

# Brick-Force

**Brick-Force verbindet Multiplayer-Shooter und Sandbox-Spiel. Im Test zeigt sich aber: Der Spielspaß versinkt dabei im Treibsand.** Von Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Infernum** Entwickler: **EXE Games**  
Termin: **12.07.2012** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **Free2Play**



GameStar.de/Quicklink/7772



Wir schützen unseren **Flaggenträger**, während er in Capture the Flag den Wimpel in die feindliche Basis trägt.

meinsamen Bauen ein. Fertiggestellte Karten machen wir der Community zugänglich. Das kostet uns allerdings Brick-Punkte. Dafür spült eine gute Map auch wieder Mittel in unsere Kasse: Nach jeder Runde im Shooter-Part von **Brick-Force** werden die Spieler darum gebeten, die zuletzt gespielte Karte zu bewerten. Bekommt unser Werk viele positive Bewertungen, erhalten wir Brick-Punkte als Belohnung gutgeschrieben.

Die Maps sind es also nicht, die uns den Spaß an **Brick-Force** rauben. Was ist es dann? Naja, der gesamte Shooter-Teil. Das fängt schon bei der Bedienung an: Unsere Spielfigur ist etwa so agil wie

ein Backstein mit Beinen – aus Backstein. Geraten wir in anderen Spielen unter Beschuss, schmeißen wir uns auf den Boden oder rennen von Deckung zu Deckung. In **Brick-Force** können wir uns weder ducken, noch können wir sprinten. Stattdessen bewegen wir uns im Schneckentempo auf unsere Gegner zu und lassen unserem Ziel im Dauerfeuer blaue Bohnen um die Ohren fliegen. Ein weiteres Ärgernis ist die misslungene Sprungsteuerung. Das Spiel brems unsere Vorwärtsbewegung in der Luft aus, was häufig mit unserem Ableben endet.

Haben wir uns bei unserem Sturz nur verletzt, stehen wir aber auch kaum besser da. Die Karten von **Brick-Force** bieten nämlich keine Möglichkeit, Lebensenergie zu regenerieren. Warum, das erschließt sich uns bei

Please insert coin

**G**oethes Faust sagte mal: »Zwei Seelen wohnen, ach, in meiner Brust.« Damit könnte er eigentlich auch **Brick-Force** gemeint haben. Das Spiel des Berliner Publishers Infernum versucht nämlich, beides zu sein: Baukasten und

Multiplayer-Shooter – und das auch noch kostenlos. Klingt vielversprechend, macht aber aufgrund des öden Shooter-Parts und des dreisten Free2Play-Modells weniger

Spaß als eine Faust-Aufführung der Gesamtschule Hintertupfingen-West.

Unterhaltsam ist nur der Baumodus, in dem wir die Karten bauen, auf denen später geschossen wird. Wir beginnen mit einer leeren Fläche, auf der wir in Ego-Perspektive umherlaufen und nach Belieben Blöcke platzieren. Obwohl die Texturen der Klötze unterschiedliche Materialien vorgaukeln, sind im späteren Spiel fast alle Steine unzerstörbar. Neben den herkömmlichen Quadern stehen uns auch spezielle Objekte wie Kanonen zur Verfügung, um unsere Map zu gestalten. Wem die ganze Bastelei alleine zu langweilig ist, der macht seinen Server öffentlich und lädt andere Spieler zum ge-

## ⊕ Stärken

+ netter Baumodus

## ⊖ Schwächen

- langweiliger Shooter-Part  
- unzerstörbare Blöcke  
- dreistes Free2Play-Modell

## Zerstörer Spielspaß

Im Modus **Zerstörung** ziehen wir, getrennt vom feindlichen Team, in Ruhe unsere Basis hoch. Dafür errichten wir Bunker, Schützengräben und platzieren Geschütze. Nach Ablauf des Zeitlimits greifen wir zu den Waffen und beschießen die Gegner aus unseren Stellungen.





Schaffe, schaffe, Häusle baue: Zusammen mit anderen Spielern lassen wir unserer Kreativität im **Baumodus** freien Lauf.

Rund, rot und mit viel Rumms: In **Defuse** müssen wir eine Bombe platzieren oder entschärfen.



einem Blick in den Ingame-Shop. Dort können wir neben Waffen und Kleidung auch den schmerzlich vermissten Heiltrank erhalten. Bezahlt wird entweder mit Force-Punkten, die wir nach jeder abgeschlossenen Runde erhalten, oder mit Tokens, die wir für echtes Geld kaufen. Für 2,49 Euro erhalten wir 500 Tokens; die volle Packung, nämlich 36.000 Tokens, gibt's für »läppische« 79,99 Euro.

Unser Heiltrank schlägt etwa mit 120 Tokens oder 330 Force-Punkten für zehn Anwendungen zu Buche, das entspricht ungefähr dem Verdienst einer durchschnittlichen Runde. Aber wer oben mitspielen möchte, der sollte auch eine vernünftige Waffe haben, denn allein mit der Standard-Bleispritze sehen wir gegen besser ausgerüstete Feinde kein Land. Und bei den Knarren ziehen die Preise deutlich an. Ein günstiger AK-47-Verschnitt kostet uns 960 Tokens, also knapp fünf Euro oder 9.750 Force-Punkte. Manche Waffen lassen sich durch den Einsatz von Force-Punkten lediglich mieten und nur durch Tokens permanent erwerben. Ganz wie im echten Leben ist es jedoch mit einem einmaligen Zahlen noch lange nicht vorbei. Wie ein handelsübliches Auto verschleißt unsere Ausrüstung mit der Zeit und muss repariert werden – gegen Force-Punkte oder Tokens versteht sich. Die Kauferei beschränkt sich nicht nur auf den Shooter-Teil. Für den Baumodus könnten wir etwa zusätzliche Block-Arten und sogar die Möglichkeit, Klotzreihen zu ziehen, kaufen. Zur Verdeutlichung: **Brick-Force** lässt sich auch völlig ohne den Einsatz von echtem Geld spielen, da wir alle essentiellen Items mit Ingame-Währung bezahlen können. Das Spiel zieht uns aber die Force-Punkte förmlich aus der Tasche, da wir für jede Kleinigkeit zur Kasse gebeten werden. So wird aus dem Free2Play ein Pay4Everything.

