Im **Tutorial** kämpft sich der Held Matt Baker nächtens durch ein zerstörtes Krankenhaus.

Verwischeffekte werden auch in Hell's Highway genutzt, um dramatische Szenen zu unterstreichen.

Wussten Sie's? Der Weg in die Hölle führt durch dieNiederlande. Jedenfalls für die Amerikaner im Herbst des Kriegsjahres 1944.

Brothers in Arms
Hell's Highway

AB 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 2691
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 1774

Bereits beim Start eines Spiels zu wissen, dass man zwar überleben, aber trotzdem nicht gewinnen wird, ist ungewöhnlich. Doch die Geschichte will es so. In **Brothers in Arms: Hell's Highway**, dem dritten Teil der Serie, geht es um die »Operation Market Garden« im September 1944. Ziel des gigantischen Luft-Boden-Angriffs der Alliierten war es, hinter den deutschen Westwall zu gelangen, um den Krieg noch vor Weihnachten zu beenden. Der Plan scheiterte.

An uns hat es im Fall von **Hell's Highway** aber nicht gelegen. Haben wir uns doch beim Publisher Ubisoft mit vollem Einsatz durch eine riesige Mission des Taktik-Shooters gekämpft.

Matt und Mannen

Wenn Sie den ersten **Brothers in Arms**-Teil (**Road to Hill 30**) gespielt haben, kennen Sie den Helden von **Hell's Highway** bereits. Matt Baker, ehemals Truppführer in der Fox Kompanie des 502. Fallschirmjägerregiments, gehört nun einer speziellen Aufklärer-Einheit an. Das Kompanie-Logo auf seinem Helm hat er abgekratzt und mit einem »R« für »Recon« (Aufklärung) übermalt.

Matt und seine Männer (darunter auch Joe Hartsock, Held aus **Brothers in Arms: Earned in Blood**) sind unter den ersten US-Soldaten, die auf niederländischem Boden landen und das Gebiet für weitere Fallschirmspringer und vor allem für Lastensegler (Operation Market) sichern sollen.

Zuvor bei den Brüdern

Dass man einen unserer größten Kritikpunkte an den Vorgängern mit **Hell's Highway** aus der Welt schaffen will, merken wir schon bei der einleitenden Präsentation durch Gearbox-Chef Randy Pitchford. Er zeigt uns das extralange Intro des Spiels, das im »Zuvor bei ...«-Stil von US-Fernsehserien die Geschehnisse der ersten Spiele zusammenfasst. Weil Bild und Ton dabei ähnlich intensiv wie im HBO-Mehrteiler **Band of Brothers** sind, können wir uns einer Gänsehaut nicht erwehren.

Später, als wir Hand an Tommy Gun und M1 Karabiner legen und das Programm erstmalig selbst ausprobieren, stellen wir erfreut fest, dass der Entwickler diese Marschroute offenbar durchs ganze Spiel beibehalten will: Innerhalb der einzelnen, teils mehrfach gestaffelten Einsätze erleben wir immer wieder Zwischensequenzen, die das Geschehen umreißen und uns die Soldaten außerhalb der eigentlichen Kampfhandlungen näherbringen.

Zoom auf die Beine

Doch nicht nur in Einspielern orientiert sich **Hell's Highway** an Film und Fernsehen. Auch mitten im Kampf präsentiert das Spiel kinoreife Einlagen – die geschmack-

Held Matt hat sein altes **Kompanie-Logo** vom Helm abgekratzt und mit einem »R« für »Recon« übermalt.

Das Recon-Team hat sich hinter einer Backsteinmauer verschanzt. Der **Holzzaun** bietet keinen Schutz.

Mit 540 Transportflugzeugen und 1.300 Lastenseglern war nur die »Operation Varsity« größer als die »Operation Market«.

Dank der aktuellen **Unreal-Engine** ist der Detailgrad des neuesten Brothers-in-Arms-Spiels enorm. Gerade die niederländischen Dörflein sehen fast fotorealistisch aus.

lich zuweilen hart an der Grenze sind: Wir werfen eine Granate in eine deutsche Stellung. Der Sprengkörper landet direkt zwischen den Beinen eines Soldaten. Bei der Detonation verlangsamt sich dann das Geschehen, die Kamera zoomt heran und zeigt in Zeitlupe nicht nur, wie der Mann in die Luft geschleudert wird, sondern auch, wie das linke Bein von der Detonation zerfetzt wird.

Solche Sequenzen bekommen Sie immer dann präsentiert, wenn Sie besondere Aktionen durchführen, eben eine Granate sehr genau platzieren oder einen Kopftreffer landen. Wir rechnen damit, dass die drastischen, unangenehm verherrlichenden Darstellungen von Amputationen oder Vergleichbarem in der deutschen Version fehlen werden und dass Sie Szenen dieser Art ohne Bluteffekte erleben. In der von uns bei Ubisoft gespielten US-Version fanden wir im Menü immerhin einen Schalter zum Deaktivieren – danke.

Nur überlebt

Spielerisch unterscheidet sich **Hell's Highway** zunächst mal nicht sonderlich von den ersten Teilen. Noch immer rücken wir in kleinen Gruppen vor, lassen von unseren KI-Kameraden gezielt Sperrfeuer auf feindliche Stellungen legen, arbeiten uns über die Flanken heran, um die Gegner auszuschalten. Die bekannten runden Anzeigen signalisieren wie gehabt, ob sich die Widersacher im Angriffsmodus (rote Anzeige) befinden oder man auf Gegnerseite gerade die Köpfe einzieht (graue Anzeige). Doch Gearbox hat einige Neuerungen eingebaut, die das Geschehen zwischen Tulpenfeldern, Windmühlen und Backsteinhäuschen deutlich intensiver gestalten: Die Kampfareale sind zum Teil größer als in den Vorgängern und bieten mehr alternative Routen. Holzaufbauten wie Zäune und Fässer stellen keinen dauerhaften Schutz mehr dar. Unter Beschuss zerbröseln diese Deckungen nach und nach. Und eine zusätzliche Anzeige verrät, ob Sie sich in unmittelbarer Gefahr befinden. Färbt sich der Bildschirm rot und addiert sich ein Blur-Effekt an den Rändern, hat von irgendwo ein Gegner freie Schussbahn auf Sie. Gerade diese Art der Warnung hat uns in den hart umkämpften Niederlanden gleich mehrfach das Leben gerettet. Hat aber am Ende doch nichts genützt: Operation Market Garden scheitert. Die Geschichte will es so. PET

Duckt sich Matt hinter einer Mauer, wechselt die Kamera für eine bessere Übersicht in die **Außenperspektive**.

Brothers in Arms: Hell's Highway

▸Angespielt ▸Genre **Taktik-Shooter** ▸Termin **2. Quartal 2008**
▸Hersteller **Gearbox / Ubisoft** ▸Status **zu 90% fertig**

Petra Schmitz: Als Fan des Mehrteilers Band of Brothers (mittlerweile dreimal geschaut) freue ich mich über die vielen Zwischensequenzen, die mir die Konflikte der Männer näherbringen. Das ist das, was ich stets schmerzlich bei Spielen mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik vermisst habe. Wenn Gearbox das bis zum Ende von Hell's Highway durchzieht, können wir uns auf den besten Teil der Serie freuen.

petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Die Figur des Matt Baker basiert unter anderem auf dem amerikanischen Kriegshelden Harrison C. Summers.