

Drei gegen die Wehrmacht

COMMANDOS STRIKE FORCE

Der Name Commandos stand bisher für Echtzeit-Taktik der kniffligen Sorte. Jetzt spielen drei der bekannten Serienhelden aus dem Hause Pyro erstmalig die Hauptrollen in einem Shooter.

Legendäre Filmszene aus Indiana Jones und der letzte Kreuzzug: Indy steht als Wehrmachtsoffizier verkleidet mitten in Berlin, und Hitler persönlich kritzelt ihm ein Autogramm ins Forschungsbüchlein. So etwas mag im Film klappen, im Taktik-Shooter **Commandos Strike Force** hätte der Ex-Führer gleich auf den amerikanischen Archäologen geschossen – denn ranghöhere Soldaten entlarven automatisch jeden kostümierten Spitzel, egal wie gut seine Tarnung ist.

Commandos galt bisher als Garant für bockschwere Echtzeit-Taktik, in **Strike Force** (ebenfalls von Entwickler Pyro) sind Sie erstmalig mit den drei Helden Green Beret (also Einzelkämpfer), Spion und Scharfschütze in der Ego-Perspektive (in Frankreich, Norwegen und Russland) unterwegs. Und trotz böser Design-Schnitzer macht's Spaß.



In Gestapo-Uniform erdrosselt der Spion Soldaten von hinten.



Die Helden vertrauen sich nicht. Jeder kann ein Verräter sein.

Drei Zankhähne

Zwar jagt Sie auch **Strike Force** innerhalb der 14 Missionen quer durch Europa. Doch im Gegensatz zu etwa **Medal of Honor: Allied Assault** oder **Call of Duty 2** wird Ihnen dabei zumindest im Ansatz eine Hintergrundgeschichte rund um die Hauptdarsteller, in diesem Fall die drei Spezialisten, erzählt. Es

geht um einen Maulwurf innerhalb der Reihen der Alliierten. Der Green Beret verdächtigt den Spion des Verrats, der Spion hat den Green Beret im Visier und der Mann, der eigentlich alles im Visier haben sollte – namentlich der Scharfschütze – kommentiert das ganze Hickhack stets mit trockenen Sprüchen. Das passiert meist in den ausgezeichnet eingefangenen

