Quake

# Böser Traum

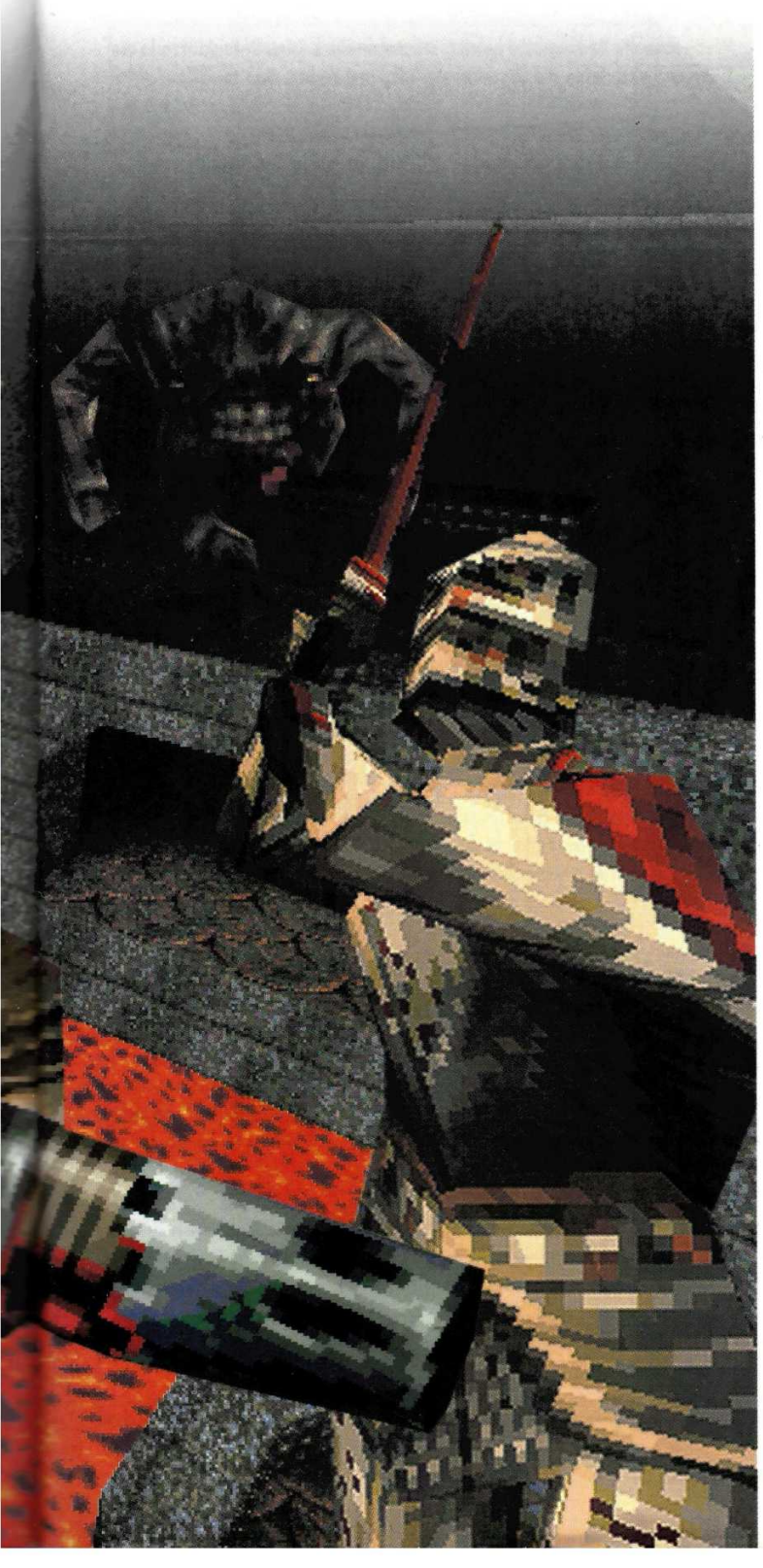
**Es gibt wohl kaum ein Spiel, das in den vergangenen zwölf Monaten so gespannt erwartet wurde wie Quake. Man will es einfach einmal gesehen haben, selbst wenn man mit dem Genre Actionspiele normalerweise nicht viel anfangen kann. Id Software steht einfach für richtungsweisende Software, die auf Neuentwicklungen anderer Spieleschmieden maßgeblichen Einfluß hat. Man kann also die Tage zählen, bis die ersten Plagiate den Markt überströmen - bislang wurde jedes Produkt von id Software gnadenlos kopiert. Deshalb ist Quake nicht nur für den Kunden, sondern für die gesamte Industrie von ganz besonderer Bedeutung.**



