

Taktik-Tiefgang und Edelgrafik

Commandos 2

Acht Elitekämpfer brechen auf, um es im Zweiten Weltkrieg den Nazis zu zeigen. GameStar hat den Hersteller Pyro in Madrid besucht, um den potentiellen Echtzeit-Hit erstmals unter die Lupe zu nehmen.



Inhalt

- »Mega-Preview«62
- Interview mit
Gonzo Suárez65
- Helden wie wir68
- Einsatz
unter Palmen72

Dienstag, 8. Februar 2000: Für einen Abend wird ein Kinosaal in Madrid zum Nabel der Spielewelt. Auf der Leinwand rennen Elitekämpfer geduckt durch fein gezeichnete Landschaften, überumpeln ahnungslose Wachen, rattern mit Panzern in feindliche Stützpunkte und liefern sich Feuergefechte mit Wehrmachts-Soldaten. Zum ersten Mal zeigen die spanische Software-Firma Pyro Studios und Publisher Eidos voll spielbare Missionen aus **Commandos 2**, dem Nachfolger zum Hit von 1998. Teil 2 soll mehr Action, mehr Tiefgang und mehr Charaktere enthalten, und doch anders werden als der Vorgänger. Chefdesigner Gonzo Suárez: »Commandos 2 ist ein neues Spiel. Wir haben darauf geachtet, daß es Spielern des ersten Teils gefällt, aber die Unterschiede sind groß.«

Im Untergrund

Die Verwandtschaft zum populären Vorläufer steht **Commandos 2** trotzdem deutlich in die Bits geschrieben. Zur Zeit des Zweiten Weltkriegs kommandieren Sie auf Seiten der Alliierten eine kleine Untergrundtruppe aus hochspezialisierten Kämpfern. Die Elitesoldaten werden immer dann aktiviert, wenn ein besonders heikler Einsatz auf der Tagesordnung steht. Ein politischer Gefangener muß aus einem deutschen Hochsicherheitsgefängnis befreit werden? Ein U-Boot der Kriegsmarine darf nie die Werft verlassen? Kein Problem für Ihre Spezialisten. In Echtzeit schicken Sie bis zu acht Kämpfer (darunter Scharfschütze, Dieb und Spionin) über isometrische Karten und schalten gegnerische Soldaten aus – und zwar



Das festgefrorene **Schlachtschiff** ist ein perfektes Ziel für Ihr Team.

möglichst, ohne dabei entdeckt zu werden. Denn Heimlichkeit ist des Untergrundkämpfers oberste Pflicht, statt blindwütigem Ballern ist taktisches Vorgehen gefragt.

