

# Brink

Komplexes Teamspiel mit Story, coolem Bewegungsgefühl und einer KI, die damit zurechtkommt - zu schön, um wahr zu sein! Und deshalb auch gelogen. Von Fabian Siegismund

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars, GS 11/07: 79 Punkte)**  
Termin: **13.5.2011** Spieler: **1 bis 16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/6976](http://GameStar.de/Quicklink/6976)

Auf DVD: Preview-Video



Team A geheime Dokumente klauen muss, soll Team B genau das verhindern. Das Ganze funktioniert also wie der genretypische Assault-Modus mit jeweils einem Angreifer und einem Verteidiger-Team, nur ausgeweitet auf acht Karten. Alternative Modi wie etwa Deathmatch kennt **Brink** nicht.

teidigern nur noch ein Techniker. Der ist der Einzige, der das C4 entschärfen kann. Darüber hinaus legt er Minen und stellt automatische Geschütze auf. Die vierte Klasse, der Agent, muss gelegentlich Computer hacken, hat darüber hinaus aber nahezu keinen Einsatzwert. Er darf zwar wie in

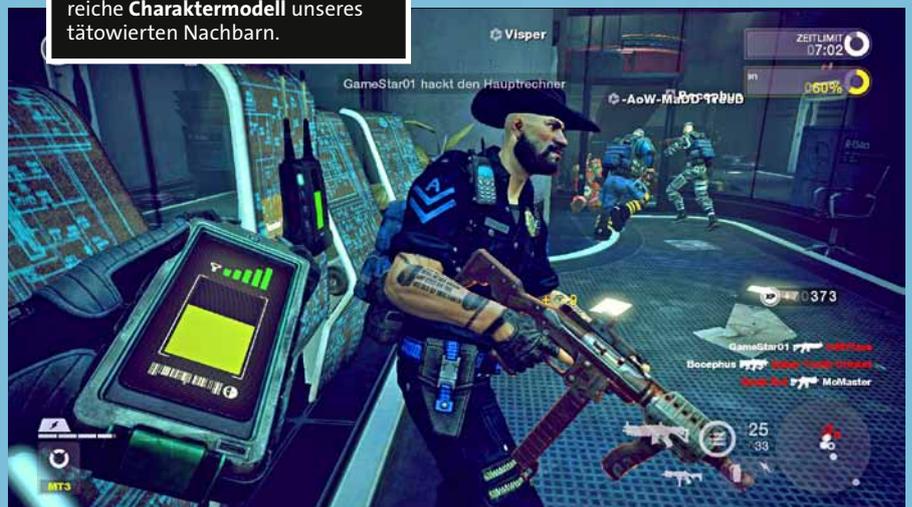
**Enemy Territory: Quake Wars** die Klamotten getöterter Gegner anziehen und sich so unerkannt unter Feinden bewegen, kann dort aber im

Gegensatz zum Spion aus **Team Fortress 2** nichts ausrichten. Stealth-Kills, Bombenanschläge oder dergleichen hat der Agent nicht im Repertoire. Erst wenn wir mit klassenübergreifenden Erfahrungspunkten Spezialfähigkeiten wie C4-Pakete oder Hackge-

**W**enn die Ozeane steigen, ist Holland weg. So schlimm ist das mit der Erderwärmung also gar nicht. (Ne, Spaß!) Schlimm wird's erst, wenn der Wasserspiegel dann noch weiter klettert; so geschehen in **Brink** von Splash Damage und Bethesda. Hier sind große Teile der Erde überflutet, als einer der letzten Zufluchtsorte der Menschheit dient die schwimmende Stadt The Ark. Dort haben sich zwei Lager gebildet: die Sicherheitskräfte, die den Status Quo aufrechterhalten, und die Widerstandskämpfer, die in Slums herumvegetieren müssen und davon die Schnauze voll haben. **Brink** liefert zwei Pseudo-Singleplayer-Kampagnen komplett mit Intro, Zwischensequenzen und Abspann, die man gegen KI-Gegner oder gemeinsam mit oder gegen andere Menschen bestreitet. Die Widerständler wollen im Laufe von acht Missionen von der Ark entkommen, die Sicherheitskräfte müssen das verhindern. Die Einsatzziele sind also gegenläufig: Wenn

