



Der Bumblebee-Transporter bringt GDF-Verstärkung, rechts hinten naht ein Strogg-Goliath.



Die Ikarus-Gleiter der Strogg sind ziemlich laut und bieten ihren Piloten nur wenig Schutz.

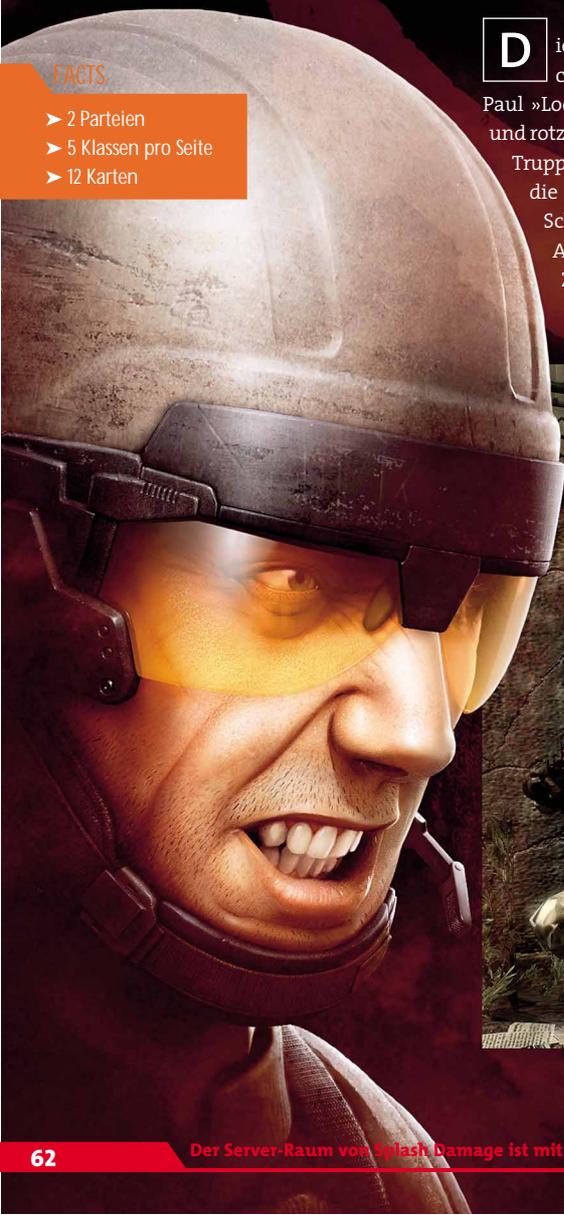
Stroggotastic!

ENEMY TERRITORY **QUAKE WARS**

Space Marines vs. Strogg-Mutanten: Entwickler Splash Damage schickt Sie zurück in die Zeit der großen Invasion. Auf dynamischen Schlachtfeldern kämpft die Global Defence Force gegen die Aliens.

FACTS

- > 2 Parteien
- > 5 Klassen pro Seite
- > 12 Karten



Die sollen ruhig verrecken. Die sind böse!« Paul »Locki« Wedgwood lacht und rotzt drei Raketen in einen Truppentransporter. Spar dir die Rechtfertigung, Locki. Schließlich weiß jeder Actionspieler, welche Ziele die Strogg in der **Quake**-Reihe seit jeher

verfolgen: Erde unterjochen, die Menschheit stroggifizieren. Doch dank Paul – oberster Spieldesigner und Firmenchef von Splash Damage – werden Sie diesen Plan in **Enemy Territory: Quake Wars** vereiteln. Wir waren in London, um uns die aktuellste Version des Multiplayer-Shooters anzusehen.

Blutsauger vs. Hacker

In **Quake Wars** kämpfen wilde Gestalten: Der Strogg-Meditex schlürft mit seinem im Arm integrierten Sauger Lebenssaft aus Besiegten, um ihn seinen Kameraden zu injizieren. Denn Gesundheit und Munitionsvorrat speisen sich bei den Strogg



Mit seinem Fernglas markiert der Field Ops Ziele für Raketen- und Luftangriffe.

Der Ingenieur legt Minen, baut Radar- sowie Verteidigungstürme und repariert Fahrzeuge.

Nur der Soldat trägt schwere Waffen wie den Raketenwerfer, außerdem stellt er für seine Kollegen MGs auf.

