

+ Stärken

- + tolle Landschaft
- + stimmiges Design

- Schwächen

- teils grässliche Texturen
- aufgesetzt wirkende Rollenspiel-Elemente

Eine id-untypische Waffe: die **Armbrust**. Wie alle anderen Waffen auch können wir die Armbrust mit unterschiedlichsten Munitionstypen ausstatten. Hier wartet ein Elektrolitzen auf seinen Abschluss.

Rage

Endlich konnten wir den neuen Ego-Shooter von id Software ausführlich selbst spielen. Doch Rage kommt zu Beginn nicht richtig in Fahrt. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software (Doom 3, GS 10/04: 87 Punkte)**
Termin: **7. Oktober 2011** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7516

Auf DVD: Preview-Video

G

änsehaut! Das ist es, was wir während des Render-Intros des Ego-Shooters **Rage** am ganzen Körper spüren. Die Bilder erinnern dezent an Björks

Musikvideo »All is Full of Love«, in dem ein sehr menschlich wirkender Roboter zum Leben erweckt wird. In **Rage** läuft's allerdings ein bisschen anders ab: Ein Mann wird mit allerlei Technik-Schnickschnack auf einen langen Schlaf vorbereitet. Dazwischen immer wieder Bilder eines durchs All sausen- den Meteors, der sich unaufhaltsam der Erde nähert. Trotz der an sich friedlichen Inszenierung spüren wir doch die brennende und unabwendbare Gefahr, die von dem fliegenden Riesenfelsen ausgeht. Bei einem Event in München haben wir erstmals die PC-Version von **Rage** selbst gespielt, noch

dazu ungefiltert am Stück; kein Gehüpfte durch Levels, sondern die ersten beiden Stunden des (laut id Software) zwischen 15 und 20 Stunden langen Shooters. Vieles in diesem Abschnitt hat uns gefallen – manches aber auch nicht.

Nach dem Intro bis zu unserem Spieleinstieg sind in **Rage** weit über 100 Jahre vergangen. Wir erwachen in unserer unterirdischen Schlafkammer, das Spiel fragt einige Steuerungsdetails (invertierte Maus, ja oder nein?) ab, und schon geht's raus ins gleißende Sonnenlicht. Vor uns erhebt sich eine schroffe Felslandschaft, der überall herumliegende Schrott wirkt hier fast wie natürlich gewachsen. Endzeit-Optik wie in **Fallout**, nur hübscher. Ein paar Schritte später liegen wir allerdings schon mit dem Rücken im Staub. Irgendwer hat uns angesprungen,

irgendwer will uns ans Leder. Dabei haben wir gar keines an, sondern stecken noch in unserem bunten Hightech-Schlafanzug – zu allem Überfluss ohne Waffe! Unser Blick zuckt hektisch herum. Dort, ein seltsam tätowierter Kerl stürmt vor, versucht uns die Rube runterzuhauen! Da peitscht ein Schuss durchs Tal. Der Tätowierte sackt zu Boden. Gleich darauf noch ein Schuss, der im Hintergrund lauernde Kumpel von Mr. Angemalt folgt diesem in die ewigen Jagdgründe von **Rage**. Wir rappeln uns auf und sehen einen Typen an einem Buggy in der Ferne. Der Mann winkt uns, wir sollen zu ihm kommen. Na klar, immerhin hat er uns gerade das Leben gerettet.

Wir schwingen uns in den Buggy, eine einblendete Namensanzeige verrät uns, dass unser Retter Dan Hagar heißt. Dan fährt los

Die Animationen in *Rage* basieren nicht auf Motion Capturing, sondern sind allesamt per Hand erstellt worden.



