

Die Elitekämpfer sind zurück

Commandos 2



Taktiken und
Teil 1 der Kom-
plettlösung im
Tipps-Teil



Auf Video-CD:
Video-Special

WWW

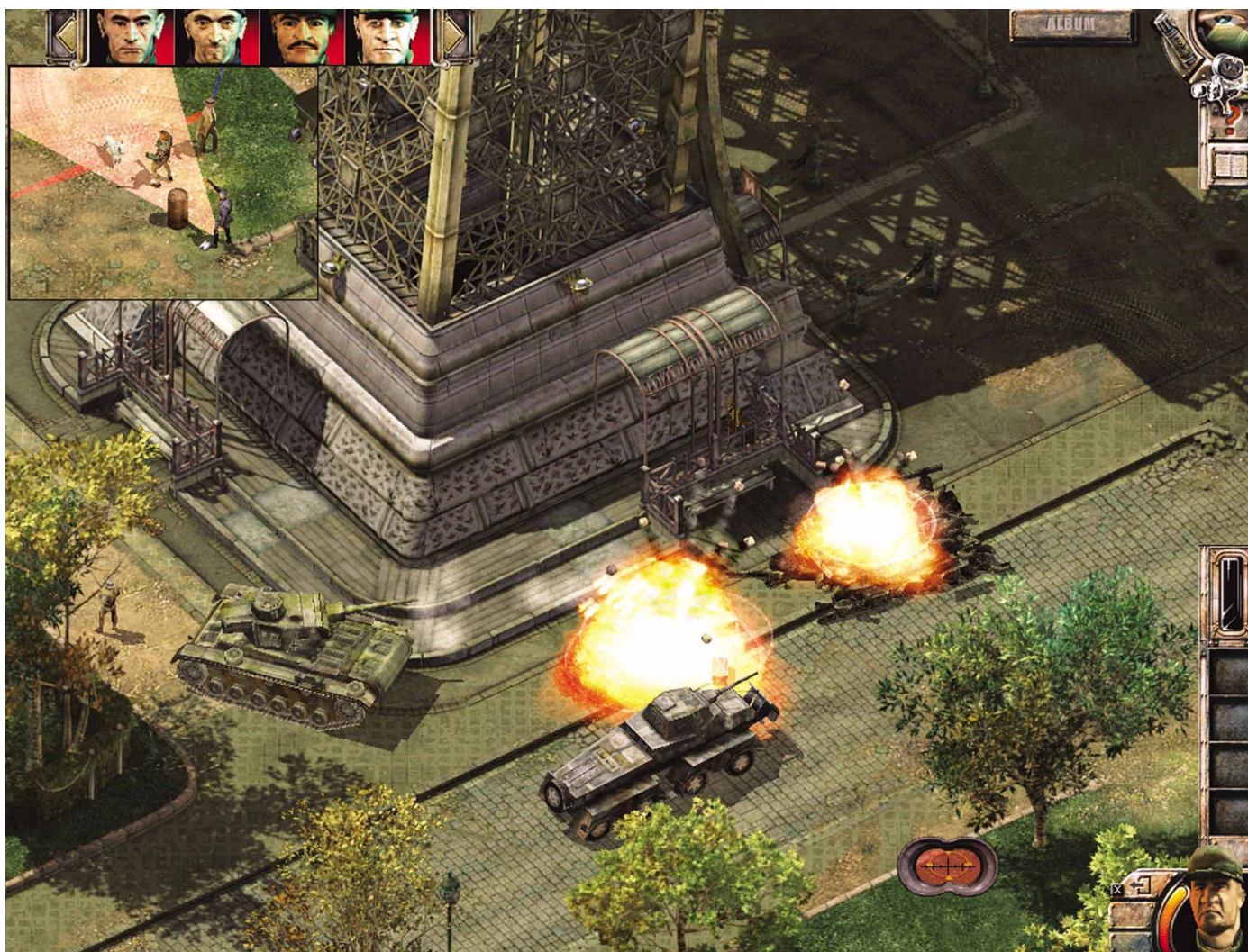
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Acht Spezialisten und ein Hund riskieren ihr Leben im Kampf gegen Nazis und imperialistische Japaner. Mit zoombarer Bombastgrafik inszenieren die Pyro Studios harte, spannende Kommando-Einsätze rund um die Welt.

Inhalt

Mega-Test	71
Einsatz für Whiskey 72	
Konkurrenz-Vergleich: Echtzeit-Taktik	73
Technik-Check	74
Sabotage in der Arktis	76





Mit einem gekaperten Panzer schießen wir in der letzten Mission in Paris auf feindliche Spähpanzer. Die Einblendung oben warnt vor der Entdeckung des restlichen Teams im Park.

