

Quake Champions

HELDEN-ACTION MIT SCHWÄCHEN

Genre: 3D-Action Publisher: Bethesda Entwickler: id Software Termin: -

Wir haben uns den Arena-Shooter in der aktuellen Version angeschaut. Was kann Quake Champions inzwischen?

Von Markus Fasse

Lange ist es her: Zuletzt gab's mit Quake 4 wirklich neuen Stoff. Allerdings blieb der Titel aus dem Jahr 2006 insbesondere hinter den Erwartungen der Fans des hierzulande noch immer indizierten Vorgängers zurück. Ein Jahr später konnte es der Hybrid aus Battlefield und Quake namens Enemy Territory: Quake Wars auch nicht wirklich richten. Einzig das recycelte Quake Live hielt die Hartgesottenen bei der Stange, neues Material blieb aus. Doch mit Quake Champions greift id Software wieder an und möchte die zwanzigjährige Erfolgsgeschichte der Marke weiter fortführen.

Um das Wichtigste gleich vorwegzunehmen: Ja, Quake Champions sorgt bei Fans der klassischen Arena-Shooter für feuchte Augen und rasenden Puls. Es ist ein sehr flottes Spiel, das sich im Kern bereits gut spielt. Hektisch über die Maps springen, immer auf der Suche nach Waffen sowie Rüstung und dazu das für Quake gewohnt gute Sounddesign versprühen den unverkennbaren Charme des großen Klassikers. Weder langwieriges Sammeln und Anlegen von Equipment, noch langes Suchen nach dem

Feind: Das Spieldesign zündet sofort und es dauert nicht lange, bis einem die ersten Gegner die Raketen um die Ohren schießen. Fast so wie schon vor 20 Jahren. Grundsätzlich neu sind bei Quake Champions die Heldenfähigkeiten. id Software möchte mit dem Actiontitel gleich zwei Dinge verbinden: schnörkellosen Shooter-Spaß und das spätestens seit Overwatch beliebte Helden-Szenario mit individuellen Charakteren. Aber gelingt das auch?

Buntes Helden-Potpourri

Quake Champions wartet mit zwölf verschiedenen Helden auf, die mit teils unfreiwillig komischen Lebensläufen vorgestellt werden, um ihnen ein wenig mehr Gesicht zu verleihen: »Galena lernte, dass Lachen und Weinen sich nicht unterscheiden, und so tat sie es nicht mehr.« Alle Helden eint, dass sie je eine aktive Fertigkeit haben. So erschafft beispielsweise der Roboter-Champion Clutch eine Energiebarriere, die ihn für kurze Zeit schützt. Sein Konkurrent Visor – übrigens einer von sieben der Vorgänger-Veteranen – kann mit seiner Fähigkeit Piercing Sight für eine kurze Zeit durch Wände schauen. Neben den aktiven Fähigkeiten besitzt jeder Recke auch ein bis zwei passive Skills. Während Visor bei Strafe Jumps deutlich zügiger beschleunigt, wird Clutch schneller, wenn er

ohne Richtungswechsel geradeaus läuft. Darüber hinaus verfügt der Roboter über das Dodging: Er kann also bei schnellem Antippen einer Richtungstaste springen. Übrigens hat id Software die für Shooter klassischen Bewegungsmuster in weiteren passiven Fähigkeiten verbaut: Nyx beherrscht Wall Jumps (kann sich also beim Springen von Wänden abstoßen), Doom Slayer kann einen Doppelsprung in der Luft vollführen, und Heldin Slash rutscht über den Boden.

Neben den diversen Fähigkeiten sind die zwölf Kandidaten aber auch per se unterschiedlich. Quake Champions unterscheidet die Helden in drei Werten: Gesundheit, Rüstung und Geschwindigkeit. Erste variiert je nach Charakter zwischen 75 und 175 Punkten und ist zu Beginn eines Matches immer komplett aufgefüllt. Anders die Panzerung: Mancher Champion wurde von den Entwicklern mit mehr Rüstung bedacht als andere. So startet beispielsweise Clutch mit einer Rüstung von maximalen 150, während der wahnsinnige Punk Anarki sich zunächst mit 25 von maximal 50 Panzerpunkten zufriedengeben muss. Beim Tempo weisen alle Helden inzwischen ausnahmslos den Grundwert 300 aus. Zu Beginn der Early-Access-Phase war das noch anders, schlanke Charaktere wie Slash starteten bei 310, während etwa für die große Echse Sorlag 270 angegeben wurde. Zudem teilen die Entwickler ihre

Ranger

Lebenspunkte: 125 / 125
Rüstung: 25 / 100
Geschwindigkeit*: 300 / 600
Aktive Fähigkeit: Dire Orb
Passive Fähigkeit: Son of a Gun

Die aktive Fähigkeit des Rangers teleportiert ihn an entfernte Stellen. Son of a Gun sorgt dafür, dass er durch eigene Waffen 75 Prozent weniger Schaden erleidet.

