

Echtzeit-Taktik mit Kommandotruppen

Commandos

Schnüren Sie schon mal die Springerstiefel: Ihr Sabotagetrupp muß verflüxt schnell sein – denn bei Echtzeit-Einsätzen zählt jede Sekunde.

Die Taktik-Hoffnungen **Jagged Alliance 2** und **Soldiers at War** bekommen Konkurrenz: In **Commandos** operieren Ihre alliierten Elitekämpfer hinter den deutschen Linien des Zweiten

Weltkriegs. Im Gegensatz zu SirTech und SSI setzt Eidos ausschließlich auf actionreiche Echtzeit. **Commandos** fasziniert mit unglaublich realistischen 3D-Landschaften, in denen Panzer, Patrouillen-

boote und Flugzeuge nicht nur als Staffage dienen: Ihre furchtlosen Männer können sie erobern und die deutschen Verteidiger so mit ihren eigenen Waffen schlagen.

Sechs harte Kerle

Das Sabotage-Kommando besteht aus den immer gleichen sechs Soldaten, die auf ihrem jeweiligen Spezialgebiet absolut topfit sind. So trifft Ihr Scharfschütze alles, was unvorsichtigerweise in seinem Fadenkreuz auftaucht. Der Nahkampf-Experte beherrscht sein Messer besser als jeder japanische Sushi-Koch; Eisenbahnzüge und ankernde Schlachtschiffe zittern vor den Sprengsät-

zen Ihres Feuerwerkers. In einer der 24 Missionen sollen Sie eine Radaranlage in die Luft zu jagen, die auf einem Berggipfel thront. Nun stürmt entweder Ihr gesamter Trupp eine stark verteidig-

Den **Panzer** können Sie erobern und steuern.



Beim Ausspionieren einer **Raketenstellung** geraten wir prompt unter Beschuß.



Dieser **Zug** darf sein Ziel nie erreichen.

te Seilbahngondel und fährt bequem bergauf, oder Klettermaxe Samuel erledigt den Auftrag im mühsamen Alleingang. Damit Sie Ihre Jungs auch bei getrennten Aktionen nicht aus den Augen verlieren, läßt sich der Bildschirm in bis zu sechs Fenster unterteilen.

Bis an die Zähne bewaffnet

Vor jedem Einsatz wählen Ihre Infanteristen zwischen 25 Waffen und Sprengstoffen. Hinzu kommen nützliche Dinge wie Kletterseile, Thermo-Unterwäsche oder faltbare Schlauchboote. Mit letzteren überqueren Sie Flüsse und paddeln an feindliche Küstenbatterien oder Hafenanlagen heran, um den Feind von See her zu überraschen. Froschmänner arbeiten sich

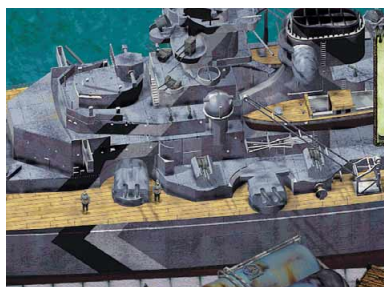


Patrouillenboote und Streifen sichern Ihre Angriffsziele.

unter Wasser an Schiffe heran und sprengen sie mit Haftminen. Fehlende Ausrüstung läßt sich oft noch im Einsatz besorgen, indem man Kisten plündert oder herrenlose MG-Nester besetzt.

Heiße Wüsten, kalte Fjorde

Ihre Missionen führen Sie weit herum, was abwechslungsreiche Landschaften garantiert: Im eisigen Norwegen hinterlassen Fußtruppen und Vehikel Spuren im Schnee, auf nordafrikanischem Sand wirft die brennende Sonne starke Schatten. Die Entwickler haben viel Arbeit in die realistische Umgebung gesteckt. Vater Rhein sprudelt gegen Brückenpfeiler, bewegliche Benzinfässer explodieren bei Beschuß, und Wassermassen rauschen durch gesprengte Staudäm-



Diese **Kriegsschiffe** erstrecken sich gleich über mehrere Bildschirmseiten.

me. Kein Bunker, Hangar oder Quartier gleicht dem anderen, Rostspuren an Lastwagen und Kettenfahrzeugen zeugen von harten Einsätzen.

Timing ist alles

Viele Wege führen zum Sabotage-Ziel. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie feindliche Anlagen still und heimlich infiltrieren oder auf Ihre Feuerkraft vertrauen. Ablenkungsmanöver locken Wachen von Ölraffinerien weg,

damit Ihr Sprengmeister ungestört an die Zielobjekte herankommt. Sie können deutsche Offiziers-Uniformen von Wäscheleinen mopsen und sich unbeachtet in der feindlichen Kaserne tummeln. Mit Drahtscheren befreien Sie gefangene Kameraden aus umzäunten Lagern. Andere Taktiken sind mit mehr Lärm verbunden: So rumpeln Ihre Männer im gestohlenen Panzer auf Stabsgebäude zu, um sie in Schutt und Asche zu legen. Egal, welche Methoden Sie bevorzugen: Erfolge und Fehlschläge hängen immer vom richtigen Timing ab. Sie müssen Streifenwege der Wachmannschaften ausbaldowern, bissige Schäferhunde umgehen und pendelnden Nachschubkolonnen oder Güterzügen zur rechten Zeit auflauern.

Nichts wie weg!

Die V2-Rakete ist zerstört, das Hauptquartier vernichtet – doch Ihr brisanter Auftrag



Mit bis zu sechs **Kamerafenstern** behalten Sie auch Einzelkämpfer im Blickfeld.

noch lange nicht erledigt. Denn keiner Ihrer Männer darf zurückbleiben. Deshalb will der Rückzug schon geplant sein, bevor Sie den Sabotageakt ausüben. Fluchtwege gibt es viele; so stehlen Ihre Männer ein Flugzeug, um darin zu verduften – sofern Flakpanzer und Schützen das nicht im letzten Moment verhindern. Mit gekidnappten Motorradgespannen entkommen Sie auf dem Landweg. Die Flucht per U-Boot ist noch dramatischer, weil Sie allzu anhängliche Patrouillenboote mit Torpedos versenken können. **MD**



Und tschüß! Wir fliehen mit der »**Tante Ju**« vor unseren Verfolgern.

Commandos

Genre: Echtzeit-Taktikspiel **Hersteller:** Eidos
Termin: Juni '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »Commandos ist einer meiner Taktik-Favoriten, denn die eindrucksvolle Grafik im Baldur's-Gate-Stil und die in Echtzeit steuerbaren Panzer machen sofort Lust auf's muntere Sabotieren.«