



gamestar.de  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5546

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Der dritte Teil der Serie ist nicht nur spielerisch der beste, sondern auch der erzählerisch intensivste.

# Brothers in Arms Hell's Highway

Matt Baker hat viel erlebt. Zu viel für den jungen Sergeant, so scheint es. Er sitzt zerschunden irgendwo Tausende Kilometer von seiner Heimat entfernt in den Niederlanden, mitten im Zweiten Weltkrieg und zürnt mit Gott – der nicht auf Matt hörte, als er ihn bat, keinen der Männer mehr zu nehmen. Doch sein Zorn ist es auch, der Matt weiter treibt und ihn nicht aufgeben lässt. Und das Tolle daran: Sie werden es merken, wenn Sie den dritten Teil von **Brothers in Arms** spielen. **Hell's Highway**

bringt nämlich das Kunststück fertig, ein spannender und fordernder Taktik-Shooter zu sein und gleichzeitig eine Geschichte zu erzählen, die kaum jemandem kalt lassen dürfte.

### Der Film im Spiel

Freundschaft, Verzweiflung und Wahnsinn sind die Hauptelemente der Handlung von **Hell's Highway**. Und im Zentrum dieser Dreieinigkeit befindet sich Matt Baker. Zusammen mit seinem Freund Joe Hartsock führt der Sergeant eine Aufklärungseinheit in

nicht funktioniert hat, lehren uns die Geschichtsbücher.

**Hell's Highway** beginnt mit einer langen Rückblende auf die bisherigen **Brothers in Arms**-Teile **Road to Hill 30** (Held: Matt Baker) und **Earned in Blood** (Held: Joe Hartsock). In der Filmszene werden Ihnen markante Eckpunkte der beiden Vorgänger präsentiert, die später im Spiel mal in kleineren, mal in größeren Zusammenhängen wieder auftauchen. Zu keinem Zeitpunkt wirken die Rückbezüge zerfasert oder zusammenhanglos, sondern fügen sich gekonnt ins übrige Geschehen ein. Das thematisiert gleichermaßen die Freundschaften und Feindschaften in Matts Truppe als auch Einzelschicksale. Franky etwa, der jüngste der Soldaten, verliebt sich in Eindhoven in ein Mädchen und versucht es im Alleingang vor den Deutschen zu retten. Das gipfelt in einer dramatischen Szene, die dem einen oder anderen Tränen in die Augen treiben wird. Ein anderes Mal verlässt Matt die Marschroute, um den Sohn eines

die »Operation Market Garden«, die Luft-Boden-Offensive der Alliierten, die im September 1944 einen Korridor durch die Niederlande schlagen sollte, um den Zweiten Weltkrieg schnell zu beenden. Dass das aus vielerlei Gründen



Erst in den letzten beiden Missionen kommandieren Sie drei Teams gleichzeitig.



Mit dem **Bazooka-Team** sind Sie nahezu unbesieglich. Die explosiven Hohlladungen räumen auf einen Schlag gleich mehrere Gegner aus dem Weg.

holländischen Untergrundkämpfer zu suchen. Der Held findet den Burschen und bringt ihn sicher zum Vater. Doch der Krieg in **Hell's Highway** hält nicht zwingend ein Happy End für die Sympathieträger parat.

### Das Spiel im Film

Während das Spiel im Vergleich zu den Vorgängern in Sachen Sto-

ry mächtig zugelegt hat, bleibt es der Reihe bei der Spielmechanik größtenteils treu: In der Rolle von Matt steuern Sie über Tasten und Mausclicks Teams über Felder und Bauernhöfe, durch kleinere Dörfer und durch die Häuserschluchten von Eindhoven, lassen Sperrfeuer auf Feinde legen, bis die sich nicht mehr aus der Deckung trauen, und greifen dann

über die Flanken an. Haben Sie sich selber ein Maschinengewehr geschnappt oder das neue Bazooka-Team dabei, ist Sperrfeuer oft nicht nötig. Gerade die Sprengkörper aus der Panzerabwehrwaffe heben selbst tonnenschwere Sandsack-Barrikaden und die dahinter befindlichen Soldaten problemlos in die Luft. Lediglich bei massiven Steinmauern, Metall-

barrikaden und gepanzerten Flak-Geschützen bleiben die Raketen meistens wirkungslos. Damit das ganze nicht zu simpel wird, haben Sie nur selten Zugriff auf die Bazooka-Truppe. Die meiste Zeit werden Sie von einem Angriffsteam und einem Sperrfeuer-Team oder einem MG-Team begleitet. In den letzten beiden Missionen des Spiels sogar von allen dreien.



