

Company of Heroes 3

TOTAL (SECOND WORLD) WAR

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Relic Entertainment**
Entwickler: **Sega** Termin: **4. Quartal 2022**

Relic kehrt zu seinem hauseigenen Meisterwerk zurück und setzt mit Company of Heroes 3 eines der besten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten fort. Aber anders als erwartet. Wir haben es gespielt. Von Fabiano Uslenghi

Während wir noch darüber philosophieren, ob Age of Empires 4 die Echtzeitstrategie retten kann, denkt sich das Entwicklerstudio Relic offenbar: Des passt scho! Denn es spielt für sie augenscheinlich gar keine so große Rolle. Das Studio wird nämlich auch nach dem Release von Age of Empires 4 nicht von seinem Kurs abkommen und bleibt weiterhin der größte Echtzeitstrategieanbieter, seit Blizzard die Flinte ins Korn geworfen hat. Das Team arbeitet schon seit geraumer Zeit parallel zu Age 4 an Company of Heroes 3. Zur Erinnerung: Der erste Teil gilt als eines der besten Strategiespiele aller Zeiten. Und das nicht nur laut GameStar-Rangliste. Auf Metacritic ist Company of Heroes sogar das Echtzeitstrategiespiel mit der

höchsten Wertung überhaupt. Höher als Warcraft 3 oder Age of Empires 2. Trotzdem hat Relic selbstredend den Anspruch, Company of Heroes 3 zum besten Teil der Serie zu machen. Gelingen soll das mit einer auf dem Papier sehr interessanten Mischung. Das Spiel bleibt seinen Weltkriegswurzeln treu, setzt auf die Meinung beinhardter Fans und scheut sich gleichzeitig nicht davor, einen ganz neuen Weg zu beschreiten.

Das ist keine leere Phrase. Wenn ihr Company of Heroes 2 mochtet, werdet ihr staunen, wie anders Teil 3 stellenweise denkt. Zur Beruhigung: Diese signifikanten Änderungen betreffen nicht das Kern-Gameplay. Hier bleibt auch Company of Heroes 3 das strategische Spektakel, das wir kennen.

Doch die Einzelspielerkampagne wird ... nun, anders als erwartet.

Die größte Überraschung erlebten wir sogar bereits, bevor die Entwickler uns auch nur einen Screenshot zeigten. Denn obwohl CoH 3 über ein Jahr nach Age 4 erscheinen soll, durften wir bereits mehrere Tage lang in Relics nächsten Projekt reinspielen.

Wird das ein Total War?

Was ist denn nun so einzigartig anders an der Kampagne? Da ihr alle schlaue und aufmerksame Leser seid, habt ihr anhand Headline vielleicht schon eine Vermutung. Nun, die ist richtig. Company of Heroes 3 schneidet sich eine dicke Scheibe von Total War ab, Stichwort: Kampagnenkarte. Und



In der ersten technischen Demo zu Company of Heroes 3 stürmten wir den Strand von Gaeta. Eine der großen historischen Schlachten.



Unser Ziel während der Demo war die Eroberung des Klosters von Monte Cassino, das hier auf dem Berg zu sehen ist. Doch der Weg dorthin wird schwer verteidigt.

das keineswegs ungefragt. Relic hat sich aktiv Hilfe bei niemand anderem als Creative Assembly gesucht, die mit Total War ebenso wie Relic mit Company of Heroes 3 inzwischen zu Sega gehören.

Wer Ardenne Assault (DLC für Company of Heroes 2) gespielt hat, der konnte sich damals schon denken, dass Relic irgendwann in diese Richtung gehen würde. Doch Ardenne Assault ist verglichen mit der Kampagnenkarte von Company of Heroes 3 ein Kinderlitzchen. In Teil 3 erwartet uns eine umfangreiche Strategiekarte, auf der eben wie bei Total War Städte, Berge, Straßen und Wälder sichtbar sind. Unsere Aufgabe ist es, Zug für Zug Armeen über die Karte zu scheuchen, Gebiete zu erobern und Schlachten zu schlagen. Kommt es zu einem Konflikt, dann werden Gefechte in Echtzeitschlachten ausgefochten. Jede Runde steht für einen Tag.

Jetzt reißen sicherlich einige von euch die Hände hoch und denken: »Endlich ein World War 2: Total War!« Zumindest ging es uns so. Aber kühlt euren Panzermotor. Auch Strategiekarte und Hilfe von Creative Assembly machen Company of Heroes 3 nicht zu einem echten Total War. Allein schon, weil die Karte uns kein ganzes Europa in den Jahren von 1939 bis 1945 vorlegt. Seri-entypisch

beschränkt sich auch der dritte Teil auf einen kleineren Kriegsschauplatz. Dieses Mal geht es nach Italien und Nordafrika.

Wie funktioniert die Strategiekarte?

Uns steht nicht die Wahl offen, mit welcher Fraktion wir am Krieg teilnehmen, und ohnehin besteht eine Runde auch nicht aus Dutzenden von Gegnerparteien, sondern nur aus zweien. Wir gegen die Deutschen. Das »wir« könnt ihr aber ein wenig weiter fassen. Denn das schließt Briten und Amerikaner ein. Wer davon aber mehr vom Krieg sieht – nun, das liegt dann doch wieder an uns. In unserer Demoversion hatten wir die Wahl: Richten wir uns nach dem amerikanischen, eher offensiven Angriffsplan oder dem eher defensiven britischen? Oder versuchen wir, beide Pläne zu kombinieren? Je nach Entscheidung standen uns anfänglich verschiedene Kompanien zur Verfügung. Entweder

amerikanische oder britische. Oder Kompanien aus beiden Fraktionen.

Unabhängig vom gewählten Plan können wir aber Kompanien beider Seiten rekrutieren. Anders als bei Total War ist es allerdings nicht möglich, eine Stadt zu erobern, dort eine Kaserne zu bauen und dann Truppen auszuheben. Das wäre in dem Weltkriegsszenario auch albern. Frische Einheiten erreichen die Karte also immer an einer kontrollierten Hafenstadt.

