

Artikel erschienen in:

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)

„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Matthias Gottschalk: Company of Heroes und Company of Heroes 2, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 143–158.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48568>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Company of Heroes und Company of Heroes 2

Matthias Gottschalk

Steckbrief	
Altersfreigabe:	16
Entwickler:	Relic Entertainment
Publisher:	THQ (1)/SEGA (2)
Erscheinungsjahr:	2006/2013
Genre:	Echtzeitstrategie
Perspektive:	Kartensicht/Gottperspektive
Plattformen:	PC
Geeignet für:	Auseinandersetzung mit dem Zweiten Weltkrieg
Fachrelevanz:	Geschichte

1 INHALT

In der Spielreihe *Company of Heroes* spielt der Spieler Gefechte, Schlachten und ganze Operationen des Zweiten Weltkrieges aufseiten europäischer Kriegsparteien nach. In den Kampagnen der zwei Hauptteile samt Erweiterungen übernimmt der Spieler die Kontrolle über US-amerikanische, britische, deutsche und russische Einheiten. Schauplätze sind die großen militärischen Operationen des Zweiten Weltkrieges, darunter die „Operation Overlord“ (inklusive „D-Day“), die Verteidigung Moskaus und die „Operation Market Garden“. Erzählt wird die Handlung der Spiele über kurze Videosequenzen oder Texte.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

In den Storykampagnen der Spielreihe werden jeweils eigene Protagonisten eingesetzt, um die Handlung voranzutreiben. Diese bleiben jedoch alle, bis auf eine Ausnahme, ohne tiefere Darstellung der eigenen Motivation. Auch fehlt eine Einordnung des Erzählten in einen umfassenden Kontext, sodass der Zweck der Figuren einzig und allein darin besteht, die jeweils nächste Mission anzukündigen.

Die einzige Ausnahme stellt die Figur des **Oberst Churkin** in der Kampagne von *Company of Heroes 2* dar (Abb. 1). In dem Gespräch zwischen ihm und dem



Abb. 1: Oberst Churkin

vom Spieler verkörperten **Lev Abramovich Isakovich** wird die Katharsis der Figur Churkin deutlich, da diese im Verlauf des Gespräches die eigenen Taten während des Zweiten Weltkrieges rekapituliert. Im Zuge der erzählten Geschichte wandelt sich das Bild des Churkin weg von einem regierungstreuen Soldaten ohne Skrupel, hin zu einem nachdenklichen Menschen, der seine eigenen und die Taten seiner Staatsführung kritisch hinterfragt. Das Spiel endet damit, dass Churkin seinem ehemaligen Freund Isakovich zur Flucht verhilft und sich anschließend, für den Spieler nicht sichtbar, selbst erschießt.

3 SPIELKONZEPT

Bei der Reihe *Company of Heroes* handelt es sich um Spiele des Strategiegenres. Dementsprechend gestaltet sich auch die Spielmechanik. Der Spieler befiehlt selbst und in Echtzeit Einheiten und bewegt diese über das Schlachtfeld (beziehungsweise die Spielkarte). Ziel des Spiels und jeder darin gezeigten Schlacht ist es, den Gegner zu besiegen. Dies geschieht entweder durch die Vernichtung der gegnerischen Einheiten und Basen oder durch das Einnehmen und Halten von Flaggenpunkten, wodurch der Feind sogenannte Tickets verliert. Fällt sein Ticketkonto auf null, gilt das Gefecht für ihn als verloren. Dabei kann der Spieler zwischen verschiedenen Einheitentypen wählen, die auf die jeweils gespielte Fraktion abgestimmt sind und von leichter Infanterie bis hin zu schweren Panzern reichen – im Abschnitt „Einheiten“ wird genauer darauf eingegangen.

Dem Spiel zugrunde liegt dabei das Schere-Stein-Papier-Prinzip: Jede Einheit ist im Vorteil gegenüber bestimmten anderen, aber wiederum anfällig gegen andere – so wie die Schere das Papier schneidet, aber vom Stein geschliffen wird. Der Spieler kommandiert die im Spiel dargestellten Einheiten aus der sogenannten Gottperspektive, blickt also von oben auf das Geschehen herab. Mit Maus und Tastatur können dann der dargestellte Kartenausschnitt bewegt, stufenlos heran- und herausgezoomt sowie die gewünschten Einheiten gewählt werden. Die Kartendarstellung befindet sich bei beiden Teilen und allen Erweiterungen in der linken unteren Ecke. Ein großer Bestandteil des Spiels ist die Mechanik der Ressourcengewinnung und der damit verbundene Aufbau eines steten Nachschubs an Einheiten, mit denen der Gegner bekämpft werden kann.

