

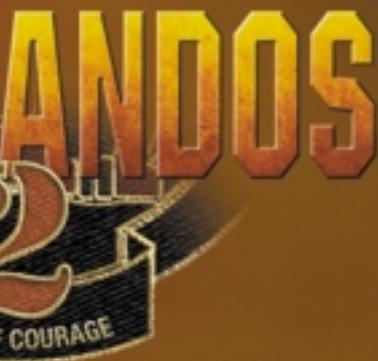


EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie nachfolgende Warnung aufmerksam durch, bevor Sie dieses Spiel benutzen oder Ihren Kindern gestatten, es zu benutzen. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsverlust kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichtern oder Lichtmustern ausgesetzt werden. Derartige Personen können beim Spielen bestimmter Computerspiele oder beim Betrachten bestimmter Monitorbilder einen epileptischen Anfall erleiden. Das kann sogar bei manchen Personen auftreten, die zuvor noch nie einen Anfall hatten und nicht wissen, dass sie unter Epilepsie leiden. Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder jemals unter Symptomen gelitten haben, die man mit Epilepsie in Verbindung bringen kann (Krämpfe, Bewusstseinsverlust usw.), müssen Sie unbedingt Ihren Arzt konsultieren, bevor Sie dieses Spiel verwenden. Kinder sollten niemals ohne die Beaufsichtigung durch Erwachsene spielen. Sollten Sie oder Ihre Kinder während der Verwendung des Spiels unter einem oder mehreren der nachfolgenden Symptome leiden, beenden Sie das Spiel AUGENBLICKLICH und konsultieren Sie Ihren Arzt: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, unwillkürliche Bewegungen oder Muskelkontraktionen.

ALLGEMEINE SICHERHEITSHINWEISE

- Halten Sie während des Spiels genügend Abstand vom Monitor. Idealerweise sitzen Sie so weit vom Monitor entfernt, wie es auf Grund der Länge der verschiedenen Kabeln möglich ist.
- Vermeiden Sie es zu spielen, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten.
- Der Raum, in dem Sie spielen, sollte gut beleuchtet sein.
- Legen Sie mindestens einmal pro Stunde eine Spielpause von 10 bis 15 Minuten ein.



INHOUD

INSTALLATION	3	PFOSTEN ERKLIMMEN UND AN KABELN	
DEINSTALLATIONSPROGRAMM	3	ENTLANG HANGELN	21
DIE AUFTRÄGE	4	GEGENSTÄNDE AUFNEHMEN UND ABLEGEN	22
IHRE LAUFBAHN IN DER ARMEE	4	GEGENSTÄNDE WERFEN	23
DIE EINSATZBESPRECHUNG	5	SCHALTER	23
DAS PUZZLE	5	DIE CHARAKTERE	24
SCHWIERIGKEITSGRAD	5	DIE COMMANDOS	
EINIGE GEOGRAFISCHE UND GESCHICHTLICHE ZUGESTÄNDNISSE	6	SERGEANT JACK SCHLÄCHTER O'HARA	24
DAS SPIEL	7	RENE FRENCHY DUCHAMP	25
DIE UMGEBUNG BETRACHTEN		THOMAS FACKEL HANCOCK	25
DIE KAMERA BEWEGEN	7	JAMES FLOSSE BLACKWOOD	26
DIE KAMERA DREHEN	7	SAMUEL BROOKLYN	27
HERANZOOMEN UND WEGZOOMEN	8	SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE DER DUKE	28
MEHRERE KAMERAS	8	NATASCHA LIPPJE VAN DEN ZAND	28
DIE GRENZEN DER SPIELUMGEBUNG	8	PAUL TOLEDO LUPIN	29
DEN FEIND UND INTERAKTIVE UMGEBUNGSELEMENTE AUSMACHEN	8	WHISKY	29
DIE BENUTZEROBERFLÄCHE DES SPIELS	9	BESONDERE CHARAKTERE	30
DER MAUSZEIGER	9	DER FEIND	30
SICHTBEREICH DES GEGNERS	9	ALARMIERTE FEINDE	31
KARTE	10	WAFFEN	31
EINE VERFOLGERKAMERA ZUWEISEN	10	COMMANDOS	31
HILFE	11	PATROUILLEN	32
ANZEIGEN FÜR AUSDAUER, SAUERSTOFF UND KÖRPERTEMPERATUR	11	INFORMATIONEN ÜBER DEN FEIND UND AUSTRÜSTUNG VOM FEIND ERHALTEN	32
WAFFEN, WERKZEUGE UND GEGENSTÄNDE IM GEPÄCK	11	WODURCH DER FEIND ALARMIERT WERDEN KANN	33
ROBBEN, AUFSTEHEN ODER VERLASSEN	12	GEGNERISCHE FAHRZEUGE	33
UNTERSUCHEN	12	WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG	34
ANGRIFFSMODUS	13	GEGENSTÄNDE, DIE MAN DURCH EINEN KLICK AUSWÄHLT	34
LEBENSENERGIEANZEIGE	13	GEGENSTÄNDE, DIE MAN ABLEGEN KANN	36
IHR CHARAKTER	13	GEGENSTÄNDE, DIE MAN MIT ZWEI KLICKS VERWENDET	38
DAS GEPÄCK	14	WAFFEN	41
BESCHREIBUNG	14	FAHRZEUGE	43
DIE VERWENDUNG DES GEPÄCKS	14	FAHRZEUGE LENKEN	43
CHARAKTERE AUSWÄHLEN	15	EINZELSPIELER	44
MEHRERE CHARAKTERE AUSWÄHLEN	16	SPIEL EINRICHTEN	44
GEISELN BEFREIEN	16	MEHRSPIELER	45
VERBÜNDETE SOLDATEN AUSWÄHLEN	16	CHARAKTERE AUSWÄHLEN	45
SICH IM SPIEL BEWEGEN		UNTERSCHIEDE ZWISCHEN EINZELSPIELER- UND MEHRSPIELERPARTIEN	46
GEHEN, RENNEN, AN EINE MAUER PRESSEN, STOCKWERK WECHSELN	17	DAS TEAM	48
SCHWIMMEN, TAUCHEN UND AUFTAUCHEN	17	HELPLINE	50
ZUGANG ERLANGEN	19		
TÜREN, FENSTER, FALLTÜREN UND LEITERN	19		
LÖCHER UND VERSTECKE	20		

INSTALLATION



Falls bei Ihrem Computer die Funktion "Automatische Benachrichtigung bei Wechsel" aktiviert ist, beginnt die Installation von selbst, sobald Sie die erste CD von Commandos 2 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen.

Anderenfalls klicken Sie mit rechts auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen "Öffnen". Rufen Sie dann die Datei "Setup.exe" auf. Sie befindet sich im Hauptverzeichnis der CD.

Danach wird automatisch der "Install Shield Wizard" gestartet und kurz darauf werden Sie aufgefordert, den Lizenzvertrag zur Benutzung von Commandos 2 zu akzeptieren. Nachdem Sie den Lizenzvertrag akzeptiert haben, werden Sie aufgefordert, das gewünschte Installationsverzeichnis anzugeben.

Alle Dateien des Spiels werden in diesem Verzeichnis installiert. Standardmäßig lautet dieses Verzeichnis:

`\Programme\Commandos2` Sie können dieses Verzeichnis natürlich beliebig ändern.

Schlussendlich werden Sie noch gefragt, ob Sie DirectX8.0 installieren wollen. Keine Sorge! Falls Sie diese Option anwählen und die entsprechenden Dateien bereits auf Ihrem System vorhanden sind, wird die Installation einfach übersprungen. Ansonsten wird Ihr DirectX auf den neuesten Stand gebracht.

Die Installation des Spiels wird natürlich nur ausgeführt, wenn Sie über genügend freien Speicherplatz auf der Festplatte verfügen. Nachdem das Spiel installiert wurde, überprüft das Spiel die auf Ihrem System installierte Version von DirectX. Das geschieht nur, wenn Sie zuvor die Option gewählt haben, dass DirectX8.0 installiert werden soll. Bei Bedarf wird dann DirectX8.0 installiert. Abhängig von Ihrem Betriebssystem werden Sie nun vielleicht dazu aufgefordert, den Computer neu zu starten. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms, und Sie können Ihre Ausbildung als Einsatzleiter der Commandos so rasch wie möglich beginnen.

DEINSTALLATIONSPROGRAMM

- Entfernen und Verändern: Diese Anwendung bietet Ihnen drei Optionen, aus denen Sie wählen können, bevor irgendetwas deinstalliert wird:
- Verändern: Hier können Sie Optionen ändern, die Sie bei der Installation festgelegt haben.
- Reparieren: Das Programm überprüft alle Dateien im Installationsverzeichnis. Wenn es dabei auf Fehler stößt, versucht es diese zu beheben, indem es die entsprechenden Dateien neu installiert.
- Entfernen: Das Programm löscht alle installierten Dateien von der Festplatte und nimmt die entsprechenden Änderungen in der Registry vor.

COMMANDOS 2 DIE AUFTRÄGE

In Commandos 2: Men of Courage sind Sie der Anführer einer tapferen Gruppe von Männern und Frauen, die verschiedene Aufträge erfüllen müssen. Die Aufträge spielen vor dem Hintergrund des 2. Weltkrieges, sollten allerdings nicht als historisch korrekt angesehen werden. Im Rahmen der Aufträge erfüllen Sie die verschiedensten Ziele und überwinden zahllose Herausforderungen. Dabei stehen ihnen praktisch endlose Lösungsmöglichkeiten zur Verfügung, die nur durch Ihre Taktik, Ihre Fähigkeiten und Ihr Geschick im Einsatz der verschiedensten Waffen begrenzt werden. Bei allen Aufträgen gibt es zumindest ein Hauptziel. Dabei handelt es sich um Aufträge wie Gefangene zu retten, den Gegner auszuspionieren, Angriffe auszuführen oder irgendetwas zu verteidigen. In den Aufträgen gibt es natürlich auch Nebenziele und zahlreiche versteckte Hinweise, die es ihnen ermöglichen, die Aufträge leichter oder besser zu erfüllen. Falls Sie es nicht schaffen, die Ziele zu erfüllen, oder Sie Mitglieder Ihres Teams verlieren, müssen Sie es nochmals versuchen.

Bei der Erstellung von Commandos 2: Men of Courage haben wir hauptsächlich darauf geachtet, ein gut spielbares und unterhaltsames Spiel zu programmieren. Eine historisch korrekte Darstellung der Ereignisse des 2. Weltkrieges war dabei nicht unser Ziel. Sollte in Ihrem Geschichtsbuch also das eine oder andere Ereignis anders dargestellt sein als im Spiel, dann ... Ja, dann wird Ihr Geschichtsbuch wohl Recht haben!

IHRE LAUFBAHN IN DER ARMEE

Das Leben in der Armee ist wahrlich nicht einfach. Um erfolgreich zu sein, müssen Sie alle Aufgaben, die man Ihnen zu Beginn und während eines Einsatzes stellt, so gut wie möglich erfüllen. Sobald Sie einen Auftrag beendet haben, können Sie den nächsten Auftrag in Angriff nehmen. Sobald Sie einen Einsatz erfolgreich beendet haben, erhalten Sie eine bestimmte Anzahl Punkte, die Ihnen zeigt, wie gut Sie den Einsatz erfüllt haben. Die Punktezahl hängt von der Anzahl der erfüllten Nebenziele, der Zeit, die sie benötigt haben, dem Schaden, den Ihre Leute erhielten und verschiedenen anderen Faktoren ab, beispielsweise welche Gebiete der Karte Sie erforscht haben und wie oft Sie vom Gegner bemerkt wurden. Die Anzahl der ausgeschalteten Gegner und die Art, wie Sie die Gegner ausschalten, spielt ebenfalls eine Rolle. Sie erhalten die meisten Punkte, wenn Sie es schaffen, die Gegner zu fesseln, weniger Punkte, wenn Sie sie mit dem Messer töten und am wenigsten Punkte, wenn Sie sie erschießen.

Ihr Punktestand erhöht sich von Auftrag zu Auftrag. Wenn Sie genügend Punkte gesammelt haben, steigen Sie um einen Dienstgrad auf. Zu Beginn des Spieles haben Sie den niedrigsten Dienstgrad. Bis zum Ende des Spieles können Sie es bis zum Feldmarschall bringen. Das ist allerdings nur möglich, wenn Sie sich bei allen Aufträgen außergewöhnlich gut schlagen. Ihre Ehre und Ihre Karriere hängt davon ab, wie gut sie sind ... Und die Höhe Ihrer Pension auch.



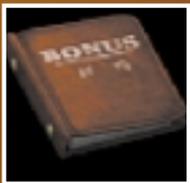
DIE EINSATZBESPRECHUNG



Zu Beginn jedes Auftrages erhalten Sie kurze Informationen darüber, was man von Ihnen und Ihren Männern erwartet. Diese Information deckt die folgenden Bereiche ab:

- Die allgemeine strategische Lage
- Die Hauptziele
- Einen Überblick über die Gegend, in welcher der Auftrag stattfindet. Dabei wird Ihnen auch erklärt, wo Sie die jeweiligen Ziele erfüllen können.

Sie können die Auftragsbesprechung jederzeit durch einen Druck auf die Escape-Taste abbrechen. Verwenden Sie das Notizbuch, um sich die Ziele während eines Auftrags nochmals anzusehen.



DAS PUZZLE

In einigen Aufträgen können Sie einzelne Puzzlestücke finden. Falls Sie diese finden und das Spiel beenden, werden dadurch geheime Aufträge freigeschaltet.

Die Puzzleteile sind an allen möglichen Orten verteilt. Manche liegen einfach am Boden herum, andere wiederum befinden sich in Kisten, Schränken, im Besitz eines Feindes usw. Puzzleteile kann man theoretisch überall dort finden, wo man auch andere Gegenstände finden könnte. Die bereits gefundenen Puzzleteile können Sie auf einem Tisch betrachten, der sich durch eine Schaltfläche am oberen Bildschirmrand einblenden lässt.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Durch die Änderung des Schwierigkeitsgrads bleiben die Ziele unverändert. Es ändern sich allerdings das Verhalten der Feinde und die Ausrüstungsgegenstände, die man finden kann. Im normalen Schwierigkeitsgrad vergeht beispielsweise mehr Zeit, bis der Feind reagiert, wenn er einen ihrer Leute bemerkt und auf ihn schießt, als bei "Schwierig" oder "Sehr schwierig".

Im normalen Schwierigkeitsgrad verfügen Ihre Schusswaffen über die größte Reichweite und schießen sehr rasch. Die Feinde haben eine schlechte Reaktionszeit, wodurch Sie sich mehr Fehler erlauben dürfen. Sollte die Lebensenergie eines Ihrer Commandos sich null nähern, können Sie es mittels einer Erste-Hilfe-Ausrüstung wieder auf die Beine bringen. Sie finden viel Munition und andere Gegenstände. Granaten und andere Sprengstoffe verfügen über einen großen Explosionsradius.

Auf "Schwierig" treffen Sie auf mehr Gegner, die wesentlich rascher reagieren. Die Reichweite und Schussfrequenz Ihrer Feuerwaffen ist reduziert. Die Schusswaffen der Gegner richten mehr Schaden an. Wenn die Lebensenergie eines Ihrer Team-Mitglieder auf null fällt, ist es tot.



Auf "Sehr schwierig" reagieren die Gegner sofort, wenn Sie einen Ihrer Leute sehen. Ihre Schusswaffen reichen extrem weit und sind sehr tödlich. Erste-Hilfe-Ausrüstung und Munition sind äußerst rar, und der Erfolg oder das Scheitern eines Einsatzes können von einem einzelnen Schuss abhängen. Die Feinde erholen sich wesentlich rascher, wenn sie bewusstlos geschlagen werden. Wein beeinträchtigt sie nur eine kurze Zeitspanne.

EINIGE GEOGRAFISCHE UND GESCHICHTLICHE ZUGESTÄNDNISSE

- Ja, wir wissen, dass ...
- es keine Pinguine in der Arktis gibt.
- die U-Boot-Bunker von La Pallice in La Rochelle mehr als drei Hangars hatten.
- die Brücke über den Kwai existiert, aber niemals zerstört wurde und auch nicht aus Holz besteht.
- die Statue Buddhas sich nicht in Indien, sondern in einem Tempel in Kyoto in Japan befindet.
- die Shinano versenkt wurde, bevor sie ihren ersten Kampfeinsatz erleben durfte.
- es keine Piranhas in Asien gibt, sondern nur im Amazonas.

Die geschichtlichen Ereignisse und der Zeitpunkt dieser Ereignisse basieren zwar auf geschichtlichen Fakten, wurden jedoch aus spieltechnischen Gründen angepasst. Wenn Sie Geschichte lernen wollen, sollten Sie ein Geschichtsbuch lesen. Das hier ist ein Computerspiel und dient nur zu Ihrer Unterhaltung!



DAS SPIEL



In diesem Abschnitt finden Sie wichtige Informationen über die grundlegenden Aspekte von Commandos 2, beispielweise Informationen über Ihre Männer, die Waffen, die Ihnen während der Aufträge zur Verfügung stehen und verschiedene taktische Tipps, die es ihnen leichter machen werden, Ihre Aufträge zu erfüllen. Wenn Sie diesen Abschnitt lesen, garantiert das zwar noch nicht ihren Erfolg, aber es macht ihnen klar, über welche Möglichkeiten Sie verfügen, wie Ihre Feinde möglicherweise reagieren und mit welchen Gefahren Sie rechnen müssen. Viel Glück, und zeigen Sie es dem Feind!

