - تماس با سرباز مجروح گروه مقاومت ۲۰
- ب - تماس با ناتاشا ۲۰
- پ - قطع جریان برق حصار قرارگاه ۲۱
- ت - استفاده از قرص خواب آور برای بیهوش کردن معاون ژنرال ۲۲
- ث - دزدیدن کلید دفتر ژنرال از معاون ژنرال ۲۳
- ج - تماس ناتاشا با ژنرال و متقاعد کردن او برای ترک دفتر کارش ۲۳
- چ - دزدیدن ماشین رمز از گاوصندوق ژنرال ۲۳



۲۵

- ۲۳ ح - رمز گشایی پیغام رمز بوسیله ماشین رمز
- ۲۴ خ - ارتباط با ستاد فرماندهی از طریق فرستنده رادیویی
- ۲۴ د - پنهان شدن دزد در زیر یک تخت

قاتلان خاموش

- ۲۷ الف - خنثی کردن مین های دریایی
- ۲۷ ب - بریدن سیم های خاردار و خنثی کردن مین های زمینی
- ۲۸ پ - رساندن اوراق هویت توسط سگ به جاسوس
- ۲۸ ت - دزدیدن یک وسیله نقلیه
- ۲۸ ث - ورود به قرارگاه با لباس مبدل
- ۲۹ ج - پیدا کردن محل امنی برای پیاده شدن از ماشین
- ۳۰ چ - بدست آوردن کلید زندان
- ۳۱ ح - نجات دادن تمامی خدمه و کاپیتان زیر دریایی
- ۳۲ خ - انهدام توپهای AA
- ۳۲ د - انهدام مخازن سوخت
- ۳۲ ذ - انهدام اژدرها
- ۳۳ ر - باز کردن درب محل نگهداری زیر دریایی
- ۳۳ ز - ارتباط با گرین بری از طریق فرستنده رادیویی
- ۳۴ ژ - فرار با استفاده از زیردریایی
- ۳۵ ضمیمه الف - محل جوايز و تجهیزات
- ۳۷ ضمیمه ب - روش دیگر انجام ماموریت

۳۹

مرگ سپید

- ۴۰ الف - ملاقات با تخریب چی
- ۴۲ ب - نجات دادن گرین بری
- ۴۳ پ - استفاده از بالن برای دستیابی به مواد منفجره
- ۴۴ ت - نجات دادن دزد ، جاسوس و خدمه زیردریایی



- ۴۵ ث - نجات دادن کاپیتان زیردریایی
- ۴۶ ج - پیدا کردن سه قسمت ماشین رمز
- ۴۷ چ - انهدام موتورخانه ناوشکن
- ۴۷ ح - انهدام توپ دماغه ناوشکن
- ۴۷ خ - انهدام توپ مرکزی ناوشکن
- ۴۷ د - انهدام توپ انتهای ناوشکن
- ۴۸ ذ - تماس با ستاد فرماندهی توسط فرستنده رادیویی داخل اردوگاه
- ۴۸ ر - رساندن ماشین رمز توسط گرین بری و جاسوس به ستاد فرماندهی
- ۴۸ ز - فرار دیگران از منطقه توسط زیردریایی

۴۹

هدف : برمه

- ۵۰ الف - نجات دادن مرد روحانی
- ۵۱ ب - تماس با مرد چاق و مسلح کردن نیروهای محلی
- ۵۲ پ - نجات دادن نیروهای محلی
- ۵۳ ت - دستور دادن به یکی از نیروهای محلی جهت تماس با حاکم شهر
- ۵۴ ث - از بین بردن حاکم ستمگر شهر
- ۵۵ ج - فرار کردن بوسیله قایق به همراه مرد روحانی
- ۵۵ ضمیمه - محل جوایز

۵۶

پل رودخانه کوای

- ۵۷ الف - بدست آوردن مواد منفجره
- ۶۱ ب - گذشتن از رودخانه به کمک فیل
- ۶۲ پ - نجات دادن کلنل
- ۶۳ ت - بردن کلنل به محل ماکت پل و شناسایی نقاط ضعف پل
- ۶۳ ث - نجات دادن زندانیهای داخل قفس معلق
- ۶۴ ج - کار گذاشتن تله انفجاری بر روی پل
- ۶۴ چ - فرستادن تلگراف مبنی بر تکمیل پل و امکان عبور ترن



۶۴

ضمیمه - محل جوایز

۶۵

توپ های جزیره ساوو

۶۷

الف - تماس با ملوان کشتی شکسته (ویلسون)

۶۸

ب - یافتن دستگاه برش گازی در کشتی غرق شده

۶۸

پ - به دست آوردن مواد منفجره

۶۸

ت - نجات دادن خلبان متفقین

۷۰

ث - به دست آوردن کلید تونلها

۷۱

ج - منفجر کردن دیوار اتاق محل مجسمه میمون طلایی

۷۲

چ - انهدام توپ های جزیره

۷۳

ح - دزدیدن مجسمه میمون طلایی

۷۳

خ - فرار با هواپیمای دریایی

۷۴

ضمیمه - محل جوایز

۷۵

کدهای تقلب

۷۵

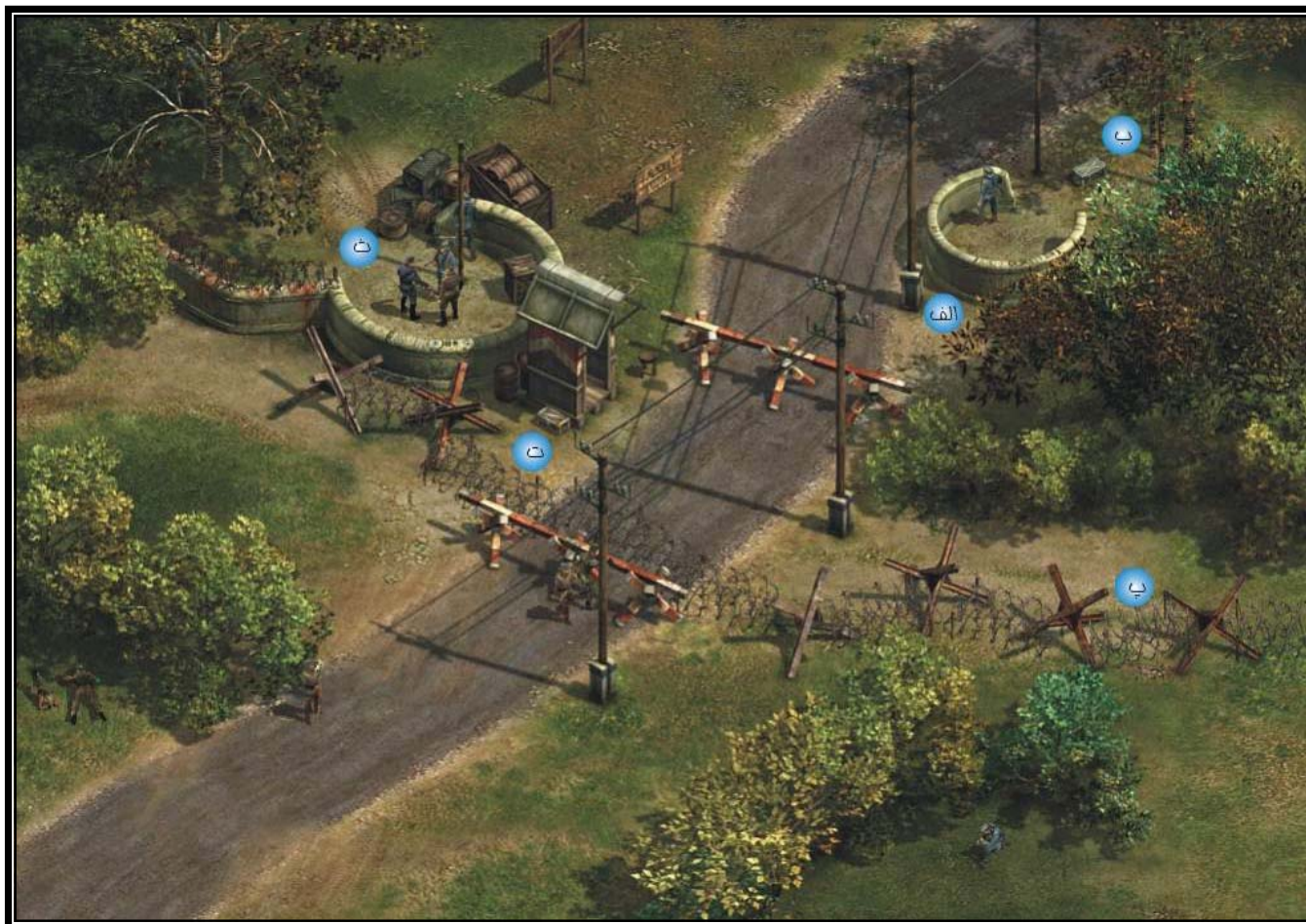
الف - کدهای تقلب در بازی

۷۶

ب- کدهای عبور از مراحل مختلف بازی



ماموریت آموزشی ۱



هدف ماموریت :

از بین بردن تمام افراد دشمن در پست نگهبانی مرزی

مراحل انجام ماموریت :

الف - وارد شدن به بخش نگهبانی

ب- برداشتن سیم چین از جعبه فلزی

پ - بریدن سیم های خاردار و خنثی کردن مینها

ت - بدست آوردن محتویات جعبه چوبی

ث - مبارزه با افسران پست نگهبانی مرزی



الف – وارد شدن به بخش نگهبانی

ابتدا نگهبان سیگاری و سپس سربازی که در حال گشت زدن می باشد را تحت نظر بگیرید . پس از گذشتن سرباز گشتی از سرباز سیگاری ، حمله را آغاز کنید . به تخریب چی دستور دهید تا نگهبان سیگاری را بی هوش کرده و دست و پایش را ببندید و سپس او را به پشت درخت ها منتقل کنید تا مامور گشتی متوجه او نشود.

توجه : در صورتی که برای اولین بار این بازی را انجام می دهید توضیح چند نکته لازم به نظر می رسد .

- ۱- برای انتخاب هر کماندو از کلید معادل او استفاده کنید . بعنوان مثال کلید معادل تخریب چی کلید **E** و کلید معادل دزد کلید **A** می باشد. برای آشنایی شما ، به مرور کلید معادل هر کماندو بیان خواهد شد.
- ۲- برای بیهوش کردن دشمن کلید **Q** را بزنید و سپس نشانگر ماوس را روی فرد مورد نظر ببرید. در صورتی که این کار را درست انجام داده باشید نشانگر ماوس به شکل یک مشت درخواهد آمد. حال برای انجام دستور خود کلید سمت چپ ماوس را بزنید تا کماندوی مورد نظر شما دست به کار شود.
- ۳- برای بستن دست و پای افراد دشمن کلید **Shift** را نگه داشته و نشانگر ماوس را روی هدف ببرید. نشانگر ماوس تغییر می کند تا به شما نشان بدهد که می توانید دهان او را ببندید یا نه . کلید سمت چپ ماوس را بزنید تا فرمان اجرا شود. توجه داشته باشید که دزد قادر است با ضربه مشت سربازهای دشمن را بیهوش کند اما نمی تواند دست و پای آنها را ببندد.
- برای جابجا کردن جسد سرباز دشمن کلید **Shift** را نگه دارید و نشانگر ماوس را روی او ببرید. نشانگر ماوس تغییر شکل داده تا به شما بگوید که می توانید جسد را بلند و جابجا کنید یا نه . کلید سمت چپ ماوس را بزنید تا فرمان اجرا شود . کماندوی شما جسد آن شخص را بلند می کند و منتظر فرمان بعدی شما می شود. روی محل مورد نظرتان با کلید سمت چپ ماوس کلیک کنید تا کماندو جسد را حمل کرده و به آنجا برسد . پس از رسیدن به محل مورد نظرتان با زدن کلید سمت راست ماوس به کماندوی خود فرمان دهید تا او را در آنجا بر روی زمین بگذارد .



وقتی از شر نگهبان سیگاری خلاص شدید ، کوله پشتی اش را جستجو کنید و سیگارهایش را بردارید و آنها را در جایی در فضای باز جلوی درخت ها بیندازید و منتظر شوید تا مامور گشتی متوجه آن شده و به سمت آن بیاید . وقتی مامور گشتی پاکت سیگار را ببیند ، با عجله به سمت آن آمده و آن را بر خواهد داشت . وقتی توجه مامور گشتی معطوف سیگارهاست



تخریب چی را به طرفش فرستاده و با ضربه ای او را بیهوش کنید و دست و پایش را ببندید و به پشت درختها و کنار نگهبان سیگاری منتقل کنید .

برای کنترل چیزهایی که ممکن است یک نفر همراه داشته باشد (یا محتویات یک جعبه یا کیف) روی کلید جستجو که طرف راست پایین صفحه قرار دارد با ماوس کلیک کنید (یا کلید **W** را بزنید) و یا نشانگر ماوس را روی هدف مورد نظر برده و کلید **Shift** را نگه داشته و کلید سمت چپ ماوس را بزنید تا فرمان اجرا شود.

برای پرت کردن سیگار یا چیزهای دیگر مثل بطری و ... کلید **T** را بزنید و جایی را که می خواهد آن را بیاندازید با نشانگر ماوس مشخص کنید.

این دستور در صورتی اجرا خواهد شد که داخل کوله پشتی کماندوی مورد نظرتان سیگار وجود داشته باشد. برای مشاهده محتویات کوله پشتی هر کماندو ، او را انتخاب کنید و سپس بر روی تصویر صورت او در پایین سمت راست صفحه ، کلید سمت راست ماوس را بزنید.

نزدیک تیر چراغ برق یا نگهبان پشت درختها (در طرف راست و پایین صفحه) برود. هر دوی این نگهبان ها را می توان به آسانی بیهوش کرده و دست و پایشان را بست و به گوشه ای منتقل کرد ، بنابراین هر دو را بیهوش کرده و پس از بستن دست و پایشان ، آنها را به پشت درختهای پایین صفحه منتقل کنید .

تخریب چی باید کوله پشتی نگهبان پشت درختها را کنترل کند و مسلسل او را بردارد. این مسلسل کمی بعد به کمکتان خواهد آمد.

حال که چهار نگهبان اصلی مزاحم را از سر راه برداشتید باید دزد را برای انجام ماموریتش به پشت سیمهای خاردار بفرستید . دزد را به بالای نزدیک ترین تیرچوبی خطوط تلفن ببرید و از طریق سیم های تلفن به تیر سوم برسانید . توجه کنید که او را تا تیر چهارم نبرید چون در اینصورت نگهبان پست نگهبانی آنجا دزد را در هنگام پایین آمدن از تیر خواهد دید.

برای بالا رفتن از تیر چوبی ، دزد را انتخاب کنید و کلید **Shift** را فشار داده و نگاه دارید . نشانگر ماوس را روی تیرچوبی برده و نگاه دارید تا شکل نشانگر ماوس تغییر کند. کلید سمت چپ ماوس را برای اجرای فرمان بزنید .

برای رفتن از تیری به تیر دیگر از طریق سیم های تلفن ، باید هنگامی که دزد به بالای تیر رسید به طرف تیر بعدی یا هر تیری که می خواهید به آنجا بروید با ماوس کلیک کنید.





برای پایین آمدن از تیر چوبی ، کلید **Shift** را نگاه دارید و سپس روی پایه تیر با کلید سمت چپ ماوس کلیک کنید . توجه داشته باشید که تنها از تیری می توانید پایین روید که در نزدیکی آن باشید.

ب – برداشتن سیم چین از جعبه فلزی

وقتی از تیر پایین آمدید ، از سمت درختها (درحقیقت پشت نگهبان پست) و سینه خیز به سمت جعبه بروید و سپس به دزد دستور دهید تا قفل جعبه را باز کند.

برای باز کردن قفل جعبه کلید **Shift** را نگاه دارید و نشانگر ماوس را بر روی جعبه ببرید و کلید سمت چپ ماوس را برای اجرای فرمان بزنید.

دزد قادر به بستن دست و پای نگهبانان نیست و باید بعداً به کمک تخریب چی به آنجا آمده و نگهبان پست را از پای در آورید. در صورت لزوم دزد می تواند نگهبان این پست را بیهوش کند اما مراقب باشد چون نگهبان بیهوش شده پس از یک دقیقه به هوش خواهد آمد. محتویات داخل جعبه را جستجو کنید و سیم چین را بردارید . به خاطر داشته باشید که حتماً دو نارنجک داخل جعبه را نیز بردارید چون به آنها نیز احتیاج خواهید داشت. از طریق سیم های تلفن برگردید (همانطور که آمده بودید) و نزدیک تخریب چی شوید . سیم چین و نارنجکها را به او تحویل دهید.

برای انتقال تجهیزات از یک کماندو به کماندوی دیگر ، دو روش وجود دارد :

روش اول : هنگامی که دو کماندو در کنار هم هستند ، روی تصویر صورت کماندوی خود که سمت راست پایین صفحه می باشد با کلید سمت راست ماوس کلیک کنید. آیکون تبادل تجهیزات را بزنید و سپس بر روی تصویر کماندوی دیگر در بالای صفحه سمت چپ کلیک کنید. حال چیزهایی را که نیاز دارید از کوله پشتی هر کدام به دیگری منتقل کنید.

روش دوم : هنگامی که دو کماندو نزدیک به هم می باشند یکی را انتخاب کرده و کلید جستجو (**W**) را بزنید و کماندوی دیگر را انتخاب کنید و سپس وسایل آنها را جابجا کنید.



پ – بریدن سیم های خاردار و خنثی کردن مینها



وقتی تخریب چی ، سیم چین را از دزد تحویل گرفت، به او برای بریدن سیم های خاردار دستور دهید . اما تا هنگامی که مین ها را خنثی نکرده اید از سیم های خاردار عبور نکنید. حال باید مین ها را پیدا کرده و خنثی کنید . تخریب چی قادر است این کار را با مین یابش انجام دهد. در هنگام حرکت قدم های کوتاه بردارید (در صورت امکان هر دفعه یک قدم) و همینطور که جلو می روید، هر مینی را که پیدا می کنید خنثی کنید.

برای خنثی کردن یک مین ، هنگامی که مین یاب در دستان تخریب چی است ، نشانگر ماوس را روی آن ببرید (شکل نشانگر ماوس تغییر خواهد کرد) و با ماوس کلیک کنید .

پس از خنثی کردن مینها می توانید به سراغ هدفهای بعدی بروید . اولین کار آن است که دست و پای نگهبان کنار جبهه فلزی را ببندید .

برای استفاده از سیم چین کلید **I** را زده و نشانگر ماوس را روی سیم های خاردار ببرید و کلیک کنید (کلید سمت چپ ماوس). برای استفاده از مین یاب کلید **D** را بزنید .

