

COMMANDOS

HINTER FEINDLICHEN LINIEN



EIDOS
INTERACTIVE

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, konnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Störungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

INHALT

GESCHICHTE INSTALLATION UND DEINSTALLATION DAS HAUPTMENÜ NEUES SPIEL

EINZELSPIELER / MEHRSPIELER
SCHNELLSPICHERUNGSSPIEL LADEN
PASSWORT
ENDE

SPIEL SPEICHERN / SPIEL LADEN EINSATZNOTIZEN OPTIONEN

SPIELERNAME
LAUTSTÄRKE / GRAFIKOPTIONEN
SPIELEINSTELLUNGEN / ENDE

TUTORIALS / DAS TEAM SPIEL BEENDEN

GRUNDLAGEN DES SPIELS DIE TUTORIALS DIE EINSÄTZE

KÜMMERN SIE SICH UM IHRE KARRIERE
ZIELE ZUWEISEN: DIE EINSATZBESPRECHUNG

DIE COMMANDOS

DIE SPIELSTEUERUNG

DAS GELÄNDE DIE TASCHENKARTE SOLDATEN AUSWÄHLEN SOLDATEN BEWEGEN AUF DEN BODEN UND KRIECHEN DAS GEPÄCK

FERNGESTEUERTE GEGENSTÄNDE
GEGENSTÄNDE IM GELÄNDE
GEGENSTÄNDE UNTERWEGS EINSAMMELN

FAHRZEUGE GEBÄUDE KAMERAS

DER GEGNER

DAS BLICKFELD DAS GEHÖR SOLDATEN, PATROUILLEN, FEUERSTELLUNGEN, FAHRZEUGE UND MANNSCHAFTSBARACKEN

TAKTISCHE RATSCHLÄGE IHRE MÄNNER

GREEN BERET
DER FAHRER
DER MARINE
DER PIONIER
DER SCHARFSCHÜTZE
DER SPION

DER MEHRSPIELER-MODUS

"COMMANDOS" IM LOKALEN NETZWERK SPIELEN

ERSTER SCHRITT: Sie Spieler bauen eine Verbindung zum Server auf
SERVER WÄHLEN / SPIELERNAMEN AUSWÄHLEN
VERBINDUNG ZUM SERVER UND ENTRAGUNG DER MITSPIELER
SYSTEMMITTEILUNGEN WÄHREND EINER NETZWERK-SPIELRUNDE

ZWEITER SCHRITT: Der Spielleiter wählt einen Einsatz aus DRITTER SCHRITT: Die Spieler wählen ihre Spielfiguren aus

MENÜANZEIGE WÄHREND EINER MEHRSPIELER-PARTIE
DER SPIELLEITER KANN DEN SPIELSTAND SICHERN UND LADEN
EINEN EINSATZ FORTFÜHREN NACH ERFOLG ODER FEHLSCHLAG
DIE MEHRSPIELER-PARTIE: KURZANLEITUNG

DIE TASTATURBELEGUNG & DIE TASTENKÜRZEL DAS TEAM HOTLINE

GESCHICHTE

EINE HANDVOLL AUßERGEWÖHNLICHER MÄNNER...

"... Keine Routine, keine Bürokratie, nur riskante Einsätze, deren Gelingen hauptsächlich von einem selbst abhängt und von den Männern, die für diese Aufgabe ausgesucht worden sind. Das ist revolutionär."

Lieutenant Colonel Dudley Clark

Sommer 1940. Die Achsenmächte haben ganz Westeuropa überrannt. Erst am Ärmelkanal werden die deutschen Truppen fürs Erste gestoppt.

Dort sammeln sie ihre Kräfte für die bevorstehende Invasion Englands. Doch im britischen Oberkommando gibt es einen Mann, der sich nicht damit zufrieden geben will, eine rein defensive Rolle zu spielen: Colonel Dudley Clark. Sein Plan: eine Spezialeinheit zu gründen, die nur aus einer Handvoll außergewöhnlicher Männer besteht. Männer, die mit jeder Art von Ausrüstung und Waffen perfekt umgehen können. Männer, die auch die gefährlichsten Einsätze schaffen können. Männer, die den Verlauf den Krieges ändern können. Aufgrund der speziellen Eigenarten dieser Einheit mußten die Offiziere, die den Operationsrahmen der Commandos erdachten und festlegten, den größten Teil von dem vergessen, was man ihnen auf der Militärakademie beigebracht hatte. Kleine Einheiten, die kleine Angriffe unternahmen, mußten unabhängig operieren und im Angesicht unerwarteter Situationen überlegt die Initiative ergreifen können. Man brachte Männer unterschiedlichster Herkunft und Ausbildung in das schottische Schloß Achnacarry, wo sie nach einem gnadenlosen Training schließlich bereit waren, im Kampf alles zu überstehen - mit Ausnahme inkompetenter Vorgesetzter. Während des gesamten Krieges zeigten die Commandos im Kampf größten Zusammenhalt



und eiserner Disziplin, und oft führten einzelne Soldaten bestimmte Aktionen mit heldenhaftem Einsatz durch. Dadurch hatten die Commandos am Ende des Krieges die größte Sammlung von Orden und Ehrenzeichen angesammelt, die je einer einzelnen Militäreinheit verliehen wurde: 8 Victoria-Kreuze, 37 Distinguished Service Orders, 162 Military-Kreuze, 32 Distinguished Conduct Medals und 218 Military Medals.

Dieses Spiel möchte den Männern einen bescheidenen Tribut zollen, die bei einigen der dramatischsten und entscheidendsten Momente dieses Krieges als Augenzeugen und Hauptdarsteller dabei waren. Männer, deren Schicksal es war, Geschichte zu machen.



INSTALLATION UND DEINSTALLATION

Das Installationsprogramm von Commandos startet automatisch, sobald die CD zum ersten Mal ins Laufwerk eingelegt wird. Falls bei Ihrem CD-ROM-Laufwerk die AutoRun-Option nicht aktiviert ist, können Sie das Setup-Programm auch per Doppelklick von Hand starten. Sie finden es im Hauptverzeichnis der CD.



Sobald das Programm läuft, folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nach der Installation können Sie das Spiel starten, indem Sie den entsprechenden Eintrag unter "Programme" im "Start"-Menü von Windows anklicken.

Sie können Commandos jederzeit wieder deinstallieren. Klicken Sie dazu einfach den entsprechenden Eintrag unter "Programme" im "Start"-Menü von Windows an, oder nutzen Sie die Option "Software" in der Windows-"Systemsteuerung".

DAS HAUPTMENÜ

Sobald Sie mit dem Spiel beginnen, erscheint das Hauptmenü. (FIGURE 1). Von hier aus steuern Sie alle Einstellungen für das Spiel. Sie können das Hauptmenü auch jederzeit vom Spiel aus aufrufen, indem Sie einfach die ESC-Taste drücken.

Bewegung und Auswahl im Hauptmenü sind sehr leicht:

- Benutzen Sie die Pfeiltasten Hoch und Runter, um von Option zu Option zu springen.
- Um einen Menüpunkt auszuwählen, drücken Sie die Return-Taste, oder klicken Sie ihn mit der Maus an.
- Wenn Sie sich in einem Untermenü befinden, drücken Sie ESC oder die rechte Maustaste, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.
- Wenn Sie sich während des Spiel im Hauptmenü befinden, drücken Sie ESC oder die rechte Maustaste, um zum Spiel zurückzukehren.

**DAS HAUPTMENÜ BIETET
FOLGENDE MENÜPUNKTE:**



(FIGURE 1)

NEUES SPIEL

Ermöglicht es Ihnen eine neue Runde Commandos zu beginnen.
Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, erscheint folgendes Untermenü (FIGURE 2):



(FIGURE 2)

EINZELSPIELER

Startet eine neue Einzelspieler-Runde Commandos.

MEHRSPIELER

Startet eine neue Mehrspieler-Runde Commandos. Wählen Sie diese Option, um gegen andere Leute in einem Netzwerk anzutreten (siehe auch weiter hinten im Kapitel Mehrspieler-Modus).

SCHNELLSPEICHERUNGSSPIEL LADEN

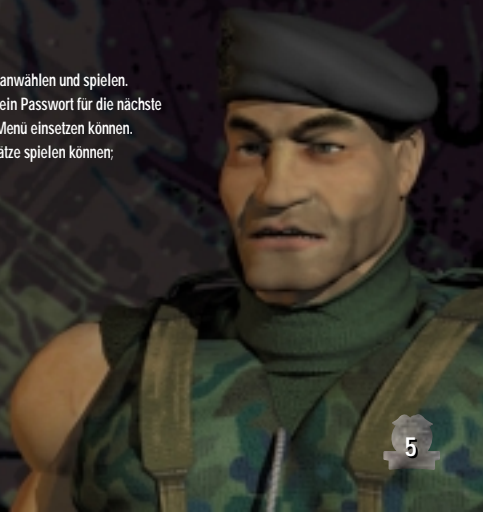
Hiermit laden Sie den letzten gespeicherten Spielstand mit Hilfe des Schnellspeicherungssystem. Durch das Schnellspeicherungssystem ist es sehr leicht, den aktuellen Spielstand zu sichern, indem Sie einfach zu einem beliebigen Zeitpunkt CTRL+S drücken. Um einen Spielstand zu laden, den Sie auf diese Weise abgespeichert haben, können Sie diesen Menüpunkt anwählen oder einfach während des Spieles CTRL+L drücken.

PASSWORT

Mit dieser Option können Sie einen der Einsätze in Commandos direkt anwählen und spielen. Dazu bekommen Sie nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Einsatz ein Passwort für die nächste Mission. Notieren Sie sich diese Passwörter, damit Sie sie in diesem Menü einsetzen können. Aber bedenken Sie bitte, daß Sie mit diesem System nur einzelne Einsätze spielen können; es ist nicht möglich, auf diese Weise eine ganze Karriere von Anfang bis Ende durchzuspielen.

ENDE

Bringt Sie zurück ins vorherige Menü.



SPIEL SPEICHERN

Sobald Sie diese Option anklicken, erscheint eine Liste von Positionen, in die Sie Ihren momentanen Spielstand hineinschreiben können. Wählen Sie eine Position, geben Sie ihr einen Namen, und der Spielstand wird gesichert (FIGURE 3):

Sie können den Spielstand auch schnell speichern, indem Sie während des Spiels einfach CTRL+S drücken (Schnellspeicherungssystem). Allerdings können Sie dem Spielstand dabei keinen Namen geben. Um es wieder zu laden, wählen Sie im Menü NEUES SPIEL die Option SCHNELLSPEICHERUNGSSPIEL LADEN, oder drücken Sie während des Spiels CTRL+L.

Wenn verschiedene Leute am selben Rechner Commandos spielen, kann jeder seine eigene Liste mit Positionen zum Speichern benutzen (siehe unten unter OPTIONEN / SPIELERNAME).



(FIGURE 3)

SPIEL LADEN

Wenn Sie diese Option wählen, sehen Sie eine Liste der verfügbaren Positionen. Wählen Sie den gewünschten Spielstand zum Laden aus. Denken Sie daran, wenn Sie den letzten Spielstand aus dem Schnellspeicherungssystem laden wollen, müssen Sie CTRL+L drücken oder im Menü NEUES SPIEL den Menüpunkt SCHNELLSPEICHERUNGSSPIEL LADEN wählen.

Einsatznotizen

Wählen Sie diesen Menüpunkt während eines Einsatzes aus, dann sehen Sie eine Zusammenfassung der momentanen Einsatzziele. Manchmal enthalten diese Notizen Tips, die während der "Einsatzbesprechung" nicht erwähnt wurden (siehe unten im Abschnitt über die "Zuweisung von Zielen" im Kapitel "GRUNDLAGEN DES SPIELS", dort stehen Details zu "Einsatzbesprechungen").

Optionen

Dieser Punkt im Hauptmenü ermöglicht es Ihnen, Spieleinstellungen zu ändern. Wenn Sie ihn anwählen, erscheint folgendes Untermenü:

SPIELERNAME

Wenn verschiedene Leute Commandos am selben Rechner spielen, kann sich mit diesem Menüpunkt jeder von ihnen einen eigenen Satz Speicherpositionen einrichten und seine eigenen Optionen einstellen. Die Vorgehensweise ist einfach: Jedes mal, wenn Sie spielen wollen, wählen Sie diesen Menüpunkt und geben einen Spitznamen ein, den nur Sie benutzen. Wenn Sie das zum ersten Mal tun, wird automatisch ein neuer Satz Speicherpositionen und Spieleinstellungen angelegt. Wenn Sie aber den gleichen Namen früher schon mal eingegeben haben, werden dadurch Ihre Werte geladen.

LAUTSTÄRKE

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke der Geräuscheffekte während des Spiels einzustellen. Wählen Sie diesen Menüpunkt an und regeln Sie die Lautstärke mit den Pfeiltasten nach rechts oder links. Sie können auch den Schieberegler mit der Maus anklicken und ihn verstellen, ohne die Maustaste loszulassen.

