

Wer war's? Quake war's!

ENEMY TERRITORY **QUAKE WARS**

Kann man die schnelle Action der Quake-Serie mit Taktikelementen aus Battlefield kombinieren? Man kann. Ob das auch funktioniert, haben wir in London ausprobiert.

Teamkiller gibt's überall. Diese Deppen, die ohne nachzudenken Handgranaten mitten zwischen Ihre Kollegen werfen, Artillerie auf eigene Stellungen regnen lassen oder sich schlicht nicht merken können, wie Freund und wie Feind aussehen. Aber der, der uns gerade vor der Nase rumturnt, ist besonders bescheuert: Der sticht eigene Leute mit dem Messer nieder! Plötzlich zückt er eine Railgun, wirft die Uniform unseres Teams ab und entpuppt sich als fieser Außerirdischer – das ist keiner von uns, das ist ein Strogg! Solche Tarnkünstler gab es schon in der Mod **Team Fortress** für **Quake** oder in **Wolfenstein: Enemy Territory**, den Teamshooter-Urvätern. Das Entwicklerstudio Splash Damage will mit **Enemy Territory: Quake Wars** deren alte Tugenden wiederbeleben, Fahr- und Flug-

zeuge dazu packen und so ab Herbst den direkten Konkurrenten **Battlefield 2142** abhängen.

Welt-Tournee

Weil Mehrspieler-Shooter nicht gut eine richtige Geschichte erzählen können, versucht Splash Damage das auch gar nicht erst. »Die außerirdischen Strogg greifen die Erde an, die Menschen verteidigen sich. Das ist mal eine Story mit richtig Tiefgang!«, scherzt Paul Wedgwood, der Chef des Entwicklerstudios. Stattdessen gibt's zu jeder der Schlachtfelder in **Quake Wars** eine kleine Rahmenhandlung. Auf der Karte »Ark« etwa, die im verschneiten Norwegen angesiedelt ist, steht ein Forschungszentrum der Menschen. Weil die Global Defense Force (GDF), die Armee der Erdenbewohner, dort nach Wegen sucht, die Schwachstellen der Strogg-



Unser GDF-Team wird von einem **Tormentor** der Strogg gejagt.

Biotechnologie auszunutzen, wollen die Invasoren die Anlage vernichten. Das geht nur in mehreren Schritten: In Phase eins müssen die Angreifer einen Schutzschild deaktivieren, der das Gebiet vor außerirdischen Landeoperationen schützt. Danach können die Strogg dann

eine schwere Laserkanone herankarren, die die Tore der Anlage in Einzelteile zerlegt. Erst jetzt gelangen die Infanteristen ins Forschungszentrum, um dort den Zentralrechner zu zerstören. Zugegeben: Die Story hinter den Schlachtfeldern ist ebenso schnurz wie die Karten-



Mit ein bisschen Übung sehen Sie jedem Kämpfer an, welche **Ausrüstungsgegenstände** er dabei hat.



Kraftfelder schützen diese **Strogg-Basis** zwar vor Infanterie am Boden, aber nicht vor Luftangriffen.



Der **Goliath-Walker** ist mit Raketen bepackt.



Jedes Schlachtfeld in Quake Wars hat seine ganz eigene, unverwechselbare **Atmosphäre**. Hier sorgt der überwölkte Himmel für beklemmende Stimmung.

beschreibungen der **Battlefield**-Reihe. Dafür sind die Maps in **Quake Wars** viel abwechslungsreicher als die von **Battlefield 2142**: Sie kämpfen rund um den Globus, mal in Wäldern, mal in der Wüste, mal in zerstörten Großstädten, und Eis und Schnee gibt's natürlich auch.

