

Rising Storm 2: Vietnam

HALF-FULL METAL JACKET

Genre: **Shooter** Publisher: **Tripwire** Entwickler: **Antimatter Games** Termin: **30.5.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Die Hardcore-Shooter-Reihe schlägt in Vietnam auf. Und das beinahe bravourös, wenn da die Bugs und kleineren Design-Schnitzer nicht wären. Von Stefan Köhler

Wenn ein spannendes Shooter-Szenario derzeit unterrepräsentiert ist, dann wohl der Vietnamkrieg. Die Epoche fasziniert Kenner mit dem Fortschritt der Militärtechnik, dem rückständigen strategischen Vorgehen und der Ungleichheit der beiden Kriegsparteien. Und natürlich kennt jeder die beispiellose Aufarbeitung des Konflikts in Film und Musik, von »Apocalypse Now« über »Good Morning Vietnam« zu »Platoon«, von den Rolling Stones über Bob Dylan bis hin zu Creedence Clearwater Revival.

Da verwundert es doch sehr, wie selten das Szenario in Videospielen aufgegriffen wird, zumindest derzeit. Antimatter Games und Tripwire Interactive, die Macher der Hardcore-Shooter Red Orchestra und Rising Storm, haben sich für Rising Storm 2: Vietnam nach ihren Weltkriegs-Shootern nun dieses Szenario ausgesucht. Und zwischen brutalen Kämpfen im Dschungel und von Napalm zerfressenen Hügelkuppen klappt der Zeitenwechsel annähernd phänomenal – wenn die Entwickler nur noch etwas mehr Zeit in den technischen Feinschliff und in das Gamedesign gesteckt hätten.

Nur für Hardcore-Fans

Rising Storm 2: Vietnam – der Name ist Programm – wechselt in erster Linie das Szena-



Über den Shop rücken US-Soldaten vor – wir räuchern die Stellung aus, Zerstörung gibt es keine.

rio und verändert die Formel des vorherigen Weltkriegs-Shooters nur in Details. Bis zu 64 Spieler treten in (fast) reinen Infanterie-Gefechten an, nur Amerikaner können Kampf- und Transporthelikopter als einzige Vehikel nutzen. Der Shooter bietet ausschließlich Multiplayer-Modi, Singleplayer-Inhalte wie eine Kampagne oder Matches gegen Bots gibt es nicht. Das dürfte für Frustration bei Einsteigern sorgen, Rising Storm 2 ist nämlich wie der Vorgänger keinesfalls für Shooter-Neulinge geeignet. Geringe Bildschirminformationen, kein Fadenkreuz, keine Munitionsanzeige und der schnelle Spielertod nach ein bis drei Treffern verlangen bedächtiges Vorgehen mit Köpfchen und Teamplay.

Zwar gibt es einen Offline-Schießplatz zum Üben und (gut gemachte) Tutorial-Videos, die schnell alle wichtigen Inhalte von

Rising Storm 2 erklären. Die schwierige Helikoptersteuerung kann man so durchaus gut lernen. Auf den ersten Feindkontakt mit Charlie im Dschungel bereiten die Inhalte aber nur bedingt vor. Und bei der Menge an Features vergisst man zu Beginn ohnehin die Hälfte des Gelernten, die meisten Spieler haben zum Launch von Rising Storm 2: Vietnam noch Probleme mit zentralen Spielelementen wie der Kommandostruktur.

Teamplay vor

Wer die Vorgänger kennt oder sich in den Shooter reinfuchsen möchte, der bekommt eine der anspruchsvollsten, atmosphärisch intensivsten und packenden Multiplayer-Spielerfahrungen der letzten Jahre. Spieler teilen sich in Squads auf und müssen zusammenarbeiten, oder gehen unweigerlich



Unscheinbar: Vietnamesische Squadleader können Tunnel als Spawnpunkte graben. Neben dem Tunnel sind Fallen wie Minen, Stolperfallen und Bambusspeere Teil des vietnamesischen Arsenal. Nur die US-Seite darf dagegen Helikopter benutzen.



