

Commandos 2 HD Remaster

TAUSEND TAKTIK-TODE

Genre: **Echtzeitaktik** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Yippee! Entertainment, Pyro Studios** Termin: **24.1.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **19 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Kalypso Media spendiert dem Taktik-Knaller Commandos 2 kurz nach seinem 18. Geburtstag ein HD-Remaster. Hat der Klassiker die Operation überlebt?

Von Martin Deppe

»Öffne Kiste«. »Benutze Betäubungsmittel mit Weinflaschen«. »Nimm Schlüssel vom bewusstlosen Mann«. Was sich anhört wie ein launiges Point&Click-Adventure alter Schule, ist in Wirklichkeit ein Echtzeitaktikspiel ... alter Schule. Nämlich der 2001er-Klassiker Commandos 2, der euch mit anderthalb Handvoll alliierter Spezialisten hinter die deutschen und japanischen Fronten des Zweiten Weltkriegs schickt. Auf zehn

teils riesigen Maps befreit ihr zum Beispiel Gefangene, erobert ein erbeutetes U-Boot zurück, sprengt die legendäre Brücke am Kwai – was man halt so anstellt hinter den feindlichen Linien. Dieses Allein-gegen-die-Übermacht war vor 18 Jahren dermaßen spannend, dass Commandos 2 (und sein Vorgänger von 1998) seitdem Kultstatus genießt. Das beweisen allein schon die zahlreichen Speedruns und Taktikguides, die online herumschwirren.

Diesem Klassiker hat Publisher Kalypso Media jetzt ein Facelifting verpasst. Commandos 2 HD Remaster stammt nicht vom spanischen Original-Entwickler Pyro Studios, sondern vom britischen Team Yippee! Entertainment. Kennt ihr nicht? Macht nichts, das Studio hat sich bisher vor allem

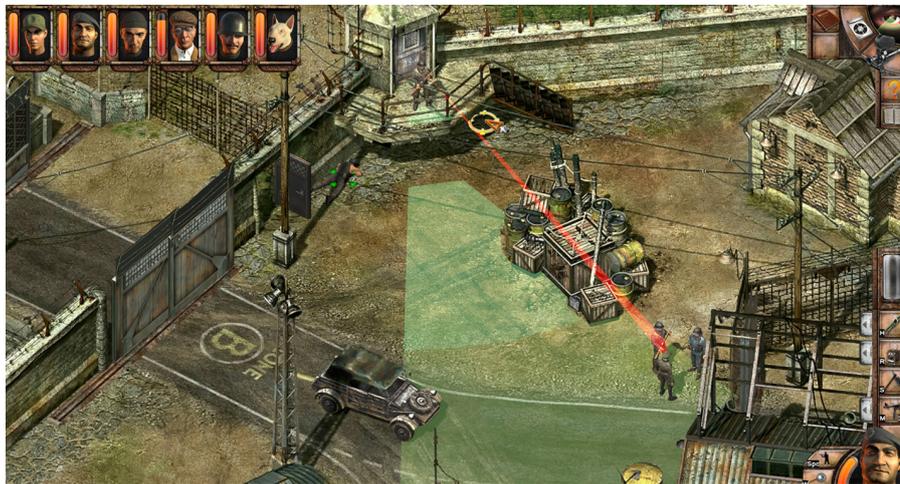
mit Cartoon-Actionspielen für Smartphones und Tablets beschäftigt. Aber keine Panik, im Commandos-2-Remaster gibt's keine quietschbunten Affen und Mäuse, sondern nach wie vor unsere acht Spezialisten plus Bullterrier »Whiskey« sowie Hunderte deutscher und japanischer Gegner. Und das Ganze spielt sich fast exakt so wie das Original – es ist ja ein Remaster, kein Remake.

Schöner sterben

Kalypso hat für Commandos 2 HD Remaster die aktuelle Unity Engine rekrutiert. Es sind vor allem zwei technische Neuerungen, die sofort ins Auge springen: Die Auflösung ist vom damaligen Maximum 1.280 mal 1.024 auf 4K erhöht. Und die Commandos und ihre Widersacher bestehen aus gut dreimal so



Zwischenziel erreicht: Unser Pionier sprengt in der Werkstatt der U-Boot-Basis per Fernzunderbombe einen Torpedo.



