

Der Schöne, der Schnelle und der Schaurige

SHOWDOWN DER SHOOTER

UT 2007, Quake 4 und F.E.A.R.: Da kommt Großes auf Sie zu! Wir haben die drei viel versprechendsten Shooter des Winters unter die Lupe genommen und sagen Ihnen, wer die Flinte vorn hat.

Drei ist eine schöne Zahl. Da gibt's die drei Musketiere, den Drei-Tage-Bart, die Dreifaltigkeit und bald die heiligen drei Könige der Ego-Shooter:

F.E.A.R., **Unreal Tournament 2007** und **Quake 4**, die nächste Generation der Ballerspiele. Die sind uns mehr wert als nur drei spannende Einzel-Previews – wir lassen die Giganten auf den folgenden Seiten im direkten Vergleich gegeneinander antreten, und zwar in fünf Kategorien. Zunächst klopfen wir die Einzelspieler-Kampagnen

ab: Durchlaufen wir interaktive Kinofilme oder langweilige Schießbuden? Der Favorit in dieser Kategorie: **F.E.A.R.**. Der Horror-Shooter treibt uns durch gruselige Script-Sequenzen regelmäßig den Angstschweiß auf die Stirn. Doch sieht das Spektakel auch realistisch aus? Das finden wir im zweiten Abschnitt unseres Shooter-Specials heraus: Im Techniktest überprüfen wir die Grafik. Nach ersten Einschätzungen hat hier **UT 2007** die Nase vorn. Dessen Unreal Engine 3 überflügelt sogar die von **Doom 3** ohne Probleme. Aber ohne knackige Wummen taugt die beste Optik nichts. Unser Waffenvergleich zeigt Ihnen,

wer das größte Rohr hat: **UT 2007** mit seinem riesigen Arsenal oder **F.E.A.R.** mit wenigen, dafür realistischeren Knarren?

Fäuste hoch!

Nicht nur Helden, sondern auch Schurken tragen Waffen. Doch haben die Computergegner auch was im Hirn? Unser KI-Intelligenztest prüft, ob die Feinde in **Quake 4** ebenso clever sind wie die Bots des Vorläufers. Aber wer braucht schon Bots, wenn er eine Internet- oder LAN-Anbindung hat? Alle drei Kandidaten gehen mit Multiplayer-Modus ins Rennen und den nehmen wir unter die Lupe. Lassen **Quake 4** und **UT 2007**

den alten Glaubenskrieg zwischen den Fans ihrer Vorgänger wieder aufleben?

Zwei der Shooter haben wir angespielt: **F.E.A.R.** in einer fast fertigen Preview-Version, **Quake 4** bei einem Besuchstermin; auf der Games Convention zeigte uns zudem Epic **UT 2007**. Jetzt organisieren wir für Sie den Shooter-Schwergewichtskampf. Meine Damen, meine Herren! Kommen Sie, schauen Sie! In der orangenen Ecke, das fantastische **F.E.A.R.**! In der blutroten Ecke, der einzig wahre Unreale: **Unreal Tournament 2007**! Und in der weinroten Ecke, der Strogg-Strafer: **Quake 4**! Ring frei, der Kampf ist eröffnet!

FAB

WAS IST MIT STALKER?

Ein Shooter-Vergleich ohne Stalker? Ja – denn der Status des Hoffnungsträgers ist derzeit ungewiss. Mehr erfahren Sie in unserer Reportage »Geheimsache Stalker« auf Seite 186.

QUAKE 4

UT 2007

F.E.A.R.

F.E.A.R.

TERMIN: OKTOBER

ENTWICKLER: MONOLITH / VIVENDI

Eines stand schon während der Planungsphase fest: Der Ego-Shooter F.E.A.R. soll den Spieler das Fürchten lehren. Doch wie stellt man das an, ohne eine weitere Gruselballerei im Stil von Doom 3 zu machen? Die Lösung: Entwickler Monolith (No One Lives Forever 2) griff für das Szenario tief in die Horrorfilm-Kiste und ließ japanische Klassiker wie Ringu (The Ring) oder Ju-On (The Grudge) für ihr Projekt Pate stehen. Neben dem subtilen Horror seiner Vorlagen setzt F.E.A.R. vor allem auf viel Action und knallharte Ballereien mit den intelligentesten Gegnern seit Far Cry — genau das Richtige für nervenstarke Solospieler.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H108**



