



Die Railgun der Strogg tötet zwar mit einem Treffer, verzieht dafür aber nach jedem Schuss stark.



Der Strogg-Opressor kann wie der Feldagent der Menschen Geschütze in die Landschaft bauen.

DVD
- Video-Special
- Wertungskonferenz

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4085
- Online-Special
▶ Quicklink: E167
- GameStar TV
68/07 (Premium)

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Splash Damage vermischt die Komplexität von Battlefield 2 mit der Geschwindigkeit von Quake – und stellt damit keines der beiden Fan-Lager zufrieden.

Enemy Territory Quake Wars

Wenn man ein Pferd mit einem Esel kreuzt, kommt ein Maultier dabei heraus – ein Vierbeiner, der die Vorteile beider Elternteile besitzt, weil er als Trag- und Lastvieh ebenso taugt wie als Reittier. Wenn man Battlefield mit Quake kreuzt, kommt Enemy Territory:

Quake Wars heraus – ein Multiplayer-Shooter, der die Vorteile beider Elternteile besitzt, weil ... Moment, eben nicht! Denn der Versuch, zwei Multiplayer-Titel mit klar unterschiedlichem Spielgefühl in einem zu vereinen, ist dem Entwickler Splash Damage nur bedingt gelungen. Und die unselige Kreuzung ist nicht das einzige Problem des Spiels.

Die Handlung: dünn
Mit einer umfangreichen Hintergrundgeschichte halten sich die Entwickler nicht auf: Die außerirdischen Strogg greifen die Menschen an und sorgen überall auf dem Erdball für Auseinandersetzungen. Ähnlich wie in Battlefield erzählt jede der zwölf Karten eine kleine Geschichte des großen Konflikts. So gilt es auf »Valley«,

die Strogg davon abzuhalten, das Trinkwasser an der amerikanischen Westküste zu verseuchen. Auf »Island« müssen sich die Menschen an einem maleischen Strand in die Feindbasis ballern, wichtige Daten stehlen und in Sicherheit bringen. »Slipgate« schickt Sie in ein afrikanisches Wüstenkaff, wo Sie ein Strogg-Dimensionstor hacken sollen und plötzlich am anderen Ende der Welt landen (siehe Kasten »Beispielmission«). Dabei überzeugt vor allem das Leveldesign. Die Karten sind abwechslungsreich und teils spektakulär gebaut – erstaunlich, was die Entwickler aus dem drei Jahre alten Doom 3-Grafikgerüst geholt haben. Noch erstaunlicher, dass aber ausgerechnet sämtliche Innenbereiche (eigentlich eine Stärke der Engine) eher öde gestaltet, hässlich texturiert und schwach ausgeleuchtet sind.

- Facts**
- ▶ 2 Fraktionen
 - ▶ 5 Klassen
 - ▶ 12 Karten
 - ▶ 64 Upgrades
 - ▶ 13 Fahrzeuge

Beispielmission: Slipgate



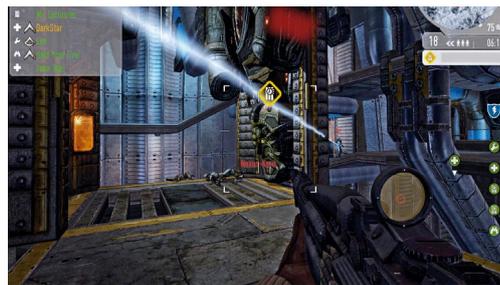
Die Menschen müssen ein afrikanisches Dorf erobern und das dort stationierte Strogg-Dimensionstor hacken – das kann nur der Geheimagent.



Ist die Stadt in Menschenhand, gilt es, die mobile Einsatzzentrale (MKP) zu eskortieren und ohne Beschädigungen durch das Tor zu geleiten.



Auf der anderen Seite wechselt der Schauplatz, und wir kämpfen im Schnee. Die geparkte MKP zerstört den Schutzschild der Strogg-Basis.



Nun müssen die Menschen den Energiekern der Basis sprengen. Schwierig, zumal sich alle verbliebenen Stroggs hier eingebuddelt haben.

