

...sonst hol' ich meine Brüder!

BROTHERS IN ARMS

Weltkriegs-Shooter gibt's wie Sand am Omaha Beach. Ubisoft will mit seinem neuesten Werk alles anders machen und verspricht eine tiefgehende Story und spannende Taktik. Wir verraten, ob's stimmt.

Aller Anfang ist schwer, und so geht auch beim Sturm der Alliierten auf die deutsch besetzte Normandie einiges daneben. Während Fallschirmjäger Matt Baker in den frühen Morgenstunden zusammen mit seinen Kameraden der 101. Luftlandedivision der US Army im Flieger Richtung Frankreich sitzt, zerfetzt ein Flugabwehrgeschütz die Tragflächen. Fernab des eigentlichen Absetzpunktes wird Baker aus dem Flugzeug geschleudert und landet allein, unbewaffnet und oh-

ne Fremdsprachenkenntnisse hinter den feindlichen Linien. Bis er wieder nach Hause darf, muss Baker in Ubisofts Taktik-Shooter **Brothers in Arms** acht Tage im Krieg überleben.

Sergeant sucht Gruppe

Als Matt Baker stolpern Sie zunächst alleine durchs nächtliche Kampfgebiet. Über Ihnen schwirren Dutzende Transportflugzeuge ins Landesinnere, am Horizont hämmern Flaks in die Nacht. Zum Glück treffen Sie schon nach ein paar Hundert

Metern einen Kameraden, der Ihnen seine Pistole leiht. Zu zweit versuchen Sie, den Rest Ihrer Einheit zu finden. Dabei erklärt Ihnen das Spiel in aller Kürze die Grundlagen des Taktik-Systems von **Brothers in Arms**. Immer wenn Sie auf Feinde treffen, erscheint ein rundes Symbol über deren Köpfen. Färbt es sich rot, sind die Deutschen angriffslustig, lugen hinter ihrer Deckung hervor und schießen erschreckend präzise. Wenn Sie das Feuer erwidern, hemmt das den Elan der Geg-

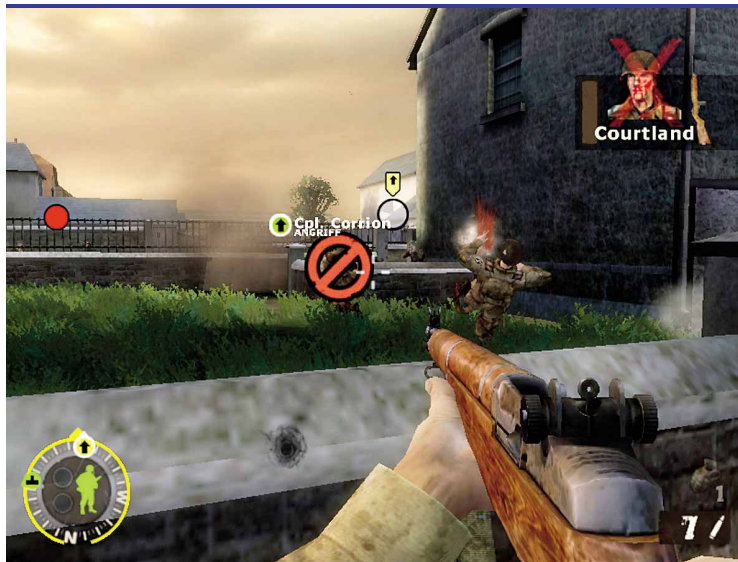
ner: Das Zielsymbol färbt sich nach und nach grau. Ist die Anzeige völlig ergraut, kauern die Deutschen in der Deckung und feuern nur noch ab und zu.

Ja wo isser denn?