In der Reihe *Company of Heroes* sind drei Ressourcentypen entscheidend für diesen Aufbau: Arbeitskraft, Munition und Benzin/Treibstoff. Die ersten beiden Aspekte werden jedem Spieler kontinuierlich gutgeschrieben. Die Höhe hängt dabei von den besetzten Flaggenpunkten ab: Je mehr Punkte erobert und gehalten werden, desto mehr Ressourcen fließen auf das eigene Konto. Benzin beziehungsweise Treibstoff nimmt eine Sonderrolle ein, da es zwar auch ohne Flaggenpunkte gutgeschrieben wird, aber nur in einer solch geringen Menge, dass ohne die Einnahme der entsprechenden Flaggenpunkte keine für das Spiel brauchbare Menge generiert werden kann. Arbeitskraft ist die am schnellsten wachsende und am einfachsten zu gewinnende Ressource und wird bei der Herstellung jeder Einheit benötigt. Je weiter das Spiel fortgeschritten ist und je stärker die zu produzierenden Einheiten dadurch werden, desto mehr Arbeitskraft wird dementsprechend pro Einheit benötigt. Die zweite Ressource (Munition) wird wesentlich langsamer produziert und ist auf den Karten nur an bestimmten Flaggenpunkten zu finden. Sie wird hauptsächlich für schwere Infanterie und Upgrades der Einheiten mit erweiterten Waffen benötigt. Eingeschränkt wird die Möglichkeit der Upgrades durch die Bedingung, dass diese im eigenen Territorium in Auftrag gegeben werden müssen. Die dritte Ressource, Benzin beziehungsweise Treibstoff, ist wie be-

reits beschrieben aufgrund ihrer Knappheit die wichtigste. Nur mit ihr können Panzer sowie andere schwere Fahrzeuge hergestellt werden, was sie gerade bei lange andauernden Partien umso relevanter macht. Als zusätzliche vierte Ressource könnten die Kommandopunkte angesehen werden, die jeder Spieler während des Spiels erhält. Sie stellen jedoch keine klassische Ressource dar, da sie nicht erwerbbar sind beziehungsweise nicht vom Spieler erobert werden können, sondern im Verlauf des Gefechtes automatisch anwachsen. Mit den Kommandopunkten können die Spieler Fähigkeiten freischalten, die besonders starke Angriffe oder nützliche Unterstützungseffekte enthalten. Für die Benutzung dieser ist dann wiederum die Ressource Munition vonnöten. Die Aufteilung der Ressourcen auf Arbeitskraft, Munition und Benzin/Treibstoff erscheint logisch, da diese für jeden Spieler verständlich sind und es auch nachvollziehbar ist, dass für bestimmte Einheitentypen bestimmte Ressourcen benötigt werden. Dass für die Herstellung eines Infanterietrupps kein Benzin benötigt wird und für einen Panzer dafür eine umso größere Menge, liegt auf der Hand.

Die Einheiten generieren sich im Spiel nicht von selbst beziehungsweise werden nicht einfach über dem Schlachtfeld „abgeworfen“, sondern über bestimmte Gebäude hergestellt oder angefordert. Insgesamt verfügt in allen Spielen jede Fraktion über fünf Gebäude, die jeweils unterschiedliche Einheiten herstellen – vom ersten, das nur Bautrupps produziert, bis zum letzten, in dem schwere Fahrzeuge und Panzer hergestellt werden können. Sobald die Einheiten produziert sind, erscheinen sie im ersten Teil der Spielreihe am Produktionsgebäude. Im zweiten fahren sie vom Kartenrand zu dem über das Produktionsgebäude zugewiesenen Punkt. Nutzbar beziehungsweise kommandierbar sind sie aber sofort nach Erscheinen auf der Karte. Um zu verhindern, dass ein Spieler unbegrenzt Einheiten produziert und dann allein aufgrund der schiereren Zahl an Einheiten das Spiel gewinnt, ist die Menge an produzierbaren Einheiten limitiert. Zur Produktion jeder Einheit benötigt der Spieler neben den genannten Ressourcen auch Bevölkerungspunkte. Infanterie-Einheiten und kleinere Fahrzeuge benötigen weniger Punkte als mittelschwere und schwere Fahrzeuge. Auf dem Bildschirm/Interface (Abb. 2) sind alle notwendigen Informationen für das Spiel ersichtlich: (1) Auflistung des Vorrats an Mannstärke, Munition sowie Benzin und des Bevölkerungslimits, (2) Gesamte Spielkarte, (3) Fähigkeiten der angewählten Einheit, (4) Kommandopunkte sowie darüber die wählbaren Kommandofähigkeiten, (5) Siegpunkte sowie eroberte Siegmarken (Sterne). Insgesamt kann ein Spieler nur 100 Bevölkerungspunkte vergeben. Dadurch kommt auch eine weitere taktische Komponente ins Spiel, da sich jeder Spieler entscheiden muss, welche Einheitengruppen er produzieren möchte und kann, bis das Bevölkerungslimit ausgeschöpft ist.

