

Hit-Anwärter unter der Lupe

Commandos 2

GameStar konnte die Taktik-Hoffnung erstmals länger spielen. **Commandos 2** ist fairer und abwechslungsreicher als der Vorgänger – aber weniger bedienungsfreundlich.

Die Kollegen der europäischen Presse haben sich längst zum Abendessen verab-schiedet, als Gonzo Suárez die Bombe platzen lässt. Einen Tag lang hatte er fast 20 Journalisten zum Antesten seines Weltkriegs-Taktikspiels **Commandos 2** eingeladen. Jetzt leuchtet in dem Madrider Hotelsaal nur noch ein einsamer Monitor – Projektleiter Suárez und Chefprogrammierer Jon Beltrán de Heredia zeigen Christian Schmidt von GameStar noch einmal Schlüsselszenen. Bis Jon grinst: »Wir haben da noch was für dich.« Er drückt eine Taste, und die bildhübsche 2D-

Landschaft, bisher scheinbar ein starres, gezeichnetes Bild, dreht sich stufenlos um die eigene Achse. »Das ganze Spiel ist auf einer echten 3D-Engine aufgebaut«, erklärt Suárez. Es ist, als würde dem Sportwagen-fahrer gesagt, dass er in Wirklichkeit in einem umgebauten Flugzeug sitzt. Warum setzt Pyro die 3D-Technologie nicht sichtbar im Spiel ein? »Zu kompliziert, zu rechenaufwändig«, sagt Suárez. »Deshalb wollten wir vorhin nicht damit angeben.«

Vielseitige Spezialisten

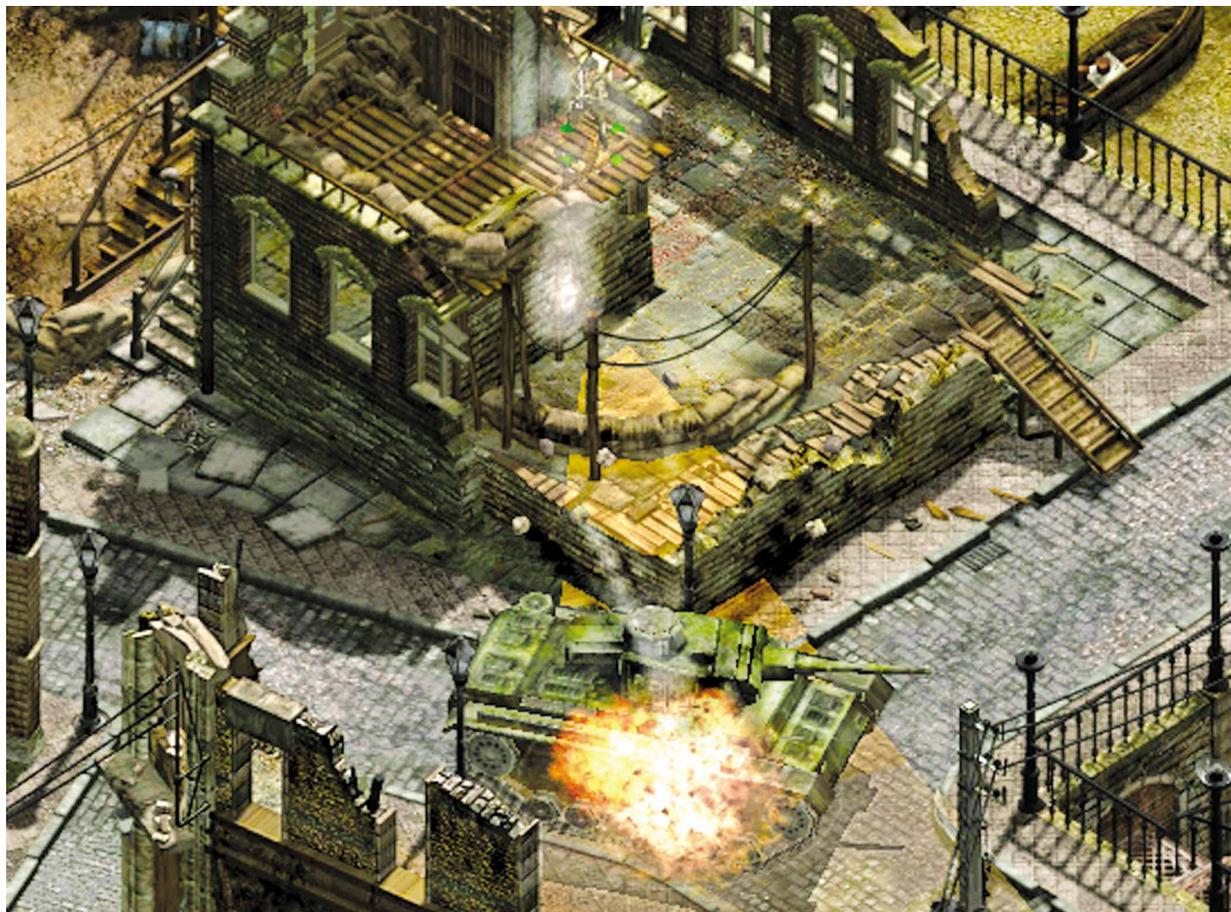
Seit das clevere Echtzeit-Taktikspiel **Commandos** in Sommer