Wir müssen mitansehen, wie eine unserer Stellungen im Flammenmeer aufgeht. Gerade die großen Effekte sind spektakulär.

unter. Denn die Kooperation und Kommunikation mit dem Commander ist integral.

Wenn der Teamleiter per Mikrofon das Team vor eintreffender Luftunterstützung warnt, 30 Sekunden später die von Vietnamesen verteidigte Stellung in einer haushohen Napalmwolke verglüht und die Truppführer kurz darauf den Angriff befehlen, ist die Atmosphäre zum Schneiden dicht. Solange die Mitspieler zur Zusammenarbeit bereit sind: Auf manchen Servern hatten wir Teams mit hervorragendem Zusammenspiel, andere Male wurden wir gebeten, die Kommunikation über den Sprachchat bitte bleiben zu lassen. Einige Shooterfans lassen sich eben einfach nicht zum Teamplay zwingen, daran trägt das Spiel aber keine Schuld. Wer nur durchs Unterholz rennen und ungestört ballern will, der wird in Rising Storm 2: Vietnam ohnehin nicht weit kommen.

Squadleader sind unverzichtbar, da sie als mobile Wiedereinstiegspunkte dienen (Amerikaner) oder Tunnel als Spawnpunkt graben können (Vietcong). Wer nicht im Team spielt, muss jedes Mal aus der Heimatbasis an die Front laufen, an Flaggenpunkten wie in Battlefield wird nicht ge-

spawn. Wer im Trupp kämpft, erhält zudem Bonuspunkte und Gameplay-Vorteile, beispielsweise eine höhere Resistenz gegen den Niederhalteneffekt, der gezieltes Schießen fast unmöglich macht. Außerdem markieren Truppführer nicht nur Ziele für ihre Einheit, sondern auch Ziele für den Commander. Erhält der keine Koordinaten, gibt es schlicht keine Artillerie- oder Luftunterstützung. Und die will man haben, denn die Unterstützungsfähigkeiten sind unfassbar stark. Ein guter Kommandant entscheidet über Sieg oder Niederlage seines Teams.

Mehr Maps und Modi bitte

Viel zu spielen gibt es allerdings momentan nicht: Nur drei Spielmodi laden ein, zwei für große Teams und einer für kleinere Squads. Supremacy ist quasi die Flaggeneroberung aus Battlefield, Territories ist die Rush-Variante. In Skirmish treten nur kleine Teams an, der Modus dreht sich um drei einzunehmende Punkte und limitierte Respawnns wie in Counter-Strike. Eine Innovationsmedaille verdient das Spiel also schon mal nicht.

Pro Modus stehen lediglich drei bis vier Karten zur Verfügung, was den Umfang wei-

ter drückt. Immerhin wurden die Maps wegen der Limitierung auf bestimmte Modi auch auf das vorherrschende Gameplay angepasst. Battlefields Kartenmacher haben beispielsweise bis heute Probleme, weil einfach nicht jede Karte in jedem Modus wirklich gut spielbar ist. Die Map-Auswahl in Rising Storm 2 deckt jedenfalls alle wichtigen Eckpunkte ab: Kampf um Häuser in der Stadt Hue, Gefechte im Dschungel, die Vorherrschaft um einen völlig zerbombten Berg oder Scharmützel in Reisfeldern. Wir hätten uns vielleicht noch eine Nachtkarte gewünscht, die wohl ebenfalls für jede Menge Spannung gesorgt hätte.

Napalm nicht für jeden

Auch die Waffenauswahl der Fraktionen ist extrem begrenzt, kaum eine Klasse hat zwei Schusswaffen. Der normale amerikanische GI kann beispielsweise nur zwischen M16 und M14 wählen, das war's. Wer sich mit dem geringen Umfang abfinden kann, der wird mit dem Gebotenen aber Spaß haben. Jede der insgesamt sieben Klassen definiert sich entsprechend über ihre Ausrüstung, egal ob MG-Schütze, Flammenwerfer-Spezia-

Der Mann mit der Übersicht



Als Squadleader oder Kommandant können wir übers Fernglas Koordinaten markieren und Angriffsbefehle geben.