Id. Das hört sich ganz nach einer head-bangenden Rockband an. Tatsächlich ist id aber der Name der momentan angesagtesten Computerspielefirma", schrieb USA Today über id Software. Und das ist richtig. Am 24.6.1996 staute sich der Datenverkehr im Internet, denn die erst wenige Stunden zuvor fertiggestellte Shareware von Quake lag zum freien Download bereit. Und obwohl diese Version knapp 9 Megabyte in Anspruch nahm, war die Anzahl der Downloads immens hoch - innerhalb der ersten Woche raste der Ticker auf mehr als 250.000. An der deutschen Zeitschriftenlandschaft - außerhalb der Computerpresse - ging dieses Großereignis natürlich nicht spurlos vorüber. Unter den Headlines „Metzelei auf dem Monitor" (Stern) und „Den kleinen Horror laden" (Spiegel) fanden sich Artikel in den bekanntesten Nachrichtenmagazinen. Was ist also dran am Hype um Quake?

## Die Story ist nebensächlich

Zunächst zur Story. Wir befinden uns in ferner Zukunft. Die Weltregierung sieht eine ihrer größten Errungenschaften, das Slipgate, in Gefahr. Das Slipgate erzeugt eine Art Erdbeben im Zeitkontinuum, mit dessen Hilfe man Personen und Gegenstände in Sekundenbruchteilen zu einem anderen Punkt auf dem Erdball „beamen" kann. Seit ein paar Wochen wird unser Planet aber von schrecklichen Ereignissen erschüttert: Bomben-Attentate sind plötzlich an der Tagesordnung, und sogar komplette Atomreaktoren verschwinden





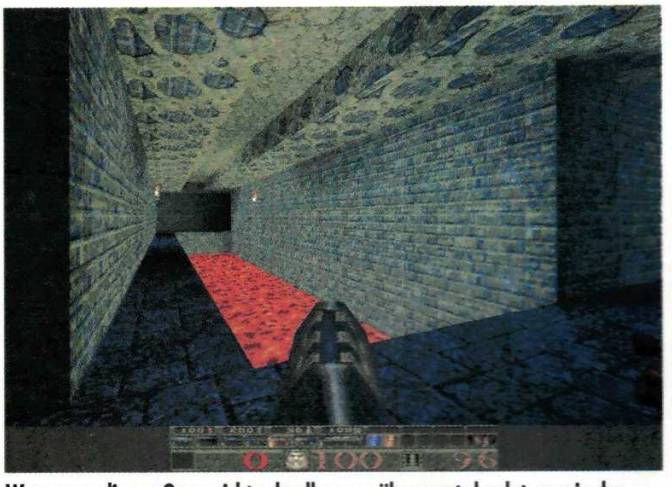
**Die Zauberer kennen kein Pardon. Die grünen Energiestrahlen treiben den Spieler oft zum Wahnsinn, und selbst die Flucht ins Wasser ist aussichtslos.**



**Hier bekämpfen sich eine Spinne und ein Schwertmeister gegenseitig. Diese Auseinandersetzung sollte man erst einmal abwarten - Munition sparen!**



