

Quake Champions Saison 30: Ein Jubiläums-Update voller Feinschliff, Komfortfunktionen und Balance-Änderungen

Zum 30. Geburtstag von **Quake** und passend zur **30. Saison von Quake Champions** fällt das neue Update besonders umfangreich aus. In dem vorgestellten Video macht Leadhead schnell klar: Das ist nicht einfach nur ein neues Season-Paket mit ein paar kosmetischen Extras, sondern eines der umfassendsten Updates seit Langem. Im Mittelpunkt stehen **Quality-of-Life-Verbesserungen, lang gewünschte Features, Netzwerkoptimierungen, Gameplay-Anpassungen, Map-Änderungen** und ein **komplett kostenloser Battle Pass**.

Im Folgenden findest du eine ausführliche Inhaltswiedergabe des Videos in Form eines Blogbeitrags.

https://youtu.be/_OQA4wIAL1E

Ein kostenloser Battle Pass zum 30. Jubiläum

Eine der auffälligsten Neuerungen ist der neue **Battle Pass**, der in Saison 30 **vollständig kostenlos** verfügbar ist. Wer möchte, kann weiterhin einzelne Stufen kaufen, aber grundsätzlich ist der gesamte Fortschritt für alle Spieler frei zugänglich. Das ist besonders bemerkenswert, weil der Battle Pass auch Inhalte enthält, die bisher nur im Ingame-Shop erhältlich waren.

Passend zum Jubiläum kehren außerdem frühere **Quakecon-inspirierte Skins** zurück. Ganz am Ende des Battle Pass warten dann noch zwei besondere kosmetische Belohnungen. Auf **Stufe 100** gibt es den **Disintegrator** als neues kosmetisches Modell für den Raketenwerfer – eine Waffe, die ursprünglich einmal für **Quake 2: Ground Zero** vorgesehen war. Außerdem kehrt auf vielfachen Wunsch der **klassische Quake-3-Rocket-Launcher-Skin** zurück.

Auch **Last Judgment**, das bereits in Saison 29 optisch überarbeitet worden war, bekommt eine zusätzliche Option: Spieler können nun zwischen der neuen und der älteren Variante wählen. Auf **Battle-Pass-Stufe 95** wartet zudem das **Earth-Magic-Podium**, das dem Elder God **Goroth** gewidmet ist.

Mehr Freiheit bei Skins, Shadern und der Darstellung

Auch bei den Waffenkosmetika tut sich viel. **Alle grundlegenden Waffenshader sind nun kostenlos** für alle Spieler verfügbar. Darüber hinaus erhalten Waffen, die bisher nur die einfachen Shader hatten, nun ebenfalls zusätzliche Varianten wie **Camouflage**, **Elder God** und **Mastery**.

Eine besonders praktische Neuerung ist, dass sich **Waffenkosmetika jetzt pro Champion individuell festlegen lassen**. Das bedeutet: Man kann zum Beispiel mit **Visor** ein Quake-3-Waffen-Set verwenden und mit **Athena** ein Quake-2-Set – ganz nach persönlichem Geschmack.

Für Spieler, die kosmetische Effekte eher als störend empfinden, gibt es ebenfalls gute Nachrichten. In den Optionen lässt sich nun eine Einstellung aktivieren, mit der **alle kosmetischen Inhalte im Match ausgeblendet** werden. Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, sehen alle Spieler – einschließlich des eigenen Charakters – nur noch die **standardmäßigen Quake-Champions-Skins, Sounds, visuellen Effekte und Shader**. Ausgerüstete Vanity-Gegenstände bleiben dann nur noch in Lobby, Vor- und Nachmatch-Bildschirmen sichtbar.

Neue Komfortfunktionen: Waffen ausblenden, Zoom-Toggle, Threaded Input

Saison 30 bringt eine Reihe von Optionen, die sich viele Veteranen schon lange gewünscht haben. So können nun erstmals auch in **Quake Champions die First-Person-Waffenmodelle ausgeblendet** werden – eine Funktion, die man aus früheren Quake-Titeln bereits kennt.

Ebenfalls neu ist eine **Zoom-Toggle-Option**, die im Steuerungsmenü aktiviert werden kann. Das klingt nach einer kleinen Änderung, dürfte aber gerade für Spieler mit bestimmten Eingabegewohnheiten oder Vorlieben eine willkommene Erleichterung sein.

