

Company of Heroes 3

WILL ES ZU VIEL?

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **17.11.2022**

Company of Heroes 3 bekommt nun überraschend doch noch eine richtige Storykampagne. Das ist eigentlich sehr gut, trotzdem macht sich Fabiano Sorgen. Von Fabiano Uslenghi



In der Story von Company of Heroes 3 kämpfen wir diesmal an der Seite der Wehrmacht gegen die Briten – und zwar in Nordafrika.

Company of Heroes und andere Spiele, die den Zweiten Weltkrieg thematisieren, sind schuld daran, dass ich des Öfteren etwas nervös nach Worten ringe. Und zwar immer dann, wenn man mich fragt, wieso ich das Szenario eigentlich immer noch gerne sehe. Denn was ist die angemessenste Art und Weise, darauf zu antworten? »Weil ich den Zweiten Weltkrieg mag.« Sicherlich nicht! Dabei stimmt dieser Satz – zumindest im Rahmen eines Unterhaltungsprogramms. Ich finde diesen Konflikt nach wie vor unheim-

lich faszinierend und bin keineswegs davon angeödet. Gefallen finde ich an dieser schrecklichen Zeit aber natürlich nicht.

Noch schwieriger macht es einem jetzt Company of Heroes 3, für das unerwartet eine neue Einzelspielerkampagne angekündigt wurde. Und nein, damit meine ich nicht die Sandbox, die Relic bereits vor etwa einem Jahr enthüllte. Es wird zum Release am 17. November 2022 doch tatsächlich noch eine zweite Storykampagne geben. Ähnlich wie man es aus früheren Ablegern der re-

nommierten RTS-Reihe kennt. Aber in dieser Kampagne übernehme ich die Kontrolle über die deutsche Wehrmacht. Bislang konzentrierte sich die Handlung im ersten Teil auf die US-Amerikaner, während in Teil zwei die Sowjetunion im Fokus stand. Was sagt man gerade als Deutscher in einem Moment, in dem diese Ankündigung fällt? Finde ich gut? Finde ich schlecht? Ich halte mich fürs Erste zurück und sage: Ich finde es gewagt. Und das hat nicht nur damit zu tun, welche Rolle diese Armee des Deutschen Reichs im Zweiten Weltkrieg gespielt hat. Es hat auch damit zu tun, was Company of Heroes 3 am Ende des Tages für ein Spiel wird.

WAS HABEN WIR GESEHEN?

Wir wurden von Publisher Sega zu einem ausschließlich digitalen Event eingeladen. Hier hat uns das Entwicklerteam von Relic Entertainment einen neuen Teil von Company of Heroes 3 vorgestellt. Wir konnten außerdem einige Stunden in die erste Mission der Nordafrika-Kampagne stecken. Zusätzlich haben wir mit zwei Entwicklern direkt gesprochen und konnten so noch mehr über ihre Pläne für die neue Solokampagne erfahren.

Es gibt doch eine Story

Es wirkt ein wenig seltsam, dass die Ankündigung einer Storykampagne für ein Company of Heroes eine Überraschung ist. Viel-

Samsung Galaxy Z Flip4 oder S22 mit Watch4



1&1 ALL-NET-FLAT

- ✓ **FLAT** Telefonie
- ✓ **FLAT** Internet
- ✓ **FLAT** EU-Ausland

9,99
ab €/Monat*
6 Monate, danach
39,99 €/Monat.

Inkl. Galaxy S22 + Watch4



Neuste Samsung Handys + Watch4 im Wunsch-Design

Ob bargeldlos zahlen, Musik streamen, telefonieren oder die Gesundheit im Blick behalten – die Galaxy Watch4 macht das Leben leichter! Zusammen mit dem Smartphone **Galaxy S22** oder dem faltbaren **Galaxy Z Flip4** für einmalig 0,- €.* Auf Wunsch bei 1&1 mit **attraktiver Tauschprämie** für Ihr altes Handy – je nach Modell und Alter **mindestens 160,- € und bis zu 950,- €!***



Handy kaputt? Kein Problem!

Egal ob Bruch, Defekt oder Wasserschaden – bei 1&1 erhalten Sie innerhalb von 24 h ein neues Gerät.* Ohne Handy-Versicherung!