Schritt für Schritt

Eins bleibt auf jeder Karte gleich: die Art zu spielen. Die erinnert stark an den Assault-Modus von **Unreal Tournament** – ein Team verteidigt, das andere attackiert. Die Angreifer müssen dabei nacheinander mehrere Zwischenaufgaben lösen, um zu gewinnen. Auf der Karte »Valley« etwa muss die GDF zunächst eine zerstörte Brücke reparieren, anschließend dahinter eine mobile Einsatzzentrale in Position bringen, dann den Schutzschirm der Strogg zerstören, danach eine Rakete in die feindliche Basis ballern und schließlich in den Trümmern Sprengladungen legen. So balgen sich in der Regel alle Spieler in einer umkämpften Zone – da ist dann richtig was los. Der

Clou: Die einzelnen Zwischenziele können jeweils nur von einer der fünf Kämpferklassen pro Team erfüllt werden. Die Brücke reparieren? Ein Fall für den Pionier. Den Schutzschirm hacken? Das macht der Spion. Sprengladungen legt der Sturmsoldat, Sanitäter und »Field Ops« versorgen ihre Kameraden mit Erste-Hilfe-Paketen und Munition. Doch selbst wenn wir nicht die Klasse spielen, die gerade gefragt ist, kommen wir uns in **Quake Wars** nie nutzlos vor. Auf Tastendruck holen wir uns Minimissionen ab, die auf unsere Fähigkeiten abgestimmt sind. Während also der Spion gerade eine spielentscheidende Konsole hackt, erobern wir an anderer Stelle einen zusätzlichen Startpunkt. Dafür werden wir mit einer für alle sichtbaren Bildschirmblende ebenso gelobt wie der Spion nebenan.

Gespür für die Schlacht

Zwischenziele erfüllen, Minimissionen abschließen, Feinde erledigen, Freunden helfen – das alles verschafft uns Erfahrungspunkte und höhere Dienst-

grade. Wie in **Wolfenstein: Enemy Territory** bekommen wir die sogar für relativ unspektakuläre Aktionen, etwa für geschicktes Ausnutzen der Klassenfähigkeiten oder besonders langes Überleben. Hier heißt das zusammengefasst »Battle Sense«: Schlachtgespür. So steigen wir auch im Rang auf, ohne an vorderster Front kämpfen zu müssen. Mit den Erfahrungspunkten schalten wir Sonderfähigkeiten und Waffen frei, allerdings nur für die Klasse, die wir gerade spielen. So bekommen

wir etwa als fleißiger Strogg-Pionier nach einer Weile eine fliegende Reparaturdrohne, die uns die Dreckarbeit abnimmt, oder können als Sturmsoldat schneller sprinten. Die Upgrades halten aber nur für die Dauer einer »Kampagne«, also für drei zusammenhängende Karten. Danach kämpfen alle wieder mit der Standardausrüstung. Zwar wird es in **Quake Wars** Online-Ranglisten mit Dienstgraden und Medaillen geben, die sind allerdings nicht an Zusatzausrüstung gekoppelt.



Der **Violator-Strahl** erinnert stark an die Ionenkanone aus C&C 3.

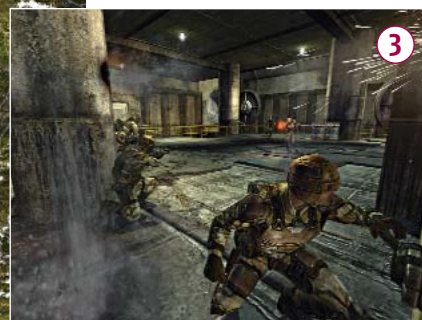
SEKTOREN-EROWERUNG AUF »SEWER«



Die GDF-Kämpfer müssen von Ihrer Basis in die Deckung des Waldes gelangen, ohne von **Tormentors** erledigt zu werden.



Im Vorposten errichtet ein Pionier einen **EMP-Generator**, der die Verteidigungsschilde der Strogg-Basis deaktiviert.



In der Basis sprengen Sturmsoldaten mehrere **Stahltores**, um den Weg ins Herz der Anlage freizumachen.



In der Zentrale muss ein Spion die Steuerung der **Kanalisation** umprogrammieren, um die Rohre zu fluten.