GRAFIKOPTIONEN

Benutzen Sie diese Option, um Commandos auf Ihre liebste Bildschirmauflösung einzustellen. Je höher die Auflösung, desto mehr sehen Sie auf dem Bildschirm von der Gegend, andererseits ist alles dann auch um so kleiner dargestellt. Die Auflösung, mit der Sie die besten Ergebnisse erzielen, hängt – neben Ihren Vorlieben und Ihrem Spielstil – auch von der Leistungsfähigkeit Ihres Computer ab, von den Möglichkeiten Ihres Monitors sowie von Ihrer Grafikkarte.

SPIELEINSTELLUNGEN

Hier können Sie drei Einstellungen vornehmen, die Einfluß auf das Spielgeschehen haben (FIGURE 4):

- Gehorcht gegnerischem Halt-Befehl / Ignoriert gegnerischen Halt-Befehl: Wenn einer Ihrer Soldaten von Ihnen einen Marschbefehl bekommen hat, ein gegnerischer Soldat befiehlt ihm aber, anzuhalten, legt diese Option fest, wie er sich verhält, bis er neue Befehle von Ihnen bekommt. Wenn Sie "Gehorcht" ausgewählt haben, hält er an. Haben Sie "Ignoriert" eingestellt, wird der Soldat versuchen, seinen Weg fortzusetzen.
- Lakonische / Geschwätzige Commandos: Diese Option legt fest, ob die Commandos Ihre Befehle bestätigen oder lieber den Mund halten sollen.
- Stille / Laute Mutter Natur: Aktiviert oder deaktiviert die Hintergrundgeräusche.

ENDE

Bringt Sie zurück ins vorherige Menü.

Tutorials

Hier bekommen Sie Zugang zu den Spieltutorials (siehe auch den Abschnitt "DIE TUTORIALS" im Kapitel "GRUNDLAGEN DES SPIELS").

Das Team

Wollen Sie wissen, wer dieses Spiel entwickelt hat? Dann ist das hier der richtige Menüpunkt für Sie.

SPIEL BEENDEN

Mit diesem Menüpunkt verlassen Sie die aufregende Welt von Commandos und kehren zurück in die Wirklichkeit. Was für eine Schande!



(Figure 4)

GRUNDLAGEN DES SPIELS

In diesem Kapitel erklären wir Ihnen die generellen Vorgehensweisen in diesem Spiel.

DIE TUTORIALS

Bevor Sie jetzt losrennen und geradewegs dem Gegner in die Arme laufen, brauchen Sie wahrscheinlich erst mal eine kurze Anleitung. Die Tutorials-Option im Hauptmenü bietet Ihnen die schnellste Möglichkeit, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Es gibt zwei Arten von Tutorials (FIGURE 5):

- Sieben Theorie-Lektionen: Dabei handelt es sich um kurze Einführungen in die Spielsteuerung. Es gibt eine Theorie-Lektion über die generellen Grundlagen des Spiels und sechs andere, kürzere, in denen Sie mit den jeweiligen Fähigkeiten ihrer einzelnen Männer vertraut gemacht werden.
 - Sechs Übungseinsätze: Dies sind kleine Einsätze, die genauso funktionieren wie das richtige Spiel, mit dem einzigen Unterschied, daß sie in einem Trainingslager stattfinden. Sie können jeweils mit einem Ihrer Männer hier trainieren, und Ihre Männer können nicht verletzt werden. Schließlich sollen Sie die Jungs hier nicht umbringen, sondern den Umgang mit ihren besonderen Fähigkeiten erlernen.

Obwohl es nicht Pflicht ist, diese sechs Übungseinsätze abzuschließen, bevor Sie sich an das "richtige" Spiel wagen, empfehlen wir es doch dringend. Die Entscheidung bleibt Ihnen überlassen. Auf jeden Fall können Sie nach erfolgreichem Abschluß dieser sechs Einsätze guten Gewissens davon ausgehen, daß Sie für den Ernstfall so gut wie möglich gerüstet sind.

DIE EINSÄTZE

In Commandos müssen Sie Ihre Soldaten durch eine Reihe unterschiedlichster Einsätze führen, die frei an die Aktionen der alliierten Commandos an den verschiedenen Fronten des Zweiten Weltkriegs angelehnt sind. Es gibt insgesamt 20 Einsätze mit steigendem Schwierigkeitsgrad, aufgeteilt in vier Feldzüge:

Jeder dieser Einsätze ist unverwechselbar. Jeder findet in einer anderen Gegend statt, hat ein anderes Ziel, stellt Sie vor ganz eigene Probleme und verschiedene Lösungswege, je nach Ihrem taktischen Geschick und Ihren Fähigkeiten im Umgang mit Waffen. Vom Ausschalten eines einfachen, schlecht verteidigten Sendemastes in Norwegen bis hin zu einem Angriff auf eine Burgfestung mitten im Herzen Deutschlands reicht die Palette - doch alle Einsätze sind nur von Männern zu meistern, die keine Furcht kennen.



(FIGURE 5)



- Sieben Einsätze, die den Commodo-Überfällen in Norwegen nachempfunden sind.



- Fünf Einsätze in Ägypten, Libyen und Tunesien, die im Krieg um Nordafrika spielen.



- Drei Einsätze in Frankreich, in der Epoche, die mit der Invasion in der Normandie begann (dem sogenannten D-Day).



- Fünf Einsätze während der letzten Angriffe auf das Dritte Reich.

Jeder Einsatz hat nur ein Hauptziel. Vielleicht ist es Ihre Aufgabe, ein bestimmtes Gebäude zu sprengen. Oder einen Gefangenen zu befreien. Oder einen gegnerischen General auszuschalten. Wenn Sie dieses Ziel nicht erreichen, haben Sie den Einsatz nicht erfolgreich abgeschlossen und dürfen nicht mit dem nächsten Einsatz weitermachen. Als wir Commandos geschaffen haben, wollten wir in erster Linie ein Spiel designen, das Spaß macht, und nicht unbedingt eine präzise Beschreibung der historischen Rolle der Commandos im Zweiten Weltkrieg. Wenn Ihr Geschichtsbuch etwas anderes behauptet als das, was Sie in unserem Spiel finden, glauben Sie lieber Ihrem Geschichtsbuch.

KÜMMERN SIE SICH UM IHRE KARRIERE

Damit Sie in einen bestimmten Einsatz gehen dürfen, ist es absolut notwendig, daß Sie das Hauptziel des vorherigen Einsatzes erreicht haben. Jedesmal, wenn Sie einen Einsatz erfolgreich beenden, vergibt das Programm Punkte für Ihre Verdienste, je nachdem, was Sie alles geschafft haben, und gestattet Ihnen den Zugriff auf den folgenden Einsatz. Die Punkte richten sich hauptsächlich nach der Zeit, die Sie für den Einsatz benötigt haben (je schneller, desto besser), und nach der Menge an Verwundungen, die Ihre Leute erlitten haben (je weniger, desto besser natürlich). Die Zahl der Gegner, die Sie ausschalten, ist völlig unwichtig; sie wird Ihnen zwar am Ende des Einsatzes mitgeteilt, hat aber keinen Einfluß auf die Verdienstpunkte. Je mehr Einsätze Sie erfolgreich abschließen, desto mehr Punkte sammeln sich bei Ihnen an. Und irgendwann werden Sie dann für Ihre Verdienste vielleicht sogar befördert. Sie beginnen das Spiel im Range eines Sergeants. Wenn Sie genügend Verdienstpunkte ansammeln, können Sie in die Offiziersränge aufsteigen. Wenn Sie gegen Ende des Krieges wirklich ausgezeichnete Leistungen vollbracht haben, können Sie sogar den Rang eines Feldmarschalls erreichen, was bedeutet, daß Sie wirklich extrem gut waren. Andererseits, wenn Ihre Effizienz und Ihre Verdienste gerade mal zufriedenstellen und knapp ausreichend waren... naja, dann bleiben Sie vielleicht den ganzen Krieg hindurch ein Sergeant. Es liegt also an Ihnen, ob Sie nur das tun, was absolut nötig ist, oder ob Sie Ihren Männer als leuchtendes Beispiel vorangehen und mehr tun, als Ihre Pflicht eigentlich erfordert. Ihre Ehre und Ihre militärische Karriere hängen davon ab. Und natürlich die Höhe Ihrer Rente (FIGURE 6).



(FIGURE 6)

ZIELE ZUWEISEN: DIE EINSATZBESPRECHUNG

Zu Beginn jedes Einsatzes findet eine Einsatzbesprechung statt; Sie erhalten kurze, klare Anweisungen, was von Ihnen und Ihren Männern erwartet wird. (FIGURE 7).

Während der Einsatzbesprechungen erhalten Sie folgende Informationen:

- Die strategischen Umstände des Einsatzes.
- Das Hauptziel des Einsatzes.
- Ein kurzer Überblick über das Szenario, in dem Sie die Position der Ziele erfahren, über interessante oder gefährliche Stellen informiert werden und ein paar taktische Ratschläge bekommen, die Sie besser beherzigen sollten.

Wenn Sie nicht an der ganzen Einsatzbesprechung teilnehmen wollen, können Sie jederzeit ESC drücken, um die Einsatzbesprechung zu verlassen und sich direkt in den Einsatz zu begeben.

Wenn Sie sich während eines Einsatzes nicht mehr so ganz genau erinnern können, wie das Einsatzziel lautete, drücken Sie Ctrl+B, um kurz noch einmal nachzusehen. Sie können auch das Eselsohr an der Landkarte anklicken oder die Option EINSATZNOTIZEN aus dem Hauptmenü wählen. (FIGURE 8).

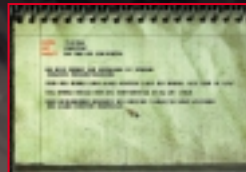
DIE COMMANDOS

Als Spieler von Commandos übernehmen Sie die Rolle über eine Gruppe ganz besonderer Soldaten - eben der "Commandos". Sie sind zu sechst. Eine ungewöhnlich geringe Anzahl, mag sein. Aber das sind auch keine gewöhnlichen Soldaten.

Dies sind außerordentliche Kämpfer. Ihre Lebensläufe und ihre Respektabilität sind vielleicht manchmal etwas... naja, angekratzt, aber dafür haben sie Fähigkeiten, die eigentlich nur angeboren sein können, oder das Ergebnis einer höchst ungewöhnlichen Biographie. Sie sind dermaßen gut ausgebildet und arbeiten so perfekt zusammen, daß sie sich unentdeckt mitten ins Herz einer gegnerischen Anlage schleichen können, dort Aufgaben erledigen, die für eine größere Truppe schier unmöglich wären, und den Gegner dort treffen, wo er es am wenigsten vermutet. Um solche Soldaten zu finden, braucht man etliche Monate der Suche, der Ausbildung und der Spezialisierung - und eine nicht zu unterschätzende Portion Glück. Der Generalstab hat in diese Männer eine Menge Zeit und Material investiert. Sie haben so lange als Team zusammen trainiert, daß sie perfekt zusammenarbeiten können. Sie bilden eine geschlossene Gruppe, die nicht zu ersetzen oder auszutauschen ist. Darum ist es Ihre Pflicht, diese Männer am Leben zu erhalten.



(FIGURE 7)



(FIGURE 8)



Sie müssen zusammen und im aktiven Dienst den gesamten Krieg überstehen. Der Verlust auch nur eines einzigen Mannes wäre ein nicht wiedergutzumachender Verlust. Wenn Sie also während eines Einsatzes auch nur einen einzigen Ihrer Soldaten verlieren, wird man Sie sofort Ihres Kommandos entheben. Wie Sie bald feststellen werden, ist dies eines der Details, die Commandos zu einem so außergewöhnlichen Spiel machen, und es hat entscheidenden Einfluß auf Ihre Spielweise. Jeder der sechs Männer ist ein Spezialist auf mindestens einem Gebiet (siehe das Kapitel "Ihre Männer"). Es gibt Tätigkeiten, die jeder von ihnen ausführen kann, aber es gibt auch Aufgaben und Gegenstände, die einen ganz bestimmten Mann erfordern. So kann zum Beispiel nur der Pionier Sprengladungen aufheben und transportieren, von der Zündung gar nicht erst zu reden, und nur der Marine kann aufblasbare Boote erobern und benutzen. Sie müssen daher lernen, die Aufgaben während der Einsätze richtig zu verteilen. Denken Sie daran: Der Erfolg eines Einsatzes kann davon abhängen (und tut es in der Regel auch), daß der richtige Mann zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle ist. Der falsche Mann, der falsche Ort, oder die falsche Zeit - sie sind tot.

DIE SPIELSTEUERUNG

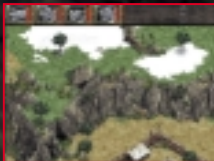
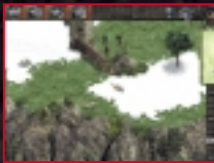
Als nächstes lernen Sie die Hauptfunktionen des Spiels kennen. Eine detaillierte Kenntnis dieser Steuerungsmöglichkeiten wird Ihnen enorm helfen, die Einsätze erfolgreich abzuschließen.

