

Commandos • Echtzeitstrategie

COMMANDOS STERBEN EINSAM



Juni 1940:
Frankreich,
Norwegen
und Teile

von Afrika werden von der Wehrmacht besetzt. An einen britischen Gegenangriff ist zu diesem Zeitpunkt nicht zu denken. Einzig und allein kleine, maximal sechs Mann starke Spezialeinheiten können durch Sabotage strategischer Punkte den übermächtigen Feind schwächen. In den nächsten fünf Jahren erhalten Sonderkommandos Einsatzbefehle in Norwegen, Afrika, Frankreich und schließlich in Deutschland selbst.

Das dreckige Dutzend, Die Wildgänse kommen, Agenten sterben einsam – die Liste jener Klassiker der Filmgeschichte ließe sich beliebig fortsetzen. Abgesehen von der darstellerischen Leistung von Schauspielern wie Richard Burton oder Clint Eastwood ist der Erfolg jener Streifen auf das spannende Hintergrundthema zurückzuführen. Ein kleiner Trupp Spezialisten tanzt einem ganzen feindlichen Bataillon auf der Nase herum, umgeht alle Sicherheitsvorkehrungen, beendet erfolgreich die Mission und entkommt! Zumindest wenn alles nach Plan läuft und der Feind

nicht aus irgendeinem Grund Alarm auslöst. In 20 Missionen übernehmen Sie das Kommando und sind für Planung und Ausführung der Einsätze hinter feindlichen Linien verantwortlich.

Echtzeitstrategie mit Köpfchen

Ungewöhnlicher kann ein Genrevertreter nicht sein. Basisaufbau, Ressourcenförderung und Einheitenproduktion existieren nicht. Auch die strategische Platzierung von Einheiten und eine taktische Vorgehensweise





Der Bug des Schlachtschiffs soll torpediert werden.

Eine einfache Sprengladung bringt diese Treibstofftanks zur Explosion.

Maßstabsgetreu: Im Vergleich zum Schiff ist der Soldat winzig.

Gebäude mit gehißten Flaggen dienen als Kasernen und Gefängnisse.

Die Hafensperren öffnen sich durch einen Hebel im Kontrollstand.

Das Mini-U-Boot trägt zwei Topedos; der Marine kann es steuern.

Patrouillen von mehr als zwei Mann lassen sich nur schwer ausschalten.

Mit dieser Kanone kann der Fahrer Patrouillenboote abschießen.

Der Fahrer kann den Lastwagen klauen und das ganze Team mitnehmen.

In der Garage steht ein Panzer bereit, der bei Alarm den Hafen überwacht.

Objekte wie Container schränken den Sicht-radius der Soldaten ein.

Nur der Green Beret kann die Kai-mauer erklettern.

Schon ein einzelner Schuß läßt die Fässer explodieren.

Diese Fotomontage einer Spielmission besteht aus 12 zusammengesetzten Screenshots (je 1024x768) und gibt einen guten Überblick über die Größe einer Mission. Rechts ist der Startpunkt des gesamten Teams im Einsatz „David & Goliath“.

DAS HALBE DUTZEND



Der Green Beret ist sehr flink und stark genug, um besiegte Feinde und Fässer zu schleppen. Außerdem kann er Mauern und Felswände erklimmen.



Green Beret



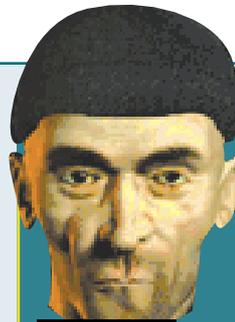
Lautlos und sehr effektiv setzt der Green Beret sein Kampfmesser ein und bringt Gegner zur Strecke.



In Sand und Schnee kann sich der Green Beret eingraben, ist unauffindbar und springt plötzlich wieder auf.



Das Lockgerät lenkt die feindlichen Soldaten kurz ab. Das reicht meist, um sie auszuschalten.



Marine

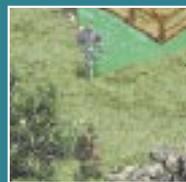
Der Marine ist ein Kampfschwimmer, der alle Wasserfahrzeuge steuern kann. Außerdem ist er ein geübter lautloser Kämpfer.



Wie der Green Beret kann auch der Marine sein Kampfmesser geschickt und lautlos einsetzen.