UNREAL TOURNAMENT 2007

TERMIN: 1. QUARTAL 2006

ENTWICKLER: EPIC GAMES / MIDWAY

Der Vorgänger steht in Sachen Spielmodi, Gegner-KI und Grafik noch immer an der Spitze des Genres (91, GS 05/04). Kein Grund für Entwickler Epic, die Unreal Tournament-Reihe mit UT 2007 nicht weiter zu verbessern. Das Resultat: ein neuer, spannender Conquest-Modus (eine Mischung aus Assault und Onslaught), sprechende Bots und überarbeitete Waffen — alles verpackt in der knackfrischen Unreal 3-Engine. War das schon alles? Von wegen, UT 2007 bekommt auch ein Statistik-System, durch das jeder sofort auf sein Können zugeschnittene Mitspieler findet. UT 2004 braucht deshalb nur eines zu fürchten: seinen Nachfolger.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H110**



QUAKE 4

TERMIN: 4. QUARTAL 2005

ENTWICKLER: RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION

Stellen Sie sich Doom 3 mit Fahrzeugen, Außenlevels, einer spannenden Story und mehr Abwechslung vor. Oder wie wäre es mit Quake 3 in neuer Grafikpracht und überarbeiteten Karten? Klingt nach reinem Wunschdenken, heißt aber Quake 4 und soll laut Publisher Activision Einzel- wie Mehrspielern reichlich Ballerspaß bieten. Könnte Klappen, immerhin werkelt Action-Spezialist Raven Software (Jedi Knight 2 & 3) an dem Titel. Überholt der Multiplayer-Teil den Konkurrenten UT 2007? Kann die Solo-Kampagne mit F.E.A.R. mithalten? Wir haben das düstere Actionwerk angespielt und geben auf den nächsten Seiten Antworten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H109**



DER SOLO-MODUS

Rückgrat jedes Shooters ist eine solide, gut geschriebene Hintergrundgeschichte. Was bieten unsere drei Kandidaten?



Shooter stehen im Ruf, geradlinig und dumpf zu sein. Beispiel **Doom**: Zwischen Teil 1 und Teil 3 liegen Welten, was Grafik und Sound angeht – spielerisch hat sich hingegen in den letzten zwölf Jahren nichts getan. Dabei haben **Half-Life** oder **Max Payne** gezeigt, dass ein Spiel keine Literaturvorlage braucht, um eine gute Story zu erzählen. Was zählt, ist die Inszenierung. Die Hintergrundgeschichten von **F.E.A.R.** und **Quake 4** um Geister und Außerirdische sind eher simpel. Durch geschickte Schnitte, geskriptete Ereignisse und Zwischensequenzen in Spielgrafik schaffen sie dennoch filmhafte Erlebnisse. Dabei vermitteln sie dem Spieler trotzdem das Gefühl, selbst mitzuwirken. So se-

schende Ereignisse – das ist **F.E.A.R.**. Was zunächst als Einsatz gegen gedankenkontrollierte Klone beginnt, wandelt sich allmählich zum Kampf gegen übernatürliche Mächte. Dabei lösen sich wüste Ballereien, subtiles Gruseln und blanker Horror ab. Das Ganze ist so gut inszeniert, dass wir uns wie in einem interaktiven Film vorkommen. Kein Wunder also, dass sich beim Spielen der eine oder andere Kollege neben uns gesetzt hat, um einfach nur zuzuschauen.

UT 2007

Mit einer durchdachten Story hält sich **UT 2007** nicht auf. Wie in den Vorgängern müssen sich Einzelspieler mit dem Karrieremodus begnügen. Darin kämpfen wir uns über mehrere Turniere und Spielarten an die Spitze der **UT**-Liga. Für Siege gibt's Geld, mit dem wir uns Bots für das eigene Team kaufen können. Die unterscheiden sich in Charakterwerten wie Zielgenauigkeit oder Beweglichkeit und stehen uns in den Gefechten zur Seite. Der Karrieremodus ist ein guter Zeitvertreib, wenn mal die Internet- oder LAN-Verbindung aussetzt, kann aber nicht so lange fesseln wie die packenden Multiplayer-Gefechte, für die **UT** bekannt ist.