Besonders interessant ist die neue Einstellung für **Threaded Input**. Dabei wird die Mausverarbeitung auf einen **dedizierten CPU-Thread** ausgelagert, getrennt vom restlichen Spielgeschehen. In Kombination mit Verbesserungen bei der **Raw-Input-Verarbeitung** soll dies die Eingabeverzögerung reduzieren und das Spielgefühl deutlich direkter machen. Leadhead betont allerdings auch, dass diese Einstellung **nicht für Linux empfohlen** wird und ebenso problematisch sein kann bei Mäusen mit einer Polling-Rate von **4 kHz oder höher**.

Bessere HUD- und Sound-Rückmeldung im Match

Auch die Informationsvermittlung im Spiel wurde erweitert. So gibt es nun einen **neuen Death Marker für Teamkameraden**, der anzeigt, wo ein Mitspieler gestorben ist. Dadurch lässt sich schneller einschätzen, wo gerade gekämpft wird und aus welcher Richtung Gefahr droht. Diese Funktion kann im HUD-Menü ein- oder ausgeschaltet werden.

Dazu kommen neue **Audio- und visuelle Effekte**, die signalisieren, wenn der Gegner seine gesamte Rüstung verloren hat. Spieler können hier zwischen mehreren Soundvarianten wählen oder den Effekt komplett deaktivieren. Zusätzlich lässt sich jetzt auch ein **Treffersound für Gegner mit Rüstung** aktivieren – eine Funktion, die ursprünglich aus **Quake 4** bekannt ist.

Waffen- und Power-up-Drops in Teammodi

Eine der spielerisch bedeutendsten Neuerungen betrifft die Teammodi: **Waffen und Power-ups können jetzt fallengelassen werden**. Leadhead hebt hervor, wie wichtig diese Änderung vor allem für Modi wie **Sacrifice** ist. Bislang konnte man Power-ups nur sehr umständlich an Teamkameraden weitergeben – im Grunde nur durch den eigenen Tod und anschließendes Respawning. Das war unpraktisch und limitierte taktische Möglichkeiten erheblich.

Mit der neuen Drop-Mechanik eröffnen sich ganz neue strategische Optionen. Gerade im kompetitiven Bereich könnte das langfristig sogar dazu führen, dass sich Regeln und Meta verändern. Leadhead verweist darauf, dass in älteren Quake-Spielen längere Waffen-Respawnzeiten vor allem deshalb funktionierten, weil Waffen eben auch gedroppt werden konnten. Diese Designlogik kommt nun endlich auch in **Quake Champions** richtig zum Tragen.

Neue Sprachbefehle per Tastendruck

Ebenfalls neu sind **sechs Sprachkommandos**, die standardmäßig auf **F1 bis F6** liegen. Diese Befehle lösen nicht nur Voice-over-Kommandos aus, sondern schreiben zugleich entsprechende Nachrichten in den **All-Chat oder Team-Chat**. Damit wird die Kommunikation im Match zugänglicher und schneller, ohne dass Spieler manuell tippen müssen.

Blood Run wird angepasst

Mit Saison 30 erhält auch eine der traditionsreichsten und umstrittensten Karten in der Quake-Geschichte eine Änderung: **Blood Run** bekommt einen **neuen Teleporter**, der von **Tribal** in den **Nailgun-Raum** führt.

Diese Anpassung soll vor allem **übermäßig passives Spiel rund um die Light Armor** erschweren. Laut Leadhead behält die Karte zwar ihren klassischen defensiven Charakter im Duell, gibt dem angreifenden Spieler aber eine zusätzliche Möglichkeit, Druck aufzubauen. Gleichzeitig wird in Teammodi das dortige Power-up schwerer abzusichern, und auch im **Clan Arena** verliert dieser Bereich den Status einer nahezu uneinnehmbaren Festung.

Netzwerkverbesserungen und besseres Spielgefühl online

Ein sehr wichtiger Abschnitt des Videos dreht sich um die **Online-Performance** von Quake Champions, die in der Vergangenheit immer wieder kritisiert wurde. Saison 30 bringt laut Leadhead gleich mehrere technische Verbesserungen, die das Spiel für Spieler mit niedriger wie auch hoher Latenz angenehmer machen sollen.

Zu den Neuerungen gehören:

- **zuverlässigere Client-Side-Prediction bei Projektilen**
- **kein verzögerter Knockback mehr**
- **verbesserte Lag-Kompensation**

Leadhead beschreibt das neue Spielgefühl als schwer exakt in Worte zu fassen, meint aber, dass sich insgesamt **alles ein Stück reaktionsschneller** anfühlt.

Im Zuge dieser Verbesserungen wurde außerdem die frühere **160-Ping-Beschränkung bei der Serverauswahl im Matchmaking aufgehoben**. Das ist vor allem für Spieler aus Regionen mit kleinerer Community relevant, weil sie nun wieder leichter auf **NA- oder EU-Servern** spielen können, wo mehr Partien zustande kommen.