Anarki

Lebenspunkte: 75 / 75
Rüstung: 25 / 50
Geschwindigkeit*: 300 / 600
Aktive Fähigkeit: Injection
Passive Fähigkeit: Hoverboard Pro

Mit der aktiven Fähigkeit heilt sich Anarki selbst und bekommt einen Bonus auf seine Geschwindigkeit. Seine passive Fertigkeit ermöglicht ihm Manöver in der Luft.



B.J. Blazkowicz

Lebenspunkte: 125 / 125
Rüstung: 25 / 100
Geschwindigkeit*: 300 / 520
Aktive Fähigkeit: Dual Wield
Passive Fähigkeit: Regeneration

Dank seiner aktiven Fähigkeit kann B.J. für kurze Zeit jede beliebige Waffe doppelt führen. Wenn er sich aus dem Geschehen heraushält, heilt ihn seine passive Fähigkeit.

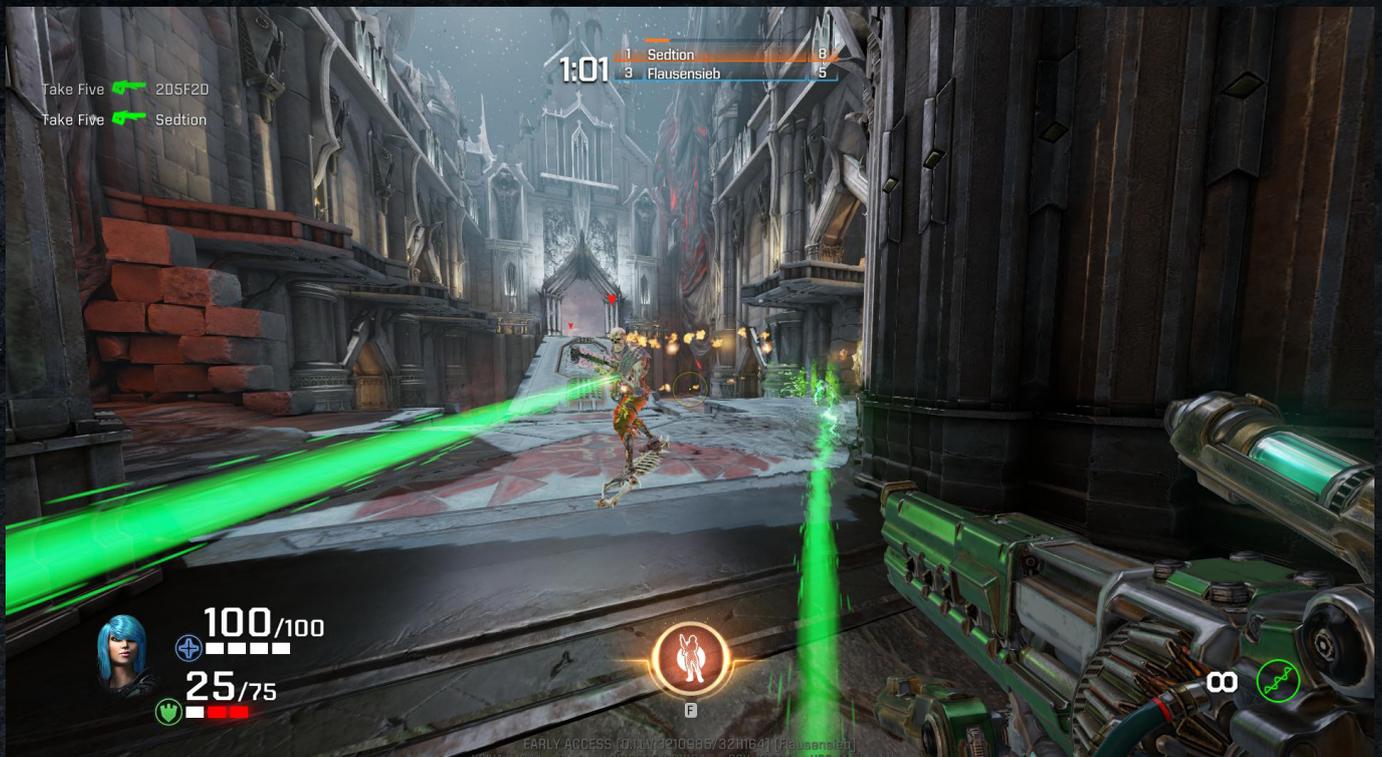


Clutch

Lebenspunkte: 125 / 125
Rüstung: 150 / 150
Geschwindigkeit*: 300 / 500
Aktive Fähigkeit: Barrier
Passive Fähigkeiten: Acceleration, Dodge

Mit dem Skill Barrier schützt sich Clutch für kurze Zeit vor Angriffen. Acceleration beschleunigt ihn bei gerader Strecke, und mit Dodge weicht er Angriffen aus.





Mit dem großen März-Update ist auch der Spielmodus Instafrag eingebaut worden. Das ist Instagib: nur die Railgun, ein Treffer bedeutet den Tod.

Champions in Schwierigkeitsgrade ein. Clutch und Anarki sollen laut Quake Champions schwierig zu spielen sein – was wir uns anhand der Werte und des erforderlichen Spielerskills aber nicht immer ganz herleiten können. In Sachen Balancing wird id allerdings noch nachlegen. Dass nun alle Charaktere über das gleiche Grundtempo verfügen, aber in Sachen Rüstung nach wie vor signifikante Unterschiede vorliegen, ist ein eindeutiger Indikator dafür. Und wenn ihr den Artikel lest, kann inzwischen schon wieder alles anders sein.

Die aktiven Fähigkeiten der Champions waren zuletzt hitziger Bestandteil diverser Balancing-Diskussionen. Während stetig an der richtigen Dosierung mancher Fertigkeiten geschraubt wird, einigten sich Spieler und Entwickler in der Zwischenzeit auf einen Kompromiss: Die Shooter-Profis aus Texas lieferten mit einem großen Patch im März die Möglichkeit nach, in benutzerdefinierten Spielen die Helden-Fähigkeiten komplett auszuschalten. Es geht also auch schnörkelloser. Denn während die

