

Mit Messer und MP

Commandos 3

Eine Friedenstruppe der besonderen Art: Die alliierte Spezialeinheit zieht zum dritten Mal in den Zweiten Weltkrieg.



Auf CD/DVD:
Video-Special
Auf »Ab 16«:
härtere Fassung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Ohne Sprachkenntnisse in den Urlaub? Was im Normalfall für den Pauschaltouristen von heute kein Problem ist, war für die britische Commandos-Spezialeinheit im Zweiten Weltkrieg ein echtes Hindernis. Denn die Soldaten aus ganz Europa sabotierten für die Alliierten hinter den feindlichen Linien militärische Einrichtungen – da war akzentfreies Deutsch Pflicht. Entwickler Pyro (**Praetorians**) widmet diesen Männern nun schon das dritte Strategiespiel: **Commandos 3** setzt wie die Vorgänger auf packende Schleich-Einsätze gegen die

Wehrmacht. Mit einer weit fortgeschrittenen Version haben wir herausgefunden, ob das Abenteuer genug Neuerungen bietet, um selbst **Commandos**-Veteranen wieder an die Front zu locken. Vorweg: Das bewährte Spielprinzip bleibt gleich. Die Spezialisten pirschen sich über detaillierte Karten, immer auf der Suche nach Dokumenten, Plänen oder Gefangenen. Dabei sollten sie sich tunlichst nicht von Wachen erwischen lassen.

Kriegsgeschichten

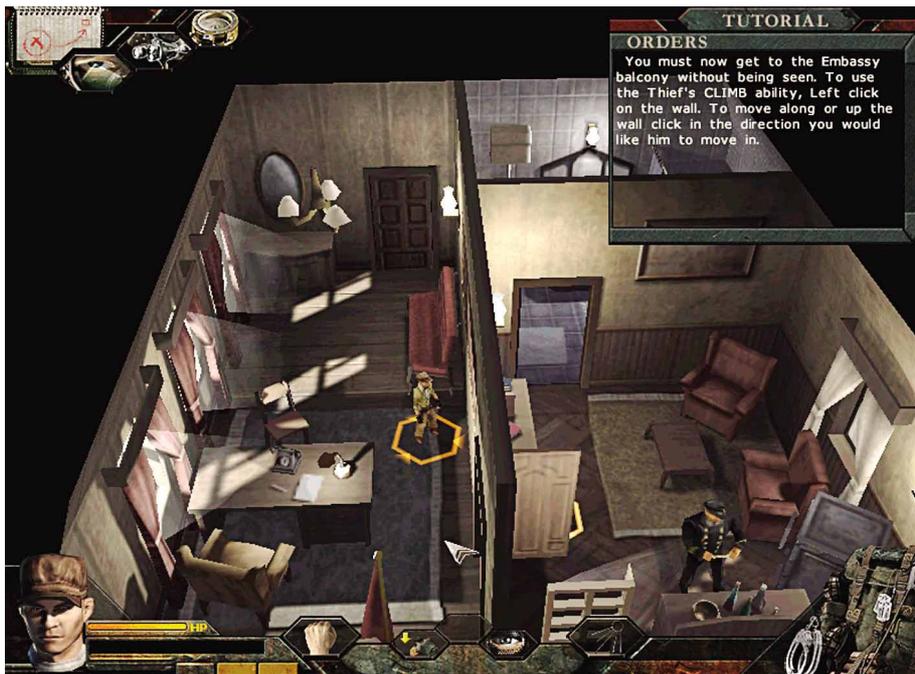
Bei einem Gespräch im März hat uns Chefdesigner Ignacio

Pérez eine spannende Hintergrundgeschichte für die drei Kampagnen von **Commandos 3** versprochen. Und tatsächlich: Die Einsätze in Stalingrad, Berlin und der Normandie sind durch unzählige Zwischensequenzen in der Grafik-Engine verknüpft. Das beginnt schon im Tutorial, das wesentlich besser als in **Commandos 2** in das Spiel einführt. Als Green Beret sollen wir den Scharfschützen und den Sprengmeister aus der Kriegsgefangenschaft befreien, um danach mit ihnen nach London zu reisen. Dort treffen wir auf Dieb und Spion, mit de-

nen wir Geheimpläne aus der deutschen Botschaft klauen müssen. Der sechste im Bunde wird der Taucher sein, Botenhund Whisky ist nicht mehr dabei.



