



... ► Beurteilungen ► Shooter ► Brink

Suche...



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)



Genre
Shooter



USK
ab 16 Jahre (?)



Pädagogisch
ab 18 Jahre

Vertrieb

Bethesda

Erscheinungsjahr

2011.05

Systeme

PC, Playstation 3, Xbox 360

System im Test

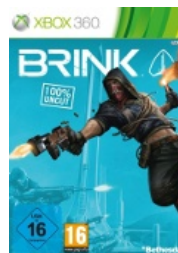
Xbox 360

Homepage des Spiels

[Link](#)

Kurzbewertung

Mehrspiel-orientierter Ego-Shooter in
Endzeit Setting



Spielbeschreibung:

Brink ist Ego-Shooter angesiedelt in einem Endzeit Szenario. Die Erde ist durch den Anstieg des Meeresspiegels nicht mehr wiederzuerkennen. Heute noch bestehende Staaten und Organisationen existieren nicht mehr. Scheinbar letzter Zufluchtsort ist eine gewaltige, künstliche, schwimmende Insel im Pazifik, die Ark („Arche“), auf der sich zwei Fraktionen, die Sicherheit und der Zivile Widerstand, gebildet haben.

Diese beiden Fraktionen sind sich über die Verwendung der letzten Rohstoffe, als auch generell die Gestaltung der Zukunft dermaßen uneinig, dass ein offener Krieg zwischen ihnen ausgebrochen ist. Zu Beginn des Spiels wählt man eine der beiden Seiten und die jeweils dazugehörige Kampagne aus, um in aufeinanderfolgenden Missionen den Gegner zu besiegen. Dabei geht man stets im Team vor (entweder mit vom Computer oder, online via Xbox Live, von anderen menschlichen gesteuerten Kameraden), um strategische Ziele (Kommandoposten, Computerterminals etc.) innerhalb einer vorgegebenen Zeit einzunehmen. Dabei kommt es der Natur der Sache gemäß permanent zu Feuergefechten mit den Mitgliedern der gegnerischen Fraktion.

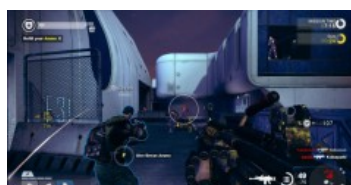
Dafür wählt der Spieler eine von vier Berufsklassen mit jeweils verschiedenen Stärken und Schwächen aus. Ein Soldat kann mehr

einstecken und austreten, ein Agent entdeckt bspw. von Feinden platzierte Minen und hackt Computersysteme.

Pädagogische Beurteilung:

Von Lars Wohlberg

Trotz alternativer Ansätze – ein Shooter wie viele andere



Der Einstieg ging den Testern leicht von der Hand. Spielprinzip und Steuerung enthielten keine Überraschungen und orientieren sich an gängigen Ego-Shooter Titeln der Vergangenheit. Eine Besonderheit ist jedoch der sogenannte SMART-Modus, der Sprünge über Hindernisse und Rutscheinlagen leichter von der Hand gehen lassen soll. Er fiel den Testern nicht großartig positiv oder negativ auf und ist nach ihrer Ansicht „sicherlich Geschmackssache“.

Die angestrebte ständige Mehrspieleratmosphäre (auch im Einzelspielermodus) macht sicherlich den entscheidenden Unterschied zur Masse des Genres aus. Stets ist man von (KI-gesteuerten) Kameraden umgeben, die dem Spieler lauthals mitteilen, welche Aktionen sie gerade durchführen bzw. gerade durchgeführt haben („MG-Nest errichtet!“ oder „Kommandoposten erobert!“). Die Tester waren sich einig, dass ein Problem des Spiels darin liegt, dass die KI an und wann Aussetzer hat (Gegner und Kameraden lassen sich ohne (merkliche) Gegenwehr erschießen) und kamen letztlich zu der Aussage: „ein computergesteuerter Gegner kann einen mitspielenden Menschen nun einmal nicht ersetzen“.

Das durchaus spannende Setting wirkte lediglich anfangs motivierend. Die (oben beschriebene) Umweltproblematik spielt keine wirkliche Rolle im Verlauf des Spiels. Beide Fraktionen erschienen uns mehr oder minder austauschbar. Missionen können entweder bestanden oder nicht bestanden werden (wodurch sie dann wiederholt werden müssen) – der Plot ist also streng linear, jedoch werden auch Fehlschläge mit einer Videosequenz am Ende der Mission „belohnt“.

Comicstil – passend oder unpassend?