1998 zu einem Hit wurde, steigt die Spannung auf den Nachfolger. Die Rahmenhandlung bleibt in **Commandos 2** unangetastet. Das Team von alliierten Elite-Soldaten, um zwei Mitstreiter plus Hund auf neun Köpfe erweitert, führt im Zweiten Weltkrieg knifflige Sabotage-Missionen und Spezialaufträge gegen die Achsenmächte aus. Neben den Deutschen sind diesmal auch Japaner mit von der Partie; sowohl auf dem asiatischen Festland als auch auf den Salomon-Inseln wird gekämpft. Jeder Ihrer Profis bringt eigene Fähigkeiten mit. Da wäre etwa der Dieb, der Schlösser



Das **Innere von Gebäuden** betreten Sie häufig.

knackt und mühelos Hauswände erklettert. Oder der Fahrer, der Panzer steuert wie Schumi seinen Ferrari. Die Ultra-Spezialisierung aus dem ersten Teil hat Pyro abgeschafft; praktisch alle Charaktere können jetzt mit



Auch Panzer sind zu knacken: Der **Pionier** feuert mit der Bazooka auf den Stahlkoloss.

jeder Waffe schießen, beliebige Werkzeuge benutzen und die Standard-Vehikel lenken.

Einsteiger-Schonzeit

Wer gegen eine zifgache Übermacht von Feinden antritt, lebt zwangsläufig gefährlich. Wie die patrouillierenden Wachen reagieren, wenn sie einen unserer Leute entdecken, hängt inzwischen maßgeblich vom Schwierigkeitsgrad ab, den wir zu Spielbeginn wählen. Während die Gegner in der harten Einstellung nicht nur sofort schießen, sondern auch treffen, gehen im normalen Modus auch mal einige Kugeln ins Leere. Sehr komfortabel ist die Einsteiger-Option: Sobald eine Figur durch den Sichtwinkel einer Wache latscht, zeigt eine



Rote Linie im grünen Sichtfeld bedeutet: Der Soldat hat uns entdeckt.

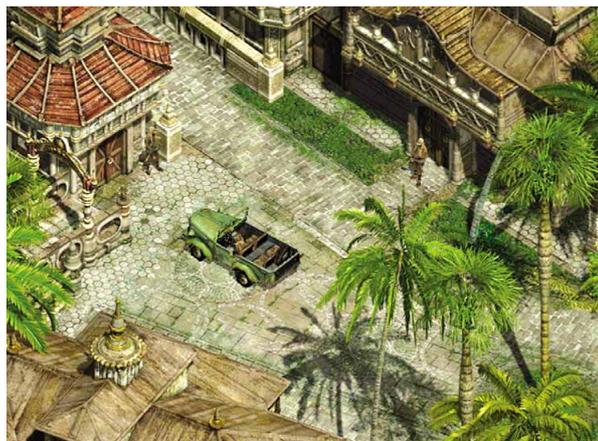
blaue Linie an, dass der Feind gerade grübelnd in ihre Richtung sieht. Jetzt bleiben Ihnen drei Sekunden zur Flucht, bevor sich die Linie rot verfärbt und Ihnen »Alarm!«-Schreie entgegengellen. Wenn Sie sich rechtzeitig ducken oder in Sicherheit bringen, geht das Spiel weiter, als sei nichts passiert.