Rüstungs- und Lebenspunkte den Spielstil der Helden leicht beeinflussen und die Skills den Champions ihre Individualität verleihen, kommt es in der Praxis eben auch auf die klassischen Skills der Spieler an. Auch bei Quake Champions sind Reaktionsgeschwindigkeit, flotte und geschmeidige Bewegungen sowie Übersicht und Map-Kontrolle das A und O.

Umwege bis zur Action

Die Karten in Quake Champions sehen – wie von der Reihe gewohnt – fantastisch aus. Glühende Lava, wabernde Organismen oder monumentale Bauten. Die Maps sind abwechslungsreich, bereits weitestgehend ausbalanciert und sehr hübsch anzuschauen. Der Neuzugang Awaken sieht auf den ersten Blick sehr nach einer auf Duelle ausgelegten Map aus.

Wer schon einmal Quake gespielt hat, kennt den Drill: Waffen und Rüstung sammeln, Pickups wie den Schadensverstärker Quad Damage in Beschlag nehmen und in voller Montur die

Gegner jagen. Schnell findet man sich zu recht – die einfache Formel geht auch heute noch wunderbar auf.

Doch es gibt leider auch einige Unannehmlichkeiten, die ins Programm geraten sind: Dem Zeitgeist entsprechend verzichtet Quake Champions auf eine offene Serverstruktur und setzt voll aufs Matchmaking. Wer schnell mal eine Runde drehen will, muss erst eine Partie suchen lassen, darauf hoffen, dass sich die Mit-beziehungsweise Gegenspieler schnell einfinden, dann muss eine von zwei angebotenen Maps ausgesucht werden. Anschließend werden alle in eine Lobby gekippt, es folgt eine Pre-Match-Phase – und dann hat man fast schon keine Lust mehr, überhaupt zu spielen. Immerhin kann man Custom Games anlegen, aber dafür braucht man ja auch erst einmal Mitspieler. Bots gibt es nämlich keine.