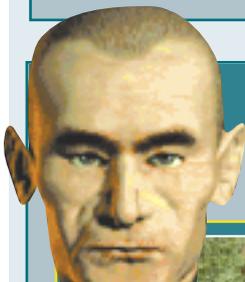
Die Tauchausrüstung erlaubt dem Marine, jedes Gewässer zu überqueren, ohne entdeckt zu werden.



Die Harpune beseitigt jeden Feind mit einem Schuß ohne Krach, allerdings ist die Reichweite gering.



Nur der Marine kann Schlauchboote tragen und mit ihm andere Teammitglieder befördern.



Scharfschütze

Der Scharfschütze ist die einfachste und effektivste Methode, um auch größere Gruppen von Feinden ohne Lärm auszuschalten.



Mit dem Verbandkasten lassen sich Teammitglieder notdürftig verarzten, bis kein Verbandmaterial mehr da ist.



Über riesige Entfernungen hinweg beseitigt der Scharfschütze Feinde ausserhalb deren Sichtweite.



Das Gewehr hat leider nur limitierte Munition und sollte als letzter Lösungsweg aufgespart werden.



Jedes Mitglied der Spezialeinheit hat einen Colt bei sich, was manchmal eine simple Problemlösung darstellt.





Spion

Wie der Green Beret kann der Spion Leichen wegtragen und lautlos töten. Sein wahres Talent entfaltet sich aber erst mit einer deutschen Uniform.



Mit einer Uniform kann der Spion beliebig lange sogar eine ganze Patrouille in ein Gespräch verwickeln und ablenken.



Mit dem Verbandskasten lassen sich Teammitglieder notdürftig verarzten, bis kein Verbandmaterial mehr da ist.



Anstelle des Kampfmessers greift der Spion zur Giftspritze. Ohne einen Laut ist der Feind beseitigt.



Die Flucht gelingt nur, wenn das Jagdflugzeug gesprengt wird.



Sitzen die Commandos erst sicher im Panzer, ist alles ganz einfach.



Pionier

Der Pionier versteht sich auf den Umgang mit allen Sprengstoffen. Er führt meist die letzten und finalen Handgriffe gegen die Feinde aus.



Selbst größere Patrouillen sind mit einer Granate leicht zu besiegen. Achtung: Der Krach lockt weitere Soldaten an.



Die Falle ist eine einfache und wiederverwendbare Möglichkeit, um Gegner lautlos auszuschalten. Für Gegner ist sie nicht sichtbar.



Erst wenn der Pionier den Fernauslöser betätigt, explodiert diese Sprengladung.



Fahrer

Der Fahrer kann nicht nur Panzer, Lastwagen und Motorräder kurzschließen, sondern auch MGs und andere Geschütze bedienen.



Das Sturmgeschütz ist eine ähnlich plumpe Taktik wie die Pistole, aber oft unkompliziert und effektiv.



Mit dem Verbandskasten lassen sich Teammitglieder notdürftig verarzten, bis kein Verbandmaterial mehr da ist.



des Teams ist unnötig. Einzig und allein der Einsatz von ein bis drei Teammitgliedern zum richtigen Zeitpunkt an der richtigen Stelle verspricht Erfolg. Dadurch ergibt sich in Commandos eine Spielweise, die mit keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel vergleichbar ist. Dadurch verlangt Commandos weder schnelle Reaktionen noch große Fingerfertigkeit im Umgang mit der Maus oder gar Vorkenntnisse aus anderen Echtzeit-Strategiespielen. Die ungeheure Faszination dieser innovativen Spielidee liegt vielmehr darin, einen vorher ausgearbeiteten Plan umzusetzen und so nach und nach einen um ein Vielfaches überlegenen Gegner zu besiegen.

Das Mikado-Prinzip

Was hat Mikado, das Spiel mit den kleinen Holzspießen, mit Commandos gemeinsam? Ganz einfach, ein durchaus ähnliches Spielprinzip. Nach Betrachtung der Lage aller Spieße oder gegnerischer Soldaten ist früher oder später eine Schwachstelle entdeckt. Ein Plan entsteht, wie einer der Spieße bzw. eine der Wachen entfernt werden kann, ohne daß der Stoß wackelt bzw. der Gegner Alarm auslöst. Wie in Mikado arbeitet sich der Spieler auch in Commandos in Schüben vorwärts. Ist erst ein Gegner ausgeschaltet, ergeben sich neue Möglichkeiten, durch die sich meist schnell und einfach die nächsten Wachen eli-

ALLGEMEINES

ANZAHL DER LEVELS:

- 20 Missionen

UMFANG DES TUTORIALS:

- 7 Videos reine Theorie
- 6 Missionen Praxis

SEHR GUTE OPTISCHE ABWECHSLUNG:

- Vier Länder mit Wüste, Schnee, Stadt, Hafen, Strand, Burg usw...

