



Sechs gegen die Wehrmacht

# Commandos 3

Pyro schlägt wieder zu: Zum dritten Mal schleichen alliierte Spezialeinheiten durch den Zweiten Weltkrieg.

WWW

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

**K**nüppelhart, aber Klasse – das fällt vielen Strategiespielern bei der **Commandos**-Reihe ein. Während einer Präsentation von **Commandos 3** verriet uns Chefdesigner Ignacio Pérez, dass sich daran auch im neuesten und definitiv letzten Teil der Serie nichts ändern wird: »Wir wollen doch kein Kinderspiel programmieren, sondern unsere Fans fordern!« Diesmal soll zumindest der Einstieg leichter fallen: In einem zeitlich vor dem Zweiten Weltkrieg in London angesiedelten Tutorial lernen Sie die Spezialfähigkeiten der sechs geplanten Helden kennen. Dort erfährt man so auch die Entstehungsgeschichte der alliierten Eingreiftruppe, die in **Commandos 3** erneut die Hauptrolle innehat. Das Prinzip ist vertraut: Hinter feindlichen Linien sabotieren, sprengen und spionieren die Männer möglichst unentdeckt, um den Vormarsch der Deutschen zu stoppen. Vier der Kämpfer kennen Sie schon aus den Vorgängern, zwei sind neu.

Wie sich die Truppe genau zusammensetzt, wollte uns Ignacio noch nicht verraten.

## Missionsziel Story

»In **Commandos 2** hatten die Aufträge nichts miteinander zu tun«, erklärt Ignacio. »Das wird sich jetzt komplett ändern.« Drei Kampagnen mit jeweils rund sieben Missionen sollen Sie in **Commandos 3** absolvieren. Maximal drei der sechs Helden werden gleichzeitig pro Einsatz unterwegs sein. Die Reise geht nach Stalingrad, in die Normandie und schließlich nach Berlin. Dabei greifen die Einsätze ineinander: Zu Beginn der Frankreich-Kampagne müssen wir uns etwa in ein deutsches Camp einschleichen, um gestohlene Kunstschätze zu retten. Doch zu spät: Ein Zug ist schon mitsamt den Kostbarkeiten abgefahren. Also kapern wir in der zweiten Mission gleich die ganze Eisenbahn. Um unsere Aktion zu vereiteln, sprengen die Gegner eine Brücke. Jetzt schlägt sich



Innenräume wie diese Fabrikhalle erkunden Sie in frei beweglicher 3D-Ansicht, hier mit dem Spion. Das Interface mit den sechseckigen Buttons ist noch nicht final.

einer unserer Männer mühsam zur Lok vor. Er muss den Zug abkoppeln und die Bilder und Statuen endgültig sichern.

## Angriff und Verteidigung

Trotz vieler Möglichkeiten waren die meisten Missionen in **Commandos 2** mit der immer gleichen Methode zu lösen: »Die Leute sind mit dem Green Beret rein und haben alle Feinde umgelegt«, erzählt Ignacio Pérez. Deshalb regiert in **Commandos 3** die Abwechslung: In Verteidigungsmissionen müssen Sie etwa drei Soldaten optimal postieren, um eine Brücke bis zum Eintreffen der Verstärkung zu halten. Oder der Sprengmeister soll innerhalb eines Zeitlimits Gebäude zerstö-

ren und eine Straße verminen, um den Feindvormarsch zu stoppen. Manche Aufträge spielen komplett in Innenräumen, etwa die packende Flucht aus dem Gestapo-Hauptquartier in Berlin. Dann löst eine frei wählbare 3D-Perspektive die **Commandos**-typische 2D-Draufsicht der Außenlevels ab. **MS**



In einer Zwischensequenz erleben Sie in Berlin einen **Massenaufmarsch** der deutschen Armee.



Straßenkampf in **Stalingrad**: Im Haus verschanzt sich ein Scharfschütze, den die Helden erledigen sollen.

## Commandos 3

**Genre:** Echtzeit-Taktikspiel **Entwickler:** Pyro Studios  
**Termin:** Juni 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Markus Schwerdtel:** »Packende Story statt steriler Einzelmissionen, Abwechslung ersetzt Schleichroutine – Pyro verbessert ihre Hit-Reihe an den richtigen Stellen. Zudem brilliert **Commandos 3** mit unzähligen Details auch grafisch: Schöner können 2D-Spiele kaum aussehen. Nur vor dem Schwierigkeitsgrad graut mir schon.«