DAS GELÄNDE

Vom ersten Moment eines Einsatzes an, können Sie den Bildschirmausschnitt über das gesamte Kampfgebiet bewegen - und wenn Sie uns fragen, sollten Sie das auch dringend tun, bevor Sie einem Ihrer Männer auch nur einen einzigen Befehl geben. So bekommen Sie erst

einmal einen Überblick über die Situation. Um den

Bildschirmausschnitt über das Kampfgebiet zu bewegen, benutzen Sie die Pfeiltasten. Sie werden bemerken, daß sich der Ausschnitt auch automatisch bewegt, sobald Sie mit dem Mauszeiger nahe an eine Bildschirmkante kommen.

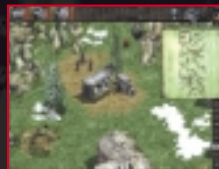


Sie können außerdem die Vergrößerungsstufe wählen, von einer detaillierten Nahansicht bis zum Übersichtspanorama. Benutzen Sie dazu die Tasten +, - und * rechts im Ziffernblock. Die Plus-Taste vergrößert das Bild, die Minus-Taste verkleinert es, und das Sternchen schaltet zur Normalansicht zurück.



DIE TASCHENKARTE

Wenn Sie auf das kleine Notizbuch am Bildschirmrand klicken, sehen Sie eine Zeichnung, die in etwa die Geländeformation wiedergibt. Das Rechteck darauf entspricht dem momentan sichtbaren Ausschnitt. Die blauen Punkte sind Ihre Männer, die roten Punkte geben die Positionen Ihrer Gegner an. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle der Zeichnung, um den Spielbildschirm auf diese Stelle zu bewegen.



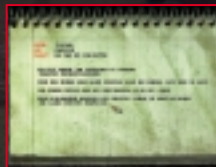
Wenn Sie auf das Eselsohr der Taschenkarte klicken, sehen Sie Ihre Einsatznotizen, also eine kurze Zusammenfassung der Ziele des derzeit laufenden Einsatzes. (FIGURE 9).

SOLDATEN AUSWÄHLEN

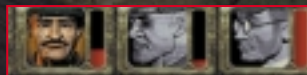
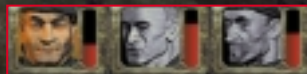
Bevor Sie einem Ihrer Männer einen Befehl erteilen können, müssen Sie den Mann erst einmal auswählen. Das geht auf drei verschiedene Arten:

- Klicken Sie auf den Mann im Gelände.
- Klicken Sie auf sein Gesicht am oberen Bildschirmrand.
- Sie können auch die Tasten 1 bis 7 benutzen (nicht die Tasten auf dem Ziffernblock). Dabei entspricht jede Taste einem Team-Mitglied:

1	Green Beret
2	Scharfschütze
3	Marine
4	Pionier
5	Fahrer
6	Spion
7	Gast



(FIGURE 9)



(Jawohl, für einige Einsätze werden Sie sich Gäste "einladen". Sie werden sie früh genug kennenlernen...)

Außerdem gibt es zwei Arten, mehr als einen Mann auf einmal auszuwählen:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Gelände und bewegen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Taste. So können Sie einen Auswahlrahmen ziehen; alle Männer im Inneren des Rahmens werden ausgewählt.
- Klicken Sie bei gedrückter CTRL-Taste auf die Gesichter oben.

Sie werden allerdings bemerken, daß es Situationen gibt, in denen Sie nicht mehrere Männer gleichzeitig auswählen können, etwa, wenn Ihre Männer unter Feuer liegen oder wenn einer der Männer, die Sie auswählen wollen, ein Gefangener ist.

Sie sehen einen roten Balken neben dem Gesicht jedes Soldaten. Dieser Balken gibt seinen Gesundheitszustand an. Er verkürzt sich, wenn dieser Soldat verwundet wird. Wenn er den Nullpunkt erreicht - tschuß Soldat. In jedem Einsatz gibt es aber einen Mann, der mit Hilfe seiner Erste-Hilfe-Ausrüstung in begrenztem Maße den Gesundheitszustand seiner Kameraden verbessern kann (siehe unten bei der Vorstellung Ihrer Männer).

Wenn Sie auf einen Soldaten klicken, der bereits ausgewählt ist, löschen Sie damit die Auswahl. Um schnell sämtliche Auswahlen zu löschen, können Sie die Taste 0 (Null) im Buchstabenfeld der Tastatur drücken.



SOLDATEN BEWEGEN

Normalerweise hat der Mauszeiger die Form eines Doppelpfeiles. Dies ist der Bewegungszeiger, und wie der Name schon sagt, können Sie damit Ihre Soldaten herumbewegen. Falls Sie einmal keinen Bewegungszeiger sehen, ist bestimmt gerade irgendein benutzbarer Gegenstand aktiv. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um wieder zum Bewegungscursor zu gelangen. Klicken Sie mit dem Bewegungscursor auf eine beliebige Stelle des Einsatzgebietes, und die momentan ausgewählten Männer werden sich dorthin begeben, bei einem Doppelklick sogar im Laufschrift.

Wenn Sie einem Soldaten befehlen, sich im Laufschrift irgendwo hin zu begeben, wird er gehorchen, wenn er kann. Wenn er aber gerade eine schwere Last geschultert hat, würde ihm das schwerfallen. Wenn Sie einem Mann einen Marschbefehl geben, können Sie dafür einen beliebigen Punkt im Gelände auswählen, zu dem es einen Weg gibt, egal, wie weit er entfernt ist. Ihr Soldat versucht dann, die bestmögliche Route zu finden und zu benutzen.



AUF DEN BODEN UND KRIECHEN

Ihre Männer können sich zu Boden werfen. Klicken Sie dazu auf das entsprechende Symbol am oberen Bildschirmrand, oder drücken Sie die Taste "C". Der ausgewählte Mann wirft sich daraufhin zu Boden. Ein Mann, der am Boden in Deckung gegangen ist, läßt sich ganz normal mit dem Bewegungscursor steuern, nur daß er halt langsam kriecht. Wenn ein Mann auf Schnee kriecht, hinterläßt er keine sichtbaren Spuren für den Gegner. Um einen Mann vom Boden aufstehen zu lassen, klicken Sie auf das Symbol neben dem Hinlegen-Icon, oder drücken Sie die Taste "S".



DAS GEPÄCK

Wenn Sie einen einzelnen Soldaten anwählen, sehen Sie an der Seite des Bildschirms sein Gepäck, das er in seinem Rucksack bei sich trägt. Die Gegenstände darin stehen für die einzelnen Möglichkeiten, die Ihrem Soldaten momentan zur Auswahl stehen. Wenn Sie das Gepäck lieber auf der anderen Seite des Bildschirms sehen möchten, drücken Sie die Tab-Taste.

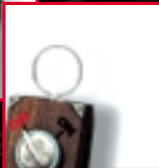
Um einen dieser Gegenstände zu benutzen oder zu aktivieren, klicken Sie einfach darauf. Was dann passiert, hängt von der Art des Gegenstandes ab. Bei einigen folgt unmittelbar eine Aktion (Aufblasen eines Schlauchbootes, Absetzen eines Ablenkenders usw.). Bei anderen, meist Waffen oder Werkzeugen, verändert der Cursor seine Form, um anzuzeigen, was man mit diesem Gegenstand machen kann. Wenn Sie einen durchgestrichenen Mauszeiger zu sehen bekommen, bedeutet das, daß Sie diese Aktion an der Stelle, auf die Sie zeigen, nicht ausführen können. Wenn Sie beispielsweise auf die Pistole im Gepäck klicken, verwandelt sich der Cursor in eine Pistole. Wenn Sie diesen Mauszeiger dann auf eine Stelle richten, auf die Sie nicht schießen können (weil sie etwa zu weit weg liegt oder von Hindernissen verdeckt ist), dann wird der Pistolen-Cursor durchgestrichen. Ansonsten schießt der Soldat auf die Stelle, auf die Sie klicken. Wenn Sie mehrere Soldaten auswählen, erscheinen im Gepäck nur die Möglichkeiten, die jedem der ausgewählten Soldaten offenstehen.



FERNGESTEUERTE GEGENSTÄNDE

Manche Gegenstände, wie etwa Sprengladungen und Ablenkender, werden aus der Ferne aktiviert. Dazu legen Sie erst diesen Gegenstand an der gewünschten Stelle ab, indem Sie ihn im

Gepäck anklicken. An seiner Stelle erscheint im Gepäck ein Gegenstand, der aussieht wie eine Fernzündung. Sobald Sie sich an einem sicheren Platz versteckt haben, klicken Sie auf die Fernzündung, und der Gegenstand wird aktiviert. Im Gegensatz zur Sprengladung können Sie den Ablenkender so oft ein- und ausschalten, wie Sie wollen.



GEGENSTÄNDE IM GELÄNDE

Manchmal finden Sie im Gelände Sachen und Geräte, die Sie nicht mitnehmen, wohl aber ein- und ausschalten können. Sie können Wasserhähne öffnen, Schalter betätigen, Gullideckel bewegen. Wenn Sie den Bewegungscursor über einen solchen Gegenstand ziehen, mit dem der ausgewählte Soldat auch umgehen kann, verwandelt sich der Mauszeiger in eine Hand, die einen Hebel bedient. Wenn Sie dann klicken, führt der ausgewählte Soldat die entsprechende Handlung durch. Wie gesagt, der Mauszeiger verändert sich nur, wenn der ausgewählte Mann mit dem Gegenstand umgehen kann. Manche Sachen können nur ganz bestimmte Teammitglieder benutzen.



GEGENSTÄNDE UNTERWEGS EINSAMMELN

Es gibt aber auch Gegenstände, die Ihre Männer aufheben und mitnehmen können - Waffen, Munitionskisten, Schlauchboote. Manchmal gehören die Sachen dem Gegner und lassen sich stehlen. Andere werden von alliierten Flugzeugen per Fallschirm extra für Sie abgeworfen.

Denken Sie daran, daß manche Gegenstände nur von jemandem aufgehoben werden dürfen, der auch damit umgehen kann. So kann nur der Marine Schlauchboote aufnehmen, nur der



Pionier sammelt Handgranaten ein usw.

Wählen Sie in solchen Fällen immer den geeigneten Mann aus, und klicken Sie auf die Hand neben dem Gepäck. Als Tastaturkürzel können Sie auch die Taste H drücken. Der Bewegungszeiger verwandelt sich in eine Hand. Wenn Sie mit diesem handförmigen Zeiger über einen Gegenstand fahren, und die Hand öffnet und schließt sich, dann kann der gewählte Mann diesen Gegenstand aufnehmen. Klicken Sie einfach darauf, und das Ding gehört Ihnen.



FAHRZEUGE

Bei vielen Einsätzen werden Sie auf verschiedene Land-, Luft- und Wasserfahrzeuge stoßen. Viele davon können Sie benutzen, damit fahren oder fliegen und – falls das Fahrzeug über Bordwaffen verfügt – sogar damit schießen. Um jemanden an Bord eines Fahrzeuges gehen zu lassen, wählen Sie den entsprechenden Soldaten aus und ziehen den Bewegungscursor über das Fahrzeug. Wenn er das Fahrzeug betreten kann, verändert der Mauszeiger seine Form und verwandelt sich in eine Hand. Klicken Sie jetzt, und Ihr Mann geht an Bord. Ist das Fahrzeug erbeutet, klicken Sie einfach den gewünschten Zielort mit dem Bewegungscursor an. Das Fahrzeug setzt sich daraufhin in Bewegung. Sie werden bemerken, daß Sie jetzt – im Gegensatz zur Fortbewegung zu Fuß – nicht die Möglichkeit haben, Hindernissen automatisch auszuweichen. Daher können Sie nur Ziele vorgeben, die in einer geraden Linie zu erreichen sind. Wenn Sie die Auswahl eines Fahrzeuges mit mehreren Männern an Bord aufheben und es danach erneut anwählen wollen, geht das nur, indem Sie einen der Männer im Inneren anwählen. Um das Fahrzeug zu bewegen, müssen Sie den Fahrer des Fahrzeuges anwählen. Wann können Sie nun ein Fahrzeug betreten und wann nicht? Drei Faktoren spielen eine Rolle:



- Das Fahrzeug ist eventuell ausgerangiert, oder - schlimmer noch - von gegnerischen Soldaten besetzt. In diesem Fall verändert der Mauszeiger seine Form nicht, wenn er über dem Fahrzeug steht.
- Jedes Fahrzeug hat eine maximale Aufnahmefähigkeit. Ein Motorrad mit Beiwagen etwa kann nur zwei Personen befördern, ein Schlauchboot drei.
- Jedes Fahrzeug muß von jemandem gesteuert werden, der sich damit auskennt. In Landfahrzeugen kommt nur der Fahrer ans Steuer, bei Wasserfahrzeugen darf nur der Marine ans Ruder. Und schließlich gibt es noch einen Einsatz, bei dem Sie mit einem Frachtflugzeug fliehen müssen. Dessen Steuerknüppel darf nur der Jagdpilot übernehmen, den Sie bei diesem Einsatz retten müssen.

