



Landungsschiffe bringen neue Truppen und Fahrzeuge auf das Schlachtfeld.



Genretypisch heilen Sanitäter verletzte Kameraden vor Ort. Dafür gibt's Extrapunkte.

Das ist keine Mod!

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS



Im Multiplayer-Bereich dominieren bisher Counterstrike und Battlefield. Das soll sich bald ändern.

Neben **Quake 4** hat Id Software auf der E3 den Multiplayer-Shooter **Enemy Territory: Quake Wars** vorgestellt.

Das Spiel schickt Sie in den galaktischen Krieg zwischen Menschen und Stroggs und ist dabei ein eigenständiger Multiplayer-

Titel, »kein Mission-Pack und auch keine Mehrspieler-Komponente von Quake 4«, wie Tim Willits, Chef-Designer von Id

Software, nachdrücklich betont. An der Entwicklung von **ET: Quake Wars** ist auch Splash Damage beteiligt, die Schöpfer des Ur-**Enemy Territory**. Genretypisch stehen für beide Fraktionen mehrere Klassen, vom Scharfschützen bis zum Heavy-Gunner sowie zahlreiche Fahr- und Flugzeuge zur Auswahl. Es soll sogar Basisbau geben. Wie der funktioniert, ist allerdings noch nicht bekannt. **ET: Quake Wars** verwendet eine modifizierte Version der **Doom 3**-Engine und soll frühestens im Sommer 2006 fertig sein. **DM RA**



Pech für den Schützen: Der Strogg-Infiltrator greift im Nahkampf zum Messer und versucht, seinen Gegner niederzustechen.

ET: QUAKE WARS

Genre: Multiplayer-Shooter
Termin: 3. Quartal 2006
Entwickler: Id Software / Activision
Status: zu 30% fertig

Daniel Matschijewsky: »Von Team Fortress 2 keine Spur, doch Id Software spendet Mannschafts-Spielern Trost. Besonders die Mischung aus menschlichen GIs und den finsternen Stroggs gefällt mir schon jetzt. Ob Quake Wars durch neue Konzepte wie dem Basisbau tatsächlich eine Gefahr für Battlefield 2 & Co. darstellt, bleibt abzuwarten.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **E174**