DURCHSCHNITTLICHE SPIELZEIT

PRO LEVEL:

- Ungefähr 5 Stunden

SPIELZEIT INSGESAMT:

- Ungefähr 100 Stunden

ANZAHL EINHEITEN:

- 6 eigene Einheiten
- Insgesamt über 10 Fahrzeuge, Schiffe und Flugzeuge
- 3 gegnerische Einheiten

3D-TERRAIN:

- Ja

AUSWIRKUNGEN VON 3D-TERRAIN:

- Ja

SICHTLINIEN:

- Ja

SCHUBLINIEN:

- Ja

SCHWIERIGKEITSTUFEN:

- Keine Auswahl möglich

MEHRSPIELER-MODUS:

- Bis zu 6 Spieler über TCP/IP (LAN oder Internet) spielen zusammen gegen den Computer, jeder steuert die gleichen Commandos

SPEICHERFUNKTION:

- Zehn Speicherplätze und ein Schnellspeicherplatz

SOUND & MUSIK

Während des Spiels bietet Commandos keine Hintergrundmusik, sondern nur Soundeffekte und Sprachausgabe. In diesem speziellen Fall jedoch eigentlich eher ein Vorteil, denn der Spieler benötigt Ruhe, um einen Plan zu erstellen und das Vorgehen des Teams zu koordinieren. 3D-Stereo-Sound ist leider nicht enthalten, wohl aber erklingen Geräuschquellen, die weiter von der aktuellen Anzeige am Bildschirm entfernt sind, leiser. So läßt sich grob abschätzen, welche Geräusche der Computer bis zu welcher Entfernung hören kann.

INSTALLATION

Zwei Installationsmöglichkeiten stehen zur Auswahl. Bei der größeren kommen alle Missionsdaten von der Festplatte. Nur die Videosequenzen müssen von CD geladen werden.

GEMESSEN MIT EINEM 8XCD-ROM:

Ladezeiten bei 70 MB-Installation:

Befriedigend

Ladezeiten bei 130 MB-Installation: Gut

DETAILVERLIEBT

Bis ins kleinste Detail wurden historisch korrekt Panzer, LKWs, SdKfz, Flugzeuge, Gebäude und Schiffe umgesetzt. Pyro Studios hat aber auch einigen Aufwand in für das Spiel weniger relevante Themen gesteckt. Wie in vielen Echtzeit-Strategiespielen legen Wachen eine Zigarettenpause ein oder schlürfen Kaffee. Ihre Aufmerksamkeit wird dadurch leider nicht beeinträchtigt.

GRAFIK

Commandos bietet Auflösungen zwischen 512x384 bis 1.024x768 an. Es handelt sich ausschließlich um DirectDraw, d. h. 3D-Beschleuniger legen eine Zwangspause ein. Es kommt also nur auf die 2D-Qualitäten der Grafikkarte sowie den Prozessor an. Selbst auf einem schnellen P2 mit einer guten Grafikkarte läßt sich das erste Ruckeln bei einer Auflösung von 800x600 feststellen. Allerdings nur, wenn man scrollt, was in Commandos ziemlich unwichtig ist! Selbst auf langsamen Rechnern geht so kaum Spielspaß verloren, vor allem auch, weil die Möglichkeit, stufenlos zu zoomen, höhere Auflösungen zumindest zum Teil ersetzt und ähnlichen Komfort und Übersichtlichkeit in niedrigeren Auflösungen bietet.