Hat man es auf die Karte geschafft, kommt aber schnell Freude auf: Quake lebt seit jeher von der schnellen Jagd nach Frags, dem korrekten Timing beim Aufsammeln der Pickups und dem kontinuierlichen Abgreifen

Doom Slayer

Lebenspunkte: 150 / 150
Rüstung: 25 / 75
Geschwindigkeit*: 300 / 520
Aktive Fähigkeit: Berserk
Passive Fähigkeiten: Double Jump, Schweigender Protagonist

Mit Berserk haut er im Nahkampf zu, mit Double Jump springt er in der Luft noch einmal. Außerdem klopft er keine Sprüche.



Galena

Lebenspunkte: 125 / 125
Rüstung: 25 / 100
Geschwindigkeit*: 300 / 520
Aktive Fähigkeit: Unholy Totem
Passive Fähigkeit: Channeling

Galenas Totem heilt Teammitglieder oder fügt den Gegnern Schaden zu. Mit Channeling kann sie den Cooldown ihrer aktiven Fähigkeit verringern, wenn sie Heil-Items sammelt.



Keel

Lebenspunkte: 150 / 150
Rüstung: 50 / 125
Geschwindigkeit*: 300 / ???
Aktive Fähigkeit: Grenade Swarm
Passive Fähigkeit: Vorrat

Keel kann gleich alle fünf Granaten aus seinem Granatwerfer abfeuern. Dank passiver Fähigkeit kann auch er den Cooldown verringern, indem er Munitionsboxen aufsammelt.



von Waffen. Ob die schnelle Nailgun, die brachiale Shotgun, der klassische Raketenwerfer oder die giftgrüne Railgun: Alle Klassiker sind wieder mit der von der Partie. Welche Waffe wann zum Einsatz kommt, entscheidet indes die Spielsituation: Ist der Gegner weiter entfernt oder bewegt er sich von euch weg? Dann solltet ihr versuchen, ihn noch mit der Railgun zu erwischen. Findet die Action in schmalen Gängen statt? Dann greift prophylaktisch zur Shotgun. Wichtig ist, vorauszu-denken. Das sogenannte Fast Weapon Switch wird es zunächst nicht geben. Bedeutet: Gerade erst einen Schuss abgegeben dauert es einen Moment, bis ihr die Waffe wechseln könnt. Das kann in der hitzigen Action schon einmal über Sieg oder Niederlage entscheiden. Aber nach dem Spiel ist bekanntlich vor dem Spiel – wenn das Menü an mancher Stelle nicht so dermaßen überladen und schlecht



Visor ist einer der Charaktere, die wir schon aus dem Vorgänger kennen.

strukturiert wäre, dass man selbst nach einigen Partien noch immer keine richtige Orientierung darin hat. Während man diese Angelegenheit per Patch aufräumen könnte, sind andere Dinge allerdings tief im Finanzierungs-konzept verwurzelt.

Wer schräg sein will, muss (nicht) zahlen

Quake Champions soll nämlich FreePlay werden. Welche Champions in der kostenlo-

sen Startaufstellung stehen, ist bisher noch nicht bekannt. Wer jetzt 29,99 Euro bei Steam ausgibt, erhält aber schon alle zwölf bisher integrierten Helden (inklusive des Scalebearer, der für 4,99 Euro als Upgrade bei Steam aufgeführt wird). Darüber hinaus werden kosmetische Gegenstände wie Wafenskins oder Lootboxen – auch gegen Bares – verkauft. Für diesen Zweck beglückt id die Spieler mit den bereits erwähnten Wäh-



Markus Fasse @mafasse

Ist man erst einmal in einem Match, sorgt Quake Champions bei der Jagd nach Waffen, Quad Damage, Megahealth und Frags für tollen Nervenkitzel. Die individualisier-ten Champions sind eine nette Abwechslung und die Designer nahmen sich bei der Gestaltung auch nicht all zu ernst. Im richtigen Moment eingesetzt können die aktiven Fähigkeiten echt nützlich sein. Allerdings wurde das Spiel in für mich essenziellen Teilen beschnitten. Warum darf ich nicht offline im LAN spielen? Wieso gibt es keinen dedizierten Server?