**Shambler lauern oft in der Nähe des Levels-Ausgangs. Deshalb sollte man mit der Munition immer sparsam umgehen, um für den Schluß noch Reserven zu haben.**

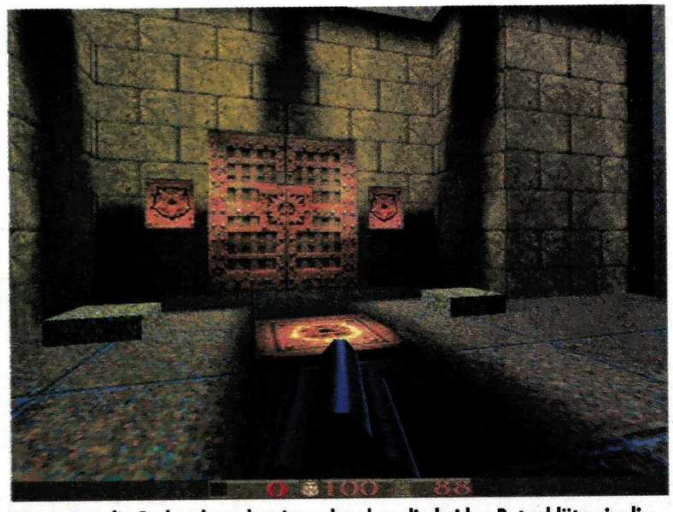


**Wenn man diesen Gang nicht schnell genug überquert, landet man in der siedend heißen Lava. Quake zeichnet sich auch durch fiese Fallen aus.**

auf mysteriöse Art und Weise. Es wird vermutet, daß eine durchtriebene Organisation, von der Regierung Quake genannt, hinter das Geheimnis der Slipgates gekommen ist und diese nun voll ausnutzt, um eine Invasion zu starten. Die Weltregierung möchte endlich wissen, mit wem sie es zu tun hat und schickt deshalb Sie in die Höhle des Löwen, um herauszufinden, wer sich hinter Quake verbirgt...
Die Hintergrundgeschichte ist nicht besonders aufregend oder originell, aber man ist ja nichts anderes von id Software gewöhnt. Die Jungs aus Texas sind eben nur am Gameplay interessiert, die Story wird erst kurz vor Schluß - quasi unter Zwang - erfunden und implementiert.

### Ein Spiel für Puristen

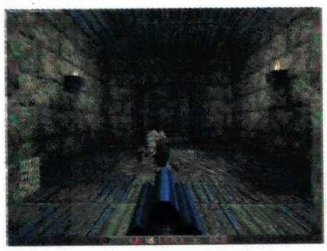
Quake ist sehr puristisch. Das wird schon nach den ersten Spielminuten klar. Gimmicks wie kleine Einschußlöcher in den Wänden oder explodierende Waschbecken sucht man vergeblich. Id Software hat in zahlreichen Interviews immer wieder betont, daß solche Finessen anfangs recht nett, aber auf Dauer bei einem Actionspiel eher überflüssig sind. Das klingt zwar ein wenig überheblich, jedoch muß man den Texanern letztlich zustimmen.
In puncto Gameplay hat id Software wieder ganze Arbeit geleistet. Daß man bei Quake springen und nach oben bzw. unten sehen kann, hat wohl jeder erwartet - das bietet mittlerweile jedes zweitklassige 3D-Actionspiel und gehört deshalb zum guten Ton. Es ist aber die Art und Weise, wie man sich in der Umgebung bewegen kann, die das Spiel von der hochkarätigen Konkurrenz abhebt. Man kann sich zielgenau auf kleinste Vorsprünge fallen lassen; sich im Sprung herumzudrehen und gleichzeitig zu schießen, funktioniert ebenfalls mit faszinierender Leichtigkeit. Verantwortlich für das „realistische Spielgefühl" ist zum größten Teil die neue



**Wenn man die Bodenplatte betritt, schweben die beiden Betonklötze in die Höhe und aktivieren die Druckknöpfe links und rechts. Das Tor öffnet sich.**



**Noch sieht alles ganz friedlich aus...**



**...doch plötzlich taucht ein Oger...**



**...aus der Schlammpfütze auf.**

## Die Widersacher

Alle Monster bei Quake bestehen aus mit Texturen überzogenen Polygonen. Es handelt sich also nicht um zweidimensionale Sprites, sondern um „dreidimensionale" Figuren.



