



EnDOSkopie – Quake

Description

1996 erschütterte ein Spiel förmlich die Game-Gemeinde: Mit **Quake** erschien der erste echte Ego-Shooter, der komplett in 3D gehalten war. Das hatte drastische Folgen.



Quake 1 in 640×480, Software Rendering

Die Spieleschmiede [id Software](#) machte schon Jahre zuvor immer wieder auf sich aufmerksam. Mit [Wolfenstein 3D](#) erschufen sie 1992 einen der ersten Ego-Shooter, der rund 2 Jahre später in Deutschland indiziert wurde. Mit [Doom](#) leiteten sie 1993 eine Revolution ein und katapultierten sich selbst damit in den Himmel der Spieleentwickler, auch wenn der Titel 1994 ebenfalls in Deutschland indiziert wurde.

Nachdem 1994 **Doom 2** das Gleiche bot wie sein Vorgänger, dauerte es noch weitere zwei Jahre, bis die Experten für kurzweilige Shooter etwas ganz Neues auf den Markt brachten. Quake! Im selben Jahr erschien das kultige Spiel [Duke Nukem 3D](#) von 3D Realms und wirkte, im Vergleich zu Quake, technisch wie ein Relikt aus einer längst vergangenen Zeit.

Umwerfende Technik

Während andere Hersteller noch mit Sprittechnik arbeiteten, hatte id Software bereits eine komplette, vollwertige 3D Engine, bei der Level, Objekte und Gegner komplett aus 3D Modellen bestanden. Das hatte zwar schon das ein Jahr zuvor veröffentlichte **Descent** drauf, doch während man im Spiel von Parallax Software mit und gegen leblos wirkende Raumschiffe durch 3D-Höhlen fliegen durfte und es manchen Spielern bei den kompletten 3D Flügen schlecht wurde, gab es in Quake echte menschenähnliche Wesen mit verschiedenen Animationen. Gut, aus heutiger Sicht wirken die 3D-Modelle so realistisch wie eckige Knetfiguren, aber damals stellten sie alles in den Schatten, was es im Bereich 3D gab.



Screenshot aus der Enhanced-Edition

Neben der Singleplayer-Kampagne gab es auch einen Mehrspielermodus, in dem man über das Netzwerk oder über das Internet mit anderen Spielern zocken konnte. Damit löste das Spiel einen regelrechten Boom beim Internet-Mehrspielermodus aus.

Dem verhalf nicht nur das Spiel selbst, sondern auch seine Modfähigkeit. Mit zusätzlichen Tools ließen sich eigene Level bauen, mit etwas technischem Wissen sogar Erweiterungen entwickeln. Der Entwickler musste nicht mehr jede Karte selbst bauen, die Spieler konnten endlich kreativ werden und ihre Ideen umsetzen. Durch die Vielzahl von Karten und Erweiterungen wurde das Spiel, bis heute (!) nie langweilig. Noch über 20 Jahre später gibt es immer wieder neue Karten, Kartenpakete und Neuerungen am Spiel. Für Quake wurden mehr als 1500 Einzelspielerkarten und eine ähnliche Anzahl von Deathmatch-Karten erstellt. Das ist Beispiellos!



Die Schwiegermutter kommt zu Besuch (Symbolbild). Screenshot aus der Enhanced-Edition

Die Quake-Engine, welche unter Anderem als *id-Tech 1* bekannt ist, war die Basis für weitere Technologien des Hauses und setzte auch außerhalb Standards. Im Kern basiert das Levelsystem von *3D GameStudio* heute noch auf dieser Technologie und deren Ideen.

