

+ Stärken

- + herausragende Welt-Architektur
- + sehr stimmungsvolles Szenario
- + Shooter mit Rennspiel-Elementen
- + Handlungsfreiheit und Nebenquests

⊖ Schwächen

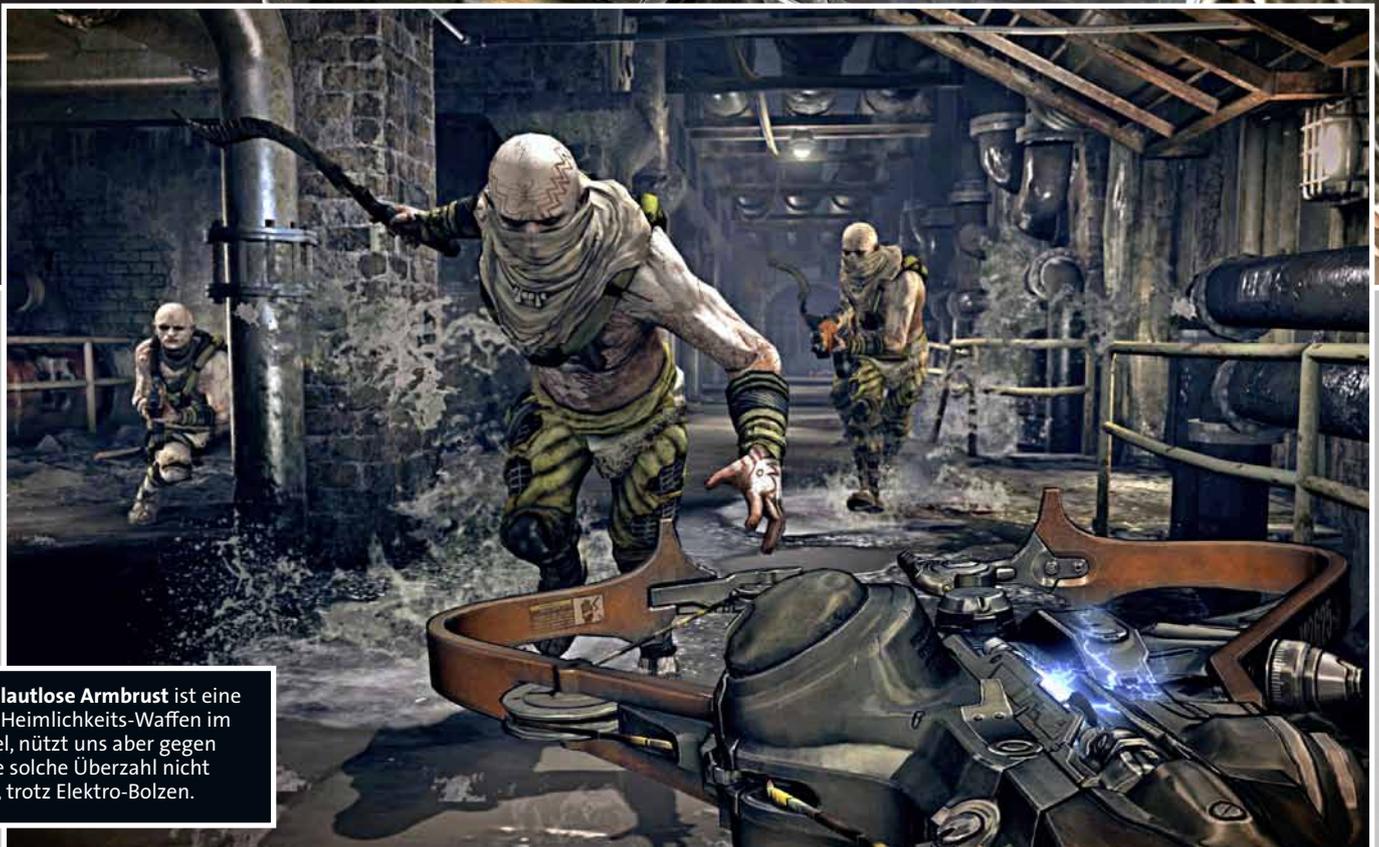
- linearer Missionsverlauf
- generische Zufallskämpfe in Außenlevels

Rage

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** (Doom 3, GS 10/04: 87 Punkte)
Termin: **16.9.2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240



Die **lautlose Armbrust** ist eine der Heimlichkeits-Waffen im Spiel, nützt uns aber gegen eine solche Überzahl nicht viel, trotz Elektro-Bolzen.