Die Spielreihe *Company of Heroes* beinhaltet die gleichen Regelsysteme, die von allen Kriegsstrategiespielen vornehmlich genutzt werden. Allgemein wird von diesen Spielen das dargestellte Schlachtfeld durch Karten eingegrenzt. Damit soll

Abb. 2: Interface von *Company of Heroes 2*

erreicht werden, dass sich die Auseinandersetzungen der Kontrahenten möglichst schnell ereignen beziehungsweise an wenigen, zentralen Punkten auf der Karte stattfinden, ohne dass jeder Spieler mehrere virtuelle Quadratkilometer überwachen oder mehrere hundert Einheiten auf einmal befehligen muss. Gleichzeitig kann so ein Lernprozess bei den Spielern initiiert werden, da vor allem im Mehrspielermodus die Kenntnis der einzelnen Karten mit ihren Wegen und Deckungsmöglichkeiten einen großen Vorteil bietet.

Grundlage der Spielmechanik ist, wie bereits erwähnt, das Schere-Stein-Papier-Prinzip. Einheiten sind gegenüber bestimmten Gegnern im Vorteil, gegenüber anderen wiederum im Nachteil. So kann allgemein gesagt werden, dass leichte Fahrzeuge gegen Panzer fast wirkungslos und stark im Nachteil sind. Panzer sind demgegenüber gegen Infanterie mit Raketenwerfern oder Panzerabwehrkanonen unterlegen. Bei der Spielreihe *Company of Heroes* wird dieses recht einfache Prinzip mithilfe der Upgrades für Einheiten komplizierter. So sind Infanteristen im Spiel in der Regel nicht mit Panzerabwehr- oder großkalibrigen Waffen ausgestattet, wodurch Panzer und auch leichte Fahrzeuge klar im Vorteil sind. Mit den Upgrades lässt sich die Infanterie mit eben diesen Waffen ausrüsten und erhält einen Vorteil gegenüber den genannten Einheitengruppen. Diese jedoch bekommen ihren Vorteil zurück, wenn sie Antipersonenwaffen erhalten, die ebenfalls als Upgrade vorhanden sind. Diese Beispiele ließen sich noch unendlich fortsetzen. Unterstützt wird das Schere-Stein-Papier-Prinzip von einem eingebauten Deckungssystem: Einheiten in Deckung erleiden weniger Schaden und sind so länger

einsatzfähig. Dieses System greift primär bei Infanterie-Einheiten. Fahrzeuge können nicht in Deckung gehen, es sei denn, eine spezielle Fähigkeit erlaubt es ihnen.

Unterschieden wird zwischen drei Deckungsmöglichkeiten (Abb. 3): Keine Deckung beziehungsweise offene Stellung (etwa, wenn die Einheit auf einem Platz



Abb. 3: Mittlere und volle Deckung

oder einer Straße steht), mittlere Deckung (zum Beispiel zwar hinter einer Deckung, aber in exponierter Lage) und sichere Deckung (etwa hinter einer Steinmauer). Bei keiner vorhandenen Deckung erleiden die eigenen Einheiten mehr Schaden, sind also schneller besiegt. Hinter einer sicheren Deckung reduziert sich der erlittene Schaden hingegen beträchtlich, sodass ein gut gedeckter Trupp auch mehrere gegnerische Einheiten ohne Verluste binden beziehungsweise bekämpfen kann. Bei normaler Deckung erleiden die Einheiten auch normalen Schaden.

Eine weitere Regel des Spiels betrifft die Wirkung von Angriffen. Jeder Angriff auf ein Ziel kann eine besondere Schadenswirkung nach sich ziehen. Diese tritt mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit bei jedem Schuss auf und wird wahrscheinlicher, je überlegener der Angreifer dem Ziel ist, und ist des Weiteren abhängig von der Trefferstelle. Beispiel: Ein Raketentrupp kann ein gepanzertes Fahrzeug mit einem einzigen Schuss auf das Heck des Fahrzeuges entweder unbeweglich machen oder das Hauptgeschütz beziehungsweise den Schützen ausschalten. Das Fahrzeug wird dadurch zu einem leichteren Ziel. Demgegenüber kann ein Infanterietrupp durch einen einzigen Schuss eines Panzers aufgerieben werden, wenn er sie ohne Deckung antrifft und die Wahrscheinlichkeiten des Schusses dies gewähren. Gleichzeitig kann ein Fronttreffer einer Panzerfaust gegen einen Panzer abprallen und hinterlässt so keinen Schaden, oder der Schuss eines Panzers fliegt durch die Infanterie hindurch und geht ins Nichts. Der zweite Teil der Serie führt einen weiteren Faktor als Spielmechanik ein: den Winter bezie-

hungsweise Schnee. In diesem hinterlassen alle Einheiten, auch feindliche, Spuren, denen man folgen kann beziehungsweise anhand derer man erkennen kann, um welche Truppentypen es sich handelt. Bei auftretenden Schneestürmen sinkt aber auch die Sicht aller Einheiten sowie des Spielers, und die Infanterie erfriert langsam, aber stetig, solange sie sich nicht in einem Haus, einem Fahrzeug oder an einer Feuerstelle befindet. Durch zugefrorene Seen und Flüsse ergeben sich zudem neue Wege für die Truppen. Die Eisschicht kann aber mit großkalibrigen Waffen zerstört werden, sodass darauf befindliche Einheiten durch das Eis brechen und somit verloren sind.

