

Brink

Fetzige Gefechte um kostbare Ressourcen: Splash Damage will mit ungewöhnlicher Optik und einem innovativen Bewegungssystem neuen Wind in die Shooter blasen. Von Tobias Veltin und Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda**
 Entwickler: **Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars, GS 01/08: 81 Punkte)**
 Termin: **2. Quartal 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7283

Shooter sind nicht unbedingt dafür bekannt, besonders clevere oder spannende Geschichten zu erzählen. Die Storys sind eher überschaubar, schließlich geht es in erster Linie um die Action. **Brink** vom Entwickler Splash Damage macht zumindest in diesem Punkt keine Ausnahme. Die Hintergründe: Wissenschaftler haben im Meer eine künstliche Insel errichtet, die so genannte Arche. Das aufgeschüttete Eiland wird aus erneuerbaren Energien gespeist. Doch auch in Spielen

rekte Konfrontation sucht und fette Waffen ins Feld führt, der wird mit einem kräftigeren Kerl besser beraten sein. Die athletische Version ist ein Mischmasch aus den beiden anderen Formen und dadurch besonders vielfältig einsetzbar. Auf dem Schlachtfeld zeigt sich die Konsequenz der Typwahl deutlich. Schlanke Kämpfer flankieren ihre Gegner blitzschnell, die Schwergewichte stecken wesentlich mehr Treffer ein und sind auch im Nahkampf effektiv.

Brink bietet allerdings noch mehr Unterschiede zum durchschnittlichen Shooter. Die meisten Genrevertreter trennen die Spielmodi strikt in einen Einzel- und einen Mehrspielermodus. Bei **Brink** ist der Übergang zwischen Solo- und Multiplayerpart nahezu fließend, Sie spielen Ihren Charakter in beiden Varianten und sammeln dort auch Erfahrungspunkte. Ähnlich wie in vielen aktuellen Genrevertretern gibt es in **Brink** Ränge. Je nach Menge der erledigten Gegner und erfolgreichen Spielabschlüsse erhalten Sie mehr oder weniger Punkte auf Ihr Konto. Sammeln Sie genug, steigen Sie auf und erhalten Zugriff auf Waffenverbesserungen

⊕ Stärken

- + außergewöhnliche Optik
- + innovatives Bewegungssystem

⊖ Schwächen

- magere Story
- nur 16 Spieler in den Gefechten

Lieber dick und stark oder schlank und agil?

darf man die Rechnung nicht ohne die Umwelt machen. Wegen einer ökologischen Katastrophe steigt der Meeresspiegel an, die Verbindungen zum Festland reißen ab. So kommt es, wie es kommen muss: Die Ressourcen auf der Insel werden knapp, und ein erbitterter Streit um die Reserven entbrennt. Zwei Parteien stehen sich gegenüber, die Sicherheitskräfte und der Widerstand. So weit, so überschaubar. **Brink** mag zwar in Sachen Handlung wenig Futter haben, spielerisch wagt es aber mehrere Schritte in Richtung Shooter-Zukunft.

Bevor es in den Single- oder Multiplayer-Modus von **Brink** geht, gibt es bereits eine ungewöhnliche Überraschung. Beim ersten Start des Spiels können Sie Ihr künftiges Alter Ego in einem Editor selbst zusammenschrauben. Nicht nur die Kleidung, auch Details wie Kopfform und sogar die Stimme wird von Ihnen bestimmt. Gut, so kennen wir das bereits aus **All Points Bulletin**. Neu allerdings: dass die Körperform Einfluss auf Ihr Spiel haben soll. Wer zum Beispiel gern zackig unterwegs ist und den Gegner hinterhältig angreifen will, der sollte eine schlanke Figur wählen. Wer hingegen die di-

(Zielfernrohre, Schalldämpfer, Granatwerfer) und Kleidung. Cool: Die Story der Einzelspielerkampagne setzt sich im Mehrspielermodus fort. Ebenso soll der Koop-Modus lückenlos mit dem Rest verwoben werden. Wir sind allerdings noch skeptisch und hoffen, dass die Solopartien genügend Motivation bringen und nicht nur Vorgeplänkel für die Mehrspielerschlachten sind.