Manchmal können Sie sogar von einem Fahrzeug aus schießen, wenn es bewaffnet ist. Zielen Sie dazu mit dem Bewegungscursor und halten Sie dabei die CTRL-Taste gedrückt. Der Cursor verändert seine Form und verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Klicken Sie das Boot, ohne die Strg-Taste loszulassen, und Sie feuern auf das gewählte Ziel.



Um einen Mann aus einem Fahrzeug wieder herauszubekommen, klicken Sie auf sein Gesicht oben auf dem Bildschirm, oder benutzen Sie die Tasten 1-9. Der Bildschirm zentriert sich um das Fahrzeug, in dem der Betreffende sitzt. Im Gepäck sehen Sie ein Bild des Soldaten. Klicken Sie darauf, und er verläßt das Fahrzeug. Wenn Sie einen Mann aus einem Wasserfahrzeug rausholen wollen, denken Sie daran, daß das nur geht, wenn das Boot in seichtem Wasser ankert. Nur der Marine kann jederzeit aussteigen, sofern er seine Tauchausrüstung trägt.

GEBÄUDE

Es gibt Einsätze, bei denen sich Ihre Männer in bestimmten Gebäuden verstecken können, um aus dem Blickfeld des Gegners zu verschwinden. Wenn Sie den Cursor über die Türe eines solchen Gebäudes bewegen, verändert er seine Form. Das bedeutet, Sie können dieses Gebäude betreten. Klicken Sie hier, und der ausgewählte Soldat wird sich darin verstecken. Um einen Mann aus einem Gebäude herauszuholen, gehen Sie genauso vor wie bei einem Fahrzeug: Wählen Sie den Betreffenden an, und klicken Sie auf sein Bild im Gepäck.



KAMERAS

Gelegentlich wird es von Vorteil sein, die Geschehnisse an verschiedenen Stellen des Geländes gleichzeitig im Auge zu behalten. Dazu haben Sie verschiedene Modi mit diversen Kameraperspektiven zur Verfügung. Diese Modi können Sie mit den Funktionstasten F2 bis F7 aktivieren. Drücken Sie die Tasten mehrmals, um alle Möglichkeiten durchzuprobieren.

Auch bei mehreren Kamerafenstern gibt es doch immer nur ein Fenster, in dem Sie gerade Spielaktionen durchführen können. Dieses Fenster ist das aktive Fenster. Sie erkennen es leicht an der roten Umrahmung. Klicken Sie einfach in irgendein Fenster, um es zum aktiven Fenster zu machen. Sie können dann in diesem Fenster alle Aktionen durchführen, einschließlich Vergrößerung und Bewegungsbefehlen.



Sie können auch eine der Kameras so einstellen, daß sie einem beweglichen Element, also einer Person oder einem Fahrzeug, automatisch folgt, egal ob Freund oder Feind. Klicken Sie dazu auf die Filmkamera oben am Bildschirmrand. Der Cursor verändert seine Form.



Klicken Sie damit dann auf den Soldaten oder das Fahrzeug, dem Sie folgen wollen. Die Kamera bleibt ihm von nun an auf den Fersen, und Sie sehen links unten in dem Fenster eine kleine Kamera, die Sie daran erinnert, daß hier eine Verfolgerkamera am Werk ist. Eine andere Methode, eine Verfolgerkamera zu aktivieren: Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie das zu verfolgende Objekt an.

Um die optische Verfolgung abzubrechen, klicken Sie wieder auf die kleine Kamera, oder Sie halten die Alt-Taste gedrückt und klicken auf einen fest verankerten Gegenstand irgendwo im Gelände. Dann bewegt sich die Kamera in diesem Fenster wieder ausschließlich auf Ihren Befehl hin.

DER GEGNER

Zwei hauptsächliche Hindernisse stehen zwischen Ihren Männern und dem Einsatzziel: Zum einen die zahlreichen gegnerischen Soldaten, die dort durchs Gelände spazieren, und zum anderen Ihre mögliche Inkompetenz als Kommandeur der Einheit. Taktvollerweise gehen wir hier nur auf den ersten Punkt ein. Die gegnerischen Soldaten sind diszipliniert, gut ausgebildet und immer wachsam. Alleine oder im Trupp, auf Posten oder auf Patrouille, sie hören und sehen Sie, sie entdecken und verfolgen Ihre Spuren und warnen sich gegenseitig vor Ihrer Truppe. Darüber müssen Sie sich völlig im Klaren sein, wenn Sie Ihre Taktik festlegen.



DAS BLICKFELD

Ein gegnerischer Soldat schaut sich immer um. Zum Glück gibt es einen Weg, jederzeit herauszufinden, wohin er gerade schaut. Klicken Sie dazu auf das augenförmige Symbol oben rechts auf dem Bildschirm. Der Cursor verändert seine Form. Klicken Sie dann auf den Gegner, dessen Blickfeld Sie sehen wollen (oder vergessen Sie das Symbol und klicken Sie einfach bei gedrückter Shift-Taste auf einen gegnerischen Soldaten).

Sie sehen jetzt einen farbig markierten Bereich, der vom Kopf des gegnerischen Soldaten ausgeht und sich mit ihm bewegt. Dieser Bereich ist sein Blickfeld. Sie sehen, daß sein Blickfeld logischerweise durch Häuser, Felsen und andere undurchsichtige Gegenstände versperrt wird. Sie sehen auch, daß dieses Blickfeld in zwei Bereiche unterteilt ist: den Nahbereich (heller und dichter beim Gegner) und den Fernbereich (dunkler).

Wenn einer Ihrer Männer im Fernbereich erfaßt wird, dann wird er entdeckt - es sei denn, er ist auf dem Boden in Deckung gegangen (siehe auch den Abschnitt "Auf den Boden und kriechen" im Kapitel "Die Spielsteuerung"). Im Nahbereich wird er auf jeden Fall entdeckt, egal, wie platt er auch an der Grasnarbe kauert.



Es gibt eine leichte Methode, um herauszufinden, ob eine bestimmte Stelle des Geländes im Blickfeld eines Gegners liegt: Klicken Sie bei gedrückter Shift-Taste auf diese Stelle, um eine rote Markierung dorthin zu setzen (oder klicken Sie auf das augenförmige Symbol oben rechts auf dem Bildschirm und dann ins Gelände). Wenn ein Gegner diese Markierung sehen kann, wird sein Blickfeld sofort angezeigt. Wenn Sie das Blickfeld eines Gegners auf dem Bildschirm haben, es aber nicht länger angezeigt bekommen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das augenförmige Symbol, und die Blickfeld-Markierung wird abgeschaltet.

Sie können sich nur das Blickfeld eines einzigen Gegners auf einmal anzeigen lassen. Aber beachten Sie bitte ganz dringend folgende Tatsache: Jeder Gegner hat sein eigenes Blickfeld, und jeder von ihnen kann Sie entdecken, selbst wenn Sie sein Blickfeld nicht überprüfen. Mit anderen Worten, kommen Sie nicht auf den Vogel-Strauß-Gedanken "Wenn ich ihn nicht sehen kann, kann er mich auch nicht sehen. Um herauszufinden, von wem Sie entdeckt worden sind, achten Sie einfach darauf, wessen Blickfeld automatisch erhellt wird. Merken Sie sich die folgenden Tricks, um das gegnerische Blickfeld auszutricksen:

- Hindernisse, die sein Blickfeld einschränken, sind für Sie potentielle Verstecke. Sie können sich auch hinter großen Fahrzeugen verstecken, auch wenn das gegnerische Blickfeld hier scheinbar hindurchgeht.
- Der Green Beret ist unsichtbar, solange er im Schnee oder Sand eingebuddelt ist, es sei denn, er wurde beim Eingraben beobachtet.

- Der Marine ist unsichtbar, solange er taucht, es sei denn, er wurde beim Anlegen der Tauchausrüstung beobachtet.
- Der Spion wird vom Gegner ignoriert, solange er eine feindliche Uniform trägt.

Denken Sie daran, daß der Gegner nicht nur darauf reagiert, wenn er einen Ihrer Männer direkt zu sehen bekommt. Er löst auch Alarm aus, wenn er Sie in einem Fahrzeug vorbeikommen sieht oder wenn er einen verwundeten Kollegen findet. Auch wenn er Ihre Spuren im Schnee oder im Sand entdeckt, weiß er, daß Sie in der Nähe sind. Als Letztes sollten Sie auch noch bedenken, daß es nicht immer so übel ist, entdeckt zu werden. Manchmal ist es ganz praktisch, einen Ihrer Männer rasch durch das Blickfeld eines Gegners zu schicken oder ein paar unübersehbare Spuren zu hinterlassen, um den Gegner in eine Falle zu locken.

DAS GEHÖR

Die gegnerischen Soldaten können Sie nicht nur sehen, sie reagieren auch auf jedes verdächtige Geräusch, das Sie bei ihren Aktionen laut werden lassen. Wenn sie etwas Verdächtiges hören, handeln sie entsprechend. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Gegner hört, was Sie so treiben, wird von zwei Dingen beeinflusst: Zum einen von der Entfernung zwischen Schallquelle und Gegner, zum anderen natürlich von der Lautstärke. Benutzen Sie bei der Einschätzung Ihren gesunden Menschenverstand. Wenn Sie einem Wachsoldaten von hinten die Kehle durchschneiden (eine sehr leise Aktion), dann würde sein Kumpel, der in nur zwei Schritten Entfernung steht, allerdings mit dem Rücken zu Ihnen, nicht mitbekommen, was da passiert. Wenn Sie den gleichen Soldaten allerdings mit Ihrer Pistole erschießen, hören alle Gegner in einem gewissen Umkreis den Schuß. Nur die weiter entfernten Gegner hören nichts. Nehmen Sie allerdings eine Sprengladung, um den Wachsoldaten hochzuja-gen, dann dürfte so ungefähr jeder in diesem Szenario über Ihre Anwesenheit informiert sein. Sie können das gute Gehör der Gegner aber auch gegen sie verwenden. Der Ablenkender des Green Berets ist dafür ein gutes Beispiel. Weitere Details dazu auf der Seite mit allem Wissenswerten zu diesem Soldaten.

SOLDATEN, PATROUILLEN, FEUERSTELLUNGEN, FAHRZEUGE UND MANNSCHAFTS BARACKEN

Der Gegner taucht in den verschiedensten Formen auf, mit unterschiedlichem Verhalten in normalen und in Gefechtssituationen. Schauen wir uns das einmal kurz an:

- **WACHPOSTEN:** Dies sind Soldaten, die an speziellen Posten regungslos auf Wache stehen. Zumindest solange regungslos, bis Sie den Alarm auslösen. Je nach Bedeutung der Gegend, die sie bewachen, rücken die Wachposten dann entweder aus, um Sie zu suchen, oder sie verteidigen das Gebiet, ohne ihrer Posten zu verlassen.
- **SOLDATEN AUF WACHGANG:** Diese Soldaten bewachen einen ganzen Bereich, indem sie ihre vorgegebenen Wachrouten abgehen. Wenn Sie von einer Wache entdeckt werden, wird man Sie normalerweise gnadenlos verfolgen.
- **PATROUILLEN:** Patrouillen die aus mehreren Männern unter Führung eines Unteroffiziers bestehen und das gesamte Gelände durchstreifen, können Ihre schlimmsten Feinde sein. Jeder Soldat in der Patrouille trägt eine feuerstarke Maschinengewehr bei sich und ist überhaupt nicht zum Plaudern aufgelegt. Halten Sie niemals an, um mit diesen Jungs über das morgige Wetter zu plaudern.



- **FEUERSTELLUNGEN:** Von schweren MGs bis hin zu schwersten Artilleriegeschützen reicht die Palette- und die Besatzungen haben Befehl, auf alles Verdächtige das Feuer zu eröffnen. Wenn Sie es schaffen, die Geschützbesatzung auszuschalten, könnte Ihr Fahrer die Feuerstellung übernehmen und in eine alliierte Stellung verwandeln.
- **FAHRZEUGE:** Einige bewegen sich durch die Gegend, andere warten ganz friedlich im Hangar, bereit, im Alarmfall sofort zu reagieren. Der Gegner verfügt über eine ganze Reihe von Fahrzeugen. Einige haben Bordwaffen und schießen auf Ihre Männer. Behalten Sie alle Fahrzeuge im Blick! Einige werden vielleicht kurzfristig von ihren Besatzungen verlassen, was Ihnen die Chance gibt, einzusteigen und das Fahrzeug zu erbeuten. Manchmal können Sie ein Fahrzeug sogar zum Halten zwingen, so daß seine Insassen aussteigen und in Ihre Falle gehen.
- **MANNSCHAFTSUNTERKÜNFTE:** Diese Gebäude, über denen die gegnerische Fahne weht, sind die Mannschaftsunterkünfte. Hier drin befinden sich etliche Soldaten. Beim geringsten Anzeichen von Alarm kommen sie herausgeströmt, um Sie zu suchen, und sie werden nicht besonders freundlich zu Ihnen sein. Generell sollten Sie vermeiden, daß sowas während Ihrer Einsätze überhaupt passiert. Und wenn es doch sein muß, versuchen Sie zumindest, so weit wie möglich davon entfernt zu sein.



