

Company of Heroes 3

ZUM HIT FEHLT NUR NOCH WENIG

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **23. Februar 2023**

Nur noch drei Monate, dann landet Company of Heroes 3 und eröffnet eine neue Front. Doch ist das Spiel darauf gut vorbereitet? Wir haben die aktuellste Version ausprobiert. Von Fabiano Uslenghi

Hoffnung, Freude, Frust, Mut, Sorgen. All diese Empfindungen waren bereits Teil meiner Berichterstattung zu Company of Heroes 3. Die hoffnungsvolle Vorfreude, als das Strategiespiel angekündigt wurde, Frust über den fehlenden Mut zur Veränderung beim ersten Anspielen bis hin zu den Sorgen, die eine Storykampagne rund um die Wehrmacht in Nordafrika mit sich bringt. Bislang standen all diese Gefühle stets für sich. Jetzt konnte ich erstmals mehrere Stunden in einem Build verbringen, der dem fertigen Spiel schon sehr nahekommt. Denn hier steckt von der innovativen Strategiekarte bis zum Skirmish alles drin. Doch noch viel wichtiger als ein Blick auf die einzelnen Spielmodi ist eigentlich eine andere Frage: Wie gut ist der momentane Zustand von

Company of Heroes 3? Kurzer Ausblick auf die Antwort: Noch nicht gut genug, aber der Weg zum Hit ist nicht mehr weit.

Wie steht es um Italien?

Zunächst ein Blick auf die in meinen Augen spannendste Neuerung. Habt ihr nicht mitbekommen? Keine Sorge, ich fasse nochmal kurz zusammen: Früher bestand Company of Heroes aus zwei großen Bereichen. Auf der einen Seite gab es den Multiplayer, in dem sich Fans bis heute bekriegen. Auf der anderen immer auch eine Einzelspielerkampagne, die vor allem über Emotionen, Narration und Missionsdesign funktionierte.

Beides gibt es auch dieses Mal wieder. Aber eben zusätzlich noch eine weitere Kampagne für Einzelspieler, die euch nach

Italien führt. Die Kampagne in Italien soll aber anders werden, als wir es von CoH kennen. Hier hüpfen unsere Streitkräfte nicht von einer Mission zur nächsten, stattdessen müssen wir auf einer rundenbasierten Strategiekarte Armeen ausheben, sie aufrüsten, Städte erobern und so Italien Stück für Stück den deutschen Truppen entreißen.

Die Missionen

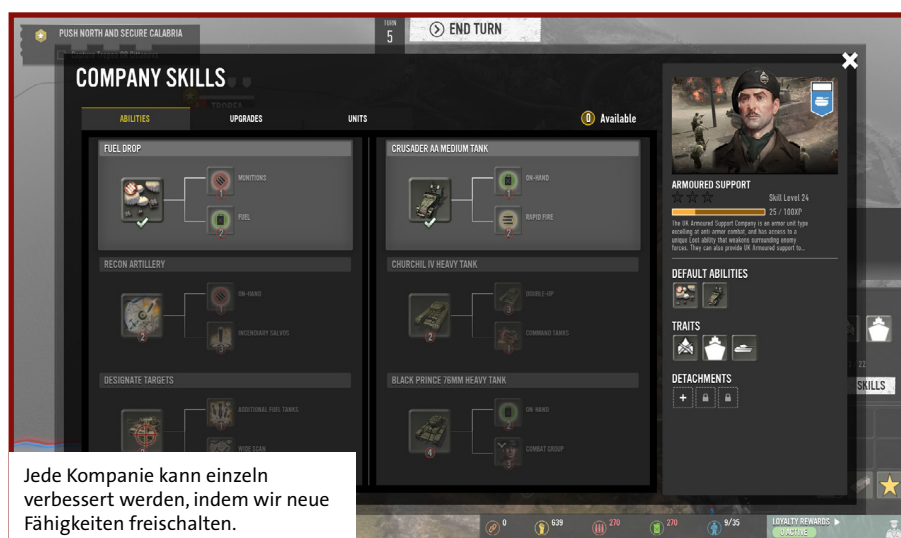
Anders als bei meinem letzten Zugang zu diesem Modus verlief das Spiel deutlich stringenter. Was aber vor allem daran lag, dass dieses Mal der Anfang der Kampagne spielbar war. Anstatt direkt nach der Eroberung Salernos auf Kriegszug zu gehen, musste ich diesmal besagte Eroberung unter Anweisung erst vorbereiten und hatte dafür



