

So entstand Quake

DAS SHOOTER-BEBEN

Auf DVD: Hall-of-Fame-Video

Wer ist Quake? Ein Fantasykrieger, über dessen Haupt der magische Würfel »Hellgate Cube« schwebt und dessen mächtiger Hammer ganze Gebäude zertrümmern kann. So stellt sich John Carmack seinen Charakter für das Tabletop-Rollenspiel Dungeons & Dragons vor, mit dem sich das Personal des neu gegründeten Studios id Software an langen Abenden vergnügt. Die Jungunternehmer träumen schon 1990 davon, dem Helden mit dem bebenden Namen ein eigenes Spiel zu spendieren. In der dritten Episode des Jump&Runs Commander Keen kündigt man prompt »The Fight for Justice« an, ein Rollenspiel: »Du startest nicht als ein Schwächling – du startest als Quake, die stärkste und gefährlichste Person des ganzen Kontinents.« Statt des genreüblichen Level-1-Hungerleiders ist die Spielfigur ein Supermann mit Blitzhammer, Regenerationsring sowie »transdimensionalem Artefakt«. Ähnlich wie Commander Keen soll man in Seitenansicht durch The Fight for Justice marschieren und hüpfen, mit scrollenden Hintergrundgrafiken – und das sogar in 256 VGA-Farben. Doch für mehr als diese Ankündigung reicht es nicht. Programmierer-Wunderkind John Carmack beginnt bald darauf, mit 3D-Technologien zu experimentieren, es entstehen Wolfenstein 3D und Doom. Der Name Quake wird jedoch nicht vergessen, denn der ist so verdammt cool, dass man eines Tages ein neues id-Spiel daraus machen muss. Nur vielleicht doch ein dreidimensionales.

Rezept für ein Desaster

Als Quake im Sommer 1996 nach einer strapaziösen Entwicklungsphase schließlich

erscheint, sind die idyllischen Dungeons-&Dragons-Abende nur noch eine ferne Erinnerung. Der id-Mitgründer John Romero wird kurz nach der Veröffentlichung geschasst, und das fertige Spiel hat nur noch wenig mit den ersten, ambitionierten Ideen gemeinsam. Denn Carmack brauchte länger als gedacht für seine neue Engine, es gab einen Designkurswechsel, Quake musste auf die Schnelle neu erfunden werden – und dabei blieb keine Zeit mehr für Story und Rollenspielkram. Was klingt wie das Rezept für eine Katastrophe, führt aber erstaunlicherweise zu einem Meilenstein. Auf den ersten Blick ist Quake »nur« eine Doom-Variante mit neuer Grafik, doch 20 Jahre später wird Quake zurecht als Klassiker verehrt: Es steckt schnelles Shooter-Gameplay in eine richtige 3D-Welt mit Polygon-Charakteren, Physikeffekten und raffiniertem Levelaufbau. Seine Netzwerk-Architektur ist konsequent auf Online-Multiplayer ausgelegt, neben Deathmatches gibt's einen Koopmodus. Ein Jahr später kurbelt die OpenGL-Version die Verkäufe der ersten 3D-Grafikbeschleunigertarten an. »Das originale Quake ist eines der einflussreichsten Computerspiele, die jemals erschaffen wurden«, meint Tim Willits. »Die Wurzeln jedes modernen Multiplayer-Spiels kannst du zu Quake zurückverfolgen. 3D-Engine, Mods, Waffendesign ... es gibt so viele Bereiche, bei denen andere Spiele dem von Quake eingeschlagenen Weg folgen.«

Träumer aus der Community

Willits leitet id Software heute als Studio Director und arbeitet derzeit am kürzlich angekündigten Multiplayer-Revival Quake Cham-

pions mit. Willits und Quake, das ist eine besondere Beziehung – nicht zuletzt, weil er dem Spiel seinen Job verdankt. Schon bei der Entstehung des Ur-Quake ist er als Leveldesigner mit von der Partie und der erste id-Angestellte, der aus der Doom-



Es gibt sogar Physik: Granaten prallen von Wänden ab und lassen Monster zu Fleischbrocken platzen.

Wegen eines Design-Kurswechsels vor Release sind die vier Quake-Kapitel so uneinheitlich.

Die Monster bekämpfen sich manchmal sogar gegenseitig. Der kluge Held schweigt und genießt.

Frustrierte Ferrari-Sammler, rebellische Designer und ein selbstzweifelnder Programmiergott: Doom hat aus den Gründern von id Software Millionäre gemacht, doch bei der Entwicklung ihres nächsten Meilensteins haben sie schwer zu kämpfen. Als Quake 1996 erscheint, lässt es bestehende Spielekonventionen einstürzen – die Nachbeben sind 20 Jahre später noch spürbar. Ein Rückblick auf den ersten echten Shooter. Von Heinrich Lenhardt



Doom hatte eine Ego-Perspektive, aber erst Quake sorgt für richtige 3D-Levels, in denen man sich frei umsehen kann. Seine Polygon-Monster sind auch aus der Nähe ansehnlich, im Gegensatz zu Doms Sprite-Dämonen.

war echt aufregend, dass die Leute meine Levels heruntergeladen haben. Ich fand es so cool, dass ich Sachen machte, an denen andere Spieler ihren Spaß hatten«, erinnert sich Willits im Gespräch mit GameStar. Die Doom-Begeisterung löst bei ihm regelrechte Tagträume aus: »Während der morgendlichen Fahrt zur Uni malte ich mir aus, wie toll mein Leben wäre, wenn ich bei id Software arbeiten und professionell Computerspiele entwickeln würde.« Es bleibt nicht bei diesen Fantasien, denn bald klopft der Traum-Arbeitgeber unverhofft an.

Die Beliebtheit von Willits' Maps in der Doom-Community hat Folgen: Er ist einer von sechs Hobbydesignern, die von id Software kontaktiert werden, damit sie neue Karten für eine Zusatzlevel-CD namens »Master Levels of Doom 2« entwickeln. Das fürstliche Honorar beträgt 1.500 Dollar – viel Geld für einen Studenten. Noch wertvoller ist aber die Bekanntheit, die Tim Willits nun in der Szene genießt. Als das texanische Studio Rogue Entertainment Leveldesigner für seinen Doom-Engine-Shooter Strife sucht, wird Willits zum Vorstellungsgespräch eingeladen – und bekommt den Job. »Dann musste ich nur noch meiner Familie beibringen, dass ich von Minnesota nach Texas ziehe, um Computerspiele zu machen«, erinnert er sich grinsend. Von Strife zu Quake ist es nur ein kurzer Weg, im wahrsten Sinne des Wortes: »Das Büro von Rogue Entertainment war direkt neben id Software. Tagsüber arbeitete ich bei Rogue mit dem Doom-Editor und nach Feierabend ging ich rüber zu id, um Quake-Levels zu bauen, denn es war eine neue Engine mit einem neuen Editor. Als id Software nach einigen Monaten einen weiteren Leveldesigner brauchte, fragten sie mich, ob ich nicht für sie arbeiten wollte.«

Tim Willits ist im Mutterschiff angekommen – das aber gerade ordentlich schwankt.

