Ark-Sicherheit oder **Widerstand**? Beide Gruppen kämpfen um die Vorherrschaft in der Arche.

Brink

▸Angeschaut ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **3. Quartal 2010**
▸Hersteller **Splash Damage / Bethesda** ▸Status **zu 70% fertig**
▸GameStar.de **Quicklink 6286** ▸Potenzial **–**

Friedlich schwebte die Arche (The Ark), aus Hunderten unterschiedlicher Inseln bestehend, als selbstversorgender »grüner« Lebensraum dahin. Doch dann stiegen die Ozeane, und die Menschheit flüchtete sich in die Arche. Seitdem wird geschossen.

Nach 25 Jahre währender Isolation von der restlichen Menschheit und totaler Überfüllung bricht ein Bürgerkrieg zwischen der Ark-Sicherheit und dem Widerstand aus. Sie mischen sich natürlich ein, schließlich geht's um die Zukunft der Menschheit. Das ist das Szenario von **Brink**, dem neuen (Multiplayer-)Shooter von Splash Damage, die zuletzt **Quake Wars: Enemy Territory** verantworteten. Während die Wahl der Seite noch eine untergeordnete Rolle spielt, wird's bei der Charaktererstellung schon interessanter. Einen Muskelprotz, der viel wegstecken kann, oder ... na ja, eigentlich ist's auch egal, denn in **Brink** wird es anscheinend möglich sein, an kleinen Stationen in den Levels die Befähigungen Ihres Helden spontan zu ändern. Neue Waffen und Kleinaufträge ähnlich wie in **Quake Wars** gibt's dort obendrein. Für erledigte Gegner hagelt es Erfahrungspunkte, mit denen Sie sich Rüstungsstücke kaufen können. So soll sich nach und nach ein individueller Charakter formen. Individuell sind auch Ihre Möglichkeiten, durch die Levels zu kommen. Durch Drücken der sogenannten »SMART«-Taste erkennt das Spiel automatisch die gescheiteste Aktion in Laufrichtung: ein Geländer wird übersprungen, eine Lücke genutzt. Durch dieses System will Splash Damage einen rasanten und schnellen Spielfluss aufrechterhalten. Den können Sie komplett allein, online oder im Koop-Modus mit bis zu sieben Spielern genießen. JG

Dank der **SMART-Taste** geht's in Brink deutlich rasanter und actionreicher durch die Levels.

Die **Dunkle Brut** ist zäher, als die Legenden behaupten.

Dragon Age Awakening

▸Angeschaut ▸Genre **Rollenspiel-Addon** ▸Termin **18. März 2010**
▸Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ▸Status **zu 80% fertig**
▸GameStar.de **Quicklink 6685** ▸Potenzial **–**

Der Erzdämon ist besiegt, aber die Dunkle Brut dennoch nicht verschwunden. Warum, erklärt das erste Addon zu Biowares Rollenspiel-Erfolg.

Nach zwei kleineren Zusatzinhalten zum Herunterladen werkelt Bioware derzeit an **Awakening**, dem ersten vollwertigen Addon zum Rollenspiel **Dragon Age: Origins**. Als Anführer der Grauen Wächter ist es Ihre Aufgabe, den Orden neu aufzubauen und herauszufinden, weshalb die Dunkle Brut, entgegen anders lautenden Legenden, immer noch nicht verschwunden ist. Dabei hängt der Verlauf der Geschichte erneut von Ihren Entscheidungen ab. Die erste wartet bereits bei Spielstart, wenn Sie wählen müssen, ob Sie Ihren Charakter aus dem Originalspiel übernehmen oder im Land Orlais mit einem neuen Grauen Wächter beginnen möchten. In jedem Fall treffen Sie auf fünf neue Gruppenmitglieder sowie einen bereits bekannten Charakter. **Awakening** soll Mitte März erscheinen. Es bleibt also noch etwas Zeit, um **Dragon Age** durchzuspielen. SD

Splinter Cell Conviction

▸Angespielt ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **April 2010**
▸Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ▸Status **zu 95% fertig**
▸GameStar.de **Quicklink 5698** ▸Potenzial **Sehr gut**

Spezialagent Fisher bleibt bis April im Verborgenen, um dort noch ein wenig zu trainieren.

Eigentlich sollten Sie in diesem, spätestens aber im nächsten Heft den Test zu **Splinter Cell: Conviction** finden. Doch das Actionspiel wurde jüngst vom 25. Februar auf April verschoben. Der Entwickler und Publisher Ubisoft will dem Titel mehr Feinschliff verpassen.

Wir konnten Sam erst vor kurzem wieder durch sein fünftes Abenteuer scheuchen und waren nach der bisherigen Skepsis nun deutlich optimistischer. Die KI hat seit dem letzten Probespielen einen echten Qualitätssprung gemacht. Zig Gegner lässig mit der Pistole auszuschalten, das klappt nicht mehr. Stattdessen ist Taktik angesagt. Wir mussten beispielsweise in einer Halle einen gut bewachten Helikopter sprengen und hatten die Wahl: die vielen Gegner nach und nach um die Ecke bringen (etwa unter einem gerade noch von der Decke baumelnden Motorblock begraben)? Oder auf volles Risiko gehen und die Burschen ans andere Ende des Gebäudes locken, schnell den Sprengsatz legen und verduften? Gerade in den offeneren Levels soll **Splinter Cell: Conviction** immer wieder solche Varianten bieten. Wir sind gespannt, ob's stimmt. PET

Geht noch immer: Gegner als **Schutzschild** einsetzen.

Brink ist ein germanisches Wort, das seit dem Frühmittelalter eine leicht erhöhte Stelle oder eine Küste bezeichnet.