Company of Heroes 2

90
GameStar Platin-Award

GameStar für besondere Atmosphäre

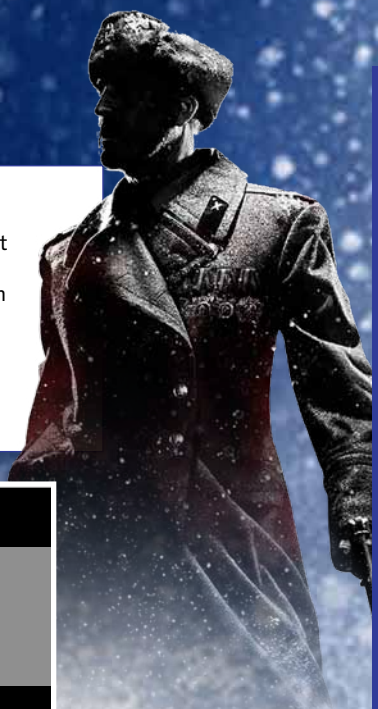
Große Überraschung: Relics schon verschollen geglaubtes Weltkriegs-Epos ist noch packender und brachialer als sein Vorgänger – weil es den Krieg aus einer ungewohnten Perspektive inszeniert. Frostbeulen inklusive. Von Martin Deppe

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment (Company of Heroes, GameStar 11/06: 87 Punkte)**
Termin: **25.6.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7920 | Auf DVD: Test-Video

Der russische Bauer, frisch an der Front eingetroffen, ist panisch: »Genosse Leutnant, ich habe keine Waffe!« Die Antwort des Offiziers kommt so zynisch wie resigniert: »Dann such dir eine! Vorwärts! Für das Vaterland!« Diese Zwischensequenz aus der ersten Kampagnenmission von **Company of Heroes 2** zeigt, auf was wir uns die nächsten Einsätzen und Stunden einstellen müssen. Improvisieren, verzweifeln, uns trotzdem irgendwie durchbeißen. Unsere Infanteristen bestehen größtenteils aus Zwangsrekrutierten, die gerade erst gelernt haben, wo die gute und wo die böse Seite eines Gewehrs ist. Falls sie überhaupt eins besitzen. Doch mit den ersten Deutschen fallen auch deren Waffen: Flammenwerfer, MGs, Mörser. Dramatische Szenen spielen sich ab – wir schicken einen Sechsertrupp unerfahrener Soldaten aus der Deckung, um ein deutsches MG aufzuklauben, doch nur zwei kommen zurück. Immerhin mit MG! Es sind solche kleinen Erfolge, die uns Mut machen. Denn in den ersten Kampagnenmissionen kriegen wir dauernd auf die Fellmütze: Wir sollen die Wehrmacht auf dem Weg nach Moskau aufhalten, mit Flammenwerfern sprichwörtlich verbrannte Erde hinterlassen, den Rückzug sichern, unsere eigenen Geschütze nicht einsetzen, sondern sprengen, damit sie den Deutschen nicht in die

Mit einem 76mm-Feldgeschütz ❶ beharken wir einen angeschlagenen Panzer IV seitlich ❷. Trümmer wirbeln umher ❸. Mit dem Feldgeschütz können wir alternativ auch indirekt feuern ❹. Sehr praktisch: Oben rechts sind immer all unsere Einheiten-Icons eingeblendet und anwählbar ❺. Wir haben vier Kommandantenfähigkeiten freigeschaltet, zum Beispiel den Abwurf von Propagandablättern ❻. Die Minimap liefert trotz ihrer Miniheit eine gute Übersicht ❼. Hauptziele kriegen einen roten Stern, darunter gibt's einen Nebenauftrag – der bringt bei Erledigung dann Extra-XP ❽. Eroberte Sektoren erhöhen anschließend unsere Ressourceneinnahmen und das Truppenlimit ❾.



Steam-Pflicht

Company of Heroes 2 nutzt Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach lässt sich das Taktikspiel nicht mehr weiterverkaufen.