Kriege werden meist durch Schlachten entschieden. Für manche Situationen erweist sich eine riesige Armee allerdings als völlig unbrauchbar: Ein Panzerregiment agiert einfach zu laut für den Diebstahl geheimer Dokumente. In solchen Fällen müssen kleine Elite-Trupps ran. Schon 1998 setzten die spanischen Pyro-Studios den tapferen Männern im Echtzeit-Taktikspiel **Commandos** ein Software-Denkmal. In **Commandos 2** beeinflussen sie erneut den Zweiten Weltkrieg – in Europa, Asien und sogar am Nordpol. Im Hafen von La Rochelle sprengen sie wichtiges Kriegsgerät und klauen Codes. In einem burmesischen Tempel verüben sie ein Attentat, immer möglichst unentdeckt von feindlichen Wachen. Mehr Charaktere, pfiffige

Adventure-Elemente und noch schönere Grafik machen den Einsatz auch diesmal wieder zum spannenden Vergnügen – trotz des hohen Schwierigkeitsgrads und der Abwesenheit einer durchgängigen Story.

Acht für den Sieg

Für die neue Heldengruppe haben einige alliierte Staaten Spezialisten geschickt, die über individuelle Fähigkeiten verfügen. Seit **Commandos** waren die Charaktere in Fortbildung; jetzt können alle schwimmen sowie normale Autos bedienen. Die gegenüber dem Vorgänger leicht erweiterte Soldaten-Riege lässt sich grob in Kämpfer und Schleicher unterteilen. Nach wie vor bildet der Green Beret mit seinem Messer die ideale Besetzung für den Nahkampf. Nur der Scharfschütze beherrscht

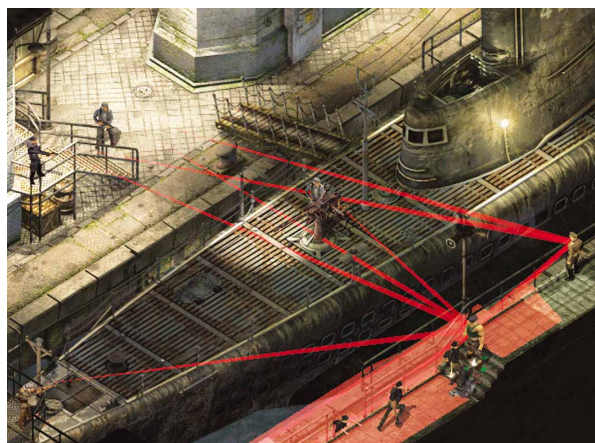
den Umgang mit dem Präzisionsgewehr perfekt. Ein britischer Sprengmeister hantiert als Mann fürs Grobe mit Bomben und Granaten. Auch der Fahrer als Spezialist für Maschinen und Vehikel spielt wieder mit.

Im Gegensatz zu seinen Kollegen würde der Spion aus

Frankreich am liebsten ganz auf Waffen verzichten, und sich nur auf seine Giftspritze und geklaute Uniformen verlassen. Als Meister des Anschleichens unter Wasser taugt der Froschmann besonders für Einsätze im kühlen Nass. Neu dabei ist der schmächtige Dieb, ebenfalls

Facts

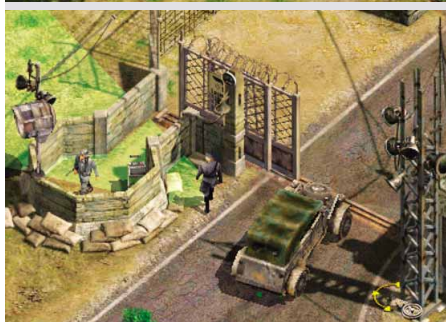
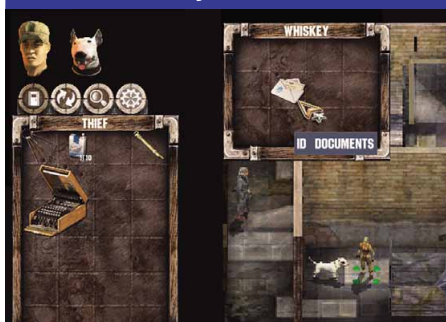
- 8 Charaktere
- 80 Aktionsmöglichkeiten
- 12 Missionen
- 15 Waffen
- 34 Gegenstände



Green Beret und Spion sind im U-Boot-Hafen von La Rochelle aufgefliegen. Rote Balken zeigen, auf wen die Wachen zielen.

kein großer Kämpfer. Er kann aber schneller laufen als seine Kollegen, Schlösser knacken und Wachen beklaun. Neuzugang Natascha becirct nicht nur Soldaten zur Ablenkung, sondern verarztet auch verletzte Kollegen. Schon in der ersten Mission stößt zudem ein neuntes Team-Mitglied zur Truppe: der Pitbull-Terrier Whiskey.

Hund Whiskey im Einsatz



Der gefangene Dieb schiebt dem Hund einen geklauten Ausweis unters Halsband. Unbehelligt läuft Whiskey an den Wachen vorbei zum Spion, der ihm die Papiere abnimmt. Ausgerüstet mit Pass und Uniform fährt dieser durch die Kontrolle ins feindliche Lager.

