

Company of Heroes 3

DURCHS MINENFELD ZUM SIEG


**STRATEGIE
FRÜHLING**


Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **23.2.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Kann man den Zweiten Weltkrieg auch in der dritten Auflage sauspännend inszenieren?
 Relic schafft das Kunststück – mit einem großen und vielen kleinen Tricks. Von Martin Deppe



Ein Studio, das nach vielen Jahren den Nachfolger einer supererfolgreichen Reihe entwickelt, tapst durch ein Minenfeld. Die Erwartungshaltung ist riesig, die Community nimmt jede Neuerung argwöhnisch ins Visier, alle wollen was Neues, aber bloß nicht zu viel, und man muss Serienveteranen genauso ins Boot holen wie RTS-Rekruten. Unmöglich, oder? Und Relic so: »Hold my beer!« Relic Entertainment hat die hohen Erwartungen tatsächlich mehr als erfüllt. Company of Heroes 3 behält die großen Stärken der Serie bei: die dynamischen Echtzeitschlachten um Sektoren, die hervorragenden Animationen, die brachialen Gefechte, bei denen uns jeder einzelne Soldat wichtig ist, und das ausgefeilte Schere-Stein-Papier-Prinzip, das hier eigentlich Panzergrenadier-MG-Mörser-Panzer-Pak-Stuka-Flak-Flammenwerfer-Prinzip heißen müsste. Aber Relic packt eben noch viele kleine Details und Ideen sowie eine Menge Umfang obendrauf. Dabei teilt sich Company of Heroes 3 in folgende drei Bereiche auf, die wir kurz vorstellen und danach detailliert bewerten.

• **Die Italienkampagne:** Die größte Neuheit im Spiel, quasi ein Total War Light. Mit britischen und amerikanischen Truppen befreien wir rundenweise das italienische Festland von den Achsenmächten. Schlach-

ten können wir auswürfeln oder in klassischen Echtzeitgefechten austragen.

• **Der Afrikafeldzug:** Hier führen wir das Afrikakorps und italienische Verbündete, die klassische Kampagne besteht aus acht linearen Missionen.

• **Multiplayer und Skirmish:** 14 Maps, vier Fraktionen (Afrikakorps, Wehrmacht, US Forces, British Forces), Team-Koop und PvP mit bis zu acht Spielern.

Italienkampagne: Die Stiefelputzer

Mit dem Italienfeldzug marschiert Company of Heroes 3 in doppeltes Neuland: Zum einen ist das Setting neu für die Reihe, zum anderen gibt's erstmals einen strategischen Rundenmodus. Der italienische Stiefel dient dabei als Karte, die ihr mit der westalliierten Armee von Salerno im Südwesten ausgehend rundenweise von den Nazis befreit – im Golf von Salerno begann am 9. September 1943 die »Operation Avalanche«.

Jede Armee darf pro Runde einmal ziehen und einmal angreifen. Gefechte lasst ihr entweder auswürfeln oder führt sie wie gehabt in taktischen Echtzeiteinsätzen selbst – bestimmte entscheidende Kämpfe müsst ihr aber immer selbst austragen, zum Beispiel um Schlüsselpositionen wie Neapel oder Monte Cassino. Company of Heroes 3 wird in diesem Modus aber nicht zum Rundenstra-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch Echtzeit nicht brachial genug sein kann.
- ... ihr Rundenstrategiekarten à la Total War mögt.
- ... ihr kleine, spezialisierte Trupps mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine exakte Simulation von Kriegsgerät wollt.
- ... ihr Massenschlachten bevorzugt.
- ... ihr Wert auf eine ausgefeilte Story legt.

tegiespiel, die weitaus meiste Zeit verbringt ihr auch hier in den Echtzeitgefechten. Diese Kombination aus Rundenstrategie und Echtzeittaktik lässt sich mit der Total War-Reihe vergleichen. Nur kleiner dimensioniert, denn ihr baut keine Städte oder hebt dutzende Armeen aus. Anfangs müsst ihr mit zwei, drei Kampfgruppen auskommen, um nach der Landung in Salerno loszulegen. Doch mit eroberten Küstenstädten könnt ihr auch mehr Kampfgruppen aufstellen, andere befreite Städte liefern euch Munition oder Treibstoff – also genau wie ein besetzter Sektor in den Echtzeitschlachten.

