

Strogghatz im Nachtest

QUAKE 4

Das Wichtigste in Kürze: Held (stumm), Stroggs (eklig), Waffen (super), Action (reichlich), Grafik (sehr schön), Multiplayer-Modus (bekannt, aber gut), mit Wertung (siehe Kasten rechts unten).

Es ist eine seelenlose Welt. Maschinen zerhacken Fleisch, fressen Fleisch, verschmelzen mit Fleisch. In dieser Welt überlebt nur, wer hart ist – hart zu sich, hart zu den Maschinen. Matthew Kane, Held des Ego-Shooters **Quake 4** und Strogg-Vernichter, ist es.

Wir waren es auch. Bereits im letzten Monat deuteten wir durch unseren Fast-Test (ohne Wertung, da Vor-Ort-Besuch) an, dass **Quake 4** nicht der Hit ist, den viele (auch wir) erwartet hatten. Das bedeutet im Umkehrschluss jedoch keinesfalls, dass das Programm automatisch auf den Haufen »Spiele, die die Welt nicht braucht« gehört. **Quake 4** ist gute Actionkost, bei der schon der Name morbide Kurzweil verspricht – und auch bietet. Davon haben wir uns beim ausgiebigen Spielen in der Redaktion überzeugt.

Aus Mensch mach Maschine

Quake 4 schließt nahezu nahtlos an **Quake 2** an: Die Stroggs sind in der Defensive, die Menschen starten einen Großangriff und wollen die wider-

lichen Aliens endgültig vernichten. Einer der Soldaten ist Matthew Kane. Nachdem der ursprüngliche Plan fehl schlägt, die zentrale Kommunikations-einheit (Nexus) der Mutanten zu zerstören, bekommen die Strogg Matthew in die Finger und wollen ihn zu einem der ihren machen. In letzter Sekunde wird der Mann vor der finalen Hirnwaschung gerettet, doch die Implantate sitzen schon. Damit laufen Sie ein wenig schneller, springen ein wenig höher und werden so zum Mann der Stunde auserkoren.

Die Geschichte von **Quake 4** bleibt trotz pompös inszenierter Zwischensequenzen, geskripteter Szenen und grausam guter Optik erstaunlich blass. Das liegt zum einen an den Klischees, die uns Entwickler Rave aufischt, zum anderen an deren halbgarer Umsetzung. Und selbst durch die quasselnden NPCs, die Sie gelegentlich balierend begleiten oder auf dem Hauptschiff der Erdenarmee treffen, wird die Stimmung nicht dichter. Zudem: Matthew erwidert nichts. Er bleibt das ganze Spiel über stumm.



So lässig schaut Matthew Kane nach seiner Stroggifizierung aus der Wäsche.



Fiese Matsch-Bitmaps begrenzen den Außenlevel-Horizont.

Beben Sie!

Der Held schweigt, lässt stattdessen Waffen sprechen. Und da fährt **Quake 4** wirklich alles auf, was die Serie groß gemacht hat: Nonstop-Action mit neuen und altbekannten Wunderwummen. Zwar schickt Sie das Spiel zunächst nur mit einer popeligen Pistole (Blaster) los, drückt Ihnen aber schnell ein Sturmgewehr in die Hand. Nach und nach addieren sich dann weitere, immer mächtigere Knarren dazu: etwa Nail- und Railgun, Schrotflinte, Raketenwerfer und zu guter Letzt die so genannte Dark Matter Gun, die in ihrer Stärke ein bisschen der BFG ähnelt, aber sehr langsame

Geschosse losschickt. Deshalb eignet sich diese Strogg-Waffe auch am besten für lahme, aber angriffsstarke Bossgegner.

Zumeist treffen Sie jedoch auf niedere, äußerst flinke Mutanten. Die sind nur mäßig schlau, aber allein Zahl und Wuseligkeit machen die Burschen zu ernstern Gegnern. In höheren Schwierigkeitsgraden zielen die Monster zudem mit tödlicher Präzision. Lösung: Sie müssen genau so agil und präzise sein. **Quake**, wie wir es lieben.

Moorquake

Dass das Programm in vielerlei Hinsicht **Doom 3** ähnelt, ist nicht verwunderlich, nutzen beide Programme doch die gleiche En-

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Das Verringern der Auflösung bringt am meisten Performance. Pro Stufe sind bis zu 25 Prozent mehr Frames drin.
- Mit weniger als 512 MB Hauptspeicher stockt das Spiel sehr häufig merklich, viele Nachladeruckler stören den Ballerspaß. 1024 MB sollten es sein.