⊕ Stärken

+ packende Schlachten
+ realistische Animationen
+ sehr umfangreich
+ taktisch anspruchsvoll
+ gut eingebaute Winter-Effekte

⊖ Schwächen

- keine deutsche Kampagne

Hände fallen. Es sind beklemmende Aufträge, denn wer »gewinnt« schon gern eine Mission, indem er Männer verheizt, mit Gewehren gegen Panzer anrennt – und schließlich abhaut?

Obwohl **Company of Heroes 2** die gleiche Spielmechanik einsetzt wie sein Vorgänger von 2006, ist das Spielgefühl vor allem zu Beginn anders. Damals, in der alliierten Kampagne, rollten wir mit gut ausgerüsteten Amerikanern die Westfront in Hollywood-Manier auf, mit viel Pathos und flockigen GI-Sprüchen. Jetzt, an der Ostfront, ist alles beklemmender. Anfangs wollen wir uns noch um jeden verzweifelten Trupp kümmern und auch die Zwangsrekrutierten irgendwie heil durch den Einsatz bringen. Doch je länger wir spielen, desto zynischer werden wir. Das liegt zum einen an dem verführerischen Button, mit dem wir die schwachen Rekruten schneller und billiger in den Einsatz schicken als reguläre Infanterie wie Sturmsoldaten oder MG-Schützen. Wir ertappen uns, wie wir selber die russische »Taktik« verinnerlichen: »Da steht ein herrenloses Panzerabwehrgeschütz, mitten im Artilleriefeuer? Schicken wir halt die Rekruten hin, vielleicht kommt ja einer durch.«

Zum anderen »erzieht« uns das Spiel dazu, dass auf russischer Seite der einzelne Mann nicht zählt. Einerseits in Zwischensequenzen, andererseits auf dem Schlachtfeld selbst. Wenn wir zum Beispiel oft Rekruten einsetzen (oder später die bärbeißigeren Infanteristen aus Strafkompanien), taucht im Hauptquartier kurzzeitig ein Politoffizier auf. Der soll unsere Jungs nicht etwa motivieren, sondern

Halbkettenfahrzeuge transportieren nicht nur Infanterie, sondern ersetzen auch Verluste – quasi wie ein mobiles Hauptquartier.

General Winter

Vor allem bei den gelegentlichen Schneestürmen sind die Auswirkungen des Winters frappierend. Ein paar Beispiele.

Infanterie ohne Deckung erfriert langsam. Erst warnen blaue **Thermometer-Icons** davor, dann Totenköpfe. Bis es zu spät ist.

An solchen **Feuern** wärmen sich unsere Jungs wieder auf, das Thermometer wird rot und füllt sich. Fies: Die Feuer kann man auch löschen (zerstören), um Feinde erfrieren zu lassen.

Noch besser: **Bauwerke** und Fahrzeuge, etwa Truppentransporter. Da kann man beim Aufwärmen gleich weiterkämpfen.

Panzer und Sturmgeschütze kriegen schnell Probleme mit den **Motoren**, angezeigt durch ein oranges Icon.

Geschickt eingesetzte Artilleriebombardements, Handgranaten und Flammenwerfer tauen zugefrorene **Gewässer** schlagartig wieder auf: Dann macht's Blubb!

Paradox: Auch Flammenwerfer-Soldaten können erfrieren.

Hastig zusammengeschusterte **Aufstellung**: In dieser Stalingrad-Kampagnenmission müssen wir einen Kameraden verteidigen. Mit erbeuteten Panzerfäusten (oben) und zwei Paks feuern wir auf das anrollende Sturmgeschütz.

diejenigen erschießen, die vor den Deutschen fliehen. Auch eine Art der Motivation. Verstärkt wird die düstere Atmosphäre immer wieder durch gesprochene Rückmeldungen: »Wir haben jetzt ein Feldlazarett – aber nur für die schwer Verwundeten« oder »Ein neuer Infanterietrupp ist eingetroffen, um für das Vaterland zu sterben!«