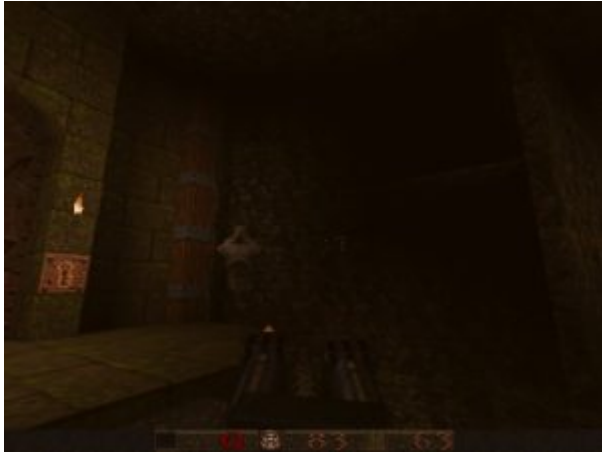
Umwerfendes Leveldesign

Quake war nicht nur technisch auf dem neusten Stand und setzte damit Maßstäbe. Heute noch vorzeigbar ist das grandiose Leveldesign. Nüchtern betrachtet geht es im Spiel, wie schon bei Doom, darum, alle Gegner zu töten, Schlüssel zu finden, Schalter zu betätigen und den Ausgang des Levels zu finden. Doch die Leveldesigner schöpfen die begrenzten Möglichkeiten gekonnt, wenn nicht gar perfekt aus. Die trickreiche, intelligente Levelarchitektur versetzt einen heute noch in Erstaunen. Die zahlreichen kleinen Rätsel, die Feinde, die immer wieder, aber dennoch unerwartet, direkt hinter einer verschlossenen Tür stehen und einen anfallen, die vielen Trigger... immer wieder schafft es das Spiel, zu schockieren, zu erstaunen und zu begeistern.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2016/10/Quake-I-Die-moegen-mich-nicht.mp4>

Dabei blieb Quake stets gradlinig. Keine freie Welt, kaum verschiedene Wege um zum Ziel zu kommen, aber stets unkompliziert. Auch heute noch gibt es viele Fans dieses Spielkonzepts und sehnen sich genau nach diesem alten, aber grandiosen Spielgefühl zurück.

Umwerfende Atmosphäre



Etwas verbesserte Grafik: Quake mit OpenGL.

Technik und Leveldesign sind nichts, wenn einen das Drumherum nicht einfängt. Das erkannte auch id Software und zauberte eine Atmosphäre, die damals seinesgleichen suchte. Das Spiel mit Licht und Schatten, die Effekte und vor allem die Soundkulisse beeindruckten nachhaltig und ziehen den Spieler selbst heute noch in seinen Bann. Das Sounddesign war für damalige Zeit hervorragend. Sehr gute Soundeffekte, ausgelöst vom Spieler und Gegner, mischten sich mit atmosphärischen Sounds, die einen das Blut in den Adern gefrieren ließen. Garniert wurde das Ganze mit einem Rock-Soundtrack der Band *Nine Inch Nails*, der sofort Kultstatus erlangte.



Das Date haben wir uns beide anders vorgestellt. Screenshot aus der Enhanced-Edition

Zur Technik und Akustik gesellte sich auch die scheinbare Weitläufigkeit. In den Gebäuden konnte man immer wieder nach Außen sehen und unter anderem einen surrealen Himmel erblicken. Das

tauchen unter Wasser gab dem Spiel eine weitere, sprichwörtliche Tiefe. Immer wieder hatte man den Eindruck, nur einen kleinen Teil einer unendlichen Welt zu erblicken. Diese Täuschung der Wahrnehmung setzten die Macher gekonnt ein, obwohl die tatsächliche Reichweite der Level stark limitiert war. Da fast jedes Level auf begrenztem Raum sehr dicht verpackt wurde, vergaß man schnell, dass man sich eigentlich in einem, aus heutiger Sicht, Mini-Level aufhielt, selbst wenn man einmal im Kreis lief, um den Schlüssel für den Ausgang zu suchen.

