

Das A-Team im Einsatz

Commandos 2

Der Trommelwirbel wird lauter, die Spannung steigt: Wir befragten Projektleiter Gonzo Suárez über die neuesten Infos zu Pyro Studios' neuen Taktikknaller.

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

Die Echtzeit-Taktik **Commandos** verkaufte sich bislang weltweit nahezu zwei Millionen Mal. Diesen Riesenerfolg hätte sich selbst Gonzo Suárez, Projektleiter bei Pyro, nie träumen lassen: »Wir hatten das Spiel für ein kleines Publikum entwickelt, einen Nischenmarkt!« Dieses Mal dürften die Entwickler auf den Ansturm vorbereitet sein.

Im Nachfolger tobt nach wie vor der Zweite Weltkrieg. Sie sind der Anführer einer Truppe von acht Kampfspezialisten: Darunter ist Sanitäterin Natasha, die nebenbei dank ihres Charmes den Feind gehörig ablenken kann. Ganz neu ist auch Paul Toledo. Dieser flinke Zeitgenosse kann sich unentdeckt von Gebäuden zu Gebäuden schleichen und diese ausspionieren. Inoffizielles neustes und kleinstes Mitglied der Truppe ist Terrier Whiskey. Der zottelige Hund transportiert Munition oder sonstige Kleingüter von einem Ihrer Soldaten zum anderen.

Geniale Iso-Grafik

Commandos ist dafür berühmt, die Schlachtfelder des Zweiten Weltkrieges trotz Iso-Grafik de-

taillierter darzustellen, als das andere Spiele in 3D schaffen. Der zweite Teil setzt da noch eins drauf: Nicht nur dass die Auflösung jetzt auch 1024 mal 768 Bildpunkte betragen kann. Sie können auch die nun teils auf Polygongrafik basierenden Umgebung in 90-Grad-Schritten drehen, um so die bestmögliche Übersicht zu bekommen. Sämtliche Objekte sind ausgesprochen detail- und maßstabsgetreu modelliert: Ein Schiff oder U-Boot zieht sich locker über mehrere Bildschirmflächen.

Commandos 2 beschränkt sich nicht nur auf Einsätze in Europa, sondern entführt den Spieler auch nach Afrika oder auf pazifische Inseln. Das Missionsdesign ist wieder klar auf Teamwork ausgelegt; Strategie, Weitsicht und exakte

Planung des Vorgehens aller Kameraden sind das Wichtigste. Laut Gonzo Suárez sollen drei Schwierigkeitsgrade »jedermann ermöglichen, das

um sie auf Ihrer Seite kämpfen zu lassen. Und falls Sie keine Lust zum Laufen haben, beschlagnahmen Sie einfach eines der vielen neuen Fahrzeu-



Große Objekte wie dieses Schlachtschiff offenbaren viele Details und sind aus vier Richtungen betrachtbar.

Spiel auf seine bevorzugte Art und Weise zu spielen.«

Versteckt im Schrank

In den verschachtelten Missionen müssen Sie jede Gelegenheit zur Tarnung nutzen. Beispielsweise dürfen Sie sich unter einem Bett oder im Schrank verstecken. Auch können Sie bestimmte Soldaten rekrutieren,

ge. Ob Lkw oder Boot, beinahe alles ist benutzbar. Wenn Sie mit dem frisch geborgten Panzer aber nicht nur herumfahren, sondern auch ballern wollen, muss noch ein zweiter Ihrer Spezialisten einsteigen. Der Multiplayer-Modus wird wieder die Kooperation betonen – zusätzlich sollen drei weitere Modi eingebaut werden. **PK**

Häuser, Brücken und Parks sind nicht feuerfest, einen großen Teil davon können Sie zerstören.



Commandos 2

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: 2. Quartal 2001

Hersteller: Pyro Studios
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Paul Kautz: »Eigentlich kann Pyro nichts falsch machen – Die Grafik ist der Hammer, die neuen Charaktere sind eine willkommene Bereicherung. Und dass die Entwickler was von exzellentem Missionsdesign verstehen, zeigte sich ja schon bei Teil 1. Ich jedenfalls kann's kaum erwarten.«