

# Hall of Fame

# Quake

1996 ging ein Beben durch das Shooter-Genre. 16 Jahre später rüttelt's erneut: Nach Doom fliegt id Softwares zweiter Klassiker vom Index. Von Daniel Matschijewsky

Auf XL-DVD: Video-Special



Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Meine Eltern sollten diesen Artikel besser nie lesen. Denn als ich **Quake** anno 1996 rauf und runter gespielt habe, war ich gerade mal 14 Jahre alt – nach dem Jugendschutzgesetz also noch vier Lenze zu jung. Allerdings wage ich zu bezweifeln, dass mir der recht blutige und deshalb nach seiner Veröffentlichung zügig indizierte Ego-Shooter einen (allzu großen) psychischen Knacks beschert hat. Wohl aber die tolle Erfahrung, die Geburtsstunde eines der größten Meilensteine der Spielegeschichte miterlebt zu haben. Dabei bin ich mir heute sicherer als noch vor 16 Jahren, dass es wohl nicht an der Geschich-

Den kettenschwingenden **Oger** sollten wir am besten auf Distanz halten. Dann wirft er allerdings mit Granaten.



te lag, die **Quake** erzählte. Und vor allem nicht daran, WIE das Spiel sie erzählte. Naive Wissenschaftler, Dimensionstor, hindurchströmende Dämonen? Kannte man alles schon aus **Doom**. Und genauso müde wie in id Softwares Shooter-Vorläufer wurde die »Handlung« auch hier erzählt. Intro, Zwischensequenzen, Dialoge, all das gab's in **Quake** nicht. Selbst beim Ende der vier Story-Kampagnen bekam man lediglich kurze Texteinblendungen zu lesen.

Vielmehr war es die wegweisende Technik, die **Quake** seinen bis heute erhaltenen Kultstatus verlieh. Anders als in **Doom** bestanden Gegner und Gegenstände wie etwa Waffen nämlich nicht aus flachen Bildern, so genannten Sprites, sondern aus einem Polygon-Modell, waren also dreidimensional. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte lediglich Interplays Minenflug-Actionspiel **Descent** auf diese neue Technik gesetzt. Zudem beherrschte id Softwares hauseigenes Grafikgerüst erstmals farbige Licht- und Schattenspiele und vermochte es, Räume auch übereinander anzuordnen. Während es in **Doom** zwei Jahre zuvor unmöglich war, unter einer Brücke hindurchzulaufen, ließ mir **Quake** die vollkommene Freiheit, überall dort hin zu rennen, zu hüpfen und zu schwimmen (!), wo auch immer ich wollte.

Und mit welcher Geschwindigkeit das ging! Das Lauftempo des **Quake**-Marines war derart hoch, dass jeder moderne Actionheld

## Deswegen legendär

- ✦ wegweisende Technik
- ✦ herausragender Spielfluss
- ✦ launige Mehrspieler-Gefechte
- ✦ Quad-Damage!

dagegen wie ein unausgeschlafenes Faultier mit Krückstock wirkt. Im Rausch huschte ich durch die Gänge verlassener Militärbasen und düsterer Gemäuer, umkurvte Nagelfallen, sprang über glühende Lavagruben und durchpflügte trübe Gewässer auf der Suche nach dem Ausgang. Viel mehr als das übliche Schlüsselkarten-Gesuche, das ich schon aus **Doom** zu genüge kannte, gab es in **Quake** nämlich nicht zu tun. Trotzdem machte es einen Heidenspaß, die verwinkelten Levels zu durchforsten. Denn die Entwickler hatten die Areale mit jeder Menge geheimer Räume gespickt, die erst mal gefunden werden wollten. Das reichte vom Beschuss simpler Schalter bis zur dezent anders eingefärbten Wandtextur im hintersten Eck eines abgelegenen Tümpels, und schon offenbarten sich riesige Munitionslager oder nützliche Boni.

Allen voran das legendäre »Quad Damage«, durch das die Knarren meines Marines kurzzeitig vierfachen Schaden anrichteten. Beim Einsammeln dieses seltenen Artefakts wurde ich allerdings immer latent panisch. Denn solange das Quad Damage wirkte,

Der mächtigste Gegner in Quake ist der **Shambler**. Sein Blitzschlag: verheerend.



Motivierend: Überall in den Levels haben die Entwickler geheime Räume versteckt.





Mit ein Grund für die damalige Indizierung: Gegner zerfallen zu blutigen Fleischbrocken.



Quad Damage! Wie im Rausch pflügen wir durch die Gegnerhorden.

wollte ich so viele Gegner umpusten wie möglich. Was zur Folge hatte, dass ich wie ein Bekloppter durch die Gegend rannte und auf alles feuerte, was auch nur ansatzweise nach Monster aussah. Die meisten anderen Boni ließ ich dagegen gern links liegen. Wozu bitte brauche ich den »Ring der Unsichtbarkeit«? Ich will mich doch nicht an den Dämonen vorbeischießen! Zumal **Quake** wie kaum ein zweites Spiel auf so genanntes Backtracking setzte, also das wiederholte Ablatschen bereits erforschter Gebiete. Daher ergab es keinen Sinn, sich an Feinden vorbei zu stehlen, weil man sicher sein konnte, dass man demselben Vieh noch mindestens ein weiteres Mal über den Weg laufen würde. Dann doch lieber die Waffen sprechen lassen.

