

Brigade 7.62 spielt sich grundsätzlich wie der Taktik-Klassiker Jagged Alliance. Nur sehr viel schlechter.

Brigade 7.62 High Calibre

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6006

Fiktive Länder müssen immer herhalten, wenn Chuck Norris, Jean-Claude van Damme oder der junge Arnie durch den Dschungel robben, um irgendwelche Bösewichte zu terminieren. Fiktive Länder sind als Kulisse für Söldnerabenteuer nämlich ganz prima, weil ihre Regierungen Spiele-Entwickler nicht juristisch belangen können, falls ihr Land schlecht dargestellt wird. **Brigade 7.62** wäre ein Parade kandidat für eine solche Klage. Nicht nur, weil hier Söldner eine südamerikanische Bananenrepublik auf den Kopf stellen, sondern auch, weil dieser Staat schrecklich langweilig ist.

Aggressiver Barhocker
Brigade 7.62 macht ziemlich genau das nach, was die großartige **Jagged Alliance**-Reihe vorge macht. Nur schlechter, und in 3D. Wir reisen durch einen fiktiven Kleinstaat, heuern Söldner an, erledigen Aufträge, liefern uns (in Echtzeit ablaufende, aber bis auf Runden-Niveau drosselbare) Gefechte mit anderen Söldnern, Soldaten, Rebellen. Steigern unsere Charakterwerte, kaufen Waffen, bringen Sektoren unter unsere Kontrolle. Es steckt wahnsinnig viel drin im Spiel, aber nichts funktioniert richtig gut, vieles mäßig, einiges nur mit jeder Menge Geduld.

Beispiele? Wir stapfen mit unserem Hauptcharakter in eine Bar und wollen einen Söldner anheuern. Der beschimpft uns als Nazi und greift an, wir können entweder selber sterben oder ihn umbringen. Sterben wir, ist das Spiel vorbei, bringen wir ihn um, sprechen wichtige Leute nicht mehr mit uns. Warum der Kerl uns angreift, bleibt schleierhaft – bis wir genauer in »unsere« Biografie schauen und herausfinden, dass wir in Dresden geboren sind. Und der tote Söldner entpuppt sich post mortem als Jude. Aha.

Wir laden den Spielstand vor dem Barbesuch – diesmal steht

3D ist 1D zu viel

Martin Deppe: Seit Marketing-Leute auf den Trichter kamen, dass unbedingt »3D-Grafik!« auf den Packungen prangen muss, kommt fast jedes Spiel in 3D daher. Auch solche, die mit 2D besser fahren würden. **Brigade 7.62** ist so eines: Ständig kämpfe ich mit der Kamera statt mit Gegnern. Es ist aufwändiger, in einem Gebäude in den zweiten Stock zu laufen, als ein Dutzend Feinde zu perforieren. Es hat schon seinen Grund, warum die **Jagged Alliance**-Teile mit ihrer isometrischen Perspektive heute noch unübertroffen sind.



redaktion@gamestar.de



Warum über der Söldnerin »Wüste« steht? Ihr Deckname »Dessert« ist falsch übersetzt ...



Wir greifen Plünderer an. Die **Farbkreise** zeigen die Waffenreichweite an, die Zielsicht rechts ist abschaltbar.

doch ein anderer Söldner, den wir uns aber nicht leisten können. Überhaupt sind die Finanzen völlig unausgewogen, Gegenstände exorbitant teuer, Belohnungen viel zu niedrig. Unausgewogen auch die Kämpfe, vor allem am Anfang haben wir mit Pistole und T-Shirt-Panzerung keine Schnitte gegen Banditen mit Gewehren.

Dschungelcamper

Dabei sind die Gefechte im Echtzeit-Rundenmix eigentlich die

Stärke des Spiels, gut zu steuern und spannend. Tipp: Im Optionsmenü die Todesschüsse deaktivieren, sonst kommt schnell Frust auf. Doch die Kämpfe machen nur einen überraschend geringen Teil des Spiels aus. Viel zu lang sind wir mit Botengängen, langweiligen Textfenstern und dem Aufstöbern von Leuten beschäftigt. Und mit Dauerlaufen durch hässliche Amtsgebäude. Sowa ist doch schon im echten Leben furchtbar!

Martin Deppe

BRIGADE 7.62

ENTWICKLER Apeiron (Brigade E5, GS 08/06, 44 Punkte)

PUBLISHER Peter Games

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 98 S. Handb. auf DVD

TERMIN (D) 26.2.2009

CA. PREIS 40 Euro

USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,0 GHz Intel			2,4 GHz Intel			2,6 GHz Intel			3D-GRAFIKKARTEN ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800
XP 2000+ AMD			XP 2400+ AMD			XP 2600+ AMD			
512 MB RAM			768 MB RAM			1,0 GB RAM			
4,4 GB Festplatte			4,4 GB Festplatte			4,4 GB Festplatte			

PROFITIERT VON Breitbildformat
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hohe Sichtweiten + hässliche Innenräume + wenige Animationsphasen + mangelnde Übersicht + ordentliche Waffensounds + starke Lautstärke-Schwankungen + spartanische Umgebungsgerausche + kein Surround-Sound + drei Schwierigkeitsstufen mit optionalen Einstellungen + Preise und Sold unausgewogen + Gefechte oft unfair schwer	4 / 10
SOUND	+ gute Söldnersteuerung in den Gefechten + schnelles Inventar-Hantieren + katastrophale Kamera vor allem in Gebäuden	4 / 10
BALANCE	+ glaubwürdige Machtverhältnisse + schöne Textfenster + schlechte Übersetzungen	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gute Söldnersteuerung in den Gefechten + schnelles Inventar-Hantieren + katastrophale Kamera vor allem in Gebäuden	4 / 10
BEDIENUNG	+ lange Kampagne + vier Hauptparteien + versteckte Orte + kein Tutorial	7 / 10
UMFANG	+ spannende Kampfaufträge + übersichtliches Journal + mangelnde Abwechslung + nervige Zufallsgefechte	5 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Gegner nutzt geschickt Waffenreichweite und Gelände Vorteile + Wegfindungsprobleme + Gegner zu unbeweglich	5 / 10
KI	+ über 30 unterschiedliche Söldner + elf Haupt- und neun Neben-Charakterwerte + Werte steigen nur automatisch	7 / 10
EINHEITEN	+ verschiedene Strategien möglich + Freiheit bei der Missionswahl + lange Laufwege (Botengänge!)	6 / 10
KAMPAGNE		

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Gute Taktik-Gefechte, langatmiges Drumherum.