Innerhalb der Maps wechseln von Abschnitt zu Abschnitt die Aufgaben. Hier kommen die vier Kämpferklassen von **Brink** ins Spiel. Auf einer Karte etwa stürmen die Sicherheitsleute die Basis der Resistance. Erste Aufgabe der Angreifer: das Haupttor des Lagers knacken. Das ist ein Job für den Soldaten. Der verteilt Munition und kann an taktischen Punkten C4 legen, so zum Beispiel an besagtem Tor. Sanitäter halten ihn derweil mit Medipacks auf den Beinen. Sobald die Bombe erst mal tickt, hilft den Ver-

Während wir einen Rechner hacken, bewundern wir das detailreiche **Charaktermodell** unseres tätowierten Nachbarn.



## Stärken

- + tolle Charaktermodelle
- + schicker Grafikstil
- + komplexes Teamspiel

## Schwächen

- steile Lernkurve
- miese KI

steile Lernkurve und Abspann, die man gegen KI-Gegner oder gemeinsam mit oder gegen andere Menschen bestreitet. Die Widerständler wollen im Laufe von acht Missionen von der Ark entkommen, die Sicherheitskräfte müssen das verhindern. Die Einsatzziele sind also gegenläufig: Wenn

## Steam-Pflicht

Brink ist an Valves Online-Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte Disk-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.



Die **Bots** sind so doof, dass wir im Alleingang das ganze Gegnerteam niederhalten können. Deren einziger Trost: Unser Geschützturm stellt sich genauso dumm an.

räte gegen feindliche MG-Türme freischalten, bekommt der Verkleidungskünstler eine Existenzberechtigung. Entsprechend selten sieht man den Burschen auf den Multiplayer-Servern.

Ist das Tor zum Rebellen-Camp erst mal gesprengt, müssen die Sicherheitsleute einen Droiden ins Feindlager eskortieren. Dort wartet dann die nächste Aufgabe. Insgesamt gibt's in **Brink** vier Basismissionen: eskortieren, verteidigen, transportieren und Gerät benutzen. Dazu kommen klassenspezifische Aufträge, etwa MG-Nest errichten (Techniker) oder VIP wiederbeleben (Sanitäter). Mit einem Radialmenü lassen wir uns anzeigen, wo sich welches Missionsziel befindet und wie viele Kollegen schon damit beschäftigt sind. **Brink** bindet dabei unsere Mitspieler in das Missionssystem ein. Wenn zum Beispiel ein Soldat über das Radialmenü das Ziel »Bombe legen« auswählt, ergibt

sich für seine Kameraden die Mini-Mission »Soldat beschützen«, denn es ist für das Team kriegsentscheidend, dass der Mann Erfolg hat. Wenn wir diese Aufgabe akzeptieren, erhalten wir so lange Punkte, wie wir uns in der Nähe des VIPs aufhalten und er am Leben bleibt. Das führt im Idealfall zu toller Teamarbeit. Allerdings vertraut **Brink** darauf, dass die Spieler das Radial-

menü auch einsetzen. Es gibt zwar internen Sprach-Chat, die genreüblichen vorprogrammierten Funksprüche wie »Brauche Munition!« oder »Ziel angreifen!« fehlen jedoch. Wer also dringend ein Medipack benötigt, muss hoffen, dass die Sanis im Team die zahlreichen Einblendungen auf dem HUD verstehen. Das benötigt Eingewöhnung und Übung. Sollte es mal keinen Spe-

zialisten für die jeweilige Arbeit geben, ändern wir unsere Klasse an einem speziellen Terminal. In der Praxis können wir uns aber getrost auf eine Klasse spezialisieren und



Unser **Agenten-Kollege** tarnt sich als Feind. Vorher war er aber irgendwie hübscher.