Um einen Scharfschützen zu stellen, muss Matt sich seinen Weg durch ein **Kirchenschiff** bahnen.



Baker kämpft sich durch ein **Krankenhaus**. Dort erleben Sie einen der ergreifendsten Augenblicke im Spiel.

## Filmreife Zwischensequenzen



Die **Minifilme**, die Hell's Highway wie ein roter Faden durchziehen, sind in Sachen Inszenierung hollywoodreif.

## Abwechslung in der Kriegsmonotonie

Damit Ihre Männer nicht fallen wie die Fliegen, lotsen Sie sie von Deckung zu Deckung. Das können Gräben, Mauern oder Häuserserecken sein. Nur bei Holzaufbauten wie Zäunen, Karren oder Kaninchenställen müssen Sie aufpassen. Die werden ratzfatz von feindlichen Geschossen zu Katzenstreu geschreddert.

Über Deckungen und Flanken arbeiten Sie sich nach und nach zu den Zwischenzielen der insgesamt zehn langen Missionen vor. Mal müssen Sie mehrere Flak-Geschütze ausschalten, dann wieder eine Tankstation der Deutschen zerstören, dann ein Gebäude von unten nach oben von Feinden befreien. Den Überblick behalten Sie über die taktische Karte. Auf der sehen Sie wie in einem Strategiespiel die Umgebung von oben, erkennen mögliche Routen, wichtige Punkte sowie Feindpositionen. Zwar bleibt die Vorgehensweise bei den Einsätzen oft die gleiche, langweilig wird's allerdings dank der abwechslungsreichen Schauplätze und der ge-

schildten Einbindung in die Handlung nie. Zusätzliche Abwechslung gibt's in den Abschnitten, in denen Sie mit Matt allein unterwegs sind. Dann spielt sich **Hell's Highway** fast wie ein reinrassiger Shooter. Besonders gefallen hat uns eine Hetzjagd durch ein brennendes Gebäude, die mit einem furiosen Finale endet.

Zudem sind die Deutschen selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade kein simples Kanonenfutter. Sie verlagern Positionen, jagen Panzerabwehraketen in Ihre Richtung und greifen auch schon mal in Massen und ohne Rücksicht auf Verluste frontal an. Blöd nur: Matt und Männer werden selten über Flanke bedrängt, also von den Seiten oder gar hinten angegriffen, Granaten werfen die Feinde nie.

## Fehler auf dem Schlachtfeld

Sicher, auch **Hell's Highway** hat Macken. Da wären beispielsweise die zeitweiligen Aussetzer der KI auf Verbündetenseite. Manchmal bleiben Ihre Männer an kleinsten Hindernissen hängen und ster-



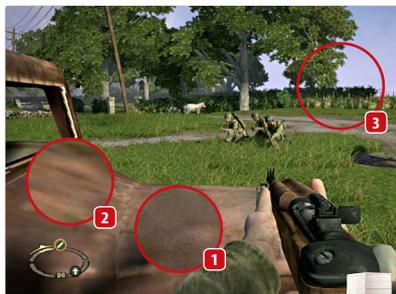
Auf der **taktischen Karte** werden Ihre Ziele verzeichnet.

ben im Kugelhagel, manchmal stehen sie einfach so im offenen Feuer. Doch die meiste Zeit verhalten sich die Burschen nachvollziehbar intelligent, suchen im Umkreis der zugewiesenen Position nach sicheren Stellen, nehmen Gegner selbstständig unter Beschuss und werfen Granaten. Und zuweilen blaffen die Männer Sie auch an, wenn Sie sie im offenen Feld vergessen haben.

Viel häufiger allerdings dürften Sie Ihre Teams ungewollt in den Tod schicken. Über die zweite Maustaste geben Sie Vorrückbefehle – weisen aber auch Ziele zu. Die Anzeige ändert sich jeweils

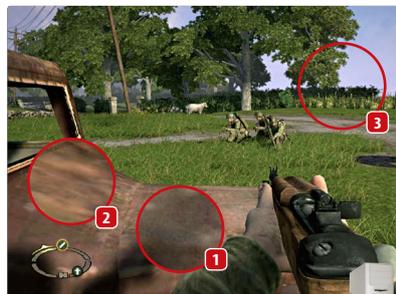
## TECHNIK-CHECK

## BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



**STANDARD-PC**  
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7600 GT

► 1024x768 ► niedrige Details  
Niedrige Details wirken sich in undetaillierten Schatten 1 und matschigen Texturen 2 aus. Die Atmosphäre leidet dank Vegetationsdichte und Fernsicht 3 nur wenig.