ت – بدست آوردن محتویات جبهه چوبی

ماموریت بعدی به دست آوردن محتویات جبهه چوبی است. این کار را با دزد انجام دهید و مراقب افسران پست نگهبانی باشید .

ث – مبارزه با افسران پست نگهبانی مرزی



تنها کار باقیمانده از بین بردن افسران این پست نگهبانی است، این کار را به هر روشی که مایلید انجام دهید. در زیر چند روش را به شما پیشنهاد می کنیم:

۱- نارنجکی را درست وسط گروه افسران پرتاب کنید. احتمالا با این کار همگی آنها از بین خواهند رفت . در صورتی که کسی زنده ماند نارنجک



دوم را پرتاب کنید و اگر باز هم کسی زنده ماند! از مسلسل استفاده کنید (دیگر کسی زنده نخواهد ماند).

۲- از روبرو به آنها حمله کنید و همگی را به رگبار مسلسل ببندید. این روش، جالب ولی خطرناک است.

۳- همینطور که مین ها را خنثی می کند، آنها را جمع کنید. تخریب چی رامخفیانه و سینه خیز به نزدیکی گروه افسران بفرستید و مین ها را در تنها محل عبور گروه افسران قرار دهید. از تله ای که درست کرده اید فاصله بگیرید و با اسلحه کمری خود چندگلوله شلیک کنید. افسران دشمن صدای آن را شنیده و به سمت تخریب چی می آیند و همینطور که از روی مین ها عبور می کنند کشته خواهند شد.

برای پرتاب نارنجک، کلید **A** را زده و محل مورد نظر را با ماوس انتخاب کنید.

برای استفاده از مسلسل از کلید **M** استفاده کنید.

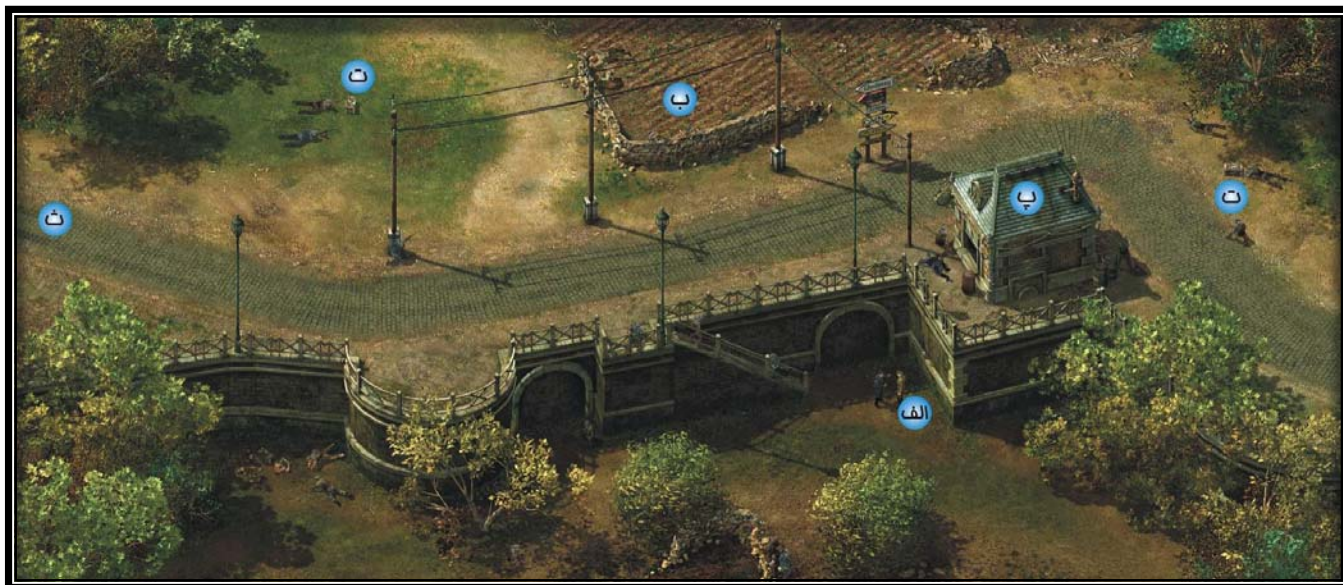
برای استفاده از تفنگ دورزن (که می توانید از سرباز سیگاری به غنیمت بگیرید) از کلید **F** استفاده کنید.

برای استفاده از اسلحه کمری از کلید **G** استفاده کنید.

برای کار گذاشتن مین از کلید **O** استفاده کنید.



ماموریت آموزشی ۲



هدف ماموریت :

نجات دادن سربازان متفقین

مراحل انجام ماموریت :

الف - پیدا کردن کلید خانه

ب - پیوستن به سربازان متفقین

پ - استفاده از فرستنده رادیوی دشمن و ارتباط با ستاد فرماندهی

ت - بدست آوردن محتویات جعبه ها

ث - سازمان دهی سربازان متفقین

ج - دفاع در مقابل حمله دشمن و انهدام تانک دشمن



الف – پیدا کردن کلید خانه



گرین بری (کلید ۱) را سینه خیز و از پشت سر اولین نگهبان عبور دهید. مراقب نگهبان سمت شمال آن منطقه باشید. وقتی نگهبان شمالی رویش را برگرداند، گرین بری باید با چاقوی خود (کلید A) به اولین نگهبان حمله کرده و جسدش را به محل استقرار کماندوها منقل کنید (تا کسی متوجه جسد نشود).

گرین بری را به جایی که نگهبان اول بود برگردانید (درست خارج از دید نگهبانی که در آن بخش قرار دارد). وقتی نگهبان شمالی برگشت و بسوی دیگر نگاه

کرد، گرین بری بایستی خود را در زیر خاک پنهان کند (کلید S). سپس به تخریب چی دستور دهید تا پاکت سیگارش را درست پشت جاییکه گرین بری مخفی شده است پرتاب کند (کلید A) تا نگهبانی که در طرف شمال ایستاده است متوجه آن شود و به سمت آن بیاید. وقتی نگهبان از گرین بری عبور کرد او را از زیر خاک بیورید (کلید X) و با چاقو به او حمله کنید.

حال می توانید کماندوهایتان را به پشت دیوار مخروبه ببرید و نگهبانی را که آنجاست از پای درآورید. ستوان (اونیفرم آبی) و آن افسر فرماندهی (اونیفرم قهوه ای) آنجا، هر چند وقت یکبار نگاهی به نگهبان کنار دیوار مخروبه می اندازند بنابراین مراقب باشید تا شما را نبینند.

پس از خلاصی از شر سه نگهبان به راحتی می تواند با فرستادن یکی از کماندوهایتان به پشت سر افسر فرماندهی او را از پای در آورید. توجه کنید که افسر فرماندهی هر چند دقیقه یکبار با ستوان حرف می زند پس مراقب باشید که ستوان متوجه شما نشود. در ضمن مراقب سربازی که برای پرکردن سلاحش از پله ها پایین می آید، باشید. پس از کشتن افسر فرماندهی، ستوان بالای پله ها دیگر به سمت پایین نگاه نخواهد کرد و پایین نیز نخواهد آمد (چون دیگر کسی او را صدا نخواهد زد).



کلیدهایی را که نیاز دارید در اختیار افسر فرماندهی است. کلیدها را از داخل کوله پشتی او بردارید (**کلید W**).

ب - پیوستن به سربازان متفquin

حال باید پله ها را پاکسازی کنید. اینکار را به هر روش که دوست دارید انجام دهید. ما در اینجا دو روش را به شما پیشنهاد می کنیم :



روش اول : از نارنجک آتش زا (کوکتل مولوتوف) همراه راننده (**کلید ۵**) استفاده کنید. آن را دقیقاً بین ستوان آلمانی و سرباز بالای پله ها بیندازید (**کلید S**). زمان پرتاب را طوری تنظیم کنید که سرباز سوم در حال بالا آمدن از پله ها و نزدیک شدن به ستوان باشد. در

صورتی که به دقت این کار را انجام دهید هر سه نفر آنها کشته خواهند شد. در صورتی که سرباز سوم زنده ماند بایستی او را به کمک مسلسل (**کلید M**) و یا تفنگ دورزن (**کلید R**) از پای درآورید. تفنگ دورزن را می توانید از سرباز اول و یا سرباز دومی که از بین بردید و مسلسل را از سربازی که کنار دیوار مخروبه بود، به غنیمت بگیرید. بدی این روش آن است که اسلحه های این سربازان با انفجار نارنجک آتش زا از بین خواهند رفت.

روش دوم : کماندوی را که مسلسل یا تفنگ دورزن همراه دارد به پایین پله ها برده و دستور دهید تا به آنها شلیک کند.

این روش کمی خطرناک است چون ممکن است قبل از کشتن تمام سربازان دشمن صدمه ببینید و یا اینکه توجه بقیه سربازان یا ستوانی را که نزدیک ایستگاه رادیویی هستند ، به خود جلب کنید.

مزیت این روش آن است که می توانید نارنجک آتش زای خود را برای مقابله با ستوان و سرباز کنار ایستگاه رادیویی ذخیره کنید.





وقتی پله ها را پاکسازی کردید یکی از کماندوهایتان را سینه خیز به بالای پله ها بفرستید و بطرف سه سربازی که در شمال نقشه هستند حمله کنید. بهتر است ابتدا سربازی را که از سمت تیر چوبی بطرف جعبه حرکت می کند ، هدف قرار دهید چون او با دیدن کوچکترین مورد مشکوکی آژیر خطر را به صدا در خواهد آورد (در ضمن به محل سربازان متفقیین هم نزدیک تر می شود). به محض خلاصی از شر این سه نگهبان به سربازان متفقیین ملحق شوید .

همچنین می توانید کماندویی را به اطراف یا پشت ایستگاه



فرستنده رادیویی بفرستید تا تمامی سربازان آلمانی آنجا را از بین ببرد و یا اینکه بیهوششان کرده و دست و پایشان را ببندد . تنها کسی که ممکن است برگردد و متوجه شما شود ستوان آنجاست . بنابراین این کار را می توانید به راحتی انجام دهید. فقط مراقب سربازی که جلوی ایستگاه فرستنده رادیویی ایستاده است باشید (سرباز سمت چپ تصویر روبرو).

این سرباز از نمای عادی که شما به صحنه نگاه می کنید قابل رویت نیست. کلید A LT را نگاه داشته و دو مرتبه کلید سمت چپ ماوس را کلیک کنید تا نقطه دید شما تغییر کرده و بتوانید او را ببینید.

پ – استفاده از فرستنده رادیوی دشمن و ارتباط با ستاد فرماندهی

پس از کشتن سربازان بیرون ایستگاه ، تنها دو نفر از سربازان دشمن باقی خواهند ماند که هر دو داخل ایستگاه فرستنده رادیویی هستند. یکی از آنها پشت پنجره می باشد و می توانید او را با شلیک گلوله از پای در آورید . آلمانی دیگر یک ستوان است که از یک اسلحه کمری استفاده می کند. اگر سریع وارد ایستگاه فرستنده رادیویی شوید و با چاقو به او حمله کنید و یا بیهوشش کنید ، نمی توانید مقاومتی کند (حتما" این کار را با سرعت انجام دهید). روش دیگر



آن است که یک نارنجک را از پنجره به داخل ساختمان پرتاب کنید و هر دو را با هم از بین ببرید.

پس از پاکسازی داخل خانه ، با استفاده از فرستنده رادیویی با ستاد فرماندهی تماس بگیرید .



برای این کار کلید **Shift** را نگه داشته و ماوس را روی دستگاه فرستنده ببرید و کلیک کنید . ستاد فرماندهی دستورات جدیدی را به شما خواهد داد. به آیکون جدیدی که در پایین صفحه ظاهر خواهد شد توجه کنید . با انتخاب این آیکون و کلیک ماوس بر روی آن حمله سربازان دشمن آغاز خواهد شد. قبل از زدن این کلید خود را برای حمله آنها آماده کرده و سربازان متفقین را سازماندهی کنید. در صورتی که یکی از این سربازان کشته شود ، کل عملیات شکست خواهد خورد . به هر حال برای مقابله با سربازان دشمن به این سربازان احتیاج خواهید داشت.

ت – بدست آوردن محتویات جعبه ها

در این مرحله باید کل اسلحه و مهمات سربازان آلمانی را جمع آوری کرده و محتویات سه جعبه موجود در منطقه را کنترل کنید.

یکی از جعبه ها حاوی جعبه کمکهای اولیه (**کلید C**) و کنسرو غذا (**کلید V**) می باشد.

جعبه دیگر حاوی سه عدد نارنجک (**کلید A**) ، دو عدد نارنجک آتش زا (**کلید S**) و دو عدد نارنجک دودزا (**کلید G**) می باشد.

جعبه سوم حاوی بمب کنترل از راه دور (**کلید S**) و مین ضد تانک (**کلید P**) می باشد .

ث – سازماندهی سربازان متفقین

اگر به نقشه منطقه در ابتدای راهنمای این مأموریت توجه کنید ، نیروهای دشمن از طرف چپ منطقه به شما حمله خواهند کرد.

برای مقابله با حمله آنها باید کلیه سربازان متفقین را پشت دیواری که از طرف مقابل آن به شما حمله خواهد شد (دیوار سمت چپ) و به حالت ایستاده ، به خط کنید .



ج – دفاع در مقابل حمله دشمن و انهدام تانک دشمن

محل را برای کار گذاشتن مین های ضد تانک ، بمب کنترل از راه دور و تله سیمی (که در اختیار راننده است) تعیین کنید. مراقب باشید که مینهای ضد تانک را خیلی نزدیک به هم و نزدیک به محل بمب کنترل از راه دور قرار ندهید. به نظر ما بهتر است بمب کنترل از راه دور را درست در انتهای چپ منطقه بازی و روی جاده جاسازی کنید و مینهای ضد تانک را کمی عقب تر و روی جاده بگذارید . از تله سیمی نیز برای بدام انداختن سربازان پیاده نظام دشمن که از تله های دیگر جان سالم بدر برده اند استفاده کنید.



همانطور که در شکل روبرو می بینید ما بمب کنترل از راه دور را به تله سیمی وصل کرده ایم و یک تله سیمی - بمبی ساخته ایم که در مقابل اولین موج از حمله پیاده نظام دشمن بسیار موثر خواهد بود.

به مجرد اینکه آماده شدید آیکون شروع حمله دشمن را که در پایین صفحه است ، بزنید . کمی بعد از زدن این آیکون نیروهای دشمن از سمت چپ منطقه وارد می شوند و حمله را به سرعت با فرستادن یک گروه پیاده نظام

شروع می کنند. پس از این گروه ، گروه دیگری از پیاده نظام دشمن به منطقه وارد خواهد شد. تانک دشمن بعد از گروه دوم پیاده نظام خواهد آمد.

پس از متلاشی کردن گروه اول و دوم پیاده نظام و به دنبال آن انهدام تانک ، ماموریت شما در این مرحله به اتمام خواهد رسید.



شب گرگها



هدف ماموریت :

به دست آوردن ماشین رمز و رمز گشایی اسناد دشمن

مراحل انجام ماموریت :

الف - تماس با سرباز مجروح گروه مقاومت

ب - تماس با ناتاشا

پ - قطع جریان برق حصار قرارگاه

ت - استفاده از قرص خواب آور برای بیهوش کردن معاون ژنرال



- ث - دزدیدن کلید دفتر ژنرال از معاون ژنرال
- ج - تماس ناتاشا با ژنرال و متقاعد کردن او برای ترک دفتر کارش
- چ - دزدیدن ماشین رمز از گاوصندوق ژنرال
- ح - رمز گشایی پیغام رمز بوسیله ماشین رمز
- خ - ارتباط با ستاد فرماندهی از طریق فرستنده رادیویی
- د - پنهان شدن دزد در زیر یک تخت

الف - تماس با سرباز مجروح گروه مقاومت

این مأموریت را با دزد که در یک قایق و بیرون از قرارگاه است ، شروع می کنید. به او دستور دهید تا از قایق به داخل آب شیرجه رود (**کلید X**) و به سمت ساحل شنا کند.



دقیقا"در زیر جرثقیل بزرگ چند پله قرار دارد که مکان بسیار خوبی برای خروج از آب می باشد . از پله ها استفاده کرده و از آب خارج شده و داخل ساختمان انبار شوید . توجه داشته باشید که این ساختمان دو در دارد که یکی به اتاق سرباز مجروح گروه مقاومت منتهی می شود و در دیگر به اتاق نگهبان ساختمان منتهی خواهد شد. به تصویر روبرو دقت کنید.

شما بایستی از در دوم داخل شوید . در آنجا سرباز مجروح و سگش ، ویستل (**کلید ۹**) را خواهید دید . با سرباز مجروح گروه مقاومت صحبت کنید (**کلید Shift**) .

ب - تماس با ناتاشا

از انبار خارج شوید و سینه خیز به سمت ساختمان کنترل برق و محل اختفای ناتاشا بروید . داخل ساختمان با دو نفر از افراد دشمن مواجه خواهید شد. نفر اول یک سرباز گشتی است و دیگری یک کارگرمی باشد. کارگر را انتخاب کنید تا محدوده دیدش را ببینید

برای مشاهده محدوده دید سرباز دشمن از آیکون سمت راست بالای صفحه و یا از کلید های **Tab** یا **Enter** استفاده کنید .





پاکت سیگارتان را به گوشه ای از اتاق پرتاب کنید **(کلید T)**. نگهبان گشتی برای برداشتن سیگار به آن گوشه خواهد رفت. توجه و حرکت نگهبان گشتی به سمت پاکت سیگار به شما اجازه خواهد داد تا به راحتی از آن محل عبور کنید. کارگر معمولاً "بقدری مشغول است که متوجه رد شدن شما نخواهد شد اما بعضی اوقات برگشته و نگاهی به اطراف می کند. در صورت تمایل می توانید کارگر را بیهوش کنید اما در

اینصورت وقتی به اتاق ناتاشا می روید و درحال صحبت با او هستید او بهوش آمده و به شما حمله خواهد کرد.

روش دیگر آن است که به کمک ویستل (سگتان) توجه آنها را جلب کرده و از کنارشان بگذرید . (برای پارس کردن سگ از کلید **A** استفاده کنید) .

با ناتاشا **(کلید ۷)** صحبت کنید و وقتی صحبتتان با ناتاشا تمام شد او را برای جستجوی کمد داخل اتاق بفرستید تا یک پاکت سیگار دیگر، جعبه کمک های اولیه و یک **جایزه** پیدا کند. در ضمن باید قرص های خواب آور را نیز از قفسه دیواری بیرون اتاق بردارید (برای یافتن جای قفسه ها و کمد ها کلید **F10** را بزنید) .