Natürlich besteht nicht die ganze Kampagne mit ihren 15 (diesmal erfreulich langen) Missionen aus Depri-Einsätzen und Selbstmord-Kommandos. Sondern aus erstklassi-

Überall dramatische Szenen

gen, abwechslungsreichen Szenarios. Wir jagen Scharfschützen in Stalingrad, retten einen verschütteten Offizier, wehren deutsche Großangriffe ab, statt uns zurückzuziehen. Und ergreifen die Initiative: Wir befreien mit heftigen Artillerieduellen Leningrad, das seit einem Jahr belagert wird. Wir schießen mit hastig zusammengeklaubten Infanteriewaffen einen Tiger bewegungsunfähig, sodass seine Besatzung ausbordet und wir uns das Metall-Monstrum schnappen. Während unsere Pioniere den Panzer flicken, müssen wir mit dem Turm-MG die Deutschen niederhalten, die ihren Tiger vehement zurückfordern. Und dann, endlich, kippt der Krieg zu unseren Gunsten, es herrscht Aufbruchsstimmung: »Berlin! Berlin! Wir fahren nach Berlin!«

Schon die tolle Kampagne allein ist wegen ihrer vielen verschachtelten Missionsziele und Nebenaufträge deutlich länger als die von 2006. Trotzdem bildet sie nur ein Drittel des Gesamtpakets, denn **Company of Heroes 2** ist vorbildlich umfangreich. Multiplayer-Matches (nur noch online, nicht mehr im LAN) erlauben eine beliebige Zusammenstellung aus bis zu acht menschlichen oder KI-gesteuerten Spielern – auch auf deutscher Seite, was die fehlende deutsche Kampagne wieder ausbügelt. Die einzigen beiden Multiplayer-Modi kennen wir aus dem Vorgänger: Deathmatch und Sektoren-Erobern inklusive Siegpunkt-Runtertickern. Klingt nach wenig und tausendmal erlebt, doch die Gefechte um Ressourcen- und Siegpunkt-Stellungen sind wieder extrem hektisch, extrem spannend und extrem taktisch. Sogar dann, wenn wir ausschließlich gegen KI-Truppen antreten. Denn die sind höchstens auf dem untersten der vier Schwierigkeitsgrade Kanonenfutter, darüber aber richtig clever. Dadurch wogen die Frontverläufe ständig hin und her, kaum ein eroberter Sektor ist hundertprozentig sicher: Selbst wenn der Gegner ihn nicht erobern kann, hat er ja noch Artillerie und Luftunterstützung – dazu gleich mehr. Ganz neu ist der Modus »Theater of War«, quasi eine freie Kampagne für die russische und die deutsche Seite. Beginnend im Jahr 1941 picken wir uns verschiedene Missionstypen raus: Zwei-gegen-zwei-Koop-Gefechte gegen die KI, Solo-Kämpfe und Missionen unter erschwerten Bedingungen. Die Bandbreite reicht von verdeckten Infanterieeinsätzen bis zu großen Schlachten um Sektoren. Auf beiden Seiten stehen in der Verkaufsversion nur der Kriegsschauplatz und die Technologie von 1941 zur Verfügung. Weitere Einsätze will Relic als DLC nachreichen.

Durch clevere Veränderungen der Regeln bringt der Theater-Modus extra Pfeffer ins

Die gesammelten Erfahrungspunkte schalten weitere **Kommandanten** frei, die wiederum Stuka-Angriffe, Artillerieunterstützung oder bessere Gewehre anfordern können.