Alle hier aufgezeigten Regeln des Spiels orientieren sich an der Realität: In der Deckung befindliche Einheiten sind gegen direktes Feuer geschützter. Wo und wie ein Gegner beschossen wird, entscheidet darüber, ob er erfolgreich bekämpft werden kann. Nicht jeder Waffentyp eignet sich für alle Gegnersorten, und Eis ist ein gefährlicher Untergrund. Eines wird durch diese Überblick-artige Darstellung der Regeln deutlich: Dass das Spiel in diesem elementaren Regelsystem eine Komplexität aufweist, die nicht ohne Übung oder durch in anderen Spielen erlangte Erfahrung zu meistern ist.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Company of Heroes wurde vom kanadischen Studio Relic Entertainment entwickelt und am 26.09.2006 vom amerikanischen Publisher THQ veröffentlicht. Ein Jahr später erfolgte die Veröffentlichung der ersten Erweiterung *Company of Heroes: Opposing Fronts*,¹ mit *Tales of Valor*² im April 2009 dann die zweite und letzte Erweiterung des ersten Teils.

Der zweite Teil der Spielreihe, *Company of Heroes 2*, wurde am 25. Juni 2013 veröffentlicht. Aufgrund des Konkurses des bisherigen Publishers THQ im Dezember 2012 sicherte sich der japanische Publisher SEGA die Lizenzrechte und vertreibt das Spiel seit der Veröffentlichung. Ebenfalls wie beim ersten Teil erschienen auch zum zweiten bereits mehrere Erweiterungen, darunter *The Western Front Armies*³ im Juni 2014 und fünf Monate später *Ardennes Assault*.⁴

Zur Intention der Entwicklung der Spielreihe gibt es keine Quellen. Zumindest beim ersten Teil kann davon ausgegangen werden, dass sich die Entwicklung an der vorhandenen Begeisterung am Thema Zweiter Weltkrieg in Filmen, TV-Produktionen und Computerspielen orientierte. Dieser wurde verstärkt seit den 1990er-Jahren von Entwicklern für ihre Spiele genutzt. Ausschlaggebend da-

1 Relic Entertainment: *Company of Heroes: Opposing Fronts*, THQ (Hrsg.), 2007.

2 Relic Entertainment: *Company of Heroes: Tales of Valor*, THQ (Hrsg.), 2009.

3 Relic Entertainment: *Company of Heroes 2: The Western Front Armies*, SEGA (Hrsg.), 2014.

4 Relic Entertainment: *Company of Heroes 2: Ardennes Assault* SEGA (Hrsg.), 2014.

für war das Ende des Kalten Krieges: Das Fehlen eines klaren Feindbildes löste bei den US-Amerikanern eine Rückbesinnung auf den Zweiten Weltkrieg aus, da er bei ihnen noch als „best war ever“ galt und wieder klare Feindbilder liefern konnte.⁵ Auch dass es sich um einen ebenbürtigen militärischen Gegner (der in einem „symmetrischen Krieg“ kämpft) sowie um „hehre Kriegsziele“ gehandelt hat, sorgten für eine schnelle Aufnahme des Stoffes.⁶

5 REZEPTION

Beide Spiele sowie die Erweiterungen wurden von der Fachpresse durchweg positiv aufgenommen. Laut Metacritic.com, einer Bewertungsplattform, erhielt der erste Teil eine durchschnittliche Bewertung der Fachpresse von 93 (von 100) Prozent mit einer Nutzerbewertung von 8,9 (von 10)⁷ Punkten, der zweite Teil eine Fachwertung von 80 Prozent und eine Nutzerbewertung von lediglich 2,0 Punkten.⁸ Dies steht im Zusammenhang mit der Darstellung der sowjetischen Armee im Spiel und den überwiegend russischen Nutzerbewertungen. In der Kampagne von *Company of Heroes 2* werden auch Kriegsverbrechen der Sowjetarmee sowie große Kritik an der Armeeführung geäußert, so etwa die nach Vollendung der elften Mission vom NKWD vorgenommene Exekution polnischer Widerstandskämpfer, die den sowjetischen Soldaten während des Auftrags noch geholfen hatten.⁹ Ebenfalls wird der Befehl 227 Stalins thematisiert, der einen Rückzug sowjetischer Soldaten nur auf Anordnung eines hohen Offiziers erlaubte. Ab der fünften Mission „Stalingrad“ erscheint auf dem Schlachtfeld ein Polit-Offizier, sobald man mehrere Male die Rekruteninfanterie angefordert hat, und bleibt für eine bestimmte Zeit beim Hauptquartier stehen. Während dieses Zeitraums werden Truppen, die per Rückzugsbefehl zurückbeordert wurden, von ihm erschossen, sodass man sie nicht weiter einsetzen kann. Diese beiden Darstellungen sowie der Fakt, dass der Protagonist der Kampagne, Lev Abramovich Isakovich, in einem sowjetischen Straflager aufgrund seiner Kritik am System sitzt, brachte dem Spiel aus dem heutigen Russland viel Ärger und Kritik ein. Die russischen Spieler werteten den Titel