پ – قطع جریان برق حصار قرارگاه



داخل ساختمان کنترل برق قرارگاه ، اتاق کوچکی وجود دارد که حاوی دو دستگاه برای کنترل برق قرارگاه است (شکل مقابل) و کارگری نیز در اتاق مشغول کار است . هنگامی که کارگر مشغول کار است (و متوجه شما نمی شود) به ناتاشا دستور دهید تا به آن اتاق رفته و هر دو دستگاه را خاموش کند. یکی از دستگاه ها مخصوص کنترل جریان برق حصارهای الکتریکی قرارگاه می باشد



و دستگاه دیگر نورافکن و چراغهای داخل محوطه را خاموش خواهد کرد (که این کار برای شما بسیار مفید خواهد بود). بهتر است هنگامی که داخل اتاق هستید و قبل از رفتن به سمت دستگاه کنترل بعدی ، در را ببندید .

ت – استفاده از قرص خواب آور برای بیهوش کردن معاون ژنرال

پس از اتمام کارتان در ساختمان کنترل برق قرارگاه ، ناتاشا را به بیرون ساختمان هدایت کنید. می توانید دزد را داخل ساختمان تنها گذارید (آنجا محل کاملاً امنی برای او می باشد) و یا اینکه او را به انبار بازگردانید (انبار محل امن تری برای او خواهد بود) .

ناتاشا را به سمت سالن غذاخوری بفرستید . اگر چه ناتاشا با لباس مبدل در این قرارگاه وارد شده است و کمتر کسی به او شک می کند اما ستوان اونیفرم آبی و سرنگهبان سربازان گشتی قادر به شناسایی او هستند و در صورتی که به آنها خیلی نزدیک شود ، شناسایی خواهید شد . به همین دلیل سعی کنید در مسیرتان از روبرو شدن با ستوان و سرنگهبان سربازان گشتی پرهیز کنید .

داخل سالن غذاخوری شوید . در آنجا معاون ژنرال را خواهید دید که به همراه ۵ سرباز دیگر مشغول شام خوردن هستند. در صورتیکه کلید **F10** را بزنید متوجه دو کمد و یک جعبه چوبی در سالن خواهید شد. یکی از کمد ها حاوی یک جایزه می باشد و در هر دو کمد مقداری بطری و غذای کنسرو شده پیدا خواهید کرد (ناتاشا می تواند با استفاده از بطری ها ، سربازان دشمن را بیهوش کند و از غذای کنسرو شده می توانید برای احیای جان از دست رفته هر کدام از کماندوها استفاده کنید).

داخل جعبه چوبی ، جعبه ای را که حاوی بطریهای نوشیدنی است ، خواهید دید. هر چند وقت یک بار سربازی برای برداشتن یک بطری از آن ، به سراغ جعبه خواهد آمد. قرصهای خواب آور را داخل نوشیدنی ها بیندازید . برای اینکار شیشه قرصها را بر روی شیشه نوشیدنی ها برده و با ماوس کلیک کنید . رنگ بطری ها به سبز تغییر خواهد کرد (یعنی به قرص آلوده شده اند). چند لحظه صبر کنید تا یکی از سربازان به سر جعبه آمده و شیشه نوشیدنی را بردارد و سرمیز غذاخوری ببرد. چند دقیقه بعد از خوردن نوشیدنی ، تمامی سربازان و همچنین معاون ژنرال بیهوش خواهند شد.



ث – دزدیدن کلید دفتر ژنرال از معاون ژنرال

حال وقت آن رسیده است تا جیب های معاون ژنرال را بگردید و کلید دفتر ژنرال را پیدا کنید (کلید W).

ج – تماس ناتاشا با ژنرال و متقاعد کردن او برای ترک دفتر کارش

حال که ناتاشا کلید ها را بدست آورد به او دستور دهید تا در اتاق ژنرال را باز کند (این روشی است که ما به شما پیشنهاد می کنیم. به جای اینکار می توانید کلیدها را به دزد دهید و او را برای اینکار به طرف دفتر ژنرال بفرستید).

ناتاشا را به ساختمان حاوی تلفن بفرستید تا آماده زنگ زدن باشد.

دزد را سینه خیز به سمت دفتر ژنرال بفرستید. در هنگام ورود به ساختمان کسی متوجه شما نخواهد شد.

حال به ناتاشا دستور دهید تا به ژنرال تلفن بزند و بلافاصله به دزد دستور دهید تا به محض خروج ژنرال وارد دفتر او شده و محتویات گاوصندوق را بردارد. در این قسمت بایستی طوری زمان بندی کنید که ستوان داخل دفتر ژنرال، متوجه شما نشود. روش دیگر آن است که دزد را بفرستید تا هر دو را بیهوش کرده و محتویات داخل گاوصندوق را بردارد.

چ – دزدیدن ماشین رمز از گاوصندوق ژنرال

ماشین رمز و اوراق داخل گاوصندوق را برداشته و از آنجا خارج شوید. تقریباً "ماموریت شما در حال اتمام است. حالا باید ناتاشا را برای یافتن جایزه های باقیمانده (جمعاً ۵ جایزه) بفرستید تا آنها را جمع کند. دو جایزه را در خوابگاه سربازان پیدا خواهید کرد و یکی دیگر نیز در حمام است. وقتی داخل سربازخانه هستید مراقب افسر نگهبان بین تختها باشید. البته اگر ناتاشا مستقیماً "بطرف کمد ها رفته و برگردد، افسر نگهبان او را شناسایی نخواهد کرد اما اگر نزدیک تختها شود شناسایی خواهد شد.

ح – رمز گشایی پیغام رمز بوسیله ماشین رمز

پس از برداشتن ماشین رمز این ماموریت به صورت خود کار انجام خواهد شد.



خ – ارتباط با ستاد فرماندهی از طریق فرستنده رادیویی



فرستنده رادیویی را درست در بیرون قرارگاه و بعد از دروازه اصلی ورودی پیدا خواهید کرد. برای ورود به آن منطقه بایستی در کوچک کنار دروازه را باز کنید.

کلید های معاون ژنرال قفل این در را باز خواهد کرد. اگر کلیدها در اختیار ناتاشا می باشد ، او را برای ارتباط با ستاد فرماندهی به محل فرستنده بفرستید. در غیر اینصورت دزد باید سینه خیز خود را به محل فرستنده برساند. همچنین دزد باید نگهبانی را که مشغول محافظت از اتاق فرستنده است ، بی هوش کند.

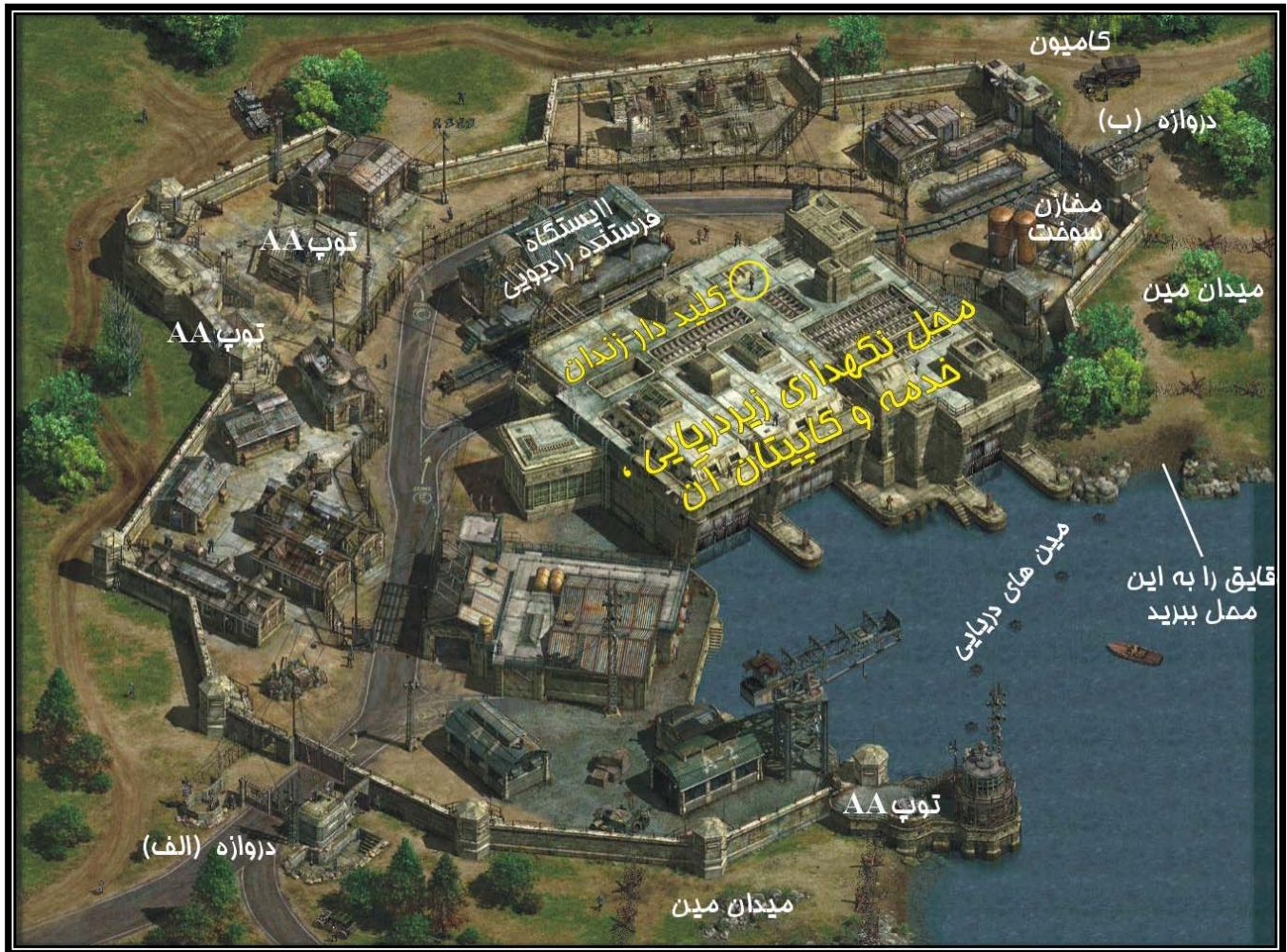
توجه : اینکه ناتاشا یا دزد پیغام رادیویی را مخابره کنند هیچ تاثیری در کل ماموریت نخواهد داشت اما بنظر میرسد که ناتاشا پیغام دقیق تری را نسبت به دزد مخابره خواهد کرد. او بهترین فرد برای استفاده از فرستنده است . در این صورت مشکلات شما در ادامه بازی کمتر خواهد بود. پس از مخابره خبر به ستاد فرماندهی ، دستورات جدیدی را دریافت خواهید کرد.

د – پنهان شدن دزد در زیر یک تخت

حال که ماموریت خود را به اتمام رساندید باید دزد را به خوابگاه سربازان بفرستید تا شب را در آنجا بگذرانند. با این کار ماموریت شما در این مرحله به پایان خواهد رسید.



قاتلان خاموش



هدف ماموریت :

نجات دادن خدمه و کاپیتان زیردریایی و فرار با زیر دریایی

مراحل انجام ماموریت :

- الف - خنثی کردن مین های دریایی
- ب - بریدن سیم های خاردار و خنثی کردن مین های زمینی
- پ - رساندن اوراق هویت توسط سگ به جاسوس
- ت - دزدیدن یک وسیله نقلیه





(راهنمای بازی های فارسی نوین پندار : کماندوها (۳)

- ث - ورود به قرارگاه با لباس مبدل
- ج - پیدا کردن محل امنی برای پیاده شدن از ماشین
- چ - بدست آوردن کلید زندان
- ح - نجات دادن تمامی خدمه و کاپیتان زیر دریایی
- خ - انهدام توپهای AA
- د - انهدام مخازن سوخت
- ذ - انهدام اژدرها
- ر - باز کردن درب محل نگهداری زیر دریایی
- ز - ارتباط با گرین بری از طریق فرستنده رادیویی
- ژ - فرار با استفاده از زیردریایی

ضمائم :

- الف - محل جوایز و تجهیزات
- ب - روش دیگر انجام ماموریت



الف – خنثی کردن مین های دریایی

از داخل قایق ، غواص (**کلید ۳**) را انتخاب کنید و لباس غواصی به او بپوشانید (**کلید D**). سپس او را از قایق خارج کرده و به زیر آب بفرستید (**کلید B**). غواص قادر است تا بطرف هر کدام از مین ها شنا کرده و آن را خنثی کند. توجه کنید که دستورخنثی کردن مین ها را با کمی فاصله از مین ها به او بدهید چون در غیر اینصورت غواص به طرف مینها رفته و آنها منفجر خواهند شد . پس از آنکه غواص تمام مین های دریایی را خنثی کرد ، او را به طرف ساحل و نزدیک اسکله بفرستید. نگهبانی را که ثابت ایستاده است تحت نظر بگیرید و وقتی به سوی دیگر برگشت به او حمله کنید.

راهنمایی : غواص قادر است تا چاقویش را از فاصله دور به سمت دشمن پرتاب کند. (**کلید A**)

ب – بریدن سیم های خاردار و خنثی کردن مین های زمینی

تخریب چی را بفرستید تا اونیفورم نگهبان ثابت را که غواص از پا درآورده بود ، بردارد . سیم های خاردار را بچینید و پنج مین آن منطقه را شناسایی و خنثی کنید. بطرف ردیف بعدی سیم های خاردار بروید و به دنبال بقیه مین ها بگردید (۱۰ مین دیگر را در این منطقه پیدا خواهید کرد).



سیم های خاردار را بریده و راهتان را باز کنید. در این صورت این بخش ماموریت را بطور کامل به پایان رسانده اید. پس از تمام کردن کار نگهبان ثابت ، جاسوس (**کلید ۶**) یا تخریب چی را به قایق برگردانید تا قایق را به سمت ساحل بیاورد.

راهنمایی : در ابتدای بازی ، غواص درمحل هدایت قایق نشسته بود و می توانست آنها هدایت کند. اما حالا که او قایق را ترک کرده است برای جایگزین کردن تخریب چی یا جاسوس به جای او یکی از آنها را از قایق خارج کرده و دوباره به قایق برگردانید . در این صورت این کماندو در محل هدایت قایق قرار گرفته و می تواند قایق را هدایت کند.



پ – رساندن اوراق هویت توسط سگ به جاسوس

دزد را انتخاب کرده و اوراق هویت (پاکت نامه) را به سگ (با نام ویستل یا ویسکی) بدهید (کلید W) . سپس به دزد دستور دهید تا در اتاقی را که داخل آن می باشد باز کند. به جاسوس دستور دهید تا ویستل را با سوت زدن (کلید H) صدا کند. هنگامی که ویستل به جاسوس رسید ، به جاسوس دستور دهید تا اوراق هویت را از او بگیرید (کلید W) .

ت – دزدیدن یک وسیله نقلیه

بعد از گذر از ردیف دوم سیم های خاردار ، تخریب چی یا غواص را بفرستید تا سینه خیز به سمت گوشه دروازه ورودی (ب) برود. افسر فرمانده (اونیفورم قهوه ای) را تحت نظر بگیرید و منتظر شوید تا نزدیک دروازه ورودی شود.

از پشت سر به افسر فرمانده حمله کنید و پس از بیهوش کردن او ، دست و پایش را ببندید (کلید Q) و او را به پشت دیوار قرارگاه بکشید. به جاسوس دستور دهید تا اونیفورم او را درآورده (کلید W) و بپوشد (کلید D) .

جاسوس را بفرستید تا با نگهبان آنطرف دروازه صحبت کند و توجه او را به خود جلب کند (کلید S) (برای تعویض مجدد لباس (کلید J) را بزنید). تخریب چی یا غواص را برای بیهوش کردن و بستن دست و پای کارگر کنار ماشین و نگهبانی که مشغول صحبت با جاسوس می باشد ، بفرستید .

به جاسوس دستور دهید تا وارد ماشین شود. در اینجا کسی که اول وارد ماشین شود ، راننده آن محسوب خواهد شد. پس بهتر است ابتدا جاسوس را وارد ماشین کنید .

ث – ورود به قرارگاه با لباس مبدل

در صورتی که سه مورد زیر را به درستی انجام داده باشید به راحتی قادر به ورود به قرارگاه خواهید بود.

۱- یک اونیفورم نظامی به دست آورده باشید .

۲- اوراق هویت را از ویستل گرفته باشید و در اختیار جاسوس باشد .

۳- جاسوس راننده ماشین باشد .





کامیون را از طریق جاده خاکی به سمت دروازه (الف) ببرید. ستوان نگهبان درب ورودی اصلی قرارگاه ، اوراق شما را کنترل خواهد کرد. کمی طول خواهد کشید تا اجازه عبور شما صادر شود ، بنابراین نگران نباشید. هنگامی که دروازه را باز کردند ، ماشین را به داخل قرارگاه ببرید.

ج - پیدا کردن محل امنی برای پیاده شدن از ماشین

وقتی وارد قرارگاه شدید محل امنی را برای پیاده کردن کماندوهایتان پیدا کنید تا بتوانید از آن محل حمله خود را آغاز کنید. انتخاب محل مورد نظر بستگی به نظر شما دارد. در اینجا محل مناسب مورد نظر خودمان را برای پیاده شدن افرادتان به شما پیشنهاد خواهیم کرد.



کامیون را نزدیک ایستگاه فرستنده رادیویی که در نقشه مشخص شده است متوقف کنید . سعی کنید کماندوهای خود را به آرامی از کامیون خارج کرده (**کلید X**) و سپس به حالت سینه خیز درآورید (**کلید SPACE**) . جاسوس باید بعد از همه از کامیون پیاده شود. اگر قبل از بقیه او را پیاده کنید ، سربازان دشمن به شما شلیک خواهند کرد.

برای گرفتن ایستگاه فرستنده رادیویی ، باید یکی از کماندوها وارد ساختمان شود و سه نفر از افراد دشمن را که داخل ساختمان هستند ، از پای درآورد. قبل از ورود به ساختمان ، ورود خود را با حرکت نگهبان پشت در (داخل ساختمان) هماهنگ کنید . برای اینکار از داخل شیشه در به داخل ساختمان نگاه کنید و موقعیت نگهبان پشت در را بررسی کنید.

برای اینکار **کلید W** را زده و به در ورودی ساختمان با ماوس خود اشاره کنید . در گوشه سمت چپ تصویر ، نمایی از داخل ساختمان و پشت در را خواهید دید. با حرکت ماوس می توانید نقطه دید خود را تغییر دهید .

پس از اتمام بررسی و یافتن موقعیت مناسب ، کلید سمت راست ماوس را بزنید تا به حالت عادی بازگردید و به سرعت وارد ساختمان شده و نگهبان مورد نظر را بیهوش کرده و یا از بین ببرید.



پس از پاکسازی داخل ساختمان از افراد دشمن ، بقیه کماندوها را نیز از کامیون خارج کرده و وارد ساختمان کنید.

