Schlachtfest für Helden

COMPANY OF HEROES

Wie erwartet fesselt Relics Weltkrieg mit Tiefgang und Atmosphäre. Doch ganz unerwartet schwächelt er beim Missionsdesign.

Wenn Valve es schafft, die Irrwege eines drögen Physikers auf immer mehr **Half-Life**-Episoden zu strecken – dann muss dieses Häppchen-System bei einem Weltkrieg doch erst recht funktionieren! Wir wollen Relic (**Dawn of War**) zwar nicht unterstellen, dass sie bei ihrem neusten Werk **Company of Heroes** so gedacht haben, aber ein deutliches Indiz für Episodenabsicht gibt es doch: Im Echtzeittitel spielen Sie nur einen einzigen Abschnitt des Zweiten Weltkriegs nach und befreien die Normandie von der deutschen Armee. So führen Sie die Soldaten und Fahrzeuge der amerikanischen Able-Kompanie vom D-Day bis zum Showdown bei Falaise. Company of Heroes ist allerdings so intensiv und voller Staunmomente, dass Sie die Serien-Schelte schnell vergessen. Das ist auch ein Verdienst der grandiosen Physik, doch wir können Sie beruhigen: Dröge Physiker kommen keine vor.

Zwischen den Missionen gibt es immer wieder stimmungsvolle **Story-Sequenzen** in der Spielegrafik.

Detail-Wahnsinn: Die beiden Soldaten halten sich beim Schuss aus dem Mörser sogar die Ohren zu.

Unkomplizierter Krieg

Company of Heroes stellt den Krieg keinesfalls so realistisch dar wie **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg**. Stattdessen greift der Entwickler Relic auf seine **Dawn of War**-Philosophie zurück: Die Schlachten sollen rasant und knallig sein. Der Basisbau ist daher simpel: Die Alliierten errichten nur sechs Hauptgebäude, in denen sie Soldaten und Fahrzeuge kaufen sowie Upgrades erforschen. Zudem dürfen sie beliebig viele Häuser zu Kasernen umbauen, wo sie Infanterie-Gruppen (je ein bis sechs Mann) anheuern oder nach Verlusten wieder auf Sollstärke bringen.

Auf **deutscher Seite** spielen Sie nur im Skirmish- oder Multiplayer-Modus, taktisch unterscheiden sich die Parteien allerdings nicht.

Die drei Ressourcen Treibstoff, Munition und Arbeitskraft bekommen Sie im Verlauf der Gefechte fast automatisch: Wie in **Dawn of War** fließen die Rohstoffe stetig auf Ihr Konto, wenn Sie entsprechende Kontrollpunkte erobern. Das bringt Dynamik: Sie müssen ständig ins gegnerische Territorium vorstoßen und dort Punkte angreifen, zugleich aber auch die eigenen Stellungen verteidigen. Aufgrund des niedrigen Einheitenlimits ist das knifflig – alle Punkte gleichzeitig können Sie nicht sichern. Daher klaut Ihnen die kluge KI öfter mal einen unbewachten Punkt, die Frontlinie verschiebt sich häufig.

Bombenstimmung

Klingt Ihnen »Die Frontlinie verschiebt sich« zu trocken? Keine Angst, denn hier kommt die größte Stärke von **Company of Heroes** zum Tragen: Die Gefechte sind schlichtweg spektakulär! Bei Artillerieschlägen etwa schießen Dreckfontänen in die Luft, dank Physik regnet es Trümmer, vor dem Explosionskrach hören Sie die Geschosse durch die Luft pfeifen. Die Kamera dürfen Sie frei zoomen

TANZ DER PANZER

Das dauert: **Zwei Tanks** stehen sich gegenüber und beißen sich an ihren Panzerungen die Zähne aus.

Wir versuchen, uns hinter den Gegner zu setzen, wo seine **verwundbare Stelle** ist, er weicht aus.

Endlich, wir haben ihn ausgebremst. Jetzt reichen drei **Volltreffer**, um den Tank zu zerlegen.

Schlappe für die Deutschen: **Alliierte Panzer** haben das Hauptquartier erreicht und schleifen es mit Flammenwerfern. Aber noch halten die Achsenmächte im Osten einen Kontrollpunkt.

und drehen, in der Nahansicht können Sie den fein animierten Soldaten regelrecht über die Schulter schauen. Elite-Ranger etwa werfen sich bäuchlings in Bombenkrater, um aus der Deckung zu feuern. An Panzern erkennen Sie jede Luke, jedes Rad, jede eingedellte Stahlplatte – denn die Vehikel sind genau wie die Infanteristen hochdetailliert. Häuserblocks dürfen Sie Wand für Wand zerlegen, per Artillerie einebnen oder mit Flammenwerfern abfackeln.

