

Rising Storm



GameStar
für Multiplayer-Spaß



Der **Flammenwerfer** ist eine mächtige Waffe. Sein gut sichtbarer Feuerstrahl macht uns aber zum Ziel für alle Scharfschützen.

Das Standalone-Addon zu **Red Orchestra 2** schickt uns in die Südsee: Trotz angenehmerer Temperaturen ist der Einsatz im Pazifik genauso knallhart wie die Kämpfe an der Ostfront. Von Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **1C Company / Peter Games** Entwickler: **Tripwire (Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, GS 12/11: 85 Punkte)**
Termin: **30.5.2013** Spieler: **1-64** Sprache: **Deutsch, Englisch, vier weitere** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8380

Auf DVD: Test-Video

So ein Urlaub auf der Insel ist doch was Herrliches. Raus aus dem mitteleuropäischen Schmuddelsommer und ab in die Schatten von Palmen. Wenn nur die Nachbarn nicht so rum-schreien würden, als sei nebenan ein Krieg ausgebrochen. Und diese ständigen Explosionen! Dabei hatten wir doch noch so ein komisches Gefühl, als unser Reiseveranstalter von täglichem Feuerwerk und eindringlichem Austausch mit fremden Kulturen

sprach. Naja, nun ist's passiert und wir sitzen mitten in **Rising Storm**, dem alleine lauffähigen Addon zum knüppelhar-ten Team-Shooter **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad**. Das reine Multiplayer-Addon verlegt die realistischen

Infanteriekämpfe vom eisigen Stalingrad auf die umkämpften Inseln des Pazifiks. Und dort heißt es: Kopf einziehen!

Wer in **Rising Storm** ungedeckt durch die Gegend latscht, freut sich nämlich innerhalb von Sekunden über neue Luftlöcher in seiner Uniform. Um das zu vermeiden, stecken wir die Nase lieber tief in den Sand und kriechen übers Schlachtfeld. Oder wir huschen in den zahlreichen Befestigungen von Deckung zu Deckung. Das funktioniert aber nicht immer so, wie wir uns das vorstellen. Immer wieder spielt uns die ungenaue Kollisionsabfrage einen Streich und wir bleiben an Hindernissen hängen oder schauen plötzlich mit dem Kopf aus dem Schützengraben. Auch das aktive Deckungssystem funktioniert nicht immer fehlerfrei und verwehrt uns manchmal ein freies Schussfeld, wo wir eigentlich eines haben müssten. Beides haben wir in der Form in **Red Orchestra 2** nicht erlebt.

Müssen wir uns dann doch mal einen Moment lang auf offene Fläche wagen, hoffen

Steampflicht

Rising Storm ist sowohl im Laden als auch über Steam erhältlich. Auch die Ladenversion muss an einen Steam-Account gebunden werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

wir besser drauf, dass unsere Feinde die exakte, aber anspruchsvolle Zielmechanik nur schlecht beherrschen. Hilfsmittel wie Fadenkreuze schenkt uns **Rising Storm** lediglich im untersten der drei serverseitig einstellbaren Realismus-Modi. Doch selbst mit Zielhilfe braucht es schon eine gehörige Portion Glück, um aus der Hüfte etwas Kleineres als einen Blauwal zu treffen. Stattdessen nutzen wir lieber Kimme und Korn. Auf größere Entfernung müssen wir sogar darauf achten, die gekrümmte Flugkurve unserer Kugel einzuberechnen und das Visier übers Mauseisensrad entsprechend einstellen. Eine Komfortfunktion gönnt uns **Rising**

+ Stärken

- + tolle Atmosphäre
- + realistische Gefechte
- + große Maps
- + gutes Teamplay

- Schwächen

- hohe Einstiegshürde
- veraltete Grafik
- zickiges Deckungssystem





Storm aber dann doch: Auf Knopfdruck hält unser Soldat für einige Zeit den Atem an und das Spiel zoomt ein kleines Stück an den Feind heran. Nach dem Ziehen des Abzugs erhalten wir zwar kein direktes Trefferfeedback, doch ob unser Schuss sein Ziel gefunden hat, erkennen wir meistens sehr

Der Kampf mit der Deckung

schnell: Schon ein halbwegs akkurater Treffer reicht aus, damit sich die Angehörigen unseres Trupps über ihre Hinterbliebenen freuen dürfen. Nur bei leichten Verwundungen hilft ein schneller Tastendruck, um einen rettenden Verband anzulegen. Die anspruchsvolle Spielmechanik und der ständig

lauernde plötzliche Spielertod machen den großen Reiz, aber auch die größte Schwäche von **Rising Storm** aus. Einerseits sind die Schusswechsel unvergleichlich intensiv und als Sieger daraus hervorzugehen, ist mehr als befriedigend. Andererseits erleben wir auch ganze Spielrunden, in denen wir kein Bein auf den Boden bekommen, weil die gut verschanzten Gegner oder die feindliche Artillerie uns immer wieder den Garaus machen. Gerade Einsteiger sehen sich also mit einem enormen Frustrationspotenzial konfrontiert. **Red Orchestra 2**-Veteranen erzählen wir hier nichts Neues, denn die Spielmechaniken wurden eins zu eins beibehalten.

