

Männer allein im Wald

BROTHERS IN ARMS

Ego-Shooter sind Ihnen zu öde? Taktik-Spiele wie Full Spectrum Warrior hingegen zu lebensfremd? Dann liegen Sie hier richtig: Brothers in Arms ist eine gesunde Mischung aus Befehlen und Ballern.

Während unsere Teams dem Feind am Boden einheizen, sorgen amerikanische Jagdflieger für Luftunterstützung.



Die Gesichter der Soldaten sind besonders detailliert.



Verschanzte Gegner bekämpfen wir mit Handgranaten.

Eigentlich gibt es keinen vernünftigen Grund, in mehreren Tausend Fuß Höhe aus einem voll funktionsfähigen Flugzeug zu hüpfen. Besonders, wenn am Boden bis an die Zähne bewaffnete Gegner lauern. Die Männer der amerikanischen 101st Airborne Division ließen sich davon nicht abschrecken und sprangen am D-Day über der Normandie ab. In **Brothers in Arms** von Gearbox sind Sie einer dieser Soldaten, der am Fallschirm in den Zweiten Weltkrieg segelt. Wir haben den Sprung ins Ungewisse gewagt und eine Vorab-Version des Taktik-Shooters angespielt.

Zielscheiben

Der Einsatz der Fallschirmjäger beginnt anders als geplant: Wegen schlechtem Wetter und

heftigem Flak-Feuer bricht die Formation des Flugzeug-Geschwaders auseinander, die Springer werden über halb Nordfrankreich verteilt. Als Matt Baker vom 502nd Parachute Infantry Regiment, dem Held von **Brothers in Arms**, haben wir auch kein Glück: Unser Flugzeug wird abgeschossen, und anstatt mitsamt einer ganzen Division Frankreich zu befreien, finden wir uns mit einer Handvoll Kameraden irgendwo im Feindesland wieder.

Zunächst sind wir daher nur mit einer kleinen Gruppe von Soldaten unterwegs. Die können wir herumkommandieren – mit der rechten Maustaste klicken wir kontextsensitiv in die Umgebung und erteilen unseren Gefährten so simple Befehle. Markieren wir einen Punkt

in der Landschaft, rennen die Kollegen dorthin und gehen in Deckung. Klicken wir auf einen deutschen Soldaten, eröffnen sie das Feuer. Damit wir keinen Feind übersehen, werden die

mit runden Symbolen über den Köpfen markiert. Sobald wir einen Gegner beschießen und in Deckung zwingen, färbt sich seine Scheibe grau – er hält vorläufig den Kopf unten. Hat er



Einer unserer KI-Kameraden streckt einen Gegner nieder.

neuen Mut gesammelt, wechselt seine Anzeigetafel auf rot, er traut sich aus seinem Versteck und greift uns an.

Befehlen und Ballern

Im Laufe der Zeit scharen sich zwölf Soldaten um uns. Die sind in zwei Teams eingeteilt: Das erste hat ein MG im Gepäck, das zweite ist nur mit leichten Maschinenpistolen bewaffnet. So kämpfen wir uns im überschaubaren Einsatz durch französische Dörfer – ein Team hält Feinde nieder, das andere stürmt vor. Um da nicht die Orientierung zu verlieren, können wir jederzeit eine 3D-Übersichtskarte aufrufen, auf der Missionsziele und entdeckte Gegner angezeigt werden.

Matt Baker erteilt nicht nur Befehle, sondern legt auch selbst Hand an. So ballern wir mit unterschiedlichen Schusswaffen fleißig mit, von der Pistole über Karabiner bis hin zu Maschinengewehren. Anders als im reinen Taktik-Spiel **Full Spectrum Warrior** können wir dabei mit einem gut gezielten Schuss auch verschanzte Gegner hinter ihrer Deckung treffen.

Geschichtsstunde

Wem die Warnhinweise über den Köpfen feindlicher Soldaten zu unrealistisch sind, kann die getrost abschalten. Denn mit einem geschulten Blick erkennen wir schnell, ob sich die Gegner von unseren Schüssen beeindrucken lassen oder nicht. Allerdings sind die deutschen Soldaten so wesentlich schwerer zu entdecken. Denn in der



Mit geschickten Manövern haben wir den Feind umzingelt. Da hilft ihm auch die beste Deckung nicht weiter.

realistisch anmutenden Optik des Spiels verschmelzen deren steingraue Uniformen mit der Umgebung. Für eine glaubwürdige Spielwelt sorgt nicht nur die hervorragende Grafik von **Brothers in Arms**, sondern auch die Detailverliebtheit der Entwickler: Die haben unzählige militärische Karten des D-Day-Einsatzes studiert, die Originalschauplätze der Kämpfe besucht und sogar die echten Wetterdaten des Einsatzes übernommen. So sind sehr glaubwürdige Levels entstanden. John Antal, Colonel außer Dienst und militärhistorischer Berater bei Gearbox, versicherte uns: »Wir haben Veteranen des 502. Regiments das Spiel vorgeführt, und die haben das Gelän-

de tatsächlich wiedererkannt! Das hat teils zu recht emotionalen Momenten geführt...«. Auch Fans der TV-Serie **Band of Brothers** werden einige Szenen bekannt vorkommen, denn die lehnt sich ebenfalls an die spannenden Erlebnisse der 101st Airborne Division an.

Wandertag in der Normandie

Im Missionsdesign hält sich Gearbox an historische Ereignisse. Im Gegensatz zu anderen Weltkriegs-Shootern springen wir nicht von einer bekannten Schlacht zur nächsten, sondern halten uns nur in der Normandie auf. Innerhalb von acht Tagen kämpfen sich Baker und seine Mannen zu Fuß bis zum

französischen Dorf Carentan vor. Dabei spielen wir sogar geschichtlich dokumentierte echte Einsätze des 502nd Parachute Infantry Regiments nach. Die Namen der beteiligten Soldaten wurden allerdings verändert.

Im Laufe der Missionen holt uns schließlich die Hauptstreitmacht der alliierten Truppen mit schwerem Gerät ein. So können wir in der späteren Phase des Spiels sogar einen Sherman-Panzer befehligen. Der reagiert wie die Soldaten auf Bewegungs- und Angriffskommandos, und hat ein schweres MG auf dem Dach. Wem die tagelange Latscherei zuviel wird, der kann auf dem Panzer mitfahren und sich am Bordgeschütz nützlich machen. **FAB**



Wir befehlen den Sturmangriff auf zwei verschanzte deutschen Soldaten.

BROTHERS IN ARMS

fabian@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Gearbox
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »Die Normandie hat man in Ego-Shootern ja schon öfters befriedet. Aber selten hat ein Entwickler derart akribisch auf geschichtliche Glaubwürdigkeit geachtet. Bei Brothers in Arms finde ich's ausnahmsweise mal nicht übertrieben, wenn zwei GIs im Alleingang Dutzende deutsche Soldaten niedermachen: Denn ich weiß, dass es dieses Gefecht tatsächlich gegeben hat! Dabei bedient Brothers in Arms sowohl Taktik- als auch Baller-Begeisterte: Ich kann meine Teams die Drecksarbeit machen lassen oder selbst vorstürmen und im Alleingang alles umbolzen. Landschaftlich bietet die Normandie nicht allzu viel Abwechslung. Aber ich bin mir sicher, dass die Jungs von Gearbox mit ausgefeilten Missionen für andauernde Spannung sorgen werden.«

POTENZIAL SEHR GUT



► CD/DVD:
Video-Special
► AB-18-DVD:
härtere
Fassung