Orcs Must Die! 2

Mit magischen **Gewitterwolken und Lavafallen** wehrt sich Zauberin oder Kriegsmagier gegen Orks, Trolle und Kobold-Sprengmeister.

⊕ Stärken

+ spaßiger Koop-Modus
+ selbstironischer Unterton
+ herausfordernde Levelstruktur
+ neue Fallen, Waffen und Items

⊖ Schwächen

- verbesserungswürdige Präsentation

Orks sind wahrlich arme Schweine. Denn wir dürfen der Meute nun endlich auch im Doppelpack die faltigen Visagen polieren und die schiefen Zähne richten. Von Kristin Knillmann

Genre: **Action-Strategiespiel** Publisher: **–** Entwickler: **Robot Entertainment (Orcs Must Die!, GS 12/11: 81 Punkte)**
Termin: **30.7.2012** Spieler: **1 bis 2** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **ca. 30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/5130 Auf DVD: Video und Trailer

Genau wie im Vorgänger, der vor noch nicht mal einem Jahr erschienen ist und das Tower-Defense-Genre mit deftigen Action-Einlagen und einer Prise Ironie befeuert hat, haben wir in **Orcs Must Die! 2** nur eine Aufgabe: Orks erledigen! Dazu wird uns ein ganzer Batzen Taktik abverlangt. Mit jeder Menge Fallen und Waffen planen wir den Feldzug gegen die Eindringlinge, die sich erneut durch magische Spalten in die Menschenwelt quetschen. Erneut ein enorm großer Spaß.

Einen Bund mit den Orks einzugehen, ist keine gute Idee. Diese leidige Erfahrung macht in **Orcs Must Die! 2** auch die Zauberin. Im ersten Teil des Action-Strategiespiels gelang es der Dame noch, ihre Ork-Horde mit magischen Kräften zu kontrollieren. Doch nun stehen die magischen Spalten, die wir mit viel Mühe in **Orcs Must Die!** verschlossen haben, plötzlich wieder sperrangelweit offen und erlauben dem Gesindel, sich über die Zauberin herzumachen. Die kann sich auf einmal kaum wehren, denn unsere letzte Weltenrettung hatte einen bösen Nebeneffekt: Als die Spalten geschlossen wurden, verschwanden leider auch alle ihre magischen Kräfte. Gut, dass der sympathisch-trottelige Kampfmagier zur Stelle ist, um die Zauberin zu retten – der Spaß geht wieder von vorne los! Dabei erbt **Orcs Must Die! 2** den gelungenen selbstironischen Unterton des ersten Teils. Während wir Orks ins Jenseits befördern, kommentiert unsere Spielfigur (also entweder Kampfmagier oder Zauberin) auf ihre eigene charmante Art das Geschehen, lockert das Gefecht durch Kalauer auf und krönt jeden erfolgreich geführten Kampf mit einem Tänzchen oder einem bühnenreifen Spagat.

Tödliche Fallen

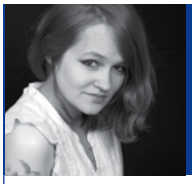
Gelb: Bodenfalle – Mit der **Sprungfederfalle** befördern wir Orks in den Abgrund.

Lila: Deckenfalle – Die **Schwungkeule** macht aus der Meute blutigen Ork-Brei.

Grün: Wandfalle – Augen zu und durch! Am **Säuresprüher** kommt kein Ork heil vorbei.

Orange: Helfer – Der **Zwergenwächter** hält uns die Orks mit Bomben vom Leib.

 In den letzten 15 Jahren haben wir bestimmt mehr als 658.967.834.217 Orks getötet.



Koop-Juwel

Kristin Knillmann
Redakteurin
kristin@gamestar.de

Ork-Fleisch? Eigentlich bin ich ja Vegetarierin. Zum Glück geht's in Orcs Must Die! 2 nicht ums Essen, sondern ums Austricksen von dümmlichen Orks. Die taktischen Elemente vertragen sich richtig gut mit der actionlastigen Schnetzelei, dank der großen Auswahl an Waffen und Fallen wird es so schnell nicht langweilig. Der spaßige Koop-Modus ist schließlich das Sahne-, äh, Senfhäubchen auf der Ork-Schlachtplatte, die für knapp 15 Euro ein absoluter Pflichtkauf für Tower-Defense-Fans und Spieler mit einem Faible für Experimente ist.