Mit unserem **Maschinengewehr** haben wir den Motor des Panzerwagens in Brand geschossen.

Gemeinsam mit den tollen Waffensounds und der Physik fesselt diese überzeichnete Darstellung ungemein.

Deckung dank Physik

Hinter der packenden Inszenierung steckt zudem ein taktisch forderndes Spiel, in dem Sie ohne Überlegung nicht weit kommen. Fußsoldaten etwa suchen intelligent Deckung hinter Mauern oder in Kratern – aber nur, wenn Sie Ihnen eine passende Position zuweisen. Dabei hilft der Mauszeiger, der mittels Icon die Qualität der Deckung von rot (gefährdet) bis grün (Nichts wie hin!) angibt. Zudem zeigen Punkte, wie sich die Jungs in der Deckung verteilen werden. So kann es passieren, dass nicht alle Kämpfer im Bombenkrater Platz finden. Dann sollten Sie den übrigen Soldaten eine neue Position zuweisen. Oder einen neuen Krater ins Gelände sprengen. Denn die Physikeffekte sind spielerisch sinnvoll; zum Beispiel können Sie mit einem Panzer einen Torbogen kaputt rammen, damit sich ein MG-Trupp hinter den Trümmern verschanzen kann. Alternativ schicken Sie die Soldaten in Häuser, wo sie aus den Fenstern feuern – falls kein feindlicher Tank anrollt und die Wände sprengt.

Tanz der Panzer

Apropos Panzer: Die Kolosse sind mächtig, aber nicht über-

Vorrücken bei Nacht: Aus der Deckung nimmt unser Team die Deutschen unter Beschuss.

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Dass ich eigentlich keine Weltkriegs-Schlachten mehr spielen mag, habe ich nun wirklich schon oft genug geschrieben. Aber Company of Heroes lässt meine Entschlossenheit wanken, denn die Gefechte sind einfach zu mitreißend. Vor allem die Multiplayer-Duelle haben es mir angetan: Kaum glaube ich, den Sieg gegen Michael in der Tasche zu haben, erobert der mit seinem letzten Truppenhäufchen einen unbewachten Kontrollpunkt zurück und ist plötzlich wieder im Spiel – grandios!

Ständig muss ich an allen Ecken der Karte gleichzeitig sein, um die Übersicht zu bewahren. Und obendrein sollen meine Fabriken stetig Nachschub ausspucken, den ich natürlich auch erst mal in Auftrag geben muss. Bei der Hektik vergesse ich regelmäßig, meine Talente auszubauen. Dumm von mir, denn diese Spezialfertigkeiten sehen meist nicht nur klasse aus, sondern räumen zudem gehörig unter den Gegnern auf.

»Schlachtenglück«

Der **Kontrollpunkt** unten ist hart umkämpft, der **Panzerwagen** der Alliierten behält jedoch die Oberhand.

mächtig. Denn ihre Panzerung ist hinten dünner als vorne, schon ein einziger Treffer in den Rücken kann schweren Schaden anrichten. Also sollten Sie versuchen, Kettenfahrzeuge auszumanövrieren und zu flankieren. Das artet meist in Mikromanagement aus, etwa wenn sich zwei Panzer sekundenlang umkreisen. Ein Rückwärtsgang-Befehl à la **Panzers** fehlt allerdings; Sie müssen Ihre Fahrzeuge in Mini-Schritten bewegen, wenn sie rückwärts rollen sollen. Dafür gibt's in den Kämpfen eindeutiges visuelles Feedback: Von der Frontpanzerung prallen Geschosse harmlos ab, bei Rückentreffern wirbeln die Panzerplatten. Zudem können Sie den Motor oder das Geschütz des Panzers zerstören. Das klappt auch mit Bazooka-Teams, die Stahlkolossen im Häuserkampf schwer zusetzen. Die Panzerabwehr-Geschütze schließlich laden zwar langsam nach, machen aber kurzen Prozess mit Kettenfahrzeugen. Blöd aber, dass sich die KI sinnloserweise ab und zu nicht gegen Pak-Beschuss wehrt.

Ihr seid alle wichtig!