Die Helden: dick
Kein Multiplayer-Shooter ohne Soldatenklassen. Quake Wars bildet da keine Ausnahme. Und keine Überraschungen: Der Soldat der Menschen und der Aggressor der Strogg gehen mit schwerem Gerät ins Gefecht, der Sanitäter/Versorger heilt verwundete Kollegen, der Techniker/Konstruktor repariert beschädigte Fahrzeuge, der Feldagent/Opressor stellt Geschütztürme in



Mit einem stationären Geschütz zerlegen die Strogg unsere **mobile Einsatzzentrale**. Erst wenn ein Techniker das schutzlose Fahrzeug repariert hat, fährt es zum Missionsziel. (1600x1200, volle Details)

die Landschaft, und der Geheimagent/Infiltrator ballert mit Präzisionswaffen. Klingt nach einem auf Teamspiel ausgelegten System, krankt aber an allerhand Designmacken. So braucht man in der Regel keinen Sanitäter, weil es schneller geht, auf den Wiedereinstieg statt auf den rettenden Defibrillator zu warten. Da das Team beim Tod eines Mitglieds zudem nicht mit Punktabzug bestraft wird, gibt es kaum heldenhafte Ärzte auf dem Schlachtfeld. Der Feldagent der Menschen, der seine Kollegen mit Munitionspacks unterstützt, ist für die

Teamarbeit ebenfalls nur bedingt brauchbar, weil man im Gefecht **Quake**-typisch sehr schnell stirbt und deshalb selten knapp an Kugeln ist. Wo wir gerade beim Sterben sind: Etwas mehr Rückmeldung, woher der tödliche Schuss gekommen ist, hätten wir uns ebenfalls gewünscht. Zu selten bekommen Sie mit, warum Sie plötzlich auf dem Boden liegen.

Die Aufträge: cool

Einziger sinnvoller Einsatzgrund für die Soldatenklassen sind die coolen Missionen, die Sie im Verlauf einer Runde absolvieren müssen. So kann etwa nur der Scharfschütze einen Schildgenerator hacken. Das ist zum Beispiel auf »Valley« nötig, wo eine mobile Einsatzzentrale (MCP) der Menschen erst dann auf die Strogg-Basis feuert, wenn die nicht mehr durch den Schild geschützt wird. Um die MCP in Position zu bringen, sollte ein Techniker anwesend sein, der die wehrlose Maschine wieder auf Vordermann bringt, wenn sie durch Feindfeuer

beschädigt wird. Diese Idee hebt **Quake Wars** vom üblichen Flaggenerobern eines **Battlefield 2** ab und konzentriert das Geschehen angenehm auf das im Moment wichtige Gebiet. Dabei sind die Entwickler aber gelegentlich über das Ziel hinausgeschossen. Wenn etwa die Strogg auf »Sewer« die verwinkelten Röhren einer Kanalisation zu verteidigen versuchen,

rennen 32 Spieler auf engstem Raum ballern und umeinander – von Taktik und Teamspiel keine Spur.

Die Waffen: uncool

Quake Wars hat vom Maschinengewehr über die Schrotflinte und Nagelpistole bis zur legendären Railgun alles im Portfolio, was **Quake**-Fans glücklich machen dürfte. Die großartige Balance

Schwieriger Test

Wir konnten **Enemy Territory: Quake Wars** nur vor dem Verkaufsstart testen – zwar mit einer finalen Version, dafür aber nur im Kreise von Journalisten und Mitarbeitern von Splash Damage. Schlachten mit mehr als 20 Spielern waren da selten. Sollten Probleme bei groß angelegten Online-Gefechten auftreten, werden wir natürlich auf gamestar.de und in der nächsten Ausgabe darüber berichten.



Auf der übersichtlichen **Karte** sehen Sie nicht nur aktuelle Missionsziele und die Positionen der Teamkollegen (rechts), sondern auch bereits freigeschaltete Boni (links).



Das Schnellchat-Menü ist zwar umfangreich, aber wenig intuitiv.



Die Aufträge können nur von speziellen Klassen absolviert werden.



