

# Company of Heroes Tales of Valor

Die zweite Erweiterung zum Echtzeit-Weltkrieg bringt neue Kampagnen, neue Mehrspieler-Modi, neue Einheiten. Aber von allem zu wenig.

**DVD-XL**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5713

Stellen Sie sich vor, es ist Krieg, und nur einer geht hin. Oder besser: rollt hin. Ein Panzer nämlich, den Sie im ersten Einsatz der »Tigerass«-Kampagne von **Tales of Valor** befehligen. Das zweite allein lauffähige Addon zum Echtzeit-Hit **Company of Heroes** erzählt Heldengeschichten aus dem

Zweiten Weltkrieg, und zwar in drei Episoden à drei Missionen. Die erklimmen jedoch selten das hohe Spaßniveau des Hauptprogramms und der ersten Erweiterung **Opposing Fronts**. Der Tigerass-Feldzug

etwa profitiert zwar von einer Neuerung, dem direkten Feuern: Sie zielen mit der Maus und schießen mit Linksklicks. Dennoch ist die Panzerhatz lediglich eine Dreingabe. **Company of Heroes**

lebt von taktischen Winkelzügen, nicht von plumper Ballerei.

In der zweiten Mini-Kampagne namens »Damm« befehligen Sie alliierte Fallschirmspringer. Das bleibt selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ohne Herausforderung, weil Sie die übermächtigen Soldaten jederzeit wiederbeleben können. Nur der dritte Feldzug »Kessel von Falaise« entwickelt Spannung: Mit einem deutschen Heer verteidigen Sie ein Dorf gegen Amerikaner und schlagen ebenso knallige wie knifflige Abwehrschlachten.

## Mehr für Mehrspieler

Für Mehrspieler-Gefechte bringt **Tales of Valor** neun frische Fahrzeuge. Die ersetzen auf Wunsch bekannte Truppentypen, aber ohne drastische Folgen. Immerhin dürfen Addon-Besitzer nun alle vier Fraktionen befehligen, nicht wie in **Opposing Fronts** bloß zwei. Zudem gibt's drei neue Modi, für die aber nur jeweils eine Karte beiliegt. Die spannendste Variante heißt »Steinwall«, darin wehren die Teilnehmer gemeinsam Welle um Welle von KI-Feinden ab.

Im Modus »Operation Sturm« steuert jeder Spieler einen einzigen Helden, der gemeinsam mit Computersoldaten die Feindfestung angreift. Die Klassen sind aber mies ausbalanciert, Schwere-Waffen-Profis zerblasen andere Offiziere im Mausumdrehen. »Operation Panzerkrieg« spielt sich ähnlich, hier ringen einzelne Panzer um Siegpunkte. Beide Spielarten unterhalten kurzfristig, allerdings hat Relic viel Potenzial verschenkt. Es läge zum Beispiel nahe, dass einige Kämpfer in »Operation Sturm« wie in **Demigod** Truppen rekrutieren könnten. Kriege, zu denen nur einer geht oder rollt, sind in **Company of Heroes** eher langweilig. **GR**



Im Multiplayer-Modus »Operation Sturm« wehren wir und unsere Mitspieler einen **Flammenpanzer** ab.



Die Kampagne »Der Kessel von Falaise« mündet in heftige **Abwehrschlachten** gegen US-Panzer.

**Im Budget-Regal**

**Company of Heroes Anthology**  
Inhalt: Company of Heroes  
Opposing Fronts  
Tales of Valor

Publisher: THQ  
Termin: 9.4.2009  
Preis: 40 Euro  
Aktuell: v2.501  
Wertung: 86 Punkte

## Online-Schikane

Die DVD von Tales of Valor ist nicht kopiergeschützt. Auf einem Rechner mit Internetverbindung verlangt das Addon jedoch, dass Sie ein Konto bei der Mehrspieler-Plattform Relic Online einrichten. Falls Sie ablehnen, läuft das Spiel nicht. Wenn Sie die Internetverbindung trennen, startet es normal.

## Warum nur?

**Michael Graf:** Ich mag Company of Heroes, seine Taktiktiefe, seine Bombardschlachten. Deshalb habe ich auch Tales of Valor gerne gespielt, obwohl's ein klassischer Fall von »Warum nur?« ist: Warum nur Episödden statt einer richtigen Kampagne? Warum nur je eine Karte für die frischen Mehrspieler-Modi? Warum nur Alternativvehikel statt zusätzlicher Fraktionen? Unterm Strich hinterlässt Tales of Valor einen halbherzigen Eindruck. Nur eingefleischte Mehrspieler-Fans sollten dafür 30 Euro investieren.



micha@gamestar.de

### COH: TALES OF VALOR ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Relic (Company of Heroes: Opposing Fronts, GS 12/07: 87 Punkte)  
PUBLISHER THQ  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.4.2009  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 4000+ AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geforce 6600 / 6800</li> <li>Geforce 7800 / 7900</li> <li>Geforce 8800 / 9800</li> <li>Geforce 9600</li> <li>Geforce GTX 200</li> <li>Radeon X1600</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2900</li> <li>Radeon HD 3800</li> <li>Radeon HD 4800</li> </ul>

PROFITIERT VON DirectX 10, Mehrkern-Prozessoren, EAX  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ keiner  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

#### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (8), Steinwall (6), Operation: Sturm (6), Operation: Panzerkrieg (6)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
SERVERSUCHE Relic Online  
DEDICATED SERVER nein  
MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden  
FAZIT Der normale Modus bleibt grandios, von den neuen Varianten überzeugt nur Steinwall.

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Einheiten, Fahrzeuge und Gebäude + spektakuläre Explosionen + flüssige Animationen + matschige Bodentexturen	9 / 10
SOUND	+ Kampfkulisse + Soundtrack + Soldaten kommentieren Umgebung + gute Sprecher ... + ... die manchmal falsch betonen	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + gute Mehrspieler-Balance ... - ... aber nicht in allen Modi - Damm-Kampagne generell zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spektakuläre und temporeiche Bombardschlachten + spielerisch sinnvolle und effektvolle Physik + wenige Zwischenfilme	9 / 10
BEDIENUNG	+ durchdachtes Interface + Missionen einzeln anwählbar + Kamera zoomt nicht weit heraus + kein Rückwärts-Rollbefehl für Panzer	8 / 10
UMFANG	+ enthält alle Fraktionen + je drei Kampagnen und Mehrspieler-Modi + drei Missionen pro Feldzug + zu wenige Multiplayer-Karten	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ packende Abwehrschlachten + überraschende Skriptsequenzen - Sekundärziele nur Beiwerk - einige langweilige Ziele	6 / 10
KI	+ KI-Feinde flankieren Ihr Heer... + ... und gehen in Mehrspieler-Gefechten nun noch schlauer vor + Wegfindungs-Probleme	9 / 10
EINHEITEN	+ Spezialisierung durch Kommandopunkte + neue Einheiten ... - ... die keine Akzente setzen - keine frischen Fraktionen	5 / 10
KAMPAGNE	+ drei abgeschlossene Geschichten ... + ohne jeden Tiefgang - farblose Helden - unspektakuläre Zwischensequenzen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Halbherziges Addon für Mehrspieler-Fans.

**72** SPIELSPASS