

Infanterie, Panzer, Flugzeuge. In *Company of Heroes 2* kommt es auf eine **clever zusammengestellte Armee** an.



Company of Heroes 2

⊕ Stärken

- + taktische Echtzeit-Schlachten
- + interessantes Kältesystem
- + sehr gute KI

⊖ Schwächen

- diverse Logikfehler
- Wie umfangreich ist die Kampagne?

Auf der Gamescom haben wir uns erstmals selbst in die Frostschlachten von *Company of Heroes 2* gestürzt und waren durchaus angetan. Auch wenn Relic noch einige Ecken und Kanten abfeilen muss. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **THQ** Entwickler: **Relic (Warhammer 40K: Space Marine, GS 11/11: 74 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2013** Status: **zu 80% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7920

Die wichtigsten Nachrichten gleich zum Beginn: **Company of Heroes 2** bietet eine Solo-Kampagne und wird kein Free2Play. Das ist bei Echtzeit-Strategiespielen in letzter Zeit ja nicht mehr so selbstverständlich – das kommende **Command & Conquer:**

Generals 2 lässt grüßen. Auf der Gamescom haben wir Relics Neuwerk erstmals gespielt und ein Kampagnen-Tutorial sowie eine Skirmish-Schlacht absolviert. Der Änderungsteufel steckt dabei größtenteils im Detail, die Schlachten spielen sich fast genauso wie im ersten **Company of Heroes**. Genauso gut natürlich, denn auch in **Com-**

pany of Heroes 2 schlagen wir taktisch fordernde Gefechte, in denen wir auf jeden Soldatentrupp und jeden Panzer gut aufpassen müssen. Nun sogar noch besser als zuvor, denn Relic hat sich clevere Neuerungen einfallen lassen, die das Spielprinzip weiter verfeinern – auch wenn noch nicht alle hundertprozentig durchdacht wirken.

Cool: Wir können herrenlose **Panzer** kapern und für unsere Armee einsetzen.



Die **deutsche Wehrmacht** dürfen wir nur in den Multiplayer-Gefechten steuern.



Hier tobt eine heiße Multiplayer-Schlacht um einen **Kommandoposten**. Wer diesen erobert, sichert sich wichtige Ressourcen.



Im Gegensatz zum Vorgänger spielt **Company of Heroes 2** an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs, eine Solo-Kampagne wird's aber nur für die Sowjets geben. Im Multiplayer-Modus dürfen die Spieler hingegen wahlweise mit den Russen oder den Deutschen antreten. Neben dem menschlichen Feind lauert auf den Schlachtfeldern noch ein weiterer: der Winter. Schneeflocken fallen nämlich nicht nur zur Zierde, sondern wirken

de sich auch spielerisch aus. Frost macht Fußsoldaten zu schaffen, bei Wanderungen durch Schneestürme prangt neben jedem Trupp ein kleines Thermometer. Sobald es auf Null fällt, stirbt ein Kämpfer nach dem anderen. Die Kälte droht allerdings nur auf freiem Feld, in der Deckung oder in Gebäuden sind die Soldaten sicher. Ingenieure können zudem überall auf der Karte Lagerfeuer entzünden, die Verbündete im Umkreis vor dem Kältetod bewahren. Wohlgeremt Verbündete, denn von Gegnern aufgebaute Wärmequellen müssen wir erst mit einem Soldatentrupp »erobern«. Per Mausclick. Wenn die Krieger einfach nur daneben stehen, erfrieren sie trotzdem – nicht unbedingt logisch.

Sehr wohl aber ein interessantes taktisches Element. Denn statt die Feinde direkt anzu-

Einmal Panzer auf Eis, bitte

visieren, können wir alternativ auch eine Granate in die Gegnerstellung schleudern, um ihr Lagerfeuer zu sprengen und uns anschließend zurückzuziehen. Die Kälte erledigt den Rest. Zudem überlegen wir uns nun fünfmal, ob wir Soldaten zu Fuß quer über die Karte schicken sollen, lange Schneemärsche enden nämlich im Desaster. Komfortabel: Ein Frost-Symbol neben dem Mauszeiger warnt uns vor Gebieten, in denen Kälteverluste drohen. Also lassen wir die Jungs regelmäßig Deckung hinter Barrieren oder in Häusern suchen, bis ihr Thermometer

wieder »aufgeladen« ist. Das kostet uns allerdings Aufmerksamkeit, die wir vielleicht lieber dem Feind zuwenden sollten. Alternativ kutschieren wir die Jungs lieber doch gleich im wohlig warmen Schützenpanzer über die Karte; Transportvehikel werden so deutlich wichtiger. Oder wir zögern unsere Truppenbewegungen hinaus, bis der Schneesturm mal eine Pause macht. Das Wetter ändert sich nämlich dynamisch. So geben wir dem Feind allerdings auch die Chance, sich ungehindert auszubreiten oder einzugraben. Die Kälte stellt uns also vor neue taktische Entscheidungen und bereichert vor allem die Multiplayer-Gefechte von **Company of Heroes 2**.

Neu: Unsere Einheiten erspüren nur noch die Gegner, die sich auch tatsächlich in ihrem **Blickfeld** befinden.



GameStar 10/2012

★ Jörg Langer bezeichnete Relics Homeworld als »Star Wars zum Mitspielen«.

hardware4u
www.hardware4u.net



GameStar
02/2012

TEST
SIEGER

Mehr Leistung geht fast nicht! Der **Gamers Dream Rev. 4.1 Air X** ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾



CT 05/2012

Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

¹⁾ Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

www.hardware4u.net

Väterchen Frost



Schnee und Eis wirken sich nicht nur optisch, sondern auch spielerisch aus. So erfrieren Infanteristen auf offenem Feld, wenn wir sie nicht regelmäßig an **Lagerfeuern** aufwärmen. Zudem kommen die Burschen im **tiefen Schnee** nur schwerlich voran, was sie zu einem leichten Ziel macht.