Zweckmäßige Handlung

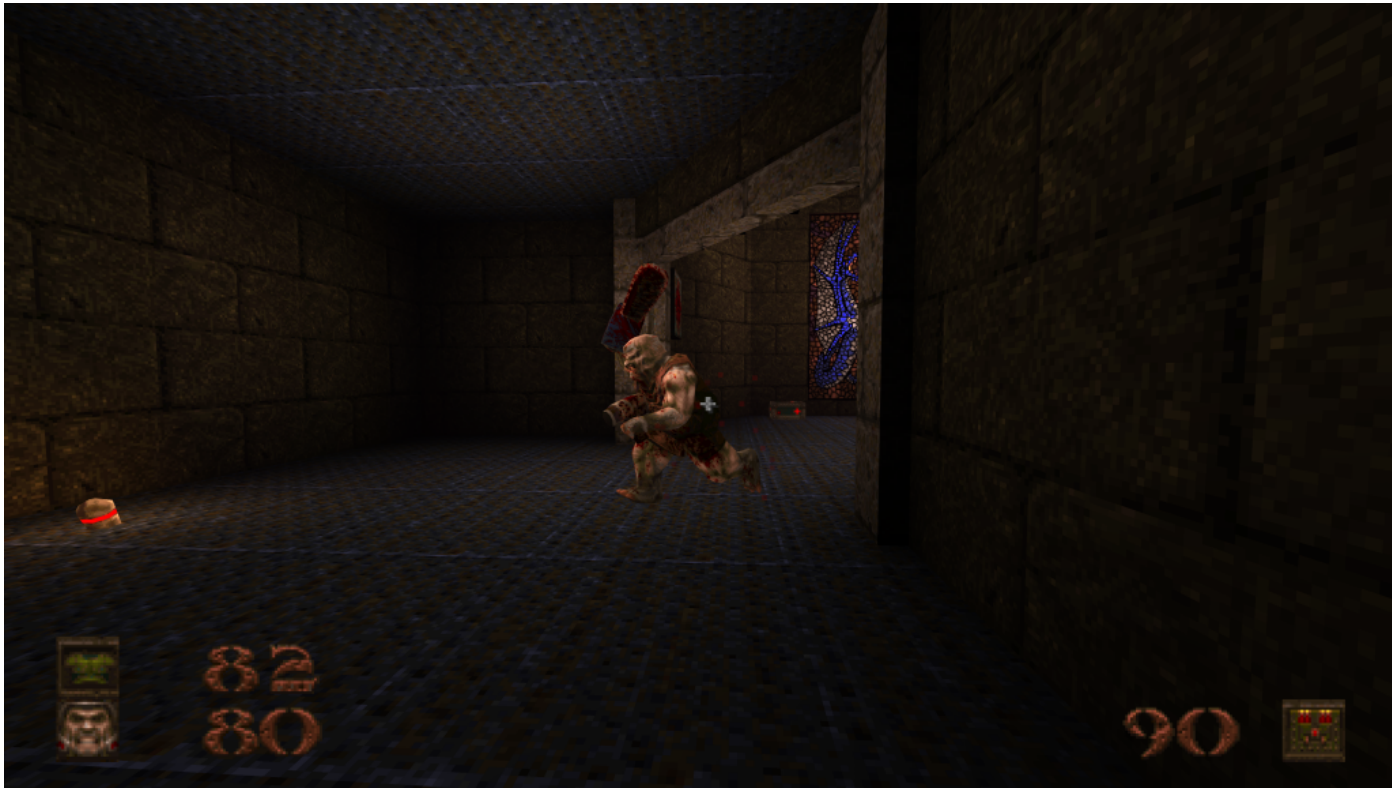
Das Ausdenken und erzählen einer Geschichte war noch nie die Stärke von id Software. Egal ob Wolfenstein, Doom oder Quake, die Handlung passte stets auf die Kante eines Bierdeckels – in Schriftgröße 24. Letztlich geht es immer darum, alles zu töten was sich einem in den Weg stellt um das Ende des Levels und irgendwann das Ende des Spiels zu erreichen. Auch die sogenannten Rätsel bestehen lediglich daraus, Schlüssel einzusammeln und Schalter zu betätigen. Im Prinzip hat sich seit dem ersten Wolfenstein bis zu Quake nichts getan. Das störte viele Tester schon damals und wäre heute noch ein massiver Kritikpunkt. **System Shock** zeigte bereits 1994, wie man eine Handlung innerhalb des Genres ordentlich erzählen kann, doch an id Software ging diese Entwicklung anscheinend vorbei. In **Quake II** versuchten sie zwar, eine mehr oder minder *ordentliche* Geschichte auf die Beine zu stellen, doch blieb es letztlich nur bei Intro und Outro.



