



RAGE

Die Doom-Erfinder setzen bei ihrem Endzeit-Ballerspiel nicht nur auf geradlinige Action, sondern auch auf Autorennen, eine offene Spielwelt sowie Rollenspiel-Elemente. Kennen die sich damit überhaupt aus? Von Christian Schneider

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software (Doom 3, GS 10/04: 87 Punkte)**
Termin: **7.10.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7037 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

Kopierschutz & Versionen

Wie derzeit alle Bethesda-Titel (etwa **Fallout: New Vegas** und das kommende **Skyrim**) fußt **Rage** auf Valves Internet-Plattform Steam, vor dem ersten Spielstart müssen Sie das Endzeit-Abenteuer dort aktivieren und mit einem Benutzerkonto verknüpfen. Danach läuft **Rage** auch im Offline-Modus, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Jedem **Rage**-Spiel liegt ein einmal nutzbarer Code bei, der zusätzliche DLC-Missionen in der Kanalisation freischaltet. Die »Anarchy Edition« liefert zudem eine weitere Waffe, ein Bonus-Fahrzeug und eine neue Rüstung. Die deutsche Version ist unbeschnitten und enthält neben der (sehr guten) deutschen Vertonung auch die französische, spanische und italienische.

Die Erstauflage enthält Bonusmissionen in der Kanalisation.



Bei **Rage** kommt id Software vom Weg ab – mit Absicht. Die Erfinder von **Doom**, die Erfinder des Ego-Shooters wollen mehr. Und deshalb rennen wir in **Rage** nicht mehr nur durch dunkle Gänge und schießen wie in **Doom 3** – dem letzten id-Titel von 2004 – auf Höllendämonen. Diesmal erkunden wir eine Endzeit-Spielwelt, fahren Auto-Rennen im Stil von **Mad Max**, erfüllen Quests und führen jede Menge Gespräche.

Geschossen wird natürlich trotzdem; auf Mutanten, Banditen und Regierungssoldaten. Das sind die besten Momente von **Rage**, denn id hat zwar einst den Ego-Shooter aus der Taufe gehoben, doch das Genre hat sich in den letzten 20 Jahren weiterentwickelt – weg vom Einzelkämpfer, der Raum für Raum von Monstern säubert, hin durchinszenierten zum Blockbuster-Bombast à la **Call of Duty** oder zum stimmungsvollen Erzähl-Abenteuer nach **Bioshock**-Manier. **Rage** erreicht weder den Knallfaktor noch die Erzähltiefe dieser Vorbilder, ein gutes Spiel ist der Endzeit-Ausflug dennoch.

Denn **Rage** ist ein Ego-Shooter, und id Software kann Ego-Shooter. Zumindest klassische, denn geschossen wird meist in engen Levels; im Alleingang säubern wir einen Raum nach dem anderen. Das mag dröge klingen, ist es aber nicht. Denn die Schießereien machen einen Heidenspaß, besonders weil die hervorragende KI in Bewegung bleibt, je nach Gegnertyp unterschiedlich angreift, und immer wieder toll animiert ausweicht. Da hechten Soldaten über Geländer oder schnell in Deckung, während Banditen auf uns zustürmen und dabei halb an Wänden laufen. Mutanten hangeln



Gepanzerten **Elitesoldaten** rücken wir am besten mit panzerbrechenden Geschossen zuleibe.



⊕ Stärken

- + spaßige Schießereien
- + unterhaltsame Autofahrten
- + sinnvolle Extrawaffen-Bastelei
- + sehr gute KI

⊖ Schwächen

- dünne Handlung
- wenige Hintergrundinfos
- abwechslungsarmes Leveldesign

sich manchmal sogar an der Decke entlang. Jeder Treffer, wird mit einer gelungenen Animation belohnt – das Schuss-Feedback ist id-typisch exzellent.

Während das Waffenarsenal recht konventionell ausfällt, sorgen unterschiedliche Munitionsarten für Abwechslung. Panzerbrechende Kugeln durchschlagen auch dick gepolsterte Regierungskrieger, Energiegeschosse lassen Schilde ausfallen, und die Granatenmunition für die Schrotflinte legt ganze Gegnergruppen flach. Besonders fies ist der Hypnose-Armbrustbolzen. Wenn wir damit einen Gegner treffen, können wir ihn fernsteuern, am besten auf einen weiteren Feind zu. Wenn wir die Steuerung dann aufgeben, explodiert der ferngelenkte Feind und nimmt seinen Kollegen mit in die digitalen Jagdgründe.