WENN SIE ENTDECKT WERDEN...

Die verschiedenen gegnerischen Truppen reagieren recht unterschiedlich, wenn Sie sie entdecken. Auf jeden Fall werden sie mit einem kurzen Ausruf ihre Kameraden in der Nähe alarmieren. Danach können sie eventuell ihren Wachposten verlassen, um Sie zu verfolgen, oder sie bleiben möglicherweise auf Posten, wenn sie etwas ausreichend Wichtiges bewachen. Wenn sie sich frei bewegen können, verfolgen sie Sie wahrscheinlich oder folgen Ihren Spuren, wenn sie sie entdecken oder wenn sie etwas Verdächtiges gehört haben.

Was die Gegner dann tun, wenn sie Sie in Schußweite haben, hängt vom Ernst der Situation ab. Wenn sie ruhig sind, werden Sie sie einfach anhalten und ihre Waffen auf Sie richten. Wenn Sie sich dann ebenfalls mucksmäuschenstill verhalten und wenn es in diesem Einsatz ein Gefangenenerlager gibt, werden Sie wahrscheinlich dorthin gebracht, und Ihre Kameraden können Sie später dort befreien. Gibt es kein geeignetes Lager, bleiben die Gegner einfach mit der Waffe im Anschlag stehen, warten auf Verstärkungen und weitere Befehle. Eine Situation, die sich Ihre Kameraden zunutze machen sollten, bevor die Lage sich verschlimmert. Wenn der Soldat, der Sie stellt, aufgeregt ist (etwa, weil er gesehen hat, wie Sie seinen Kameraden getötet haben), oder wenn Sie versuchen, zu fliehen oder auf ihn zu schießen, dann denkt er sich mit Sicherheit "Entweder der oder ich" und erschießt Sie. In diesem Falle... viel Glück, und zielen Sie gut!

TAKTISCHE RATSCHLÄGE

Vom ersten Einsatz an werden Sie feststellen, daß Commandos sich von anderen Strategiespielen unterscheidet. Sie müssen anders denken. Die folgenden Ratschläge können wir Ihnen mit auf den Weg geben.

- Denken Sie mit dem Kopf, nicht mit der Knarre. Ihre Männer loszuschicken in einen Frontalangriff, mit ratternden Maschinengewehren und Schlachtgebrüll, das ist eine der sichersten Arten, möglichst schnell möglichst viele kleine Totenköpfe oben auf dem Bildschirm anzusammeln. Zudem wird von Ihnen erwartet, daß Sie Ihr Einsatzziel so schnell wie möglich erreichen, und mit so wenig Verwundungen wie möglich. Denken Sie daran, daß die Anzahl der getöteten Gegner nicht die geringste Bedeutung hat. Für jedes Problem gibt es mindestens eine "elegante" Lösung. Versuchen Sie, sie zu finden.
- Springen Sie von Versteck zu Versteck. Suchen Sie sich die Stellen, an denen der Gegner Sie nicht entdecken kann, und benutzen Sie sie als Etappenziele.
- Gehen Sie niemals davon aus, daß Sie schon damit durchkommen werden. Normalerweise passen die gegnerischen Soldaten alle aufeinander auf. Mag sein, daß es wirklich niemand merkt, wenn Sie einen einsamen Soldaten irgendwo in der Walachei erschießen. Aber vielleicht hat er doch noch einen Kameraden in der Nähe, der etwas merkt und Alarm schlägt. Denken Sie daran, wenn Sie Ihre Angriffe planen.
- Sparen Sie sich den Skandal für den Schluß auf. Versuchen Sie, so lange wie möglich unentdeckt zu bleiben. Je länger der Gegner ahnungslos ist, desto mehr Zeit haben Sie, um eine starke Position aufzubauen. Versuchen Sie besonders, zu vermeiden, daß jemand in den Mannschaftsunterkünften von Ihrer Anwesenheit erfährt, solange es nicht unvermeidlich ist. Und wenn dann der große Moment der Wahrheit kommt, setzen Sie Ihren Fluchplan so schnell wie möglich in die Tat um (Bitte? Was soll das heißen, Sie 'haben keinen Fluchplan'?)
- Sehen Sie die Sache mit den Eigentumsverhältnissen eher locker. Ziemlich oft stehen im Gelände irgendwelche Feindfahrzeuge herum, die nur darauf warten, daß jemand einsteigt. Wenn man Sie entdeckt, ist ein Fahrzeug zumindest sicherer als ein Fluchtversuch zu Fuß. Achten Sie auch auf verlässene Feuerstellungen, und natürlich auf Waffen und andere Gegenstände, die Sie aus gegnerischer Knechtschaft befreien könnten.

IHRE MÄNNER

Dies sind die Mitglieder Ihres Teams. Kümmern Sie sich gut um sie, und sie werden Ihnen Respekt entgegen bringen. Behandeln Sie sie schlecht, und sie werden aus ihren Gräbern steigen, um Ihnen Alpträume zu verursachen und das Leben zur Hölle zu machen.

DER GREEN BERET: SERGEANT JACK "SCHLÄCHTER" O'HARA

Ein Schwergewicht irischer Abstammung, vierfacher Sieger der Armee-Boxmeisterschaften in Folge von 1934 bis 1937. Im Jahre 1938 wurde er von einem Militärgericht zu 14 Jahren Zwangsarbeit verurteilt, weil er einen Offizier geschlagen hatte. Seine Strafe wurde ausgesetzt, als er den Commandos beitrug. Er wurde nach dem Angriff auf die Insel Vaagso zum Sergeant befördert, nachdem er mit einem Steckschuß im Arm, abgeschnitten von seiner Einheit und ohne Munition, in einen gegnerischen Bunker eingedrungen war und dort sechzehn gegnerische Soldaten getötet hatte, bevor er sich wieder zu den alliierten Linien durchschlug.



Dieser Mann hat einen extrem gewalttätigen Charakter und ein ernsthaftes Problem mit der Disziplin. Ein harter Brocken für seine Vorgesetzten - aber ein echter Alptraum für seine Gegner.

MESSER



Das Wilkinson-Kampfmesser, 177 mm lang und aus Kohlefaserstahl gefertigt, ist das offizielle Messer der Commandos. In den Händen des "Schlächters" ist es eine lautlose, tödliche Waffe. Klicken Sie erst das Messer an und dann den Soldaten, den Sie damit angreifen wollen. Bei einem Doppelklick greift der "Schlächter" sein Opfer im Laufschrift an. **TASTENKÜRZEL: X**

PISTOLE



Dies ist die W9, eine vollautomatische Smith & Wesson 9-mm-Pistole. Sie ist schnell und zuverlässig. Ins Magazin passen 10 Patronen. Sie können sie jederzeit einsetzen, aber denken Sie an den Lärm, den das Ding macht. Klicken Sie erst die Pistole auf dem Bildschirm an und dann das Ziel, auf das Sie schießen wollen. **TASTENKÜRZEL: G**

SPITZHACKE



Nur mit seiner Spitzhacke, ohne irgendwelche Sicherungsseile oder ähnlichen "Firlefanz", klettert Jack O'Hara selbst an der glattesten Wand empor, egal, ob Fels- oder Hauswand. Wenn sich der Bewegungszeiger irgendwo in eine Spitzhacke verwandelt, klicken Sie, um dort hoch- oder runterzuklettern.

ABLENKSENDER



Diese kleine und extravagante Erfindung von Major Arthur Forrester wurde niemals in Serie hergestellt. Trotzdem ist sie eines von O'Haras Lieblingsspielzeugen. Klicken Sie auf den Ablenkender im Gepäck, und Sie legen ihn aus. In einem sicheren Versteck klicken Sie dann auf den Fernzünder. Der Sender beginnt, einen unerträglichen Lärm zu machen. Sie können den Lärm mit dem Fernzünder beliebig oft ein- und ausschalten. Die Soldaten in der Nähe des Senders werden zu ihm hingehen, um die Ursache des Lärms zu untersuchen; ein Umstand, den Jack und seine Kollegen sicher zu ihrem Vorteil zu nutzen wissen. **TASTENKÜRZEL: Q ZUM ABLEGEN, I ZUM EIN- UND AUSSCHALTEN**



FÄSSER BEWEGEN



Gelegentlich werden Sie auf Fässer mit explosivem Inhalt stoßen. Nur Ihr Green Beret hat die nötige Kraft, um sie anzuheben und zu verschieben. Natürlich schiebt er sie vorzugsweise dorthin, wo sie den größtmöglichen Schaden anrichten. Klicken Sie auf die Hand und dann auf das gewünschte Faß, damit Jack es anhebt. Mit der rechten Maustaste anklicken, um ein Faß wieder abzusetzen.

LEICHEN VERSTECKEN



Diese Fähigkeit ermöglicht es O'Hara, den Körper eines getöteten Gegners zu tragen. Eine sehr nützliche Fertigkeit, denn sollte ein gegnerischer Wachsoldat die Leiche eines Kameraden finden, löst er natürlich sofort Alarm aus. Klicken Sie auf die Hand (oder drücken Sie die Taste H) und dann auf den toten Gegner, den Jack mitnehmen soll. Es ist auch möglich, ein Faß auf eine Leiche zu stellen, um den Körper zu verstecken. Bewegen Sie dazu den Cursor über einen gefallenen Gegner, während Jack ein Faß hochgehoben hat. Der Mauszeiger verändert seine Form. Klicken Sie jetzt, und Jack stellt das Faß genau auf die Leiche und verbirgt sie darunter.

SCHAUFEL



Eine von Jack O'Haras Lieblingstaktiken ist es, überraschend aus dem Sand oder Schnee aufzutauchen und anzugreifen. Dazu gräbt er mit seinem Klappspaten ein Loch und versteckt sich im Boden, um dann plötzlich hinter dem Rücken eines ahnungslosen Feindes aufzutauchen. Klicken Sie dazu auf die Schaufel im Gepäck, wenn Jack auf Sand oder Schnee steht, und er versteckt sich. Mit der rechten Maustaste anklicken, damit er sich wieder ausgräbt. **TASTENKÜRZEL: F**

DER FAHRER: SAMUEL "BROOKLYN"

Er sagt, sein Name sei Sam, und viel mehr ist über ihn auch nicht bekannt. Nach einer langen Gangsterkarriere in den Vereinigten Staaten kommt er 1937 über den Atlantik und tritt der Britischen Armee bei. In den Staaten warten immer noch mehrere Jahre Gefängnis auf ihn, und mehrere amerikanische Behörden suchen ihn. Während einer "überwachten Zusammenarbeit" mit dem Außenministerium, bei der er mithalf, vom Gegner gestohlene Waffen und Fahrzeuge zu untersuchen, traf er Paddy Maine, der ihn für die Commandos anwarb. Während des Angriffs auf das Flugfeld von Tamet, zusammen mit der "Long Range Desert Group", zerstörte er mit dem Bord-MG seines leichten Geländewagens acht deutsche Jagdflugzeuge am Boden. Als ihm dann die Munition ausging, raste er mit dem Wagen frontal in die voll aufgetankten restlichen Flugzeuge und zerstörte vier weitere Jäger, erlitt aber ernste Verbrennungen. Dieser kantige Kerl, meist fröhlich, aber gelegentlich auch ängstlich, kann mit jeder Waffe und jedem Fahrzeug exzellent umgehen. Seine Manieren passen zwar eher zu der Gosse, in der er aufgewachsen ist, und wir werden wahrscheinlich niemals seinen richtigen Namen erfahren, aber... was soll's?



PISTOLE

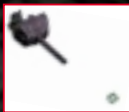


In Anbetracht der Probleme, die er hatte, in der Britischen Armee Munition für seinen Colt zu finden, mußte sich "Brooklyn" zähneknirschend mit der effizienten Smith & Wesson W9 anfreunden. Klicken Sie darauf und anschließend auf das Ziel. **TASTENKÜRZEL: G**

BEWAFFNETE FAHRZEUGE UND FEUERSTELLUNGEN



Wie bereits erwähnt, kann Sam alle Landfahrzeuge steuern. Drücken Sie die CTRL-Taste, während Sie in einem bewaffneten Fahrzeug unterwegs sind, und der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Sie können die Bordwaffen abfeuern, indem Sie das Ziel bei gedrückter CTRL-Taste anklicken. Sam kann auch schwere MGs und sogar Geschützstellungen einnehmen. Er bedient diese Waffen genauso wie Fahrzeuge, nur daß er sich damit halt nicht fortbewegen kann (Waffe anklicken zum Benutzen, Ziel anklicken, um darauf zu feuern, auf die Photographie klicken, um die Stellung wieder zu verlassen).



