

Company of Heroes 3

DIE BASIS MUSS STIMMEN

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

Nachdem die Kampagne enthüllt wurde, konnten wir nun den Multiplayer von Company of Heroes 3 ausprobieren. Vieles ist nicht neu – das hat Relic von Age of Empires gelernt. Von Fabiano Uslenghi

Gerade erst hat Relic mit Age of Empires 4 eines der besten Echtzeitstrategiespiele der letzten Jahre abgeliefert, und schon geht es in die nächste Runde. Das Entwicklerstudio schraubt bereits seit einiger Zeit parallel an Company of Heroes 3. Also einem Nachfolger zu der Marke, die Relic Entertainment höchstselbst erfunden und groß gemacht hat. Anders als bei Age of Empires 4 legte das Studio bei der Enthüllung seines neuesten Strategiespiels aber den Fokus anfänglich auf die Einzelspielerkampagne. Die entfernt sich nämlich ziemlich weit von dem, was Fans der Serie kennen. Mit einer rundenbasierten Strategiekarte der Marke Total War. Mehr dazu habt ihr bereits in der Titelseite der Ausgabe 08/21 lesen können.

Wie sieht es jetzt aber mit dem Multiplayer aus? Sowohl das erste Company of Heroes als auch Company of Heroes 2 werden bis heute rege gespielt – und zwar in erster Linie



Company of Heroes 3 soll sich zugänglicher spielen, ohne an Komplexität einzubüßen.

im Multiplayer. Tatsächlich wagt Company of Heroes 3 in diesem beliebten Sektor deutlich weniger Risiken als bei der Kampagne.

Das hat sich während unserer Anspiel-Session eindeutig abgezeichnet.

Als einziges deutsches Magazin konnten wir bereits mehrere Stunden in der Pre-Alpha-Version von Company of Heroes 3 verbringen und haben derweil nicht nur mit den Entwicklern gespielt, sondern sie anschließend mit unseren Fragen gelöchert.

Was ist im Multiplayer überhaupt neu?

Während der Singleplayer mit seiner neuen Strategiekarte die wichtigste Neuerung unverhohlen präsentiert, erscheint der Multiplayer auf den ersten Blick sehr viel vertrauter. Denn wer direkt mit einer Vielzahl an neuen Spielmodi gerechnet hat, der befindet sich auf dem Holzweg. Company of Heroes 3 will zuallererst die Modi meistern, für die auch schon die Vorgänger berühmt waren. In der technischen Alpha gab es so-

Solche verheerenden Bombardements sind ebenfalls an unsere Kampfgruppe gebunden.



mit nur die Wahl zwischen Siegpunkten und Vernichtung. Also entweder mehr Sektoren als der Gegner halten, indem man Flaggen erobert, oder dessen Basis vernichten.

Die Kampfgruppen

Was sich aber ein wenig verändert hat, werden Multiplayer-Profis trotzdem bereits vor Spielstart erkennen. Nach der Wahl der Fraktion (in der aktuellen Version entweder US-Streitkräfte oder die Wehrmacht) müsst ihr euch in Company of Heroes 3 zusätzlich für drei Kampfgruppen entscheiden, im Original Battlegroups genannt. Die lösen die bereits aus Teil 2 bekannten Kommandanten ab und funktionieren etwas anders.