**MITTELKLASSE-PC**  
ATHLON 64 X2/3800+ • 2,0 GBYTE RAM • GEFORCE 8600 GT

► 1280x1024, mittlere Details  
Mit mittleren Details wirken Schatten 1 und Texturen 2 bereits realistischer, zudem hilft die höhere Auflösung. Vegetationsdichte und Fernsicht 3 bleiben gleich.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050, maximale Details  
In der Maximalstufe beeindruckt exakte Schatten 1 sowie hoch aufgelöste Texturen 2. Vegetationsdichte und Fernsicht 3 bleiben identisch zur Minimaleinstellung.

### TECHNIK-TIPPS

- Das Spiel bietet mit »Schattentexturqualität«, »Schattendetail« und »Texturauflösung« nur drei Einstellungen, die die Grafik beeinflussen. Bei Performance-Problemen senken Sie am besten zuerst die Schattendetails.
- Bei Grafikkarten mit 256 MByte Videospeicher oder weniger sollten Sie höchstens mittlere Texturauflösung wählen. Erst ab 512 MByte ist maximale Texturauflösung empfehlenswert.

- Im Technik-Check wurde der Bildschirm bei ATI-Karten der HD 3000- und 4000-Serie gelegentlich schwarz. Minimieren Sie in diesem Fall das Spiel mit **[Alt Gr] + [Esc]**, und maximieren Sie es danach wieder. Das behebt das Problem temporär.

### Checkliste

- 5,6 GByte Speicherplatz
- Dual-Core-Prozessor
- 1024 MByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c



### SO LÄUFT BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra																
	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT																
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2X												
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	X1950 XTX												
PROZESSOR	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT/GS	9800 GTX	GTX 260											
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870										
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+																
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE													
3	Athlon 64	3500+	3500+	3500+	3500+	FX-57														
	Athlon 64 X2			3800+	4400+	5000+	6000+													
	Phenom	8450	8750	9500	9950															
	Core 2	E4300	E6300	E6600	Q6600	Q9550														
4	Legende	1	2	3	4															
		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

1 läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details  
2 läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Details  
3 läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details ab 8800 GT/HD 4850 mit aktiviertem AA/AF



Als britischer **Panzerschütze** räumen Sie den Weg für Matt und seine Männer frei.



Im nächtlichen **Eindhoven** brennen die Häuser nach einem Luftangriff der Deutschen.

kontextsensitiv. Wer zu schnell klickt, steuert die Männer in die feindliche Schusslinie, statt den Feuerbefehl zu erteilen. Doch keine Sorge, das Spiel legt häufig automatische Speicherpunkte an, frei speichern dürfen Sie nicht. Zudem tauchen gefallene Verbündete in den ersten beiden der drei Schwierigkeitsgrade nach Abschluss einer Mission wieder auf und sind beim nächsten Einsatz abermals mit von der Partie.

### Licht im Engine-Brei

Die **Brothers in Arms**-Serie nutzt seit jeher die Unreal-Engine. **Hell's Highway** basiert auf der dritten Version und sieht dementsprechend viel besser aus als die Vorgänger. Ein richtiger Grafikknaller ist das Spiel dennoch nicht. Dazu gibt's an zu vielen Stellen zu matschige oder schlicht langweilige Texturen. Und die Bäume sehen zuweilen aus wie

aus dem Legobaukasten. **Hell's Highway** gewinnt aber viel über die guten Lichteffekte. Die Nachtmission in Eindhoven brennt sich wortwörtlich in Ihr Gedächtnis.

Massiv geärgert hat uns allerdings die achte Mission »Black Friday«, die eigentlich ein Höhepunkt im Spiel ist. Darin regnet es wie aus Kübeln, und Gegner sind nur schwer auszumachen. Jedoch haben uns böse Grafikaussetzer auf unserem Testrechner den Spaß vermiest. Wir mussten das Spiel nach jedem Zwischenziel neu starten. Das Problem tritt zuweilen und ausnahmslos bei ATI-Karten auf. Der Publisher Ubisoft ist darüber informiert und bekommt das Problem hoffentlich noch vor Erscheinen von **Hell's Highway** Ende September in den Griff. Denn abgesehen davon läuft das Spiel erstaunlich fehlerfrei über die berühmte Höllenstraße in den Niederlanden. **PET**

### Endlich Action

**Fabian Siegmund:** Was mich an Brothers in Arms bislang immer störte, war die künstliche Atmosphäre: sterile, lineare Levels, die immer gleiche Spielmechanik und ein klinischer Look. Mit **Hell's Highway** hat das nun ein Ende. Der neueste Teil der Serie ist ein echter, griffiger Taktik-Shooter, der sich endlich vom monotonen Standardablauf »Deckungsfeuer von vorne, dann Angriff von der Seite« verabschiedet hat. Mein Tipp: Schalten Sie die Zielmarkierungen über den Köpfen der Gegner aus. Dann fühlt sich **Hell's Highway** noch echter an.



