

# Brink

**Tempo, Taktik und eine neue Art, sich durch die Levels zu bewegen: Der neueste Mehrspieler-Shooter der Quake Wars-Macher sieht schon jetzt vielversprechend aus.**



Sicherheitskräfte rücken mit ihrem Roboter in Richtung der Aufständischen vor.

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6286

Alles hätte so schön sein können. Die Arche, eine riesige schwimmende Stadt, sollte ihren Bewohnern eine paradiesische, vollkommen ökologische Heimat sein. Der Himmel auf Erden eignet sich allerdings kaum als Szenario für einen Ego-Shooter, und so wird die Arche nach einer Treibhaus-Sintflut zum letzten Zufluchtsort der Menschheit.

Als der Spieler im Jahre 2045 die Arche, und damit die Welt des Ego-Shooters **Brink**, betritt, stehen sich dort verfeindete Fraktionen gegenüber, die bereits Jahrzehnte um die verbleibenden Ressourcen ringen. So weit, so unspektakulär. Was den neuen

Multiplayer-Action-Titel von Splash Damage allerdings wirklich zu etwas Besonderem macht, ist die Art und Weise, wie Sie sich durch die Levels bewegen.

### Ganz schön S.M.A.R.T.

In herkömmlichen Genre-Vertretern interagieren Sie recht oberflächlich mit Ihrer Umgebung. Ein Gordon Freeman kann zwar realistisch Leitern hochkraxeln, hüft-hohe Hindernisse nimmt er aber mit dem gleichen Sprung wie vier Meter klaffende Abgründe. In **Brink** sorgt ein System namens S.M.A.R.T (Smooth Movement Across Random Terrain) dafür, dass Ihr Charakter per Tasten-

druck alle Aspekte der Umgebung in seine Bewegungen mit einbezieht und so flüssiger durch die Levels sprintet. Anstatt etwa nacheinander auf drei ansteigende Kisten zu hüpfen, um eine höhere Ebene zu erreichen, ziehen Sie sich einfach an der Kante nach oben. Ein Blick auf den Boden lässt Sie in vollem Lauf unter Barrieren durch- oder in Deckung rutschen. Das geht schnell und besitzt auch aus der Ego-Perspektive eine beachtliche Eleganz, vom realistischen Gefühl ganz zu schweigen. Auch wenn sich der Vergleich mit **Mirror's Edge** geradezu aufdrängt, besteht doch der entscheidende Un-

terschied, dass bei **Brink** eine klassische, präzise Ego-Shooter-Mechanik im Mittelpunkt steht und S.M.A.R.T. nur ein Aspekt der Steuerung ist, nicht das zentrale Element, um das die Spielwelt herumgebaut wird. Profis können sogar ganz darauf verzichten und bei den Grundbewegungen im Level sowie beim Zielen gibt es überhaupt keine Hilfestellung. Sie rennen und klettern also nicht wie der kontextsensitive Ezio in **Assassin's Creed 2** mit zwei Aktionstasten durch die Levels. In spielerischer Hinsicht bedeutet das neue Bewegungssystem vor allem, dass überlegtes, auf die Umgebung abgestimmtes Vorge-

Allez-hopp! Per S.M.A.R.T.-System überwinden Sie spielend Hindernisse aller Art.

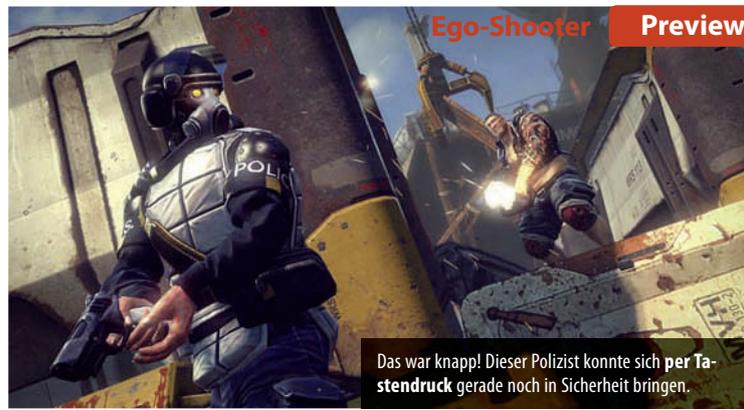


Untergegangenes Paradies: Die Arche mit ihrer imposanten, aber etwas sterilen Architektur.





Die eindrucksvollen **Tätowierungen** des Aufständischen zeigen, dass es sich um einen erfahrenen Spieler handelt.