5 Vgl. Bender, Steffen: Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern, in: Flacke, Monika et al. (Hrsg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch – Konstruktion historischer Erinnerungen. München 2011, S. 99.

6 Vgl. Schwarz, Angela: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, LIT-Verlag: Münster 2012, S. 137 ff.

7 [Red.]: Pressespiegel zu *Company of Heroes*, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

8 [Red.]: Pressespiegel zu *Company of Heroes 2*, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

9 Vgl. *Company of Heroes 2*, Mission 11: Hinter feindlichen Linien.

daher auf Metacritic.com ab, sodass es im Schnitt eine sehr negative Nutzerbewertung ohne Berücksichtigung der eigentlichen Spielqualität erhielt.¹⁰

Im Folgenden werden ausschnittsweise die Bewertungen von drei Spieleportalen begutachtet, die in Deutschland über die größte Leserschaft verfügen. Darunter: Die GameStar und die PC Games, die mit am längsten im deutschsprachigen Raum bestehenden Printzeitschriften zum Thema Computerspiele, sowie das Internetmagazin 4Players.de, eines der größten Portale in Deutschland. Das Augenmerk liegt bei den gezeigten Bewertungen nur auf den Gesamtbewertungen der Spiele, da historische Genauigkeit der Spielinhalte bei keiner der genannten Quellen ein Bewertungskriterium ist, sondern in die Bewertung der Handlung der Spiele mit einfließt. Daher werden eventuell vorhandene Bewertungen historischer Genauigkeit in die Betrachtung der Kampagnen der Spiele mit eingebaut. GameStar vergab für den ersten Teil eine Bewertung von 87 %¹¹ (von 100 %) und sprach von einem „Spektakel“.¹² Der zweite Teil schnitt mit 90 % noch besser ab, vor allem die Darstellung der Kampagne wurde im Test hervorgehoben.¹³ Die Spieletest-Website 4Players.de bewertete den ersten Teil mit 85 % (von 100 %)¹⁴ und urteilte: „Packend. Explosiv. Taktisch. Ein unheimlich intensives Stakkato an Action-Strategie“¹⁵. Der zweite Teil kam hingegen nur noch auf 83 %.¹⁶ Generell wurde bemängelt, dass das Spiel zwar gut sei, jedoch nicht besser als sein Vorgänger und nichts anders machen würde.¹⁷ Als letztes Beispiel sei noch die PC Games genannt, die dem ersten Teil 90 % (von 100 %) gab¹⁸ und den zweiten mit

10 Vgl. Metacritic: Pressespiegel zu Company of Heroes 2.

11 Vgl. Graf, Michael: Test zu Company of Heroes – Wertung, 06.10.2006, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/wertung,11910,6223.html> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

12 Graf, Michael: Test zu Company of Heroes – Fazit, 6.10.2006, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/test/company_of_heroes,34852,1465177,fazit.html (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

13 Vgl. Graf, Michael/Deppe, Martin: Company of Heroes 2 im Test – Zufällig, unfair, schicksalhaft, 21.06.2013, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/test/company_of_heroes_2,47637,3024884.html (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

14 Vgl. Luibl, Jörg: Test: Company of Heroes, 29.09.2006, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/7022/4874/Company_of_Heroes.html (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

15 Luibl: Test: Company of Heroes.

16 Vgl. Cramer, Eike: Test: Company of Heroes 2, 28.06.2013, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/30857/79697/Company_of_Heroes_2.html (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

17 Vgl. Cramer: Test: Company of Heroes 2.

18 Vgl. Haake, Oliver: Company of Heroes Test, 25.09.2006, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-Spiel-20319/Tests/Company-of-Heroes-Test-507001/> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

88 % bewertete.¹⁹ Die Erweiterungen zum ersten und zweiten Teil wurden von den Redakteuren weniger gut aufgenommen und im Schnitt schlechter als die Hauptspiele bewertet.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Die historischen Referenzen, die die Spielreihe tätigt, sind vielfältig – im ersten wie im zweiten Teil. Zum einen werden in den Kampagnen reale Kriegsschauplätze dargestellt, zum anderen sind die Einheiten, die der Spieler befehligen kann, anhand der damaligen Waffen und Truppen detailgetreu modelliert. *Company of Heroes* bedient sich des Weiteren bei den narrativen Elementen folgender Darstellungsmöglichkeiten:

- Texte und Dokumente (mit Zitaten beteiligter Persönlichkeiten), mit denen in die Handlungen der jeweiligen Gefechte eingeführt wird.
- Zitate und Fotos in Spielgrafik, die den Kontext beleuchten und eine historische Verbindung schaffen.
- Fotos sowie Zwischensequenzen, die in die Handlungen einführen und die Hauptcharaktere vorstellen.

