

Tief im Feindesland

# COMPANY OF HEROES

Der Soldat James Ryan, Band of Brothers – geht es nach Entwickler Relic, zeichnet das Echtzeit-Strategie-Spiel Company of Heroes ein so dramatisches Bild des Zweiten Weltkriegs wie der Film und die Serie.

**D**er 6. Juni 1944: stürmisches Wetter an der französischen Atlantikküste. Der 7. Februar 2006: stürmisches Wetter an der kanadischen Pazifikküste. Doch schon enden die Gemeinsamkeiten. Im 15. Stock eines Hochhauses in Downtown Vancouver sitzen die ehemaligen Kriegsgegner England und Deutschland an einem Tisch. Redakteure aus beiden Ländern spielen in **Company of Heroes** einträchtig vereint ein Kapitel des D-Days nach. Nach der fernen Zukunft von

**Dawn of War** zieht es die Strategieexperten von Relic Entertainment wieder in irdische Gefilde.

## Gefühlsecht

»Wir hatten beim Design von Company of Heroes drei Ziele«, eröffnet uns Lead Designer Josh Mosqueira: »Echte Soldaten, echte Schlachtfelder und echter Krieg.« Nun spielen Soldaten, Schlachtfelder und Krieg ja durchaus auch in anderen Strategietiteln eine Rolle. Josh ergänzt: »Was wir damit meinen: Ihr steuert nicht irgendwelche

gesichtslosen Einheiten, und die Umgebung ist ein Teil eurer Strategie.« Damit spielt Mosqueira auf die bereits auf der E3 im letzten Jahr eindrucksvoll vorgeworfene Zerstörbarkeit von Sträuchern, Bäumen und Häusern an. Sie können mit genügend Geduld so ziemlich alles zu Kleinholz verarbeiten, um dem Gegner das unbemerkte Anschleichen zu verleiden – Ihnen selbst bietet das Terrain dann aber auch keine Deckung mehr. Joshs Kollege Quinn Duffy, als Senior Designer schon

seit **Homeworld**-Zeiten bei Relic aktiv, lädt derweil eine Multiplayer-Karte der französischen Stadt St. Hillaire, in der kurz nach dem D-Day Kämpfe stattgefunden haben. Um die im Spiel für sich zu entscheiden, müssen Sie strategische Punkte besetzen. Clever haben die Entwickler damit die Ressourcen verknüpft, mit denen Sie Ihre Truppen auf- und ausbauen.

## Explosionsgefahr

Wo gekämpft wird, bleibt keine Zeit zum Blumenpflücken. Ent-

Gegen die Panzer-Übermacht der Achsenmächte, die obendrein noch ihre Deckung kurz und klein schießt, haben die Alliierten keine Chance.





Ein Munitionsdepot ist heiß umkämpft, weil jede Partei dessen Ressourcen besitzen will.

sprechend militärisch sind die Rohstoffe, die Sie in **Company of Heroes** erbeuten: Treibstoff bringt Fahrzeuge und schwere Geschütze ins Spiel, Munition macht Einheiten-Upgrades und Spezialausrüstung wie ein Minenräumgerät für einen Panzer möglich. »Unser Spiel unterscheidet sich von anderen Echtzeit-Titeln dadurch, dass ihr keine großen Wirtschaftskreisläufe aufbaut, sondern ständig vorrückt und die Front in gegnerisches Gebiet verschiebt«, erklärt Josh Mosqueira. Sie schnappen sich Treibstoff- und Munitionsvorräte, indem Sie eine Flagge im jeweiligen Vorratslager hissen. Nur minimal komplexer ist die dritte Ressource, der Truppenachschub. »Bei uns gibt es keinen klassischen Basisbau«, sagt Mosqueira und zeigt uns einen typischen Stützpunkt in St. Hillaire. Die alliierten Truppen haben im Schutz der Dunkelheit einen Bauernhof besetzt und ihn zu einem Feldhauptquartier umfunktioniert. Unsere Soldaten postieren sich im Gebäude und sind in alle Richtungen verteidigungsbereit.