## Der Charakter-Editor

Zwischen den Gefechten dürfen Sie Ihr Alter Ego mit unzähligen Kleidungsstücken, Tattoos und sonstigen Verzierungen individuell gestalten. Auswirkungen aufs Spiel hat dabei nur der Körpertyp: Massige Charaktere können schwere MGs tragen, leichte sind dafür wesentlich wendiger.



Sanitäter, Techniker und Soldat dürfen ihre Kollegen »buffen«, also zum Beispiel stärker oder schneller machen. Die Waffen sind in **Brink** nicht klassegebunden, fühlen sich aber auch alle recht gleich an. Wir müssen unsere Gegner relativ lange beharken, können uns entsprechend aber auch selbst oft aus der Schusslinie retten. Einen Hardcore-Modus mit erhöhter Feuerkraft bietet **Brink** nicht. Um die ganz dicken Wummen tragen zu dürfen, müssen wir im Charakter-Menü (siehe Kasten links) ein Alter Ego mit schwerem Körpertyp erschaffen. Der ist dann aber langsamer als der mittlere und der leichte Kämpfer. Die schlanken Kerle dürfen dank des »SMART«-Bewegungssystems über Hindernisse hechten und auf dem Boden herumrutschen. Was wohl ein Free-Running-System à la **Mirror's Edge** hätte werden sollen, entpuppt sich als überflüssige Spie-

erfahrungspunkte in deren Talente pumpen – solange wir den Sani, den Techniker oder den Soldaten wählen, denn für die gibt's genug zu tun. Nur wenn mal der Agent gefragt ist, sollten Sie überprüfen, ob dessen Aufgabe schon jemand übernimmt, und gegebenenfalls in diese Rolle springen. Neben den Terminals sind über die Maps noch weitere taktische Positionen verteilt, mit denen die jeweiligen Klassen interagieren können. Der Techniker errichtet hier zum Beispiel Barrikaden, der Agent öffnet einen Wartungstunnel, der seinem Team eine zusätzli-

che Angriffsroute eröffnet. Doch trotz alternativer Wege gibt's in **Brink** immer wieder Engpässe, an denen kein Weg vorbeiführt. Hier sind die Verteidiger stark im Vorteil. Auf manchen Schlachtfeldern rückt außerdem der Startpunkt der Angreifer nicht dem Frontverlauf nach, Squad-Spawn oder dergleichen gibt es nicht. Wer dann keine fähigen Sanis im Team hat, muss sich auf lange Laufwege einstellen. Eingespielte Mannschaften mit erfahrenen Kämpfern gleichen das aus, alleine auf öffentlichen Servern wird so etwas aber schnell frustrierend.

## Lange Gesichter auf dem Monitor - und davor.

erei, die im besten Fall die Springen-Taste ersetzt, im schlimmsten Fall für hakelige Animationen und Clipping-Fehler sorgt. Hinzu kommt, dass unsere Spielfigur in **Brink** im Gegensatz etwa zur **Crysis**-Reihe gar keinen für uns sichtbaren Körper hat.

## Technik-Check Brink

### Technik-Tipps

- Für Brink brauchen Sie keinen High-End-PC. Eine flotte Dual-Core-CPU mit Radeon HD 5850 oder Geforce GTX 460 reicht aus, wenn Sie »Umgebungsverdeckung« deaktivieren.
- Die »Umgebungsverdeckung« frisst ungemein viel Leistung. Wenn Sie die abschalten,

- erhöht sich die Bildwiederholrate stark, ohne dass Brink schlechter aussieht.
- Nutzlose Optionen: »Weiche Partikel« sowie »Hochwertige Nachbearbeitung« haben keine Auswirkungen auf Leistung oder Grafik.
- Im Bildformat 16:9 sehen Sie am meisten, 16:10 und 4:3 beschneiden das Bild links und rechts teilweise immens.

### Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 5,3 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

## So läuft Brink auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970	
Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990	
PROZESSOR	2	Athlon X2/4400+ X2/6000+		II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T		
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
	Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960	
	Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
LEGENDE	3	Speicher in MB								
		512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192
	4	technisch unmöglich		läuft so flüssig:		läuft so flüssig:		läuft so flüssig:		
		ruckt stark		1280x1024 minimale Details		1680x1050 hohe Details		1920x1080 maximale Details, ohne »Umgebungsverdeckung«		



1280X800, NIEDRIGE DETAILS

In niedrigen Details verunstalten vor allem niedrig aufgelösten Texturen das Bild. Die Beleuchtung leidet aber auch ein wenig.



1920X1080, MAXIMALE DETAILS

Mit maximalen Details überzeugen die Texturen mit viel Schärfe. Die Beleuchtung ist hingegen nur unwesentlich besser.



**Chance vertan**

Fabian Siegismund  
Redakteur  
fabian@gamstar.de

Es ist wohl das alte Splash-Damage-Phänomen, das schon bei Quake Wars galt: Brink hat viele interessante Konzepte, aber die sind meist nur mittelmäßig umgesetzt. Da machen die Entwickler zum Beispiel viel Tammtamm um das SMART-System, doch Crisis 2 vermittelt ein viel besseres Bewegungsgefühl, und das fast beiläufig. Und die Verschmelzung von Bot-Match und Multiplayer-Gefecht ist an sich nett, doch die miese KI macht sie kaputt. Schade, Brink hätte mehr sein können. Müssen!

Und wo nichts ist, kann man auch nichts fühlen. Der leichte Kämpfertyp kann als Einziger besonders steile Hindernisse überwinden. Die muss man allerdings erstmal fin-

**Wo nichts ist, kann man auch nichts fühlen.**

den und ihren taktischen Nutzen erkennen. Uns ist das bislang nicht gelungen. Weil der Schmalhans obendrein weniger Treffer einsteckt als seine Kollegen, laufen auf den

**Brink**-Servern fast nur schwere und mittlere Körpertypen herum, die das SMART-System eher zufällig einsetzen (wenn überhaupt). Damit spielt sich **Brink** relativ langsam.

**Brink** ist ziemlich komplex. Damit kommt die Bot-KI nicht zurecht. Die Arme ist schon mit der Grundanforderung »Schieß auf den Feind!« überfordert. Das nervt zwar, lässt sich aber auch ausnutzen: Bot-Gefechte liefern ebenfalls Erfahrungspunkte. Wer hier KI-Gegner »farmt«, hat in wenigen Tagen das Maximallevel (Stufe 20) erreicht und alle Upgrades beisammen. Das entzaubert die genretypische Erfahrungspunkte-Jagd. Immerhin: Wer so seine XP-Gier befriedigt hat, konzentriert sich vielleicht mehr auf das Teamspiel. Der Kontakt mit den Dumm-Bots lässt sich aber oft nicht vermeiden: Auch im Versus-Modus gegen menschliche Kontrahenten füllt **Brink** die Server-Plätze standardmäßig mit KI-Deppen auf, wenn nicht genug echte Spieler zusammenkommen. Blöderweise verrät der auf einer unteren Menüebene versteckte und überraschend rudimentäre Server-Browser nicht, ob Computerkämpfer im jeweiligen Match ein- oder ausgeschaltet sind. Fähige Admins schreiben das deshalb in den Titel (»NO AI!«). Wenn sich Ihre Kollegen und Gegner also plötzlich wirr verhalten, dann sind das vermutlich Bots. Oder Holländer, denen gerade das Wasser in den PC schwappt. **FAB**

