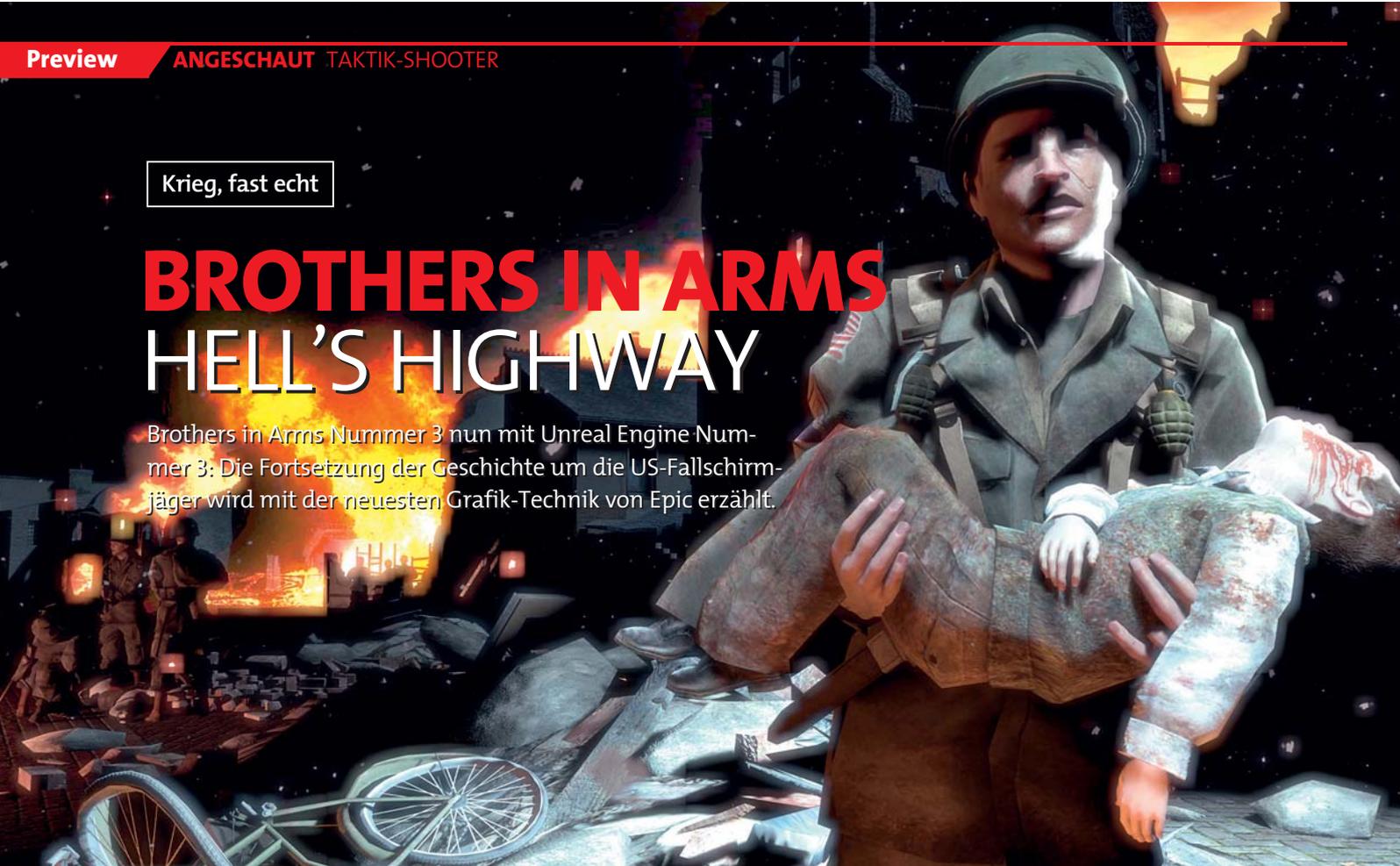


Krieg, fast echt

# BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Brothers in Arms Nummer 3 nun mit Unreal Engine Nummer 3: Die Fortsetzung der Geschichte um die US-Fallschirmjäger wird mit der neuesten Grafik-Technik von Epic erzählt.



Saubere Animationen: Das **Bazooka-Team** erledigt zwei in einem Haus verschanzte Feinde.

**M**an betrachtet ein paar Screenshots, und auf einmal spürt man das Gewicht der Waffe auf den Schultern – und die Entbehrungen, den Terror, die Schwere der Aufgabe, mitten im Feindesland den großen Befreiungsschlag vorzubereiten. Und man fragt sich, ob das Spiel die Versprechungen am Ende hält, die aus den ersten Bildern raunen. **Brothers in Arms: Hell's Highway** könnte das erste Programm sein, das es schafft, den Zweiten Weltkrieg so zu behandeln, wie er es verdient hat: mit dem nötigen Ernst, mit dem nötigen Tiefgang, und mit teils beklemmend lebensnaher Optik.

