



15 Jahre Company of Heroes

DER EWIGE KRIEG

»Noch nie haben so viele so wenigen so viel zu verdanken gehabt.« Das legendäre Churchill-Zitat passt auch für Relics Company of Heroes wie die Panzerfaust aufs Auge. Fast 15 Jahre hat die Echtzeitstrategiereihe auf dem Buckel – und spielt sich immer noch fantastisch. Aber warum eigentlich? Wir haben zehn gute Gründe für den Erfolg! Von Martin Deppe



Martin Deppe

Egal ob rundenbasiert oder Echtzeit: Von Anno, Die Siedler und Tropic über XCOM bis hin zu Panzer Corps, Total War und natürlich Company of Heroes ist kein Strategiespiel vor unserem GameStar-Gründungsmitglied und ehemaligen stellvertretenden Chefredakteur sicher. Von 2002 bis 2004 war Martin als Producer tätig, unter anderem für Nival's Weltkriegs-Echtzeitstrategiespiel Blitzkrieg. Seit 2008 schreibt er wieder regelmäßig für GameStar.

Mein erster Feindkontakt mit Company of Heroes beginnt mit einem »Och nö!«. Schon wieder Zweiter Weltkrieg, schon wieder D-Day, schon wieder Omaha Beach erobern? Denn 2006 ist so ziemlich jedes WW2-Schlachtfeld abgenudelt, allein schon durch die Shooter-Serien Call of Duty und Medal of Honor. Damals teste ich Company of Heroes als Chefredakteur der PC PowerPlay mit meinen Kollegen, und der geschätzte Rüdiger Steidle bringt's auf den Punkt: »Als das umwerfende Intro nahtlos in die Spielgrafik übergeht, finden sich meine Finger unwillkürlich auf den WASD-Tasten ein. Kein Wunder, Company of Heroes sieht besser aus als mancher Ego-Shooter.«

Aber die bombastische Inszenierung ist nur eine der vielen Stärken. Mir haben es

damals vor allem die eroberten Sektoren angetan, die eine Partie unglaublich dynamisch machen, vor allem im Multiplayer: »Relic hat dieses Toben zwischen dicht beieinanderliegenden Sektoren gnadenlos hinkommen. Da verlaufen Frontlinien quasi durch Vorgärten – links rücken Shermans an, rechts tigern Tiger. Und drei Minuten später sind die beiden Seiten getauscht!«

Saugut gealtert

Das ist jetzt fast 15 Jahre her, und es stimmt heute noch! Denn Relics Epos ist saugut gealtert und hält seitdem tapfer die Stellung auf meiner Festplatte – zusammen mit Company of Heroes 2, das ich 2013 für GameStar getestet habe. Allerdings muss ich gestehen, dass ich seitdem wenig Multiplayer ge-

spielt habe, sondern lieber immer und immer wieder alle Solokampagnen und KI-Gefechte rauf und runter. Denn mit Beruf und Familie inklusive kleinen Kindern sind regelmäßige Multiplayer-Partien kaum drin, ich spiele höchstens noch gelegentliche Duelle (gegen andere Familienväter).

Aber weil der andauernde Erfolg der beiden Serienteile unter anderem der Mehrspielerfraktion geschuldet ist, kommt in diesem Rückblick natürlich auch ein Multiplayer-Veteran ausführlich zu Wort: Der Deutsch-Amerikaner Nicolas Sander spielt mit seinem gemischten Team aus beiden Ländern dreimal pro Woche Company of Heroes 2 – was bei neun Stunden Zeitverschiebung auch organisatorisch erst mal gut geplant sein will. Und jetzt gucken wir uns mal unsere ganz persönlichen Gründe an, warum Company of Heroes und sein Nachfolger heute noch der Hammer sind!