Die erhaltenen Koordinaten braucht der Kommandant zwingend, um Unterstützung wie Artillerie anfordern zu können.



Vom Kommandant angeforderte Artillerieschläge sorgen für eine große Todeszone, Spieler außerhalb werden niedergehalten.

list oder Sniper. Und der große Unterschied findet ohnehin zwischen den Parteien statt: Amerikaner haben jede Menge Luftunterstützung und moderne Waffen wie Granatwerfer und Napalm. Die Vietnamesen wehren sich mit Heimlichkeit und können beispielsweise direkt bei einem gut platzierten Commander oder Tunnelleingang hinter feindlichen Linien ins Spiel einsteigen und tödliche Bambusspeer- und Sprengfallen auslegen. Grundsätzlich wirken beide Parteien ausbalanciert, einen definitiven Vorteil hat niemand.

Apropos Granatwerfer und Napalm: Rising Storm 2 ist extrem brutal. Da gehen Spieler grausam schreiend durch ihre Verbrennungen zugrunde. Ein anderes Mal wird unser Teammitglied von einem Scharfschützen erwischt. Er röchelt entsetzlich und bettelt gut zehn Sekunden um seine Mutter, bis die Spielfigur schließlich jämmerlich verblutet. So sehr das die Atmosphäre verstärkt, teilweise sind die Spielertode ein echter Schlag in die Magengrube. Die Gewalteffekte lassen sich im Optionsmenü (nicht ganz intuitiv bei der Interface-Einstellung) aber abschalten, wenn es zu viel wird.

Hätte noch Zeit gebraucht

Rising Storm 2: Vietnam könnte durchaus noch ein paar mehr Inhalte vertragen, wirklich mehr Entwicklungszeit hätte aber die Technik des Shooters benötigt. Die kleinen Bugs sind zwar kaum spielentscheidend, treten aber durchaus häufig genug auf, um zu nerven. Da bleibt die Spielfigur beispielsweise gerne mal bei einer vom Levelbauer unsauber platzierten Kante hängen. Doof, wenn man's gerade extra eilig hat. Die Sounds von Helikopter-Miniguns klingen so, als würden die Kugeln direkt neben dem Spieler einschlagen – auch wenn wir hunderte Meter entfernt sind. Und der Server-Browser zeigt frei Plätze, beim Spielbeitrag kriegen wir dann aber doch eine Meldung, dass der Server voll sei.

Auch am Gameplay kann noch mal etwas gedreht werden: Der Funker, der dem Kommandanten hinterherlaufen muss, damit dieser Unterstützung anfordern kann, erhält beispielsweise kaum Punkte für seine Arbeit. Entsprechend unbeliebt ist diese eigentlich extrem wichtige Klasse. Und die Karte des Kommandanten ist extrem unübersichtlich, zumindest was Befehle der Squads angeht. Es kann doch nicht so schwer sein, einfach zu zeigen, wer zu welchem Trupp gehört und wo das Squad gerade hinlaufen soll. Und auch die Map-Balance ist gut, aber nicht ganz perfekt. Um den Hill 937 komplett zu erstürmen, muss die US-Fraktion schon extrem gut spielen. Ein bisschen mehr Deckung, ein paar mehr Wiedereinstiegtickets – schon würde die Map besser funktionieren.

Noch mal: Kein Bug oder Design-Schnitzer ruiniert Rising Storm 2: Vietnam, das Spiel macht in seiner jetzigen Fassung großen Spaß. Allerdings wird schnell klar, dass der



Zum Release wird Rising Storm 2 von zig Bugs geplagt. Das Gewehr schwebt nicht nur, wir können es auch nicht gegen unsere aktuelle Waffe tauschen.