برای پاکسازی انبار این ساختمان از نیروهای دشمن (سه سرباز) ، به جاسوس دستور دهید تا با آنها صحبت کرده (**کلید S**) و توجه آنها را به خود جلب کند. سپس یکی از کماندوهای خود را برای از پای درآوردن آنها به آنجا بفرستید.

وقتی ایستگاه فرستنده رادیویی یا هر ساختمان دیگری را که انتخاب کرده بودید ، گرفتید ، جاسوس را به داخل محوطه قرارگاه بفرستید تا با یک نگهبان دشمن وارد صحبت شود. به کمک جاسوس به افراد دشمن دستور دهید تا به طرف ایستگاه فرستنده رادیویی بروند (**کلید E**) و سپس به آنها دستور دهید تا به جهت خلاف در نگاه کنند (**کلید Z**). سپس کماندویی را برای بیهوش کردن و بستن دست و پایش بفرستید و جسد او را به داخل ساختمان منتقل کنید. بهتر است وسایل کوله پشتی آنها را جستجو کنید (**کلید W**) و در صوتی که چیز مفیدی در آن پیدا کردید ، بردارید .

با این روش تا آنجایی که می توانید سربازان و نگهبانان داخل محوطه را از پای در آورید.

چ – بدست آوردن کلید زندان

کلید زندان در جیب ستوان اونیفورم مشکی بالای محل نگه داری زیر دریایی است . دو راه برای به دست آوردن کلیدها دارید . یا کلیدها را مخفیانه از او بگیرید و یا آنها را با زور از او بگیرید .

پشت ساختمان یک نردبان و یک پلکان اضطراری است که به شما امکان دسترسی به ستوان اونیفورم مشکی را می دهد.

درتمام مدت مراقب تک تیراندازهای دشمن باشید چون به محض اینکه شما را شناسایی کنند، تیراندازی به سمت شما را ، شروع خواهند کرد .

مراقب سگهای دوبرمن (سگهای تعلیم دیده ارتشی) که در داخل قفسشان خوابیده اند باشید (دقیقا کنار پله اضطراری). اگر چه به نظر می رسد که سگها خواب باشند ولی هر چند وقت یکبار بیدار شده و نگاهی به اطراف می اندازند. راحت ترین راه برای مقابله با این سگ ها آن است که داخل غذایشان قرص خواب آور بریزید و آنها را بیهوش کنید. در انتهای این فصل



مکان های زیادی را معرفی کرده ایم که می توانید قرص خواب آور و گوشت را در آنجا پیدا کنید .

بعضی اوقات یک حمله همه جانبه و با تمام افراد راحت ترین راه برای پیروزی است . توجه داشته باشید که اگر برای بدست آوردن کلید به مانعی برخوردید از اسلحه گرم و یا مواد منفجره استفاده کنید . اگر چه به این ترتیب آثر خطر به صدا درخواهد آمد اما در نهایت کلید را بدست خواهید آورد.

می توانید از ویستل و یا جاسوس استفاده کرده و تک به تک توجه نگهبانان روی سقف را به آنها جلب کنید و سپس یکی از کماندوهای دیگر خود را به پشت سر آنها فرستاده تا کار آنها را یکسره کند. مراقب ستوان اونیفورم مشکی باشید چون او قادر به شناسایی جاسوس می باشد، بنابراین برای جلب توجه او ویستل را به سراغش بفرستید.

روش دیگر آن است که دزد را سینه خیز بفرستید تا از کنار خط آهن به سمت نردبان پشت ایستگاه فرستنده رادیویی برود و بعد از بالا رفتن از نردبان و عبور از نردبان های بالای محل نگهداری زیردریایی ، به پشت ستوان رفته و کلید ها را به آرامی از جیب او بدزد و دوباره این مسیر را بازگردد. زمان بندی و سرعت عمل شما در این روش بسیار اهمیت دارد. بعنوان مثال اگر دزد از دیوار ساختمان بیش از اندازه آویزان بماند ، خسته شده و سقوط خواهد کرد. اگر از این روش استفاده کردید حتماً از کمک ویستل و جاسوس استفاده کنید . این دو ، کمک های بزرگی به دزد خواهند کرد.

ح – نجات دادن تمامی خدمه و کاپیتان زیردریایی

پس از بدست آوردن کلید محل نگهداری زیردریایی ، داخل آنجا شود و تا جای ممکن نیروهای دشمن را در سر راهتان از بین ببرید . سعی کنید تا در هر قسمت افراد دشمن را به محلی بکشانید که به راحتی همه را به تله اندازید .

توجه داشته باشید که در هر قسمت بایستی اکثر سربازان دشمن را در حمله اول از بین ببرید چون در غیراینصورت کار شما بسیار سخت خواهد شد. تمامی اتاقها و جعبه های داخل ساختمان را به دقت جستجو کنید و ابزار و تجهیزات کار آمدی را که در آنها خواهید یافت، بردارید. (در بعضی از جعبه ها جایزه نیز پیدا خواهید کرد.)



وقتی جای خدمه زیردریایی را پیدا کردید با یکی از آنها صحبت کنید ، آنها ماموریت های جدید شما را برایتان بیان خواهند کرد. بعد از آنکه دست و پای یکی از آنها را باز کردید او خودش به خود شروع به باز کردن دست و پای بقیه خدمه زیردریایی خواهد کرد. می توانید به او کمک کرده و یا صبر کنید تا کارش را تمام کند. سپس همگی را انتخاب کرده و به آنها دستور دهید تا به طرف زیردریایی بروند.

باید کاپیتان زیردریایی را نیز نجات دهید. کاپیتان زیردریایی در ساختمان کنار زیردریایی و در طبقه دوم آن زندانی شده است. وقتی دست و پای کاپیتان را باز کردید دو ماموریت جدید دریافت خواهید کرد. او را نیز به سمت زیردریایی بفرستید.

خ – انهدام توپهای AA

سه توپ AA در این منطقه وجود دارد. برای انهدام آنها یک بمب تاخیری (که بعد از یک زمان مشخص خود به خود منفجر خواهد شد) را روی آنها و یا کنار آنها قرار دهید . بهتر است از بمبهای کنترل از راه دور استفاده کنید چون می توانید بعد از نصب آنها در محل مورد نظر ، در جای مطمئنی پناه بگیرید و منفجرشان کنید.

د- انهدام مخازن سوخت

در این مورد نیز مثل انهدام توپهای AA ، می توانید از بمب کنترل از راه دور و یا بمب تاخیری استفاده کنید اما باز هم توصیه می کنیم که از بمب کنترل از راه دور استفاده کنید.

ذ – انهدام اژدرها

اژدرها را در همان ساختمانی که در ماموریت قبلی ، ناتاشا را ملاقات کردید ، پیدا خواهید کرد. برای انهدام اژدرها از بمب تاخیری و یا کنترل از راه دور استفاده کنید اما باز هم بمب کنترل از راه دور را به شما توصیه می کنیم. مطلب قابل توجه آن است که با انفجار اژدرها کل ساختمان منهدم خواهد شد ، پس قبل از انفجار مطمئن شوید که هیچکدام از کماندوهایتان در ساختمان نیستند چون در غیر این صورت همگی از بین خواهند رفت. در ضمن پس از انفجار هیچ راهی برای ورود و یا خروج از ساختمان باقی نخواهد ماند بنابراین حتی اگر جعبه کمکهای



اولیه هم داشته باشید و کماندوها را درمان کنید ، باز هم نمی توانید از ساختمان خارج شوید. اما اگر از بمب های کنترل از راه دور استفاده کنید می توانید تا آخرین لحظه ماموریت صبر کرده و سپس بمب ها را منفجر کنید. این روش کمترین احتمال خطر را دارد. نگران تعداد بمب های کنترل از راه دور نباشید چون به تعداد تمام مناطق مورد نظر برای انفجار ، بمب پیدا خواهید کرد.

ر – باز کردن درب محل نگهداری زیر دریایی

در اتاق مجاور محلی که کاپیتان زیردریایی را پیدا کردید ، اتاقی وجود دارد که جعبه کنترل درب خروجی آنجاست و افسری نیز در آن اتاق نگهبانی می دهد بنابراین اگر جاسوس بخواهد وارد اتاق شود شناسایی خواهد شد. می توانید با پرتاب نارنجک به داخل اتاق او را غافلگیر کنید و یا اینکه بیرون از اتاق تیری شلیک کنید تا افسر آنجا توجهش جلب شده و از اتاق خارج شود. در ضمن ، فراموش نکنید که اوراق رمزگشایی را از جعبه چوبی نزدیک افسر بردارید.

ز – ارتباط با گرین بری از طریق فرستنده رادیویی

در حین این ماموریت ، به مجردی که وارد ایستگاه فرستنده رادیویی شدید ، با گرین بری تماس بگیرید. وقتی اینکار را انجام دادید ، آیکنی جدید در پایین و سمت راست صفحه ظاهر خواهد شد.

وقتی روی آیکن کلیک کنید به گرین بری علامت خواهید داد که با چتر نجات به محلی که برای او مشخص خواهید کرد ، فرود آید. شما باید منطقه ای امن را برای فرودش پیدا کنید ، محلی که هیچ نگهبانی نداشته باشد. یکی از محلهای مناسب برای فرود گرین بری ، محلی است که کامیون را از آنجا دزدیدید. در این صورت او به سلامت فرود آمده و از همان ورودی قرارگاه نزدیک خودش به داخل قرارگاه خواهد آمد.



ژ – فرار با استفاده از زیر دریایی

قبل از آنکه کاپیتان و کماندوها سوار زیردریایی شوند بایستی زیردریایی را از وجود دشمنان کاملاً پاکسازی کنید. دو نفر از این سربازان در حال گشت زنی هستند اما غافلگیر کردن هیچ کدام از آنها کار سختی نخواهد بود.

در داخل زیردریایی بایستی به دنبال بعضی چیزها بگردید. دو جایزه در زیردریایی وجود دارد که اگر قبل از پیدا کردن این جوایز ، خدمه ، کاپیتان زیر دریایی و کماندوها سوارزیردریایی شوند ، مأموریت شما تمام خواهد شد و دیگر فرصتی برای برداشتن آنها نخواهید داشت.

اگر زیردریایی آنطورکه انتظار می رود شروع به کار نکند ، ممکن است انجام بعضی از مأموریت ها را فراموش کرده باشید. بعضی از دلایل روشن نشدن زیردریایی در زیر آمده است :

۱- تمام خدمه زیردریایی را جمع نکرده اید . بعضی اوقات خدمه زیردریایی گنج می شوند و گروه را گم می کنند. در این حالت بایستی بررسی کنید که آیا تمام خدمه زیردریایی را با خود آورده اید یا نه ؟

۲- کاپیتان زیردریایی را نجات نداده اید و به زیردریایی نیاورده اید . محل استقرار کاپیتان با بقیه خدمه زیردریایی فرق می کند .

۳- درهای خروج زیردریایی را باز نکرده اید. دو درب بزرگ در محل نگهداری زیردریایی وجود دارد. دقت کنید که درب خروجی صحیح را باز کنید.

۴- بایستی تمام کماندوهایتان را همراه داشته باشید . حتی اگر هر کدام از آنها مرده باشند ، باید جسد او را نیز با خود به زیردریایی بیاورید .

۵- کل مراحل این مأموریت را انجام نداده اید. لیست مراحل انجام مأموریت را بررسی کرده و مطمئن شوید که همگی را انجام داده اید.

۶- مطمئن شوید که خدمه زیردریایی و کماندوهایتان در زیردریایی بوده و روی نردبان یا بخش ورودی نباشند. چهار ورودی بر روی عرشه زیردریایی وجود دارد ولی فقط دو ورودی نردبان دارند. اگر کماندوها را بطرف بخشهای بی نردبان بفرستید در آنجا گیر خواهند افتاد.



ضمیمه الف

محل جوایز و تجهیزات

در اینجا لیستی از محل های موجود در این مأموریت که در آنها تجهیزات و جوایز را پیدا خواهید کرد ، به شما معرفی می کنیم . ما این لیست را در این بخش جداگانه آورده ایم تا آن را با راهنمایی نحوه بازی اشتباه نگیرید.

این وسایل را می توانید به هر روشی که مایلید به دست آورید. این لیست شامل تمامی موارد موجود در این مأموریت نمی باشد چون این تجهیزات در تمامی منطقه و به تعداد زیاد وجود دارند. بهر حال لیست این وسایل را به ترتیب انجام مأموریت شما در مناطق مختلف این مأموریت تقسیم کرده ایم. اگر توجه کرده باشید ، علائم زیادی را بر روی خیابانهای قرارگاه خواهید دید که هر کدام شما را به بخشی از قرار گاه هدایت خواهند کرد. بعلاوه دو منطقه را برایتان مشخص کرده ایم که در حالت عادی نیازی به رفتن به آنجا ندارید مگر آنکه بخواهید حتماً این وسایل را بردارید .

سربازخانه



دو جایزه در سربازخانه وجود دارد . نگهبانان و ماموران گشتی بشدت از این منطقه محافظت می کنند و ورود به این منطقه بسیار سخت و خطرناک است. در این منطقه از جاسوس نیز نمی توانید استفاده کنید چون به راحتی شناسایی خواهد شد. در تصویر سمت چپ بین سربازخانه و دفتر ساختمان ، محلی را برای

مخفی شدن انتخاب کنید و مینهای زمینی را در کنار درها جاسازی کنید و تخریب چی را بفرستید تا به سمت دفتر رفته و چند گلوله از اسلحه کمری خود شلیک کنید.

مین های کار گذاشته شده بیشتر آنها را از بین خواهد برد و به راحتی می توانید بقیه سربازان دشمن را نیز از پای درآورید . در کمد های این ساختمان دو جایزه پیدا خواهید کرد.



سنگر منطقه C



در سنگر منطقه C جایزه ای وجود دارد . جایزه در دفتری است که توسط افسری محافظت می شود (بنابراین باز هم جاسوس برای این کار مناسب نخواهد بود).

همانطور که در تصویر مقابل مشاهده می کنید کماندویی را بطور مخفیانه از درب سمت جنوب به داخل محلی که یک نگهبان گشتی و تعداد زیادی جعبه وجود دارد ، بفرستید . وقتی احساس کردید که کسی متوجه شما نمی شود ، به سرعت به پشت جعبه ها رفته و پنهان شوید.

راه دیگر آن است که جاسوس را به سمت نگهبان بفرستید تا با او صحبت کند و توجه او را به خود جلب کند (فراموش نکنید که او را به داخل دفتر نفرستید چون شناسایی خواهد شد). برای ورود به دفتر یک مین زمینی یا چیزی مشابه آن را نزدیک به دفتر ، کار گذارید و با شلیک چند گلوله توجه سربازان دشمن را به خود جلب کنید.

روش دیگر آن است که جسد یکی از نیروهای دشمن را در بیرون دفتر قرار داده و چند گلوله شلیک کنید تا نظر افراد دشمن جلب شود. آنها متوجه جسد شده و به طرفش می دوند در این لحظه یکی از کماندوهایتان را بطور مخفیانه از پشت سر افراد دشمن وارد دفتر کنید.

منطقه A

در این منطقه و در دفتر فرماندهی ، جایزه ای پیدا خواهید کرد و جایزه ای دیگر را نیز در محل حمامها خواهید یافت . دو جایزه نیز در بخش سربازخانه وجود دارد (که قبلا" در مورد آنها صحبت شد).



منطقه B

داخل دفتر کنار محل نگهداری اژدرها جایزه ای وجود دارد (اتاقیکه در آنجا و در آخرین ماموریت خود با ناتاشا ملاقات کردید).

منطقه C

جایزه ای در دفتر داخل سنگر وجود دارد (قبلا" درباره اش صحبت کردیم).

منطقه E

جایزه ای در یکی از برجهای دیده بانی وجود دارد و در برج دیده بانی دیگر شعله افکنی را نیز خواهید یافت .
قرصهای خواب آور را در اتاقی نزدیک به یکی از برجها پیدا خواهید کرد. غذای سگها را در اتاقی نزدیک حصارها خواهید یافت .

محل نگهداری زیردریایی

جایزه ای در کمد زیر اتاق کنترل درب بزرگ محل خروج زیردریایی موجود است .
جایزه ای را در کمد نزدیک به محل نگهداری کاپیتان زیردریایی پیدا خواهید کرد.
نردبانی طنابی نیز در همان کمد نزدیک کاپیتان وجود دارد که برای فرار از پنجره بسیار مفید است .
در داخل زیردریایی و در کمد های آن دو جایزه خواهد یافت .

ضمیمه ب

روش دیگر انجام ماموریت

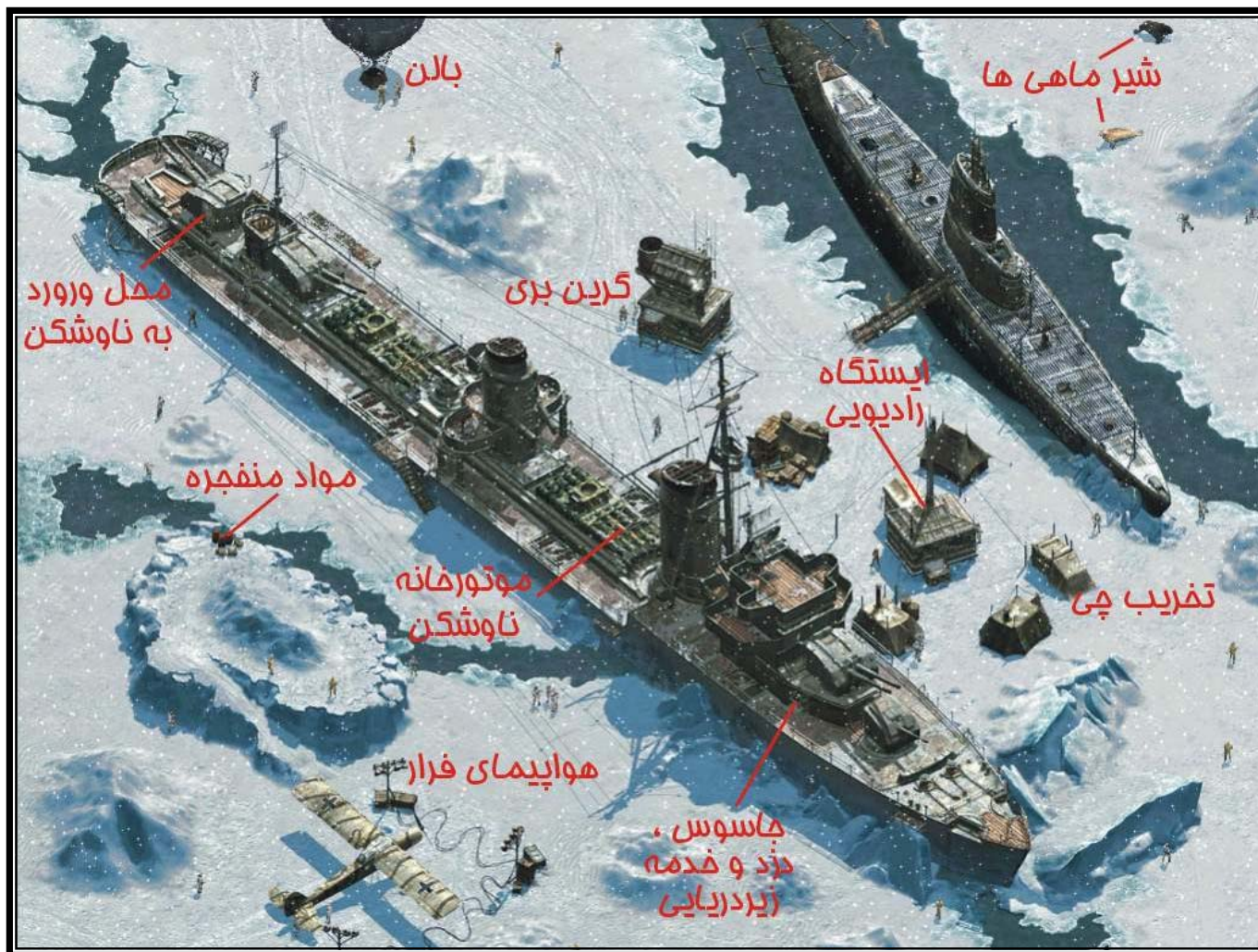
- ۱- کارهایی را که در بالا گفته شد انجام دهید تا کامیون را بدزدید.
- ۲- بجای فرستادن تخریب چی، غواص و جاسوس به داخل ماشین، تنها جاسوس را به داخل ماشین بفرستید.