Carmack will 3D, aber richtig

Bei id Software ist seit der ersten Erwähnung des Spielhelden Quake einiges passiert, vornehmlich in Ego-Perspektive. Nach einigen kleineren 3D-Ballereien für das Diskettenmagazin Softdisk folgen 1992 Wolfenstein 3D und 1993 Doom. Diese beiden Shooter bescheren id Ruhm, Reichtum und die ersten Firmenparkplatz-Ferraris. Als der Publisher GT Interactive mit dem Scheckbuch wedelt und für Doom 2 stattliche Garantiesummen verspricht, machen sich die Leveldesigner rasch an die Arbeit. Große Innovationen hat der Nachfolger nicht auf Lager, denn er recycelt die vorhandene Technologie. Ein talentierter Programmierer wie John Carmack kann da nur gähnen, er beschäftigt sich lieber mit seiner nächsten Engine und lockt zudem den Grafikexperten Michael Abrash von Microsoft weg, um gemeinsam mit ihm das Fundament für Quake zu erfinden. Während bei Doom die Monster aus skalierten, aber flachen Sprites bestehen, soll die neue Engine vollwertige 3D-Welten generieren, bei denen auch alle Spielfiguren aus Polygonen zusammengesetzt, also dreidimensional sind. Ein internetfreundliches Netzwerkprotokoll verspricht komplexere Onlinespielerlebnisse mit mehr Teilnehmern. Alles natürlich schön schnell und modbar. Es sind ambitionierte Vorhaben, die in der PC-Landschaft des Jahres 1994 ein bisschen wie Science Fiction anmuten. Fehlt nur noch das eigentliche Spielkonzept.

Virtual Reality, der Hammer

Doom 2 ist noch nicht einmal veröffentlicht, als der id-Mitgründer John Romero schon große Töne spuckt: »Doom ist totaler Dreck

Community heraus rekrutiert wird. 1994 nämlich bastelt der Informatikstudent Tim Willits mit dem DEU-Levelbaukasten (Doom Editing Utilities) herum und veröffentlicht seine selbstgemachten Doom-Karten im britischen Mailbox-Forum Software Creations BBS. »Es



John Carmacks neue Engine erlaubt bewegliche Level-Elemente. Hinten rauscht eine Stachelwand heran.

Die dreidimensionale Level-Architektur von Quake setzt seinerzeit Maßstäbe.



Mit Doom hat id Software Ende 1993 den großen Durchbruch geschafft. Während Grafiker und Designer eilig Doom 2 produzieren, beginnt John Carmack (vordere Reihe, Mitte) bereits mit der Arbeit an seiner nächsten Engine.

im Vergleich zu unserem nächsten Spiel, Quake: The Fight for Justice!«, schreibt er in seinem .plan-File, einer Art öffentlichem Programmierstagebuch im Zeitalter vor Social Media. Allerdings »werden wir Quake nicht vor dem Herbst '94 entwickeln.« Ein erster Pressebericht in der Juli-1994-Ausgabe der amerikanischen Computer Gaming World belegt die Action-Rollenspiel-Pläne: Da ist die Rede von »einer Fantasywelt, in welcher der Spieler zum Thor-ähnlichen Wesen wird, das einen gigantischen Hammer schwingt, der geworfen werden kann und alles plattmacht, was sich bewegt«. Einen Monat später deutet das Magazin PC Format sogar an, dass eine Kooperation mit Herstellern von Virtual-Reality-Helmen in Erwägung gezogen

ANIMATED SCROLLING BACKGROUNDS. ALL THE PEOPLE YOU MEET HAVE THEIR OWN LIVES, PERSONALITIES, AND OBJECTIVES. A 256-COLOR VGA VERSION WILL BE AVAILABLE (SMOOTH SCROLLING 256-COLOR SCREENS--FANCY THAT?)

AND THE DEPTH OF PLAY WILL BE INTENSE. NO MORE "MHACK MHACK HERE'S SOME GOLD." THERE WILL BE INTERESTING PUZZLES AND DECISIONS NON'T BE "YES/NO" BUT COMPLEX CORRELATIONS OF PEOPLE AND EVENTS.

"THE FIGHT FOR JUSTICE" WILL BE THE FINEST PC GAME YET.

BILLY SAYS: "ID SOFTWARE IS REALLY KEEN!"

ESC TO EXIT / ↑ ↓ TO READ

COMING SOON FROM ID SOFTWARE

AS OUR FOLLOM-UP TO THE COMMANDER KEEN TRILOGY, ID SOFTWARE IS WORKING ON "THE FIGHT FOR JUSTICE": A COMPLETELY NEW APPROACH TO FANTASY GAMES. YOU START NOT AS A MEAKLING WITH NO FOOD-- YOU START AS QUAKE, THE STRONGEST, MOST DANGEROUS PERSON ON THE CONTINENT. YOU START OFF WITH A HAMMER OF THUNDERBOLTS, A RING OF REGENERATION, AND A TRANS-DIMENSIONAL ARTIFACT. HERE THE FUN BEGINS. YOU FIGHT FOR JUSTICE, A SECRET ORGANIZATION DEVOTED TO VANQUISHING EVIL FROM THE LAND! THIS IS ROLE-PLAYING EXCITEMENT.

AND YOU DON'T CHUNK AROUND THE SCREEN. "THE FIGHT FOR JUSTICE" CONTAINS FULLY

ESC TO EXIT / ↑ ↓ TO READ

Bereits 1990 kündigt id Software in einer Episode des Plattformspiels Commander Keen einen Spielhelden namens Quake an. »The Fight for Justice« mit seinen scrollenden Hintergrundgrafiken und Rollenspielelementen wird in dieser Form nie verwirklicht.