DIE UMGEBUNG BETRACHTEN

DIE KAMERA BEWEGEN

Sobald ein Auftrag begonnen hat, können Sie den sichtbaren Bildschirmausschnitt beliebig verschieben und so das ganze Einsatzgebiet betrachten und studieren. Sie sollten diese Möglichkeit nutzen, bevor Sie den ersten Befehl erteilen. Dadurch haben Sie einen viel besseren Überblick über die allgemeine Situation.

Um den Bildschirmausschnitt zu verschieben, verwenden Sie die Pfeiltasten. Oder Sie bewegen den Mauszeiger an den Bildschirmrand. Können Sie den Ausschnitt in eine Richtung nicht weiter verschieben, haben Sie den Kartenrand erreicht.

Um den Bildausschnitt rascher zu verschieben, halten Sie entweder die Shift-Taste gedrückt, während Sie mit den Pfeiltasten navigieren, oder Sie drücken die Alt-Taste, wenn Sie die Maus benutzen.

DIE KAMERA DREHEN



Ihnen wird sicher schon aufgefallen sein, dass es auf der Karte zahlreiche Stellen gibt, die durch Häuser, Mauern, Möbel oder Pflanzen verdeckt sind. Um die Karte besser studieren zu können, stehen ihnen insgesamt vier Blickwinkel zur Verfügung.

Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und drücken Sie dann die Pfeil-links-Taste oder die linke Maustaste, um die Ansicht in 90°-Schritten im Uhrzeigersinn zu drehen.

Innerhalb von Gebäuden, Gängen und Tunnel, können Sie die Kamera auf die gleiche Weise drehen wie in der Außenansicht. Allerdings ist die Kamera hier stufenlos drehbar. Dadurch ist ein noch besserer Überblick garantiert.



HERANZOOMEN UND WEGZOOMEN

Eine weitere, äußerst praktische Funktion besteht darin, die Größe des dargestellten Bildausschnitts zu ändern. Drücken Sie die Minus-Taste (-), um wegzuzoomen. Auf diesem Weg können Sie mehr

Gebiet auf einmal einsehen. Drücken Sie die Plus-Taste (+), um heranzuzoomen und so mehr Details einer bestimmten Gegend zu sehen.

Um die Standardzoomstufe zu erreichen, können Sie entweder so lange wie nötig die Plus- oder Minus-Taste drücken oder einmal auf die Mal-Taste (x) am Ziffernblock.

MEHRERE KAMERAS

In manchen Aufträgen werden sich ihre Männer oder Ziele an verschiedenen Orten der Karte befinden. Manchmal ist es hilfreich zu wissen, was an mehreren Orten vor sich geht, ohne ständig die Kamera von einem Ort zum anderen Ort zu verschieben.

Drücken Sie die Tasten F2 bis F7, um den Bildschirm in mehrere Bereiche zu unterteilen. Auf diesem Weg können Sie sehen, was an verschiedenen Stellen der Karte gerade passiert. Bitte beachten Sie auch, dass einige der Funktionstasten einem Bildschirmbereich unterschiedliche Einstellungen zuweisen können. Die erste Einstellung wird aufgerufen, indem Sie die Funktionstaste einmal drücken. Die zweite Einstellung wird aufgerufen, indem Sie die Funktionstaste zweimal drücken.

Jeder der Bereiche verhält sich wie ein völlig unabhängiges Spielfenster. Sie können einen Bereich auswählen, indem Sie mit der Maus auf ihn fahren und mit links klicken. Das aktive Spielfenster ist rot markiert. In dem aktiven Spielfenster können Sie alle Optionen und Funktionen des Spiels nutzen.

Wenn Sie die F2-Taste drücken, werden alle Fenster bis auf das aktive geschlossen. Das aktive Fenster nimmt nun wieder den ganzen Bildschirm ein.



DIE GRENZEN DER SPIELUMGEBUNG

Die Grenzen der Spielumgebung sind bei jedem Auftrag durch einen schattierten Bereich gekennzeichnet. Sie können diesen Bereich nicht betreten und in keiner Weise beeinflussen.

DEN FEIND UND INTERAKTIVE UMGEBUNGSELEMENTE AUSMACHEN

Wie bereits unter "Die Kamera drehen" erläutert, beeinflusst Ihr Blickwinkel auch, was Sie auf der Karte sehen können. Wenn Sie die F11-Taste drücken, werden alle Feinde in dem Gebiet mit einem roten Umriss markiert, egal ob sie durch Hindernisse verdeckt werden oder nicht. Mit Hilfe der F10-Taste können Sie Türen, Munition, Nahrung, Werkzeuge und andere Hilfsmittel ausfindig machen. Solange Sie die Taste gedrückt halten, werden alle Dinge, mit denen Sie irgendetwas anstellen können, rot markiert. Die zwei Funktionen sind äußerst nützlich. Sie erhalten auf diesem Weg weitere Informationen über die Karte und bemerken vielleicht Dinge, die Ihnen sonst entgangen wären. Nutzen Sie diese Funktionen, um Ihre Strategie noch effektiver zu planen.



Taste F10



Taste F11

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE DES SPIELS



Die Benutzeroberfläche des Spiels stellt sozusagen Ihre Kommandozentrale dar. Mit ihrer Hilfe steuern Sie das Spiel und erteilen Ihren Männern die notwendigen Befehle, um die Aufträge erfolgreich zu beenden. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über die verschiedenen Schaltflächen und Bereiche der Benutzeroberfläche bewegen, werden jene farbig gekennzeichnet, die Sie momentan verwenden können. Um den farbig markierten Befehl zu erteilen, klicken Sie mit links. Natürlich können Sie auch das entsprechende Tastaturkürzel verwenden.

Um eine bessere Übersicht über das Spielgeschehen zu erlangen, drücken Sie die "0 ^ \"-Taste. Sie befindet sich direkt unter der Escape-Taste. Dadurch wird die Benutzeroberfläche aus- beziehungsweise wieder eingeblendet.

DER MAUSZEIGER

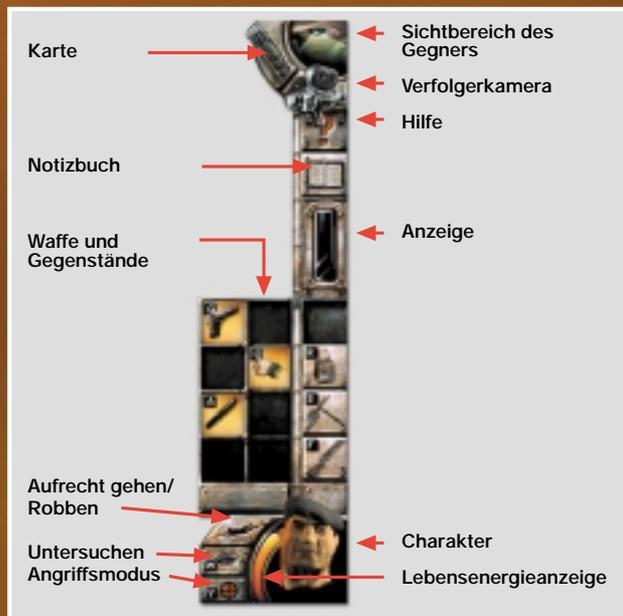
Der Mauszeiger in Form eines Pfeils ist das wichtigste Werkzeug, um Ihren Männern während eines Einsatzes Befehle zu erteilen. Sie bewegen den Mauszeiger mit Hilfe der Maus über den Bildschirm, erteilen Befehle, indem Sie mit links klicken und brechen die Ausführung von Befehlen durch einen Klick mit rechts ab. Befehle kann man nur abbrechen, wenn sich der Mauszeiger im Spielbereich und nicht über der Benutzeroberfläche, beispielsweise über einer Schaltfläche, befindet.

Der Mauszeiger reagiert auf die Objekte in der Spielumgebung, über die Sie mit ihm fahren, indem er sein Aussehen ändert. Wenn Sie die Shift-Taste drücken, während Sie den Mauszeiger bewegen, können Sie sehen, wie er sein Aussehen ändert, um die verschiedenen Aktionen anzuzeigen, die Sie jetzt mit einem Klick ausführen könnten. Dazu gehören Dinge wie Verstecken, Klettern, Türen und Behälter öffnen.

SICHTBEREICH DES GEGNERS

Klicken Sie auf das Symbol für das gegnerische Auge, und der Mauszeiger verändert seine Form. Wenn Sie nun damit auf eine beliebige Stelle auf der Karte klicken, wird an dieser Stelle eine rote Markierung gesetzt. Wenn ein gegnerischer Soldat diese Stelle sehen kann, wird der entsprechende Sichtbereich als farbiges, dreieckiges Feld eingeblendet. Weichen Sie diesen Bereichen aus, denn dort werden Sie sofort entdeckt.

Wenn Sie mit dem gleichen Mauszeiger auf einen gegnerischen Soldaten klicken statt auf eine Stelle in der Landschaft, wird dessen Sichtbereich eingeblendet. Damit können Sie genau sehen, welche Stellen er sehen kann und welche nicht. Benutzen Sie dieses Hilfsmittel, um herauszufinden, wo die Gegner tote Winkel haben, und planen Sie Ihre Strategie entsprechend.





KARTE

Klicken Sie mit links auf den "Kartenhalter" um eine schematische Darstellung des Einsatzgebiets aufzurufen. Auf der Karte sehen sie farbige Punkte, die verschiedene Dinge im Spiel darstellen. Das Gebiet, das Sie im Hauptspielbereich sehen können, ist durch ein Rechteck gekennzeichnet.



Feinde	Rot
Ausgeschaltete Feinde	Rot
Eigene Einheiten und versteckte	
Ausrüstung der Commandos	Blau
Interessante Gegenstände	Grün

Klicken Sie auf ein beliebiges Gebiet auf der Karte, um den sichtbaren Spielbereich zu verschieben. Auf diesem Weg können Sie den Sichtbereich sehr rasch verschieben.

Um die schematische Darstellung wieder auszublenden, klicken Sie mit rechts auf den "Kartenhalter".



EINE VERFOLGERKAMERA ZUWEISEN

Klicken Sie mit links auf die Kamera in der Benutzeroberfläche. Der Mauszeiger sieht jetzt wie eine kleine Kamera aus. Sie können jetzt ein beliebiges Element im Spiel auswählen, auf das die Kamera zentriert werden soll. Das Element bleibt immer genau in der Mitte des ausgewählten Spielfensters. In der unteren linken Ecke des Spielfensters wird eine kleine Kamera eingeblendet. Wenn Sie mit links auf diese Kamera klicken, wird die Verfolgerkamera wieder deaktiviert.

Sie können den Bildschirm mit der Funktion "Mehrere Kameras" in mehrere Spielfenster aufteilen und dabei eines oder mehrere dieser Spielfenster nutzen, um Verfolgerkameras zuzuweisen (beispielsweise einem Gegner). Sie können zwar für jedes Spielfenster nur eine Verfolgerkamera zuweisen, aber Sie können bis zu sechs Spielfenster gleichzeitig geöffnet haben.



Falls Sie sich nicht mehr genau an Ihre Ziele oder die Details Ihres Auftrags erinnern, können Sie diese im Notizbuch nachlesen. Hier finden Sie genaue Informationen über die Aufträge, Waffen, Ausrüstung und andere Aspekte des Spiels. Im Notizbuch finden Sie sogar allgemeine Tipps, die sehr nützlich sein können, um die schwierigeren Aufträge des Spiels zu lösen. Im Notizbuch klicken Sie einfach mit links auf jene Themen, über die Sie mehr wissen wollen. Sie können auch auf die Pfeile an der Unterseite klicken, um zu blättern. Während Sie im Notizbuch blättern, pausiert das Spiel automatisch. Um das Notizbuch zu verlassen, klicken Sie einfach irgendwo mit rechts hin.



HILFE

Eine weitere nützliche Schaltfläche ist das "Fragezeichen". Klicken Sie auf das Fragezeichen, ändert der Mauszeiger sein Aussehen, so dass er wie ein Fragezeichen aussieht. Wenn Sie jetzt im Spielbereich mit links auf ein beliebiges Spielelement klicken, öffnet sich das Notizbuch automatisch auf der Seite, auf der Sie Informationen zu diesem Thema finden können.

Um wieder zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie einfach irgendwo mit rechts.

ANZEIGEN FÜR AUSDAUER, SAUERSTOFF UND KÖRPERTEMPERATUR

Bestimmte Aktivitäten und Gebiete beeinflussen die Körperfunktionen Ihrer Commandos negativ. Wenn einer Ihrer Männer klettert oder an einer Mauer hängt, wird eine Anzeige für Ausdauer eingeblendet. Sobald der Balken aufgebraucht ist, geht dem Mann die Ausdauer aus, und er stürzt ab. Abhängig von seiner Entfernung vom Boden erleidet er dabei Schaden.

Schwarz – Nicht aktiv
Rot – Ausdauer
Grün – Körpertemperatur
Blau – Sauerstoff



Wenn ein Mitglied der Commandos unter Wasser schwimmt, zeigt der Balken den verbleibenden Sauerstoff an. Sobald der Balken aufgebraucht ist, reduziert sich die Lebensenergie des Mitglieds der Commandos beständig, bis es auftaucht oder ertrinkt. Ein Mitglied der Commandos, das sich in der Arktis im Freien befindet und nicht über entsprechende Schutzkleidung verfügt, beginnt zu erfrieren. Ein Balken wird eingeblendet. Sobald er aufgebraucht ist, reduziert sich die Lebensenergie des Mitglieds der Commandos beständig, bis es einen warmen Bereich erreicht oder erfriert.

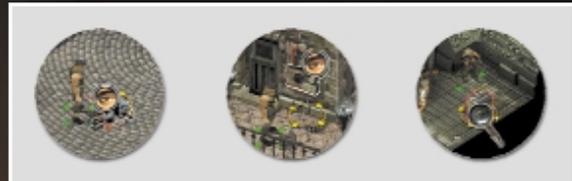
WAFFEN, WERKZEUGE UND GEGENSTÄNDE IM GEPÄCK

Auf die Waffen, Werkzeuge und Gegenstände, mit denen Ihre Charaktere umgehen können, können Sie ebenfalls mittels der Benutzeroberfläche zugreifen. Jedes Mitglied der Commandos kann jeden beliebigen Gegenstand mitführen, auch dann, wenn es nicht mit dem Gegenstand umgehen kann. In diesem Fall wird der Gegenstand nur im Gepäck, aber nicht in der Benutzeroberfläche eingeblendet. Nehmen wir an, der Dieb findet eine Mine und steckt sie ein. Sie wird nicht in der Benutzeroberfläche eingeblendet, weil er sie nicht verwenden kann. Er kann die Mine jedoch später dem Pionier geben. Sobald der Pionier die Mine in seinem Gepäck hat, wird sie ebenfalls in der Benutzeroberfläche eingeblendet.

Im Gepäck steht nur begrenzt viel Platz zur Verfügung. Auf diesem Platz können Sie Gegenstände ablegen, die Sie im Verlauf des Einsatzes finden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Gesicht des Mitglieds der Commandos in der rechten unteren Ecke, um auf das Gepäck zuzugreifen. Hier können Sie sehen, welche Gegenstände dieser Charakter mitführt und über wie viel Platz er noch im Gepäck verfügt.



ROBBEN, AUFSTEHEN ODER VERLASSEN



Klicken Sie auf die Schaltfläche für "Robben/Aufstehen", um zwischen diesen beiden

Bewegungsarten zu wechseln. Ein Charakter, der sich gerade normal bewegt, beginnt zu robben, und ein Charakter, der gerade robbt, steht auf.

Ein robbender Charakter kann sich durch den äußeren Sichtbereich der Gegner bewegen, ohne bemerkt zu werden. Wenn sich ein Charakter normal bewegt, ist er zwar schneller, wird aber von einem Feind sofort bemerkt, wenn er in dessen Sichtbereich gerät. Je schneller er sich bewegt, desto mehr Lärm macht er. Ein Charakter, der geht, wird nur gehört, wenn er sich in der Nähe eines gegnerischen Soldaten befindet. Robben ist wesentlich leiser als gehen und laufen.

Sie können diese Schaltfläche auch verwenden, um ein Fahrzeug oder ein Versteck zu betreten oder zu verlassen. In diesem Fall ändert sich das Aussehen der Schaltfläche. Klicken Sie mit links auf die Schaltfläche, damit der ausgewählte Charakter das Fahrzeug oder Versteck verlässt.

UNTERSUCHEN

Eine weitere nützliche Schaltfläche ist "Untersuchen". Sie kann für die verschiedensten Zwecke eingesetzt werden. Klicken Sie mit links auf die Schaltfläche. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen in das einer Lupe. Wenn Sie den Mauszeiger jetzt über die Spielumgebung bewegen, wird Ihnen auffallen, dass er sein Aussehen abhängig davon ändert, über welchen Objekten er sich gerade befindet. Wenn Sie mit diesem Mauszeiger auf einen toten oder gefesselten gegnerischen Soldaten, einen Verbündeten, eine Kiste oder einen Schrank klicken, wird das Gepäck Ihres Soldaten und das Gepäck des ausgewählten Soldaten beziehungsweise der Inhalt des ausgewählten Objekts eingeblendet. Durch Klicken mit der linken Maustaste können Sie Gegenstände hin- und herschieben. Die Funktion "Untersuchen" lässt sich jedoch auch strategisch nutzen. In diesem Spiel können Sie sich sowohl im Freien als auch im Inneren von Gebäuden und Anlagen aufhalten. Deswegen können Sie oft nicht das ganze Spielgebiet überblicken. So wissen Sie beispielsweise oft nicht, was auf Sie wartet, wenn Sie eine Leiter benutzen oder durch eine Tür gehen. Wenn Sie sich innerhalb eines Gebäudes befinden und mit der Lupe auf ein Fenster klicken, wird eine Außenansicht der entsprechenden Gegend dargestellt. Alle feindlichen Soldaten werden rot umrahmt. Klicken Sie mit rechts, um wieder zur Innenansicht zu wechseln.