*Samsung Galaxy Watch4 und Samsung Galaxy S22 oder Z Flip4 z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat XS (2 GB Highspeed-Volumen pro Monat, danach unbegrenzt mit 64 kBit/s weiter-surfen) die ersten 6 Monate für 9,99 €/Monat (S22) oder 19,99€/Monat (Z Flip4), danach 39,99 €/Monat (S22) oder 44,99 €/Monat (Z Flip4). Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Bereitstellungspreis je 39,90 €. Je 24 Monate Vertragslaufzeit. 24 h Austausch-Service nur bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Höhe der Alt gegen Neu Prämie ist abhängig vom eingesendeten Gerät. Es gelten die jew. Servicebedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330

1&1

1und1.de
0721/960 1000

ALLE VIER FRAKTIONEN



DIE US-STREITKRÄFTE

In Company of Heroes 3 sind die Streitkräfte der USA wieder von Anfang an dabei. Die US Forces gehören zu den offensiveren Fraktionen und versuchen ihre Gegner mit hoher Produktion zu überrennen. Sie können vor allem zu Spielbeginn sehr effizient produzieren und sich so einen Vorteil verschaffen. Zusätzlich gilt diese Fraktion als äußerst mobil und kann verschiedene Einheitentypen clever miteinander kombinieren. Das macht die US Forces sehr flexibel, und sie können ihre Taktik während jeder Schlachtphase effektiv anpassen.



DIE WEHRMACHT

Die Wehrmacht ist eine weitestgehend defensive Fraktion, bekommt aber auch viele neue Tools gestellt. Zu Beginn wird sich diese Fraktion eher zurückhalten und ihre Gebiete mit großer Feuerkraft und hervorragend ausgebildeter Infanterie verteidigen. Doch gegen Ende des Spiels kann sich der Spieß drehen. Dann fahren die Deutschen ihre größten Panzer auf, mit denen es in die Offensive geht. Die Wehrmacht kann zu Beginn jedes Spiels einen von drei Kommandanten wählen und so je nach Bedarf andere Fähigkeiten freischalten.



DIE BRITISCHEN STREITKRÄFTE

Zumindest in der Sandbox-Kampagne soll sich die britische Armee am besten für Einsteiger eignen. Das liegt aber nicht daran, dass die Briten beim Rest nicht mithalten könnten. Sie sind echte Allrounder und bieten damit den simpelsten Einstieg in dieses Strategiespiel. In den Echtzeitgefechten sind die Briten vor allem in der Defensive bewandert, können sich dank ihres facettenreichen Techtrees aber ebenfalls gut an neue Umstände anpassen. Die Briten fahren zudem ein beachtliches Arsenal diverser Artilleriegeschütze auf.



DAS DEUTSCHE AFRIKAKORPS

Die vierte Fraktion ist eine komplette Neuheit für Company of Heroes. Hierbei handelt es sich um das Deutsche Afrikakorps, kurz DAK. Es ist also eine Armee der Wehrmacht, die in Nordafrika stationiert war. Anders als ihre defensiven Kollegen sind die Einheiten des Afrikakorps auf Mobilität und Offensive ausgelegt. Das Korps setzt auf schnelle Fahrzeuge und zielt darauf ab, die Feinde zu flankieren und sich auch schnell wieder aus den Gefahrenzonen zurückzuziehen. Das Korps verlangt also besondere Aufmerksamkeit.

mehr ist die Überraschung an sich eine Überraschung. Okay, das ist alles etwas verwirrend. Aber der Punkt ist: Fans der Serie dürfen aufatmen. Ihr bekommt eure Storykampagne, so wie ihr es von früher kennt. Mit mehreren Missionen, die durch Zwischensequenzen miteinander verbunden sind. Ganz klassisch also. Und das ist doch schon mal eine gute Nachricht!

Als Schauplatz dient der Kampagne in diesem Fall der Krieg in Nordafrika. Company of Heroes 3 bleibt folglich im Mittelmeerraum, auch wenn sich das sandige Afrika sehr von den eher vertikalen Schlachtfeldern in Italien unterscheiden wird, wo sich die ursprünglich angekündigte Sandbox-Kampagne abspielt. Im Fokus in Nordafrika stehen wie anfangs erwähnt diesmal deutsche Soldaten sowie deren General Erwin Rommel. Einen Auftritt hatte dieser in der ei-

nen für mich spielbaren Kampagnenmission aber noch nicht. Überhaupt war die ganze Mission noch überraschend seicht inszeniert und auch spielerisch eher Genrestandard statt Augenöffner. Erst galt es, festgesetzte italienische Einheiten freizukämpfen, dann durfte ich an einer vorgebauten Basis Einheiten rekrutieren und musste drei Kommandopunkte erobern. Den letzten musste ich dann verteidigen.