Die Lawine rollt

Auf der Italienkarte gibt's auch direkte Schusswechsel. Deutsche Bunker, Pak- und Flakstellungen feuern aus der Distanz auf euch, und ihr wiederum beharkt mit Artillerie, Kriegsschiffen vor der Küste oder mit Bom-

DIE STRATEGIEKARTE DER ITALIENKAMPAGNE

Die Strategiekarte der rundenbasierten Italienkampagne: Unser nächstes Hauptziel ist die Hafenstadt Neapel **1** inklusive Vesuv und einer ihrer drei Festungen. Wenn wir sie erobern, können wir weitere Kampfgruppen ausheben. Die beiden leeren Schildsymbole zeigen, dass wir die Verteidigung bereits geschwächt haben (mit unserem Schlachtschiff). Unsere US-Infanteristen **2** und eine indische Artillerie der britischen Armee können die Stadt jetzt einnehmen, der weiße Rahmen zeigt ihre Zugweite an. Nebenziele **3** bringen Belohnungen wie Ressourcen oder zusätzliche Einheiten. Bei **4** haben wir eine Pak-Stellung zerstört und das Flugfeld **5** erobert – von hier lassen wir Aufklärer, Bomber, Jäger oder Transportmaschinen starten. Unsere Artillerie hat bereits Fähigkeitenpunkte **6** gesammelt, die wir in Skills oder zusätzliche neue Truppentypen investieren. Über das Menü **7** geben wir je nach Einheit Befehle auf der Strategiekarte – zum Beispiel Heilen, Reparieren, Artilleriefeuer. Wir haben unsere Loyalität **8** bei den beiden Generälen und der Partisanin Valenti gesteigert, das bringt ebenfalls Boni. Alle paar Runden liefern Nachschubschiffe Ressourcen **9**, abhängig von unseren eroberten Städten und Stellungen.





bern solche Stellungen. Solche Fernkampfbefehle helfen auch, die Verteidiger wichtiger Städte zu dezimieren.

Sogar Schiffsduelle haben wir ausgefochten, unser Start-Schlachtschiff hat schon früh einen vorwitzigen deutschen Zerstörer in zwei Runden versenkt. Übermächtig ist das Küstenbombardement aber nicht – und ziemlich ungenau, wir haben anfangs einmal zu nah mit einer Infanteriegruppe am Zielgebiet gestanden und prompt eine Granate abbekommen.

Das Aufklären und Kriegsnebel und des Geländes sind auf der strategischen Karte entscheidend: Wenn ihr zum Beispiel einen

Infanterietrupp eine Straße entlangzieht, kommt ihr zwar schneller voran, habt aber keine Deckung, falls ihr ins Feuer eines bisher verdeckten Bunkers geratet. Besser: selbst auf einen Hügel ziehen oder ein Aufklärungsflugzeug starten, den Bunker erspähen und mit Artillerie beharken – das kostet zwar Munition, spart aber Verluste.

Noch besser: den Bunker vom Nachschub abschneiden, indem ihr zum Beispiel Städte im Umland einnehmt, denn dann zerstören sich Bunker und Geschützstellungen selbst. Solche Stellungen dürft ihr auch selbst errichten, um zum Beispiel mit einer Flakbatterie Feindflieger vom Himmel zu holen.

Auch auf der strategischen Italienkarte ist das Kämpfen mit verbundenen Waffen klasse umgesetzt, denn benachbarte Kampfgruppen unterstützen euch in den Echtzeitschlachten – eine nahe US-Infanterie schickt euch zum Beispiel auf Wunsch ein Whizbang-Halbkettenfahrzeug mit angehängter Pak. Das gilt aber auch für die deutschen Verteidiger, die etwa Boni durch benachbarte Haubitzen und Paks bekommen.