Solche Sondergeschosse können wir in den Siedlungen kaufen oder unterwegs aus gefundenen Zutaten bauen. So konstruieren wir elektronische Türöffner, ferngesteuerte Mini-Autobomben und Wingsticks – Bumerangs mit drei Klingen, die wir als Zweitwaffe werfen können. Besonders cool: Wir dürfen auch Geschütz-Roboter basteln, die an unserer Seite kämpfen und Gegner auch mal direkt anfallen. Besonders schade: Regelmäßig müssen wir die Helfer zurückklas-



Skuril, aber klischeehaft: Der fette **Fernsehboss** veranstaltet eine mörderische Gladiatorenshow.



Bei einer Fahrsequenz verschrotten wir **Banditen-vehikel**, die uns angreifen.

sen, weil sie ein Hindernis nicht überwinden können. Immerhin dürfen wir sie zerlegen und so ein paar Bauteile zurückgewinnen.

Die Bastelei passt ins Endzeit-Szenario und erinnert angenehm an die **Fallout**-Serie. Ein Rollenspiel ist **Rage** aber nicht. Denn in Rollenspielen motiviert das Hochzuchten des Helden, das Immer-Stärker-Werden. **Rage** hingegen bietet nur die anfängliche Wahl zwischen drei Rüstungstypen, die sich nicht

spürbar auswirken. Und dann gibt es noch eine Handvoll Upgrades für Waffen, Autos und Ausrüstungsgegenstände. Gegnerische Schießprügel können wir nicht aufsammeln, die Schießseisen verschwinden vor unseren Augen. Neue Knarren gibt's nur als Belohnungen für erfüllte Aufträge.

Moment: Aufträge? Ja, wir stürmen nicht nur durch Schlauchlevels, sondern bekommen auch Quests von unterschiedlichen

Hintergrund id Software

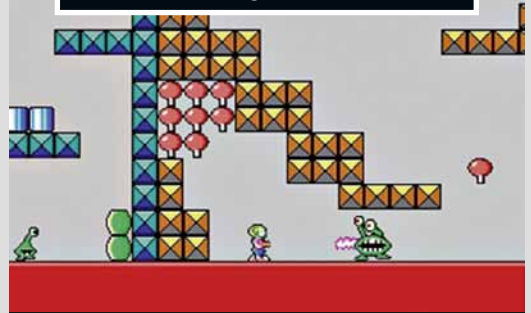
1990 sitzt der 20 Jahre alte John Carmack bis tief in die Nacht vor seinem PC und werkelt an einer Sensation: einer seitwärts scrollenden Jump&Run-Engine. Das kannte man bis dahin nur von Nintendos Mario-Konsolenspielen, auf dem PC hatte es noch niemand zustande gebracht. Auf Basis dieser Technik baut er zusammen mit Tom Hall eine Demo, die die beiden ihrem Kollegen John Romero zeigen. Der ist begeistert. In seiner Freizeit entwickelt das Trio zusammen mit Adrian Carmack (nicht verwandt mit John Carmack) die Jump&Run-Episode **Commander Keen: Marooned on Mars**.

Der Erfolg des Spiels veranlasst die vier Programmierer im Januar 1991, ihren Arbeitgeber Softdisk zu verlassen; am 1. Februar 1991 gründen sie in Mesquite, Texas ihr eigenes Studio id Software. Noch im selben Jahr veröffentlichen sie über Apogee – heute besser bekannt unter dem Namen 3D Realms – **Commander Keen: Goodbye Galaxy!** Ein Jahr später folgt das indizierte **Wolfenstein 3D**, einer der ersten Ego-Shooter überhaupt. Am 10. Dezember 1993 erscheint schließlich **Doom**. Der als Shareware veröffentlichte Mars-Shooter ist ein Wegbereiter, ein Paradespiel für die technischen Fähigkeiten des PCs.