Große Armeen werden Kompanien genannt und können sowohl Echtzeitschlachten schlagen als auch aufgestuft werden. Im Gegensatz zu Total War setzen sich Kompanien allerdings nicht aus einzelnen Einheiten zusammen, die alle aus einer festen Zahl an Soldaten bestehen. Immerhin werden die meisten Truppen in den Echtzeitgefechten erst an Gebäuden rekrutiert. Das macht es etwas schwerer, den Zustand einer Kompanie nachvollziehbar von der Strategiekarte auf die Echtzeitkarte zu übertragen oder umgekehrt. Verluste und Armeegröße sind eher ein abstrakter Wert.

Es gibt neben den Kompanien noch sogenannte Detachments. Kleinere, aber günstigere Armeen, deren Gefechte immer automatisch berechnet werden. Detachments können Kompanien verstärken, indem sie sich in der Nähe aufhalten oder gleich in die Kompanie integriert werden. Je nach Typ stehen Kompanien und Detachments teilweise einzigartige Aktionen pro Runde offen.

Kompanien

- Armoured Company: Diese britische Panzerkompanie kann sich auf der Karte eingraben und bekommt dann dadurch einen Verteidigungsbonus.

WAS HABEN WIR GESPIELT?

Im Vorfeld der Ankündigung wurden wir von Sega eingeladen, als weltweit eines von zwei Magazinen einen umfangreichen ersten Eindruck von Company of Heroes 3 zu gewinnen. So konnten wir als einziges deutschsprachige Magazin mehrere Tage lang in die aktuelle Vorabversion reinspielen und stundenlang mit vielen Kernmitgliedern des Entwicklerteams sprechen. Bei der spielbaren Version handelte es sich um eine recht frühe Demo aus der Mitte der Kampagne. Der Release von CoH 3 liegt noch über ein Jahr in der Zukunft. Viele Inhalte haben hier also noch gefehlt oder werden überarbeitet.

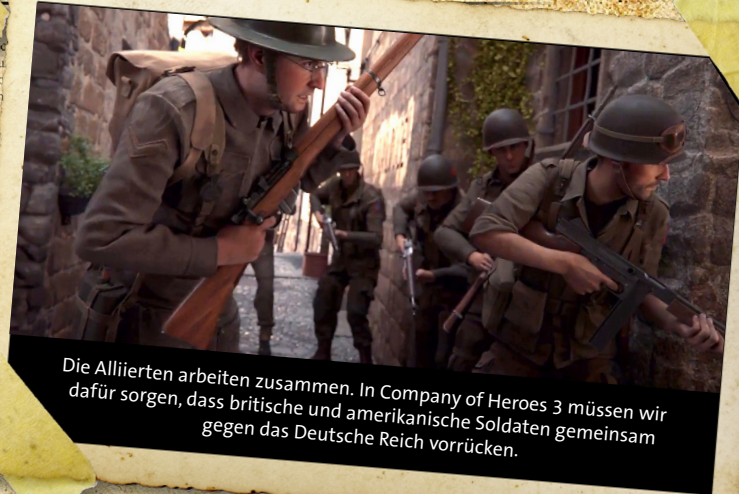


WAS DER CINEMATIC-TRAILER ÜBER DAS SPIEL VERRÄT

Viele CGI-Trailer sehen zwar zum Anbeißen gut aus, verraten aber reichlich wenig über das eigentliche Spiel. Der Ankündigungs-Trailer von Company of Heroes 3 ist da anders, denn er zeigt sehr viele neue Features. Wir haben ein paar davon hervorgehoben.



Ein deutscher Soldat hängt die Flagge des Deutschen Reiches über die italienische. Wir befinden uns also im September 1943. Nach dem Waffenstillstand Italiens tritt die Operation Achse in Kraft. Deutschland besetzt die Gebiete des ehemaligen Verbündeten.



Die Alliierten arbeiten zusammen. In Company of Heroes 3 müssen wir dafür sorgen, dass britische und amerikanische Soldaten gemeinsam gegen das Deutsche Reich vorrücken.



Die Landschaft der italienischen Halbinsel bietet weiße Strände und bergige Dörfer. Das wirkt sich auf das eher vertikale Design der Kampfarten aus, Höhen spielen eine Rolle.



Briten und Amerikaner sind nicht auf sich allein gestellt. Auch italienische Partisanen beteiligen sich am Krieg. Eine eigene Fraktion bekommen die bewaffneten Zivilisten aber wohl nicht.

- Airborne Company: Amerikanische Fallschirmjäger, die wir mit Flugzeugen hinter feindlichen Linien absetzen können.
- Indian Artillery Company: Diese mächtige Artillerieeinheit aus Indien kann auf Distanz Bomben auf Feinde regnen lassen und so auch Straßenblockaden zerstören.
- Spec Ops Company: Amerikanische Infanterie, die sich überall tarnen kann.

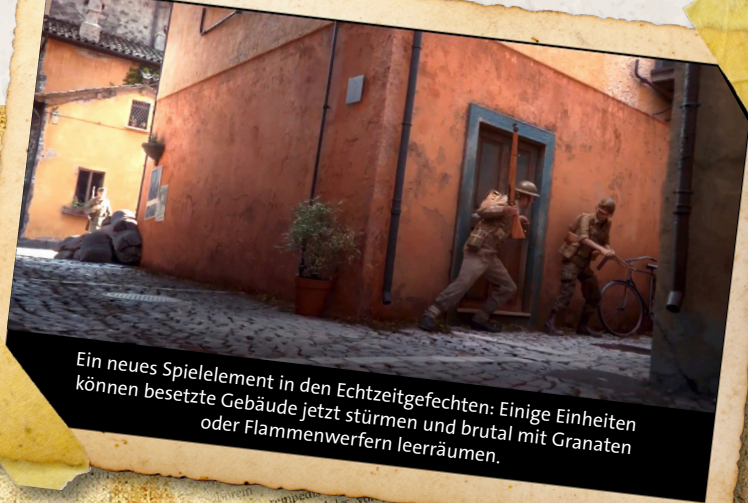
Detachments

- Sapper Detachment: Britische Ingenieure, die Strukturen reparieren, Hindernisse entfernen oder selber welche platzieren.
- Medi Detachment: Wenig überraschend können die britischen Sanitäter die Lebenspunkte von Armeen wieder auffüllen.
- Anti-Armour Detachment: Das britische Geschütz gewährt Unterstützungsfeuer, wenn unsere Armeen von feindlichen Panzerkompanien angegriffen werden.

