

Der Name Id-Software steht bislang für lineare Shooter mit starkem Mehrspieler-Aspekt. **Rage** wird anders.

Rage

Eine offene Welt, weitläufige Außenareale und Autoren: Diese Beschreibung klingt so ganz und gar nicht nach einem typischen Id-Software-Shooter der Marke **Doom 3**. Fünf Jahre sind seit dem dritten Marsbesuch vergangen, höchste Zeit für etwas Neues. **Rage** heißt das neue Projekt, das an vielen Stellen mit der Firmmentradition bricht. So finden sich vielfältige Anleihen aus den unterschiedlichsten Richtungen im Konzept für den Actiontitel wieder. Aufrüstbare Waffen und sogar ein Crafting-System soll es geben. Die Männer um Lead Designer Matt Hopper wollen nichts weniger, als das Rad neu erfinden. »Wir wollen den Leuten eine neue Erfahrung vermitteln, fast wie ein neues Genre.«

Kein Crisis

In welcher Epoche **Rage** spielt ist nicht näher bekannt, aber die Zeiten könnten bessere sein. Die Erde erwartet eine verheerende Bedrohung aus dem All. Wer jetzt übelgelaunte Bewohner fremder Planeten vermutet, liegt aber falsch. Ein Meteorit droht das Le-



Die Id-Tech-5-Engine ist darauf ausgelegt, große **Landschaften** darzustellen, die der Spieler zum größten Teil frei erkunden darf.

ben auf der Oberfläche des blauen Planeten auszulöschen. Emsig baut die Menschheit Archen – und versenkt die in der Erde, statt sie aufs Wasser hinaus zu schicken oder ins All zu schießen. Doch bei weitem nicht alle Erdenbewohner finden in den unterirdischen Schutzzonen Platz. Wissenschaftler, Politiker und andere irgendwie höher gestellte Herrschaften haben Vorrang und sollen als Elite den Fortbestand der Menschheit sichern. Doch statt wie geplant

schon kurz nach der Katastrophe wieder an die Oberfläche zurückzukehren, ruhen die Rettungskapseln volle 80 Jahre im Erdboden. Zufall oder Sabotage?

In jedem Fall wird der Spieler einen der Insassen übernehmen. Der staunt nicht schlecht, als er aus dem Kälteschlaf erwacht und die neue Welt erblickt. Überraschend viele haben an der Oberfläche die Katastrophe überlebt und eine neue Zivilisation gegründet, die sich nun der alten,

aus dem Maulwurfsdasein auftauchenden Führungsebene nicht unterwerfen will. Der ganze Planet trägt die Narben des Meteoriteneinschlags: Mutanten durchstreifen dürren Steppen, Banditen und Siedler streiten sich um die kargen Lebensräume. Dazu kommt eine geheimnisvolle Organisation. »The Authority« scheint von unserem Auftauchen gar nicht erfreut zu sein.

Kein Bioshock

Die erste Stadt, die der Spieler in **Rage** erreicht, heißt Wellspring. Der Ort erinnert in seiner Architektur ein wenig an **Bioshocks** Unterwasserwelt Rapture. Ids Grafikabteilung hat Elemente aus den 20er und 30er Jahren in den Stil des Spiels einfließen lassen. Überall verlaufen Rohre, einige Wände tragen Leuchtreklamen. Nicht alle Einwohner sind gut auf Neuankommlinge zu sprechen, erledigte Aufgaben lassen unser Ansehen jedoch nach und nach steigen. Auftraggeber gibt es viele. Die meisten finden Sie in den Städten, doch auch außer-



Die **aufwändigen Gesichter** könnten unterschiedlicher kaum sein und sehen dank riesiger Texturen fantastisch aus.



Auswirkungen der Katastrophe: Zahlreiche äußerst angriffslustige **Mutanten** bevölkern die Welt.



In den Rennen geht es hart zur Sache. Der Konkurrent rechts im Bild weiß jetzt auch Bescheid.



Die **spinnenartigen Geschütze** stehen dem Spieler tatkräftig zur Seite.