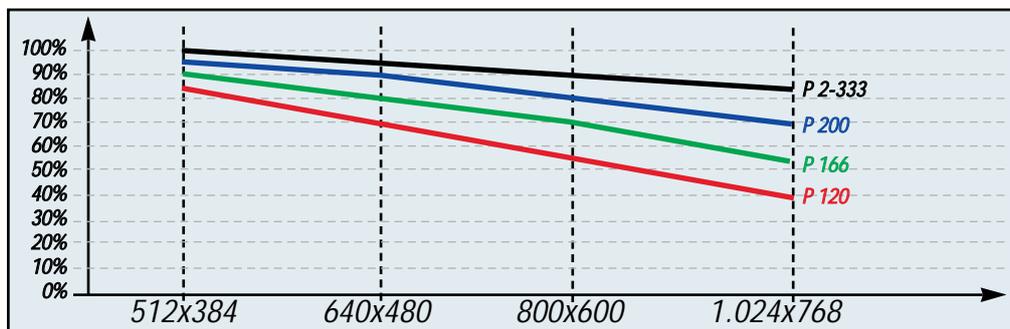
Solange ein relativ kleiner Bildausschnitt dargestellt wird, ist die niedrigste der höchsten Auflösung noch nahezu ebenbürtig. In 512x384 (links) wird jedes Detail fast genauso wie in 1.024x768 (rechts) gezeigt.



Nur für die Planung wählt man meist eine höhere Zoomstufe. Während in der niedrigen Auflösung von 512x384 (links) die Pixel zu stark sichtbar werden, bleiben bei 1.024x768 (rechts) noch alle Details erhalten.

LEISTUNGSMERKMALE

So ziemlich jede 2D-Grafikkarte oder 2D/3D-Kombi-Grafikkarte hat 2 MB Speicher und kann somit theoretisch ohne Probleme 1.024x768 bei Commandos Farbtiefe von 16 Bit darstellen. Die Qualitätsunterschiede durch die Grafikkarte lassen sich für Commandos vernachlässigen. Es kommt sogar nur in Maßen auf die Geschwindigkeit des Prozessors an. Bei einer Leistung von 70% ist Commandos trotz erheblichen Ruckelns noch relativ gut spielbar.



minieren lassen. Während jedoch bei Mikado kaum verschiedene Möglichkeiten existieren, ein Hölzchen wegzunehmen, stehen in Commandos schier unendliche Mittel und Wege bereit, um ein bestimmtes Problem zu lösen. Dadurch entsteht die hohe Motivation von Commandos. Langweilige Standardsituationen sind schnell erledigt. An manchen Feindstellungen muß der Spieler aber oft eine Stunde und mehr grübeln und probieren, bis zumindest ein durchführbarer Weg gefunden ist.

Harte Ziele

Commandos ist sicherlich nicht leicht. Wer seit Ewigkeiten an einer bestimmten Gegnerkonstellation hängt und immer noch keine Ahnung hat, wie sie zu knacken ist, spürt langsam den ersten Frust in sich aufsteigen. Darunter leidet der Spielspaß jedoch kaum. Wenn einige Missionen etwas länger dauern, ist man umso stolzer auf das letztendlich erreichte Ergebnis. Der hohe Schwierigkeitsgrad spornt förmlich zu Bestleistungen an. Nach einigen bewältigten Aufgaben entstehen völlig neue Pläne, wie einzelne Situationen unproblematisch zu lösen sind. Der Spieler lernt sehr schnell, neue Taktiken in die Tat umzusetzen, wird aber durch die stetige Steigerung der Schwierigkeit fast immer optimal gefordert.

Zeitfenster

Die meiste Zeit in Commandos beobachtet man die einzelnen Wa-



Neben den Schienen wird man nicht vom Zug überfahren.



Der Marker zeigt, ob ein Feld im Blickfeld des Gegners liegt.



VERGLEICH

Es ist nicht ganz einfach, vergleichbare Spiele zum einzigartigen Spielprinzip von *Commandos* zu finden. Man stelle sich eine Kombination von *Jagged Alliance* und dem Uraltklassiker „*They stole a Million*“ vor. Einzig und allein das rundenbasierte *Incubation* kann mit einer ähnlichen strategischen Tiefe und tollen Grafik aufwarten. Alle anderen vergleichbaren Spiele werden darüber hinaus um Längen in den Punkten Missiondesign und Spielbarkeit geschlagen. Zwar behandelt *Spec Ops* genau das gleiche Thema, aber die Spielweise ist durch die 3D-Darstellung sehr unterschiedlich. *Commandos* erfordert etwas mehr Grips als das rundenbasierte *Jagged Alliance*, das technisch mittlerweile natürlich schon total veraltet ist. Ansonsten bietet nur noch das mittlerweile leicht angestaubte *Lost Vikings 2* diese Mischung aus Timing, Denkaufgaben und dem Einsatz von spezialisierten Spielfiguren.