Quake 4

In **Quake 2** haben wir die Erde vor außerirdischen Aggressoren verteidigt und die Schurken anschließend auf ihren Heimatplaneten Stroggos verfolgt. Hier beginnt nun die Handlung von **Quake 4**: Die Menschen setzen zu einem Großangriff gegen die Strogg an, und wir sind dabei. Wir stürmen durch Schützengräben, futuristische Labore und dunkle Korridore. Das wirkt allerdings schnell wie ein durchschnittlicher Weltkriegs-Shooter inklusive nerviger »Be-



Die fiesen Strogg aus Quake 4 nutzen Bionik.

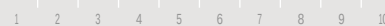
diene das MG, während der Kamerad fährt«-Sequenzen, der sich ins Weltall verirrt hat. Doch dann wird der Held des Spiels gefangen, in einer fiesen Operations-Szene zum Halb-Strogg umgewandelt und hat fortan spezielle Bionik-Fähigkeiten. Wie die genau aussehen, ist allerdings bislang geheim. **FAB**

F.E.A.R.

Grandios inszeniert und spannend erzählt. **F.E.A.R.** ist ein Muss für jeden Einzelspieler.

- + spannende Story
- + Schock-Effekte
- + dichte Atmosphäre
- + Skript-Sequenzen

EINZELSPIELER-POTENZIAL



UT 2007

Die Bot-KI ist zwar hervorragend, doch die wahre Herausforderung wartet im Internet und LAN.

- + eigenes Team
- + Bots mit Charakterwerten
- wenig Abwechslung
- kaum Langzeit-Motivation

EINZELSPIELER-POTENZIAL



QUAKE 4

Geradlinig wie **Doom 3**, doch das machen Zwischenszenen in Spielgrafik wett. Teils recht derb.

- + nahtloser Übergang zum Vorgänger
- + fulminante Schlachten
- + Strogg-Implantate
- lineare Story

EINZELSPIELER-POTENZIAL



F.E.A.R.: Klone können wir mit Waffen bezwingen. Doch Geister fürchten keine Kugeln.

hen Einzelspieler-Shooter der Neuzeit aus! **UT 2007** hingegen bleibt der Gegenbewegung treu: Wie auch die **Battlefield**-Reihe versteht sich das Spiel als ein reiner Multiplayer-Titel.

F.E.A.R.

Dichte Atmosphäre, spannende Skript-Sequenzen und übertra-

DIE TECHNIK

Scharfe Texturen, weiche Animationen, knallige Effekte. Setzt die nächste Shooter-Generation auch optisch Maßstäbe?



Durch die modernen Effekte der Unreal Engine 3 setzt UT 2007 grafisch neue Standards.

Bisher gelten die Platzhirsche **Far Cry**, **Half-Life 2** und **Doom 3** als Standard der Shooter-Technik. Zwei der kommenden Highlights gehören technologisch zur Gegenwarts- generation: **Quake 4** basiert auf der unveränderten Doom-Engine. In **F.E.A.R.** werkelt Monoliths aktuelle Inkarnation der Littech-Engine, seit jeher eher das Stiefkind der Shooter-Technologie; eingesetzt etwa in den beiden **N.O.L.F.**-Teilen. Karge Architektur veredelt der Littech-Code allerdings

durch Effektreichtum; entsprechend partikellastig inszeniert das Grafikgerüst die engräumigen Gefechte im Gruselshooter. Kein Fortschritt also? Moment, ein Kandidat fehlt noch: **UT 2007** demonstriert die Muskelkraft der vielgepriesenen Unreal Engine 3. Der hochtourige Grafikmotor deklassiert die Konkurrenten lässig, alle kommenden Standard-Technologien stecken hier im Programmcode: High Dynamic Range Rendering, Parallax Maps, Soft Shadows, aktuellste

Havok-Physik. Der Multiplayer-Shooter ist damit die Speerspitze der technischen Entwicklung – und wird vorerst neuer Maßstab für das Genre werden.

F.E.A.R.