Um innerhalb eines Gebäudes besonders vorsichtig vorzugehen, klicken Sie zuerst auf "Untersuchen", um zur Lupe zu wechseln. Klicken dann mit der linken Maustaste auf Türen, Falltüren oder Leitern. In der linken oberen Ecke wird dann ein Fenster eingeblendet, in dem Sie das Zielgebiet sehen können. Sie können den Blickwinkel verändern, indem Sie die Maus nach links oder rechts bewegen. Um diese Ansicht zu verlassen und wieder das Kommando über Ihren Charakter zu übernehmen, klicken Sie mit rechts. In einigen Aufträgen werden Sie auf Schalter stoßen, die elektrische Zäune, Flutlichter oder Türen aktivieren oder deaktivieren. Klicken Sie mit der Lupe auf einen Schalter, um zu sehen, welche Funktion er hat.



ANGRIFFSMODUS

Greift der Feind aus mehreren Richtungen gleichzeitig an, können Sie den Angriffsmodus einsetzen, um sich mit mehreren Mitgliedern der Commandos koordiniert zu verteidigen. Sie können den Angriffsmodus für ein Mitglied nur dann auswählen, wenn es eine Schusswaffe bereit hat.

Ein Mitglied der Commandos im Angriffsmodus hält die Stellung. Außerdem wird sein Sichtfeld eingeblendet. Es schießt automatisch auf alle Gegner, die das Sichtfeld betreten, bis es getötet wird oder ihm die Munition ausgeht.

Um seine Ausrichtung und damit auch sein Sichtfeld zu ändern, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, bewegen den Mauszeiger an die Stelle, zu der das Mitglied der Commandos blicken soll, und klicken dann mit rechts. Verbündete Soldaten platzieren Ihr Gepäck automatisch vor sich und nutzen es als Deckung. Auch wenn Sie die Blickrichtung des Soldaten ändern, bleibt sein Gepäck an der gleichen Position. Sie können diese Funktion benutzen, damit sich der Soldat gegen Angreifer wehren kann, die aus einer anderen Richtung als aus seiner ursprünglichen Blickrichtung angreifen.

Viele Schusswaffen verfügen nur über einen begrenzten Munitionsvorrat. Achten Sie also darauf, dass Ihren Männern nicht die Munition ausgeht, oder sie könnten getötet werden.

LEBENSENERGIEANZEIGE

Der orange Balken zeigt den Gesundheitszustand des Charakters an. Zu Beginn eines Auftrages verfügen die Charaktere über maximale Lebensenergie. Sie können durch verschiedenste Umstände Lebensenergie verlieren. Sie werden angeschossen, ihnen geht beim Tauchen der Sauerstoff aus, sie stürzen aus großer Höhe ab oder sie beginnen unter arktischen Bedingungen zu erfrieren. In all diesen Fällen beginnt die Lebensenergie zu sinken.

Glücklicherweise gibt es Möglichkeiten, die Lebensenergie wieder aufzufrischen, indem Sie Erste Hilfe-Ausrüstung oder Konservendosen finden. Sie befinden sich in Häusern oder in anderen Gebieten des Spielbereichs.

Sobald der Balken für die Lebensenergie vollständig aufgebraucht wurde, stirbt der Charakter. In diesem Fall wird in der Benutzeroberfläche ein Totenschädel eingeblendet, eine kleine Erinnerung an das unglückselige Schicksal Ihres Soldaten.

IHR CHARAKTER

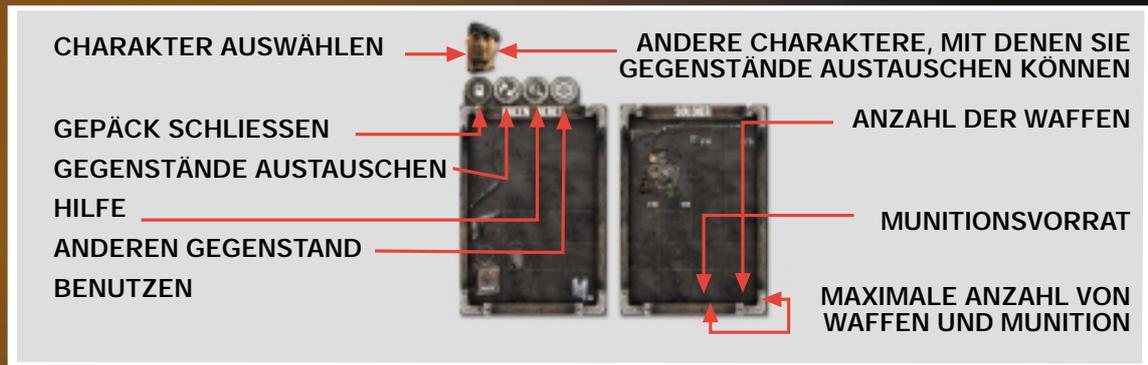
In der rechten, unteren Bildschirmecke wird ein Porträt des gerade ausgewählten Charakters eingeblendet. Dank seines Gesichtsausdrucks und seiner Kommentare können Sie ebenfalls erkennen, wie es ihm gesundheitlich geht und ob er die Befehle ausführen kann, die Sie ihm erteilt haben.





DAS GEPÄCK

Im Gepäck bewahren Ihre Commandos alle Gegenstände auf, die Sie während des Auftrags gefunden haben. Dabei handelt es sich um Dinge wie Waffen, Munition, Nahrung und gegnerische Uniformen. Im Verlauf des Spiels werden Sie feststellen, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, das Gepäck einzublenden. Die einfachste Möglichkeit besteht darin, mit der rechten Maustaste auf das Porträt des Charakters in der rechten, unteren Bildschirmecke zu klicken.



BESCHREIBUNG

Das Gepäck hat die Form eines rechteckigen Bereichs, der in einzelne Kästchen unterteilt ist, in denen Sie Gegenstände ablegen können. Diese zeigen auch an, über wie viel Platz im Gepäck Sie noch verfügen. Über dem rechteckigen Bereich befinden sich vier Schaltflächen, die von links nach rechts folgende Funktionen haben: Gepäck schließen, Gegenstände austauschen, Hilfe und Benutzen. Klicken Sie einfach mit links auf die gewünschte Schaltfläche.

DIE VERWENDUNG DES GEPÄCKS

Meist verwenden Sie das Gepäck, um Gegenstände zu lagern und sie während eines Auftrages zwischen den Charakteren auszutauschen. Dafür wählen Sie "Untersuchen" und klicken dann auf den Behälter, Schrank, Gegner oder Verbündeten, mit dem Sie Gegenstände tauschen wollen. Es werden zwei Bereiche für Gepäck eingeblendet. Klicken Sie zuerst mit links auf einen Gegenstand. Fahren Sie dann mit dem Mauszeiger auf das Kästchen, in dem Sie den Gegenstand ablegen wollen und klicken Sie erneut mit links. Wenn sich die Hintergrundfarbe des Kästchens blau verfärbt, zeigt dies an, dass der Gegenstand im Zielgepäck kein weiteres Kästchen verbraucht, weil sich bereits ein Gegenstand des gleichen Typs im Gepäck befindet. Das ist vor allem nützlich, um Munition und Waffen des gleichen Typs zu stapeln. Wenn sich die Hintergrundfarbe des Kästchens grün verfärbt, ist im Zielgepäck noch genügend Platz, um den Gegenstand abzulegen. Wenn sie sich rot verfärbt, ist im Zielgepäck nicht mehr genügend freier Platz vorhanden. Das kann sein, weil im Gepäck tatsächlich nicht mehr genug Freiraum ist oder weil Sie die Gegenstände im Gepäck ungünstig sortiert haben, so dass sie unverhältnismäßig viel Platz verbrauchen. Sie können



Gegenstände auch direkt im Spielbereich mitnehmen und im Gepäck verstauen, ohne es auf dem Bildschirm einzublenden. Dazu halten Sie die Shift-Taste gedrückt und klicken dann mit links auf den Gegenstand, den Sie mitnehmen wollen. Um Gegenstände zwischen Charakteren zu tauschen, müssen sich die Charaktere, zwischen denen Sie Gegenstände tauschen wollen, relativ nahe beieinander befinden. Rechtsklicken Sie auf das Porträt in der rechten, unteren Ecke des Bildschirms. Jetzt werden über dem Gepäck auch die Porträts der anderen Charaktere, die sich in der Nähe des angewählten Mitglied der Commandos befinden, eingeblendet. Klicken Sie auf "Austauschen" und anschließend mit links auf das Porträt des Charakters, mit dem Sie Gegenstände austauschen wollen. Jetzt ist das Gepäck beider Charaktere auf dem Bildschirm eingeblendet. Bewegen Sie einfach den Mauszeiger über den gewünschten Gegenstand und klicken Sie mit links, um ihn auszuwählen. Verschieben Sie den Gegenstand dann an die gewünschte Stelle. Klicken Sie erneut mit links, um ihn abzulegen. Einige Gegenstände können miteinander kombiniert werden. Kombiniert man beispielsweise Schlaftabletten mit Wein, kann man damit gegnerische Soldaten ausschalten. Um zu probieren, ob sich zwei Gegenstände miteinander kombinieren lassen, wählen Sie einen Gegenstand mit einem Linksklick aus, ziehen ihn über den Gegenstand, mit dem Sie ihn kombinieren wollen, und klicken dann erneut mit Links.



CHARAKTERE AUSWÄHLEN

Einzelne Charaktere

Um Ihren Commandos Befehle zu erteilen, müssen Sie sie zuerst auswählen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Charakter. Er wird markiert, und seine Benutzeroberfläche wird eingeblendet. Es kann durchaus sein, dass Sie das gewählte Mitglied der Commandos nicht direkt sehen können, wenn es durch ein Gebäude, einen Baum oder eine Mauer verdeckt wird. Um einen Charakter auch dann problemlos auswählen zu können, drücken Sie einfach die Zifferntaste, die ihm entspricht. Wenn Sie die Zifferntaste zweimal rasch hintereinander drücken, zentriert sich die Kamera automatisch auf diesen Charakter.



Sobald Sie einen Charakter ausgewählt haben, können Sie mit der linken Maustaste auf sein Porträt klicken, das in der rechten, unteren Ecke dargestellt wird. Dadurch werden Porträts der anderen verfügbaren Commandos und ihr Lebensenergiebalken an der Oberseite des Bildschirms eingeblendet. Stehen Ihnen mehr als vier Charaktere zur Verfügung, können Sie mit der Maus oder den Pfeiltasten durch die Charaktere blättern. Klicken Sie einfach mit Links auf das gewünschte Porträt, um den Charakter auszuwählen.



MEHRERE CHARAKTERE AUSWÄHLEN

Sie können auch mehrere Charaktere auswählen und diesen gemeinsam Befehle erteilen. Dazu halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Wenn Sie jetzt die Maus bewegen, erscheint ein blauer Rahmen. Ziehen sie den Rahmen so, dass sich die gewünschten Charaktere innerhalb des Rahmens befinden. Sobald Sie die rechte Maustaste loslassen, werden alle Charaktere innerhalb des Rahmens ausgewählt. Eine weitere Möglichkeit, mehrere Charaktere auszuwählen, besteht darin, zuerst einen Charakter auszuwählen und dann mit gedrückter Strg-Taste der Reihe nach mit rechts auf die gewünschten Charaktere zu klicken. Klicken Sie auf diese Weise auf einen bereits ausgewählten Charakter, wird er wieder aus der Auswahl genommen.



GEISELN BEFREIEN

Um eine Geisel zu befreien, müssen Sie erst ein Mitglied der Commandos in deren Nähe bewegen. Drücken Sie die Shift-Taste, und bewegen Sie den Mauszeiger über die Geisel. Der Mauszeiger ändert sich in ein Symbol für Sprechen. Klicken Sie jetzt mit links, um die Geisel zu befreien. Sie können die Geisel ab diesen Zeitpunkt wie ein Mitglied ihrer Commandos steuern.

VERBÜNDETE SOLDATEN AUSWÄHLEN

Sie können verbündete Soldaten auswählen, nachdem Sie sie zumindest einmal mit einem Mitglied ihrer Commandos angesprochen haben. Ab diesem Zeitpunkt kann der Verbündete ausgewählt werden, indem man ihn mit rechts anklickt. Natürlich können Sie auch die rechte Maustaste gedrückt halten und einen Auswahlrahmen ziehen. Alle Verbündeten, die sich innerhalb des Auswahlrahmens befinden und über die Sie verfügen können, werden dann ausgewählt.



SICH IM SPIEL BEWEGEN

GEHEN, RENNEN, AN EINE MAUER PRESSEN, STOCKWERK WECHSELN



Um Ihre Charaktere zu bewegen, klicken Sie einfach mit links auf die gewünschte Stelle. Alle ausgewählten Commandos gehen zu diesem Punkt. Machen Sie einen Doppelklick auf eine Stelle, um ihren ausgewählten Commandos den Befehl zu erteilen, dorthin zu rennen. Das geht zwar wesentlich schneller, macht aber auch wesentlich mehr Lärm als zu gehen oder gar zu robben. Achten Sie darauf, dass Ihre Commandos immer einen möglichst direkten Weg zum Ziel nehmen. Vor allem dann, wenn Ausgangsort und Zielort sehr weit voneinander entfernt sind, nehmen sie vielleicht eine andere Route, als Sie erwartet haben, und laufen dabei den Feinden unter Umständen direkt in die Arme.



In den Aufträgen werden Sie auf zahllose feindliche Soldaten treffen. Ihre Commandos verfügen jedoch über die verschiedensten Fähigkeiten, um einer Entdeckung zu entgehen. Wenn sich ein Mitglied an eine Mauer presst, wird es von Feinden nicht erkannt, solange es nicht in ihren inneren Sichtbereich gerät. Um sich an eine Mauer zu pressen, klicken Sie einfach mit links auf die gewünschte Mauer. Wenn Sie jetzt an die Unterseite der Mauer klicken, schleicht sich der Charakter die Mauer in die entsprechende Richtung entlang.

Innerhalb eines Gebäudes können Ihre Commandos mittels Treppen von einem Stockwerk in das nächste Stockwerk wechseln. Wenn sich der Mauszeiger direkt über einer Treppe befindet, verändert er sein Aussehen. Das zeigt an, dass Sie hier nach oben oder unten gehen können. Klicken Sie mit links auf die Treppe, um sie zu benutzen. Es spielt keine Rolle, ob der betreffende Charakter normal geht oder gerade robbt.



SCHWIMMEN, TAUCHEN UND AUFTAUCHEN

Alle Commandos unter Ihrem Befehl können schwimmen und tauchen. Klicken Sie einfach mit links auf das Wasser, und der ausgewählte Charakter beginnt zu schwimmen. Nähert er sich dem Wasser aufrecht, hechtet er mit einem Kopfsprung ins Wasser. Dadurch entsteht natürlich eine Menge Lärm, durch den die Gegner auf Ihren Charakter aufmerksam werden können. Um das zu vermeiden, sollten Sie auf das Wasser klicken, während der Charakter am Boden robbt. Klicken Sie entweder auf die entsprechende Schaltfläche, oder drücken Sie die Leertaste.

Im Wasser können Sie mit normaler Geschwindigkeit schwimmen, indem Sie mit links auf das gewünschte Ziel klicken. Machen Sie einen Doppelklick, um Ihrem Charakter den Befehl zu erteilen, so rasch wie möglich zu schwimmen. Das verursacht natürlich wesentlich mehr Lärm!



Falls das Wasser tief genug ist, können Ihre Commandos auch unter Wasser schwimmen. Dadurch sind sie kaum zu entdecken. Oft kann man auf diesem Weg auch einen alternativen Weg finden, um einen Auftrag zu lösen. Wenn ein Mitglied ihrer Commandos tauchen kann, wird die Schaltfläche für "Tauchen" in der Benutzeroberfläche eingeblendet.

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, taucht das Mitglied der Commandos. Ein Balken wird eingeblendet, der ihnen anzeigt, über wie viel Sauerstoff es noch verfügt. Sobald der Balken aufgebraucht ist, beginnt die Lebensenergie der Spezialeinheit zu sinken. Das Porträt nimmt eine grüne Farbe an, um Sie zu warnen, dass der Charakter gerade dabei ist, zu ertrinken. Die einzelnen Mitglieder der Commandos verfügen über unterschiedliche Eigenschaften und können unterschiedliche Zeit unter Wasser bleiben, bevor sie ertrinken. Sie können das klar erkennen, wenn mehrere von ihnen tauchen.

Um aufzutauchen und Luft zu schnappen, klicken sie auf die Schaltfläche für "Auftauchen". Der Balken für Sauerstoff füllt sich rasch auf, bis er das Maximum erreicht hat. Tauchen

Sie erneut ab, bevor der Balken vollständig aufgefüllt ist, steht dem Mitglied der Commandos entsprechend weniger Sauerstoff zur Verfügung. Während ein Charakter unter Wasser ist, können Sie mittels der Schaltfläche für "Nach oben sehen" feststellen, was sich an der Wasseroberfläche tut. Dabei befindet sich das Mitglied der Commandos allerdings weiter unter Wasser und verbraucht Sauerstoff.



Um das Wasser zu verlassen, klicken Sie einfach mit links auf die entsprechende Stelle an der Küste. Der Charakter verlässt das Wasser robbend. Wenn Sie einen Doppelklick gemacht haben, verlässt er das Wasser, steht sofort auf und läuft zum Zielort.