<i>Commandos</i>	92%
<i>Incubation</i> :	92%
<i>Spec Ops</i>	79%
<i>Jagged Alliance (Deadly Games)</i> :	75%
<i>Lost Vikings 2</i> :	75%

chen sowie deren Sichtradius und Marschrouten. Mit einigen Mausclicks und Hotkeys wird gescrollt, ein *Commando* bewegt oder der Blickwinkel eines Gegners angezeigt. Es besteht sogar die Möglichkeit, den Screen in mehrere Teile zu zerlegen und so verschiedene Stellen gleichzeitig anzuzeigen. Richtig hektisch ist *Commandos* nur alle paar Minuten, wenn ein Teammitglied wirklich zum Einsatz schreitet. Da man das optimale Zeitfenster, in dem die Aktion



Die Brücke von Arnheim: Die Karte zeigt alle Gegner und die Missionsziele deutlich markiert.



Durch das Fragezeichen-Icon in der Dachleiste wird sofort jedes Objekt im Spiel benannt.

geschehen muß, nicht immer perfekt erwischt, ist häufiges Speichern und Laden unumgänglich. Um all jene Aufgaben zu lösen, ist keine effektivere und einfachere Steuerung denkbar.

Vielfältig

Ähnlich abwechslungsreich wie die Spielweise sind auch die Grafiken zu den einzelnen Missionen gestaltet. Stille Seen und Schnee in Norwegen, Wüste und Palmen in Afrika, die malerischen Strände der Normandie, idyllische Städtchen in Frankreich und eine Brücke zuviel über den Rhein erfreuen das Auge immer wieder aufs neue. Bis ins kleinste Detail sind einzelne Dachschindeln, Zweige an Bäumen, Stromkabel, Telefonmasten und weitere Kleinigkeiten sichtbar, völlig unabhängig davon, ob sie im Spiel eine wichtige Funktion erfüllen oder nur als Zierde dienen. Weniger Wert hat Pyro Studios auf den Sound gelegt. Während die fehlende Hintergrundmusik im Spiel eigentlich kein Manko darstellt, hätten etwas mehr Soundeffekte und ein größeres Repertoire bei der Sprachausgabe nicht geschadet.

Alexander Geltenpoth



Der Screen läßt sich in bis zu sechs Bereiche teilen. Die kleinen Ausschnitte rechts scrollen sogar automatisch hinter den Patrouillen her.



KOMMENTAR

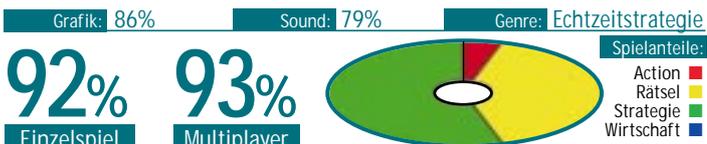
» Jawoll, Sir! *Commandos* ist eines der motivierendsten Spektakel, die ich in letzter Zeit spielen durfte. Zum einen liegt das am perfekt ausgeklügelten Leveldesign, zum anderen an den unzähligen Möglichkeiten, die verschiedenen Aufträge zu meistern. Wie beim Schach müssen Sie die Verhaltensweisen der Gegner voraussehen und jeden Zug genau planen. Gerade weil das nicht immer klappt, ist für Adrenalin pur gesorgt. Zugegeben, gewaltfrei kommen Ihre *Commandotruppen* nicht gerade daher, aber immerhin kämpfen Sie auf der Seite der „Guten“, das sollte doch einige moralische Bedenken zerstreuen, oder? Wer Strategiespiele mag oder einfach nur Spaß am Tüfteln hat, muß hier einfach zuschlagen. Mehr davon, bitte! «

KOMMENTAR



» Noch nie habe ich ein Echtzeit-Strategiespiel gesehen, das so viel Logik, Taktik und Denkarbeit erfordert. Trotz hohem Schwierigkeitsgrad besteht eine schier unendliche Motivation, auch die härteren Levels perfekt zu lösen. Eine steile Lernkurve und die parallel wachsenden Anforderungen halten den Spieler durch alle 20 Missionen in Spannung. Neben dem ausgeklügelten Leveldesign und der grandiosen Spielidee kann *Commandos* auch technisch begeistern. Detaillierte Grafik mit der Möglichkeit, zu zoomen, und einfachste Steuerung machen *Commandos* zu einer schwer zu übertreffenden Referenz im Genre. Garantierter Spielspaß für jedermann. Selbst wenn Sie normalerweise keine Strategiespiele mögen, sollten Sie einen Blick auf *Commandos* werfen. «