- ۳- با کامیون قرارگاه را دور زده و به همان روش قبلی وارد قرارگاه شوید. با ماشین به طرف دروازه (ب) بروید (داخل قرارگاه و در منطقه E نزدیک به جاییکه کامیون را دزدیدید). در بین راه کنار ایستگاه فرستنده رادیویی توقف کنید و از طریق فرستنده با گرین بری تماس بگیرید.
- ۴- به کامیون برگشته و راهتان را بطرف دروازه (ب) ادامه دهید.
- ۵- به جاسوس دستور دهید تا توجه نگهبانان منطقه E را به خود جلب کند و یک کماندوی دیگر را برای کشتن و یا اسیر کردن آنها بفرستید (کماندوهایتان می توانند از طریق دروازه (ب) وارد قرارگاه شوند).
- ۶- تمام منطقه E (محوطه نزدیک مخازن سوخت) را به همین ترتیب پاکسازی کنید.
- ۷- جاسوس را برای یافتن قرص های خواب آور ، سرنگهای سمی و غذای سگها به ساختمان های منطقه E بفرستید (قرص های خواب آور در برج نگهبانی است و غذای سگها در اتاقک کنار حصار قرارگاه می باشد).
- ۸- قرص های خواب آور را در غذای سگها بریزید و به جاسوس فرمان دهید تا آنها را به سگهای ارتشی آلمان بدهد .
- ۹- جاسوس را بفرستید تا توجه نگهبانان محل نگهداری زیردریایی را به خود جلب کند و سپس کماندوی را برای از پای درآوردن آنها گسیل دارید . با این روش می توانید چهارنگهبانی را که از همه نزدیکترند از بین ببرید.
- ۱۰- برای ویستل سوت بزنید و او را بفرستید تا توجه افسر آنجا را جلب کند . جاسوس را بفرستید تا با سرنگ سمی او را از پای درآورد (اگر لازم بود می توانید در ساختمانهای منطقه جستجو کنید تا سرنگهای سمی بیشتری را پیدا کنید).
- ۱۱- ستوانی که کلیدها را در اختیار دارد افسری را که به زمین افتاده است می بینید و به طرف او خواهد آمد. جاسوس بایستی با سرنگ سمی ستوان را نیز از پای در آورد و کلیدها را از او بگیرد .



مرگ سپید



هدف ماموریت :

دزدیدن ماشین رمز و فرار با زیردریایی و هوایما

مراحل انجام ماموریت :

الف - ملاقات با تخریب چی

ب - نجات دادن گرین بری

پ - استفاده از بالن برای دستیابی به مواد منفجره

ت - نجات دادن دزد ، جاسوس و خدمه زیردریایی



- ث - نجات دادن کاپیتان زیردریایی
- ج - پیدا کردن سه قسمت ماشین رمز
- چ - انهدام موتورخانه ناوشکن
- ح - انهدام توپ دماغه ناوشکن
- خ - انهدام توپ مرکزی ناوشکن
- د - انهدام توپ انتهای ناوشکن
- ذ - تماس با ستاد فرماندهی توسط فرستنده رادیویی داخل اردوگاه
- ر - رساندن ماشین رمز توسط گرین بری و جاسوس به ستاد فرماندهی بوسیله هواپیما
- ز - فرار دیگران از منطقه توسط زیردریایی

نکته : صدای بارش برفی که در تمامی این ماموریت وجود دارد جلوی شنیده شدن صداهای دیگر را خواهد گرفت و بنابراین می توانید اغلب ، بدون شنیده شدن صدای شلیک گلوله ها ، در محوطه باز شلیک کنید و در اینصورت کسی آذیر خطر را بصدا در نخواهد آورد.

الف - ملاقات با تخریب چی

این ماموریت را با غواص شروع خواهید کرد. اولین کاری که او بایستی انجام دهد پاکسازی زیردریایی از نیروهای دشمن است. از آشپزخانه کوچک خارج شوید و نگهبان بیرون آشپزخانه را از پای درآورید. مسلسلش را برداشته و در کمد های داخل اتاق به دنبال لباسهای زمستانی مخصوص مناطق قطبی ، اسلحه کمری و کنسرو غذا و یک جایزه بگردید.

از گوشه در حرکت نگهبان اتاق بعدی را تحت نظر گرفته (**کلید W**) و هنگامی که پشتش به شماست داخل اتاق شوید و ابتدا کارگر و سپس نگهبان آنجا را از بین ببرید.

در این اتاق چهار کمد وجود دارد. داخل کمد ها را بگردید و جعبه کمکهای اولیه ، تجهیزات مربوط به غواصی و پاکت سیگار را بردارید. یک جایزه نیز در یکی از کمد ها وجود دارد.

سینه خیز به اتاق بعدی بروید و افسر و کارگر مشغول به کار در آنجا را از پای درآورید. نردبان داخل اتاق را پیدا کنید و مراقب رفت و آمد نگهبان اتاق بالای نردبان باشید . هنگامی که نگهبان آنجا پشتش را به شما کرد بالا بروید و او را نیز از پای درآورید .



از نرده بان بعدی نیز بالا روید (از آن نرده بانی که داخل همان اتاق حاوی نگهبان است چون نردبان دیگر به عرشه زیردریایی منتهی خواهد شد). ستوان و کارگر آنجا را نیز از بین ببرید. از داخل جعبه اتاقک زیردریایی، قرصهای خواب آور و سه نارنجک را بردارید.

از دو نرده بانی که بالا رفته بودید به سمت پایین برگردید (جایی که افسر دشمن بود). از داخل پنجره در به داخل اتاق نگاه کنید. داخل اتاق بایستی یک نگهبان گشتی و یک کارگر و یک نگهبان ثابت باشد. حرکت نگهبان گشتی را تحت نظر بگیرید و در زمان مناسب داخل شوید و او را از پای درآورید. در این قسمت بایستی مراقب نگهبان ثابت نیز باشد و طوری زمان بندی کنید که او متوجه شما نشود.

تا به اینجا داخل زیردریایی را پاکسازی کرده اید. نردبان آنجا به سمت عرشه خواهید رفت. سه نگهبان روی عرشه زیردریایی مشغول نگهبانی هستند، یکی در انتهای عرشه، یکی در دماغه زیردریایی و دیگری روی پل چوبی خروجی زیردریایی. زمانی از داخل زیردریایی به روی عرشه بیایید که هیچکدام متوجه شما نشوند و به هر روشی که مایلید هر سه را از پای درآورید و جسدشان را داخل یکی از سه خروجی روی عرشه بیاندازید (با کلید S HIFT و کلیک ماوس). وقتی روی عرشه را پاکسازی کردید، سینه خیز به طرف چادری که تخریب چی در آن پنهان شده است بروید و یا اینکه به غواص لباس غواصی بپوشانید (کلید D) و به داخل آب پپرید و تا جای ممکن نگهبانان موجود در کنار زیر دریایی را از پای درآورید. سه نگهبان در کنار زیر دریایی وجود دارند (دو نفر از آنها نزدیک گروه شیر ماهیها هستند. در ضمن مراقب شیر ماهیها باشید چون در صورتی که به آنها نزدیک شوید به شما حمله خواهند کرد).

وقتی به داخل چادری که تخریب چی در آن مخفی شده است رسیدید با او صحبت کنید تا دستورات جدید را درباره اهداف مأموریت به شما بگوید. نارنجکهایی را که پیدا کرده بودید به تخریب چی بدهید و در صورت لزوم تمامی اونیفورم های نظامی را که از افراد دشمن گرفته اید به او بدهید (چون او لباس مخصوص مناطق قطبی ندارد و اونیفورم افراد دشمن او را گرم نگاه خواهد داشت).



توجه : در چادری نزدیک چادر تخریب چی ، لباس مخصوص مناطق قطبی وجود دارد . این چادر توسط دو نگهبان به خوبی محافظت می شود . اگر تفنگ دور زن (کلید F) را از سربازان داخل زیردریایی گرفته باشید می توانید به راحتی و بدون اینکه کسی متوجه شما شود ، هر دو نگهبان را هدف قرار دهید.

ب – نجات دادن گرین بری



گرین بری احتیاج به کمک دارد. او در یک ساختمان دو طبقه که در بین ناوشکن و زیردریایی قرار دارد زندانی شده است و درب ساختمان قفل است. کلیدهای در را می توانید از کلید دار اردوگاه بگیرید (که درست جلوی این ساختمان ایستاده است). از این منطقه به دقت محافظت می

شود. اگر قبل از بدست آوردن کلیدها آژیر خطر بصدا درآید ، کلیددار اردوگاه به بالای ناوشکن (نزدیک دوستوانی که تفنگ دورزن دارند) خواهد رفت و در این صورت بدست آوردن کلیدها بسیار دشوار خواهد شد.

برای دستیابی به کلید دار بایستی ابتدا به طرف ستوانی که جلوی درب ساختمان نگهبانی می دهد، شلیک کنید تا توجه کلید دار جلب شده و به آنجا بیاید . سپس می توانید کلید دار را نیز با تفنگ دورزن هدف قرار دهید. احتمالاً برای از پای در آوردن دو ستوان ، سربازی که تفنگ دورزن دارد و کلید دار، نیاز به چهار گلوله خواهید داشت.

به جای این کار می توانید از پاکت سیگار یا بطری نوشیدنی استفاده کرده و توجه افراد دشمن را طوری جلب کنید که از هم فاصله بگیرند و سپس آنها را بیهوش کرده و دست و پایشان را ببندید.

وقتی کلیدها را بدست آوردید وارد ساختمان شوید. در طبقه اول یک سرباز نگهبانی می دهد ستوانی هم آنجا حضور دارد. از پنجره در به داخل نگاه کنید و زمان حرکت سرباز را با زمان حرکت خود تنظیم کرده و در زمان مناسب طوری وارد شوید که دیده نشوید. اگر بدون دیده شدن وارد ساختمان شوید از پای در آوردن آن دو کار مشکلی نخواهد بود.



در طبقه دوم یک سرباز و یک جعبه چوبی وجود دارد و البته گرین بری نیز آنجاست . سرباز طوری ایستاده است که پشتش به نردبان می باشد و شما را درحال بالا آمدن نخواهد دید. البته اگر سروصدایی راه بیاندازید ممکن است متوجه شما شود. پس از خلاصی از شر سرباز آنجا با گرین بری حرف بزنید تا دستورات و اطلاعات جدید مأموریت را دریافت کنید. به گرین بری دستور دهید تا جعبه چوبی را بگردد و لباسهای مخصوص مناطق قطبی را از داخل آن بردارد.

پ – استفاده از بالن برای دستیابی به مواد منفجره

بالن در سمت شمال همان ساختمان قرار دارد. چهار سرباز با تفنگ های دورزن و یک سرباز با مسلسل از بالن محافظت می کنند. می توانید توجه نگهبانان را با تله رادیویی گرین بری (که داخل زیردریایی و در یکی از کمد ها بود) و یا سیگار یا یک بطری نوشیدنی جلب کنید. سربازها را با تفنگ دورزن از بین ببرید (حداقل بایستی ۵ گلوله داشته باشید). در این صورت آذیر خطر به صدا در نخواهد آمد . با بالن به محل نگهداری مواد منفجره بروید (بر روی تپه بعد از ناوشکن). برای فرود بایستی به دنبال زمین مسطحی بگردید . پس از فرود راهی رابرای رسیدن به مواد منفجره ، از افراد دشمن پاکسازی کنید. این کار را با تفنگ دورزن خود انجام دهید. (در این صورت آذیر خطر به صدا در نخواهد آمد فقط دقت کنید که به اندازه کافی گلوله داشته باشید).

برای بلند کردن و یا فرود آمدن بالن ابتدا یکی از کماندوها را انتخاب کنید (کلید معادل او را بزنید بعنوان مثال کلید ۱ برای گرین بری) و سپس کلید C را بزنید.

به جای تفنگ دورزن می توانید از تله رادیویی گرین بری ، سیگار و یا یک بطری نوشیدنی استفاده کنید و با جلب کردن توجه افراد دشمن ، آنها را از هم جدا کرده و تک به تک از بین ببرید.



ت – نجات دادن دزد ، جاسوس و خدمه زیرد ریایی

پس از بدست آوردن مواد منفجره ، به سمت ناوشکن بروید. چندین راه برای داخل شدن به ناوشکن وجود دارد که می توانید از آنها استفاده کنید. پیشنهاد می کنیم برای جلوگیری از درگیری زیاد با نیروهای دشمن ، ورودی انتهایی ناوشکن را انتخاب کنید (نزدیک توپ انتهایی ناوشکن).

از در اتاقک واقع در بین دو توپ به داخل ناوشکن بروید و از نردبان داخل اتاقک به طبقه پایین و محل تجهیزات مکانیکی توپ های انتهایی ناوشکن بروید. این بخش توسط دو سرباز محافظت می شود و کارگری نیز در آنجا مشغول به کار است. به هر روشی که مایل باشید می توانید آنها را از پای در آورید . اما یک روش جلب برای اینکار آن است که داخل هر کدام از اتاقها شده و از دستگاه کنترل کنار اتاق برای روشن کردن موتور استفاده کنید.



در اتاق سمت چپ (شکل مقابل) این کار باعث کشته شدن سرباز در حال گشت زدن خواهد شد (این در صورتی است که دقیقاً روبروی محل خروج بخار قرار گیرد) و در اتاق سمت راست این کار باعث کشته شدن کارگر خواهد شد که پس از آن چون سرباز این اتاق برای بررسی موضوع به آن محل می رود ، او نیز کشته خواهد شد.

از در اتاق سمت راست به داخل موتورخانه بروید. هنگام ورود بسیار مراقب باشید چون در آنجا تعداد زیادی از افراد دشمن هستند که قادر به دیدن شما ، هنگام عبور از درمی باشند. اگر هر کدام از آنها متوجه شما شوند به سمت شما حمله کرده و شما را با مشت یا گلوله هدف قرار خواهند داد. اگر آذیر خطر به کار افتد حدود هشت سرباز دیگر از اتاق های مجاور موتورخانه به داخل موتورخانه هجوم خواهند آورد.

دو سربازی را که بایستی نگران آنها باشید سربازانی هستند که تفنگ دورزن حمل می کنند. این دو سرباز کسانی هستند که به احتمال بیشتر آذیر خطر را نیز به کار خواهند انداخت . کارگران تنها به سمت شما حمله کرده و با مشت شما را هدف قرار خواهند داد. به حالت



سینه خیز در موتورخانه گشت بزنید و تمام کسانی را که آنجا هستند از پای درآورید . برای تکمیل این ماموریت شما باید این موتورخانه را نیز منهدم کنید.



به تصویر روبرو دقت کنید. پس از پاکسازی موتورخانه ، شما باید به سمت درهای شمالی تصویر بروید چون دو درب جنوب تصویر به اتاقی بن بست منتهی خواهد شد که حاوی سه یا چهار سرباز و چند کارگر است . اگر مایل بودید که داخل اتاق جنوبی تصویر شوید تا سربازان آنجا را نیز از بین ببرید، سعی کنید از دری که زیر نیم طبقه داخل موتورخانه است وارد شوید (سمت راست تصویر روبرو)

از موتورخانه گذشته و داخل اتاقی شوید که ۳ یا ۴ نفر از سربازان دشمن در آنجا هستند (درهای

شمالی تصویر) از داخل پنجره در مراقب حرکت آنها باشید . هنگامی که به سمت در نگاه نمی کنند وارد اتاق شوید و حمله کنید . در آنجا یک نردبان ، یک دردیگر و یک جعبه چوبی خواهید دید.

درب داخل اتاق به محل نگهداری دزد ، جاسوس و خدمه زیردریایی منتهی خواهد شد. برای ورود به اتاق نیاز به کلید دارد. کلیدی را که برای باز کردن در به آن نیاز دارید همان کلیدی است که از کلیددار اردوگاه گرفته بودید (تا گرین بری را نجات دهید) . با جاسوس صحبت کنید تا بخش دیگری از ماموریت شما مشخص شود، با دزد و خدمه زیردریایی صحبت کنید تا دستهای آن باز شده و شروع به باز کردن دست دیگران کنند.

ث – نجات دادن کاپیتان زیر دریایی

بعد از نجات خدمه زیردریایی ، جاسوس و دزد ، از اتاقی که آنها در آن بودند خارج شوید و از نرده بان اتاق قبلی بالا بروید. فقط قبل از بالا رفتن از نرده بان ، بیرون را برای وجود دشمن بررسی کنید. (کلید W)





بعد از بالا رفتن از نرده بان و از پای درآوردن نگهبان این اتاق ، از در آنجا ، داخل اتاق بعدی را نگاه کنید. در آنجا راهرویی را خواهید دید که چندین اتاق کوچک در دو طرف خود دارد. در داخل راهرو یک سرباز و یک کارگر وجود دارند و کارگر مشغول گشت زنی می باشد. در اتاق های کوچک کنار راهرو بطور کلی چهار سرباز مسلح ، یک کارگر ، یک سرباز غیر مسلح و کاپیتان زیردریایی وجود دارند. نگهبانان اتاق های کوچک به سمتی نشسته اند که در صورت ورود به اتاق ، شما را خواهند دید . سرباز داخل راهرو جلوی در اتاقی ایستاده است که کاپیتان زیردریایی در آن قرار دارد .