Grund 1: Die Inszenierung

Ich habe den ersten Teil für diesen Artikel wieder mal ausführlich gespielt. Nein, es ist keine rosarote Brille oder nostalgische Verklärung: Die Inszenierung ist heute noch extrem gut. Mal abgesehen von den technisch veralteten, aber immer noch sehenswerten Zwischensequenzen muss sich Company of Heroes trotz seines vergleichsweise biblischen Alters nicht verstecken. Im Gegenteil: Es wirkt immer noch wie ein Spiel gewordener Kriegsfilm. Aber ohne die Hollywood-übliche Übertreibung. Artillerieeinschläge zum Beispiel sind in Kinofilmen meist riesig

UMSTRITTENER NACHSCHUB: DIE DLCs

Relics DLC-Politik bei Company of Heroes 2 kam anfangs gar nicht gut an: »Zu viel Map-Recycling, zu wenig Inhalt, zu teuer« monierten die Spieler zu Recht. Hauptkritikpunkt war, dass nachgelieferte Armeen wie die US Forces oder British Forces ebenfalls extra kosteten, und zwar nicht zu knapp. Mittlerweile gibt's DLCs wie Ardennes Assault oder Case Blue einzeln für teils deutlich unter fünf Euro, und Steam hat gerade ein Sechser-Bundle für unter fünf Euro im Angebot (Stand 19. Juli 2021) – ursprünglich kosteten die Teile zusammen über 50 Euro.



In Company of Heroes zählt jeder Mann. Infanterie ist kein Kanonenfutter, sondern mit geballten Ladungen, Panzerabwehrwaffen, Minen und Flammenwerfern auch gepanzerten Fahrzeugen gewachsen. Solche Szenen sind hochspannend – und eine Schlacht hat dutzende davon!

Feuerbälle – in Company of Heroes hingen vor allem ... dreckig. Denn hier fliegen Erdbrocken umher, Staub und Schutt wirbeln hoch, die Wucht eines Einschlages ist förmlich zu spüren. Klar, auch das Spiel übertreibt gerne mal, wenn zum Beispiel ein zusammengeschnittener Panzer, Halbtrack oder Jeep »außer Kontrolle« Kapirollen fährt und explodiert. Aber unterm Strich macht Company of Heroes alles richtig, auch Animationsdetails wie der Rückstoß bei Geschützen sind super umgesetzt.

Und ach, der Sound! Allein schon das Sägen der deutschen MG 42 oder der amerikanischen Cal. 50 trägt unglaublich zur Inszenierung bei. Aber auch die leisen Töne passen, etwa das harmlos klingende »Fump!« eines Mörsers – bis die Granate kurz darauf die Lautsprecher beben lässt. Beim Testen 2006 bekomme ich einen Heidschreck, als plötzlich ein »Tisch auch putzen?« hinter mir erklingt: Im permanenten Schlachtenlärm habe ich glatt die nachfeierabendliche Reinemachefrau überhört, trotz ihres turbinenartigen Staubsaugers.

Habe ich eigentlich schon erwähnt, wie gut die Einheitenkommandeure von Company of Heroes sind, wenn sie Befehle bestätigen, sich Warnungen zurufen, gegenseitig aufmuntern, in Panik geraten oder wichtige Hinweise geben (»Der ist zu stark gepanzert!«)?

Grund 2: Kampf um jeden Sektor

Kennt ihr Z? Also nicht den letzten Buchstaben im Alphabet, sondern das uralte Echtzeitstrategiespiel der Bitmap Brothers? Z kam 1996 raus und hat das Kunststück geschafft, Strategien in gleichzeitig witzige und spannende Robotergefechte um Sektoren zu werfen. Jede Fahne war heiß umkämpft, denn ein gehaltenes Gebiet brachte Vorteile wie eine Panzerfabrik oder Roboterkaserne. Seitdem liebe ich dieses System, und zu Company of Heroes passt es richtig gut. Denn durch die vielen Sektoren gibt es meist keinen starren Frontverlauf, sondern



Artilleriebeschuss dezimiert unsere Verteidiger. Hier ist der Zufallsfaktor besonders hoch: Man weiß nie, wo die nächste Granate einschlägt. Wie in der Realität.



ein stetiges Hin und Her aus Erobern, Verteidigen, Verlieren, Zurückerobern, Verstärken. Außerdem sehen erfolgreiche Spieler, wie sich Minimap und Karte in den eigenen Farben einfärben, das motiviert fast noch mehr als die steigenden Treibstoff- und Munitionseinkünfte oder die runtertickenden Tickets unseres Multiplayer-Gegners. Außerdem ist kein Gebiet wie das andere: Da locken herrenlose Geschütze, vakante Sand-

sackstellungen oder gar Bunker, strategisch wertvolle Hügel und Brücken, Sniper-freundliche Gebäude und tödliche Engpässe.