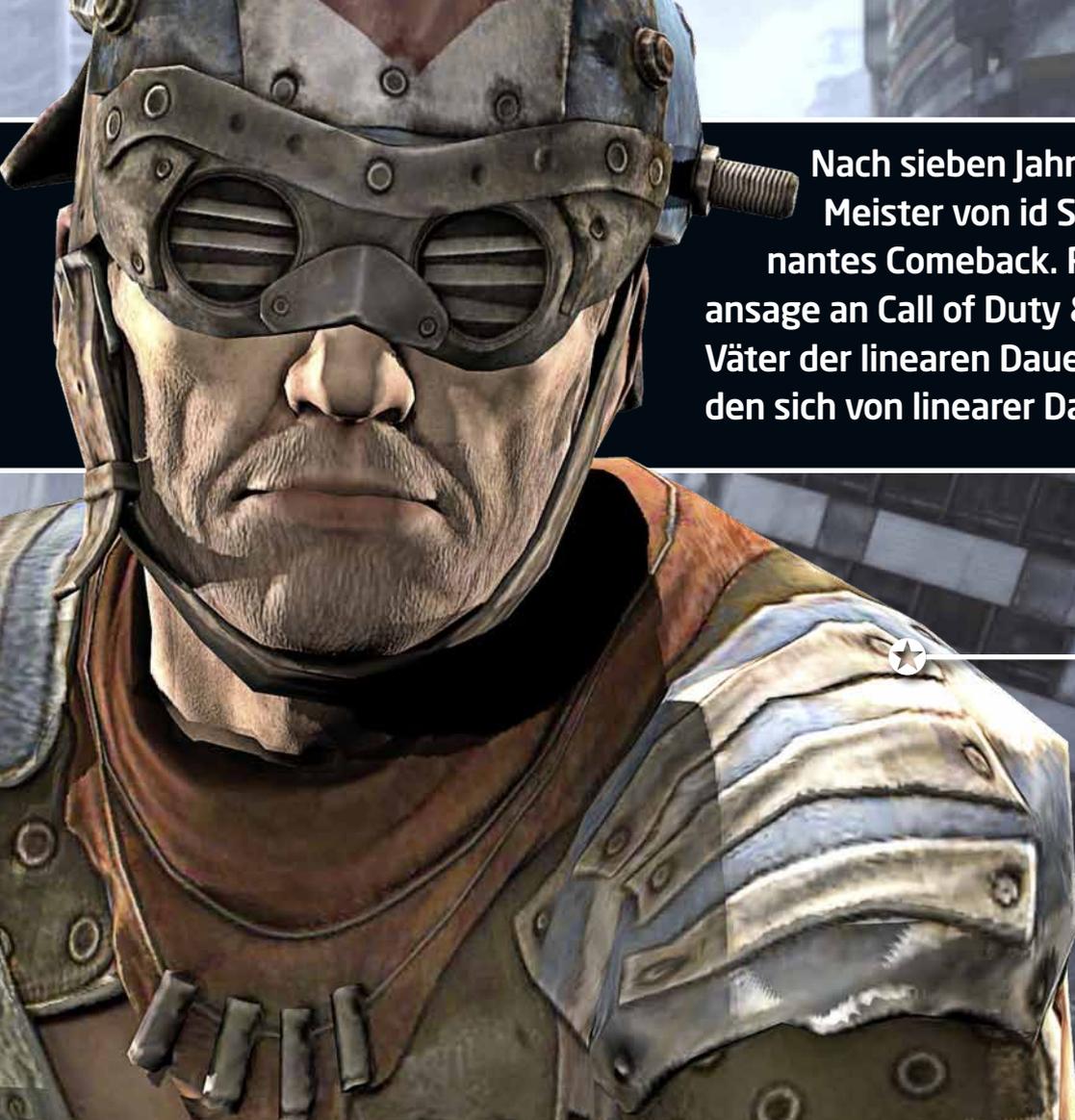
In Mesquite, Texas besitzen mehr Menschen eine Lizenz, versteckte Handfeuerwaffen bei sich zu tragen, als in jedem anderen Bezirk der USA. Tim Willits grinst und zersäbelt ein Steak. In Mesquite sitzt sein Arbeitgeber, id Software, und macht Ego-Shooter. Willits hat eingeladen, Culpepper's Steakhouse, es gibt Torpedos und sehr viel Fleisch, texanische Spezialitäten, und Willits erzählt Anekdoten wie die von den Handfeuerwaffen. That's Texas, und Texas und id Software passen gut zusammen:

beide selbstbewusst, stolz, etwas spleenig mit einem Hauch von Größenwahn. Willits stammt aus Minnesota. Später fährt er mit seinem BMW X5-Geländewagen zum Firmengebäude, »das hat Mesquite damals für uns gebaut, damit wir hierbleiben«. Im Jahr 2000 war das, da war id Software längst weltweit bekannt. Matt Hooper, der Designchef, fährt einen Japaner mit Hybridantrieb, deshalb muss er den Dauerspott der Kollegen ertragen. Am Empfang der Firma gibt es ein Foto von ids Programmiergenie John Carmack im roten Ferrari, vor dem

sein Sohn im roten Kinder-Ferrari rollt. Hinter dem Tresen sitzt Dana, ids 60-jährige Empfangsdame, das Lachen so breit wie ihr texanischer Akzent. Früher hat sie an

id will mit einem Knall zurück an die Spitze.