برای جلب توجه سربازان دشمن در این قسمت می توانید از تله رادیویی گرین بری ، سیگار ، بطری نوشیدنی و یا ضربه زدن به دیوار (**کلید Q**) (درحقیقت به دیوار مشت بزنید) استفاده کنید.

اگر یک اونیفورم دشمن را از افسرها و یا کلید دار اردوگاه به غنیمت گرفته باشید می توانید آن را به جاسوس بدهید تا بدون آنکه شناخته شود به سمت سربازان رفته و توسط سرنگ سمی خود آنها را از پای درآورد. در محلی هایی که از آنها عبور کردید ، مثل زیردریایی ، ساختمان دو طبقه ، جعبه چوبی اتاق قبلی (اتاقی که از نردبان آن بالا آمدید) و همچنین در چند کمد داخل همین اتاقها ، سرنگ سمی پیدا خواهید کرد.

با کاپیتان صحبت کنید و دست وپایش را باز کنید و اطلاعات و دستورات جدید ماموریت را از او بگیرید. کمد های داخل اتاقها را بگردید تا شاید ابزار مفیدی در آن ها پیدا کنید. دریکی از این کمد ها جایزه ای پیدا خواهید کرد.

ج – پیدا کردن سه قسمت ماشین رمز

نزدیک جایی که کاپیتان را نجات دادید، در دیگری وجود دارد. از پنجره در به داخل نگاه کنید و زمانی که هیچ خطری شما را تهدید نمی کرد، وارد اتاق شوید. در کمد های این اتاق جایزه دیگری پیدا خواهید کرد.



در اتاقی که از نردبان آن بالا آمده و به آنجا رسیده بودید، نردبان دیگری وجود دارد. از آن نیز بالا روید. در این اتاق دو افسر، یک سرباز و یک جعبه چوبی وجود دارد. سه قسمت ماشین رمز در جعبه چوبی است. اگر جاسوس را به اتاق بفرستید توسط افسر دشمن شناسایی خواهد شد. به جای این کار می توانید سریعاً داخل اتاق شده و همه آنها را از پای درآورید و یا اینکه بیرون اتاق چند گلوله شلیک کنید تا توجهشان جلب شده و از اتاق بیرون بیایند.

چ – انهدام موتور خانه ناوشکن

برای انهدام موتورخانه از بمب ساعتی یا بمب کنترل از راه دور استفاده کنید. بمب را روی موتور قرار داده و قبل از انفجار، موتورخانه را ترک کنید.

ح – انهدام توپ دماغه ناوشکن

توپ دماغه ناوشکن را در جلوی ناوشکن پیدا خواهید کرد. بمب ساعتی و یا بمب کنترل از راه دور را بر روی تاسیسات مکانیکی آن (در طبقه زیرین آن) قرار دهید و از اتاق خارج شوید.

خ – انهدام توپ مرکزی ناوشکن

توپ مرکزی درست کنار توپ انتهای ناوشکن قرار دارد. تصویر مقابل محل تجهیزات مکانیکی هر دو توپ را نشان می دهد.



د – انهدام توپ انتهای ناوشکن

این توپ کنار توپ مرکزی قرار گرفته است. هر دو توپ نزدیک به نقطه ورود شما به ناوشکن (که بر روی نقشه راهنما مشخص شده است) هستند.



ذ – تماس با ستاد فرماندهی توسط فرستنده رادیویی داخل اردوگاه

به اردوگاه برگردید و ایستگاه فرستنده رادیویی را پیدا کنید (نزدیک محلی که تخریب چی را پیدا کردید). دو سرباز دشمن در ایستگاه رادیویی هستند. هر دویشان را از سر راه بردارید و سپس با ستاد فرماندهی تماس بگیرید تا دستورات و اطلاعات جدید ماموریت را دریافت کنید. در ایستگاه رادیویی و داخل کمد ، یک جایزه وجود دارد که باید آنرا بردارید .

ر – رساندن ماشین رمز توسط گرین بری و جاسوس به ستاد فرماندهی

بوسیله هواپیما

هر سه قسمت ماشین رمز را در اختیار گرین بری و یا جاسوس قرار دهید. هم گرین بری و هم جاسوس باید سوار هواپیما شوند.

هواپیما نزدیک جایی است که مواد منفجره را پیدا کردید اما طوری قرار گرفته است که در میدان دید سه نفر از سربازان دشمن می باشد. دو نفر از آنها نزدیک دم هواپیما و سومی نزدیک جعبه ها و سورتمه ها می باشد. هر سه نفر را قبل از سوار شدن به هواپیما از پای درآورید (تا اتمام کلیه ماموریت تان هواپیما شروع به حرکت نخواهد کرد. بنابراین کماندوهایتان را به داخل هواپیما بفرستید).

ز – فرار دیگران از منطقه توسط زیردریایی

همه به غیر از گرین بری و جاسوس بایستی با زیردریایی فرار کنند این افراد شامل خدمه زیردریایی ، کاپیتان زیردریایی ، تخریب چی ، غواص و دزد می باشند. همگی آنها را به داخل زیردریایی ببرید تا ماموریت شما به پایان برسد.



هدف : برمه



هدف ماموریت :

تجات دادن مرد روحانی و آزاد سازی شهر

مراحل انجام ماموریت :

- الف - تجات دادن مرد روحانی
- ب - تماس با مرد چاق و مسلح کردن نیروهای محلی
- پ - تجات دادن نیروهای محلی
- ت - دستور دادن به یکی از نیروهای محلی جهت تماس با حاکم شهر
- ث - از بین بردن حاکم ستمگر شهر
- ج - فرار کردن بوسیله قایق به همراه مرد روحانی

ضمائم :

محل جوايز



الف – نجات دادن مرد روحانی

شما این مأموریت را با گرین بری ، تک تیرانداز (کلید ۲) ، دزد و راننده شروع خواهید کرد. هر چهار کماندوی شما بازی را از جایی پشت درختها و خارج از دید افراد دشمن شروع می



کنند. چند لحظه ای را صرف مشاهده کل منطقه کنید و نگهبانان کنار رودخانه را شناسایی کنید. درست پشت درختها دو نگهبان وجود دارند که دائماً در حال مراقبت از یکدیگر هستند. مأموریت تان را با کشتن این دو نفر و پنهان

کردن جسد آنها آغاز کنید. مراقب زاویه دید هر کدام باشید و در فرصت مناسب یکی از آنها را از پای درآورده و سپس به سراغ نگهبان بعدی بروید. برای هر کدام از کماندوهایتان یک تفنگ دورزن از افراد دشمن به غنیمت بگیرید. بقیه تفنگهایی را که احتیاج ندارید روی اجساد باقی بگذارید اما در صورت لزوم فشنگهایشان را بردارید.

راهنمایی : برای تشخیص نگهبانانی که تجهیزات آنها را بررسی کرده اید و یا برداشته اید ، می توانید اونیفورم آنها را گرفته و به زمین بیندازید. در این صورت هر زمان که به آن سرباز برسید سریعاً متوجه خواهید شد که قبلاً او را گشته اید (چون به راحتی قابل تشخیص از سربازان دارای اونیفورم هستند).

از سمت چپ نقشه (دراین راهنما) و کنار رودخانه به سمت پل کوچک کنار معبد بروید و در بین راه تمامی سربازان دشمن را در مسیرتان از پای درآورید . پس از پاکسازی این منطقه به راحتی می توانید هدف اول خود را به پایان رسانید .

راهنمایی : افسری که روبروی پل کوچک ایستاده است یک پاکت سیگار دارد. پاکت سیگار را از او بگیرید چون برای پاکسازی این منطقه بسیار سودمند خواهد بود.

مرد روحانی داخل معبد است و نگهبانی از او مراقبت نمی کند. (محل مرد روحانی بر روی نقشه این راهنما مشخص شده است). داخل معبد شوید و با او صحبت کنید. او اطلاعات جدیدی در مورد مأموریت را به شما خواهد داد و هدیه ای نیز به دزد خواهد داد. از این



زمان کنترل مرد روحانی نیز بر عهده شماست اما در حال حاضر معبد امن ترین محل برای او می باشد .



روش دیگر آن است که بدون پاکسازی کل منطقه سمت چپ رودخانه ، فقط تا نزدیک ساختمان جلوی پلکان داخل آب را پاکسازی کنید . (تقریبا " روبروی محل استقرار اولیه کماندوها) و بعد دزد و گرین بری را شناکنان به آن طرف رودخانه و به پله ها برسانید و به دزد دستور دهید تا از ساختمان جلوی پله ها و از

دیوار بالا رود و نردبان طنابی (**کلید E**) را برای گرین بری پایین بیاندازد . مراقب سرباز گشتی روی بالکن ساختمان باشید و تا پشتش را به شما کرد توسط گرین بری او را از پای درآورید . نردبان طنابی را بالا بکشید (**کلید SHIFT و کلیک ماوس**) و سپس گرین بری را



سینه خیز بفرستید تا نگهبان جلوی پله های معبد را نیز از پای درآورد . پس از از پای درآوردن نگهبان به داخل معبد بروید و با مرد روحانی صحبت کنید . با این روش دیگر لازم نیست تا کنار رودخانه را پاکسازی کنید و در مقابل راهتان برای دستیابی به جوایز و رسیدن به مرد چاق ، سخت تر خواهد شد (اگر هر کدام از این دو کار را انجام ندهید مأموریت تان به پایان نخواهد رسید) .

ب – تماس با مرد چاق و مسلح کردن نیروهای محلی



مرد چاق احتمالا " در یکی از ساختمانهای نزدیک رودخانه است (پشت معبد و نزدیک رودخانه). در آن ساختمان سه سرباز وجود دارد (که دو نفرشان مسلح نیستند). دو جعبه چوبی نیز در این ساختمان وجود دارد. تا وقتی با مرد چاق صحبت نکنید نمی توانید آنها را باز کنید. پس از صحبت با مرد چاق ، دو جعبه چوبی دیگر ظاهر خواهد شد و همچنین امکان دسترسی به دو جعبه قبلی نیز مهیا می شود. تمامی جعبه ها را برای یافتن تفنگ دورزن ، نارنجک آتش زا و چیزهای سودمند دیگر جستجو کنید.



در این قسمت دو کار را بایستی انجام دهید:

۱- صحبت با مرد چاق

۲- مسلح کردن نیروهای محلی

لازم نیست حتماً "نیروهای محلی را با تجهیزاتی که از مرد چاق می گیرید ، مسلح کنید. تنها مسئله مهم آنست که نیروهای محلی مسلح شوند (هر وقت که مایل بودید و حتی قبل از صحبت با مرد چاق نیز می توانید اینکار را انجام دهید).

پ – نجات دادن نیروهای محلی

همان طور که قبلاً گفته شد بایستی کنار رودخانه را از وجود افراد دشمن پاکسازی کنید. از گوشه بالا و سمت راست نقشه و پله های داخل آب کنار پل بزرگ ، به داخل رودخانه رفته و به زیر آب بروید. وقتی زیر آب هستید برای دیدن در مخفی محل اختفای نیروهای محلی ، کلید **F10** را بزنید. داخل آنجا شوید تا با نیروهای محلی صحبت کنید.

روش دیگر :

نزدیک معبد و جایی که مرد روحانی را ملاقات کردید ، نرده بانی وجود دارد که اگر از آن بالا روید ، به ورودی بر روی سقف آنجا خواهید رسید. داخل این ورودی ، نردبان دیگری وجود دارد . با پایین رفتن از این نردبان وارد اتاقی شوید که نگهبانی در آنجاست (در حقیقت سه نگهبان آنجا هستند اما دونفر از آنها داخل اتاقی در پشت دیواری باشند). از حفره کف اتاق (اتاق حاوی یک سرباز) نیز پایین روید تا به نیروهای محلی برسید (برای پیدا کردن محل حفره کلید **F10** را بزنید).

این محل مخفی ، مسیری خواهد بود که توسط آن بایستی نیروهای محلی را از مخفیگاهشان بیرون آورید. تا وقتی که نیروهای محلی را مسلح نکنید ، آنها هیچ کمکی به شما نخواهند کرد. برای مسلح کردن آنها به هر کدام از کماندوهایتان دستور دهید تا یک تفنگ دورزن را به هر کدام از آنها بدهند.

برای این کار کماندویی را انتخاب کرده و کلید **W** را بزنید و سپس یکی از نیروهای محلی را انتخاب کنید و سپس تفنگ را به او بدهید. دزد را بفرستید تا تمامی تفنگ هایی را که



نیاورده اید ، با خود بیاورد (دزد برای این کار سریعتر از بقیه کماندوها خواهد بود). به همین طریق همگی آنها را مسلح کنید.

توجه : برای در دست گرفتن کنترل نیروهای محلی ، مسلح کردن یکی از آنها کافی است . اگر این روش را می پسندید ، می توانید یکی از آنها را مسلح کرده و همگی را با خود ببرید و در محوطه باز بقیه را مسلح کنید. حتما " نباید به هر کدام از نیروهای محلی یک تفنگ دورزن بدهید. در صورت تمایل می توانید اسلحه کمری خود و یا اسلحه کمری که از سربازان دشمن به غنیمت گرفته اید را به آنها بدهید (در این صورت نگران تمام شدن گلوله آنها نخواهید بود چون گلوله های اسلحه کمری هیچ گاه تمام نمی شود) .

نیروهای محلی قادر به شنا نیستند پس مجبورید تا آنها را از محل مخفی که دزد وارد شد ، خارج کنید. همگی را از محلی که دزد آمده بود به سمت پشت بام ساختمان کنار معبد ببرید.

ت – دستور دادن به یکی از نیروهای محلی جهت تماس با حاکم شهر

وقتی نیروهای محلی را از مخفیگاهشان بیرون آوردید ، باید یکی از آنها را به ایستگاه فرستنده رادیویی ببرید تا با حاکم شهر تماس رادیویی بگیرد. می توانید این کار را بدون تاخیر و یا با کمی تاخیر انجام دهید (بسته به آنکه برداشتن جوایز برای شما اهمیت داشته باشد یا نه) .

روش بدون تاخیر : ابتدا چهار سرباز داخل محوطه و دو نگهبان نزدیک ایستگاه فرستنده رادیویی را از پای در آورید. حال می توانید بدون دیده شدن و به آرامی وارد ایستگاه فرستنده



رادیویی شوید. پس از ورود به ایستگاه باید با سه سرباز دشمن آنجا مبارزه کنید. در زمان ورود به ایستگاه فقط یکی از آنها قادر به مشاهده شما می باشد.

روش با تاخیر : با دقت تمامی افراد دشمن را که در منطقه هستند از بین ببرید. می توانید این کار را مخفیانه و یا توسط اسلحه گرم انجام دهید ولی بهر حال مراقب سه سرباز تک تیرانداز دشمن که در ساختمانهای اطراف هستند باشید.



برای از بین بردن تک تیراندازهای دشمن از تک تیرانداز خودتان استفاده کنید. در این صورت بقیه کماندوها می توانند به آرامی در محوطه گشته و بقیه سربازهای دشمن را بکشند (اگر حوصله داشته و در ضمن مراقب میدان دید آنها باشید).

ث – از بین بردن حاکم ستمگر شهر



به محض تماس با حاکم شهر ، افراد او به منطقه وارد خواهند شد. حاکم شهر و افرادش از پل بزرگ روی رودخانه که نزدیک قایق فرار است ، وارد می شوند . روشهای متفاوتی برای مقابله با آنها وجود دارد، اما ما دو روشی را که بهتر می دانیم به شما معرفی خواهیم کرد .

کشتن تمام نیروهای دشمن : راننده را به زیر پل و نزدیک محل قایق ببرند و ده نارنجک آتش زا و چند نارنجک دودزا به او بدهید تا وقتی افراد دشمن به روی پل رسیدند یکی یکی نارنجک های آتش زا را بر روی پل و نزدیک جایی که افراد دشمن از آن وارد می شوند بیاندازد (**کلید K**). در صورت تمایل می توانید نیروهای محلی را در آنسوی پل و خارج از دید افراد دشمن قرار دهید تا افرادی از دشمن را که جان سالم بدر برده اند ، از پای درآورند.

یک ترور ساده : مرد روحانی و بقیه کماندوهایتان را به زیر پل و نزدیک قایق بفرستید و تک تیرانداز را به بالای تیر چراغ برق نزدیک پل ببرید. وقتی حاکم شهر روی پل آمد با شلیک یک گلوله تک تیرانداز او را از پای درآورید. تک تیرانداز بایستی خیلی سریع از تیرچراغ برق پایین آمده و به داخل قایق و پیش بقیه کماندوها و مرد روحانی برود.

توجه : این روش وقتی خوب است که بجای کشتن همه نیروهای دشمن ، مستقیماً وارد ایستگاه رادیویی شده باشید.

ج - فرار کردن بوسیله قایق به همراه مرد روحانی

بعد از کشتن حاکم شهر تنها کاری که باید انجام دهید فرار است . هر چهار کماندو و مرد روحانی را به داخل قایق بفرستید تا مأموریت شما در این مرحله تمام شود.

محل جوایز

نقشه موجود در این راهنما محل تقریبی جوایز را نشان می دهد(البته جوایز داخل ساختمانهای مشخص شده می باشند) .

- ۱- داخل ساختمانی که زیر معبد است (محل مرد روحانی) و درست پشت آن و کنار رودخانه ، چند اتاق و یک صندوق وجود دارد. داخل صندوق یک جایزه است .
- ۲- روبروی مجسمه بزرگ بودا ، دری وجود دارد که پس از عبور از آن وارد چند اتاق می شوید. داخل کتابخانه های این اتاقها دو جایزه پیدا خواهید کرد .
- ۳- جایزه ای در طبقه بالای ساختمان مجاور محل مرد چاق وجود دارد .
- ۴- دو جایزه در اتاقهای ساختمان پشت ایستگاه فرستنده رادیویی و آنسوی دیوار محوطه قرار دارد.
- ۵- یک جایزه در ساختمان بعد از ایستگاه فرستنده رادیویی است .
- ۶- یک جایزه در طبقه اول ایستگاه فرستنده رادیویی است .
- ۷- در ساختمانی که یک تک تیرانداز روی بام آن می باشد ، یک جایزه وجود دارد.