Grund 3: Jeder Mann zählt

Infanterie hat in Company of Heroes einen deutlich höheren Stellenwert als in vielen anderen Weltkriegsstrategiespielen. Schon deswegen, weil (mit wenigen Bonusausnahmen) nur die Stoppelhopper Flaggen und so-



Seit dem witzig-bunten Strategiespiel Z (Bitmap Brothers, 1996) mag ich Wettrennen und Gefechte um Sektoren. Auch Z macht heute noch Laune!

mit Sektoren erobern können. Dabei konzentriert sich das Spiel auf relativ wenige Grundklassen: MG, Mörser, Pioniere, Scharfschützen, Panzerabwehr sowie Standardtruppen wie die deutschen Grenadiere. Schon mit diesen paar Archetypen lässt sich unglaublich viel taktieren, fast wie in einem Schachspiel. Der Klassiker: Ein MG-Trupp hält die Gegner am Boden und verlangsamt sie (»festnageln«), Mörserbeschuss dezimiert die fast wehrlosen Ziele, ein Standardtrupp erledigt den Rest.

Je nach Land und Spiel schwanken auch die Truppstärken, vom einsamen Scharfschützen über dreiköpfige MG- oder Mörsertruppen zu den meist sechs Mann, etwa bei Amerikanern und Sowjets. Deutsche Grenadiertruppen haben je nach Spiel nur drei oder vier Soldaten, ihre amerikanischen Pendanten in Company of Heroes sechs. Ich reite deswegen auf den Zahlen rum, weil die Truppgrößen einen großen Unterschied zu anderen Strategiespielen ausmachen: Jeder einzelne Soldat zählt, wir müssen ständig alle im Auge behalten, denn ein einziger Artillerietreffer, eine einzelne geworfene Handgranate kann das Aus bedeuten!

Hinzu kommt, dass die Soldatenzahl limitiert ist und Einheiten die Ressourcen Munition und Treibstoff verbrauchen, wir können also nicht massenweise Infanterie und Panzer aufs Schlachtfeld schaufeln. Ein Tank Rush à la Company of Heroes besteht aus gerade mal einer Handvoll Panzer, nicht aus dutzenden (hat hier jemand Sudden Strike



Flugzeuge steuern wir nicht direkt, sondern per Spezialfähigkeit. Durch die niedrige Perspektive sehen wir Flieger meist nur kurz vorbeifliegen.



Der frische Krater rechts gibt uns leichte Deckung (gelbes Symbol) – das reicht für eine Handgranate auf die MG-Stellung. In 0,3 Sekunden knallt's!

gesagt?). Umso wichtiger ist es, seine Infanteristen gut aufzugraden und vor allem erfahrene Einheiten am Leben zu halten. Das heißt, sie auch mal per Panik-Button zurückzuziehen, in der Basis aufzufrischen und erneut zuzuschlagen. Multiplayer-Profi Nicolas und mir tut's jedes Mal richtig weh, einen ganzen Trupp zu verlieren!

Grund 4: Schere, Stein, Panzerfaust
Jeder Truppentyp hat außerdem seine Daseinsberechtigung. Company of Heroes setzt

stark auf den Einsatz verbundener Waffen. Ein gutes Beispiel sind die Panzer im Spiel: Die sind vor allem im offenen Gelände stark – in unübersichtlichem Territorium wie Wäldern, Siedlungen oder den Heckenlandschaften der Normandie kommen sie ohne Begleitinfanterie nicht weit.

Denn Panzer sehen nicht viel, und wenn Infanterie nah genug herankommt, werden deren geballte Ladungen, Panzerfäuste, Bazookas und Co. eine echte Gefahr. Von den Panzerabwehrgeschützen ganz zu schweigen, denn auch die spielen realistischerweise eine viel wichtigere Rolle als in typischen WW2-Spielen, wo man die lahmen Dinger halt ungern umherzieht. Das müssen wir zwar auch in Company of Heroes, und der schmale Schusskegel kommt noch als Manko obendrauf – aber wer einmal mit einer einsamen 7,5cm-PAK eine Brücke gegen anrückende Panzer gehalten hat, mag die Dinger nicht mehr missen!