Gegen den stark gepanzerten und noch stärker bewaffneten Cyclops-Mech der Strogg sollten Sie nur mit einem Panzer antreten.

der Vorlage lassen die Ballermänner aber schmerzlich vermissen. Wenn Sie etwa als Strogg unterwegs sind und über Kimme und Korn zielen, verpixelt der Zoom einen Moment, bevor die Sicht klar wird. In einem schnellen Spiel wie **Quake Wars** bedeutet das oft schon den Tod. Überhaupt wirken sämtliche Strogg-Waffen schwä-

cher als ihre menschlichen Pendanten. So verzieht etwa die Railgun des Infiltrators stärker als das Scharfschützengewehr des Geheimagenten. Einen Hauch Taktik bringen die Extras: Besonders die frei platzier- und drehbaren Geschütztürme machen Spaß, zumal manche davon Superwaffen wie den gewaltigen Ionenstrahl ab-

feuern. Andererseits ist vieles äußerst nutzlos: Die stationäre Kamera beispielsweise haben wir nie gebraucht, weil sie außer einem kleinen Beobachtungsradius keinerlei Vorteile hat und es so lange dauert, sie aufzubauen. Ebenfalls nur bedingt nützlich sind die Minen, die Sie erst platzieren und dann aktivieren müssen. In einem

auf Realismus getrimmten Titel wie **Battlefield** wäre das logisch, in **Quake Wars** passt es jedoch nicht zum hohen Tempo des Spiels.

Die Fahrzeuge: schnell

Auf den meisten Karten stehen allerhand Fahr- und Flugzeuge bereit – vom unbewaffneten, aber rasend schnellen Quad bis zum

Zwischen drei Stühlen

Fabian Siegmund: In Ausgabe 06/2007 habe ich noch gemunkelt, man müsse sehen, ob Quake Wars auf öffentlichen Servern funktioniert. Mittlerweile hat man gesehen – und es funktioniert nicht. Das Battlefield-Gefühl kommt nicht auf, weil jeder tut, was er will, denn Quake Wars motiviert kaum zum Teamspiel. Quake-Stimmung kommt ebenfalls nicht auf. Dafür sind die Karten zu groß und das Waffenverhalten zu schwammig. Auch das alte Enemy-Territory-Feeling fehlt, denn die Kämpferklassen sind nicht mehr voneinander abhängig. Meine große Multiplayer-Hoffnung ist deshalb Call of Duty 4.



fabian@gamestar.de

Battlequake 0.8

Hendrik Weins: Das Wichtigste zuerst: Quake Wars macht Spaß – mir zumindest. Nach einigen Stunden unkomplizierter Action, wüsten Ballereien und dutzenden Bildschirmtoden stellt sich aber eine gewisse Ernüchterung ein. Klassen wie der Sanitäter sind oft nutzlos; es geht einfach schneller, vom Einstiegspunkt aus erneut loszulaufen, als auf den Notarzt zu warten. Dafür finde ich die Bedienung wesentlich komfortabler als beim Genre-Konkurrenten Battlefield. Ich bin gespannt, ob sich das Spiel als Teamshooter behaupten kann. Das Potenzial ist da, wenn auch mit deutlichen Macken.



hendrik@gamestar.de

MULTIPLAYER

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

- **Kampagne:** Auch wenn der Name anderes vermuten lässt, ist die Kampagne nichts weiter als eine kommentarlose Aneinanderreihung von jeweils drei Karten, die Sie nacheinander spielen. Je nach Kontinent (Afrika, Nordamerika, Nordeuropa oder Pazifik) stellt das Programm ein anderes Kartenpaket zusammen. Inhaltlich ändert sich nichts: Die eine Partei greift an, die andere verteidigt.
- **Ziel:** Derselbe Spielmodus wie in der Kampagne, aber mit dem Unterschied, dass der Krieg zwischen Menschen und Strogg auf nur einer Karte ausgetragen und innerhalb einer Runde entschieden wird.
- **Stoppuhr:** Der wohl spannendste Modus für Online-Gefechte. In der aus zwei Runden bestehenden Variante muss ein Team angreifen, das andere verhindert das. Ist die Runde vorbei, dreht sich der Spielball um. Allerdings haben die einstigen Verteidiger nur so viel Zeit, die Aufgabe zu erfüllen, wie die Angreifer in der vorangegangenen Runde gebraucht haben. Der Vorteil: Probleme beim Karten- und Völker-Balancing fallen nicht ins Gewicht, da die Teams beide Parteien spielen müssen.