- Die hohe Detailstufe ist für Grafikkarten ab 256 MB Speicher gedacht. Aber auch mit weniger Speicher läuft das Spiel flüssig.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

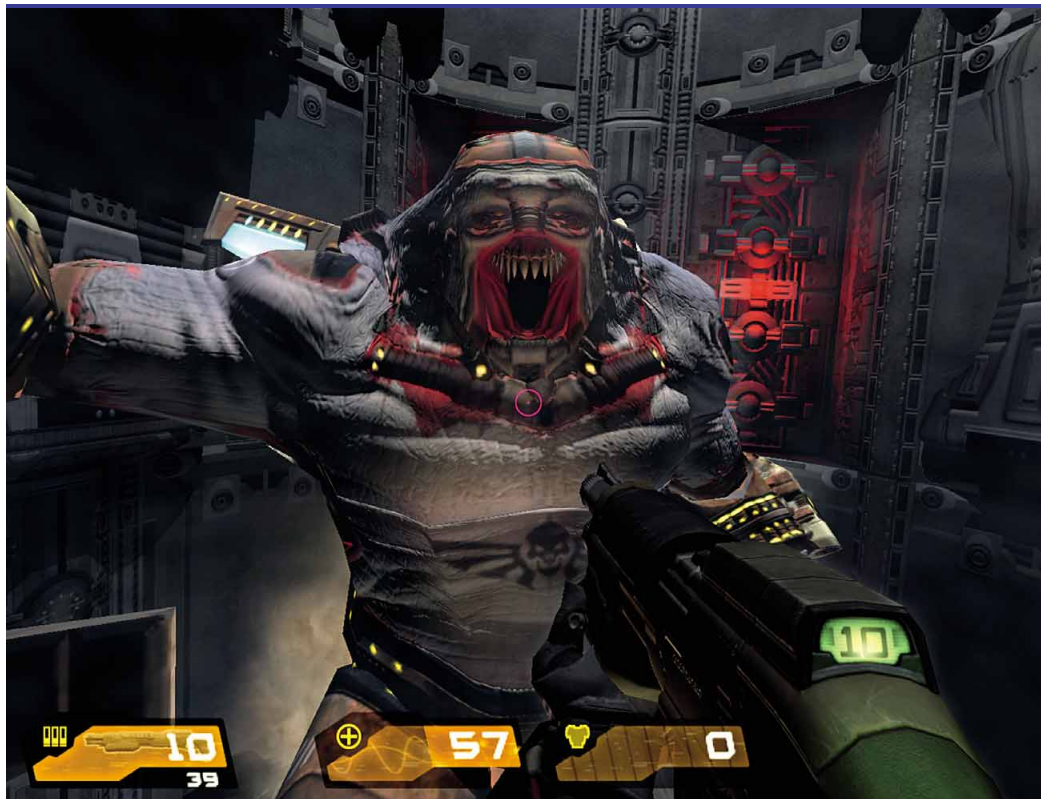
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel										
			Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800	
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1) 1024x768 2)										
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024 2)										
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200										
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1) 1024x768 2)										
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024 2)										
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200										

1) niedrige Details 2) mittlere Details

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Mit diesem widerlichen Gesellen müssen Sie später auf einem Turm der Strogg-Anlage einen Bosskampf ausfechten.

gine. Im Gegensatz zum Horror-Shooter von 2004 versucht sich **Quake 4** aber nicht nur an Finsternis, sondern auch an größeren Außenarealen unter einem blassen Bitmap-Himmel und Fahrzeugen. Dabei verkommt das Spiel aber regelmäßig zum Schießbuden-Abklatsch à la Moorhuhn: Sie sausen etwa mit einer Schwebbahn durch Canyons und holen aus einem stationären Geschütz stupide auf alles, was sich Ihnen nähert. Oder Sie brausen mit einem Panzer über durch Wälle begrenzte Straßen, wie in der Schwebbahn eher langweilig von Angreifern behackt.

Ansonsten orientiert sich das Leveldesign an den üblichen Standards: Sie laufen durch Gänge, größere Hallen, benut-

zen Aufzüge – stets umgeben von monströs finsternen Strogg-Apparaturen. Empfindsamer Zeitgenossen werden sicher Ekel empfinden, wenn sie vor durch Menschentorsos am Leben gehaltenen Maschinen stehen.

