

Aliens aus England

Breed

Ballern wie in Unreal 2, Panzer fahren wie in Halo, Dogfights aus Freelancer: Bei Brat Designs entsteht aus den besten Elementen der Konkurrenz ein viel versprechender Action-Mix.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Katastrophe! Die Polkappenschmelze hat die Landmassen im Jahre 2625 auf wenige Inselgruppen reduziert. Die Besatzung des Raumschiffs USC Darwin muss bei ihrer Rückkehr zur Erde zudem entsetzt feststellen, dass die Alienrasse Breed über den blauen Planeten hergefallen ist. Menschen schuften als Sklaven für die Eroberer oder fristen ihr Dasein als Laborratten für eklige Alien-Experimente. Eine Gruppe Entschlossener kämpft aber weiter um ihre Heimat und verwickelt die Breed immer wieder in Guerilla-Kämpfe. Seite an Seite mit diesen Rebellen sollen Sie als Weltraum-

Heimkehrer die Erde retten und die Menschheit befreien. Diese Story wird zwar keinen Innovationspreis gewinnen, doch **Breed** hat andere Stärken: Der Titel vereint die besten Elemente des Genres. Das Ergebnis: ein Ego-Shooter, in dem der Action-Fan zusätzlich Panzer steuern und Luftgefechte mit Raumgleitern austragen darf.

Rollenwechsel

Die Einsätze von **Breed** werden Sie entweder allein oder im Team mit ein paar KI-Kameraden bestreiten. Zunächst schlüpfen Sie meist in den Kampfanzug des genetisch ver-

besserten Truppentyps Grunt, sozusagen der Alleskönner unter den Infanteristen. Dagegen haben seine vier Kollegen alle eine Spezialfähigkeit: Der Ingenieur repariert etwa angeschlagene Fahrzeuge, der Spezialist für schwere Waffen hantiert mit Raketenwerfern und Minigun, als wären sie federleicht. Natürlich darf auch der Scharfschütze nicht fehlen, der mit seinem Präzisionsgewehr selbst aus großer Distanz zentimetergenau ins Ziel trifft. Der Clou bei **Breed** besteht darin, dass Sie in den Missionen beliebig zwischen den Teammitgliedern wechseln können. Sobald Sie in

die Rolle eines anderen Charakters schlüpfen, übernimmt der Computer Ihre Ex-Spielfigur. Mit Befehlen wie »Stellung halten«, »Deckung!« oder »Angriff!« koordiniert Ihr aktueller Soldat das Vorgehen der rechnergesteuerten Soldaten.

Unabhängig von der gerade gewählten Klasse dürfen Sie auch die Waffen und Ausrüstung der Mitstreiter nutzen. Doch bleibt ein Sanitäter mit Scharfschützengewehr halt ein Sanitäter und kann Gegner nie mit der ruhigen Abgebrühtheit eines trainierten Präzisionschützen anvisieren – entsprechend stärker zittert das Fadenkreuz. Umgekehrt heilt ein Sniper mit Sanikasten weniger effektiv als der Medizin-Experte.

Ihren Panzer-Führerschein, bitte!

Während die Soldaten zu Beginn des Widerstandskampfs zu Fuß von Einsatz zu Einsatz marschieren, erleichtern später diverse Vehikel das Vorwärtkommen. Diese insgesamt acht Fahrzeug- und Flugzeuge, darunter Panzer, Jeeps und flinke Kampfraumer, finden die Soldaten entweder am Boden, oder sie schweben als Leihgabe vom Mutterschiff herab. Die Flugmaschinen steuern sich ähnlich leicht wie die Raumschiffe in **Freelancer**: Mit Mausbewegungen und Tastaturkommandos manövrieren Sie Ihren Gleiter und aktivieren die Waffensysteme. Dank dieser einfachen Steuerung bereitet auch eine feindliche Luftübermacht nur geringe Sorgen: Gegen zielsuchende Raketen, durchschlagskräftige Maschinenpistolen und hals-



Mit unserem Grunt-Soldat stürzen wir uns in den Nahkampf gegen zwei Breed. In den Missionen können Sie jedes beliebige Teammitglied steuern.