In den Folgejahren verlassen Hall und Romero das Unternehmen, während sich id mit **Doom 2** (1994) und **Quake** in der Technik-Avantgarde etabliert. Es folgen **Quake 2** (1997), **Quake 3: Arena** (1999), **Return to Castle Wolfenstein** (2001) und **Doom 3** (2004). Danach arbeiten die Texaner vorrangig mit anderen Studios zusammen, um ihr Portfolio auszubauen: Das ehemalige **Quake 3**-Mod-Team Splash Damage entwickelt 2003 den Multiplayer-Shooter **Wolfenstein: Enemy Territory**, 2007 folgt **Enemy Territory: Quake Wars**. Raven (**Call of Duty: Black Ops**) wiederum veröffentlicht 2005 das enttäuschende **Quake 4**. Erst 2010 wird id Software wieder selbst aktiv und startet **Quake Live**, einen Browser-Spiel-Ableger von **Quake 3**.

Außer an den Spielen verdienen die Texaner vor allem am Verkauf ihrer Grafik-Engines, allein das id-Tech-3-Gerüst (**Quake 3**) wurde für mehrere Dutzend Titel lizenziert. Zudem macht das Studio seine Engines nach einigen Jahren kostenlos zugänglich, was ihnen auch in Modder-Kreisen zu großer Popularität verhilft. Die nächste Engine-Generation id Tech 5 kommt nun in **Rage** zum Einsatz. 2008 verriet John Carmack zudem in einem Interview, dass id 18 Monate lang an einem Horror-Shooter namens **Darkness** gewerkelt hatte. Die Arbeiten seien jedoch eingestellt worden, weil das Spiel **Doom** und **Quake** zu sehr ähnelte. Ebenfalls nie erschienen ist das geplante Multiplayer-Rollenspiel **Quest**. MW

Das Jump&Run **Commander Keen: Marooned on Mars** begründet den id-Ruhm.



Die deutsche BPjM hat **Doom** kürzlich von der Indizierungsliste gestrichen.



Die Licht- und Schattendarstellung von **Doom 3** war seinerzeit brillant.



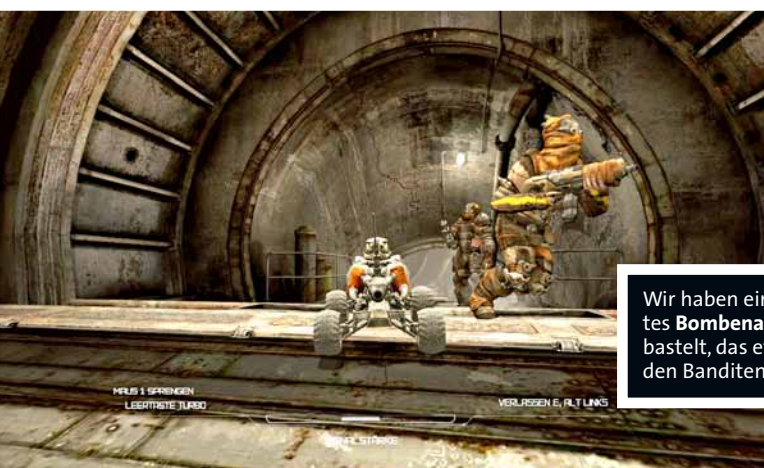
Figuren. Zwei Drittel der Spielzeit starten wir dabei von der kleinen Siedlung Well-spring aus (wo wir die Zeit auch mit Minispielen totschlagen können) und sollen mal Schalter umlegen, mal Bauteile besorgen und oft auch einfach nur alle Gegner töten. Mit den Missionsbeschreibungen in der Tasche geht es zu Fuß oder mit einem von vier Fahrzeugen in die Canyons rund um Wellspring. Dabei wird schnell klar: Die offene Welt von **Rage** ist übersichtlich, wir fahren ständig die gleichen Strecken ab.

Für Abwechslung sorgen Banditen, die uns mit bewaffneten Fahrzeugen angreifen.

Unsere Karre können wir mit Maschinengewehren, Raketen und einer Energiewaffe aufrüsten. Auch bessere Panzerungen oder Stachelreifen stehen zur Wahl. Das nötige Kleingeld verdienen wir bei optionalen Autorennen, mal gegen die Zeit, mal gegen bis zu drei KI-Gegner – mit oder ohne Waffen. **Rage** ist damit zwar kein vollwertiges Rennspiel vom Schlage eines **Need for Speed**,

aber die Rasereien sind tadellos umgesetzt, steuern sich bestens und unterhalten prächtig. Das Autofahren macht bis zu einem Drittel der Spielzeit von **Rage** aus, der Rest sind Gespräche mit Auftraggebern und Ballerei. Die offenen Canyons dienen also eher als Rennstrecken und »Oberwelt«.