Der Sanitäter verteilt Medipacks und belebt per Defibrillator wieder.

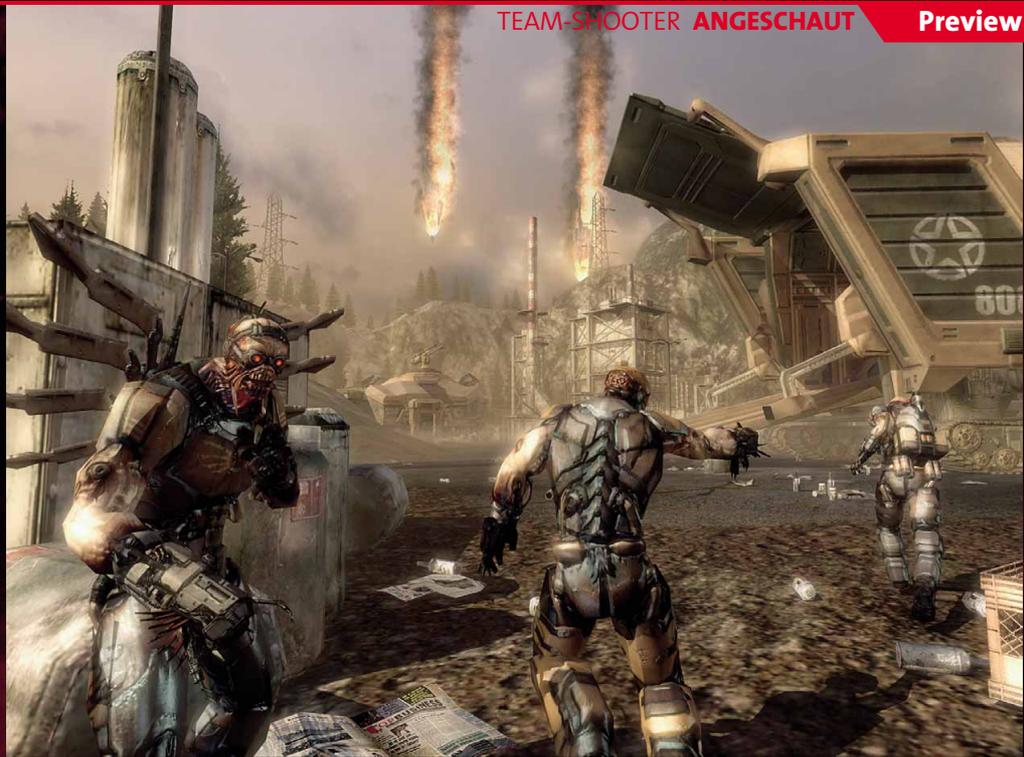
Per PDA legt der Ranger feindliche Anlagen lahm, außerdem soll er einen Chamäleon-Tarnanzug bekommen.



Schützengräben können Sie auch mit dem Quad erkunden.



Blick aus dem Cockpit eines wendigen Anansi-Helikopters.



Die Strogg stürmen eine GDF-Basis, im Hintergrund Unterstützungsfuer aus dem Plasma-Mörser.

aus demselben Energiereservoir. Den Constructor begleitet dagegen eine kleine Drohne, die auf Befehl Fahrzeuge oder Gebäude repariert. Süß: Wenn Sie das Helferlein im Stich lassen, piepst es beleidigt und gehorcht erst nach einer Schmollphase wieder. Der Infiltrator übernimmt Gegner und schlendert mit ihnen in die feindliche Basis. Vorsicht: Die bleiche Gesichtsfarbe des Besessenen lässt den Betrug vielleicht auffliegen.

