

Holland in Not

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Der Einsatz der 101. US-Luftlandedivision im Zweiten Weltkrieg bietet Stoff für mehr als nur zwei Spiele. Im dritten Teil der Serie befreien wir Holland.



Vier Euro pro Schuss! So viel kostet es heutzutage, wenn man mit einer echten Thompson-Maschinenpistole ballern will. Das waren dem Entwicklerstudio Gearbox die Recherchen zu ihrem Taktik-Shooter **Brothers in Arms: Hell's Highway** aber wert – das Team hat viele der alten Knarren ausprobiert. Und damit wir als Journalisten auch wissen, wie sich die Waffen des Zweiten Weltkriegs anfühlen, haben uns die Jungs zum Schießen eingeladen. Allerdings nicht mit Thompsons – das wäre dann doch zu teuer geworden.

Business as usual

In **Hell's Highway** steht die Operation »Market Garden« im Mittelpunkt – die bis dahin größte Luftlandeoperation der Geschichte. Als Sergeant Matt Baker springen wir über Holland ab, um eine Schneise in die deutsche Verteidigungslinie zu schlagen. Baker kennen wir schon aus dem ersten **Brothers in Arms**, das Spielprinzip bleibt ebenfalls das gleiche: Wir steuern Matt in Ego-Perspektive, kommandieren dabei zwei Soldatentrupps herum und weisen



Amerikanische Soldaten überraschen in den Straßen von Eindhoven die Mannschaft einer deutschen Flugabwehrkanone.

den Männern in der Spielgrafik Positionen und Angriffsziele zu. Allerdings will die Fortsetzung einige Fehler der Vorgänger ausbügeln. Dort kämpften wir in beengten Hindernisparcours

– Schlachtfeldatmosphäre kam dabei nicht so recht auf. In **Hell's Highway** sollen die Levels rund viermal größer werden als zuvor und nicht mehr so konstruiert wirken. Deckungen sind

außerdem nicht ewig haltbar: Holzzäune lösen sich im Kugelhagel allmählich in Splitter auf, und selbst Mauern und Sandsäcke zerbersten bei Treffern mit schwerem Kriegsgerät. So wer-



Die Fallschirmjäger können nun auch über Hindernisse klettern.



Über **Kimme und Korn** der Waffen können wir endlich genau zielen.



Dank Unreal Engine 3 sehen Landschaft und Charaktere viel realistischer aus als in den Vorgängern.

den die Stellungswechsel viel dynamischer, die Gefechte fühlen sich realistischer an.

Zielgerade

Um stabile Hindernisse zu zerstören, brauchen wir stärkere Waffen. In **Hell's Highway** kommandieren wir in manchen Einsätzen daher noch ein jeweils drittes Team: Maschinengewehr-, Panzerfaust- oder Mörsertropps haben ordentlich Feuerkraft im Gepäck, die Funkmannschaft ruft Artillerieunterstützung herbei. Damit Baker so nicht ganze Straßenzüge umgräbt, hat die Verstärkung im Gegensatz zu den übrigen Infanteristen nur begrenzte Munition dabei – Taktieren steht also weiterhin im Vordergrund. Trotzdem übernimmt **Hell's Highway** einige alteingesessene Shooter-Konventionen. Baker kann nun auch springen und so all jene hüfthohen Mauern überwinden, die in den Vorgängern noch als unglaublich Levelbegrenzungen dienten. Baker schießt diesmal sogar anständig: Während die Kugeln in den Vorgängern teilweise extra daneben gingen, um Ungenauigkeiten zu simulieren, treffen wir jetzt das, was wir anvisieren. Dafür schwankt unsere Waffe leicht hin und her.