auch nur fünf Spielzüge lang Zeit. Immerhin ging es direkt bombastisch mit dem Angriff auf Gela in Sizilien los. Der erinnerte mit seiner Strandlandung unter MG-Beschuss stark an den inzwischen totgerittenen D-Day, was der mitreißenden Inszenierung trotzdem keinen Abbruch tut. Anfänglich kommandierte ich ein paar wenige amerikanische Schützen, mit denen ich MG-Bunker aus-hob, danach bereitete ich meinen Vorstoß auf die Innenstadt vor, beseitigte Panzerabwehrkanonen und ließ schließlich meine Shermans vorrollen. Das war spannend, strategisch, abwechslungsreich und vor allem genau so, wie man es von Company of Heroes erwartet. Die dynamische Strategiekampagne hat also nicht weniger hochwertige Missionen zu bieten, als man es von einer klassischen Kampagne kennt. Sie sind aber eben etwas seltener und wechseln sich mit generischen Schlachten ab, die aus normalen Skirmish-Partien bestehen und die ich wahlweise auch simulieren lassen darf.

Die Kommandanten

Während sich das Anheuern von Armeen und ihrer Bewegung auf der Strategiekarte nicht übermäßig von der letzten Version unterschied, gab es diesmal aber immerhin einen besseren Ausblick darauf, wie sich die Dynamik der alliierten Kommandanten genau gestaltet. Im Detail sind es der Amerikaner Buckram und der Brite Norton, die sich ob der Vorgehensweise in die Haare kriegen. So erwartet Norton, als Erstes die Küstenstadt Tropea zu erobern, weil ich damit die Versorgungslinien meiner Streitmacht verstärken kann. Buckram fordert jedoch, als Erstes in Cittanova die deutschen Truppen zu vertreiben – für Tropea sei später immer noch Zeit. Beiden Generälen kann ich theoretisch zusagen – und dann trotzdem etwas komplett anders machen. Wie ich mich dann aber entscheide, wirkt sich auf die Unterstützung der Kommandanten aus. Je nach Verlauf der Kampagne kann ich so unterschiedliche Vorteile freischalten. Buckram erlaubt Fallschirmjägern dann beispielsweise, sich selbst zu heilen, während Norton die Bewegungsreichweite von Schiffen auf



Jede Kompanie kann einzeln verbessert werden, indem wir neue Fähigkeiten freischalten.

der Kampagnenkarte erhöht. Ach ja, und die italienische Widerstandskämpferin Valenti kann die Standorte feindlicher Streitkräfte für mich mithilfe der zivilen Bevölkerung enthüllen. Jeweils fünf Unlocks kann so jeder Kommandant meinen Anstrengungen spendieren, wovon einer Einfluss auf ein späteres Ereignis hat. Ob die anderen Fähigkeiten wirklich spürbare Vorteile bieten, lässt sich noch nicht ganz einschätzen. Kriegsentscheidend sieht aber anders aus.



General Norton schlägt vor, lieber Tropea zu erobern statt Cittanova. Sein amerikanischer Kollege sieht das anders.



ANGRIFF AUF GELA

1



LANDUNG: Die Amerikaner gehen am Strand von Gela an Land und geraten direkt unter heftigen MG-Beschuss.

2



VORSTOSS: Dann stoßen die Alliierten in die Stadt vor und setzen dabei versehentlich eine ganze Straße in Brand. Upsi.

3



SICHERUNG: Im Westen und Osten müssen wir unsere Flanken sichern, dabei hilft der frisch eingeschiffte Sherman-Tank.



STOPP: Der Panzer hilft zwar bei dem MG-Nest, doch die Straße nach Norden wird von einer lästigen PAK blockiert.