Timequake Character Sheet



Attack: Axe chop

Defense: Shield will block attacks

Special: Pisses on you if you're dead
Laughs when anyone dies
Has flies following him sometimes

Name: Axe Ogre

Description: The lowest of the low, this is the most basic monster in Timequake next to the Glop. It also has the most character: pisses on dead bodies (yours included), chuckles when something dies, and occasionally has flies buzzing around it. He also has a shield that will block attacks.

Animation: Walking, jumping, hacking, laughing, pissing, attacking, dying
Frames:

Eine Zeitlang wird der neue id-Shooter unter dem Arbeitstitel Timequake entwickelt. Nur gut, dass John Romero solche alten Designdokumente beim Aufräumen in seiner Garage findet.

wird: »id könnte den VR-Markt endlich in großem Stil ankurbeln.« Und das ist nicht das einzige frühe Quake-Vorhaben, das gründlich über den Haufen geworfen wird.

Düsterdrache und Designdramen

Carmacks neue Engine ist immer noch in Entwicklung, als John Romero am 3. August 1995 die ersten Screenshots von Quake veröffentlicht. Die 20 aktionsarmen Motive erlauben keine Gameplay-Rückschlüsse, bieten aber einen ersten Blick auf die Tech-

nologie, die echte 3D-Welt mit ihrem feinen Licht- und Schattenspiel. Zu dem Zeitpunkt glaubt Romero immer noch an sein Fantasyspiel: »Screen q6.gif zeigt unseren Drachen, wie er über der Brücke eines Burggrabens schwebt«, erklärt er eines der Bilder. Doch Ende des Jahres hängt der Haussegen bei id Software zunehmend schief. Die Engine, an der John Carmack und Michael Abrash tüfteln, lässt länger auf sich warten als gedacht. Die Grafiker Adrian Carmack und Kevin Cloud produzieren schon mal auf Ver-



Am 3. August 1995 veröffentlicht John Romero die ersten Screenshots von Quake, um einen Vorgeschmack auf das Aussehen der Spielwelt zu geben. Zu diesem Zeitpunkt ist noch ein Action-Rollenspiel geplant.



Quake wird bei seinem Erscheinen wegen der tristen Farben kritisiert. Um feine Lichtabstufungen darzustellen, wurde die 256-Farben-Palette überwiegend für Braun- und Grautöne verwendet – und blutrot, versteht sich.



Legendär ist das Quad-Damage-Powerup, das unseren Schaden vervierfacht. Ein erhebendes Gefühl, das aber ganz schnell vorbei ist, wenn man nicht aufpasst. Unverwundbar macht's nämlich nicht.

© John Romero

Heinrich erinnert sich: Wie PC Player Quake testete

Ego-Shooter in den 90er-Jahren zu testen, war nichts für schwache Nerven. Neben den üblichen Spieleberichtersteratter-Skills wie der Freude am flotten Formulieren und Geschick im Umgang mit Maus und Tastatur waren auf einmal auch ganz andere Talente gefragt. Lag ein neuer Ego-Shooter in der Luft, wurden erst einmal Druckerei- und Auslieferungstermine studiert: Wie wahrscheinlich und schnell wird die Indizierung erfolgen, reicht unser Zeitvorsprung – oder droht eine Einstampfung der Druckauflage? In den Achtzigern wurde eher gemächlich indiziert, da waren unsere Ausgaben mit den Testberichten schon wieder vom Kiosk verschwunden, bevor in Bonn der Bannhammer zuschlug. Doch ab der Doom-Ära entwickelte die Behörde ein erstaunliches Tempo, die Unversehrtheit der deutschen Jugend sollte im Eilverfahren bewahrt werden. Dass die modernen Ego-Ballereien nicht unbedingt in Kinderhände gehören, leuchtete uns Spieletestern ein. Doch in Deutschland kann eine Indizierung auch dazu führen, dass die frisch gedruckte Auflage einer Fachzeitschrift einkassiert werden muss, da es sich bei deren redaktioneller Berichterstattung ja um »Werbung« für das indizierte Produkt handelt. Das wäre für den betroffenen Verlag ein sehr teurer Spaß, weshalb jeder Chefredakteur angehalten war, das Risiko eines solchen Malheurs weiträumig zu umfahren – da mochte er noch so sehr mit den Zähnen knirschen.

So kam es zu kuriosen Konstellationen wie dem Quake-Beinahe-Test in PC Player 9/1996. Der neue id-Shooter war sogar Titelthema, aber besprochen wurde nur die Shareware-Episode. Dabei machte die Vollversion schon vor dem offiziellen Erscheinen die Online-Runde: »Für Quake können sich einige Redakteure begeistern – doch auf einmal spielt id Software beleidigt und rückt die Vollversion doch nicht zum Testen raus, obwohl unlautere Beta-Tester schon das Internet mit Raubkopien überschwemmen«, erklärte Chefredakteur Boris Schneider im Editorial. Auch die auf der Shareware-CD versteckte Vollversion blieb nicht lange verschlüsselt. Aber das half alles nichts, und so musste Haupttester Henrik Fisch erklären, dass die Shareware-Fassung wegen ihrer Kürze nicht die begehrte »Gold Player«-Auszeichnung erhielt, die den



Heinrich Lenhardt
@hlenhardt



Das Quake-Logo schaffte es aufs Titelbild von PC Player 9/1996, bevor die Indizierung jegliche weitere Berichterstattung verhinderte.

Die Vollversion von Quake konnte in dieser Ausgabe nicht bewertet werden, da id kein Vorabtestmuster rausrückte – obwohl bereits geackte Versionen durchs Internet wanderten

komplexeren Levels der Quake-Vollversion zugestanden hätte. Das PC-Player-Gold für Quake wurde nie nachgeholt: Als das Spiel erschien, vereitelten Terminplan und hurtige Indizierung den Plan, die finale Wertung in der Folgeausgabe zu drucken. Heutzutage, wo die USK-18-Alterseinstufung den Indizierungs-Dampfhämmer weitgehend ersetzt hat, haben wir Berichtersteratter es um einiges besser. Selbst über das erste Quake dürfen wir seit dem 30. November 2011 wieder unheimlich berichten, als das Spiel auf Antrag von Bethesda vom Index entfernt wurde. Das Gremium der Bundesprüfstelle beschied amtlich, dem Shooter wohne »nicht länger eine verrohende Wirkung« inne.