Die Sperrfeueranzeige wirkt in einem Shooter mit Realitätsanspruch im ersten Moment fehl am Platz. Wenn Sie die ausschalten, fällt es aber schwer, die Gegner zu erkennen. In den Levels, die überwiegend in Grün-, Braun- oder Grautönen gehalten sind, gehen die natur-

Als wir uns dem französischen Dorf St. Come nähern, hagelt es Granaten. Bevor sich der Mörser auf uns einschießt, müssen wir ihn ausschalten.





Wenn Sie eigene Truppen anvisieren, versagt der Abzug: »Friendly fire« ist deaktiviert.



Unsere Männer gehen hinter dem M5A1 Stuart Panzer in Deckung.

farbenen Uniformen der Wehrmachtssoldaten schnell unter. Ihre KI-Kollegen erspähen feindliche Soldaten allerdings schon dann, wenn diese noch in ihren Verstecken lauern. Um sich die Übersicht zu erleichtern, wechseln Sie in die so genannte Situations-Ansicht. Dann pausiert das Spiel, und Sie betrachten das Geschehen auf einer taktischen Karte von schräg oben. Auf der werden verbündete Einheiten und die Feinde eingeblendet, die Sie oder Ihre Kameraden bereits entdeckt haben. Einen spielerischen

Nutzen hat dieser Modus allerdings nicht: Sie können die Kamera nicht frei bewegen, sondern nur um eigene oder feindliche Truppen kreisen. Befehle erteilen dürfen Sie in der Situations-Ansicht auch nicht, daher können Sie die für den Rest des Spiels vergessen.

