

Krieg der Welten

QUAKE 4

Spannende Story! Ein Held mit einem Namen! Und der nächste Quake-Teil! Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal...



Steven Spielberg soll sinngemäß zum dritten **Indiana Jones**-Kinofilm gesagt haben: »Der letzte Kreuzzug ist meine Wiedergutmachung für alle Fans, die sich mit dem Tempel des Todes nicht ganz anfreunden konnten.« Ersetzen Sie die Filmtitel durch die Worte **Quake 4** und **Doom 3**, und Sie wissen, was wir uns bei der Demonstration etlicher Szenen des neuesten id-Titels gedacht haben. Der wird extern beim Action-Spezialisten Raven Software (**Jedi Knight 2 & 3**, **Star Trek Elite Force 1 & 2**) entwickelt. Die Designer orientieren sich stärker als in den Vorgängern an Shooter-Konventionen: vom Team-Kampf über Fahrzeugeinlagen bis hin zu Zwischensequenzen in Spielgrafik, an de-

nen Sie mehr oder minder aktiv teilnehmen können.

Was bisher geschah

Quake 4 führt mit starker Betonung auf der Singleplayer-Story die Geschichte von **Quake 2** fort. Es gibt zwar immer noch einen Multiplayer-Modus, doch dieser ist lediglich eine runderneuerte Fassung der Multiplayer-Gefechte aus **Quake 3: Arena**. Falls Sie den zweiten Teil nicht erst letzte Woche durchgespielt haben: Die Erde befindet sich im Krieg mit der Alien-Rasse Strogg vom Planeten Stroggos. Im Spielverlauf von **Quake 2** schlugen Sie als Soldat der Earth Defense Force (EDF) die angreifenden Strogg zurück und reisten nach Stroggos, um dort mit den Aggressoren aufzuräumen.

Bruchlandung

Auch zu Beginn von **Quake 4** laufen die Dinge gewaltig schief: Zwar dreht die EDF den Spieß diesmal um und führt eine Invasion der Alien-Heimwelt Strogoss durch, doch von Boden-Luft-Kanonen unter Beschuss genommen stürzt Ihr Truppentransporter beim Anflug ab. Ihre Marine-Kameraden halten Sie für tot und lassen Sie im Wrack zurück. Glück im Unglück: Sie wachen kurze Zeit später auf und müssen erst einmal die anderen Squad-Mitglieder finden, bevor Sie den Strogg den Garaus machen. Dass um Sie herum ein Planeten spannender Krieg im Gange ist, macht die Rettungsaktion nicht gerade einfacher.

Gestatten, Kane.

Tim Willits, oberster id-Software-Designer, verrät uns eine Bahn brechende Neuigkeit: »Quake 4 ist der erste Serienteil, in dem der Held einen Namen besitzt: Matthew Kane.« Treffen Sie auf Marines und Vorgesetzte, lassen diese immer mal wieder ein »Ach, Sie sind also Kane? Habe ja schon viel von Ihnen gehört« vom Stapel. »Kane ist eher ein etwas düsterer Held«, ergänzt Willits, »definitiv kein Ritter in strahlend weißer Rüstung.« Wie er zu seinem Ruf kommt, erfahren Sie im Laufe des Spiels. Das erinnert in den ersten Minuten stark an den Xbox-Hit **Halo 2**. Die Interaktionen der **Quake 4**-NPCs erinnern frappierend an den Bungie-Shooter: Mediziner versorgen Verwundete, Ihre Vorgesetzten erklären den Stand der Dinge, und alle Mitglieder Ihres Teams besitzen Namen sowie Persönlichkeit. So überspielt etwa Scharfschütze Cortez seine Nervosität mit dummen Sprüchen.

Verschlaufpause

Später im Spiel: Boden-Luft-Kanonen feuern auf Flugzeuge, Mech-Walker staksen umher – hektische Betriebsamkeit. Im Hauptgebäude warten knapp zwei Dutzend Marines auf den nächsten Einsatz. Einige unterhalten sich, andere futtern in der Messe Snacks. Offiziere beugen sich über Karten und Monitore. In der Krankenstation flicken Ärzte Verwundete wieder zusammen, während im Labor eine Strogg-Autopsie stattfindet. Mit vielen Kollegen können Sie ein paar Worte wechseln, müssen es aber nicht. Kurzum: Die Welt von **Quake 4** ist lebendig und atmosphärisch. Und dazu noch sehr schick – nur wenn Sie direkt vor einem Felsen oder einer Wand stehen, wirken die Texturen einen Hauch pixelig.

