

Steam Pflicht

Insurgency wird über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft – weiterverkaufen geht also nicht.

Stärken

- + intensive Gefechte
- + Equipment-Baukasten
- + fordernde Zusammenarbeit

Schwächen

- Grafik von vorgestern
- abwechslungsarme Spielmodi

Insurgency

Wir pfeifen auf den neumodischen Ränge-Krempel, stürzen uns mit Kimme und Korn in knallharte Taktik-Gefechte. Und kassieren erstmal ordentlich. Von Dmitry Halley

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **New World Interactive** Entwickler: **New World Interactive (Insurgency ist das Erstlingswerk)**
Termin: **22.1.2014** Spieler: **1-32** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de Auf XL-DVD: Test-Video

Hach, früher war ja bekanntlich alles besser: Da gab's die Kugel Eis noch für 40 Pfennig, die Bahn kam pünktlich und Multiplayer-Shooter waren nur was für harte Kerle. Erfahrungspunkte? Ränge? Alles Quatsch! Wir hatten Teamspeak, blitzschnelle Reflexe und einen eisernen Siegeswillen. Wenn Sie das wehmütig unterschreiben, dann könnte **Insurgency** was für Sie sein. Die ehemalige **Half Life 2**-Mod hat sich zum eigenständigen Multiplayer-Shooter gemausert – und der verzichtet auf alle etablierten Komfort-Funktionen. Erfahrungspunkte-System? Nö. Level-Aufstiege? Gibt's genauso wenig; kein Fadenkreuz, keine detaillierte Munitionsanzeige, und ob wir einen Gegner getroffen haben, müssen wir schon selbst rausfinden – mit allen Risiken.

Wir wählen zwischen Rebellen und Sicherheitskräften, die sich vor allem durch ihr Waffenarsenal unterscheiden. Die Sicherheitsleute greifen auf ihre Militär-Ausrüstung zurück und nutzen M16, MP5 und Co. Aufständische wählen das Discount-Modell, sprich: AK47, Makarov-Pistole und was man sich noch so unter der Hand besorgen kann. So unterschiedlich die fraktionsspezifischen Schießprügel auch aussehen mögen – spie-

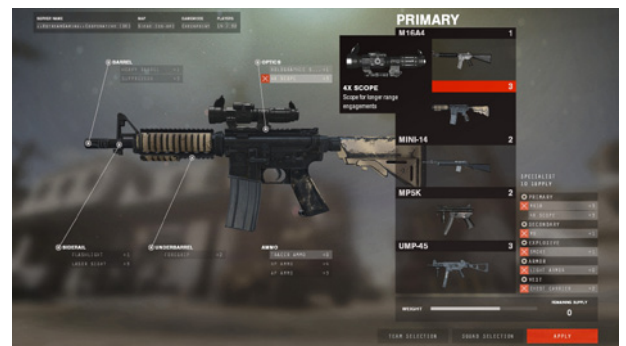
lerisch sind die Pendants (zum Beispiel AK und M16) nahezu identisch. Das sorgt für Chancengleichheit. Immerhin spielen sich die Waffen innerhalb einer Fraktion spürbar verschieden. Ob Schrotflinte, SMG oder Sniper – das Arsenal ist angenehm üppig und bedient verschiedene Spielertypen.

Bevor wir uns aber im Kampf die Sporen verdienen, wählen wir zuerst zwischen drei

Spiel-Modi: Der Koop-Modus gegen KI-Bots dient als gutes Training für den Ernstfall. Den gibt's dagegen in »Sustained Combat« und »Tactical Operations« gegen menschliche Gegner – beide Modi unterscheiden sich primär durch die Respawn-Zeiten. Während »Sustained Combat« die Spieler in regelmäßigen Wellen auf den Gegner loslässt und wir deshalb kaum mehr als eine Minute warten müssen, geht's bei »Tactical Opera-

