

## Routine-Einsatz

# Commandos 3

Pyros Elitekämpfer haben bereits fünf Dienstjahre auf dem Buckel. Doch auch im dritten Abenteuer sind ihnen selbst die härtesten Aufträge nicht hart genug.



Auf »Ab 16/18« DVD:  
spielbare Demo

WWW

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

## Facts

- 3 Kampagnen
- 14 Missionen
- 6 Charaktere
- 15 Waffen
- 11 Gegenstände
- 2 Multiplayer-Modi

Außerhalb des Blickfelds (grün) der Wachen hängt sich unser **Green Beret** per Stromleitung Richtung Gleise. Wir haben noch fünf Minuten, um die Schienen für einen heranbrausenden Zug zu sichern.



**B**erlin-Tourismus der etwas anderen Art: Beim Reichstags-Besuch interessieren wir

uns ausschließlich für die Kanalisation. Am Brandenburger Tor begeistern uns vor allem die

Schatten spendenden Säulen. Und statt einem T-Shirt mit der Aufschrift »I got drunk in Berlin« tragen wir einen schmucken Tarnanzug – aber natürlich nur so lange, bis wir einem Polizisten seine Uniform mopsen.

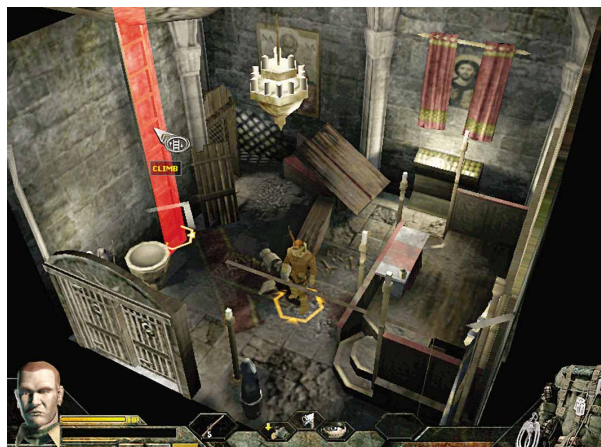
Soldaten einer Alliierten-Spezialeinheit setzen bei ihren Ausflügen eben andere Prioritäten, besonders wenn sie im Echtzeit-Taktikspiel **Commandos 3** durchs Berlin zur Zeit des Zweiten Weltkriegs schleichen.

## Sechs-Mann-Armee

Am prinzipiell guten Spielprinzip hat sich fünf Jahre nach dem ersten **Commandos** nichts geän-

dert: Mit Ihrer kleinen Spezialeinheit absolvieren Sie in Echtzeit besonders heikle Kriegsmissionen, bei denen jede noch so große Armee versagen würde.

Dabei gilt es, die Fähigkeiten Ihrer sechs internationalen Elitekämpfer (Green Beret, Scharfschütze, Dieb, Spion, Sprengmeister, Taucher) taktisch optimal einzusetzen und zu kombinieren. Immer führen mehrere Wege zum Missionsziel. Möglichkeit 1: Ihr Sprengmeister verhindert die Flucht eines abtrünnigen Generals klassisch per Autobombe. Möglichkeit 2: Sie suchen eine ideale Schussposition für den Scharfschüt-



Die Leiter in der **Kirche** von Stalingrad führt unseren Scharfschützen zu einer idealen Schussposition.



zen. Oder aber Sie schleichen sich – drittens – mit dem Spion ins Büro des Verräters, um ihn dort per Giftspritze auszuschalten.

### Von Stalingrad bis Berlin

Anders als in den zwölf Story-lo- sen Einsätzen des Vorgängers kämpfen Sie sich in **Commandos 3** durch drei kurze Kampagnen, die jeweils eine eigene kleine Geschichte erzählen. Zuerst eliminieren Sie den besten deutschen Scharfschützen in Stalingrad, retten dann wertvolle Kunstgegenstände aus einem fahrenden Zug in Frankreich und sabotieren schließlich die deutsche Marine, um die Alliierten-Landung in der Normandie vorzubereiten.

Keine Kampagne verläuft jedoch so, wie ursprünglich geplant. Nachdem Sie beispielsweise den Scharfschützen in Stalingrad erledigt haben, greift eine deutsche Fallschirmjäger-Kompanie an, die Sie durch geschickten Einsatz von Minen und Handgranaten gerade so abwehren können. Doch durch Verrat geraten Ihre Männer in Gefangenschaft. Zum Finale dieser Kampagne fliehen Sie aus Ihrem Kerker in Berlin und rächen sich am Verräter. Gute bis spektakuläre Zwischensequenzen in der Spielgrafik verknüpfen die Missionen.