Im Augenwinkel

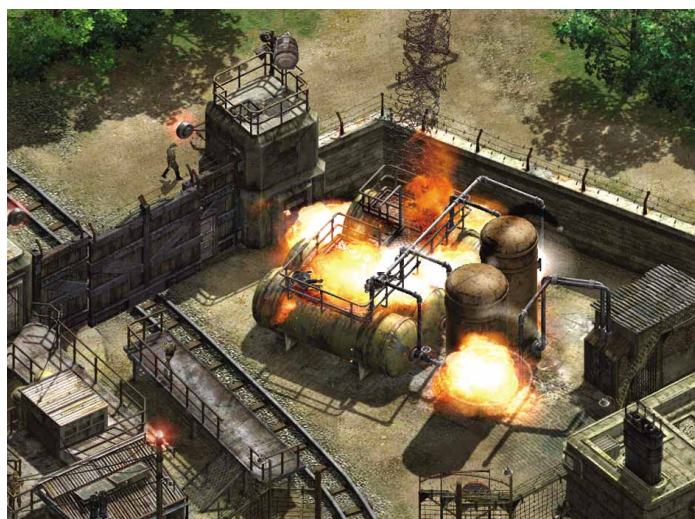
Wieder dirigieren Sie die Helden einzeln oder in Gruppen über die Karten. Beim Betreten einer Örtlichkeit blinken alle Gegner kurz rot auf. Das erleichtert die Unterscheidung zwischen Freund und Feind. Dabei hilft auch eine jederzeit zuschaltbare Mini-Karte, auf der alle Personen als farbige Punkte auftauchen. Per Tastendruck blenden Sie die zweigeteilten Sichtfelder von Soldaten und Zivilisten ein. Tritt der Held in den dunkelgrünen Bereich des Kegels, schlägt der Wachmann sofort Alarm. Erspäht eine Wache einen Eindringling im äußeren, hellgrünen Abschnitt des Sichtbereichs, bläst sie erst nach einer Schrecksekunde zum Angriff. Das gibt Ihnen in seltenen Fällen Zeit, sich aus der Gefahrenzone zurückzuziehen. Wenn ein Kämpfer kriecht, wird er im äußeren Sichtkegel-Bereich nicht entdeckt.

Trampeln und Trommeln

Selbstverständlich sitzen die Wachen nicht auf ihren Ohren. Den Lärm, den Ihre Kämpfer etwa beim Laufen verursachen, verdeutlicht **Commandos 2** mit einem schicken Welleneffekt in der Grafik. Rennt ein ganzer Pulk von Soldaten umher, wird es durch das Wabern jedoch schnell unübersichtlich. Die simplen blauen Ringe in **Star Trek: Away Team** erfüllen den gleichen Zweck ohne dieses Manko. Dafür können auch Sie sich die Lärmempfindlichkeit der Häsher zu Nutze machen: Ähnlich wie in **Metal Gear Solid** erregen Ihre Männer zum Beispiel mittels Klopfzeichen an der Wand Aufmerksamkeit, um die neugierigen Opfer in spe dann mit einem kaum hörbaren Faustschlag oder Messerstich niederzustrecken.

Plündernde Helden

Pyro hat jedem der acht Akteure von **Commandos 2** einen großen Rucksack umgeschnallt. Wie in einem Adventure oder Rollenspiel wandern Gegenstände, die Sie in Schränken,



Die Zerstörung eines Treibstofflagers ist nur eines der Unterziele in der zweiten Mission.

Kisten oder bei leblosen Gegnern finden, in dieses Inventar. So kommen Sie auch an schwere Kriegsgeräte wie Sprengladungen oder Flammenwerfer. Oft erbeuten die Spezialisten auch vermeintlich harmlose Dinge wie Zigarettenschachteln oder Weinflaschen. Im gegnerischen Sichtfeld platziert, erwecken solche Luxusartikel die Begierde der Wachposten. Viele Fundstücke lassen sich kombinieren: Ein mit Beruhigungspillen versetztes Stück Fleisch macht selbst die bissigsten Dobermänner zu Schoßhündchen. Stehen die Helden nahe zusammen, tauschen sie per Mausklick Gegenstände aus. Über größere Distanzen fungiert der Hund Whiskey als Kurier. Während Sie im Beutel kramen, pausiert das Spiel.

Taktik-Adventure

In den zwei Einstiegs- und zehn umfangreichen Haupt-Missionen machen die Entwickler vom Inventar ausgiebig Gebrauch. So sollen Sie einer Gruppe feiernder Soldaten einen Büroschlüssel abhocken. Ein paar in Wein aufgelöste Schlaftabletten lassen die Feinde selig entschlummern und öffnen den Weg zum Tresor mit geheimen Dokumenten. Immer wieder stoßen Sie auch auf Zivilisten oder verbündete Soldaten, die Sie kurzzeitig unter Ihre Fuchtel nehmen. So loten Sie eine Gruppe kriegsge-

fangener Seeleute wieder zurück auf ihr Schiff. In einer anderen Mission stellen Sie burmesische Gurkhas zu einem Hinterhalt auf und geben ihnen einfache Verhaltensbefehle. Der skurrile Schiffbrüchige Wilson bläst auf Befehl sogar in seine Trompete, um Gegner anzulocken. Nur relativ selten klemmen Sie sich hinter ein Lenkrad: Fahrzeuge wie Jeeps und Panzer zerstört man eher, als sie zu benutzen.