Eine typische Situation: Während unten rechts unser Spion in geposteter deutscher Uniform die beiden helmbewehrten Wachen zutextet, robbt sich oben links der Green Beret an den Wachposten heran. Dabei muss er außerhalb des grünen Sichtkegels bleiben.

vielen Polygonen (zum Beispiel 700 statt 218). Die Originaltexturen von 64x64 wurden auf 512x512 hochskaliert. So viel zum technischen Hintergrund – aber wie sieht das denn in der Praxis aus? Beim Testen haben uns vor allem die geschmeidiger animierten Commandos gefallen. Vom Anroben, K.O.-Faustschlag über den Rundkick bis zur MP-Salve sind die Animationen besser als im Original. Am stärksten fallen die Unterschiede aber bei den Klamotten aus: Einfache Soldaten, Scharfschützen, Mechaniker, Leutnants, Generäle und so weiter sind jetzt wesentlich besser zu unterscheiden. Das hilft auch unseren Jungs, denn die können sich wie früher feindliche Uniformen anziehen und Gegner vorübergehend täuschen, solange wir nichts Verdächtiges anstellen, zum Beispiel einen »Offizier« rennen lassen. Und bei diesen Täuschungsma-

növern ist ein Generals-Outfit natürlich wirkungsvoller als Landserklamotten. Auch putzige Details wie ein Soldat, der seinem Offizier die Stiefel wienert, oder der Green Beret, der sich Hund Whiskey auf den Rücken schnallt, kommen so besser zur Gel-

Jetzt das Original spielen

Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob ihr mit dem Spielprinzip von Commandos 2 HD warm werdet, könnt ihr das mit unserer GameStar-Ausgabe 02/2020 ausprobieren. Denn mit der gibt's die Originalversion von Commandos 2 (dt.) gratis als Vollversion! Das Spiel ist erstaunlich gut gealtert und sehr gut dazu geeignet, in die Echtzeittaktik reinzuschnuppern. Die GameStar-Ausgabe 02/2020 gibt's zum Nachkaufen unter www.gamestar.de/shop



Martin Deppe
@GameStar_de



»Nur noch eine Wache!« Wie mein geliebtes Rundenstrategie-Genre schafft es Commandos 2 HD Remaster, mich wieder abendfüllend hinter die Fronten zu schicken. Mit einem langen Abend pro Mission, wohlgemerkt. Denn das puzzelige Taktieren, das Zusammenspiel meiner Spezialisten, die ständige Bedrohung aufzufliegen sind zeitlos spannend. In der HD-Fassung ist der Klassiker immer noch nett anzugucken, vor allem wegen der polygonreichen Figuren und der höheren Auflösung. Klar, man sieht auch dem Remaster an, dass der Zahn der Zeit eifrig an der Optik geknabbert hat, aber das geht unterm Strich in Ordnung. Was hingegen gar nicht in Ordnung geht, ist die immer noch umständliche Steuerung. Gerade bei einem Spiel, in dem Sekundenbruchteile über Sieg und Niederlage entscheiden, erschlägt die Masse an Hotkeys plus Spezialbefehlen pro Kämpfer sogar Commandos-Veteranen – von Einsteigern ganz zu schweigen. Intuitiv geht anders! Gleichzeitig übersieht man Objekte oder sogar Türen, weil sich die Ansicht wie anno 2001 nur in 90-Grad-Schritten drehen lässt. Noch dazu übergangslos und mit leichtem Versatz, sodass man sich bei jedem Drehen neu orientieren muss. Ja, Objekte lassen sich mit F10 highlighten, aber es werden nicht immer alle angezeigt. Insgesamt fordert die Steuerung viel Einarbeitungszeit (und Agentenleben!), mit der Zeit hat man aber den Bogen raus.



Hoffentlich entdeckt die Spähpanzerbesatzung nicht den derangierten bewusstlosen Soldaten beim Kübelwagen!



Mit der nachgelieferten Zoomfunktion ist das Spiel deutlich übersichtlicher als bisher. Vorsicht: Ohne Winter-Outfit erfrieren unsere Agenten ruckzuck!

tung. Die neue Technik wirkt sich auf die Maps hingegen weniger aus. Bäume sind zum Beispiel weiterhin regungslos, da rührt sich kein Blatt. Während die Menschen deutlich schärfer dargestellt sind als bisher, bleiben die Umgebungen allerdings immer noch ein wenig verwaschen. Das stört aber kaum, im Gegenteil, denn so sind die (wichtigeren) Figuren deutlich besser zu erkennen – im Original gab's zu oft graue Gegner vor grauem Hintergrund.