dacht Texturen, erst im Azteken-Stil, dann sollen es doch mittelalterliche Burgen sein. Derweil langweilen sich die Leveldesigner American McGee und Sandy Petersen, sie basteln an rudimentären Spielabschnitten und vermissen eine klare Vision: »Abgesehen vom Grundkonzept eines Fantasy-Spiel mit einer großen Hammerwaffe gab es nicht viel, mit dem man arbeiten konnte. Wann immer sie John Romero nach Designanweisungen fragten, spuckte er ein paar Allgemeinheiten aus und überließ sie sich selbst«, berichtet der Autor David Kushner in seinem Buch »Masters of Doom«. Die Zweifel an der Kombination von Ego-Perspektive und Nahkampfsystem wachsen, warum nicht lieber am bewährten und unkomplizierten Gameplay von Doom orientieren? Das bedeutet: minimale Story, maximale Action; Hammer raus, Raketenwerfer rein. Da weiß man, was man hat, und es lässt sich auch schneller realisieren als Romeros ebenso hochtrabende wie vage Pläne einer Fantasywelt. John Carmack ist dafür, die Kursänderung im November 1995 damit beschlossene Sache, sehr zum Unmut von John Romero. Der meint später: »Quake war eine ursprüngliche Idee, die sieben Monate vor Veröffentlichung in etwas völlig anderes geändert wurde. Der Name blieb nur deshalb, weil die ganze Welt schon wusste, wie das Spiel heißen sollte.«

Tim Willits hat diese Phase als neuer Mitarbeiter erlebt und bestätigt, dass es Quake anfangs an einer klaren Designrichtung mangelte. Manche Überlieferung von da-

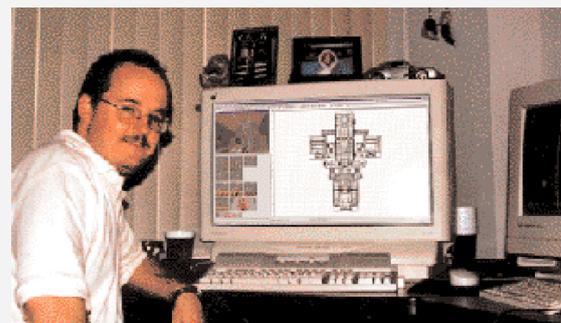
mals hält er freilich für etwas aufgebauscht: »Du hörst diese Geschichten über id damals, es gab Spannungen wegen des Designs, eine Person wollte dieses, und eine andere Person wollte jenes ... Ja, es gab Meinungsverschiedenheiten, aber es gibt immer Meinungsverschiedenheiten. Auch beim neuen Doom oder Quake Champions haben wir Leute, die unterschiedliche Dinge wollen. Es ist nun mal so, wie es ist, das ist Spielentwicklung«, relativiert Willits. Allem Stress zum Trotz erinnert er sich wohlwollend an die Quake-Entwicklungszeit, den Beginn seiner langen id-Laufbahn: »Wir waren gute Freunde, wir arbeiteten gerne zusammen und wollten etwas Cooles machen. Wenn sich alle bezüglich des Hauptziels einig sind, ist es okay, verschiedene Meinungen zu haben. Und damals war Spieldesign noch nicht dieser festgelegte Prozess, es gab nicht viele andere Firmen, die man sich als Vorbilder nehmen konnte. Wenn Leute über die Spannungen [damals im Studio] reden, wird ein wenig übertrieben.«

Braun und langsam

Anfang 1996 haben Carmack und Abrash die wesentlichen Engine-Probleme gelöst. Die id-Belegschaft arbeitet fieberhaft in einer monatelangen Crunch-Periode daran, aus der Technologie ein fertiges Spiel zu machen. Am 24. Februar wird QTest veröffentlicht, ein erster Deathmatch-Testlevel von Quake – und die Reaktionen der Spieler sind nicht unbedingt euphorisch. PCs, auf



Bei Doom funktionierte die Zusammenarbeit zwischen John Romero (links) und John Carmack noch prächtig. Im Laufe der Quake-Entwicklung wuchsen die Spannungen zwischen den id-Mitgliedern. Kurz nach Veröffentlichung verlässt Romero auf Carmacks Drängen die Firma, er gründet danach Ion Storm.



Tim Willits ist ein Kind der Doom-Community und wird als Leveldesigner während der Quake-Entwicklung bei id Software angestellt. Dieses Foto von einer GameStar-Visite im Jahr 1999 zeigt ihn bei der Arbeit an Quake 3 Arena.



Aus manchen Moddern werden Profientwickler: Die Schöpfer der Fan-Erweiterung Quake 3 Fortress gründen das Studio Splash Damage. Die Briten entwickeln 2007 Enemy Territory: Quake Wars, ein offizielles Online-Quake mit Battlefield-Beigeschmack.

2010 geht id Software unter die Free2Play-Anbieter: Quake Live ist eine Adaption von Quake 3 Arena, die sich zunächst per Plugin im Web-Browser spielen lässt. Mittlerweile wurde daraus ein kostenpflichtiger Spiel-Client, der auf Steam erhältlich ist.

denen Doom schnell und spritzig läuft, ächzen unter dem Rechenkraftappetit der neuen 3D-Technologie. »Quake hat beste Ausichten, zum Hardwarefresser '96 gekürt zu werden – ohne schnellen Prozessor geht hier gar nichts«, warnt PC Player in Ausgabe 9/1996. Der düstere Grafikstil begeistert indes nur Liebhaber von Brautönen, er wirkt im Vergleich zum gerade erschienenen Gaudi-Shooter Duke Nukem 3D wenig charmant.

Quake ist ids letztes Spiel, dessen Palette nur 256 Farben groß ist, denn die werden von Braun- und Graustufen dominiert – den realistischen Lichtverhältnisse zuliebe.

Am 22. Juni 1996 quält sich Quake über die Ziellinie, die schwere Geburt merkt man dem fertigen Produkt an. Die vier Episoden der Vollversion sind ein stilistisches Knuddelmuddel, seine einzelnen Levels schwanken zwischen mittelalterlicher Fantasy-Reststim-

mung, Grusel-Ambiente mit Lovecraft-Anleihen und eher futuristischen Maps, in denen sich auch der Doom-Marine zuhause fühlen würde. Es mangelte offensichtlich an Zeit und Lust für eine halbwegs interessante Story: Quake ist nicht mehr der Name des Helden, sondern die Codebezeichnung für einen Feind aus einer anderen Dimension, dessen Armeen durch »Slipgates« einmarschieren. Aha. Man hätte auch ein-

Technologie mit Folgen: Es kam aus der Quake-Engine

Programmierer John Carmack entwickelte mit Hilfe von Michael Abrash und John Cash die Quake-Engine, die später in id Tech 2 umgetauft wurde. Die ist Ende der 90er-Jahre nicht nur modern und leistungsfähig, sondern auch offen und flexibel; »auf Basis einer modifizierten Quake-Engine« kann man jahrelang bei Ankündigungen neuer Shooter lesen. Diese kleine Auswahl von Klassikern beweist, dass Carmack & Co. eine der einflussreichsten Spieletechnologien der PC-Geschichte gelungen ist.