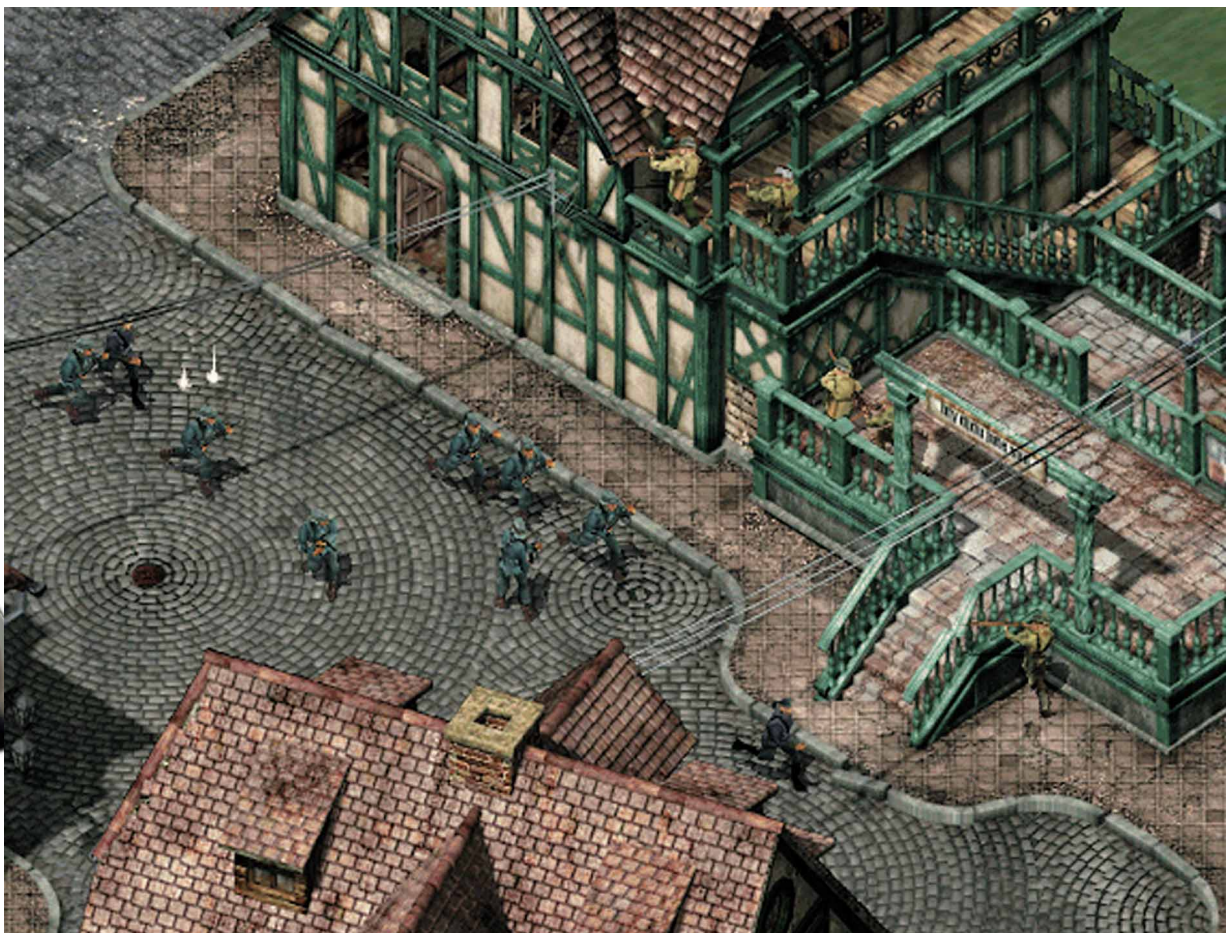
Entschärfung

Keine Frage, die Elitesoldaten von damals hatten's nicht leicht, aber mußte deshalb auch **Commandos** so schwer

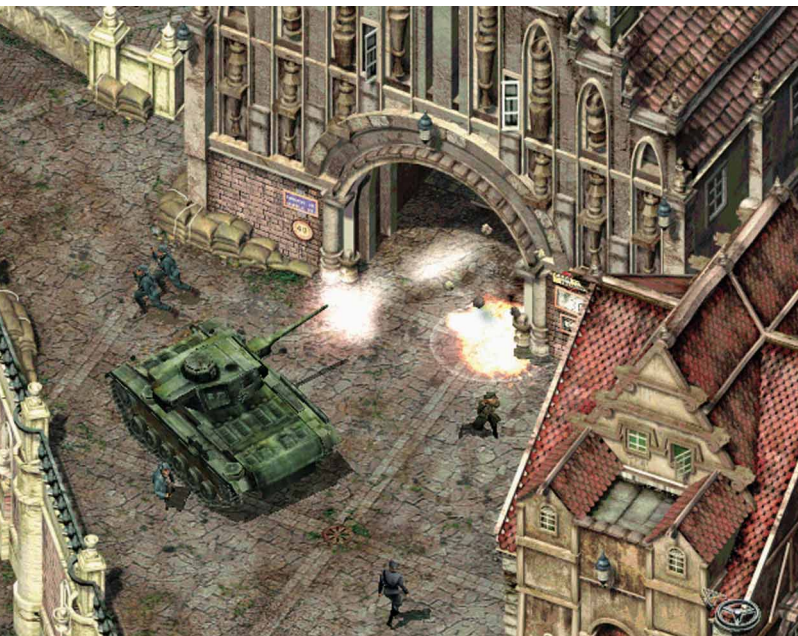
sein? Diese Frage stellten sich viele verzweifelte Spieler des ersten Teils, waren doch spätere Einsätze nur noch von Profis zu lösen. Die happigen Missionen will Pyro im Nachfolger durch spielerische Änderungen entschärfen. So soll **Commandos 2** einen Schuß mehr Action verpaßt bekommen. Kämpfe müssen Sie nicht mehr um jeden Preis



Auf Demo-CD
Video-Special:
• Besuch bei
Pyro
• Spielszenen zu
Commandos 2



Die Nazi-Wachen laufen prompt in den **Hinterhalt**: Von der Terrasse des Fachwerkhauses eröffnen unsere Verbündeten das Feuer.



