

Neue Infos zum Nachfolger von Quake

Quake 2

Kult-Firma id Software verpaßt gerade dem Action-Spiel Quake 2 den letzten Schliff. In letzter Sekunde konnten wir für Sie brandneue Infos ergattern.

Es brummt im Actiongenre. LucasArts setzt mit **Jedi Knight** diesen Monat die Referenz-Meßlatte ein ganzes Stück nach oben. Dabei gilt als eigentlicher Meister der rasanten 3D-Monsterjagden doch eigentlich ein ganz anderer Hersteller: id Software. Die Texaner haben freilich noch ein Ass im Ärmel. Das 3D-Actionspiel **Quake 2** soll vor allem völlig neue Akzente im Solomodus setzen. Erstmals rendert id Software sogar ein kurzes Intro und strickt eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte. In **Quake 2** fliegen Raketen niemals ohne einen guten Grund, das Treiben auf dem Bildschirm hat seinen Sinn. Das fremde Alienvolk der Strogg und die Terran Coalition of Man (TCM) liegen seit Jahren im Krieg – und es steht nicht gut um den Planeten Erde. Da greifen die Menschen zu einem verzweifelten Plan, die starken Abwehrgeschütze der Außerirdischen zu über-



Bunt und knallig: Quake 2 sorgt auf 3D-Beschleunigerkarten für beeindruckende Lichteffekte.

isten. Sie bauen Tausende von kleinen Einmann-Schiffen und hoffen, daß wenigstens ein paar bis in die Alien-Zentrale vordringen. Zu Spielbeginn entsteigen Sie einer der Kapseln, die durch

das Dach eines abseits gelegenen Bunkers gekracht ist. Überall blitzen durchtrennte Stromleitungen, Trümmer liegen herum – und dann stürmt auch schon der erste wütende Gegner heran.

Hoher Level

Quake 2 spielt in außerirdischen Gebäudekomplexen wie Fabrikanlagen oder Kraftwerken. Nach derzeitigem Stand schaffen es 42 Levels ins fertige Spiel. Dazu kommen noch spezielle Multiplayer-Arenen. Die Levels klappern Sie nicht der Reihe nach ab: Ähnlich wie **Hexen 2** nutzt auch **Quake 2** ein sogenanntes Hub-System: Drei bis sechs Levels sind um eine Zentralebene herum gruppiert. So schalten Sie etwa rund um einen Kernreaktor erst die Kühlung ab, konfigurieren dann



Das Intro zu Quake 2; nach Chef-Grafiker **Adrian Carmack** heißt das Schiff »Adrianator«.



Hinter dieser zerborstenen Tür beginnt die Odyssee unseres Helden durch die **Alien-Welten**.

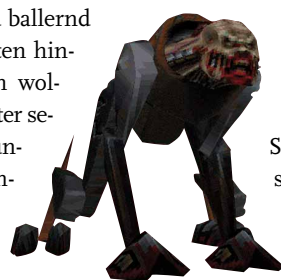


Der im Bild gezeigte, selbst völlig friedliche **Medic-Alien** erweckt gefallene Kollegen zu neuem Leben.

Kampfgerät für Kenner

Als Grundwaffe halten Sie einen kleinen Laser in der Polygonfaust. Das ist wörtlich gemeint: Eine sichtbare und voll animierte Hand hält die Kanone. Neben Standardgerät wie Granaten- und Raketenwerfer sowie einer Nailgun finden sich weitere Waffen in den außerirdischen Gängen. Momentan werkeln die Entwickler an einer Wumme mit der Bezeichnung BFG-

9000, die alle Alien-Gegner in Reichweite mit einem grellen Strahlenblitz zersäbelt. Die Chaingun ist zwar sehr wirkungsvoll, aber trotzdem müssen Sie in



jeder Situation gut überlegen, ob Sie die Waffe einsetzen wollen. Das gute Stück braucht nämlich ein paar Sekunden, um warmzulaufen und nach Gebrauch abzukühlen. Während dieser Zeit stehen Sie ohne Waffe da. Die Chaingun eignet sich hauptsächlich für langanhaltendes Dauerfeuer gegen ganze Alien-Scharen.

in einem anderen Level die Abwasserpumpen um, leiten die erhitzte Flüssigkeit direkt in das Kraftwerk – und rennen um Ihr Leben zum Ausgang, bevor Ihnen der ganze Krempel um die Ohren fliegt. id Software nennt die Abschnitte Unit, das fertige Spiel soll acht dieser großen Episoden enthalten.