Um die Angriffswellen aufzuhalten, produzieren wir lastwagenweise Ork-Geschnetzeltes. Ähnlich wie in **Pflanzen gegen Zombies** oder anderen Tower-Defense-Titeln bauen wir Fallen auf, um den Gegnern den Weg möglichst schwer zu machen. **Orcs Must Die! 2** ist dabei dynamischer als seine Genre-Kollegen: Während die anrollende Ork-Welle von unseren Fallen verlangsamt wird, kämpfen wir mit Waffen und Zaubern in der Schulterperspektive gegen die Gäste. So erzeugt **Orcs Must Die! 2** keinen Leerlauf und bietet auf 15 Karten eine abwechslungsreiche Kampagne, die sich dank des ständigen Wechsels von Taktik und Action nie hektisch, aber immer unterhaltsam spielt. Besser fänden wir's nur noch, wenn die Übergänge zwischen den Missionen schöner präsentiert wären. Die Karten folgen einer logischen Reihenfolge, die geht im Ork-Gewusel aber viel zu schnell unter.

Geteilter Ork ist halber Ork

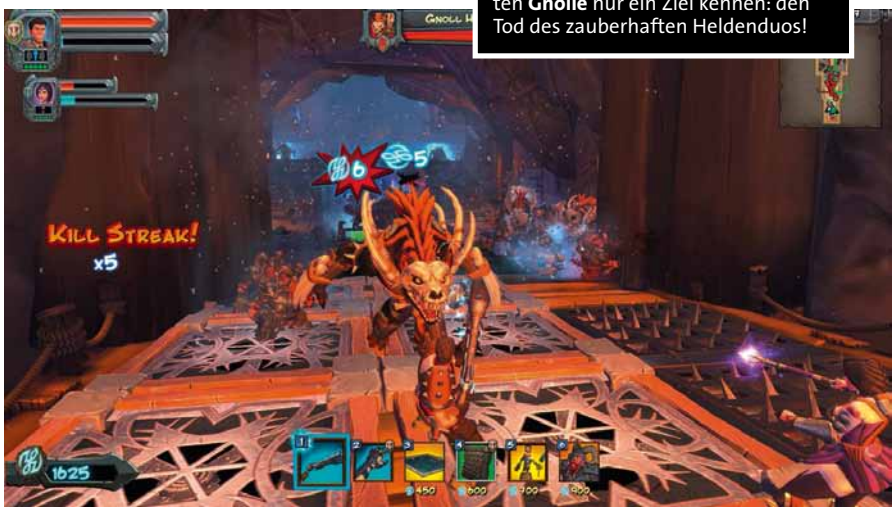
Unserer schwarzen Seele lassen wir im Kampf gegen die Orks freien Lauf – besonders, weil die wunderbar stupide in unsere Fallen tappen: Von Pfeilen durchbohrter Ork? Gefrorener Ork? Ork mit Schleudertrauma? Flambierter Ork? Die diesmal noch vielfältigeren Entscheidungen über die taktisch klügsten Fallen erfordern Grips. Dabei bleibt das Spiel stets fair und gibt uns ständig neue Gründe, ein bisher noch unbezwungenes Level wieder mit neuen Strategien anzugehen – bis zum Siegestanz.

Die Einzelspieler-Kampagne lässt sich wahlweise mit dem Kampfmagier oder der Zauberin bestreiten. Letztere bringt eigene Kräfte und neue Fallen mit und erhöht den Wiederspielwert des Strategietitels damit immens. Es fühlt sich eben unterschiedlich an, ob man mit der Schrotflinte des Kampfmagiers die anstürmenden Grünhäute niedermäht, oder mit dem Verliebtheitstrick der Zauberin die Gegner bezirzt und in Fallen lockt. Das Highlight von **Orcs Must Die! 2** ist allerdings der längst überfällige Koop-Modus. Endlich dürfen wir uns gemeinsam mit einem Freund durch die Horden hacken. Vor dem Kampfbeginn stimmen wir uns ab: Wer wählt welche Fallen aus, welche Waffen ergänzen sich und welches Item bringt uns die besten Boni? Doch auch während des Kampfes ist es mit der Taktik nicht vorbei, wenn wir uns in den herausfordernden und gut ausbalancierten Levels angrunzen, wer die Stellung am Spalt hält und wer die Brücke zum Ziel verteidigt. Dabei entsteht eine Energie, wie sie nur gemeinschaftliche Ork-Jagden entfalten können.