Dickes Paket

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Beim Test des ersten Teils hatte ich damals gefordert, im Wörterbuch müsse neben »Spektakel« ein Bild von Company of Heroes abgedruckt werden. Jetzt kann man getrost eines vom Nachfolger drüberkleben. Denn zumindest online fühlt sich die seit jeher hektische Kontrollpunkt-Hatz nun noch flotter an, Soldaten sterben noch schneller, unüberlegte Vorstöße enden noch postwendender im Desaster. Und ja, ich weiß, dass diese Steigerung nicht existiert. Kann man im Wörterbuch gleich auch noch ergänzen. Das macht das Spiel herrlich packend: Wer bei einer Online-Partie Company of Heroes 2 nicht mindestens ein T-Shirt durchschwitzt, hat schon verloren oder ein geradezu frostiges Gemüt. Die an sich vielfältige Kampagne zieht zwar gegen das besser inszenierte Heart of the Swarm den Kürzeren, trägt aber gemeinsam mit dem grandiosen Theater of War zum herausragenden Gesamteindruck bei: Relic schnürt hier ein dickes Echtzeit-Paket, das Genre-Gourmets nicht verpassen dürfen. Mir haben's besonders die Koop-Schlachten gegen, äh, mit Martin angetan. Kurzum: So muss eine richtig gute Fortsetzung aussehen.

Panzerduelle (links ein KI-Panther, rechts unser schwerer IS-2) toben auch auf kurze Distanz.

Spiel. Die Mission »Blitzkrieg« zum Beispiel verschärft das klassische Sektorenerobern um eine fiese Bedingung: Wir dürfen keine weiteren Einheiten anfordern, sondern müssen mit wenigen Starttruppen auskommen. Noch fieser: Wenn wir alle Infanteristen verlieren, ist Schicht im Schacht und die Mission vergeigt. Denn Flaggenpunkte lassen sich nur mit Stoppelhopsern erobern – und wenn da noch so viele Panzer am Mast kratzen (warum die Besatzung nicht einfach aussteigt und die Flagge hisst, wissen nur die Gamedesign-Götter). Durch diesen Kniff sind uns unsere sonst so großzügig verheizten Fußtruppen schlagartig furchtbar wichtig. Am liebsten würden wir sie in ein U-Boot packen und unter dem Polareis verstecken – doch es hilft nix, wir müssen sie geschickt durch den Einsatz bringen. »Geschickt« heißt nicht nur in dieser Mission, dass wir unsere Einheiten effektiv kombinieren und das machen lassen, was sie am besten können. Relic schafft es erneut, das so gern zitierte Schere-Stein-Papier-Prinzip perfekt umzusetzen. Nur dass es hier Panzergrenadier-MG-Mörser-Panzer-Pak-Stuka-Flugabwehrfahrzeug-Mine-Pionier-Flammenwerfer-Stalinorgel-Prinzip heißt. Es gibt keine übermächtigen Einheiten im Spiel, alle sind irgendwie aushebelbar. Ein Scharfschützen-Pärchen ist im Häuserkampf super, erledigt Infanteristen und klärt nebenbei Artillerieziele auf, ist aber anfällig gegenüber indirekten Mörserbeschuss, gepanzerte Spähfahrzeuge, ganz zu schweigen von Panzern. Letztere schwitzen wiederum vor ihren feindlichen Pendants, vor Pak-Geschützen, Panzerminen oder einem mutigen Trupp mit Panzerfäusten, -granaten, -büchsen oder den charakteristisch langläufigen -gewehren.

Hinzu kommt, dass alle Einheiten Erfahrung gewinnen und das Gros der Truppen durch Beförderungen noch Upgrades, zumindest aber zusätzliche Fertigkeiten bekommt. Unser russischer Zwangsrekrut von vorhin hält dann nicht nur das Gewehr mit der bösen Seite Richtung Feind, sondern beherrscht auch den Molotov-Cocktail-Weitwurf oder den Einsatz geballter Ladungen. MG-Schützen verfeuern auf Buttonklick Brandmunition, Scharfschützen verschießen Gefechtsfeldbeleuchtung, die am Fallschirmchen gen Boden schwebt und den Sniper-Nebenjob als Artilleriebeobachter noch effizienter macht. Vor allem in Kombination mit einer erfahrenen Katjuscha, die auf Befehl deutlich zielgenauer stalinorgelt. Und die Upgrades? Die kaufen wir uns fast immer alle, denn sie sind durch die Bank sinnvoll: Ein Panzer mit Turmluken-MG-Ausbau kann Infanterie bekämpfen, während seine Kanone einen anderen Panzer beharkt. Die wichtigen Pioniere, die zwar Fahrzeuge und Geschütze flicken sowie Kasernen, Bunker und so errichten, aber sonst arg wehrlos sind, mutieren mit Flammenwerfer-Extra zum Häuserschreck. Durch die Upgrades und erweiterten Fähigkeiten wird das Schere-Stein-Papier-Prinzip noch umfangreicher, aber nie zu kompliziert.

