

Quake Champions

IMPRESSIVE!

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** Termin: **3. Quartal 2017**

Dieses Quake Champions hat das Zeug, einer der größten Sterne am Multiplayer-Himmel zu werden.

Von Petra Schmitz

Ich habe ein bisschen Angst, dass ich demnächst jubelnd, fluchend und wild gestikulierend in einigen Image-Filmchen vom Asus ROG Day 2017 auftauchen könnte. Bei dieser Community-Veranstaltung, die Asus jährlich rund um seine Untermarke Republic of Gamers (ROG) in Berlin veranstaltet, gab's neu-lich die Möglichkeit, den Arena-Shooter Quake Champions zu spielen. Und das habe ich mit Hingabe (also: jubelnd, fluchend und wild gestikulierend) getan. Nun ja, wie man Quake eben spielt, wenn man Spaß hat – was

leider den einen oder anderen Menschen mit Kamera an meine Seite gelockt hat.

Aber ich sehe das als gutes Zeichen für Quake Champions. Nicht die Menschen mit den Kameras, sondern dass ich während des Spielens derartig ... öhm, emotional involviert war. Angereist war ich noch mit dem Gedanken »Kein Mensch braucht einen weiteren Hero-Shooter neben Overwatch«. Abgereist bin ich mit dem Wunsch, Quake Champions möge bitte sofort erscheinen.

Keine olle Kamelle

Das Geheimnis meiner Begeisterung für Quake Champions ist einfach zu erklären: Es ist im Herzen wie dieses hierzulande noch immer indizierte id-Spiel von 1999 – nur in zeitgemäßer Grafik und mit einigen Verbeu-

gungen vor aktuellen Trends. Auch in Quake Champions gilt noch immer die alte Regel: Raketenwerfer plus Quad Damage (Schadensverstärker-Pick-up) gleich Gegnermatsche. Es gibt nur wenige Spiele, deren Mechanik über die Jahre einfach nicht gealtert ist, die sich heute noch genauso frisch anfühlen, als seien sie erst gestern erschienen. Dieser Arena-Shooter von 1999 beziehungsweise seine Zweitverwertung namens Quake Live ist eines dieser Spiele. Wer mir nicht glauben will, der möge sich Quake Live auf Steam für einen Zehner gönnen und mal ein paar Runden auf The Longest Yard (dm17) drehen. Movement, Waffengefühl, Balance – zeitlos. Wer keinen Zehner versammeln will, weil's echt schwierig ist, mal eine normale Partie unter den ganzen Custom-Maps und abgewandelten Spielmodi zu finden, der wartet, bis Quake Champions an den Start geht. Das wird nämlich ein ziemlich klassischer Free2Play-Titel und ist somit zunächst mal kostenlos. Dazu später mehr, erst mal zurück nach Berlin.

Wie früher

Man hat für Quake Champions zehn Rechner aufgebaut, um klassisches Team-Deathmatch zu ermöglichen. Der Beginn fühlt sich noch ein wenig konfus, weil unübersichtlich an: Gleich ins Spiel oder erstmal durch die leicht überladenen aussehenden Menüs klicken? Was soll dieses kleine rote Icon dort bedeuten? Oh, man wartet bereits auf mich? Also doch gleich ins Spiel.

Nach einer gefühlt deutlich zu langen Pre-Match-Phase geht es schließlich los. Die Map (Ruins of Sarnath), eine typische Quake-Karte mit engen Gängen, ordentlichen



Auch wieder mit dabei: Visor. Der sich mit dem Gauntlet (Nahkampfwaffe) gegen Ranger wehrt.



Roboter Clutch schützt sich mit seinem Special-Skill (Barrier) vor den Angriffen von Galena.