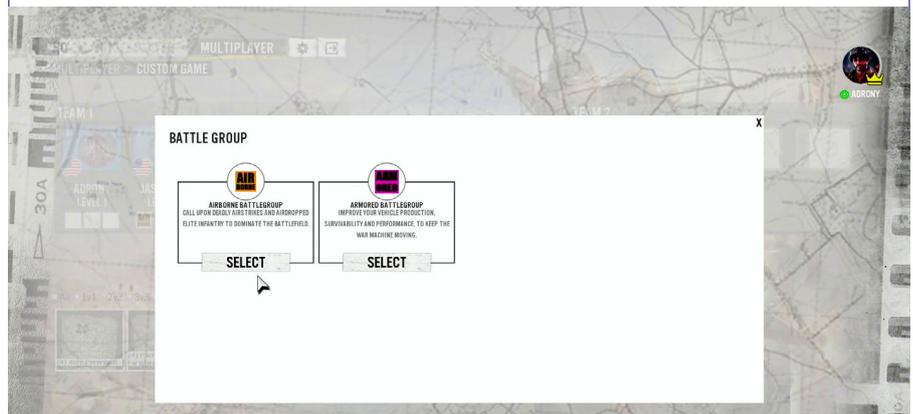
Während Kommandanten im Vorgänger bei Aktivierung eine Reihe an Fähigkeiten mitbrachten, wie beispielsweise einen Luftangriff oder besondere Waffen-Upgrades für Einheiten, eröffnen die Kampfgruppen nun zwei Fähigkeitenbäume. Hier könnt ihr euch dann mit verdienten Kommandopunkten durchskillen, dürft aber maximal sechs Fähigkeiten freischalten. So stellt euch Company of Heroes 3 also deutlich öfter vor die Wahl, was im Grunde eine gute Neuerung ist. Doch in der Praxis sorgen die neuen Kampfgruppen nicht für ein radikal anderes Spielgefühl als noch in Company of Heroes 2. Das System wurde schlicht ein wenig optimiert. Hier passt die etwas abgenutzte Phrase: mehr Evolution als Revolution. Wie tiefgreifend sich das neue System auf die Balance auswirkt, werden die knallharten Profis aber ohnehin erst im aktiven Spielbetrieb richtig durchleuchten.

Schön war aber immerhin zu hören, dass die Entwicklerinnen und Entwickler Kampfgruppen nicht hinter Freispielschranken verstecken wollen. Alle können im Multiplayer von Anfang an auf die gleichen Kampfgruppen zugreifen, natürlich plant man aber, im Verlauf des Lebens von Company of Heroes 3 neue Gruppen hinzuzufügen. Ob das dann wieder echtes Geld kostet wie beim zweiten Teil, ist noch nicht klar. Company of Heroes 2 war für seinen sehr umfangreichen In-Game-Shop ja fast schon berühmt. Skins für Einheiten soll es beispielsweise auch im dritten Teil wieder geben.

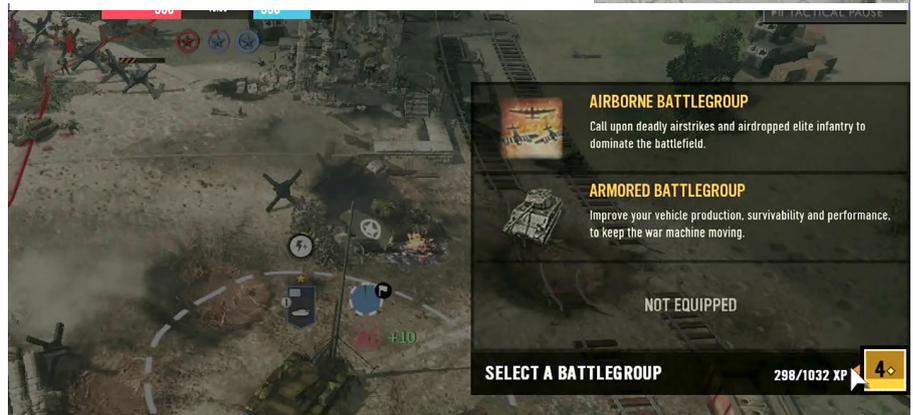
Die Fraktionen

Die zweite größere Neuerung des Multiplayers sind die spielbaren Fraktionen. In unserer Alpha waren erst einmal nur die Wehrmacht und die US-Truppen spielbar. Wir wissen aber immerhin bereits, dass auf jeden Fall die Briten mitmischen werden und höchstwahrscheinlich noch mindestens drei weitere Fraktionen. Schließlich soll Company of Heroes 3 mehr von allem bieten. Mehr Maps, mehr Einheiten, mehr Fraktionen. Wie viele genau, das weiß selbst das Entwicklerstudio noch nicht. David Littman, Executive Producer, dazu: »Der Grund, warum wir noch keine spezifischen Zahlen nennen können, auch wenn wir gerne würden, ist, dass wir die finale Zahl jetzt noch nicht kennen. Wir