Später im Spiel führt uns unser Weg auch in die Ruinen einer riesigen Metropole.



und quatscht uns voll. Dass er uns unter großem Risiko vor den Banditen gerettet hat, dass die ihm jetzt sicherlich aus Rachegründen auf den Pelz rücken werden und wir ihm helfen sollen. Aha, na gut, machen wir doch gerne. Wer wir sind, verrät uns Dan jedoch nicht. Immerhin deutet er noch an, dass wir irgendwie etwas besonderes sind, die Regierung darf nichts von uns spitz kriegen, sonst sind wir hinüber. Regierung? Welche Regierung, fragen wir uns und starren in die von Felsen, Ruinen und Schrott dominierte Ödnis. Sieht alles gar nicht nach Regierung, sondern vielmehr nach Endzeit-Anarchie à la **Mad Max** aus.

Bald kommen wir in Dan Hagars kleiner Siedlung an, wo er mit seiner Familie und ein paar Freunden lebt. Darunter auch ein Händler und ein Automechaniker, praktisch. Letzterer, so Dan, kann einen gammeligem Buggy für uns auf Vordermann bringen, aber zunächst sollen wir uns um die Banditen kümmern. Dan drückt uns eine lächerliche Pistole in die Hand. Aber immerhin müssen wir nicht latschen, sondern dürfen mit einem geliehenen Quad durch ein überschaubares Tal zum Zielort brausen. Bevor wir uns allerdings auf den Weg machen, schauen wir uns erst mal in »Hagarhausen« um. Wie alles bisher von uns Erspähte sieht die kleine Siedlung höllisch stimmig aus, aber Grafikpracht geht anders. Die Texturen

sind so weit davon entfernt, scharf zu sein, wie wir von einem Nobelpreis in Quantenphysik. Von id Software sind wir anderes gewohnt. Und dabei könnte die Kiste, auf der wir spielen, so viel mehr. Es handelt sich um einen PC mit Intel Core-i5-CPU mit 3,3 GHz, dazu 64-Bit-Windows-7, acht Gigabyte Arbeitsspeicher und eine Geforce GTX 560. Wir hoffen, dass **Rage** bis zum Release noch mal überarbeitet wird. Zumindest in Sachen Grafikoptionen, vor allem aber bei der Performance wäre das ratsam. Trotz der versprochenen 60 Bilder pro Sekunde sackt **Rage** bei heftigen Auseinandersetzungen immer mal wieder auf Ruckelorgie runter, bei schnellen Drehungen wird die Landschaft merklich nachgeladen. Das ist nicht die von id definierte erste Shooter-Liga.

Moment, bei Auseinandersetzungen sind wir ja noch gar nicht angekommen. Aber gleich: Eine detaillierte Routenanzeige auf der Mini-Map führt uns sicher zum ersten Auftragsort. Dabei hätten wir die Routenan-

zeige gar nicht dringend benötigt, denn zumindest zu Beginn von **Rage** gestaltet sich die Umgebung noch recht schlauchig. Am Zielort müssen wir von unserem Quad runter und zu Fuß weiter, ein schmaler Weg führt einen Hang hinauf. Bald schon hören wir Stimmen. Und nur eine Ecke weiter schießt wer auf uns. Banditentypen, wie die, die uns gleich nach dem Wachwerden angehüpft haben. Offenbar haben es die Bandi-

Das gute alte Headshot-Gesetz gilt nicht in *Rage*.

ten mit dem Hüpfen. Einer der Gegner nähert sich uns mit wilden Sprüngen, eine Axt schwingend. Dem jagen wir gefühlt ein halbes Magazin in den Leib. Erst dann fällt er um. Seinen schießenden Kollegen, die schön von Deckung zu Deckung huschen, müssen wir sogar mehrere Bleibällchen direkt in die Köpfe pusten, bevor sie umkippen. Das gute

Keine dedizierten Server

Für den Multiplayer-Modus von **Rage** will uns Entwickler id Software keine dedizierte Serversoftware anbieten. Das heißt, dass wir uns mit dem für PC-Spieler reichlich unbefriedigenden Konsolensystem rumschlagen müssen, in dem ein Spieler eine Mehrspieler-Party öffnet, der andere Spieler dann beitreten können. Diese Technik hat in jüngster Vergangenheit vor allem bei **Call of Duty: Modern Warfare 2** für reichlich Unmut gesorgt.