Da wir gut bewaffnet sind, hält sich die Angst in Grenzen. Screenshot aus der Enhanced-Edition

Um nicht auf die eigenen Stärken, nämlich einer nahezu perfekt eingängigen Spielmechanik, verzichten zu müssen, zogen die Entwickler mit **Quake III** die richtigen Konsequenzen: Das Spiel wurde, wieder mit überlegener Technik, ein reines Multiplayer-Spiel, in dem man mit und gegen KI-Spielern trainieren oder ein unterbesetztes Spiel auffüllen konnte. Mit **Doom 3** versuchten sie 2004

erneut, den Spieler in eine Geschichte einzufangen, doch auch dieses Unterfangen scheiterte. Klar, die Spielmechanik war noch immer unverwüstlich und kurzweilig, aber das Erzählen einer Handlung innerhalb eines Spiels war, im Vergleich zur Konkurrenz, sehr dürftig.

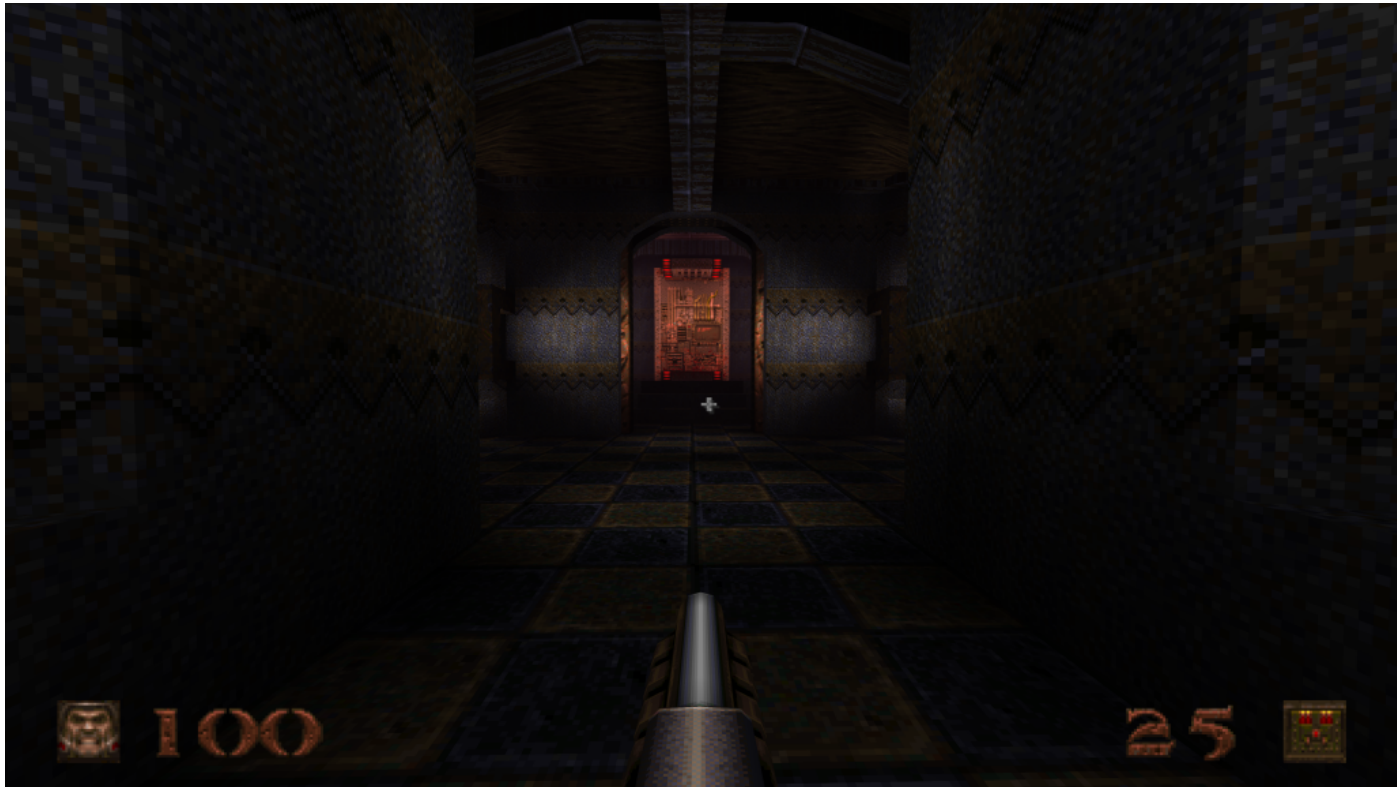


Der hatte wohl keine gute Kinderstube. Screenshot aus der Enhanced-Edition

Für id Software Fans stand dies nicht im Vordergrund. Spätestens seit dem ersten Doom war klar, was diese Spieler wirklich wollten. Eine coole Welt, eine unkomplizierte Spielmechanik, eine gute Atmosphäre und das alles eingebettet in einer sehr guten Technik.