Das haben wir alle in dieser Form schon hundertfach gesehen, es war aber eben auch nur die allererste Kampagnenmission. Wirklich neu und aufregend waren unterm Strich nur die neu angekündigten Gameplay-Features (siehe Kasten).

Ein großes Wagnis

Nur weil mich Company of Heroes 3 jetzt spielerisch nicht komplett aus den Wollso-

cken gehauen hat, bin ich übrigens nicht besorgt. Das hat ganz andere Gründe. Denn natürlich kann Company of Heroes spannende Kampagnen erzählen. Das ist bekannt, das Entwicklerstudio Relic hat das in den vergangenen Jahren mehrfach eindrücklich bewiesen. Relic macht sich im dritten Teil das Leben aber ziemlich schwer. Und dafür gibt es zwei wichtige Gründe.

1. Die Thematik: Das erste Company of Heroes erzählte eine pathetische Geschichte rund um US-amerikanische Soldaten. Eine Geschichte, wie wir sie schon oft gesehen haben. Sei es in »Der Soldat James Ryan«, »Band of Brothers« oder eben in diversen Call-of-Duty-Teilen. Eine solche Geschichte von Opferungsbereitschaft, Brüderlichkeit und einem Funken Heldenmut kann natürlich in einem so moralisch komplexen Umfeld wie Krieg für ganz eigene Probleme sor-



ENTDECKE DIE

Pop Serie



gut beraten.

www.kmcomputer.de**Berlin-Mitte**

Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin

Bremen

Faulenstraße 38 | 28195 Bremen

Bremen Habenhausen

Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen

Dortmund

Kampstraße 80 | 44137 Dortmund

Duisburg

Max-Peters-Straße 19-21 | 47059 Duisburg

Düsseldorf

Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf

Essen

Vereinstraße 14 | 45127 Essen

Hamburg

Steilshooper Str. 281 | 22309 Hamburg

Hamburg Eimsbüttel

Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg

Kaiserslautern

Mercurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern

Kiel

Knooper Weg 25-29 | 24103 Kiel

Mannheim

Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim

Nürnberg

Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg

Wiesbaden

Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden

www.bora-computer.de**Aachen Templergraben**

Templergraben 27 | 52062 Aachen

Düren

Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren

Eschweiler

Kochgasse 22 | 52249 Eschweiler

Leverkusen

Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen

MönchengladbachFriedrich Ebert Straße 53-55
41236 Mönchengladbachwww.schwantaler-computer.de**München**

Augustenstr. 51 | 80333 München



PC, TV & ELECTRONICS

www.snogard.de**Frechen**

Europaallee 63 | 50226 Frechen

Köln

Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln

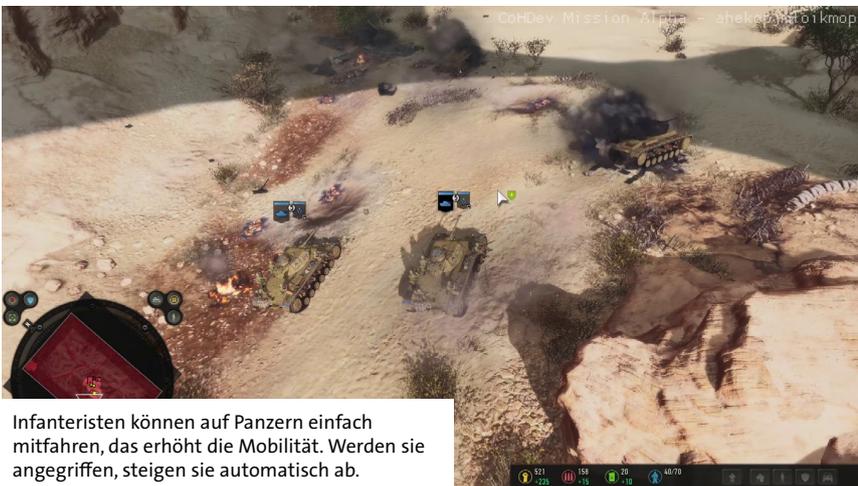
DIE NEUERUNGEN



Mithilfe eines solchen Kranwagens können die Deutschen in Afrika und die USA in Italien ihre und fremde Fahrzeuge wieder aufpäppeln. Selbst wenn sie komplett zerstört wurden.