Michael Abrash kannte Gabe Newell aus gemeinsamen Microsoft-Tagen. So kam Valve an die Quake-Technologie, die während der Abreit an Half-Life erweitert und schließlich als GoldSource-Engine bezeichnet wurde.



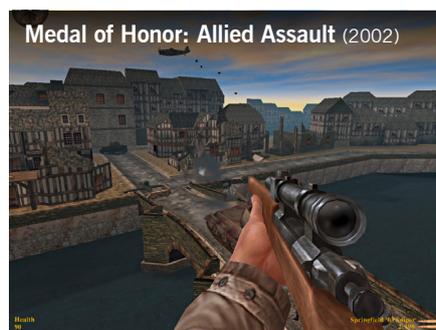
John Carmack legte bei der Entwicklung der Quake-Technologie Wert auf Modfreundlichkeit. Davon profitierte auch die Half-Life-Community, einige Mods wurden sogar eigenständig erfolgreich – siehe Counter-Strike.



Raven Software war schon seit den Tagen von Shadow Caster (1993) eng mit id-Engines verbandelt. Als das Studio den Auftrag für einen handfesten Star-Trek-Shooter erhielt, fiel die Wahl auf die Engine des indizierten Quake 3.



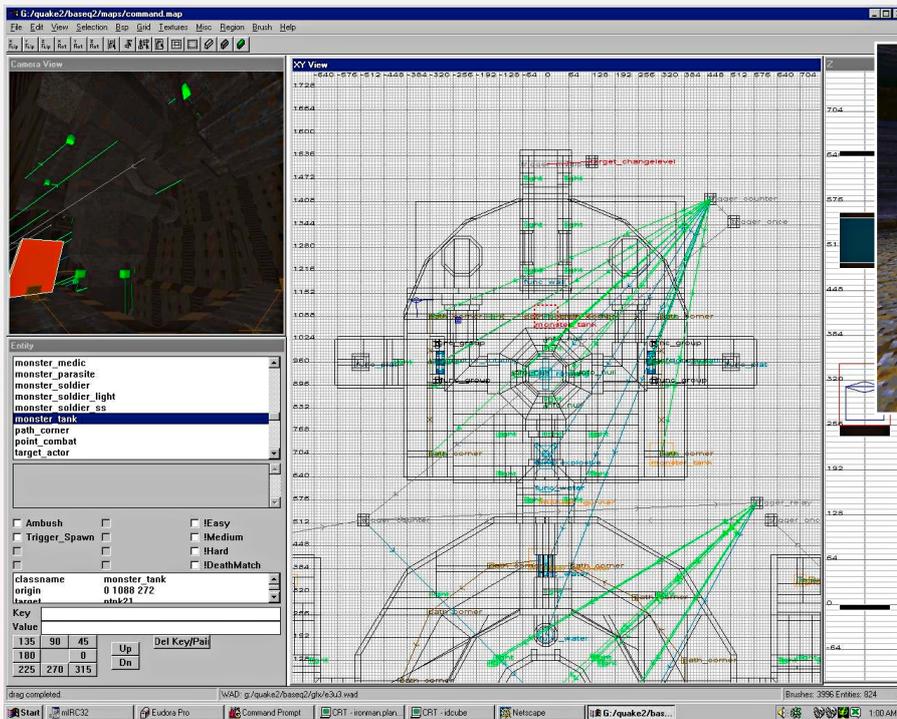
Die Quake-Technologie-Spezialisten von Raven durften sich als Nächstes durchs Star-Wars-Universum ballern. Für den Nachfolger von Jedi Knight wurde dessen alte Sith-Engine zugunsten von id Tech 3 eingemottet.



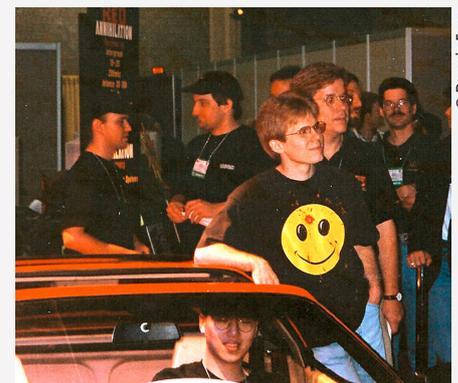
Das erste Medal of Honor war 1999 ein Überraschungshit auf der PlayStation. Drei Jahre später erschien der im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Shooter auf PC: Bei Allied Assault wurde Europa mit Hilfe von id Tech 3 befreit.



Nach Allied Assault machten sich Vince Zampella und Jason West selbständig, mit Grant Collier gründeten sie das Studio Infinity Ward. Auch ihr Debüt namens Call of Duty war ein Weltkriegs-Shooter auf Basis von id Tech 3.



Die Quake-Engine ist noch mod-freundlicher als die von Doom, in der Quake-Community entstehen dank der Editoren (links) Klassiker wie Team Fortress.



© Dennis Fong

Die ersten E-Sport-Stars kommen aus der Quake-Community. Dennis »Thresh« Fong (im Auto) gewinnt 1997 beim Turnier Red Annihilation diesen Gebrauchtwagen von John Carmack, einen Ferrari 328 GT.

scharfen 640x480 Pixeln, sie ist ein prima Kaufgrund für die Voodoo-Beschleunigerkarten von 3dfx. Auch sonst ist Carmack rühmig: Mit QuakeWorld folgt bald eine reine Multiplayervariante, deren Code für Online-Lag-Linderung optimiert ist. Im März 1997 folgt die Windows-Umsetzung, und die Zielgruppe ist so langsam mit den Hardware-Upgrades nachgekommen – spätestens im Jahr nach seiner Veröffentlichung hat sich Quake zum Genrekönig aufgeschwungen.

Physik und Raketenwerfer

Doom hat eine 3D-Perspektive, aber im Prinzip nur 2D-Gameplay. Dagegen nutzen die Quake-Maps die 3D-Umgebung aus und verblüffen den Spieler mit neuen Freiheiten: Wir können über oder unter Brücken gehen

fach »Schieße auf alles, was sich bewegt!« ins Handbuch schreiben und so Drucker-schwärze sparen können. Und dann wird auch noch eine große Stärke der neuen Engine unter Wert verkauft.