**Dämon**
Diese Ausgeburt der Hölle nähert sich dem Spieler mit großen, unberechenbaren Sprüngen und schlägt dann erbarmungslos zu.



**Feuerdämon**
Der Endgegner der Shareware ist mit konventionellen Waffen kaum zu besiegen, Sie müssen schon zu einigen Tricks greifen.



**Zombie**
Die Untoten richten zwar keinen großen Schaden an, müssen aber „vollständig zerstört" werden, damit sie nicht mehr auftauchen.



**Rottweiler**
Die Wachhunde halten sich zunächst zurück, um dann im richtigen Augenblick blitzschnell mit einem riesigen Satz zuzuschlagen.



**Oger**
Dieser Spießgeselle verfügt über eine Kettensäge für den Nahkampf. Aus größerer Entfernung wirft er unberechenbare Granaten.



**Shambler**
Der Shambler kann mit Raketen kaum verletzt werden. Man muß gegen das Blitze schleudernde Wesen schon konventionelle Waffen anwenden.



**Kampfdroid**
Die Androiden verfügen über ein normales Gewehr und erweisen sich als schlechte Schützen. Nur in der Gruppe wirklich gefährlich.



**Zauberer**
Die Magier können fliegen und sogar tauchen. Ihre einzige und deshalb sehr starke Waffe sind leuchtend grüne Energiestrahlen.



**Ritter**
Diese angehenden Schwertmeister bewegen sich unglaublich schnell, und vor allem im Team sind sie sehr schwer zu besiegen.



**Spinne**
Die Spinne schleudert ferngelenkte Feuerbälle, vor denen es eigentlich kaum ein Entkommen gibt. Schnelle Haken schlagen!



**Schwertmeister**
Die Schwertmeister schlagen unnachgiebig zu. Das Schwert kann aber auch als Fernwaffe genutzt werden: es spuckt Feuer!



**Laserdroid**
Diese Androiden sind schon zielsicherer und verfügen vor allem über eine höhere Schußkraft - sie greifen mit einem Laser an!

# Specs & Tecs

## SOUND

**Unterstützte Soundkarten**
Quake unterstützt alle SoundBlaster-kompatiblen Soundkarten. Es muß lediglich die Umgebungs-Variable „SET BLASTER" gesetzt sein. Auch mit exotischen Karten gab es auf unseren Testgeräten keine Probleme.

**Anzahl der Musikstücke**
Quake verzichtet völlig auf Hintergrundmusik. Allerdings wurde ein CD-Player integriert, so daß man seine eigene Lieblingsmusik dazu einlegen kann.

## GAMEPLAY

**Unterstützte Eingabegeräte**
Man spielt Quake normalerweise über Tastatur, aber auch Maus bzw. Joystick werden akzeptiert. Die Kalibrierung des Joysticks funktioniert einwandfrei, die Geschwindigkeit der Maus läßt sich einstellen.
Anzahl der Monster: 14
Anzahl der Waffen: 8
Schwierigkeitsstufen: 4
sonstige Funktionen:
Quick-Save
diverse Cheats

## MULTIPLAYER

Quake zeichnet sich, wie seine Vorgänger, vor allem durch den ausgezeichneten Multiplayer-Modus aus. Die Netzwerkunterstützung funktioniert einwandfrei, in der Shareware können vier Spieler gegeneinander antreten. Wie viele Spieler in der fertigen Version zocken können, steht noch nicht fest, man geht aber von mindestens acht aus.
Netzwerk: ja
Nullmodem: 2 Spieler
Modem: 2 Spieler

