



Baller-Erstkontakt

Breed

Neben Halo kämpft auch Brat Designs Ego-Shooter um die Gunst der Fans futuristischer Ballerspiele. Und zwar mit guten Chancen!

Als Bordschütze zerstören wir die Radaranlagen der Breed. Dadurch müssen wir im Missionsverlauf deutlich weniger Aliens bekämpfen als wenn das Früh-Warnsystem intakt bleibt.



nen. Auch die fast fertige Kameraden-KI funktioniert in der Vorab-Version bis auf einige kleinere Bugs bei der Wegfindung gut. In Teameinsätzen erlaubt das Programm, per Tastendruck zwischen den Soldaten-Typen wie Grunt, Sanitäter und Schwerer Grunt zu wechseln. Vorteil: Spieler können je nach Situation den gerade wichtigsten Charakter übernehmen. Verhindert etwa eine bemannte Stationär-Strahlenkanone den Vormarsch, erledigen Sie als Scharfschützin den Alien-Artilleristen – das restliche Team wartet inzwischen in sicherer Distanz. Der dafür nötige Stopp-Befehl gehört zu den insgesamt sechs Anweisungen, mit denen sich die Heldenschar steuern lässt. Eine Liste aller Kommandos haben wir für Sie im Extrakasten zusammengestellt. Standardmäßig liegen die Befehle auf den Tasten F1 bis F6 und damit in bequemer Fingerreichweite der Shooter-typischen W-A-S-D-Steuerung.



Auf CD/DVD:
Video-Special
Auf ab 18€-DVD:
• härtere Fassung
• Exklusiv-Demo

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Viel versprechende Projekte lassen sich auch ohne Riesenbudget und Dutzende Programmierer auf die Beine stellen. Aktuelles Beispiel dafür ist **Breed** vom achtköpfigen englischen Entwicklerteam Brat Designs. Obwohl die Schöpfer ihr Spiel selbst als futuristische Kreuzung zwischen **Battlefield 1942** und **Operation Flashpoint** bezeichnen, sind die Parallelen zu Microsofts **Halo** offensicht-

lich: In beiden Spielen kämpfen Sie gegen außerirdische Gegenscharen, fahren mit Panzern und Jeeps durch riesige, grafisch wunderschöne Außenwelten und müssen heldenhaft die Menschheit retten. Doch soll **Breed** in vielen Punkten besser sein als der Konkurrent. Mehr Missionen, satte 20 Fahrzeuge sowie diverse Charakterklassen wie Sanitäter und Scharfschütze klingen erst mal toll. Wir haben

uns anhand einer fortgeschrittenen Preview-Version davon überzeugt, dass **Breed** tatsächlich magazinweise Ballerspaß versprüht.

Berufswechsel per Knopfdruck

Seit wir den Ego-Shooter von zwei Monaten das letzte Mal angespielt haben, gibt es große Fortschritte zu vermelden: Inzwischen komplettierten die Entwickler die meisten Missio-

Cursor-Navigationssystem

Die Entwickler benutzen in **Breed** ein spezielles Fadenkreuz, damit in den kilometergroßen Außen-Levels die Übersicht erhalten bleibt. Der Zielcursor



Einige Gewehrsalven werfen diese **Breed-Angreifer** zurück.



Bei einer Rettungsmission im **Schneesturm** attackieren Feindjäger.



So kommandieren Sie Ihr Team



Hier kontrollieren wir im riesigen Außenareal der Mission »Contact« einen Grunt und blicken auf unser restliches Einsatzteam: Scharfschützin, ein weiterer Grunt und ein Schwerer Grunt (von links nach rechts).