Ob wir allerdings dazu kommen, die Extra-Befehle auch einzusetzen, das ist eine ganz andere Frage. Denn vor allem in den Multi-

Stellungswechsel

Sektoren-Erobern ist wieder das A und O, vor allem bei den Multiplayer-Schlachten. Aber auch KI-Truppen mischen munter mit! Hier zeigen wir den Kampf um einen Schlüsselsektor an einer Brücke. Zur besseren Darstellung haben wir die Perspektive per Alt-Taste gekippt und stark ans Geschehen gezoomt – spielerisch ist diese Ansicht weniger sinnvoll.

Wir haben diesen Sektor erobert (blaue Linie) und verteidigen ihn anschließend mit einem **Pak-Geschütz** plus Infanterietrupp gegen einen deutschen Panzer.

Plötzlich taucht ein **Spähfahrzeug** auf und nimmt unsere Pak seitlich unter Feuer, die Kanoniere haben keine Deckung.

Unsere Verteidiger sind zwar verloren, aber der Sektor noch lange nicht: Per Kommandanten-Fähigkeit fordern wir einen **Artillerieschlag** mit Brandgranaten an. Bumm.

Danach sichern wir den Sektor (im Hintergrund) endgültig und greifen den nächsten mit unserem schweren **KV-8-Panzer** an, der zwischen Flammenwerfer und Kanone wechseln kann.

Damals hatte die amerikanische Calliope-Version des Sherman-M4-Panzers ein Werfergerüst aufmontiert.

Detailverliebt: Wer nah ranzoomt, erkennt sogar Schmutz und Schrammen auf dem Flammenwerfer-Tank.

Hässlicher Krieg

Screenshots aus **Company of Heroes 2** sehen teilweise schmutzig grau und verwaschen aus. In Bewegung macht das Spiel deutlich mehr her, denn Animationen, Feuer-, Rauch- und Nebeleffekte sowie umherfliegende Trümmer sind erstklassig inszeniert.

Chaos: Rechts verteidigen wir mit einem **Flammenwerfer** die Brücke gegen anrennende Infanteristen, oben greifen uns Spähfahrzeuge an, überall schlagen Mörsergranaten ein.

player- und den KI-Schlachten jenseits der Kampagne herrscht eine unglaubliche Hektik. **Company of Heroes 2** ist ohnehin ein schnelles Spiel, doch bei Matches mit Sektoren-Erobern potenziert sich das Tempo noch mal, weil wir fast ständig an verschiedenen Brennpunkten Feuerwehr spielen. Während wir uns in anderen Taktiktiteln um ein oder zwei Knackpunkte auf der Karte prügeln, schubsen wir die Kamera hier laufend von Sektor zu Sektor – schließlich kann das blinkende Warnsymbol auf der Minimap ja der Vorbote eines massiven Gegenangriffs sein. Oder doch nur ein Stoßtrupp, der's halt mal probiert? Oder ein Ablenkungsmanöver? Diese leerlauflose Hektik lässt uns manchmal verzweifeln, weil wir ja eigentlich perfekt spielen wollen. Den MG-Trupp hinter Sandsäcken platzieren, die Pak auf die Straße ausrichten, die Haubitze in Stellung bringen.