Dazu all der Krempel! Klar, Kosmetik kann einen Stapel Geld einfahren. Aber ich bezweifle, dass dieses Konzept hier aufgeht. Mir persönlich ist es jedenfalls viel zu umständlich, mich durch Lootboxen zu klicken und an Rüstungsteilen herumzupinseln. Quake lebte immer von seiner perfektionierten Einfachheit – belasst es doch dabei.



Mit Dire Orb teleportieren wir uns als Ranger problemlos auf den höher gelegenen Balkon.



Nyx
 Lebenspunkte: 100 / 100
 Rüstung: 25 / 75
 Geschwindigkeit*: 300 / 680
 Aktive Fähigkeit: Ghost Walk
 Passive Fähigkeit: Wall Jump

Nyx macht sich kurzzeitig sowohl unsichtbar als auch immun gegen Treffer. Ihr passiver Skill lässt sie von Wänden abspringen und sorgt so für mehr Mobilität.



Strogg & Peeker
 Lebenspunkte: 125 / 150
 Rüstung: 25 / 100
 Geschwindigkeit*: 300 / ???
 Aktive Fähigkeit: Drone Strike
 Passive Fähigkeit: Stroyent Cell

Strogg kann seine Drohne fernlenken und auf Gegner schießen lassen. Auf Knopfdruck fliegt das Ding in die Luft. Die passive Fähigkeit verwandelt Leichen in Lebensenergie.



Scalebearer
 Lebenspunkte: 150 / 150
 Rüstung: 50 / 125
 Geschwindigkeit*: 300 / 500
 Aktive Fähigkeit: Bull Rush
 Passive Fähigkeit: Heavyweight

Scalebearer stürmt auf seine Gegner zu und fügt Schaden zu. Die passive Fertigkeit sorgt bei besonders hoher Geschwindigkeit für Schaden bei direktem Körperkontakt.

Die Spielmodi

- **Deathmatch**
Der Klassiker. Jeder gegen jeden.
- **Team Deathmatch**
Wie Deathmatch – nur in Vierer-Teams.
- **Opferturnier**
Ein Ersatz für Capture the Flag gepaart mit Domination: Eine neutrale Seele an zentraler Stelle muss zum Team-Obelisken gebracht werden. Das gegnerische Team muss die Seele stehlen und zum eigenen Punkt bringen. Wer die Seele hat, kann punkten. Sehr hektisch.
- **Duel**
Der Eins-gegen-Eins-Modus für den E-Sport: Im Vorfeld wählt jeder Spieler drei der zwölf Helden aus. Mit diesen geht's dann in drei Runden ins Match. Wer zwei Durchgänge gewinnt, ist der Sieger.
- **Instafrag**
Der neueste Spielmodus und ein Liebling der Quake-Veteranen: Instafrag (ehemals Instagib) rüstet die Spieler nur mit der Railgun aus. Ein Treffer reicht und der Gegner beißt ins Gras.

rungen: Splitter, Favor und Platin. Erstere erhaltet ihr, indem ihr Waffenskins und Rüstungsteile zerlegt (passiert automatisch, wenn man was doppelt hat). Und davon gibt es reichlich: Ein Stückchen Armpanzer hier, ein Visier dort – einmal zerlegt könnt ihr aus den gewonnen Splittern weitere Rüstungsteile basteln. Wenn ihr denn wollt.

Favor hingegen gewinnt ihr durch Erfolge bei Herausforderungen. Dafür gibt's dann unter anderem Champions auf Probe: Für 5.000 Favor habt ihr in der späteren Free2Play-Version dann 24 Stunden Zeit, einen Helden zu spielen. Jetzt schon für diese Währung erhältlich: Rucksäcke, die kleinste Art der verfügbaren Lootboxen.