- Mortar Detachment: Der britische Mörser kann wie die Artillerie über große Distanz Schaden anrichten.
- Assault Engineer Detachment: Die amerikanische Version der Sapper, die im Grunde denselben Zweck erfüllen.
- Rifle Detachment: Eine klassische amerikanische Infanterieeinheit, die Unterstützungsfeuer gewährt.
- Heavy Machine Gun Detachment: Die Einheit kann einen kegelförmigen Bereich überwachen und feuert automatisch, sobald eine Armee versucht zu passieren.

Um uns all diese Armeen leisten zu können, brauchen wir wie früher drei Ressourcen: Arbeitskraft, Munition und Treibstoff. Die sammeln wir als Belohnung nach gewonnenen Schlachten, indem wir Depots auf der Karte finden oder besondere Städte erobern. Alle zwei Runden landet zusätzlich ein Versor-

gungsschiff im Hafen, das neue Güter an Bord hat. Im fertigen Spiel soll unser Versorgungsnetz einer der Gründe sein, wieso die Strategiekarte von Company of Heroes 3 genug strategischen Tiefgang bietet. Wir müssen darauf achten, dass der Weg vom Hafen zu unseren Truppen nicht abgeschnitten wird. Armeen, die keine Vorräte mehr haben, sitzen fest. Leichte Beute für den Feind. Die zweite große Herausforderung wird der Vorstoß in feindliches Gebiet. In Italien wollen wir immerhin Rom erreichen. Vorher gilt es, von der Sohle des italienischen Stiefels aus sich nach Norden durch die deutsche Verteidigung zu kämpfen. Im Laufe der Kampagne werden die Verteidigungsstellungen der Wehrmacht immer elaborierter. Wir müssen dann Wege finden, einzelne Detachments und Kompanien der Deutschen zu isolieren und selbst Truppen in Position zu bringen. Dafür können wir Eisenbahnen,



Ein neues Spielelement in den Echtzeitgefechten: Einige Einheiten können besetzte Gebäude jetzt stürmen und brutal mit Granaten oder Flammenwerfern leerräumen.



Die Zerstörung in Company of Heroes 3 wurde überarbeitet. Ganze Kleinstädten sollen jetzt zu Staub zerfallen können.



Ein Hinweis auf eine deutsche Kampagne? In Company of Heroes 3 wird auch in Nordafrika gekämpft. Im Trailer sehen wir deutsche Panzer, einen Offiziershut, und der Name Rommel fällt. Tobruk ist eingekreist. Die Stadt wurde 1942 von den Achsenmächten erobert.

Flugzeuge und Schiffe einsetzen. Weh dem Kommandanten, der zu wenig Bahnhöfe, Häfen oder Flugfelder hält.

Die Kampagne wird völlig anders

Ihr merkt schon, das alles hat reichlich wenig mit dem zu tun, wie Company of Heroes früher seine Kampagne strukturierte. Damals ging es noch sehr konservativ stringent von Mission zu Mission. Während im ersten Teil noch eine »Band of Brothers«-mäßige Geschichte rund um einige amerikanische Kompanien im Zentrum stand, konzentrierte sich der zweite Teil auf Leutnant Isakovich und seine Erlebnisse an der Ostfront. Diese Art des Geschichtenerzählens, ist in Company of Heroes 3 passé. Die Strategiekarte ersetzt die Kampagne vollständig. Eine sehr

mutige Entscheidung, denn immerhin galt Company of Heroes mal als das Call of Duty der Echtzeitstrategie, das neben Gameplay-Bombast auch mit mitreißenden Cutscenes zu fesseln wusste. Aber Cutscenes sind auch nicht komplett vom Tisch. In unserer Demo-Version gab es davon allerdings noch kaum was zu sehen. Und die Entwickler haben auch schon verraten, dass es weniger gibt als in früheren Ablegern. Stellenweise bekommen wir trotzdem welche zu Gesicht. Denn obwohl Company of Heroes 3 nun eben versucht, einen Weltkriegssandkasten zu konstruieren, entlässt uns das Spiel nicht komplett ungeordnet an die Front. Beispielsweise bleibt es von Beginn an klar, dass wir die Kampagne auf Seiten der Alliierten erleben, und unser Vormarsch orientiert sich dabei an den Rahmenbedingungen der realen Invasion Italiens. Es soll jedoch auch mög-

lich sein, stellenweise vom historischen Verlauf dieser Operation abzuweichen und eigene Entscheidungen zu fällen. Das schließt beispielsweise auch mit ein, wo die Alliierten mit ihrer Invasion starten. In der Demo wurde uns diese Entscheidung noch abgenommen. Hier griffen die Briten Taranto im Süden an, während die Amerikaner in Salerno an Land gingen. Das entspricht dem historischen Invasionsplan der Halbinsel. Davon ausgehend liegt es aber laut den Entwicklern an uns, wie wir weiter vorrücken. Die große Strategiekarte soll im fertigen Spiel von Beginn an offen sein. Zumindest in der Theorie. In der Praxis ist jeder direkte Zugang zu Rom durch Hunderte von Verteidigungsstellungen blockiert.

Streit unter Freunden

Damit wir als Spieler eine emotionale Bindung zu all dem aufbauen können, befasst sich Company of Heroes 3 nicht nur trocken mit dem taktischen Vorgehen der Alliierten. Es wird auch ein wenig gemenschelt. Wenn auch auf einer ganz anderen Ebene, als wir es aus früheren Teilen kennen. Company of Heroes 3 rückt etwas weiter weg vom gewöhnlichen Soldaten und konzentriert sich mehr auf die Beziehungen hochrangiger Kommandanten untereinander.

Wir sollen uns diesmal eben fühlen, als würden wir die gesamte Operation leiten und nicht nur eine einzelne Kompanie führen. Wir sind mehr General Eisenhower als Captain Miller. Und selbst Eisenhower fällt nicht alle Entscheidungen allein. Zur Seite steht uns ein Beraterstab aus drei Charakteren, die als emotionaler Anker dienen und die alle mit anderen Augen auf unseren Krieg im Mittelmeerraum blicken. Mehr dazu im Kasten auf Seite 24. Jeder Charakter verfolgt eine eigene Agenda, und nicht zu selten stehen diese Ambitionen der Berater in direktem Widerspruch. Die Invasion Italiens war eine der ersten alliierten Operationen, bei der die Verbündeten sehr eng zusammenarbeiten mussten, und dabei konnte es durchaus zu gehörig Reibung und Konkurrenzdenken kommen. An einer Stelle steht etwa die Frage im Raum, ob wir vor der Schlacht das Kloster von Monte Cassino bombardieren sollen. Das könnte die Verteidigung schwächen, aber womöglich halten sich dort italienische Zivilisten auf.

