

Klassenspezifische Missionen machen Quake Wars zum idealen Multiplayer-Shooter für Clans. Einzelgänger sollten jedoch lieber woanders ballern.

Enemy Territory Quake Wars

Die Strogg, feindselige Aliens, greifen die Menschheit an – fertig ist die Handlung von **Enemy Territory: Quake Wars**. Im Multiplayer-Shooter können Sie auf beiden Seiten kämpfen und wie in der **Battlefield**-Serie gemeinsam mit anderen Spielern um den Sieg ballern. Anders als bei der Konkurrenz müssen Sie auf den Karten eine Reihe spezieller Auf-

Balance haben die Entwickler ge- feilt und etwa die Scharfschützen abgeschwächt. So richten die Ge- wehre nicht mehr so viel Schaden an, und deren Leuchtspur ist länger zu sehen. Viel interessanter: Sie sammeln künftig etwas mehr Erfahrung und schalten deshalb schneller Boni frei. Das macht **Quake Wars** für Einsteiger attraktiver, was uns einen Punkt in der Balance-Note wert ist. Ärgerlich: Das Update fügt auch neue Fehler ein. So zählt das Programm nun die auf dem gerade ausgewählten Server vorhandenen Spieler manchmal nicht korrekt.

Das ist schlecht

Größtes Manko von **Quake Wars** ist nach wie vor das Verhalten vieler Spieler. Auf öffentlichen Servern kommen so gut wie nie Taktik oder Teamspiel auf. Kollegen fahren Ihnen mit dem Panzer vor der Nase davon, Hilferufe oder Unterstützungsgesuche per Funk werden oft ignoriert. Ebenfalls störend: Ausgeglichene Teams findet man besonders auf Ranglisten-Servern selten. Stattdessen wechselt zum Beispiel die halbe Mannschaft zum Geheimagenten, wenn es laut Missionsziel einen Schildgenerator zu hacken gibt – klar, immerhin belohnt das Spiel erfüllte Aufträge mit Auszeichnungen. Wenn Sie jedoch Leute gefunden haben, die Wert auf gemeinsames Vorgehen legen, lohnt es sich, die in der überarbeiteten Freundesliste einzutragen. Denn wenn man **Enemy Territory: Quake Wars** organisiert mit anderen spielt, vergehen die Stunden wie im Flug. **DM**

Im Kampf sammeln Sie neuerdings mehr **Erfahrung** – gut für Einsteiger.

gaben erfüllen, sonst wird's nichts mit der Vorherrschaft. Durch unterschiedliche Soldatenklassen und speziell darauf zugeschnittene Missionen richtet sich die Neuauflage der **Return to Castle Wolfenstein**-Mod besonders an organisierte Teams. Wir haben uns in die mit Patch 1.2 überarbeiteten Massenschlachten geworfen.

Das ist gut

Das 280 MB große Update auf Version 1.2 kümmert sich in erster Linie um technische Kleinigkeiten. Darstellungsfehler bei den Schatten und Texturen wurden entfernt, die Kollisionsabfrage der Fahrzeuge überarbeitet und diverse Sound-Bugs behoben.

Quake Wars fühlt sich deshalb runder, fertiger an als die Verkaufsversion – das belohnen wir mit einem Punkt Aufwertung bei der Atmosphäre. Auch an der

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4085
- GameStar TV
68/07 (Premium)

Win Vista 32 Bit
- läuft



Scharfschützengewehre wie die **Railgun der Strogg** sind abgeschwächt worden.



Der **zweite Patch** auf Version 1.2 merzt Unmengen technischer Probleme aus.

ET: QUAKE WARS V1.2

PATCHGRÖSSE 280 MByte
ALTE WERTUNG **79 Punkte** (GS 11/07)
NEUE WERTUNGEN
BALANCE 6 > 7
ATMOSPÄRE 7 > 8



ET: QUAKE WARS

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Splash Damage (Return to Castle Wolfenstein, 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

MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (32), Ziel (32), Stoppuhr (32)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Durch die Missionen speziell für organisierte Teams eine Offenbarung.

PRO & CONTRA

+ Dedicated Server + Text-Chat, nützliche Tastenkürzel + Spieleinstieg jederzeit möglich + unzählige Optionen (Regeln, Bots, etc.) + Filterfunktionen - auf öffentlichen Servern oft chaotische Zustände

MULTIPLAYER-WERTUNG **Sehr gut**