

So spielt sich mittlerweile...

# QUAKE 4 (DT.)

Der Mehrspielerpart von Quake 4 war anfangs wenig ausgereift. Jetzt, über ein Jahr nach Erscheinen, sollten Sie den Shooter mal wieder aus dem Schrank holen.



- >DVD-XL:
- Windows-Beta-Patch 1.4.1
- Mod Q4Max 0.78a
- 34 Extrakarten im Community Map Pack
- Geforce-Referenztreiber
- Radeon-Referenztreiber

**R**asante Deathmatches sind seit jeher die Domäne der **Quake**-Reihe. Der Mehrspielerpart von **Quake 4 (dt.)** war als Nachfolger des indizierten **Quake 3 Arena** gedacht, spielte sich aber anfangs sehr hakelig. Mit dem Patch 1.3 von Mitte 2006 hat id Software neue Karten und die Multiplayer-Waffe Napalm Gun hinzugefügt sowie viel für die Balance getan. Mittlerweile legten die Entwickler das Update 1.4.1 Beta für Windows und Linux nach. Dieser Patch vereint alle Änderungen der Vorversionen und verbessert das Spiel an entscheidenden Punkten weiter, so dass wir dem Multiplayer-Modus von **Quake 4** einen Kontrollbesuch abstaten.

### Gesund gepatcht

Die **Quake**-Reihe braucht im Multiplayer mehr als andere Ego-Shooter konstant hohe Bildwiederholraten. Mit dem neuen **Quake 4**-Patch können Server-Administratoren über den Parameter »si\_fps« die maximale Bildrate von bisher 60 auf bis zu 125 Frames pro Sekunde erhöhen. Besitzern von flotten PCs bringt das ein spürbar besseres »Movement«, also eine flüssigere Bewegung der Spielfigur. Auch durch den optimierten Netzwerkcode fühlt sich **Quake 4** direkter und schneller an. In den letzten Monaten haben zudem neue Grafikkartentreiber von ATI und Nvidia die Bildwiederholrate verbessert.



**Links:** stimmungsvolle Standardbeleuchtung. **Rechts:** Aktiviertes »Force Ambient Light« verbessert die Übersicht. Alteingesessene erkennen die beliebte Karte Campgrounds Redux (ehemals q3dm6).

Patch 1.4 optimiert außerdem die Waffenbalance: Die auf Entfernung bisher zu starke Shotgun streut weiter als noch mit Patch 1.3, Distanzschüsse werden schwieriger. Railgun-Treffer verursachen nun nur noch 90 statt 100 Schadenspunkte, die Startmunition wurde auf fünf Schuss reduziert. Ferner hat id Software nach Diskussionen mit der Community die Trefferzonen der Spielfiguren (die so genannten Hitboxen) von einem Rechteck auf ein Achteck umgestellt. Das erfordert exakteres Anvisie-

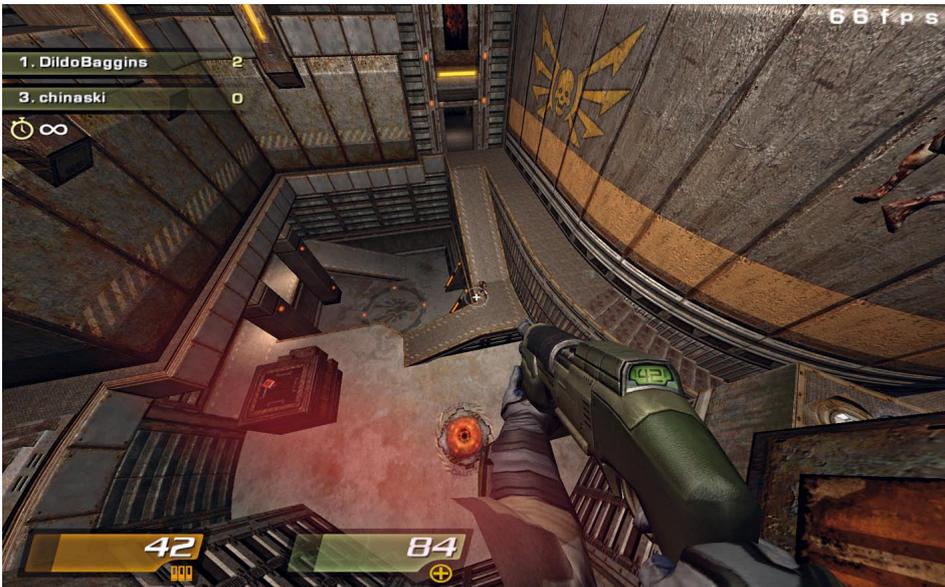
ren, weil Sie beim seitlichen Blick auf einen Gegner leichter vorbei schießen.