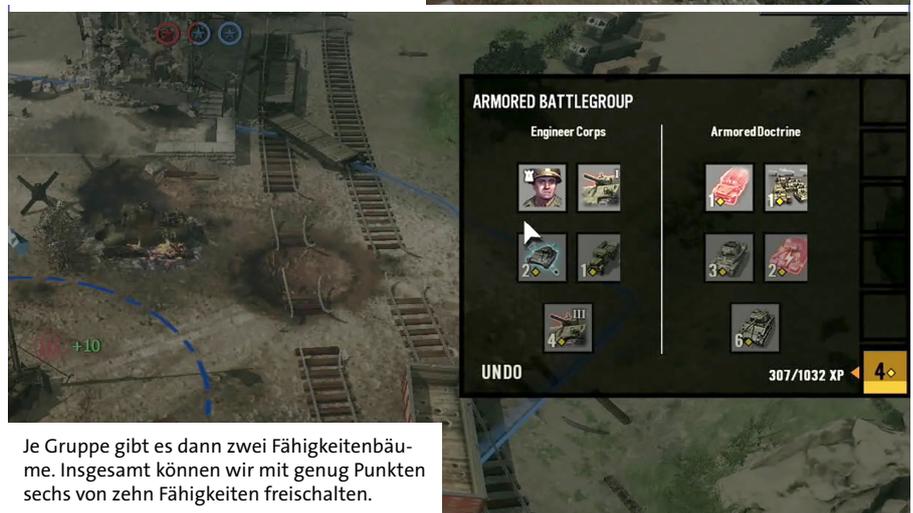
WAS TUN MIT DEN KOMMANDOPUNKTEN?



Vor der Schlacht wählen wir, welche drei Battlegroups in der Schlacht verfügbar sein sollen. In der Alpha standen aber ohnehin nur zwei zur Auswahl. Die Icons sind übrigens Platzhalter.



Während des Gefechts müssen wir uns dann für eine von den Gruppen entscheiden. Je nachdem wie die Schlacht so verläuft.



Je Gruppe gibt es dann zwei Fähigkeitenbäume. Insgesamt können wir mit genug Punkten sechs von zehn Fähigkeiten freischalten.

arbeiten uns da noch durch, hören auf das Feedback und müssen festlegen, was am wichtigsten ist. Es ist ohne Zweifel das größte Company of Heroes aller Zeiten. Es gibt mehr als doppelt so viele, fast dreimal so viele Einheiten in dem Spiel als jemals zuvor. Es gibt mehr Fraktionen als jemals zuvor, und es gibt mehr Karten als jemals zuvor. Das sind alles wahre Statements. Aber wir können noch nichts Spezifisches sagen, weil wir an viel davon noch arbeiten.«

Wehrmacht und US-Forces sind an sich natürlich keine Neuerung. Dafür wurden sie

aber mechanisch überarbeitet und unterscheiden sich spürbar voneinander. Auch hier gilt jedoch die Devise: anders, aber nicht komplett neu. Im Kern bleibt es dabei, dass beide Fraktionen andere Einheiten an anderen Gebäuden ausbilden und dafür eigene Preise bezahlen. Die Amerikaner schicken beispielsweise direkt ihre Späher ins Feld, mit denen sie schneller Kommandopunkte erobern, während Deutschland mit günstigen Pionieren startet.