Vom Mast aus nimmt der Scharfschütze Soldaten ins Visier, die den Green Beret (rechts) anpeilen. Währenddessen landen im Extrafenster per Fallschirm neue Feinde.



Noch vor Kriegsbeginn klawen wir im Tutorial dem deutschen **Botschafter** (rechts) in London Dokumente aus seinem Safe.

Schnell reagieren oder verlieren

Die Missionen in **Commandos 3** fallen actionreicher aus als in den Vorgängern. So wird zum Beispiel in Russland das Hauptquartier der Alliierten belagert. Ein Heckenschütze knallt jeden ab, der in die Nähe der Villa kommt. Ganz allein kriechen wir durch das verschneite Stalingrad, um den Sniper aufzuspüren, der ständig den Standort wechselt. Dabei sitzt uns ein Zeitlimit im Nacken: Sobald der Feind alle russischen Verbündeten auf der Karte erledigt hat, ist die Mission gescheitert. Also schalten wir unsererseits möglichst fix per Scharfschützenge-

wehr Gegner an Schlüsselstellen aus und fallen dem Schützen in den Rücken. Sofort beginnt eine Zwischensequenz: Ein Luftangriff zerstört die umliegenden Häuser und verändert die Umgebung. Jetzt müssen wir unsere Taktik auf Ruinen oder Bombenkrater abstimmen und haben nur ein paar Minuten Zeit, unsere Männer zur Verteidigung des Hauptquartiers aufzustellen. Denn deutsche Fallschirmjäger formieren sich bereits, um das Haus zu stürmen.

Denken statt Schlitzen

In **Commandos 2** waren viele Missionen alleine mit dem Green Beret zu schaffen. Der lautlose Messerkämpfer steckte

jede Menge Treffer weg und konnte zusätzlich mit schweren Waffen umgehen. In **Commandos 3** sollen die Aufträge dagegen viel mehr auf die Fähigkeiten der Charaktere abgestimmt werden. Um zum Beispiel einen Zug voller deutscher Soldaten zu erobern, müssen sowohl Dieb, Spion als auch Green Beret optimal zusammenarbeiten. Nur der Langfinger kann an den Seiten der Waggons entlang klettern, in ein Fenster steigen und eine Offiziersuniform klauen. Derart verkleidet nähert sich der Spion Wachposten und schickt sie per Giftspritze ins Jenseits. Jetzt ist der Weg für den Green Beret frei, der den Rest per Messer oder Faust erledigt.

Wie im Vorgänger nehmen wir ausgeschalteten Gegnern Uniformen, Waffen und sonstigen Kleinkram ab und durchsuchen Schränke. Versteckte Bonus-Gegenstände und Geheim-



Die **Wachen** auf dem Zug sind nur durch Tricks zu besiegen.

Levels soll es allerdings in **Commandos 3** nicht mehr geben.

2D-Optik-Optimum

Auf den ersten Blick hat sich seit dem grafisch schon sehr ansehnlichen **Commandos 2** nicht viel getan. Nach wie vor sind die Außenlevels nur in vier Stufen drehbar, Innenräume können Sie in echter 3D-Optik frei rotieren. Die Verbesserungen stecken im Detail: Laub und alte Zeitungen wehen durch die Straßen. Große Explosionen sehen durch Partikeleffekte sehr realistisch aus, auch die Animationen der Soldaten wurden verbessert. Apropos Animationen: Stellen Sie sich darauf ein, Ihre Männer sehr oft sterben zu sehen. Denn der Schwierigkeitsgrad von **Commandos 3** ist – wie von Pyro gewohnt – knüppelhart. **MS**



Der **Green Beret** hat sich tödlich im Abteil geirrt. Hätte er doch vorher durch das Schlüsselloch geschaut.



Der **Sprengmeister** jagt Panzer mit einer ferngesteuerten Ladung in die Luft.

Commandos 3

Genre: Echtzeit-Taktikspiel **Entwickler:** Pyro Studios
Termin: Oktober 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Am grundsätzlichen, inzwischen uralten Commandos-Spielprinzip hat sich nichts geändert. Na und? Die Hintergrundstory verknüpft die früher lieblos aneinander gereihten Missionen nahtlos. Endlich werden die Spezialfähigkeiten der Männer gefordert. Und schönere 2D-Grafik gibt's in absehbarer Zeit nirgends.«