Der Italienfeldzug

Der Mix aus Rundenstrategie und den klassischen Echtzeitgefechten ist gelungen: Weil wir nicht nur eine vorgegebene Mission nach

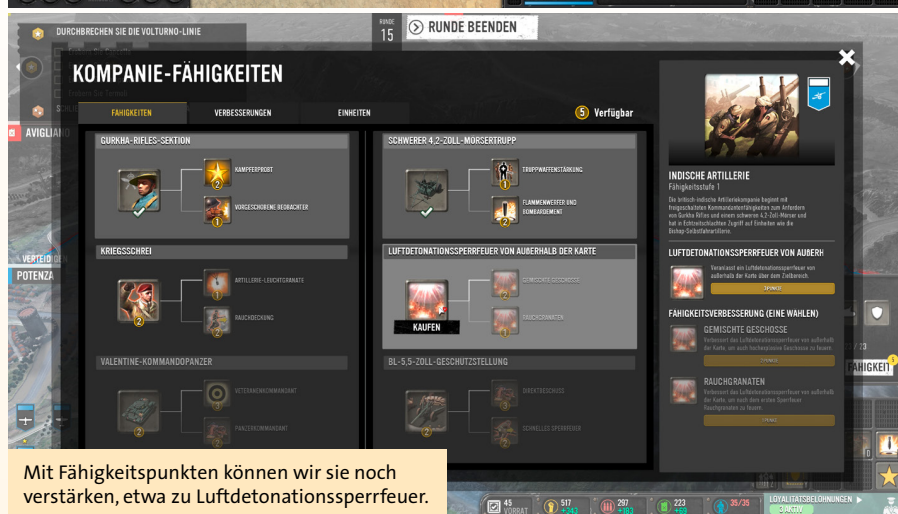
der anderen spielen, sondern unseren Feldzug recht frei führen können, fühlt er sich wie eine echte, lange Operation an. Wir entscheiden selbst, wann und mit welchen Einheiten wir eine Stadt oder Stellung, einen Flugplatz oder ein Munitionsdepot angreifen. Halten wir unsere Truppen beieinander und pressen gleich gen Norden vor? Oder splitten wir uns auf und sichern erst den Süden und Osten – und somit wichtigen Nachschub, um zum Beispiel Verluste zu ersetzen oder Truppen aufzuwerten? Auch ein guter Armeenmix ist wichtig, in diesem Feldzug spielt Infanterie wegen dichter Bebauung und somit vieler Häuserkämpfe eine wichtigere Rolle als im panzerbetonten Afrikafeldzug mit seinem meist offenen Gelände.

Aber erwartet auf der strategischen Italienkarte keine hin und her tobenden Schlachten wie in den Echtzeitgefechten. Ihr erlebt keinen völlig anderen Kriegsverlauf, und die deutschen und italienischen Truppen können die Kampagne auch nicht gewinnen. Sie sind auf der Verliererstraße, und für euch geht es wie im echten Kriegsverlauf darum, den Widerstand zu brechen, Gegenangriffe abzuwehren, angeschlagene Feindtruppen zu verfolgen und zu stellen. Und das macht die Kampagne so gut, dass wir auch hier das viel zitierte »Nur noch eine Runde!« erleben.

In unserer Testversion sind wir allerdings auch auf kleinere Ungereimtheiten gestoßen, so kreiste eine Stuka zwei Runden lang über einer unserer Artilleriearmeen, ohne anzugreifen – vielleicht war hier aber auch nur das falsche Flugzeugmodell im Einsatz, eine Fieseler Storch wäre passender gewesen. Und wenn der Gegner am Zug war, sprang die Kamera gelegentlich nicht zu einem Angriff, wir haben nur den Kampfsound gehört. Als wir dann am Zug waren, zeigten die Gesundheitsbalken der beteiligten Kombattanten aber den Kampfausgang an.

Die drei Kommandanten: Hüh oder hott?