Diese Herausforderung, zwischen den Egos einzelner Personen und unterschiedlicher nationaler Interessen zu vermitteln, gehört zur Geschichte, die uns das Spiel erzählen möchte. Zu reiner Schwarzweißmalerei soll es dabei aber nicht kommen. Laut den Entwicklern hat jeder Kommandant gute Gründe für seine Überzeugung, und im Laufe des Spiels nehmen sie uns zur Seite und machen diese Gründe sichtbar.

Spielerisch spiegelt sich das alles in einem Einflussystem wider, das direkt an die drei Kommandanten gekoppelt ist. Jeder Kommandant kann einzigartige Vorteile auf der Kampagnenkarte freischalten. Je mehr



Das Flugfeld von Pomigliano liegt in der Nähe von Neapel. Sobald der Flughafen uns gehört, können wir hier Spähflugzeuge oder Bomber rekrutieren.

wir auf ihre Ratschläge hören oder uns auf andere Art und Weise ihre Anerkennung verdienen, umso schneller stehen uns diese Belohnungen offen.

Während der amerikanische General Buckram vor allem Vorteile für unsere Air Force ermöglicht, kennt sich der britische General Norton mit der Marine gut aus und erlaubt effektivere amphibische Landungen. Captain Valenti (Italienerin) bietet hingegen mehr strategische Möglichkeiten für unsere italienischen Partisanen. Das sind nette Boni, aber zumindest in der Demo fühlten sie sich noch nicht kriegsentscheidend an. Im wahrsten Sinne des Wortes. Viel interessanter ist, dass sich laut der Entwickler auch andere Geschichten entspinnen können, wenn wir einen Kommandanten gut behandeln oder vernachlässigen. Es soll sogar so weit gehen können, dass einer davon komplett den Glauben an uns verliert oder sich so ignoriert fühlt, dass er oder sie seiner Aufgabe nicht mehr nachkommen will.

Zwischen Storybombast und Zufallsscharmützel: Die Missionen

Das sind bis hierhin alles Dinge, die sich komplett auf der Strategiekarte abspielen. Doch bei all ihrem Umfang wird die Strategiekarte die Echtzeitschlachten eines Company of Heroes nicht als Highlight ablösen können. Vielmehr müsst ihr sie euch wie ein sehr elaboriertes Verbindungsstück der zahlreichen Missionen vorstellen. Grob runtergebrochen findet ihr auf der Karte drei unterschiedliche Arten von Missionstypen. Jede davon löst im Anschluss eine der klassischen Echtzeitschlachten aus:

1. Historische Missionen

Diese großen Gefechte sind am ehesten mit den Kampagnenmissionen der beiden Vorgänger zu vergleichen. Sie werden in der Regel ausgelöst, wenn wir einen besonderen Ort auf der Karte angreifen. In unserer Demo ist das beispielsweise die befestigte Hafenstadt Gaeta. Das Gefecht beginnt im Bleige-

witter mit einer amphibischen Landung am Strand, danach müssen wir uns mit den verfügbaren Truppen sowie Panzern in die Stadt vorkämpfen und schließlich das Zentrum erobern. Hier knallt es noch genau so wie früher, und es soll auch zu geskripteten Events kommen können. Sollten Spieler an der Mission scheitern, können sie es später nochmal versuchen. Sollte die Stadt erobert werden, verfügen sie danach über einen weiteren Seehafen und bekommen so noch mehr Rohstoffe geliefert.

2. Nebenmissionen

Nebenmissionen sind kleinere Storygefechte, die schneller zu bewältigen, aber trotzdem einzigartig sind. Oft handelt es sich hier um zeitlich begrenzte Aufgaben von einem der Unterkommandanten. Wenn wir uns darum kümmern, steigen wir also in ihrer Gunst, und gelegentlich gibt es einzigartige Belohnungen. Ein gutes Beispiel ist hier die Befreiung von Avellino. Dort müssen wir italienischen Partisanen aushelfen, indem wir uns entlang eines Weinberges zu einem kleinen Dorf durchkämpfen und die Partisanen vor dem Gegenschlag der Wehrmacht beschützen. Gelingt das, können wir die Partisanen danach auf der Strategiekarte einsetzen, wo sie für uns den Kriegsnebel lichten oder Ressourcen sammeln.