## HARDWAREANFORDERUNGEN

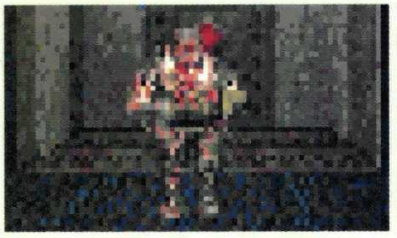
Die folgenden Angaben gehen davon aus, daß ein absolut flüssiger Spielablauf gewünscht wird. Wer mit weniger Bildern pro Sekunde zurechtkommt, kann auch auf einer schwächeren Maschine spielen.

| | |
|---|---|
| **Pentium 60** | 320x200 |
| **1 MB Grafikkarte** | 360x200 |
| **8 oder 16 MB RAM** | |
| **Pentium 90** | 360x200 |
| **2 MB Grafikkarte** | 320x240 |
| **8 oder 16 MB RAM** | 360x240 |
| **Pentium 133** | 400x300 |
| **2 MB Grafikkarte** | 360x480 |
| **8 oder 16 MB RAM** | 512x384 |
| **Pentium 166** | 640x350 |
| **2 MB Grafikkarte** | 640x400 |
| **8 oder 16 MB RAM** | 640x480 |

Die Ergebnisse sehen je nach Rechnersystem sehr unterschiedlich aus, deshalb hat id Software auch eine riesige Palette an verschiedenen Modi integriert - so läßt sich die Auflösung perfekt an den Rechner anpassen. Wichtig! Mit dem Sci-Tech Display Doctor (auf der aktuellen Cover-CD-ROM) ließen sich wesentlich bessere Ergebnisse erzielen, die Grafik wurde bedeutend schneller. Allerdings ist die Beschleunigung stark konfigurationsabhängig. Auf einem Rechner fällt Sie stark aus, auf einem anderen weniger. Unbedingt ausprobieren!

## DETAILSTUFEN

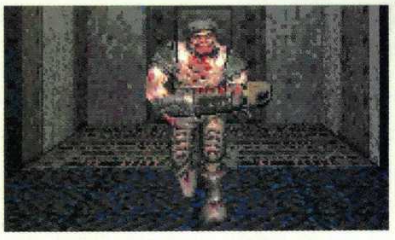
Mit Hilfe der Detailstufen können Sie herausfinden, wie Quake auf Ihrem Rechner aussehen wird. Sie müssen nur einen Blick auf die Übersicht „Hardwareanforderungen" werfen.