Höhenunterschieden und ein paar größeren Plätzen, erinnert mich an gleich drei andere ältere Maps, ohne dass ich deren Namen herunterbeten könnte. Bei Schnelligkeit, Movement und Waffengefühl hingegen muss ich nicht lange überlegen. Das ist mein liebster Arena-Shooter! Die Eingewöhnungszeit fällt entsprechend kurz aus. Die übrigen acht Minuten der auf neun Minuten ausgelegten Runde habe ich einen Spaß wie schon lange nicht mehr. Ich sause zwischen den Spawn-Punkten des Rocket Launchers und der Railgun (Strahlenwaffe mit signifikant spürbarer Aufladezeit) hin und her, nehme Jump Pads zu höheren Ebenen, erledige eine respektable Menge Gegner. Und all das, ohne auch nur ein einziges Mal den Special-Skill meines Helden auszuprobieren. Am Ende gewinnt mein Team souverän. Auch und nicht zuletzt dank Ex-Kollege Jan Purruker, unser ehemaliger Hardware-Redakteur, der für seinen neuen Arbeitgeber Nvidia vor Ort ist. GG, Jan!

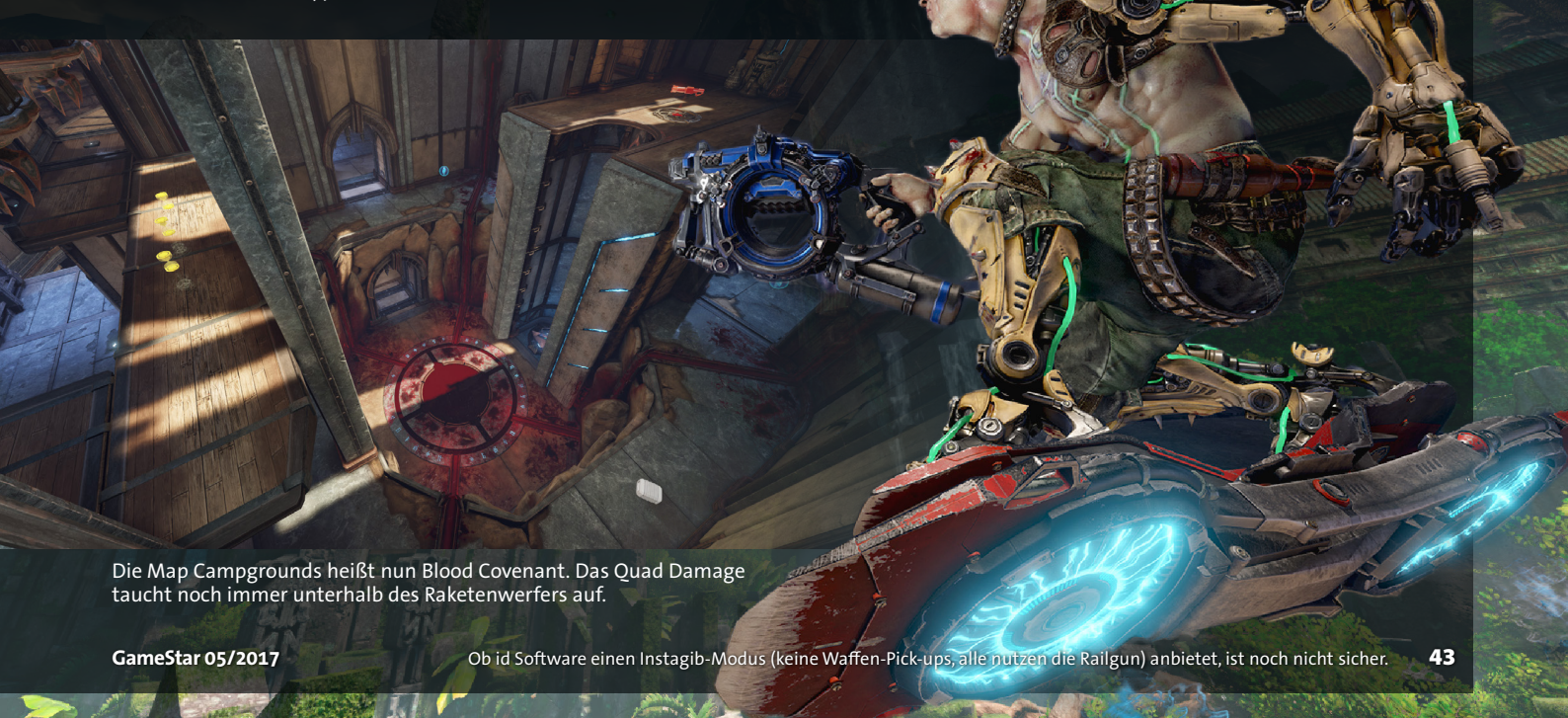
Skill trifft auf Skill

Die zweite Runde wirft uns auf die andere der beiden in dieser Version von Quake Champions spielbaren Karten. Ich stoße einen leisen Kiekser der Freude aus, als ich merke, dass es sich dabei um Blood Covenant, die neue und nur leicht angepasste Variante der guten alten Campgrounds (dm6) aus dem Original handelt. Hier entfällt ja sogar die Suche nach den Waffen und möglichen Gegnerpositionen beziehungsweise ihren Laufwegen! Blöd nur, dass sich schon zwei Gegner am Spawn-Punkt des Raketenwerfers festgezeckt haben und darauf warten, dass gleich unter ihnen das Quad Damage auftaucht. Der Moment für den Helden-Skill von Ranger ist gekommen! Der muskulöse Kämpfer (schon aus dem ersten Quake bekannt) kann nämlich einen Energieknubbel verschießen und sich dann an dessen Position teleportieren. So komme ich rasend schnell in

den Rücken der Gegner und kann sie tatsächlich erledigen.