### Narben bleiben

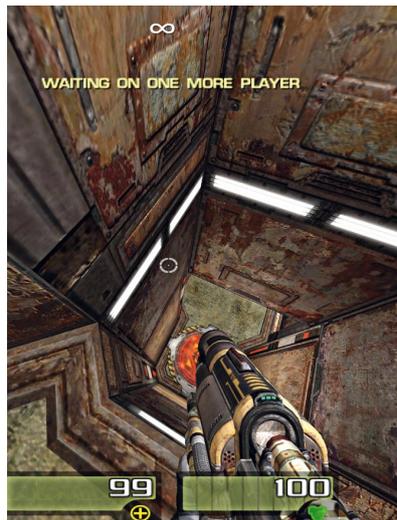
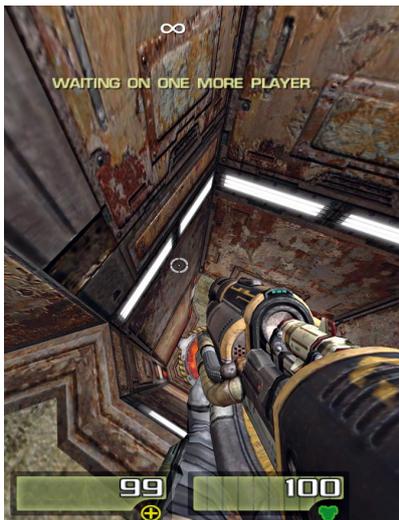
Ebenfalls nicht unwesentlich für die Trefferquote ist die Option »Force Ambient Lights« – in der Konsole der Schalter »r\_forceambient« (seit 1.3 dabei). Im Normalzustand sehen Sie Gegner in dunklen Bereichen eines Raums nur schwer oder zu spät. Aktivieren Sie »r\_forceambient«, leuchtet die Engine das Schlachtfeld heller aus. Dadurch erkennen Sie alle Konturen eines Areals. Gültig sind Werte zwischen 0.0 (Maximum) und 0.10 (Minimum). Bei einer selbst konfigurierten Blickwinkelerweiterung über den Konsoleschalter »g\_fov« aktiviert die Menüoption »Weapon Fov Effect« die alte **Quake 3**-Optik, bei der die Waffe die Sicht kaum behindert (siehe Bild zweite Seite oben).

Die Befehlskonsole rufen Sie übrigens über **Strg** **Alt** **~** oder, je nach Tastatureinstellung, über **~** auf. Viele Einstellungen lassen sich nur von hier aus oder alternativ direkt in der Quake4Config.cfg-Datei im Spielverzeichnis ändern.

Allerdings hat der Beta-Patch noch Macken. So lassen sich zum Beispiel Benchmark- und Spiele-Demos, die mit älteren Versionen aufgenommen wurden, mit 1.4.1 nicht mehr ansehen. Manchen Spielern fällt außerdem das Schießen deutlich schwerer als noch in der Version 1.3: Spe-



Seit Patch 1.4 streut die **Schrotflinte** stärker: Auf Distanz werden Treffer schwieriger, im Nahkampf bleibt alles beim Alten.



Wenn Sie Ihren **Blickwinkel** per Konsole erweitert haben, belegt besonders der Raketenwerfer weite Teile der Bildfläche. Die Menüoption »Weapon Fov Effect« räumt wieder Platz frei.

ziell Railgun und Lightning Gun treffen oft alles, nur nicht den Gegner. Der Konsolenschalter »seta\_r\_clientUsercmdPacking 2« setzt das gefühlte Zielverhalten wieder auf den sehr gut funktionierenden Zustand der Patch-Version 1.3 zurück.

### Kleine Mod, großer Effekt

Bei Turnieren sehr beliebt ist die Modifikation **Q4Max**. Das gepackt 16 MByte kleine Datenpaket passt **Quake 4** auf den Geschmack von Turnierspielern an, verbessert das Programm jedoch auch für normale »Quaker« spürbar. So zeigt das Interface auf einen Blick den Munitionsstand aller Waffen anstatt nur den Vorrat des aktuell benutzten Schießprügels. Das Optionsmenü bietet weitergehende Einstellungen, die sonst nur umständlich über die Konsole zu erreichen wären, beispielsweise »Weapon Fov Effect«.

### Wohne in Deutschland, suche Server

Der integrierte Serverbrowser von **Quake 4** spürt längst nicht alle verfügbaren Server

#### LINKS ZUR SZENE

Quake.de:  
Deutschsprachige Neuigkeiten aus der Szene

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3699

Quake.de: Leistungsoptimierungen

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3700

Esreality.com: Neuigkeiten aus der Szene

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3701

Quakeunity.com:  
Umfangreicher Download-Bereich

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3702

Zerowing.idsoftware.com:  
Bittorrent-Downloads von id Software mit Patches, Demos und SDKs

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3703

auf. Die deutsche USK-16-Version findet nochmals weniger – nämlich praktisch keine. Im lokalen Netzwerk mit Freunden spielt das naturgemäß aber keine Rolle.