3. Scharmützel

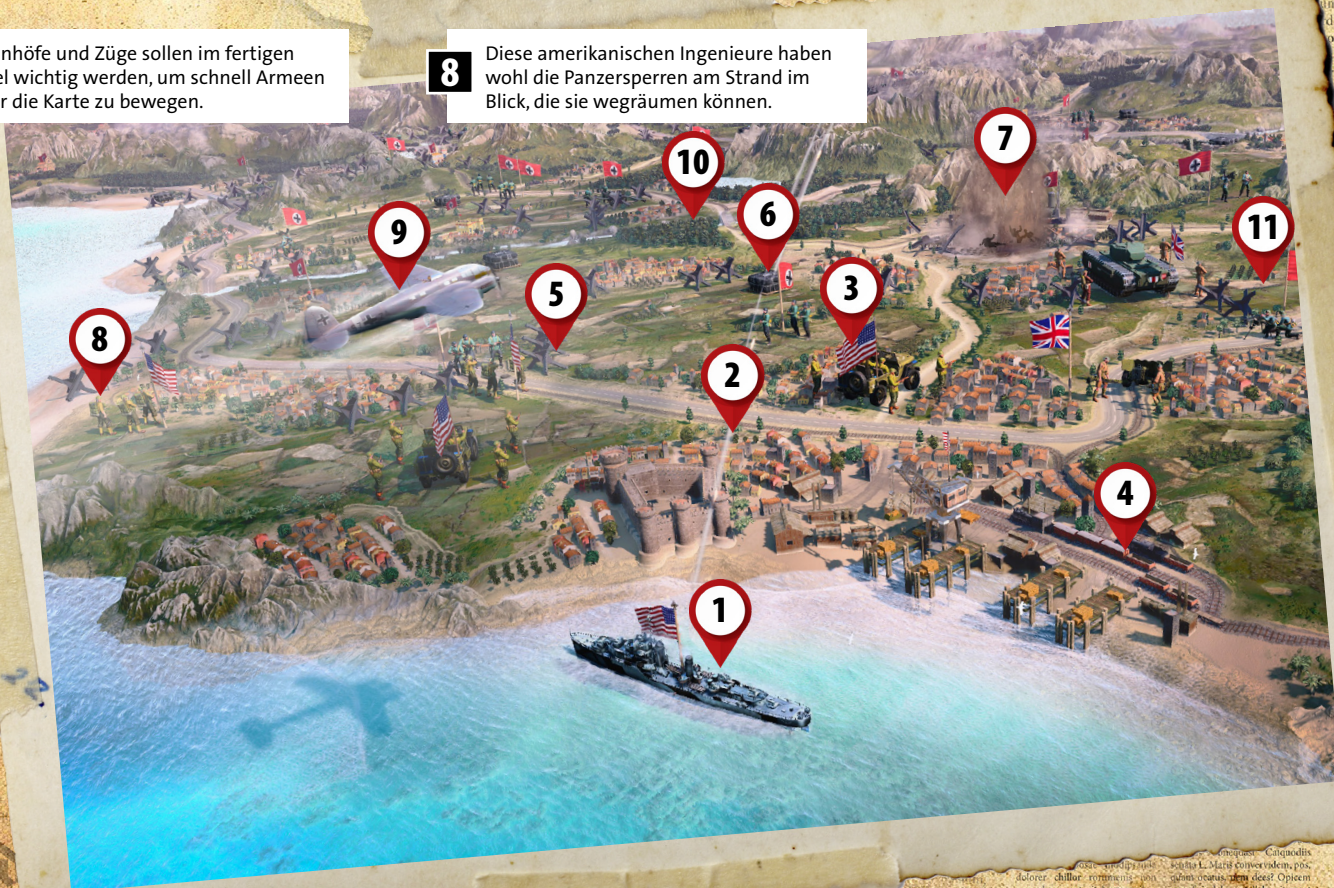
Zu guter Letzt können wir auch mehr oder weniger zufallsgenerierte Scharmützel austragen. Das ist immer dann der Fall, wenn wir mit unserer Kompanie eine feindliche angreifen. Hier haben wir auch nicht die Wahl wie bei Total War, die Schlacht auszuwerfen zu lassen, können uns aber zurückziehen. Was uns genau in den Scharmützeln erwartet, hängt vom Zustand der beiden



Die Echtzeitschlachten entfalten ein unheimlich zerstörerisches Potenzial. Das macht Laune, um die malerischen Dörfchen tut es einem aber schon leid.

DIE STRATEGIEKARTE ERKLÄRT

- 1** Das Schlachtschiff nimmt Landeinheiten unter Beschuss. Natürlich können die Pötte auch andere Schiffe versenken.
- 2** Gaeta, wichtige Stadt mit Burg und großem Hafen, ist einer der Einstiegspunkt in die Kampagne von Company of Heroes 3.
- 3** Hier sehen wir eine amerikanische Kompanie auf dem Weg zum Flugfeld. Die britische Panzerkompanie ist schon weiter.
- 4** Bahnhöfe und Züge sollen im fertigen Spiel wichtig werden, um schnell Armeen über die Karte zu bewegen.
- 5** Hier treffen zwei Detachments aufeinander. Die Straßensperren zwingen zum Kampf auf offener Straße.
- 6** Auf der Karte sind solche Ressourcenlager verteilt. Sie können von Kompanien oder Detachments eingesammelt werden.
- 7** Artillerie kann die Armee der Feinde beschädigen oder gar vernichten. Außerdem werden so Hindernisse zerstört.
- 8** Diese amerikanischen Ingenieure haben wohl die Panzersperren am Strand im Blick, die sie wegräumen können.
- 9** Flugzeuge brauchen immer ein Flugfeld. Da dieses vom Meer kommt, muss irgendwo ein Flugzeugträger stehen.
- 10** Achtung, Hinterhalt! In Wäldern können sich Armee verstecken. Das gilt auch für komplette Panzerkompanien.
- 11** Die Straße wird von Sperren und einem MG-Detachment blockiert. Das MG feuert, sobald ein Feind in Sichtweite gerät.



Armeen ab. Jede Kompanie hat Lebenspunkte und je nach Rang verschiedene Sonderfähigkeiten. Das soll darüber entscheiden, welches Ziel wir in dem jeweiligen Gefecht zugewiesen bekommen. Also ob wir beispielsweise Kommandopunkte erobern müssen oder eine bestimmte Position verteidigen. Kompanien mit mehr Lebenspunkten sind in der Regel ein wenig im Vorteil. Das kann auch bedeuten, dass die stärkere Kompanie mehr Tickets hat. Also die Punkte, die langsam sinken, sollte der Feind mehr Kommandoposten erobern.

Die Balance als Herausforderung

Unabhängig vom Missionstyp legt die Art der Kompanie (siehe Auflistung auf den Seiten 17 und 18) fest, welche Einheiten zum Einsatz kommen. Ein entscheidender Unterschied zu früheren Serienteilen. Zwar beginnen historische und Nebenmissionen mit ei-

ner bestimmten Auswahl an Truppen, doch letztlich haben wir alle Fäden in der Hand. Denn spätestens, wenn wir eigene Einheiten rekrutieren, entscheidet die Nation unserer Kompanie, welche das genau sind.

Noch mehr Varianz bringen die Verstärkungen. Erfolgreiche Kompanien steigen im Rang auf und schalten passive oder aktive Fähigkeiten frei, darunter dann auch spezielle Einheiten. Das wird eine große Herausforderung für Relic, die Missionen entsprechend zu balancieren.

Wieso? Ein Beispiel vielleicht: Die Schlacht von Avallino haben wir in zwei Runden zwei mal gespielt. Zuerst mit einer höherstufigen britischen Kompanie. Die Kompanie hatte schon einige Schlachten hinter sich. Eine ihrer Fähigkeiten sah vor, ein leichtes Fahrzeug mit Flugabwehrgeschütz zu rufen. Mit dieser Waffe hatten die Deutschen offenbar nicht gerechnet und wurden

von uns in Windeseile zum Teufel gejagt. Beim zweiten Anlauf entschieden wir uns für eine noch unerfahrene amerikanische Kompanie. Ohne das Geschütz mussten wir uns ganz auf die Infanterie verlassen. Panzer konnten wir keine ausbilden. Plötzlich flößten uns die deutschen Sturmsoldaten viel mehr Respekt als vorher ein und lieferten erbitterten Widerstand.