Muscle Cars herumgeschraubt. Vor ein paar Jahren hätten alle id-Mitarbeiter ihre Sportwagen auf einer NASCAR-Strecke aus-



Nach sieben Jahren planen die Shooter-Meister von id Software ein fulminantes Comeback. **Rage** ist eine Kampf-ansage an **Call of Duty & Co**: Ausgerechnet die Väter der linearen Dauerballerei verabschieden sich von linearer Dauerballerei. Von Christian Schmidt

Die Hauptgegner in der Welt von **Rage** sind **Banditen**, die sich in verschiedenen Clans organisieren.

gefahren, und bei der Gelegenheit habe Dana einen Burnout hingelegt und sie dann alle stehen lassen. Erzählt Tim Willits. Das Familiäre, auch das schätzt man in Texas. Die Empfangstheke ist zugestellt mit Privatfotos der Mitarbeiter, in die Wand dahinter sind Glasvitrinen mit unzähligen Erinnerungsstücken eingelassen, Modelle aus dem **Doom**-Film, die koreanische Version von **Quake**, die Plastikschrötlinte, die sie damals für **Doom** abfotografiert haben. An den Wänden hängen Glanzstücke aus den guten alten Tagen, das Cover des Time Magazines, die Trophäen.

Die guten alten Tage. Sieben Jahre ist es her, dass id Software ein neues eigenes Spiel veröffentlicht hat, **Doom 3**. Die letzte frische Marke, die id geschaffen hat, war, kurz überlegen ... **Quake**. Vor 15 Jahren. Zuletzt ist id Software im Wesentlichen damit aufgefallen, dass es sich von Bethesda hat kaufen lassen. Es wäre Zeit für den nächsten großen Wurf: eine neue Welt, eine neue Spielidee, eine neue Technologie. Das Comeback. Der Titel, der id Software mit einem Knall zurück an die Spitze katalpultieren soll, kocht in Mesquite seit mehr als fünf Jahren. Er heißt **Rage**.

Dass id Software unter der Leitung von Tim Willits **Rage** entwickelt, wie das Spiel aussieht und funktioniert, ist seit langer Zeit

bekannt. Aber bislang tut sich **Rage** schwer damit, die Gemüter der Spieler zu bewegen. Es ist ein Kritikerliebling, wer es schon gesehen hat, ist zumindest beeindruckt und meistens sogar hingerissen. Aber für einen Titel, der in einem halben Jahr auf den Markt kommen soll, halten sich die Vorfreude-Schockwellen in Spielerland in Grenzen. Bei den GameStar-Lesern krabbelt der Titel immer mal wieder in die Top 25 der meist-

erwarteten Titel, im Monat darauf ist er meist wieder rausgerutscht. Das mag damit zusammenhängen, dass id Software seinen Namen zuletzt für Lizenzarbeiten wie **Quake 4** und **Wolfenstein** hergegeben hat, die von anderen Firmen entwickelt wurden und vergleichsweise enttäuschend ausfielen. Vor allem aber gelang es id Software bislang kaum, den unbekanntenen Namen **Rage** mit Zauber zu füllen. Wenigen Spie-



Die Autos im Spiel dienen nicht nur zum Transport und für rasante Gefechte gegen Banditen, sondern auch für **Wettrennen** um Preisgeld.

Wer die Baupläne kennt, kann aus Einzelteilen nützliche Gerätschaften bauen, zum Beispiel ein Spinnengeschütz.



lern ist klar, was sie von dem Programm eigentlich erwarten dürfen. Ist es am Ende ein Rennspiel? Das hat in erster Linie damit zu tun, dass id Software sich mit **Rage** vom bewährten Muster seiner Shooter entfernt. Bislang spielte noch jedes id-Programm in engen Korridoren, vom Horror heimgesuchten Dusterkomplexen und bedrückenden Festungsanlagen. **Rage** reißt die Vorhänge auf und die Wände ein, es führt seine Spieler in sonnendurchflutete Canyon-Landschaften und in die quirligen Siedlungen einer Menschheit, die sich nach der großen Katastrophe in den Trümmern der Zivilisation neu eingerichtet hat.

