

Spelrecension av Dawn of War 2 + Chaos Rising

Dawn of War 2 är ett action och frontal taktik spel, som bygger på skydd, position och snabbt rörliga val. Till skillnad från sina föregångare vilket var strategi, bas bygge och massiva trupper, dess föregångare är som följer: Dawn of War 1, Winter assault, Dark Crusade och Soulstorm. Alla är bra spel på lite olika sätt genom huvud storys och flerspels lägen. Dock faller detta spel lite med att ta bort bas bygge för mer vapen användning och utrustnings system, men detta är på grund av små men viktiga tillägg som senare blev gratis givna till alla spelare.

Dawn of War 2 story hänger ihop med dess första Expansion Chaos Rising vilket kräver att du äger original delen för att kunna spela, därför lägger jag till det i denna recension.

1: Original storyn är ingripande men mycket krävande efter som alla bonus uppdrag kräver att du når en vis poäng eller så mister du en dag att göra mer uppdrag och mer fara drabbar rymd sektorn, nästan allt hänger på att du ska lyckas med alla bonus och huvud uppdrag på så kort tid som du klarar eller med så lite skada till sektorn du kan skydda.

2: Chaos Rising story följer det som hänt i originalet med en helhetsmätare som berättar hur mycket ren du är under spelets gång, det är som karma i sin helhet. Gör mycket bra få det bra slutet, gör mesta dels onda saker få det onda slutet. Storyn är också kortare och mer mildare.

Betyg: mitt betyg på spelen hamnar på 6/10 eftersom att om du vill ha hela storyn köp båda delar och om du vill ha Chaos Rising bara kan du inte spela det för sig själv. Därför blir betyget så lågt.

Trailer från IGN: <https://www.youtube.com/watch?v=3KlQJzL3WvY>