Knifflige Lage, aber nicht unbedingt ein Riesenproblem. Immerhin müssen wir so durchdacht entscheiden, welche Kompanie wir für welche Mission auswählen. Im besten Fall spricht ein leichter Missionverlauf für unser strategisches Geschick. Dann muss Relic aber noch sicherstellen, dass wir auch besser einschätzen können, was uns in den Missionen erwartet. Auf keinen Fall dürfen wir in eine Sackgasse rennen. Grundsätzlich spricht erst einmal nichts dagegen, Spielern mehr Entscheidungsraum zu ge-



Auch wenn wir uns freiwillig für einen Angriff übers Meer entscheiden können, sehen wir amphibische Landungen nur, wenn eine historische Mission das vorsieht.

währen. Und mit dem neuen System lassen sich die gleichen Missionen auf mehrere Arten lösen. Das Ziel von Relic und der neuen Kampagne ist ja ohnehin, den Wiederspielwert zu erhöhen. Laut den Entwicklern soll es die neuen Kampagnenstruktur auch Einzelspielern ermöglichen, Company of Heroes 3 mehrere Monate lang zu genießen und das Spiel nicht nach Abschluss der letzten Mission gelangweilt zur Seite zu legen.

Wie spielen sich die Echtzeitgefechte genau?

Um Spieler bei der Stange zu halten, müssen in erster Linie die Gefechte glänzen, damit setzen sich sowohl Einzelspieler als auch die nach wie vor große Multiplayer-Community auseinander. Und das ist wohl auch einer der Gründe, warum Relic in diesem Fall ganz nah bei seinen Wurzeln bleibt. Leider hat Relic uns keine Freigabe für eigene Screenshots erteilt, und in den Pressebil-

dern ist nichts vom HUD zu sehen. Doch hier gibt es keine Überraschungen, das HUD sieht im Grunde aus wie in Company of Heroes 2. Ein weiteres Anzeichen dafür, dass hier viel vom Alten bleibt.

Und was heißt das genau? Ihr befiehlt Truppen in Echtzeit und klickt sowohl Infanterie als auch Fahrzeuge, Panzer oder Kanonen über die Map. Die wichtigsten Strategien bestehen aus Deckung, Flankenangriffen und einer guten Mischung aus verschiedenen Einheitentypen. Infanterie geht also dynamisch hinter Mauern, Zäunen oder umgestürzten Bäumen in Deckung. Panzer walzen Hindernisse einfach platt und sind nur mit schweren Geschützen zu knacken. MG-Stellungen und Panzerabwehrkanonen sichern Brückenköpfe. Mörser räumen aus sicherer Distanz besetzte Gebiete frei. Weltkrieg bleibt Weltkrieg. Doch die Truppenvarianz soll die größte sein, die es jemals in einem Company of Heroes gab. Der

Spielspaß und die Abwechslung stehen für Relic ganz vorne. Deshalb kommen auch gerne Fahrzeuge zum Einsatz, die pingelig historisch gesehen eigentlich kaum oder erst sehr viel später im Zweiten Weltkrieg verwendet wurden.

Neue Features

Von Stagnation sollten wir also nicht sprechen. Die Echtzeitkämpfe werden sowohl im Detail verbessert als auch mit komplett neuen Features bestückt.

Die Breach-Mechanik: Wenn sich in Company of Heroes 2 Infanteristen in einem Haus verschanzen, gibt es zwei Möglichkeiten: entweder verlustreich einen nach dem anderen durch die Fenster zu erschießen oder das ganze Gebäude plattzumachen. In Teil 3 gibt es eine dritte. Einige Einheiten wie die amerikanischen Spec Ops oder Sappeure mit Flammenwerfern können Häuser stürmen. Dann sehen wir eine kleine Animation, an deren Ende der Feind geschlagen aus dem Haus rennt.

Die taktische Pause: Aus Echtzeitstrategie wird Echtzeit mit Pause. Wie bei Rollenspielen der Marke Baldur's Gate oder Pillars of Eternity gibt es in Company of Heroes 3 eine taktische Pause. Das Geschehen friert also ein, wir können aber immer noch Befehle geben. Jede Einheit kann eine Reihe an Kommandos ansapern und dann etwa eine Rauchgranate werfen, nach links laufen, in Deckung gehen und von dort den Feind flankieren. So lassen sich auch komplexere Befehle erteilen, die dann mehrere Einheiten gleichzeitig ausführen. Im Multiplayer fällt dieses Feature weg.

Vertikale Maps: Map-Variation ist ein wichtiges Schlagwort für die Entwickler. Eines, das sie immer wieder von den Fans zu



Nicht alle Missionen müssen es richtig krachen lassen. Gelegentlich stehen kleinere Operationen im Fokus. Beispielsweise das nächtliche Attentat auf einen deutschen Offizier.



Um Flammenwerfer zu bekommen, rekrutieren wir keine besondere Einheit, sondern rüsten beispielsweise Sappeure nachträglich damit aus.

hören bekamen. Und hier soll das Spiel ganz besonders von seinem mediterranen Szenario profitieren. Denn Italien bietet von ländlichen Regionen über Hafenstädte bis hin zu Bergsdörfern eine sehr abwechslungsreiche Kulisse. Gerade die bergigen Regionen sorgen für deutlich vertikale Schlachtfelder als früher. Straßen führen in Serpentina auf schmale, aber hohe Hügel. An den Hängen finden sich Terrassenfelder voller Wein oder Olivenbäume. Und in den Dörfern wimmelte es nur so vor verwinkelten, steilen Gassen. Ein sehr spannendes Umfeld! Etwas weniger vertikal, dafür nochmal deutlich anders sind zudem die sandigen Gebiete Nordafrikas. Hier konnten wir selbst noch keine Schlachten schlagen, aber die Region wurde als Schauplatz für Company of Heroes 3 bereits bestätigt.