MASCHINENPISTOLE



Eine wirksamere Waffe als die Pistole, die aber auf die gleiche Art benutzt wird und höchst wirksame, gefächerte Feuerstöße abgibt. **TASTENKÜRZEL: M**



ERSTE HILFE-HÜTER



Sam ist nicht nur der Fahrer, sondern auch der Sani der Gruppe. Klicken Sie auf den Koffer im Gepäck, um den entsprechenden spritzenförmigen Cursor aufzurufen. Danach klicken Sie auf sich selbst oder einen verwundeten Kameraden. Sein Gesundheitszustand verbessert sich schlagartig. Zu einfach, wie? Stimmt. Der Erste-Hilfe-Koffer kann nur eine begrenzte Anzahl von Malen eingesetzt werden. Wenn Sam nicht dabei ist, übernehmen der Spion oder der Scharfschütze den Job des Sanitäters. **TASTENKÜRZEL: K**

DER MARINE: JAMES BLACKWOOD, SPITZNAME "FLOSSE"

Dieser höfliche Australier, in Melbourne geboren und in Oxford erzogen, ist Schiffsbauingenieur, ein großartiger Ruderer und ein unermüdlicher Schwimmer. Er hat drei herausragende Talente: Segeln, Tauchen, und in Schwierigkeiten geraten, weil er gewisse Flüssigkeiten zu sich genommen hat, die rein gar nichts mit Wasser zu tun haben. Er hat einmal den Ärmelkanal nur wegen einer Wette durchschwommen und wurde bereits ein Jahr nach seinem Eintritt in die Navy zum Captain befördert. Und bereits zwei Jahre später wurde er wieder zum Sergeant degradiert, nachdem er während eines Landgangs auf Hawaii eine Schlägerei in einem Privatclub angezettelt hatte. Weitere disziplinarische Probleme stellten ihn vor eine schwere Wahl: unehrenhaft aus der Truppe entlassen zu werden oder als gemeiner Soldat bei den Commandos mitzumachen. Abgesehen von seinem Alkoholproblem, das er momentan gut unter Kontrolle zu haben scheint, wurde der Mann mit einem Military Cross für sein heldenhaftes Verhalten ausgezeichnet, als er mit seinem Schlauchboot 45 Männer rettete, die am Strand von Dünkirchen sonst in Gefangenschaft geraten wären. "Flosse" ist einfach unersetzlich,



wenn es um irgendwas Feuchtes geht. Seine Kameraden schwören Stein und Bein, "Flosse" könne den Atlantik in einem Schuhkarton überqueren, solange er nur genug Spirit dabei hätte.

MESSER



"Flosse" ist – genau wie der "Schlächter" – ein Anhänger des Kampfmessers, weil es eine so lautlose Waffe ist. Zum Benutzen klicken Sie erst das Messer an, dann das Ziel. **TASTENKÜRZEL: X**

PISTOLE



Obwohl er andere Waffen vorzieht, geht "Flosse" doch nie ohne seine W9 raus. Zum Schießen klicken Sie erst die Pistole an, dann das Ziel. **TASTENKÜRZEL: G**

SCHLAUCHBOOT



Wie Sie oben im Abschnitt über die Fahrzeuge erfahren haben, kann Blackwood mit allen Arten von Wasserfahrzeugen umgehen. Das Schlauchboot kann er außerdem noch ganz bequem mitnehmen. Wenn Sie im Gelände ein Schlauchboot finden, nehmen Sie es mit (auf die Hand neben dem Gepäck klicken, dann auf das Boot). Dann läßt "Flosse" die Luft aus dem Boot und packt es ein. Wenn Sie es wieder einsetzen wollen, müssen Sie sich in flaches Wasser begeben und auf das Paket im Gepäck klicken. Das Schlauchboot wird dann im Wasser aufgeblasen, und Sie können an Bord gehen und es benutzen wie jedes andere Transportmittel. **TASTENKÜRZEL: T ZUM AUFBLASEN**



TAUCHAUSRÜSTUNG



Sobald sich "Flosse" in flaches Wasser begibt, erscheint seine Tauchausrüstung im Gepäck. Klicken Sie sie an, dann taucht "Flosse" ab. Sie können ihm mit dem Bewegungscursor jedes beliebige Ziel vorgeben. Während er unter Wasser bleibt, ist der Marine für seine Gegner unsichtbar, es sei denn, er wurde beobachtet, wie er ins Wasser gestiegen ist. Um an Land zurückzukehren, führen Sie Blackwood zum Strand. Wenn dann im flachen Wasser die Tauchausrüstung wieder im Gepäck erscheint, klicken Sie sie an. "Flosse" legt seine Tauchausrüstung daraufhin ab und steht am Strand, jetzt können Sie ihn zu Fuß weiterschicken. Die Tauchausrüstung läßt sich auch direkt von kleinen Booten aus benutzen. **TASTENKÜRZEL: D**

HARPUNE



Eine von "Flosses" Lieblingswaffen, lautlos und tödlich. Allerdings ist sie an Land sinnvoller einzusetzen als im Wasser (dies ist schließlich der zweite Weltkrieg, und kein Wettangeln). Klicken Sie die Harpune im Gepäck an, zeigen Sie mit der Maus auf das Ziel, und klicken Sie erneut zum Abfeuern. **TASTENKÜRZEL: J**

DER PIONIER: THOMAS HANCOCK, SPITZNAME "FACKEL"



Thomas ist in Liverpool geboren, hat einen akademischen Abschluß in Chemie, trat mit 22 der Feuerwehr bei und wurde sechs Jahre später bei der Armee zum Spezialisten für hochgradig gefährliche Sprengstoffe ausgebildet. 1940 meldete er sich freiwillig zu den Commandos. Während des Angriffs auf Saint Nazaire war es sein Sprengstoff, der für große Verluste unter den deutschen Truppen sorgte und die Hafenanlage für Monate außer Gefecht setzte. Er wurde bei diesem Unternehmen von den Deutschen gefangenengenommen, unternahm in nur acht Wochen vier Fluchtversuche und schaffte es schließlich, zu fliehen, sich über die Pyrenäen nach Spanien abzusetzen und von dort nach England zurückzukehren.

"Fackel", wie er von seinen Kameraden nur genannt wird, ist immer höflich und formell und bringt seinen Vorgesetzten stets den nötigen Respekt entgegen, doch sein Mut grenzt schon an Draufgangertum. Sein Wissen über die Herstellung und Anbringung von Sprengsätzen ermöglicht es ihm, fast alles in winzige Teile zu zerblasen.

PISTOLE



"Fackel" hat seine Standardwaffe immer griffbereit. Zum Schießen klicken Sie erst die Pistole an, dann das Ziel. **TASTENKÜRZEL: G**

FALLE



"Fackel" liebt diese Waffe. Legen Sie die Falle an einer Stelle ab, an der voraussichtlich ein gegnerischer Soldat vorbeikommen wird, indem Sie die Falle einfach anklicken. Dann verstecken Sie sich an einem sicheren Ort. Wenn ein Soldat auf die Falle tritt, ist das sein letzter Schritt auf dieser Welt. Vergessen Sie nicht, die Falle nach jeder Benutzung wieder einzusammeln (klicken Sie dazu auf die Hand - ersatzweise können Sie auch die Taste H drücken - und dann auf die Falle).

TASTENKÜRZEL: J



ZEITBOMBE



Diese Bombe geht kurz nach der Platzierung hoch. Gehen Sie zu der Stelle, die Sie nicht mehr sehen mögen, und klicken Sie auf die Zeitbombe im Gepäck, um sie fallenzulassen, danach hauen Sie ab! Sie haben etwa zehn Sekunden. Oft haben Sie zu Beginn des Einsatzes noch keine Bombe, sondern müssen sie erst während des Einsatzes finden. **TASTENKÜRZEL: B**

FERNGEZÜNDETE BOMBE



Dieser Sprengsatz ist mit einem Funkfernzünder versehen. Klicken Sie auf die Bombe im Gepäck, und Fackel versteckt sie auf dem Boden. Ziehen Sie sich an einen diskreten Ort zurück, und wenn Sie den richtigen Zeitpunkt für gekommen halten, halten Sie sich die Ohren zu und klicken auf den Fernzünder.

TASTENKÜRZEL: B ZUM ABLEGEN, A ZUM ZÜNDEN

GRANATEN



Diese Waffen finden Sie häufig im Gelände. Klicken Sie auf die Handgranate im Gepäck, um zum entsprechenden Mauszeiger zu gelangen. Klicken Sie dann auf das Ziel, um zu werfen. Wenn das Ziel zu weit entfernt ist, sehen Sie einen durchgestrichenen Zielfcursor. **TASTENKÜRZEL: E**

ZANGE



Bei einigen Gelegenheiten müssen Sie sich durch einen normalen Drahtzaun arbeiten. Klicken Sie erst auf die Zange, und ziehen Sie den Mauszeiger dann auf den Zaun. Sobald er an eine geeignete Stelle kommt, bewegt sich der Cursor. Klicken Sie dort hin, und Ihr Pionier schneidet Ihnen eine ausreichend große Lücke in den Zaun, um sich hindurchzuquetschen. Die Zange funktioniert übrigens nicht bei Stacheldraht. **TASTENKÜRZEL: W**

DER SCHARFSCHÜTZE: SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE ALIAS "DER DUKE"

Dieser wortkarge, distungierte und kaltblütige Sproß einer der angesehensten Adelsfamilien von Sheffield erhielt eine Military Medal dafür, daß er bei der Invasion von Narvik den Befehlshaber der deutschen Einheiten während einer Truppeninspektion mit einem einzigen Schuß aus über einer Meile Entfernung tötete. Woolridge ist bei seinen Kameraden nur als "der Duke" bekannt, wegen seines überheblichen und reservierten Charakters. Aber er ist ein außergewöhnlich guter Schütze, selbst in extrem heiklen Situationen.



PISTOLE



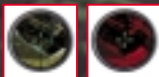
Auch der Duke hat eine W9, mit der er sehr geschickt umzugehen vermag. Zum Schießen klicken Sie erst die Pistole an, dann das Ziel. **TASTENKÜRZEL: G**

PRÄZISIONSGEWEHR



Das Präzisionsgewehr ist die bevorzugte Waffe des "Duke" - lautlos, präzise und mit großer Reichweite. Klicken Sie auf das Zielfernrohr im Gepäck, und Sie sehen, wie sich der Cursor verwandelt. Zielen Sie damit auf Ihr Opfer, klicken Sie, und ... Hasta la vista! **TASTENKÜRZEL: R**

SCHUSSWEITE



Wenn sich das Zielfernrohr rot verfärbt, ist das Ziel außer Reichweite oder durch Hindernisse verdeckt.

DISKRETE ERLEDIGUNG

Wenn Sie auf Gegner schießen, versuchen Sie, es nicht auf eine Art und Weise zu tun, bei der irgendwelche toten Soldaten deutlich sichtbar in der Gegend herumliegen. Bedenken Sie, daß die feindlichen Truppen Alarm auslösen und nach Ihnen suchen, wenn sie verwundete oder getötete Kameraden sehen.

MUNITION



Bedauerlicherweise hat das Präzisionsgewehr nur begrenzte Munition. Bei deren Benutzung können Sie im Gepäck sehen, wieviel Schuß Sie noch haben.

ERSTE-HILFE-KOFFER



Bei Einsätzen, an denen weder der Fahrer noch der Spion teilnehmen, trägt Woolridge den Erste-Hilfe-Koffer. Um ihn zu benutzen, klicken Sie erst auf den Koffer im Gepäck, danach auf sich selbst oder einen verwundeten Kameraden. Sein Gesundheitszustand verbessert sich sofort. **TASTENKÜRZEL: K**

DER SPION: RENE DUCHAMP ALIAS "TRENCHY"

Er wurde in Lyon geboren und trat mit 25 in den französischen Geheimdienst ein. Er war Sicherheitschef der französischen Botschaft in Berlin, wo er wertvolle Informationen über die Mitglieder des Generalstabs besorgte. Bei Kriegsbeginn wurde die Botschaft geschlossen, und er trat in die französische Armee ein. Er wurde einer Anführer und lokalen Mitbegründer der Resistance. Als wertvolle "Teilzeitkraft" bei den Commandos spielte er eine wichtige Rolle in zahlreichen Untergrundaktionen. Mindestens drei Züge, vierzehn Panzer und mehr als dreißig sonstige Kampffahrzeuge wurden dank seiner Fähigkeiten auf den Gebieten der Informationsbeschaffung, Infiltration und Sabotage ausgeschaltet. Seine Kenntnisse über die Taktiken und Persönlichkeiten der Wehrmacht sind für den britischen Secret Service von großem Interesse. Duchamp spricht fließend Französisch, Englisch, Deutsch, Italienisch und Russisch. Seine Fähigkeit, Stimmen und Mimik vieler gegnerischer Generale nachzuahmen, ist verblüffend. Ein echtes Chamäleon.