Quake heute

Mit **Quake Champions** wurde 2016 ein direkter Nachfolger von Quake III angekündigt, was die Herzen aller hochschlagen lässt, die diesen unkomplizierten Multiplayer-Shooter mit seiner ganzen Geschwindigkeit liebten. Doch fast noch interessanter ist, dass selbst das so alte Spiel von Fans am Leben erhalten wird. Mit den Jahren wurde der ursprüngliche Softwarerenderer um einen GL-Modus erweitert. Fans entwickelten nicht nur zahllose Karten, sondern auch Textur-Pakete. Mit diesen sehen wenigstens die Oberflächen etwas zeitgemäßer aus.



Texturen und Lichter schaffen eine düstere Atmosphäre. Screenshot aus der Enhanced-Edition

Wie so viele alte Spiele kann man auch Quake heute noch käuflich erwerben. Unter anderem auf Steam bekommt man das Spiel bereits für wenige Euro und erhält dafür sowohl die Original-, als auch die GL-Fassung. Ein Wermutstropfen bleibt: Die Steam-Version enthält nicht die Musik des Originals, weswegen sich das Spiel ein wenig anfühlt, als würde man die gecrackte Version spielen. Spaß macht es dennoch und man kann dadurch sogar etwas besser die grandiose Soundkulisse genießen.

Zum Start der QuakeCon@Home 2021 am 19. August 2021 veröffentlichte Bethesda eine Remastered-Version von Quake für Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One und Xbox Series X/S-Konsolen, die von Night Dive Studios entwickelt wurde. Neben der Unterstützung für moderne Systeme und verbesserten Rendering-Techniken enthält die Remastered-Version, von der die meisten Screenshots im Artikel und die Videos stammen, die beiden Missionspakete *Scourge of Armagon* und *Dissolution of Eternity*. Außerdem enthält sie zwei von MachineGames entwickelte Episoden: die bereits veröffentlichte *Dimension of the Past* und eine neue namens *Dimension of the Machine*. Eine Portierung von *Quake 64* wurde ebenfalls vollständig über das neu eingeführte „Add-On“-Menü integriert.

In dieser Remastered-Version – auch *Enhanced-Edition* genannt – fühlt sich die Steuerung an wie in einem modernen Shooter. WASD und moderne Maussteuerung sind gewiss. Dies macht das alte Spiel noch einmal richtig flott.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2016/10/Unheimliches-Quake-I.mp4>