Multiplayer-Match in Berlin: Die Truppen von Markus (rot) lapen in einen Hinterhalt von Heikos Scharfschützen (hier in der dritten von vier Zoomstufen).

### Action im Akkord

Gegenüber den eher gemächlichen Vorgängern hat Pyro den Action-Faktor stark erhöht. Die deutschen Soldaten bewachen das Gelände sehr viel aktiver, so dass Sie ständig in neue Verste-

cke flüchten müssen und für Hinterhalte ein perfektes Timing benötigen. In vielen Missionen stehen Sie zudem unter Zeitdruck. Was für mehr Spannung sorgen soll, schraubt den einzigen Schwierigkeitsgrad selbst für **Commandos**-Verhält-

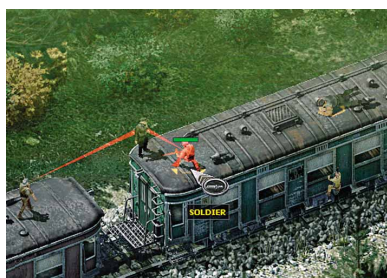
nisse in frustrierende Höhen. Kein Wunder, dass Ihnen das Tutorial gleich fünfmal erklärt, wie Sie schnellspeichern.

### Detailliertes Chaos

Die Einsatzgebiete von **Commandos 3** erstrahlen in hochde-



Am **D-Day** steuern Sie ausnahmsweise auch normale Infanteristen durchs deutsche Sperrfeuer.



Green Beret und Dieb schleichen und klettern über einen fahrenden Zug, der Spion lenkt die Wachen ab.

### Technik-Check

#### Auflösung

Commandos 3 bietet als einzige Auflösung mickrige 800 mal 600 Bildpunkte, bietet aber vier stark aufpixelnde Zoomstufen (**Alt** plus Maustaste). Zwecks Übersicht sollte das Spiel auch rausgezoozt flüssig laufen. Deshalb geben wir »grün« in der Tabelle nur bei absolut ruckelfreiem Scrolling.

#### RAM/Festplatte

Commandos 3 braucht etwa 2,2 GByte Festplattenplatz. Ab 128 MByte Arbeitsspeicher beginnen Sie Ihren Einsatz in Berlin. Mit 512 MByte RAM verkürzen sich die Ladezeiten erheblich, was vor allem beim Drehen der Ansicht wichtig ist.

#### Tuning-Tipps

- 1 Wenn Sie die Grafikqualität auf »Niedrig« stellen, gewinnen Sie etwa 10 Prozent Leistung, die eh schon pixelige Grafik verschlechtert sich dadurch weiter.
- 2 Wer im LAN oder Internet spielt, braucht mehr CPU-Power: Ihr PC sollte dann ca. 200 MHz mehr leisten.
- 3 Schalten Sie alle Perspektiven und Zoomstufen einmal durch, bevor Sie einen Level in Angriff nehmen.
- 4 Spielen Sie Timing-kritische Passagen wie koordinierte Teamangriffe lieber hereingezoomt – der Performancegewinn ist wichtiger als der Übersichtsverlust. **FG**

#### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben in 800x600 Pixeln mit max. Details)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
<b>650 MHz</b> (min. Details, 128 MByte RAM) (256 MByte RAM)										
<b>800 MHz</b> (128 MByte RAM) (256 MByte RAM)										
<b>1.200 MHz</b> (256 MByte RAM) (512 MByte RAM)										
<b>1.800 MHz</b> (256 MByte RAM) XP/2200+ (512 MByte RAM)										

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



## Markus Schwerdtel

### Ausgebrannt



Commandos 3 soll laut Pyro das letzte Spiel der Reihe sein. Gut so, denn offensichtlich gehen den Spaniern die Ideen aus. Gegenüber dem Vorgänger hat sich kaum etwas getan. Die wenigen neuen Spielelemente wie die Zeitlimits nerven zudem.

Und was nützen mir dynamische Schlachtfelder im Stil der spannenden Zug-Mission, wenn ich zu oft sterbe, um sie wirklich genießen zu können? Außerdem fehlt es den Karten an optischer Abwechslung: Das verschneite Berlin sieht genau so aus wie der Winter in Stalingrad. Da wünsche ich mich auf die lauschige Karibikinsel aus dem zweiten Teil zurück.

taillierter 2D-Grafik, innerhalb von Gebäuden wechselt das Spiel zu einer polygonarmen 3D-Darstellung. Ärgerlich: Anders als im Vorgänger dürfen Sie Ihre Elitekämpfer nur in einer mickrigen Auflösung von 800 mal 600 Pixeln über den Bildschirm scheuchen. Darunter leidet nicht nur die Optik,



Ganz allein muss der Taucher die Kriegsschiffe sabotieren. Der blaue Strahl zeigt, dass er entdeckt wurde.

sondern vor allem auch die un-gemein wichtige Übersicht.

