

# Red Orchestra 2 Heroes of Stalingrad



GameStar  
Gold-Award

**Wer hätte das gedacht: Der Multiplayer-Shooter Red Orchestra 2 ist richtig gut geworden und richtet sich vor allem an die, denen die Mehrspieler-Partien in Black Ops und Co. zu anspruchslos sind.** Von Petra Schmitz und Kevin Stich

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Peter Games** Entwickler: **Tripwire Interactive (Killing Floor, GS 06/10: 69 Punkte)** Termin: **21.10.2011** Spieler: **1 - 64**  
Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Russisch, Polnisch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7581

Auf DVD: Test-Video

# A

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah! Schon wieder tot! Was für ein Glück, dass man in den Match-Statistiken von **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad** nicht die eigenen Tode, sondern nur erfolgreiche Abschüsse angezeigt bekommt. Sonst wär's gar zu frustrierend. Zumindest zu Beginn. Wenn man sich dann aber mal mit dem auf Realismus getrimmten Ablauf des Multiplayer-Shooters vertraut gemacht hat, wenn man sich damit arrangiert hat, dass bedächtiges Lauern in zwölf von zehn Fällen (der vermeintliche Zahlendreher ist Absicht) einer Rambo-Vorgehensweise überlegen ist, dass also ein **Red Orchestra 2** so rein gar nichts mit den Internetpartien von **Call of Duty: Black Ops** oder **Bad Company 2** zu tun hat, dann beginnt das Spiel damit, eine ganz eigene Saszination und einen Sog zu entwickeln.

**Red Orchestra 2** richtet sich genau wie der Vorgänger **Red Orchestra: Ostfront 41-45** primär an Spieler, die es eher in Richtung Realis-

mus zieht als in Richtung schneller und unkomplizierter Mehrspielergefächte. Dieses Mal geht's auf Karten zur Sache, die sich an den wichtigsten Schauplätzen der Kämpfe um und in Stalingrad im Zeitraum von Juli 1942 bis Februar 1943 orientieren. Wildes Geballer aus der Hüfte, reihenweise Gegner niedermähen? Nicht in **Red Orchestra 2!** Obwohl Knarren wie die MP 40 gehörig Schaden anrichten können, wenn man sie in eine Gruppe abfeuert. Aber das Ding verrißt ungewohnt heftig, nämlich vergleichsweise realistisch, und einer der Feinde wird mit Sicherheit den einen entscheidenden Gegentreffer landen können, der den MP-40-Schützen zu Boden streckt. Denn Spielerfiguren schlucken nicht wie sonst üblich mehrere Kugeln. Eine reicht im Regelfall, um einen Soldaten aus den Latschen zu heben. Lediglich Streifschüsse lassen sich noch mit Bandagen behandeln, sofern man schnell genug auf die entsprechende Taste drückt.

Dafür ist es aber durch das realistische Waffenverhalten auch besonders schwer, den Gegner zu treffen. Es kann dauern, bis man einen sich bewegenden Spieler über große-

re Distanz mit einem Gewehr sicher im Visier hat. Auf Fadenkreuze müssen wir nämlich gänzlich verzichten, gezielt wird lediglich über Kimme und Korn. Oder über das Zielfernrohr, sollte man als Scharfschütze unterwegs sein. Weil die Soldaten aber trotz der teils schweren Waffenlast recht flott unterwegs sind, entsteht so eine angenehme Spielbalance, die Spreu und Weizen nicht nach Ausrüstung, sondern nach Können trennt. Auf der Fahne von **Red Orchestra 2** steht ganz groß: »Spielspaß mit Anspruch!« Die Waffen sind allerdings noch nicht wirklich perfekt austariert; viele Spieler beschwerten sich darüber, dass die deutschen Schießprügel spürbar stärker sind als die russischen. Neben der sicheren Beherrschung der Waffen braucht's auch ein gerüttelt Maß Kartenwissen. Die Maps spannen sich von mittel bis riesig. Bis man etwa das Kampfareal »Pavlov's House« mit seinen großen mehrstöckigen Gebäuden gut verinnerlicht hat und ungefähr weiß, wo Scharfschützen lauern könnten, vergeht einige Zeit. Die Karten bespielen wir in drei Modi: In »Countdown« und »Territory« geht es darum, Areale zu erobern, also ähnlich wie im