TERMIN 13.5.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

**Brink** Multiplayer-Shooter

**Publisher** Bethesda  
**Entwickler** Splash Damage  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam

**GENRE-CHECK** ACTION

»Anfangs gewöhnungsbedürftig, dann kommt's langsam in Schwung.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

**SZENARIO** realistisch ..... fiktiv  
**FREIHEIT** linear ..... offene Welt  
**HANDLUNG** einfach ..... komplex  
**GEWALT** keine ..... brutal  
**SPIELABLAUF** Action ..... Taktik

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop-Kampagne (8), Versus (16), Herausforderungen (4)  
**SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** ja  
**SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

»Hohe Einstiegsschwelle, dumme Bots. Überwindet man beides, macht's Spaß. Ideal für XP-Farmer: Bot-Matches bringen reguläre Erfahrungspunkte.«

**GRAFIK**

- + schicker Comicstil + tolle Charaktermodelle
- schlappe Explosionen - alberne Feuereffekte
- Clipping-Fehler

**7/10**

**SOUND**

- + »Battle-Chatter«
- miese deutsche Sprecher - müde Waffensounds
- mittelmäßige Audio-Positionierung

**6/10**

**BALANCE**

- + ausgeglichene Waffen + alle Knarren für alle Klassen
- + dicke Wummen nur für dicke Kämpfer
- Agent anfangs stark unterlegen

**8/10**

**ATMOSPHÄRE**

- + wildes Gefechtsgetümel + viele Aktionen unter Zeitdruck
- + schicke Zwischensequenzen
- + cooler optischer Kontrast zwischen den Fraktionen

**10/10**

**BEDIENUNG**

- + eingängige Shooter-Steuerung + hilfreiches Radialmenü
- minimalistischer Server-Browser - Charaktere werden nicht zentral, sondern auf dem eigenen Rechner gespeichert

**8/10**

**UMFANG**

- + vier Soldatenklassen + Koop-Herausforderungen
- + irrer Charakter-Editor + nur acht Karten und ein Spielmodus
- nur maximal 16 Spieler

**6/10**

**LEVELDESIGN**

- + viele Abkürzungen und Umwege + mehrstufige Gefechte
- + taktische Punkte + teils öde Innenareale - keine zerstörbare Umgebung - einige Maps mit langen Laufwegen

**9/10**

**TEAMWORK**

- + teamunterstützende Fähigkeiten + Buffs
- + Kollegen können eskortiert werden
- keine vorprogrammierten Hinweis-Funksprüche

**9/10**

**WAFFEN & EXTRAS**

- + freischaltbare Talente + drei Körpertypen
- + Gegner können umgeworfen werden + viele Waffen ...
- ... die sich nur unwesentlich unterscheiden

**9/10**

**MULTIPLAYER-MODI**

- + Koop-Kampagne und -Herausforderungen
- + Klassenaufträge - letztlich nur ein Modus
- miese KI - zu wenig Punkteanreiz, die Runde zu gewinnen

**5/10**



In der Rolle des Sanitäters **esortieren** wir einen wehrlosen NPC zum Levelausgang.



Mit selbstgebauten **Barrikaden** kann der Techniker die Gegnermannschaft aufhalten.

**Multiplayer**

**77**

**COOLE KONZEPTE, MÄßIG UMGESETZT.**

**SPIELSPASS** Preis/Leistung: Befriedigend

**SPIELZEIT** 30 Stunden

**PROFIS** STANDARD C2 Duo E7400  
Phenom II X2 550, Radeon HD 4850  
2,0 GB RAM, 5,3 GB Festplatte

**OPTIMUM** Athlon II X4 640  
Core i5-540, GeForce G71 460  
4,0 GB RAM, 5,3 GB Festplatte

**FORTEGESCHRITTENE** MINIMUM C2 Duo E6800  
Athlon II X2 260, GeForce 8800 GT  
2,0 GB RAM, 5,3 GB Festplatte

**EINSTIEGER** ANSPRUCH