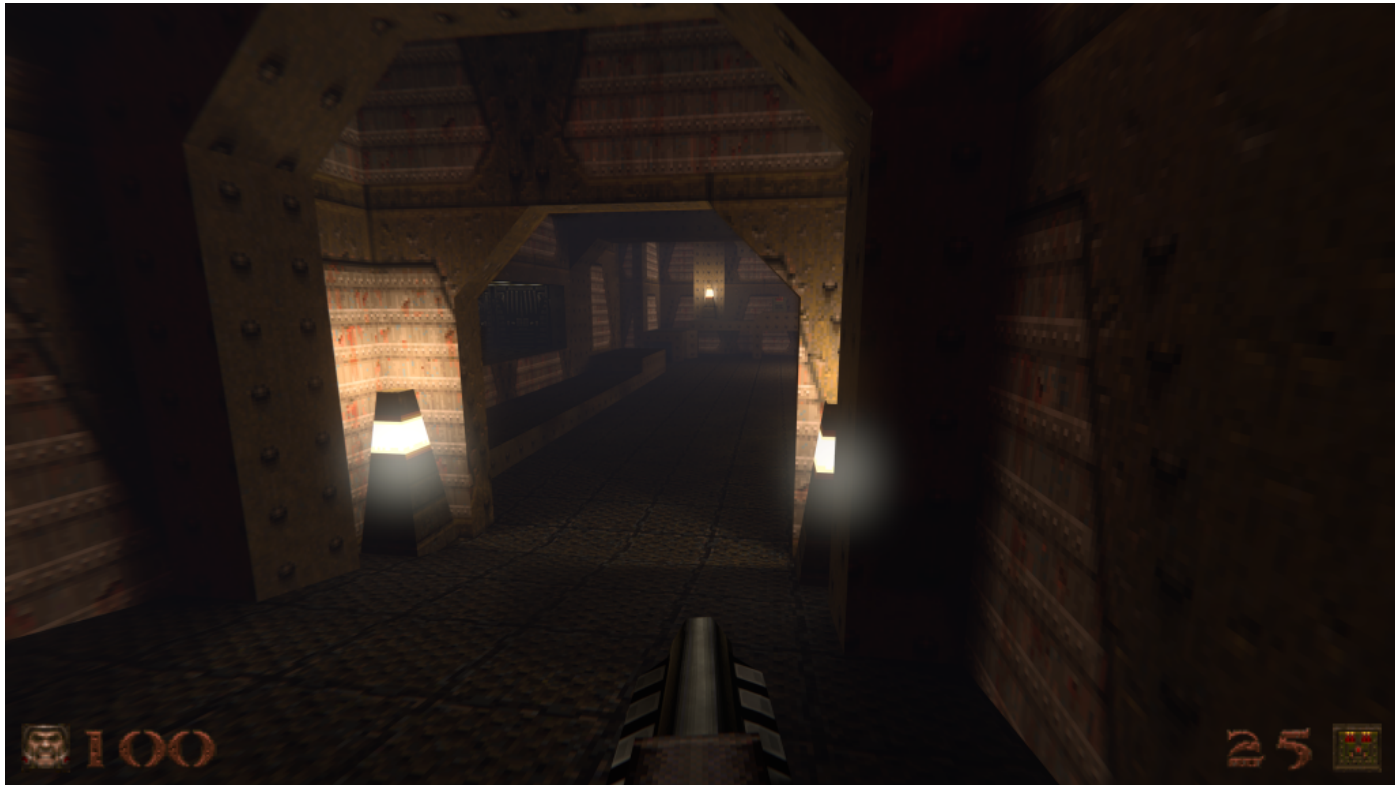
Wer die klassische Version spielen möchte, sollte sich unbedingt nach dem [Ultimate Quake Patch](#) umschauen. Sobald man vom reinen Retro-Look genug hat, lohnen sich die Verbesserungen und man sieht deutlich, was man aus der stark angestaubten Technik heute noch rausholen kann. Der Patch

liefert nicht nur verbesserte Texturen, sondern auch Musik und eine modernere Maussteuerung.



Quake mit dem Ultimate Patch wirkt deutlich moderner und verbessert.

Außerdem gibt es mittlerweile eine [RTX-Version](#), die ihre Stärken und Schwächen hat. Wer Lust hat und über eine entsprechende Grafikkarte verfügt, sollte dies unbedingt einmal ausprobieren.