In der Show »**Bash TV**« hetzt Ihnen Stiles in einer grotesken Manege Mutanten auf den Hals.

halb trifft der Spieler vereinzelt auf Questgeber. Die beste Anlaufstelle für Abenteuerer ist die Kneipe in Wellspring. Aber auch die Obrigkeit hat Arbeit für uns. Der Bürgermeister etwa möchte, dass wir ihm einen bestimmten Gegenstand beschaffen. Und genau dieses Teil ist als Hauptpreis für den Sieg in der örtlichen Rennliga ausgesetzt. Um aufs Treppchen zu kommen, braucht es mehr als einen starken Motor. Alle Autos sind mit dem durchschnittlichen Waffenarsenal eines Kampfjets bestückt. Upgrades wie eine stärkere Panzerung oder zusätzliche Maschinengewehre erhalten wir in der örtlichen Werkstatt gegen Bares, das wir wiederum durch Aufträge verdienen. Bevor wir je-

doch an den Start gehen können, brauchen wir die passende Rennlizenz. Den Rennveranstalter Jackie Weeks finden wir in der Bar. Er schickt uns zunächst auf Sponsorensuche zu J.K. Stiles. Stiles betreibt einen Fernsehsender außerhalb der Stadt. Der Fernsehmagog erklärt sich bereit uns zu unterstützen, wenn wir in seiner Show »**Bash TV**« auftreten. Deren Konzept erinnert stark an den Schwarzenegger-Streifen **Running Man** aus den 80ern. Der Kandidat wird zur Belustigung des Publikums erst durch mehrere mutantenversuchte Korridore

überzusehen. Wer Gefallen an dem Spielchen findet, kann jederzeit für einen weiteren Versuch zurückkehren, **Rage** speichert die Bestzeit.

Kein GTA

Im Verlauf von **Rage** werden Sie immer wieder Rennen fahren müssen. Mit der Zeit füllt sich so Ihre Garage mit fahrbaren Untersätzen. Den ersten Flitzer müssen Sie sich jedoch durch das Lösen einiger Aufgaben besonders mühsam verdienen. Danach ist die Karre unentbehrlich, schon um die teils sehr großen Distanzen zu überwinden. Ein echtes Open-World-Spiel ist **Rage** dennoch nicht. Um ein Ziel zu erreichen, stehen aber stets mehrere Rou-

ten zur Auswahl. Dabei gilt: Je kürzer der Weg, desto gefährlicher ist er. In den Gebirgen lauern Banditen, die jeden angreifen, der sich in ihr Territorium wagt. Auch Wellspring leidet unter den Verbrechern. Eine Bande namens »**Shrouded**« überfällt immer wieder die Handelskolonnen der Stadt. Dafür nutzen die Diebe kleine, ferngesteuerte Spielzeugautos, die mit Sprengstoff beladen, die Konvois attackieren. Daher schickt Sie der Bürgermeister los, um die Produktion der Halunken lahm zu legen. Doch der Feind wartet bereits. Mehrere Buggys feuern aus allen Rohren, sobald Sie sich dem Lager nähern. Haben Sie einen Gegner erledigt, lässt dieser ein Power-Up fallen,



Willkommen in Springwell. Neben dem **Leuchtreklameschild** ist die örtliche Kneipe zu finden.



Ihren **Buggy** können Sie nach und nach mit dickerer Panzerung und stärkeren Waffen ausrüsten.

das Ihnen hilft, die heftigen Gefechte zu überstehen. Ist die erste Welle von Angreifern zurückgeschlagen, geht es zu Fuß in die Produktionsanlagen. Die meisten Missionen werden zu einem Teil per pedes und zum anderen Teil im Auto erledigt. Dabei setzt Id-Software auf alte Stärken: 60 Prozent der Spielzeit ballern Sie abseits Ihres Gefährts.

