

Die Zukunft liegt im Osten

COMPANY OF HEROES

Erkunden, Vorrücken, Zerstören – so abwechslungsreich und so schön wie Company of Heroes sah noch kein Weltkriegs-Strategiespiel aus.



Der Sturm auf ein französisches Dorf ist in vollem Gang: Heftiger Artilleriebeschuss macht kurzen Prozess mit den Deutschen.



Im Schutz eines Tanks pirscht sich diese Einheit an.

Spielgrafik? Nie im Leben! Das sagen so ziemlich alle, die zum ersten Mal einen Einsatz der Able-Kompanie im Europa des Zweiten Weltkrieges miterleben. In einem Strategiespiel erwarten wir nun

mal mehr oder weniger kleine Einheiten, die auf einer Landkarte herumwuseln, oft eher schlecht als recht an ihr Ziel gelangen und über deren Gesundheit ein kleiner Energiebalken informiert, der auf wundersa-

me Weise über der jeweiligen Einheit schwebt. Doch **Company of Heroes** kommt von Relic Entertainment, die schon **HomeWorld** und **Dawn of War** von muffigen Strategie-Konventionen entschlackt haben. Und das

Spiel ist bereits seit zwei Jahren in Entwicklung – da sollte es besser gut aussehen.

Mehr Licht!

Wenn Sie Filme wie **Der Soldat James Ryan** oder TV-Serien wie



In Ruhepausen zeigen die Soldaten ihre Erschöpfung. Sobald sich Feinde nähern, bringt das Battlefield Awareness System den Trupp in Kampfposition.

Band of Brothers kennen, wissen Sie, was Sie in **Company of Heroes** erwartet: eine actionreiche Reise von der Normandie bis tief hinter die feindlichen Linien. Was die Soldaten der von Ihnen gesteuerten Able-Kompanie dort suchen und welche Gegner sich Ihnen in den Weg stellen, will Relic noch nicht verraten. Fest steht, dass die Geschichte nicht durch langwierige, vorgerenderte Zwischensequenzen, sondern immer wieder in die Missionen eingestreuete Szenen in Spielgrafik erzählt werden soll. Und dass Relic in den letzten zwei Jahren an der beeindruckenden Essence-Engine gearbeitet hat, die alle Grafikeffekte unterstützt, die Rang und Namen haben. High-Dynamic Range Lighting? Dynamische Licht- und Schattenverläufe? Normal Maps? Alles drin. Über 40 Lichtquellen sollen den Körper eines einzelnen Soldaten erleuchten. Braucht doch kein Mensch, sagen Sie? Dann stellen Sie sich eine Kampfszene mit durch Blätterwerk scheinendem Sonnenlicht, Panzerscheinwerfern, Mündungsfeuer und Explosionsblitzen vor – wenn sich im fertigen Spiel mehrere Dutzend Soldaten gegenüber stehen, sind da 40 Lichtquellen schnell beisammen.

Cleverer Krieger

Für physikalisch korrekte Zerstörungsgorgien sorgt die Havoc-Physik-Engine, die über partikelgenaue Explosionen, realistische Geschossflugbahnen und lebensecht umfallende Soldaten wacht. Klingt ja alles prima, doch ist **Company of Heroes**



Ein alliierter Ingenieur gibt seinen Kameraden von oben Feuerschutz.

nicht ein Echtzeitstrategiespiel? Wie sieht es da mit der künstlichen Intelligenz der Soldaten aus? Auch daran arbeiten die Relic-Designer seit zwei Jahren: Ihre Soldaten sind exzellent trainiert und müssen von Ihnen nicht mehr an die Hand genommen werden. Durch das »Battlefield Awareness System« wissen Ihre Männer, wie sie sich in jeder Situation zu verhalten haben. Wechseln sie von neutralem auf umkämpftes Gebiet, schreiten sie langsamer und vorsichtiger voran. Eröffnen dann die deutschen Truppen das Feuer, sucht die Able-Kompanie selbständig Deckung – Mann für Mann und ohne, dass Sie auch nur das Geringste tun müssen. Damit die Animationen so lebensnah wie möglich erscheinen, sollen die wackeren GIs rund viermal so viele Bewegungsabläufe wie die Zukunftskrieger in **Dawn of War** besitzen.

Pioniere vorrücken!

Wie in **Dawn of War** setzt Relic auf ein Ressourcensystem, bei dem Sie Strategiepunkte besetzen, um Nachschub an Soldaten zu bekommen. Sie müssen also aktiv die Gegend auskundschaften, anstatt entspannt von einer sicheren Basis zu operieren. Das würde auch nicht zur Story passen, denn Ihr Armeetrupp ist schließlich immer in Richtung Osten unterwegs. Gelingt es Ihren Kundschaftern, eine feindliche Stellung rechtzeitig zu erkennen und unschädlich zu machen, sparen Sie sich dadurch eine Menge Arbeit und potenzielle Verluste, die ein offener Schlagabtausch kosten



Relics Essence-Engine in vollem Einsatz: Beachten Sie den enormen Detailgrad der Soldaten.



Alliierte und Deutsche treffen sich ausgerechnet auf einem Friedhof zum Schlagabtausch.

würde. Doch keine Sorge, Sie kommen in jedem Fall in den Genuss eines wesentlichen Elements der Essence-Engine: Alles, was Sie auf dem Monitor sehen, kann dem Erdboden gleich gemacht werden – sei es mit Artillerie, Panzerbeschuss oder gar einer kleinen Schar Soldaten, die mit Sprengstoffladungen die mit Sprengstoffladungen sprengt und anschließend das Haus besetzt. Ebenfalls realis-

tisch: Die zu Beginn erwähnten, traditionellen Balken über Ihren Einheiten gibt es nicht mehr. Mit zunehmender Trefferzahl fallen mehr und mehr Systeme in Fahrzeugen wie Panzern oder Jeeps aus. Und schießen Sie frontal auf einen Tank, verursacht das deutlich weniger Schaden, als wenn Sie auf die weniger stark gesicherten Seiten oder das Heck des Stahlkolosses zielen. **RA**

COMPANY OF HEROES

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Relic / THQ
Status: zu 50% fertig

Roland Austinat: »Nichts für Freunde von geruhsamen Kriegsmanövern – in Company of Heroes geht es flink zur Sache. Das aktive Auskundschaften der Umgebung und die cleveren Soldaten gefallen mir besonders gut und heben das Strategiespiel wohlthuend vom Weltkriegs-Einerlei ab. Mal schauen, wie motivierend die Story ausfällt und was aus dem Multiplayer-Modus wird.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK H123