Doch dann kommt der Feind (auch in KI-Form!) eben doch schneller als erwartet. Oder aus einer ganz anderen Richtung. Oder in überraschender Zusammenstellung. Oder alles auf einmal. Schon müssen wir das MG ohne Deckung feuern lassen und die Pak von Hand drehen (selbständig machen die Kanoniere das nicht, Befehl ist Befehl!). Und die Haubitze? Die feuert die Hälfte ihrer Granaten in Mauern, die im Schussfeld rumlungern. Wenn auch nicht lange, denn viele Landschaftsteile im Spiel sind zerstörbar. Aber es kommt noch chaotischer: Das ganze Durcheinander gibt's nämlich oft in x-facher Ausfertigung, weil y KI-Gegner gleichzeitig an z Stellen angreifen. Passend dazu zitiert einer der Ladebildschirme süffisant-treffend: »Sogar der beste Plan hält nur bis zur ersten Feindberührung.«

Aber auch bei einer perfekten Abwehrstellung und einem präzise formierten Angriff kann alles schiefgehen – weil **Company of Heroes 2** erneut General Zufall ins Feld schickt. Da können wir zehnmal mit einem Flammenwerfer-Trupp erfolgreich Bunker leerfackeln, beim elften Mal trifft ein Verteidiger unseren huckepack getragenen Brennstofftank und erzeugt ein Flammenmeer, das unsere eigenen Männer verschlingt. Wir haben ganze Sektoren auf gut Glück mit Artillerie umgepflügt, nur um festzustellen, dass auf dem einzigen unversehrten Quadratmeter genau das MG-Nest

Technik-Check Company of Heroes 2

So läuft Company of Heroes 2 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel **die Grafikkarte** ausschlaggebend.

1 GRAFIKKARTE	Geforce 200	GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295				
	Geforce 400/500	GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580		
	Geforce 600	GTS 650		GTX 650 Ti	GTX 660		GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 680	GTX 690
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2					
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 5970	HD 6990	
	Radeon HD 7000	HD 7750	HD 7770		HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7970		
2 PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
	FX					FX 4100	FX 6200	FX 8150	FX 8350	
	Core 2 Duo/Quad		E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650		
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2400	i5 2500	i7 2600
	Core i 3xxx					i3 3220		i5 3570K	i7 3770K	i7 3960K
3	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288	16.384

4 LEGENDE				
	technisch unmöglich	**läuft so flüssig:** 1920x1080, maximale Details außer Bildqualität, Schneedatails: Mittel Kantenglättung: Niedrig	**läuft so flüssig:** 1920x1080, maximale Details außer Bildqualität: Hoch Kantenglättung: Mittel	**läuft so flüssig:** 1920x1080 Maximale Details
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Um Company of Heroes 2 ordentlich zu spielen, brauchen Sie mindestens einen Vierkern-Prozessor und eine Geforce GTX 560 oder Radeon HD 6870. Mehr als 3,0 GByte RAM bringen keinen Vorteil, bei weniger als 2,5 GByte ruckelt das Spiel.
- Die Optionen »Bildqualität« und »Kantenglättung« haben den größten Einfluss auf die Leistung. Ausschalten sollten Sie Kantenglättung aber nicht, da das Bild sonst sehr unscharf wird.
- Nur mit einer DirectX-11-Karte sind maximale Details möglich. Mit DirectX 9 oder unter Windows XP läuft Company of Heroes 2 nicht.
- In der Kampagne sind die Systemanforderungen am höchsten, etwa durch Skript-Ereignisse.
- Die »Bildauflösung im Spiel« bringt zwar viel Leistung, verwischt das Bild aber enorm. MK

Checkliste

- Schneller Zweikern-CPU
- 2,5 GByte RAM
- 12 GByte Speicherplatz
- 1.024-MByte-Grafikkarte mit DirectX 10.0
- Windows Vista, 7 oder 8