MULTIPLAYER-BALANCE

Im Vergleich zu den Menschen sind die Strogg leicht im Nachteil. Zum einen fallen die Waffen umständlicher aus, zum anderen benötigen zum Beispiel Strogg-Sanitäter länger, bewusste Kameraden wiederzubeleben. Die Karten sind größtenteils sehr gut ausbalanciert. Allerdings leiden sie bisweilen an unfairen Engstellen.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Sämtliche Modi können von bis zu 32 Teilnehmern gespielt werden. Enemy Territory unterstützt Dedicated Server, durch die der Host eine große Anzahl an Optionen festlegen kann. Spielen Bots mit? Wie aggressiv gehen die vor? Sammelt der Spieler über mehrere Karten Erfahrung? Wie hoch ist das Zeitlimit? Die Server-suche läuft über ein eigenes System, das Anti-Cheat-Programm Punkbuster ist in der Regel Pflicht.

PRO & CONTRA

- ⊕ Dedicated Server ⊕ Textchat, Tastenkürzel ⊕ Spieleinstieg jederzeit möglich ⊕ unzählige Optionen
- ⊕ praktische Filterfunktionen ⊖ Balance nicht in allen Modi optimal ⊖ Teamspiel wird kaum gefördert

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut

TECHNIK-CHECK

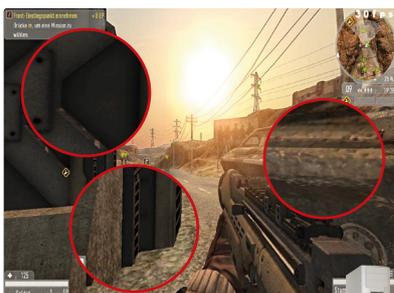
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



STANDARD-PC
ATHLON XP/2000+ - 512 MB RAM - RADEON X800 PRO

► **1280x1024, normale Details**

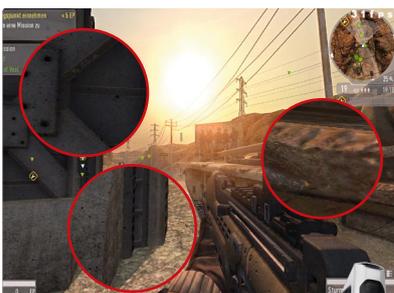
Auch in mittleren Details sieht Quake Wars noch gut aus, erst auf niedrigen Einstellungen verkommt der Shooter zu einem Pixelbrei. Der geringe Arbeitsspeicher von nur 512 MB macht ein flüssiges Spielen unmöglich.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 3500+ - 1,0 GB RAM - GEFORCE 7800 GT

► **1680x1050, hohe Details**

Im Vergleich zum High-End-PC fällt besonders die schwächere Beleuchtung auf. Zwar scheint auch hier die Sonne über dem Schlachtfeld, wirft aber kaum einen Schatten. Desweiteren wirken die Texturen weit weniger plastisch.



HIGH-END-PC
CORE 2 DUO E6300 - 2,0 GB RAM - GEFORCE 8800 GTS 640

► **1920x1200, maximale Details, 8xAF**

Vor allem die Grafikkarte muss in Quake Wars eine Menge leisten. Mit maximalen Einstellungen erkennen Sie selbst kleine Unebenheiten auf Fahrzeugen oder Gebäuden. Zudem wirkt die Beleuchtung realistischer.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



In niedrigen Details (linkes Bild) verkommen Explosionen zu undefinierbaren Farbverläufen. Die Detailfülle der Fahrzeuge und Gebäude erinnert zudem an die Klötzchen-Optik der 90er-Jahre. In maximalen Details (rechtes Bild) kommt Quake Wars zwar grafisch immer noch nicht an Kracher wie Bioshock heran, sieht aber dank schicker Texturen und Explosionseffekte dennoch gut aus.

TECHNIK-TIPPS

- Quake Wars limitiert die Bilder pro Sekunde auf 30 fps. Um diese Beschränkung aufzuheben, öffnen Sie die Datei »etqwconfig.cfg« im Ordner »Eigene Dateien/id Software/Enemy Territory - Quake Wars«. Geben Sie dort diese vier Textzeilen ein:
seta com_fixedtic „1“
seta com_unlockFPS „1“
seta com_unlock_timing_method „0“
seta com_showFPS „1“
Speichern Sie die Datei, und starten Sie das Spiel. Nun läuft Quake Wars in Online-Matches ohne hinderliche Beschränkungen, lediglich im Spiel gegen Bots gibt es weiterhin nur 30 fps.
- Ruckelt das Spiel, deaktivieren Sie zuerst die »Weichen Schatten« und das »Weiche Laub«. Das bringt ordentlich Leistung, und Quake Wars sieht kaum schlechter aus.