Aufwändige Effekte sind die große Stärke der **F.E.A.R.**-Grafikengine: Glas brst, Funken sprühen, und Kugeln hinterlassen nach dem Einschlag dichte Staubwolken. Besonders gelungen ist der **Max Payne**-typische Zeitlupen-Modus, bei dem die Sicht verschwimmt und Kugeln einen Schweif hinter sich her ziehen, der die Umgebung verzerrt. Beim Probespielen haben uns auch die Animationen gefallen: Alle Figuren bewegen sich butterweich, ein Ragdoll-System sorgt bei Treffern für realistische Reaktionen.

UT 2007

Die Unreal Engine 3 fährt in **UT 2007** das gesamte Spektrum moderner Effekte auf: Dank High Dynamic Range Rendering überstrahlen helle Lichtquellen die Konturen von Objekten und ermöglichen so selbst bei grellen Explosionen feinste Farbabstufungen. Soft Shadows sorgen mit weichen Schatten für Atmosphäre, und so genannte Parallax- sowie Normal Maps verleihen flachen Texturen fotorealistische Strukturen. Durch Per-Pixel-Lighting wird die Beleuchtung jedes Bildpunktes einzeln berechnet. Bevor Sie nun wegen all dieser Fachausdrücke weiterblättern, reden wir Klartext: **UT 2007** wird grafisch neue Standards setzen. Die Pracht hat allerdings ihren Preis, ein aktueller High-End-PC ist das Minimum für ein flüssiges Spielvergnügen.

Quake 4

Warum etwas Neues erschaffen, wenn das Al-



F.E.A.R. glänzt mit unzähligen und aufwändigen Partikeleffekten sowie weichen Animationen.

te noch so gut aussieht? In Sachen Charaktermodelle sowie Licht- und Schattenspiele liegt die **Doom 3**-Engine noch immer vor der Konkurrenz. Klar, dass Entwickler Raven Software für das düstere **Quake 4**-Szenario auf das mächtige Grafikgerüst zurückgreift. Doch wo die Innenlevels aufwändig gebaut und durch Pixel Lighting gruselig ausgeleuchtete Licht-Schatten-Regionen für dichte Atmosphäre sorgen, muss die **Doom 3**-Engine bei Außenlevels ihre Fähigkeiten in weitläufigen Arealen erst noch beweisen. **Far Cry** und **Half-Life 2** sind da schon etwas weiter. **DM**

F.E.A.R.

F.E.A.R. kaschiert die detailarme Levelarchitektur geschickt mit aufwändigen Partikeleffekten.

- grandiose Animationen
- zahlreiche Partikeleffekte
- hübscher Zeitlupen-Modus
- detailarme Gesichter

TECHNIK-POTENZIAL



UT 2007

Die Unreal Engine 3 ist neuer Grafik-Standard. **UT 2007** läuft deshalb seinen Konkurrenten davon.

- High Dynamic Range Rendering
- weiche Schatten
- fast fotorealistische Texturen
- großer Hardware-Hunger

TECHNIK-POTENZIAL



QUAKE 4

Quake 4 bietet die atmosphärischesten Innenlevels. Allerdings wirken Animationen etwas hülftsteif.

- gruselige Licht/Schatten-Spiele
- Charaktermodelle
- eher polygonarm
- Mittelklasse-Animationen

TECHNIK-POTENZIAL



WAFFEN UND EXTRAS

Der Name sagt schon, worum es in Shootern geht: ums Schießen. Wir besuchen die Waffenkammer.

Wären Epic oder Raven Herrenausstatter, wären sie wohl schon pleite. Denn in der Modebranche kann sich niemand erlauben, über Jahre hinweg dieselben Modelle zu veröffentlichen. Doch **UT 2007** und **Quake 4** präsentieren auch in diesem Jahr wieder Redeemer, Railgun und Co. Einzig **Quake 4** erlaubt sich eine Neuerung: Fahrzeuge. Deren spielerischer Nutzen ist gering, doch Vehikel sind heutzutage offensichtlich Pflicht, wenn ein Spiel Außenlevels bietet – auch die sind neu in **Quake 4**. **F.E.A.R.** hat beides nicht nötig, bietet dafür solide, gut durchdachte Waffen – und schießt sich dann selbst ins Bein, weil der Spieler nur je drei davon tragen darf. Mag realistischer sein, zeitgemäß und spielerfreundlich ist das sicher-

lich nicht. Innovative, vielleicht sogar bizarre Waffen wie in **Duke Nukem** oder **Serious Sam** bietet keiner unserer Kandidaten.