Verwirrender Augenschmaus

Mit **Commandos 2** machen die Pyro-Grafiker ihrem Namen alle Ehre und veranstalten ein optisches Feuerwerk. Unmengen von Details schmücken die realistischen Karten, die Sie neben beschaulichen französischen Städtchen auch in exotische Gegenden auf der ganzen Welt entführen. Realistischer Schnee- fall machen die Szenarios noch glaubwürdiger. Bäume und Bü-



Verbündete sind am blauen Sichtkegel zu erkennen. Der Pfarrer gewährt dem Spion Kirchenasyl.



Mit dem **geteilten Bildschirm** behalten Sie mehrere Bereiche der Karte im Blick.

sche wirken dafür leblos, kein Windhauch bewegt die müden Blätter. Zum Ausgleich tummeln sich in den meisten Missionen Vögel, Walrosse oder Krokodile, die auch gern mal am Helden knabbern.

Trotz echter 3D-Engine ist die Perspektive außerhalb von Gebäuden lediglich in 90-Grad-Schritten drehbar. Der Wechsel

geschieht allerdings so abrupt, dass für kurze Zeit der Überblick verloren geht, zumal auch kein Kompass die Orientierung erleichtert. Außerdem verschiebt sich der Bildausschnitt um ein paar Zentimeter – Verwirrung garantiert. Statt des stufenlosen Zooms des Vorgängers beugen Sie jetzt in sieben vordefinierten Vergrößerungs-

schritten die Landschaft. Wie gewohnt lässt sich der Bildschirm bis zu sechs mal teilen, um mehrere Orte gleichzeitig zu überwachen. In der Praxis ist das aber fast nie nötig.

Rotierende Wachstube

Sobald Ihre Leute ein Gebäude betreten, schaltet das Programm in eine 3D-Innenansicht um. Damit Ihnen keine Gegenständen entgehen, lässt sie sich im Gegensatz zur Außenperspektive stufenlos drehen. Oft müssen Sie die Ansicht korrigieren, nur um wieder auf die Ausgangstür klicken zu können. Ärgerlich: Beim Verlassen des Gebäudes vergisst das Programm Ihre mühsam vorgenommene Kameraeinstellung. Weil in der Standardposition manche Gegner für Ihre Waffen unerreichbar stehen, geraten Sie darum oft in die Bredouille: Der Versuch, gleichzeitig die Kamera zu justieren und anzugreifen, artet in der Hitze des Gefechts in Hektik aus. Ein einziger Fehlklick

Martin Deppe



Ziellos im Feindgebiet

Bei einem so komplexen Spiel viele Missionsziele nicht gescheit anzugeben, ist ein Witz. Da soll ich Gefangene befreien und ein

U-Boot kapern. Sobald ich die Kameraden erreiche, wird dieser Auftrag als erledigt markiert. Dass ich die Jungs auch noch ins Boot bringen muss, sagt mir niemand. Es wäre ja nicht weiter schlimm, wenn ich's kurz ausprobieren könnte – aber das dauert ewig. Hier hätte ich mir genaue Zielbeschreibungen gewünscht, nicht nur einen Pfeil, der die grobe Richtung verrät. Auch der unintelligente Mauszeiger hebt nicht gerade meine Stimmung. Commandos 2 ist ohne Zweifel ein tolles Spiel – aber bei der Steuerung haben die Pyro-Mannen geschlafen.

bedeutet dann meistens den Tod. Vor dem Betreten eines Gebäudes sollten Sie deshalb einen verstohlenen Blick durchs Schlüsselloch werfen. So vermeiden Sie Überraschungen und können den günstigsten Moment für Ihren Auftritt abwarten. Oder Sie schleudern ei-