4



ZERSTÖRUNG: Wir pirschen uns mit Infanterie an die Panzerabwehrkanone heran und setzen sie außer Gefecht.

5



SNIPER: Der Weg ist frei, und unser Panzer rückt in die Innenstadt vor, wo er den Kirchturm samt Scharfschützen abreißt.

6



Zwei unserer deutschen Panzer nehmen einen britischen Kommandopunkt in die Zange.

Offene Fragen

Allgemein bleiben aber auch jetzt noch immer viele Fragen zu diesem hoch spannenden Modus offen. Das ist aber nicht verwunderlich, schließlich ist die Italien-Operation auf Langlebigkeit gemünzt. Das Ziel soll sein, dass auch passionierte Einzelspieler sich nicht nur ein einziges Mal durch die Story kämpfen und dann nie wieder auf Company of Heroes 3 zurückkommen.

Mit meinen etwa vier Stunden, die ich seit der Ankündigung in der Kampagne verbracht habe, bin ich noch weit davon entfernt, diese Langlebigkeit seriös beurteilen zu können. Schon gar nicht, wenn wie in diesem Fall eigentlich nur ein Tutorial verfügbar war, in dem ich keine echten strategischen Entscheidungen fällen konnte. Noch bin ich eher skeptisch, ob mich diese Sandbox-Kampagne zu mehr als einem Durchgang motiviert. Das ist immerhin kein Total War, wo ich die Wahl aus zig unterschiedlichen Fraktionen habe und jedes Mal an komplett anderen Orten starte. In Company of Heroes

3 werde ich immer mit den Alliierten Italien erobern. Abweichung gibt es nur, wenn ich andere Schlachten schlagen, andere Kompanien einsetze oder eben andere Kommandanten bevorzuge. Sicherlich, Spaß macht das allemal. Aber für mehrere Durchgänge muss ich einfach das Gefühl haben, beim nächsten Versuch etwas ganz anderes als zuvor erleben zu können.

Macht die Wehrmacht-Kampagne Spaß?

Solltet ihr CoH-Fan der ersten Stunde sein und euch mit der dynamischen Kampagne nicht so recht anfreunden, ist der klassische Storymodus nicht weit. Obwohl, ganz so klassisch wie früher ist diese Kampagne eigentlich auch nicht. Nicht nur weil diesmal von Release an die deutsche Wehrmacht spielbar ist, sondern auch weil die Kampagne strukturelle Experimente wagt.

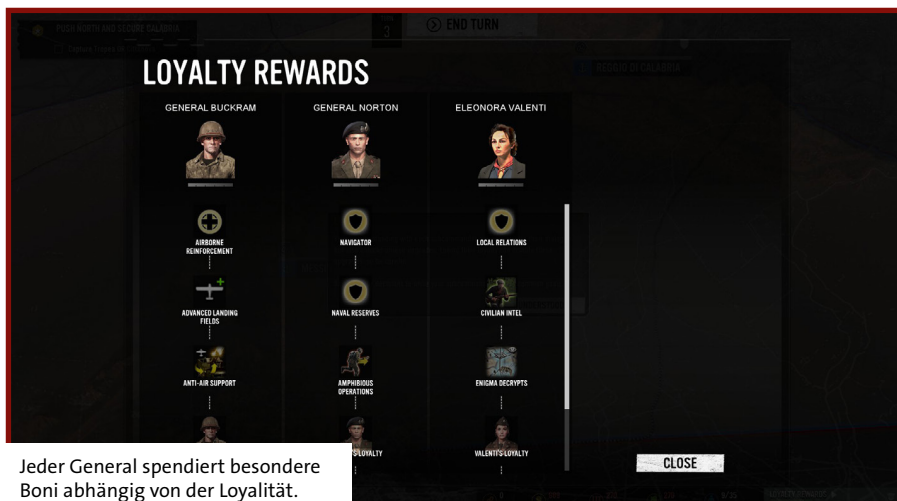
Das Team bei Relic weiß natürlich, dass die Wehrmacht und ihr General Rommel im Zweiten Weltkrieg schwerlich als bewun-