F.E.A.R.

Obwohl **F.E.A.R.** in der Gegenwart angesiedelt ist, müssen wir uns nicht nur mit zeitgenössischen Waffen begnügen. Neben Schrotflinten und Maschinenpistolen schwingen wir auch eine fiese Nagelkanone oder ein Strahlengewehr, das sehr an die Railgun der **Quake**-Reihe erinnert. Allerdings können wir immer nur drei Wummen gleichzeitig tragen. Werden wir von mehreren Gegnern bedrängt, schalten wir den Zeitlupen-Modus ein und können so präziser zielen. Dann strecken wir Gegner sogar mit Nahkampf-Attacken nieder.

UT 2007

UT bleibt seinem altgedienten Arsenal treu: Flak-Cannon, Bio-Rifle und Redeemer sind wieder mit dabei, werden teilweise aber modifiziert. Der Raketenwerfer etwa verschießt jetzt Wärme suchende Raketen, die Feuerrate der Minigun wurde überarbeitet. Außerdem plant Epic derzeit neun zusätzliche Fahrzeuge, die je mit mindestens einer neuen Waffe ausgerüstet werden sollen. Weitere Innovation: Teile des Terrains sind jetzt zerstörbar. Damit die Schlachtfelder aber nicht schon nach Minuten in Schutt und Asche liegen, regeneriert sich die Karte allmählich wieder.

Quake 4

Wie bei **UT 2007** finden wir im Multiplayer-Part von **Quake 4** lauter alte Bekannte: Schrotflinte als tödliche Nahkampfwaffe, Plasmagewehr und Raketenwerfer fürs Grobe und die Railgun bei großen Distanzen. Neben den **Quake 3**-Boni wie Quad-Damage oder Haste können wir in einem speziellen Modus mehrere Kämpferklassen wählen: Der Verteidiger etwa bewegt sich langsamer, hat dafür aber mehr Panzerung, während der Angreifer niedrigere Gesundheit mit höherer Feuerkraft ausgleicht. Boni fehlen im Singleplayer-Spiel, dafür gibt's Fahrzeuge wie Panzer und Mechs sowie dem Szenario angepasste Waffen, zum Beispiel Maschinengewehre.



F.E.A.R.: In der Zeitlupe wird das Bild unscharf.

F.E.A.R.

Jede einzelne Waffe macht Sinn und Spaß. Doch wir dürfen nur je drei davon einpacken.

- große Abwechslung
- jede Waffe hat ihren Nutzen
- Zeitlupen-Modus
- nur drei Waffen gleichzeitig

EINZELSPIELER-POTENZIAL



UT 2007

Altbekannte Waffen. Immerhin das umfangreichste Sortiment, auch wenn Ergänzungen fehlen.

- gut balanciert
- bekanntes Arsenal
- Fuhrpark wächst um neun Vehikel
- kaum Neuerungen an den alten Waffen

EINZELSPIELER-POTENZIAL



QUAKE 4

Damit man sich draußen nicht langweilt, gibt's Panzer und Mechs. Drinnen alles beim Alten.

- Fahrzeuge
- Kämpferklassen
- Singleplayer-Waffen
- nicht innovativ

EINZELSPIELER-POTENZIAL



In den tristen Außenlevels von Quake 4 fahren wir Panzer und stapfen in Mechs umher.

DIE GEGNER-KI

Kanonenfutter oder Gegner mit dreistelligem Intelligenzquotienten? Wir haben uns die computergesteuerten Feinde näher angeschaut.

Über ein Jahr ist es her, dass der Ego-Shooter **Far Cry** in Sachen KI alles in den Schatten stellte. Seitdem herrscht Stillstand in den Hirnen computergesteuerter Gegner. Bis jetzt! Denn **UT 2007** und **F.E.A.R.** setzen neue KI-Meilensteine – mit sprechenden Bots und Soldaten, die im Team auch engste Räume intelligent ausnutzen, in der Gruppe vorgehen und mit jedem Angriff anders reagieren. **UT 2007** setzt zudem konsequent auf Audio-Feed-

back, Teamkameraden geben sinnvolle Informationen per Funk an Sie weiter. Das Ergebnis der KI-Offensive: ein Sprung bei Lebendigkeit und Atmosphäre. Den gleichen Effekt versucht **Quake 4** mit scriptgesteuerten Verhaltensweisen in der Kampagne zu erreichen.