Die bekannten Gegnertypen



Ghost-Clan

Die Mitglieder des Ghost-Clans sind äußerst beweglich und huschen akrobatisch durch die Levels. Wer nicht aufpasst, der bekommt von diesen Gestalten schon mal einen Bumerang in den Rücken.



Wasted-Clan

Der Wasted-Clan stellt die Kra-wallbrüder. Ihre Taktik: nächste verfügbare Waffe nehmen (eher stumpfe Prügel, selten Pistolen), auf den Spieler zustürmen. Dann gibt's volles Pfund aufs Maul. Zu finden sind die Rohlinge meist in ehemaligen Industriegebenden.



Shrouded-Clan

Im Shrouded-Clan schrauben begabte Ingenieure etwa ferngesteuerte Bombenautos zusammen. Die Shrouded-Buben sind gerissen und stellen dem Spieler liebend gerne fiese Fallen, schießen aber auch.



Mutanten

Die Mutanten stellen eigentlich keine Fraktion an sich, sie sind nicht organisiert. In den unterschiedlichsten Formen anzutreffen, von zwergenhaft bis riesig, bleiben sie immer eins: unangenehme Zeitgenossen. Was die Mutationen hervorgerufen hat, weiß niemand wirklich.



Authority

Die »Regierungsstruppen« sind kampferprobte Soldaten mit dicken Waffen und noch dickeren Rüstungen. Sie sind zwischen den Squads unterwegs, zwischen denen laut dem Entwickler auch Kommunikation stattfindet. Also Vorsicht, wo ein paar Authority-Typen auftauchen, da werden andere nicht lange auf sich warten lassen.

nung eine Shotgun und zusätzlich spezielle Munition (Fat Boys) für die Pistole. Für den gewöhnlichen Banditen reicht damit dann ein Treffer locker. Das bringt Dynamik in die Kämpfe, macht sie deutlich befriedigender. Aber bis wir wirksame Knarren und Munition unser Eigen nennen dürfen, dauert es noch eine Weile. Erst müssen wir das Banditenlager ausheben. Dank der bleifressenden Gegner ist das gar nicht so einfach, selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad. Aber wir gehen nicht einfach so drauf, Rot, Schwarz, Ablende oder dergleichen. Nein, in einer geskripteten Sequenz schleppen uns die Übelmänner in den hübsch treffend benannten »Kill Room«, also den Tötungsraum und hängen uns an den Beinen auf, um uns genüsslich zu rösten. In letzter Sekunde können wir uns (ebenfalls in einer nicht beeinflussbaren Skriptsequenz) befreien und unseren Peiniger abmurksen. Aber zu spät, schwer verletzt kippen wir aus den Latschen, gleiten ins Nirwana ... beziehungsweise zum Selbstdefibrillationsbildschirm. Wir können uns nämlich per Minispiel wiederbeleben. Dazu müssen wir nur im richtigen Moment eine Taste drücken. Schon bekommen wir einen vitalisierenden Stromschlag und stehen wieder aufrecht. Nach wie vor mit der lausigen Pistole in Händen. Denn die Waffen unserer Widersacher verschwinden ohne Erklärung vor unseren Augen. Mehr als befremdlich, immerhin versucht **Rage** eine in sich schlüssige Welt zu erschaffen. Doch das dadurch fadenscheinig wirkende Waffensystem schreibt vor, dass wir uns bessere Knarren und bessere Munition verdienen oder bei

Gebrauchtkäufer dürfen nicht in den Tunnel.