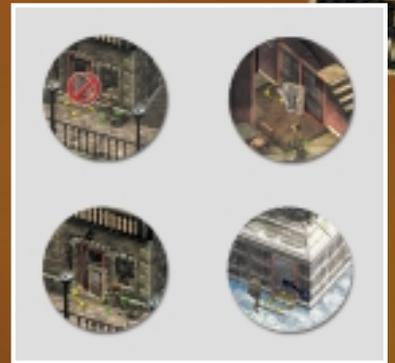
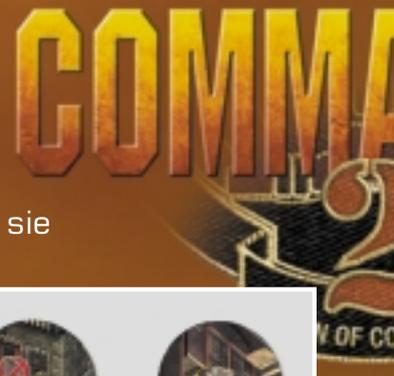
Nur der Taucher kann mittels der Tauchausrüstung beliebig lange unter Wasser bleiben. Dank seines Harpunengewehrs kann er sich auch als einziges Mitglied Ihrer Mannschaft gegen Haie, Walrosse und Krokodile verteidigen. Gegen Piranhas ist leider auch er schutzlos.

Während sich der Taucher unter Wasser befindet, kann er außerdem Minen entschärfen und gegen feindliche Taucher kämpfen. Eine gute Möglichkeit, sich vor Entdeckung zu schützen, besteht darin, sich in Schulen von Fischen zu verbergen.



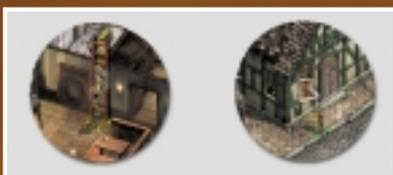
ZUGANG ERLANGEN

Ihre Commandos sind nicht nur im Freien unterwegs, sondern auch im Inneren von Gebäuden, Flugzeugen, Schiffen, Tunneln und Gängen sowie in Flüssen, Seen und dem Meer. Dabei nutzen sie Türen, Treppen, Leitern, Fenster und Tunnel. Einige Eingänge müssen jedoch erst aktiviert werden, bevor Sie Einlass erlangen. Halten Sie die Shift-Taste gedrückt. Bewegen Sie Mauszeiger über die Stelle, durch die Sie Einlass erlangen wollen. Der Mauszeiger ändert seine Form, sobald Sie die richtige Stelle gefunden haben. Sie können auch die F10-Taste drücken, um alle Eingänge, Durchgänge usw. zu sehen.



TÜREN, FENSTER, FALLTÜREN UND LETTERN

Um eine Tür zu benutzen, muss diese unversperrt sein. Um das zu überprüfen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt und bewegen den Mauszeiger über die Tür. Ist die Tür unversperrt, taucht ein Symbol für das Betreten des Gebäudes auf. Ist die Tür hingegen versperrt, ändert der Mauszeiger ebenfalls sein Aussehen, zeigt jedoch kein Symbol für das Betreten des Gebäudes. Um eine Tür zu öffnen, muss zuerst der Dieb in das Gebäude gelangen und die Tür dann von innen öffnen. Im Notfall kann der Green Beret auch die Tür einschlagen. Das verursacht allerdings eine Menge Lärm. Manche Türen kann man nur mit einem besonderen Schlüssel öffnen. Versuchen Sie durch eine dieser Türen zu gehen, nimmt der Mauszeiger eine blaue Farbe an. Das zeigt ihnen, dass Sie erst einen bestimmten Schlüssel finden müssen, um die Tür zu öffnen. Solche Türen können auch nicht vom Green Beret eingeschlagen werden.



Bevor Sie einen Raum oder ein Gebäude betreten, sollten Sie zuerst einen Blick ins Innere werfen. Klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche für "Untersuchen", die sich links vom Porträt des ausgewählten Charakters befindet. Anschließend klicken Sie mit links auf die Öffnung, durch die Sie ins Gebäude blicken wollen. In der linken, oberen Ecke wird nun ein kleiner Bildschirm eingeblendet, in dem

sie das Innere sehen können. Klicken Sie erneut mit links, betreten Sie das Gebäude oder den Raum. Klicken Sie mit rechts, kommen Sie zur normalen Ansicht zurück. Wenn Sie durch eine Öffnung in einem Gebäude nach draußen blicken, wechselt die Darstellung zur Außenansicht. In dieser Ansicht können Sie den Bildausschnitt verschieben, die Kamera drehen und heran- und wegzoomen. Wollen Sie nach draußen gehen, klicken Sie erneut mit links. Um zur Innenansicht zurückzuwechseln, klicken Sie hingegen mit rechts. Diese Beschreibung gilt für alle Arten von Öffnungen, beispielweise für Türen, Fenster, Ausgänge aus Tunneln und Falltüren.

Blicken Sie mit dem Dieb durch ein Fenster, können Sie das Gebäude durch das Fenster betreten, indem Sie erneut mit links klicken. Wenn Sie den Green Beret ausgewählt haben und durch ein Fenster nach draußen blicken, können Sie ihm befehlen, durch das Fenster nach draußen zu springen, indem Sie erneut mit links klicken. Je höher das Fenster liegt, desto mehr Schaden erleidet er dadurch. Sie



können mit dem Green Beret ein Gebäude im Notfall auch mit einem beherzten Sprung durch ein Fenster verlassen, wenn Sie sich gerade nicht in der Nähe des Fensters befinden. Machen Sie einfach einen Doppelklick auf ein Fenster. Der Green Beret rennt zum Fenster und springt durch es ins Freie.

Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, sind alle Feinde mit einem roten Umriss gekennzeichnet, wenn Sie ein Gebäude betreten. Sie können diese Markierung auch später einblenden, indem Sie die F11-Taste drücken. Es werden alle Feinde markiert, auch jene, die sich in anderen Räumen oder Stockwerken befinden. Im Inneren eines Gebäudes können Sie Treppen und Leitern benutzen, um von einem Stockwerk zum anderen zu gelangen. Sobald Sie den Mauszeiger über einer Treppe platzieren, ändert er sein Aussehen, um anzuzeigen, dass Sie die Treppe mit einem Klick mit links benutzen können.



Leitern werden ähnlich benutzt. Auch bei Leitern ändert der Mauszeiger sein Aussehen, um zu zeigen, dass sich an dieser Stelle eine Leiter befindet, die man mit einem Linksklick benutzen kann. Während Ihr Charakter allerdings eine Leiter benutzt, können Sie ihm mit einem Rechtsklick befehlen, regungslos auf der Leiter zu verharren. Klicken Sie dann erneut mit rechts, lässt er sich von der Leiter fallen. Abhängig von der Fallhöhe erleidet Ihr Charakter Schaden.

Klicken Sie allerdings mit links über oder unter ihm auf die Leiter, klettert er entsprechend nach oben oder unten weiter. Die Richtung wird dabei durch die Form des Mauszeigers angezeigt.

Während Sie auf einer Leiter klettern, wird der Ausdauerbalken eingeblendet. Der Balken nimmt langsam ab. Sobald er aufgebraucht wurde, stürzt der Charakter von der Leiter. Abhängig von der Fallhöhe erleidet er dabei Schaden.

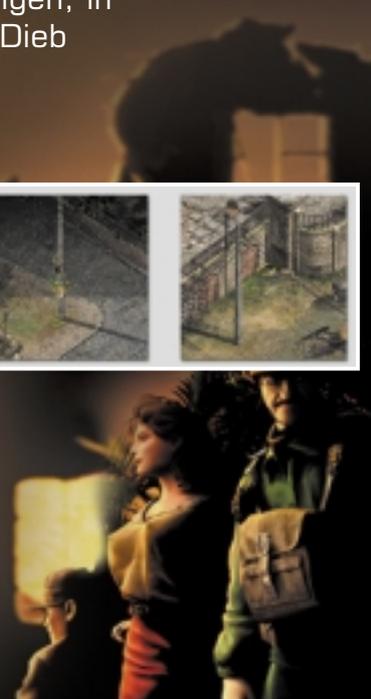
LÖCHER UND VERSTECKE

Da der Dieb schlank und geschickt ist, kann er gut schleichen und sich an zahlreichen Orten verstecken, beispielsweise in Schränken, unter Tischen und unter Betten. Dadurch kann der Dieb ungesehen in viele Gebiete vordringen, in denen ein anderer Charakter längst bemerkt werden würde. Der Dieb kann so oft einen Weg zur Erfüllung eines Auftrags freimachen.

Der Dieb kann im Gegensatz zu anderen Charakteren auch durch ein Loch in ein Gebäude gelangen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und platzieren Sie den Mauszeiger über jene Stelle, von der sie glauben, dass sie vom Dieb genutzt werden kann, um Einlass in das Gebäude zu finden. Handelt es sich tatsächlich um einen möglichen Einstiegspunkt, ändert der Mauszeiger sein Aussehen. Klicken Sie dann einfach mit links, und der Dieb betritt das Gebäude.



Um mögliche Verstecke für den Dieb zu finden, gehen Sie



ähnlich vor: Halten Sie die Shift-Taste gedrückt. Bewegen Sie den Mauszeiger über das potenzielle Versteck. Handelt es sich tatsächlich um eine Stelle, an der sich der Dieb verstecken kann, ändert der Mauszeiger sein Aussehen. Klicken Sie jetzt mit links auf diese Stelle, und der Dieb versteckt sich. Der versteckte Dieb ist vor jeglicher Entdeckung sicher. Allerdings kann er auch nichts tun. Um das Versteck wieder zu verlassen, drücken Sie eine beliebige Maustaste.



Außerdem gibt es noch besondere über- und unterirdische Verbindungswege, die von allen Commandos benutzt werden können. Um sie zu benutzen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Eingang zum Verbindungsweg. Klicken Sie anschließend mit links, um ihn zu betreten. Sie können auch die F10-Taste drücken, um ihn zu finden. Dadurch werden alle Eingänge und Gegenstände auf dem Bildschirm farblich markiert.

PFOSTEN ERKLIMMEN UND AN KABELN ENTLANG HANGELN

Pfosten und Kabel sind ein weiterer Weg, um in schwer erreichbare Gebiete zu gelangen. So gelangen Sie vielleicht über einen Pfosten zu einem Fenster, das sie auf anderem Weg nicht erreichen können. Während Sie auf einen Pfosten klettern oder an einem Kabel hängen, werden Sie von den gegnerischen Soldaten nicht bemerkt. Geht Ihrem Charakter vorzeitig die Ausdauer aus, muss er sich fallen lassen.

Der Green Beret und der Dieb können Pfosten erklimmen und an Kabeln entlang hangeln. Der Scharfschütze kann auf Pfosten klettern, allerdings keine Kabel entlang hangeln.

Um einen Pfosten zu erklimmen, wählen Sie ein Mitglied der Commandos aus, das über die entsprechende Fähigkeit verfügt. Dann drücken Sie die Shift-Taste und klicken mit links auf den gewünschten Pfosten. Sobald es oben angelangt ist, hält es sich oben fest, bis es einen neuen Befehl erhält. Der Scharfschütze klettert nach oben und umklammert dann den Pfosten mit seinen Beinen, so dass er die Hände für sein Gewehr frei hat.

Während Ihr Mitglied der Commandos auf den Pfosten klettert, können Sie die Richtung ebenso ändern wie beim Klettern auf einer Leiter. Klicken Sie dazu einfach über oder unter ihm mit links. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen entsprechend.

Hängt der Charakter an einem Kabel, platzieren Sie den Mauszeiger einfach links oder rechts von ihm und klicken mit links, um ihm den Befehl zu erteilen, sich in die entsprechende Richtung zu hangeln. Klicken Sie mit rechts, um ihre Bewegung zu stoppen, und nochmals mit rechts, damit er sich fallen lässt. Direkt unter den Kabeln wird ein Kreis am Boden eingezeichnet. Er zeigt an, wo der Charakter landen wird, wenn er sich fallen lässt oder wenn seine Ausdauer ausgeht. Sobald er zu klettern beginnt, wird ein Ausdauerbalken eingeblendet, der langsam abnimmt. Ist er aufgebraucht, gehen dem Charakter die Kräfte aus, und er lässt sich fallen.



GEGENSTÄNDE AUFNEHMEN UND ABLEGEN

In den Gebieten, die von Ihren Commandos erforscht werden, kann man Waffen, Munition und Vorräte finden. Sie können diese aufnehmen und verwenden. Man findet derartige Gegenstände beispielsweise in Schränken, Kommoden oder bei feindlichen Soldaten.

Um einen Gegenstand aufzunehmen, drücken Sie die Shift-Taste und bewegen den Mauszeiger über den Gegenstand. Können Sie den Gegenstand mitnehmen, ändert sich der Mauszeiger in ein Handsymbol. Klicken Sie mit links, um den Gegenstand aufzunehmen und im Gepäck zu platzieren. Um alle Gegenstände auf dem Bildschirm zu sehen, die sich aufnehmen lassen, drücken Sie die F10-Taste.

Nur der Green Beret kann eine Kiste oder ein Fass anheben und damit gehen. Derartige Gegenstände sind natürlich viel zu groß, um sie im Gepäck zu verstauen. Während Sie so einen schweren Gegenstand tragen, können Sie nicht laufen. Wenn Sie einen großen Gegenstand tragen, können Sie ihn jederzeit abstellen, indem Sie mit rechts klicken.



Auch Leichen und gefesselte Soldaten lassen sich wie große Gegenstände mitnehmen und durch die Gegend tragen. Natürlich können Sie nur tote oder gefesselte gegnerische Soldaten aufheben und tragen. Drücken Sie dazu die Shift-Taste. Klicken Sie mit links auf den Soldaten. Sie können den gefesselten Soldaten jederzeit zu Boden legen, indem Sie mit rechts klicken.



Getötete oder betäubte gegnerische Soldaten haben oft nützliche Ausrüstung dabei. Verwenden Sie "Untersuchen", um den Körper zu durchsuchen. Das Gepäck des Soldaten und das Gepäck Ihres Charakters wird eingeblendet. Klicken Sie mit links auf die benötigten Ausrüstungsgegenstände, und platzieren Sie sie an einer freien Stelle im Gepäck der Spezialeinheit.

Wenn Sie versuchen, einen Gegenstand aufzunehmen, obwohl Ihr Gepäck voll ist, wird die Aktion nicht ausgeführt und ein entsprechendes Symbol eingeblendet. Ist Ihr Gepäck dabei eingeblendet, wird das angezeigt, indem der Hintergrund des Gepäcks rot schattiert wird. Sie können versuchen, die Gegenstände in Ihrem Gepäck anders anzuordnen, um so mehr Platz freizumachen. Um Platz zu schaffen, können Sie auch Gegenstände ablegen. Klicken Sie dazu zuerst mit links auf den gewünschten Gegenstand und dann außerhalb des Gepäcks irgendwo auf den Bildschirm. Der Gegenstand wird zu Füßen des Mitglieds der Commandos abgelegt. Sie können ihn natürlich zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufnehmen.



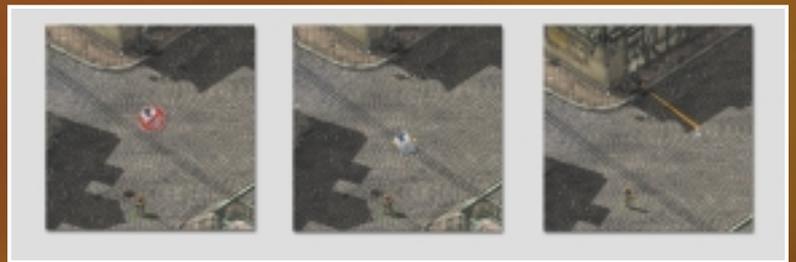
GEGENSTÄNDE WERFEN



Ihre Commandos können auch verschiedene Gegenstände werfen, um so gegnerische Soldaten abzulenken. Eine Packung Zigaretten oder eine Flasche Wein stellen in vielen Fällen eine große Verlockung für einen Soldaten dar. Wenn er seinen Posten verlässt, können Sie so vielleicht an ihm vorbeischieben oder sich gar an ihn anschleichen und ihn ausschalten.

Wählen Sie den Gegenstand, den sie werfen wollen, aus dem Menü aus und klicken Sie dann mit links auf die gewünschte Stelle. Natürlich kann man Gegenstände nur begrenzt weit werfen.

Wenn Sie zu weit von der gewünschten Stelle entfernt sind, können Sie das an der Form des Mauszeigers sehen. Sie können sich den Gegenstand ja später wiederbeschaffen, nachdem Sie den gegnerischen Soldaten ausgeschaltet haben.



Der Pionier kann außerdem Granaten werfen. Wählen Sie dazu zuerst die Granate in der Benutzeroberfläche aus und klicken Sie dann mit links auf die gewünschte Stelle. Granaten haben nicht nur eine Höchstreichweite, sondern auch eine Mindestentfernung. Da Granaten alle Personen in einem bestimmten Umkreis töten, sollten Sie sie äußerst vorsichtig einsetzen. Sie können Granaten auch durch Türen, Fenster und Falltüren werfen.

SCHALTER

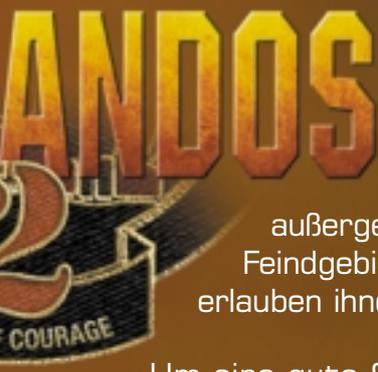
In verschiedenen Aufträgen werden sie auf elektrische Zäune, durch Flutlicht erhellte Bereiche und auf Türen treffen, die durch Schalter bedient werden. Bevor Sie einen Schalter bedienen, können Sie sich vergewissern, wozu er dient. Dazu klicken Sie erst auf "Untersuchen" und dann auf den Schalter. Das Objekt mit dem der Schalter verbunden ist, wird dann in einem kleinen Fenster eingeblendet.

