Breach

Wenn man das »a« im Titel des Multiplayer-Shooters weglässt, dann ergibt sich der Name, den das Spiel eigentlich tragen sollte. Von Petra Schmitz

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Atomic Games** Entwickler: **Atomic Games (Close Combat: Invasion Normandy, GS 01/01: 66 Punkte)**
Termin: **27.1.2011** Spieler: **2-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7295 | Auf DVD: Test-Video

Ja, da blutet einem das Actionherz: Breach hat nur wenige, dafür aber hässliche **Partikeleffekte**.

Dass es mehr überflüssige als gelungene Spiele gibt, ist ein offenes Geheimnis. Dass diese überflüssigen Spiele dennoch gekauft werden, ist ebenso traurige Wahrheit. Ob nun schlicht aus Versehen oder weil man sich von den Versprechungen der Entwickler hat locken lassen. Atomic Games wirbt in einem Trailer mit den »zerstörbarsten Schlachtfeldern der Welt« für seinen Multiplayer-Shooter **Breach**. **Red Faction** dürften die Damen und Herren Entwickler folglich nicht gespielt haben. Und ob's in **Battlefield: Bad Company 2** weniger kaputtzumachen gibt, darf auch angezweifelt werden. Sei's drum, denn ob **Breach** nun mehr oder weniger schrottbarer Kram als andere Spiele auffährt – es ist so dermaßen überflüssig und schlicht ärgerlich, dass es ein rumfliegender Ziegelstein mehr auch nicht rausreißt.

Breach orientiert sich in vielerlei Hinsicht an bereits Bekanntem. Die zerstörbaren Häuser und Mauern hat man sich, wie schon erwähnt, bei **Battlefield: Bad Company 2** abgeschaut. Und ja, es funktioniert. Wenn man einem Sniper das Versteck unterm Hintern wegbombt, dann ist auch der Scharfschütze hinüber. Nach seinem Respawn muss er sich ein neues Versteck suchen. Trotz der Möglichkeit, vieles in die Luft zu jagen, wird in **Breach** aber vergleichsweise wenig gesprengt. Das liegt vor allem daran, dass man im Zweifelsfall überhaupt nichts im Rucksack hat, um Häuser oder Brücken einzureißen. Zwar stehen überall kleinere Munitionskisten auf den Karten, wo man – sofern noch vorhanden – auch einen Raketenwerfer (mit nur einem Schuss) findet, aber zur anfänglichen Grundausrüstung der Soldatenklassen gehörten nur ein Gewehr und eine Pistole. Damit kann man lediglich einzelne Steine aus Mauern husten oder Holzaufbauten wie Zäune langsam zu Sägespänen verarbeiten.

Bis mal ein Granatenwerfer im Inventar landet, vergeht reichlich Zeit. Soldaten leveln in **Breach** vergleichsweise langsam, was zur Folge hat, dass auch nur kleckernd Punkte

⊕ Stärken

+ zerstörbare Gebäude
+ Deckungssystem

⊖ Schwächen

- schwammige Steuerung
- lächerliche Soundeffekte
- schlechtes Leveldesign
- marodes Matchmaking-System

Ziel von »Konvoi« ist es, zwei **Militärfahrzeuge** sicher über eine Karte zu eskortieren. Oder die Dinger zu zerstören.

 Atomic Games war der Entwickler des umstrittenen und mittlerweile eingestellten Six Days in Fallujah.

Nur als Download

Der Multiplayer-Shooter Breach steht nicht im Laden, Sie können den Titel aktuell lediglich über Valves Vertriebsplattform Steam runterladen, die dann gleichzeitig auch als Kopierschutz dient.

auf das Konto kommen, mit denen man sich nach und nach eine bessere Ausrüstung (Scharfschützensensor oder Kevlarweste) leistet. Das liegt primär an der frustrierend schwammigen Steuerung, die genaues Zielen erheblich erschwert und somit schon sicher geglaubte Abschusserfolge verhindert. Dazu gesellt sich ein unzuverlässiger Netzcode, der allenthalben für enorme Lags sorgt. Selbst wenn es mal scheinbar flüssig läuft, werden wir noch immer gerne von Gegnern an Positionen umgenietet, von denen aus man uns eigentlich gar nicht mehr hätte treffen dürfen. Der miese Netzcode sorgt im Übrigen auch dafür, dass man oft ewig im Ladebildschirm einer Partie festhängt. In solchen Fällen hilft nur, das Spiel ganz zu killen. Über die Escape-Taste ist kein Entrinnen möglich.

Kein Entrinnen über die Escape-Taste.

Einen allerdings ganz brauchbaren Schutz vor Beschuss bietet das Deckungssystem in **Breach**. Das haben sich die Entwickler bei den letzten **Rainbow Six**-Titeln abgeschaut. Drücken wir nahe einer Mauer oder einer Balustrade aus Sandsäcken die X-Taste, dann schiebt sich unsere Figur nahe daran, und die Kamera schaltet in die Außenansicht. Mit den Richtungstasten schauen wir dann entweder am Aufbau vorbei oder darüber. So sorgt **Breach** für eine angenehme Übersicht, wenn unser Charakter in der Ego-Perspektive nur Stein oder Sandsack sehen würde.