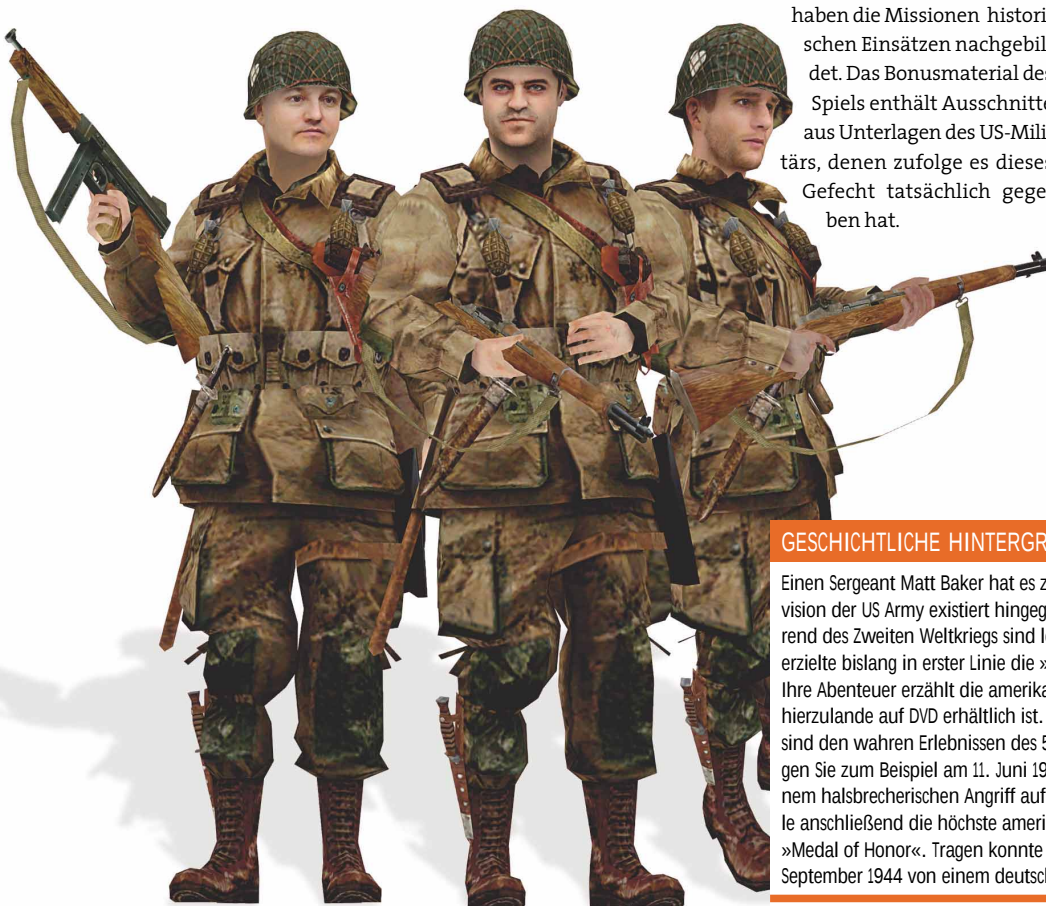
Geschichtsstunde

Wenig später wird Ihnen Corporal Hartsock unterstellt. Den scheuchen Sie ohne komplizierte Befehlsmenüs in der Gegend herum: Mit einem Rechtsklick in die 3D-Spielumgebung schi-

cken Sie ihn zur Deckung Ihrer Wahl, ein Klick auf feindliche Truppen, und Hartsock eröffnet das Feuer. Sie können auch zum Frontalangriff blasen. Dann stürmt Hartsock ohne Rücksicht auf Verluste in Richtung Feind und lässt sich sogar auf einen Nahkampf ein. Zu zweit kämpfen Sie ein Gehöft frei, in dem eine ganze Kompanie deutscher Soldaten Unterschlupf gefunden hat. Unrealistischer Schwachsinn? Nicht, wenn man amerikanischen Militäraufzeichnungen glaubt. Gearbox, die Entwickler von **Brothers in Arms**, haben die Missionen historischen Einsätzen nachgebildet. Das Bonusmaterial des Spiels enthält Ausschnitte aus Unterlagen des US-Militärs, denen zufolge es dieses Gefecht tatsächlich gegeben hat.

Springinsfeld

Erst nach der Hälfte des Spiels haben Sie mit sieben Mann genug Soldaten um sich geschart, um richtig taktieren zu können. Ihre Gruppe ist ab dann in zwei Teams unterteilt – Sturmtrupp und Deckungstrupp. Fortan springen Sie im »überschlagenden Einsatz« über französische Felder: Ein Team gibt Sperrfeuer, das andere flitzt los, sucht sich Deckung und gibt nun seinerseits der ersten Mannschaft Feuerschutz. Das funktioniert sehr einfach, langweilt in **Brothers in Arms** aber recht schnell. Denn jede Mission läuft nach dem gleichen Schema ab: Sperrfeuer befehlen, außen rum rennen, alle Feinde erschießen. Das Leveldesign ist ebenfalls sehr repetitiv. Zum einen gibt es nur zwei Landschaftstypen (Äcker und Dörfer), zum anderen sind die Schlachtfelder stets so aufgebaut, dass Sie dem Feind immer ungesehen in die Seite fallen können. Dabei wirken die Einsatzgebiete sehr beengt. Als Levelbegrenzungen dienen zu meist hüfthohe Hecken und Zäune, die die Soldaten nicht



GESCHICHTLICHE HINTERGRÜNDE

Einen Sergeant Matt Baker hat es zwar nie gegeben, die 101. Luftlandedivision der US Army existiert hingegen noch heute. Ihre Erlebnisse während des Zweiten Weltkriegs sind legendär. Besondere Aufmerksamkeit erzielte bislang in erster Linie die »Easy-Company« des 506. Regiments. Ihre Abenteuer erzählt die amerikanische TV-Serie Band of Brothers, die hierzulande auf DVD erhältlich ist. Die Missionen in **Brothers in Arms** sind den wahren Erlebnissen des 502. Regiments nachempfunden. So folgen Sie zum Beispiel am 11. Juni 1944 Lieutenant Colonel Robert Cole in einem halsbrecherischen Angriff auf Carentan. Für diesen Einsatz erhielt Cole anschließend die höchste amerikanische Militär-Auszeichnung, die »Medal of Honor«. Tragen konnte er sie jedoch nicht mehr: Er wurde im September 1944 von einem deutschen Scharfschützen getötet.

