

Combat Mission Shock Force

Warum die USA trotz militärischer Übermacht mit kleinen Nahost-Staaten kein leichtes Spiel hat, zeigt Ihnen im Detail dieses optisch unscheinbare Taktikjuwel.

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4044

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wenn die hochgezüchtete US-Armee etwa gegen Syrien kämpfen würde, das hauptsächlich auf russisches Militärgerät der 70er und 80er zurückgreifen kann, wäre das ein asymmetrischer Krieg. Genau den gibt es im Taktikspiel **Combat Mission: Shock Force** vom kleinen aber feinen Entwickler-Team Battlefront. **Shock Force** ist der vierte Teil der Reihe und der erste, der sich in die Zukunft wagt. Der fiktive Konflikt zwischen Syrien und den USA findet im Jahr 2008 statt. Und er ist auf zwei Arten spielbar, in Echtzeit oder rundenweise. Der Anspruch an Ihr taktisches Können ändert sich dabei nicht: Das Spiel ist und bleibt schwierig.

Mehr Leistung

Combat Mission steht bei Kennern der Serie für den höchsten Realismusgrad, den ein Taktikspiel bisher erreicht hat. **Shock**

Force bildet da keine Ausnahme, es pfeift auf Einheiten-Balance, wie wir sie etwa aus **Company of Heroes** kennen. Jedes Waffensystem wird stattdessen exakt simuliert, von der Pistole bis hin zu Artilleriegeschützen. Sogar Querschläger berechnet das Programm. Es gibt keine abstrahierten Schadensmodelle, jede Waffe, jede Panzerung verhält sich wie ihr reales Vorbild.

Damit die USA nicht zu übermächtig werden, müssen die amerikanischen Streitkräfte in den Missionen deutlich mehr leisten als die Syrer. Sollen Sie beispielsweise in der Kampagne (die Sie nur auf US-Seite angehen können) eine Reihe feindlicher Stellungen erobern, sind meist noch Bedingungen daran gekoppelt. Die Verluste der Gegenseite müssen etwa mindestens 70 Prozent betragen, Ihre dürfen aber nicht über 20 Prozent steigen. So kön-

nen Sie eine Schlacht verlieren, selbst wenn Sie alle Gegner auf der Karte ausgeschaltet haben. Zudem haben die Syrer nicht selten einen Stellungs Vorteil: Sollen Sie Ihren Stryker-Konvoi durch Häuserschluchten lavieren, dann warten die Gegner in gut verschanzten Stellungen oder auf Dächern auf Ihre Einheiten.

Mehr Befehle

Zu Beginn der 24 Missionen umfassenden Kampagne ist **Shock Force** noch recht übersichtlich: Sie starten mit einem überschaubaren Kontingent an Schützenpanzern samt aufgesessener Infanterie, um eine syrische Stellung auszuhebeln. Später befehlen Sie deutlich größere Verbände, bestehend aus mehreren Kompanien. Es ist nicht einfach, dabei die Übersicht zu behalten, zumal eine erfolgversprechende Befehlskette nicht mit »Da geht es

lang!« beginnt und mit »Mach das kaputt!« endet. Sie haben Zugriff auf vier Aktions-Hauptkategorien mit bis zu neun Befehlsoptionen und sollten diese auch nutzen, um umfangreiche Kommando-Folgen zu setzen. So können Sie beispielsweise einem Panzer Wegmarkierungen vorgeben, ihm einen Schusssektor zuweisen und gleichzeitig den Einsatz der Nebelwerfer befehlen. Die Art der Bewegung – etwa »Jagd« – bestimmt zudem, mit welchem Nachdruck er sein Ziel angreift.

Mehr Informationen

Den Anführer einer Gruppe kennzeichnet ein Fahnsymbol. Der Mann hat schnellen Zugriff auf Artillerie-, zuweilen sogar Luftunterstützung. Doch bevor Ihnen Mörser und Bomben zu Hilfe kommen, will das Programm genaue Anweisungen über Ziel (Punkt, Fläche oder linear), Geschützanz-



Eine **Einheit** (Fußtruppe und Panzer) stürmt in syrisches Gebiet.



Mauve Effekte: **Flämmchen** fackeln, wenn ein Panzer geschrottet ist.



Hässlich, trist, aber die beste Übersicht: In dieser **Perspektive** werden Sie die meiste Zeit des Spiels verbringen.



Der von uns angewählte Panzer hat alle Feinde in Sicht, darum sind auch alle mit hellroten Icons markiert.

zahl, Dauer der Feuermisssion und darüber, welche Munition genutzt und mit welcher Verzögerung geschossen werden soll. Immerhin könnten sich ja noch Ihre eigenen Einheiten im Gebiet befinden.

Mehr Sicht

Die ganz große Besonderheit von **Shock Force** ist das Spotting-System, also das Sicht-System. Wo in anderen Strategiespielen der sogenannte »Fog of War« (Kriegsnebel) die Sicht behindert und – sobald einmal entfernt – den Blick auf das gesamte Terrain und die dortigen Gegner frei gibt, verhält es sich in Syrien etwas anders, nämlich realistisch. Sie können als Oberkommandant zunächst immer nur die Gegner sehen, die Ihre angewählte Einheit sehen kann. Dabei spielt nicht nur die Sichtlinie eine Rolle, sondern auch Faktoren wie Erfahrung, Ausrüstung, Wetterverhältnisse

und eventuelles Unterdrückungsfeuer. Hat ein Soldat eine Feindstellung erspäht, weiß zudem nicht gleich der ganze Truppenverband darüber Bescheid. Die Information muss zunächst über die Befehlsketten übermittelt werden, entweder per Handzeichen, Funk oder über Satellit. Sobald die Nachricht die Runde gemacht hat, werden die Feindstellungen farblich unterschieden: Die Gegner, die eine von Ihnen angewählte Einheit sehen und direkt unter Feuer nehmen kann, erhalten eine hellrote Markierung, alle anderen bleiben dunkelrot.