Ebenso verhält es sich mit den drei Spielmodi. »Territorium« erinnert am ehesten an den Rush-Modus aus **Battlefield 3**. Das an-

greifende Team muss hier allerdings keine M-COMs zerstören, sondern Kontrollpunkte in festgelegter Reihenfolge erobern, bevor die Rundenzeit abgelaufen oder der Ticket-Zähler bei null angelangt ist. »Countdown« verläuft ähnlich, mit dem Unterschied, dass jeder Spieler nur über ein einziges Leben verfügt. Beide Spielmodi strotzen zwar nicht gerade vor Einfallsreichtum und Abwechslung, sorgen aber für spannende Runden mit klaren Fronlinien und hin- und herwogenden Kämpfen. Der »Feuergefecht« genannte Team-Deathmatch-Modus ist dagegen ziemlich öde und passt nicht so recht zum taktischen Gameplay von **Rising Storm**. Sollten wir für unseren Lieblingsmodus mal nicht genügend Mitspieler finden, füllen Bots die maximal 64 Slots. Viel mehr als laufende Zielscheiben sind sie aber nicht.

Gemeinsam sind wir stark

Ohne koordinierte Zusammenarbeit im Team haben wir in **Rising Storm** weniger Chancen auf den Sieg als ein Pinguin beim Kunstflugwettbewerb. Deshalb werden wir gleich bei der Klassenwahl einem Trupp zugeteilt, ähnlich den Squads in **Battlefield 3**. Der Truppführer gibt seinen Untergebenen Befehle und dient ihnen gleichzeitig als mobiler Spawnpunkt. Außerdem kann er mit seinem Fernglas Ziele für die Artillerie festlegen. Ob der Angriff genehmigt wird, hängt vom Kommandanten der gesamten Mann-

schaft ab. Nur dieser Spieler kann mit Hilfe eines stationären Funkgeräts Artillerieschläge ausführen oder durch Luftaufklärung die feindlichen Stellungen anzeigen lassen. Arbeiten wir mit anderen Spielern zusammen, schützen etwa unseren Truppführer oder folgen seinen Befehlen, erhalten wir deutlich mehr Punkte auf unser Konto. Das gut funktionierende System sorgt dafür, dass wir selbst auf öffentlichen Servern viel mehr Teamplay erleben als in vergleichbaren Spielen.



Der »Kniemörser« der Japaner funktioniert ähnlich wie ein Granatwerfer in anderen Shootern.



Red Orchestra 2

Käufer von **Rising Storm** erhalten den gesamten Multiplayer-Modus aus **Red Orchestra 2** als kostenlose Dreingabe. Wer genug vom braun-grünen Pazifikszenario hat, kann sich also in die Schlacht um Stalin-grad stürzen. Die Singleplayer-Kampagne bleibt allerdings außen vor.

Die sechs großen Karten sind allesamt an bekannte Schlachten aus dem Pazifikkrieg angelehnt und erinnern uns an die HBO Miniserie **The Pacific**. So erobern wir als amerikanische Marine-Infanteristen die japanisch besetzte Insel Iwo Jima und das Flugfeld von Peleliu oder spielen den nächtlichen Angriff der Japaner auf Guadalcanal nach. Hin und wieder dürften Menschen mit ausgewachsener Rot-Grün-Schwäche allerdings Probleme haben, die Feinde auf den Karten zu erkennen.

Auch die gelungene Hintergrundmusik, die uns beim Spielen begleitet, könnte der preisgekrönten Serie entstammen. Beim Sound trägt Tripwire ohnehin dick auf und bombardiert unsere Ohren mit realistisch klingenden Waffengeräuschen und haufenweise Sprachsamples, die uns bei der Ortung unserer Feinde wertvolle Dienste leisten. Unsere Bewaffnung orientiert sich ebenfalls an den historischen Gegebenheiten. Als Amerikaner stehen uns neben den »üblichen Verdächtigen« (M1 Garand, Thompson, BAR und Co.) auch Flammenwerfer zur Verfügung – perfekt, um japanische Befestigungen auszuräuchern, aber nichts für zarte Gemüter. Damit die Balance erhalten bleibt, ist die Anzahl der mächtigen Waffen streng begrenzt. Die Armee des Tenno verfügt nur über einfache Gewehre und wenige automatische Waffen. Der einzige Lichtblick ist der »Kniemörser«, den einige Soldaten mitführen. Die tragbare Granatenschleuder kann zwar nicht im Laufen benutzt werden, säubert aber ganze Stellungen mit nur einem Treffer. Um ihre Unterlegenheit auszugleichen, behelfen sich die asiatischen Krieger mit fiesen Tricks. So kann jeder Soldat aus

seinen Handgranaten einfache Landminen basteln. Oder er zieht einfach den Sicherungsstift heraus und stürzt sich auf seine Gegner, um sie mit in den Tod zu reißen.