Der Ausrüstungs-Baukasten

Vor jedem Gefecht wählen wir nicht nur unsere Soldatenklasse (Scharfschütze, Sturmsoldat und so weiter), sondern stellen uns auch unsere Ausrüstung in Detail selbst zusammen. Das funktioniert ähnlich wie das »Pick-Ten-System« aus **Black Ops 2**: Mit sogenannten »Supply Points« können wir Aufsätze, Westen, Granaten und andere explosive Spielereien kaufen – die Punkte sind dabei auf zehn begrenzt; wer ein Zielfernrohr samt Vorderriff für sechs Punkte will und sich dazu noch Sprengstoff für weitere vier leistet, muss wohl oder übel auf schwere Westen verzichten. Ist aber nicht schlimm. Wir empfehlen ohnehin, möglichst viel in die Primärwaffe zu investieren – denn wen interessiert die Dicke der Weste, wenn wir mit oder ohne kaum zwei Kugeln aushalten? Dann lieber besser zielen.



Die **Granatensounds** haben ordentlich Wumms – das sieht man auch.



tions« ein bisschen härter zu: Wer stirbt, bleibt bis zum Ende der Runde tot, sofern die Kollegen keines der Missionsziele erfüllen. Die sind sich alle recht ähnlich – mal jagen wir was in die Luft, nehmen Punkte ein oder verteidigen diese. Wer Abwechslung sucht, wird zumindest hier enttäuscht; zumal die VIP-Eskorte, bei der wir einen Mitspieler an den Zielpunkt begleiten müssen, als einziger herausstechender Modus so gut wie nicht gespielt wird.

Umso wichtiger ist also die Frage, ob die Schießereien sich tatsächlich taktisch spielen. Und hier führen die fehlenden Komfortelemente, unsere Allergie gegen jede noch so kleine Schusswunde und schwache Deckungsmöglichkeiten, die der Gegner durchlöchern kann (Stichwort Sperrholz), zu zwei zentralen Spielelementen: behutsames Vorgehen und koordiniertes Teamwork. Wir sollen beispielsweise in einem Ministeriumsgebäude Punkte erobern und müssen dabei durch das Parkdeck, die Büroetage oder das Besucherfoyer vorrücken, ohne zu wissen, welchen Weg die Gegner wählen. Wer also einfach losrennt, landet in der Regel mit zwei Löchern im Hinterkopf auf der Nase. Viel besser klappt's, wenn wir um Ecken schauen und unsere Kollegen anweisen, die Eingänge

Zwei Löcher im Hinterkopf

Gnadenlos, aber motivierend

Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Manchmal ist's ja schon eine Hassliebe mit diesem Insurgency. Das Spiel erinnert optisch an abgelaufenen Käse und die ersten Stunden habe ich damit verbracht, meinen Bildschirm zu beleidigen, weil ich ständig ins Gras beißen musste. Wie kann sowas Spaß machen? Die Antwort kriege ich, wenn ich dann mal derjenige bin, der einen von hinten erwischt, oder ich gemeinsam mit meinem Team einen schlecht koordinierten Rebellenhaufen überrolle. Der Grat zwischen frustrierender Niederlage und einem triumphalen Manöver ist bei Taktik-Shootern mit ihrer brutalen Lernkurve nun mal ein schmalere. Umso erfrischender finde ich, dass ich an meinen eigenen Fähigkeiten, Reflexen und Strategien wachse – und nicht an der Anzahl meiner Erfahrungspunkte. Und so ist Insurgency für mich am Ende immer mehr Liebe als Hass.

zu sichern. **Insurgency** zeigt, welchen Unterschied ein funktionierendes Team im Gegensatz zu einem chaotischen Hühnerhaufen machen kann. Im besten Fall heißt das, wir nutzen den eingebauten Voice-Chat oder die Kurzbefehle à la »Brauche Deckung« und arbeiten gemeinsam Räume und Flure ab, um am Ende mit voller Mannschaft den Kontrollpunkt zu erobern. Im schlimmsten Fall sieht's aber leider so aus, dass niemand die Chat-Features nutzt, der Trupp sich zerstreut und wir in den Fluren das Ableben unserer Kameraden vernehmen. Derzeit ist es noch Glückssache, ob man auf einem guten Server landet oder im Hühnerstall.

