

Soldaten schleichen wieder

Commandos 3



Die Spezialisten im Undercover-Einsatz – diesmal gegen die Uhr.

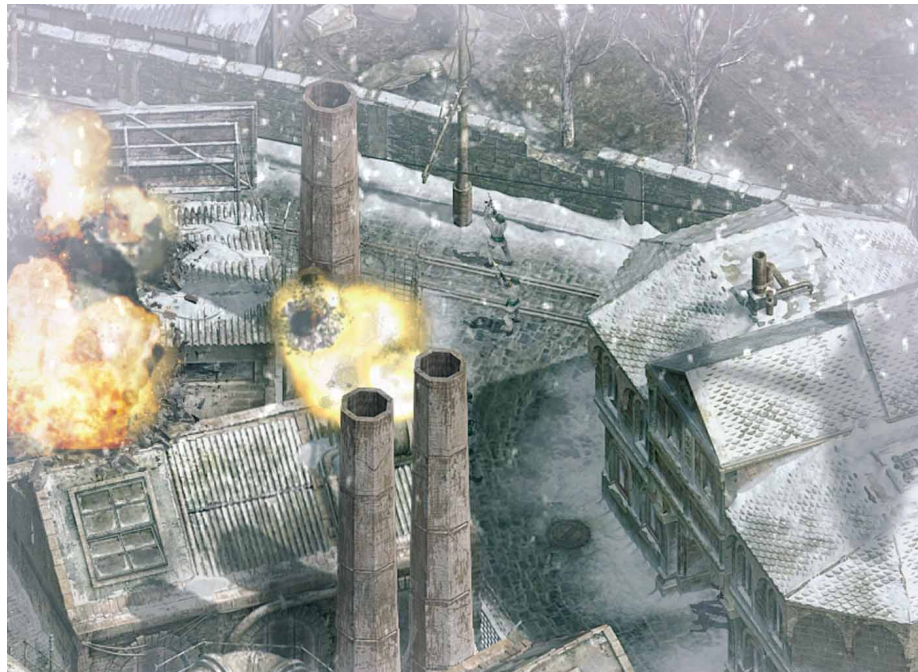
Los Angeles, E3, ein Hinterzimmer des Eidos-Standes. Pyro hält Hof, zeigt zunächst **Praetorians** und lässt kurz danach die Bombe platzen: **Commandos 3** in Bewegung. Wir sehen Soldaten auf einem rasenden Zug, die geduckt von Waggon zu Waggon springen. Bomber legen eine Fabrikhalle in Schutt und Asche, in der nächsten Szene schlägt eines der Flugzeuge brennend in den Boden. Die spektakulären Bilder geben das Tempo vor: Schneller, flüssiger, actionreicher sollen die Undercover-Einsätze werden, eingebettet in feinste 3D-Grafik und garniert mit waschechten Mehrspieler-Deathmatches. Kleines Detail am Rande: Teil 3 wird nicht mehr vom **Commandos**-Erfinder Gonzo Suárez betreut, sondern vom Pyro-Mitbegründer Ignacio Pérez.

Ruhige Kugel?

Mit spannender Hintergrundgeschichte – ein Team von Elitesoldaten schleicht sich im Zweiten Weltkrieg hinter feindliche Linien – und genialem Spielkonzept sprang die **Commandos**-Serie sofort auf's Siebertreppchen der Taktik-Spiele. An der Grundidee, Aufgaben durch Teamwork von Spezialisten (etwa Scharfschütze, Dieb, Spion) zu lösen, wird auch Teil drei nicht rütteln. Dafür verabschiedet sich Pyro vom Level-



Per Zug zum Ziel – unterwegs steigen Passagiere aus.



Nach dem feindlichen Bombenangriff knicken die 3D-Schornsteine der Fabrik eindrucksvoll zusammen.

Gedanken; die Einsätze sollen nun nahtlos ineinander übergehen. So verstecken sich Ihre Jungs nach erfüllter Aufgabe in einem Armeezug, erkämpfen sich während der Fahrt die Kontrolle über den Transport und schwärmen am Zielort sofort wieder aus – ohne strenge Szenario-Schranken. Es versteht sich, dass der pausenfreie Spielverlauf von einer durchgehenden Handlung begleitet wird. Die gezeigten Szenen und dezenten Andeutungen des Pyro Personals (»Mehr Action«) legen nahe, dass **Commandos 3** auf schnelleren Spielablauf getrimmt wird – Überraschungs-Ereignisse und kritische Situationen statt Durststrecken der Marke »Warten-und-Schleichen«. Sogar bisher geschmähte Zeitlimits sollen kein Tabu mehr sein – etwa wenn ein Scharfschütze ausgeschaltet werden muss, bevor er seine Zielperson erledigen kann.

Die neue Freiheit

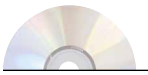
Um die hochspannenden Einsätze gebührend in Szene zu setzen, hat Pyro die Grafike engine aus **Commandos 2** ordentlich aufpoliert. Die Spielwelten bestanden schon im Vorgänger aus einem 3D-Grundgerüst mit hoch auflösenden Texturen. Um Durchschnittsrechner nicht über Gebühr zu belasten, blieb die Perspektive auf vier Blickwinkel beschränkt. Für das angepeilte Erscheinungsjahr 2003 traut Pyro Heim-PCs mehr zu; die optimierte Engine soll die bild-

hübschen Szenarien nun stufenlos drehen und zoomen. Wie in Teil 2 bleiben Außenwelt und Innenräume getrennt, alle Zimmer werden separat angezeigt – das ist nicht mehr zeitgemäß. Dafür wird der schon bekannte (umständliche) Kooperativ-Modus für mehrere Spieler durch brandneue Duellergängis ergänzt. In Deathmatches sollen Sie List und Reaktionsvermögen gegen Freunde unter Beweis stellen. Ob man Teams oder Einzelcharaktere steuert, und wie viele Spieler an einer Partie teilnehmen dürfen, ist noch nicht bekannt. **CS**

Commandos 3

Genre: Echtzeit-Taktik **Entwickler:** Pyro Studios
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Commandos 3 brannte auf der E3 ein wahres Grafik-Feuerwerk ab. Dazu kommt die – längst überfällige – Handlung. Bleibt die Extra-Prise Action: Tut sie dem Tüftel-Spiel Commandos wirklich gut? Wir meinen, Pyro hat einen Vertrauensvorschuss verdient.«



Auf CD/DVD:
Video-Trailer