Händlern kaufen. Dass wir uns auch aus gesammeltem Zeugs selbst Bandagen oder Einmal-Sprengdiertreche basteln können (entsprechende Bauanleitungen vorausgesetzt) erscheint dagegen stimmig und motiviert uns, in jeder Ecke zu stöbern.

Nachdem wir die Banditen allesamt erledigt haben, untersuchen wir noch ein wenig die Umgebung und staunen entsetzt Bauklötze, als wir einen Tunneldeckel finden, der uns bei näherer Betrachtung offenbart, er sei nur mit dem entsprechenden DLC zu öffnen. Wir sind gerade mal 15 bis 20 Minuten im Spiel unterwegs und id Software präsentiert uns jetzt schon einen Hinweis auf zusätzliche Kaufinhalte? Dreist! Tim Willits, Creative Director bei id Software, klärt auf: Beim vermeintlichen DLC handelt es sich gar nicht um einen richtigen DLC. Erstkäufer des Spiels bekommen eine Reihe von Codes, die sie eingeben müssen, um beispielsweise in den Tunnel zu gelangen. Menschen, die **Rage** gebraucht erstehen, müssen für die Tunnel dann extra latzen, weil diese Codes dann ja bereits verbraucht sind. So will sich id ein Stück vom Gebrauchtspielkuchen abschneiden. Verständlich, trotzdem doof.

alte Headshot-Gesetz (eine Kugel = hinüber) scheint in **Rage** nicht zu gelten. Das verbreitet eine gewisse Unsicherheit beim Spielen, noch können wir nicht sagen, ob die auf Dauer nervt oder für zusätzliche Spannung sorgt. Uns wäre am liebsten, id würde den Headshot noch um einiges aufwerten.

Doch war das nicht in **Doom 3** genau so? Stimmt, mit der anfänglichen Mini-Bleispritze benötigten die gewöhnlichen Mars-Zombies auch bis zu drei Kopftreffer. Aber das waren Zombies und keine denkenden, miteinander kommunizierenden Wesen. Sei's drum, später bekommen wir als Beloh-



Um zügig durch die apokalyptische Welt zu kommen, versorgt Sie Rage recht bald schon mit einem flinken **Buggy**.



Nach ein paar weiteren Aufträgen für Dan, Dans Nachbar und den Mechaniker dürfen wir endlich in unseren frisch verdienten Buggy einsteigen. Und gleich das erste Rennen bestreiten. Auf einem kleinen Rundkurs brettern wir gegen die Zeit, schaffen die Vorgabe locker und fühlen uns nun gestählt, um in die nächste größere Stadt aufzubrechen. In Wellspring sollen wir Bürgermeister Clayton eine Nachricht von Dan überbringen. Der Weg nach Wellspring ist nicht weit, aber gefährlich. Und unser Buggy kann bisher nur eines: schnell fahren. Man rät uns zur »Augen zu und durch«-Variante, also Gas zu geben und genügend Abstand zu möglichen Verfolgern zu halten. Dass der Rat keine hohle Phrase ist, bemerken wir recht schnell. Gleich drei Banditenbuggys klemmen sich an unsere Wüstenschleuder, riesige Geschütztürme am Wegesrand ballern aus allen Rohren. Doch wir schaffen es bis Wellspring, auch wenn unser Vehikel dank der Treffer mittlerweile qualmt wie

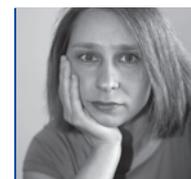
eine altersschwache Lok und dringend bei einem Mechaniker repariert werden muss – natürlich gegen Bares.

Wellspring, das merken wir schnell, ist deutlich größer als Dans kleine Siedlung. Da gibt es unter anderem einen Klamottenladen, Glücksspiel am Wegesrand, einen Sheriff, eine Garage für unseren Sandflitzer und eine Art Wettbüro, in dem wir uns für Rennen anmelden und neue Ausrüstung (Waffenaufsätze oder Geschwindigkeits-Boosts) für unseren Buggy gewinnen können. Wir verlaufen uns sogar, finden aber schließlich den Bürgermeister in seinem Büro.