Zerstörung 2.0: Schon beide Vorgänger sorgten mit ihren zerstörbaren Karten für eine äußerst dichte Atmosphäre, die uns das zerstörerische Potenzial einer Schlacht während des Zweiten Weltkriegs mehr als deutlich machte. Der dritte Teil treibt das alles noch weiter. Die Entwickler sprachen davon, dass es Gefechte geben werde, an deren Ende eine Karte komplett dem Erdboden gleicht. Die Zerstörung wird also noch umfangreicher, aber auch dynamischer. Schutt und Steinbrocken, die auf einen Panzer niederprasseln, verhalten sich physikalisch etwas korrekter (aber noch nicht perfekt). Sollte außerdem ein Haus von Artillerie oder Panzerbeschuss zum Einsturz gebracht werden, können Infanteristen jetzt in den Ruinen Stellung beziehen und wirklich jeden Meter bitter verteidigen. Zusätzlich erleiden Einheiten, die sich in der Nähe eines einstürzenden Hauses aufhalten, Schaden durch herumfliegende Trümmer.

Bessere Bewegung: Die Navigation der Infanterie geht in Company of Heroes 3 deutlich leichter von der Hand. Und das liegt an zwei kleinen Optimierungen. Endlich springen Einheiten automatisch über hüfthohe Hindernisse. In Teil 2 müssen wir jedes Mal einzeln auf beispielsweise Zäune oder niedrige Mauern klicken, damit der Trupp mal sportlich aktiv wird. Ein Klick dahinter hat nur zu Folge, dass die Soldaten einen unnötig großen Bogen rennen. In Company of Heroes 3 hechten Soldaten stets von allein über ein Hindernis, sofern ihr Ziel dahinter liegt. Die zweite Verbesserung betrifft den Rückzug aus Gebäuden. Wir können jetzt auch stationierten Infanteristen mit einem Knopfdruck befehlen, sich sofort in die Basis zurückzuziehen.

Seitenpanzerung: Wie erwähnt macht Relic aus Company of Heroes auch im dritten Anlauf keine perfekte Simulation. Ein paar kleinere Änderungen sorgen dann aber doch für mehr Authentizität. Dazu gehört die neue Seitenpanzerung bei Kettenfahrzeugen. Sprich, ein Tank hat jetzt auch einen Rüstungswert an den Seiten, der mal höher, mal niedriger ausfallen kann. In Company of Heroes 2 gibt es hingegen nur Rüstungswerte für vorne und hinten. Bei seitlichem Beschuss ist es Zufall, welcher von beiden Werten zum Tragen kommt. Die genauen Aufprallwinkel bleiben aber auch in Teil 3 keine relevante Eigenschaften.

Truppen von morgen schießen auf Gebäude von gestern

Neben diesen kleinen Verbesserungen und neuen Features sorgen auch die neuen oder überarbeiteten Truppen für ein etwas anderes Spielgefühl. Einige zuverlässige Taktiken aus Company of Heroes 2 lassen sich im

dritten Teil nicht mehr so einfach umsetzen. So war es im Vorgänger noch möglich, sich mit getarnten sowjetischen Scharfschützen feindlichen Stellungen zu nähern und diese Stellungen dann mithilfe einer Leuchtgranate offenzulegen. Alles, was man dann noch tun musste, war, das Gebiet mit eigenen Mörsern zu bombardieren. Das ist in dieser Form zumindest mit den Amerikanern und Briten jetzt keine Option mehr. Die Leuchtgranate tragen hier die Späher mit sich, die sich aber dafür nicht tarnen können. Veteranen aus Company of Heroes 2 müssen also ein wenig umdenken. Allgemein haben wir in der Demo aber erst einen Bruchteil der neuen Truppen gesehen. Vielleicht gibt es so etwas wie die sowjetischen Scharfschützen aus Teil 2 ja doch in irgendeiner Form.

Leicht verändert wurde auch das Veteransystem. Einheiten, die sich gut schlagen, steigen im Rang auf und bekommen neue Fähigkeiten. Es besteht stets die Wahl aus zwei neuen Fähigkeiten. Das Bazooka Squad kann also mit dem ersten Veteranenrang entweder sprinten oder gemeinen weißen Phosphor verschießen.

Wenig Neues hingegen beim Basenbau. Es war immer eine Stärke von Company of Heroes, dass der Fokus mehr auf den strategischen Schlachten lag als auf dem Ausbau unserer Basis. Daran ändert auch Teil 3 nichts. Es gibt nach wie vor eine Handvoll Gebäude, die wir im Hauptquartier hochstufen müssen, um neue Truppen auszubilden. Niemand kann direkt einen Sherman auf den Gegner loslassen. Je länger das Scharmützel dauert, umso mehr hochwertige Einheiten lassen sich rekrutieren.

Für Veteranenränge, Spezialangriffe, Rekrutierung und Ausbau greifen wir wie auf der Strategiekarte auf Arbeitskraft, Treibstoff

UNSERE BERATER

General Buckram: Der beinharte Amerikaner schlägt stets einen zackigen, militärischen Ton an und weckt damit sofort Erinnerungen an einen typischen Drillsergeant aus Kriegsfilm. Sein Blick richtet sich auf die Offensive und wie man bessere Wege findet, den Feind zurückzuschlagen.

Captain Valenti: Die Italienerin ist verständlicherweise vor allem daran interessiert, dass ihre Heimat nicht rücksichtslos in Schutt und Asche gelegt wird. Außerdem unterhält sie gute Verbindungen zum italienischen Widerstand.

General Norton: Der Brite spricht etwas reservierter und scheint nicht so sehr darauf fokussiert, Feinde auszurauchern. Meistens hat er ein geschultes Auge auf logistische Vorteile, die wir erschließen können.

und Munition zurück. Die Ressourcen sammeln wir am effizientesten, indem wir entsprechende Kommandopunkte auf der Karte erobern, was uns häufig zu schnellen und offensiven Aktionen zwingt.

Und was ist mit dem Multiplayer?