## Zwischen Tulpen

Operation Market Garden war ein hochriskanter Luft-Boden-Einsatz der Alliierten in den Niederlanden, um den Westwall der Deutschen zu umgehen; zu den Zielen gehörte die Einnahme von wichtigen Brücken wie der von Arnheim. Seit damals wurde die Operation in unzähligen Kriegsfilmen aufgegriffen und in zahllosen Dokumentationen von jeder Seite beleuchtet. Einige von Ihnen werden die Niederlande um 1944

deshalb ähnlich gut kennen wie den täglichen Weg zum Arbeitsplatz. Und es ist gar nicht mal unwahrscheinlich, dass Sie vieles aus Film und Fernsehen im Spiel fast eins zu eins wiederfinden werden. Denn standen die Vorgänger zu **Hell's Highway** noch auf der Unreal Engine 2, wird nun die 3er-Version der Grafik-Maschine von Epic ihre Arbeit verrichten. Durch die neue Technologie wirkt die Umgebung erschreckend real. Auch die Mimik der

US-Fallschirmjäger, die verzweifelt das Vorrücken der alliierten Streitkräfte vorbereiten, die Haltung, wenn sich ein Soldat an eine Häuserwand presst, um dem feindlichen Kugelhagel zu entgehen, das Lichtspiel, das das Sonnenlicht auf eine Uniform zeichnet – all das hat Foto-, wenn nicht gar Filmqualität.

## Vier Teams

Nicht nur die Optik soll von der Engine profitieren, auch spielerisch will man die neuen Kapa-



**Drei Teams:** links das MG-, in der Mitte das Sturm- und an der Mauer das Deckungs-Team.



Die zentrale Figur in Hell's Highway wird wieder **Sergeant Matt Baker** werden. Im Vorgänger war es sein Kamerad Hartsock.

zitäten nutzen und etwa das Terrain ausbauen. Alles soll um einiges frei begehbarer werden, wie eigentlich schon für den zweiten Teil der Serie versprochen. Die undurchdringlichen Hecken der Normandie entfallen jedenfalls in den Niederlanden. Wir dürfen mehr offenes Feld erwarten, und somit auch mehr Möglichkeiten, über Distanz niedergestreckt zu werden. Um die Gefahr klein zu halten, versorgt uns Gearbox in **Hell's Highway** mit zwei neuen

Teams. Das eine, eine MG-Truppe, legt Sperrfeuer auf Feinde, um Ihnen das Vorrücken über die Flanke zu erleichtern. Das zweite, ein Bazooka-Trupp, knackt anrückende Panzer oder nimmt in Häusern verschanzte Feinde aufs Korn. Dank der Engine können die Teams nun auch Fahrzeuge oder Mauerwerk durch Beschuss in Stücke legen. Ein umgekippter Wagen bietet so also keinen dauerhaften Schutz vor den Kugeln aus dem Maschinengewehr.

Laut Aussage von Gearbox werden Sie die zwei neuen Mannschaften wohl zusammen mit den zwei bereits bekannten durch die Missionen lenken müssen. Ob das nicht in einem Durcheinander endet, können wir Ihnen erst verraten, wenn wir das erste Mal selber Hand ans Programm gelegt haben.

### Die Naht ist ein Jeep

Wir kennen es und mögen es nicht, dieses uninspirierte Aneinanderreihen von Missionen in Kriegsspielen wie etwa in **Medal of Honor: Pacific Assault** oder **Call of Duty 2: Brothers in Arms** wollte schon mit dem ersten Teil in dieser Hinsicht alles besser machen, was allerdings nicht so recht gelang. Für **Hell's Highway** versprechen uns die Entwickler wirklich nahtlose Übergänge zwischen den Aufgaben. Jeeps sollen da-



Die **Haltung der Soldaten** und die Umgebung wirken dank der Unreal Engine 3 sehr realistisch.

bei eine nicht unwesentliche Rolle spielen. Die bringen Sie nämlich schnell von Ort zu Ort und verknüpfen Einsätze ohne große erzählerische Lücken. Gearbox behauptet sogar vollmundig, die Fahrzeuge sollen den Soldaten in Wichtigkeit nicht nachstehen. Ob Sie die Kisten auch selber lenken dürfen, muss sich allerdings erst noch herausstellen. **PET**



Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur über eine **Mauer** flanken, kippt das Bild passend dazu.

### BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Genre: Taktik-Shooter  
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Gearbox / Ubisoft  
Status: zu 60% fertig

**Petra Schmitz:** »Bis vor kurzem wollte ich eigentlich jegliches zukünftige Spiel rund um den Zweiten Weltkrieg ignorieren. Dann sah ich die Bilder zu Hell's Highway. Und ich sah die Gesichter der Soldaten. Und ich las, was die Entwickler vorhaben. Jetzt ist es vorbei mit dem Ignorieren. Jetzt hoffe ich mal wieder – auf das erste Spiel, das sich angemessen mit dem Thema auseinandersetzt.«