LESER-CHECK BROTHERS IN ARMS

Drei unserer Leser spielten Brothers in Arms bei uns an. Hier ihre Meinungen dazu.

Tut, was ich sage!

Manchmal stehen meine Mannen auf freiem Feld herum, weil sie sich wohl nicht zusammen mit den anderen hinter eine Mauer kuscheln wollen.



Rene Wolfseher, 33, Krankenpfleger

Solche Aussetzer verzeihe ich, denn ansonsten begeistert mich das Befehlssystem. Schade, dass ich keine rechte Bindung zu den Soldaten aufbauen kann – da fehlt Tiefgang. Aber gut, das haben die wenigsten Spiele, daher ist Brothers in Arms ein Muss für jeden Taktik-Fan.

Soldat oder Laborratte?

Ich finde das Leveldesign entsetzlich. Da fühle ich mich nicht wie ein Soldat, sondern wie eine Versuchsratte in einem Labyrinth. Die »Vegetationsmauern« wirken extrem unglaublich und begrenzen die Levels an den unmöglichsten Stellen. Alles in allem ist Brothers in Arms für mich eine Enttäuschung. Da macht mir Republic Commando mehr Spaß, denn da ist wenigstens alles auf Spielspaß ausgerichtet.



Robert Kiss, 20, Student

Eher was für Einsteiger

Für Realismus- und Taktik-Fans sind die Möglichkeiten von Brothers in Arms zu begrenzt. Die Übersichtskarte ist vollkommen unnütz, wenn ich sie nicht frei bewegen kann, und Befehle erteilen darf ich darauf auch nicht. Das Kommandosystem im Spiel funktioniert aber sehr gut. Im Übrigen hätte ich mir mehr fulminante Zwischensequenzen gewünscht, anstatt der Gesprächsrunden zwischen den Missionen.



Michael Beyer, 21, Student

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Dass sich Brothers in Arms längst nicht solche Charakterzeichnungen leisten kann wie meine Lieblingsserie Band of Brothers, macht mir nichts aus. Ich mochte meine Polygon-Kameraden von der ersten Sekunde an. Über die Grafik kann ich kaum etwas Negatives sagen: Die ist zwar technisch nicht auf dem allerneuesten Stand, bringt es aber fertig, mir eine glaubwürdige Normandie vorzugaukeln.

Schade hingegen, dass die Missionen trotz des limitierten Zeitrahmens (nur acht Tage!) irgendwie aneinandergestückt wirken. Klar, ich will nicht sehen, wie die Jungs morgens mit Sabberfaden im Mundwinkel wach werden. Aber ein paar mehr stimmungsfördernde Zwischensequenzen hätten Wunder gewirkt.



»Acht Stücke«

überwinden können. Besonders störend: In einer Mission strömen mehrere deutsche Soldaten aus einem Bauernhaus, Sie selbst kommen dort aber nicht hinein – eine unsichtbare Mauer versperrt den Weg.

Panzerprobleme

Die Deutschen lassen sich leicht überrennen. Wenn sie amerikanische Soldaten von der Seite antraben sehen, rufen sie entsetzt »Die fallen uns in die Flanke!«, weichen dann aber nur selten zur nächsten Deckung aus. Ihre Teammitglieder haben ähnliche Macken: Wenn in der Deckung, die Sie ihnen zugewiesen haben, nicht genug Platz ist, gehen die auch mal auf

der dem Feind zugewandten Seite in Stellung. Hier hätte Garbox von **Full Spectrum Warrior** abschreiben sollen. Da befehlen Sie genau, wo welcher Soldat des Trupps zu stehen hat.

Mit einem gezielten Schuss können Sie Feinde auch hinter der Deckung erwischen. Dazu eignen sich besonders die Panzer, die Sie in manchen Missionen kommandieren. Die setzen ihr Hauptgeschütz allerdings zu selten ein und haben Probleme bei der Wegfindung. Dafür haben sie ein MG auf dem Dach, das Sie benutzen dürfen.