Nach der Zeitrechnung von **Rage** ist es kein Atomkrieg, der die Erde verwüstet, sondern der Einschlag des Asteroiden Apophis im Jahr 2029. Weil man das Unglück kommen sah, wurden Spezialisten aller Couleur in unterirdischen Kälteschlaf-Bunkern verstaut, so genannten Archen, damit sie später die Erde neu besiedeln. Als wir zu Spielbeginn als einer dieser Archenbewohner erwachen, stellt sich heraus, dass kaum etwas so gelaufen ist wie geplant. Ein Defekt hat alle anderen Schlafenden ausgelöscht, wir selbst haben statt Erinnerungen nur Blubberblasen im Kopf – fünf Euro ins Amnesie-Schweinder!! Als unser Gedächtnisloser im Südwesten der USA ans Tageslicht kraxelt, zeigt sich, dass längst nicht alle Menschen durch den kosmischen Einschlag umgekommen sind. Im Gegenteil: Die Wüste lebt, überall sind Siedlungen und Banditenclans entstanden, die ums Überleben ringen. Und dann ist da auch noch die mysteriöse »Authority«, eine gefürchtete High-Tech-Polizei, die ein Kopfgeld auf Archenbewohner ausgesetzt hat. Unter diesen Bedingungen fällt der Wiederaufbau der Zivilisation verständlicherweise schwer, deshalb ändern wir flugs unseren Plan, suchen uns eine Waffe und tragen erst mal zur Dezimierung der verbliebenen Zivilisation bei.

Das klingt zunächst wie eine Mischung aus **Fallout 3** und **Borderlands**, auch wenn man zu id Softwares Verteidigung anführen muss, dass **Rage** vor den zwei anderen Spielen erdacht wurde; es ist halt schon eine halbe Ewigkeit in der Entwicklung. Aber tatsächlich passt der Vergleich mit beiden Titeln gut. **Rage** ist im Kern zweifellos ein knackiger Ego-Shooter, erweitert seine Mechanik aber um Konzepte aus anderen Genres. Es geht nicht mehr allein ums Schießen, sondern um Entscheidungsfreiheit in einer zumindest teilweise offenen Welt, um Aufträge, Geschichten, Crafting wie im Rollenspiel und um Fahrzeuge wie in **Borderlands**. Diese Bauart markiert für id Software einen radikalen Gesinnungswechsel. Wie kein anderer Entwickler standen die Texaner bislang für die reine Lehre eines Genres. Wer einen id-Shooter kaufte, bekam noch jedes Mal ein Programm, das auf Schusswechsel verdichtet war, auf die tausendfach wiederholte Reflexprobe des Mann-gegen-Monster – hochkonzentrierte,

Ein Granatwerfer darf im Arsenal nicht fehlen. Wie jede Waffe lässt er sich mit unterschiedlicher Munition beladen.



technisch perfektionierte Grundmechanik. Nicht umsonst hat sich id Software erst mit **Doom 3** (merklich gelangweilt) bemüht, überhaupt so etwas wie eine Handlung zu inszenieren. Nicht umsonst gelten die id-Produkte noch immer vielen als die besten Multiplayer-Shooter, das elf Jahre alte **Quake 3** wird als Browser-Ableger **Quake Live** in E-Sport-Ligen wie der ESL gespielt. Dem gegenüber tritt nun also ein Ego-Shooter, in dem das Schießen nur noch ein Teil eines größeren Spielerlebnisses ist, in dessen Mittelpunkt die Erfahrung einer Welt steht. Wer in **Rage** ballern will, muss vorher Orte und Personen kennenlernen, ihre Geschichten anhören und sich vorbereiten.

Unsere erste Station, nachdem wir die Arche verlassen haben, ist eine winzige Siedlung namens Hagar, nicht mehr als eine ehemalige Tankstelle samt Werkstatt an den Resten dessen, was einmal eine Landstraße gewesen sein muss. Die Handvoll Menschen in Hagar sind Scavenger, Sammler, die verwertbare Reste der Zivilisation aufklauben und an größere Siedlungen verkaufen. Hagar heißt nach ihrem Gründer, dem alten Dan Hagar, der uns zum Auftakt des Spiels vor einer Bande Ghosts rettet. Das ist einer der Banditenclans im Ödland

Wer ballern will, muss vorher Geschichten anhören.

von **Rage**, und unter den marodierenden Stämmen einer der unangenehmeren: Wer den okkulten Spinnern in die Hände fällt, darf damit rechnen, zum Spaß gefoltert zu werden und als Menschenopfer zu enden. Weil die Ghosts auch Hagar bedrohen, bietet uns Dan einen Deal an; er rüstet uns zum Überleben aus, wir helfen ihm gegen die Banditen. Das führt zu unserem ersten Einsatz, es wird viel geschossen, und später wird uns Dan zu unserem nächsten Wegpunkt in der Handlung schicken, der Stadt Wellspring. Soweit keine Überraschung.