Kamerakind Matt

Wie in Teil 1 und 2 wird Gearbox auch in **Hell's Highway** Schauplätze historischer Gefechte korrekt nachbauen: Der Stra-

ßenzug im holländischen Eindhoven, den uns die Entwickler präsentieren, sah vor sechzig Jahren exakt so aus wie im Spiel. Doch bei allem Realismus wollen die Programmierer ihr neuestes Werk cineastischer gestalten als die Vorgänger. Wann immer etwas Aufregendes passiert, verlässt die Kamera Bakers Perspektive und zeigt uns das Geschehen aus einem kinoreifen Blickwinkel. Landet etwa unsere Handgranate so, dass wir drei Gegner gleichzeitig ausschalten, verlangsamt sich die Zeit, und das Spiel präsentiert die Explosion in Nahaufnahme – ähnlich wie bei Unfällen in den **Burnout**-Rennspielen für die Xbox und Playstation 2. Derweil sind wir unverwundbar. Wie häufig diese Kinelemente vorkommen werden, balanciert Gearbox derzeit noch aus. Immerhin sollen solche Szenen für Atmosphäre sorgen und uns nicht aus dem Spielfluss reißen. Ladepausen wird es in **Hell's Highway** nur selten geben: Die einzelnen Levels der meist durchgängigen Einsätze werden im Hintergrund Stück für Stück nachgeladen.

Nehmt Abschied, Brüder

Nicht nur durch cineastische Elemente, sondern auch durch eine tief gehende Story will Gearbox mit **Hell's Highway** ein filmreifes Erlebnis schaffen. Und weil der Krieg nun mal kein Kinderspiel war, sollen Bakers Einsätze weitaus beklem-

mender werden als zuvor. So wird er zum Beispiel immer wieder von Erinnerungen an seine in den Vorgängern gefallenen Kameraden heimgesucht. Gearbox-Chef Randy Pitchford vergleicht das mit der **Krieg der Sterne**-Reihe: »Das Imperium schlägt zurück ist mein Lieblingsteil der Serie – düster, bedrohlich und ohne echtes Happy End. So ähnlich soll unser Spiel auch werden.« Tatsächlich stehen die Weichen für ein allzu

MIT GEARBOX AUF DEM SCHIESSTAND

Bei unserem Besuch in Dallas, Texas, ließ uns der Militärberater von Gearbox, Colonel John Antal, einige Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg testen: Vier Pistolen (Walther PPK, P38, Luger und eine 45er Ruger) sowie die drei Gewehre M1 Garand, K98 und das britische Lee-Enfield (im Bild).



glückliches Ende in **Hell's Highway** schlecht. Denn wer sich für Militärgeschichte interessiert, weiß: Market Garden endete für die Alliierten im Großen und Ganzen als Niederlage mit hohen Verlusten. Kann man die **Brothers in Arms**-Reihe so enden lassen? »Es würde mich doch sehr überraschen, wenn wir Baker hier zum letzten Mal sehen würden«, orakelt Pitchford. **Krieg der Sterne** hat ja auch mehr als drei Episoden. **FAB**



Aufwändige Gesichtsanimationen spiegeln Emotionen wieder.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Gearbox / Ubisoft
Status: zu 70% fertig

Fabian Siegmund: Bei aller historischen Korrektheit wirkten die Vorgänger recht steril. Die Levels waren zu begrenzt, und statt taktischen Manövern gab's hier meist nur stumpfes Ablaufen der vorgesehenen Deckungsmöglichkeiten – praktisch wie auf einem virtuellen Schießstand. In **Hell's Highway** soll das alles besser werden: offenere Schlachtfelder, zerstörbares Terrain und eine KI, die sich dem anpasst. Und endlich treffe ich nun auch mal das, was ich anvisiere. Denn dass man mit den damaligen Flinten verdammt präzise schießen konnte, das hat mir Gearbox auf dem echten Schießstand bewiesen.



Intel Paper Chase Antwort: stromsparend Lösungsteilchen: "igkeit"

Wie heißt der heiß erwartete Shooter der Entwickler Epic, der noch in diesem Jahr für die Xbox 360 erscheinen soll?



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK H54