Doch so hübsch das Deckungssystem auch sein mag, das Leveldesign macht es in Großteilen wieder hinfällig. Auf den insgesamt fünf Karten (wobei eine nur die Nachtversion einer anderen ist) findet sich viel zu viel freie Fläche, um nicht doch über kurz oder lang (eher über kurz) einem feindlichen Scharfschützen zum Opfer zu fallen. Zu weite Sichtlinien erschweren das Vorrücken. Zumal auch die Wiedereinstiegspunkte in allen Spielmodi oft zu weit weg vom eigentlichen Geschehen liegen und man gefühlte Wochen zu seinen Teamkameraden zurücklaufen muss, sollte es einen erwischt haben. Insgesamt hinterlässt das Kartendesign von **Breach** einen wirren, undurchdachten Eindruck.

Wer gerade in Multiplayer-Shootern gerne mit den Ohren spielt, wird sich bei **Breach** eine Großladung Ohropax wünschen. Die Soundeffekte changieren zwischen grausam, peinlich und grausam peinlich. Schüsse klingen, als würde man kleine Blechdosen zu Boden werfen, Schrittgeräusche, als klopfe jemand recht unrhythmisch auf altes, morsches Holz. Und die dröge Grafik lockt auch keinen hinterm Ofen vor. Na gut, für **Breach** müssen Sie nur knapp 15 Euro berappen, aber selbst das ist noch zu teuer für dieses Spiel. Investieren Sie die lieber in **Battlefield: Bad Company 2**. Das kostet als UK-Import aktuell auch nur noch schlappe 18 Euro. PET

Dann lieber gar nicht spielen

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Müsste ich aus irgendeinem unerfindlichen Grund wählen, niemals wieder einen Multiplayer-Shooter oder eben Breach spielen zu können, würde ich mich für erstere Alternative entscheiden. Atomic Games' Mehrspieler-Schießmichtot mag zwar das eine oder andere Element haben, das in anderen Titeln fehlt, wenn's aber schon an solch grundlegenden Dingen wie Steuerung und Leveldesign krankt, dann retten auch zerstörbare Gebäude und Scharfschützensensoren nichts mehr. Ich kann nur jedem raten, einen großen Bogen um Breach zu schlagen. Mit einem Hammer Steine aus der Wand zu kloppen, dürfte spaßiger sein.

Wenn man eine Rakete in ein **Haus** reinjagt, geht das zu Bruch. Allerdings wenig spektakulär.

TERMIN 27.1.2011 **PREIS** 15 Euro **USK** ab 16 Jahren

Breach

Multiplayer-Shooter

Publisher	Atomic Games
Entwickler	Atomic Games
Sprache	Deutsch
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) TDM (16), Infiltration (16), Konvoi (16), Bergung (16), Überlebender (16) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** ja **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

»Alle Spielelemente gibt's deutlich besser in anderen Titeln.«

GRAFIK — 5/10
- ⊕ teils scharfe Texturen ⊕ brauchbare Charaktermodelle ...
- ⊖ ... mit hölzerner Animation ⊖ schlechte Lichteffekte
- ⊖ Clipping-Fehler ⊖ müde Explosionen

SOUND — 4/10
- ⊖ lächerliche Waffensounds
- ⊖ lächerliche Schrittgeräusche
- ⊖ keine Surround-Effekte

BALANCE — 5/10
- ⊕ Soldatenklassen anpassbar
- ⊖ anfängliche Knarren viel zu schwach
- ⊖ Scharfschützen zu stark

ATMOSPHÄRE — 3/10
- ⊕ zerstörbare Umgebung
- ⊖ staubtrockene Präsentation
- ⊖ keine Schlachtfeldatmosphäre

BEDIENUNG — 5/10
- ⊕ Deckungssystem ⊖ schwammige Steuerung
- ⊖ spielzerstörende Lags
- ⊖ Matchmaking fehlerhaft

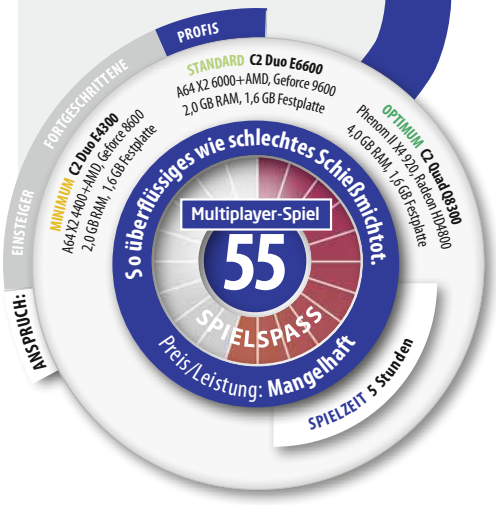
UMFANG — 7/10
- ⊕ fünf variable Karten für alle fünf Modi
- ⊖ sich ständig wiederholende Levelelemente

LEVELDESIGN — 6/10
- ⊕ zerstörbare Elemente ⊖ zu viel freie Fläche ⊖ keine taktisch wichtigen Punkte ⊖ wahllos platzierte Gebäude
- ⊖ schlechte Wiedereinstiegspunkte

TEAMWORK — 7/10
- ⊕ Punkte für Assist-Kills
- ⊕ Anreiz durch Punkte, ein Match zu gewinnen
- ⊖ keine Teamwork-Ausrüstung

WAFFEN / ITEMS — 7/10
- ⊕ umfangreiches Waffenarsenal
- ⊕ viele teils ungewöhnliche Ausrüstungsgegenstände ...
- ⊖ ... deren Wirkung und somit Sinn sich nicht immer erschließt

MULTIPLAYER-MODI — 6/10
- ⊕ Hardcore-Option
- ⊕ fünf Spielmodi ...
- ⊖ ... von denen nur drei brauchbar sind und gespielt werden



Blechdosenähnliche Behältnisse soll es bereits im alten Ägypten gegeben haben.