Kein Fallout

So wild wie in **Doom 3** kann es auch in **Rage** zugehen, muss es aber nicht. Das Waffenarsenal lässt dem Spieler die Wahl, ob er sich in ein offenes Gefecht stürzen will oder lieber dezent vorgehen möchte. Dafür haben die Entwickler einige ungewöhnliche Waffen wie den Bumerang und eine Armbrust eingebaut. Krachende Schusswechsel werden sich auf lange Sicht dennoch nicht umgehen lassen. Die Gefechte spielen sich Id-typisch schnell und erfordern ein gutes Reaktionsvermögen. Die Mutanten setzen meist Nahkampfwaffen wie Knüppel oder Messer ein, menschliche Gegner verfügen über ähnliche Knarren wie Sie selbst. Die Schießbeisen dürfen Sie mit verschiedenen Munitionsarten füttern und nach und nach aufwerten. So erhält die Armbrust ein Zielfernrohr und der Bumerang kann mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten. Sollte Ihre Gesundheit mal in den kritischen Bereich fallen, genügt es, für einen Moment in Deckung zu gehen, um den Balken wieder aufzufrischen. Damit orientiert sich **Rage** an modernen Ego-Shootern wie der **Call-of-Duty**-Reihe. Eine faire Entscheidung, denn die Kontrahenten im Spiel sind nicht ohne. In Gruppen versuchen die Feinde den Spieler einzukreisen und rufen bei Bedarf Verstärkung herbei. Um der Übermacht Herr



Wichtige Highways werden meist von **Banditen-Clans** bewacht. Mit den Jungs ist nicht gut Kirschen essen.

zu werden, kann der Protagonist Selbstschussanlagen bauen, die vor allem in engen Gängen ohne Deckungsmöglichkeiten ordentlich unter den Gegnern aufräumen. Die Geschütztürme gibt es auch als mobile Variante, die dann auf Spinnenbeinen neben Ihnen herläuft. Um die hilfreichen Extras bauen zu können, müssen Sie ähnlich wie in **Fallout 3** zuerst die jeweilige Blaupause finden, sowie die nötigen Materialien. Aufmerksame Beobachter werden beispielsweise in den Produktionshallen der »Shrouded« die Pläne zu den fernlenkbaren Sprengsätzen auftreiben können. Im Gegensatz zu den Basteleien und den Fahrzeugen wird der Spieler seine Fähigkeiten nicht verbessern können, Charakterwerte gibt es nicht.

Kein Risiko

Obwohl Id Software mit **Rage** viel Neues ausprobiert, bleibt das Spiel im Kern ein solider Shooter, denn das Team wagt sich nur vorsichtig auf unbekanntes Terrain. Die Welt ist zwar offener, dennoch

wird der Spieler in gewissem Maße eingeschränkt. So ist es möglich Gebiete zu erkunden, die erst später betreten werden sollen, dort schneiden Ihnen aber heftige Angriffe den Weg ab. Das Erstellen eigener Gegenstände und die Fahrzeuge bieten zudem viel Raum für Basteleien. Auf Levelaufstiege wird jedoch verzichtet. Id Software weiß eben, wo seine Stärken liegen. Auch programmiertechnisch stellt das Studio erneut sein Können unter Beweis. Zum ersten Mal kommt die haus-

eigene Id-Tech-5-Engine zum Einsatz. Der Grafikmotor arbeitet mit riesigen Texturen, was vor allem den liebevoll modellierten Charaktermodellen zu Gute kommt. Der fettleibige J.K. Stiles hat mit seiner hohen Stirn und dem Doppelkinn einen hohen Wiedererkennungswert. Auch die Felsen wirken bereits zum Anfassen real. Bleibt zu hoffen, dass die Wüsten von **Rage** optische Abwechslung bereit halten. Für spielerische Kurzweil dürfte in jedem Fall gesorgt sein. **CB**

Rage

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **unbekannt**
 ► Hersteller **Id Software / Electronic Arts** ► Status **unbekannt**

Cedric Borsche: Die neuen Informationen geben dem Projekt endlich Kontur und machen echt Lust auf mehr. Rage verspricht ein brachialer Action-Titel in einer stimmigen Welt zu werden. Doch ich bezweifle, dass sich die Handlung auf dem gleichen Niveau bewegt. Geschichten erzählen war bislang eine Schwäche von Id. Dafür hatten Spiele wie Quake Live einen grandiosen Mehrspielerpart. Zu diesem Thema schweigt Id noch.



redaktion@gamstar.de