- Mit weniger als 1,0 GB Arbeitsspeicher müssen Sie ellenlange Ladezeiten in Kauf nehmen, mit 2,0 GB verkürzt sich die Wartezeit enorm.
- Damit Quake Wars auf ATI-Karten problemlos läuft, brauchen Sie unbedingt den aktuellsten Treiber Catalyst 7.9.
- Quake Wars ruckelt stark, wenn Sie mehr als einen Monitor nutzen. Deaktivieren Sie den zweiten Bildschirm, läuft das Spiel wieder normal.
- Auch auf einer Geforce 6600 GT oder Radeon X800 läuft das Spiel ruckelfrei, wenn Sie niedrige Details und eine Auflösung von 1024x768 einstellen.

Checkliste

- 4,6 GB Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GB RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1 Unschärfe-Effekte sehen zwar schick aus, stören aber Profis beim Zielen. Unser Tipp: Deaktivieren Sie sie!
- 2 Anisotrope Filterung kostet kaum Leistung, erhöht aber die Bildqualität durch schärfere Tiefentexturen.
- 3 Die Beleuchtung wirkt sich stark auf die Leistung aus, die maximale Einstellung »Ultra« kostet fast 40 Prozent Performance gegenüber der »hohen« Einstellung.
- 4 Der optische Gewinn der »Ultra«-Einstellung steht in keinem Verhältnis zum Leistungsverlust, lassen Sie diese Einstellung auf »Hoch«.
- 5 Ab einer Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 2900 XT können Sie ohne Leistungs-einbußen niedrige Kantenglättung einstellen.

SO LÄUFT ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
PROZESSOR	2			
	2000+	2600+	3200+	3500+
Athlon 64	2,6 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Pentium D			915	950
Athlon 64 X2			3800+	4400+
Core 2			E4300	E6300
3	Speicher in MB			
	128	256	512	768
4	technisch unmöglich			
	ruckelt stark	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details Aus: weiche Schatten, weiches Laub	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details Shader-Level: Hoch Aus: weiche Schatten, weiches Laub	läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Details Achtfache anisotrope Filterung



Die **Nailgun** der Strogg hilft gegen Infanteristen wie auch gegen Fahrzeuge. (800x600, niedrige Details)



Das **Schlachtgefühl** überzeugt: Vor allem im Kampf mit Fahrzeugen kracht es gewaltig auf dem Monitor.

Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion veröffentlicht der Publisher Activision auch eine limitierte Collector's Edition von **Enemy Territory: Quake Wars**. Zusätzlicher Inhalt der edleren Verpackung: eine Bonus-DVD mit Trailern, ein Making of sowie passende Klingeltöne fürs Handy. Beide Versionen sind ungekürzt und ab 16 Jahren freigegeben.



Cyclops, einem schwer gepanzerten Strogg-Mech. Von außen machen die Vehikel weniger her als in **Battlefield 2**. Steigt man jedoch ein, bekommt man die hübschesten Cockpits des Genres zu sehen. Auch das Fahrgefühl geht in Ordnung. Einzige Ausnahme ist der Panzer der Menschen, dessen Masse man aufgrund der mäßigen Physik nicht spürt und der bei Explosionen wie ein Gummiball durch die Gegend geschleudert wird. Apropos Explosionen: Gerade auf Karten mit vielen Fahrzeugen kommt ein hervorragendes

Schlachtgefühl auf. Überall kracht und knallt es, fliegen Trümmer durch die Gegend und Vehikel in die Luft. Etwas mehr Aufwand bei den Effekten wäre allerdings schön gewesen – die Explosionen wirken platt und wenig spektakulär.

