

Spezialisten im Einsatz

Commandos 2

Seit unserer letzten Preview hat sich bei Pyros potenziellem Taktik-Hit einiges getan. Wir waren für Sie in Madrid und haben den Designern auf die Finger geschaut.

Brüllende Hitze in Madrid. Ein klappriges Taxi mit einem radebrechenden Fahrer bringt uns für einen betrügerischen Preis ins Zentrum der spanischen Hauptstadt. In einem unscheinbaren Bürogebäude versteckt sich eine der kreativsten Firmen der Spielebranche: Pyro Studios, Schöpfer des Echtzeit-Taktik-Knallers **Commandos**. Gonzo Suárez, Chefdesigner von **Commandos 2**, führt uns stolz

durch sein Reich. In zwei Großraumbüros sitzen rund 20 Grafiker, Programmierer, Soundspezialisten und Level-Designer in absoluter Konzentration über ihre PCs gebeugt. Fast alle tragen Kopfhörer, ganz selten spricht jemand. In einer Ecke versteckt ist ein Mini-Tonstudio, nur etwa zwei Quadratmeter groß. Pyro nimmt fast den gesamten Sound selber auf. Nach einer kurzen Führung bringt

man uns in den Präsentationsraum – **Commandos 2** wartet.

Verführerische Russin

Unsere Leute verharren hinter einer Ecke, bis die Wache vorbeigestapft ist. Von der anderen Seite nähert sich Natascha, aufreizend bekleidet mit Rock und knappem Top. Sie fragt einen Wachmann nach Feuer, und der arglose Tropf lässt sich ablenken. Während der Deutsche nur Au-

gen für die Lady hat, löst sich unser Fahrer aus dem Schatten und spurtet zum Lastwagen. Rasch die Zündung kurzgeschlossen, und das Fahrzeug (übrigens beladen mit Sprengstoff) ist unser – die Nazi-Schergen können nur noch hinterherstarren.

Eine typische Szene aus dem Echtzeit-Taktikspiel **Commandos 2**: Im Zweiten Weltkrieg befehligen Sie zwei bis vier Spezialisten bei lebensgefähr-



Mit dem gestohlenen Panzer – den man nur mit zwei Leuten bedienen kann – machen unsere Leute ordentlich Rabatz im Feindesland. Der Green Beret fährt derweil im Jeep.



Wie im Vorgänger sind auch in *Commandos 2* die **Schlachtfelder** wieder wunderschön und detailliert – diesmal können Sie sogar noch mehr davon kaputt machen.

lichen Einsätzen hinter feindlichen Linien. Das Echtzeit-Geschehen sehen Sie in edler Iso-Pixelgrafik. Dabei ist Gewalt nicht alles, meist sind die Feinde zu zahlreich. Angesagt sind dafür Schleichen und Raffinesse.

Gruppenbild mit Dame

Die berühmte *Commandos*-Einheit, aufgestellt von den

Engländern im Zweiten Weltkrieg, ist das Vorbild der Spezialisten in *Commandos 2*: Eine recht bunte Truppe von acht Individualisten mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten. Dazu gehören der kampfkraftige Green Beret, der Tresore knackende Dieb, die verführerische Natascha, der tödliche Scharfschütze, der sich ständig ver-

kleidende Spion sowie Taucher, Sprengmeister und Fahrer. Pro Mission kommen allerdings nie mehr als vier Helden gleichzeitig zum Einsatz. Zwei davon sind vorgegeben, zwei werden Sie sich aussuchen können. Allerdings überlegen die Pyro-Designer, diese Wahlfreiheit noch einzuschränken, falls die Betatests ergeben, dass dadurch die Spielbalance gefährdet ist.

Whiskey muss mit

Eigentlich hat die Truppe sogar neun Mitglieder: Whiskey, der schwarzweiße Bullterrier, darf nicht vergessen werden. Der ist allerdings kein Kämpfer, sondern wird als Botenhund eingesetzt. Die Designer zeigten uns eine Szene von der Infiltration eines deutschen Gefangenenlagers. Der Sprengmeister hat sich nahe einer feindlichen Truppe versteckt, die er ausschalten könnte, wenn

er Granaten dabei hätte. Die restlichen Spezialisten haben zwar welche, können sie aber nicht bringen, da der Weg zum Sprengmann gut bewacht ist. Also übergibt der Green Beret die Sprengsätze an Whiskey, der sie völlig unauffällig zum versteckten Freund



Auf diesen indischen **Elefanten** können Ihre Leute sogar reiten.





Erstmals zu sehen: Die Figuren haben ein Inventar wie in einem Rollenspiel.

bringt. Für solche Aktionen hat jede Figur ein eigenes Inventar, zwischen denen Gegenstände hin und her gezogen werden. Das von Whiskey ist natürlich kleiner – dicke Granatwerfer oder ähnliches können Sie dem Hündchen nicht einfach unters Halsband mogeln.

Elefant oder Panzer?