Konkurrenz Vergleich: Echtzeit-Taktik

	Commandos 2	Desperados	Star Trek: Away Team
Grafik	Detailreiche Landschaften, dazu perfekt animierte Polygon-Figuren. Einziger Nachteil: graue Gegner auf grauem Boden.	Bezaubernde und knallbunte Wildwest-Landschaften sind was fürs Auge, die groben Pixel-Männchen dagegen weniger.	Activision schickt in diesem Commandos-Klon Sternenflotten-Offiziere auf fremde, triste Welten. Die Animationen sind eher bieder.
Missionen	Mehr Varianten hat keiner der Konkurrenten zu bieten. Die Missionen sind nicht-linear, Sie kommen auf vielen Wegen zum Ziel. Zwei Nachteile: Ein-Mann-Expeditionen funktionieren recht oft, Schießereien sind zu leicht zu gewinnen.	Trotz unterschiedlicher Missionsziele räumen Sie im Endeffekt immer die Karte leer. Die Fähigkeiten funktionieren perfekt, Einzelkämpfertum oder Massenschießereien allerdings auch. Manko: Es gibt keinen Mehrspielermodus.	Dokumentendiebstahl und Sabotage stehen auf dem Dienstplan. Ballereien gibt es eher selten, in vielen Missionen darf sogar kein einziger tödlicher Schuss fallen. Die Spezialfähigkeiten der Helden werden meist zwingend benötigt.
Steuerung	Ohne intensives Tastenstudium geht gar nichts. Jede Aktion muss extra angewählt werden, die Kartendrehung ist ebenso eindrucksvoll wie verwirrend. Rechnen Sie mit einer langen Lernzeit.	Dank des cleveren interaktiven Mauszeigers kommt Desperados mit einem Minimum an Tasten aus. Die praktische Programmierfunktion stammt direkt aus dem Komfort-Himmel.	Die wichtigsten Befehle sind bequem per Maus und Tastatur erreichbar. Lediglich das Inventar der Offiziere ist in der Hitze des Gefechts etwas umständlich zu bedienen.
Schwierigkeit	Commandos 2 ist am schwierigsten zu lernen, aber mit Geduld zu meistern. »Einfach« ist allerdings relativ: Auch Pyros Neuling ist hammerhart, man stirbt immer noch tausend Tode.	Auch Desperados ist nichts für zarte Gemüter, die Quickload-Taste wird durch ständige Tode schwer beansprucht. Immerhin haben Sie einen Spielraum bei der Vorgehensweise.	Star Trek Away Team ist der einfachste der drei Konkurrenten. Die Mannen halten etliche Treffer aus und die Missionen stellen keine allzu großen intellektuellen Ansprüche.
Wertung	87%	86%	81%
	 <p>Noch mehr Taktik-Vielfalt als bei der Konkurrenz.</p>	 <p>Frisches Wildwest-Szenario und gute Bedienung.</p>	 <p>Star-Trek-Offiziere phasern und rätseln eifrig.</p>

Gunar Lott

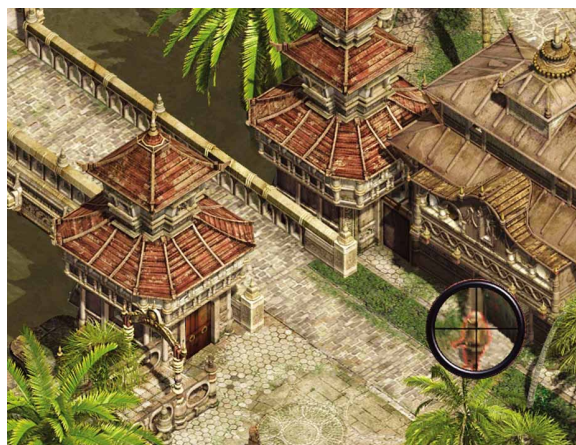


Ist das schön!

Für mich macht die fantastische Grafik die Steuerungsmacken mehr als wett. Auch der Schwierigkeitsgrad kann mich nicht schrecken, für eine zünftige Tüftel-Session

opfere ich gern sechs Stunden. Dank schneller Speicherfunktion merke ich im Spielrausch kaum, dass ich gerade schon zum zehnten Mal neu geladen habe. Durchdachte Missionen, coole Tricks der Helden und viele Neuerungen machen Commandos 2 für mich klar zur Referenz im kleinen, feinen Echtzeit-Taktik-Genre.

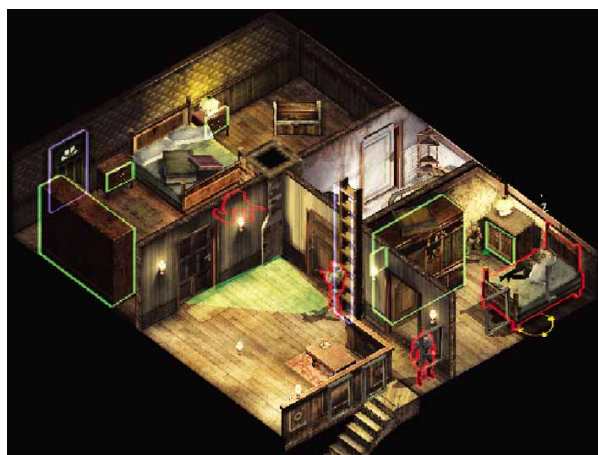
ne Handgranate durchs Fenster und lösen damit eine Gegner-versammlung frühzeitig auf.



Im Türmchen versteckt nimmt der Scharfschütze einen Gegner ins Visier.

Was tun?

Über zu wenig Spiel fürs Geld kann sich bei **Commandos 2** wirklich niemand beklagen. Im Schnitt sind Sie mit einem Level rund fünf bis sechs Stunden beschäftigt – wenn Sie wenig Fehler machen. Selbst kleinste Fortschritte sollten Sie sofort speichern, in knapp bemessenen zehn Slots sowie einem Quick-save-Spielstand. Allerdings werden Sie einen Großteil Ihrer Zeit damit verbringen, nach den Missionszielen zu suchen. Das Briefing in der Spiel-Engine zu Beginn eines Auftrags und die Online-Hilfe geben bestenfalls vage Hinweise. Dafür zeigen sich die Missionen extrem abwechslungsreich: Geiselrettungen, Attentate und Spionageaktionen sind für die Kommandos an der Tagesordnung. Fast immer kommen im Verlauf des Auftrags neue Ziele hinzu, meistens gerade dann, wenn Sie schon den gelungenen Abschluss feiern wollen. Mit auf den Karten versteckten



Türen, benutzbare Gegenstände und Feinde lassen sich per Tastendruck markieren, erkletterbare Pfosten oder Mauern müssen Sie selber suchen.

