

# Order of War

Zweiter Weltkrieg von Square Enix – ob die Soldaten da auch Kulleraugen wie in Final Fantasy haben?

## Popcorn-Krieg

**Martin Deppé:** Order of War ist wie Popcorn-Krieg: schnell und schmackhaft zubereitet, isst man immer wieder mal gern, aber eine vollwertige Mahlzeit sieht anders aus.



redaktion@gamestar.de

Für richtig hohe Wertungsränge setzt sich das Spiel zu sehr zwischen zwei Fronten: Für Profis ist es zu simpel, für Gelegenheitsstrategen nicht spektakulär genug. Wenn Sie aber schnelle Schlachten für zwischendurch suchen, dann sind Sie hier gut beraten, denn unkomplizierter geht's kaum.

Strandabschnitte, zerfasern uns in der heftig verteidigten Heckenlandschaft, in der wir mittlerweile jeden Igel beim Vornamen kennen. **Order of War** verzichtet auf taktische Kinkerlitzchen; Massenschlachten mit erst Dutzenden, dann hunderten Einheiten gleichzeitig sind angesagt. Zeit für Einzelschicksale bleibt da nicht: Panzertrupp aufgerieben? Macht nix, wenn wir zu schwere Verluste haben, bekommen wir automatisch Gratis-Verstärkung. Dadurch spielt sich die Schlachtplatte fast wie ein Film, wir schmeißen Truppen im großen Stil gen Feind und schauen zu, was geschieht. Passend dazu gibt's eine Kinokamera-Perspektive, die automatisch allen möglichen Einheiten und Blickwinkeln umschaltet. Dabei zeigt sie aber auch Truppen, die gerade befehllos rumstehen, während spannende Schusswechsel viel zu schnell wieder ausblendet werden.

### Kurzfristig kurzweilig

Die schnelle Inszenierung hat durchaus ihren Reiz. Statt pingelig an Schusswinkeln zu feilen und von Deckung zu Deckung zu klicken, ordnen wir verheerende Artillereschläge und Bombenangriffe an und jagen Panzermassen aufeinander. Dabei müssen wir nur das sture Infanterie-Panzer-



Deutsche Panzer rücken gegen unser frisch erobertes Normandie-Dorf vor. Atempausen kennt das Spiel nicht.

abwehrkanone-Panzer-Prinzip beachten, auf der leichtesten der drei Schwierigkeitsstufen nicht mal das. Realismus interessiert das Spiel nämlich herzlich wenig; da knacken Infanteristen per Handgranate selbst schwere Panzer, während die wiederum ewig

auf feindbesetzte, aber scheinbar unverwundbare Häuser ballern.

Kurzum: Während Weltkriegsstrategieprofis weiter an **Theater of War 2** oder gar **Hearts of Iron 3** knobeln, haben Genre-Einsteiger mit **Order of War** schon längst den Krieg gewonnen. *Martin Deppé*

## DVD

Test-Check

## GameStar.de

Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6463

Der japanische Konzern Square Enix, durch **Final Fantasy** bekannt, will sich mehr gen Westen orientieren. 2010 soll in Zusammenarbeit mit Gas Powered Games **Supreme Commander 2** erscheinen, jetzt stürmt **Order of War** die Ladenfronten. Aber ist es eine gute Idee, statt der angesagten Rollenspiele ausgerechnet das kränkelnde Strategie-Genre als Sturmfront einzusetzen, und dann noch Zweiter Weltkrieg?

### Wir sind wieder da-ha!

Es kommt, wie's kommen muss: Schon in der alliierten Kampagne jagt ein Déjà-vu das nächste. Wir erobern mit Luftlandtruppen die strategischen Hinterhöfe der Normandie, stürmen am D-Day



Wenn wir Flaggenpunkte erobern, können wir **Verstärkung** anfordern. Diese hier kommt allerdings automatisch.

## ORDER OF WAR

### ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Wargaming.net (Galactic Assault, GS 11/07: 67 Punkte)  
PUBLISHER Square Enix  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 25 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.9.2009  
CA. PREIS 35 Euro  
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ GeForce 6600 / 6800</li> <li>■ GeForce 7800 / 7900</li> <li>■ GeForce 9600</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>		
2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	4,9 GB Festplatte	4,9 GB Festplatte	4,9 GB Festplatte			
PROFITIERT VON Breitbildformat											
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPIERSCHUTZ Steam								
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1											

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (2), Team vs. Team (4)  
SPIELTYPEN Internet (4), Netzwerk (4)  
DEDICATED SERVER Gamespy  
SERVERSUCHE nein  
MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden  
FAZIT Schnelle, unkomplizierte Schlachten auf nur sechs Karten.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ ordentliche Animationen + viele Effekte gleichzeitig ... - ... die einzeln aber unspektakulär sind - texturarm	7 / 10
SOUND	+ schmissiger Marsch-Soundtrack + wichtige Waffeneffekte ... - ... die gelegentlich Aussetzer haben - kein Surround-Sound	6 / 10
BALANCE	+ etwa gleich starke Kriegsparteien + drei Schwierigkeitsgrade - dank automatischer Verstärkungen teils arg simpel	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Rumstata auf dem Schlachtfeld + viele solide Zwischensequenzen - knappe, klischeehafte Missionstexte	7 / 10
BEDIENUNG	+ unkompliziert, da kaum Spezialbefehle + Cinema-Perspektive ... - ... die auch lahme Szenen zeigt - Gegner fummelig zu markieren	7 / 10
UMFANG	+ 18 Kampagnen-, sechs Solomissionen + teilweise mehrere Frontabschnitte pro Karte - nur Europa als Schauplatz	7 / 10
MISSIONSDESIGN	+ überraschende Ereignisse + motivierendes Flaggenerobern - zu ähnliche Aufgaben	7 / 10
KI	+ solide KI bei Wegfindung und Waffeneinsatz - Einheiten nutzen Deckung schlecht - Gegner reagieren gelegentlich nicht auf Beschuss	7 / 10
EINHEITEN	+ Truppengattungen lassen sich upgraden + bis zu 1.000 Einheiten gleichzeitig + viel Kanonenfutter - keine speziellen Fähigkeiten	7 / 10
KAMPAGNE	+ spannende Szenarios + schicke Zwischensequenzen à la Call of Duty: World at War - keine Kernarmee	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT **Schnelle Weltkriegsgefechte ohne Tiefgang.**