Kalter Kaffee

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ohne Kaffee geht bei mir gar nix. Sogar bei den turbulenten Starcraft-2-Schlachten konnte ich nebenher immer noch an meiner Tasse nippen. Jetzt ist mir erstmals eine kalt geworden, beim Koop-Gefecht mit dem Unter-Hilfsgefreiten Graf. Denn was Relic hier an intensiven, schnellen Schlachten auffährt, habe ich seit 2006 nicht mehr erlebt – genau, seit dem fulminanten ersten Teil. Umso erstaunlicher, dass Company of Heroes 2, das wegen der THQ-Insolvenz lange Zeit so auf der Kippe stand, sogar seinen eigenen Vorgänger übertrumpft. Denn das Taktik-Spektakel macht's genau richtig: Die neuen Winter-Effekte passen gut ins Gesamtkonzept, ohne in fummeliges Mikro-Management auszuarten. Und die russische, angenehm umfangreiche Kampagne zeigt eine ungewöhnliche Sicht- und Spielweise, ohne übertriebenes Helden-Pathos. Eine deutsche Kampagne vermisse ich dadurch kaum, zumal ich die Deutschen ja im Multiplayer-Modus oder in der 1941-Kampagne von Theater of War spielen kann. Für Letzteres verdient sich Relic übrigens ein Extra-Lob.

steht, das unsere vorrückenden Infanterie jetzt festnagelt. Es ist vor allem, aber nicht nur, die feindliche Artillerie, die uns am Monitor wirklich unwillkürlich die Luft anhalten lässt, weil das langgezogene Pfeifen zwar als harmlose Dreckfontäne enden kann, aber auch in einem Glückvolltreffer samt Feuerpilz, der unser seitlich gepanzertes, doch oben offenes Halbkettenfahrzeug

Zufällig, unfair, schicksalhaft

vernichtet. Das ist alles zufällig, unfair, kaum beeinflussbar. Aber es passiert zum Glück nicht ständig, dafür aber auf beiden Seiten und gleicht sich somit aus. Und es bringt das Kriegsgeschehen so auf den Bildschirm, wie es auch in Wirklichkeit ist: eben zufällig, unfair, in der Hitze des Gefechts kaum beeinflussbar. Vielfältige Truppentypen, Extra-Fähigkeiten, Upgrades reichen noch nicht? Relic packt noch einen drauf: Mit Hilfe von Kommandanten-Buttons können wir taktisch oder strategisch zusätzlich eingreifen. Das funktioniert in der Regel so: Sobald wir den ersten Sektor erobert haben, poppen drei Kommandanten-Porträts auf, aus denen wir genau einen wählen dürfen. Zum Beispiel einen Commander der Infanterie, Artillerie oder der motorisierten Einheiten. Die Kommandanten wiederum schalten unterschiedliche Befehle frei: einen Gratis-Flammenwerfer-Panzer etwa, oder eine Stuka als Luftunterstützung. Aber es wird noch komplexer, denn besagte Stuka unterstützt uns je nach gewähltem Kommandant anders: Als Aufklärer lüftet sie den Kriegsnebel kurzzeitig, als Tiefflieger hingegen feuert sie auf eigenes Ermessen mit ihren Bordwaffen auf Infanterie. Oder sie wirft eine 50-Kilo-Bombe punktgenau auf das Gebiet oder Feindziel, das wir ihr zuweisen – damit können wir eine eroberte Sektorenflagge sogar neutral bomben.

Viele der Kommandantenbefehle sind aber auch weniger hilfreich, etwa das gleichzeitige Auslösen aller Nebeltöpfe an unseren Fahrzeugen. Außerdem müssen die Befehle erst durch Erfahrungspunkte freigeschaltet werden, sie kosten Ressourcen und haben eine Abklingzeit – es gibt also keine kompletten Stuka-Geschwader oder schwere Panzerverbände, die nonstop das Schlachtfeld beherrschen. Sehr cool: Im Spielverlauf schalten wir weitere Kommandanten frei. Dadurch stellen wir nach und nach eine Art »Kartendeck« aus Offizieren zusammen, das wir anschließend mit in Multiplayer-Schlachten nehmen können. Das sorgt genauso für Langzeitmotivation wie die Achievements (»100 Gegner mit einem Gewehr getötet!«), die uns nicht lediglich wertlose Medaillen geben, sondern handfeste Boni für Truppentypen. Auch diese Boni lassen sich wie ein Kartendeck mitführen – dann richtet unser Bauern-Rekrut mit seinem Gewehr, Molotov-Cocktail und Sprengstoffbündel fünf Prozent mehr Schaden an. Nicht schlecht für einen Soldaten, der nicht mal eine Waffe hatte. Martin Deppe / GR

Auch bei dickem Rauch und Nebel lassen sich Einheiten noch gut über ihre **Icons** steuern.