Der Taucher erforscht ganze Unterwasserwelten.

Schall wird sichtbar

Dass Ihre Soldaten auch Geräusche machen und dadurch Wachen alarmieren, konnte man im ersten **Commandos** nur ahnen. Inzwischen ist der Lärm-Radius auch zu sehen. Beim Rennen oder Schießen rippelt die Landschaft rund um Ihren Helden wellenförmig. Falls ein Gegner innerhalb dieses Radius steht, wird er misstrauisch. Bei schwer beladenen Kollegen wie dem Sprengmeister klappern die Absätze beim Gehen lautstark, während Dieb oder Green Beret erst im Spurt hörbar werden. Das Lautstärke-Feld sieht zwar schick aus, schluckt aber spürbar Rechenzeit. Deshalb empfiehlt Pyro selbst, den Effekt abzuschalten, sobald Sie



Mit Fahrzeugen wie diesem japanischen Jeep können Sie Wachen überfahren.

einmal so groß sein wie die Außenkarte. Auf dem japanischen Flugzeugträger Shinano etwa gibt es ein riesiges Flugdeck zu erforschen – aber auch mehrere Etagen im Bauch des Schiffs. Beim Probespielen entpuppten sich der ständige Wechsel des Blickwinkels und die Übergänge von Außen- zu Innenwelt als gewöhnungsbedürftig. Selbst erfahrene Spieler müssen nach jeder Perspektiv-Veränderung eine Orientierungssekunde einplanen.

Keyboard-Lehrgang

Alle Aktionen Ihrer Helden lassen sich über das Interface auf der rechten Bildschirmseite auswählen. Dort ist in vier Kategorien (Waffen, normale Ausrüstung, Spezialausrüstung, Fähigkeiten) das letzte benutzte Objekt mit einem Klick aktivierbar, andere Ausrüstung finden Sie in ausklappbaren Menüs. Ums Tasten-Lernen werden Sie trotzdem nicht herumkommen. Im Gegensatz zu **Desperados**, in dem sich der dynamische Mauszeiger automatisch verändert, müssen Sie in **Commandos 2** jede Aktion von Hand auswählen.

len. Eine Tür öffnet Ihr Kämpfer nur dann, wenn Sie die Benutzen-Taste gedrückt halten. Um durchs Fenster oder in Kisten zu sehen, muss die Schauen-Taste erhalten, ein weiterer Knopf ist fürs Schießen vorgesehen. Der Keyboard-Overkill, erklärt Gonzo Suárez, diene der exakten Steuerung. »Es gibt so viele Aktionsmöglichkeiten, dass sich der Mauszeiger ständig verändern würde. Das ist zu verwirrend.« Eine Vereinfachung plant Pyro nicht – aber immerhin ein umfangreiches Tutorial. Wegen der Steuerungs- und Orientierungsprobleme korrigieren wir unseren Ersteindruck vorsorglich nach unten. **CS**



Die schöne Natascha flirtet mit der Wache, damit unser Fahrer unbemerkt den Truck klauen kann.

Commandos 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Pyro
Termin: Juni 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Ernüchterung auf hohem Niveau: Wer zum Spielspaß-Kern von **Commandos 2** vorstoßen will, muss zuerst über einige unnötige Bedienungs-Mauern klettern. Strategie-Profis dürfen sich dafür schon mal auf das Schlaraffenland freuen. Der Spielablauf ist unglaublich abwechslungsreich, die Screenshots werden der brillanten, bewegten Edelgrafik kaum gerecht.«