F1 	Sammeln! Die Kameraden rücken enger zusammen.
F2 	Ausschwärmen! Veranlasst die KI-Verbündeten, sich im Gelände zu verteilen.
F3 	Hier warten! Mitsstreiter stoppen sofort und halten die Position.
F4 	Aufrücken! Stellt die Grundformation wieder her.
F5 	Feuer frei! / Feuer einstellen! Erlaubt oder verbietet den CPU-Kollegen das Feuern.
F6 	Formation! Die Kameraden nehmen eine von vier Standard-Formationen ein.

zeigt nicht nur die Himmelsrichtung, sondern auch den Weg zum nächsten Kontrollpunkt. Diese hilfreichen Markierungen auf der stets eingeblendeten Mini-Karte führen Sie ziemlich linear zu den jeweiligen Einsatzzielen. Echte Entdecker ignorieren die Wegpunkte zu Missionsbeginn und erforschen den gesamten Level frei Schnauze. Als Belohnung warten Waffen, Munition oder Erste-Hilfe-Sets, die vorsichtigen Wegpunktfolgern durch die Lappen gehen. Zwar schaffen Sie die Einsätze auch auf direktem Weg, doch haben es neugierige Spieler dank zusätzlich gefundener



Die Scharfschützin greift im Nahkampf zur MP.

Ausrüstung oft leichter. Erfreulich in Sachen Vehikel-Steuerung: **Breed** verwendet ein Universal-Interface, das unabhängig vom Fahrzeugtyp immer gleich aussieht. Wenn Sie also innerhalb einer Mission vom Panzer in ein Raumschiff umsteigen, können Sie dank vertrauter Anzeigen sofort losdüsen.

Mobile Großkaliber

Breed unterscheidet sich vor allem durch die abwechslungsreichen Fahrzeug-Einsätze von der Action-Konkurrenz. Insgesamt 20 kontrollierbare Vehikel fahren und fliegen durch die Gegend. Die Bewaffnung der mobilen Kampfhilfen besteht meist aus durchschlagskräftigen Kalibern wie Plasmakanonen, Bord-MG und zielsuchenden Raketen. Letztere gehören mit gutem Grund auch bei Panzern zum Waffenarsenal: In einigen Missionen kämpfen Sie im Bauch eines solchen Stahlkolosses gegen flinke Feindjäger, die gewöhnlichen Geschos-



Während der **Bordschütze** per MG die Breed-Infanterie wegputzt, zerbröckelt die Plasmakanone des Panzers einen feindlichen Wachturm. Solche Fahrzeugmissionen sorgen für Abwechslung.



Aliens an **Stationärwaffen** erledigt man sicher per Präzisionsgewehr.

sen lässig ausweichen. Manchmal kommt es auch zum Rollentausch, und der Spieler muss einen Konvoi gepanzerter Breed-Vehikel mit einem Kampfgleiter stoppen. Derzeit zuckeln die **Breed**-Jeeps zwar noch hinter der tollen Fahrphysik der **Halo**-Geländewagen her, taugen aber trotzdem zu Husarenritten durch steinige Kurven und über steile Hügelkuppen.

Bekannte Ballermänner

Ein Blick ins Waffenregal von **Breed** löst nicht gerade einen Innovationsalarm aus: Mit futuristischen Versionen der Klassiker Maschinenpistole, Schrotflinte, Mini-Gun und Scharf-

schützen-Knarre bedient Ihr Abzugsfinger durchweg bekannte Schießweisen. Wie in **Unreal 2** verfügen alle Waffen über einen sekundären Feuermodus. Die Standard-MP etwa wird im alternativen Betrieb zum Granatwerfer, während beim Präzisionsgewehr genretypisch die per Mausrad verstellbaren Zoomstufen auf der Zweitfunktion liegen. Jeder Charakter darf wie in **Halo** nur zwei Waffen mit sich rumschleppen, die zu Missionsbeginn bereits im Marschgepäck liegen. Falls Sie unterwegs dann einen besseren Schießprügel mitnehmen wollen, müssen Sie einen anderen dafür zurücklassen. **GV**

Breed

Genre: 3D-Action
Termin: Juli 2003

Entwickler: Brat Designs
Ersteindruck: Sehr gut

Georg Valtin: »Die Preview-Version bestätigte mit durchdachtem Missionsdesign und viel Abwechslung den bisherigen sehr guten Eindruck. Bei Gegner-KI und Schwierigkeitsgrad müssen die Jungs von Brat Designs bis zum Release allerdings noch etwas nachbessern.«