Mehr Karten

Neben der langen Kampagne umfasst das **Shock Force**-Paket noch 18 Szenarien und 14 modifizierbare Schnellgefechte. Szenarien sowie Schnellgefechte lassen sich übrigens auch auf Seiten der Syrer bestreiten und sind so eine



Zwei US-Soldaten haben auf einem Dach Stellung bezogen und schicken Raketen ins Stadtzentrum.

gute Vorbereitung auf kommende Multiplayer-Partien.

Das Spiel bietet in Sachen Terrain reichlich Abwechslung. Mal wird in der Stadt gekämpft, dann wieder in der offenen Wüste, auch fruchtbare Gegenden oder karge Gebirge dienen als Schlachtfelder. Wo immer Ihre Truppen antreten, richtig hübsch ist es da

nie, denn die Grafik bleibt weit hinter anderen aktuellen Titeln zurück. Auch der Sound schallt verhalten, auf Surround-Effekte müssen Sie verzichten. Doch was **Shock Force** auf der kosmetischen Seite nicht leistet, macht es mit dem, was unter der Oberfläche lauert, wieder wett: Taktik auf höchstem Niveau. **AB PET**

Taktisches Schwergewicht

Alexander Beck: Für Strategiespieler die Wert auf Realismus legen ist Shock Force eine echte Offenbarung. Die Kampagne und Missionen sind trotz des militärischen Ungleichgewichts der Gegner spannend und taktisch extrem fordernd. Wie schon die Vorgänger wird Shock Force über Jahre auf meinem Rechner bleiben, da mich dank des hervorragenden Editors und der tollen Combat Mission-Community auch in Zukunft ständig neue gute Szenarien und Kampagnen erwarten.



alex@gamestar.de

Krieg ist hässlich!

Petra Schmitz: Aus der Distanz ist Shock Force für meine verwöhnten Augen enorm hässlich. Wenn ich allerdings nahe an die Einheiten ranzoomte, bin ich wieder verwöhnt, da die Modelle enorm detailliert sind. Nur: In der Nahansicht ist das Programm nicht erfolgreich spielbar. Aber selbst mit Übersicht bleibt der Erfolg so manches Mal aus, denn – oh Gott! – das ist nicht schwierig, sondern bockschwierig! Wer allerdings nicht gleich aufgibt, wird mit einer taktischen Tiefe belohnt, die ihresgleichen erst noch finden muss.



petra@gamestar.de

COMBAT MISSION 4

TAKTIKSPIEL

ENTWICKLER Battlefront (Theatre of War, GS 07/07: 70 Punkte)
 PUBLISHER Koch Media
 SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 212 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 13.7.2007
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHE-ND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			Radeon 9500 / 9600		
2,2 GHz Intel			3,0 GHz Intel			Intel Core 2 Duo			Geforce 6600 GT		
XP 1800+ AMD			XP 2800+ AMD			Athlon 64 X2 6000+			Radeon X600 / X700		
512 MB RAM			1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			Radeon 9700 / 9800		
1,0 GB Festplatte			1,0 GB Festplatte			1,0 GB Festplatte			Geforce 6800 GT		
									Radeon X800 XL		
									Geforce 7600 GT		
									Radeon X850 XT		
									Radeon X1900 XT		
									Geforce 7900 GTX		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) USA vs. Syrien (2), rundenweise per Hotseat und E-Mail (2)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE IP-Eingabe
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden
 FAZIT Auf Seiten der Syrer knackehart, umständlicher Partiebegriff per IP-Eingabe.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ extrem detaillierte Truppen- und Fahrzeugdarstellung - schwache Texturen - unspektakuläre Effekte	6 / 10
SOUND	+ jeder Querschläger hörbar - fade Musikuntermalung - dünner Schlachtensound	6 / 10
BALANCE	+ durch asymmetrische Siegvorgaben und unterschiedliche Ausgangspositionen ausgewogen + wird stetig schwieriger	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ durch hohen Realismusgrad sehr spannend - wenig Feedback von den Einheiten	9 / 10
BEDIENUNG	+ viele Möglichkeiten, um Einheiten zu befehligen + einfache Gruppenanwahl + 212-seitiges Handbuch + leicht hakelige Kamera	8 / 10
UMFANG	+ große Kampagne + 32 Zusatzmissionen... + ...von denen 14 individuell einstellbar sind + Editor für eigene Schlachtfelder	8 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr viel Abwechslung in Größe und Aufbau + fordert stets andere Taktiken	9 / 10
KI	+ nachvollziehbar realistisch + kluge KI-Feinde... + ...die Einheiten und Waffen sinnvoll nutzen - bleibt zuweilen an Ecken hängen	8 / 10
EINHEITEN	+ jede Einheit getreu den echten Vorbildern realistisch entworfen + Nachschub + Luft- und Artillerie-Unterstützung	9 / 10
KAMPAGNE	+ aufbauende Missionen + Nebenmissionen ermöglichen Weiterkommen - Grund für Konflikt nicht klar	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Realistische Kriegstaktik für Profis.