Eine Disziplin, die id Software ohnehin besser beherrschte als jeder andere Entwickler zu der Zeit: Wie schon in **Doom** war auch das Waffenarsenal in **Quake** zwar überschaubar, aber durchdacht. Gut, die Nagelpistole entpuppte sich als simples Maschinengewehr. Aber sie verschoss Nägel! Und sie taugte bestens dazu,

Feindgekröse wie etwa die schwebenden Sarags ins Nirwana zu befördern. Überhaupt war es wichtig, zum richtigen Werkzeug zu greifen. Denn wer mit einer Schrotflinte auf Zombies ballerte, der konnte das tun, bis er schwarz wurde, weil die ver-

damtten Biester immer wieder aufstanden. Es sei denn, man ließ Granaten oder Raketen sprechen. Dann nämlich blieben von den Untoten lediglich matschige Fleischklumpen übrig – wohl der Hauptgrund, warum **Quake** seinerzeit auf dem Index landete.

Was mir neben den Waffen ebenfalls wohl in Erinnerung geblieben ist: **Quake** erzeugte seinen brillanten Spielfluss auch und vor allem durch die herausragende Balance. Nie war es zu leicht, nie zu schwer. Zwar besaß ich selten die vollen 100 Lebenspunkte, aber ebenso selten biss ich in der nächsten Sekunde ins virtuelle Gras. Denn in **Quake** lag das rettende Heilpäckchen irgendwie immer zur richtigen Zeit hinter genau der richtigen Ecke. Trotzdem geriet ich beim Spielen regelmäßig ins Fluchen. Weil das Programm keinerlei Treffer-Feedback gab. Heutzutage wird mir in Shootern angezeigt, aus welcher Richtung ich beschossen werde und wie stark der angerichtete Schaden ist. Nicht so in **Quake**. Dass ich attackiert wurde, bekam

ich lediglich durch entsprechende Geräusche mit. Oder durch das ständige Beobachten der kleinen Lebensanzeige

am unteren Bildschirmrand. Von wo ich attackiert wurde, ließ sich hingegen nur durch hektisches Umschauen beantworten.

Sei's drum, schließlich durfte ich zu jeder Zeit frei speichern – ein Privileg, das bei modernen Spielen ausgestorben zu sein scheint.

In **Quake** war ich froh drum. Vor allem im höchsten der vier Schwierigkeitsgrade, dem so genannten Nightmare-Modus. Hier habe ich gefühlt alle fünf Meter auf die F5-Taste gedrückt, Blut und Wasser schwitzend. Doch was für ein Erfolgsgefühl, den Level trotz der heftigen Gegenwehr all dieser Monster gemeistert zu haben. Allerdings war der Nightmare-Modus so

Jetzt aber schnell, sonst macht uns die sich bewegende Wand im Hintergrund platt.



ziemlich die einzige Möglichkeit, längere Zeit mit **Quake** zu verbringen. Denn unter normalen Bedingungen lief bereits nach knapp drei Stunden der Abspann – und da regen sich die Spieler heutzutage über die **Call of Dutys** dieser Welt auf. Wobei es ja noch den Mehrspieler-Teil gab. Allerdings bot der nicht mehr als simples (Team-) Deathmatch auf vergleichsweise überschaubaren Karten. Trotzdem ein riesiger Spaß, auch wenn es für mich und meine Kumpels regelmäßig bedeutete, dass wir schwere Rechnergehäuse und noch viel schwerere Röhrenmonitore schleppen und herausfinden mussten, wie sich die Verbindung übers Nullmodem-Kabel konfigurieren ließ. Aber wenn sich selbst mein bester Freund Steve, der nun absolut kein Spieler ist, anschließend nicht von **Quake** wegreißen ließ, dann hatte id Software anno 1996 wohl tatsächlich irgendetwas richtig gemacht. **DM**

## Quad Damage machte mich panisch

Schalter drücken, das ist das höchste der Rätselgefühle in Quake.



## Quake

PUBLISHER	Bethesda	
ENTWICKLER	Id Software	
QUELLE	Fachhandel, Ebay	
SPRACHE	Englisch	
HARDWARE	468er, 8 MB RAM	
MINIMUM	Pentium mit 100 MHz, 8 MByte RAM	
SO LÄUFT'S	Die überarbeitete Neuauflage »GLQuake« läuft problemlos auf allen gängigen Windows-Versionen.	

**Fazit** Unkomplizierter und rasanter Shooter-Klassiker, technisch wegweisend.