## ⊕ Stärken

- + fördernde Gefechte
- + dichte Atmosphäre
- + Taktik führt zum Sieg

## ⊖ Schwächen

- Einsteiger verzweifeln
- maaue Grafik



## Kopierschutz & Deutsche Version

Um **Red Orchestra 2** spielen zu können, müssen Sie es an Steam binden. Der Weiterverkauf wird dadurch unmöglich. Die deutsche Version ist außerdem geschnitten, so wurden etwa verfassungsfeindliche Symbole entfernt und Teile der Zwischensequenzen entschärft. Die lokalisierte Version war bis zum Redaktionsschluss noch nicht fertig. Auf Nachfrage beim Entwickler haben wir aber erfahren, dass das Abtrennen von Gliedmaßen wahrscheinlich nicht möglich sein wird, und dass weitere Schnitte denkbar sind, um ein USK-Siegel für das Spiel zu bekommen.



Lenin – der zielt so manche Wand in Red Orchestra 2.

»Conquest«-Modus der **Battlefield**-Reihe. Natürlich hat dabei auch ein Einzelner durchaus Erfolgserlebnisse, aber die taktischen Punkte der Karten kann man nicht alleine erobern. Dazu braucht es schon mehrere Spieler. Beim dritten Spielmodus handelt es sich um gewöhnliches Team-Deathmatch.

Um in den Gefechten nicht getroffen zu werden, nutzen wir das Deckungssystem. Ein kleiner farbiger Schild zeigt dabei an, wie sicher der Schutz eigentlich ist, hinter dem man sich verschanzi hat. Holzzäune oder dünne Wände beispielsweise sind so gut wie nichts wert, da Kugeln sie ohne Probleme durchdringen. Dicke Sandsäcke sind da schon von anderer Güte. Trotz des Realis-

musanspruchs gibt es ein Rangsystem: In den Schlachten sammeln die Spieler Punkte (nicht nur für Abschüsse, auch für Teamwork wie dem Beschützen des Gruppenführers, Munitionsvergabe und durchs Einnehmen beziehungsweise Verteidigen der markierten Areale). Zunächst mal steigt man grundsätzlich im Ehre-Rang. Aber auch die einzelnen Klassen wie Sturmsoldat oder Scharfschütze verfügen über ein Rangsystem, bei dem man sich nach und nach etwa mehr Ausdauer und sogar andere Waffen verdienen kann. Allerdings geht das vergleichsweise langsam vonstatten. Wer schnelle Erfolge will, für den ist **Red Orchestra 2** das falsche Spiel. Prima: In die Schlachten dürfen immer nur bestimmte Anzahlen der einzelnen Klassen. So verhindert Tripwire, dass

## Panzer im Detail

Besonders gut gelungen ist die Darstellung der Panzer. Oben sehen Sie einen der Stahlkolosse von außen, unten die detaillierte Innenansicht. Sogar das Nachladen der Bordkanone und des MGs wird von der Besatzung sauber animiert dargestellt.



sich beispielsweise auf der recht offen gestalteten Karte »Fallen Fighters« nur Scharfschützen in die Ecken legen. Wenn wir als Soldatenklasse den Kommandanten oder den Truppführer gewählt haben, dann dürfen wir unseren in Gruppen organisierten

# ZEIG UNS WAS DU KANNST!

JETZT EIN ECHTER HELD WERDEN UND MIT DER IKS UND DEINEN ERFINDUNGEN DIE WELT VERBESSERN:

[WWW.INGENIEUREAUSLEIDENSCHAFT.DE](http://WWW.INGENIEUREAUSLEIDENSCHAFT.DE)