Es gibt zwar keinen dicken roten Faden, der euch das Vorgehen im Italienfeldzug vorschreibt, aber viele dünnere rote Fäden schon. Denn die Operation wird von zwei alliierten Kommandanten angeführt, die unterschiedliche Vorstellungen von der richtigen Strategie haben. US-General Buckram will wie ein Klischee-Cowboy Druck auf die



Deutschen machen, vorstoßen, schnell erobern. Sein Konterpart, der Brite Norton, ist vorsichtiger, wir sollen erst mal genug kleinere Nachschubstädte sichern, bevor wir weiter vorrücken. Und nach ein paar Runden kommt die Partisanin Valenti dazu, die unter anderem solche Forderungen an uns stellt: »Bei Avellino sind Partisanen eingekesselt, sie halten noch vier Runden durch, holt sie da raus!« Wir können die drei zwar völlig ignorieren, würden dann aber auf teils starke Vorteile verzichten. Denn alle drei bringen je fünf Boni mit, die wir freischalten, indem wir ihre Ziele erfüllen und so unsere jeweilige Loyalität steigern. Das bringt wiederum Boni wie eine erhöhte Sichtweite unserer eroberten Städte, um Gegner früher aufzuspüren, oder eine höhere Zugweite unserer Schiffe.

Kriegsentscheidend sind diese Boni nicht, bringen aber mehr Tiefe ins Spiel, und wir spezialisieren uns weiter. Loyalität können wir aber auch wieder verspielen: Als wir zum Beispiel Neapel vor unserem Infanterieangriff bombardieren, purzelt dadurch unser Ansehen bei Partisanin Valenti.

Große Storyelemente haben wir aber nicht erlebt, anders als im linearen Afrikafeldzug (zu dem wir gleich kommen) gibt's nur gelegentlich simple Feldpostbriefe zu lesen. Gut gemacht sind aber wieder die klassischen In-Game-Kameraflüge beim Briefing einer Schlacht, der Übergang auf ein »historisches« Kartenfoto mit reingemalten taktischen Markierungen und schließlich der nahtlose Wechsel in die Spielperspektive inklusive des Interfaces.



Eine erhöhte Position ist jetzt noch wichtiger als früher, dieser Leuchtturm verbessert Sichtweite und Schussfeld.



Kämpfe hinterlassen deutliche Spuren am Gelände und an den Fahrzeugen.



Sniper auf dem Dach! Doch unser Valentine II schießt ihm einfach das Haus unterm Allerwertesten weg.



Afriakafeldzug: Die Wüste bebt

Ohne Rundenstrategieelemente, sondern ganz klassisch Mission nach Mission tobt der Krieg in Nordafrika. Hier kommandiert ihr acht Einsätze lang Rommels Afrikakorps inklusive italienischer Einheiten wie leichte L6/40-Panzer oder Guastatori-Elitekämpfer, die unter anderem geballte Ladungen werfen, aber auch Fahrzeuge reparieren können. Die Operation in Nordafrika ist deutlich kürzer als die Kampagnen der Vorgängerspiele, je nach Schwierigkeitsgrad und eurer Spielweise solltet ihr rund zehn Stunden brauchen.

Apropos Spielweise: Wie im echten Zweiten Weltkrieg geht ihr in Afrika anders vor als in Italien. Panzer und Artillerie sind entscheidender, vor allem die Tanks und Panzerabwehrgeschütze feuern wegen des offenen Geländes auf etwas größere Distanzen. Die sind aus Gründen der Spielbarkeit natürlich immer noch unrealistisch verkürzt – echte Reichweiten von mehr als 2.000 Metern wie beim modifizierten 8,8cm-Geschütz eines Tigers wären viel zu unübersichtlich, weil man quasi über mehrere Bildschirme hinweg feuern würde. Und beim Tiger selbst schummelt das Spiel auch: So einen Panzer-

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Die beiden bisherigen Company of Heroes gehören zu meinen absoluten RTS-Highlights, und Rundenstrategie ist mein Lieblingsgenre. Und jetzt bekomme ich beides in einem Spiel! Relic hat das meiste goldrichtig hinbekommen: Ich bange wieder um jeden einzelnen Soldaten, die Gefechte um Sektoren wogen dynamisch hin und her, ich kann ganz unterschiedliche Taktiken umsetzen. Die neuen Fähigkeiten meiner Einheiten fügen sich gut ein, zum Beispiel das Instandsetzen auch feindlicher Wracks mit Bergungsfahrzeugen, aber auch die »Panzer-taxis« und das Anhängen von Artillerie an Fahrzeuge – das macht gerade die Afrikamissionen noch mal dynamischer.