Immerhin stehen uns alle sechs Spielmodi kostenlos zur Verfügung. Neben herkömmlichen Modi gibt es noch »Defense« und »Zerstörung«. Defense lehnt sich an das bekannte Tower-Defense-Spielprinzip an: Auf einem festgelegten Pfad ziehen KI-gesteuerte Monster von einem Punkt zum anderen. Die Spieler beider Teams haben nun die Aufgabe, die Passage der Viecher der eige-

nen Teamfarbe zu sichern, um den Gegnern Punkte abzuziehen. Was auf dem Papier spannend klingt, spielt sich der Realität aber sehr öde. Eine noch größere Enttäuschung ist Zerstörung. Vor dem Kampf haben beide Teams hier die Möglichkeit, sich eine Basis zu bauen. Nach der Bauphase müssen wir aber nicht die feindliche Festung angreifen, sondern wir spielen schlichtes Team-Deathmatch. Was für eine vergebene Chance!

## Backsteine mit Beinen

Grafisch bietet **Brick-Force** einen Mix aus Block-Optik und Comic-Look. Dadurch erscheinen die Karten nicht so eintönig wie beim Klotz-Konkurrenten **Ace of Spades**. Die Texturen der Objekte wirken aber arg verwaschen. Beim Hinhören fallen vor allem die häufigen Sprachsamples der Figuren auf, die allesamt von Santiago Ziesmer, der deutschen Synchronstimme von Spongebob, eingesprochen wurden. Nach einigen Runden nervt die markante Stimme aber kolossal. »Nerven«, ein gutes Stichwort, denn das tut **Brick-Force** schon nach kurzer Zeit. Insbesondere wegen der frechen Auslegung von Free2Play, durch die wir für jede noch so kleine Selbstverständlichkeit bezahlen sollen. Und warum? Um einen lieblosen und langweiligen Multiplayer-Shooter zu spielen. Damit wären wir dann auch wieder bei Faust angekommen. Mit der drohen wir nämlich zukünftig jedem, der uns zu einer Runde **Brick-Force** verdonnern will. **JO**



### Auch kostenlos noch zu teuer

Johannes Rohe  
redaktion@gamestar.de

Ich soll für Heiltränke zahlen? Warum nicht gleich auch noch für Muntion? Mir stößt das Free2Play-Modell von Brick-Force sauer auf. Für jede Funktion muss ich als Spieler zahlen, das haben viele andere Titel besser gelöst. Natürlich könnte ich den ganzen Shop auch links liegen lassen und Brick-Force auf seine Basis reduzieren, aber was bleibt dann? Ein spielbarer Baukasten und ein furchtbar langweiliger Shooter. Basteln kann ich auch mit meinem kleinen Bruder, und wenn ich schießen will, gibt es reihenweise Besseres auf dem Markt – auch für lau. Deswegen kann Brick-Force mir so gestohlen bleiben wie Sand in der Badehose.

TERMIN 12.07.2012 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

## Brick-Force

Multiplayer-Shooter

Publisher Infernum  
Entwickler EXE Games  
Sprache Deutsch, Englisch  
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz –

**GRAFIK**

- putzige Bauklotzoptik
- verwaschene Texturen
- keine Schatten
- Comic-Look
- schlechte Animationen

**SOUND**

- solide Soundkulisse
- nervige Sprachsamples
- eintönige Waffensounds

**BALANCE**

- Ausrüstung muss durch Echtgeld oder Ingame-Währung bezahlt werden
- nutzlose Nahkampfwaffe
- Sniper zu mächtig

**ATMOSPHÄRE**

- Gesichter zeigen Emotionen
- keine optischen Highlights
- unzerstörbare Blöcke
- lieblose Maps

**BEDIENUNG**

- kein Sprinten
- unpräzise Sprungsteuerung
- undurchsichtiges Shop-System
- kein Ducken

**UMFANG**

- Baumodus
- zehn offizielle Karten
- ... und unzählige Spieler-Maps
- keine Klassen

**LEVELDESIGN**

- Maps in allen Modi spielbar
- schlechte Spawnpunkte
- Spieler blockieren Leitern und Gänge
- kaum interaktive Levellemente

**TEAMWORK**

- gemeinsames Bauen
- kein Voicechat
- keine individuellen Belohnungen für Teamplay

**WAFFEN&EXTRAS**

- unterschiedliche Ausrüstung
- viele Waffen
- keine Items auf den Karten
- begrenzte Munition im Spiel

**MULTIPLAYER-MODI**

- sechs Spielmodi
- ... von denen drei reines Deathmatch sind
- langweiliger Defense Modus

6/10  
7/10  
3/10  
5/10  
3/10  
8/10  
5/10  
4/10  
7/10  
5/10