Um einen Schalter zu verwenden, drücken Sie die Shift-Taste und klicken mit links auf den Schalter. In einem kleinen Fenster wird eingeblendet, welche Auswirkungen das Betätigen des Schalters hat.



SCHALTER UNTERSUCHEN

SCHALTER BATÄTIGEN



DIE CHARAKTERE

In Commandos haben Sie das Kommando über eine Gruppe von besonderen Männern und Frauen. Sie verfügen allesamt über außergewöhnliche Fähigkeiten und wurden speziell für den Einsatz im Feindgebiet ausgebildet. Die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere erlauben ihnen die Verwirklichung der unterschiedlichsten Strategien.

Um eine gute Strategie zu planen, ist es natürlich auch wichtig, ihre Feinde zu kennen. Entsprechende Informationen finden Sie am Ende dieses Kapitels.

DIE COMMANDOS

SERGEANT JACK SCHLÄCHTER O'HARA

Jack wurde am 10. Oktober 1909 in Dublin geboren und war der Schwergewichtschampion bei der Boxliga der Armee von 1934 bis 1937. Nachdem er einen Vorgesetzten niederschlug, wurde er von einem Militärgericht zu 14 Jahren schwerer Zwangsarbeit verurteilt. Er wurde begnadigt, nachdem er sich bereit erklärte, sich den Commandos anzuschließen.



DER GREEN BERET SETZT SEIN MESSER EIN

Nach dem Kampf um die Insel Vaagso wurde er zum Sergeant befördert. Dort wurde er von seiner Einheit abgeschnitten und erlitt eine Schussverletzung am Arm. Ohne über eine Schusswaffe zu verfügen, schlich er sich in einen Bunker und tötete dort 16 gegnerische Soldaten, bevor es ihm gelang, zur Front der Alliierten zurückzukehren.

Jack ist sehr aggressiv und ungern bereit, Befehle zu befolgen. Für seine Vorgesetzten ist das ein "Problem", aber für seine Feinde ist er ein Albtraum.

Fähigkeiten

Jack ist das stärkste und größte Mitglied des Teams. Er kann Feinde sehr rasch bewusstlos schlagen und fesseln. Er kann praktisch jede Tür einschlagen, unbeschadet aus großen Höhen springen, auf Stangen klettern und sich an Kabeln entlang hangeln. Er ist der zweitschnellste Läufer der Einheit. Seine erstaunliche Widerstandsfähigkeit lassen ihn Verletzungen überleben, die jedes andere Teammitglied töten würden.

Er kämpft bevorzugt mit seinem Messer oder seinen bloßen Händen. Vor allem, wenn er seine Gegner überraschen kann, ist er auf diesem Weg äußerst tödlich.



RENE FRENCHY DUCHAMP



Rene Duchamp wurde in am 20. November 1911 in Lyon in Frankreich geboren. Er trat mit 25 Jahren dem französischen Geheimdienst bei und hatte den Posten des obersten Geheimdienstchefs in der französischen Botschaft in Berlin inne. Dort brachte er auch wichtige Informationen über mehrere Mitglieder von Hitlers engstem Stab in Erfahrung. Zu Beginn des Krieges schloss er sich der Französischen Armee an und wurde später zu einem der wichtigsten aktiven Mitglieder der französischen Widerstandsbewegung, der Resistance. Er hat sich schon oft als wertvolles Mitglied der Commandos bewiesen und wichtige Dienste bei der Planung verdeckter Operationen geleistet.

Sein Wissen über die Taktik und die Persönlichkeit der deutschen Soldaten und Offiziere hat sich für den englischen Geheimdienst wiederholt als nützlich erwiesen.

Fähigkeiten

Rene Duchamp beherrscht mehrere Sprachen fließend und weiß, wie man andere Leute einschüchtert. Diese Fähigkeiten sind bei seinen Einsätzen als Geheimagent lebensnotwendig. Eine seiner beliebtesten Taktiken besteht darin, die Reihen des Feindes in einer gestohlenen Uniform zu infiltrieren und gegnerische Soldaten durch falsche Befehle zu täuschen, zu verzögern und in die Irre zu führen. Er versucht, so leise und lautlos wie möglich vorzugehen und dabei wenig Gewalt einzusetzen. Er schaltet Gegner gerne mit seiner Spritze aus, die ein tödliches Gift enthält, ein lautloser Tod für den Feind.



DER SPION
BENUTZT SEINE
SPRITZE

THOMAS FACKEL HANCOCK

Thomas Hancock wurde am 14. Januar 1911 in Liverpool geboren. Im Alter von 22 Jahren schloss er sein Chemiestudium ab und schloss sich der Feuerwehr an, wo er zu einem Spezialisten im Umgang mit gefährlichen Sprengstoffen wurde. 1939 trat er der Armee bei, und nur ein Jahr später meldete er sich als Freiwilliger bei den Commandos. Seine ausgezeichneten Kenntnisse bezüglich der Herstellung und Platzierung von Sprengstoffen waren für den Erfolg zahlreicher Einsätze verantwortlich. Beim Angriff auf "Saint Nazare" war er für die kontrollierten Explosionen verantwortlich, durch welche die Hafengebäude überschwemmt und zahlreiche Deutsche umkamen.

Fähigkeiten

Thomas Hancock ist ein Experte darin, Sprengladungen herzustellen und an den richtigen Stellen zu platzieren. Dazu trägt er schwere, aber äußerst empfindliche Komponenten in seinem Gepäck bei sich. Deswegen bewegt er sich relativ langsam und kann auch kein tiefes Wasser betreten, da das zu einer vorzeitigen Explosion seiner gefährlichen Fracht führen könnte. Er kann auch andere Waffen und Geräte wie Granatwerfer, Panzerfäuste, Flammenwerfer und Minensensoren bedienen. Er kann Minen orten und sie deaktivieren, um sie dann zu einem späteren Zeitpunkt erneut zu verwenden. In Gegenden, durch die gegnerische Soldaten und Fahrzeuge kommen, kann er richtige Minenfelder anlegen.



DER PIONIER
MIT SEINEM
MINENSENSOR



JAMES FLOSSE BLACKWOOD

James Blackwood wurde am 3. August 1911 in Australien geboren. Er trat der Marine bei. Seine Fähigkeiten als Schwimmer und Ruderer sorgten dafür, dass er rasch zur Position eines Captains aufstieg. Er trat den Commandos bei, doch seine Aggressivität und wiederholte Befehlsverweigerungen sorgten dafür, dass er innerhalb von zwei Jahren zum einfachen Soldaten degradiert wurde. 1943 wurde er mit dem Tapferkeitskreuz ausgezeichnet, nachdem es ihm gelang, 45 Männer aus Dünkirchen zu retten, nachdem die Stadt von den feindlichen Truppen bereits besetzt worden war.



DER TAUCHER
UNTER WASSER

Fähigkeiten

James Blackwood ist ein Spezialist für Einsätze unter Wasser. Dank seines Harpunengewehrs und seiner Tauchausrüstung kann er zahlreiche Stunden unter Wasser bleiben, ohne sich um seine Sauerstoffversorgung oder eine Bedrohung durch Gegner Sorgen zu machen.

An Land setzt er Wurfmesser mit tödlicher Präzision ein und kann dank seines Kletterhakens lautlos Gebäude, Mauern und Bäume erklimmen.

SAMUEL BROOKLYN

Samuel wurde am 4. April 1910 in Brooklyn in den USA geboren. 1937 reiste er nach Großbritannien und trat der Britischen Armee bei. Über sein Leben bis zu diesem Zeitpunkt ist nur wenig bekannt. Er arbeitete mit dem Außenamt zusammen und war damit betraut, feindliche Waffen und Fahrzeuge zu untersuchen und zu testen. Während dieser Zeit traf er auf Paddy Maine, der ihn davon überzeugte, sich den Commandos anzuschließen.



DER FAHRER SETZT
SEINEN
STOLPERDRAHT EIN

1942 schaffte er es auf die Titelbilder aller wichtigen britischen Zeitungen. Während des Angriffs auf den Flughafen von Tamet ging ihm die Munition aus, und er beschloss, das Ziel einfach mit seinem Fahrzeug zu rammen. Die Explosion zerstörte das Flugzeug und erzeugte eine Kettenreaktion, die zur fast vollständigen Vernichtung des Flughafens führte.

Fähigkeiten

Samuel liebt es, gegen den Feind zu kämpfen, und kann mit praktisch allen Fahrzeugen umgehen. Seine liebsten Werkzeuge sind Gasgranaten, Rauchgranaten, Tierfallen und der Stolperdraht, aus dem er ebenfalls erstaunlich effektive Fallen bastelt.



SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE DER DUKE



Sir Francis T. Woolridge wurde am 21. März 1909 in Sheffield in England in ein reiches Adelshaus geboren. Er ist bei seinen Kumpels unter dem Spitznamen "Der Duke" bekannt und ein ganz ausgezeichneter Scharfschütze. Er verfügt über eine schier unglaubliche Gelassenheit und Selbstkontrolle. Diese Fähigkeiten ermöglichten es ihm auch, den Kommandanten der deutschen Armee mit einem einzigen Schuss auf fast zwei Kilometer Entfernung während der Invasion von Narvik auszuschalten.

Fähigkeiten

Sir Francis T. Woolridge verfügt über große Selbstbeherrschung. Alles was er tut, geschieht aus Berechnung und mit perfektem Kalkül. Es kommt praktisch nie vor, dass er eine Kugel vergeudet. Man sagt, er wäre weltweit einer der besten Scharfschützen. Normalerweise hat er den Auftrag, den Weg für seine Kameraden freizumachen und getarnte Feinde auszuschalten. Er bezieht meist Stellung hinter Fenstern, auf Stangen oder an anderen Stellen, die gute Deckung bieten und sorgt dafür, dass die anderen Mitglieder der Commandos ungefährdet vorrücken können.



DER SCHARFSCHÜTZE LEGT AN

NATASCHA LIPPJE VAN DEN ZAND

Natascha wurde in Kiew in der Ukraine am 21. April 1912 geboren. Sie ist die Tochter eines niederländischen Adligen und einer russischen Grand Dame, die nach der Revolution von 1917 ins Exil gehen musste. Auf Grund ihrer politischen Überzeugung schloss sie sich im Jahr 1943 der Widerstandsbewegung im Land ihres Vaters an. Sie ist weiterhin im Widerstand tätig und übernimmt dazwischen immer wieder Aufträge bei den Commandos.

Fähigkeiten

Wie man schon an ihrem Spitznamen erkennt, beherrscht Natascha verschiedene Sprachen. Sie ist eine faszinierende aber gleichzeitig tödliche Frau. Natascha versteht es, den Feind durch charmantes Flirten und ihre aufregende Kleidung, die sie mit einem gewagten Lippenstift kombiniert, geschickt abzulenken. Sie ist nicht besonders aggressiv, aber durchaus fähig, in einem Kommandoeinsatz ihren "Mann zu stehen". Wie "Der Duke" bestätigen kann, ist sie auch eine erstaunlich gute Scharfschützin.



NATASCHA MIT IHREM GEWEHR



PAUL TOLEDO LUPIN

Paul wurde am 1. März 1916 in Paris in Frankreich geboren. Er ist den Commandos erst vor kurzer Zeit beigetreten. Nachdem die Deutschen in Paris einmarschierten, beschloss er, seinen eigenen, ganz persönlichen Krieg gegen die Deutschen anzufangen. Er begann der Reihe nach in die Häuser der Deutschen einzubrechen und ihnen alle Wertsachen zu stehlen, die er tragen konnte. 1940 stahl er Rene Duchamps Aktentasche, weil er glaubte, der wäre ein deutscher Offizier. Er war äußerst überrascht, als er feststellte, dass sich wichtige Geheimdokumente in der Aktentasche befanden. Er beschloss, sie der Resistance zu übergeben. "Frenchy" legte für diese Leistung ein gutes Wort bei den Commandos für Paul ein und hat es nie bereut. Paul hat sich seit jenem Tag immer und immer wieder als große Hilfe erwiesen.



DER DIEB SPIELT MIT SPIKE

Fähigkeiten

Paul ist das kleinste und flinkste Mitglied der Commandos. Auf Grund seiner zierlichen Statur ist es ihm möglich, enge Bereiche zu betreten, in Häuser einzubrechen und Stangen zu erklimmen. Er ist geübt darin, Schlösser zu knacken, und verfügt noch über zahlreiche andere Talente. Aus diesem Grund kann er die feindlichen Reihen auf Wegen überwinden, die für andere Männer unzugänglich sind. Er beherrscht verschiedene, orientalische Kampfkünste und genießt es, sich an feindliche Soldaten anzuschleichen und deren Taschen zu plündern. Dank seiner hochwertigen Werkzeuge kann er Türen und Panzerschränke öffnen. Er hat eine ausgebildete Ratte namens Spike, die er einsetzen kann, um Feinde abzulenken.

Seine Aufgabe besteht hauptsächlich darin, den anderen Commandos Zutritt in Gebäude zu verschaffen. Er kann durch Fenster und schmale Löcher in Gebäude gelangen und dann die Türen des Gebäudes von innen öffnen. Dazu setzt er entweder seine Werkzeuge oder Schlüssel ein, die er den Deutschen stiehlt.

WHISKY

Whisky wuchs in einer U-Boot-Werft in New York auf. Dort wurde er von der Besatzung der E-423 im Jahr 1941 als Maskottchen adoptiert. Während eines Infiltrationsversuches in der Nordsee wurde das Boot von einer deutschen Patrouille aufgebracht und nach La Pallice an der französischen Küste gebracht. Der Besitzer von Whisky verstarb kurze Zeit später. Lupin fand das herrenlose Tier und nahm sich seiner an. So kam Whisky indirekt zu den Commandos.

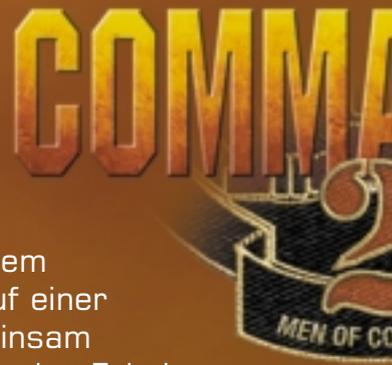
Fähigkeiten

Whisky kann Gegner ablenken, indem er sie anbellt oder um sie herumrennt. Er kann kleine Gegenstände von einem Mitglied der Commandos zu einem anderen befördern und dabei auch relativ ungefährdet feindliches Gebiet durchqueren. Durch seinen scharfen Geruchssinn kann er Minen bemerken. Natürlich ist er nicht in der Lage, sie zu entschärfen. Whisky kann keine Leitern überwinden. Allerdings können ihn die anderen Commandos in ihrem Gepäck verstauen und durch die Gegend tragen.



WHISKY LENKT EINEN WÄCHTER AB

BESONDERE CHARAKTERE



Abgesehen von den Hauptcharakteren erhalten Sie in manchen Einsätzen noch Unterstützung durch Verbündete, beispielsweise durch Soldaten der Vereinigten Staaten, Ghurkas, Mitglieder der Resistance, einem geistigen Führer der Hindu, einem ungewöhnlichen Gefangenen namens Guinness und Wilson, der auf einer einsamen Insel strandete, die sich dann als doch nicht ganz so einsam entpuppte. Die besonderen Charaktere können Ihnen dabei helfen, den Feind abzulenken.



WILSON DER GESTRANDETE

DER FEIND

Sie sind jetzt bereits mit ihren Männern und etlichen ihrer Fähigkeiten vertraut. Jetzt wird es Zeit, etwas über Ihre Feinde zu lernen. Sie werden im Verlauf der verschiedenen Aufträge auf deutsche und japanische Soldaten treffen. Die Soldaten beider Nationen verhalten sich sehr ähnlich, aber ist es hilfreich, wenn Sie Ihre Schwachstellen studieren. So können Sie sie mit ihren eigenen Mitteln schlagen.

Ein gegnersicher Soldat kann auf Ihre Männer auf unterschiedliche Weise aufmerksam werden. Er könnte sie sehen oder hören, und er kann durch andere Soldaten oder einen Alarm aufgeschreckt werden. Wenn ein Soldat eine Leiche oder etwas Verdächtiges bemerkt beziehungsweise eine Explosion hört, dann wird er sich die Sache genauer ansehen und ganz allgemein wachsam sein, bis einige Zeit verstrichen ist und er sich wieder entspannt.





Allgemeines Verhalten

Normalerweise halten gegnerische Soldaten an einer bestimmten Stelle Wache und lassen ihren Blick dabei über ein Gebiet schweifen, haben eine bestimmte Beschäftigung oder patrouillieren entlang einer vorgegebenen Route. Wenn sie aufgeschreckt werden, rennen einige zu dem Ort, an dem es zu der Störung kam. Andere halten die Stellung. Beobachten Sie die Feinde mit dem Fernglas, um herauszufinden, wer im Fall eines Alarms seine Stellung verlassen würde.

Militärischer Rang

Die Gegner werden in diesem Spiel in drei Dienstgrade unterteilt: Soldaten, Unteroffiziere und Offiziere. Das ist vor allem für den Spion wichtig. Wenn er verkleidet ist und versucht, dem Feind Befehle zu erteilen, so ist seine Chance auf Erfolg bei einfachen Soldaten wesentlich höher, als bei den Unteroffizieren.

Die Offiziere können den Spion und Natascha innerhalb ihres inneren Sichtbereichs sofort als Feinde identifizieren, auch wenn diese verkleidet sind. Die SS-Offiziere können das sogar, wenn sie den Spion und Natascha in ihrem äußeren Sichtbereich sehen.