Bob der Baumeister

Auch ohne Upgrades haben die Kämpferklassen gewitzte Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Fähigkeiten. Der Strogg-Techniker etwa entzieht getöteten Feinden Blut, das er Mitspielern als Lebenskraft und Munition weiterreicht. Außerdem funktioniert er GDF-Leichen zu Startpunkten um: Wer dann dort ins Spiel einsteigt, rennt fortan als GDF-Zombie herum. Der Strogg-Infiltrator stülpt sich gleich die komplette Haut getöteter Feinde über, läuft fortan getarnt umher und erledigt Gegner per Dolchstoß. Drei der fünf Klassen können

Geschütztürme, Abwehrranlagen oder Radarstationen errichten. So haben wir als Field Ops Raketenartillerie im Hinterland installiert. Wir robben auf einen Hügel in Frontnähe und werfen von dort einen Blick durch unser Laserzielgerät auf die feindliche Verteidigungsanlage. Wir markieren die Stelle, an der unsere Rakete einschlagen soll und aktivieren das Peilgerät. Nun müssen wir einige Sekunden zielen, bis die Artillerie feuert. Das Problem: Die Gegner sehen den Laserstrahl. Mehrere Strogg ballern blindlings auf uns los, einer hockt sich sogar in einen Jeep und prescht in unsere Richtung. Doch zu spät – die Rakete hebt ab. Das Geschoss rast in Richtung Basis, die Strogg rennen kopflos umher, doch da – zapp – verpufft die Rakete wie ein feuchter Furz im Wind! Einer der Verteidiger hatte bereits eine Abwehrrakete installiert.

Der kleine Unterschied

Im Gegensatz zur **Battlefield**-Reihe sind die Kämpfer der verschiedenen Fraktionen nicht absolut identisch, sondern un-

terscheiden sich in Waffen und Ausrüstung. Während etwa der GDF-Scharfschütze eine stationäre Haftkamera einsetzt, die fortan für sein Team aufklärt, steuert der Strogg-Infiltrator eine fliegende Drohne. Die kann er zwar frei bewegen, allerdings überträgt der flinke Spion Bilder nur an ihn selbst – das Team bleibt außen vor. Um dabei das »asymmetrische« Balancing gut hinzubekommen, veranstaltet Splash Damage ständig Probegefechte innerhalb des Studios und seit Neustem einen Beta-Test mit Tausenden von Spielern. Eines ist allerdings schon jetzt klar: **Quake Wars** spielt sich wesent-

lich flotter als **Battlefield 2142**. Die Action konzentriert sich ständig auf eine Zone, und wer nicht unbedingt im Team aktiv werden will, hat auch Spaß damit, einfach mit der Railgun herumzuballern. Insbesondere, weil in **Quake Wars** recht übersichtliche Mannschaften antreten: Die Karten sind für 16 Spieler ausbalanciert. Wie viele Stroggs und GDF-Soldaten letztlich aufmarschieren, bleibt allerdings den Server-Administratoren überlassen. Dazu Paul Wedgwood: »Wie im Vorgänger werden sicherlich einige Leute Server für 64 Leute aufmachen – das wird dann der totale Wahnsinn!«

FAB

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

fabian@gamestar.de

Genre: Multiplayer-Shooter
Termin: 4. Quartal 2007

Entwickler: Splash Damage / Activision
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »Quake Wars spielt sich nicht nur rasanter als Battlefield 2142, ich komme auch flotter rein. Ich irre nie planlos umher, denn es gibt immer nur eine umkämpfte Zone. Da kann ich erstmal ein paar Gegner in Quake-typischen Duellen umbolzen. Wenn ich dann etwas zum Teamspiel beitragen will, aktiviere ich eine Minimission. Ob das Zusammenspiel auch auf öffentlichen Servern funktioniert, wird sich noch zeigen müssen.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3766



Der Field Ops kann **Artillerie** er- und ausrichten.