### Umzingelt

Mit einem kleinen Trupp von Pionieren unternehmen wir nun einen Ausflug zur nur wenige hundert Meter ent-

fernten Gefechtslinie. Hier haben sich die Achsenmächte schwer verschanzt, von drei Panzern und einem fest installierten Maschinengewehr geschützt. Ein direkter Angriff wäre zum jetzigen Zeitpunkt Selbstmord. Wir wechseln zur taktischen Karte und sehen St. Hillaire in strategische Sektoren aufgeteilt: Der Bereich links vom feindlichen Stützpunkt gehört uns, weil wir unsere Flagge am strategischen Fahnenmast gehisst haben. Wenn es uns gelingt, die Gegner mit einer Zangenbewegung einzukesseln, so dass der Frontsektor nicht mehr an andere alliierte Gebiete grenzt, unterbrechen wir damit ihre Versorgungslinien. Die Folge: Bereits eingenommene Ressourcenlager werden unbrauchbar, die Einheiten-Aufrüstung und der Bau etlicher Verteidigungsgebäude klappt nicht mehr. Die geschwächten Achsenmächte sind nun ein verhältnismäßig



In einer Mission müssen Sie mit eingenommenen Geschützstellungen einen Konvoi stoppen.

leichtes Ziel, da sie nicht nur ihre Position halten, sondern auch die Versorgungslinien wieder herstellen müssen. Wenn Sie die Frontlinie zu Ihren Gunsten nach vorne verschieben, sollten Sie darauf achten, dass die strategischen Punkte der gewonnenen Sektoren gut befestigt sind, damit Ihr Gegner Sie nicht auf die gleiche Weise austrickst.

### Stahlgewitter

Das dauert Ihnen alles zu lange? Na gut. Probieren wir einen direkten Angriff mit einem Panzer Marke Sherman Crocodile.

Der hat jedoch gegen die Verteidiger keine Chance. »Das war nicht unbedingt die taktisch beste Entscheidung«, stichelt Josh Mosqueira, nachdem unser mit einem Flammenwerfer





Noch immer höchst beeindruckend: die Detailverliebtheit der Relic'schen Essence-Engine.



Wo geschossen wird, da fallen Häuser – in sich zusammen, wie die Gebäude links und unten.

aufgerüstete Sherman zu einem Blechhaufen zusammengeschnitten wurde. »Der Crocodile ist besser dazu geeignet, Soldaten unschädlich zu machen und wie ein Bulldozer Gebäude zu verwüsten.« Nächster Versuch: Ein M10 Tank Killer, ein schneller, beweglicher Panzer, der mit einer durchschlagskräftigen Kanone ausgerüstet ist. »Die Achsenmächte verfügen historisch korrekt über die besseren Tanks, was Schusskraft und Panzerung angeht«, erklärt Josh, »allerdings machen das die alliierten Vehikel durch ihre Geschwindigkeit wett.« Wir unterstützen unsere rollenden Ungetüme mit einem Rudel Ranger – schwere Infanterietruppen, die eigenständig Schutz in Granattrichtern, hinter zerstörten Fahrzeugen und in Gebäuden suchen. Cool: Manche gefallenen Gegner lassen Waffen wie eine Panzerfaust liegen, die unsere Jungs aufnehmen und nutzen können. Unterdessen ziehen Sanitäter verwundete Soldaten aus der Gefechtszone und ver-

frachten sie in eine Erste-Hilfe-Station. »Nur zehn Prozent der Soldaten kamen damals ums Leben«, klärt uns Quinn Duffy auf. »Das setzen wir um: Nach einer Weile im Lazarett sind die Soldaten wieder bereit für den nächsten Einsatz.«