derswerter Protagonist betrachtet werden kann. Immerhin kann niemand guten Gewissens den Deutschen den Sieg wünschen. Deshalb soll dieses Mal der emotionale Anker der Kampagne auch gar nicht die Wehrmacht selbst sein. Ihr spielt zwar die Deutschen, von Pathos fehlt hier aber jede Spur. Sehen wir mal von den übermotivierten Ausrufen der deutschen Soldaten und Befehlshaber ab. Stattdessen soll die Bevölkerung in den besetzten Gebieten emotionale Bande zu uns knüpfen. Die Sequenzen zwischen den Missionen zeigen also nicht, wie die Wehrmacht Pläne schmiedet oder bestimmte Soldaten von ihren Erfahrungen berichten. Wir erleben das vom Krieg zerstörte Leben einer lokalen jüdischen Familie.

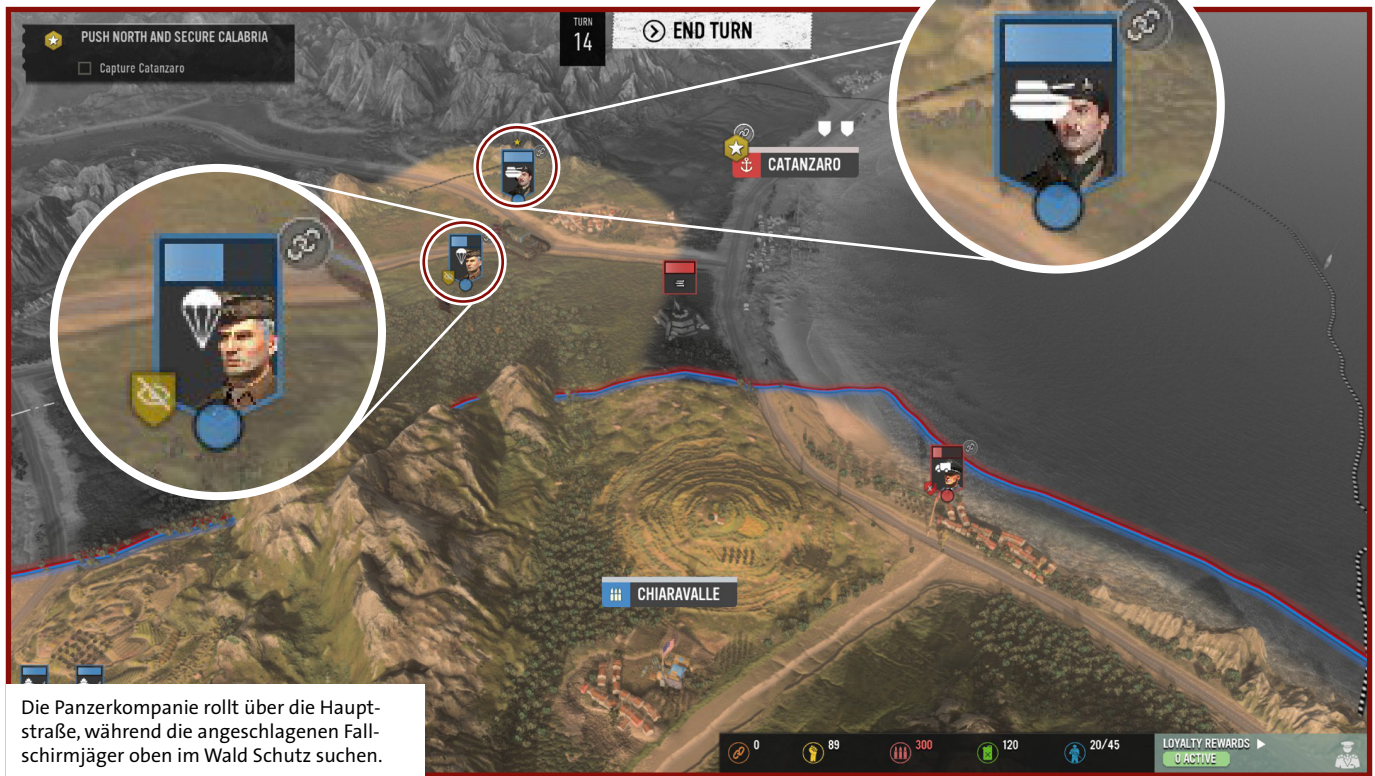
Wie gut funktioniert das?