Die Charaktere sind hervorragend animiert. Dieser blinde Forscher sieht durch die **mechanische Eule** auf seiner Schulter.



Aber das ist nicht alles, was wir in Hagar machen können. Je mehr Vertrauen die Bewohner der Tankstelle zu uns fassen, desto mehr neue Optionen werden verfügbar, auch solche, die mit der Haupthandlung nichts zu tun haben. Da ist zum Beispiel der Händler Halek, dem wir Gegenstände verkaufen, die wir im Ödland und bei unseren Einsätzen gefunden haben. Sein Angebot umfasst Einzelteile für Gerätschaften und verschiedene Munitionstypen, denn jede Waffe in **Rage** verschießt bis zu vier Arten von Kugeln. Die Pistole, unsere Einstiegswaffe, schluckt neben den Standard-Patronen auch Fatboys (stärker), Killbursts (Streuung) und Fat Mamas (panzerbrechend). In Hagars altem Tankstellen-Shop sitzt Durar, von dem wir unser erstes Fahrzeug erhalten, sofern wir passende Ersatzteile für ihn finden. Auf einer Außenrampe steht Dans bildhübsche Tochter Loosum, die uns den Umgang mit dem Wingstick beibringt, einem dreiarmligen Bumerang, leise und tödlich. Es verging bislang keine Präsentation von **Rage**, in der id Software nicht demonstrativ einen Banditen mit dem

Wingstick enthauptet hätte – optisch eine ziemliche Sauerei, die Spieler der deutschen Version wohl nicht zu Gesicht bekommen werden. Wer sich von Loosum testen lässt, findet sich – Schockschwerenot! – in einem Minispiel wieder. Wir dürfen aufploppenden Pappkameraden unter Zeitdruck den Wingstick gegen die Visage donnern. Originell ist das nicht, aber doch überraschend kurzweilig und erfüllt zudem seinen Zweck: Hinterher fühlen wir uns im Umgang mit dem Flugschneider sicher.

Solche großen und kleinen Abstecher füllen die Spielwelt von **Rage**. Wer im ersten Hauptort Wellspring mit Passanten redet, in der Bar vorbeischaut, den Sheriff besucht oder in Läden plaudert, sammelt allerhand



Viele der Schauplätze in **Rage** sind bestechend gestaltet, zum Beispiel die **Tote Stadt**.

Nebenaufgaben ein. Wellspring hat ein Wasserproblem, der Brunnenkeller ist von Banditen besetzt; das ist für die Haupt-handlung irrelevant, aber wer will, kann das Problem angehen. Wenn wir für Richard in der Bar die seltene Pflanze Nightblossom aus dem Ödland holen, erhalten wir im Gegenzug ein Rezept für verbesserte Heilpakete. Eine Gruppe Einwohner hat am Straßenrand das simple Hologramm-Brettspiel Tombstones aufgebaut, wir können jederzeit auf eine Runde einsteigen. An Hauswänden hängen Auftragszettel wie »Scharfschütze gesucht«. Im Ödland lassen sich immer mal wieder Einstiege zur alten Kanalisation finden, in denen zwar keine Ziele warten, aber wertvolle Beute. Für das Rahmenprogramm treibt id Software bemerkenswerten Aufwand. Die Fernsehshow »Mutant Bash« ist ein fieser Speißbrutenlauf durch mehrere Todesfallen, bei dem wir heranstürmende Mutanten abwehren, während um uns herum Nagelpfähle kreisen, oder unser Glück an einem riesigen Spielautomaten versuchen. Wellspring besitzt eine

Das Frachtschiff hängt im Fels, der Anker baumelt.

eigene Rennliga, an der wir mit unserem selbst getunten Fahrzeug an einer Latte von Wettkämpfen teilnehmen, von Zeitrennen bis zu waffenstarrten Zerstörungssorgen. All das ist völlig optional, es dient der Unterhaltung und Herausforderung, klar, aber eben auch der Glaubwürdigkeit der Welt.

Id Software erschafft für **Rage** eine detailverliebte Kulisse, in der in Wellspring improvisierte Maschinen schnaufen, Passanten aus sprudelnden Blechbrunnen trinken, Gebäude aus Resten und Flickwerk zusammenge-nagelt sind und jeder Bewohner einen Spruch auf den Lippen trägt: Ginny neben dem Laden von Coffer, die unsere Archenkleidung kommentiert, die Barkeeperin Scully, die Banditen hasst, die deprimierten Gäste der Bar, der kauzige Bürgermeister Clayton. Jeder Gesprächspartner ist von Hand animiert, die Figuren gestikulieren und



Die zweite große Siedlung im Spiel ist Subway Town. Hier hat Sheriff Rex das Sagen.