### Drigestirn

Gleich drei ausgefuchste Technologiebäume stecken in **Company of Heroes**. Wer tief ins Feindesland vorrücken will, wählt den »Airborne«-Zweig, unter anderem mit Fallschirmspringern, Aufklärungs- und Bombardierungsflügen. Ist Ihr Ding eher die Verteidigung, freuen Sie sich bestimmt über erforschbare Kunstgriffe wie Sperrfeuer, Verteidigungs- und Panzerabwehr-Geschütze des Infanterie-Baums. Eine Mischung aus beidem ist schließlich der »Armor«-Abschnitt: Dicke Panzer und Upgrades sind gleichermaßen defensiv wie offensiv einsetzbar. Besonders im Multiplayer ergänzen sich die Spezialeinheiten prächtig. Nach

einem Aufklärungsflug rücken beispielsweise Gewehrscützen mit Panzerfäusten und Haftminen nach. Um die Leckerbissen des jeweiligen Tech-Baums freizuschalten, bedienen Sie sich der Kommandopunkte, die Sie mit steigender Erfahrung Ihrer Armee erhalten. Doch verteilen Sie die Punkte weise: Es ist unmöglich, alle Spezialeinheiten und -upgrades zu bekommen. Je länger sich eine Einheit allerdings im Gefecht befindet, desto erfahrener werden ihre Mitglieder. Kampfveternanen zielen besser, ducken sich schneller und besitzen sogar Spezialfähigkeiten. Sterben einige der Veteranen, geben die verbleibenden Soldaten ihr Wissen an die nachgerückten Gruppenmitglieder weiter. Vier Ränge wie Private und Sergeant planen die Entwickler derzeit.

### Abbruchkommando

Eindrucksvoll wie bei unserer letzten Besichtigung von **Company of Heroes**: Die feine Grafik und die nahezu komplett zer-

störbare Umgebung. »Kein Gebäude geht zweimal auf die gleiche Weise zu Bruch«, freut sich Josh Mosqueira. Je nachdem, aus welchem Material es besteht, von welcher Munition es wo getroffen wird und in welchem Zustand es schon vor dem Beschuss war, bricht vielleicht nur eine Wand, vielleicht aber auch ein Teil des Dachstuhls ein und begräbt gegnerische Hausbesetzer unter sich. Da können dann selbst die Pioniere nichts mehr ausrichten, die zwar von Ihnen errichtete Gebäude reparieren können, bei Bauernhöfen und ähnlichen Häusern jedoch hilflos sind.

Derzeit planen die Entwickler, rund 20 Multiplayer-Karten nebst dem Welt-Editor ins fertige Spiel zu packen. Neben traditionellen Spielmodi wie »Zwei gegen Zwei« oder »Vier-Spieler-Deathmatch« sollen auch ungewöhnlichere wie »Halte eine Stadt für 20 Minuten besetzt« oder »Zerstöre alle Brücken« enthalten sein. Relic plant den Einsatzbeginn für Herbst. **RA**



Achsensoldaten nehmen die überlebenden Alliierten unter Beschuss.

## COMPANY OF HEROES

roland@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Relic Entertainment / THQ  
Status: zu 60 % fertig

Roland Austinat: »Eigentlich hatte ich mir geschworen, kein Spiel über den Zweiten Weltkrieg mehr anzufassen. Doch Company of Heroes ist so gut, da muss ich einfach eine Ausnahme machen. Hier sind nämlich Taktik und intelligentes Vorgehen mit Flankenangriffen und Ablenkungsmanövern Trumpf – stumpfsinnige Materialschlachten gibt es nicht. Dabei bleibt Company of Heroes ein Strategiespiel und wird trotz flinker Action nie unübersichtlich. Dass das Spiel außerdem noch spitzensmäßig aussieht, die KI-Kameraden clever durch das zerstörbare Terrain vorrücken und Granateinschläge selbst akustisch eine enorme Wirkung haben, macht meine Vorfreude noch größer.



### POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK** **C97**