Wo unser Panzer hinschießt, wächst kein Gras mehr. Drinnen sitzen nun zwei Mann.

vermeiden, ein Feuergefecht kann auch mal von Vorteil sein: Aufgeschreckte Gegner lassen sich in Hinterhalte locken, in denen verbündete Soldaten (auch das eine Neuerung) schon mit der Waffe im Anschlag warten. Ihre Krieger sind robuster geworden und halten nun eine ganze Weile länger im Kugelhagel durch. Durch die entschärften Kämpfe sollen Speicher- und Lade-Orgien der Vergangenheit angehören, Sie können sich nun auch mal einen falschen Schritt erlauben.

Hausbesuche

Vorbei sind die Zeiten ständiger Freiluftmissionen – Ihre Soldaten dürfen nun auch Gebäude betreten und von innen erforschen. Sobald sie durch eine Tür gehen, schaltet das Spiel von der 2D-Grafik der Außenwelt in eine rotierbare 3D-Ansicht des Hauses an. »In Gebäuden ist es unmöglich, einen einzigen Kamerawinkel zu finden, der alles zeigt«, erklärt Gonzo Suárez die zwei unterschiedlichen Grafikmodi, »deswegen

drehen wir die Gebäude.« Den richtigen Ausschnitt bestimmt der Computer automatisch, Sie müssen sich nicht um das Ausrichten der Kamera kümmern.

Weil die Gegner nicht in Häuser hineinschauen können, wirken die Gebäude wie unabhängige Zonen, in denen Sie sich verstecken können. In Stadtszenarios schlagen Sie sich so vorsichtig von Haus zu Haus bis zum Zielort durch, anstatt die schwer bewachte, gefährliche Hauptstraße zu nehmen. Gebäude bieten einen weiteren Bonus: Der Scharfschütze öffnet Fenster und legt sich dort auf die Lauer; so hat er ein besseres Schußfeld auf draußen patrouillierende Wachen.

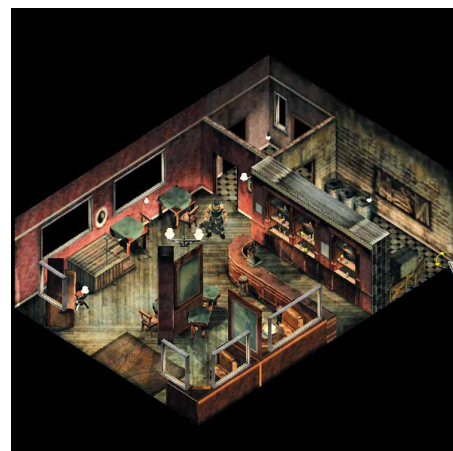
Klettern und Hangeln

In der Landschaft von **Commandos** gab es zwar jede Menge schick gezeichneter Objekte, spielerisch waren die aber nicht von Bedeutung. Das soll sich künftig ändern. Ihre Soldaten werden viel öfter mit der Umgebung interagieren und mehr Gegenstände zu ihrem Vorteil einsetzen können. So gibt es Masten, die Ihr Kämpfer erklettern kann, und Telegrafleitungen, an denen er über Flüsse hangelt. Im kühlen Naß dürfen Sie nun auch untertauchen, dann blendet das Spiel auf eine automatisch rotierende 3D-Ansicht des Flußbetts um. In Häusern entdecken Sie gelegentlich Safes, die Ihr Dieb knacken darf. Auch die bekannten Nachschubkisten sind wieder mit von der Partie.