Im Falle der *Company-of-Heroes*-Reihe zeigen die Zwischensequenzen keine Originalaufnahmen historischer Personen oder Kampfhandlungen, sondern einzig in Spielgrafik erstellte Kurzfilme. Zusatzinformationen oder Hinweise für die Spielhandlung an sich werden jeweils während des Ladevorganges eingeblendet (Abb. 4). Bei Einheiten wird ab dem zweiten Teil zusätzlich ein kleiner Informationstext angezeigt, der den eigentlichen Zweck des Fahrzeuges sowie seine Nutzbarkeit im Spiel beschreibt. Diese Zusatzinformationen bringen die gezeigten Orte, Waffen und Handlungen in einen stark begrenzten historischen Kontext (Abb. 5). Generell findet keine Einordnung der Informationen in einen gesamthistorischen Kontext statt; dies müsste dann im Unterricht geschehen. Auch die Beschreibung von Gefechten im Einzelspielermodus geht nicht auf deren Bedeutung für den gesamten Kriegsverlauf ein. So geht zum Beispiel der Beschreibungstext zur Schlacht von Minsk, der im Ladebildschirm des dazugehörigen Einzelspielergefechts angezeigt wird, nicht auf die Bedeutung der Schlacht beziehungsweise den Zweck dieser für eine der beiden Fraktionen ein.

Mit diesen stark verkürzten Hintergrundinformationen sowie der Ausrichtung auf eine emotionsgelenkte Darstellung (etwa von getöteten und gefangenen Sol-

19 Vgl. Sandqvist, Matti: *Company of Heroes 2 im Test*, 23.06.2013, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <http://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-2-PC-239824/Tests/Company-of-Heroes-2-im-Test-1075389/> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).



Abb. 4: Zusatzinformationen im Ladebildschirm (1)



Abb. 5: Historische Referenz (1) durch Text (2), Foto (3) und Zitat (4)

daten in Bildern oder Zitaten im Ladebildschirm) wird eine emotionale Authentizität erzeugt, mit der Spieler das Dargestellte schneller als „wahr“ empfinden und dies auch nicht hinterfragen. Auch wenn die gezeigten Informationen von der Seite des Spiels alles andere als falsch beziehungsweise erfunden sind, so stehen sie doch allein und werden in keinen größeren Kontext gesetzt, geschweige denn ihre Bedeutung für den Verlauf des Krieges erklärt. Aus geschichtswissenschaftlicher

Sicht greifen sie damit viel zu kurz und stellen auch keine wissenschaftliche Auseinandersetzung dar. Ein möglicher Ansatz zur Einarbeitung in den Geschichtsunterricht wäre es, die Lernenden die betreffenden Schlachten nachspielen und diese dann im Nachgang oder Vorfeld in den historischen Kontext setzen zu lassen, beispielsweise im Rahmen eines Vortrages.

Wie dies aussehen könnte, lässt sich exemplarisch an der ersten Mission aus *Company of Heroes* zeigen. In dieser hat der Spieler die Aufgabe, während der Landung der Alliierten in der Normandie („D-Day“) mit den eigenen Einheiten den Strandabschnitt Omaha zu sichern (Abb. 6). Zu Beginn der Mission gibt ein kurzer



Abb. 6: Menü der Kampagnenmission „Omaha Beach“

Film die Ausgangslage sowie die ersten Landungsversuche der Alliierten wieder. Auffallend dabei ist, dass sich das Video stark an der Eröffnungsszene des Spielfilms *Der Soldat James Ryan*²⁰ orientiert.²¹ Die Einstellungen erinnern frappierend daran: So wird nicht nur die Sicht aus den Landungsbooten wiedergegeben, sondern der Strandabschnitt auch aus der Sicht der deutschen Bunker gezeigt.²² In dem Introfilm werden des Weiteren die verfügbaren Einheiten vorgestellt: Aufsei-

20 Spielberg, Steven: *Der Soldat James Ryan*, Paramount Studios (Hrsg.), 1998.

21 Vgl. SirArthur100: *Company of Heroes Intro* (HD), 01.04.2010, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=u3jmuVY88YQ> (zuletzt abgerufen am 01.04.15).