Alle Kämpfe finden auf der Arche in abgetrennten Arealen statt. Sowohl die Kämpfer der Sicherheit als auch des Widerstands müssen diverse Mini-Missionen erfüllen, um erfolgreich zu sein. Erfreulich, dass die Ziele dabei variieren. Mal muss man be-



Zwei Sicherheitskräfte reparieren ein **Terminal**, ein dritter bewacht die beiden.



Viele Gebiete der Arche sind schon recht heruntergekommen. Die Schlachten finden zwischen **Schutt** und verrosteten Metallkonstrukten statt.

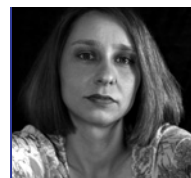
stimmte Objekte in die Luft jagen oder Fahrzeuge eskortieren, an anderer Stelle ist ein bestimmter Ort zu verteidigen. Damit beim Erfüllen der Aufgaben zusätzliche Würze ins Spiel kommt, gibt es insgesamt vier Charakterklassen, die Sie vor jeder Runde oder während einer Mission auswählen und wechseln. Der Sanitäter beispielsweise heilt verwundete Kameraden und kann sogar zusätzlich die Lebensenergie seiner Kollegen erhöhen. Der Pionier geht ähnlich human zu Werke und steigert bei Bedarf die Durchschlagskraft der Waffen seines Teams. Außerdem kann er Fahrzeuge reparieren oder Geschütztürme aufstellen, die automatisch auf den Feind

feuern. Eine weitere Besonderheit ist das Bewegungssystem. Hält man eine entsprechende Taste gedrückt und rennt auf ein Hindernis zu, erkennt das Spiel automatisch, ob man drüber hüpfen oder dahinter in Deckung gehen will. Je nachdem, wohin man bei der Aktion schaut. Klingt eigentlich recht einfach und nach mächtig viel Tempo und nicht nach komplexer sowie überfrachteter Steuerung, die dem eigentlichen Spiel im Weg steht. Splash Damage nennt das sein S.M.A.R.T.-System. Vor allem Einsteiger, die beispielsweise noch nie **Mirror's Edge** gespielt haben und wenig Erfahrung mit Ego-Shootern haben, sollen davon profitieren.

Bei der Optik setzt **Brink** auf außergewöhnlichen Stil. Alles ist im Comic-Look gehalten, die Charaktere wirken gleichermaßen überzeichnet und durchgeknallt. Trotzdem überrascht es, wie detailliert sämtliche Szenarien und Spielermodelle daherkommen. Effekte wie das Abfeuern der Waffen machen ebenfalls einen ordentlichen Eindruck. Die Anzahl der Spieler fällt dagegen eher klein aus. Maximal 16 Mann bekriegen sich gleichzeitig. Praktisch: Fehlende Mitspieler ersetzt das Spiel automatisch durch computergesteuerte Bots. Die sind in der finalen Version hoffentlich clever genug, um die Akteure unter Druck zu setzen. **PET / TV**



Ein stationäres **Geschütz!** Als schlanker, schwacher Charakter lieber Fersengeld geben.



Ein Traum-Shooter

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Bisher sieht alles danach aus, dass Splash Damage einen meiner aktuellen Shooter-Träume umgesetzt hat. Halsbrecherisches Tempo (sofern man einen schlanken Charakter wählt, was ich selbstredend tun werde) und Taktik. Zusammen mit dem neuartigen Bewegungssystem sowie der ungewöhnlichen und trotzdem bildhübschen Optik ergibt das eine erfrischende und längst fällige Abwechslung zu den semi-realistischen, vergleichsweise lang-samen Battlefields oder Call of Dutys. Herrlich! Ich kann den Erscheinungstermin jedenfalls kaum noch erwarten.