Schlauere Gegner

Wenn die eigenen Leute dazu lernen, sollen die Gegner nicht zu kurz kommen; Pyro will ordentlich an der künstlichen Intelligenz feilen. Nach wie vor haben alle Wachen einen ke-

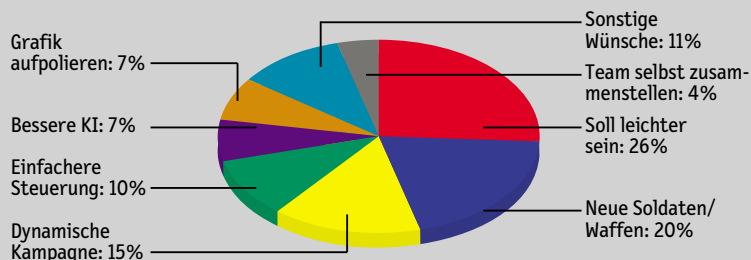
gelförmigen Blickwinkel, den Sie per Mausklick einblenden können. Wenn einer Ihrer Leute in das Sichtfeld eines Soldaten gerät, schlägt der Alarm. Die Feindtruppen kennen nun ihre Umgebung und nutzen sie besser aus. Beispielsweise versteckt sich ein Gegner schon mal hinter Felsen oder Mauern vor heftigem Gewehrfeuer. Zudem sollen Wachen auch abseits ihres Patrouillenpfads nach dem Rechten sehen, wenn sie einen Ihrer Leute hinter der nächsten Ecke vermuten. Gonzo Suárez legt allerdings großen Wert darauf, daß der Computergegner fair bleibt: »Die KI wird keinerlei Vorteile haben. Wenn der Computer mehr sehen kann als der Spieler, macht das Spiel keinen Spaß mehr.«



So sehen die **3D-Häuser** von innen aus. Oben ist der Green Beret in eine Bar geplatzt, unten knackt der Dieb gerade einen Tresor.

Wunschzettel an Pyro

Commandos 1 gehörte zu den populärsten Spielen von 1998. Wir wollten in einer Online-Umfrage wissen: »Welche Verbesserungen wünschen Sie sich für Commandos 2?«



Fazit: Leichter und abwechslungsreicher soll Commandos 2 werden – daran arbeitet Pyro bereits. Nur eine dynamische Kampagne wird es wohl nicht geben.



Die schönsten Landschaften

Gäbe es einen Wanderpokal für die schönste Pixelgrafik, würde ihn im Moment noch **Age of Empires 2** halten; angesichts der bildhübschen Szenarien in **Commandos 2** könnte Microsoft die Trophäe aber schon mal versandfertig machen. Die gezeichneten Isometrie-Landschaften wurden im Vergleich zum Vorgänger noch mal kräftig aufgebohrt. Sie fechten um ein schneeeverkrustetes Schlachtschiff, das im ewigen Eis steckengeblieben ist, schleichen durch anheimelnde Fachwerkhäuser deutscher Dörfer und ducken sich ins Unterholz dichter Palmenwälder. Alle Bauwerke sind nun deutlich größer und detaillierter. Durch die ausladenden Gebäude können Personen leicht verdeckt werden; deshalb lässt sich die Karte nun in 90-Grad-Schritten drehen. Menschen und Fahrzeugen hat Pyro gleich die dritte Dimension verpaßt: Alle beweglichen Objekte sind Polygonmodelle; dem-



Weil die zum Appell angetretenen **Soldaten** (1) gerade abgelenkt sind, kann unser **Green Beret** (2) sich schnell in einer der **Hütten** (3) verstecken. Die gezeichneten **Gebäude** (4) sind zerstörbar, wenn explosive **Fässer** (5) in der Nähe stehen.

entsprechend flüssig bewegen sich die 3D-Figuren über die Pixel-Landschaft.

Zwei-Mann-Panzer

Besonders spannend wird's, wenn einer Ihrer Helden

in einem Fahrzeug Platz nimmt. Inzwischen haben fast alle Charaktere den Führerschein in der Tasche. Der Fuhrpark hat sich nicht groß verändert: Sie lenken Jeeps und LKWs, Panzer und Boo-

te. Zu langsame Feindsoldaten können Sie nun auch überfahren. Die Kettenungentüme kann nach wie vor nur ein einziger Spezialist steuern, der Fahrer. Um das volle Zerstörungspotential eines

Interview mit Gonzo Suárez

GameStar Habt ihr Vorbilder für das Szenario von **Commandos** gehabt?