Der Italienfeldzug ist aber die beste Neuerung für mich. Klar, auf der Strategiekarte toben keine komplexen Rundengefechte wie in Panzer General oder Panzer Korps, und sie machen vielleicht zehn Prozent der Spielzeit aus. Aber die Mischung aus Echtzeittaktik und Rundenstrategie funktioniert gut und motiviert, der Wiederspielwert ist so viel höher als bei den beiden Vorgängern oder jetzt dem linearen Afrikafeldzug. Unterm Strich hat Company of Heroes 3 es geschafft, die ohnehin starken Vorgänger noch mal zu übertrumpfen.

kampfwagen VI steuert ihr schon in der zweiten Afrikamission im Mai 1942 – dabei ging der echte Tiger erst im Sommer 42 in Produktion, die ersten kamen erst im November in Afrika an. Aber schließlich will auch Company of Heroes 3 keine realistische Simulation sein, sondern setzt auf ganz andere Stärken. Zum Beispiel darauf, mit eben diesem Tiger eine zahlenmäßige Übermacht britischer Panzer spektakulär auszuschalten. Das ist zwar nicht ganz so dramatisch inszeniert wie 2009 im »Tiger Ace«-Kapitel von Company of Heroes: Tales of Valor, bringt aber genug aufregende Duelle mit sich.

Instand setzen, aufsitzen, abstellen

Im Afrikafeldzug werden drei der taktischen Neuerungen wichtig (siehe auch Kasten »Mehr Taktik, mehr Spaß«). Vor allem die Bergungsfahrzeuge, mit denen ihr Panzerwracks grob instand setzt und dann zum Beispiel mit Pionieren komplett repariert. Denn so bleiben euch die bisher gesammelten Erfahrungspunkte des geflickten Fahrzeugs erhalten, und ihr könnt sogar zerschossene Feindpanzer wieder auf Vordermann bringen. Alternativ plündert ihr Wracks mit Panzergrenadieren, um Treibstoff und Munition für eure Armee abzugreifen.

In einigen Afrikamissionen ist das Instandsetzen sogar kampfscheidend – und passt generell gut ins Spielprinzip, das

ja auch bei der Infanterie auf Klasse statt Kanonenfuttermasse setzt und erfahrenen Einheiten echte Vorteile bringt. Die beiden anderen wichtigen taktischen Neuerungen, die in Afrika besonders wichtig werden, sind die »Panzertaxis« (Infanterie sitzt auf) und der Geschütztransport mit Fahrzeugen. Denn eine schnell und geschickt platzierte 8,8-Flak kann alliierte Panzerfahrzeuge schon mit einem Schuss knacken, während die nicht mal in Feuerreichweite kommen.

Heiße Schlachten, kalte Story, komischer Rommel

Während die Schlachten um Adschdabiya, Gazala, Tobruk und Co. wieder für viel Puls sorgen, lassen uns die Cutscenes diesmal kalt. Die gezeichneten Szenen sollen das Leiden der Zivilbevölkerung unter dem Wüstenkrieg vermitteln, doch uns fehlt der Bezug zum Geschehen: Unsere acht aktiven Gefechte und das passive Filmgucken einer Familiengeschichte dazwischen sind zwei völlig unterschiedliche Perspektiven, da keine der Figuren in der jeweils anderen Handlungsebene auftritt. Und weil Company of Heroes 3 in den Gefechten ausschließlich auf englische Sprachausgabe setzt, klingt Wüstenfuchs Rommel bei seinen Briefings unfreiwillig komisch, sein harter deutscher Akzent ist arg gekünstelt wie in einem schlechten Film. Auch bei den Einheitenkommentaren stoßt ihr immer wieder auf lustige Kombinationen aus Englisch und Deutsch, beim Upgraden eines Panzers erklingt zum Beispiel »Receiving a Maschinengewehr!« Aber viele Kommentare sind auch richtig klasse, weil sie perfekt zur Situation passen: Als wir mit einer 8,8 auf einen kleinen Dingo-Spähpanzer zielen, ruft der Kanonier »Look, a baby tank!«, und als wir einen arg zusammengeschossenen Panzer III zum Reparieren schicken, begrüßen ihn die Pioniere mit »Looks like you had a lucky escape!« Manche Kommentare helfen auch, das Geschehen einzuordnen, so ruft der Kommandant unseres Tigers überheblich »Haha, the MG thinks it has a chance!«, während britische MG-Schützen sinnlos auf den Panzer feuern.