F.E.A.R.

In **F.E.A.R.** treffen Sie meist auf menschliche Soldaten. Die verhalten sich in Kämpfen extrem schlau: Eröffnen Sie das Feuer,

suchen die Feinde sofort Deckung. Ist gerade keine Kiste in der Nähe, rollen sie sich blitzschnell zur Seite und schießen zurück. Oft springen die Soldaten durch Fensterscheiben, verschansen sich unter dem Sims und werfen aus der Deckung Granaten. Ist genug Platz, versuchen die Gegner sogar, den Spieler mit Sperrfeuer festzunageln, um ihn schließlich zu umkreisen. Da die KI-Feinde jedes Mal anders auf Ihre Angriffe reagieren, bleiben die Schießereien immer anspruchsvoll.

UT 2007

Die für **UT 2007** weiterentwickelte KI gehorcht per Spracherkennung aufs Wort. So geben wir ohne fummelige Befehlsmenüs Kommandos wie »Mir nach!« oder »Verteidigen!«. Die Bots sind ihrerseits auch nicht wortfaul. KI-gesteuerte Teammitglieder teilen etwa stolz mit, dass sie die Redeemer gefunden haben. Außerdem informieren die Bots darüber, wo sie momentan sind und ob sie gerade einen Gegner erwischt haben – das vereinfacht Angriff und Verteidigung. Nicht nur das. Die Burschen wirken noch menschlicher als in den Vorgängern



F.E.A.R.: Mit dem Schuss auf das Benzinfass sprengen wir einen Soldaten aus seiner Deckung.

und stellen für Solospieler würdige Kontrahenten dar.

Quake 4

Wie in **Doom 3** setzen die Entwickler in der Kampagne auf geskriptete Ereignisse. Die zwar spannenden und filmreifen Sequenzen lassen KI-Gegnern aber keinerlei Spielraum für eigene Entscheidungen. Weiteres Maniko: Beim Probespielen suchten von uns beschossene Gegner keine Deckung. Im Multiplayer-Teil hingegen rennen die Bots wie in **Quake 3 Arena** extrem flink durch die Levels, suchen die besten Waffen und schießen äußerst treffsicher. DM

F.E.A.R.

F.E.A.R. ist eine Herausforderung: Gegen so intelligente Soldaten haben Sie noch nie gekämpft.

- agiert im Team
- sucht aktiv Deckung
- nutzt Nah- und Fernkampf
- setzt Spieler unter Druck

EINZELSPIELER-POTENZIAL

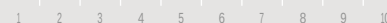


UT 2007

Sprechende Bots ermöglichen neue taktische Möglichkeiten und wirken fast menschlich.

- Weiterentwicklung der bewährten KI
- Spracherkennung und -ausgabe
- Bots haben unterschiedliche Persönlichkeiten
- KI reagiert fast menschlich

EINZELSPIELER-POTENZIAL

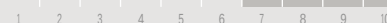


QUAKE 4

Skriptsequenzen statt Gegner-KI. Spannend, aber im Vergleich die altbackendste Lösung.

- sehr gute Multiplayer-Bots
- KI-Kollegen recht schlau
- basiert nur auf Skripten
- sucht keine Deckung

EINZELSPIELER-POTENZIAL



In UT 2004 hatte die KI oft Probleme mit Fahrzeugen. Das soll in UT 2007 besser werden.

DER MULTIPLAYER-MODUS

Im einen Spiel sind Mehrspieler-Schlachten schmückendes Beiwerk, im anderen Schwerpunkt, das dritte balanciert beides. Was macht mehr Spaß?



Der neue Conquest-Modus soll Unreal Tournament 2007 mehr taktische Tiefe verleihen.