Scorchers: Halb Clan, halb religiöse Sekte, aber ganz Feuer und Flamme: Die Lieblingswaffe der Scorchers ist Feuer in jeder Form. Sie sind Erzfeinde der Shrouded.

Wasted: Der Clan der Resteverwerter und Bastler setzt mit Vorliebe auf Nahkampf und Muskelkraft, hat bei Bedarf aber auch Gewehre zur Hand.

Ghosts: Skrupellose Stammeskrieger mit okkulten Praktiken, hinterlistig und grausam. Ghosts sind akrobatisch und nutzen das Überraschungsmoment.

Shrouded: Die vermummten Gestalten schwören auf Technologie, gute Panzerung und Feuerkraft. Sie agieren meist im Team und legen Fallen aus.

zeigen ein Minenspiel, bei dem schon das Zusehen Spaß macht. Das friedliche Personal des beschaulichen Wellspring, in rot-oranges Licht getaucht, steht in Kontrast zu den Orten, die id Software außerhalb der Stadtmauern auftürmt. Geschlängelte Sandpisten verbinden die Punkte, zwischen denen wir mit dem Buggy rasen, wirklich offenes Gelände mit weitem Horizont haben wir bisher nicht gesehen; eher macht die Außenwelt von **Rage** den Eindruck eines leicht verzweigten Wegenetzes, das von Felsen eingefasst bleibt. Generell führt **Rage** den Blick oft vertikal, etwa nach oben auf das verrostende Stahlgerippe einer alten Raffinerie, das den Hang säumt, oder nach unten in den Krater einer eingestürzten Arche.

Was ids Level-Designer an Schauplätzen entworfen haben, sucht in der Qualität der Architektur derzeit seinesgleichen. Im tie-

fen Jackal Canyon haben Banditen einen wahnwitzigen Slum improvisiert, um eine Felsnadel herum stapeln sich Wellblech-Kabuffs wie ein Bienenstock, Planken und Behausungen säumen die Wände, hundert Meter weiter steckt ein riesiges Frachtschiff auf einem Felsgrat, der Bug ragt über den Abgrund, der Anker baumelt in die Tiefe. Während der Fahrten durchs Ödland stehen am Horizont die Glasruinen einer Hochhausstadt in den Himmel, und als man sie später endlich betritt, schreitet man zwischen den geknickten Türmen und geborstenen Gebäuden wie durch einen gigantischen Friedhof, weil in all der trostlosen Verwüstung beklemmend fühlbar wird: Hier haben einmal Millionen von Bewohnern gelebt, und nun bin ich der einzige Mensch weit und breit.

Wobei: Es kommt darauf an, wie man »Mensch« definiert. Dead City gehört den Mutanten, denn der Einschlag des Asteroiden hat auch organische Veränderungen bewirkt und viele Wesen degenerieren lassen. Gespräche sind sinnlos, Mutanten wollen nie etwas anderes, als uns den Kopf abreißen. Dass die genetischen Blähungen unerwartete Ausmaße annehmen können, merken wir, als ein dreistöckiger Tentakel-Mutant hervorbricht, Brocken aus einem nahen Wolkenkratzer reißt und uns gegen die Birne schleudert: Bosskampf! Das Gros der Gegner hat aber Menschenformat, und das sind neben den Mutanten vor allem Banditen. Die unterteilt **Rage** auch deshalb in Clans, weil sich ihre Taktiken so besser abgrenzen lassen. In der Tat zeigen die Gegner bei unserer Spielsitzung unterschiedliche Verhaltensweisen. Der Ghost-Clan zum

In Wellspring kann man in eine Partie des Holo-Brettspiels **Tombstones** einsteigen.