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound:	DirectSound
Musik:	MIDI
Multiplayer:	6 Sp. LAN/TCP/IP
Controller:	Maus, Tastatur
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	480 MB/70-130 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Pyro Studios/Eidos
Veröffentlichung:	erhältlich



» Endlich! Echte Innovationen im Echtzeitstrategie-Genre «

So spielt sich Commandos:

Nach langer Planung, häufigem Abspeichern und Testen der verschiedenen Möglichkeiten und Strategien ist eine schöne Lösung für die 2. Mission gefunden. Beim ersten Mal wurden noch drei Stunden benötigt, um den Auftrag erfolgreich zu beenden. Aufgrund des angeeigneten Wissens über die Funktionsweise von Commandos und für diese Mission speziell sollte es beim zweiten Versuch sehr viel schneller und problemloser klappen. Die steile Lernkurve ist unverkennbar...



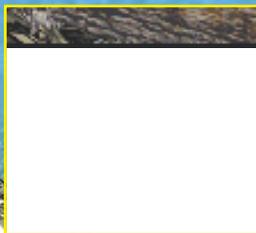
2. MINUTE

Um den Fluß sicher zu überqueren, muß zuerst der einzelne Soldat möglichst weit nördlich auf der Mauer ausgeschaltet werden. Für den Scharfschützen ein Kinderspiel.



6.-7. MINUTE

Leider passen nur zwei der vier Teammitglieder in das Schlauchboot. Der Marine muß also zurückfahren und die anderen beiden Commandos holen.



3.-5. MINUTE

Das Team wartet hinter der Mauer, bis das Patrouillenboot nach Süden fährt. Dann läuft der Marine zum Fluß und bläst das Schlauchboot auf.



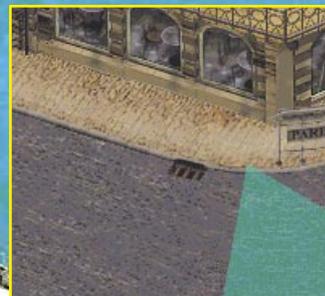
25.-27. MINUTE

Alle Commandos sind in den Lastwagen gestiegen, den der Fahrer geschickt zur Flucht plaziert. Der Pionier legt seinen Zeitzunder und rennt zum LKW.