Multiplayer und Skirmish: Viel Inhalt

Bis zu acht Spieler können sich schon zum Release auf den insgesamt 14 Maps austoben (fünf Maps für zwei Spieler, vier für vier, drei für sechs sowie zwei Karten für acht Spieler). Zu den drei spielbaren Fraktionen aus den beiden Kampagnen, also Afrikakorps, British und US Forces, kommt noch die Wehrmacht hinzu, mit zusammen rund 100 Truppentypen.

In Sachen Kartenanzahl und vor allem Fraktionen hat Relic also deutlich draufgelegt. Das war ja ein Kritikpunkt bei den Vorgängern, vor allem beim zweiten Serienteil, der zum Release lediglich zwei Fraktionen mitbrachte, drei weitere gab es erst später per kostenpflichtigem DLC. Fehlende Mitspieler lassen sich durch KI-Truppen ersetzen, die ihr einzeln in vier Schwierigkeitsstufen einstellen könnt (die niedrigste Stufe heißt zwar »Standard«, ist aber leicht, nehmt lieber gleich »Hart«).

Technisch liefern unsere Multiplayer-Gefechte sauber. Wir haben zum Beispiel (vor dem offiziellen Release) testweise mit zwei Spielern in Deutschland und einem an der Westküste der USA gegen drei Bots Koop gespielt und trotz eines 200er-Pings des US-Spielers keine Verbindungsprobleme gehabt.

Kleine Neuerungen, große Wirkung

Company of Heroes 3 bringt viele kleine Änderungen mit, die sich auf fast alle Modi auswirken. Wer die Vorgänger länger nicht gespielt hat, wird vielleicht gar nicht merken, dass die Spielgeschwindigkeit etwas langsamer ist. Schusswechsel zum Beispiel dauern so einen Tick länger als früher. Ihr habt so mehr Zeit, einzugreifen, auch an mehreren Fronten gleichzeitig – das kommt ja wegen der Sektoren häufig vor. Das Produktionstempo frischer Einheiten ist aber gleich geblieben. In den Singleplayer-Inhalten gibt's obendrauf die taktische Pause: Per Leertaste pausiert ihr das Spiel und erteilt beliebig vielen Einheiten bis zu acht Befehle, die diese dann mit einem weiteren Druck auf Space ausführen. Gerade für hektische Situationen und für Einsteiger ist das eine gute Hilfe.

Praktisch sind auch einige Quality-of-Life-Verbesserungen: Ihr könnt dezimierte Infanterietruppen automatisch in eurer Basis

MEHR TAKTIK, MEHR SPASS



Infanteristen können Panzer als »Taxi« nutzen, das haben wir vor allem in Afrika gemacht.



Gepanzerte Fahrzeuge sind jetzt auch seitlich verwundbarer, wir müssen also die Flanken sichern.



Schützen auf Flachdächern und Terrassen bekommen gute Sichtweiten und Schussfelder.



Geschütze lassen sich mit Fahrzeugen ziehen – und kommen nicht mehr erst nach Kriegsende am Ziel an.



Bergungsfahrzeuge setzen Wracks instand. So können wir sogar feindliche Panzer »umdrehen«.



Belohnung nach einem gewonnenen Kampf in Italien inklusive Loyalitätssteigerungen.



Wir haben in einem RTS-Gefecht Potenza erobert und verteidigt, das Gebiet gehört uns.



Die Infanteristentypen sind gut auseinanderzuhalten.