Der Frost bleibt in **Company of Heroes 2** nicht die einzige Auswirkung der osteuropäischen Witterung, es gibt auch zwei neue Bodenbeläge: vereiste Wasserflächen sowie Tiefschnee. Letzterer verlangsamt Infanteristen und macht sie so noch anfälliger für die Kälte und feindlichen Beschuss. Dafür dürfen wir die Krieger nun über Mauern springen lassen, aber nur, indem wir die Wälle direkt anklicken. Weil das umständlich ist, machen wir davon nur selten Gebrauch.

Vielleicht sollte Relic die Hüpf-Funktion automatisieren. Eisflächen wiederum

lassen sich zwar mit Bodentruppen überqueren, aber auch durch Beschuss zerbröseln. Wenn der Gegner gerade mit drei wertvollen Tiger-Panzern übers gefrorene Nass rumpelt, kann ein Artillerieschlag verheerende Folgen haben. Das Eis platzt auf, Mensch und Metall sinken dahin. Blöd allerdings: Als wir in der Tutorial-Mission eine Granate auf die Eisfläche schleudern, trägt sie nicht den winzigsten Kratzer davon – ebenfalls nicht besonders logisch. Durchlöchernde Eisflächen frieren beim nächsten Schneesturm (dynamisches Wetter!) übrigens wieder zu, sodass wir unsererseits darüber vorrücken können. Auch das eröffnet neue taktische Möglichkeiten, vor allem im Multiplayer-Modus.

Logiklöcher im Krieg

Denn Truppenbewegungen über das Eis können zwar riskant sein, ermöglichen aber auch raffinierte Überraschungsangriffe.

Und überraschende Manöver bleiben wichtig, weil wir in den Multiplayer-Matches wieder schnell expandieren müssen, um Sieg- und Ressourcen-Punkte zu erobern. Letztere sind allerdings nicht mehr in die drei Kategorien Arbeitskraft, Treibstoff und Munition unterteilt, sondern liefern nur

noch generell Arbeitskraft. Die beiden anderen Ressourcen sammeln

wir, indem wir separate Depots errichten – natürlich bevorzugt in sicheren Ecken der eroberten Sektoren. Das könnte die Schlachten ein wenig Dynamik kosten, weil wir nicht mehr an vorderster Front um die Vorräte kämpfen müssen. Depots ziehen wir mit Ingenieuren hoch, mit denen wir auch wieder unsere Basis errichten. Auch hier offenbart **Company of Heroes 2** eine Schwäche: Zumindest auf russischer Seite (die Deutschen durften wir noch nicht spielen) sehen sich die Bauwerke viel zu ähnlich. Während Panzerfabrik, Kaserne & Co. im ersten **Company of Heroes** klar unterscheidbar waren, können wir nun auch nach einer Spielstunde nicht auf den ersten Klick sagen,

welche der Holz- und Sandsack-Bauten wofür zuständig ist. Zumal alle von einer Schneedecke überzogen sind.

Neue Fahrzeuge müssen wir nun aber nicht unbedingt bauen, wir können sie auch erobern. An Kontrollpunkten stehen immer mal wieder herrenlose Fahrzeuge herum, die wir mit Infanterietrupps kapern können. So schnappen wir uns einen Schützenpanzer, in dem wir unsere Kämpfer flugs zum nächsten Kontrollpunkt transportieren. Der lässt sich nun nämlich auch mit dem Gefährt erobern, solange es mit Soldaten besetzt ist. Panzer dürfen Kontrollzonen nach wie vor nicht einnehmen. Was sich ebenfalls spürbar auswirkt, ist das neue, realistische Sichtlinien-System. Statt eines traditionellen Rundumblicks à la **Starcraft 2** erspährt in **Company of Heroes 2** jede Einheit wirklich nur die Feinde in ihrem Sichtfeld, so wie beispielsweise in **Ground Control**. Dadurch können wir Panzer hinter Gebäuden verstecken, um Hinterhalte zu legen. Zum Ausgleich haben nun mehr Truppentypen Spähtalente; Scharfschützen etwa dürfen Aufklärungsflieger herbeirufen, die kurzfristig einen Kartenbereich aufdecken. Zudem hinterlassen Einheiten Spuren im Schnee, aufmerksame Multiplayer-Gegner könnten uns also auf die Schliche kommen. **GR**



Panzer können zwar über **zugefrorene Gewässer** rollen, bei Feindbeschuss droht aber ein folgenreicher Einbruch.



Brandheiße Kaltfront

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Schon klar, **Company of Heroes 2** ist keine Revolution wie der erste Teil. Stattdessen verfeinern die Entwickler den Vorgänger, die Frostschlachten eröffnen interessante taktische Möglichkeiten. Ich freue mich schon darauf, hier mal eine richtige Multiplayer-Schlacht zu schlagen statt Skirmish-Gefechte gegen die (übrigens wieder recht kampfstarken) KI-Gegner. Also, Relic: Feilt noch schnell die letzten Ecken und Kanten ab und werft die Beta-Server an! Und verlängert die Kampagne. Ein paar mehr als die zwölf Spielstunden des Vorgängers dürfen's diesmal gerne sein.

Potenzial: Sehr gut