Platin hingegen ist nur nach Kauf im Shop erhältlich, und für 4,99 Euro bekommt man zum Zeitpunkt dieser Preview 500 Platin. Einen Champion bekommt man dafür aber noch nicht. Die Helden kosten 800 Platin. Daher lieber gleich etwas mehr ausgeben und für 9,99 Euro 1.100 Platin erhalten. Da-



Die gute alte Map Campgrounds schaffte es als Blood Covenant wieder ins Spiel. Mit Recht, denn die Architektur der Karten war schon früher fantastisch.

für gibt es dann einen Waffenskin wie etwa das klassische rot-graue Kanonenrohr des Rocket Launchers (1.100 Platin) oder drei Lootboxen-Truhen (900 Platin). Quake Champions hält nämlich gleich drei Qualitätsstufen der virtuellen Item-Lotterie parat. In den für Favor erhältlichen Rucksäcken ist ein Gegenstand von gewöhnlicher oder höherer Qualität. Wer Bares locker macht und sich eine Truhe gönnt, bekommt zwei Items von hoher Qualität sowie die Chance auf Waffen- oder Rüstungsgegenstände. Der Mercedes unter den Lootboxen, das Reliquiar, hält drei Gegenstände von hoher Qualität und eine Chance auf Champion-Gegenstände bereit. Je höher die Qualität eines Gegenstandes, desto spannender (beziehungsweise abgedrehter) das Outfit. Es geht aber auch kleinteiliger: Die Verantwortlichen bei Publisher Bethesda und Entwickler id Software bieten im Shop sogar Farben gegen die Echtgeldwährung Platin an. Fünf Töpfchen virtueller Anstriche für Rüstungsteile kosten im Set 200 Platin – also rund zwei Euro. Immerhin: Lootboxen fallen auch bei den neuen Login-Belohnungen (wer das Spiel anschmeißt, wird belohnt) und bei Level-ups ab. Ja, Levels gibt's auch, auch wenn sie spielerisch keinerlei Auswirkungen haben.

Runen gegen Fummel

Direkt an die Kosmetik lehnt sich das neue Runensystem an. Wer eine Rune findet (natürlich in einer Lootbox), kann sie im Runenbuch ablegen und erhält eine zusätzliche Herausforderung. So muss beispielsweise Held Keel fünf Mal den Titel »Rocket-Launcher-Gott« erhalten. Dafür müsst ihr aber in einer Runde zwanzig Abschüsse mit dem Raketenwerfer erzielen. Als Belohnung winkt in dem Falle eine weitere Lootbox. Wer alle Runenaufgaben bewältigt, erhält einen kompletten neuen Skin. Das heißt also im Umkehrschluss, dass wir in Quake Champions nicht zwingend Geld ausgeben müssen, um wie der coolste Hecht im Karpenteich auszusehen. Das ist schön. Aber wir müssen dafür eben viel und gut spielen.

Wenn sich das Spiel diesbezüglich nicht mal selbst ein Bein stellt! Einsteiger bekommen auf die Mütze und verlieren schnell die Lust – auch daran, extra Kohle auszugeben. Vielen Serienfans hingegen dürfte der Kosmetikkram relativ egal sein, aber die damit verbundenen Mechanismen stehen dem unkomplizierten, schnellen Spielspaß eines Quakes recht breitbeinig im Weg. Hoffentlich findet id Software einen Mittelweg, der alle Parteien abholt. ★



Slash

Lebenspunkte: 100 / 100
Rüstung: 25 / 75
Geschwindigkeit*: 300 / 600
Aktive Fähigkeit: Plasma Trail
Passive Fähigkeit: Crouch Slide

Slash zieht eine Plasmaspur hinter sich her, die Schaden zufügt und auf Wunsch explodiert. Mit Crouch Slide rutscht sie über den Boden, wenn sie nach dem Sprung in die Hocke geht.

*Die Geschwindigkeit, wie sie im Spiel angegeben wird. Auf der offiziellen Seite stehen differenziertere Werte, die auch die Maximalgeschwindigkeit ausweisen.



Sorlag

Lebenspunkte: 175 / 175
Rüstung: 25 / 125
Geschwindigkeit*: 300 / 520
Aktive Fähigkeit: Acid Spit
Passive Fähigkeiten: Bunny Hop, Acid Fiend

Sorlags Säure richtet Schaden über Zeit an. Super, um damit enge Gänge vollzuschlabbern. Dank zweiter passiver Fertigkeit ist die Echse zudem immun gegen Säure.



Visor

Lebenspunkte: 150 / 150
Rüstung: 25 / 75
Geschwindigkeit*: 300 / 1600
Aktive Fähigkeit: Piercing Sight
Passive Fähigkeit: Full Sprint

Visor kann kurzzeitig durch Wände schauen. Dank Full Sprint beschleunigt er während des Strafe Jumpings nahezu unbegrenzt. Dadurch ist er ein besonders agiler Champion.