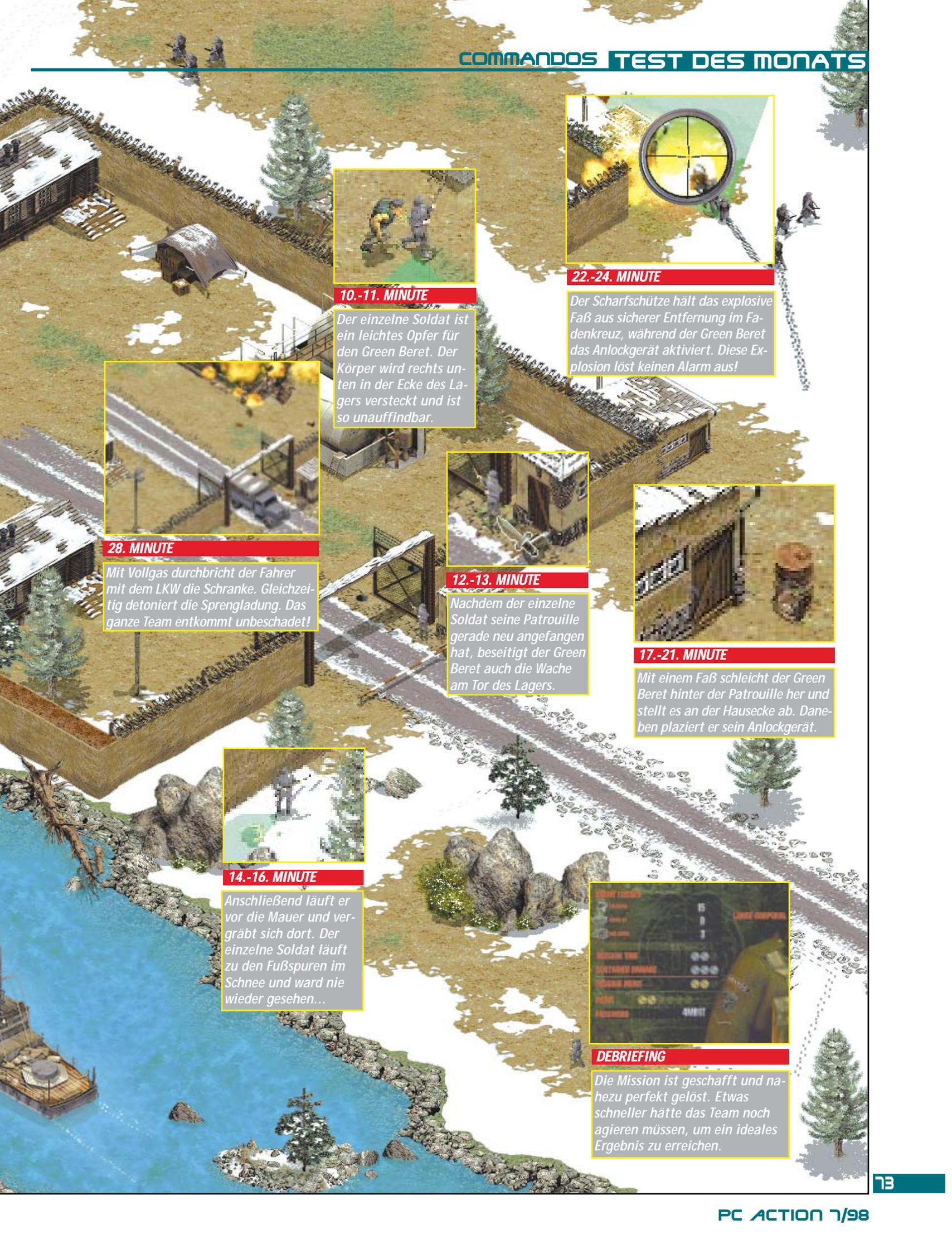
8.-9. MINUTE

Der Marine packt das Schlauchboot ein, das Team versteckt sich hinter dem Felsen vor dem Patrouillenboot. Der Green Beret erklettert die Mauer und läßt die Leiter herunter.



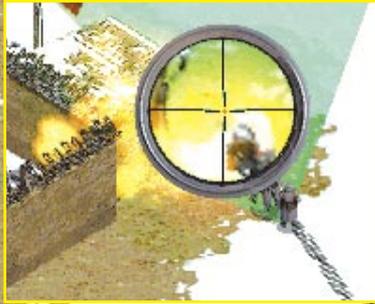
1. MINUTE

Die Soldaten am anderen Ufer können die Pistolenschüsse nicht hören. Im Trommelfeuer des fünfköpfigen Teams haben die drei einzelnen Wachen keine Chance!



10.-11. MINUTE

Der einzelne Soldat ist ein leichtes Opfer für den Green Beret. Der Körper wird rechts unten in der Ecke des Lagers versteckt und ist so unauffindbar.



22.-24. MINUTE

Der Scharfschütze hält das explosive Faß aus sicherer Entfernung im Fadenkreuz, während der Green Beret das Anlockgerät aktiviert. Diese Explosion löst keinen Alarm aus!



28. MINUTE

Mit Vollgas durchbricht der Fahrer mit dem LKW die Schranke. Gleichzeitig detoniert die Sprengladung. Das ganze Team entkommt unbeschadet!



12.-13. MINUTE

Nachdem der einzelne Soldat seine Patrouille gerade neu angefangen hat, beseitigt der Green Beret auch die Wache am Tor des Lagers.



17.-21. MINUTE

Mit einem Faß schleicht der Green Beret hinter der Patrouille her und stellt es an der Hausecke ab. Daneben platziert er sein Anlockgerät.



14.-16. MINUTE

Anschließend läuft er vor die Mauer und vergräbt sich dort. Der einzelne Soldat läuft zu den Fußspuren im Schnee und wird nie wieder gesehen...



DEBRIEFING

Die Mission ist geschafft und nahezu perfekt gelöst. Etwas schneller hätte das Team noch agieren müssen, um ein ideales Ergebnis zu erreichen.