22 Zum Vergleich der narrativen Strukturen von Filmen und Spielen in Bezug auf deren Ähnlichkeit vgl. Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan: *Selective Authenticity and the Playable Past*, in: Elliot, Andrew B. R./Kapell, Mathew Wiliam (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, Bloomsbury: New York 2013, S. 159.

ten der US-Amerikaner sind dies in dieser Mission lediglich die Schützentrupps (respektive Infanterietrupps), Pioniere und Scharfschützen. Diese versuchen als erste Welle den Strand zu überwinden und bis zu den deutschen Bunkern vorzustoßen. Mit angreifende Panzer (in diesem Fall der M4 Sherman) werden dabei aber von der deutschen Artillerie (dargestellt: die 8,8-cm-Flak 18/36/37) bereits auf dem Wasser kampfunfähig gemacht. Der Introfilm endet damit, dass die erste Angriffswelle erfolglos bleibt und die zweite Welle anrückt. Nach dieser Sequenz beginnt das eigentliche Spiel, und der Spieler greift in das Geschehen ein.

Generell ist der Mission ein hoher Grad an Detailtreue zugutezuhalten: Die fehlende Panzerunterstützung wird ebenso thematisiert wie die Probleme der ersten Welle an Soldaten, den Strand zu überwinden. Der Spieler erhält so einen Eindruck davon, wie die Landung in der Normandie abgelaufen sein könnte und mit welchen Schwierigkeiten die Soldaten zu kämpfen hatten. Jedoch zeigt diese erste Mission auch das hauptsächliche Problem der computergestützten historischen Darstellung: Der Spieler wird ohne große Vorworte und vor allem ohne eine einzige Erklärung ins Geschehen geworfen. An keiner Stelle, weder im Intro noch in der Mission, werden die Beweggründe für die alliierte Landung aufgezeigt (zum Beispiel die Einrichtung einer zweiten Front im Westen zur Entlastung der Sowjetarmee). Das Problem der fehlenden Metaebene im Großteil aller historischen Spiele zeigt sich also auch hier.

Des Weiteren wird die Auswirkung der fehlenden Panzerunterstützung unzureichend dargestellt, da es nicht primär an den deutschen Verteidigungsstellungen, sondern an der schlechten Vorbereitung der alliierten Planer lag, dass ein Großteil der Panzer die Küste nie erreichte. Ebenso werden die Schwierigkeiten der Infanterie hinsichtlich der fehlerhaften Orientierung nicht thematisiert, wodurch in der realen Landung viele Soldaten ihre eigentlichen Ziele verfehlten und an anderen Punkten anlandeten.²³ Allgemein gesprochen gilt es, die Planung und Durchführung der gesamten „Operation Overlord“ der Alliierten im Geschichtsunterricht zu betrachten und diese Mission nur als Beispiel zu sehen. Darin und vor allem im Intro wird außerdem zwar auf die hohen Verluste eingegangen, die die US-Armee bei der Landung zu verzeichnen hatte, während des Spielens selbst bekommt der Spieler davon aber relativ wenig mit. Es sterben viele Einheiten den digitalen Tod, jedoch werden stetig neue durch den Computer entsendet, die die Reihen auffüllen. Bei der realen Landung wurden aber nur zwei Angriffswellen entsandt, sodass eine stetige Nachfuhr an Soldaten nicht möglich war. Insgesamt ist die Mission, für sich betrachtet, durchaus in der Lage,

23 Für überblicksartige Darstellungen zur Operation Overlord sowie zu den ersten Tagen nach dem D-Day vgl. u. a.: Binder, Gerhart: Geschichte im Zeitalter der Weltkriege, [Band 1.], See-wald Verlag: Stuttgart 1977, S. 678 ff. sowie Neugebauer, Karl-Volker: Grundkurs deutsche Militärgeschichte, Band 2: Das Zeitalter der Weltkriege, 1914–1945: Völker in Waffen, R. Oldenbourg Verlag: München 2007, S. 426 f.

die realhistorischen Tatsachen wiederzugeben. Da es aber, und das nicht nur in der Geschichtswissenschaft, wichtig ist, Verbindungen herzustellen und Ursachen aufzudecken, ist sie weniger dafür geeignet, im Sinne der Fachwissenschaft historisches Wissen zu vermitteln. Die hier bereits gezeigten Ansatzpunkte bieten aber die Möglichkeit, im Rahmen von Vorträgen oder Quellenstudien die aufgezeigten Hintergrundinformationen zu erarbeiten und so die im Spiel dargestellten Informationen in den gesamthistorischen Kontext zu setzen.