»Mouselook ist zu modern«

Quake hat eine echte 3D-Welt, in der sich der Spieler frei umsehen kann. Eigentlich wie geschaffen für die Mouselook-Steuerung, bei der Mausebewegungen direkt den Blickwinkel des Betrachters ändern. Diese Innovation kam bereits 1995 in den Shootern Marathon (von Halo-Erfinder Bungie) und Terminator: Future Shock (Bethesdas Adaption des Schwarzenegger-Films) zum

Einsatz. Doch das neue id-Spiel will die Doom-Fans zunächst nicht damit überfordern: »Als wir Quake veröffentlichten, dachte ich, dass der Mausblick zu modern ist, um ihn als Standard zu verwenden, also machte ich eine Option daraus«, erklärt John Romero rund zwei Jahrzehnte später. Der Spieler kann sich zunächst nur im Stillstand umschauen, sobald er losläuft, wird der Blickwinkel automatisch zentriert (Abhilfe schafft das Konsolenkommando »+mlook«). Auch in anderer Hinsicht wird Quake erst in den Monaten nach seiner Veröffentlichung richtig gut. Das hohe Tempo, das man heute mit dem Seriennamen verbindet, erfordern eine PC mit Pentium-CPU: »Quake war eine der ersten PC-Applikationen, bei denen Fließkomma-Performance eine kritische Rolle spielte«, erklärt John Carmack. »Das bedeutete, dass Intels Pentium-Prozessor einen großen Vorteil gegenüber den konkurrierenden AMD- und Cyrix-CPU's dieser Zeit hatte, deren FPU's mehr dem 486er ähnelten.« Und selbst auf den Pentium-Boliden des Jahrgangs 1996 ist eine höhere Auflösung als 320x200 Bildpunkte kaum ratsam. Bei der im Januar 1997 veröffentlichten OpenGL-Version flutscht die Grafik auch bei schön

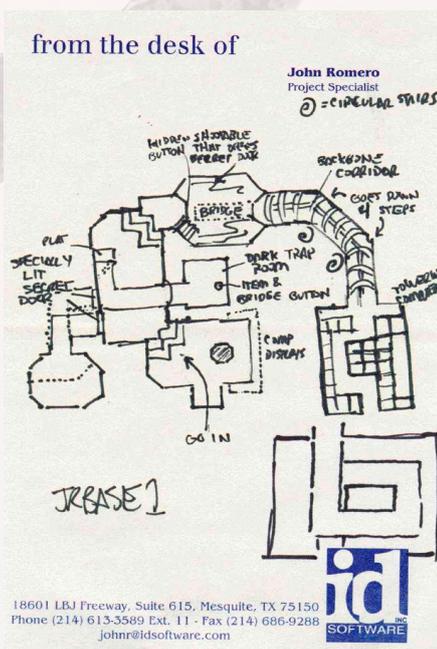
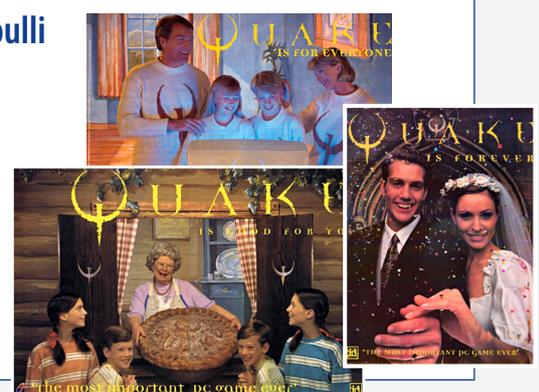


Bild: John Romero

»From the desk of John Romero« stammt eine erste Skizze der Quake-Auftaktmap E1M1, die der Spieldesigner auf seinem Schreibblock zeichnete.

Mit Apfelkuchen und Schmusepulli

»Das spannende Gesellschaftsspiel für die ganze Familie« – Quake-Publisher GT Interactive nimmt 1996 das Skandalbild mit verschiedenen Anzeigenmotiven aufs Korn. Statt Screenshots und Monster-Artworks gibt es kitschige Bilder von Harmonie und Familienglück. Das deutsche Motiv enthält auch den gut gemeinten Hinweis »Nicht für Kinder unter 18 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile«, bevor die Indizierung solche Werbung untersagte.



und frei durchs Wasser schwimmen. Es gibt bewegliche Objekte wie sich senkende Decken oder riesige Bolzen. Die Polygon-Gegner wirken bedrohlicher als Dooms platte Sprite-Dämonen, uns erwarten wunderbar abgefahrene Monstrositäten wie der mit Ketensäge und Granaten ausgestattete Oger. Die meisten Stunden werden freilich im Multiplayermodus verbracht, Quake unterstützt als eines der ersten Actionspiele das TCP/IP-Protokoll. Bis zu 16 Spieler liefern sich Deathmatch-Schlachten, außerdem gibt es einen innovativen Koopmodus: Zwei Spieler kämpfen sich gemeinsam durch die Karten der Kampagne. Quake ist ganz nebenbei auch der erste Shooter, der Spielweltphysik ernst nimmt – und dadurch einen der berühmtesten Exploits in der Geschichte des Mediums ermöglicht. Id-Programmierer John Cash kommt als Erster darauf, dass sich der Rückstoß des Raketenwerfers ausnutzen lässt, um erheblich weiter zu springen, als es die Designer eigentlich geplant haben. Tim Willits erinnert sich an das schicksalhafte Multiplayer-Match bei id: »Cash war in eine Ecke gedrängt und kurz davor zu sterben, als er sagte: ›Wisst ihr was? Wenn ich draufgehe, dann reiße ich euch mit in den Tod!‹ Er schaute nach unten, feuerte die Rakete, knallte in die Luft und landete hinter uns – und der Rocket Jump war geboren.«

Das Multiplayer-Beben

Quake hatte eine Solokampagne? Viele Spieler erinnern sich vor allem an die rasanten Multiplayer-Gefechte, und das mit gutem Recht. Denn darin konnte man sich mit der Maus umschauen, statt umständlich mit den Cursortasten wie in Doom. Mit der Maus! So hat Quake den Ausdruck »Deathmatch« überhaupt erst bekannt gemacht, in den späten Neunzigern ist es von keiner LAN-Party wegzudenken. Oder besser: Es ist der Grund dafür, dass überhaupt LAN-Partys stattfinden. Dank des damals exotischen TCP/IP-Protokolls können die bis zu 16 Spieler außerdem im Internet antreten. Das ging damals in den wenigsten Spielen, weil die nur IPX/SPX-Verbindungen unterstützten – und viele Internet-Anbieter konnten keine IPX-Daten verschicken, zumindest nicht ohne Zusatzprogramme. Quake hingegen funktionierte von Haus aus und versammelte rasch eine eingeschworene Online-Community, die in Teams von Server zu Server zogen. So war Quake auch die Geburtsstunde der Clans. Zugleich entstanden Fansites und die ersten Mods, etwa das legendäre Team Fortress Classic. Quake war nicht weniger als eine Multiplayer-Revolution.