Die US-Amerikaner müssen anders als im Vorgänger zudem jetzt ebenfalls ihre Basis

aufbauen und starten nicht mit einem vollständigen Camp, in dem sie Gebäude freischalten. Die Deutschen müssen auf der anderen Seite keine Pioniere mehr für den Bau abstellen, die Gebäude werden alle automatisch hochgezogen. Hier ähneln sich die Fraktionen also etwas mehr als noch in Teil 2. Es gibt aber noch Unterschiede bei den Spezialfähigkeiten. Deutschland kann etwa einen Kommandanten berufen, während die US-Truppen ihr Hauptquartier mit zusätzlichen Tech-Upgrades aufrüsten. Beides schaltet besondere Spezialfähigkeiten für Einheiten frei. Habt ihr etwa den Feldmarschall auf Seiten der Wehrmacht geordert, dürft ihr eure Panzer mit Sandsäcken in stationäre, aber besser geschützte Kanonen umbauen.

Keine Revolution, kein Problem

Das Konzept hinter dem Multiplayer ist ein anderes als bei der Kampagne. Das Prinzip der Vorgänger wird ein wenig aufgefrischt, man will aber keineswegs komplett neue Fronten eröffnen. Und beim Spielen wird sehr schnell klar, warum: Company of Heroes muss schlicht überhaupt nicht revolutioniert werden. Auch in der frühen technischen Alpha machen die Gefechte schon mächtig Laune, und wer mit den beiden Vorgängern seinen Spaß hatte, der wird auch mit Company of Heroes 3 zufrieden sein. Allerdings beurteilen wir das aktuell auch eher aus der Sicht von unambitionierten

FRAGEN VOM MULTIPLAYER-EXPERTEN

Vor unserem Interview mit Relic haben wir bei dem Company-of-Heroes-Spieler Ranger nachgefragt, ob er aus Sicht eines Multiplayer-Experten Fragen beisteuern möchte. Zur Einordnung: Ranger erstellte Guides für CoH2.org und befand sich in beiden Teilen auf den oberen Plätzen der Rangliste. Mittlerweile verbindet er seine Passion für Strategiespiele und seinen Beruf als Offizier, um als Content Creator auf Twitch (RangerArea) und YouTube (Ranger – Strategie trifft Offizier) zu agieren. Hier findet ihr ein paar seiner Fragen und die Antworten der Entwickler:

Findet in der Ranglistensuche eine Trennung zwischen festen und zufälligen Teams statt?

»Das ist etwas, das eine Gruppe an Spielern betrifft, die auf kompetitivem Level an dem Spiel interessiert ist. Und das sind einige unserer treuesten Spieler. Also müssen wir auf sie hören. Wir wissen aber nicht, ob wir all diese Features zum Launch fertigbekommen.«

Wie sollen in Zukunft Blobs (viele Einheiten auf einem Haufen) oder Spam verhindert werden?

»Wir haben in der Vergangenheit viel versucht, um Spam oder Blobs zu verhindern. Der natürliche Weg, um Blobs zu verhindern, sind Mechaniken, die das auflösen. Wenn ihr einen feindlichen Blob auf einer Brücke seht und eine Butterfly-Bombe draufwerft, dann ist das euer Anti-Blob. Oder wenn Unterdrückung auf nahe Einheiten überspringt.«

Wird es eine Einheitenbibliothek für Statistiken geben?

»Das ist natürlich eigentlich sehr erstrebenswert. Aber wir haben philosophische Debatten darüber, ob wir den Leuten so viele Informationen geben wollen. Wir wollen Leute nicht zwingen, all diese kleinen Details zu lernen oder zu kennen. Es geht um Strategie und wie du denkst, aber nicht um APMs oder wie schnell du am Ende klickst. Wir könnten diese Infos natürlich liefern, aber das wird unter unseren Designern noch geklärt.«

Multiplayer-Casuals. Ob Teil 3 den Anforderungen der Hardcore-Community gerecht wird, lässt sich schwer abschätzen. Vor allem, da das Spiel noch lange nicht fertig ist.

Momentan läuft ohnehin noch nicht alles rund. Beispielsweise sammeln sich Rohstoffe gefühlt langsamer an als im Vorgänger, sodass wir ständig warten mussten, bis neue Einheiten da waren. Außerdem kennt

die KI momentan nur ein Tempo: Blitzkrieg. Anfänger werden in der spielbaren Multiplayer-Alpha sehr schnell von den extrem aggressiven Computergegnern überrannt. Der Feinschliff soll noch kommen.