Bereits bei der Ankündigung war ich etwas skeptisch, ob diese Art der Erzählung ihre Wirkung entfaltet. Jetzt konnte ich eine zweite Mission spielen und habe zum ersten Mal auch die geplanten (wenn auch nicht finalen) Cutscenes gesehen. Und so wirklich ins Geschehen wurde ich davon wie erwartet nicht gezogen. Gerade im Vergleich mit den Storymissionen aus der Italien-Kampagne wirkte der Krieg der Wehrmacht in Nordafrika dem Setting entsprechend trocken. Die Story der jüdischen Familie hatte natürlich noch keine Zeit, sich zu entfalten, aber war eben auch nur der vorgelesene Brief eines Mädchens namens Salima, das auf die Rückkehr ihres Vaters hofft. Dabei erzählt Salima von der Angst vor den Bomben und der Verwirrung darüber, wer diese Bomben eigentlich abgeworfen hat.

Das rückt ein Kriegsspiel wie CoH 3 natürlich in ein anderes Licht und zeigt eine Seite des Krieges, die nicht ignoriert werden darf. Doch die Inszenierung brachte mir diese



Jeder General spendiert besondere Boni abhängig von der Loyalität.



Die Panzerkompanie rollt über die Hauptstraße, während die angeschlagenen Fallschirmjäger oben im Wald Schutz suchen.



Die Cutscenes in den Einzelspielerkampagnen sind nicht besonders aufwendig inszeniert.

Menschen nur bedingt näher, ihre Verbindung zu meinen Spielzügen als Wehrmachtskommandant blieb ebenfalls sehr unkonkret. Die Mission überzeugte zusätzlich nicht gerade mit designtechnischer Finesse. Wie gewohnt galt es entweder, befestigte Standorte zu erobern, oder diese vor dem Angriff der Briten zu verteidigen. Klar, das macht Spaß! Aber noch fühlt sich dieser Teil von Company of Heroes 3 wie der schwächste des gesamten Spiels an.

Taugt das Gameplay?

Story, Zwischensequenzen und Sandbox-Kampagne sind die eine Sache. Etwas ganz anderes ist aber das tatsächliche Gameplay von Company of Heroes 3. Hier wird immerhin die Schlacht entschieden, und schon jetzt zeigt sich, dass ein solides Gameplay-Fundament viele Schwächen der beiden Kampagnen ausgleichen kann. Zumal vor allem die Multiplayer-Community von Company of Heroes hauptsächlich darauf setzt, dass Relic Entertainment ein durchdachtes Spiel abliefern und im Zweifel sogar auf jede Form von Story komplett verzichten. Hier kann ich bereits Entwarnung geben, wenn auch mit ein paar Einschränkungen.

Die Grundlagen

Im Kern bleibt Company of Heroes seinen Wurzeln treu und versucht eine gute Mischung aus authentischem Kriegstreiben und leicht verständlicher Spielbarkeit zu gewährleisten. Es gibt also auf der einen Seite realistische Zerstörung von Umgebungen, auf der anderen Seite halten Pioniere mittels Tech-Upgrade plötzlich einen Flammenwerfer in den Händen.

Während der Realismus und die Action für mitreißende Szenen sorgen, fordert das RTS-Gameplay unsere taktischen Fähigkeiten und macht viele unterschiedliche Herangehensweisen möglich. Beispielsweise durch das Ausbauen der Basis, dem Einsatz besonderer Spezialmanöver oder der Produktion bestimmter Einheitentypen.

Das alles funktioniert und motiviert so gut wie immer, fällt im dritten Teil aber noch umfangreicher aus. 14 Multiplayer-Karten, 120 Einheiten und vier eigenständige Fraktionen zum Release sollen sicherstellen, dass CoH 3 so schnell nicht die Puste ausgeht. Zum Vergleich, im zweiten Teil gab es zum Release lediglich zwei Fraktionen mit insgesamt 42 Einheiten. Wie gut das am Ende auch ausbalanciert wird, ist ebenfalls un-

klar. In der kurzen Zeit, die ich gespielt habe, gab es zumindest noch keine offensichtlich übermächtige Fraktion – auch wenn das DAK (Deutsche Afrikakorps) mit seinem Fokus auf Fahrzeuge und Reparatur intuitiv etwas leichter spielbar schien.