Am Anfang war das Deathmatch. Und sie sahen, dass es gut war. Dann kamen immer neue Modi hinzu: Capture the Flag, Last Man Standing oder missionsbezogene Spielarten – weg vom Mann gegen Mann, hin zu Mannschaft gegen Mannschaft. Die **Battlefield**-Reihe und **Joint Operations** verfeinerten das Konzept: Im Spiel von heute geht es nicht mehr nur um Abschlüsse, sondern um auch um höherrangige Ziele und Kooperation. Dem kann sich auch das Deathmatch-Urgestein **Quake** nicht

entziehen: In Teil 4 gibt's erstmals Kämpferklassen, die dem Geballer eine leicht taktische Note geben. **UT 2007**, im letzten Teil bereits deutlich teamlastiger geworden, rückt noch näher an **Battlefield 2** heran – mit dem neuen Conquest-Mode. **F.E.A.R.** hingegen hat nur deshalb einen Multiplayer-Modus, weil sich das heutzutage so gehört.

F.E.A.R.

Monoliths Ego-Shooter setzt auf die altbewährten Spielmodi wie Deathmatch und Team-Deathmatch. Das Interessante dabei:

Auf jeder Karte gibt's ein Artefakt, mit dem der Besitzer auf Knopfdruck sich sowie alle anderen Mitspieler in Zeitlupe versetzt. Dabei bewegt er sich ein wenig schneller als die anderen und kann seine Kontrahenten so leichter erledigen. Nachteil an der Sache: Der Artefaktträger ist für alle Spieler selbst durch Wände hindurch sichtbar. Die Abwechslung bleibt in den Gefechten allerdings auf der Strecke: Stets ballern wir in Fabrikhöfen oder grauen Gängen.

UT 2007

Der neue Conquest-Modus ist eine Mischung aus Assault und Onslaught: Auf riesigen Karten gilt es, wie in **Battlefield 2** strategische Punkte einzunehmen und zu halten. Je mehr davon das Team besitzt, desto schneller füllt sich das Energie-Konto, aus dem wir Bunker und Fahrzeuge wie den aus **UT 2004** bekannten Goliath-Panzer finanzieren. Modi wie Double Domination und Onslaught sind natürlich wieder mit dabei, nebst den beliebtesten aus dem Vorgänger bekannten Karten in frischer Optik. Ebenfalls neu: **UT 2007** speichert Siege und Niederlagen in umfangreichen Statistiken. Mit diesen Daten sucht das Spiel für ein Multiplayer-Gefecht stets Teilnehmer heraus, die speziell auf unser Können zugeschnitten sind.

Quake 4

»Das ist doch Quake 3 Arena, nur hübscher!« dachten wir, als wir den Multiplayer-Modus von **Quake 4** anwarfen. Tatsächlich bleibt abgesehen von der Grafik vieles beim Alten: bekannte Karten, bekannte Waffen, bekannte Modi. Allerdings



In Quake 4 gibt's natürlich auch wieder Jump-Pads.

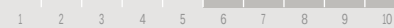
gibt's neben zusätzlichen Maps auch ein neues Klassensystem: Wir können unter anderem als Angreifer, Verteidiger oder auch Sprinter antreten. Je nach Wahl verursachen wir mehr Schaden, besitzen stärkere Panzerung oder laufen schneller. Allzu großen Einfluss auf das Geschehen hat das allerdings nicht. **FAB**

F.E.A.R.

Schmückendes Beiwerk eines exzellenten Ego-Shooters. Für LAN-Fanatiker nur zweite Wahl.

- + innovativer Zeitlupe-Modus
- + gut balancierte Waffen
- abwechslungsarme Areale
- wenige Spielmodi

EINZELSPIELER-POTENZIAL

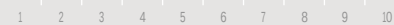


UT 2007

UT 2007 wird mit dem Conquest-Modus und den altbewährten Spielarten **Battlefield 2** gefährlich.

- + Conquest-Modus
- + geniale Karten
- + unzählige Server-Optionen
- + Online-Statistiken

EINZELSPIELER-POTENZIAL

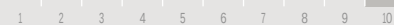


QUAKE 4

Kompromisslos und schnell, wie Fans es erwarten. Die Kämpferklassen ändern daran nichts.

- + gewohnt schnell
- + Klassensystem
- + viele Maps
- wenige Spielmodi

EINZELSPIELER-POTENZIAL



DAS FAZIT

Die kommende Shooter-Generation revolutioniert das Genre nicht – aber perfektioniert Teilbereiche.