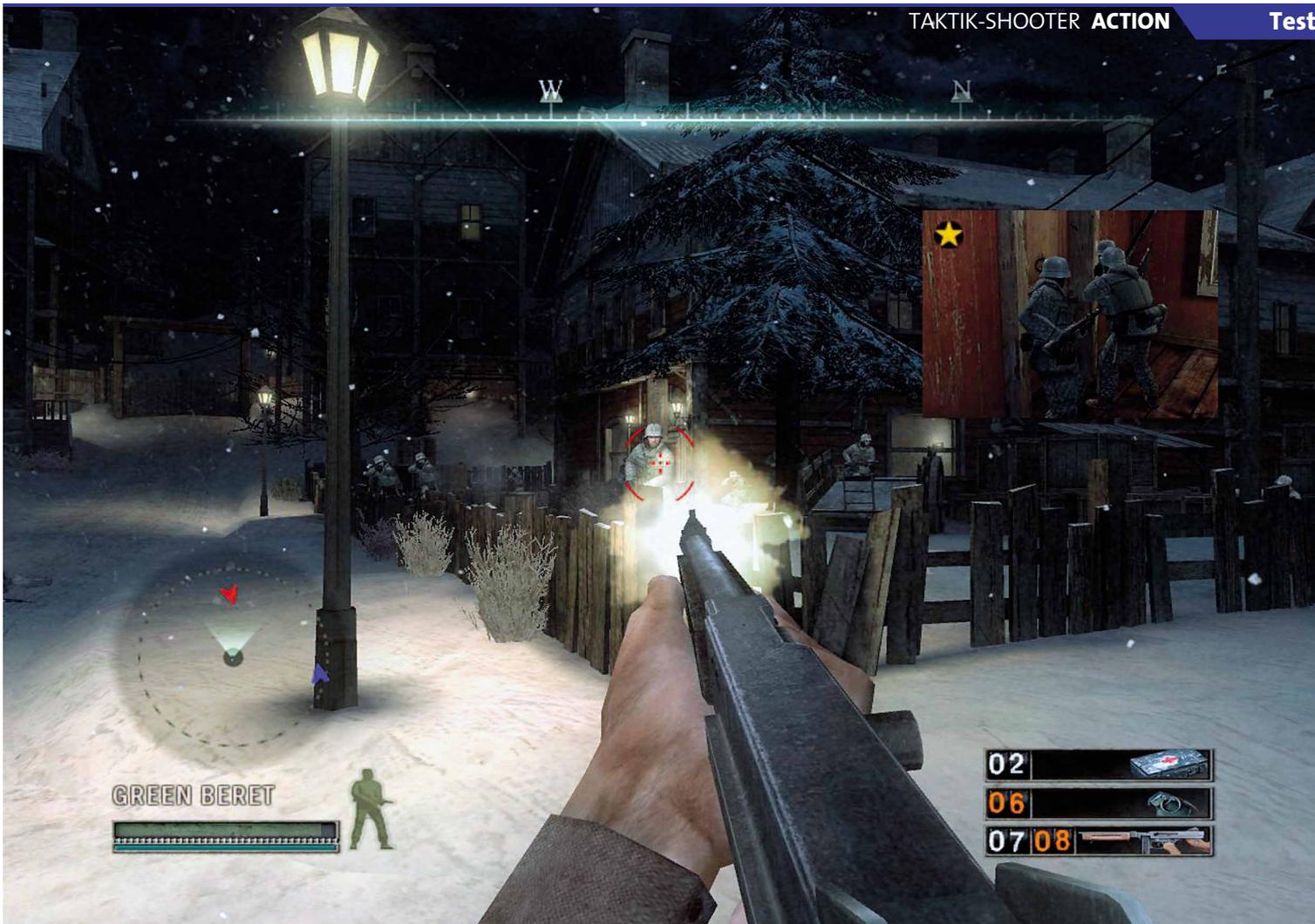
Zwischensequenzen, die Ihnen mit langen Kamerafahrten häufig einen Überblick über das zu erobernde Terrain bieten. Zudem sorgen sie für Atmosphäre und schüren die Spannung. Seien Sie sicher: Sie werden die Hauptcharaktere mögen. Originelle Texte und gute Sprecher hauchen Persönlichkeit ein.

Schleichen, stechen, scharf schießen

Zu Beginn des Programms machen Sie kurzweilige Tutorials mit den Spezialfähigkeiten der drei Helden bekannt. Das passiert nicht auf langweiligen Parcours unabhängig vom eigentlichen Spiel, sondern ist angenehm in die Handlung eingebettet. Es gilt jedoch: Die Jungs können weniger als in den Echtzeit-Taktik-Vorgängern. Der Green Beret darf sich nicht eingraben, schmeißt aber immerhin Granaten und führt gleich zwei Gewehre mit. Der Scharfschütze ist durch und durch Scharfschütze, kann bei Bedarf aber auch lautlos Messer einsetzen. Die darf er werfen, oder platziert sie mit einem beherzten Stich zwischen den Schulterblättern der Feinde. Je nach Mission geben ihm die Entwickler vier oder sechs Dolche in die



In Norwegen legen Sie als Spion einen Teil des Wegs im Schlauchboot zurück.



Die Einblendung oben rechts zeigt, dass man dem Spion im Funkraum auf den Pelz rückt. Der Green Beret sollte dem Kameraden zu Hilfe eilen.

Hand. Schön: Haben Sie sich verworfen, lassen sich die Klängen später wieder einsammeln. Unschön: Die Dinger fliegen albern weit und liegen so manches Mal zig Meter von der Stelle entfernt, wo Sie sie vermuten. Der Spion hat die meisten seiner Taktikfähigkeiten in die Ego-Perspektive retten dürfen: Er wirft zum Beispiel Münzen um Feinde anzulocken, stranguliert mit Draht ahnungslose Patrouillen, sabotiert Sprengsätze und schlüpft in die Uniformen erledigter Gegner, um unbemerkt durchs Feindesland zu kommen. Idealerweise trägt er dabei den Fummel eines möglichst ranghohen Soldaten, denn der wird nur von seinesgleichen kritisch beäugt. Alle Untergebenen senken eingeschüchtert den Blick.

