

Brick Force

Minecraft ist der Renner, aber eigentlich kein Spiel. Brick Force hingegen ist ein Spiel, dafür aber nicht so der Renner. Zumindest noch nicht. Von Fabian Siegismund

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Infernum** Entwickler: **Exe Games (Brick Force ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7772

Auf DVD: Preview-Video

Brick Force vs. Counter-Strike



Counter-Strike-Karten sind beliebte Vorlagen für **Brick Force** (linkes Bild). Neben Office (hier zu sehen) gibt's auch schon Dust 2. Bislang muss man sich allerdings auch mit vielen Schrott-Levels zufrieden geben.

Tod und Zerstörung! Blut und Morde! Das ist das, was selbsternannte Sittenwächter gemeinhin mit den so genannten »Killerspielen« verbinden. Und, wenn man mal ehrlich ist, tatsächlich kommt das eine oder andere ja durchaus mal in Ego-Shootern vor. Allein deshalb schon muss man wohl dem Berliner Publisher Infernum danken: Dessen Free2Play-Spiel **Brick Force** wird uns in Zukunft die »Killerspiel«-Debatte erleichtern. Denn obwohl **Brick Force** ein Multiplayer-Shooter ist, gibt's hier dank putziger Klötzchen-Comic-Grafik nicht nur kein Blut, nein, hier darf man obendrein auch noch kreativ sein und

Levels erschaffen! Wir haben den **Minecraft**-Shooter des koreanischen Entwicklers Exe Games in der Closed Beta angespielt.

Das Shooter-Gameplay von **Brick Force** ist alles andere als neu. Klassen oder Spezialfähigkeiten gibt's nicht, stattdessen beharkt man sich mit genreüblichen Knarren wie Maschinenpistolen, MGs oder Scharfschützengewehren. **Brick Force** bietet bislang vier Spielmodi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und eine stark **Counter-Strike**-inspirierte Bombenlege- und -entschärfungs-Variante. Auch hier also nichts Neues. Wie in Free2Play-Titeln üblich können und sollen sich die Spieler Waffen und Ausrüstung kaufen. Für die gibt's zwei Wäh-

rungen: zum einen Spielpunkte, die wir uns in den Matches erbällern, zum anderen Tokens, die man für echtes Geld bekommt. Momentan bietet der **Brick Force**-Shop noch keine »Pay to Win«-Objekte, also etwa übermächtige Superwummen, aber das wird vermutlich auf kurz oder lang nicht so bleiben. Eine Option, Gegenstände für die Ewigkeit zu kaufen, fehlt bislang, alle erstandenen Spielobjekte halten sieben Tage. Statt von Kauf muss man hier also eher von Miete sprechen. Dafür unterscheidet **Brick Force** auch noch nicht zwischen Tokens und Punkten, echtgeld-exklusive Ausrüstung gibt's bislang also nicht. Neben den Waffen, die sich in Werten wie Präzision oder Feuerrate unterscheiden, bietet **Brick Force** auch



Abgesehen von seltenen Einblendungen gibt es kein **Treffer-Feedback**.





Statt Blut spritzen in Brick Force Sterne – und Tränen!



Kleidung und Ausrüstungsgegenstände wie Funkgeräte oder Munitionsgürtel. Die bringen allerdings keine Spezialfähigkeiten mit sich (der Defibrillator etwa kann keine Kollegen wiederbeleben), sondern bieten nur Buffs und Boni, etwa auf den Punktegewinn oder die XP-Rate. Weil es außerdem keine

Klassen oder Team-Merkmale gibt, also jeder Spieler alle Klamotten tragen kann, fällt es mitunter schwer, Freund von Feind zu unterscheiden.

Es hilft ein bisschen, die Namen von Gegnern auszublenken. Anständiges Treffer-Feedback gibt's aber so oder so nicht. Als Shooter fällt das Spiel also bislang ganz schön mau aus.

Was **Brick Force** besonders macht, ist sein Aufbau-Part. Ähnlich wie in **Minecraft** kann hier jeder mit ein paar Klicks aus vorgefer-

tigten Klötzchen Levels erstellen, gerne auch in der Gruppe mit Freunden. Neben Standard-Objekten wie Mauerblöcken, Leitern oder (zerstörbaren!) Fensterscheiben bietet das Spiel Spezialbausteine wie MG-Stellungen und Feuerflächen sowie spielmodus-bezogene Elemente, etwa Flaggenareale für Capture the Flag. Wir können dabei auf einer Map sowohl Bomben- als auch Fähnchenpunkte verbauen, **Brick Force** blendet dann im Match einfach die Elemente aus, die im gespielten Modus gerade nicht gebraucht werden. Eine Vermischung zweier Spielarten funktioniert daher nicht.

Um eine selbstgebaute Map unters Volk zu bringen, müssen wir sie bei den **Brick Force**-Machern registrieren. Das kostet Brick-Punkte, die dritte Währung im Spiel. Mit einer guten Karte nehmen wir allerdings auch wieder welche ein, denn nach jedem Match stimmen die Teilnehmer ab, wie gut ihnen die Map gefallen hat. Je höher die Wertung, desto mehr Brick-Punkte gibt's für den Erfinder. Mit diesen kann man dann auch besondere Level-Elemente kaufen. Wer Spaß an **Minecraft** hat, wird wohl auch an **Brick Force** seine Freude haben. Insbesondere

re, weil man hier seine Werke gleich in der Praxis erproben lassen kann und direktes Feedback der Community bekommt. Allerdings bleibt fraglich, wie viel Spaß die Bastelei letztlich macht, wenn die dazugehörige Ballerei so fad ist. **Brick Force** wäre wohl wesentlich

Cooler Gebastel, fader Geballer

cooler und außergewöhnlicher, könnte man schießen und bauen gleichzeitig. Da kommen fünf Gegner angestürmt? Na, dann mauer ich mal flugs den Durchgang zu! Doch bislang laufen beide Spielelemente parallel. Damit ist **Brick Force** also »nur« ein mauer Comic-Shooter mit einem leicht zu bedienenden Map-Editor. Aber wer weiß, wie sich das Spiel noch entwickelt. **FAB**

+ Stärken

+ Aufbau-Part
+ putziger Look

- Schwächen

- fades Shooter-Gameplay
- Bauen und Ballern nur getrennt

Freunde sind äußerlich nicht von Feinden zu unterscheiden.



Ausbaufähig

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamstar.de

Ich gebe zu, der Minecraft-Hype geht an mir vorbei, Klötzchen-Bastelei ist nicht so meins. Multiplayer-Shooter hingegen, da kenne ich mich aus. Und in der Kategorie muss **Brick Force** noch einiges zulegen. Dass man derzeit noch regelmäßig auf Schrott-Maps landet, macht das Spielerlebnis nicht gerade besser. Bauen und Ballern gleichzeitig hingegen, das wäre bestimmt auch was für mich. Bis es vielleicht soweit ist, werde ich **Brick Force** wohl so betrachten wie **Minecraft**: von außen.

Potenzial: Passabel