Die Technologie von Quake ist dem Rest der PC-Spielwelt so weit voraus, dass sich hoffnungsvolle Entwickler die Klinke in die Hand geben, um eine Engine-Lizenz zu ergattern. Ende 1996 etwa ein gewisser Gabe Newell ...

Das Fenster in eine andere Welt

Selten wurde ein so wichtiges Spiel so stark von einer entstehenden Engine geprägt wie

Quake. »John brütete eine tolle Technologie aus, und wir machten daraus etwas Cooles«, resümiert Tim Willits. Carmack, das Mastermind hinter der Quake-Engine, feilt heute als Cheftechniker an der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift, verriet aber im Firmenblog von Bethesda einige persönliche Erinnerungen, die er mit Quake verbindet. Vor allem muss er daran denken, wie hart die Entwick-

Interview mit Tim Willits – »Quake Champions ist eine natürliche Entwicklung«

Vom Hobby zum Beruf: Die Doom-Maps von Tim Willits sind in der Community so beliebt, dass id Software 1994 bei ihm anklopft und ein paar Addon-Levels bestellt. Über den Umweg Rogue Entertainment landet er schließlich als Angestellter bei id. Neben American McGee, Sandy Peterson und John Romero ist er einer der vier Leveldesigner des ersten Quake. Im Gegensatz zu den damaligen Kollegen ist Willits id Software treu geblieben und derzeit als Studio Director mit dem neuen Quake Champions beschäftigt.

GameStar: Tim, wie lief das damals bei Quake? Habt ihr Leveldesigner auf die neue Engine von John Carmack gewartet und dann versucht, das Beste daraus zu machen?

Tim Willits: Wir hatten eine coole Engine und wussten, dass wir etwas Anderes als Doom machen wollten. Aber letztlich steckt eine Menge Doom in Quake, weil wir uns sagten »Lasst uns das machen, mit dem wir uns auskennen.« Und dann entwickelte John diese 3D-Technologie, die in vielen

Punkten unser Design beeinflusste. Es war echt aufregend und machte Spaß; wenn man eine kleine Gruppe von Leuten hat, kann man improvisieren und Unglaubliches hinkriegen. Wenn es heutzutage ein riesiges Budget gibt und 150 Leute an einem Spiel arbeiten, ist die Entwicklung dagegen geordneter. Man kann so natürlich auch tolle Produkte machen, aber es ist halt ein wenig anders als früher.

Bei Erinnerungen an Quake geht es oft um die Engine oder den Multiplayer. Wird das Leveldesign nicht ausreichend gewürdigt?

Wir haben damals schon einige echt gute Levels gemacht [lacht]. Heutzutage wird man oft direkt von Punkt A nach B nach C geführt. Seinerzeit stellten wir eine Menge Verrücktheiten an, um aufregende Levels zu bauen. Dadurch wurde das Leveldesign fast eine Art Charakter im Spiel. Du hast deine KI, deine Story, deine Helden – und wirklich fesselndes Leveldesign ist etwas, dass die Leute erleben, aber nicht so ausdrücken. Die meisten Spieler sagen nicht »Mann, das Leveldesign war toll!«, sondern »Das Spiel war toll!« oder »Die Action war



toll!«. Ich glaube, dass einige Maps von Quake dabei halfen, zu definieren, was man heute unter gutem Leveldesign versteht.

Was war der große Unterschied zwischen den Quake- und Doom-Levels?

Quake hatte eine volle 3D-Engine und wir Designer dadurch die Möglichkeit, einzelne Elemente der Umgebung zu bewegen. Die Levels waren verschlungen und hatten ein richtiges 3D-Gefühl, wenn du immer weiter vorangingst, konntest du wieder an deinen Ausgangspunkt zurückkommen. Sie waren nicht sehr linear, was für mehr Erkundung sorgte und die Leute dazu zwang, ihren Kopf zu gebrauchen. Es gibt Spieler, die sich an ganz bestimmte Levels und Dinge in Quake erinnern, die wirklich etwas Anderes waren, wie man sie zuvor noch nicht gesehen hatte.

Ihr arbeitet an Quake Champions. Was ist wichtig, damit es ein richtiges Quake wird?



Aktuell arbeitet Willits an Quake Champions mit – eine prima Gelegenheit, seinen Lieblingsbriefbeschwerer auszupacken.



Mit Helden-Charakteren, E-Sport-Fokus und 120 fps soll Quake Champions an seine glorreiche Multiplayer-Vergangenheit anknüpfen.

lung war: »Es war das erste Projekt, bei dem ich wirklich mit meinen persönlichen Grenzen zu kämpfen hatte; ich hatte mich mit so vielen großen Schritten gleichzeitig etwas übernommen: volle 3D-Welt, 3D-Charaktere, Lightmaps, PVS-Berechnungen*, Spiel-Scripting, Client-/Server-Networking, und so weiter. Egal, wie hart ich arbeitete, die Dinge wurden einfach nicht dann fertig, wann wir wollten.« Als prägenden Moment beschreibt Carmack eine Szene zum Beginn der Quake-Entwicklung, als er die Kamera frei durch ei-

nen Level steuert und einen Shambler dabei betrachtet, wie dieser durch die Welt geht und dabei seine Füße realistisch auf den Boden setzt: »So etwas hatte ich noch nie zuvor gesehen, es fühlte sich wirklich an, als hätte ich ein Fenster in eine andere Welt geöffnet. Klar, sobald er sich drehte, fingen seine Füße zu rutschen an, weil [die Modelle] damals weder Drehpunkte noch individuelle Gelenke hatten. Aber es war dennoch ganz schön magisch.« Für Carmack repräsentiert Quake »das goldene Zeitalter des Moddens, bevor die Standards so hoch wurden, dass es fast schon Vollzeit-Engagement erforderte, um etwas Bedeutendes zu machen. Ich bin sehr stolz darauf, dass sich die Anfänge vieler heutiger Branchengrößen auf ihre Arbeit mit Quake zurückverfolgen lassen.«