Titel noch etwas mehr Entwicklungszeit für mehr Feinschliff gebraucht hätte. Immerhin arbeitet Tripwire bereits fleißig an Updates. Der Soundbug, der Einschläge der Miniguns direkt neben dem Spieler vorgaukelt, wird

laut den Entwicklern wohl schon mit dem ersten Patch nach Release behoben. Aber das wirft die Frage auf, warum Rising Storm 2: Vietnam nicht noch ein paar Wochen länger in Entwicklung bleiben konnte. ★

Stefan Köhler
@DoublePayje

Ich bin ehrlich: Hardcore-Shooter im Zweiten Weltkrieg öden mich an. So sehr ich Squad und Insurgency schätze, so wenig gefallen mit Rising Storm und Red Orchestra – Schuld ist das Setting. Jetzt haben die Macher der beiden letztgenannten Titel ihr Gameplay-Konzept genommen und in das Vietnam-Szenario gepackt – und mehr hat es nicht gebraucht, ich bin voll begeistert.

Das Hardcore-Gameplay forciert Teamspiel, Solokrieger haben keine Chance. Wenn der Kommandant einen einzunehmenden Punkt mit dem extrem effektvollen Artilleriesperrfeuer aufweicht, der Truppführer zum Angriff auf die verbliebenen Verteidiger bläst und die Soldaten wild umherschreien, dann spielt Rising Storm 2: Vietnam alle Spielspaß- und Atmosphäre-Karten aus. Hier hat der Shooter derzeit schlicht keine Konkurrenz.

Wenn jetzt die vielen Bugs und Design-Schnitzer nicht wären. Alles kein Beinbruch, aber durchaus häufig und nervig. Unter dem Strich ist Rising Storm 2: Vietnam kein Bug-Fest und ganz sicher keine Katastrophe. Wer unbedingt einen neuen Hardcore-Multiplayershooter spielen möchte und vom Vietnam-Setting angetan ist, der kann durchaus jetzt schon zugreifen – gerade beim wirklich sehr günstigen Preis. Wer sich an Launch-Schwierigkeiten stört, der kann die ersten paar Patches abwarten und dann den Kauf erwägen. Rising Storm 2: Vietnam ist in seinem Grundkonzept definitiv ein ausgezeichnetes Spiel.

RISING STORM 2: VIETNAM

SYSTEMANFORDERUNGEN

<p>MINIMUM</p> <p>Core 2 Duo E4500 / Athlon 64 5000+ Geforce GTX 460 / Radeon HD 5850 4 GB RAM, 12 GB Festplatte</p>	<p>EMPFOHLEN</p> <p>Core i5-650 / Athlon II X4 620 GeForce GTX 760 / Radeon R9 270X 6 GB RAM, 12 GB Festplatte</p>
---	---

PRÄSENTATION ★★★★★

- + schönes, abwechslungsreiches Mapdesign
- + effektiv, besonders bei großen Artillerieschlägen
- gelegentliche Grafik- und Soundbugs
- veraltete Grafik, keine Zerstörung

SPIELDESIGN ★★★★★

- + Balance zwischen Realismus und Gameplay
- + Klassen erfüllen gezielt ihre Rolle
- + Gegner sind gut zu orten
- + Fraktionsunterschiede

BALANCE ★★★★★

- + Teamwork wird belohnt
- + keine Klasse oder Waffe übermächtig
- + Tutorials erklären sehr schnell wirklich alle Gameplay-Mechaniken
- einige Maps bevorteilen ein Team leicht

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

- + Spielfigur kommentiert Schlacht
- + Teamplay sorgt für immense Immersion
- + gute Umsetzung des Vietnam-Settings
- + dichte Soundkulisse
- »Venglich« der vietnamesischen Soldaten albern

UMFANG ★★★★★

- + Maps decken alle wichtigen Umgebungen ab
- + Charakter-Anpassung durch freischaltbare kosmetische Gegenstände ohne Gameplay-Einfluss
- wenige Maps
- wenige Spielmodi

ABWERTUNG

Design-Schnitzer und kleinere Bugs ruinieren nicht den Spielspaß, nerven aber. Wir werten um drei Punkte ab.

FAZIT

Ein extrem intensiver Hardcore-Shooter, der bei Teamplay und Atmosphäre punktet. Die Launch-Version wirkt aber leicht unfertig.

83
-3
80