PISTOLE



Duchamp verabscheut Feuerwaffen, er findet sie unzivilisiert. Wenn es sein muß, benutzt er aber dennoch ohne Zögern seine W9. Klicken Sie darauf und anschließend auf das Ziel. **TASTENKÜRZEL: G**

GIFTSPRITZE



Diese praktische Spritze wird mitsamt einer Füllung Kaliumcyanid ausgeliefert. Klicken Sie darauf, und der Mauszeiger verändert seine Form. Klicken Sie damit auf Ihren Patienten - die Medizin wirkt sofort. **TASTENKÜRZEL: L**

GEGNERISCHE UNIFORMEN



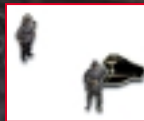
Wenn Sie eine Uniform finden, die irgend jemand irgendwo aufgehängt hat, nehmen Sie sie an sich - Klicken Sie auf die Hand, oder drücken Sie H, um zum entsprechenden Mauszeiger zu wechseln. Dann klicken Sie auf die gegnerische Uniform. Ab sofort ist der Spion als gefürchteter gegnerischer General verkleidet und kann unangefochten direkt vor der Nase seiner Gegner herumspazieren. Aber seien Sie vorsichtig: Wenn man ihn bei einer irgendwie leicht verdächtigen Tätigkeit beobachtet (etwa beim Töten eines Soldaten), während er eine gegnerische Uniform trägt, verliert er seine Tarnung! An einem sicheren Ort können Sie die Tarnung erneuern, indem Sie sie erneut anklicken (diesmal finden Sie sie in Ihrem Gepäck) oder die Taste U drücken.



GEGNERISCHE SOLDATEN ABLENKEN



Während Sie eine gegnerische Uniform tragen, können Sie sich einem feindlichen Soldaten nähern und dann auf die Marke klicken, die im Gepäck erscheint (oder drücken Sie D), um zum entsprechenden Mauszeiger zu wechseln. Dann klicken Sie auf den gegnerischen Soldaten, den Sie ablenken wollen. Sie reden mit ihm, und unabhängig von seinem Rang oder Auftrag bleibt dieser Soldat in Grundstellung vor Ihnen stehen. Seine Augen sind auf Sie gerichtet, bis Sie ihn mit der rechten Maustaste anklicken, um das Ablenkungsmanöver zu beenden.



ERSTE-HILFE-KOFFER



Bei den Einsätzen, an denen der Fahrer nicht teilnimmt, trägt Duchamp den Erste-Hilfe-Koffer. Um ihn zu benutzen, klicken Sie erst auf den Koffer im Gepäck, danach auf sich selbst oder einen verwundeten Kameraden. Sein Gesundheitszustand verbessert sich sofort. **TASTENKÜRZEL: K**

LEICHEN VERSTECKEN



Genau wie O'Hara kann Duchamp die Körper gefallener Gegner tragen. Klicken Sie auf die Hand (oder Taste H) und dann auf den toten Gegner, den er mitnehmen soll. Mit der rechten Maustaste anklicken, damit er die Leiche ablegt.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Der Mehrspielermodus von Commandos ermöglicht es mehreren Spielern, einen Einsatz gemeinsam zu erledigen. Dazu braucht jeder Teilnehmer einen Rechner, auf dem eine Kopie des Spieles installiert ist, diese Computer müssen miteinander durch ein lokales Netzwerk verbunden sein, das das TCP/IP-Protokoll unterstützt. Sie können auch mit anderen Leuten zusammenspielen, indem Sie sich per Telefonleitung in einen Mehrspieler-Server einwählen.

Wir erläutern Ihnen jetzt im Detail die notwendige Vorgehensweise für eine Mehrspielerpartie Commandos in einem lokalen Netzwerk. Wenn Sie nur eine kurze Beschreibung der nötigen Schritte brauchen schauen Sie direkt im Kapitel "DIE MEHRSPIELER-PARTIE: KURZANLEITUNG" weiter hinten nach.

"COMMANDOS" IM LOKALEN NETZWERK SPIELEN

Das Untermenü "MEHRSPIELER-PARTIEN" finden Sie im Menü "NEUES SPIEL" in Commandos. Dieses Untermenü ermöglicht es Ihnen, sich in einen Netzwerk-Spielservers einzuloggen, der auf neue Spieler wartet.

Damit Sie eine Mehrspielerrunde spielen können, muß einer der Rechner im Netz als Server dienen. Dazu muß auf diesem Rechner die Anwendung TCPServer gestartet werden, die zusammen mit Commandos ausgeliefert wird.

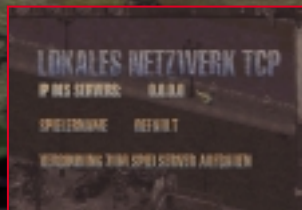
Dieses Programm finden Sie im Startmenü direkt neben dem Spiel selber. Es nennt sich "TCPServer: Mehrspieler-Server".

Wenn Sie TCPServer starten, erscheint in einem Fenster die IP-Adresse des Rechners, auf dem die Anwendung läuft. Alle Spieler, die eine neue Spielrunde auf diesem Server starten wollen, müssen diese IP-Adresse kennen und zu Programmbeginn eingeben.

Sobald auf dem Server das Programm TCPServer läuft, können Sie gemäß der folgenden Anleitung eine Mehrspielerrunde zusammenstellen:

ERSTER SCHRITT: DIE SPIELER BAUEN EINE VERBINDUNG ZUM SERVER AUF

Wenn ein Spieler den Punkt "MEHRSPIELER-PARTIE" aus dem Untermenü "NEUES SPIEL" wählt, erscheint folgendes Bild (FIGURE 10):



(FIGURE 10)

SERVER WÄHLEN

Das Feld "SERVER-IP-ADRESSE" ermöglicht Ihnen die Eingabe der IP-Adresse des Servers. Wie erwähnt, wird diese Adresse auf dem Server angezeigt, wenn das Programm TcpServer dort gestartet wird. Wenn diese Option zum ersten Mal angewählt wird, steht dort als Adresse 0.0.0.0. Aber nachdem Sie einmal eine gültige Adresse eingetippt haben, wird sie in einer Konfigurationsdatei abgespeichert und beim nächsten Start als Vorgabe übernommen. Wenn sich in einer der folgenden Spielrunden der Server ändert, müssen alle Spieler erst die neue IP-Adresse eingeben, bevor sie eine Verbindung aufbauen können.

SPIELERNAMEN AUSWÄHLEN

Unter der Option "SPIELERNAME" muß jeder Mitspieler einen Namen oder Spitznamen eingeben, unter dem er im Spiel erscheint, nämlich in der Liste der Mitspieler und unter den Spielfigur-Bildern im Commando-Auswahlbildschirm. Beim ersten Mal ist da noch STANDARD als Spielername vorgegeben, aber nachdem Sie einmal einen Namen eingetippt haben, wird er in einer Konfigurationsdatei abgespeichert und beim nächsten Start als Vorgabe übernommen. Wenn zwei Spieler den gleichen Namen benutzen wollen, nimmt der Server das klaglos an, aber aus rein praktischen Erwägungen sollten Sie eine solche Situation vermeiden.

VERBINDUNG ZUM SERVER UND EINTRAGUNG DER MITSPIELER

Die Option "MIT DEM SPIELSERVER VERBINDEN" überprüft, ob auf dem Server eine Spielrunde eröffnet wurde, und versucht, einzusteigen. Der erste Spieler, der mit dem Server verbunden wird, ist von da an der Spielleiter, bei seinen Menüs finden sich ein paar Optionen mehr. Sobald ein Spieler die Option "MIT DEM SPIELSERVER VERBINDEN" aktiviert, erscheint folgendes Menü auf seinem Bildschirm (FIGURE 11):



(FIGURE 11)

Auf dem Bildschirm des Spielleiters erscheint rechts neben dem Wort "SPIELER" noch der Begriff "SPIELLEITER", und in der letzten Zeile findet er einen Menüpunkt, der bei den anderen Spielern nicht erscheint: "Einsatz aussuchen".

Es ist nur möglich, einer Mehrspielerrunde beizutreten, solange der Spielleiter noch auf dem Bildschirm "Spieler" ist. Sobald er nämlich mit der Option Einsatz aussuchen entschieden hat, welcher Einsatz gespielt wird, ist das Spiel "geschlossen", weitere Neuzugänge werden nicht mehr angenommen.

Wenn zu dem Zeitpunkt, an dem ein Spieler die Option "MIT DEM SPIELSERVER VERBINDEN" anklickt, das Programm TcpServer nicht auf dem Server läuft oder der Spielleiter die Beitrittsphase schon beendet hat, erscheinen auf dem Bildschirm die entsprechenden Hinweise.

Die Zeile mit der Aufschrift "Spieler" ist rein informativ und zeigt an, wieviele Spieler derzeit mit dem Server verbunden sind. Ihre Namen erscheinen auf der Liste darunter. Wenn der Spielleiter also dem Spiel beitrifft, ist als Spieleranzahl eine 1 angezeigt (denn der erste Spieler, der beitrifft, wird ja Spielleiter), und in der Namensliste erscheint nur sein Name.

Als nächstes sehen Sie ein Mitteilungsfeld, in dem die Spieler sich miteinander unterhalten können, indem sie auf die Zeile darunter ihre eigenen Mitteilungen eintippen. Sobald Sie auf Ihrem Rechner eine Nachricht eingetippt und mit der Return-Taste abgeschlossen haben, erscheint diese Nachricht im Mitteilungsfeld bei jedem angeschlossenen Spieler. Davor steht Ihr Name oder Spitzname, mit dem Sie sich angemeldet haben. Der Spielleiter kann so zum Beispiel nachfragen, ob alle mit seiner Wahl des Einsatzes einverstanden sind. Während dieser Anmeldungsphase kann jeder Spieler noch mit der Option "Ende" aus dem Spiel aussteigen und zum Hauptmenü zurückkehren. Dadurch wird er von der Liste der Spieler dieser Runde gelöscht. Wenn der Spielleiter von dieser Möglichkeit Gebrauch macht, "erbt" ein anderer Spieler seine Rolle. Die Option "Einsatz aussuchen", die nur auf dem Rechner des Spielleiters auftaucht, beendet die Anmeldungsphase und leitet über zum nächsten Schritt, der Auswahl des Einsatzes.

SYSTEMMITTEILUNGEN WÄHREND EINER NETZWERK-SPIELRUNDE

Das Mitteilungsfeld zeigt in allen Netzwerk-Spielemenüs auch die Mitteilungen des Computersystems an, und zwar in einer anderen Farbe als die Spieler-Mitteilungen. Dazu gehören zum Beispiel die Benachrichtigungen bei Erfolg oder Fehlschlag eines Einsatzes. In einem solchen Falle erscheint das Mitteilungsfenster auf den Rechnern aller angeschlossenen Spieler.

ZWEITER SCHRITT: DER SPIELLEITER WAHLT EINEN EINSATZ AUS

Sobald der Spielleiter beschließt, daß genug Spieler der Runde beigetreten sind, klickt er auf die Option "Einsatz aussuchen". Daraufhin erscheint auf allen Rechnern folgendes Menü: FIGURE 12.

Dieses neue Menü zeigt in der obersten Zeile an, wieviele Spieler an dieser Runde teilnehmen und wieviele Einsätze gewählt werden können. Darunter folgt eine Liste der verfügbaren Einsätze. Dies sind die Einsätze, bei denen mindestens so viele alliierte Soldaten eingesetzt sind, wie Spieler an dieser Runde teilnehmen. Auch das Mitteilungsfeld wird immer noch angezeigt, die Spieler können sich also weiterhin gegenseitig Nachrichten zukommen lassen. Wie beim vorherigen Bildschirm können Spieler noch immer mit der Option "Ende" aus dem Spiel aussteigen, neue Spieler können allerdings nicht mehr einsteigen. Schließlich beendet die Option "Einsatz akzeptieren", die nur auf dem Rechner des Spielleiters auftaucht, die Einsatzauswahl und leitet weiter zum letzten Schritt, der Auswahl der Commandos. Der Einsatz, den der Spielleiter aus der Liste der verfügbaren Einsätze ausgesucht hat, wird auf allen angeschlossenen Rechnern geladen.



(FIGURE 12)

DRITTER SCHRITT: DIE SPIELER WAHLEN IHRE SPIELFIGUREN AUS

Sobald der Einsatz geladen ist, erscheint ein solches Menü auf allen Rechnern: FIGURE 13.