Untote Soldaten

Ihre Kameraden in **Brothers in Arms** haben alle eine eigene

Persönlichkeit. Legget etwa ist ein ängstlicher Schöngest, Alan und Garnett sind hingegen echte Kindsköpfe. Das Gefühl, unter Waffenbrüdern zu sein, kommt allerdings nicht so recht auf – dafür bleibt das Verhältnis der Männer untereinander zu oberflächlich. Sollte einer der Soldaten mal auf französischen Feldern ins Gras beißen, ist der Krieg noch nicht verloren. In der nächsten Mission steht der Bursche wieder auf. Das ist einerseits spielerfreundlich, andererseits raubt sich **Brothers in Arms** damit selbst einen Teil der Spannung: Wenn einer der Männer in einer Zwischensequenz endgültig sein Leben aushaucht, verpufft der dramati-

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 800x600
- min. Details
- Gras aus
- Schatten aus

Mit minimalen Details und niedriger Auflösung wirkt die Normandie ziemlich trist.



- 1600x1200
- max. Details
- Gras hoch
- Schatten an

Eine deutlich realistischere Atmosphäre erhalten Sie mit hohen Grasdetails und maximaler Auflösung.

TUNING-TIPPS

- 1 Senken Sie die Grasdetails stufenweise ab, um die Frame-Rate spürbar zu erhöhen.
- 2 Setzen Sie die Schatten auf »Blob«. Das bringt bis zu 10 Prozent Leistungsgewinn.
- 3 »Kubische« Reflexionen erzeugen circa 10 Prozent mehr Frames als »realistische«.

- 4 Wenn Sie »Soft Lighting« abschalten, steigern Sie die Leistung, ohne die Spieleoptik übermäßig einzuschränken.

CHECKLISTE

- 3 GByte Plattenplatz
- 512 MB RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

	1,2 GHz	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	8xAA	16 Bit	2/4 Mix	Pixel	Prozessor	RAM
512 MBYTE											
	1,2 GHz	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	8xAA	16 Bit	2/4 Mix	Pixel	Prozessor	RAM
	1,8 GHz	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	8xAA	16 Bit	2/4 Mix	Pixel	Prozessor	RAM
	2,4 GHz	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	8xAA	16 Bit	2/4 Mix	Pixel	Prozessor	RAM
1024 MBYTE											
	1,2 GHz	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	8xAA	16 Bit	2/4 Mix	Pixel	Prozessor	RAM
	1,8 GHz	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	8xAA	16 Bit	2/4 Mix	Pixel	Prozessor	RAM
	2,4 GHz	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	8xAA	16 Bit	2/4 Mix	Pixel	Prozessor	RAM

1) minimale Details 2) 16 Bit 3) 8xAA

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Im Nahkampf setzen Sie Maschinenpistolen ein.



Für entfernte Ziele nutzen Sie das Scharfschützengewehr.



In der Abenddämmerung hat unser Kamerad Feinde gesichtet. Obwohl die sich noch verstecken, eröffnet er das Feuer.

sche Effekt – immerhin haben Sie den Kameraden schon öfters sterben sehen. Wenn Sie selbst einmal tödlich getroffen werden, müssen Sie den letzten Spielabschnitt neu beginnen – freies Absichern ist nicht möglich, dafür sind die Speicherpunkte fair verteilt.

