



HALL OF FAME COMMANDOS

1998 bastelte ein bis dahin unbekanntes spanisches Team aus allerlei bekannten Bausteinen ein neues Genre: Echtzeit-Taktik. Im Weltkrieg.

Das Coolste sind die grünen Kegel. Das klingt jetzt vermutlich ein bisschen verwirrend, erlauben Sie uns, das zu präzisieren: Wir sprechen von den grünen, kegelförmigen Sichtfeldern der deutschen Wachen. Die können Sie sich im Spiel anzeigen lassen, was auch bitter nötig ist. Denn wenn Sie mit einer von Ihnen gesteuerten Figur in einen solchen Bereich geraten, wird der Feind aufmerksam, löst Alarm aus, fängt an zu schießen. Obwohl Sie in Echtzeit spielen und jederzeit selber herumballern können, macht das raffinierte System mit den Sichtfeldern aus **Commandos** eine Art Weltkriegs-Schachspiel: Gucken, wer wohin blickt, den einen Mann finden, der nicht von anderen gedeckt ist, ihn ausschalten, weiter zum nächsten. Stück für Stück dröseln man so die Levels auf, einen Gegner nach dem anderen.

Sechs Spezialisten

Gott sei Dank stehen Sie im Kampf gegen die feindliche Übermacht nicht allein: Ihre Truppe besteht aus sechs Mann, alle mit unterschiedlichen Fertigkeiten. Der Green Beret kann Benzinfässer umherschleppen, falls eine strategische Sprengung nötig ist. Der Taucher nähert sich unter Wasser unbemerkt dem Ziel. Der Fahrer steuert alles, was Ketten oder Räder hat. Der Scharfschütze hat pro Mission nur wenige Schüsse, ist aber eine Art Joker, weil er Feinde erledigen kann, für die man keine andere Lösung findet. Der Sprengmeister hat Bärenfallen (!) dabei und legt natürlich Bomben. Und der Spion nimmt getöteten Gegnern die Uniformen ab, um unerkannt durch die Gegend zu spazieren.

Der Serientod

Commandos war ein erfolgreiches Spiel für den Publisher Eidos. Logischerweise gab es daher auch zwei Nachfolger, die allerdings das Spielprinzip kaum fortentwickelten. Und vor allem auch den größten Kritikpunkt, den hohen Schwierigkeitsgrad, nicht verbesserten. So sanken die Verkaufszahlen von Teil 1 zu 2 zu 3 stetig. Nach **Commandos 3** kam schließlich noch der Ego-Shooter **Commandos Strikeforce**, ein halbgarer **Medal of Honor**-Klon, seitdem herrscht Schweigen an der Front. Das deutsche Studio Spellbound hingegen arbeit-



Die grünen Felder sind die **Sichtbereiche** der Wachen.

tet weiterhin an seinen stark von **Commandos** inspirierten Western-Taktik-Spielen: In dieser Ausgabe (siehe Seite 78) testen wir **Hellorado**, die informelle Fortsetzung der beiden **Desperados**-Titel. **GUN**



Befriedigend: das **Zielgebäude** mit Sprengladungen in die Luft jagen.

DESWEGEN LEGENDÄR

- neuartiges Spielprinzip
- taktische Vielfalt
- legendär knifflig
- tolle »schräg von oben«-Grafik
- spannend, spannend, spannend

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER: Eidos

ENTWICKLER: Pyro

QUELLE: Handel, Ebay

SPRACHE: Deutsch

ORIGINALRELEASE: 1998

CA. PREIS: 3 bis 5 Euro

USK: Ab 16 Jahren



HARDWARE MINIMUM:

Pentium 166, 32 MB RAM

SO LÄUFT'S:

Commandos läuft auch unter Windows XP.

FAZIT: FORDERNDER TAKTIK-NERVENKITZEL.