Jeder der Helden verfügt über eine aktive Spezialfähigkeit. Sorlag, die ungelenk wirkende Echse, spuckt zum Beispiel Gift, das Schaden verursacht. Slash (quirilige Dame mit Skates) zieht dagegen auf Knopfdruck einen Plasmastrahl hinter sich her, der nicht nur Wege versperrt, sondern sich auch sprengen lässt. Praktisch, wenn man ein paar lästige Verfolger loswerden will. Damit die Spezialfähigkeiten keine Game Breaker werden, also nicht zu mächtig ausfallen, müssen sie sich nach einem Einsatz für etliche Sekunden wieder aufladen. Wer jedoch die an Eieruhren erinnernden Items aufsammelt, kann die Aufladezeit verkürzen.

Neben den aktiven verfügen die Helden auch über passive Fähigkeiten. Sorlag beispielsweise nimmt über klassi-



Die Map Campgrounds heißt nun Blood Covenant. Das Quad Damage taucht noch immer unterhalb des Raketenwerfers auf.



Auf tödliche Stürze in Lava können wir uns auch in Quake Champions wieder einstellen. Sorlag posiert mit dem Raketenwerfer vor der heißen Brühe.

sches Bunny Hopping Tempo auf, Slash beherrscht den Crouch Slide, mit dem sie in gebückter Haltung maximale Geschwindigkeit erreicht und förmlich um Ecken driftet. Damit noch nicht genug: Auch in puncto Gesundheits-, Rüstungswert und Grundtempo unterscheiden sich die Helden voneinander. Wo Slash die vollen 100 Gesundheitspunkte hat, verfügt Anarki nur über 75. Dafür kann sich der Typ auf dem Hoverboard aber auch auf Knopfdruck heilen (aktiver Skill), ist grundsätzlich schneller unterwegs und beherrscht volle Richtungskontrolle in der Luft. Und selbstredend ist auch wieder das berühmte Strafe Jumping möglich, mit dem besonders geschickte Spieler in Windeseile über die Maps fetzen.

Ach ja, auch die zweite Runde geht an uns. Runde drei verlieren wir hingegen, ziemlich sicher meinerwegen beziehungsweise wegen meines blödsinnigen Heldenwechsels auf Anarki, den ich schon im Original immer komisch zu spielen fand. Reine Kopfsache. Wie viele Partien ich danach noch bestreite? Ich habe keine Ahnung, ich weiß nur, dass der Nachmittag in Berlin deutlich zu schnell vorbeigeht.

Die Balance?