Die Neuerungen

Komplett ruht sich Company of Heroes 3 aber nicht auf den Stärken seiner Vorgänger aus. Es gibt durchaus einige Gameplay-Änderungen, die sich vor allem strategisch auswirken können. Ihr wollt eine komplette Auflistung von mir? Ihr bekommt eine komplette Auflistung von mir!

- **Breach:** Bestimmte Einheiten verfügen über eine Sturmmechanik, mit der sie verschanzte Gegner aus Häusern treiben können. Es ist also nicht mehr nötig, solche Gebäude mit Panzern, Mörsern oder Artillerieschlägen komplett einzuzerschern.
- **Taktische Pause:** Im Einzelspieler oder bei Gefechten gegen die KI macht es die Taktische Pause möglich, mehreren Einheiten gleichzeitig Befehle zu erteilen. Ein eigentlich hilfreiches Tool, das aber auch nicht überschätzt werden sollte. Ich habe zumindest selten darauf zurückgegriffen, da in CoH der Nebel des Krieges oft so nah ist, dass derart langfristige Manöver nicht immer nützlich erscheinen.
- **Tank Riding:** Soldaten müssen nicht länger auf fahrbare Untersätze verzichten. Ihr könnt alle eure Infanteristen auch einfach auf jedem Panzer mitfahren lassen. So können verschiedene Einheitentypen noch effektiver miteinander kombiniert werden. Kommt es zum Gefecht, springen die Soldaten automatisch ab.
- **Side Armor:** In früheren Ablegern hatten Panzer einen Rüstungswert für hinten und



Wir bringen unsere Infanterie für den Vorstoß auf den Kirchplatz von Gela in Position.

für vorne. Jetzt sind auch die Seiten der Panzer unterschiedlich stark geschützt. Das macht Company of Heroes 3 nicht nur etwas realistischer, sondern auch Panzerformationen strategischer.

- **Vertikalität:** Insbesondere auf den italienischen Karten spielen Höhenunterschiede eine wichtige Rolle. Die mediterranen Kleinstädte sind oft in hügeligen Regionen errichtet, und so kommen viele kleine Gassen und Gebäude zustande, die auf die Straßen darunter herabblicken. Das sorgt für ein wirklich anderes Spielgefühl als in früheren Teilen. Es sorgt aber auch dafür, dass sich die Afrika-Karten im Vergleich langweiliger anfühlen.

In seiner Summe garantieren all diese kleinen Neuerungen ein besseres Spielgefühl als noch im Vorgänger. Kaum eine davon hat mich jedoch komplett sprachlos vor Begeisterung zurückgelassen. Fairerweise sei gesagt, dass das Spielprinzip von Company of Heroes auch keine Revolution nötig hatte.

Die Bugs

Ursprünglich war für Company of Heroes 3 ein Release im Jahr 2022 angedacht, was diesem recht drögen Jahr gutgetan hätte, aber vergessen wir das erstmal. Ist ja bald sowieso überstanden. Verschieben wurde Company of Heroes 3, da es laut dem Team das größte CoH aller Zeiten ist und aus die-