Flugzeuge sind teuer. Die P-47 können wir uns noch leisten, dann ist das Einheitenmaximum vorerst erreicht.

optional auffüllen lassen. Für den Bau von Kaserne, Panzerkompanie und so weiter braucht ihr keine Pioniere mehr, das erledigen jetzt automatisch Arbeiter. Und eure Truppen sind beim Wegfinden sportlicher, sie nehmen keine Umwege um flache Hindernisse, sondern springen elegant über Zäune und niedrige Mauern.

Hoch, höher, Sniper

Höhen und somit Sichtlinien wirken sich jetzt stärker aus als früher. Infanteristen steigen zum Beispiel auf Flachdächer und Terrassen, wenn ihr entsprechende Gebäude besetzt, und besonders hohe Bauwerke wie Kirchen oder ein Leuchtturm steigern die Sichtweite deutlicher. Das wirkt sich vor allem im Italienfeldzug mit seinen Hügeln, Serpentin und Bergdörfern aus, das Spiel wird so realistischer, ein gut platzierter Scharfschütze gefährlicher. Im Gegenzug gibt es mehr Truppen, die Nebel- oder Rauchgranaten einsetzen können. Und einige Infanterietrupps wie Sturmgenadiere dringen nun mit einem speziellen Durchbruchbefehl in Gebäude ein, schalten die Verteidiger aus und übernehmen die Stellung selbst.

Panzer sind jetzt auch seitlich verwundbar, bisher galt das nur fürs Heck. Klingt nach einer simplen Änderung, sorgt aber gerade im unübersichtlichen Gelände für böse Überraschungen. Glaubt uns, nehmt immer immer Infanterie zur Aufklärung und zum Flankensichern mit!

Beschuss wirkt sich deutlich stärker auf das Terrain und vor allem Gebäude aus als bisher ohnehin schon. Eine Steinmauer, die gerade noch gute Deckung bot, ist nach einem Granateneinschlag nur noch halb so hoch, beim nächsten Treffer ganz weg. Das

passiert nicht nur an ausgewählten Stellen auf einer Map, sondern überall. Umgekehrt tun sich so auch neue Deckungen auf, zum Beispiel in Kratern oder hinter Gebädetrümern. Dadurch werden die verschiedenen Granatentypen, Mörser, Geschütze und vor allem Off-Map-Bombardements wichtiger, und keine Stellung bietet unbegrenzt Schutz.

Große Truppenparade

Mit seinen vier spielbaren Fraktionen fährt Company of Heroes 3 wie gesagt auch wesentlich mehr Truppentypen auf, nämlich rund 100. Besonders bei der Infanterie ist die Vielfalt erstaunlich groß, bei den Briten kämpfen zum Beispiel Schützen der indischen Armee mit – die legendären nepalesischen Gurkhas sind nicht nur gute Gewehr-schützen, sondern werfen Handgranaten auch gleich im Sechserpack. Sehr stimmig: Sie kommentieren das Geschehen auf Eng-

lisch, aber mit schwerem Akzent. Bei den Amerikanern sind kanadische Truppen inklusive des passenden Akzents dabei, und bei den Deutschen kämpfen selbstredend auch italienische Einheiten.

Dazu kommen Unmengen an Skills, Boni und Unterstützungsmöglichkeiten, viele der Infanteristen lassen sich unterschiedlich ausrüsten, etwa mit leichten MGs oder Panzerabwehrwaffen. Spoiler: Drückt in Afrika mindestens einem Pioniertrupp unbedingt ein Minensuchgerät in die Hand!

Die Kombination aus vielen unterschiedlichen Truppentypen und Skills bringt zahlreiche taktische Möglichkeiten mit, es macht Spaß, damit zu experimentieren. Noch finden wir Flammenwerfertruppen und -panzer etwas zu stark, aber relativ bald nach Release und der Multiplayer-Feuertaufe wird Relic sicherlich noch einiges am Balancing der Einheiten feinschleifen.



Die Gefechte um Sektoren sind wieder spannend und dynamisch, sie wechseln oft den Besitzer.



Italienkarte: Manche Kämpfe können wir alternativ auch auswürfeln lassen.



Im Afrikafeldzug sind Panzer entscheidend.