Dies ist der letzte Schritt, bevor es ans Spielen geht. Das Mitteilungsfeld wird immer noch angezeigt, die Spieler können sich also weiterhin gegenseitig Nachrichten zukommen lassen. Nun sehen Sie eine Fotogalerie der Commandos, die an dem gewählten Einsatz teilnehmen. Wenn ein Spieler auf eines der Portraits klickt, erscheint sein Name unter dem Bild - dieser Soldat "gehört" nun diesem Spieler und wird von ihm während des gesamten Einsatzes gesteuert. Die anderen Spieler können ihm keine



(FIGURE 13)

Befehle geben. Wenn Sie eine Ihrer Spielfiguren erneut anklicken, löschen Sie ihre Auswahl und geben die Figur wieder frei. Nun kann ein anderer Spieler diese Figur übernehmen. Jeder Spieler kann nur so viele Commands auswählen, wie ihm zustehen. Wenn etwa bei vier Spielern vier Commands am Einsatz teilnehmen, darf jeder Spieler natürlich nur eine Figur wählen. Gibt es aber fünf Soldaten zur Auswahl, darf ein Spieler zwei Figuren steuern. Sobald aber ein Spieler zwei Bilder angeclickt hat, können alle anderen Spieler nur noch eine Figur wählen. Erst wenn jede der Spielfiguren einem Spieler zugeordnet ist, kann der Spielleiter die Option "Weiter" anklicken (diese Option erscheint nur auf seinem Rechner). Ebenfalls nur der Spielleiter hat die Möglichkeit, auf "Einsatz aussuchen" zu klicken, was alle Beteiligten zum vorherigen Bildschirm zurückbringt (siehe oben, "Zweiter Schritt"). Sobald der Spielleiter die Option "Weiter" anklickt, beginnt die Mehrspieler-Partie.

MENÜANZEIGE WÄHREND EINER MEHRSPIELER-PARTIE

In einer Solorunde kommt der Spieler durch Drücken der ESC-Taste zum Hauptmenü zurück. In einer Mehrspieler-Partie hingegen genügt es, wenn einer der Spieler ESC drückt, dann wird das Spiel für alle angeschlossenen Spieler unterbrochen, und es erscheint der Bildschirm zur Auswahl der Spielfiguren. Während dieses Fenster angezeigt wird, kann jeder Spieler die Auswahl einer Spielfigur löschen und sie dadurch für einen anderen Spieler freigeben. Außerdem ist es hier möglich, "verlassene" Spielfiguren auszuwählen, Mitteilungen auszutauschen oder die Spielrunde durch Anklicken der Option Ende ganz zu verlassen. In jedem Fall werden die Spielfiguren, die der "Deserteur" zurückläßt, frei, so daß die anderen Spieler sie wählen können. Der Bildschirm zur Auswahl der Spielfiguren erscheint auch während des Spiels, wenn einer der Spieler die Runde verläßt oder die Verbindung eines Spielers zum Rest des Netzwerks aus irgendeinem Grund abreißt. In diesem Fall müssen die verbleibenden Spieler die freigewordenen Spielfiguren übernehmen. Es ist nicht möglich, das Spiel fortzusetzen, solange es noch freie Spielfiguren gibt (also Figuren, die kein Spieler steuert). Während der Bildschirm zur Auswahl der Spielfiguren angezeigt wird, kann der Spielleiter auch einen anderen Einsatz auswählen, mit Hilfe der Option "Einsatz aussuchen". Wie vorher schon, muß auch hier einer der anderen Spieler einspringen, wenn der Spielleiter selber aussteigt.

DER SPIELLEITER KANN DEN SPIELSTAND SICHERN UND LADEN

Ein Netzwerk-Spielstand kann gesichert und wieder geladen werden. Diese Option steht allerdings nur dem Spielleiter zur Verfügung, und nur mit den Möglichkeiten der Spiel-Schnellspeicherung und dem Laden der Schnellspeicher-Spielstände (CTRL+S bzw. CTRL+L). Wenn während einer Mehrspielerrunde ein neuer Einsatz begonnen wird, ist der gespeicherte Spielstand eines früheren Einsatzes nicht mehr verfügbar.

EINEN EINSATZ FORTFÜHREN NACH ERFOLG ODER FEHLSCHLAG

Wie bereits erwähnt, bringt jede Systemmeldung über den Erfolg oder Fehlschlag eines Einsatzes alle Mitspieler zurück zum Commando-Auswahlbildschirm. Hier kann der Spielleiter nun durch Anklicken des "Weiter"-Feldes entscheiden, daß der Einsatz fortgeführt wird. Was dann passiert, hängt davon ab, warum der Einsatz beendet wurde:

- Wenn der Einsatz vorbei ist, erscheint durch Anklicken der Taste "Weiter" das Einsatz-Auswahlmenü, so daß die Spieler sich einen anderen Einsatz aussuchen können. Wurde der Einsatz erfolgreich abgeschlossen, dann wird standardmäßig der nachstfolgende Einsatz ausgewählt. War der letzte Einsatz hingegen ein Fehlschlag, ist die Standardoption, ihn noch einmal von vorne zu spielen.
- Wenn etwas passiert, was den Einsatz fehlschlagen läßt, aber trotzdem ein Weiterspielen gestattet (etwa, wenn das Fluchtfahrzeug zerstört wurde), dann können Sie mit der Taste "Weiter" den gleichen Einsatz da weiterspielen, wo er unterbrochen wurde. Um einen anderen Einsatz zu spielen oder um den gleichen Einsatz von vorne zu beginnen, muß der Spielleiter die Option "Einsatz aussuchen" anklicken.

DIE MEHRSPIELER-PARTIE: KURZANLEITUNG

Alles, was oben über Netzwerkspiele gesagt wurde, läßt sich in den folgenden Schritten zusammenfassen:

- 1) Starten Sie auf einem Rechner, der am Netzwerk hängt, das Programm TCPServer.
- 2) Die einzelnen Spieler starten Commandos und wählen im Hauptmenü die Option "NEUES SPIEL / MEHRSPIELER-PARTIE / MIT DEM SPIELSERVER VERBINDEN". Wenn Sie zum ersten Mal spielen, müssen Sie dem Rechner zuvor die IP-Adresse des Servers und Ihre eigenen Spitznamen angeben, im Menü unter NEUES SPIEL / MEHRSPIELER-PARTIE. Der erste Spieler, der sich in den Server einloggt, wird zum Spielleiter.
- 3) Im Spielerfenster wählt der Spielleiter die Option "Einsatz auswählen", wenn er der Meinung ist, es seien genug Spieler eingeloggt.
- 4) Im Einsätze-Fenster wählt der Spielleiter einen Einsatz aus der Liste aus und klickt dann auf "Einsatz akzeptieren". Der Einsatz wird auf allen Rechnern geladen.
- 5) Im Fenster "Commandos aussuchen" klicken die Spieler die Spielfiguren an, die sie steuern wollen. Sobald alle Verbündeten gewählt haben, kann der Spielleiter auf "Weiter" klicken, um das Spiel zu starten.
- 6) Während des Spiels kann der Spielleiter den Spielstand speichern und laden mit den Tastenkombinationen CTRL + S / CTRL + L. Er kann auch den Einsatz wechseln.
- 7) Die Spieler können während eines Einsatzes Spielfiguren "verlassen" oder die Steuerung über verlassene Spielfiguren wieder übernehmen. Wenn ein Spieler aus der Runde aussteigt, zwingt er damit die übrigen Teilnehmer, die Steuerung seiner Spielfiguren zu übernehmen, bevor sie weitermachen können.

DIE TASTATURBELEGUNG

1..7 (über den Buchstaben)	Soldaten auswählen
F1	Hilfe
F2...F7	Verschiedene Fenster-Modi auf dem Spielbildschirm anzeigen
P	Pause
+ oder " (Ziffernblock)	Vergrößern / verkleinern
* (Ziffernblock)	Normale Vergrößerungsstufe
TAB	Anzeigeposition des Gepäcks auf dem Bildschirm (links/rechts)
ESC	Zum Hauptmenü
Ctrl + B	Eine Zusammenfassung der Einsatzbesprechung ansehen
Ctrl + S	Schnellspeicherung des momentanen Spielstandes
Ctrl + L	Letzten Schnellspeicherungs-Spielstand laden
Alt + Anklicken	Der Kamera ein Ziel zum Verfolgen zuweisen
Ctrl + Anklicken	Die Bordwaffen eines bewaffneten Fahrzeugs abfeuern
Shift + Anklicken	Das Blickfeld des ausgesuchten Gegners überprüfen

DIE TASTENKÜRZEL

Die Tastenkürzel für jede einzelne Handlung funktionieren genauso, als hätten Sie auf den entsprechenden Gegenstand im Gepäck geklickt. Beachten Sie, daß Sie diese Kürzel natürlich nur verwenden können, wenn sich der entsprechende Gegenstand auch im Gepäck des ausgewählten Soldaten befindet.

A Ferngezündete Bombe hochjagen	K Erste-Hilfe-Koffer
B Bombe ablegen	L Giftspritze
C Auf den Boden legen	M Maschinenpistole
D Tauchausrüstung (Marine) oder Gegner ablenken (Spion)	Q Ablenkender aussetzen
E Granate	R Präzisionsgewehr
F Klappspaten	S Aufstehen (Gegenteil der Taste "C")
G Pistole	T Schlauchboot aussetzen (nur in flachem Wasser) Uniform wieder benutzen
H Hand (zum Aufheben von Gegenständen) Ablenkender ein-/ausschalten	W Zange
J Falle (Pionier) oder (Marine)	X Messer

DAS TEAM

Gonzo Suárez Projektmanager, Spieldesigner,
Chefentwickler & Software-Design
Ignacio Pérez Leiter Einsatz-Design & Co-Spieldesigner
Jorge Blanco Grafikdesign & Leitender Grafiker
Jon Beltrán de Heredia Leitender Programmierer & Software-Design
Javier Arévalo Software-Design
Pablo Toledo Programmierung (Video-Engine, Effekte & KI
der deutschen Patrouillen)
Fernando Colomer BXBProgrammierung (Einsätze & KI der
deutschen Soldaten)
Unai Landá Programmierung (3D-Unterstützung,
Netzsoftware & Credits)
Vicente Ribes Programmierung (Interne Engine)
Jaime Cifuentes Programmierung (Benutzersteuerung & Alliierte)
Alex Camacho Programmierung (Einsätze & Verschiedenes)
José María Calvo Programmierung (Einsätze & Tools)
Julian Perez Programmierung (Einsätze & Tools)
Jorge G. Mourelle Grafiker
Asier Hernáez Lavina Grafiker
Guillermo Tostón Grafiker
Daniel Estival Grafiker
Jorge Fernández Grafiker

César Astudillo
Armando Sobrado
M^a José Romero
David García Morales
Jorge Luis Sánchez

Michael Newey
Eric W. Adams
Mike McHale
Tom Murton

Chris Eldridge
Gavin Skinner
John Ree
John Reddington
Gary LaRochelle
David Finn
Land Murphy
Mike Schmidt
Tom Marx

Flavia Timiani
Karen Ridley
Sacha Fernandes
Marcus Behrens
Rolf D. Busch

Weiteres Design
Einsatzdesign
Weitere Grafik
Musik & Audio
Testleitung

UK-Produzent
US-Produzent
US-Manager der Qualitätskontrolle
UK-Leitung der Qualitätskontrolle

UK-Qualitätstester
UK-Qualitätstester
UK-Qualitätstester
US-Qualitätstester
US-Qualitätstester
US-Qualitätstester
US-Qualitätstester

Lokalisierungsmanager
Produktmanager England
Produktmanager US
Produktmanager Deutschland
Deutsche Fassung

BESONDERER DANK AN:

Alfredo Martín
Ricardo Sánchez
Javier Reyes
José María Espona
Pedro Ruiz
Rafael Cobo
Tim Weaver
Lee Wilkinson
Lee Briggs

Die Orte, Personen, Situationen und Geschehnisse,
die in diesem Spiel dargestellt werden, sind
Phantasieprodukte, frei inspiriert vom Zweiten
Weltkrieg. Reale und erfundene Geschehnisse sind
darin vermischt. Dieses Spiel sollte auf gar keinen Fall
als Quelle für historische Fakten angesehen werden.

Design & AD

Frank Parker
Quinton Luck
Nathalie Foster

HOTLINE

Sie erreichen unsere Hotline unter folgenden Nummern:

Deutschland: 0190 / 51 00 51

(1,21 DM pro Minute. Minderjährige benötigen das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten, bevor Sie anrufen.)

Aus Österreich / Schweiz wählen Sie: 0049 1805 22 51 00

Oder Sie schicken uns ein Fax unter: 05241 / 95 33 95

Oder ein E-mail unter: eidos@maxupport.de

Wenn Sie sich als regelmäßiger Kunde registrieren lassen möchten, können Sie dies gerne tun unter: www.maxupport.de/eidos/registrierung



COMMANDOS: HINTER FEINDLICHEN LINIEN. ENTWICKELT VON PYRO STUDIOS. © & ® 1998 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

EIDOS
INTERACTIVE