Für noch mehr taktischen Tiefgang sorgt die gute Einheitenbalance: Jeder Truppentyp ist nützlich, auch bei der Infanterie. Ingenieure etwa reparieren Fahrzeuge und verlegen Minen, Sandsäcke (als Deckung) oder Stacheldraht. MG-Teams sichern Engpässe, Mörsertrupps zermürben Gegner, Flammpanzer räuchern besetzte Häuser aus. Fast jede Einheit hat zudem sinnvolle Spezialtalente: Soldaten werfen Granaten, Sherman-Tanks hüllen sich zum Schutz in eine Nebelwand. Der Einsatz der Fähigkeiten kostet Rohstoffe; nach Gebrauch müssen sie sich zudem wieder aufla- ▶▶

Der **Feuersturm** ist eine Spezialfertigkeit und erledigt Feinde im Umkreis.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- ➤ Benutzen Sie zunächst die Automatik um die Grafikoptionen an Ihr System anzupassen. Falls Ihr PC dann noch Reserven hat, erhöhen Sie einzelne Einstellungen schrittweise per Hand.
- ➤ Stellen Sie mit 512 MB Video-RAM die Texturen auf »Ultra«.
- ➤ Schalten Sie bei schlechter Performance schrittweise als erstes die Schatten zurück.

CHECKLISTE

- 4,0 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT COMPANY OF HEROES AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT								
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra						
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX			
2 Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+								
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz						
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57				
	Pentium D				915	950		965 XE				
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62			
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800		
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072		

4 Legende				
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrig: Texturen, Terrain, Effekte, Physik, Reflexionen, Modellqualität Aus: Schatten, Post Processing	läuft so flüssig: 1280x1024, Mittel: Texturen, Terrain, Effekte, Physik, Reflexionen, Modellqualität Niedrig: Schatten	läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details Ab Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT: 4x Kantenglättung, 8x anisotrope Filterung
	ruckelt stark			

Per **Fallschirm** landen unsere Männer in einer Fabrik.

Die **Übersichtskarte** zeigt Kontroll- und Ressourcenpunkte.

Nur noch ein letzter deutscher Kontrollpunkt ist auf dem Hügel übrig, doch unser **Raketenwerfer** unten stürmt auch den.

den. Dennoch entscheiden Spezialangriffe oft die Schlachten.

Durch erledigte Gegner gewinnen die Panzer und Soldaten Erfahrung und steigen bis zu dreimal im Rang auf, was ihre Kampfkraft erhöht. Zugleich sammeln Sie als Befehlshaber auch selbst Erfahrungspunkte, mit denen Sie ähnlich wie in **C&C Generäle** Spezialfähigkeiten freischalten. Hierzu wählen Sie zunächst einen von drei Talentbäumen, bei den Alliierten etwa sind das Infanterie, Panzer und Luftwaffe. Wer sich für die Flieger entscheidet, darf unter anderem Fallschirmjäger abwerfen; Panzer-Kommandeure rufen mächtige Sherman-Raketenwerfer aufs Feld. Die Talentwahl eröffnet daher noch mehr taktische Möglichkeiten.

Feldzug ohne Biss

Auch in den Einsätzen der Kampagne dürfen Sie diese Talente freischalten, was für Wiederspielwert sorgt: Jede gewonnene Mission können Sie erneut angehen, um andere Fähigkeiten und Taktiken auszuprobieren. Sonst ist der Einzelspielerteil jedoch eher solide als überraschend – und leistet sich sogar Schwächen. Zwar erzählen filmreif inszenierte Zwischensequenzen in Spielgrafik die Geschichte der Able-Kompanie, doch in den Schlachten selbst fehlen Identifikationsfiguren. Das kostet Stimmung, bei der Handlung von **Dawn of War** hat sich Relic mehr Mühe gegeben.

Zudem schwankt der Anspruch der Kampagne, besonders die letzten beiden Missionen sind zu simpel. Und auf dem normalen Schwierigkeitsgrad gewinnen erfahrene Spieler recht leicht, sie sollten gleich auf einer der beiden höheren Stufen einsteigen. Ebenfalls schwach: In vielen Missionen gibt's zwar Nebenziele, doch wer die erfüllt, verdient nur spielerisch sinnlose Orden. Die Kampagne verschenkt also viele Chancen – hat aber auch Höhepunkte: So kehren Sie zweimal auf bereits besuchte Schlachtfelder zurück und kämpfen sich mit Ihren überlebenden Truppen durch verwüs-

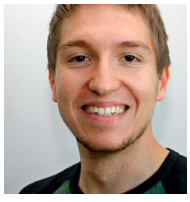
LESER-TEST: COMPANY OF HEROES

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Company of Heroes. Hier ihre Meinungen:

Weltkrieg meets Warhammer
Das finde ich gut: Das Einheiten-Management in der Einzelspieler-Kampagne ist übersichtlich und benutzerfreundlich. Das Grundkonzept von Dawn of War – das Erobern von Ressourcenpunkten – erkennt man deutlich wieder. Wer Dawn of War kennt, wird sich bei Company of Heroes schnell zurechtfinden. Außerdem schaffen es die Missionen, Atmosphäre zu erzeugen und eine Geschichte zu erzählen.
Das finde ich weniger gut: Im Skirmish-Modus gerät man aufgrund der relativ starken KI schnell unter Druck und verliert zudem auf unbekannten Karten leicht die Übersicht. Hier gilt es, Geduld und Lernfähigkeit zu zeigen, wenn man sich an die Taktik der KI gewöhnen will und anfangs mit Niederlagen leben kann. Ganz klar: Die extrem dynamischen Multiplayer-Matches sind eher was für Profis.

Markus Böhm, 26, Student

Action und Taktik
Das finde ich gut: Die detaillierte Grafik mit ihren tollen Landschaften und lebensechten Animationen ist alleine schon einen Kauf wert. Man fühlt richtig mit seinen Soldaten mit, wenn sie verwundet werden. Zum Glück gibt es die Möglichkeit, die Männer durch geschicktes Nutzen der Deckung zu schützen – dem übersichtlichen Interface und der taktischen Tiefe sei Dank. Generell ergänzen sich Action und Taktik in Company of Heroes nahezu perfekt und sorgen zusammen für jede Menge Spielspaß.
Das finde ich nicht so gut: Eigentlich habe ich gar nicht viel zu mäkeln, für mich ist Company of Heroes nahe an der Perfektion. Lediglich an den Ladezeiten sollte Relic per Patch noch arbeiten, denn die sind momentan noch viel zu lang und unterbrechen dadurch den Spielfluss unangenehm – das kostet Atmosphäre.



Rene Honcak, 21, Fachinformatiker

Kein Weltkriegs-Einheitsbrei
Das finde ich gut: Das Spiel fängt die D-Day Atmosphäre perfekt ein. Die Missionen sind sehr einsteigerfreundlich, die Erfahrungspunkte motivieren dazu, auch wirklich auf die eigenen Männer aufzupassen. Mit dem Ressourcen-System erbt Company of Heroes die Stärke von Dawn of War: actionreiche Schlachten.
Das finde ich nicht so gut: Meine erfahrenen Truppen kann ich leider nicht in die nächste Mission mitnehmen, sodass mir meine Leute nicht so ans Herz wachsen, wie ich mir das wünschen würde. Außerdem tauchen die KI-Kämpfer auf der Karte immer wieder an festen Punkten auf. Das führt schlimmstenfalls dazu, dass die Männer inmitten einer Feindeshorde materialisieren und dann unter schwerem Feuer zu ihrer Stellung laufen müssen. Das hätte Relic wirklich besser lösen können.

Stephan Kalhöfer, 25, Jurist

Ein **Flammenwerfer-Soldat** im Haus hütet den Munitions-Kontrollpunkt.

Jede Partei hat drei solcher **Talentbäume**, hier einer der Deutschen.

tete Landschaften. Besonders fesselnd ist **Company of Heroes**, wenn Sie Minuten lang die Stellung halten sollen. Zwar sind einige KI-Skripts unflexibel, zum Beispiel schicken die Feinde dauernd ein Mörserteam zum gleichen Punkt. Doch Ihre Gegner finden andererseits immer einen Weg, Sie zu überraschen und Ihnen in die Flanke zu fallen.

Weltkrieg im Netz

Wer auch mal mit den Deutschen in die Schlacht ziehen möchte, kann in Skirmish-Partien gegen schon fast unfair starke KI-Feinde kämpfen. Auf 15 Karten für bis zu acht Spieler füllen Sie freie Slots mit KI-Gegnern in vier Schwierigkeitsstufen. Umgewöhnen müssen Sie sich beim Rollentausch nicht, die Deutschen spielen sich fast wie die Alliierten – mit Ausnahme der Generals-Talentbäume. So können sich die Achsenmächte dank ihrer Verteidigungs-Doktrin effektiver verschanzen. Dafür werden sie jedoch nur wenig Zeit haben, denn die Multiplayer-Partien sind durch die ständige Gier nach Siegpunkten extrem flott.