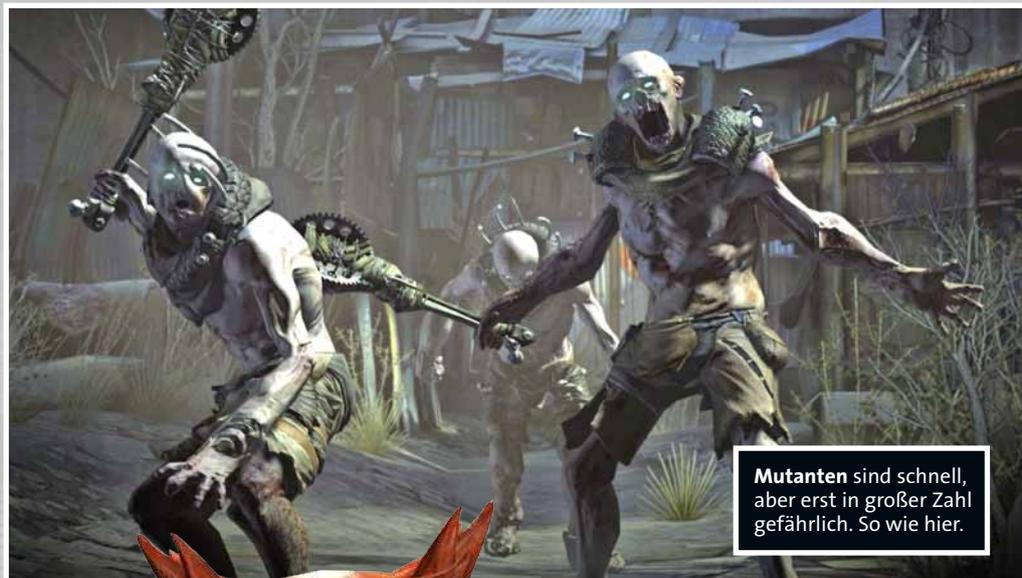
wie schützende Mauerecken hinausschießt, und selbst in gehockter Haltung kriecht er noch so schnell, wie andere Shooter-Helden laufen. Wer da unbemerkt bleiben will, muss mit Fingerspitzengefühl steuern. Als dritte Kategorie des Arsenalts bietet **Rage** einen Schwung von Eigenbau-Gerätschaften an. Dass im Ödland und in Feindgebieten zahlreiche Bauteile herumliegen, kommt nicht von ungefähr. Mit den richtigen Blaupausen, die man erspielt oder kauft, lassen sich spaßige Hilfsmittel basteln: Geschütztürme, ferngesteuerte Bombenautos, Schlossknacker, Tränke und Heilsalben. Entsprechend besitzen wir in **Rage** ein Inventar. Wohlgemerkt: Das Handwerk ist Beiwerk, wer eine traditionellere Shooter-Erfahrung sucht, kann den Krempel getrost ignorieren.

Beispiel ist äußerst beweglich, seine Mitglieder überspringen Brüstungen, klettern an Wänden herunter und weichen geschickt aus. Wenn Gegner uns verlieren, suchen sie vorsichtig die letzte bekannte Stelle ab. Dagegen wirkt der Wasted-Clan beinahe harmlos: Die versierten Mechaniker suchen meistens den Nahkampf, machen aber dicke Beulen, wenn sie in Hiebweite gelangen. Die Shrouded zählen zu den fortschrittlichen Outlaws, sie sind in der Regel gut bewaffnet und gepanzert und nehmen aktiv Deckung, hinter der sie hervorschießen. Daneben setzen die Bastler Fallen und Sprengstoffe ein. Mit den Jackals, den Scorchern und den hochtechnisierten Gearheads kommen weitere Gruppierungen hinzu, die sich alle unterscheiden. Je nach Feindlager empfehlen sich also andere Waffen und Vorgehensweisen.

Wer die lautlose Armbrust und den Wingstick einsetzt, kann ganze Clan-Lager leeren, indem er die ahnungslosen Wachen überrascht. Zumindest theoretisch, denn in der Praxis spricht eine grundlegende Tatsache gegen Heimlichkeit: **Rage** ist, ganz in id-Tradition, ein schnelles Spiel. Das Grundtempo des Archenmannes ist so hoch, dass er in ungeübten Händen zügig über Deckungen

Wozu dann eigentlich das ganze Drumherum, wenn all die Neuerungen letztendlich optional bleiben? Man merkt **Rage** an, wie sehr id Software nach einer Balance zwischen geöffnetem Konzept und alter Shooter-Schule sucht: Ist schon alles neu, aber im Zweifel eben doch nicht. So bedeutet Wahlfreiheit in **Rage** also auch, auf jede Wahl verzichten zu können und es weitgehend wie einen klassischen Shooter zu spielen. Zum Kompromiss gehört zum Bei-

In dieser Hinsicht bietet **Rage** wesentlich mehr Vielfalt, als je in einem id-Spiel zu finden war. Versteht sich, dass es eine breite Auswahl an Schießprügeln gibt, darunter Pistole, Schrotflinte, verschiedene Schnellfeuerwaffen, Granaten, sogar Energiewaffen. Sie lassen sich durch Munitionstypen der Situation anpassen. Dazu kommen Waffen, die explizit dafür geschaffen sind, keine Aufmerksamkeit zu erregen.



Mutanten sind schnell, aber erst in großer Zahl gefährlich. So wie hier.