In den restlichen Zu-Fuß-Abschnitten lebt **Rage** vorrangig von seinen unbestreitbaren Shooter-Qualitäten. Das funktioniert auch, solange wir mitten im Kampf stecken. Prob-



Wir haben ein ferngesteuertes **Bombenauto** (links) gebastelt, das effektiv unter den Banditen aufräumt.



Besondere Feindtypen wie diesen **Granatwerfer-Koloss** treffen wir nur sehr selten.



Die **Texturen** wirken stellenweise verwaschen – etwa an diesen Steinen.

In einer Ruinenstadt stoßen wir auf ein **Mutanten-Nest**. Wie gut, dass wir das Sturmgewehr griffbereit haben.

lematisch wird es zwischen den Ballereien. Dann fällt uns nämlich auf, dass es den hübschen Levels an spielerischen Höhepunkten fehlt. Mal ganz davon abgesehen, dass wir für manche Aufträge noch mal in bereits bekannte Gebiete zurück müssen, passiert in den Umgebungen kaum etwas. Ganz selten kommt ein Landungsschiff und spuckt

Regierungssoldaten aus, mal brechen Zwischengegner durch Wände. In der toten Stadt wartet der einzige nennenswerte Bossgegner. Unterschiedliche Tageszeiten, alternative Lösungswege – Fehlzanzeige.

Ein **Call of Duty: Black Ops** mag spielerisch nicht viel mehr bieten, täuscht über solche

Schwächen aber hinweg, wenn um uns herum die halbe Welt explodiert – simpel, aber effektiv. **Bioshock** wiederum treibt uns durch seine Handlung und seine Atmosphäre. Es mag komisch klingen, aber das Problem von **Rage** ist, dass es uns zu viel Zeit zum Nachdenken lässt. Und zum Grübeln gibt's einiges: Wer bin ich, was mache ich hier; und warum? Diese Fragen beschäftigen uns am Anfang von **Rage** und viel zu lange darüber hinaus. Wir erwachen in einer Gefrierkammer, 100 Jahre nachdem ein Asteroid die Menschheit in die Post-Apokalypse gesprengt hat, und treten in eine fremde Welt.

Und trotz aller Heruntergekommenheit sieht diese Zukunft teils atemberaubend aus. Da schweift unser Blick über eine tote Stadt, die vom Wüstensand erobert wird, oder über einen riesigen Schiffskadaver, der weit über eine Klippe ragt und verrät: Der ausgedörrte Canyon, durch den wir streifen, war einst ein Meeresgraben. Die Welt von **Rage** macht Lust aufs Erkunden. Erzählerische Rückendeckung bekommt die hübsche Kulisse jedoch kaum. Von unserer Spielfigur erfahren wir bis zum Abspann nicht mal den Namen. Dass wir früher wohl Soldat waren, verrät uns eine unscheinbare Nebenfigur. Nach rund 14 bis 18 Spielstunden (je nachdem, wie viele Nebenmissionen wir erfüllen) setzt das dünne Finale einen enttäuschenden Schlusspunkt hinter die Story.

Die Fraktionen bleiben genauso einfallslos. Da ist die Rebellentruppe auf der einen Seite und die Regierung auf der anderen. Wir sollen den Aufrührern helfen, erfahren über die Regierung aber nichts weiter, als dass sie böse sein soll. Einen echten Gegenspieler gibt es nicht, keinen Andrew

Die vier Fahrzeugtypen



Jetter: Das Quad ist das erste Fahrzeug im Spiel und bietet weder viel Schutz noch Bewaffnung. Wir sollten bald umsteigen.