Der Ringkampf der Shooter-Giganten ist beendet. In fünf Runden mussten die Kontrahenten antreten, GameStar war Schiedsrichter und hat entschieden. Das Resultat: Eine Revolution leiten die drei Titel zwar nicht ein, dennoch gibt's

Fortschritte im Shooter-Genre. So muss sich **Far Cry** wohl nach über einem Jahr in Sachen KI geschlagen geben, denn noch nie reagierten Feinde so clever wie in **F.E.A.R.**. Zusammen mit dem beklemmenden Horror-Szenario spricht Monoliths Titel

Für Allrounder

Für Teamspieler

Für Solisten

deshalb besonders Solospieler an. Für Multiplayer-Fans hingegen gibt es auch in Zukunft keine Alternative: **UT 2007** brilliert durch mehr Taktik, die verbesserte Bot-KI und setzt durch die Unreal Engine 3 technisch neue Standards. Und was ist mit **Qua-**

ke 4? Das steht zwischen den Fronten. Und obwohl die Story nicht mit **F.E.A.R.** mithalten kann und der Multiplayer-Teil gegen **UT 2007** verliert, wird **Quake 4** ein sehr gutes Spiel für alle, die sich eine gelungene Mischung wünschen. **DM FAB**



DIE ALTERNATIVE SERIOUS SAM 2

Ballern, bis der Zeigefinger glüht, lachen, bis das Zwerchfell reißt: Wir haben eine fast fertige Version von **Serious Sam 2** Probe gespielt.

Kommt ein Pferd in eine Bar...« – kennen Sie schon? Tja, so ähnlich geht's einem auch bei **Serious Sam 2**. Viel Altbekanntes, aber wie ein guter Witz bringt einen das immer noch zum Schmunzeln. Waffen, Levels, absurde Ideen: Von allem gibt's deutlich mehr.

Wer zuletzt lacht

Zu allererst mehr Humor. Bei Spielbeginn ertönt plötzlich ei-

ne Stimme. Sam fragt erstaunt, ob da etwa Netricsa mit ihm spreche, die KI, die ihn schon im ersten Teil – stumm – begleitet hat. Lakonische Antwort »Ja, wir hatten diesmal mehr Geld!« Diese Selbstironie zieht sich durch das ganze Spiel.

Die neue Serious Engine 2 überzeugt. Glänzende Metalloberflächen und detaillierte Texturen verhelfen der Sam-Welt zu einem ganz passablen

Aussehen – Genrespitze ist sie damit aber nicht. Dafür wirft kein anderes Spiel mit solchen Gegnermassen um sich, ohne dass die Framerate merklich sinkt. Bei den Feinden selbst hat sich dagegen am wenigsten getan – viele der Widersacher sind in dieser oder ähnlicher Form bereits aus den Vorgängern bekannt. Der Schwierigkeitsgrad variierte in unserer Preview-Version stark. Dank mehrerer Leben und zahlloser Chancen, Extraleben zu bekommen, können aber auch Gelegenheitspieler bestehen.

Wer bremst, verliert

Keine Überraschung beim Spielablauf: Ein riesiges Areal, die Tür schließt sich hinter Sam, und überall erscheinen Gegner, die sich auf ihn stürzen. Allerlei Goodies lockern die Ballerei auf. So gibt es in **Serious Sam 2** nicht nur erstmals eine Physik-Engine inklusive kleiner »Lege Kiste auf Druckschalter, damit Tür offen bleibt«-Rätsel, sondern auch



Riesenwumme, viele Gegner – so kennen wir Sam.



Auch die 08/15-Gegner sind mitunter riesig.



Die Riesenspinne ist nur einer der zahlreichen Zwischengegner.

Fahrzeuge. In diesen kleinen Flitzern, die Pod-Racern aus **Star Wars** verdammt ähnlich sehen, rasen Sie über Wiesen und brennen mit der Plasmakanone des Fahrzeugs Schneisen in die Landschaft. Daneben erwarten Sie stationäre Geschütztürme und gelegentlich sogar Fortbewegungsmittel der etwas kreativeren Art: Wer reitet nicht mal gern auf einem Raptor durch den Dschungel oder bewegt sich in einer großen Plastik-Kugel vorwärts? Nur dass die Kugel bei **Serious Sam 2** mit Stacheln versehen ist... *Michael Radnitz*