Neuerdings dürfen wir in Company of Heroes 3 schwere Geschütze wie dieses Flak 36 mit Lastwagen abschleppen und woanders wieder hinstellen.



Infanteristen können auf Panzern einfach mitfahren, das erhöht die Mobilität. Werden sie angegriffen, steigen sie automatisch ab.

Die Story soll historische Schlachten wie die um Tobruk, Gazala und El Alamein abbilden.



gentlich erzählt Company of Heroes 3 nämlich zwei Geschichten. Einmal den Vorstoß des DAK (Deutsches Afrikakorps) bis nach Ägypten und einmal darüber, was dieser Vorstoß für Konsequenzen nach sich zieht. Denn die Zwischensequenzen, die die Missionen zusammenhalten sollen, befassen sich nicht mit den Soldaten und Generälen, die wir während des Gameplays kennenlernen. Stattdessen begleiten wir in diesen Einspielern eine einheimische jüdische Familie. Wir sehen so direkt, wie sich unser Krieg auf die zivile Bevölkerung auswirkt. Das ist eine Ebene, die in Kriegsspielen oft ausgespart wird. Die Frage wird hier aber, ob Relic auf diese Weise trotzdem gekonnt Gameplay und Story miteinander verbinden kann. Die Gefahr besteht nämlich, dass ein Bruch entsteht und die Kampagne ohne ein direktes erzählerisches Element abseits der Missionen an Zugkraft verliert. Reicht ein Blick auf das Leben dieser Familie aus, um die Spannung in den militärischen Missionen zu erhöhen oder fehlt ihnen dann die emotionale Tragweite? Das muss sich noch zeigen. Und: Wollen wir unter diesen Umständen überhaupt die Deutschen spielen? Auch wenn ich die erste Mission der Kampagne bereits anfassen konnte, habe ich von den Cutscenes noch nichts gesehen. Ich weiß also nicht, wie gut die Verbindung glückt.

Will das Spiel zu viel?

Obwohl ich mich sehr über die Ankündigung der Storykampagne freue, bin ich nach der erneuten Anspiel-Session besorgter als davor. Und das hat nichts damit zu tun, dass ich diesmal weniger Spaß gehabt hätte. Rein spielerisch macht Company of Heroes 3 nicht viel falsch. Es fühlt sich nach wie vor actionreich und strategisch an und schafft es, mit seinem Gameplay immer wieder kleine Geschichten zu erzählen, dich mich vor den Bildschirm fesseln. Hinzu kommen durchaus spannende Verbesserungen, von

gen. Aber letztlich fährt man als Studio selten schlecht damit, die Wehrmacht und die NS-Regierung als offensichtliches Feindbild aufzubauen. In Company of Heroes 3 kann sich Relic auf diese Form der Erzählung nicht verlassen. Wenn wir an der Seite eines General Rommel mit deutschen Soldaten Nordafrika erobern, ist wenig Platz für Pathos. Relic muss sich ganz genau überlegen, wie es diese Geschichte erzählen will. Und das kann das Studio auch schaffen. Den Krieg von Seiten der Sowjetunion zu beleuchten, war ebenfalls kein leichtes Unterfangen. Doch Relic schreckte damals nicht

davor zurück, komplexere moralische Fässer aufzumachen. Da bekamen die brutalen Kriegstaktiken der russischen Armee einen deutlich zynischeren Anstrich verliehen. Bei der Wehrmacht ist nochmal eine andere Form von Fingerspitzengefühl gefragt. Keinesfalls will Relic hier unachtsam werden und ein historisch verzerrtes Bild produzieren. Saubere Wehrmacht? Krieg ohne Hass? Der edle General Rommel? Alles propagandistische Bilder, die es zu vermeiden gilt.

2. Die Umsetzung: Gerade weil dieses Thema komplex ist, wählt Relic bei der Inszenierung einen etwas anderen Weg. Ei-



Wie wichtig die Rolle von Rommel in der Kampagne ist, bleibt noch fraglich. In der ersten Mission gab es Befehle von Feldwebel Gerver.



denen jetzt noch mehr bekannt sind. Dinge wie Soldaten, die auf Panzern reiten, oder die besonderen Kranfahrzeuge der DAK.