Die größte Stärke von **Insurgency** sind tatsächlich die intensiven Gefechte. Wenn unsere Kollegen uns mit Sperrfeuer decken, während wir um den Feind herumschleichen, dann kitzelt das ordentlich die Nerven. Wir können keine Anzeigen checken, sondern verlassen uns auf unser Gehör.

Denn wer schießt, verrät seine Position – wenn der Gegner das clever einsetzt, kann er uns an der Nase herumführen. Haben wir den Scharfschützen jetzt erwischt oder lauert er schweigend auf uns? Geben wir unseren Kollegen Bescheid, dass die Zone gesäubert ist und riskieren, sie in den sicheren Tod zu schicken? Solche Entscheidungen und die daraus entstehenden Situationen schaffen eine dichte Gefechtsatmosphäre, die uns über die schwache Technik hinwegtröstet.

Denn »alte Schule« ist nicht automatisch was Gutes. Auch in optischer Hinsicht ist **Insurgency** von vorgestern. Textur-Brei, Klon-soldaten und minimalistische Wassereffekte massieren nicht gerade den Sehnerv. Klar, **Insurgency** ist ein Indie-Projekt und klar, früher war es nur eine Mod, aber gerade in der Source-Modding-Szene gibt's reihenweise schönere Beispiele für die betagte Engine. Und das kostenlos.

Aber wir wollen mal nicht so sein, einen Multiplayer-Shooter anhand der Grafik abzustrafen ist in etwa so, als würde man Schach doof finden, weil die Figuren öde aussehen. Wer taktische Gefechte spannend findet, frustresistent an den Start geht und sich auch ohne Erfahrungspunkte motiviert fühlt, der kann **Insurgency** trotz der Macken guten Gewissens eine Chance geben und sich in den Kampf stürzen. **DH**

TERMIN 22.1.2014 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Insurgency

Multiplayer-Shooter

Publisher New World Interactive
Entwickler New World Interactive
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- detaillierte Waffenmodelle + stimmiger Nahost-Look
- Textur-Matsch + detaillierte Modelle
- Wassereffekte von vorgestern

SOUND

- realistische Waffen-Sounds
- satter Granaten-Sound + Gegenortung über Geräusche
- ansonsten spärliche Klangkulisse

BALANCE

- acht verschiedene Klassen + ausgewogene Teams
- Siegeschancen unmittelbar an Zusammenarbeit und Waffengeschick gebunden
- Schutzwesten ohne spürbaren Nutzen

ATMOSPHÄRE

- Realismus statt HUD-Anzeige
- intensive Gefechte
- blasses Setting ohne Bezugspunkte

BEDIENUNG

- intuitive und direkte Steuerung + komplexes, aber komfortables Kaufmenü
- Matchmaking und Serverbrowser
- keine speicherbaren Ausrüstungs-Sets

UMFANG

- auch ohne Levelsystem lange motivierend
- großes Waffenarsenal
- bisher wenige Karten

LEVELDESIGN

- komplexe Infanteriekarten + Raum für verschiedene Vorgehensweisen
- keine langen Laufwege
- taktisch und kurzweilig

TEAMWORK

- Map-Design lässt Team-Strategien zu
- ohne Zusammenarbeit spürbar schwieriger
- viele Kommunikationsmöglichkeiten

WAFFEN

- unterschiedlich im Handling + auch die Schrotflinte ist sinnvoll
- Waffenaufsätze + Waffen unterscheiden sich nach Fraktion ...
- ... aber nur äußerlich

MULTIPLAYER-MODI

- Koop-Übungsmodus gegen Bots
- sechs Missionsziele in mehreren Spielmodi...
- ... die sich zu sehr ähneln