Wer bei einem so langen Text wacker durchgehalten hat, der hat sich auch Antworten auf alle seine Fragen verdient! Die würden wir euch auch gerne geben – können das aber leider noch nicht. Relic war äußerst offenherzig, wenn man bedenkt, dass sich ihr Spiel noch in einer sehr frühen Phase befindet. Alle Bereiche wurden jedoch noch nicht detailliert enthüllt. Und einer dieser Bereiche im Nebel des Krieges ist eben auch der Multiplayer. Macht euch vorerst allerdings keine Sorgen. Relic weiß um die Beliebtheit des PvP in Company of Heroes. Die Entwickler sind sich bewusst, dass von den Tausenden Spielern, die heute noch jeden Tag beide Serienteile starten, die meisten im Multiplayer unterwegs sind. Deshalb kündigte das Studio sicherheitshalber schon mal an, dass der Multiplayer ebenfalls wachsen soll. Mehr Maps, mehr Einheiten und mehr Fraktionen als jemals zuvor soll Company of Heroes 3 bieten. Die bekannten

Fraktionen sind bislang die Wehrmacht, die Briten und die Amerikaner. Höchstwahrscheinlich kommen dann noch Variationen aus Nordafrika hinzu.

Außerdem sprach Relic von neuen Skirmish-Typen und mehreren PvP-Optionen. Nur wie die jetzt genau aussehen sollen, das bleibt bis auf weiteres ein Geheimnis der Entwickler. Was sich an den Echtzeitschlachten im Singleplayer ändert, betrifft mit Ausnahme der Pausenfunktion aber ohnehin auch vollständig den Mehrspielerbereich. Abgesehen vom PvP soll es im Übrigen auch wieder Koop-Missionen geben wie bei den Kriegsschauplätzen von CoH2. Doch auch in diesem Fall ließen sich den Entwicklern noch keine Details entlocken.

Was bleibt noch zu sagen?

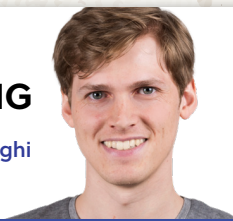
Und da wären wir. Das ist Company of Heroes 3. Oder besser gesagt, das ist die uns bekannte aktuelle Version davon. Denn noch haben die Entwickler einen weiten Weg vor sich. 2021 wird das Spiel nicht mehr erscheinen. Frühestens Ende 2022 ist mit einem Release zu rechnen. Eventuell sogar später. Bis es so weit ist, hofft das Studio noch auf eine Menge Input von seinen Fans. Denn nur aus diesem Grund erfolgte die Ankündigung bereits so früh. Relic setzt sehr viel auf die Meinung seiner aktiven Spielerschaft. Das Team will unbedingt genug Zeit haben, um mögliche Kratzer im Lack auszubessern. Klar, sollte sich die Community plötzlich geschlossen gegen eine Strategiekarte aussprechen, dann stünde Relic ziemlich dumm da. Aber die Entscheidung dazu fiel immerhin auch nicht im stillen Kämmerlein. Schon in der Konzeptionsphase wurden viele erfahrene Spieler nach ihrer Meinung befragt. Einige sogar ins Team rekrutiert. Und das Konzept hinter Company of Heroes 3 fußt auf dem Feedback der treuesten Serienfans.

Wir können nur sagen, dass sich Company of Heroes 3 in seinen Schlachten noch besser spielt als früher. Und früher war es schon grandios. Die Kampagnenkarte könnte ein Risiko sein, das aber durchaus die Chance hat, sich auszuzahlen. So viel Mut,

etwas Neues auszuprobieren, muss ein Studio auch erst mal aufbringen. Das verdient an sich schon Respekt. Und wenn Relic offenbar so viel Vertrauen in die Echtzeitstrategie hat, dass sie Age of Empires 4 und Company of Heroes 3 parallel entwickeln, dann muss man mal ein wenig von diesem Vertrauen zurückgeben. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Als ich davon hörte, dass wir Company of Heroes 3 anspielen können, schwappte mein Gemüt von einer Gefühlslage in die nächste. Als Erstes war da die pure Freude. Nach Iron Harvest hatte ich richtig Lust auf ein modernes Company of Heroes von Relic. Kurz danach kam mir aber ein ganz furchtbarer Gedanke: Was ist, wenn Relic sich aus dem Zweiten Weltkrieg verabschiedet? Zugeben, einigen mag dieser Gedanke wahrscheinlich gar nicht so schlimm vorkommen. Und wenn wir ehrlich sind, dann hätte so ein Wechsel der Epochen sicherlich für mehr spielerische Innovationen gesorgt. Ich persönlich hege allerdings schon immer ein reges Interesse an den Weltkriegen und fühle mich zwischen Sherman-Panzer und MG42 mehr ins Geschehen gezogen als auf neumodischen Schlachtfeldern. Da dringt einfach dann doch zu oft der Geschichts-Nerd in mir durch, der alles, was in der Vergangenheit liegt, gleich viel interessanter findet. Doch dann kam die Erleichterung. Company of Heroes 3 bleibt ein Weltkriegsspiel. Und nicht nur das, ich hatte teilweise das Gefühl, Relic hat dieses Spiel nur für mich entwickelt. Immerhin wechselt der Kriegsschauplatz nach Italien. Eine Front, die mich aufgrund der eigenen Herkunft persönlich ganz besonders interessiert und die meiner Meinung nach auch viel zu selten besucht wird. Hier gibt es viel mehr spannende Schlachtfelder und Geschichten zu erzählen, als man vielleicht denkt.

Und dann überraschen sie mich auch mit ihrer komplett neuen Strategiekarte. Runtenbasiert. Hilfe von Creative Assembly. Ich war im siebten Himmel. Wird das womöglich ein WW2: Total War, wie ich es mir seit Empire wünsche? Na ja, nicht so wirklich. Trotzdem bin ich ziemlich begeistert. Es kann schon sein, dass ohne eine richtige Storykampagne irgendetwas fehlt. Aber ich schreibe letztlich in einem Videospiel gerne auch mal meine eigenen Geschichten, statt minutenlange Cutscenes anzusehen. Und gerade der Weltkrieg wurde in Film und Fernsehen schon Dutzende Male durchgesprochen. Da müssen nicht auch noch Spiele auf die gleiche Art und Weise ihre Geschichten erzählen. Hoffentlich zählt sich das alles für das Spiel aus und fühlt sich nicht wie ein Kompromiss zwischen Sandkasten und Story an. Aber noch ist ja genug Zeit, die ganzen Details auszuklamüsern.



Der Angriff auf Salerno gehört zu den ersten großen Missionen des Italienfeldzuges. Die Stadt liegt 50 Kilometer südlich von Neapel.