Etwas ziviler geht's bei den Menschen zu, die unter dem

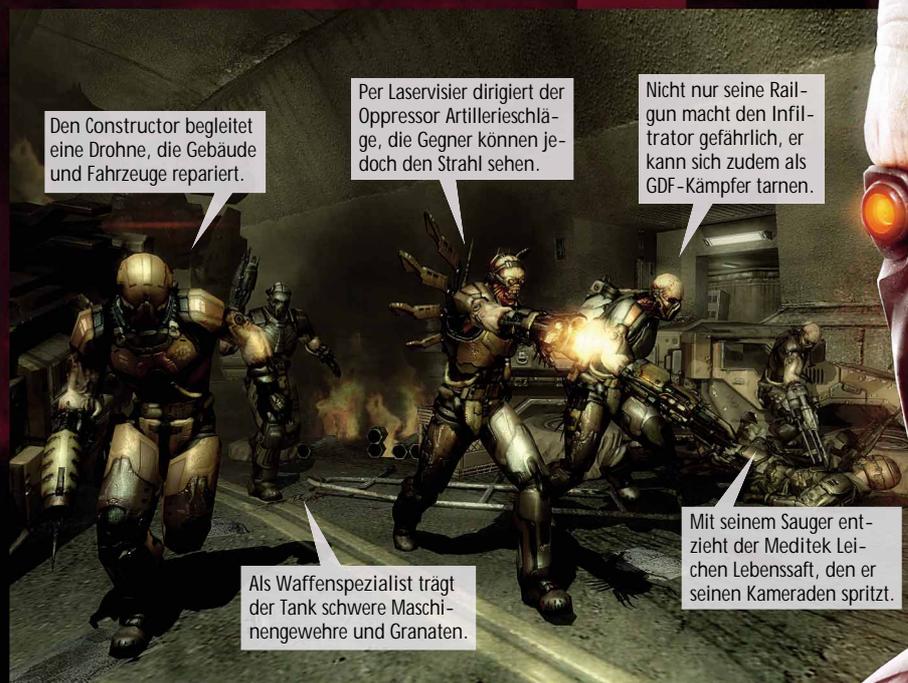
Banner der GDF (Global Defence Force) kämpfen. Munition zum Beispiel verteilt der Field Ops, der Sanitäter hat Pflasterchen dabei. Und der Ranger hackt mit seinem PDA gegnerische Verteidigungsanlagen. Generell gilt: Während die Menschen auf Tarnung und überlegtes Erobern bedacht sind, gehen die Strogg aggressiver ans Werk.

Folgen Sie der Front!

Die meisten der zwölf bisher geplanten Karten von **Quake Wars** sind auf der Erde zur Zeit der

ersten Strogg-Invasion um 2060 angesiedelt – noch vor den Ereignissen in **Quake 2**. Wie im Vorgänger müssen beide Parteien Aufgaben erfüllen, etwa einen Schild deaktivieren, Brücken reparieren oder Dokumente stehlen. Jede Karte ist in bis zu vier Sektoren unterteilt, die Sie mit diesen Missionen nacheinander erobern. Der Frontverlauf ist dadurch ständig in Bewegung, die Mitspieler müssen koordiniert vorgehen. »Jeder Level wird völlig anders aus-

sehen und erzählt eine Geschichte«, verspricht Paul. So erfahren Sie, wie die GDF den Hyperblaster erfindet oder woher die Slippgate-Technologie stammt.



Den Constructor begleitet eine Drohne, die Gebäude und Fahrzeuge repariert.

Per Laservisier dirigiert der Oppressor Artillerieschläge, die Gegner können jedoch den Strahl sehen.

Nicht nur seine Railgun macht den Infiltrator gefährlich, er kann sich zudem als GDF-Kämpfer tarnen.

Als Waffenspezialist trägt der Tank schwere Maschinengewehre und Granaten.

Mit seinem Sauger entzieht der Meditek Leichen Lebenssaft, den er seinen Kameraden spritzt.

Sektor C: In der weitläufigen Basis gibt es viele Verstecke und Geschütze. Wenn die GDF siegreich ist, bringt sie ihr wuchtiges Kommandofahrzeug ins Lager.



SEKTOREN-EROBERUNG

Die zwölf geplanten Karten sind jeweils in mehrere Sektoren unterteilt. Die müssen die Parteien nacheinander einnehmen bzw. verteidigen. Unser Beispiel stammt direkt von den Festplatten der Mapdesigner, wundern Sie sich also nicht über unverständliche Markierungen und Zahlen. Für uns sind nur die Sektorenbezeichnungen A bis D wichtig.



Sektor B: Plötzlicher Szenenwechsel, statt auf Straßen kämpfen Sie jetzt im Dschungel. Der Trojan-Transporter bringt GDF-Ranger an die Front, die sich tarnen können.



Sektor D: Mit den amphibischen Trojans setzen die Menschen über, am Ufer wartet schon ein Oppressor der Stroggs, der Artillerie- und Plasmamörser befehligt.



Sektor A: Der einzige Weg aus dem Startgebiet der GDF führt über eine bewachte Brücke. Der menschliche Soldat holt die Strogg-Hornets per Raketenwerfer vom Himmel.