Das war knapp! Dieser Polizist konnte sich **per Taustendruck** gerade noch in Sicherheit bringen.

hen wichtiger wird. Kann der Gegner nämlich immer noch mal schnell hinter eine Ecke in Deckung rutschen, ist ein Angriff nur dann Erfolg versprechend, wenn Sie geschickt genug positioniert sind. Denn von Streifschüssen erholen sich die Charaktere binnen weniger Sekunden.

### Sehr anpassungsfähig

Splash Damage richtet **Brink**, wie auch sein früheres Projekt **Enemy Territory: Quake Wars**, zwar vor allem auf den Mehrspieler-Modus aus, Sie können die Geschichte allerdings auch alleine erleben. Dann werden die restlichen 15 Charaktere (je acht pro Team) vom Computer gesteuert, menschliche Spieler können aber jederzeit zum Koop-Spiel in die Missionen einsteigen. Dies tun sie als eine von vier Klassen, die sich entsprechend der aktuellen Lage an Kommandostationen im Level ändern lässt. Je nach dem, ob Sie als Angehöriger der Sicherheitskräfte Ihrem Roboter beim Öffnen verrammelter Tore Feuer-schutz geben müssen oder als Aufständischer eine Guerilla-Taktik verfolgen, verändern sich die Anforderungen grundlegend. Die höchste Durchschlagskraft gepaart mit Mobilität bietet der zähe Soldat, das Arbeitstier der Truppe. Techniker stellen unter anderem Verteidigungstürme auf und reparieren diese nach Beschuss. Subtiler geht der Agent



Der **Techniker** stellt wie sein Kollege aus Team Fortress 2 unter anderem Geschütztürme auf.

vor, ein Meister der Tarnung, der sich unbemerkt hinter die feindlichen Linien schleicht. Und einen Sanitäter kann man eigentlich immer und überall brauchen.

Alle Klassen erhalten eigene Unterziele, die Sie im entsprechenden Menü aktivieren können, woraufhin Ihnen ein Pfeil die Richtung anzeigt. Schließen Sie eine dieser »Quests« ab, erhalten Sie, wie auch für besiegte Gegner, Erfahrungspunkte, die Sie in die optische Verfeinerung Ihres Charakters oder bessere Waffen stecken dürfen. Tätowierungen und individueller Chic sehen nicht nur nett aus, sondern haben auch eine Funktion, denn an Kriegsbe-

malung und Kleidungsstil lässt sich leicht erkennen, wie erfahren ein Spieler ist. Die große Anzahl an veränderbaren Eigenschaften – Sie können sogar den Körperbau Ihres Recken selbst bestimmen – sowie die vielen Kombinationsmöglichkeiten sollen laut Aussage der Entwickler dafür sorgen, dass jede Figur in **Brink** einzigartig sein wird.

### Ziemlich stimmig

Vielleicht nicht einzigartig, zumindest aber ungewöhnlich ist die Optik. Dem eher düsteren Szenario zum Trotz haben sich die Entwickler für einen comic-haften Stil entschieden. Anders als etwa

**Borderlands** wirkt **Brink** aber dennoch recht realistisch. Die lebendige, nicht übertrieben farbenfrohe Beleuchtung ist stimmig, und die Texturen der Charaktere sehr detailliert. Bei den Proportionen der Figuren haben die Designer zwar bewusst übertrieben, ohne allerdings ins Komische abzugleiten. Das würde sich mit den zum Teil ersten, gut vertonten Dialogen zwischen den Teammitgliedern auch nur schwer vertragen. Die kurzen Unterhaltungen während der Missionen verraten Ihnen allerlei über die Persönlichkeiten Ihrer Mitstreiter, was für dichte Atmosphäre und Teamgefühl sorgt. **SD**

Comic-Stil: Auch bei Explosionen hält sich **Brink** mit der **Gewaltdarstellung** eher zurück.



### Brink

► **Angescha** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **3. Qtl. 2010**  
► Hersteller **Splash Damage / Bethesda** ► Status **zu 70% fertig**

**Stefan Dworschak:** Traditionell markieren Ego-Shooter die technische Speerspitze der Spieleentwicklung. Allerdings hat sich an der Unfähigkeit vieler Actionhelden, halbwegs behände über ein paar Kisten zu springen nichts geändert. **Brink** zeigt, welches Verbesserungspotenzial bei der Shooter-Steuerung vorhanden ist. Ich bin gespannt, ob es Splash Damage gelingt, eine flüssigere Art der Bewegung im Genre zu etablieren.



stefan@gamstar.de