Foto-Schnipseln schalten Sie kleine Bonus-Missionen frei. Ein Fotoalbum zeigt Ihnen die bisher gefundenen Teile.

Harter Einsatz

Den Schwierigkeitsgrad hat Pyro wie versprochen gegenüber dem Vorgänger etwas zurückgenommen. Zumindest in der niedrigsten der drei Stufen zeigt sich **Commandos 2** nicht nur für Profis, sondern auch für »nur« fortgeschrittene Spieler (mit Geduld) geeignet. Sollten Sie sich für »Hard« oder gar »Very Hard« entscheiden, steht eine Extra-Portion Frust ins Haus. Die Gegner reagieren schneller,

Munition sowie Verbandszeug werden rar, und die Schüsse Ihrer Schützlinge gehen öfters daneben. Das Spiel wirkt nie wirklich unfair, es verlangt lediglich perfektes Timing und fehlerlose Mausbeherrschung.

Doch auch in der ersten Stufe bleibt **Commandos 2** knifflig genug: Wenn Sie aus Versehen doch einmal Alarm auslösen, hängen sich Ihnen ganze Scharen von Soldaten an die Knobelbecher. Die recht schlaunen Gegner verfolgen Sie auch über Leitern und in Gebäude. Dort stehen zwar im günstigsten Fall schon Ihre Kameraden mit der Waffe bereit, oft hilft aber nur der Griff zum letzten Spielstand. Die Reihenfolge der Einsätze scheint Pyro ausgewürfelt zu haben: Ist die zweite Mission endlich geschafft, haben Sie eine der härtesten Nüsse im Spiel schon geknackt.

Bockige Bedienung

Die beiden Tutorial-Missionen von **Commandos 2** verdienen ihren Namen nicht. Das Spiel



Die befreiten nepalesischen Soldaten brauchen noch Waffen, bevor sie an Ihrer Seite kämpfen.

Technik-Check

Auflösung

Die ideale Auflösung für Commandos 2 liegt bei 800 mal 600 Bildpunkten. Als Einstiegs-Konfiguration für ruckelfreien Spielspaß reicht ein 500-MHz-System mit Voodoo-3-Karte. Unter 640 x 480 läuft der Titel auch auf langsameren Maschinen wie einem PIII/450, allerdings verliert er wegen deutlich erkennbaren Pixeln einiges an Charme. Flüssig spielbar ist die höhere 1024er-Auflösung erst ab einem Athlon/900 beziehungsweise PIII/933 samt Geforce 1. Die rechenintensive Darstellung mit 1280 mal 1024 Pixeln führt selbst bei Highend-Konfigurationen zu einer zähen Darstellung.

RAM/Festplatte

Eine Vollinstallation nimmt satte 2,38 Gigabyte in Anspruch. Mit nur 128 MByte RAM erwarten Sie längere Ladezeiten. Dadurch tauchen zu Beginn einer größeren Karte gelegentlich schwarze Klötze beim Scrollen auf. Mit 256 MByte laden die Levels bis zu dreimal schneller.

Tuning-Tipps

Die in Sachen Details, Übersicht und Tempo ideale Zoomstufe ist die fünfte (Aufruf mit der Taste »*«). Die fünf Detailstufen im Optionsmenü beschleunigen das Spiel hingegen nur marginal.

