Quake

Rubrik: Spiele

Quake ist ein Ego-Shooter, der am 22. Juni 1996 vom US-amerikanischen Entwicklerstudio id Software veröffentlicht wurde. Das Computerspiel gilt als Meilenstein der Videospielgeschichte und war insbesondere für seine fortschrittliche 3D-Grafik, seine schnellen Mehrspieler-Gefechte und seine große Bedeutung für die Entwicklung der LAN-Party-Kultur bekannt.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines bewaffneten Soldaten, der sich durch düstere, labyrinthartige Spielwelten kämpfen muss. Dabei trifft er auf zahlreiche Monster und andere Gegner, die mit unterschiedlichen Waffen bekämpft werden können. Zu den bekanntesten Waffen gehören die Schrotflinte, der Raketenwerfer und die sogenannte Lightning Gun, die einen kontinuierlichen Energiestrahl abfeuert.

Im Gegensatz zu vielen früheren Ego-Shootern wie Doom oder Duke Nukem 3D verwendete Quake eine echte dreidimensionale Grafik-Engine. Sowohl die Spielumgebungen als auch die Gegner bestanden aus dreidimensionalen Polygonmodellen. Dadurch konnten Räume, Brücken und andere Strukturen wesentlich freier gestaltet werden als bei den zuvor üblichen Grafiktechniken. Auch das Zielen und Bewegen in der Vertikalen spielte eine größere Rolle.

Die sogenannte Quake-Engine wurde unter der Leitung von John Carmack entwickelt und stellte für damalige Computer hohe Anforderungen. Während die ursprüngliche Version hauptsächlich auf Software-Rendering setzte, ermöglichte die später veröffentlichte Variante GLQuake eine hardwarebeschleunigte Darstellung über OpenGL. Dadurch konnte Quake von der zunehmenden Verbreitung leistungsfähiger 3D-Grafikkarten profitieren.

Besonders auf LAN-Partys entwickelte sich Quake zu einem der beliebtesten Mehrspieler-Spiele der 1990er-Jahre. Im sogenannten Deathmatch konnten Spieler über ein lokales Netzwerk gegeneinander antreten. Dabei ging es darum, innerhalb einer festgelegten Spielzeit möglichst viele Gegner auszuschalten. Schnelle Reaktionen, präzises Zielen und die Kenntnis der einzelnen Spielkarten waren entscheidend für den Erfolg.

Im Unterschied zu Doom setzte Quake bei der Netzwerkkommunikation auf das TCP/IP-Protokoll und konnte dadurch auch über das Internet gespielt werden. Die Computer wurden auf frühen LAN-Partys beispielsweise über BNC-Koaxialkabel oder später über Ethernet-Hubs miteinander verbunden. Mit zunehmender Verbreitung leistungsfähiger Switches wurden die Netzwerkverbindungen schneller und zuverlässiger.

Eine wichtige Weiterentwicklung war QuakeWorld, das Ende 1996 veröffentlicht wurde. Diese speziell für Netzwerkspiele optimierte Version verbesserte das Spielverhalten bei höheren Übertragungsverzögerungen. Dadurch wurde das Spielen über langsamere Internetverbindungen deutlich angenehmer.

Quake trug außerdem wesentlich zur Entstehung des professionellen Wettkampfspielens bei. Organisierte Turniere, Ranglisten und Spielergruppen, sogenannte Clans, wurden zunehmend populär. Besonders bekannt wurde das 1997 veranstaltete Turnier Red Annihilation, bei dem der Sieger Johnathan „Fatal1ty“ Wendel nicht beteiligt war: Gewonnen wurde das Turnier von Dennis „Thresh“ Fong, der als Preis einen Ferrari des id-Software-Mitgründers John Carmack erhielt.

Auch die Möglichkeit, eigene Spielinhalte zu entwickeln, trug zur langfristigen Popularität bei. Spieler konnten zusätzliche Karten, Spielfiguren und Modifikationen erstellen. Die Spielmechanik ließ sich unter anderem mit der speziell entwickelten Programmiersprache QuakeC verändern. Aus dieser Modding-Szene entstanden zahlreiche Erweiterungen und neue Spielideen, darunter frühe Varianten von Team Fortress.

Auf Quake folgten mehrere Nachfolger, darunter Quake II aus dem Jahr 1997 und Quake III Arena aus dem Jahr 1999. Insbesondere Quake III Arena konzentrierte sich stark auf schnelle Mehrspieler-Gefechte und wurde ebenfalls zu einem bekannten Titel auf LAN-Partys und bei E-Sport-Turnieren.

Quake gilt heute als einer der wichtigsten Ego-Shooter der 1990er-Jahre. Mit seiner echten 3D-Grafik, der fortschrittlichen Netzwerktechnik und den umfangreichen Modding-Möglichkeiten beeinflusste es zahlreiche spätere Computerspiele und prägte die Entwicklung des Online-Gamings und des E-Sports.

Weiterführende Informationen

Doom, Duke Nukem 3D, LAN-Party, Ego-Shooter, Deathmatch, TCP/IP, OpenGL, E-Sport