



Fragen in Texas

QuakeCon 2001

Das wilde, wilde Quake-Fest fängt gleich hinter Dallas an: In Texas Wüste veranstaltete id Software ein 45.000-Dollar-Turnier und kündigte neue Action-Taten an.

Eigentlich will niemand im August in der staubigen Schwüle von Texas sein. Es sei denn, er ist Präsident Bush oder ein Quake-Fan. Ersterer verbrachte seine Sommerferien auf der heimischen Ranch, Letztere pilgerten ihrem Leib-und-Magen-Shooter zuliebe in die Prärie. In Mesquite ist id Software zu Hause, ergo wird in diesem verschlafenen Vorort von Dallas seit 1996 der QuakeCon veranstaltet. Was als zwanglose Zusammenkunft einer Hand voll Fans begann, die ihre Online-Deathmatch-Partner mal in echt treffen wollten, hat sich zur vielfach gesponserten Hausmesse gemauert. Rund 3.000 Besucher strömten dieses Jahr zum bislang größten QuakeCon, dessen Epizentrum die Quake 4-Enthüllung auf der id-Presskonferenz war.



In dieser Halle durften Quake-3-Fans ihre PC's aufbauen und vernetzen.

Fragen macht reich

Während nebenan die Gäule für das abendliche Rodeo eingeritten wurden, gingen sich im eiskalt temperierten Konferenzzentrum die Turnier-Teilnehmer an die Wäsche. Geld spielte eine Rolle: Der Sieger der Quake 3-Deathmatch-Organie durfte einen Scheck über 30.000 harte US-Dollar mit nach Hause nehmen. Beim von Nvidia präsentierten Turnier gab es für den Zweiten immerhin noch 10.000 und für den Drittplatzierten 5.000 Dollar – davon lässt sich auch ein schöner Prozessorkühler kaufen.

Bei solchen Summen ging man kein Risiko ein. Gnadenlos wurden auf den Athlon/Geforce-3-Systemen sämtliche Grafikdetails runtergefahren, um mit obszönen 125 Frames pro Sekunde durch die nackten Korridore zu fegen. Profis reisen zudem mit ihrem Spezial-Equipment an: In den Sporttaschen der Quake-Elite liegen keine Iso-drinks, sondern Tastatur, Kopfhörer und Maus samt vertrauter Unterlage.

Fatale Null

John Hill und Jonathan Wendel sind adrette junge Männer, die ohne zu Zögern jeder Großmutter über die Straße helfen würden. Doch drückt man ihnen eine Maus in die Hand, verwandeln sie sich in Raketen, Blitze und Plasma schleudernde Kampfmaschinen. Die Quake-Profis mit den Künstlernamen »zeRo4« und »fatal1ty« schnetzelten



Der Plüschtiger auf dem Monitor brachte Jonathan Wendel alias »fatal1ty« weitgehend Glück. Erst im Finale musste sich der QuakeCon-Veteran gegen »zeRo4« geschlagen geben.

sich in den Vorrunden gnadenlos durchs Turnierfeld. Das mit Spannung erwartete Finale war schon nach ein paar Minuten gelaufen: Vor allem dank seiner Raketenwerfer-Treffsicherheit behielt der 16-jährige »zeRo4« aus San Diego mit 26:5 Frags die Oberhand.

Gänzlich unkommerziell wurde in der Nebenhalle geballert. Dem Motto »BYOC« (»Bring your own computer«) folgend, brachten Hunderte von Besuchern ihre Heimsysteme mit. In diesem Zwielficht-Hangar brachen immer wieder spontane Netzwerk-Partien aus. Bemerkenswert: Die wohl erzogenen Quaker achteten stets auf Zimmerlautstärke oder griffen gleich zum Kopfhörer. Einige reisten mit Kind und Kegel an: Buggy-Schieben zwischen den Deathmatches – auch Quake-Fans werden bürgerlich. **HL**