Italien: Unser Start-Schlachtschiff versenkt einen deutschen Zerstörer. Es kann auch die Küste behacken, ist aber ungenau. Vorsicht vor Friendly Fire!



Mit vier Fraktionen und rund 100 Einheiten ist das Spiel diesmal schon zum Release umfangreich.

Gute KI – mit Sekundenschlaf

Die KI macht einen überwiegend guten Job, zieht sich auch mal zurück (allerdings oft erst mit dem letzten Mann), und greift aufgefrischt an anderer Stelle an. Eine Szene in Afrika fanden wir besonders stark: Als wir einen stark angeschlagenen Panzer III rückwärts zurückziehen, stürmen ihm die britischen KI-Truppen hinterher – und unsere italienischen KI-Verbündeten nehmen die Verfolger unter Feuer, während ein KI-Pioniertrupp ihn repariert. Genau so hätten wir es auch gemacht.

Wenn wir sie auf größere Distanz unter Feuer genommen hatten, etwa mit einem Scharfschützen oder Artillerie, reagierten KI-Infanteristen allerdings gelegentlich arg zeitverzögert und blieben erstmal stur in Deckung, statt die Stellung zu wechseln. Erst nach mehreren Verlusten gab so ein Trupp dann Fersengeld.

Fehlschüsse, Abpraller, Volltreffer

Die Gefechte sind noch dramatischer geworden, vor allem die Schusswechsel. Es gibt mehr Fehlschüsse, Querschläger und Abpraller. Besonders bei den Panzergefechten in Afrika ertönt immer wieder mal ein schep-perndes »DONG!«, wenn eine panzerbrechende Granate zwar trifft, aber flachwinklig abprallt – sie trudelt dann in einem Bogen davon, manchmal sogar direkt auf uns zu. Aber im Vergleich zu den Vorgängern sind vor allem Artillerieeinschläge weniger wuchtig, und das MG im Vordergrund rattert weniger sägend. Das kann sich nachträglich aber natürlich noch verbessern, Relic arbeitet noch an den Waffensounds.

Auch bei der Artillerie kämpft Kamerad Zufall mit, wenn zum Beispiel eine Mörsergranate spritzend im Fluss landet statt wie geplant auf der Brücke voller anstürmender Gegner. Weil solche Fehlschüsse und

Glückstreffer auf beiden Seiten passieren, ist es auf lange Sicht aber ausgeglichen – und nicht unfair, sondern sauspennend! ★

COMPANY OF HEROES 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6200 / Ryzen 3 1200
GTX 950 / R9 370
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 7 5700
GTX 1660 / RX 5600
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + detaillierte Einheiten + erstklassige Animationen
- + Kämpfe wirken sich aufs Terrain aus + wuchtiger Sound + gute (englische) Sprecher

SPIELDESIGN



- + dynamische Kämpfe + jede Einheit ist wichtig
- + Rundenstrategie und Echtzeittaktik gut verknüpft
- + abwechslungsreich + sehr viel taktische Freiheit

BALANCE



- + tolles Schere-Stein-Papier-Prinzip + angenehmes Tempo + Pausenfunktion + grundsätzlich gute KI
- KI reagiert manchmal nicht auf Distanzbeschuss

ATMOSPHERE / STORY



- + dichte Schlachtfeldatmosphäre + kein Leerlauf
- + fesslende Kampagne + gelungene Einheitenkommentare
- schwächere Cutscenes als früher

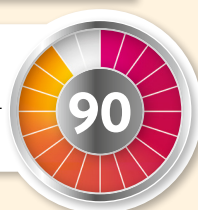
UMFANG



- + Italienkampagne + Afrikafeldzug mit acht Missionen + rund 100 Truppentypen + vier spielbare Fraktionen + 14 Maps für MP und Skirmish

FAZIT

Dynamische Echtzeitschlachten mit vielen sinnvollen Verbesserungen und rundenweisem Italienfeldzug à la Total War Light.



Die taktischen Echtzeitgefechte haben oft mehrere Ziele und Nebenaufgaben. Hier haben wir Partisanen befreit, gleich kontern die Deutschen.