Man sollte bei der Einordnung aber keineswegs vergessen, dass natürlich der Multiplayer ebenfalls von kleinen Gameplay-Änderungen profitiert, die es so auch im Einzelspieler gibt. Höhenunterschiede, die sich nun mehr auf eine Schlacht auswirken, Gebäude, die Einheiten mittels Breach stürmen dürfen, und Panzer mit einem Wert für Seitenpanzerung, sind alles Elemente, die es im Vorgänger nicht gab.

Es existieren aber auch Neuerungen, bei denen Relic noch mehr Feedback braucht, bevor sie diese im Multiplayer unverändert übernehmen. Namentlich die Mechanik, dass Einheiten von herabfallenden Trümmern zerstörter Gebäude Schaden nehmen können. Was im Singleplayer cool und realistisch ist, könnte im Multiplayer aufgrund des großen Zufallsfaktors Probleme bereiten. Gerade deshalb ist Relic die Meinung der Community auch so wichtig.

Wie Company of Heroes 3 von Age of Empires 4 lernt

Fassen wir also mal kurz zusammen:

- Der Multiplayer macht da weiter, wo die erfolgreichen Vorgänger aufgehört haben.
- Der Multiplayer setzt mehr auf Evolution statt Revolution.
- Der Multiplayer soll mithilfe der Community optimiert werden.

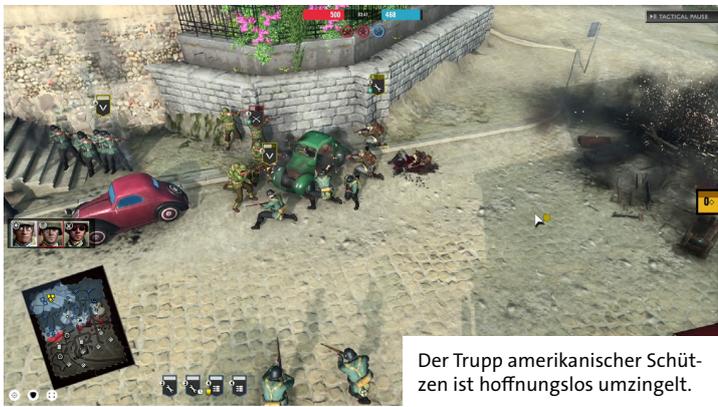
Wo haben wir das alles schon einmal gehört? Richtig: Relic fährt mit Company of Heroes 3 eine ganz ähnliche Strategie wie bereits bei Age of Empires 4. Bei der Kampagne nehmen sie sich einige kreative Freiheiten, doch das Kernelement wird behandelt wie ein rohes Ei. Der Multiplayer muss funktionieren, ergo die Kern-Community ansprechen, denn das garantiert nicht nur eine lange Lebenszeit, son-



Auch die Amerikaner bauen jetzt ihre Basis auf. Früh im Spiel sind ihre Schützen den deutschen Truppen überlegen.

Wie im Vorgänger bleibt der Kampf um Siegpunkte die Königsdisziplin im Multiplayer.





Der Trupp amerikanischer Schützen ist hoffnungslos umzingelt.

Diese LG40-Panzerabwehrkanone wurde von einem Flugzeug abgeworfen, muss aber noch bemannt werden.



dem wirkt sich auch auf alle anderen Bereiche des Spiels aus. Ob man die Inszenierung der Kampagne von Age 4 nun mag oder nicht: Rein spielerisch profitiert der Einzelspieler von der soliden Grundmechanik aus Basenbau und Echtzeitschlachten. Und genau das will Relic bei Company of Heroes 3 ebenfalls schaffen. »Wenn der Multiplayer funktioniert, dann wird der Rest des Spiels auch erfolgreich«, sagt David Littman.