Als ersten Schritt zu mehr Online-Servern empfehlen wir einen separaten Browser wie **All Seeing Eye** oder **Gamespy** (für Windows) beziehungsweise **XQF** (für Linux). Auf der großen Mehrheit der Server läuft entweder das normale **Quake 4** oder **Q4Max**. Die momentan beliebtesten Spielmodi sind 1 gegen 1, Deathmatch oder Team Deathmatch. Capture the Flag, Arena Capture the Flag und Deadzone stellen relativ wenig Server bereit. Generell empfehlen können wir unter anderem die Server von [jolt.co.uk](http://jolt.co.uk), die meist gut besucht sind und niedrige Ping-Zeiten haben.

### Raus aus dem Schrank

**Quake 4** spielt sich mit dem Patch 1.4.1 und den oben erwähnten kleineren individuellen Anpassungen nahezu perfekt. Durch den flüssigen Spielablauf gelingen auch spektakuläre Manöver aus dem Handgelenk – genügend Übung und Kenntnis der Arenen vorausgesetzt. Der größere Karten-Pool sorgt für ausreichend Abwechslung, und mit *The Longest Day* (ehemals *q3dm17*), *Xaero Gravity* (*q3tourney6*) und *Campgrounds Redux* (*q3dm6*) haben auch einige der besten **Quake 3**-Maps ihren Weg in den Nachfolger gefunden. Teil des 1.4.1-Patches sind auch 15 von Spielern entworfene Schlachtfelder, die id Software im Rahmen eines Wettbewerbs aus 34 Karten ausgewählt hat. Die übrigen Einsendungen haben wir auf unsere DVD gepackt. Sie können den 87 MByte schweren Map-Pack auch unter ➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3704 herunterladen.

Trotz des klar verbesserten Multiplayerparts werten wir **Quake 4** nicht auf. Die Spielspaß-Note von 81 Punkten im Test

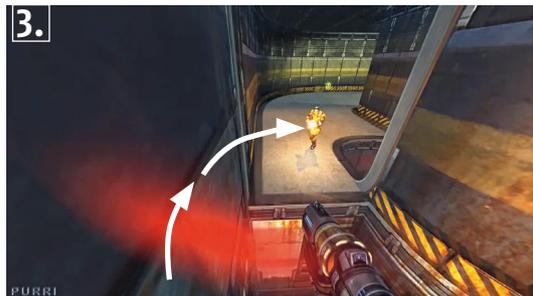
### VIER SEKUNDEN QUAKE 4



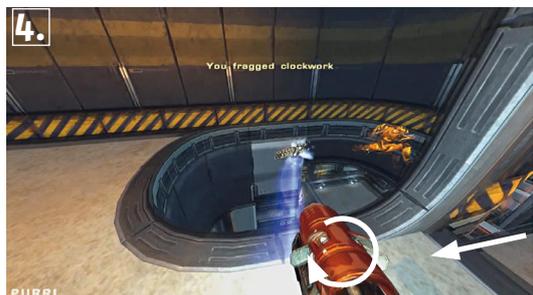
Der Quake-4-Spieler *KillatOn* hat das Frag-Video **Vitality** aus diversen Spielmitschnitten zusammengefügt. In dieser Szene (insgesamt vier Sekunden, Ablauf siehe Pfeile) weicht der Spieler *Purri* zu nächst heranfliegenden Raketen aus. Jetzt entscheidet sich *Purri*...



... mit dem so genannten **Plasma-Walk** die Wand (im ersten Bild bei der Pfeilspitze) entlang zu laufen. Der geringfügige Plasma-Rückstoß macht's möglich – gepaart mit einer Menge Fingerspitzengefühl, da Sie stets etwas korrigieren müssen. Eine...



... Rechtsdrehung später nähert sich *Purri* dem verdutzten Gegner. Das gesamte Manöver vom Absprung bis zur Landung auf der anderen Seite dauert kaum mehr als **eine Sekunde**. Statt...



... Plasmagun nun die Railgun: ein Schuss – Treffer! Aufgrund von GEMA-geschützter Musik konnten wir das insgesamt zwölf Minuten lange Video leider nicht auf DVD brennen – im Internet finden Sie es unter ➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3707

(Ausgabe 01/2006) bezieht sich allein auf die Einzelspielerkampagne. In der Multiplayer-Wertung erhielt **Quake 4** bereits die Bestnote »Sehr gut«.

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/05

➤ NACHTEST IN GAMESTAR 01/06 (81 PUNKTE)