Schade bloß, dass der von vielen Fans gewünschte Level-Editor nicht ins Spiel eingebaut wurde. Gerne hätten wir verzwickte Karten gestaltet und unsere Freunde darauf ins Verderben geschickt. Besonders energische Koop-Schnetzler widmen sich dem Verderben dann eher im Endlos-Modus, in dem sie auf schwer zu bezwingende Ork-Massen stoßen. Da hilft wie immer nur eins: Die Biester müssen sterben! KK

Steam-Pflicht

Orcs Must Die! 2 ist in deutscher Sprache für günstige 15 Euro über Steam erhältlich. Das Spiel kann also nur mit (kostenlosem) Steam-Account und einer bestehenden Internetverbindung erworben werden, läuft dann aber auch im Offline-Modus. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

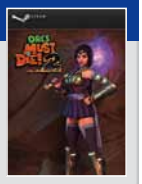


Die meisten Gegner versuchen einfach nur, den Ausgang zu erreichen, während die schnellen, gut bewaffneten **Gnolle** nur ein Ziel kennen: den Tod des zauberhaften Heldenduos!

TERMIN 30.7.2012 PREIS 15 Euro USK ab 16 Jahren

Orcs Must Die! 2

Action-Strategie



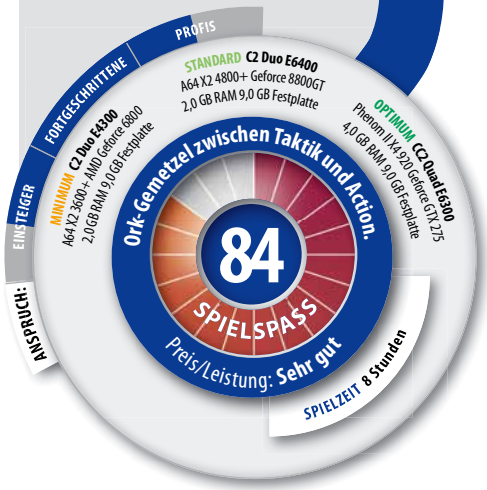
Publisher	–
Entwickler	Robot Entertainment
Sprache	Deutsch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Endlos (2)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 12 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Endlich gibt's den längst überfälligen Koop-Modus!«

GRAFIK	⊕ hübsche Comic-Optik ⊕ gute Lichtstimmung ⊕ schöne Animationen und Effekte ⊖ wenig Details ⊖ Level könnten abwechslungsreicher sein	7/10
SOUND	⊕ gute deutsche Sprecher ⊕ passende Soundeffekte ⊕ mehr witzige Soundfiles als im Vorgänger ⊖ auf Dauer langweilige Musik	8/10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsgrade: Lehrling, Kriegsmagier, Albtraum ⊕ mittlerer Schwierigkeitsgrad fordernd, aber fair ⊕ Albtraum-Modus ⊕ auch im Koop-Modus stets herausfordernd	9/10
ATMOSPHÄRE	⊕ ironischer Unterton ⊕ jede Menge witzige Sprüche ⊕ reichlich viel Ork-Splatter	10/10
BEDIENUNG	⊕ simple und intuitive Steuerung ⊕ auf wenige Tasten reduziert ⊖ Mini-Map etwas unübersichtlich	9/10
UMFANG	⊕ 15 neue abwechslungsreiche Levels ⊕ hoher Wiederspielwert durch Zauberin ⊕ Koop- und Endlos-Modus ⊕ 10 Koop-Levels für das klassische Orcs Must Die! ⊖ kein Level-Editor	8/10
LEVELDESIGN	⊕ wird zunehmend komplexer ⊕ unterschiedliche Taktiken für Fortschritt nötig ⊕ bietet ständig neue Herausforderungen	9/10
KI	⊕ manche Gegnerklassen verhalten sich individuell ⊕ Orks tun das, was sie tun sollen ... ⊖ ... stürmen meist aber nur stupide gen Spalt-Portal	6/10
EINHEITEN	⊕ unterschiedliche Gegnerklassen ⊕ Gegner benötigen diverse Taktiken ⊕ viele Fallen, Waffen, Schmuckstücke und Zauber ⊕ Spezialisierung über auflevelbare Items	10/10
KAMPAGNE	⊕ Spielgefühl hängt von Taktik ab ⊕ sympathischer Anti-Held ⊕ durch Action-Elemente kein Leerlauf ⊖ Missionen hängen kaum zusammen ⊖ Story wieder belanglos	8/10



Nach 15 Jahren GameStar entdeckt auch Orcs Must Die! 2 mit 15 Levels die magische Zahl für sich.