



Schlaumeier an die Front!

COMPANY OF HEROES

Prachtgrafik? Tolle KI? Zweiter Weltkrieg? Geht's um einen Shooter? Mitnichten, wir sprechen vom neuen Echtzeit-Strategiespiel der Dawn Of War-Macher.

Die verdammten Deutschen haben sich im Haus verschanzt und ballern aus den Fenstern. Unsere US-Soldaten gehen in Deckung. Wo bleiben die Panzer? Wir haben

keine?! Dann nehmen unsere Schützlinge im Echtzeit-Strategiespiel **Company of Heroes** die Sache eben selbst in die Hand. Wir befehlen einem Trupp, vorzurücken. Die KI-Kämpfer stürmen nicht einfach los, sondern gehen klug vor – automatisch. Drei Mann robben hinter einer Mauer auf das Haus zu, zwei GIs rennen über die Straße, werfen sich hinter ein Autowrack. Mit einer zweiten Gruppe schleichen wir um das Haus herum und kleben Sprengla-

dungen an die Wand. Drei. Zwei. Eins. Bumm! Die Explosion reißt ein Loch in die Fassade, durch das unsere Mannen ins Gebäude stürmen. Die Feinde haben gegen den Ansturm keine Chance. Sieg!

In **Company of Heroes** steuern Sie Soldaten und Panzer der amerikanischen Abel-Kompanie per Maus durch 3D-Schlachten im Zweiten Weltkrieg. Zwischensequenzen sollen den Weg der GIs erzählen, der sie vom D-Day bis nach Deutschland führt.

Schön, Action!

Company of Heroes setzt nicht auf realistisch simulierte Gefechte, sondern auf effektvolle Action-Strategie – kein Wunder, schließlich stammt das Spiel von **Dawn of War**-Entwickler Relic. Und **Company of Heroes** ist sogar noch schöner als das **Warhammer**-Vorbild, muss sich grafisch nicht mal vor Actionspielen wie **Call of Duty 2** verstecken! Fußsoldaten etwa glänzen mit Details wie Rucksäcken.



Die gewaltige Schlacht zeigt: Grafisch muss sich Company of Heroes nicht vor Actionspielen verstecken, Tanks und Soldaten wirken extrem realistisch.



Alle Einheiten sind so detailliert wie dieser deutsche Panzer.



MG-Schützen dürfen sich in Häusern verschanzen.



Dank zerstörbarem Terrain verwandelt sich der Dorfplatz in ein Trümmerfeld, Soldaten nutzen die Krater als Schützengraben.

Panzerfaust-Raketen ziehen einen Schweif hinter sich her. Dank Havok-Physik ist das Terrain komplett zerstörbar; Explosionen reißen Krater in Pflasterstraßen. Diese Effekte sind übertrieben, aber Spaßig. Trotz viel Action gewinnen Sie ohne Taktik keinen Blumentopf. Wenn Sie die Soldaten auf offenem Gelände eine MG-Stellung stürmen lassen, enden die Jungs als Kanonenfutter. Stattdessen müssen Sie dem Feind in die Flanke fallen oder ihn mit

Panzern und Artillerie sprengen. Die KI soll mithalten: Infanteristen rennen nicht ins Feindfeuer. Vielmehr nutzen sie von sich aus die Umgebung, laufen von einer Deckung zur nächsten. Nur mit dem »Sturmangriff« können Sie diese Deckungsautomatik umgehen.

Den Platz räumen!

Auf einem Dorfplatz verschanzen sich deutsche MG-Truppen hinter Stacheldraht. Den können die GIs nicht überwinden

und kauern daher in Deckung, während die feindlichen MGs ballern. Da hilft nur ein Räumpanzer. Das ist ein Sherman-Tank mit Schaufel, mit der Sie den Stacheldraht physikalisch korrekt beiseite schieben. Flugs nehmen Panzerfaust-Schützen den Räumpanzer auf's Korn! Also stürmen Ihre Jungs auf den Platz und erledigen die Feinde. Wo die Bazookas nur den Boden treffen, gibt's Krater. Automatisch werfen sich die Soldaten hinein, um vor den MGs in Deckung zu gehen – Infanteristen reagieren auf das Terrain.

Plötzlich bricht ein gewaltiger Tiger-Panzer durch eine Mauer und feuert auf den Sherman. Der erste Schuss geht vorbei und trifft den Dorfbrunnen, der in einem Trümmerregen zerspringt. Der nächste Treffer sitzt jedoch, der Sherman explodiert.

ENTWICKLER-CHECK



Relic wurde 1997 von Alex Garden und Luke Moloney in Vancouver gegründet. Ihr Kapital waren 5.000 Dollar, das erste Büro war ein Raum über einer Kneipe. 1999 erschien ihr Erstlingswerk: Homeworld wurde von der Presse mit Lob überhäuft. Einer der Gründe für Publisher THQ, das Studio am 1. Mai 2004 zu kaufen – für über 10 Mio. Dollar. Erschienene Spiele: Homeworld, Homeworld Cataclysm, Homeworld 2, Impossible Creatures, Dawn of War. Derzeit in der Mache: Company of Heroes, Dawn of War: Winter Assault

Die Amerikaner kontern mit zwei Tanks: Ein Sherman trifft das Rathaus, die Fassade stürzt ein. Schließlich geht der Tiger in Flammen auf. Sieg! Der Dorfplatz ist jedoch ein Trümmerfeld, voller Krater und Ruinen. Wenn's in allen Schlachten von **Company of Heroes** so kracht, wird das Spiel ein Hit. **GR**



Beim Gefecht auf dem Friedhof gehen Soldaten hinter Grabsteinen in Deckung.

COMPANY OF HEROES

micha@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Relic / THQ
Status: zu 40% fertig

Michael Graf: »Klasse Grafik, schlaue KI, flotte Kämpfe und ein beliebtes (wenn auch ausgelutschtes) Szenario: Da kann ja nichts mehr schief gehen. Oder doch? Auf der E3 gab's noch nicht viele Details zu Missionsdesign und Story. In beiden Disziplinen muss das Spiel aber glänzen, sonst versumpft es im Weltkriegs-Brei. Den Relic-Männern traue ich jedoch zu, dass sie ein fesselndes Spiel basteln – dass sie's können, haben sie ja mit Dawn of War bewiesen.«



DVD 16/18: Trailer



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

PREMIERE E118