پل رودخانه کوای



هدف ماموریت :

انهدام پل در هنگام عبور ترن

مراحل انجام ماموریت :

- الف - بدست آوردن مواد منفجره
- ب - گذشتن از رودخانه به کمک فیل



پ - نجات دادن کلنل

ت - بردن کلنل به محل ماکت پل و شناسایی نقاط ضعف پل

ث - نجات دادن زندانیهای داخل قفس معلق

ج - کار گذاشتن تله انفجاری بر روی پل

چ - فرستادن تلگراف مبنی بر تکمیل پل و امکان عبور ترن

ضمائم :

محل جوایز

الف - به دست آوردن مواد منفجره



وقتی این ماموریت شروع می شود شما پشت یک دیوارچوبی هستید که دورتادور محل نگهداری فیل کشیده شده است . در طول دیوار سه نگهبان وجود دارند که در اطراف آن منطقه نگهبانی می دهند. همگی آنها را از بین ببرید (هر دفعه یک نفر از آنها را). فقط این کار را

در صورتی انجام دهید که درست زمانبندی کرده باشید . چهارمین سرباز در محل نگهداری فیل قرار دارد . باید گرین بری باید کنار در ورودی محل نگهداری فیل پنهان شود و بعد دزد را بغرستید تا با موش خود (کلید A) توجه سرباز داخل محوطه نگهداری فیل را جلب کند. هنگامی که سرباز متوجه صدای موش می شود ، صدای حرکت گرین بری را در پشت سرش نخواهد شنید ، بنابراین گرین بری می تواند از پشت به او حمله کرده و او را از پای در آورد.



در قسمت پایین نقشه و نزدیک رودخانه ، سه سرباز کنار یک ماشین ایستاده اند. یکی از سربازها به ماشین نگاه می کند (و پشتش به شماست) ، در حالیکه دو سرباز دیگر در مسیر مشخصی از برج دیده بانی تا ماشین را گشت می زنند . حرکت دو سرباز گشتی را به دقت بررسی کنید و در زمان مناسب سرباز ایستاده و یکی از سربازان گشتی را از بین ببرید. سپس از نردبان برج دیده بانی

بالاروید تا سومین سرباز را نیز از پای در آورید. در بالای برج یک صندوق فلزی وجود دارد که



در آن قفل می باشد. دزد را برای باز کردن آن بفرستید و از داخل آن نارنجک های دودزا ، نارنجک های آتش زا و مسلسل را بردارید.



درست بالای سرفیل یک سرایشی وجود دارد که بطرف پل می رود. نزدیک انتهای سرایشی ، سربازی وجود دارد که هر ۵ سرباز منطقه روبروی خود را می بیند . باید قبل از هر کاری او را از پای در آورید.



حالا تنها افرادی که باقیمانده اند عبارتند از دو سربازی که وسط محوطه کنار رودخانه مشغول صحبت هستند ، یک نگهبان که از کلبه روبروی آنها محافظت می کند ، یک سرباز پشت آن کلبه و کارگری که در کنار رودخانه مشغول کار است. گرین بری باید تا جائیکه

دیده نمی شود نزدیک دوسربازی که مشغول صحبت هستند ، برود (نزدیک سرایشی) . وقتی نگهبان کنار کلبه به طرف رودخانه در حرکت است ، دزد باید بوسیله موش خود توجه دو سرباز کنار هم را جلب کند و سپس گرین بری به سرعت بلند شده و هردویشان را با چاقو از بین ببرد و فوراً " بطرف نگهبان کلبه برود. زمان حمله در این مرحله بسیار حیاتی است . راه دیگر آن است که با پرتاب پاکت سیگار ، توجه آنها را جلب کنید. بهر حال بسیار مراقب سرباز زیر پل باشید.

کل منطقه را برای یافتن تجهیزات مفید جستجو کنید. در هر کدام از کلبه های اردوگاه ۱ ، رودخانه یک جایزه پیدا خواهید کرد ، اما در هر کلبه چند سرباز نیز وجود دارد. بهر حال از پا در آوردن آنها خیلی سخت خواهد بود .



غواص را در طول رودخانه و به سمت شمال نقشه بفرستید (گوشه سمت چپ بالای نقشه). برای پوشیدن لباس غواصی از کلید **D** استفاده کنید و تا جای ممکن از زیر آب حرکت کنید (فقط در زیر پل که عمق آب کم است بایستی به روی آب بیایید). برای رفتن به زیر آب و یا بالا آمدن ، از کلید **B** استفاده کنید . در صورتی که در مسیرتان با تماس برخورد کردید از

نیزه مخصوص شکار ماهی غواص استفاده کنید (کلید **L**). غواص باید به آرامی به طرف



سربازی که نزدیک فیل ایستاده است برود. به کمک دزد و موش او توجه نگهبانان کنار فیل را جلب کنید (موش قادر به شنا و گذشتن از رودخانه است و دزد از این فاصله نیز قادر به هدایت موش خود می باشد).



غواص را از کنار رودخانه و به سمت اردوگاه ۲ بفرستید و تمامی سربازان موجود در مسیر او را از پای در آورید. در طول رودخانه به یک قفس معلق برخورد خواهید خورد که اسرای متفقین در آن زندانی شده اند. پس از صحبت با کلنل ماموریت آزادی آنها به شما داده خواهد شد ، بنابراین لازم

نیست که در این زمان کاری برای آنها انجام دهید. به زودی برای نجات آنها باز خواهید گشت.



پس از پاکسازی کنار رودخانه و یا درحین پاکسازی کنار رودخانه ، گرین بری را از طریق سرایشی اردوگاه ۱ ، برای پاکسازی پل بفرستید . وقتی نزدیکترین سرباز چرخید تا به سمت دیگر برود ، سینه خیز بطرف او بروید و پشت سرش و درجهت حرکت سرباز حرکت کنید و سعی کنید نزدیک لبه صخره بمانید. این سرباز دور می زند تا

مسیر نگهبانی اش را کامل کند. باید طوری سینه خیز بروید که همیشه پشت سر این سرباز باشید . نحوه گشت زنی این سرباز را به دقت زیر نظر بگیرید تا در زمان مناسب به آخرین سرباز ثابت سمت خودتان حمله کنید و سپس به سراغ همان سرباز گشت زن بروید. کشتن بقیه سربازان بجز سرباز کنار پل کار ساده ای خواهد بود.



سرباز کنار پل در زاویه دید سربازی قرار دارد که روی پل ایستاده است . سینه خیز و از پشت سر سرباز کنار پل به سمت او بروید و با پرتاب یک پاکت سیگار و یا بطری نوشیدنی به جایی که سرباز کنار پل آنها ببیند ولی سرباز

روی پل آنرا نبیند، او را به سمت خود کشیده و از زاویه دید نگهبان روی پل خارج کنید و سپس او را از پای در آورید.



پس از کشتن سرباز کنار پل به سراغ سرباز روی پل بروید. این سرباز به طور ثابت به انتهای پل نگاه می کند. سینه خیز از روی پل و از کنار نرده های پل و خارج از زاویه دید او حرکت کنید. شما به راحتی و بدون دیده شدن می توانید از آنجا عبور کنید. وقتی از زاویه دید سرباز گذشتید نمی توانید مستقیماً به

او نزدیک شوید چون در زاویه دید او قرار خواهید گرفت. از پشت سر هم راهی وجود ندارد. تنها راه آن است که یک پاکت سیگار و یک بطری نوشیدنی به طرف او بیاندازید تا پشت به شما کند و سپس به او حمله کنید.

گرین بری باید به همین صورت به مسیر خود ادامه دهد و نگهبان بعدی را نیز (که یک تک تیر انداز است) از پای در آورد. این کار برای گرین بری اصلاً سخت نخواهد بود مگر آنکه کاری کنید که توجه تک تیر انداز دشمن به شما جلب شود.

حال باید دو سربازی را که زیر پل نگهبانی می دهند از سر راه بردارید. یکی از آنها در مسیری مشخص حرکت می کند و دیگری در جایی ثابت ایستاده است. وقتی سرباز گشتی به نرده بان زیر پل نزدیک می شود از دید سرباز ثابت خارج خواهد شد. برای از بین بردن آنها چند راه وجود دارد.

۱- وقتی سرباز گشتی پشتش را به پل می کند باید گرین بری از نرده بان پایین رفته و خودش را در زیر پل و در زیر خاک پنهان کند و وقتی سرباز برمی گردد از آنجا بیرون آمده و کارش را تمام کند.

۲- غواص می تواند سینه خیز به سمت لبه پایینی سراسیمه برود. در آنجا یک سنگ بزرگ وجود دارد که جلوی دید نگهبان گشتی را می گیرد (سمت شمال پل). وقتی سرباز گشتی رویش را بر می گرداند غواص باید بایستد و چاقویش را به طرف سرباز گشتی پرتاب کند.

۳- سرباز گشتی را با طعمه ای مانند سیگار، بطری نوشیدنی و یا تله رادیویی گرین بری به سمت خود بکشید و سپس غواص را برای کشتن و یا بیهوش کردن او بفرستید.

۴- به کمک دزد و موش او، توجه سرباز گشتی را جلب کنید و سپس با یکی از کماندوهای دیگر خود، او را از پای در آورید.



برای از بین بردن سرباز ثابت کافی است توجه او را با یک طعمه (مثل سیگار ، بطری نوشیدنی و ...) جلب کرده و سپس به او حمله کنید.

ب – گذشتن از رودخانه به کمک فیل



دزد برای رد شدن از رودخانه باید سوار فیل شود (همان طوری که سوار ماشین می شود). دزد تنها کسی است که به اندازه کافی کوچک می باشد تا سوار یک فیل شود. فیل را با کلیدهای مکان نما (**Arrow Keys**) کنترل کنید (نه با کلیک کردن روی زمین). در صورت تمایل می توانید مسیری را که غواص طی کرد ، شما نیز با فیل طی کنید چون در اینصورت کسی شما را نخواهد دید.

بعد از انجام تمام ماموریت های بالا ، تمام مناطق به جز اردوگاه های ۲ و ۳ از وجود افراد دشمن پاکسازی خواهند شد. دو اردوگاه باقی مانده توسط سربازان دشمن به خوبی محافظت می شوند. در اردوگاه ۳ دو نگهبان گشتی وجود دارند که جلوی در ورودی اردوگاه نگهبانی می دهند و اردوگاه ۲ تقریباً غیر قابل نفوذ است. در این مرحله گرین بری باید یکی از اونیفرم های دشمن را بپوشد (**کلید U**). بدین ترتیب می تواند به جای سینه خیز رفتن از بین افراد دشمن ، خیلی راحت از کنار آنها عبور کنید (این کار باعث می شود تا سریعتر عمل کنید). بهتر است یک سیم چین هم به گرین بری بدهید چون باید از کنار ریل قطار تا انتهای سمت چپ نقشه پیش رود و حصارها را ببرید. طوری زمان بندی کنید که وقتی گرین بری از آنجا می گذرد سربازی که جلوی در ورودی اردوگاه ۳ ایستاده است ، پشتش به او باشد. به هیچ کدام از افراد دشمن توجه نکنید و همین طور تا پشت اردوگاه ۳ پیش روید. غرب اردوگاه ۳ (سمت چپ نقشه) و پشت حصار یک سرباز وجود دارد که در یک مسیر کوتاه نگهبانی می دهد. او را از بین برده و سپس جسدش را به طرف شمال غرب اردوگاه (و هر چه دورتر) ببرید. نقشه منطقه را بچرخانید تا کاملاً مطمئن شوید که جسد به طور کامل پنهان شده



است (**با استفاده از کلید ALT و کلیک ماوس**). با سیم چین حصار را بریده

(**کلید I**) و وارد اردوگاه شوید و سربازها را از پشت سر غافلگیر کرده و از بین

ببرید. در کلبه ها به دنبال مواد منفجره بگردید.



پس از بدست آوردن مواد منفجره ، کارگر کنار ریل قطار را (که کنار جعبه فلزی است) از بین ببرید. در صورت تمایل داخل جعبه را نیز بررسی کنید. برای این کار ابتدا دزد بایستی قفل آنرا باز کند. نزدیک جعبه فلزی و کنار برج دیده بانی یک سراشیبی وجود دارد که به طرف اردوگاه ۲ می رود.

پ – نجات کلنل



اولین کار بعد از رسیدن به اردوگاه ۲ ، تحت کنترل گرفتن ایستگاه فرستنده رادیویی است . محل ایستگاه فرستنده رادیویی در کلبه بالای پله هاست . سربازی در آنجاست که تقریباً پشت کلبه کوچک کنار ایستگاه فرستنده رادیویی (نزدیک سراشیبی) پنهان شده

است و ایستگاه فرستنده رادیویی در زاویه دید او قرار دارد. داخل ایستگاه فرستنده رادیویی نیز یک سرباز دیگر وجود دارد. با سیگار یا چیزی شبیه به آن توجه سربازی را که از بیرون مراقب ایستگاه فرستنده رادیویی است جلب کنید و او را از پای در آورید. قبل از آنکه وارد ایستگاه شوید از کنار در نگاهی به داخل بیاندازید (**کلید W**) و حرکت سرباز داخل کلبه را بررسی کنید . در زمان مناسب به داخل کلبه رفته و سرباز و دو نفری را که آنجا هستند از پای در آورید (اگرچه به نظر می رسد که متصدیان فرستنده رادیویی متوجه شما نخواهند شد ولی بسیار مراقب آنها باشید) .

ایستگاه فرستنده رادیویی دو در دارد. از کنار دری که به طرف داخل اردوگاه باز می شود نگاه کنید و نگهبانانی را که در حال گشت زدن از پایین و به سمت بالای پله ها هستند ، تحت نظر بگیرید. به محض آنکه هر کدام از آنها نزدیک درشدند حمله کنید و سپس جسدش را به داخل کلبه بکشید. کمی صبر کنید تا مطمئن شوید که همگی نگهبانان گشتی را از پای در آورده اید (بعضی از آنها مسیرهای نگهبانی بسیار طولانی دارند و خیلی طول می کشد تا به ایستگاه فرستنده رادیویی برسند. بعنوان مثال افسر آنجا یکی از کسانی می باشد که مسیر نگهبانی طولانی داشته و بسیار زمان خواهد برد تا به ایستگاه فرستنده رادیویی برسد). پس از پاکسازی پله ها ، یکی از کماندوهایتان را بفرستید تا از کنار رودخانه به طرف پایین آن



حرکت کند. سعی کنید وارد میدان دید زندانبان نشوید و وقتی به سربازی که مشغول حمام کردن است رسیدید آهسته و سینه خیز از پشت سرش عبور کنید. وقتی زندانبان برای مشتمت زدن به حصار ها می رود ، می توانید سربازی را که حمام می کند از پای در آورید. جسدش را به زیر پل برده و یا داخل آب مخفی کنید (برای مخفی کردن جسد آن سرباز ، او را به داخل آب برده و کلید **SHIFT** را بگیرید و با ماوس کلیک کنید).

به سمت پله ها برگردید و به پشت سر زندانبان بروید. به محض کشتن زندانبان برای پیدا کردن کلید ، جیبهایش را بگردید (**کلید W**).
با کلنل صحبت کنید تا هم او را آزاد کنید و هم اطلاعات و دستورات جدید ماموریت را دریافت کنید .

ت – بردن کلنل به محل ماکت پل و شناسایی نقاط ضعف پل

کلنل را به محل ماکت پل ببرید. ماکت پل در کلبه وسط پله های ایستگاه فرستنده رادیویی است. در صورتی که کلید ها را از جیب زندانبان برداشته باشید می توانید درب این کلبه را باز کنید . سه سرباز در این کلبه وجود دارند. از کنار در به داخل نگاه کنید و محل نگهبانان را شناسایی کنید.

پس از پاکسازی کلبه کلنل را انتخاب کنید و روی ماکت کلیک کنید (**به همراه کلید S HIFT**).

ث – نجات دادن زندانیهای داخل قفس معلق

نزد اسرای متفقین داخل قفس معلق برگردید. با انتخاب غواص و کلیک به روی پایه انتهایی قفس ، آنرا به داخل آب بیندازید . شمارنده ای در گوشه سمت راست صفحه و کنار ابزار این بازی ظاهر خواهد شد که بیانگر حداکثر زمانی است که اسرا قادر به حبس نفس خود در زیر آب می باشند. سریعاً غواص را به زیر آب بغرستید و روی قفس کلیک کنید (**به همراه کلید SHIFT**) تا اسرا را آزاد کند.



ج – کار گذاشتن تله انفجاری بر روی پل

درست در مرکز پل دو محل وجود دارد که تعدادی بشکه و لوازم دیگر در آنجا ریخته شده است. اگر کلید **F10** را بزنید ، محل این دو قسمت را خواهید دید . هر کدام از این محل برای کار گذاشتن مواد منفجره مناسب خواهد بود اما پیشنهاد می کنیم که قبل از قرار دادن تله انفجاری ، این دو محل را بررسی کنید (جایزه ای در آنجا پیدا خواهید کرد). تله خود را در یکی از این دو محل قرار داده (**کلید W**) و سریعاً پل را ترک کنید.

چ – فرستادن پیام رادیویی مبنی بر تکمیل پل و امکان عبور ترن

به ایستگاه فرستنده رادیویی اردوگاه ۲ باز گردید و کماندوی را برای مخابره پیام رادیویی بفرستید. با این کار به ترن علامت خواهید داد تا شروع به حرکت کند. در اینجا مأموریت شما به پایان خواهد رسید. قبل از ارسال پیام ، مطمئن شوید که تمام کارهای لازم را انجام داده اید.

محل جوایز

- ۱ – داخل کلبه ۱ در اردوگاه ۱
- ۲ – داخل کلبه ۲ در اردوگاه ۲
- ۳ – روی پل و در محل قراردادن تله انفجاری
- ۴ – داخل کلبه ۳ در اردوگاه ۳ (در کنار محل یافتن تله انفجاری)
- ۵ – داخل کلبه ۴ در اردوگاه ۳
- ۶ – داخل کلبه ۵ در اردوگاه ۲ (داخل کمد دیواری)
- ۷ – داخل کلبه ۶ در اردوگاه ۲ (کلبه ای که ماکت پل در آن قرار داشت)



توپ های جزیره ساوو



هدف ماموریت :

انهدام توپ های جزیره و فرار با هواپیما

مراحل انجام ماموریت :

- الف - تماس با ملوان کشتی شکسته (ویلسون)
- ب - یافتن دستگاه برش گازی در کشتی غرق شده
- پ - به دست آوردن مواد منفجره
- ت - نجات دادن خلبان متفقین





(راهنمای بازی های فارسی نوین پندار : کماندوها (۳)

ث - به دست آوردن کلید تونلها

ج - منفجر کردن دیوار اتاق محل مجسمه میمون طلایی

چ - انهدام توپ های جزیره

ح - دزدیدن مجسمه میمون طلایی

خ - فرار با هواپیمای دریایی

ضمائم

محل جوایز



الف – تماس با ملوان کشتی شکسته (ویلسون)



این مأموریت را در یک قایق بادی و روی آب شروع می کنید . به ساحل و جایی که ملوان کشتی شکسته دیده می شود ، بروید . با ملوان کشتی شکسته (ویلسون) صحبت کنید تا همکاریش را جلب کرده و اطلاعاتی از او بگیرید .