Puzzle-Einlagen

In den Missionen gibt es mehr als nur wütende Ge-

gnerhorden. Die Designer arbeiten auch an kleineren Adventure-Einlagen. Sie sollen etwa in einem beinahe stockdunklen Gebäude Elektro-Sicherungen einsammeln. Erst wenn alle gefunden sind, können Sie das Licht einschalten und die weiteren Missionen erledigen. In anderen Regionen durchstreifen Sie riesige Flughangars, in denen Alienraumschiffe starten und landen, oder marschieren

durch gigantische Fabrikationsanlagen, in denen die Aliens den Nachschub für ihre kämpfenden Truppen produzieren. Die Levels in **Quake 2** sind sehr groß, fast jeder besteht aus mehreren Stockwerken.

Die Entwickler lassen Ihnen oft die Wahl, ob Sie sich an einem größeren Rudel Cyborgs vorbeischieben oder sich wild ballernd den Weg mitten hindurch bahnen wollen. Die Monster sehen Sie im Dunkeln nicht immer, dafür reagieren die Gegner aber zumindest teilweise auf akustische Signale. Einem im 3D-Genre angesagten Trend verweigert sich id übrigens: Verletzte Monster werden definitiv nicht die Flucht ergreifen und zu Verfolgungsjagden mit anschließendem Rückenschuß einladen. Wie die Programmierer nach ausgedehnten Testmatches meinen, fände man das nicht gut.



Aufwendige Levels: Über **mehrere Stockwerke** hinweg kämpfen Sie sich durch die von allen Seiten angreifenden Alien-Horden.



Gegen diesen riesigen Außerirdischen ist die **Standardwaffe** unterdimensioniert.

Ballern wie in Eraser

Ein anderes Gewehr mit dem Namen Railgun gibt einen wirbelnden, blauen Energiestrahle von sich (ähnlich wie im Schwarzenegger-Film **Eraser**), der mühelos mehrere Gegnerreihen durchschlägt. Die Disintegrator-Gun soll optisch noch beeindruckender werden. Sie verschießt Energiekugeln, die kein Licht aussenden, sondern es ähnlich wie ein Schwarzes Loch schlucken. Feuern Sie damit entlang



eines erleuchteten Korridors, sehen Sie Dunkelheit den Gang hinunter-flitzen. Von der Disintegrator-Kanone getroffene Gegner fallen nicht nur um, sondern erstarren, lösen sich dann langsam auf und verschwinden im Nichts. Neben allerlei Waffen bauen die Entwickler noch weitere Goodies ein. Die Flaregun etwa ist eigentlich kein Kampfgerät, sondern eine Leuchtpistole. Ihre Kugeln erhellen dunkle Gebiete und eignen sich vor-

züglich, Außerirdische im entscheidenden Augenblick abzulenken.

Kybernetische Killer

Die Aliens von **Quake 2** erinnern an die Jahreshauptversammlung eines Borg'schen Jagdvereins. Wesen aus organischer Materie und Maschine, kybernetisch aufgemotzt und mit integrierten Raketenwerfern versehen, stellen sich Ihnen in den Weg. Die Gegner verhalten sich verhältnismäßig intelligent.