Allein in den Puff

In den Echtzeit-Taktikspielen mussten Sie die Fähigkeiten der Helden geschickt miteinander kombinieren, um eine Mission zu gewinnen. Ganz so ist es in **Strike Force** nicht. Häufig sind Sie

nur mit dem Spion unterwegs, um etwa Generatoren zu sabotieren oder einen deutschen Offizier im örtlichen Bordell zu erledigen. Meist agieren Green Beret und Scharfschütze im Team. So ballert Ersterer etwa mitten im Zentrum der Feindeshorden mit seinen Gewehren herum, während der Scharfschütze in erhöhter Position lauert, um weit entfernte MG-Schützen auszuschalten. Mit Druck auf die Tabulator-Taste können Sie in solchen Situationen nach Belieben zwischen den zweien hin- und herschalten. Wird einer der beiden Kämpfer kritisch getroffen, wechselt das Spiel automatisch den Protagonisten, während der Verwundete durch einen von der KI gesteuerten Begleiter (NPC) geheilt wird.

Zuweilen sind die Missionen auch so aufgeteilt, dass Sie nicht zwischen den Charakteren wechseln können: Da muss zunächst der Scharfschütze ran und sich einen Weg in die nahe Scheune suchen, um später beim Großangriff eine gute

Schussposition zu haben. Währenddessen wartet der Spion im Boot, marschiert erst los, wenn der Scharfschütze das Zeichen

gibt und ruft dann über die örtliche Funkstation Verstärkung.

Im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade können

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Mit niedrigeren Auflösungen als 1024x768 verkommt das Spiel zu einem hässlichen Pixelbrei.
- 2 Ein guter Kompromiss zwischen Leistung und Optik ist die mittlere Qualitätsstufe.
- 3 Stellen Sie die Optionen auf »Hoch«, aktivieren Sie damit

die Frame-fressende Kantenglättung. Im »Erweitert«-Menü können Sie diese abschalten und detailliertere Einstellungen vornehmen.

CHECKLISTE

- 3,2 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 9600	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / G1	Radeon X800 / X650	Geforce 6800	
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600°	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768°	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	2,4 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200°	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200°	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) mittlere Details 2) 2xAA, 4xAF

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

ZWEI MANN, EINE MISSION



Während der Green Beret nahe der Brücke die Feinde mit Salven aus dem MG begrüßt, sichert der Scharfschütze über Distanz die Situation. Zwischen den beiden Helden schalten Sie je nach Bedarf einfach mit der Tabulator-Taste hin und her.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Das scheint der Monat der taktiklosen Taktik-Shooter zu sein. Die Gegner in Strikeforce sind zwar nicht so verwirrt wie in Rainbow Six Lockdown, aber so träge, dass sie der Sniper auch im Alleingang niederstrecken könnte. Mir wäre es lieber gewesen, wenn Pyro die ohnehin unspektakulären Fähigkeiten der drei in einen Helden vereint hätte. Dann müsste ich die jeweils untätigen Commandos nicht immer hinterher laufen lassen. Aber selbst so würde mir Strikeforce keine rechte Freude machen: Dafür ist die Grafik zu schwach, das Leveldesign zu einfalllos.



»Drei sind zwei zu viel«

Sie übrigens getrost auf Taktik pfeifen. Da schafft selbst der Spion mit seiner kümmerlichen Pistole ganze Gegnerhorden weg: Tür auf, rein, piffpaff, alle tot, raus. Deckung suchen die Gegner sowieso nur in den seltensten Fällen, künstliche Intelligenz ist Mangelware. Auf »Normal« oder gar »Schwierig« benötigen Sie das richtige Timing, um einen Raum alleine zu erobern. Die Feinde schießen schneller, die Helden verkraften weniger. Dann lohnen der Blick durchs Schlüsselloch, die Gestapo-Uniform – und Geduld.

Das ist verboten!

Zum Haareraufen ist zuweilen das einschränkende Leveldesign. Ein Beispiel: Der Spion soll an einer Brücke einen Sprengsatz entschärfen, damit später ein Transporter unbehelligt den Fluss überqueren kann. Die einfachste und logischste Methode wäre, sich ein Boot zu schnappen und zum Sprengsatz zu fahren. Doch das Spiel will partout, dass Sie sich auf der falschen Uferseite mühsam durch die Gegner mogeln, über die Brücke gehen und dann das Dynamit manipulieren. Nehmen Sie das Boot, wirft man Ihnen Fahnenflucht vor, und die Mission ist gescheitert.