Kriegstagebuch

Brothers in Arms bietet deutlich mehr Rahmenhandlung als etwa die **Medal of Honor**-Reihe. Baker kämpft sich in acht Tagen vom Utah Beach bis nach Carentan. Ein Kontinuitätsgefühl kommt dabei allerdings nicht so recht auf, auch wenn die Soldaten mit Kriegsverlauf immer angeschlagener aussehen. So liegt die Brücke, die wir gerade in die Luft gejagt haben, zu Beginn der nächsten Mission scheinbar weit hinter uns, denn

wir stehen bereits im nächsten Dorf und kämpfen schon wieder. **Brothers in Arms** orientiert sich aber immerhin am tatsächlichen Kriegsverlauf und baut reale Schauplätze ein. So zum Beispiel »Dead Man's Corner«. Sie erleben mit, wie die Straßenecke auf dem Weg nach Carentan zu ihrem Namen kam. Aus der Distanz wirkt die Grafik von **Brothers in Arms** dabei sehr realistisch: Die dichten grünen Bäume, die französischen Landhäuser und die gotischen Kirchen könnten glatt einer Postkarte entsprungen sein. Aus der Nähe betrachtet stören aber die lieblosen Texturen.

Bruderzwist

Anstatt im Multiplayer-Modus zur simplen Deathmatch-Orgie zu verkommen, behält **Brothers in Arms** die Taktik-Elemente bei.

Hier treten nicht Einzelschützen, sondern Teams gegeneinander an. Wie im Singleplayer-Part steuern Sie je nach Karte ein oder zwei Trupps und versuchen, geheime Dokumente zu bergen, Brücken zu sprengen oder einen Hinterhalt zu legen. Wenn Sie als Gruppenführer

das Zeitliche segnen, übernehmen Sie flugs die Kontrolle über einen anderen Soldaten und ballern weiter. Einziger Nachteil des Konzepts: Der Modus unterstützt nur zwei oder vier Spieler. Riesige Massenschlachten sind daher nicht möglich.

FAB

► HOTLINE: (01805) 554 938 0,12 €/MIN.

BROTHERS IN ARMS TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER	Ubisoft / Gearbox	RELEASE (D)	16.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Republic Commando (82, GS 04/05) Mit Klonkrieger durch den Krieg der Sterne. Swat 4 (80, GS 05/05) Taktik-Shooter als Polizei-Simulator.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz CPU
☐ Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1500+ AMD	XP 2800+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM
☐ Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.
☐ Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spieler hetzen sich KI-Teams auf den Hals.

MODI Je nach Karte unterschiedliche Missionsziele.

FABIAN SIEGISMUND

fabian @gamestar.de

Wie SWAT 4 hat auch **Brothers in Arms** ein gut funktionierendes Kommandosystem, die Grafik ist zwar nicht umwerfend, aber hübsch, und die Handlung des Spiels ist im Vergleich zu anderen Weltkriegs-Shootern nahezu episch. Und doch bleibt da diese Gefühl von »Ja wie, das ist alles?«. Nach all den wohlklingenden Ankündigungen und Versprechungen hatte ich ein interaktives Drama erwartet, vielleicht ein bisschen wie die amerikanische TV-Serie **Band of Brothers**. Die tolle Idee, eine aneinanderhängende Kampagne zu schaffen, hat Gearbox nur im Ansatz verwirklicht. So habe ich dann doch das Gefühl, von einem Schlachtfeld zum nächsten zu teleportieren. Wie in all den anderen Weltkriegs-Shootern auch.



»Enttäuschte Erwartungen«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ geschmeidige Animationen - öde Texturen	8 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds - teilweise schlechte Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade - teils zu einfach	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Landschaften + ergreifende Monologe	9 / 10
BEDIENUNG	+ intuitives Befehlssystem - kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ Bonusmaterial - Kampagne zu kurz	8 / 10
LEVELDESIGN	- kleine Levels - ungläubwürdige Begrenzungen	6 / 10
KI	+ Kameraden suchen Deckung - Gegner weichen nicht aus	6 / 10
WAFFEN	+ historisch stimmiges Arsenal - Panzer sind unbeholfen	9 / 10
HANDLUNG	+ durchgehende Handlung - Missionen nur lose verknüpft	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: WELTKRIEGS-TAKTIK MIT EINFACHER BEDIENUNG.