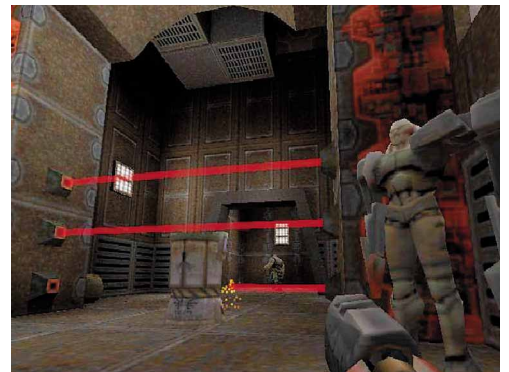
Außerdem achtet id Software schon beim Entwurf eines neuen Alien-Kriegers darauf, daß er nicht einfach nur wild ballernd durch die Gänge rennt. Jedes Monster hat eigene Angriffsmuster und Verhaltensweisen, die der Spieler kennen muß, will er nicht ständig in die ewigen Jagdgründe entfliehen. Der normale Standardsoldat beispielsweise ist nicht besonders kampfstark. Er soll aber immerhin schlau genug sein, im Notfall seinen großen Bruder herbeizurufen, der deutlich besser be-

langsam Ihre Lebensenergie wegfrißt. Besonders fies ist das Brain. Diesen Gegner können Sie nur erledigen, wenn Sie seine empfindliche Denkkentrale treffen. Die

liegt gut geschützt unter seiner Rüstung, die er bei Angriffen aber öffnet, um die darunter verborgenen Tentakel zu nutzen. Also müssen Sie wohl oder übel in den Nahkampf, Ferngeschosse kratzen diesen Gagnetyp kaum an. Mit dem Medic schafft id Soft-



Die **Railgun** verschießt spiralförmige, blaue Strahlen.



Laser-Barrieren schützen den Eingang.



Der außerirdische Kyborg greift aus der Nähe mit **Raketen** an.

waffnet ist. Die Cyber-Hunde sehen zwar schlechter als alle anderen Monster, hören dafür aber sehr gut. Springen Sie nahe eines dieser künstlichen Köter von einer Mauer oder machen sonst ein Geräusch, kommt das Biest angerannt und schleudert Ihnen eine Sonde entgegen, die

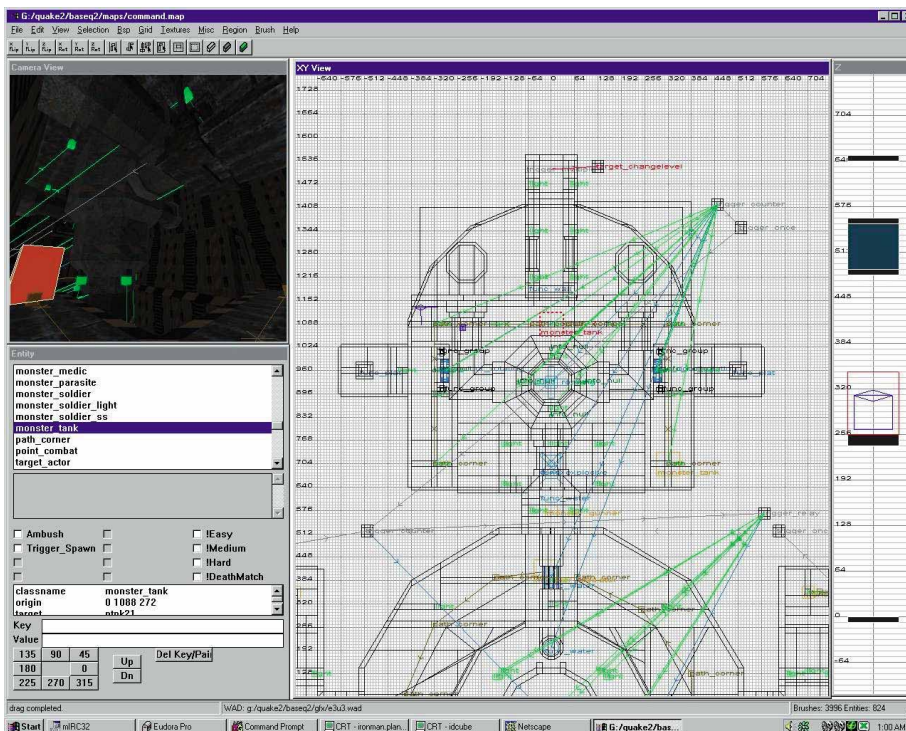
ware sogar ein Monster, das eigentlich gar keines ist. Der kybernetische Mediziner ist nur leicht bewaffnet, holt seine Patienten aber wieder ins Leben zurück – vergleichbar mit dem automatischen »Respawn« im höchsten Schwierigkeitsmodus ähnlicher Programme.