In einem kleinen Städtchen in der Normandie werden Sie sich sicher so manches Mal verlaufen. Ihre Primär- und Sekundärziele sind zwar auf dem Radar durch Pfeile vermerkt, welcher Pfeil zu welchem Missionsauftrag gehört, bleibt unklar. Um sich nicht total zu verfran-

sen, müssen Sie regelmäßig einen Blick auf die Karte werfen.

Nette Hütte!

Commandos Strike Force basiert auf der Renderware-Engine. Die hat auch schon bessere Tage gesehen und kann kaum mit üppigen Effekten dienen. Aber Schönein geht auch anders: Kleine Städtchen sind ebenso liebevoll in Szene gesetzt wie der kalte Norden, in dem sich die Männer von Holzhütte zu Holzhütte tricksen. Ärgerlich: Bei den NPCs hat sich Entwickler Pyro keine Mühe gegeben, viele tragen das gleiche Gesicht. Besonders schlimm ist es zu Beginn, vor dem Fallschirm-Ab sprung des Green Beret. Die Soldaten im Flugzeug sind allesamt Klon-Krieger. Der Sound schafft keine Surround-Qualität, die Musik nervt schon nach drei Missionen, und die Sprachsamples wiederholen sich häufig. Da sind wir von Pyro Besseres gewohnt.

Die Spanier, bisher nur in Sachen Echtzeit-Taktik- und -Strategie tätig, haben versucht, die Faszination und Tiefe der **Com-**

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Strike Force hat eine Identitätskrise: Das Spiel will die Tiefe der Echtzeit-Taktikspiele mit der Leichtigkeit eines Shooters kreuzen und scheitert dabei. Eigentlich könnte ich mich sogar als Spion durch jeden Level einfach durchballern. Ich müsste nur im »Simple«-Modus die richtigen Waffen dafür haben. Klar, auf »schwierig« wäre das wirklich schwierig, aber ein Spiel mit echtem taktischem Anspruch wird auch dann nicht aus Commandos Strike Force. Die Spezialfähigkeiten der Jungs werden mir zu wenig gefordert, um dem Spiel das Commandos-Qualitätssiegel aufdrücken zu können. Spaß macht es trotzdem: Die Missionen haben einen Zusammenhang, und die Charaktere sind sympathisch. Und das schaffen nur die wenigsten Weltkriegs-Shooter.



»Spaß? Ja. Commandos? Nein.«

mandos-Reihe in die Ego-Perspektive zu retten. So recht gelungen ist das nicht, auch wenn das Spiel alles andere als schlecht ist. Aber es braucht mehr als drei Helden, die zufällig so heißen wie ihre 2D-Pendants, um den Genre-Sprung perfekt zu landen.

▶ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B134

COMMANDOS STRIKE FORCE TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER	Pyro / Eidos	RELEASE (D)	17.3.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch	USK	keine Jugendfreig.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORTGESCHRITTENER					PROFI				

VERGLEICHBAR MIT SWAT 4 (80, GS 05/05) Modernes Szenario. Deutlich mehr Taktik und Anspruch. Rainbow Six Lockdown (73, GS 04/06) Taktik-Shooter, katastrophale KI.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Nette Dreingabe, aber nur was für LAN-Freunde, die schon alles andere kennen.

MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Sabotage



Gelbe Schrift: Dieser Soldat wird misstrauisch, wenn Sie zu nahe kommen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Leveldetails + Kamerafahrten - Engine - NPC-Gesichter	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher - generische Musik - nervige Sprachsamples	5 / 10
BALANCE	+ einfach auf »Einfach« - teilweise zu leicht	5 / 10
ATMOSPHERE	+ dichte Stimmung + »Drei Musketiere«-Gefühl	9 / 10
BEDIENUNG	+ gute Shooter-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ drei lange Kampagnen... + ...mit zig Mini-Missionen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ teils einfach zu durchschauen - manchmal labyrinthartig	6 / 10
KI	+ aktive und gute Mitstreiter - eher dumme Gegner	6 / 10
WAFFEN	+ typische Weltkriegsausstattung + Münzen, Drahtseil	8 / 10
HANDLUNG	+ Missionen logisch verknüpft + Maulwurf-Suche	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden

FAZIT: COMMANDOS IN ECHTZEIT-TAKTIK IST BESSER.