Sichtbereich

Alle Gegner haben einen dreieckigen Sichtbereich, der in einen inneren und äußeren Sichtbereich unterteilt ist. Geraten Ihre Leute in den äußeren Sichtbereich des Gegners, so dauert es ein wenig, bis sie endgültig bemerkt werden. Robbende Commandos, Commandos, die sich an eine Mauer pressen oder im Schatten stehen, werden im äußeren Sichtbereich nicht bemerkt.

Während der Nachteinsätze können die Gegner ihre Männer nur dann im äußeren Sichtbereich bemerken, wenn sie sich unter einer Laterne oder im Bereich eines Flutlichts aufhalten.

Wird einer ihrer Männer bemerkt, wird eine blaue Linie eingeblendet. Diese verläuft von dem Gegner, der Sie bemerkt hat, zu Ihrem Mann. Der Gegner versucht jetzt zu entscheiden, ob es sich bei Ihrer Charakter um einen Verbündeten oder einen Feind handelt. Nachdem eine gewisse Zeitspanne verstrichen ist, erkennt der feindliche Soldat das Mitglied der Commandos. Die Linie verfärbt sich rot, und der Gegner nimmt die Verfolgung auf. Wie lange es dauert, bis der Feind sie erkennt, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

Falls Sie irgendwohin ein Päckchen Zigaretten oder eine Weinflasche werfen und das bemerkt wird, wird es durch eine orange Linie angezeigt. Der Gegner überlegt sich dann, ob er seinen Posten verlassen soll, um sich den Wein oder die Zigaretten zu holen.

Sollte einer Ihrer Charaktere durch einen gegnerischen Scharfschützen ins Visier genommen werden, taucht über ihrem Kopf ein Fadenkreuz auf. Falls es dem Mitglied der Commandos nicht gelingt, rasch Deckung zu finden, wird es erschossen. Da Sie vermutlich nicht wissen, wo sich der gegnerische Scharfschütze befindet, benötigen Sie ein wenig Glück, um in die richtige Richtung zu fliehen.



ALARMIERTE FEINDE

Wenn der Sichtbereich eines Gegners grün dargestellt wird, bedeutet dies, dass er nicht alarmiert ist. Er beschäftigt sich mit den Aufgaben, die ihm zugeteilt wurden.

Ist der Sichtbereich rot, wurde der Gegner aufgeschreckt und ist nun äußerst wachsam. Das bedeutet, dass er sofort reagiert, wenn er einen Ihrer Männer sieht. Ein alarmierter Feind, der über eine längere Zeitspanne nichts Verdächtiges bemerkt, kehrt wieder zu seinen normalen Pflichten zurück.



EIN SOLDAT, DER SEINEN NORMALEN PFLICHTEN NACHGEHT, UND EIN SOLDAT, DER DIE ZIGARETTEN BEMERKT HAT.



EIN SOLDAT, DER SCHIESST, UND ANDERE SOLDATEN, DIE AUF ETWAS ZEIGEN.



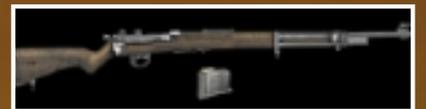
ALARMIERTE SOLDATEN, VON DENEN EINER GERADE SCHIESST.

WAFFEN

Abhängig von ihrem militärischen Rang setzen die Gegner verschiedene Waffen ein. Unteroffiziere und Offiziere kämpfen mit Pistolen, während Soldaten mit Sturmgewehren und Maschinenpistolen ausgerüstet sind.



Sie werden auch auf feindliche Zivilisten wie Arbeiter, Seeleute oder Unternehmer treffen. Sie verfügen über keine Waffen, können sich jedoch mit bloßen Händen verteidigen. Sie stellen für Ihre Commandos keine Herausforderung dar und können meist problemlos mit Schusswaffen ausgeschaltet werden. Sie können jedoch Alarm geben. Etliche Mechaniker tragen feuerresistente Schutzanzüge. Sie sind daher gegen Flammenwerfer immun, können aber durch Schusswaffen ausgeschaltet werden.

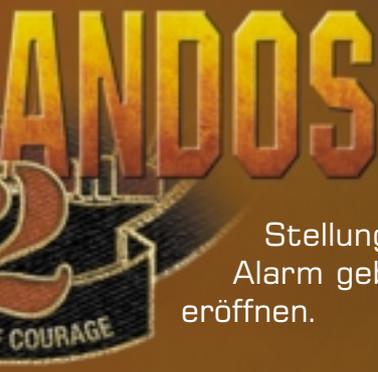


COMMANDOS

Gegnerische Scharfschützen setzen Präzisionsgewehre ein. Sie können wesentlich weiter als andere Gegner sehen und Ihre Männer auch bemerken, wenn sie robben. Aus großen Entfernungen kämpfen sie mit ihren Präzisionsgewehren. Sollten Ihre Männer in die Nähe eines gegnerischen Scharfschützen kommen, verteidigt er sich mit seiner Pistole. Sie ist zwar nicht so gefährlich wie das Gewehr, kann allerdings auch aus nächster Nähe effektiv eingesetzt werden.

Die Grenadiere der Deutschen Armee sind äußerst gefährlich. Sie können ihre Granaten nicht nur im Freien einsetzen, sondern auch durch Fenster werfen. Befindet sich Ihr Team beispielsweise gemeinsam in einem Raum, kann es von einer einzigen Granate ausgelöscht werden. Sie sollten daher äußerst vorsichtig sein, wenn Sie einen Grenadier sehen.





Unter Wasser können Sie auf gegnerische Taucher treffen, die mit Harpunengewehren ausgestattet sind. Diese Waffen haben zwar nur eine kurze Reichweite, sind allerdings sehr tödlich.

Es gibt auch Feinde, die mit Ferngläsern an Aussichtspunkten Stellung beziehen. Sie können Ihre Mannen auf große Distanz bemerken, Alarm geben und den Befehl erteilen, das Feuer auf Ihre Position zu eröffnen.

An strategisch wichtigen Punkten kann man auf Maschinengewehrnester treffen. Falls es Ihnen gelingt die Stellung einzunehmen, können Sie das Maschinengewehr gegen den Feind einsetzen.

PATROUILLEN

Patrouillen bestehen aus mehreren Soldaten, die in Formation unterwegs sind und von einem Offizier angeführt werden. Sie gehen bestimmte Routen ab oder bilden eine Eskorte. Falls es zu einem Alarm kommt, weiten sie ihr Patrouillengebiet aus, wodurch die Erfüllung eines Auftrags dramatisch erschwert wird. Einige Patrouillen nehmen ihre Leute gefangen und bringen Sie ins Gefängnis. In diesem Fall müssen Sie Ihre Männer erst befreien, bevor Sie den Auftrag erfolgreich beenden können. Falls eine Patrouille versucht, Ihre Männer zu verhaften und sich diese wehren, werden sie erschossen. Versuchen Sie nur zu fliehen, wenn Sie glauben, dass die Flucht gelingen kann.

INFORMATIONEN ÜBER DEN FEIND UND AUSRÜSTUNG VOM FEIND ERHALTEN

Nutzen Sie das Fernglas, um weitere Informationen über einen Gegner zu erhalten. Sie erfahren, mit welcher Waffe er ausgerüstet ist, wie gesund er noch ist und ob er seine Stellung im Fall eines Alarms verlassen würde.

Vergessen Sie nicht, tote und gefesselte Feinde zu untersuchen, da ihnen sonst wichtige Dinge wie Waffen, Munition, Sprengstoff, Uniformen, Schlüssel und Codes entgehen könnten.

Die Waffen, die Sie den Gegnern abnehmen, verfügen nur über einen begrenzten Munitionsvorrat. Eine feindliche Uniform kann auch nur eine begrenzte Zeitspanne zur Tarnung genutzt werden. Aus diesem Grund sollten Sie dem Gegner möglichst viel Ausrüstung abnehmen.



WODURCH DER FEIND ALARMIERT WERDEN KANN



Die Feinde können Ihre Männer sehen, sie hören oder Fußspuren in Schnee und Sand folgen.

Wenn Sie auf gefesselte oder tote Soldaten stoßen, geben sie häufig Alarm. Wenn Alarm gegeben wurde, werden die Feinde eine gewisse Zeitspanne lang aktiv nach Ihren Männern suchen, bevor sie wieder ihren normalen Aktivitäten nachgehen.

Dobermänner (Wachhunde) können Ihre Männer ebenfalls aufspüren und den Feind durch ihr Gebell aufmerksam machen.

Wildtiere greifen sowohl Ihre Leute als auch den Gegner an. Wenn Sie sehr geschickt vorgehen, können Sie Wildtiere vielleicht zum Feind locken, so dass sie den Feind angreifen.

GEGNERISCHE FAHRZEUGE

Der Gegner verfügt über zahlreiche, verschiedene Fahrzeuge, die er sehr effektiv einsetzt. Ihre Commandos können die Kontrolle über diese Fahrzeuge übernehmen, wenn sich keine gegnerischen Soldaten in dem Fahrzeug befinden. Sie können Fahrzeuge auch mit Hilfe von Raketenwerfern, Bomben, Panzerminen und Panzerfäusten zerstören.

Eine gute Strategie besteht darin, nach unbemannten Fahrzeugen Ausschau zu halten.



SDKFLZ 231



KW3000



KÜBELWAGEN



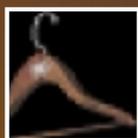
WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Im nachfolgenden Abschnitt finden Sie eine kurze Erläuterung der Ausrüstung, die Sie während Ihrer Aufträge finden und einsetzen können. Viele dieser Gegenstände setzen Sie ein, indem Sie den Mauszeiger über dem Gegenstand positionieren und mit links klicken. Manche Gegenstände werden dadurch sofort aktiviert. Bei anderen Gegenständen müssen Sie zuerst noch auf ein Ziel klicken, wie zum Beispiel beim Einsatz von Waffen. Manchmal zeigt Ihnen der Mauszeiger auch an, dass Sie den geplanten Gegenstand nicht an dem Ort, an dem Gegenstand oder an der Person einsetzen können, über die sich der Mauszeiger gerade befindet.

Einige Gegenstände, beispielsweise der Ablenksender, können aus sicherer Entfernung aktiviert werden. Sie können diese Gegenstände zuerst platzieren, sich in einiger Entfernung verstecken und den Gegenstand dann aktivieren. Es gibt etliche Gegenstände, mit denen Sie den Feind ablenken oder täuschen können. Da Ihre Commandos allesamt extrem gut ausgebildet sind, können Sie praktisch alle Waffen und Gegenstände, die sie finden, auch benutzen.

GEGENSTÄNDE, DIE MAN DURCH EINEN KLICK AUSWÄHLT

Alle Gegenstände, die in diese Kategorie fallen, können ausgewählt werden, indem man auf die entsprechende Schaltfläche in der Benutzeroberfläche klickt. Der Gegenstand kann dann vom gerade aktiven Charakter eingesetzt werden. Alle Gegenstände, die in diese Kategorie fallen, können ausgewählt werden, indem man auf die entsprechende Schaltfläche in der Benutzeroberfläche klickt.



Eigene Uniform

Wenn ein Charakter die Uniform eines Feindes anzieht, verstaut er währenddessen seine eigene Uniform im Gepäck. Das gilt natürlich nicht für Whisky.



Feinduniform

Alle Commandos können sich verkleiden, indem Sie die Uniform eines Feindes anziehen. Normalerweise kommt man zu einer solchen Uniform, indem man sie einem Gegner auszieht. Wenn Sie einen Gegner ausgeschaltet und gefesselt oder getötet haben, müssen Sie ihn nur untersuchen, um seine Uniform an sich zu nehmen. So lange ein Mitglied der Commandos eine solche Uniform trägt, wird es im äußeren Sichtbereich des Gegners nicht als Feind erkannt, wenn es nicht gerade eine Aktion durchführt, die das Misstrauen des Gegners erweckt. Das gilt nicht für SS-Offiziere!



Uniformen von Unteroffizieren und Offizieren

Diese Uniformen können nur vom Spion getragen werden. Trägt er eine dieser Uniformen, wird er vom Feind nicht mehr als Gegner erkannt.





Tauchausrüstung

Wenn Sie auf die Tauchausrüstung klicken, legt der Taucher seinen Tauchanzug an. Dieser ist mit einem Sauerstofftank ausgestattet. Der Taucher kann so problemlos mehrere Stunden unter Wasser bleiben.



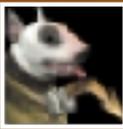
Winterausrüstung

In der arktischen Kälte kann man sich nur mit einer Winterausrüstung bewegen, ohne innerhalb kürzester Zeit zu erfrieren. Jeder Charakter verfügt über seine eigene Winterausrüstung. Sollte ein Charakter über keine Winterausrüstung verfügen oder sie verlieren, kann er unter Umständen eine Winterausrüstung finden, wenn er das Gepäck der Gegner durchsucht. Eine Winterausrüstung, die Sie dem Feind abnehmen, funktioniert jedoch nur eine begrenzte Zeitspanne, bevor sie sich verbraucht.



Nataschas Kleidung

Natascha hat die Angewohnheit, sich während eines Einsatzes wiederholt umzuziehen, um sich der Situation anzupassen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, zieht sich Natascha der Situation entsprechend an. So könnte sie sich beispielsweise als Chinesin oder als deutsche Sekretärin ausgeben. Auf diesem Weg ist es Natascha beispielsweise möglich, durch ein Gebiet voller Deutscher zu spazieren, ohne Aufsehen zu erregen.



Whisky absetzen

Whisky genießt es, von Ihren Commandos durch die Gegend getragen zu werden. Er hält sich gerne in der Nähe der Commandos auf. Wenn Sie ihn einsetzen wollen, können Sie ihn mittels dieser Schaltfläche am Boden absetzen.



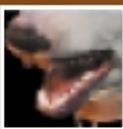
Pfeife

Jede der Commandos verfügt über eine Pfeife, um Whisky zu rufen.



Konservendose

Konservendosen kann man in Schränken und Schubladen innerhalb von Gebäuden finden. Oft bewahrt der Feind allerdings auch an anderen Stellen Nahrung auf. Die Konservendosen können dazu eingesetzt werden, um die Lebensenergie eines verwundeten Charakters wiederherzustellen.



Bellen

Wenn Whiskey laut bellt, zieht er damit alle Aufmerksamkeit auf sich. Nutzen Sie das!



GEGENSTÄNDE, DIE MAN ABLEGEN KANN

Alle nachfolgend beschriebenen Gegenstände kann man in der Spielumgebung ablegen. Wählen Sie zuerst den Gegenstand in der Benutzeroberfläche aus. Der Mauszeiger verändert sein Aussehen. Fahren Sie jetzt mit dem Mauszeiger an die gewünschte Stelle und klicken Sie mit links, um den ausgewählten Gegenstand zu werfen. Wenn der Mauszeiger anzeigt, dass dies nicht möglich ist, ist die Wurfedistanz vermutlich zu hoch. Um die Aktion abzubrechen, klicken Sie an einer beliebigen Stelle der Spielumgebung mit rechts.

Zigaretten



Zigaretten stellen in einem Krieg Mangelware dar. Mit ein wenig Glück können Sie in einem Haus ein Päckchen finden oder einem Feind Zigaretten stehlen. Sie können Zigaretten werfen, um Gegner von ihren Posten wegzulocken.

Fischfutter



Der Taucher und der Green Beret können sich beim Tauchen in Fischschulen verstecken. Wenn Sie Fischfutter im Wasser ausstreuen, werden zahlreiche Fische angelockt, die so einen Sichtschutz bilden. Die Fische begleiten den Schwimmer, weil sie darauf hoffen, weiter gefüttert zu werden.

Ablenksender



Um den Ablenksender zu benutzen, benötigen Sie den Abstrahlsender PHILIPS L12 und den Schalter, der ihn aktiviert. Alle Commandos können den Ablenksender benutzen. Der Ablenksender gibt ein lautes Geräusch von sich, das Feinde anlockt.



Flasche

Weinflaschen kann man dort finden, wo der Feind seinen Proviant lagert. Wie auch bei Zigaretten können nur wenige Feinde der Versuchung widerstehen, wenn sie eine Weinflasche sehen. Sie verlassen dann ihren Posten, holen sich die Weinflasche und trinken sie aus. Durch den Wein schläft der Gegner für kurze Zeit ein. Kombinieren Sie den Wein mit Schlaftabletten, schläft der Feind, bis ihn jemand aufweckt.

Hundefutter

Wenn Sie Schlaftabletten mit dem Hundefutter kombinieren, nimmt es eine grüne Farbe an. Sie können das Hundefutter



dann an gegnerische Hunde verfüttern, um sie auszuschalten. Nach dem Einsatz können Sie die übrigen Schlaftabletten wieder mitnehmen und später erneut einsetzen.





Ferngezündete Bombe

Diese Bombe verfügt über enorme Sprengkraft und wird aus der Entfernung gezündet. Sie kann nur vom Pionier verwendet werden.



Falle

Der Fahrer beobachtet die Bewegungen des Feindes und stellt in dessen unmittelbarer Umgebung Fallen. Die tödlichen Fallen können überall platziert werden, ohne dass der Feind sie bemerkt. Von besonderem Vorteil ist, dass der Fahrer eine Falle auch abbauen und wieder verwenden kann.



Stolperdraht

Der Stolperdraht ist eines der anspruchsvolleren Kriegswerkzeuge, das der Fahrer bei Einsätzen verwendet. Er wird zwischen engen Gängen und Korridoren platziert. Wählen Sie mit dem Mauszeiger einen Punkt an einer Wand, wo der Stolperdraht befestigt wird. Dann wählen sie einen zweiten Punkt für das andere Ende. Ist der Stolperdraht erst einmal befestigt, zieht sich der Fahrer voller Schadenfreude in ein sicheres Versteck zurück.