Sichtbar verletzt

Vor dem Start dürfen Sie wählen, ob Sie als glatzköpfiges Mannsstück oder bezopftes Weibsbild kämpfen. Als Vorbild für die feminine Spielfigur nennen id-Gräfer übrigens die Soldatin Vasquez aus dem Film **Aliens**: Nicht zu sexy, sondern von eher sprödem Charme und sehr kräftig – schließlich will id Software in Zeiten der »political correctness« nicht der stetig steigenden Schar von Spielerinnen auf die Zehen treten.

Für die meisten Monster und für humanoide Mitstreiter in Netzwerkpartien gibt es mehrere unterschiedliche Texturen-Kleider, die für optische Vielfalt sorgen sollen. Außerdem zeigen sichtbare Verletzungen bereits von weitem, wie stark angeschlagen die kybernetischen Kämpfer sind.

Standardmäßig werden alle Figuren mit 10 Bewegungsphasen pro Sekunde animiert. Auf schnellen Rechnern greift das Programm zu einem Trick und zeigt zwischen bestimmten Schlüsselstellungen zusätzliche Bilder, auf einem Pentium 166 beispielsweise 15 Phasen. Diese Technik namens Model Interpolation soll auf leistungstarken Systemen

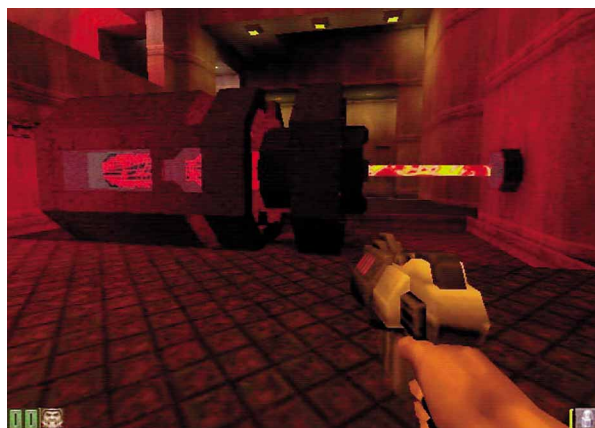


Der interne **Quake-2-Editor** QE4 im Einsatz. id Software will das Programm später veröffentlichen.

für noch flüssigere Bewegungsabläufe sorgen.

Mehr buntes Licht

Die Grafik-Engine glänzt mit spektakulären Features. Spieler mit 3D-Beschleunigkarte wandern durch Gänge, deren Texturen aus 256 Farben komponiert sind, Lichteffekte erleuchten den bunten Highcolor-Modus. Wer nur auf die Kraft des Hauptprozessors setzt, für den rechnet das Programm buntes Licht in weiße Strahlen um. Auf diese Weise sollen die Hardware-Mindestanforderungen trotz aller fortschrittlichen Technik bei einem Pentium 133 liegen. **Quake 2** lässt in normalen Multiplayer-Partien 32, auf speziellen Netzwerk-Rech-



Eine der unheimlichen, überdimensionalen **Alien-Maschinen**.

nern sogar bis zu 200 Spieler zu. Ein wichtiges Feature mußte id aus Zeitgründen streichen: Man sieht den Figuren nicht von außen an, welche Waffe gerade aktiviert ist. Wahrscheinlich liefert der Hersteller diese Möglichkeit später noch mit einer Missions-CD nach. Um passende musikalische

Untermalung kümmert sich die US-Rockband Sonic Mayhem, außerdem steuert Alt-Horroronkel Ozzy Osbourne ein paar Stücke bei. **Quake 2** soll aus Kopierschutzgründen nicht ohne CD laufen. Nach derzeitigem Stand soll das Programm noch vor Jahresende im Läden stehen. **PS**



Pech: Der **Ausgang** ist zerstört und gut bewacht.

Quake 2

Genre: 3D-Action **Hersteller:** id **Termin:** Ende '97

Demo: Im Internet gibt's eine frühe Demo zu Quake 2, die schon spielbar (aber nicht multiplayerfähig) ist: ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2_test.exe