Selbstredend kann ich noch keine sicheren Aussagen über die Qualität der übrigen Maps und über die Balance treffen. Geht Letztere wohlmöglich vor die Hunde, wenn im Team-Deathmatch gleich fünf Slashes die Wege versperren und Gegner sprengen? Können fünf Sorlags die halbe Map in Gift tunken? Ich bin mir sicher, dass findige Spieler genug Energie aufbringen werden, um derartige Probleme in Windeseile aufzudecken. Und ich hoffe, dass id Software in Windeseile darauf reagiert. Wenn man Quake Champions aber so spielt, wie ich es in Berlin getan habe, dann fühlt sich das alles schon sehr, sehr richtig an. Aktuell läuft die geschlossene Beta – die Presse wird erst in der zweiten Welle um den 20. April herum zugelassen. Ab dann werden wir Sie auf GameStar.de natürlich über den Titel und eventuelles Verbesserungspotenzial auf dem Laufenden halten.

Nicht ohne Lootboxen

Trotz des Erfolgs, den Overwatch mit seinem »Einmal bezahlen, danach alle Updates kostenlos erhalten und bei Bedarf Geld in Loot-

boxen für Kosmetik-Kram investieren«-Konzept hat, orientiert sich Quake Champions an klassischer Free2Play-Mechanik. Zunächst ist der Titel kostenlos, wir haben Zugriff auf alle Maps und Modi (Deathmatch, Team-Deathmatch, Duell und mit Sacrifice, eine CTF-Variante) starten aber mit nur einem Helden. Über erspielte Punkte lassen sich dann weitere Helden freischalten. Und obendrein allerlei Kosmetikkram (natürlich in Lootboxen) wie neue Helme oder auch Waffenskins (etwa die klassischen aus den alten Serienteilen). Selbstredend lässt sich das alles auch mit echtem Geld erstehen.

Matt Charles, Producer von Quake Champions, erklärt mir im Gespräch, dass man sich für den klassischen Free2Play-Ansatz entschieden habe, weil die Einstiegshürde bei Quake Champions allein schon wegen des Namens höher sei als bei anderen vergleichbaren Titeln. Quake steht spätestens seit dem mehrfach erwähnten 99er-Titel für einen rasend schnellen und höchst anspruchsvollen Multiplayer, der eine einschüchternde, wenn nicht sogar abschreckende Wirkung haben könnte. Ein Free2Play-Ansatz würde diese Hürde überschaubarer machen.

Matt spricht mir gegenüber auch von einem Matchmaking-System, das sich am Spielerkönnen orientieren soll, und natürlich von Ranked Matches. Immerhin hat Quake die frühe Multiplayerszene nachhaltig geformt, E-Sport ist allein deswegen schon ein großes Thema für id Software. Aber an gewertete Partien und Ranglisten denke ich jetzt noch nicht, ich freue mich einfach darauf, demnächst mit dem guten alten Ranger wieder Raketen verschießen zu können. In zeitgemäßer Grafik. ★



Petra Schmitz
@Flausensieb



Der ein oder andere wird's sicher wissen: Ich bin seit jeher ein elendes Quake-Fangirl. Und damit wahrscheinlich auch kritischer als jene, die keinen Bezug zu der Serie haben. Entsprechend zweifelnd reiste ich nach Berlin. Hero-Shooter, pfff! Aber nach aktueller Einschätzung hat id Software den Spagat zwischen altem Quake und aktuellen Trends ziemlich beeindruckend hinbekommen. Ich kann nur hoffen, dass mich mein Eindruck nicht täuscht – und dass außer den Serienfans auch noch weitere Spieler davon angezogen werden. Free2Play mag einerseits die Einstiegshürde senken, hat aber auch im Jahr 2017 noch immer ein wenig den Billigheimer-Anstrich, was wiederum abschrecken könnte. Ich drücke dem Spiel und mir fest die Daumen, dass großartige Multiplayer-Zeiten auf uns zukommen! Denn wenn Quake Champions eins nicht wirkt, dann billig.



Petra auf dem Anspiel-Event in Berlin. Auf dem Monitor: Ruins of Sarnath und Ranger.