



Als Wehrmachtssoldat verteidigen wir uns im Gefechtsmodus gegen amerikanische Truppen.



Multiplayer-Modus: Wir haben US-Soldaten eingekreist.



Häuserkampf in den verwüsteten Straßen von Carentan.

Blutsbrüder

EARNED IN BLOOD

Gearbox hat sich die Kritiken an Brothers in Arms zu Herzen genommen und für den Nachfolger Leveldesign und KI verbessert. Doch für einen echten Hit reicht's noch immer nicht.

Stellen Sie sich vor, Sie kämpfen sich 1944 wochenlang durch die Normandie, überleben unzählige Feuergefechte, die Feldküche, das französische Wetter, und dann kommt da so ein entspannter Offizier daher und fragt Sie: »Na, war's schön?«. Dem würden Sie was erzählen! Und genau das tut

Sergeant Joe »Red« Hartsock auch. Denn der junge amerikanische Soldat hat im Krieg viel gesehen und berichtet Ihnen und besagtem Colonel, was ihm widerfahren ist. So plastisch, als wären Sie dabei gewesen. Sind Sie ja auch, denn Sie steuern Red durch **Earned in Blood**.

Störe meine Kreise nicht

Als Fallschirmjäger Hartsock landen wir nach einem miss-

glückten Absprung allein im nächtlichen Feindesland und treffen zunächst nur einen unserer Waffenbrüder. Wenigstens unterwirft der sich sofort unserer Befehlsgewalt: Per Rechtsklick in die 3D-Spielumgebung scheuchen wir ihn im Gelände umher, rufen ihn bei Fuß oder befehlen ihm, hinter die nächste Deckung zu hechten. Als wir unseren ferngesteuerten GI testen, meldet der uns plötzlich zwei Feinde auf dem nächsten Hügel. Die hätten wir in der Dunkelheit und der üppigen Vegetation glatt übersehen. Zum Glück werden Gegner mit einem runden Symbol über den Köpfen, der Sperrfeueranzeige, markiert. Dieser Kreis zeigt uns die Stimmung der Deutschen an: Ist er rot, bewegen sich die Feinde frei auf dem Schlachtfeld. Nach gezielten Schüssen in ihre Richtung färbt sich die Sperrfeueranzeige allmählich grau. Dann trauen sich die Wehrmachtssoldaten nicht mehr aus der Deckung. Wir platzieren un-



seren Kameraden hinter einem umgefallenen Baum und lassen ihn, wiederum per Rechtsklick, auf die Gegnergruppe feuern. Die zeigt sich beeindruckt, zieht die Köpfe ein und merkt deshalb nicht, wie wir uns von der Seite anschleichen.

Zielwasser trinken

Wir legen auf die ahnungslosen Deutschen an, zielen konzentriert über Kimme und Korn – und schießen vorbei. Mehrmals. Punktgenau zu treffen ist

FACTS

- 13 Missionen
- 16 Waffen
- 20 Multiplayer-Karten



Mit der deutschen Panzerfaust knacken Sie selbst die dicksten Fahrzeuge.

DAS IST NEU

- zwei zusätzliche Waffen
- verbesserte KI
- offeneres Leveldesign
- mehr Häuserkampf
- Gefechtsmodus mit zehn Missionen

in **Earned in Blood** schwierig, sogar auf kurze Distanz. Ähnlich frustrierend: das Handgranaten-Werfen. Hartsock wirft immer mit voller Kraft, gefühlvolle Lupfer über die nächste Deckung sind nicht möglich. Wir schleudern unsere Granate an den Deutschen vorbei, sie prallt gegen einen Baum und kullert den Feinden vor die Füße. Die Explosion erwischt einen Gegner, der andere läuft unserem Kameraden in die Schussbahn: Feuerprobe bestanden! Im späteren Spielverlauf kommandieren wir zwei Teams, gelegentlich auch mal einen Panzer, die Gefechte laufen jedoch immer gleich ab: Den Feind in die Deckung zwingen und ihm anschließend in die Seite fallen. **Earned in Blood** macht es uns dabei schwerer als der Vorgänger, denn die Deutschen wechseln auch mal überraschend die Stellung oder versuchen, über die Flanke anzugreifen. Allerdings in der Regel nur, solange die Sperrfeueranzeige rot ist – niedergehaltene Gegner ergeben sich allzu schnell ihrem Schicksal. Vom Spielgefühl ist **Earned in Blood** daher nahezu identisch mit **Brothers in Arms**.