Die Ratte Spike

Spike ist das Haustier des Diebes und hört nur auf sein Kommando. Er hat Spike so trainiert, dass die Ratte zu dem Punkt läuft, wo sie mit dem Mauszeiger für die Ratte hinklicken, und dort ein paar Purzelbäume schlägt, um den Feind abzulenken. Danach läuft Spike wieder zum Dieb zurück.



Panzerminen

Diese finden Sie zuhauf in Munitionskisten oder vergraben in der Nähe von Zäunen und geschützten Bereichen. Der Pionier kann sie mit dem Minensensor finden. Von den Commandos ist er der Einzige, der das kann. Klicken Sie mit der Panzermine dorthin, wo sie diese platzieren wollen. Panzerminen explodieren nur, wenn ein Fahrzeug über sie fährt.



Zodiak

Das Zodiak ist ein Schlauchboot, welches der Taucher benutzt und in seinem Rucksack trägt. Wenn Sie es mit dem Mauszeiger anklicken, wird es aufgeblasen. Sie können es sowohl zum Transport der Commandos als auch anderer Leute einsetzen.

Minen

Whisky kann sie riechen, und der Pionier kann sie mit seinem Minensensor finden. Nur er kann sie entschärfen und ausgraben. Dann kann er sie an strategischen Punkten vergraben. Alliierte Soldaten lösen vom Pionier platzierte Minen nicht aus.



Zeitbombe

Auch die Zeitbombe wird vom Pionier platziert. Nachdem er sie scharf gemacht hat, bleiben 30 Sekunden Zeit, um sich in Sicherheit zu bringen..



Rauchgranate

Die Rauchgranate erzeugt einen Rauchvorhang, der Ihre Leute kurze Zeit vor feindlichen Blicken schützt. Da der Rauch innerhalb kurzer Zeit verweht, müssen Sie rasch reagieren, um ihn optimal zu nutzen.



GEGENSTÄNDE, DIE MAN MIT ZWEI KLICKS VERWENDET

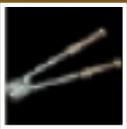
Um die nachfolgenden Gegenstände einzusetzen, müssen Sie zuerst auf das entsprechende Symbol in der Benutzeroberfläche klicken und dann auf das gewünschte Ziel.

Um die Aktion abzubrechen, klicken Sie irgendwo auf dem Spielfeld mit rechts.



Ferngläser Leica SLC 8x56

Die Ferngläser können von allen Charakteren verwendet werden. Sie können Ferngläser von feindlichen Wachen und Aussichtsposten sowie in manchen Schränken finden. Sie sind sehr gut geeignet, um in das Innere eines Gebäudes zu sehen. Wenn Sie mit den Ferngläsern auf einen Gegner klicken, erhalten Sie genaue Informationen über den Gegner.



Zange

Alle Commandos können die Zange einsetzen, um Zäune und Kabel zu durchschneiden. Denken Sie bei elektrischen Zäunen daran, diese zuerst zu deaktivieren, bevor Sie versuchen, sie durchzuschneiden.

Zangen kann man in Garagen, Lagerräumen und im Gepäck von gegnerischen Mechanikern finden.



Minensensor

Der Pionier ist darin geschult, den Weg für seine Kameraden durch ein Minenfeld freizuräumen. Mit seinem Minensensor kann er Tret- und Panzerminen aufspüren. Der Pionier kann die Minen anschließend deaktivieren und sie zur späteren Verwendung in seinem Gepäck verstauen.



Eingraben

Der Green Beret verfügt über die besondere Fähigkeit, sich einzugraben. Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie ihm den Befehl erteilen, ein Loch auszuheben und sich darin zu verbergen. Sobald er vollständig eingegraben ist, kann er vom Gegner nicht mehr entdeckt werden.



Dietrich

Mit seinen Dietrichen kann der Dieb alle Munitionskisten aus Metall und viele Türen öffnen. Um eine Tür zu öffnen, muss er zuerst in das Haus gelangen, um die Tür dann von innen zu öffnen.



Erste-Hilfe-Ausrüstung

Erste-Hilfe-Ausrüstung lässt sich während der Aufträge an den verschiedensten Stellen finden. Jede Erste-Hilfe-Ausrüstung kann mehrmals verwendet werden. Nachdem Sie die Ausrüstung ausgewählt haben, klicken Sie einfach mit dem Mauszeiger, der jetzt die Form einer Spritze hat, auf den Charakter, der geheilt werden soll. Die Erste-Hilfe-Ausrüstung kann sowohl bei Commandos als auch bei Verbündeten eingesetzt werden.





Anschleichen

Der Dieb ist ein wahrer Meister darin, sich von hinten an einen Feind anzuschleichen, ohne bemerkt zu werden. Er kann dann einen Blick in das Gepäck des Gegners werfen und interessante Gegenstände mitgehen lassen. Er kann so hinter dem Feind hergehen, dass dieser ihn nicht bemerkt. Dabei kann er jedoch von anderen Gegner gesehen werden, wenn er in deren Sichtbereich gerät.

Um die Fähigkeit einzusetzen, klicken Sie zuerst auf diese Schaltfläche und dann auf den Feind, an den sich der Dieb anschleichen soll.



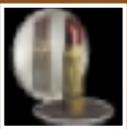
Schweißgerät

Das Schweißgerät kann vom Pionier und vom Fahrer eingesetzt werden. Es ist nützlich, um Dinge zu reparieren oder zusammenzusetzen. Mit einem Schweißgerät kann man Metalltüren ohne Waffeneinsatz öffnen. Das Schweißgerät ist irgendwo in der Spielumgebung versteckt.



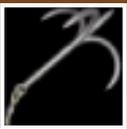
Schlaftabletten

Schlaftabletten können mit Weinflaschen und Hundefutter kombiniert werden. Ein Gegner, der einen mit Schlaftabletten versetzten Wein trinkt, schläft ein. Er schläft so lange, bis er von einem anderen Soldaten aufgeweckt wird.



Lippenstift

Natascha kann mit ihrem Lippenstift Gegner ablenken. Klicken Sie zuerst auf den Lippenstift und dann auf den gewünschten Gegner. Dieser ist durch ihre atemberaubende Schönheit für eine kurze Zeit wie geblendet.



Kletterhaken

Der Taucher kann den Kletterhaken auf zweierlei Weise einsetzen. Die erste Möglichkeit besteht darin, dem Gegner eine Falle zu stellen. Klicken Sie dazu zuerst auf den Kletterhaken und dann auf den unteren Rand einer Mauer. Der Taucher hat den Kletterhaken jetzt befestigt. Klicken Sie jetzt auf die Stelle, wo er sich hinstellen und das Seil vom Kletterhaken spannen soll. Während er das Seil gespannt hält, reduziert sich seine Ausdauer. Sobald seine Ausdauer aufgebraucht wurde, muss er das Seil wieder loslassen. Er kann es aber wieder spannen, sobald er sich erholt hat. Die zweite Einsatzmöglichkeit des Kletterhakens besteht im Überwinden von Mauern, falls keine Leiter verfügbar ist. Dazu klicken Sie einfach auf den oberen Rand einer Mauer.



Strickleiter

Nicht alle Charaktere sind so geschult im Überwinden von Mauern wie der Dieb. Aus diesem Grund ist die Strickleiter äußerst nützlich. Man kann sie aus beliebiger Höhe hinunterlassen, und zwar von Fenstern, Balkonen oder Geländern.



Die Strickleiter kann nur von oben nach unten geworfen werden. Klicken Sie dazu auf die Strickleiter und dann mit dem Mauszeiger auf den Boden. Um die Leiter hinunterzuklettern, klicken Sie auf die Leiter, während Sie die Shift-Taste drücken. Die Leiter wird markiert und der Mauszeiger ändert sein Aussehen. Klicken Sie mit links, um nach unten zu klettern.

Sie können die Leiter nur aufnehmen, wenn Sie oben an der Leiter stehen. Drücken Sie die Shift-Taste, und bewegen Sie den Mauszeiger an den oberen Rand der Strickleiter. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen in ein Symbol für Aufnehmen. Wenn Sie jetzt mit links klicken, verstauen Sie die Strickleiter in Ihrem Gepäck.

Der Einsatz einer Strickleiter ist ein wenig schwieriger, wenn Sie sich in einem Gebäude befinden. Sind Sie in einem Raum und wollen mittels der Strickleiter durch das Fenster nach draußen klettern, müssen Sie zuerst die Strickleiter auswählen und dann auf das Fenster klicken. Die Leiter wird ausgerollt, so dass Sie sie normal benutzen können. Um die Leiter wieder mitzunehmen, klicken Sie zuerst auf "Untersuchen" und dann auf das Fenster. Sobald die Ansicht umgeblendet hat, drücken Sie die Shift-Taste und klicken mit links auf den oberen Rand der Strickleiter.



Schaufel

Der Fahrer benutzt die Schaufel, um seinen Feinden im wahrsten Sinne des Wortes eine Grube zu graben.



Dem Feind Befehle erteilen

Nur der Spion kann dem Feind Befehle erteilen. Er muss dazu als Offizier verkleidet sein. Auf diesem Weg kann er die Aufmerksamkeit des Feindes auf sich ziehen.



Die Befehle "Schau zu" und "Gehe zu" erteilen

Der Spion kann Gegnern den Befehl erteilen, in eine bestimmte Richtung zu schauen oder zu einem bestimmten Ort zu gehen.



Bettlaken

Im Gefängnis der Burg Colditz gibt es zwar viele Betten, aber nur sehr wenige Leitern. Sie sollten einige Bettlaken organisieren und sie zusammenbinden, um so eine provisorische Leiter zu erhalten. Auf diesem Weg können Sie durch ein Fenster fliehen. Ein alter, aber noch immer sehr effektiver Trick.



WAFFEN



Waffen stellen das wichtigste Werkzeug Ihrer Commandos dar. Über einige Waffen können Sie bereits zu Beginn eines Einsatzes verfügen, während Sie andere erst finden müssen. Sobald Sie eine Waffe ausgewählt haben, nimmt der Mauszeiger die Form eines Fadenkreuzes an. Ist das Ziel zu weit entfernt, färbt sich der Mauszeiger rot.



Maschinenpistole MP40

Die MP40 ist eine automatische Schusswaffe. Sie ist sehr leicht und verschießt ihren begrenzten Munitionsvorrat in atemberaubenden Tempo. Ihre große Reichweite macht sie zu einer tödlichen Waffe.

Maschinenpistolen und die zugehörige Munition können an verschiedenen Orten gefunden werden. Sie können sie auch bezwungenen Feinden abnehmen.



Pistole

Der COLT 1911A ist die am häufigsten eingesetzte Waffe. Sie verfügt über unbegrenzte Munition. Fast all ihre Männer verfügen über eine Pistole und sind in ihrem Umgang geschult.

Niederschlagen, Fesseln und Knebeln



Einige Ihrer Männer verfügen über ganz erstaunliche Körperkraft. Ihre Fäuste stellen gefährliche Waffen dar. Sie verfügen über die Fähigkeit, selbst die stärksten Feinde bewusstlos zu schlagen. Sobald der Gegner bewusstlos geschlagen wurde, können Sie ihn fesseln und knebeln, indem Sie die Shift-Taste drücken und mit Links auf das Opfer klicken. Natürlich können Sie das Gepäck eines gefesselten Gegners durchsuchen.

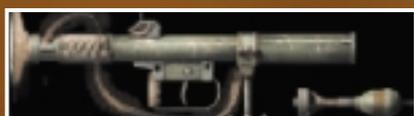


Ein Gegner bleibt so lange gefesselt, bis er von einem anderen gegnerischen Soldaten befreit wird.

Messer



Das Fairburn ist ein zweischneidiges Kampfmesser. Der Green Beret stürmt im Kampf mit dem Messer auf sein Opfer zu und tötet es mit einem schnellen, tödlichen Stich. Der Taucher bevorzugt es, sein Messer zu werfen.



Raketenwerfer PIAT

Der Raketenwerfer ist eine sehr leichte und mächtige Waffe. Die Munition ist ein getrennter Ausrüstungsgegenstand. Der Pionier kann ihn einsetzen, um gegen gepanzerte Einheiten vorzugehen.



Gasgranaten

Die Gasgranaten sind nicht tödlich und werden vom Fahrer eingesetzt. Ihr Einsatz ist vor allem in Gebieten zu empfehlen, in denen sich zahlreiche Feinde aufhalten. Das ausströmende Gas macht alle Feinde benommen. Es betrifft Verbündete nicht.



Sturmgewehr

Das Sturmgewehr wird von den Alliierten eingesetzt. Es handelt sich um das Lee-Enfield No. 4 MK I und verfügt über unbegrenzte Munition. Die Commandos haben

im Verlauf ihrer Einsätze auch die Gelegenheit, dem Feind den einen oder anderen KARABINER 98K zu entwenden. Mit dieser Waffe kann man einen Gegner mit einem Schuss ausschalten. Der KARABINER 98K verfügt über begrenzte Munition.



Scharfschützengewehr

Ihre Commandos setzen das M1903, Kaliber 30 SPRINGFIELD ein. Die Waffe verfügt über begrenzte Munition. Die Commandos haben

im Verlauf ihrer Einsätze auch die Gelegenheit, sich den einen oder anderen KARABINER 98 vom Feind zu beschaffen. Sie können diese Waffe im Gepäck von bezwungenen Feinden finden. Denken Sie daran, dass sie für die Waffe auch Munition benötigen. Ein Scharfschützengewehr hat eine sehr hohe Reichweite und kann nur von Natascha und den Scharfschützen verwendet werden.



Handgranaten

Handgranaten vom Typ 36M und MK1 "Mills Bomb" werden vom Pionier durch Türen, Falltüren und Fenster geworfen. Eine äußerst effektive, aber sehr laute Waffe.



Spritze

Die Giftspritze ist die Lieblingswaffe des Spions. Die genauen Auswirkungen hängen von der Anzahl der Ampullen ab, die der Spion dem Gegner verabreicht. Eine Ampulle macht den Gegner benommen, bei zweien wird er bewusstlos und stürzt zu Boden. Bei drei Ampullen ist er tot.



Flasche

Die meisten Leute trinken eine Weinflasche lieber aus, als sie als Waffe einzusetzen. Natascha ist jedoch ohne zu Zögern bereit, einem Gegner eine Flasche über den Kopf zu schlagen, sollte das notwendig werden.



Harpunengewehr

Das Harpunengewehr ist eine wichtige Waffe für den Taucher. Mit seiner Hilfe kann er sich selbst und seine Verbündeten gegen Haie, Krokodile und feindliche Taucher verteidigen.



Molotowcocktail

Man braucht nur ein wenig Benzin und einen Zündfunken, um diesen explosiven Cocktail zu basteln, der mehrere Feinde auf einen Schlag töten kann.



FAHRZEUGE

Während Ihrer Aufträge können Sie verschiedene Land-, Luft und Seefahrzeuge finden. Ihre Commandos können die Fahrzeuge nutzen, um rasch durch das Einsatzgebiet zu kommen oder feindliche Linien zu durchbrechen.



FAHRZEUGE LENKEN

Alle Ihre Leute können Fahrzeuge benutzen. Dazu dürfen sich allerdings keine Feinde in dem Fahrzeug befinden, und das Fahrzeug muss in einem funktionsfähigen Zustand sein. Drücken Sie die Shift-Taste. Klicken Sie mit Links auf das Fahrzeug, das Sie benutzen wollen. Sobald ein Charakter ein Fahrzeug benutzt, wird die Kamera zu einer Verfolgerkamera. Der Mauszeiger ändert sein Aussehen so, dass er wie ein Lenkrad aussieht. Klicken Sie einfach auf den gewünschten Zielort, und das Fahrzeug fährt dorthin. Ein Fahrzeug kann vorwärts und rückwärts fahren. Machen Sie einen Doppelklick mit links, damit sich das Fahrzeug rascher bewegt.



Sie können ein Fahrzeug auch mit den Pfeiltasten lenken. Um die Geschwindigkeit des Fahrzeugs zu erhöhen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt, während Sie die Pfeiltasten drücken.

Wenn Sie mit einem Fahrzeug fahren und vom Feind bemerkt werden, wird er normalerweise auf sie schießen. Das gilt nicht, wenn sich der Spion als Offizier verkleidet hat und ein Fahrzeug benutzt.

In einem Ballon werden Sie von den Feinden nicht bemerkt. Wenn Sie ein Fahrzeug rücksichtslos fahren, werden die Feinde auf Sie schießen, egal um welchen Charakter es sich handelt oder welches Fahrzeug er benutzt.

Wenn Sie mit einem bewaffneten Fahrzeug unterwegs sind, können Sie unter Umständen auf den Feind schießen. Drücken Sie die Strg-Taste und klicken sie mit links auf das Ziel.

Um ein Fahrzeug zu verlassen, wählen Sie zuerst den Charakter im Fahrzeug, indem Sie auf sein Porträt klicken oder die entsprechende Zifferntaste drücken. Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche zum Verlassen oder drücken die X-Taste.

Wenn Sie einem Charakter den Befehl erteilen, ein Boot zu verlassen, muss er anschließend noch zur Küste schwimmen.

Ein Ballon muss zuerst aufsteigen, bevor er sich bewegen kann. Klicken sie dazu mit links auf die Schaltfläche für "Abheben". Der Ballon wird wie die anderen Fahrzeuge gesteuert.

Wenn Sie mit dem Ballon fliegen, werden Sie von Feinden nur dann bemerkt, falls diese gesehen haben, wie der Ballon abhob. Um den Ballon zu landen, fliegen Sie über eine freie Stelle und klicken dann mit links auf die Schaltfläche für "Landen".