Ein weiterer Ansatzpunkt ist der Vergleich der Darstellung genau dieses Ereignisses in verschiedenen Medien. Wie bereits erwähnt, orientiert sich die Darstellung der Mission stark an dem Film *Der Soldat James Ryan*. Daneben haben auch andere Spiele diese Vorlage genutzt und umgesetzt, etwa *Medal of Honor*²⁴ oder *Call of Duty*.²⁵ Ein Vergleich der Darstellungsweisen hinsichtlich deren Unterscheidungsgrad bietet sich geradezu an. Ein weiterer Punkt im Feld des kulturellen Gedächtnisses ist in der Kritik am zweiten Teil des Spieles im russischen Raum zu finden. Auch hier könnte ein Vergleich dahingehend erstellt werden, wie die einzelnen Nationen ihre Rolle im Zweiten Weltkrieg in ein nationales Bewusstsein übertragen haben – ausgehend von einzelnen Feiertagen über popkulturelle Darstellungen bis hin zu Kontroversen wie in diesem Fall.

7 QUELLEN

[Red.]: Detailseite zu Company of Heroes, (o. J.), in: GameStar, online einsehbar unter URL: <http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/34852.html> (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).

[Red.]: Genrereferenzen, (o. J.), in: PC Games Database, online einsehbar unter URL: http://www.pcgamesdatabase.de/games_referenzen.php (zuletzt abgerufen am 25. 02. 14).

[Red.]: Pressespiegel zu Company of Heroes 2, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2> (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).

[Red.]: Pressespiegel zu Company of Heroes, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes> (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).

Bevc, Tobias: Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, in: Bevc, Tobias (Hrsg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, LIT-Verlag: Berlin 2007.

Binder, Gerhart: *Geschichte im Zeitalter der Weltkriege*, [Band 1.], Seewald Verlag: Stuttgart 1977.

24 DreamWorks Interactive: *Medal of Honor*, Electronic Arts (Hrsg.), 1999.

25 Infinity Ward: *Call of Duty*, Activision (Hrsg.), 2003.

- Cramer, Eike: Test: Company of Heroes 2, 28. 06. 2013, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/30857/79697/Company_of_Heroes_2.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- DreamWorks Interactive: Medal of Honor, Electronic Arts (Hrsg.), 1999.
- Graf, Michael/Deppe, Martin: Company of Heroes 2 im Test. Zufällig, unfair, schicksalhaft, 21. 06. 2013, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/test/company_of_heroes_2,47637,3024884.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Graf, Michael: Test zu Company of Heroes – Fazit, 06. 10. 2006, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/test/company_of_heroes,34852,1465177,fazit.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Graf, Michael: Test zu Company of Heroes – Wertung, 06. 10. 2006, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/wertung,11910,6223.html> (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Heuser, Rene: Company of Heroes – Dawn of War goes Zweiter Weltkrieg, 26. 04. 2005, in: GameStar.de, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/news/company_of_heroes,34852,1453270.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Infinity Ward: Call of Duty, Activision (Hrsg.), 2003.
- Linken, Andre: Company of Heroes 2 – Relic Entertainment arbeitet an neuem Spiel, 20. 12. 2011, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/news/company_of_heroes,47637,2563228.html (zuletzt abgerufen am: 23. 03. 15).
- Linken, Andre: Company of Heroes 2 – THQ kündigt das Spiel offiziell an, erster Screenshot, 07. 05. 2012, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/news/company_of_heroes_2,47637,2567555.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Luibl, Jörg: Test: Company of Heroes, 29. 09. 2006, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/7022/4874/Company_of_Heroes.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Neugebauer, Karl-Volker: Grundkurs deutsche Militärgeschichte, Band 2: Das Zeitalter der Weltkriege, 1914–1945: Völker in Waffen, Oldenbourg Wissenschaftsverlag: München 2007.
- Nohr, Rolf F.: Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen in Spielen, in: Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels, LIT-Verlag: Münster 2008.
- Relic Entertainment: Company of Heroes 2: Ardennes Assault SEGA (Hrsg.), 2014.

- Relic Entertainment: *Company of Heroes 2: The Western Front Armies*, SEGA (Hrsg.), 2014.
- Relic Entertainment: *Company of Heroes: Opposing Fronts*, THQ (Hrsg.), 2007.
- Relic Entertainment: *Company of Heroes: Tales of Valor*, THQ (Hrsg.), 2009.
- Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan: Selective Authenticity and the playable Past, in: Elliot, Andrew B. R./Kapell, Mathew Wiliam (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Academic: New York 2013.
- Sandqvist, Matti: *Company of Heroes 2 im Test*, 23.06.2013, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <http://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-2-PC-239824/Tests/Company-of-Heroes-2-im-Test-1075389/> (zuletzt abgerufen am: 23.03.15).
- Schwarz, Angela: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, LIT-Verlag: Münster 2012.
- SirArthur100: *Company of Heroes Intro (HD)*, 01.04.2010, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=u3jmuVY88YQ> (zuletzt abgerufen am 01.04.15).
- Spielberg, Steven: *Der Soldat James Ryan*, Paramount Studios (Hrsg.), 1998.
- Wesener, Stefan: *Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt*, in: Bevc, Tobias (Hrsg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, LIT-Verlag: Berlin 2007.