Kriegstagebuch

Earned in Blood gibt sich Mühe, den Zusammenhang zwischen Hartsocks Einsätzen spürbar zu



Beide Teams geben Sperrfeuer auf die Deutschen. Einen unserer Kameraden hat's trotzdem erwischt. (1600x1200)

machen: Indem Red seine Erlebnisse dem Kriegsberichterstatte schildert, verstehen Sie besser, was zwischen den Gefechten passiert. Besonders schöner Kniff: In manchen Kämpfen verlangsamt sich das Geschehen plötzlich und Hartsock erzählt, was er in diesem Moment dachte. Ohne die Action zu bremsen werden die Kämpfe so noch stimmungsvoller. Weiterer Atmosphäre-Bonus: Die Handlung der ersten Hälfte des Spiels überschneidet sich mit der von **Brothers in Arms**. So treffen Sie Matt Baker wieder, den Helden des Vorgängers, und beteiligen sich erneut an Einsätzen, die Sie aus seiner Sicht bereits kennen.

Wenn Sie nicht nur mit KI-Kameraden in den Krieg ziehen wollen, bestreiten Sie im Gefechtsmodus zehn Einzelmissionen kooperativ mit einem Freund, fünf davon sogar auf Seiten der Wehrmacht. Für unkompliziertes Ballervergnügen

können Sie die Karten auch im Angriffs- oder Verteidigungsmodus spielen – dann müssen Sie in einem Zeitlimit möglichst viele Feinde zur Strecke bringen oder unzählige Gegnerwellen überleben. Der Multiplayer-Part bietet 20 weitere Maps, auf denen sich zwei oder vier Spieler mit KI-Teams bekämpfen. Manche Karten sind wie in der Einzelspieler-Kampagne genau

Nachbauten historischer Schauplätze. Hauswände und Böden sind zwar eintönig texturiert, die Landschaften wirken durch die dichte Vegetation hingegen sehr realistisch. Ebenso wirklichkeitsnah: Waffenklänge und Explosionen. Die deutschen Sprecher klingen allerdings nicht gerade so, als seien sie von Kampfeslust gepackt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K79](#)

EARNED IN BLOOD TAKTIK-SHOOTER			
PUBLISHER	Gearbox / Ubisoft	RELEASE (D)	4.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfreigabe
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	PROFI	
VERGLEICHBAR MIT Republic Commando (82, 04/05) Taktik-Shooter im Krieg der Sterne. Brothers in Arms (81, 05/05) Der Vorgänger ist nahezu baugleich.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,0 GByte Festplatte	3,0 GByte Festplatte
Radeon X600	GeForce 6800	3,0 GByte Festplatte	3,0 GByte Festplatte
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT Zwei oder vier Spieler treten mit KI-Teams per LAN oder Internet gegeneinander an.			
MODI Missionsbasierter Modus, zwei Koop-Kampagnen.			

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Earned in Blood ist wie eine Geschichte, die einem ein Bekannter erzählt, obwohl man sie schon kennt. Zunächst gebietet es die Höflichkeit, nicht gleich loszupoltern, »Kenn ich schon!«, danach keimt die Hoffnung auf, »Naja, vielleicht weiß er was Neues zu berichten«. Nach einer Weile erkennt man »Hm, der erzählt das besser als sein Vorgänger«, doch es hilft nichts: Man kennt die Geschichte nun mal bereits. Weil ich bereits Brothers in Arms gespielt habe, langweilt mich Earned in Blood schnell: Die Levels sind zwar weniger geradlinig und die Gegner schlauer, doch die immer gleichen Gefechte arten auf Dauer in Arbeit aus. Wer Brothers in Arms nie gespielt hat oder abgötisch liebt, sollte bei Earned in Blood jedoch zugreifen.

»Keine Beförderung«



- DVD: Video-Special
- KURZTIPPS: Cheats
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: [K81](#)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ echt wirkende Landschaften + Weichzeichner-Effekt	8 / 10
SOUND	+ knackige Waffensounds + mitunter lustlose Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + teils individuell justierbar	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ geschickte Erzählweise + langatmige Gespräche	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängiges Befehlssystem + kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ Bonusmaterial + Gefechts-Modus	8 / 10
LEVELDESIGN	+ größere Schlachtfelder + unsinnige Begrenzungen	7 / 10
KI	+ Gegner weicht aus + unüberlegte Sturmangriffe	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ realistische Waffenmodelle + Treffen zu schwer	8 / 10
HANDLUNG	+ Überschneidungen mit dem Vorgänger + Kontinuität spürbar	9 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten – SOLO-SPASS 15 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: TEILS MONOTONER TAKTIK-SHOOTER.