Die **Kanonen** der Panzer gehören zu den durchschlagskräftigsten Waffen und verwandeln mit wenigen Treffern feindliche Gebäude in Ruinen.

brecherische Flugmanöver hatten die recht berechnend agierenden Breed-Piloten schon in unserer Preview-Version das Nachsehen. Hier müssen die Programmierer noch einmal an der KI arbeiten. Denn bei Schlachten an der Erdoberfläche heizen uns die Breed ungleich heftiger ein. Im Gefecht gestalten sich die Panzerfahrten deutlich schwieriger, weil wir gleichzeitig lenken und das Hauptgeschütz bedienen müssen. In dem Stahlkoloss unterstützen uns etwa zwei Kameraden, die KI-gesteuerte Maschinengewehrsalven auf alle Gegner in Reichweite abfeuern. Das hilft enorm, weil die Breed gerne von der Flanke angreifen und wir normalerweise nach vorne fahren und schießen. Man kann Fahrzeuge auch jederzeit verlassen und per pedes sein Glück versuchen. Empfehlenswert sind solche Spaziergänge aber nicht in allen Missionen: Als wir etwa

unseren Raumer mitten im Feindgebiet parken, schießen uns die Stationärgeschütze der Breed binnen weniger Sekunden gnadenlos nieder.

Die Zeit läuft ab

Bei den Missionszielen von **Breed** bleiben die Entwickler bei bewährter Kost. Erwartungsgemäß reicht die Palette vom Zerstören feindlicher Gebäude über das Befreien von Geiseln bis hin zum Beschaffen wichtiger Informationen aus dem Alien-Computer. Bei einigen Aktionen kämpfen Sie auch gegen ein packendes Zeitlimit. Typisches Beispiel in unserer Preview-Version: Wir sollen im Raumgleiter einen Alien-Konvoi stoppen, bevor dieser seine Basis erreicht. Dummerweise tauchen mehrere feindliche Flugobjekte auf, die uns an die Triebwerke wollen. Während wir also einen störenden Feindjäger nach dem anderen vom Himmel holen, kriecht



Die **Maschinenpistole** ist die Standardwaffe der menschlichen Truppen.



Aus der Verfolgerperspektive steuern wir **Kampfraumer** durch intensive Luftschlachten gegen die Breed. Hier schlägt gerade unsere Lenkrakete ein.

die Fahrzeugschlange stetig vorwärts – das verursacht deutlich mehr Nervenkitzel als ein öder Digitaluhr-Countdown.

Wie im Reisekatalog

Die frei begehbaren Außenwelten von **Breed** verwöhnen das Auge: Neben tiefen Schluchten erheben sich majestätische Hügelketten. Palmen wachsen auf sandbedeckten Landzungen, die sich ins scheinbar unendliche Meer strecken. Die futuristischen Bauten der Außerirdischen wirken in den Landschaften wie faszinierende Fremdkörper – von innen dagegen trist und grau. Die ersten Levels spielen in tropischen Gefilden, später schlägt es die Helden aber auch auf eisige Berge und in staubige Wüsten. Figuren, Fahrzeuge und Gebäude passen mit Polygonreichtum und schicken Texturen zum (bis auf die Innenräume) sehr guten grafischen Gesamtbild.

Außenareale sind in **Breed** so groß, dass Sie laut den Entwicklern durchschnittlich drei Stunden für einen Level brauchen – wenn Sie das Missionsziel direkt verfolgen. Es lohnt sich aber, die kompletten Karten zu

erkunden: Oft entdecken Sie dabei Abkürzungen, die am Feind vorbeiführen. Oder es verbergen sich Waffen, Munition und Erste-Hilfe-Pakete in Höhlen, was den Kampf gegen die Aliens merklich erleichtert. **GV**



Angesichts der riesigen **Areale** soll eine Mission etwa drei Stunden dauern. Jeder Punkt der Landschaft ist erreichbar.



Unser Soldat ist in die Reichweite eines **Stationärgeschützes** der Alien-Brut marschiert – schlechte Idee.

Breed

Genre: 3D-Action
Termin: Mai 2003

Entwickler: Brat Designs
Ersteindruck: Gut

Georg Valtin: »Luftkämpfe, Panzerfahrten und Ballerpassagen haben mir in der Preview-Version gleichermaßen gut gefallen. Wenn dann auch noch die bisher eher durchwachsene KI der Kameraden und Gegner stimmt, dürfen wir uns auf einen zünftigen Action-Kracher freuen.«