fabian@gamestar.de

### Großartig!

**Petra Schmitz:** Wenn's nach mir ginge, könnte **Hell's Highway** nur aus Zwischensequenzen bestehen. Die sind fantastisch. Die meiste Zeit sehr ernst, bringen Sie mir Baker, seine Kameraden und die Abgründe des Kriegs auf eindringliche Art näher. Umso mehr schmerzt es mich, wenn einer der Männer zu Boden geht. Dann muss ich zwanghaft den letzten Checkpunkt laden, selbst wenn ich die Mission auch so schaffen könnte. Doch keine Sorge: Der dritte Teil von Brothers in Arms ist trotz des schnell durchschaubaren Kartendesigns und des Bazooka-Teams noch immer fordernd, vor allem auf höheren Schwierigkeitsgraden. Ganz klar der beste Teil der Serie.



petra@gamestar.de

## BIA: HELL'S HIGHWAY

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Gearbox Software (BIA: Earned in Blood, GS 12/05: 82 Punkte)  
 PUBLISHER Ubisoft  
 SPRACHE Deutsch, Englisch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.9.2008  
 CA. PREIS 50 Euro  
 USK keine Jugendfr.



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

Durchgehend motivierend dank spannender Missionen und toller Zwischensequenzen.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch — fiktiv  
 FREIHEIT linear — offene Welt  
 HANDLUNG einfach — komplex  
 GEWALT keine — brutal  
 SPIELABLAUF Action — Taktik

### ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig  
 SPIELMECHANIK einfach — komplex  
 SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial  
 SPEICHERSYSTEM Checkpunkt-System

ERFORDERT  
 Schnelle Reaktionen  
 Orientierungsfähigkeit  
 Logik & Überlegung  
 Geduld  
 Handeln unter Zeitdruck  
 Vorausplanung  
 Mikromanagement  
 Teamfähigkeit

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHERN-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,8 GHz Intel A64 3.500+ AMD 1,0 GByte RAM 5,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4.400+ AMD 2,0 GByte RAM 5,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6.000+ AMD 2,0 GByte RAM 5,6 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN  
 GeForce 6600 GT  
 GeForce 7600 GT  
 GeForce 7800 / 7900  
 GeForce 8600 GT / GTS  
 GeForce 8800 GT / GTS  
 Radeon X800 / X850  
 Radeon X1800 / X1900  
 Radeon HD 2600 XT  
 Radeon HD 2900 XT  
 Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER noch keine Wertung möglich

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (20)  
 SPIELTYPEN LAN, Internet  
 DEDICATED SERVER nein  
 SERVERSUCHE intern via Gamespy  
 MULTIPLAYER-SPASS keine Angabe möglich  
 FAZIT Wir holen den Multiplayer-Test mit Erscheinen des Spiels auf GameStar.de nach.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ jeder Soldat hat ein eigenes Gesicht + gute Animationen + knallige Effekte - matschige Texturen - Flora wirkt teils unecht	8 / 10
SOUND	+ fantastische englische Sprecher + stimmungsvolle Musik + realistisch klingende Waffen - Sprachsamples wiederholen sich	10 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Spieltempo erlaubt gründliches Planen + gelungenes Tutorial - kein freies Speichern	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unglaubliche dichte Stimmung + filmreife Kamerafahrten und -einstellungen - Deutsche bleiben blass	9 / 10
BEDIENUNG	+ leichte Steuerung + perfektes Deckungssystem + Angriff- und Vorrückbefehl liegen auf einer Taste	9 / 10
UMFANG	+ lange Story-Kampagne + Wiederspielwert durch extraharten Modus + lange Zwischensequenzen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ Land, Stadt, Innenlevels - Abwechslung satt + mehrere Möglichkeiten vorzurücken - Kartenaufbau trotzdem oft simpel	7 / 10
KI	+ Teams verhalten sich perfekt + Männer suchen Deckungen - kleine Aussetzer auf Freundeseite - Feinde nutzen Flanken	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ jede Waffe zum Aufnehmen + Teams mit unterschiedlicher Feuerkraft + Panzerfahrten + versteckte Extras	9 / 10
HANDLUNG	+ großartige Zwischensequenzen + Mischung aus Dramatik und komischen Momenten + facettenreiche Handlungsstränge	10 / 10

PREIS/LEISTUNG wegen fehlender MP-Wertung nicht möglich

FAZIT Sehr gutes Spiel und großartiges Kriegsdrama.