Nicht kompatibel

Um den vollen **Quake 4**-Sound genießen zu können, benötigen Sie die neuesten EAX-Treiber. Damit wummert es dann aber auch absolut beängstigend aus Ihrem (im Idealfall) 5.1-System. Blöd: Die Musik-Untermalung dümpelt über einen Großteil des Spiels öde vor sich hin.

Der Multiplayer-Modus, mittlerweile durch zahlreiche Online-Server unterstützt, ist ein leicht modifiziertes **Quake 3**. Schlecht daran: Die deutsche

Version ist nicht mit der internationalen kompatibel, Sie können etwa nicht auf US-Servern mitmischen. Die neuen Deathmatch-Karten wirken undurchdacht, und nur wenige gute bekannte Maps wurden recycelt. Signifikante Hotspots, wie sie

MARKUS SCHWERTDEL markus@gamestar.de

Das erste Quake war seinerzeit mein Egoshoooter-Erweckungserlebnis. Seither habe ich jeden Teil durchgespielt und mich nach den Solo-Missionen im Multiplayer vergnügt. Bei Quake 4 werde ich das nicht tun. Zu sehr verlässt sich Raven auf den großen Namen und das Strogg-Szenario, spielerische Überraschungen fehlen dagegen. Zugegeben, technisch gibt's an der Ballerei nix zu mäkeln, Quake 4 ist auf jeden Fall über dem Shooter-Durchschnitt. Aber in Sachen Spannung und Story ziehen Titel wie F.E.A.R. schnurstracks am Marinegemetzelt vorbei. Nicht schlimm, schließlich lebt die Serie schon immer auch von der perfekten Balance im Multiplayer – doch die bekomme ich bei Quake 3 auch.



»Geht heim nach Stroggos!«

aus dem Original bekannt sind (etwa beim Quad-Damage), fehlen häufig. Einzig die CTF-Karten überzeugen nach ein paar Runden. Feine Neuerungen hingegen: Sie können nun auch durch Beam-Portale feuern, und Granaten springen von Jump-Pads ab. Das macht Lift-Fluchten schwieriger. **PET**

► VORAB-TEST IN 12/05

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L182

QUAKE 4 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Raven Software / Activision	RELEASE (D)	7.11.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT: F.E.A.R. (89, GS 10/05) Grusel-Shooter. Exzellent in Szene gesetzter Angstmacher. Doom 3 (87, GS 10/04) Brachial-Horror von id. Schockmomente am Fließband.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 2000+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Spielt sich wie Quake 3, sieht nur besser aus. Teils doofe Karten.

MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, CTF

- DVD: Multiplayer-Duell
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L173

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Quake 4 ist wahrlich kein schlechtes Spiel. Aber es ist auch kein überraschend gutes. Alienvernichtung kann ich verkraften, das gehört zur Serie wie die Butter aufs Brot. Ich kann auch Klischees verkraften. Die gehören (leider) zum Genre. Aber dem Programm fehlt einfach die Seele. An keiner Ecke, zu keiner Sekunde spüre ich die Liebe der Programmierer. Es ist, als hätte Raven Software, primär Auftragsentwickler, lediglich eine To-Do-Liste von id stupide abgearbeitet. Ideen? Keine vorhanden. Selbst in den großen Momenten wirkt Quake 4 staubig, abgegriffen und uninspiriert. Wer das mit dem ehrwürdigen Namen der Serie in Einklang setzen kann, darf bedenkenlos zugreifen. Allen anderen empfehle ich das Rauskramen der tollen Vorgänger.



»Seelenlose Auftragsarbeit«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Gegnermodelle + Aha-Momente - fiese Bitmaps	9 / 10
SOUND	+ sattes Surround-Wummern - müde Musik	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern + meist fair	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ finstere Biotech-Welt - Held bleibt stumm	7 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ 31 lange Missionen + motivierender Multiplayer-Modus	9 / 10
LEVELDESIGN	+ Abkürzungen für Rückwege - keine Freiheit - Außenlevels	7 / 10
KI	+ trifft immer - stürzt meist blind vor	6 / 10
WAFFEN	+ effektiv, abwechslungsreich, Quake!	10 / 10
HANDLUNG	+ quasselnde NPCs - Story klischeehaft	5 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: KEIN MEILENSTEIN, KEINE OFFENBARUNG. NUR QUAKE.