Suárez Ja, aber keine Spiele. Als wir mit dem ersten **Commandos** angefangen haben, gab es nichts Vergleichbares; es gab Echtzeit-Strategiespiele, aber keine Echtzeit-Taktik. Wir haben uns deshalb typische Kriegsfilm als Vorbild für die Stimmung des Spiels genommen, für die Personen wollten wir einen Zinnsoldaten-Look rüberbringen.

GameStar Wird das Spiel einfacher?

Suárez Ja. Die Lernkurve wird viel flacher ausfallen als im ersten Teil; der war sehr hart, zugegeben. Diesmal steigt der Schwierigkeitsgrad langsamer. Es liegt aber in der Natur des Spiels, daß es knifflige Situationen gibt, und das wird sich auch in **Commandos 2** nicht ändern.

GameStar Welchen Sinn hat die Unterwasser-Ansicht? Ich sehe ja nicht mehr, was an der Oberfläche passiert.

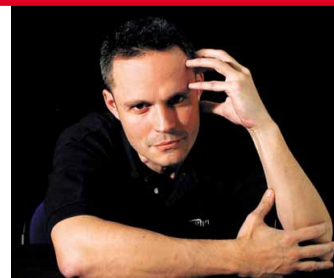
Suárez Richtig, aber du kannst ein neues Kamerafenster öffnen, um die Wachen an Land im Auge zu behalten. In der Unterwasser-Perspektive wird man spezielle Taucheinsätze lösen.

GameStar Wird man sich die Charaktere für jede Mission aussuchen können?

Suárez Darüber denke ich gerade nach; vielleicht machen wir das. Manche Missionen kann man nur mit bestimmten Personen lösen, die wird der Spieler dann auf jeden Fall mitnehmen müssen.

GameStar Werden die Helden im Laufe des Spiels besser werden?

Suárez Nein. Ich will alle Elemente vermeiden, die das Erlernen des Spiels zu-



Gonzo Suárez (37) war Projektleiter von **Commandos** und des Addons. Er ist Chefdesigner für **Commandos 2**.

sätzlich erschweren. In einem Taktikspiel ist es viel wichtiger, die Kontrolle über das Geschehen zu behalten.

GameStar In **Commandos 2** sterben nach wie vor eine Menge Leute...

Suárez Ja, aber das Töten steht nicht im Vordergrund. Wenn du in unserem Spiel jemanden umbringst, wird das nicht noch mit spektakulären Animationen belohnt. Außerdem kann man alle Missionen jetzt auch lösen, ohne einen einzigen Soldaten zu töten.



Die Brücke am Kwai soll gesprengt werden. Der Green Beret erkundet per Jeep die Lage.

Panzers zu nutzen, muß außerdem noch ein zweiter Mann in den Blechbauch schlüpfen; der feuert dann die schlagkräftige Kanone ab.

Europa ist nicht genug

Klar, als Mitglied einer Spezialtruppe riskiert man ständig sein Leben. Aber dafür bekommt man auch die Welt zu sehen. Die Einsätze führen Ihr Team rund um

den Globus. Neben Europa stehen als Krisengebiete die Arktis, China, einige Pazifikinseln und sogar die hohe See auf dem Einsatzplan. Auf dem Meer infiltrieren Sie einen ausgewachsenen Flugzeugträger; Ihre Leute huschen sowohl oben an der salzigen Luft als auch unter Deck herum. Besonders vielversprechend klingt ein Szenario, in dem Sie den Film **Die Brücke am Kwai** nachspielen. Ihre Spezialisten sollen zunächst die englischen Gefangenen aus einem japanischen Straflager befreien, bevor sie die Eisenbahnbrücke in die Luft jagen. Endlich dürfen Sie auch die Dunkelheit zu Ihren Verbündeten zählen: In Nachtmissionen können sich die Kämpfer in Schatten drücken, um nicht bemerkt zu werden, hell erleuchtete Stellen sind dafür strikt tabu.