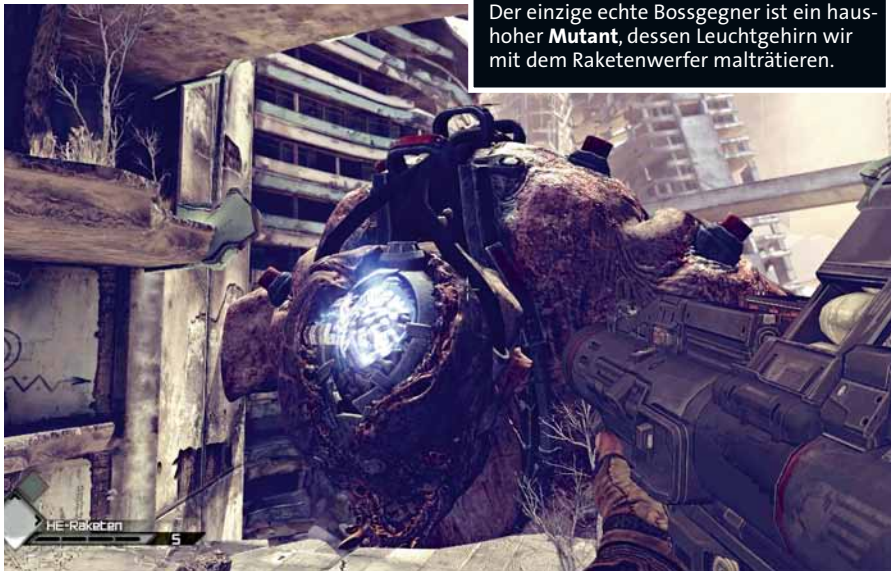
Dünenjäger: Der flinke Renn-Buggy kann mit Maschinengewehren und Raketen zum Kampfwagen aufgerüstet werden.



Cuprino: Der Blockadebrecher ist dick gepanzert und kann zudem mit einem nützlichen Rammbock ausgerüstet werden.



Monarch: Das Dickschiff ist bis an die Stoßstange bewaffnet und kann sogar die besonders mächtige Pulskanone tragen.



Der einzige echte Bossgegner ist ein haus-hoher **Mutant**, dessen Leuchtgehirn wir mit dem Raketenwerfer malträtiert.

Ryan à la **Bioshock**, nicht einmal einen Doktor Betrüger à la **Doom 3**, das Böse bleibt gesichtslos. Immerhin webt **Rage** skurrile Charaktere in seine Story, etwa den fetten TV-Boss, der eine mörderische Gladiatorenshow veranstaltet. In Erinnerung bleiben die Figuren allerdings nur dank ihres Aussehens, zu sagen haben sie wenig.

Rage lässt uns zu viel Zeit zum Nachdenken

Denn **Rage** fehlt es an Geschichten. Während die **Fallout**-Serie die Endzeit-Kulisse mit grandiosen Erzählungen füllt, belässt es id Software beim Klischee und hofft, dass niemand hinter die Pappwände schaut. Immerhin sind diese »Pappwände« schön anzusehen: Bei den zahlreichen Figuren, die wir treffen, freuen wir uns über hübsche Texturen und durchweg hervorragende deutsche Synchronsprecher.



Gut, aber kein Meisterwerk

Christian Schneider
Online-Redakteur
chs@gamstar.de

Ich gestehe, ich hatte hohe Erwartungen an **Rage**. Immerhin reden wir hier vom neuen Spiel des Studios, das einst den Ego-Shooter erfunden hat. Der Name id Software verpflichtet. Und klar, das Rumlaufen und Ballern funktioniert tadellos, die Auto-Rennen sind klasse, auch die Grafik kann überzeugen, streckenweise sogar begeistern. Damit hat sich id Software einen Platz auf dem Siebertreppchen verdient – für die Goldmedaille reicht es aber nicht. Denn die Story ist dünn, einige Elemente wirken unpassend (nicht aufhebbare Waffen!), und sonderlich abwechslungsreich ist **Rage** auch nicht. Vor allem aber kann der Endzeit-Shooter über seine Schwächen längst nicht so geschickt hinwegtäuschen wie Bombast-Hetzjagden à la **Call of Duty** und Erzähl-Kolosse wie das erste **Bioshock**.

Grafisch ist **Rage** größtenteils beeindruckend. Die Umgebungen stecken voller Details, die Beleuchtung in den Außenarealen wirkt täuschend echt, die Figuren sind liebevoll gestaltet und animiert. Die künstlerische Qualität des Spiels ist unbestreitbar. Der hauseigene Technikmotor id Tech 5 macht allerdings noch Probleme. So werden ständig Texturen sichtbar nachgeladen. Wer schnell den Kopf dreht, kann zu sehen, wie die Wandtapeten mit etwas Verzögerung erscheinen. Der erste Patch vom 9. Oktober beseitigt dieses Problem allerdings auf vielen Systemen. Dafür lässt die Qualität der Texturen aus der Nähe oft zu wünschen übrig. Die Ladezeiten fallen in der PC-Version dafür sehr kurz aus.