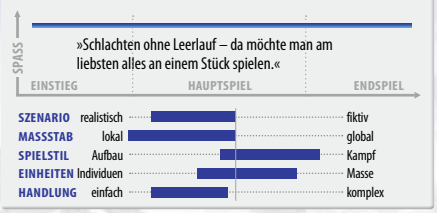
TERMIN 25.6.2013 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Company of Heroes 2

Echtzeit-Taktik

Publisher	Sega
Entwickler	Relic Entertainment
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch mit 12 Seiten
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Punkte halten (8)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Die hin- und herwogenden Sektorenkämpfe sind pures Adrenalin.«

GRAFIK 9/10
- detaillierte Soldaten und Fahrzeuge
- spektakuläre Einschläge, Explosionen und Brände
- erstklassige Animationen
- natürlich wirkendes Terrain

SOUND 9/10
- realistische, wuchtige Soundkulisse
- 8.1-Sound
- dynamische, orchestrale Musik inklusive Chor

BALANCE 10/10
- sehr gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip
- alle Truppen sind nützlich
- drei Schwierigkeitsgrade
- neue Elemente werden geschickt in Missionen erklärt

ATMOSPHÄRE 9/10
- null Leerlauf
- man fiebert mit jedem Soldaten mit
- sehenswerte, sinnvolle Physikeffekte
- sehr viele Einheiten-kommentare
- eher blasse Charaktere

BEDIENUNG 9/10
- nützliche Armeeübersicht oben rechts
- Befehlsketten möglich (über Shift-Taste)
- generell intuitive Steuerung
- Kamera zoomt nicht weit heraus (Flieger kaum zu sehen)

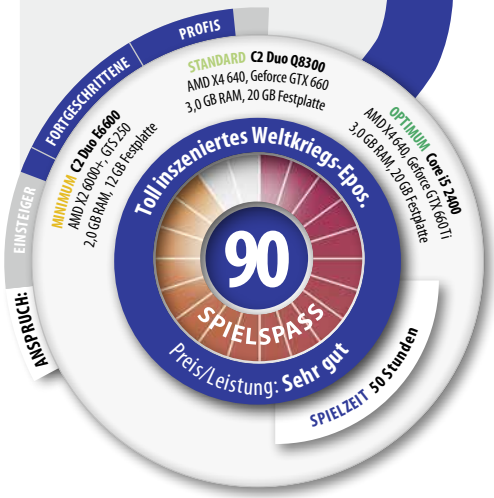
UMFANG 9/10
- Kampagne mit 15 sehr langen Einsätzen
- spaßige Multiplayer-Modi
- anspruchsvolles Theater of War
- keine deutsche Kampagne

MISSIONSDESIGN 9/10
- guter Mix aus bombastischen Schlachten, Häuserkämpfen, Schleichmissionen
- verschiedene Taktiken führen zum Ziel
- oft mehrere Missionsziele hintereinander

KI 8/10
- KI-Gegner flankiert
- Einheiten suchen Deckung
- Soldaten an Geschützen halten sich zu stur an den Feuerbereich
- selten: entfernte Gegner reagieren nicht auf Artilleriebeschuss

EINHEITEN 10/10
- Klasse statt Masse
- Erfahrungsstufen schalten neue Fähigkeiten frei
- keine Über-Einheiten
- sehr viele taktische Möglichkeiten

KAMPAGNE 8/10
- sehr gut umgesetzter Feldzug aus russischer Sicht
- Winter-Effekte und Politoffiziere
- kein überzuckerter Ami-Pathos
- Helden tauchen nur in Zwischensequenzen auf



Die größte je gesehene Schneeflocke hatte einen Durchmesser von 38 Zentimetern.