Hilfe von außen

Immer nur Sachen kaputtzumachen, ist auf Dauer nicht besonders erfüllend. In min-

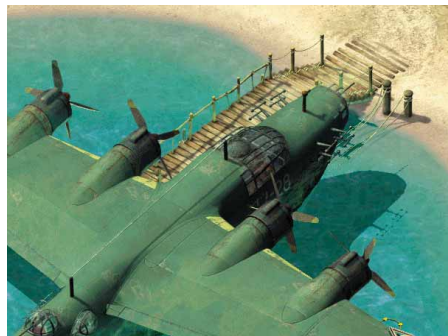
destens einer Mission sollen Ihre Kämpfer deshalb ausnahmsweise mal etwas beschützen dürfen: Die Nazis führen nämlich einen groß angelegten Angriff auf Ihre Stellung durch. Solche Verteidigungsschlachten gewinnen Sie nur, wenn Sie die Hilfe verbündeter Soldaten truppe in Anspruch nehmen, die auf manchen Karten zu finden sind. Diese Schützen lassen sich zwar nicht direkt steuern, nehmen aber Befehle von in der Nähe stehenden Charakteren entgegen. Sechs Anweisungen, von »Gegner angreifen« bis »Stellung verteidigen«, dürfen Sie geben. Mit dieser Unterstützung lassen sich treffliche Hinterhalte legen: Ein einsamer Held bringt als Lockvogel ganze Feindscharen zu den lauernden Hilfstruppen.

Taktisches Deathmatch

Wer auf Teamwork schwört, wird sich über den Multiplayer-Modus von **Commandos 2** freuen. Wie im ersten Teil übernimmt jeder Mit-

Video-Special auf CD

Wir haben unseren Besuch bei Pyro auf Video festgehalten; die Präsentation des Echtzeit-Knallers **Commandos 2** gibt's auf unserer Demo-CD zu sehen. Im Video erklären wir Ihnen noch mehr Einzelheiten und zeigen erstmals Spielszenen – erleben Sie Pyros Elitekämpfer in Aktion!



Die Karte läßt sich in 90-Grad-Schritten drehen. Hier sehen Sie zwei der vier Ansichten.



Flußbetten durchtauchen Sie in der 3D-Ansicht.

spieler einen oder mehrere Soldaten, dann stürzen Sie sich gemeinsam in die Missionen. Pyro denkt im Moment auch über einen Modus nach, in dem zwei Gruppen von Elitekämpfern gegeneinander antreten. Noch ist nicht klar, ob Ihre Spezialisten wie in **Jagged Alliance – Deadly Games** unterschiedliche Ziele erreichen müssen. Pyro will diese Entscheidung davon abhängig machen, ob die Balance im Mehrspielermodus dann noch stimmt. **CS**

Commandos 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Pyro Studios
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Christian Schmidt: »Pyro hat sich die sanfte Kritik am ersten Commandos zu Herzen genommen und bessert konsequent alle Schwachstellen aus: Das Spiel wird fairer, die Grafik detaillierter, die Gegner werden fordernder und die Aufgaben abwechslungsreicher. Das genial-spannende Spielprinzip bleibt hoffentlich unangetastet. Echte Konkurrenz für das Echtzeit-Taktikspiel ist nicht in Sicht – da prognostiziere ich schon mal einen sicheren Hit.«

Das Spezialkommando stellt sich vor

Helden wie wir

In ein paar Tagen brechen wir auf zu unserem großen Einsatz. Ich habe ein Bild von uns gemacht – als Erinnerung, wenn wir wieder zurück sind.



Der Dieb

Das bin ich! Ich bin auf unserem Foto nicht zu sehen – irgendwer mußte ja die Kamera auslösen. Die Jungs haben mich vor einiger Zeit beim Klauen in ihrem Lager erwisch. Und mich sofort ins Team aufgenommen. Meine Fähigkeiten, sagen sie, sind einfach zu nützlich.

Türschlösser sind kein Problem für mich, und ich kriege jeden Tresor auf. Wenn's sein muß, schleiche ich mich sogar an einen Feind an und klaue ihm seine Ausrüstung. Drahtig, wie ich bin, kann ich rennen, ohne den geringsten Laut zu verursachen.



