

Helden, wollt ihr ewig leben?!

COMPANY OF HEROES

Im September landen die US-Truppen nicht nur in der Normandie, sondern auch im Spielehandel. Wir haben uns vorab in den Echtzeit-Weltkrieg gestürzt und berichten live von der Front.

Menschen mit unaussprechlichen Namen haben selten Recht. Der Poet Nicolas Boileau-Despréaux etwa schrieb einmal: »Ein Held kann man sein, auch ohne die Erde zu verwüsten.« Wenn der Franzose den 6. Juni 1944 noch erlebt hätte (Boileau-Despréaux starb 1711), hätte er wohl anders gedacht. Denn in seiner Heimat werden jene Männer als Helden verehrt, die an diesem Tag die Strände der Normandie stürmten: Es war der D-Day, und die Alliierten kamen, um Europa von den Nazis zu befreien. Im Echtzeit-Strategiespiel **Company of Heroes** führen Sie eine US-Kompanie von der Invasion bis zur Entscheidungsschlacht bei Falaise. Wir haben die Kampagne angespielt – und nebenbei dank Physikengine eben auch ordentlich die Erde verwüstet.

Wir stürmen hin...

Wir können uns in etwa vorstellen, was Sie jetzt denken: »Gäh, schon wieder der Zweite Weltkrieg, das wird doch allmählich langweilig.« Da geben wir Ihnen grundsätzlich Recht – außer eben bei **Company of He-**



Zwei der schnellsten Fahrzeuge im Spiel: der alliierte **Geländewagen** (links) und das **MG-Motorrad** der Deutschen (rechts).



roes. Denn im neuen Werk von Relic (**Dawn of War**) schlagen Sie so actionreiche Schlachten, dass das einfallslose Szenario schnell in den Hintergrund tritt – in jeder der 15 Missionen wogen die Gefechte ständig hin und her.

In einem Einsatz müssen wir sieben Panther-Panzer jagen. Also errichten wir zunächst eine kleine Basis und rücken vorsichtig mit Soldaten, Panzern und Scharfschützen vor. Letztere sind unsichtbar, solange sie nicht feuern. Wir entdecken deutsche Geschütze – die idealen Ziele für unser Mörserteam. Rasch bauen wir die Granat-

werfer auf und feuern. Doch was ist das? Plötzlich bricht ein Panther-Tank durch die nahe Mauer. Im Nu dirigieren wir M10-Panzer herbei, um dem Giganten in den Rücken zu fallen. Denn dort ist er dünner gepanzert. Es klappt: Der Panther platzt, Mörser und Scharfschützen zermürben die restlichen Gegner. Wir rücken hastig vor, verschanzen ein MG-Team in einem halb zerstörten Café. Die Schlacht fängt gerade erst an.

...und zurück

Mit einem Ingenieursteam kombinieren wir Sandsäcke,

Minen und Panzersperren, ein weiteres Team schiebt ein Geschütz hinter diese Barrikade. Der Scharfschütze klettert auf eine Fabrikrune, das erhöht seine Sichtweite. Hinter der Front lassen wir einen Sherman-Panzer auffahren. Für Notfälle. Jetzt kann der deutsche Gegenangriff kommen. Und er kommt auch: Ein Knall, Männer und Sandsäcke wirbeln durch die Luft. Mörser! Ein deutscher Panzer biegt um die Häuserecke, sprengt die Wand des Gebäudes, in dem unser MG-Trupp kauert. Eine Granate trifft das Panzerabwehrgeschütz, Trüm-



KI-Soldaten suchen selbstständig **Deckung** – hier hinter Marktständen.



In offenem Gelände sind **Panzer** mächtig, im Häuserkampf ein leichtes Ziel.



Alliierte und deutsche Truppen ringen um einen Platz. An solchen **Schlüsselpunkten** kommt es in den Solomissionen ständig zu Gefechten, was Dynamik in die Schlachten bringt.

mer krachen, Staub wirbelt. Verdammt, wir müssen schnell da weg! Der Sherman rückt vor, beschädigt den Feindpanzer an der Kette, während dessen Geschosse harmlos von der dicken Frontpanzerung unseres Vehikels abprallen. Unsere Soldaten fliehen zurück zur Basis. Nur der Scharfschütze bleibt unsichtbar in der Fabrik zurück. Eines ist klar: Wir kommen wieder.

Diese Dynamik, gepaart mit der hochdetaillierten Grafik (Sie erkennen sogar die Mimik der Soldaten), zeichnet **Company of Heroes** aus. Unsere Vorschau-Version leidet jedoch noch un-

ter KI-Bugs. So greifen die Feinde zwar schlaun an und umgehen sogar häufig unsere Verteidigung, ab und zu bleiben sie aber einfach stehen und reagieren nicht auf Beschuss. Unsere eigenen Truppen suchen zwar Deckung hinter Mauern und in Kratern, doch manchmal steht ein Gewehrscütze mitten im feindlichen Kugelhaagel oder verweigert Befehle – etwa, wenn er eine Granate werfen soll. Producer Sean Dunn versicherte uns allerdings, dass diese Fehler beseitigt sein sollen, wenn **Company of Heroes** im September 2006 erscheint.

Bau ohne Wirtschaft

Company of Heroes ist nicht bloß knallig und flott, sondern fordert auch taktisches Geschick. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip funktioniert bestens; MG-Schützen etwa erledigen Infanterie locker, haben aber keine Chance gegen Panzer. Letztere sehen kein Licht gegen Bazooka-Trupps, die wiederum von MG-Soldaten aufgerieben werden. Es ist zudem wichtig, dass die Jungs in Deckung gehen; in Häusern verschanzte Soldaten sind schwer zu treffen – falls der Feind das Domizil nicht mit Artillerie wegsprengt. Apropos Haus: Ingenieure dürfen selbst Bauten errichten, darunter Panzerlager und Depots.

Dort kaufen wir Truppen und Upgrades, die wir mit Treibstoff und Munition bezahlen. Die Ressourcen tröpfeln wie in **Dawn of War** stetig aufs Konto, wenn wir Checkpoints erobern und halten. So erhöhen wir zudem das Einheitenlimit. Das Ressourcensystem ist also bewusst simpel, das Glanzlicht von **Company of Heroes** sind die bombastischen Schlachten. Lead Designer Josh Mosqueira erklärt: »Der Spieler soll militärische Entscheidungen treffen, keine wirtschaftlichen.« Das heißt vorrücken, sichern, verteidigen, Nachschub rekrutieren – und macht schon jetzt einen Heidenspaß. Mosqueira hat also Recht, trotz seines unaussprechlichen Namens. **GR**



Artilleriegeschütze sprengen besetzte Häuser kurzerhand in Stücke.

COMPANY OF HEROES

micha@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Relic / THQ
Status: zu 90% fertig

Michael Graf: »Company of Heroes erlaubt mir keine Atempause, die Schlachten wogen ständig hin und her. Umso löblicher, dass bei diesem Action-Tempo auch der taktische Anspruch stimmt: Nur wenn ich die Truppen überlegt einsetze, gewinne ich die flotten Gefechte. Bloß die KI schwankt derzeit noch zu sehr zwischen Genie und Wahnsinn. Falls Relic dieses Problem bis September in den Griff kriegt, hat Company of Heroes aber das Zeug zum Hit.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



AB 16/18 DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **H39**