Die Bedienung hat Pyro komplett überarbeitet, mit mäßigem Erfolg. So befindet sich die Befehls-Leiste jetzt am unteren Bildschirmrand. Da Sie jedoch per Linksklick sowohl Icons anwählen als auch Marschbefehle erteilen und die Mausabfrage ungenau geriet, spazieren Ihre Soldaten viel zu häufig aus der sicheren Deckung, statt wie gewünscht die Waffe zu ziehen. Und ausgerechnet für den Angriff fehlt ein Tastatur-Shortcut. Zudem sind viele Bedienungsmängel der Vorgänger geblieben. Nach wie vor müssen Sie extrem oft die Karte in 90-Grad-Schritten drehen, um in der Hektik alle Elitekämpfer und Feinde im Blick zu behalten. Dabei verschiebt sich jedoch der Bildschirmausschnitt, so dass Ihre Soldaten regelmäßig verloren gehen. Auch das Öffnen von bis zu zwei weiteren Ansichtsfenstern verwirrt mehr, als dass es hilft.

### Taktik-Deathmatch

Erstmals in der **Commandos**-Geschichte dürfen Sie im Multiplayer-Modus auch gegeneinander antreten. Statt auf speziell designten Karten kämpfen Sie beim Deathmatch oder Flaggen-sammeln ausschließlich auf den

Schlachtfeldern der Solokampagne. Um so unverständlicher, dass der spaßige Kooperativ-Modus des Vorgängers fehlt.

Ein hochklassiger, orchestra-ler Soundtrack liefert die pas-

sende Begleitung für Ihre Sabo-tage-Akte. Explosionen und Ge-wehrfeuer krachen allerdings et-was schwachbrüstig aus den Bo-xen. Auf Surround-Unterstüt-zung hat Pyro verzichtet. **HK**

## Heiko Klinge

### Manöver-Kritik



Ordentlich gekämpft, Jungs! Aber für 'nen GameStar-Orden reicht's diesmal nicht. Trotzdem hat es mir auch beim dritten Einsatz wieder viel Spaß gemacht, meine

Commandos-Truppe mit gewitzten Manövern durchs Feindesland zu manövrieren. Schließlich gibt es nur wenige Strategie-Kollegen, die mich so variantenreich taktieren lassen wie die Pyro-Mannen. Außerdem gibt's regelmäßig Motivations-Spritzen, weil die Einsätze endlich eine Rahmenhandlung und spektakuläre Zwischen-sequenzen spendiert bekommen – davon hätten es ruhig noch ein paar mehr sein können.

### Frust im Dienst

Aber warum müssen es mir die Elitekämpfer so schwer machen? Beim letzten Teil durfte ich noch aus drei Schwierigkeitsgraden wählen; diesmal gibt's nur einen, und der heißt »Frustrierend«! Und ich verstehe ja, dass die altge-dienten Recken mehr Action wollen. Aber dann muss ich sie wenigstens besser kontrollieren können! Viel zu oft habe ich meine Jungs durch die dämliche Bedienung in den Tod geschickt. Dass sie zudem beim vorherigen Einsatz besser aussahen als heute, können mir wohl nur ihre Ausbilder von Pyro erklären. Ich habe insgesamt mehr von Commandos 3 erwartet.

## Commandos 3

### Echtzeit-Taktik



Publisher: Eidos, (0190) 839 572  
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung  
Ausstattung: Mini-Box, 3 CDs, 28 S. Handbuch

Release (D): 10.10.2003  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- trickreiche Einsätze
- enorme taktische Möglichkeiten
- spektakuläre Skript-Sequenzen
- Missionen durch Story verbunden
- hübsch gestaltete 2D-Karten

##### Kontra

- mickrige Auflösung (800 x 600)
- nur ein knüppelharter Schwierigkeitsgrad
- viele Bedienungsmängel
- kaum Neuerungen gegenüber Teil 2

#### MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 650 MHz 128 MByte RAM 2,2 GByte Installationsgröße Geforce-1-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 2,2 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 2,2 GByte Installationsgröße Radeon-9500-Karte

#### ALTERNATIVEN

**Commandos 2** (87%, GS 10/01)

Mehr grafische Abwechslung und größerer Umfang. Insgesamt das deutlich bessere Spiel.

**Robin Hood** (86%, GS 12/02)

Spannende Echtzeit-Taktik im Mittelalter mit toller dynamischer Kampagne.

#### WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Spannende Einsätze für frustresistente Taktiker.