Identitätskrise

Die Frage »Wer ist Quake?« wird aber auch in den folgenden Jahrzehnten nicht beantwortet. Denn innerhalb des Shooter-Rahmens leistete sich die Serie auch so manchen spielerischen Schwenker, bei id Software scheint man zunächst selber nicht zu wissen, wofür man steht. Der im Dezember 1997 erschienene, in Deutschland indizierte zweite Teil legt sein Augenmerk auf die Einzelspielerkampagne und eine neue Story. Eigentlich sollte er ein ganz anderes Spiel

werden, für die neue Marken wurden Arbeitstitel wie »Lock and Load« oder »WOR« diskutiert. Doch als es Probleme mit den Namensrechten gibt, pinselt id kurzerhand erneut »Quake« ins Hauptmenü. Passt schon, kennt ja jeder. Das ebenfalls indizierte dritte Quake verzichtet dann wiederum komplett auf eine Kampagne und setzt voll auf Multiplayer; die Handlung aus Teil 2 wird erst 2005 im storylastigen Quake 4 fortgesetzt, das bei Raven Software entsteht. Danach schießt sich Quake auf Multiplayer ein: 2007 erscheint das von Splash Damage entwickelte Enemy Territory: Quake Wars, dessen Teamaufgaben an Battlefield erinnern. Im selben Jahr spricht id Software von einem Projekt namens »Quake Zero«, das schließlich unter dem Namen Quake Live erscheint; es ist quasi eine Browser-Version von Quake 3, allerdings hierzulande nicht indiziert. Auch die Zukunft der Serie liegt im Multiplayerbereich: Im Rahmen der E3 2016 kündigt der id-Eigentümer Bethesda das neue Quake Champions an. Schnell soll es sein, E-Sport-freundlich und – neu für die Serie, aber derzeit im Trend – verschiedene Heldencharaktere mit Spezialfähigkeiten enthalten. Mal abwarten, ob vielleicht auch ein Fantasykrieger mit Blitze schleuderndem Hammer dabei ist, über dessen Haupt ein magischer Würfel rotiert. ★

Die DNA eines echten Quake-Spiels besteht für uns aus der Bewegung und den Waffen. Die Bewegungen müssen schnell sein und dir sowohl offensiv als auch defensiv helfen können. Du versteckst dich also nicht in einer Ecke und wartest darauf, dass ein Gegner erscheint. Das Gameplay ist schnell, klassisch, dieses Arena-Spielgefühl, wo Ziele aus allen Richtungen auf dich zukommen können. Das ist die wahre Natur von Quake. Dazu gehören Strafe Jumping, Rocket Jumping, von Säule zu Säule springen und natürlich Schnelligkeit – das ist die Essenz der Bewegungen. Und dann die Waffen – Quake-Waffen sind unverwechselbar. Wir haben natürlich die Dreifaltigkeit von Rail Gun, Raketenwerfer und Lightning Gun, die sind unantastbar. Das sind wirkungsvolle Waffen, die Präzision und Können erfordern, und darauf kommt es bei Quake an. Solange wir die Bewegungen und Waffen haben, fügen sich alles andere ein.

Die angekündigten Helden-Charaktere von Quake Champions waren aber etwas Neues – hattet ihr da keine Bedenken?

Doch, ich machte mir Sorgen, dass wir zu viel Neues hinzufügen. Aber bei id Software gibt es ein Labor, das alle Bethesda-Titel auf ihre Spielbarkeit testet. Das war eine der großen Fragen, die ich beantwortet haben wollte. Lange vor der Ankündigung luden wir einige Profispieler ein, die Quake Champions ausprobierten. Und die fanden,

dass das Gameplay dem alten Quake treu bleibt. Sie konnten rocket-jumpen und sich gegenseitig railen, es war dasselbe Spielgefühl. Das Feedback lautete, dass sie an den Champions ihren Spaß hatten, weil diese das Gameplay weiterentwickeln, aber nichts wegnehmen. Dank der Champions können auch Leute erfolgreich sein, die nicht von Anfang an Quake-Profis sind. Im alten Quake war die Lernkurve immer sehr einschüchternd. Eine Lernkurve gibt es auch bei Champions, es ist ein skillbasierter Shooter. Doch die Champions geben auch Leuten, die vielleicht nicht die besten Quake-Spieler sind, die Gelegenheit, erfolgreich zu sein.

Uns jetzt überzeugt dich das Konzept?

Ja, absolut, mir bringen sie wirklich viel mehr Spaß. Champions, Helden, Klassen, oder wie immer du es nennen willst, sind eine natürliche Entwicklung des Genres. Die Leute haben schon so lange Multiplayerspiele gespielt, dass sie etwas mehr Persönlichkeit wollen, etwas mehr Strategie, mehr zum Denken. Und diese Helden oder Champions fügen das dem Multiplayer hinzu, deshalb siehst du mehr und mehr davon.

Bist du aktiv am Design von Quake Champions beteiligt? Und wie oft erzählst du den jungen Designern von den alten Zeiten?

Ich bin sogar recht stark bei Quake Champions involviert. Ich teile mir meine Zeit entsprechend ein, und wir haben genug Leute

im Studio, dass ich die Gelegenheit dafür habe. Marty [Stratton] kümmert sich um Doom, und das Studio läuft ja quasi von selbst [lacht]. Ich habe wirklich den besten Job, weil ich meine Finger bei allen möglichen Sachen drin habe. Und ja, manchmal sage ich wirklich etwas wie: »Nein, das können wir nicht machen – denn das haben wir schon vor zehn Jahren probiert und es hat nicht funktioniert.« Und dann haben wir Leute wie Adam Pile, der das Design von Quake Champions leitet. Adam hat mehr oder weniger im Alleingang jahrelang Quake Live betrieben, er ist ein echter eingefleischter Quake-Wettkampfspieler. Und manchmal kommt es auch vor, dass ich etwas vorschlage und er dann meint: »Lass mal die Finger davon; das zu ändern, wäre Blasphemie.« Die Jungs in unserem Team haben eine solche Leidenschaft für ein richtiges Quake-Erlebnis, dass unsere Fans sehr glücklich sein werden.



Entwickler-Gruppenbild in der id-Tech-3-Engine. Zweiter von rechts ist Tim Willits.