Die Performance-Tabelle

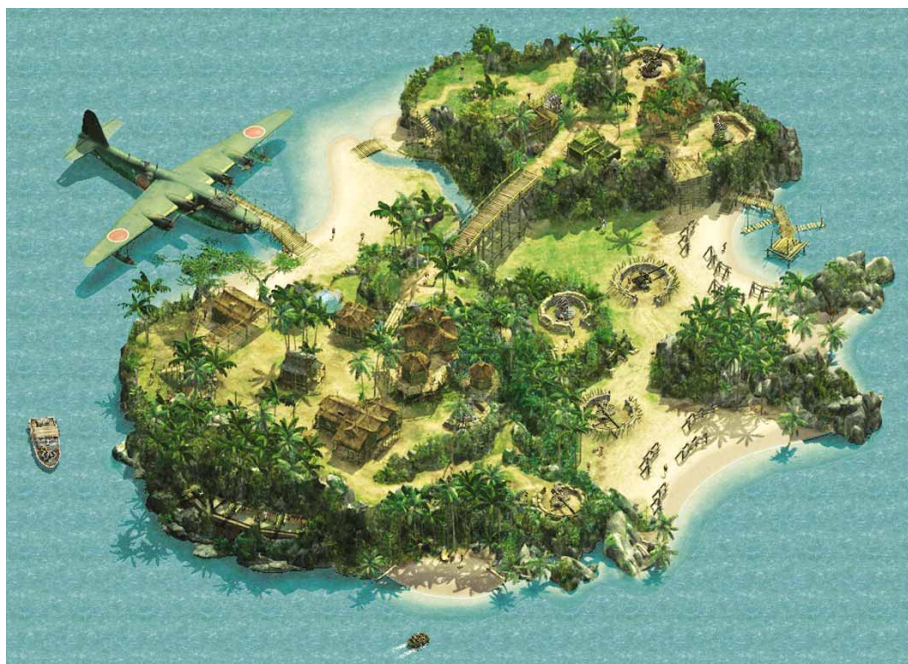
		TNT 1	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Kyro2	Radeon	Geforce 2	Geforce 3
PII/450	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500 Athlon 500	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/933 Athlon 900	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 1.333	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Die idyllische **Sudseeinsel Savo** (rausgezoomt) ist die kleinste der zwölf Karten, wird Sie aber viele Stunden fesseln.

bietet Ihnen hier lediglich zwei Mini-Missionen zum Warmwerden. Die sind zwar sehr leicht, aber Erläuterungen zur Steuerung oder zu den Charakteren fehlen völlig – kein Vergleich zum vorbildlichen **Des-**

perados. Nur das ausführliche Handbuch hilft zu Beginn.

An der von uns bereits länger kritisierten Bedienung hat Pyro nichts mehr geändert. Ein dynamischer Cursor fehlt. Stattdessen greifen Sie mit der Strg-Taste an und manipulieren mit der Umschalttaste Objekte. Obwohl sich diese per **[F10]**-Taste einblenden lassen, müssen Sie im Stil alter Grafikadventures den ganzen Bildschirm per Mauszeiger absuchen. Nur so entdecken Sie erklimmbare Pfosten oder Mauern. Alle Gegenstände und Funktionen erreichen Sie per Tastenkürzel schneller. Unrühmliche Ausnahme: Das lebenswichtige Inventar ist nur per Rechtsklick auf das Charakterportrait zu öffnen, ein Tastaturkürzel fehlt.

Warten im Team

Im Mehrspieler-Modus von **Commandos 2** befehligen Sie mit Ihren Kumpels gemeinsam die Helden durch die Solo-Einsätze. Jeder der maximal acht Spieler steuert höchstens vier Charaktere. Zu Beginn entscheiden Sie sich für Ihre Helden, ein Wechseln während der Mission ist nicht drin. Das führt dazu, dass Sie etwa minutenlang dem Taucher des Kollegen beim Umrunden einer In-

sel zusehen müssen. Für diese öden Phasen entschädigt aber der Adrenalinrausch nach einer gemeinsam geglückten Aktion. Damit die Kommunikation und folglich das Timing klappt, sollten Sie allerdings im gleichen Zimmer sitzen oder zumindest per Telefon verbunden sein. Es gibt keinen Deathmatch-Modus; man geht lediglich die bisher freigespielten Solo-Missionen im kooperativen Modus an. **MS**

Da wir bis zur letzten Minute testeten, fehlt **Commandos 2** in der Strategie-Hitliste: Es landet auf Platz 8.

Markus Schwerdtel



Fluchen und Freuen

Selten habe ich mich bei einem Spiel so geärgert wie bei diesem – und selten so diebisch über gelungene Aktionen gefreut. Die minutiöse Vorbereitung von Diebstählen und Attentaten artet durch die umständliche Bedienung oft in Arbeit aus. Wenn ich nicht im Minutentakt die Quicksave-Taste drücke, ist spätestens beim nächsten Alarm der Frust vorprogrammiert. Dafür entschädigt aber das wohlige Gefühl nach einer erfolgreich absolvierten Mission voll und ganz. Außerdem ist die klasse Grafik ein echter Hingucker. Alleine die Neugier auf die optischen Details der nächsten Mission lässt mich immer wieder zur Maus greifen.

Toll finde ich auch das neu eingeführte Inventar. Die Entwickler stricken mithilfe der gefundenen Gegenstände manches nette Rätsel. Überhaupt sorgen die frischen Adventure-Elemente für wohlthuende Entspannung im harten Schleich- und Meuchel-Alltag. Mehr als einmal habe ich in spannenden Situationen kurzzeitig das Atmen vergessen. Für **Commandos 3** wünsche ich mir jetzt nur noch Charakterwerte für meine Helden und eine durchgängige Hintergrundgeschichte im Stil von **Desperados**. Für mich ist Teil 2 eines der Top-Spiele des Sommers.