Das Bewahren alter Multiplayer-Tugenden ist auch nicht die einzige Lehre, die Relic nach Age of Empires 4 weiter vertritt. Zwar sitzen an Age of Empires 4 und Company of Heroes 3 nicht die exakt selben Menschen, aber man schaut sich natürlich an, was die mittelalterlichen Kollegen mit ihrem Spiel erreicht haben. Und das wirkt sich dann auf die Prioritäten aus. Der Multiplayer mag zum Release nicht vor kreativen neuen Modi strotzen, aber das kann noch kommen.

Was bis zum Release noch anstehen könnte

Das Wichtigste wird ein sauberer Release, und im Notfall fallen dafür andere Features auch hinten runter. Noch ist es zu früh, um mit Sicherheit sagen zu können, was es ins Spiel schafft und was nicht. Am liebsten würde Relic natürlich auf nichts verzichten, und man geht beispielsweise stark davon aus, eine integrierte Rangliste zu haben, auf die Age-4-Spieler übrigens noch warten.

Man möchte mindestens noch einen weiteren ausbalancierten Modus anbieten, der auch der kompetitiven Community zusagt, damit die nicht immer nur auf Siegpunkten und Vernichtung sitzenbleiben. Für etwas weniger energische Naturen soll Company of Heroes 3 eine Menge granulare Optionen bieten, mit denen sie ihre eigenen Modi bauen können. Dazu gehören Einstellungsoptionen für den Schaden, zufällige Artillerieschläge

auf der ganzen Map oder spezielle Gebäude, die von Anfang an stehen.

Ganz so mutlos ist Company of Heroes 3 also doch nicht – aber eben auch nicht beeindruckend fortschrittlich. Doch die Gründe dafür lassen sich schwer wegdiskutieren. Age of Empires 4 hat gezeigt, wie wichtig ein sauberer Release ist. Gerade jetzt, wo so viele große Produktionen wie Battlefield 2042 straucheln. Aber es geht eben auch darum, kein Konzept zu verschlimmbessern, das seit 15 Jahren Bestand hat. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Alle Einheiten im roten Bereich werden sich gleich wundern. Da zielt nämlich gerade unser Nebelwerfer hin.



Für den Sieg reicht es, alle Siegpunkte zu erobern. Hier klopfen wir trotzdem mal in der Basis der Gegner an.



Ich habe schon an vielen Stellen erwähnt, dass ich kein großer Multiplayer-Spieler bin. Auch Company of Heroes spielte ich hauptsächlich aufgrund der hervorragenden Kampagne und ein wenig im Skirmish gegen die KI. Trotzdem möchte ich an dieser Stelle betonen, dass ich aus meinen beiden Multiplayer-Partien gegen die Entwickler mit wehenden Flaggen siegreich hervorgegangen bin. Und das lag natürlich an meinem strategischen Genie und nicht daran, dass ich mit dem besten Spieler im ganzen Team gepaart wurde. Ähem.

Trotzdem war ich etwas ernüchtert nach der Anspiel-Session. Denn als jemand, dem die perfekte Balance gar nicht so wichtig ist, hätte ich mich über ein paar neue Spielmodi schon sehr gefreut. So fühlte sich Company of Heroes 3 im Multiplayer zwar leicht anders an, aber im Grunde doch sehr wie früher. Mir persönlich gefallen allerdings auch asynchrone Spielmodi wie beispielsweise in Men of War, wo es einen designierten Angreifer und einen Verteidiger gibt. Dass Company of Heroes 3 das von Haus aus erstmal ausschließt (Mods sind natürlich wieder denkbar), finde ich etwas schade. Aber man muss auch eingestehen, dass gerade Age 4 bewiesen hat, dass dieser Wunsch nach Neuem nicht immer zum richtigen Ziel führt. Manchmal reicht es auch, ein bewährtes Konzept etwas zu überdenken, um ein famoses Ergebnis zu erzielen. Man muss außerdem einfach eingestehen: Company of Heroes spielt sich nun mal bis heute fulminant, und aktuell gibt es keinen Grund daran zu glauben, dass Teil drei hier eine Ausnahme bildet.