غواص را بغرستید تا شناکنان به سمت ساحل طرف راست محل ویلسون (ساحل ۱) بروند . به زیر آب بروید و کوسه هایی را که به طرف شما می آیند بوسیله تفنگ مخصوص شکار ماهی غواص (**کلید L**) از بین ببرید . ویلسون را نیز شناکنان به همان ساحلی که غواص را فرستادید ، گسیل دارید .

به ویلسون دستور دهید تا توجه نیروهای دشمن را با شیپور زدن (**کلید A**) به خود جلب کند و به این ترتیب نگهبان آنجا و دو سرباز کنار جعبه را از پای در آورید .



پس از پاکسازی ساحل ، ویلسون و غواص را به سمت توپ شماره ۲ بغرستید . ویلسون باید توجه نگهبان توپ را جلب کرده و غواص او را از پای در آورد . با پاکسازی محل این توپ بقیه کماندوها قادر خواهند بود تا به این ساحل بیایند . (برای عبور بدون خطر کماندوها ، ویلسون را کنار سرباز دوربین دار نزدیک توپ شماره ۲ بغرستید تا توجه او را جلب کرده و کماندوها بدون مشکل به ساحل ۱ برسند) .

پس از پاکسازی توپ شماره ۲ به ساحل باز گردید و به کمک ویلسون توجه نگهبانان نزدیک معدن را جلب کرده و به وسیله غواص آنها را از پای در آورید . وقتی هر سه سرباز نزدیک معدن را از بین بردید به طرف توپ شماره ۳ بروید . قبل از آنکه غواص شروع به کشتن سربازان نزدیک به توپ شماره ۳ کند ، ویلسون را بغرستید تا توجه دو سربازی را که در آنجا مشغول صحبت با یکدیگر هستند جلب کند .



حال یکی از اونیفرم های دشمن را به غواص بپوشانید تا راحت تر در منطقه گشت زند. ویلسون را همچنان به سرگرم کردن دو سرباز مشغول صحبت وادارید تا غواص بتواند سرباز کنار ساحل و دو سرباز روی اسکله را نیز از بین ببرد .

ب – یافتن دستگاه برش گازی در کشتی غرق شده



به غواص خود لباس غواصی بپوشانید (**کلید D**) و او را به زیر آب (**کلید B**) و نزدیک اسکله بفرستید. مراقب سه غواص دشمن باشید. اگر آنها غواص شما را بکشند ، دیگر هیچ راهی برای ادامه ماموریت تان نخواهید داشت. بهر صورت ، غواص شما باید هر سه غواص دشمن را با تفنگ مخصوص شکار ماهی خود از بین ببرد. به سراغ کشتی غرق شده بروید و دستگاه برش گازی را پیدا کنید (برای تشخیص محل ورودی کشتی ، **کلید F10** را بزنید).

پ – به دست آوردن مواد منفجره



تخریب چی و راننده را برای کنترل معدن ۱ بفرستید . در یکی از ورودی های این معدن ، بمب کنترل از راه دور و یک جایزه پیدا خواهید کرد. در ورودی دیگر معدن یک بمب کنترل از راه دور دیگر و یک نردبان طنابی خواهید یافت . این ورودی به منطقه ای نزدیک به محل نگهداری خلبان منتهی خواهد شد. نحوه عبور از این معدن را به زودی به شما خواهیم گفت . در حال حاضر تخریب چی و راننده را برای پاکسازی ورودی این معدن بفرستید .

ت – نجات دادن خلبان متفقین



گرین بری را بفرستید تا از شبکه طنابی کنار اسکله بالا رود. ویلسون را نیز همزمان به آنجا بفرستید تا توجه نگهبان آن منطقه را جلب کند و گرین بری آنها را از بین ببرد. مراقب افسری که در آن اطراف نگهبانی میدهد باشید . طوری زمانبندی کنید که هنگام حمله ، ویلسون توجه افسر را نیز به همراه بقیه سربازان جلب کرده باشد .



پس از پاکسازی محل توپ ۴، گرین بری را به داخل کلبه کنار آن بفرستید تا سربازان دشمن را از پای در آورد. از در دیگر کلبه خارج شوید و سرباز کنار در کلبه را نیز از بین ببرید. ویلسون را بفرستید تا توجه دو سرباز کنار پل را جلب کند و سپس گرین بری را برای حمله به آنها بفرستید.

ویلسون را از پل رد کرده و به سمت دو نگهبان آن سوی پل (که مشغول صحبت هستند) بفرستید. حال گرین بری را برای از بین بردن نگهبان روی پل، به طرف او بفرستید. ویلسون را همچنان به سرگرم کردن دو سرباز بعد از پل وادارید و گرین بری را برای از بین بردن آنها بفرستید. لازم به ذکر است که مراقب سرباز زیر پل و سرباز داخل دهکده باشید.



ویلسون را از نردبان نزدیک پل به سمت پایین بفرستید تا به محل نگهداری خلبان زندانی نزدیک شود (که در یک قفس و داخل آب می باشد).

تخریب چی و راننده را پس از پاکسازی معدن از درب دیگر کنید و سرباز کنار در معدن را از پای در آورید. یکی از کماندوها باید سیگارهای سربازان دشمن را از داخل جیب هایشان بردارد.



پاکت سیگار را در فضای آزاد بیندازید تا سرباز دوم آن را ببیند و وقتی به سمت پاکت سیگار آمد او را از بین ببرید.

مسیر نگهبانی سرباز نزدیک خلبان زندانی را تحت نظر بگیرید. هنگامی که این سرباز متوجه شما نیست سرباز کنار توپ شماره ۵ را نیز از بین ببرید و جسدش را به

داخل معدن منتقل کنید. ویلسون باز هم باید توجه دو سرباز دشمن را جلب کند تا گرین بری بتواند آنها را از پای در آورد.

خلبان را نجات دهید و با او صحبت کنید. خلبان دستورات و اطلاعات جدیدی در رابطه با ماموریت تان بیان خواهد کرد. در حال حاضر نیازی نیست تا خلبان را با خود ببرید. او را به داخل معدن بفرستید و همانجا تنها بگذارید. به زودی به سراغ او خواهید آمد.

ث – به دست آوردن کلید تونلها

به آن طرف پل برگردید و به طرف شبکه طنابی کنار اسکله بروید. وارد معدن شماره ۳



شوید. داخل معدن سه سرباز وجود دارد که دونفر آنها پشت جعبه ها و خارج از دید سرباز سوم، مشغول صحبت کردن هستند. ویلسون را بغرستید تا توجه آن دو سرباز را جلب کند (البته امکان دارد که سرباز سوم به طرف صدا برگردد اما نگران نباشید چون جعبه ها، جلوی دید او را خواهند

گرفت). بوسیله گرین بری این دو سرباز را از بین ببرید و به همین روش به طرف سرباز سوم بروید.

در این محل سه در و یک خروجی آب (بر روی زمین) می بینید. یکی از این درها بطرف اتاق مجسمه میمون طلایی باز می شود و دو در دیگر بطرف اتاق فرماندهی منتهی خواهد شد. در اتاق فرماندهی سه نگهبان، یک کاپیتان و پنج اپراتور کامپیوتر وجود دارند اتاق مجسمه میمون طلایی هیچ نگهبانی ندارد.

وارد اتاق فرماندهی شوید و نگهبانی را که پشت در ایستاد است از پای درآورید. از اتاق خارج شده و این بار از در دوم وارد شوید. هنگامی که سرباز گشتی آنجا پشتش را به شما کرد او را نیز از پای درآورید و دوباره از اتاق خارج شوید و باز هم از در اول وارد شوید. این بار سرباز دیگر را هنگامی که پشتش را به شما می کند از بین ببرید. اپراتور ها صدای شما و یا سربازان را به خاطر هدفونهای روی گوششان نخواهند شنید اما قادر به دیدن شما هستند. پس باید قبل از حمله به هر کدام از اپراتورها میدان دید بقیه را بررسی کنید.

کلیدهایی را که لازم دارید نزد کاپیتان اتاق فرماندهی است (اونیفرم سفید).

به هر روشی که مایلید تمامی اپراتورها را از بین ببرید. اگر نمی خواهید تا این کار را خیلی آرام و بی صدا انجام دهید، می توانید همگی آنها را با شلیک اسلحه کمری از بین ببرید. نگران آژیر خطر نباشید چون با این کار آژیر به کار نخواهد افتاد. اما اگر کارتتان را بی سر و صدا انجام دهید بسیار بهتر خواهد بود. بنابراین یکی از روشهای زیر را انتخاب کنید:



- ۱- گرین بری را به داخل اتاق بفرستید و همگی آنها را از بین ببرید .
 - ۲- آنها را بعنوان " افراد بی گناه " در نظر بگیرید و بجای کشتن آنها ، همگی را بیهوش کنید و دست و پایشان را ببندید .
 - ۳- ویلسون را بفرستید تا با شیپور خود توجه آنها را جلب کند .
- به هر روشی که این کار را انجام می دهید بخاطر داشته باشید که وقتی اپراتوری را پشت میزش بیهوش می کنید نمی توانید دست و پایش را ببندید . وقتی اپراتوری را بیهوش کردید باید سریعاً به سراغ بقیه رفته و آنها را نیز بیهوش کنید و یا اینکه فرار کنید و پنهان شوید . وقتی اپراتوری از جایش بلند می شود تا به دنبال شما بگردد (حتی ممکن است از اتاق خارج شود) ضربه دیگری به او بزنید و دست و پایش را ببندید .
- در اتاق فرماندهی چیزهای سودمندی را پیدا خواهید کرد بنابراین نگاهی به کمد ها و میزهای آنجا بیاندازید و جوایز موجود در این اتاق را بردارید. حتماً کلید ها را از جیب کاپیتان اونیفرم سفید بردارید .

ج - منفجر کردن دیوار اتاق محل مجسمه میمون طلایی



به محل نگهداری مجسمه میمون طلایی بروید و به تخریب چی دستور دهید تا یک بمب ساعتی را در کنار دیوار ترک دار آنجا قرار دهد. در صورت تمایل در این مرحله می توانید از این کار منصرف شوید اما این کار باعث دسترسی شما به محل دیگری خواهد شد .

به هر حال شما بایستی دوباره به این محل باز گردید و این کار به شما کمک خواهد کرد که بعداً " محل نگهداری مجسمه را راحت تر پیدا کنید . در صورتی که کسی در اتاق فرماندهی زنده نمانده باشد و یا دست و پایش بسته شده باشد ، زنگ خطر به کار نخواهد افتاد.

از سوراخی که در دیوار درست کرده اید بگذرید تا از معدن خارج شوید از مسیر قبلی پل بگذرید و به سمت محل خلبان بروید (که از قفس نجاتش دادید). از در دوم معدن وارد



شوید. کلید هایی را که قبلا" از کاپیتان گرفته بودید در اینجا استفاده خواهد شد. حال وارد تونلهای زیرزمینی جزیره شده اید.

توجه : در صورتی که تنها یک بمب کنترل از راه دور همراه دارید ، بایستی بمب دیگری نیز پیدا کنید . یکی از این بمب ها در این معدن و داخل یک جعبه چوبی است.

چ – انهدام توپ های جزیره

ویلسون را جلو بفرستید تا بتوانید نگاهی به تونلهای آنجا بیاندازید. در اینجا فقط از اتاقهای اصلی صحبت خواهیم کرد و البته این بخاطر اهمیت این اتاقها نیست بلکه نمی خواهیم خیلی گیج شوید و در ضمن توجه کنید که در این قسمت اگر کسی شما را ببیند آژیر خطر را به صدا در خواهد آورد. در اینصورت بیش از ۲۰ نفر از افراد دشمن به شما حمله خواهند کرد.



تصویر روبرو محل یکی از اتاقهایی را نشان می دهد که بایستی به آنجا بروید . محل آنرا توسط ویلسون پیدا کنید و کوتاهترین و امن ترین مسیر را برای رسیدن به آن انتخاب کنید و کماندوهایتان را به آنجا بفرستید. (در طول مسیر سربازان دشمن را به هر روشی که مایلید از بین ببرید) در این محل سربازی جلوی یکی از درها ایستاده است و کارگری نیز در کنار در دیگری مشغول به کار می باشد. دری که توسط سرباز محافظت می شود به اتاق پر از

افراد دشمن ختم می شود (متصدیان توپهای جزیره) و جایزه ای نیز در آن وجود دارد . در دیگر (دری که کارگری جلوی آن ایستاده) به طرف محل توپهای جزیره منتهی خواهد شد . درب آخر (غیر از دربی که از آن وارد شدید) به محلی ختم خواهد شد که حاوی یک دوجین سرباز است .

داخل اتاق توپها سه سرباز ، سه کمد ، سه توپ و یک آسانسور وجود دارد . هدف ماموریت شما ، انهدام توپهای جزیره است و برای این کار به مواد منفجره نیاز دارید ، به محض انفجار توپ ها ، آژیر خطر نیز به کار خواهد افتاد. پس بهتر است ابتدا اتاق حاوی توپ های جزیره را تحت کنترل خود بگیرید و قبل از منفجر کردن توپها برای خود سنگری مهیا کنید تا با به صدا در



آمدن آژیر خطر بتوانید از خود دفاع کنید. برای انجام اینکار ابتدا سه سربازی که در محل توپهای جزیره هستند را از پای در آورید و سپس کمد های آنجا را بگردید . دوجایزه در این کمد ها پیدا خواهید کرد .



با دوبمب کنترل از راه دور می توانید تمام توپ ها را منهدم کنید. هر بمب را در فضای بین دو توپ کنار هم قرار دهید و جلوی در ورودی را نیز مین گذاری کنید . از تله سیمی راننده نیز استفاده کنید . تمام کماندو هایتان باید پشت در ورودی اتاق توپها آماده و اسلحه هایشان نیز در دستانشان باشد (کلید X).

پس از اتمام این کار ، بمب ها را منفجر

کنید تا توپ ها منهدم شوند . هنگام ورود نیروهای دشمن به اتاق ، اکثر آنها توسط دامهای شما از بین خواهند رفت . بقیه سربازان باقی مانده را توسط کماندو هایتان از بین ببرید . به کمک گرین بری و چاقویش بقیه سربازانی را که قصد فرار دارند از بین ببرید . حال ابه اتاق متصدیان توپ ها رفته و جوایز آنجا را بردارید .

ح - دزدیدن مجسمه میمون طلایی

گرین بری را بغرستید تا مجسمه میمون طلایی را بردارد (او تنها کسی است که قادر به بلند کردن این مجسمه می باشد). حال باید مجسمه میمون را به داخل هواپیمای دریایی منتقل کنید.

خ - فرار با هواپیمای دریایی

حال که توپ ها را منهدم کردید به محل اختفای مجسمه میمون طلایی باز گردید . در ضمن به خاطر داشته باشید که خلبان را نیز با خود ببرید



در محل نزدیک مجسمه یک خروجی آب در کف اتاق وجود دارد. غواص را از آن محل به داخل آب بفرستید (قبلاً لباس غواصی به او بپوشانید). در زیر آب با دو غواص دشمن مبارزه کنید. غواص را به ساحل سمت هواپیما ببرید و خیلی آرام او را به سراغ سربازی که از بالای پله ها به ساحل نگاه می کند بفرستید و او را از پای در آورید. دو سرباز باقیمانده در ساحل و دو سرباز نزدیک هواپیما را نیز از بین ببرید. وارد هواپیمای دریایی شوید و سه سرباز و کارگر داخل هواپیما را نیز از پای در آورید.

پس از پاکسازی هواپیما تمام کماندوها ، ویلسون ، خلبان نیروهای متفقیین و مجسمه میمون طلایی را به داخل هواپیمای دریایی بفرستید. مأموریت شما در اینجا به پایان می رسد.

محل جوایز

- ۱- یک جایزه در ورودی سمت راست معدن ۱ می باشد .
- ۲- دو جایزه در اتاق فرماندهی وجود دارد .
- ۳- دو جایزه در اتاق توپها وجود دارد.
- ۴- دو جایزه در روستایی که نزدیک ورودی تونلها ست پیدا خواهید کرد (برای دستیابی به جوایز داخل دهکده ، از سمت انتهای پل (نزدیک محل خلبان) به داخل دهکده نفوذ کنید . شما قادر خواهید بود تا به راحتی وارد اولین کلبه شوید . سپس یک به یک سربازان دشمن را به سمت خود کشیده و از پای در آورید و با خیال راحت کل دهکده را برای یافتن جوایز جستجو کنید).



کدهای تقلب

الف – کدهای تقلب در بازی

جهت فعال کردن کدهای تقلب ، در هنگام بازی یکی از کماندوهایتان را انتخاب کرده و کلمه

GONZOANDJON

را بر روی صفحه کلید تایپ کنید (چیزی بر روی صفحه نمایش نشان داده نخواهد شد) و سپس کلید **Enter** را بزنید.

پس از وارد کردن کد تقلب ، کلید های زیر فعال خواهند شد.

[Shift] + X	انتقال سریع کماندو از محلی به محل دیگر (انتقال کماندو به جایی که نشانگر ماوس به آنجا اشاره می کند)
[Ctrl] + V	نامری شدن (سربازان دشمن کماندوی شما را نخواهند دید)
[Ctrl] + [Shift] + N	تمام کردن مأموریت
[Ctrl] + [Shift] + X	کشتن تمام سربازان دشمن





ب – کدهای عبور از مراحل مختلف بازی

در اینجا لیستی از کدهای مراحل مختلف بازی را برای شما آورده ایم. برای وارد شدن به هریک از این مراحل ، کد داده شده را در محل مشخص شده در بازی با عنوان **Keyed Mission** وارد کنید.

نام ماموریت	بازی عادی Normal	بازی سخت Hard	بازی بسیار سخت Very Hard
شب گرگها Night of the Wolves	XHGDR	PLKUM	PVTSL
قاتلان خاموش Silent Killers	WKUC4	JE5SH	SKDJF
مرگ سپید White Death	YSM51	DFY3B	3DYNG
هدف : برمه Target : Burma	B7D8F	K9D3H	9BG3S
پل رودخانه کوای Bridge over the River Kwai	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
توپهای جزیره ساوو The Guns of Savo Island	AZLM1	16G3L	E2J7H
غول جزیره هایفونگ The Giant in Haiphong	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
نجات سرباز اسمیت Saving Private Smith	UN63A	LPQ6T	TRIB4
قلعه کلدیتز Castle Colditz	VAZ2P	SRCM8	TRD78
آیا پاریس در آتش خواهد سوخت؟ Is Paris Burning?	9TT5W	PAEN8	1LPQD