Verwischte Genre-Grenzen

Toll finde ich auch das neu eingeführte Inventar. Die Entwickler stricken mithilfe der gefundenen Gegenstände manches nette Rätsel. Überhaupt sorgen die frischen Adventure-Elemente für wohlthuende Entspannung im harten Schleich- und Meuchel-Alltag. Mehr als einmal habe ich in spannenden Situationen kurzzeitig das Atmen vergessen. Für **Commandos 3** wünsche ich mir jetzt nur noch Charakterwerte für meine Helden und eine durchgängige Hintergrundgeschichte im Stil von **Desperados**. Für mich ist Teil 2 eines der Top-Spiele des Sommers.

Jörg Langer



Würdiger Nachfolger

Alles, was Sie an **Commandos** mochten, hat auch der Nachfolger. Nur komplizierter.

Satte 81 Icons plus das eigentliche Interface und alternativ dreifach belegte Tastenkürzel verhelfen meinen Mannen (nebst Frau und Hund) zur Aktion. Wer sich aber erst mal über diese hohe Hürde gequält hat, entdeckt ein Taktik-Spiel par excellence. Selbst viele Adventures bieten weniger Objektmanipulationen als dieses Schwergewicht, das doch eigentlich nur eine Kommando-trupp-Simulation sein möchte.

So ganz haut es mit dem Realismus zwar nicht hin – auch nach Schusswechseln beruhigen sich die restlichen Wachen wieder. Doch Pyro hat so viele netten Szenen eingebaut, dass die (Film-) Atmosphäre stimmt. Da liefern sich Deutsche und Alliierte heftige Schusswechsel; ein Offizier lässt sich berichten und hämmert danach frustriert gegen die Wand. Selbst wenn das stundenlange Speichern-Laden-Vor-tasten ab und an nervt: Für Profi-Taktiker ist **Commandos 2** erste Wahl.



Sind alle **Schnip-sel** eines Levels gesammelt, winkt eine Bonus-Mission.

Commandos 2

Genre: Echtzeit-Taktikspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Engl. (Dt. i. V.)
Entwickler: Pyro Studios **Publisher:** Eidos, (0180) 83 95 82 **Preis:** ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Kooperativ

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße	CPU mit 1000 MHz 256 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Desperados (86%, GS 5/01)
Sechs Cowboy-Helden kämpfen sich in 25 Missionen durch ein unverbrauchtes Wildwest-Szenario.

Star Trek (81%, GS 4/01)
Ein Team von fünf Sternenflotten-Offizieren deckt in trister Grafik eine Verschwörung auf.

WERTUNG

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

Knifflige aber packende Undercover-Einsätze in Edelgrafik...



Redakteurs-Kommandos im Einsatz

Sabotage in der Arktis

Die Gruppe von **Markus Schwerdtel** setzt auf Gewalt.



1



Mit Zigaret-
tenschachteln
zur Ablenkung
und dem **Mes-
ser** kämpft
sich mein
Taucher bis
zum U-Boot-
Steg durch.

2



Befreiung des
Green Beret:
Während der
Taucher
Deckung gibt,
erledigt mein
Sprengmeis-
ter die Solda-
ten per **MP**.



Heiko Klinges
Team bevor-
zugt subtile
Manöver.



1



Mein Taucher
bewegt sich
durchs kalte
Eiswasser und
umgeht so die
lästigen deut-
schen Wach-
posten auf
dem U-Boot.

2



Im U-Boot
gefundene
Schlafpillen
und eine **Flas-
che Wein**
schicken die
Wachen eleg-
ant ins Reich
der Träume.

Zwei Redakteure, eine Mission: Im ewigen Eis warten Kameraden auf ihre Befreiung und ein deutscher Zerstörer auf seine fachgerechte Sabotage. Verfolgen Sie, wie die Redakteure Schwerdtel und Klinge mit ihren Mitteln zum Ziel kommen.



3 Vorsichtig roben meine Leute die **Gangway** hoch. Der Taucher kümmert sich mit seinem Messer um die Feinde.



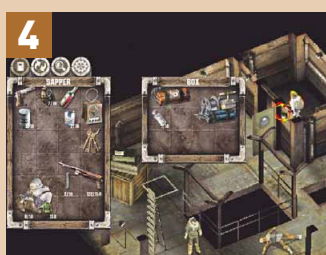
4 Zur Sabotage benötige ich den Sprengstoff auf dem Eisplateau. Ein **Heißluftballon** bringt meine Untergebenen dorthin.



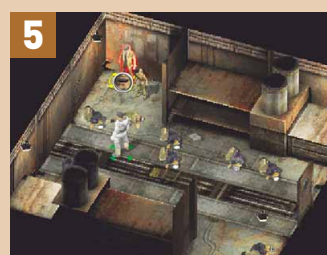
5 Der **Granatenwurf** meines Sprengmeisters schaltet die Soldaten im Maschinenraum aus. Freie Bahn für die **Sabotage!**



3 Während der Green Beret einen überwältigten Gegner knebelt, erklettert der Rest meiner Truppe die **Ankerkette**.



4 In den Räumen des Zerstörers ist genug **Dynamit** versteckt, um meinen Sprengmeister adäquat auszurüsten.



5 Ich habe den Spion gefunden! Getarnt und mit **Giftspritze** macht er den Maschinenraum frei für die Sabotage.

HK