Der Green Beret

Unser Muskelprotz ist eine echte Sportskanone. Er klettert wie eine Gemse auf jede Mauer und auf jeden Mast. An Seilen hangelt er über den tiefsten Abgrund. Vor allem das Springen aus Fenstern hat er intensiv geübt.

Er muß aber auch gut trainiert sein, immerhin darf er die gefährliche Arbeit im Nahkampf erledigen: Wachen mit dem Messer lautlos auszuschalten, bleibt meistens an ihm hängen. Ein Glück, daß er mittlerweile den Führerschein und den Freischwimmer nachgeholt hat, so kommt er schneller ans Ziel. >>



Natasha

Ah, die geheimnisvolle Natasha! Mein Lieblingsthema! Seit die Jungs die kühle Schönheit bei ihrem letzten Einsatz aufgegabelt haben, ist sie ein fester Bestandteil unseres Teams geworden – hatte auch keiner was dagegen. Natasha macht eine gute Figur als Spionin (eine sehr gute Figur, möchte ich sagen!). Sie muß sich nicht mal verkleiden, um Wachposten abzulenken. Außerdem kümmert sie sich hingebungsvoll um verletzte Teammitglieder, mit ihrem Arztkoffer päppelt sie uns schnell wieder auf.



Der Scharfschütze

Der Junge hat den richtigen Job erwischt! Er bleibt lieber außerhalb der Gefahrenzone und zielt von fern auf die Wachen. Logisch, daß sein Gewehr weiter schießt als jede andere Waffe. Ich verstehe nur nicht, warum wir vom Oberkommando immer so verdammt wenig Munition für das Teil bekommen. Neulich hat er das Spezialtraining für Inneneinsätze absolviert.

Dachfenster haben es ihm besonders angetan, wie ich gehört habe. Von dort aus kann er perfekt auf draußen stehende Feinde zielen.



Der Taucher

Ohne die alte Wasserratte hätten wir schon oft auf dem Trockenen gegessen. Keiner kann ein Schlauchboot so schnell und lautlos paddeln wie er. Praktischerweise trägt er das Ding immer gleich mit sich herum. Zusammengefaltet, versteht sich.

Wenn's ums Tauchen geht, hält keiner von uns mit dem Knaben mit. Kein Wunder, er kann ja mit seinem Tauchanzug so lange unter Wasser bleiben, wie er will, während wir immer Luft holen müssen. Seine Harpune ist eine völlig lautlose Waffe.



Der Sprengmeister

Unter uns gesagt: So ganz geheuer ist mir der Sprengmeister ja nicht, mit seinem Hang zu explosivem Zeug. Aber er ist der einzige von uns, der mit Sprengsätzen richtig gut umgehen kann. Egal, ob er den Stoff mit Zeit- oder Fernzündern hochjagt.

Inzwischen baut er sich die Ladungen sogar selbst, wenn er das richtige Material findet. Falls unser Taucher mal ausfällt, kann der Sprengmeister in die Bresche springen. Sofern irgendwo ein Boot herumliegt, paddelt er damit ganz gut durch's Wasser.



Der Spion

Der Typ links auf dem Foto ist kein verirrter Zivilist, sondern unser Spion. Gib ihm eine Uniform, und er spielt die Rolle eines Offiziers mit solcher Bravour, daß jeder Feind auf ihn hereinfällt.

Wir beide sind ein gutes Team, um Gegner zu erledigen: Er verwickelt den Ahnungslosen in ein Gespräch, ich schleiche von hinten an und schalte den Typen lautlos aus. Nur mit der Ersten Hilfe will unser Spion inzwischen nichts mehr zu tun haben, die Aufgabe hat er dankend an Natasha abgegeben.



Der Fahrer

Unser Fahrer kann mit so ziemlich allem umgehen, was sich bewegt. Also auch mit Panzern, wo wir anderen passen müssen. Außerdem kann er als erfahrener Mechaniker im Team jedes mechanische Gerät reparieren.