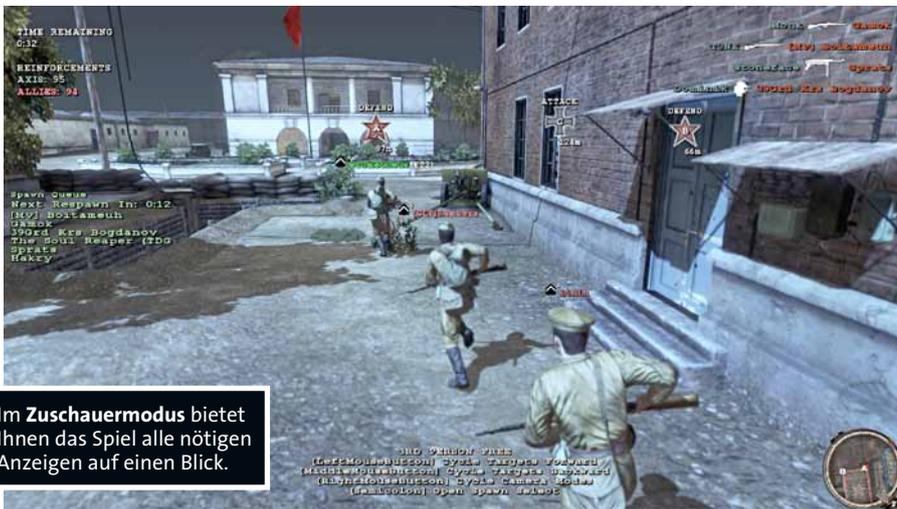
**IKS**  
GRUPPE

Ingenieure aus Leidenschaft

FSK

65

Nur für adulte Zuschauer



Im **Zuschauermodus** bietet Ihnen das Spiel alle nötigen Anzeigen auf einen Blick.

Mitstreitern Befehle erteilen. Per Tastendruck und Mausklick weisen wir sie etwa an, bis zu einem bestimmten Punkt vorzurücken. Offiziere dürfen außerdem mit dem Fernglas Artillerieschläge anfordern. Wo wir gerade bei schweren Geschützen sind: Auf manchen Karten steuern wir auch Panzer. Die Innenräume der Kolosse sind besonders gelungen (siehe Kasten).

Im Gegensatz zum ersten **Red Orchestra** von 2006 wartet **Red Orchestra 2** auch mit zwei Singleplayer-Kampagnen auf, die aber mangels vernünftiger Geschichte und dummer Bots nicht wirklich motivieren. Besonders gut gefällt uns hingegen die Inszenierung des Spiels: Rauchschwaden wabern über das Schlachtfeld, Kameraden sinken tot zu Boden, in der Ferne donnern MG-Salven. Kein Zweifel: Die Gefechtsatmosphäre ist dicht, lebendig und manchmal beklemmend. Erreicht wird das etwa durch verbündete Soldaten, die das Geschehen kommentieren, Gegner melden oder vor Beschuss warnen. Auch die gedeckten Farben von Karten wie »Station« und der gelungene Soundtrack unterstreichen die beklemmende Kriegsstimmung. Mit jedem Bit und Byte ruft uns das Spiel zu: Das ist kein lustiger Spaß-Shooter



**Packende Atmosphäre**  
Kevin Stich  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Red Orchestra 2 erinnert mich persönlich ein wenig an Mount & Blade: Warband: Spieler strafend, schwer und unzugänglich, gleichzeitig aber auch sehr fesselnd. Hat man sich nämlich erst einmal daran gewöhnt, entfalten gerade die komplexen Spielelemente eine ungeheure Faszination, die mich viele Stunden lang nicht mehr loslässt. Hinzu kommt die ungeheuer packende Gefechtsatmosphäre, besonders auf »Station« ist das Zusammenspiel aus bedrückendem, düster bewölktem Himmel, gedeckten Farben und Kampfhandlungen extrem gut gelungen. Wer einen spannenden Multiplayer-Shooter mit Tiefgang sucht und einfach mal etwas anderes möchte als die schnellen Gefechte à la Call of Duty, ist hier genau richtig.



**Einfach toll!**  
Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Ja, Red Orchestra 2 läuft noch nicht in allen Belangen rund. Das ärgert mich, hindert mich aber auch nicht daran, mich in die Schlachten zu stürzen. Meine aktuelle Lieblingskarte »Apartments« könnte ich den ganzen Tag spielen. An den wichtigen Stellen lauern, irgendwie spüren, dass gleich ein paar Feinde versuchen werden, durchzubrechen, die Granate schon mal vorkochen, werfen und Erfolg haben. Toll! Damit dass ich vergleichsweise oft ins Gras beiße, habe ich mich arrangiert. Macht nämlich nichts, anderen geht's genau so. Red Orchestra 2 ist eine angenehme und vor allem fordernde Abwechslung zum Mehrspieler von Black Ops, die ganz sicher einen treuen Fankreis um sich scharen wird. Mich kann Tripwire auch dazu rechnen.

mit Kawumm-Faktor, nein, das ist Krieg, und Krieg ist hart. Die stimmige Aufmachung kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Spiel alles andere als eine Schönheit ist – Unreal Engine 3 hin oder her. Vergleiche mit Grafiknallern wie **Battlefield 3** oder **Crysis 2** sind wegen der matschigen Texturen und der altbackenen Effekte müßig. Viel wichtiger für einen Multiplayer-Shooter ist aber ohnehin die Performance.