Kurz nach Release schob Kalypso übrigens einen Patch nach, der stufenloses Zoomen per Mausrad ermöglicht. Im Original

Entfernte Hoheitszeichen

Das Commandos 2 HD Remaster gibt es nur in einer einzigen internationalen Version. Diese enthält keinerlei Symbole aus dem Zweiten Weltkrieg. Hakenkreuzfahnen werden zum Beispiel als schlichte rote Fahnen dargestellt, ohne weißen Kreis. Bei japanischen Flugzeugen wurde das Hoheitszeichen komplett entfernt – der rote Kreis, der die aufgehende Sonne symbolisiert, ist in China problematisch. Publisher Kalypso dazu: »Als Unternehmen sind wir verpflichtet, uns an das Gesetz zu halten, aber wir wollen unseren Nutzern die bestmögliche Erfahrung mit unseren Spielen bieten, ohne dabei für mögliche Verzögerungen oder sogar Verkaufsverbote in bestimmten Ländern zu sorgen. Aus diesem Grund haben wir uns für diesen Weg entschieden, damit wir nicht gezwungen sind, die Spieler in Gruppen aufzuteilen oder das Spiel in manchen Regionen nicht veröffentlichen zu dürfen.« Die Entscheidung hat natürlich auch wirtschaftliche Gründe: Ein Remaster-Budget ist für verschiedene Versionen, die ja extra kosten, schlicht zu knapp.

gab's zwar auch eine Zoomfunktion, die war aber nicht so schön stufenlos.

Harte Hunde

Abgesehen von den genannten technischen Neuerungen ist Commandos 2 HD nahezu unverändert – im Guten wie im Schlechten. Die größte Stärke: Es ist vor allem im Vergleich zu heutigen Spielen extrem knifflig, und weil jeder Commando eigene Fähigkeiten und Stärken hat, macht es immer wieder Spaß, andere Taktiken auszuknobeln. Mit dem Pionier Minen aufspüren und entschärfen, um sie vor patrouillierenden Deutschen wieder zu verbuddeln? Mit der rassigen Natasha wuschige Wachen ablenken, während hinter ihnen unser Dieb vorbeischiebt? Mit dem Taucher eine Wache am Ufer per Messerwurf ausknipsen und wieder abtauchen? Alles möglich! Damals wie heute gilt aber: Schnelle Action gibt's hier selten, sobald der Gegner Alarm auslöst, ist fast immer Schicht im Schacht und Neuladen angesagt. Das passiert verdammt oft, aber dann will man's einfach besser machen.

Ärgerlicherweise hat das Remaster aber auch die größte Schwäche behalten: Die überkomplizierte und null intuitive Steuerung. Der Mauszeiger ist so sensitiv wie ein Faustkeil, ständig müsst ihr mit Shift oder einer Horde Hotkeys hantieren, und zum Drehen der Map umständlich Alt-Taste und Mausklack bemühen. Und selbst dann dreht sich die Karte nur übergangslos in vier 90-Grad-Schritten. Nur wenn ihr durch Fenster in kleinere Räume lugt, lassen die sich frei rotieren. Doch wie damals sind wir beim Test immer besser mit der gruseligen Steuerung zurechtgekommen. Während sie in den ersten Missionen noch total nervt, haben wir uns mit der Zeit zähneknirschend arrangiert.

Wir hoffen, dass Kalypso dieses Manko in seinem geplanten Commandos-Nachfolger endlich über den Jordan sprengt. ★

COMMANDOS 2 HD REMASTER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i3 4350 / AMD Quad-Core 3,9 GHz
GeForce GTX 760 / Radeon HD 7950
6 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 4690 / AMD Ryzen 3 2200G
GeForce GTX 960 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 immer noch hübsche Grafik 🟢 HD-Auflösung und deutlich mehr Polygone 🟡 Originalsprecher und -sounds 🔴 Rotieren nur in 90-Grad-Schritten 🔴 Objekte leicht zu übersehen

SPIELDESIGN



👍 genial-spannendes Spielprinzip 🟢 mehrere Lösungswege 🟡 neue Aufträge im Missionsverlauf 🟢 gute »Rätsel« 🔴 kann streckenweise in Arbeit ausarten

BALANCE



👍 zwei überarbeitete Tutorialmissionen 🟢 Missionsziele auf Karte einblendbar 🟢 drei Schwierigkeitsgrade 🟡 immer noch sehr umständliche Steuerung 🔴 nur fünf Savegames

ATMOSPHÄRE / STORY



🟡 gelungenes »Wir gegen die Übermacht« 🟢 permanenter Nervenkitzel 🟢 überarbeitete Zwischensequenzen 🔴 kleinere optische Bugs 🔴 statische Maps (z.B. starre Bäume)

UMFANG



👍 zehn sehr lange Hauptmissionen (plus zehn kleine Bonuseinsätze) 🟢 große Maps voller Gegner 🟢 viele begehbare Gebäude 🟢 unterschiedliche Settings 🔴 kein Koop-Modus mehr

FAZIT

Das Spielprinzip fesselt immer noch. Das Remaster ist technisch sanft verbessert, die umständliche Steuerung nervt aber nach wie vor.