Der Browser: schneller

Der größte Kritikpunkt an **Battlefield 2** und **2142** ist der fehlerhafte und umständliche Serverbrowser. **Quake Wars** punktet hier mit einer klar strukturierten Liste, die sich komfortabel bedienen lässt und eine Vielzahl von Filterfunktionen besitzt. Auf dem Schlachtfeld selbst ist die Bedienung nicht ganz optimal gelungen. So haben die Entwickler das Schnellchat-Menü, über das Sie Nachschub anfordern oder Feindsichtungen melden, in mehrere Rubriken unterteilt, weshalb es im Eifer des Gefechts umständlich zu bedienen ist. Immerhin gibt es über die V-Taste eine abgespeckte Variante, die eine Handvoll der am häufigsten benutzten Funksprüche bereithält. Auf der ebenso nützlichen wie übersichtlichen Karte informieren Sie sich nicht nur über aktuelle Missionsziele (die Sie auf Wunsch auch direkt in der 3D-Umgebung sehen), sondern auch über bereits freigeschaltete Boni. Wenn Sie etwa eine Weile lang leichte Waffen benutzen, belohnt das Spiel Sie mit größeren Magazinen. Bleiben Sie lang genug am Leben, können Sie schneller sprinten. Anders als in **Battlefield** bleiben die Extras aber nicht bestehen – verlassen Sie den Server, sind die Erweiterungen futsch. Das schadet der Langzeitmotivation, hilft aber der Balance, da alle Spieler beim Neustart wieder bei null anfangen. Ein Ärgernis zum Schluss: Die eingebaute Frame-Begrenzung lässt sich nur umständlich über einen Editor entfernen. Eine Anleitung finden Sie im Technik-Check. **DM**

Nix von allem

Daniel Matschijewsky:

Ich liebe Battlefield. Und ich liebe Quake. Doch eine Mischung aus beidem will einfach nicht funktionieren. Gehe ich als Quake-Fan an Enemy Territory ran, enttäuschen mich die Waffen und das schwache Balancing. Schlägt mein Herz für Battlefield, ist zu wenig Taktik und Teamgefühl im Spiel. Schade, denn die Idee mit den klassenspezifischen Missionen ist großartig und deutlich spannender als jede Flaggen-eroberung. Da aber auf den Servern kaum zusammengearbeitet wird, verkommt Enemy Territory zur Massenballerei. Die macht dafür einiges her: Präsentation, Leveldesign und Technik stimmen, weshalb ich trotz meiner beiden enttäuschten Fan-Herzen gern in den Krieg der Menschen gegen die Strogg ziehe.



danielm@gamstar.de

ET: QUAKE WARS

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Splash Damage (Return to Castle Wolfenstein (dt.), GS 02/01)
 PUBLISHER Activision
 SPRACHE Deutsch, Englisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.9.2007
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	4 Stunden	GENRE	ACTION
SPASS	Mit der Zeit nervt die mäßige Balance.	SZENARIO	realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
		FREIHEIT	linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input type="checkbox"/>
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
		BEWALT	keine <input type="checkbox"/> brutal <input type="checkbox"/>
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	SPIELABLAUF	Action <input type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>
		ENDSPIEL	

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/>	schwierig <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/>	komplex <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/>	schnell <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
HILFEN	Hilfefenster <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Geduld
SPEICHERSYSTEM	-		<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 4,7 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 4,7 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
			<input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
			<input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X800 XL
			<input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X850 XT
			<input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT
			<input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (32), Ziel (32), Stoppuhr (32)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
 SERVERSUCHE intern
 DEDICATED SERVER ja
 MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
 FAZIT Zwar vermessen wir das Teamgefühl, trotzdem machen die Internet-Gefechte Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + enorme Weitsicht + gute Animationen - teils detailarme Landschaften - mäßige Effekte - Frame-Grenze	8 / 10
SOUND	+ knallige Explosionen + gute englische Sprachausgabe - schwache deutsche Sprecher - teils öde Waffensounds	8 / 10
BALANCE	+ Karten größtenteils gut ausbalanciert - unfaire Engstellen - Strogg etwas schwächer als Menschen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes Schlachtgefühl + düsteres Endzeit-Szenario - Teamgefühl kommt kaum auf - auf Dauer nerviger Funk	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + übersichtlicher Serverbrowser + nützliche Karte - fummeliger Schnellchat	9 / 10
UMFANG	+ 12 teils große Karten + drei Spielmodi + fünf Charakterklassen + viele Fahrzeuge + zahlreiche Spieloptionen	10 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr abwechslungsreich + Infanterie- und Fahrzeugkarten + recht realistisch gebaut - öde Innenräume	9 / 10
TEAMWORK	+ Missionen für spezielle Soldatenklassen - Hilfe wird nicht belohnt - Sanitäter und Unterstützer nur bedingt nützlich	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Arsenal für jeden Bedarf + coole Geschütztürme + beliebte Quake-Waffen - manche Extras nutzlos	9 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ spannender als das übliche Flaggenerobern + knifflige Aufträge - nur Stoppuhr-Modus für Online-Gefechte interessant	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Actiongeladene Online-Ballerei ohne Teamgefühl.