In diesem Punkt ist **Red Orchestra 2** noch nicht ganz perfekt, Ruckeleien sind selbst auf vergleichsweise aktuellen Rechnern noch dann und wann festzustellen. Vor allem, wenn man sich in eine große Schlacht mit bis zu 64 Spielern wagt, können Ruckler auftreten. Seit der Veröffentlichung hat Tripwire aber bereits ordentlich nachgebessert. So treten etwa nennenswerte Lags nur noch selten auf. Allerdings beklagen sich die Spieler immer noch über Probleme bei der Verteilung von Erfahrungspunkten und bei den Rangaufstiegen, außerdem gibt es Sound- und Grafik-Bugs. Insgesamt ist **Red Orchestra 2** mittlerweile dennoch gut spielbar und eine echte Empfehlung für frustresistente Profis. **PET / KES**

TERMIN 9.11.2011 PREIS 30 Euro **USK** noch nicht geprüft

## Red Orchestra 2

### Heroes of Stalingrad

**Publisher** Peter Games  
**Entwickler** Tripwire Interactive  
**Sprache** Deutsche, Englisch + 3 weitere  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam

**GENRE-CHECK** ACTION

<b>SZENARIO</b>	realistisch	aktiv
<b>FREIHEIT</b>	linear	offene Welt
<b>HANDLUNG</b>	einfach	komplex
<b>GEWALT</b>	keine	brutal
<b>SPIELABLAUF</b>	Action	Taktik

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Territorium(64), Countdown(64), Feuergefecht (64)  
**SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** ja  
**SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden  
**WERTUNG** sehr gut  
»Multiplayer-Shooter mit starkem Teamplay und taktischem Tiefgang.«

**GRAFIK**

- + größtenteils gute Animationen + einige schicke Effekte
- viel Texturmatsch - alberne Feuereffekte
- Beleuchtung nicht immer optimal

**6/10**

**SOUND**

- + gute Waffensounds + gute Sound-Positionierung
- + stimmungsvolle Musik
- kaum Umgebungssounds

**9/10**

**BALANCE**

- + Tickets für beide Teams im Territory-Modus
- + keine Klasse übermächtig + Panzer nicht zu stark
- nicht ganz austarierte Waffen/Fraktionen

**8/10**

**ATMOSPHÄRE**

- + packende Schlachtfeld-Atmosphäre
- + Soldaten rufen sich Statusmeldungen zu
- + permanentes Bedrohungsgefühl

**9/10**

**BEDIENUNG**

- + anspruchsvolles Zielen + schnelle Bewegungen
- + Einstieg beim Squad-Leader + Deckungssystem versagt manchmal - teils schlechte Performance

**8/10**

**UMFANG**

- + drei Spielmodi + große, komplexe Karten + Ehre-System
- + freischaltbare Waffen + zwei Singleplayer-Kampagnen
- noch vergleichsweise wenige Schlachtfelder

**8/10**

**LEVELDESIGN**

- + Schlachtfelder orientieren sich an Originalschauplätzen
- + abwechslungsreich + eigene Panzerkampf-Karte
- Scharfschützen manchmal zu sehr im Vorteil

**9/10**

**TEAMWORK**

- + Belohnung für Teamarbeit bei Punkteinnahmen
- + Munitionsvorgabe + Panzer am effektivsten mit mehreren Spielern + Teamarbeit mehr wert als Abschüsse

**10/10**

**WAFFEN & EXTRAS**

- + historische Knarren + Verbesserungen durch Rangaufstiege
- + keine übermächtigen Waffen + Befehlssystem + Panzer
- + faires Moralsystem - einige Waffen ähneln sich stark

**10/10**

**MULTIPLAYER-MODI**

- + ausgewogener Territory-Modus + spannende Countdown-Partien mit Zeitdruck + Realismusgrade serverseitig einstellbar
- nur drei Modi - Team-Deathmatch motiviert kaum

**8/10**

**Spannender Multiplayer-Shooter mit Tiefgang.**

**85**

**SPIELSPASS**  
Preis/Leistung: Sehr gut  
SPIELZEIT 200 Stunden

**PROFIS**  
STANDARD C2 Duo E7400  
Phenom II X2 550, Radeon HD 5750  
3,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

**OPTIMUM** C2 Duo D820  
Phenom II X2 520, GeForce GTX 460  
4,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

**MINIMUM** C2 Duo E6600  
Athlon II X2 240, GeForce 7800 GTO  
2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

**FORTEGESCHRITTENE**

**EINSTEIGER**

**ANS FÜR**