Siegpunkte? Ja, wie in **Battlefield 2** hat jede Partei ein Ticketkonto, das sich leert, wenn sie weniger Punkte hält als der Gegner. Wer keine Tickets mehr hat, verliert. Die Gefechte wogen daher dauernd hin und her, weil die Gegner unbewachte Punkte erobern. Der taktische Anspruch ist hoch – obwohl **Dawn of War** mit vier Völkern und deutlich mehr Karten mehr Abwechslung bietet. **Company of Heroes** fesselt dennoch durch seine Intensität. Das wird sicher auch auf die nächste Episode zutreffen – oje, jetzt haben wir Relic doch Häppchen-Denke unterstellt. Aber von der Normandie nach Berlin ist es ja auch noch ein weiter Weg. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2848

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ich fordere, dass im Wörterbuch hinter dem Begriff »Spektakel« ein Bild von Company of Heroes abgedruckt wird. Denn Relics Weltkriegs-Hit hat sich dieses Prädikat verdient: Die Schlachten sind so intensiv, so flott, so fesselnd, dass sie stets aufs Neue motivieren. Das liegt nicht nur der Präsentation, sondern auch an der guten KI. Die hat zwar auch Macken, nutzt aber oft schlau die Schwachstellen in meiner Verteidigung aus. So wogen die Gefechte stets hin und her, Verschnaufpausen sind rar. Klar, das führt schnell zu Hektik, doch der hohe Staunfaktor entschädigt dafür locker.

Schade aber, dass die Kampagne recht kurz und die Story belanglos ist. Die Einsätze hätten zudem mehr Ziele und Skriptereignisse vertragen können – beim Missionsdesign liegt deshalb Stormregions Panzers-Reihe klar vorn. Dafür geht bei Company of Heroes neben der 1A-Atmosphäre auch der taktische Anspruch in Ordnung, dank guter Einheitenbalance und spielerisch sinnvoller Physik (endlich!). Diese Stärken kommen auch im Mehrspieler-Modus zum Tragen, obwohl ich mir mehr Karten und Varianten gewünscht hätte. Wer die Fehler der Kampagne verschmerzen kann und Action-Strategie mag, darf dieses Weltkriegs-Spektakel aber nicht verpassen.

»Siegen und staunen«

COMPANY OF HEROES ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER	Relic (Dawn of War: Winter Assault, GS 10/05: 85 Punkte)		
PUBLISHER	THQ	TERMIN (D)	29.9.2006
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MAßSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Vier Schwierigkeitsgrade, Tutorial
SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT:
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festpl.	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,5 GB RAM 4,0 GB Festpl.	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 2,0 GB RAM 4,0 GB Festpl.

3D-GRAFIKKARTEN:
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: EAX, Dual-Core-Prozessoren
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: Securom
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Punkte halten (8)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	60 Stunden
FAZIT	Wenige Modi und Karten, die Schlachten unterhalten dennoch prächtig.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Soldaten, Gebäude und Vehikel ⊕ spektakuläre Explosionen ⊕ schöne Animationen ⊕ handgebaute Landschaften	10/10
SOUND	⊕ knackige Kampfeffekte ⊕ orchestraler Soundtrack ⊕ Soldaten kommentieren ihre Umgebung ⊕ erstklassiger Surroundsound	10/10
BALANCE	⊕ vorbildliche Einheitenbalance, alle Truppen sind nützlich ⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊖ Anspruch der Kampagne schwankt	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ spektakuläre und temporeiche Bombast-Schlachten, die stets aufs Neue unterhalten ⊕ sehenswerte, sinnvolle Physikeffekte	10/10
BEDIENUNG	⊕ nützliche Armeeübersicht ⊕ Missionen anwählbar ⊖ kein Rückfahr-Befehl ⊖ Kamera zoomt nicht weit heraus	8/10
UMFANG	⊕ 15 teils umfangreiche Einsätze ⊕ spaßige Multiplayer-Modi ⊖ Kampagne im Konkurrenzvergleich recht kurz	8/10
MISSIONSDESIGN	⊕ Wiederspielwert dank Talentwahl ⊕ verknüpfte Einsätze ⊖ sekundäre Ziele nur Beiwerk ⊖ oft gleiche Aufgaben	7/10
KI	⊕ Feinde flankieren Ihre Armee ⊕ Infanterie sucht Deckung ⊖ Gegner wehren sich teils nicht ⊖ unflexible Skripte	9/10
EINHEITEN	⊕ Infanterie kein Kanonenfutter ⊕ Dreifach-Talentbaum bringt Tiefgang ⊕ zahllose taktische Möglichkeiten	10/10
KAMPAGNE	⊕ filmreif erzählte… ⊖ …aber dünne Geschichte ⊖ Helden tauchen nur in Zwischensequenzen auf	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: **INTENSIVES, SCHNELLES WELTKRIEGS-SPEKTAKEL.**

➤ AB-16/18-DVD: Video-Special

➤ TIPPS-TEIL: Taktiken

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2842