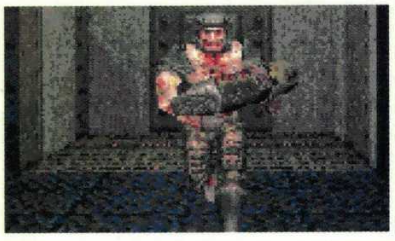








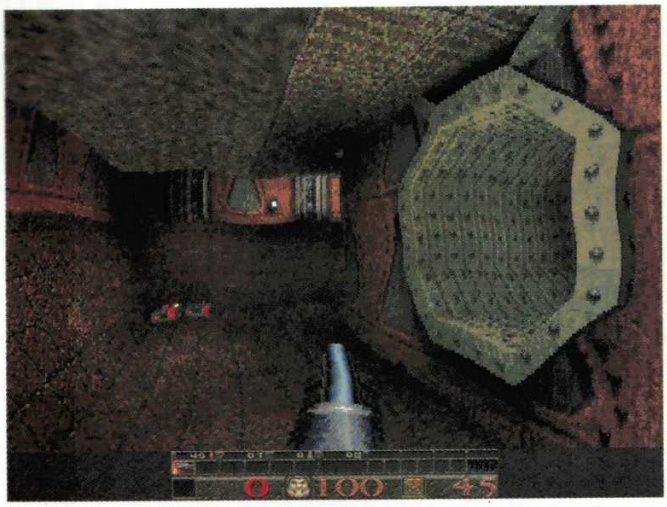

| DOKUMENTATION | SPIELSTEUERUNG | INSTALLATION | MULTIPLAYER | SCHWIERIGKEIT |
|---|---|---|---|---|
| Noch liegt uns kein Handbuch vor, allerdings gibt es nicht allzu viele Dinge, die dort beschrieben werden könnten: Quake ist ein reines Actionspiel ohne überflüssige Schnörkel. | Die Anzahl der Tasten, die man ständig braucht, reduziert sich während des Spiel auf vier bis fünf. So bleibt man ständig konzentriert und muß nicht auf der Tastatur herumsuchen. | Absolut problemlos, sowohl unter DOS als auch Windows 95. Es gilt jedoch zu beachten, daß Quake unter DOS sehr viel schneller läuft, da schließlich mehr RAM zur Verfügung steht. | Die übersichtlichen Menüs gestatten einen schnellen Einstieg in ein Multiplayer-Spiel. Auch Teamplay ist möglich, und man kann einzelnen Spielern verschiedene Farben zuweisen. | Drei Schwierigkeitsstufen (plus ein versteckter Nightmare-Modus) gestatten dem Spieler, Quake den eigenen Fähigkeiten genau anzupassen. Der Frust-Faktor hält sich in Grenzen. |
| — | SEHR GUT | SEHR GUT | SEHR GUT | GUT |



Der Raum ist so dunkel, daß man die Bedrohung nicht genau erkennen kann...



...betritt man den Raum vollständig, so senkt sich eine Plattform von oben herab.



Unter Wasser wird der Blickwinkel ein wenig verzerrt, um die Umgebung möglichst realistisch darzustellen - ein sensationeller Spezialeffekt.

## Die Gegenstände

Neben den üblichen Erste Hilfe- und Munitions-Kästen gibt es bei Quake auch noch ein paar spezielle Gegenstände, mit denen sich besonders schwierige Stellen leichter überwinden lassen.



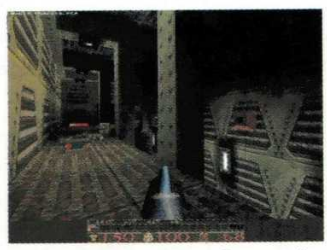
**Quad-Damage**
Wie der Name schon sagt, vervierfacht sich der Schaden, den sie mit einer Waffe anrichten. Auch der Radius wird größer.



**Invisibility Ring**
Mit diesem Ring werden Sie für alle Gegner (das gilt auch für`s Deathmatch) unsichtbar. Nur Ihre Augen kann man erkennen.



Man kann von verschiedenen Ebenen aus unter Beschuß genommen werden.



An dieser Laser-Falle muß man sich sehr geschickt vorbeimanövrieren.

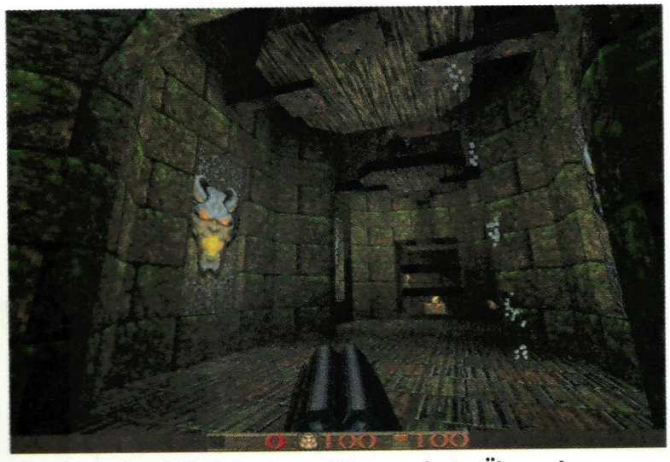
Engine. Es wird einem anfangs nicht so recht bewußt, aber der „Bildschirm neigt sich ein wenig", wenn man mit hoher Geschwindigkeit um die Ecke rast. Dadurch wirkt Quake noch lebensechter.
Wie gesagt, der Charakter kann fast alles - bis auf eine Kleinigkeit: er kann nicht kriechen. Dazu meint Mike Wilson: „Kriechen führt dazu, daß man sich im Deathmatch gegenseitig auflauert. Und es gibt nichts, was wir mehr verurteilen. Es verbessert nicht das Gameplay." Über diese Aussage läßt sich bestimmt streiten. Tatsache ist jedoch, daß wir es beim Test kaum vermißt haben - man braucht es wirklich nicht.