Weil jeder Truppentyp seine Stärken und Schwächen hat, funktioniert das Schere-Stein-Papier-Prinzip bei Company of Heroes sehr gut. Um beim obigen Beispiel zu bleiben: Panzer sind stark gegen Infanterie (und andere Panzer), aber schwach gegen Panzerabwehrkanonen. Eine PAK wiederum schwächelt gegen (über die Flanken angrei-



Ein schwerer sowjetischer KV-1 nimmt unsere Infanterie unter Feuer – und unsere KI-Verbündeten gleich mit (gelbe Icons).

TRUPPENBETREUUNG DURCH PATCHES

Dass Company of Heroes mittlerweile rund zweieinhalbmal so lange gespielt wird wie der Zweite Weltkrieg gedauert hat, liegt auch an den Updates. Die kommen nicht mehr direkt von Relic, sondern von ausgesuchten Community-Mitgliedern. Relic selbst gibt lediglich die Bereiche vor, die verändert werden dürfen, und schaltet die Patches final frei.

Das aktuelle Update für Company of Heroes 2 kam so im Juni 2021 – acht Jahre nach Release! Allerdings muss man auch sagen, dass beide Serienteile zum Release noch nicht richtig rund waren, vor allem beim Balancing. Als Teil 2 rauskam, waren zum Beispiel die Deutschen lange Zeit im Multiplayer zu stark, rund 75 Prozent der Spieler wählten diese Fraktion. »Wer die Amerikaner gespielt hat, bekam sofort einen Match-Platz«, erinnert sich MP-Profi Nicolas.

Es gab auch Killertaktiken wie Stuka-Angriffe auf den HQ-Sektor des Gegners: Normalerweise muss man dazu Sichtkontakt auf das Zielgebiet haben, und das ging ursprünglich per Aufklärungsflug, gefolgt von MG-Feuer oder Splitterbomben der Stukas. Seit der Änderung muss man mit Bodentruppen in Sichtweite kommen, bevor die Ju 87 zuschlagen kann.

Anderes Beispiel, diesmal aus dem ersten Company of Heroes: Es gab anfangs keinen automatischen »Rückwärtsgang« für Fahrzeuge. Normalerweise zieht sich ein Panzer ja rückwärts zurück, um dem Feind die dickere Frontpanzerung hinzuhalten. Im Vanilla-CoH haben die Fahrer erst seelenruhig gewendet oder das Fahrwerk gedreht – und sich entsprechend schnell einen Hecktreffer eingefangen. Das KI-Verhalten wurde erst später verbessert, in Company of Heroes 2 gab's gleich einen eigenen Rückwärtsgang-Button.



fende) Infanterie. Es gibt keine unbesiegbare Killereinheit, selbst ein Tiger-Panzer lässt sich mit der richtigen Taktik gut ausschalten.

Grund 5: Realismus vs. Spielspaß

Panzer, die sich in fünf Metern Abstand umkreisen und aufeinander feuern, verfeindete Infanteristen, die sich direkt gegenüberstehen und Gewehrfeuer austauschen: Solche Szenen gibt's auch (und gerade) in Company of Heroes ständig. Der meistgehörte Kritikpunkt sind die verkürzten Waffenreichweiten, vor allem der Panzer. Als ich 2003 Producer bei Nival's Echtzeitstrategiespiel Blitzkrieg bin, fordert die Realismusfraktion der Community unbedingt authentische Reichweiten. Verstehe ich ja – aber das macht null Spaß und funktioniert nur bei einem sehr hohen Maßstab oder in der Rundstrategie. Wenn überhaupt!