INZELSPIELER

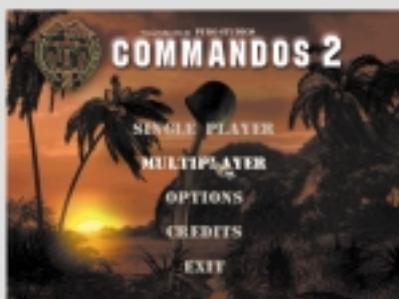
Es ist ganz einfach, eine Einzelspielerpartie Commandos 2 zu starten.

SPIEL EINRICHTEN

Name des Spielers und Auftrag auswählen.

Wenn Sie Commandos 2 zum ersten Mal spielen wollen, müssen Sie sich als Spieler eintragen. Sie können einen beliebigen Namen wählen. Es gibt bereits einen vorgefertigten Spieler, den sie wählen, umbenennen oder löschen können. Zu Beginn haben Sie nur Zugriff auf die Trainingseinsätze. Nachdem Sie sich mit dem Spiel vertraut gemacht haben, erhalten Sie die ersten Aufträge. Ab dann geht es für Ihre Commandos um Leben und Tod.

Legen Sie später einen neuen Spieler an, muss auch dieser erst die Trainingsmissionen absolvieren, bevor er das eigentliche Spiel in Angriff nehmen kann.



HAUPTMENÜ



EINZELSPIELER-MENÜ

MEHRSPIELER



Um eine Mehrspielerpartie zu starten, müssen Sie unter verschiedenen Optionen wählen, darunter auch die Art der Verbindung zu den anderen Computern und mit welchem Charakter Sie spielen wollen. Mehrspielerpartien unterscheiden sich in manchen Aspekten von den Aufträgen im Einzelspielermodus.

SPIEL EINRICHTEN

Einer der Spieler einer Mehrspielerpartie richtet das Spiel ein (der so genannte Moderator). Er hat die Aufgabe, alle Einstellungen vorzunehmen. Dann muss er darauf warten, dass sich die anderen Spieler anschließen, bevor er das Spiel starten kann.

Mission auswählen

Nachdem Sie die Art der Verbindung gewählt haben, öffnet sich ein neues Fenster. Hier können Sie sich entscheiden, ob Sie einer Partie beitreten oder ob Sie ein eigenes Spiel einrichten wollen.

Um einen Einsatz zu beginnen, doppelklicken Sie mit links auf ihn. Oder Sie wählen ihn aus und klicken auf die Schaltfläche an der Unterseite des Bildschirms.

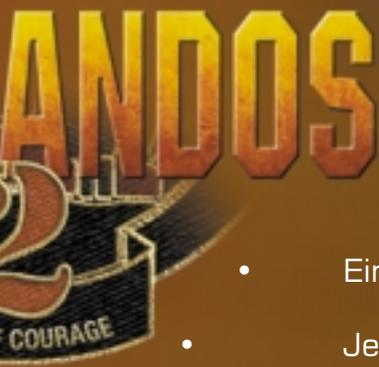
Wenn Sie der Moderator eines Spiels sind, können Sie nur mit maximal so vielen anderen Spielern spielen, wie dieser Einsatz es zulässt. Sie können nur jene Aufträge auswählen, die Sie bereits in einer Einzelspielerpartie gespielt haben.

Treten Sie einem Spiel bei, bei dem ein anderer Spieler der Moderator ist, ist es nicht notwendig, dass Sie diesen Auftrag schon gespielt haben.

CHARAKTERE AUSWÄHLEN

Auf diesem Bildschirm können Sie die Namen aller Spieler sehen, die sich dem Spiel angeschlossen haben. Jedem von ihnen wurde eine Farbe zugewiesen.

Jeder der Spieler muss mindestens einen Charakter wählen. Die Porträts der Charaktere werden mit der entsprechenden Farbe gekennzeichnet. Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich ein Dialogfenster, mit dessen Hilfe Sie sich mit den anderen Spielern unterhalten können.



Beachten Sie bitte folgende Dinge:

- Das Spiel kann erst gestartet werden, wenn alle Charaktere, die in dem Einsatz nötig sind, ausgewählt wurden.
- Ein Spieler kann auch mehr als einen Charakter spielen.
- Jeder Charakter kann nur einmal gespielt werden.
- Nur der Moderator kann den Schwierigkeitsgrad ändern.
- Nur der Moderator kann das Spiel starten. Er kann entweder einen gespeicherten Spielstand laden oder den Auftrag von Beginn starten.
- Wenn ein Spielstand geladen wird, können nur jene Spieler mitmachen, die an dem Spiel teilgenommen haben, als es abgespeichert wurde.

Sollte eine der Bedingungen nicht erfüllt sein, wird ein Fenster eingeblendet, in dem genau erläutert wird, warum das Spiel noch nicht gestartet werden kann.

Sobald alle bereit sind, kann es losgehen! Viel Glück!

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN EINZELSPIELER- UND MEHRSPIELERPARTIEN

In Mehrspielerpartien gibt es etliche Unterschiede zu Einzelspielerpartien:

Unterschiede

- Eine Mehrspielerpartie kann nur mit der Funktion „Schnellspeichern“ gespeichert werden. Sie können keine unterschiedlichen Spielstände anlegen.
- Wenn einer der Spieler entscheidet, einen Spielstand zu laden oder zu speichern, wird das automatisch von allen Computern ausgeführt. Da die Computer vermutlich nicht alle gleich schnell sind, wird bei jenen Computern, die den Vorgang zuerst beendet haben, ein Fenster eingeblendet, das die Spieler darüber informiert, dass sie auf die langsameren Computer warten müssen.
• Sollte einer der Spieler das Spiel verlassen oder sein Computer die Verbindung zum Netzwerk verlieren, kann der Auftrag nicht mehr erfolgreich beendet werden.
- Falls es Verbindungsprobleme zwischen den Computern gibt, wird ein Fenster eingeblendet, das Sie über die Verbindungsprobleme informiert. Das bedeutet noch nicht unbedingt, dass der Auftrag abgebrochen werden muss. Falls sich die Verbindungsprobleme nicht bessern, müssen vielleicht einige Spieler aussteigen.

- Um sich mit den anderen Spielern durch Chat zu unterhalten, drücken Sie die Strg-Taste und die Enter-Taste gleichzeitig.

- Das Spiel pausiert nicht, wenn Sie Ihr Notizbuch benutzen, im Gepäck stöbern oder andere Aktivitäten ausführen, die das Spiel in einer Einzelspielerpartie pausieren würden.

Steuert ein Spieler mehrere Charaktere, kann er zwischen diesen Charakteren ganz normal Ausrüstungsgegenstände tauschen.

Wenn Charaktere, die von verschiedenen Spielern kontrolliert werden, Gegenstände austauschen wollen, müssen sich die Spieler an einige Richtlinien halten:

- Es können immer nur Gegenstände zwischen zwei Charakteren ausgetauscht werden. So könnte der vom roten Spieler kontrollierte Green Beret und der vom grünen Spieler kontrollierte Pionier Gegenstände austauschen, aber nicht mehrere Charaktere von einem Spieler mit einem oder mehreren Charakteren von einem anderen Spieler. Es können auch immer nur zwei Spieler an einem derartigen Austausch teilnehmen.
- Wenn zwei Spieler gerade Gegenstände untereinander austauschen und sich ein Charakter nähert, der von einem dritten Spieler kontrolliert wird, muss er abwarten, bis diese beiden Spieler fertig sind.
- Um jetzt Gegenstände mit einem anderen Charakter zu tauschen, muss einer der beiden Spieler die Transaktion beginnen, indem er die Schaltfläche für "Untersuchen" verwendet. Bei beiden Spielern wird ein Fenster eingeblendet, in dem sie aufgefordert werden, den Austausch von Gegenständen zu akzeptieren. Wenn beide Spieler annehmen, werden auf den Computern von beiden Spielern die Porträts und das Gepäck beider Charaktere eingeblendet.
- Es ist nur möglich, Gegenstände in das Gepäck des Tauschpartners zu legen. Es ist nicht möglich sich selbst im Gepäck des anderen zu bedienen. Wenn Sie beispielsweise die Schaufel von dem anderen Spieler haben wollen, sollten Sie ihn dazu auffordern (Sie können sich, wie bereits erwähnt, mit Strg + Enter unterhalten). Ist der andere Spieler damit einverstanden, wird er sie in Ihrem Gepäck platzieren. Sie können die Schaufel nicht selbst an sich nehmen.
- Jeder der beiden beteiligten Spieler kann den Austausch jederzeit abbrechen.





DAS TEAM

AUTOR VON
COMMANDOS 2: MEN
OF COURAGE
GONZO SUÁREZ

PROJEKTLEITER UND SPIEL-
DESIGNER

JON BELTRÁN DE HEREDIA OLAZABAL
LEITENDER PROGRAMMIERER

JORGE BLANCO GARCÍA

DIREKTOR FÜR GRAFIK & DESIGN
PROGRAMMIERER

ISMAEL RAYA ROA

-LEITENDER PROGRAMMIERER PHYSIK &
TECHNOLOGIE

ELISA FERNÁNDEZ ALONSO

-LEITENDER PROGRAMMIERER K.I. UND
INTERFACE

RAÚL HERRERO DOMINGO

-LEITENDER PROGRAMMIERER FÜR
KONSOLEN UND K.I.

FERNANDO JOSÉ COLOMER PÉREZ

-EINSÄTZE AND NETZWERK

JAVIER ARÉVALO

-LEITENDER PROGRAMMIERER BEREICH
GRAFIKENTECHNIK

VICENTE RIBES RIPOLL

-PROGRAMMIERER DER INTERNEN ENGINE

JORDI ROS AZNAR

-PROGRAMMIERER GRAFIKENTECHNIK

RAÚL RAMOS GARCÍA

-PROGRAMMIERER PHYSIK

ENRIQUE JOSÉ SAINZ NAVARRO

-PROGRAMMIERER K.I.

ENRIQUE GARCÍA VERA

-PROGRAMMIERER PHYSIK

TOMÁS FERNÁNDEZ ALONSO

-PROGRAMMIERER K.I.

JOSÉ M^a CALVO IGLESIAS

-PROGRAMMIERER PHYSIK

CÉSAR BOTANA RIVERA

-PROGRAMMIERER K.I.

ARTURO COLORADO GARÍN

-PROGRAMMIERER EINSÄTZE

JULIÁN PERÉZ

-PROGRAMMIERER TOOLS

GRAFIKDESIGNER

FRANCISCO JAVIER SOLER FAS

-LEITENDER GRAFIKDESIGNER

JAVIER ABAD MORENO

-ANIMATIONEN

MARCOS MATÍAS MARTÍNEZ CARVAJAL

-VERANTWORTLICHER DESIGNER

DANIEL ESTIVAL HERNÁNDEZ

-VERANTWORTLICHER DESIGNER

JORGE FERNÁNDEZ MELÉNDEZ

-VERANTWORTLICHER DESIGNER

FERNANDO HUELAMO GARCÍA

-VERANTWORTLICHER DESIGNER

JOSÉ MANUEL PÉREZ DE VRIES

-DESIGNER

LUIS CALERO SERRANO

-DESIGNER

JAVIER JESÚS LEÓN CARRILLO

-DESIGNER

FCO. JAVIER TEJADA ZACARIAS

-DESIGNER

DANIEL MORENO DÍAZ

-DESIGNER

JESÚS RUIZ LUNA

-UNTERSTÜTZENDER DESIGNER

RAÚL OVEJERO SAINZ

-UNTERSTÜTZENDER DESIGNER OMAR

ANTONIO PARADA MARTÍNEZ

-UNTERSTÜTZENDER DESIGNER

DANIEL OLAYA ORTÍZ

-UNTERSTÜTZENDER DESIGNER

JOSÉ MANUEL LIEBANA SANTAMARIA

-ASSISTANT ANIMATIONEN

PRODUKTION UND SOUND

MATEO PASCUAL PASCUAL

-PRODUKTIONSLEITUNG, MUSIK AND SOUND

FX

JOSÉ MANUEL GARCÍA FRANCO

-EINSÄTZE

RAFAEL MARTÍNEZ GARCÍA

-KONTEXT

ARMANDO SOBRADO CROS

-EINSÄTZE UND DOKUMENTATION

JORGE SÁNCHEZ

-EINSÄTZE UND DOKUMENTATION

RAQUEL LANDALUZE GARRIDO

-MARKETING MATERIAL KOORDINATION AND

HANDBUCH ALFONSO PARDO

-ILLUSTRATOR

MIGUEL SANTORUM GONZÁLEZ

-PRODUKTION UND HANDBUCH

EDUARDO TOMÁS ALABAU

-PRODUKTION

HECTOR PIÑERO GÓMEZ

TEST

WEITERE MITARBEITER

PEDRO PABLO AULLO

JUAN MANUEL GARRIDO

RAFAEL BARROSO

HUMBERTO CUENCA

JOSÉ FERNÁNDEZ

DAVID GURREA

LUIS SÁNCHEZ

LUIS TOMÁS REDONDO

ALEJANDRO CAMAÑO

JOSÉ JULIO GARCÍA

JORGE RAMÓN ACEREDA

MANUEL GUILLÉN

LUIS PONS

OSCAR CUESTA

JAVIER GARCÍA-LAJARA

BESONDERER DANK

AN

FERNANDO RUIZ

PALOMA MESA

IGNACIO GÜEJES

HECTOR CIVIT

OSCAR MARTÍNEZ

VIRGINIA DE LA PEÑA

RICARDO M^a MARTÍNEZ

DAVID NOTARIO

GERMÁN MONTÉS

JOSE LUIS LÓPEZ GALLEGO



EIDOS INTERACTIVE

Producer

Michael Souto

Executive Producer

Ed Bainbridge

QA

QA MANAGER - Chris Rowley

PRODUCT TEST CO-

ORDINATOR

John Walsh/Daryl Bibby

QA ENGINEERS

Adam Philps

Gabriel Allen

Chris Ince

Luke Didd

Andrew Nicholas

Scott Sutherland

Joe Neate

Marlon Grant

Stuart Fallis

Salwa Azar

Adam Lay

Martin Spencer

Phil Kelly

Jon Redington

Tyrone O'Neil

Michael Owusu

MASTERING

MC COORDINATOR

Jason Walker

MASTERING ENGINEER

Phil Spencer

COMPATIBILITY ENGINEER

Ray Mullen

COMPATIBILITY ENGINEER

Gordon Gram

TECHNICAL WIZARD

Lee Briggs

LOCALISATION QA

LOCALISATION QA MANAGER

Jean-Yves Duret

LOCALISATION QA LEAD

TESTER

Alex Lepoureau

LOCALISATION TESTERS

Jürgen Lottermoser

Maike Köhler

LOCALISATION MANAGER

Paul Motion

LOCALISATION CO-

ORDINATOR

Alex Bush

CREATIVE SERVICES

Mathew Carter-Johnson

Robert Eyers

SPECIAL THANKS

Grant Dean

Dave Rose

EIDOSInteractive

Deutschland

Leiter Produkt/Marketing

Lars Winkler

Vice Director Produkt/Marketing

Marcus Behrens

Produkt Manager

Stephan Mathé

Creative Manager

Anusch Mahadjer

PR Manager

Theodossios Theodoridis

QA Manager

Sören Winterfeldt

Tester

Ralf Bauer

Übersetzung

Textfarm Rolf Busch

Audio

Hastings International Audio

Network

Besonderen Dank an ...

alle, die seit vielen Monaten hart gearbeitet haben, um Commandos 2 zu veröffentlichen.



Produkthaftung

Eidos Interactive behält sich das Recht vor, jederzeit Änderungen und Verbesserungen an dem Produkt vorzunehmen, das in diesem Handbuch beschrieben ist. Eidos Interactive übernimmt keinerlei Gewährleistung oder Garantie für das Produkt, das verarbeitete Material, die Qualität des Produkts, die Verkaufbarkeit des Produkts oder seine Verwendungsfähigkeit für einen bestimmten Zweck. Eidos gewährleistet für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass der Datenträger, auf dem das Softwareprogramm aufgezeichnet ist, bei normaler Nutzung und unter normalen Bedingungen frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dieser schadhaft sein, so erklärt sich Eidos bereit, das Produkt entweder zu reparieren oder kostenlos zu ersetzen, sofern das Produkt in seinem Originalzustand mit einer Rechnungskopie an der Stelle zurückgegeben wird, wo es erworben wurde.

ANSPRÜCHE NACH ZWINGENDEN GESETZLICHEN VORSCHRIFTEN ZUR PRODUKTHAFTUNG (INSBESONDERE NACH DEM PRODUKTHAFTUNGSGESETZ BLEIBEN UNBERÜHRT.

Alle Charaktere und Firmennamen, die im Spiel verwendet werden, sind rein fiktiv und frei erfunden. Ähnlichkeiten mit real existierenden Personen und Organisationen sind rein zufällig.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:

Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Online-Angebot:

Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:

<http://www.eidoshelpline.de>

Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter:

<http://techsupport.eidos.de>

Informationen über Eidos Interactive erhalten Sie unter:

<http://www.eidos.com>

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen: Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".
- Geben Sie "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

Deutschland:

Spielerische Hotline: 0190 - 839 582 (€1,86 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0190 - 839 572 (€1,86 pro Minute bzw.)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

FAX-On-Demand-Server: 0190 - 771 885 (€1,24 pro Minute)

(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - **erreichbar 24 Stunden täglich**)

Österreich:

Spielerische Hotline: 0900 - 400 895 (€1,80 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 400 894 (€1,80 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

Vorerst kein FAX-Abruf verfügbar

Schweiz:

Spielerische Hotline: 0900 - 009 481 (CHF 4,23 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 009 480 (CHF 4,23 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

FAX-On-Demand-Server: 0900 - 105 175 (CHF 2,50 pro Minute)

(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - **erreichbar 24 Stunden täglich**)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um die kostenpflichtigen Servicrufnummern in Anspruch nehmen zu können.