Für die Darstellung der postapokalyptischen Umgebung an Bord der Ark als auch der Spielfiguren haben die Entwickler einen comicartigen Grafikstil gewählt. Zum einen fielen den Testern Farbgebung und Zeichenstil als z.T. desorientierend im hektischen Spielverlauf auf („Ist das da hinten ein Hindernis oder eine solide Wand?“). Das muss wohl auch den Entwicklern aufgefallen sein, denn sonst wären die (nicht gerade hübschen) farbigen Umrandungen von Gegenständen und verbündeten Spielfiguren nicht ins Spiel eingebaut worden, die deren Identifizierung erleichtern sollen. Zum anderen wiederholten sich grafische Elemente häufig, was z.B. einzelne Räume kaum unterschiedlich macht und die Orientierung nicht gerade erleichtert.

Bei der Gestaltung der eigenen Spielfigur hat man eine große Auswahl von äußerlichen Charakteristika, mit denen man die eigene Figur versehen kann. Diesen Part empfanden die Jugendlichen allerdings als wenig motivierend, da sämtliche zur Auswahl stehende Gesichtszüge unweigerlich an clichéhafte Darstellungen von Häftlingen oder Drogenabhängigen erinnern. Einige Tester stellten deshalb zu Recht die Frage: „Muss die Zukunft so kaputt sein?“

Warum wählen Spieler dieses Spiel?

Wie oben bereits erwähnt, haben die Entwickler großen Wert auf ein mehrspielerähnliches Erlebnis im Einzelspielermodus gelegt, wobei dieses Unterfangen jedoch z.T. an der KI scheitert.

Ist es der Grafikstil? Die Gruppe war sich einig, dass der Stil Geschmackssache ist und mit bei Problemen der Übersichtlichkeit kämpft. Er hebt das Spiel jedoch von der Masse ab und begeistert sicherlich den ein oder anderen Spieler.

Wie sieht es also mit dem Setting und der Story aus? Anfangs fanden dies die Tester interessant, dann jedoch schnell austauschbar.

Und der Spiel Aufbau? Doch arg begrenzt bzw. sich vom Aufbau her ähnelnd. Zudem hatten die Testerguppe ein- oder zweimal einen Systemabsturz.

Es drängte sich den Testern also die Frage auf, wo genau eigentlich die Stärken Brinks liegen.

Fakt ist, dass in dem Spiel verschiedene gute Ansätze (SMART-Modus; Spiel mit Teamkameraden, interessante Story) stecken, diese jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Spiel im Prinzip ein Team-Shooter wie jeder andere ist mit Mängeln im Detail, der Präsentation und dem Umfang. So scheiterten wir bspw. wiederholt in einem Level, in dem es darum ging, ein Computerterminal zu hacken, bis wir dahinter kamen, dass sich dies auch ganz bequem (und völlig langweilig!) „per WLAN“ von einem quasi beliebigen Versteck aus erledigen kann, indem man einfach etwa eine Minute lang die X-Taste gedrückt hält... Sicherlich ist es für viele Spieler jedoch auch in diesem Shooter interessant Automatismen herauszubilden und im Laufe der Zeit immer bessere Spielfähigkeiten auszubilden und genau solche Tricks herauszufinden und anderen Spielern voraus zu haben.

Zu guter Letzt diskutierte die Testerguppe die USK ab 16 Freigabe des Spiels: Immerhin kann man volle Salven auf am Boden liegende, sich windende Verletzte abfeuern, wobei Blut spritzt und diese dann endgültig dahinscheiden, ohne von einem Sanitäter reanimiert werden zu können. Als entlastendes Element kann man hier die comichafte Grafik und das futuristische Szenario anführen, für Jugendliche ab 16 Jahren sollte das Geschehen deshalb keine Gefahr einer Beeinträchtigung mehr beinhalten. Letztlich handelt es sich jedoch klar ersichtlich um ein Spiel für ältere Jugendliche und Erwachsene und sollte Kinder und jüngeren Jugendlichen aufgrund der dominierenden Kampfhandlungen und der Gewaltdarstellung auf keinen Fall zugänglich gemacht werden.

Fazit:

Ein Shooter mit z.T. interessanten Ansätzen, doch fast beliebig austauschbarem Plot, Setting und Gameplay und einigen handwerklichen Fehlern bzw. fehlendem Umfang. Ein Spiel für ältere Jugendliche und Erwachsene, das nicht in die Hände von Kindern gehört.

[Gameplay-Video \(PC\) auf Youtube](#)

[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