### Hohes Spieltempo

Die Künstliche Intelligenz gibt kaum Anlaß zur Kritik. JEDES Monster verfolgt den Spieler auf Schritt und Tritt - unnachgiebig, bis eine Entscheidung herbeigeführt wird. Trotzdem laufen sie dem Spieler aber nicht ins blanke Messer, sondern verschanzen sich hinter Türen oder Felswänden, wenn diese Position günstiger erscheint. Durch diese beiden Eigenschaften wird das Spieltempo natürlich sehr viel höher, die Atmosphäre aber gleichzeitig beklemmender - hinter jedem Vorsprung kann sich schon wieder ein fieser Halunke verstecken.

### Grafik? Geschmacksache!

In puncto Grafik werden sich bei Quake sicherlich die Geister scheiden. Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß zahlreiche Konkurrenten gerade in Bezug auf die Anzahl der Farben wesentlich mehr zu bieten haben (einige Kritiker flachsten nach dem Erscheinen der Shareware: „Gibt es jetzt auch schon eine Steuer auf Farben?"). Man kann diesem Punkt aber auch etwas Positives abgewinnen, denn in vielen anderen Spielen wirken die einzelnen Szenarien wie das Innenleben eines Krankenhauses: aalglatt, steril und keimfrei. Das soll nicht heißen, daß diese Spiele nun schlechter sind, allerdings erzeugt Quake eine andere, düstere Atmosphäre. Die Umgebung hinterläßt wirklich einen dreckigen, verwüsteten und schauderlichen Eindruck. Diese Empfindung wird vom Sound tatkräftig unterstützt: die Waffen der Schwertkämpfer klirren im Gefecht, die Kettensäge röhrt wie selten zuvor, und auch die Schußwaffen klingen extrem realistisch. Dafür wurde aber zum ersten Mal auf einen Soundtrack verzichtet. Wer al-



**Wenn man sich in Sicherheit wiegt, erlebt man oft eine Überraschung. Hier wird man plötzlich von einem Oger, der auf einer Plattform steht, unter Beschuß genommen.**

## Vier Welten

Quake kann unter anderem durch das hervorragende Level-Design überzeugen. Fallen, Aufzüge und schwebende Plattformen sorgen ständig für Abwechslung. Apropos Abwechslung. Quake bietet nicht nur dunkle Gänge und Labyrinthe, sondern auch riesige Unterwasser-Welten (in denen man ständig auftauchen muß, um Luft zu schnappen) und Levels mit geringer Gravitation (ein Sprung kann hier schnell in den Klauen eines Monsters enden). Folgende Welten können zu Beginn des Spiels angewählt werden:



**Id Software hat sich dazu entschlossen, diese Episode als Shareware auf den Markt zu bringen. Sie setzt sich aus Levels zusammen, die von verschiedenen Designern entwickelt wurden. Ein Tutorial weist den Spieler auf Besonderheiten hin.**



