

Das nächste 3D-Jahrtausend

Quake 3 Arena

Mit Grafik vom Feinsten und ausgefuchsten Algorithmen für heiße Mehrspieler-Partien will id Software den 3D-Thron zurückerobern.

Die Altmeister der 3D-Action schlagen zurück. Mit **Quake 3 Arena** will id Software die technische Meßlatte im Genre ein weiteres Stückchen nach oben verschieben. Spezialeffekte wie Transparenz oder realistische

Schatten sollen für die angekündigte 3D-Wunder-Engine nichts besonderes mehr sein. Für Aha-Effekte könnten sogenannte »Curved surfaces« sorgen, dank derer sich Wände künftig natürlich gerundet darstellen lassen –

vorausgesetzt, im Rechner steckt eine schnelle Beschleunigerkarte à la Voodoo 2. Besonders Aufwand wollen die Entwickler auch mit den Animationen treiben. Erstmals plant id Software den Einsatz moderner Motion-

Capturing-Techniken. Die Gegner sollen nicht nur detaillierter werden, sondern auch eine große Menge an Bewegungsmustern beherrschen. Die kampflustigen Geschöpfe basieren wie in **Half-Life** auf einer Skeletal-



Direkt aus der Engine: Die Figuren sollen zwar im fertigen Spiel ähnlich perfekt aussehen, der sonnenbebrillte Glatzkopf ist allerdings nur ein Platzhalter zum Testen.



Perfekte **Rundungen** statt eckiger Kurven: »Curved surfaces« sorgen für natürliche Gemäuer.

Gewaltige **Rohre** lassen den Level wie aus einer anderen Welt erscheinen.



Animation-Technik, außerdem lassen sich an den Figuren durchsichtige Texturen und Lichtquellen anbringen.

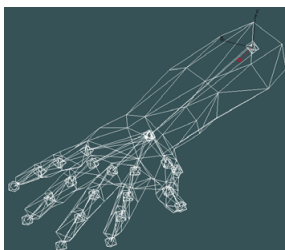
Arena für Solisten?

Derzeit ist nicht endgültig geklärt, wie **Quake 3** sich im Solomodus spielen wird. In einer ersten Presseerklärung ließ id Software verlauten, mit **Arena** wolle man sich ganz auf Netzwerk-Sessions konzentrieren. Doch nach aktuellem Stand dürfen Sie sich

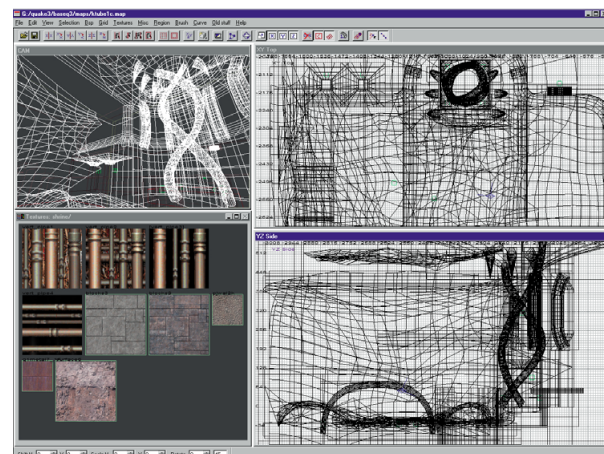
in Multiplayer-Arenen gegen computergesteuerte Gegner austoben. Für die nötige Motivation soll sorgen, daß Sie erst gegen einfache Kontrahenten Punkte sammeln müssen, um dann gegen richtig fiese Oberbosse antreten zu können. Die Texaner versprechen derzeit Computer-Opponenten, deren Verhalten sich nicht von menschlichem unterscheiden läßt. Stolz Worte – die Monsterhorden bisheriger id-Spiele agierten nur knapp über Kanonenfutter-Niveau.

Multiplayer total

Quake 3 soll vor allem in Sachen Multiplayer überzeugen. Das gilt nicht nur für Grafiken oder Spielmodi; die Entwickler wollen dem Internet-Lag an den Kragen. Auch bei schlechter Anbindung ans Netz der Netze soll das Programm flüssiger laufen als alles dagewesene. Bislang werden bei 3D-Actionspielen noch alle Positionsdaten für jeden einzelnen Animationschritt von einem zentralen Server über die Leitungen des Internet auf den Monitor



Sogar die **Finger** der Spielfiguren sollen sich bis ins Detail realistisch bewegen lassen.



Das Drahtgitter-Gewirr im **Editor** zeigt, daß die Levels deutlich mehr Polygone bieten als die aktueller Konkurrenzprogramme.

des Spielers geschickt. Selbst wenn es an nur einer Stelle klemmt, ruckelt das Spiel – bei **Unreal** & Co. ist das tödlich. Künftig muß den Rechnern nur mitgeteilt werden, welche Animation bei welcher Koordinate abläuft. Der PC stellt die

kompletten Bewegungsmuster dann aus einem Cache ohne Zeitverlust dar. **Arena** soll diese Animationen in gewaltiger Anzahl bereitstellen; kurze Zeit war sogar angedacht, das Programm nur auf DVD zu veröffentlichen. **PS**

Quake 3 Arena

Genre: 3D-Action **Termin:** III '99 **Hersteller:** id Software

Peter Steinlechner: »Im Internet und auf Netzwerken wird Quake 3 Arena dank der gewaltigen Grafik sicher abräumen. Den echten Solomodus werde ich allerdings vermissen – aber dafür gibt's dann Lizenznehmer, die mit der 3D-Engine packende Abenteuer basteln.«