Ich glaube, er ist auch ein ziemlicher Waffennarr. Wir haben ihm aus Jux mal die ungewöhnlichsten Waffen gebracht, die wir finden konnten; er hat auf Anhieb problemlos mit allen schießen können. Erstaunlich. In Geschützstellungen ist er auch ein Meister am MG. **CS**

Geheimbericht: Ein komplettes Szenario

Einsatz unter Palmen

Begleiten Sie die Kommandos bei einer gefährlichen Mission: Alle Kanonen- und Flakstellungen auf dieser Pazifikinsel müssen zerstört werden.

Heimliche Landung

Das Einsatzteam ist auf dem Sandstrand gelandet. Die Wache am Geschütz oben erledigt der Taucher: Unbemerkt schwimmt er um die Klippe, läuft den Abhang hinauf und überrumpelt den feindlichen Soldaten. Die Kanone wird dann vom Fahrer sabotiert.



Von Haus zu Haus

Jetzt wird's knifflig: Das Camp wimmelt von Soldaten. Zum Glück laufen alle feste Patrouillenwege ab, so daß sich das Team durch geschicktes Timing von Haus zu Haus vorarbeiten kann. In Verkleidung kundschafftet der Spion das Lager aus und lenkt die Wachen ab.

Versteckte Waffen

An der Nordseite der Insel steht eine ganze Batterie von Geschützen in einem unterirdischen Bunker. Von der See-seite aus ist das Eindringen unmöglich, nur ein einziger Schacht führt in die Tiefe; den muß das Team aber erst in einer der Hütten finden.



Abstieg

Ein unscheinbarer Eingang führt nach unten zu den Geschützen. Die wenigen Wachen schaltet der Green Beret lautlos aus, dann kann sich der Fahrer um die Kanonen kümmern. In den Kisten befindet sich zusätzliche Ausrüstung.





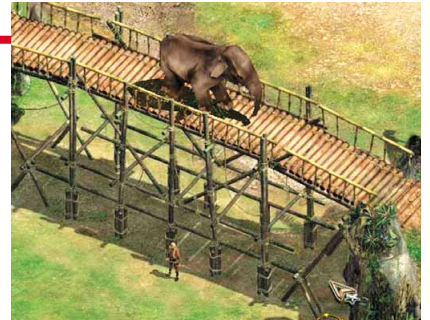
Feuer frei

Das nächste Ziel liegt eine Ebene tiefer und ist nur schwach bewacht. Während der Fahrer an der Kanone werkelt, legt sich der Scharfschütze auf dem Plateau in Position. Von hier aus kann er die Grasfläche im Fadenkreuz behalten.



Gegenverkehr

Böse Überraschung: Ein Elefant blockiert die Brücke. Das Tier läuft zwar davon, wenn es durch einen Schuß aufgeschreckt wird, der Lärm alarmiert aber auch die Wache. Deshalb schaltet der Scharfschütze erst alle Gegner im Umkreis aus.



Plünderungstour

Im Inneren der Bambushütten macht das Team einen erfreulichen Fund: Ein paar Ladungen Dynamit liegen wie bestellt bereit, die der Sprengmeister sofort an sich nimmt. Die übrigen Geschütze auf der Insel werden ab jetzt einfach in die Luft gejagt.



Kletterpartie

Damit die Flak gesprengt werden kann, dürfen keine Gegner in der Nähe stehen; die werden sonst durch die Explosion aufgeschreckt. Weil am Strand auch Soldaten patrouillieren, klettert der Green Beret die Seilmaschinen hinunter und schaltet die Feinde aus.



Mission beendet

Alle Ziele sind zerstört, jetzt ist schnelle Flucht von der Insel angesagt. Am Kai wartet ein Wasserflugzeug nur darauf, gekapert zu werden. Nachdem alle Teammitglieder an Bord sind, hebt die Maschine ab – die Mission ist erfüllt.

CS



Letzte Hürde

Die letzte Kanonenstellung liegt am Strand. Weil die Wache auf freiem Feld steht, ist Anschleichen unmöglich. Der verkleidete Spion nähert sich dem ahnungslosen Soldaten und löst das Problem per Giftspritze. Danach platziert der Sprengmeister seine Ladung.