Laut Gonzo Suárez wurde für **Commandos 2** keine Zeile Code aus dem Vorgänger übernommen. Das ist vermutlich übertrieben, dennoch hat sich an der Engine so viel getan, dass sich das Programm sehr frisch anfühlt: Beispielsweise bekamen die Fahrzeuge, die Ihre Leute entwerfen können, eine realistische Physik – wenn ein Jeep über Bahnschienen hoppelt, sieht man deutlich die Bewegungen der Radaufhängung. Die ganze Umgebung ist weit interaktiver: Die Commandos schwingen sich über Brüstungen, erklettern Masten, hangeln an

Drahtseilen, reiten Elefanten (!), fahren Panzer und Motorräder. Außerdem kann fast jedes Gebäude betreten werden – die Grafik schaltet dann auf eine frei rotierbare Innenansicht. In Häusern gelten etwas andere Regeln: Schritte hallen auf Holzböden, als Ausgleich dürfen sich Ihre Leute aber unter Betten und in Schränken verstecken, falls Feinde nahen. Bevor Sie ein Haus betreten, können Sie erst mal durchs Fenster spitzeln. In einem eingeblendeten Fenster sehen Sie dann, was hinter der Scheibe abläuft. Besonderer Clou: Ihr Scharfschütze kann sogar durch die Fenster auf Feinde in den Räumen schießen.

Flüsse sind nicht länger simple Hindernisse, sondern können durchschwommen und durchtaucht werden. Auch dafür hat die Engine eine eigene Ansicht in 3D parat. Schließlich kann unter Wasser eine Menge passieren – und die Feinde verwenden ebenfalls Taucher. Außerdem plant Pyro, blutrünstige Haie einzubauen, die alles attackieren, was ihre Bahn kreuzt.

Grafikwunder

Die Grafikengine, die schon beim Vorgänger überzeugte, sieht bei **Commandos 2** fast sensationell aus. Sie bringt das Kunststück fertig, fein gepixelte Hintergründe wie bei **Baldur's Gate 2** dreh- und zoombar zu machen. Dazu kommen Extras wie bedienbare Fahrzeuge. Oder die Möglichkeit, in Häuser zu schauen. Und natürlich schicke Lichteffekte sowie feine Anima-

tionen. Und das alles ohne Einsatz einer 3D-Karte – auf einem normalen PII/300 mit 64 MByte soll das Programm ruckelfrei in einer Auflösung von 800 mal 600 Pixeln laufen. Auf unsere Nachfrage, warum nicht auch andere Firmen, etwa für Rollenspiele, eine vergleichbare Engine einsetzen, antwortet Suárez lakonisch: »Andere Entwickler sind nicht geduldig genug.«

James Ryan retten

Größter Kritikpunkt an **Commandos** war der hohe Schwierigkeitsgrad, den die Designer ärgerlicherweise im Addon im Auftrag der Ehre nochmals steigerten. Für den Nachfolger geloben die Spanier Besserung: Obwohl das Spiel durch die vielen Handlungsmöglichkeiten fast noch komplexer zu werden verspricht, soll der Schwierigkeitsgrad sinken. Vor allem die Kämpfe werden leichter, weil Ihre Leute nun nicht mehr beim ersten Treffer umfallen und die Feinde öfter mal zögern, ehe sie schießen. Außerdem soll es nun auch Missionen geben, in denen nicht das erste Geräusch einen Alarm auslöst. So ist der erste Einsatz dem Film **Der Soldat James Ryan** nachempfunden. Überall auf der Missionskarte beschießen sich Deutsche und Alliierte; da macht es nichts, wenn Ihre Jungs auch noch herumballern.

Überhaupt orientieren sich viele Levels an Filmen wie beispielsweise **Brücke am Kwai** oder realen Schauplätzen wie dem Hafen von La Rochelle. Das deutsche Gefangenenlager Kolditz, in dem zumeist alliierte Offiziere einsaßen, haben die Designer gar originalgetreu mit allen Gebäuden nachgebildet.



Gonzo Suárez: Der Vater der Commandos-Serie.

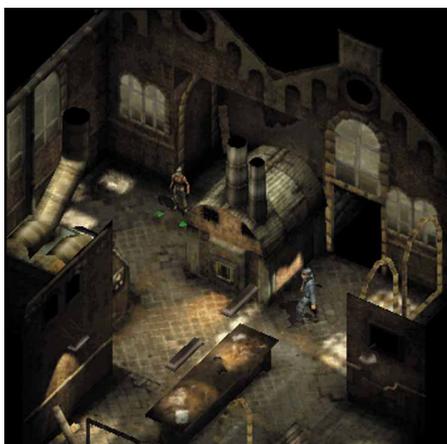


Auf engstem Raum residieren die Pyro Studios.

Pyro plant zwölf Missionen. Das klingt wenig, sollte aber für genügend Spielfutter sorgen, da jeder Einsatz eine Spieldauer von etwa vier Stunden hat. Manche Level bestehen zudem aus mehreren Teilen. Beispielsweise schleichen Sie sich in einem Hafen an Bord eines Flugzeugträgers, der sich während der zweiten Hälfte der Mission auf hoher See befindet. **GUN**



Whiskey bringt dem Green Beret ein paar Granaten.



Die Innenansichten der Gebäude sind frei drehbar.

Commandos 2

Genre: Echtzeit-Taktik **Hersteller:** Pyro Studios
Termin: März 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Anders als viele Nachfolger zu Hitspielen will **Commandos 2** nicht einfach nur ein Grafik-Update sein. Pyro packt so viele tolle neue Ideen in das Programm, dass ich bereits schon jetzt so gut wie überzeugt bin. Der einzige Wermutstropfen: Frühestens im März werden meine Spezialisten wieder zuschlagen können.«