Stürmt den Nexus!

Nach der kurzen Verschlaufpause wartet der nächste Einsatz auf uns: Ein Nexus, eine Art Funkstation, soll mit einer EMP-Bombe ausgeschaltet werden. Gewaltige Explosionen erschüttern die Umgebung, das Team



Strogg-Marines verteidigen den Außenbereich einer Gen-Forschungsanlage, die Gefangene zu Strogg-Soldaten umfunktioniert.



Tief hinter feindlichen Linien: Ihr Squad dringt in eine Strogg-Basis ein und wird dort von einem übel gelaunten Strogg-Wissenschaftler attackiert.

rückt immer weiter ins Innere des Nexus vor. Doch der Auftrag schlägt kurz vor dem Ziel fehl: Die Marines werden bereits von Strogg-Kommandos erwartet und gefangen. Die freuen sich über den Nachschub für die Armee. Denn anstatt sie einfach zu töten, setzen die Strogg den Opfern Implantate ein und tauschen einige Organe gegen Roboter-Körperteile aus. Diese et-

was grausige Sequenz erinnert an die Fahrt durch die Zitadelle in **Half-Life 2** – auf einem Fließband festgeschnallt sind Sie meist bei Bewusstsein und erhalten einen Einblick in den Nexus. Allerdings ist **Quake 4** an dieser Stelle noch lange nicht vorbei: Kurz vor der Aktivierung eines Gehirnimplantats stürmt ein Rettungstrupp den Operationssaal und befreit Sie.

Praktisch: Die Strogg-Implantate dürfen Sie behalten – und mit Ihnen mehr Gesundheit sowie die Fähigkeiten, die Stroggs zu verstehen, Strogg-Waffen zu benutzen, schneller zu laufen und höher zu springen.

Quake 4 vs. Doom 3

Komplexe Innen- und Außenlevel, Solo- und Team-Missionen, starke KI, steuerbare Fahrzeuge wie Mech-Walker – **Quake 4** unterscheidet sich im Solomodus deutlich vom abwechslungsarmen **Doom 3**. Und der Multiplayer-Modus? »Prinzipiell wie in Quake 3, also Deathmatch, Team Deathmatch und diverse Varianten von Capture the Flag – allerdings mit der Grafik und dem generalüberholten Mehrspieler-Programmcode von Doom 3«, so Tim Willits. »Neben einigen neuen Kar-

ten bringen wir auch die beliebtesten Maps von Quake 3 zurück.« Die üblichen **Quake**-Waffen wie Schrotflinte, Railgun, Nailgun, Raketenwerfer und Co. tauchen allesamt wieder auf und sind obendrein modifizierbar. Railgun-Projektile prallen etwa von Wänden ab.

Szenario-Überraschungen? »Eher nicht, eins unserer Hauptziele ist aber, Quake 4 so abwechslungsreich wie möglich zu machen. Ich persönlich glaube, dass dies der beste Teil der Serie werden wird.« Bei soviel Abwechslung bleibt die Frage, wie umfangreich das Spiel werden soll. »Quake 4 wird in etwa so lang wie Doom 3 sein«, erklärt Willits. Wenn die Designer den Spannungsbogen das gesamte Spiel durchhalten, stehen Ihnen also zwölf bis 15 aufregende Stunden bevor. **RA**



Matthew Kane soll zu gleichen Teilen in Außen- und Innenlevels auf Stroggs ballern.

QUAKE 4

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Raven / id Software
Status: zu 70% fertig

Roland Austinat: »Erstaunlich, was in der Doom-3-Engine alles steckt! Mir gefallen der Wechsel zwischen Innen- und Außenleveln sowie der Geniestreich der »Stroggifizierung« des Helden deutlich besser als das eintönige Doom 3.«