Beim Ton macht **Rage** eine solide bis sehr gute Figur. Besonders die Sprecher überzeugen. In Kämpfen wird treibende Musik eingespielt, ansonsten meldet sich der Soundtrack nur selten. Die Waffensounds klingen zwar kraftvoll, aber unterschiedliche Umgebungen haben keinen Einfluss auf die Schussgeräusche – kein Vergleich etwa zu **Battlefield 3**, das die Knarren in engen Räumen ganz anders klingen lässt, als draußen.

Übersichtlich fällt der Multiplayer-Modus aus. Der neue Endzeit-Shooter ist in erster Linie als Solo-Abenteuer ausgelegt. Wer gemeinsam ballern will, kann im Koop-Modus zu zweit in neun separaten Online-Einsätzen antreten. Dabei geht es durch bekannte Gebiete der Einzelspieler-Kampagne. Für jeden Abschuss gibt es Punkte, sodass die beiden Spieler nicht nur gegen KI-Gegner kämpfen, sondern auch um Highscores.

Wer zu viert antreten will, muss sich mit Autorennen begnügen. Hier stehen vier Modi zur Wahl, bei denen auch die Waffen sprechen. Nach und nach schaltet man zudem neue Upgrades und sogar Fahrzeuge frei. Trotzdem ist der Mehrspieler-Abschnitt nicht mehr als eine spaßige Dreingabe. **Rage** ist eben in erster Linie ein Solo-Abenteuer, auch wenn sich der Wiederspielwert trotz vier Schwierigkeitsgraden in Grenzen hält – Veteranen legen auf schwer los! **CHS**

TERMIN 7.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Rage

Publisher Bethesda
Entwickler id Software
Sprache Deutsch, Frz., Span., Ital.
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs, 18 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Die Action stimmt, aber die dünne Handlung kostet immer wieder Motivation.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Autorennen (4), Koop-Missionen (2) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 6 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Die munteren Auto-(Kampf)-Rennen und separaten Koop-Ballereien sind eine nette Dreingabe, mehr allerdings nicht.«

GRAFIK

- + detaillierte Figuren + tolle Lichtstimmungen
- + flüssige Animationen, + grandiose Panoramen
- teils verwackelte Texturen - permanentes Textur-Nachladen

SOUND

- + wuchtige Waffensounds
- + treibende Musikeinspielungen + hochkarätige Vertonung
- insgesamt etwas dünne Soundkulisse - keine Halleffekte

BALANCE

- + vier Schwierigkeitsgrade
- + immer fair
- + immer alternative Geldverdien-Optionen

ATMOSPHÄRE

- + grundsätzlich stimmungsvolle Endzeit-Welt + sehr spaßige (Auto-) Kämpfe + kaum denkwürdige Momente
- wenig eigene Ideen - lahmendes Ende

BEDIENUNG

- + sauberer Shooter-Standard
- + freies Speichern + Tasten frei belegbar
- keine Weltmap - teils fummelige Menüs

UMFANG

- + lange Hauptstory + viele Nebenmissionen
- + Autorennen + Koop-Missionen
- recht kleine offene Welt

LEVELDESIGN

- + detailverliebte Umgebungen + künstlerisch hochwertig ...
- ... spielerisch aber arm an Höhepunkten + Levelrecycling
- statische Kulissen

KI

- + weicht aus + nutzt Deckung + Gegner mit unterschiedlichen Taktiken
- + teils sehr agil ...
- ... teils nicht - einfallsslose Bosskämpfe

WAFFEN & EXTRAS

- + aufrüstbare Waffen und Fahrzeuge
- + unterschiedliche Munitionssorten + Selbstbau-Gegenstände
- größtenteils sehr konventionelles Arsenal

HANDLUNG

- + viele Charaktere + Figuren kommentieren Aktionen des Spielers
- + schlecht erzählte löchrige Hauptstory
- wenig Hintergrundinfos - identitätslose Spielfigur

