



Test-Beben

# Quake 3 Arena

Ein eingeschränktes Beta-Quake steht im Internet: GameStar sprach mit id Software über das kommende Multiplayer-Spektakel.

**N**ach langem Warten – Versionen für den Mac und für Linux waren schon erschienen – lag am 11. Mai endlich die Beta-Demoversion von **Quake 3 Arena** auf den Internet-Servern von id Software. Wir sprachen auf der Spielemesse E3 mit Graeme Devine, Leveldesigner bei id, über die Demoversion und das fertige Spiel. Devine verrät, der Rest von id arbeitet derzeit daran, die Ergebnisse des großangelegten Betatests auszuwerten. Außerdem entstehe momentan die KI für die 40 computergesteuerten Bots, gegen die Solisten in den momentan geplanten 60 Levels antreten sollen.

## Salto makabre

»Hoppla, das ist ja ganz schön flott«, ächzten viele

Actionfans nach den ersten Minuten in den beiden **Quake 3-Testlevels**. Die Geschwindigkeit von Waffenwechsel und Laufschrift wurde kräftig aufgebohrt; auch die meisten Geschosse flitzen blitzschnell umher. Zum Glück wird der Name des Anvisierten über dem Fadenkreuz angezeigt – das erhält die Übersicht. »Bei jedem unserer Spiele hieß es anfangs, es sei zu schnell oder zu langsam. Die Leute gewöhnen sich aber an das veränderte Tempo«, erklärte uns Graeme. Im fertigen Spiel werden Sie außerdem zwischen drei unterschiedlich flotten Protagonisten wählen können – wer da auf Geschwindigkeit verzichtet, bekommt statt dessen extra viele Rüstungspunkte. Für ordentlich Schwung sorgt vor allem, daß es keine Leitern gibt. Größere Höhenunterschiede müssen Sie per Sprungfeld

überbrücken. Und zwar nicht nur direkt nach oben, sondern auch seitwärts in großem Bogen über Abgründe. An einige Extras gelangen Sie nur mit vertrackten Hopsern über mehrere Felder. In der fertigen Version soll es noch abgedrehtere Sprungvorrich-

tungen geben – und sogar solche, mit denen die Spielfigur komplette Saltos schlägt. »Der Blick überschlägt sich aber nicht«, sagt Graeme, »wir haben das mal ausprobiert, aber einem Großteil der id-Mannschaft ist dabei schlecht geworden.« **PS**



Die prächtig ausgestatteten Levels verwöhnen mit unzähligen Details – da staunt auch der Krieger mit Quad-Damage.



Der Raketenwerfer spuckt nicht nur Raketen, sondern auch jede Menge Qualm.

## Quake 3 Arena

Genre: 3D-Action  
Termin: 3. Quartal '99

Hersteller: id Software  
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Die Beta von Quake 3 Arena ist zwar nicht perfekt – aber es ist die beste der bisherigen id-Testversionen. Details wie Waffenbalance oder Übersicht beim Schießen sollten aber noch verbessert werden.«