**John Romero ist der Designer der zweiten Episode. Sowohl optisch (Architektur) als auch inhaltlich (Gegner) wird eine düstere, mittelalterliche Atmosphäre geschaffen. Die Schwertmeister erweisen sich als unerbittliche Widersacher.**



**Die „Unterwelt" wurde von American McGee in Szene gesetzt. Die metallische Spielumgebung bietet in Verbindung mit zahlreichen Lavaströmen sehr viel Raum für hinterhältige Fallen, in die man nur allzuleicht hineintappt.**



**Sandy Petersons Episode zeichnet sich durch Licht- und Schatteneffekte aus. Viele Monster halten sich in dunklen Nischen und Winkeln versteckt, um dann erbarmungslos aus dem Nichts anzugreifen. Die letzte und schwerste Episode.**

so während des Spiels Musik hören möchte, muß schon eine eigene CD einlegen: um die Angelegenheit zu vereinfachen, hat id Software einen CD-Player integriert, der sich automatisch aktiviert, sobald eine Musik-CD eingelegt wird. Ein ganz besonderes Lob verdient die Gestaltung der Monster. Sie wirken lebendiger als in jedem anderen Spiel, handelt es sich doch um echte 3D-Figuren und nicht um platte 2D-Wesen. Vergleichbar ist diese Technik mit Virtua Fighter PC: die Monster bestehen grundsätzlich aus Polygonen, die mit feinen Texturen belegt werden. Dadurch wirken sie sehr viel plastischer und realistischer. Einzelne Körperteile lassen sich erkennen, und wenn man um einen Widersacher herumläuft „dreht sich dieser nicht mit", sondern behält seine Blickrichtung zunächst bei. So kann man völlig neue Taktiken herausarbeiten, und der Computer ist kein übermächtiger Gegner mehr: der alte Vorteil, daß sich der Computer nicht zum Spieler umdrehen muß, fällt also flach. Bei Quake sind Spieler und Computer gleichberechtigt.

### Hohe Mindestanforderung

All diese Finessen - und dazu gehören auch dynamische Lichteffekte, die ebenfalls integriert wurden - nagen natürlich an der Rechenleistung. Deshalb sind hohe Auflösungen nur auf schnellen Konfigurationen möglich (sprich: Pentium 133). Aber id Software ist zumindest so fair, „ältere" Rechner (486er) von vornherein auszuschließen: „Dieses Spiel ist für Pentium only!" - und auf solch einem System macht es wirklich Spaß.

**Oliver Menne** ■

## Statement



Lange Zeit hatte man den Eindruck, daß sich id Software mit Quake nicht so recht auf den Markt traute, weil die Konkurrenz in diesem Marksegment überraschend groß geworden ist. Pustekuchen! Die 3D-Profis aus Texas haben sich von allen Unkenrufen nicht beeindrucken lassen, sondern im stillen Kämmerlein weiter an Quake gefeilt. Und das Resultat kann sich sehen lassen: die hohe Spielbarkeit, das faszinierende Leveldesign, das selbst im 25. Level noch nicht langweilig wird, und die kaum in Worte zu kleidende Atmosphäre machen Quake zu einem außergewöhnlichen Spiel. Nur die übertriebene Art der Gewaltdarstellung ist für schwache Gemüter sicherlich abstoßend.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| VGA | Tastatur |
| SVGA | Maus |
| DOS/WIN 3.1 | Joystick |
| WIN 95 | SoundBlaster |
| HD 40 MB | General Midi |
| CD 40 MB | Audio |

**REQUIRED**
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**
Pentium 166, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**
Netzwerk, Modem, Nullmodem

## RANKING

3D-Actionspiel

| | |
|---|---|
| Grafik | 92% |
| Sound | 70% |
| Handling | 95% |
| **Spielspaß** | **92%** |

| | |
|---|---|
| Spiel | englisch |
| Handbuch | englisch |
| Hersteller | id Software |
| Preis | ca. DM 100,- |
| CD-Advantage | ungenügend |