Aber in mir wächst so langsam die Sorge darum, dass Company of Heroes 3 vielleicht zu viel will. Inzwischen scheint Relic ganz schön viel Munition zu laden und zu versuchen, parallel noch auf allen Schlachtfeldern gleichzeitig zu kämpfen: Company of Heroes 3 soll einerseits eine Sandbox-Kampagne bieten, mit der selbst Einzelspieler noch monatelang beschäftigt sind, anstatt nach dem Ende der Story das Spiel zur Seite zu legen. Gleichzeitig bleibt der Multiplayer natürlich ein enorm wichtiger Bestandteil, immerhin lebt hier der treueste Kern der Community. Um auch wirklich niemanden vor den Kopf zu stoßen, kommt zusätzlich noch eine ganz klassische Storykampagne als Kirsche auf die Sahne. Und die Kampagne soll laut den Entwicklern kein halbgares Beiwerk sein. Wie umfangreich sie genau ausfällt, wollte man mir nicht sagen, aber wenn sie sich an den Kampagnen der Vorgänger orientiert, ist mit mindestens 13 Missionen zu je circa einer Stunde zu rechnen. Das ist ein ganz schöner Aufwand, und auch

wenn Relic seine Spiele jetzt nicht gerade mit zehn Leuten auf dem Dachboden entwickelt, mutet man sich damit einiges zu.

Ich hoffe wirklich, dass das alles klappt. Dann ist Company of Heroes 3 dieses Jahr zweifelsfrei ein Strategie-Highlight. Aber noch bleiben in allen Bereichen zu viele Fragen offen. In der Sandbox ist unklar, wie viel Abwechslung jeder neue Durchgang bietet. Im Multiplayer weiß ich nicht, ob bei all den Fraktionen (es gibt dieses Mal vier zu Release) die Balance hinhaut, und bei der Kampagne habe ich noch nichts von den Cutscenes gesehen. Die eine spielbare Storymission bot Standardkost.

Wie gesagt: Eigentlich bin ich von der Ambition total begeistert. Aber mir fehlt bislang noch der eine Moment, der wahre Brillanz aufblitzen lässt. Klar, das mag im fertigen Spiel folgen. Doch die Erfahrung zeigt auch, dass die Chance darauf sinkt, sobald der Fokus eines Spiels fehlt. Bleibt zu hoffen, dass Relic seine Aufmerksamkeit nicht zu leichtfertig aufteilt. Gelingt das und bekommen die Entwicklerinnen und Entwickler diesmal sogar den Service hin, dann könnten sie damit sogar ihr eigenes Spiel überflügeln. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich will Company of Heroes 3 keineswegs irgendwelche Kompetenzen absprechen. Ich habe aber im letzten Jahr drei verschiedene Versionen gespielt, und jede davon hat sich auf einen anderen Bereich des Spiels konzentriert. Das ergibt natürlich Sinn, immerhin wollen Studio und Publisher sicherstellen, dass wir jede Facette dieses riesigen Echtzeitstrategiebrockens auch erfassen. Und ich liebe es ja, wie viel in diesem Spiel steckt! Auch wenn ich richtig Lust auf die Sandbox-Kampagne habe, war ich ein wenig enttäuscht, dass dafür die klassische Storykampagne geopfert wurde. Deshalb bin ich eigentlich positiv gestimmt. Aber ich wünschte eben, ich hätte inzwischen ein besseres Gefühl dafür, ob das am Ende auch alles klappt. Lang ist es immerhin bis zum 17. November nicht mehr. Wirklich begeistert konnte mich von den drei Kernmodi bisher aber leider noch keiner. Dafür war jeder einzelne davon noch nicht rund genug. Und da habt ihr auch schon den Quell meiner aktuellen Sorge: Ich habe ein wenig den Eindruck, dass Relic sich überhebt. Noch glaube ich nicht so recht daran, dass das Studio eine Sandbox-Kampagne und eine umfangreiche Storykampagne stemmen kann. Mein Gefühl sagt mir, dass eines von beiden ein wenig abfallen wird. Und da mich die Sandbox bislang eher überzeugt hat als die einzelne Kampagnenmission, streue ich meine Skepsis fürs Erste in diese Richtung. Aber bislang ist es eben auch nur das: ein Gefühl. Es kann gut sein, dass mich dieser Eindruck täuscht und uns eine richtig gut durchdachte Kampagne mit clever designten Missionen erwartet. Gezeigt hat Relic davon aber eben noch wenig.



Die dynamische Sandbox-Kampagne ist darauf ausgelegt, dass selbst Einzelspieler über Monate hinweg immer wieder was zu tun haben.