

Unverwundbare Soldaten, die im MG-Feuer Panzer per Pistole perforieren: Solches Hollywood-Brimborium gibt's hier nicht, sondern Realismus.

Theatre of War 2 Africa 1943

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6178

Zweimal Zweiter Weltkrieg – aber was für ein Unterschied! Gerade haben wir uns durch die blitzkriegkurzen »Kampagnen« von **Company of Heroes: Tales of Valor** gefochten. Derart gestählt stürzen wir uns in die Testschlachten von **Theatre of War 2** – und kriegen schon im Tutorial (!) eins auf den Helm.

Der Nachfolger des Taktikspiels von 2007 simuliert Gefechte zwischen Deutschland, England und den USA. Vor allem die Waffen mit ihren realistischen Reichweiten, Munitionstypen, Nachladezeiten, Durchschlagskräften sind originalgetreu den historischen Vorbildern nachempfunden. So ballern wir im Tutorial die erste Bazooka-Rakete meterweit am Panzer II vorbei, weil wir ohne Deckung aus viel zu großer Entfernung einen viel zu unerfahrenen Schützen haben feuern lassen. Die zweite trifft immerhin – doch nur die Kette. Der Tank bleibt stehen, ist aber immer noch ein Tank: Ein kurzer Feuerstoß, und unser Schütze zieht in die ewigen Panzerjagdgründe. Dummerweise war's die einzige Bazooka im Tutorial, wir müssen also einen anderen Soldaten in die Nähe schicken, das Ofenrohr aufnehmen, nachladen

und zielen lassen – dauert zu lang, Schütze 2 fällt auch um.

Kamerad Zufall

Warum wir ausgerechnet eine Szene aus dem Tutorial beschreiben? Weil sie symptomatisch für das ganze Spiel ist. Später erleben wir in den drei Kampagnen immer wieder solche hochspannenden Duelle zwischen Panzern, Abwehrgeschützen und Infanterie, Tieffliegern und Flak, Scharfschützen und Haubitzen. Auch die realistischen Waffenreichweiten machen Hollywood-Strategen das Leben schwer. Panzer feuern locker kilometerweit über den Wüstensand, oft wissen wir nicht, wer uns da gerade den MG-Trupp zerlegt hat. Glückstreffer gibt's immer wieder: Da trifft die Artillerieunterstützung genau das Panzerabwehrgeschütz, an das wir sonst niemals rangekommen wären, unsere Tanks brechen durch. Eine Mission später erwischt ein Bomber unsere Panzerspitze, die viel zu weit vor dem Dorfzentrum liegenbleibt, das wir einnehmen sollen.

Theatre of War 2 gibt's derzeit nur bei Battlefront.com als Download für 45 Dollar (ca. 35 Euro), wir gehen aber davon aus, dass es bald auch bei Importhändlern zu kaufen ist. *Martin Deppe*



Wer den Überblick behalten will, muss weit herauszoomen, verpasst aber Einzelduelle.



Mit einem Glückstreffer erwischt unsere Artillerie die US-Haubitze. Der Stuart-Panzer schaut betroffen zu.

Spielbares Waffenlexikon

Martin Deppe: Dieser Wüstenkrieg strotzt nur so vor spannenden Schusswechseln – aber ich verpasse viel zu viele, weil ich nicht überall gleichzeitig hinschauen kann. So beschränke ich mich auf einen einzelnen Abschnitt und überlasse den Rest der Front der soliden KI. Anders als im Vorgänger kann ich das Tempo zwar drosseln, trotzdem wäre mir **Theatre of War 2** rundenbasiert lieber gewesen. Falls Sie eine realistische Simulation der Weltkriegswaffen suchen – hier ist sie.



redaktion@gamestar.de

THEATRE OF WAR 2

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER	1C (Theatre of War, GS 07/07: 70 Punkte)	TERMIN (D)	24.4.2009
PUBLISHER	Battlefront	CA. PREIS	35 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	Download (1,8 GB), PDF-Handb. (78 S.)		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAD-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	GeForce 6600 / 6800
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	3,8 GHz Intel A64 X2/3800+ AMD	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD	GeForce 7800 / 7900
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	GeForce 8800 / 9800
3,5 GB Festplatte	3,5 GB Festplatte	3,5 GB Festplatte	GeForce 9600
			GeForce GTX 200
			Radeon X1600
			Radeon X1800 / X1900
			Radeon HD 2900
			Radeon HD 3800
			Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Attack-Defend (8), Domination (8), King of the Hill (8)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet SERVERSUCHE nein
DEDICATED SERVER	Direct IP MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT	Realistische, spannende Schlachten auf 14 Karten, laufen aber immer ähnlich ab.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gut animierte Infanteristen + sehr detaillierte Fahrzeuge - etwas effektarm - langweiliges Terrain	6 / 10
SOUND	+ realistische Waffeneffekte + Einheiten antworten in ihrer Landessprache + sehr gute 5.1-Kulisse - keine Musik	8 / 10
BALANCE	+ gut ausbalancierte Truppentypen + zwei hilfreiche Tutorials - sehr großer Zufallsfaktor (Glückstreffer!)	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ hochspannende Schusswechsel + Mitfiebern mit einzelnen Soldaten - staubtrockene Text-Missionseinleitungen	7 / 10
BEDIENUNG	+ praktische Pausetaste + drei Spieltempo - sehr unübersichtlich bei großen Schussweiten (Panzer, PAK)	7 / 10
UMFANG	+ drei Kampagnen mit 15 Missionen + Missions- und Kampagneneditor + 50 verschiedene Fahrzeuge, Geschütze, Flugzeuge	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ spannende Schlachten + geskriptete Gegenangriffe, Verstärkungen, Unterstützung - immer gleiche Ziele	6 / 10
KI	+ Gegner ziehen sich auch mal zurück + geschickter Waffeneinsatz - gelegentliche Schwachinsaktionen - kaum taktisches Verhalten	6 / 10
EINHEITEN	+ sehr realistisch simulierte Waffen + individuelle Soldaten + (simpler) Häuserkampf - kein Sperrfeuer	8 / 10
KAMPAGNE	+ Kernarmee erfahrener Einheiten + historischer Verlauf - keine Story - wenig Abwechslung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT **Realistischer Weltkrieg für Waffenexperten.**