Einfaches Beispiel: Die empfohlene (nicht maximale!) Kampfdistanz der 8,8cm-KwK eines Tigers gegen fahrende Ziele betrug bis zu 2.000 Meter, gegen stehende Ziele bis zu 3.000 Meter. Das bedeutet im Fall von Company of Heroes je nach Auflösung und Zoomstufe, dass ein Tiger aus ein paar Dutzend Bildschirmausschnitten Entfernung auf euch feuert. Und weil ein Tiger schon beim ersten Schuss auf 1.000 Meter

Entfernung eine Trefferquote von 92 Prozent hatte und auf diese Distanz rund 130 Millimeter Panzerung durchschlug (je nach Granatentyp und Auftreffwinkel), wäre das im Spiel extrem unübersichtlich und vor allem frustrierend. Ihr fahrt mit euren Shermans rum, es macht Bumm, Shermans weg. Und ihr könnt erstmal scrollen und rauszoomen um zu sehen, wo die Schüsse herkommen.

Glaubt's mir: Wir haben das bei der Blitzkrieg-Entwicklung mal ausprobiert, aber schnell wieder verworfen. Wer trotzdem



mehr Realismus mag, kann sich gerne bei Company-of-Heroes-Mods bedienen – zu dem Thema kommen wir auch noch.

Grund 6:

Leicht gelernt, schwer gemeistert

Bleiben wir mal eben beim Thema Einheitenreichweiten: Dass die aus Gamedesign-Gründen viel niedriger als »in echt« sind, heißt nicht, dass sie im Spiel überhaupt nicht berücksichtigt werden. Denn Company of Heroes berechnet sehr wohl Trefferwahrscheinlichkeit, Durchschlagsleistung und Schaden je nach Reichweite – verschweigt aber die konkreten Zahlen.

Veteranen wie Nicolas nutzen daher unter anderem die Statistik-Webseite <https://coh2.serealia.ca> für ihre Multiplayer-Schlachten. Die sieht so nüchtern aus wie der Jahresabschluss eines Taubenzüchtervereins, ist für Hardcore-Spieler aber eine Goldgrube. Denn hier ist für jede Einheit akribisch aufgeführt, mit welcher Waffe sie stehend oder aus der Bewegung auf welche Entfernung gegen welches Ziel in welcher Deckung wie viel Schaden pro Sekunde anrichten. »Wenn du die effizienteste Entfernung weißt, fährst du mit deinem Panzer gar nicht näher ran, sondern bleibst möglichst immer im Idealabstand«, erklärt Nicolas. Und er zeigt uns, dass nicht jede Waffe mit steigender Entfernung an Wumms verliert – bei einigen leichten MGs wie dem britischen Bren steigt der Schaden sogar, je weiter unser Ziel weg ist. Aber: Das kann man alles wissen, muss man aber nicht. Company of Heroes macht Einsteigern genauso viel Spaß wie Profis, zumal sich der Schwierigkeitsgrad flexibel nach Belieben anpassen lässt. Insbesondere bei KI-Schlachten: Wer im Koop-Modus mit starken KI-Partnern gegen schwache antritt, gewinnt sogar, wenn er nicht mal weiß, wo bei einem Gewehr die gute und die böse Seite ist. Und Multiplayer-Profis freuen sich gleichzeitig über unzählige Taktiken und Gegentaktiken.

Grund 7: Guter Krater, böses Eis

Company of Heroes lebt aber auch von seinem dynamischen Terrain, das taktisch eine entscheidende Rolle spielt. Viele Strategie-



Wenn man die Kamera kippt, wirkt Company of Heroes fast wie ein Kriegsfilm. Hier eine Szene mit einem Sherman M4 »Crab«, der mit seiner wirbelnden Kettenwalze Minen kontrolliert auslöst.



spiele haben 2006 ein Deckungssystem – Infanterie ist nun mal hinter eine Steinmauer geschützt als auf einer gut einsehbaren Präsentierteller-Straße, logisch. Und dass Häuser unter Beschuss einstürzen, ist auch schon längst erfunden. Aber Company of Heroes lässt uns zum Beispiel auch einen frisch entstandenen Krater als leichte Deckung nutzen, da sind wir der feindlichen Artillerie schon fast dankbar. Wir können taktisch günstige Topografie außerdem verbessern, indem wir sie mit Sandsäcken, Stacheldraht und Bunkern sichern.