sem Grund auch viele Bereiche immer wieder Optimierung erfordern. Man wolle sicherstellen, dass dieses Strategiespiel zum Release die bestmögliche Spielerfahrung bietet. Dieses Lied wird vielen bekannt vorkommen. Es wurde schon oft gesungen und zeugt eigentlich von einer sehr lobenswerten Einstellung. Viel zu oft kommen die Spiele dann allerdings trotzdem komplett kaputt auf den Markt. Eine Verschiebung ist also keine Garantie, dass dem Team nicht doch ein paar horrend Fehler »durchrutschen« könnten. Ob das bei Company of Heroes 3 der Fall sein wird, weiß ich noch nicht. Dafür müsste ich meine Glaskugel bemühen, und die ist gerade in der Waschanlage. Die aktuelle Version wies aber zumindest in meinem Fall noch bedenklich viele Bugs auf. So deckte das Leuchfeuer der amerikanischen Späher keine Einheiten auf, einmal zeigte sich ein Reparaturkran unfähig, sich richtig auszurichten, und gegen Ende veranlasste eine kaputte Kamera-Steuerung mich dazu, meine Zeit mit Company of Heroes 3 etwas früher zu beenden, als notwendig gewesen wäre. Wichtig hierbei: Das ist natürlich nicht die Release-Version, und bis dahin kann sich einiges ändern. Das kann alles noch behoben werden. Aber ich denke trotzdem, dass es zumindest ein Anzeichen für Geduld ist. Wartet unbedingt ab, bis die ersten Tests reinflattern, bevor ihr euch Company of Heroes 3 bestellt!

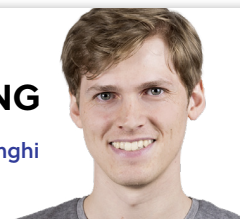


Der Zerstörer setzt ein Landungsboot ab, mit dem es direkt nach Salerno geht.

Darüber nachdenken könnt ihr aber gerne. Denn dieses Strategiespiel könnte eines der besten des kommenden Jahres werden. Selbst wenn die Einzelspielerkampagne in Nordafrika bisher nicht zu überzeugen weiß und die Sandbox ihre Langlebigkeit erst noch unter Beweis stellen muss, steckt in diesem Spiel eine Menge drin. Es macht grundsätzlich Spaß, wie ein CoH eben Spaß macht, und die aktuellen Fragezeichen könnten sich noch in absolutes Wohlgefallen auflösen. Natürlich könnte Relic auf der Zielgeraden ebenso noch scheitern. Das Entwicklungsteam könnte aber auch allen Strategen da draußen und Fans dieser historischen Epoche direkt zum Start des nächsten Jahres eine grandiose Zeit bescheren. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Mehr als 15 Stunden habe ich in Company of Heroes 3 jetzt schon verbracht, wenn man alle Preview-Zugänge zusammenrechnet. Dabei schwappte meine Gefühlslage stetig hin und her. Entweder bin ich unheimlich vorfreudig und kann sehr klar vor mir sehen, wie CoH 3 seine Fans begeistern könnte, oder ich bin aber von Skepsis geschüttelt und von kleinen wie großen Sorgen geplagt. Auch jetzt noch denke ich mal so und mal so über Company of Heroes 3.

Wieder einmal hatte ich eine sehr gute Zeit mit dem Spiel. Es macht wirklich Laune, wenn es sich von seiner besten Seite zeigt. Am meisten Spaß hatte ich, als ich mit einem kleinen Squad aus amerikanischen Infanteristen nach Westen aufbrach, um einen deutschen Vorposten auszurauchern, und von hier klammheimlich eine Panzerabwehrkanone in der Innenstadt flankierte. Das machte den Weg frei für meinen Panzer, der wiederum einen Scharfschützen aus seinem Turm schoss, der meine Soldaten auf der Hauptstraße in Deckung zwang. Wenn auf diese Art und Weise die verschiedensten Elemente von Company of Heroes 3 zusammenwirken und ein ebenso strategisch anspruchsvolles wie mitreißendes Spielerlebnis ausspucken, will ich am liebsten gar nicht mehr aufhören.

Auf der anderen Seite hat mich die Storymission der Nordafrika-Operation fast schon angeödet. Die Zwischensequenzen transportieren einfach noch nicht die Emotionen, die sich das Team wohl erhofft hat, und die Mission selbst konnte ebenfalls nur sehr wenig Dramatik entfalten. Da bin ich von Company of Heroes eigentlich Besseres gewohnt. Meine größte Hoffnung liegt nach wie vor in der Italien-Kampagne. Ich hoffe nur, dass sie wirklich so abwechslungsreich sein wird, wie Relic behauptet. Die Veranlagung ist da, wirklich gespürt habe ich diese Abwechslung und Entscheidungsfreiheit aber noch nicht.