Damit Sie nach dem Ableben nicht so weit laufen müssen, zieht nach einer Sektoreroberung die Basis mit um an die Front. Basis? Ja, denn beide Parteien besitzen ein Kommandofahrzeug, in dessen Umkreis der

Ingenieur oder Constructor Radartürme (sonst gibt's keine Minimap), Verteidigungsanlagen oder Geschütze (für den Infiltrator/Field Ops) anfordern kann. Die plumpsen dann von einem Hubschrauber zu Boden.

Panzer on Demand

»In anderen Multiplayer-Shootern sind Fahrzeuge selten mehr als Geschwindigkeits- oder Feuerkraft-Upgrades«, erklärt Paul Wedgwood, Vehikel

sollen in **Quake Wars** taktische Bedeutung bekommen. Ein GDF-Trojan etwa kann bis zu fünf Kämpfer transportieren. Schießen ihm die Strogg jedoch (physikalisch korrekt) seine sechs Räder ab, bleibt der APC



Der Ingenieur fordert eine Artilleriekanone an und bestimmt Bauplatz und Ausrichtung, dann heißt es warten.



Der schwere Lastenhelikopter bringt das Gerät, zusammengefasst stürzt es dann an einem Fallschirm zu Boden.



Fertiggestellt wartet das Geschütz auf die Zielangaben und Feuerbefehle eines Field-Ops-Kollegen.



GDF-Gruppenbild mit Explosion. Die wegfiegenden Räder kann der Ingenieur nachher wieder anschrauben, solange das Auto nicht komplett zerstört wird.

liegen. Deshalb ist er noch lange nicht nutzlos, dank seiner Panzerung dient das Gefährt als Deckung und Geschützstellung. Und wenn ein Ingenieur vorbeikommt, montiert er einfach neue Reifen. Jeder Soldat darf Fahrzeuge anfordern, die per

Dropship geliefert werden. Von festen Spawnpunkten wie in **Battlefield 2** hält Paul wenig: »Das ist doch Nonsens!« Noch steht nicht endgültig fest, ob man feindliches Gerät kapern kann. »Diese Woche geht es noch«, grinst der Designer.

Kaum noch Doom

Riesige Außenlevels, bis zu 32 Spieler gleichzeitig, Schatten-spiele – schafft das die **Doom 3**-Engine überhaupt? »Nein«, sagt Robert Duffy von id Software, der Splash Damage als technischer Leiter unterstützt. »Fast nichts mehr im Code von Quake Wars stammt deshalb noch aus der alten Engine.« Der Clou ist die so genannte Megatexture: Diese unkomprimiert sechs Gigabyte große Textur wird über den gesamten Level gelegt und bestimmt Aussehen sowie Physik-Eigenheiten. »Schlamm, Eis, Graslänge, Asphaltgriffig-

ENTWICKLER-CHECK

Splash Damage wurde 2001 von den Mitgliedern mehrerer Mod-Teams gegründet (etwa Quake 3 Fortress). Zunächst baute die Truppe Levels für Counterstrike und Quake 3. Danach arbeitete man an über 150 Folgen von Gamer.TV mit, einer englischen Fernsehsendung, 2002 beauftragten Activision und id Software das Team mit Wolfenstein: Enemy Territory. Das war als Vollpreisspiel gedacht, erschien 2003 jedoch kostenlos. Seit über zwei Jahren entsteht Enemy Territory: Quake Wars im Büro im Süden Londons.



keit oder Wassertiefe – die Megatexture kümmert sich um alles«, begeistert sich Wedgwood. Auch wir können es kaum erwarten, auf die Strogg zu balern. Die sind doch böse! **MS**



Der mobile Kommandoposten der GDF hat ein Luftabwehr-Geschütz gegen die Hornets.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Genre: Team-Shooter
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Splash Damage / Activision
Status: zu 60% fertig

Markus Schwerdtel: »Endlich mal wieder ein Shooter ohne Realkrieg-Hintergrund. Das Szenario um die Strogg-Invasion lässt viel Spielraum für coole Klassen und Fahrzeuge oder Ideen wie die bleichen GDF-Zombies. In Sachen Balance mache ich mir wenig Sorgen. Das hat Splash Damage dank über 11.000 Teststunden schon beim ersten Enemy Territory gut hinbekommen.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **A99**