Die verrottete Industrieanlage wird vom **Wasted-Clan** beansprucht und verteidigt.



spiel, dass id ein automatisches Deckungssystem, wie es viele neuere Spiel von **GTA 4** bis **Mass Effect 2** besitzen, fertig eingebaut hatte und dann doch wieder entfernte: »Hat das Spiel zu sehr ausgebreitert«, begründet Tim Willits. Trotz der Verzweigung der Außenwelt waren alle Innenlevels, die wir bislang gespielt haben, linear aufge-

ture«, die im Prinzip die gesamte Spielwelt mit einer einzigen, durchgehenden Textur überzieht. Die Technik entstand, als John Carmack mit den 2005 veröffentlichten NASA-Daten der Mondoberfläche experimentierte. Tatsächlich war die Megatextur der Auslöser für die Entwicklung von **Rage**: »Wir hatten auf einmal Landschaften mit großen, offenen Flächen und dachten uns: Da könnte man doch ein Spiel daraus machen, eins mit Autos«, erzählt Tim Willits. Zum bislang einzigen Mal fand die Megatextur 2007 in Splash Damages Multiplayer-Shooter **Enemy Territory: Quake Wars** Anwendung. Auch deshalb soll **Rage** beweisen, was die Technologie kann. Das leistet das Spiel eindrucksvoll: In den Landschaften sind keine Texturwiederholungen zu sehen, jede Felswand, jedes Gebäude sieht anders aus. In den Städten ähnelt kein Einwohner einem zweiten (was zwar nichts mit der Megatextur zu tun hat, aber hier trotzdem erwähnt werden soll). Das optische Ergebnis ist brillant, **Rage** deklariert in seinen besten Momenten jedes andere 3D-Spiel. Bei unserer Spielsitzung zeigten sich aber auch sehr augenfällige Probleme: Aus der Nähe waren Texturoberflächen grob aufgelöst, in der Ferne bauten sie sich bei schnellen Drehungen störend auf. Der Grund dafür, so versicherte man uns, sei simpel: Während wir bei id Software spielten, wurde die Megatextur aus dem Firmennetzwerk geladen statt von der Festplatte. Denn id Software arbeitet in der Cloud; während wir Banditen erschossen, feilten mehrere Grafiker parallel an anderer Stelle der Welt an den Oberflächen. Im fertigen Spiel soll das Texturstreaming wesentlich schneller gehen.

In Zeiten, in denen das **Call of Duty**-Modell des dramaturgisch durchinszenierten Story-Actionspiels das Shooter-Genre beherrscht, wirkt **Rage** wie ein Gegenentwurf, auch wenn das sicher nie der Plan war. Es entbehrt dennoch nicht einer gewissen Ironie, dass ausgerechnet die Meister des linearen Shooters nun der Masse der linearen Shooter entgegentreten. Skripts und dramatische Zwischensequenzen haben wir in **Rage** bislang nicht entdecken können. Als Ersatz müssen, da bleibt sich id Software dann doch treu, alte Werte herhalten. »Wenn du dem Spieler so viele verschiedene Waffen und Gegenstände gibst, musst du sicherstellen, dass die Gegner clever reagieren«, sagt Tim Willits. Da wären wir also wieder: Mann gegen Monster. **CS**



Shooter plus X

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Ich kann mir ein ganz klein wenig Ernüchterung nicht verkneifen, nachdem ich bislang hellauf begeistert war von **Rage**: Ich hatte gehofft, dass die Landschaft noch etwas offener, die Levels inhaltlich abwechslungsreicher wären, als sie es im Moment sind. Bei allem Drumherum ist **Rage** trotz allem ein Shooter reinen Wassers, nur diesmal in eine wahrlich bildhübsche, faszinierend skurrile Welt eingebettet. Die knackigen Gefechte haben mir beim Anspielen große Freude gemacht. Ein gelungener Shooter in faszinierender Kulisse wird **Rage** auf jeden Fall. Aber auch ein wegweisender? Das wird erst der Test erweisen.

Potenzial: Sehr gut

Ist schon alles neu, aber im Zweifel eben doch nicht.

baut. Wer erst mal einen Clan-Unterschlupf betreten hat, folgt klaren Pfaden von A nach B. In Keller und Bunker, von denen es natürlich genügend gibt, fehlt dann tatsächlich nicht mehr viel zum **Doom**-Flair. Wer sich von der offenen Spielwelt und all den Nebenaufgaben große Entdeckungsfreude verspricht, der sollte wissen, dass **Rage** in den Außenarealen (nicht aber in den Innenlevels) alle aktuellen Zielorte und interessanten Punkte auf einer Minimap markiert. Das Mehr in **Rage** steckt nicht deshalb darin, um es zu einem anspruchsvolleren Shooter zu machen, sondern – im Gegenteil – um es aus der Hardcore-Nische herauszuheben und so abseits perfekter Spielmechanik ein lebendigeres Erlebnis zu schaffen. Das muss auch für Old-School-Shooter-Fans kein Nachteil sein, wenn die Vielfalt die Spielerfahrung bereichert.

Für id Software ist **Rage** gleichzeitig das Aushängeschild für id Tech 5, die neueste Inkarnation der hauseigenen Grafiktechnologie. Deren Herzstück ist, wie schon in der Vorversion, die so genannte »Megatex-