Außerdem können nur Japaner einen sogenannten Banzai-Angriff starten. Dabei stürmen sie mit gezogenem Bajonett auf die Amerikaner zu, denen ein Unterdrückungseffekt das Zielen nahezu unmöglich macht. Je mehr Soldaten an dieser Attacke teilnehmen, desto stärker wirkt sich der Effekt aus. So vertreiben wir durch einen gemeinsamen Angriff die Amerikaner aus ihren Stellungen. Trotz der unterschiedlichen Bewaffnung der Teams gelingt **Rising Storm** eine hervorragende Balance und eine atmosphärische Darstellung der erbitterten Gefechte – auch wenn es uns angesichts verkohlter Soldaten und selbstmörderischer Japaner so manches Mal etwas flau geworden ist. Anders als in **Red Orchestra 2** stehen uns in **Rising Storm** übrigens keine Panzer oder andere Fahrzeuge zur Verfügung. Schade, denn ein Angriff mit amphibischen Landfahrzeugen hätte noch mehr Abwechslung in die packenden Gefechte bringen können. **JO**



Meine Schuld

Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamstar.de

Wenn ich in **Rising Storm** wieder einmal das Zeitliche segne, sind die Schuldigen schnell gefunden: Die Teamkameraden haben mich allein gelassen, die Artillerie ist viel zu stark, und das doofe Deckungssystem funktioniert nicht. Bei genauerer Betrachtung ist der entscheidende Faktor aber fast immer der gleiche: ich. **Rising Storm** ist nämlich knallhart, aber auch nachvollziehbar und fair. Es setzt einfach Realismus vor Zugänglichkeit – und macht damit genau das, was die Fans erwarten. Trotzdem lohnt sich auch für Neueinsteiger zumindest ein vorsichtiger Blick, denn trotz einiger Macken erzeugt **Rising Storm** eine Kampfatmosphäre, mit der kaum ein anderes Spiel mithalten kann. Nur die Deckungsmechanik, die funktioniert wirklich nicht immer.

TERMIN 30.5.2013 PREIS 20 Euro USK ab 18 Jahren

Rising Storm

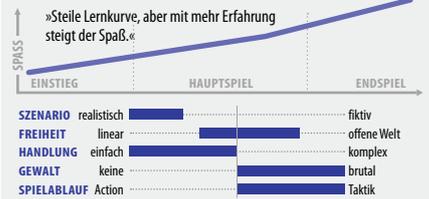
Multiplayer-Shooter

Publisher 1C Company
Entwickler Tripwire Interactive
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch



Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK MULTIPLAYER-SHOOTER



MULTIPLAYER

SPIELMODI Feuertreffen (64), Countdown (64), Territorium (64)
SPIELTYPEN Internet, LAN, DEDICATED SERVER, Ja
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
»Große Maps, hervorragende Teambalance und spannende Spielmodi. Wenn es doch nur etwas zugänglicher wäre.«

GRAFIK

- gelungene Animationen + beeindruckender Flammenwerfer
- Matschtexturen + wenig Details
- schwache Beleuchtung + insgesamt veraltet

6/10

SOUND

- gute Waffen- und Explosionsounds
- stimmungsvolle Musik + viele Sprachsamples
- Gegner sehr gut übers Gehör zu orten

9/10

BALANCE

- keine übermächtigen Waffen + gut abgestimmte Teams
- Realismus-Einstellungen + schwerer Einstieg + starker Unterdrückungs-Effekt + frustrierende Artillerieangriffe

7/10

ATMOSPHÄRE

- hochspannende Gefechte + Tropen-Feeling
- packende Schlachtfeld-Atmosphäre
- Soldaten rufen sich Statusmeldungen zu

10/10

BEDIENUNG

- anspruchsvolle Zielen
- sinvolles Deckungssystem ...
- ... das aber häufig Macken hat + nervige Lags

7/10

UMFANG

- freischaltbare Waffen + große, komplexe Karten
- gesamter Multiplayer von Red Orchestra 2 enthalten
- Bots + nur sechs neue Schlachtfelder

9/10

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Karten
- stets alternative Routen
- Layout einiger Maps auch nach zig Partien noch verwirrend

8/10

TEAMWORK

- integrierter Sprachchat
- unkomplizierte Gruppenbildung
- Assist-Punkte + Teamarbeit mehr wert als Abschüsse

10/10

WAFFEN & EXTRAS

- viele historische Waffen + alternative Feuermodi
- Befehlssystem
- keine Fahrzeuge auf den neuen Maps

8/10

MULTIPLAYER-MODI

- Territorium und Countdown sehr spannend
- drei Realismus Einstellungen + nur drei Spielmodi
- unpassender Feuertreffen-Modus

7/10

