



Selbst mit FG 42 im Anschlag sind solche Gänge über freies Terrain gefährlich. In Fenstern können feindliche Schützen lauern.



Die Grafik wurde für *Earned in Blood* leicht aufgeböhrt. Das Mündungsfeuer ist nun deutlicher, der Soldat detailreicher.



Nur über Kimme und Korn können Sie exakt zielen.

Normandie: Reloaded

BROTHERS IN ARMS **EARNED IN BLOOD**

Mehr Taktik, mehr Bewegungsfreiheit, schlauere Gegner und mehr Story: Wird *Earned in Blood* die Fehler des Vorgängers wettmachen?



Acht Tage Dreck und Staub, acht Tage Angst, acht Tage Krieg. Sie erinnern sich – im Taktik-Shooter **Brothers in Arms: Road to Hill 30** kämpften sich Sergeant Matt Baker und seine Mannen durch die Normandie bis hin zum kleinen französischen Städtchen Carentan. Der Actiontitel rund um die ersten Tage nach dem D-Day orientierte sich an realen Ereignissen zu Beginn der Alliierten-Invasion. In der Fortsetzung **Earned in Blood** beginnt die Geschichte da, wo sie im ersten Teil aufhörte – in Carentan. Doch Sie werden nicht mehr Matt Baker steuern, sondern seinen Kameraden Joe Hartsock. Er war der erste amerikanische Soldat, den Baker nach seiner Landung auf feindlichem

Terrain traf, und wurde am Ende von **Road to Hill 30** vom einfachen Corporal zum Sergeant befördert. Jetzt darf er auch kleine Truppen befehligen.

Statt Hecken Häuserecken

Das erste **Brothers in Arms** wagte ein Experiment. Anders als beispielsweise in der **Medal of Honor**-Reihe, die Sie gerne zusammenhanglos in die größten Schlachten des Zweiten Weltkriegs schickt, waren Sie ausnahmslos in Nordfrankreich zwischen Hecken und deutschem Sperrfeuer eingekellt. Ab und an galt es, ein Haus zu erobern oder eine Maschinengewehr-Stellung unschädlich zu machen, um den Vormarsch der Amerikaner zu sichern. **Earned in Blood** begrenzt das Terrain noch ein gutes Stück mehr.

Hartsocks Aufgabe ist es, seine Männer bis hinter Carentan zu führen. Das bedeutet vor allem eins: Häuserkampf.

Feind über Flanke

Einer der Hauptkritikpunkte am ersten **Brothers in Arms** war das begrenzte Leveldesign, das den Taktik-Spielraum einengte. Ihre beiden Teams, die Sie per einfachem Klick-System steuerten, belegten die Feinde mit Sperrfeuer, Sie schlichen sich von der Seite an und erledigten die ahnungslosen Gegner. Die Steuerung funktioniert in **Earned in Blood** noch immer nach diesem Prinzip: Mit der Maus geben Sie Positionen für Ihre Mannen vor und signalisieren



Knifflig: In *Earned in Blood* müssen Sie Ihre Teams durch enge, schlecht einzusehende Häuserschluchten lenken. Das verlangt Fingerspitzengefühl.

einen Angriff. Jedoch soll das Leveldesign deutlich offener, die Widersacher cleverer werden. Die Deutschen halten nicht mehr nur stur eine Position, sondern bewegen sich auch über die Flanken und um Hausecken, um Ihnen in den Rücken zu fallen. Zudem bieten die mehrstöckigen Ruinen von Carentan herrlichste Verstecke für Scharfschützen. Sie müssen also deutlich öfter auch mal die Augen nach oben richten.

Im Alleingang

Obwohl zwischen dem Ende von *Road to Hill 30* und dem Beginn von *Earned in Blood* nur ein paar Stunden liegen und nicht plötzlich aus dem Nichts

neue Knarren vom Himmel fallen, schafft es Entwickler Gearbox dennoch, uns auf glaubwürdige Weise andere Waffen in die Hände zu drücken. So dürfen Sie etwa auf die deutsche FG 42 zugreifen. Die automatische Waffe hat zum einen eine hohe Feuerrate, zum anderen ein Zielfernrohr. Damit wird sie zum idealen Begleiter für die ab und an anstehenden Alleingänge von Hartsock. Doch aufgepasst: Wenn Sie sich von hinten an eine feindliche Stellung anpirschen, die bereits unter Feuer liegt, kann es passieren, dass Sie Kugeln von Verbündeten abbekommen. Etwa von Matt Baker und seiner Truppe. Die kämpfen sich nämlich ebenfalls

durch Carentan. Zuweilen werden Sie auf den Helden des Vorgängers treffen – entweder im Gefecht oder in Filmsequenzen.

Mehr Text als im Film

Die Grafik von *Earned in Blood* wird im Vergleich zum ersten Teil leicht schöner ausfallen. Doch im eher matschgrauen Carentan dürfte das nicht sonderlich ins Gewicht fallen. Hübsch aber: Wenn neben Ihnen ein Mörser einschlägt, zerbröckeln Häusermauern, Stockwerke fallen zusammen. Wird Hartsock durch die Detonation gar von den Füßen gehoben, beginnt das Bild zu wackeln. Er braucht eine Weile, um wieder Herr seiner Sinne zu werden und muss dann noch seine Waffe aufklauben. Die verliert er bei einem mächtigen Rums.

Gearbox peppt aber nicht nur Grafik, Leveldesign und KI auf. Auch die Story soll dichter werden. Mal kleinere, mal größere Zwischensequenzen rund um Joe und seine Kameraden ergeben laut Entwickler mehr Dialog als in einem durchschnittlichen Actionfilm. PET

ENTWICKLER-CHECK

Gearbox trat 1999 das erste Mal auf den Plan. Im Auftrag von Valve entwickelten Randy Pitchford und sein Team das Addon **Opposing Force** für *Half-Life*. *Half-Life: Blue-shift* folgte 2001. Bereits seit Gründung der Firma aber träumte Pitchford von einem Spiel wie **Brothers in Arms**. Nah an den Soldaten sollte es sein, mit viel Emotionen. Mit John Antal, einem ehemaligen Colonel der US-Army, hat die Firma einen geeigneten Berater für dieses Projekt gewinnen können. Die **Brothers in Arms**-Spiele sind die ersten, die Gearbox in Eigenregie entwickelt. Firmensitz ist Texas.



Über 11.000 Zeilen Dialog werden für die Zwischensequenzen eingesprochen.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 6. Oktober 2005

Entwickler: Gearbox / Ubisoft
Status: zu 70% fertig

Petra Schmitz: »Am meisten hat mich ja am Vorgänger die mauere Umsetzung der Story gefuchst. *Earned in Blood* will das wohl besser machen. Und auch von der verbesserten KI der Gegner verspreche ich mir einiges, nämlich mehr Taktik. Die kam in *Road to Hill 30* ebenfalls zu kurz. Frage mich nur, wie lange wir durch die Normandie müssen, wenn es jetzt nur bis kurz hinter Carentan geht. Ich sehe schon »*Brothers in Arms 300: The German Border*« vor mir...«



► DVD: Video-Special