Und Company of Heroes 2 setzt 2013 noch einen drauf: mit Schnee und Eis! Fuß- und Reifenspuren verpetzen feindliche Truppen, und Schneestürme lassen Infanteristen im Freien erfrieren, wenn wir sie nicht an ein Lagerfeuer, in ein Bauwerk oder einen Transporter setzen. Besonders cool: Schweres Gerät bricht auf vereisten Gewässern ein und säuft ab, wenn wir rein zufällig mit einer Granate, Sprengladung oder Flammenwerferinheit nachhelfen! Wenn der perfide Plan aufgeht, sei das Gejohle im Team immer groß, sagt Nicolas. Vermutlich ist er schuld, dass das deutsche Wort »Schadenfreude« auch in Amerika verbreitet ist ...

Erfrierende Infanteristen gibt's in Multiplayer-Gefechten aber nicht mehr. Zu Recht, meint Nicolas: »Dadurch wurde eine defensive Spielweise viel zu stark, weil selbst ein unterlegener Verteidiger einen Angriff nur so

lange abwehren musste, bis die Angreifer erfroren oder zurückgezogen wurden.«

Grund 8: Weißte noch, wie ...

Wer Company of Heroes häufig spielt, kennt zig dramatische, abgefahrene und witzige Szenen, die man nie mehr vergisst. In einem Match zum Beispiel liegt Nicolas mit seinem Team bereits 10:300 Punkte zurück. »Ich habe schon die Maus losgelassen und wollte gerade GG in den Chat tippen, um dem Gegner zu gratulieren – da schreit mein Teamkollege: »Macht weiter, ich hol die Fah-

ne noch!« Und tatsächlich brettet der Wahnsinnige mit einem Sanitär-Truck auf eine feindliche Flagge zu. Der verteidigende Jagdpanther verfehlt den Dreivierteltonner mit dem ersten Schuss, die Sanis sitzen ab und erobern langsam die Fahne. Der zweite Schuss des Panthers sitzt, der Truck explodiert, aber die Sanis machen auch unter Beschuss weiter, die Fahne wechselt die Seiten, ab jetzt tickern die Tickets beim Gegner runter. Am Schluss gewinnt Nicolas' Team mit einem Punktestand von 1:0 (und einem Blutdruck von 180:90).

Dieses krasse Beispiel zeigt aber auch, wie Kamerad Zufall mitkämpft. In neun von zehn Fällen hätte der Panther beim ersten Schuss getroffen. Solche Szenen mit Fehlschüssen und Glückstreffern gibt's ständig, und auch das macht Company of Heroes so authentisch. Vor allem Artilleriebeschuss schwankt weit zwischen Volltreffern und »Haha, daneben!« – aber auf Dauer gleicht sich das auf beiden Seiten aus. Ärgern, Helm richten, weitermachen!

Grund 9: Abgefahrene Taktiken

Dass Panzer vorne am dicksten, an den Seiten weniger und am Heck am schwächsten gepanzert sind, weiß wohl jeder. Wenn ein Strategiespiel das aber auch berücksichtigt, hat's bei mir gleich ein paar Steine im Brett. Company of Heroes setzt aber noch System-schäden obendrauf – ein Motortreffer verlangsamt Fahrzeuge, das Hauptgeschütz kann zerstört oder der MG-Schütze ausgeschaltet werden. Das ist für ein Echtzeitstrategiespiel ungewöhnlich, die meisten kennen nur das digitale »Panzer lebt« oder »Panzer tot«. Aber was für dramatische Szenen dadurch entstehen! Pioniere, die durch drei Sektoren spurten, um das halbe Wrack zu flicken, das ihnen gerade unter Beschuss entgegenkriecht. Die Hektik, den wehrlos geschossenen Cromwell zu knacken, bevor seine Kumpels zur Hilfe kommen.

So ein zumindest rudimentäres Schadenssystem hätte ich mir auch für Iron Harvest und seine Mechs gewünscht. Hier können wir zwar Rückentreffer landen, aber das war's auch schon, es gibt keine humpeln-



Schneestürme lassen Infanterie erfrieren, wenn die nicht in Deckung, in ein Gebäude oder Fahrzeug gehen. Feuer (rechts) wärmen Soldaten auf, können aber zerstört werden.