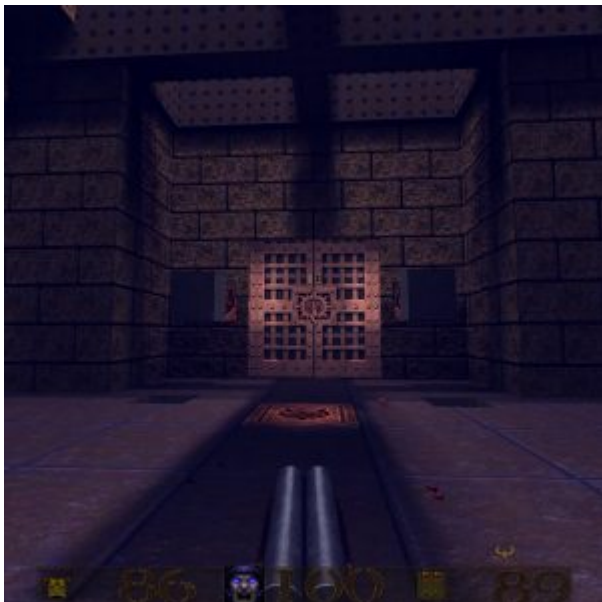
Die RTX-Version von Quake I

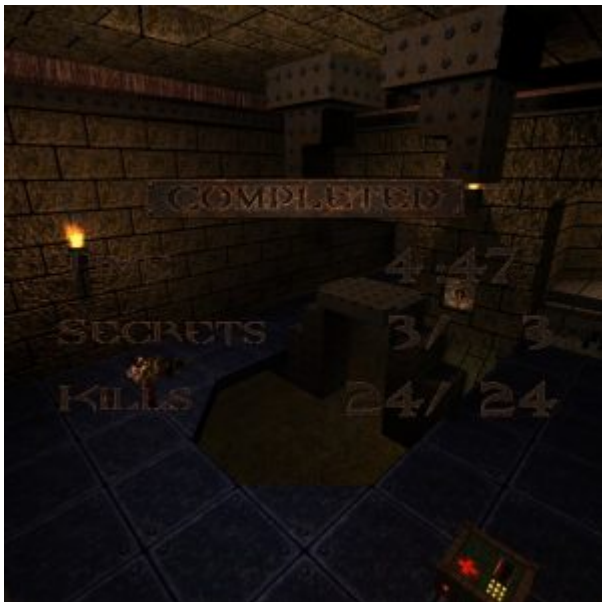
Galerie DarkPlaces engine Full HD







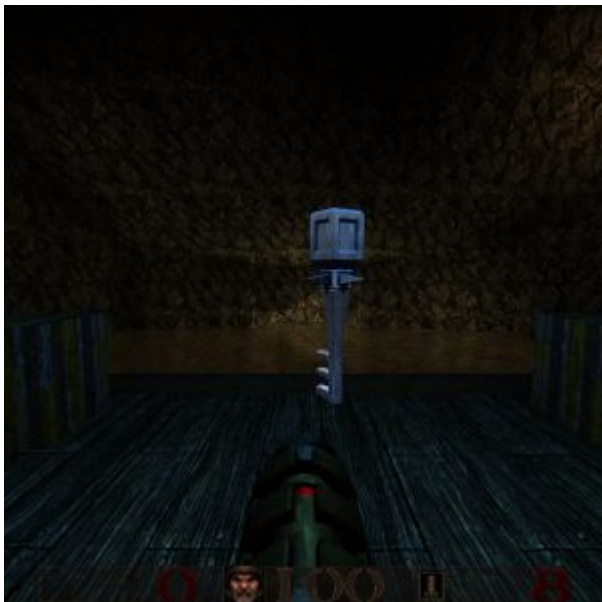


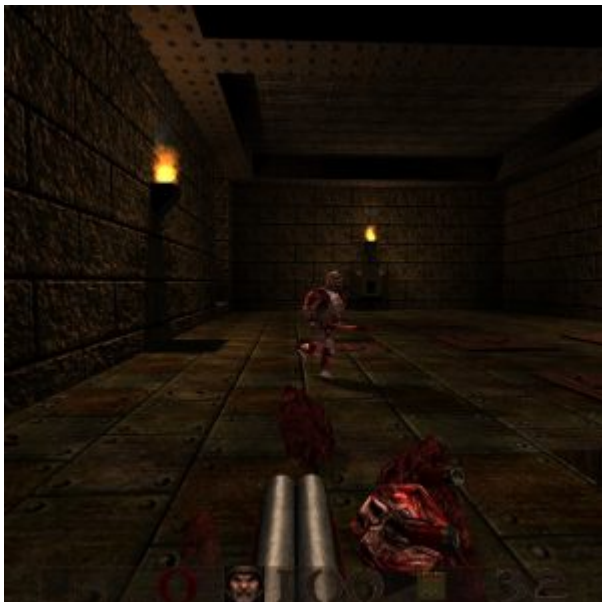














Weiterführende Links

[EnDOSkopie – Secret Agent](#)
[EnDOSkopie – Commander Keen](#)
[Lernkurven in Spielen](#)
[Die hohe Kunst des Rätseldesigns](#)

Externe Links

[Quake bei Moby Games](#)
[Quake bei Bethesda](#)

Date Created

28. Oktober 2016

Author
sven