Wir überreichen dem Ortsvorsteher Dans Brief, bekommen anschließend zu hören, dass wir uns gefälligst mal was Gescheites anziehen sollen, traben zum örtlichen Klamottenhändler und erstehen eine von drei

möglichen Rüstungen, die jeweils spezielle Vorteile bringen. Unsere Wahl fällt auf den Fummel, der am besten Schaden absorbiert. Was sollen wir auch sonst nehmen, wo alle paar Meter auf uns geschossen wird?

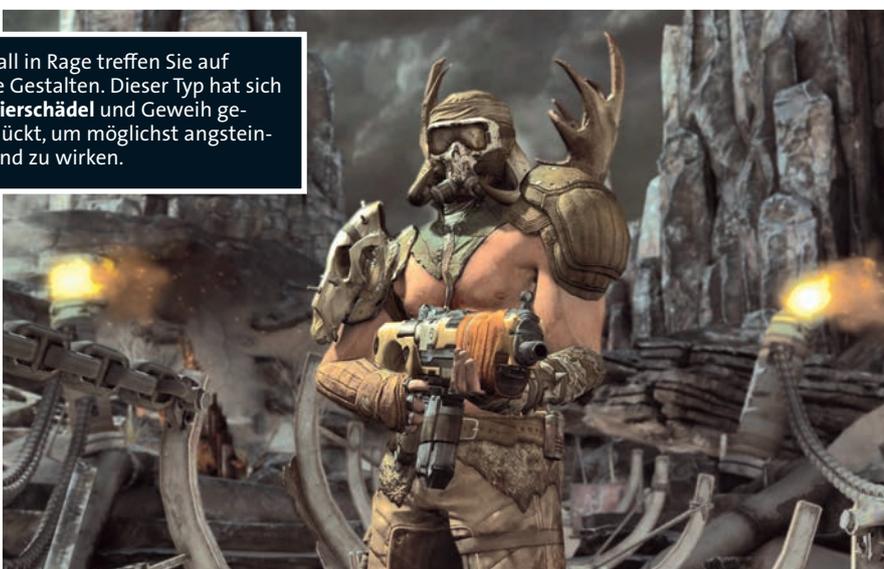
Dann sind die zwei Stunden schon rum und wir verlassen die **Rage**-Welt. Nicht maßlos enttäuscht, nicht entsetzt, aber auch noch nicht übermäßig begeistert. Mal schauen, vielleicht entfaltet sich die wahre Qualität von **Rage** erst ab Stunde 3. **PET**



Kein Meilenstein

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

Überall in Rage treffen Sie auf krude Gestalten. Dieser Typ hat sich mit **Tierschädel** und Geweih geschmückt, um möglichst angsteinflößend zu wirken.



Es ist nicht so, dass mir Rage nicht gefallen hätte. Im Gegenteil, die Landschaft sieht gigantisch gut aus, sie lädt mich zum Erkunden ein. Und das Art Design ist einfach über jeden Zweifel erhaben. Aber vieles wirkt einfach nicht zu Ende gedacht. Die verschwindenden Waffen zerstören die Illusion. Dass ich zu Beginn zweimal ins gleiche Lager muss, um sogar teilweise an den gleichen Stellen Banditen umzupusten, erscheint mir wie eine faule Lösung. Und dass Kopfschüsse bei Billig-Gegnern erst dann effektiv sind, wenn ich dicke Munition und dicke Waffen in den Händen halte, ist weit davon entfernt, befriedigend zu sein. Ich glaube kaum, dass id Software die Fehler und Fehlerchen noch bis zum Release ausbügelt. Und deswegen glaube ich, dass Rage zwar ein sehr guter Shooter, aber nicht der Meilenstein wird, den sich manch einer gewünscht haben mag.

Potenzial: Sehr gut