FANSITES, MODS, LIGEN UND TURNIERE: LEBENDIGE COMMUNITY

Company of Heroes verbindet! Über 70 Jahre nach Kriegsende unterhalten zum Beispiel Fans aus dem Königreich und den USA, aus Russland, Deutschland, Italien und zig anderen ehemaligen Kriegsparteien gemeinsam die Fansite www.coh2.org, die sich seit 2012 zum Community-Treffpunkt entwickelt hat.

Es gibt tonnenweise Mods, die beide Spiele fordernder, schöner und realistischer machen (ja, inklusive erhöhten Waffenreichweiten). Oder das WW2-Szenario ins Star-Wars-Universum verlegen. Neuster Wurf ist die Mod Back to Basics, eine Total Conversion für Teil 1.

Und dann sind da noch Einzelkämpfer wie Matt »A_E«, der auf seinem Twitch-Kanal ACoH Turniere wie die World Championships und die Master League organisiert, Spenden einsammelt und Relic damit sanft ermuntert, die Kriegskasse zu öffnen.



den oder entwaffneten Mechs. Komisch, denn ansonsten hat sich Iron Harvest ja ausführlich bei Company of Heroes bedient.

Aber Company of Heroes erlaubt auch lustige, total unrealistische Taktiken. Zum Beispiel lässt sich ein bestimmter Gebäudetyp mit Stacheldraht umwickeln, sodass darin stationierte Gegner nicht mehr rauskönnen und sich aus sicherer Distanz erledigen lassen. Eiskalte Spieler setzen einen einzelnen Panzer als Köder ein und platzieren exakt in Panzerabwehrwaffenreichweite Minen. Wenn dann ein Panzerschrecktrupp anrückt, kriegt er den Schreck seines Lebens. Und wenn man's ganz geschickt anstellt, lässt

sich ein Panzer blockieren, indem man hinter ihm Sandsäcke errichten lässt und den Befehl gleich wieder abbricht. Sandsäcke als Geheimtaktik – da winkt Command & Conquer lässig rüber!

Grund 10:
Keine MP-Schlacht wie die andere
Dass Nicolas mit seinen Teamspielern aber tausende Stunden in Company of Heroes 2 verbracht hat, liegt unter anderem auch an den unzähligen Kombinationsmöglichkeiten im Multiplayer-Modus. Fünf Fraktionen (wenn man Wehrmacht und Oberkommando West einzeln zählt), dutzende Karten, Kom-

mandanten mit völlig unterschiedlichen Schwerpunkten auf Infanterie, Panzer, Artillerie und so weiter, dazu jede Menge Synergien je nach Fraktionen im Team – da gleicht keine Schlacht der anderen.

»Es macht auch einen Riesenunterschied, wie viele mitspielen. Ein One on One ist ganz anders als ein Vier gegen Vier. Wenn Du allein antrittst, musst du alles abdecken, es ist viel mehr Micromanagement. In einem Viererteam kannst du dich aufteilen. Einer spezialisiert sich auf Infanterie, der andere auf Panzer, und so weiter. Oder jeder ist für seine Kartenabschnitte verantwortlich: Waldrand, Dorf, Anfahrtswege. Auch die Spezialfähigkeiten der Fraktionen im Team spielen eine Rolle. Britische Infanteristen können zum Beispiel ihre Bren-MGs oder PI-AT-Werfer ablegen, die ein Sowjet-Spieler dann aufnimmt – weil er oft größere Infanterietrupps hat, sind seine Erfolgchancen größer. Im Gegenzug können die sowjetischen Reparaturstationen britische Tanks flicken. Ach, es gibt endlos viele Kombos!«

Wiedersehen 2037?

Eine gute Stunde habe ich mit Nicolas über Company of Heroes gesprochen, und wir hätten ewig weitermachen können. Und es gibt bestimmt noch mehr Gründe, warum beide Teile einen heute noch so packen. Meine große Hoffnung: Dass wir 2037 darüber fachsimpeln, wie cool Company of Heroes 3 dann immer noch ist! ★

Mit Company of Heroes 2 kommen Schnee- und Eiseffekte dazu. Dieser Panzer IV gerät auf einem zugefrorenen Fluss unter Artilleriebeschuss, das Eis bricht, der Panzer geht auf Tauchstation.