Änderungen am Spawn-System in Duellen

Auch das Champion- und Spawn-Balancing wird in Saison 30 deutlich überarbeitet. Im **Duellmodus** sollen überstürzte Angriffe direkt nach dem Respawn entschärft werden. Deshalb spawnen nun:

- **Medium-Champions mit 25 Rüstung**
- **Heavy-Champions mit 50 Rüstung**
- **Clutch als Ausnahme mit 75 Rüstung in allen Modi**

Das hat direkte Auswirkungen auf das Kampfgeschehen: Medium-Champions sind damit nach dem Respawn wieder durch **zwei Railgun-Treffer** ausschaltbar, was das frühe Spawn-Management und Kontrolle im Duell verändert.

Bewegungsanpassungen für klassische Strafe-Jump-Champions

Champions, die sich ausschließlich auf **klassische Quake-3-Strafe-Jumps** verlassen, erhalten ebenfalls eine Anpassung. Ihre **maximale Bewegungsgeschwindigkeit wurde erhöht**. In früheren Updates war diese Geschwindigkeit reduziert worden, um die erhöhte Grundgeschwindigkeit auszugleichen. Zwar blieben leichte Champions dadurch weiterhin die schnellsten Figuren, doch viele Medium-Champions fühlten sich auf größeren Karten zu träge an.

Genau dieses Problem soll nun behoben sein.

Ranger: Dire Orb wird grundlegend umgebaut

Besonders spannend sind die Änderungen an einzelnen Champions. **Rangers Dire Orb** wurde deutlich überarbeitet. Die Fähigkeit verursacht auf kurze Distanz jetzt **weniger Schaden**, um missbräuchliche Nahbereichs-Kombinationen und übertriebenen Burst-Schaden zu verhindern.

Im Gegenzug steigt der **Explosionsschaden mit der zurückgelegten Distanz** der Orb. Dazu kommt eine völlig neue Interaktion: Die Orb kann jetzt von **Ranger selbst, seinen Teamkameraden oder auch Gegnern zerstört** werden. Wenn das passiert, entsteht eine **großflächige Explosion**. Leadhead zieht hier den Vergleich zu den bekannten Kombomechaniken aus **Unreal Tournament**.

Death Knight wird stärker

Death Knight galt laut Leadhead trotz seiner Beliebtheit in bestimmten Regionen – etwa bei australischen Duel-Spielern – lange als einer der schwächeren Champions. Saison 30 stärkt ihn spürbar.

Sein **Flame Strike** setzt Gegner nun auch dann in Brand, wenn sie nur von der **Explosion** getroffen werden und nicht direkt vom Einschlag. Zusätzlich wurde der **Schaden über Zeit** von **6 auf 9 Schaden pro Tick** erhöht. Das dürfte seine Fähigkeit deutlich gefährlicher und verlässlicher machen.

BJ bekommt mehr Stealth-Potenzial

Auch **BJ Blazkowicz** wird angepasst, und zwar mit einem klaren Verweis auf die Stealth-Wurzeln der Wolfenstein-Reihe. Seine **Bewegungsgeschwindigkeit beim lautlosen Gehen** steigt von **160 auf 280**. Damit bewegt er sich nun sogar schneller als **Slash beim Schleichen in geduckter Haltung**. Das eröffnet BJ mehr Möglichkeiten, sich unauffällig zu positionieren oder

überraschend an Gegner heranzukommen.

Clutch wird gezielt abgeschwächt

Nach seiner sehr starken Form in Saison 29 erhält **Clutch** nun mehrere deutliche Nerfs. Leadhead beschreibt ihn sinngemäß als Champion, der zuvor fast alles konnte. In Saison 30 wird seine Dominanz nun gezielt zurückgefahren.

Die wichtigsten Änderungen:

- Die **Schilddauer nimmt jetzt ab, wenn der Schild Schaden absorbiert**
- **Dashen während aktivem Schild ist nicht mehr möglich**
- Die **Dashes laden langsamer nach**
- Beim Spawn besitzt Clutch nur noch **einen von drei Dashes**

Clutch bleibt laut Leadhead zwar in den richtigen Händen stark, doch seine Zeit als nahezu allmächtiger Champion dürfte damit vorbei sein.

Visor, Galena und Eisen erhalten wichtige Detailverbesserungen

Neben großen Reworks gibt es auch zahlreiche Detailverbesserungen bei anderen Champions.

Visor

Visor kann mit **Piercing Sight** nun zusätzlich das **Namens-Tag des Gegners** sehen. Das verbessert die Zielerfassung und Informationslage während der Fähigkeit.

Galena

Bei **Galena** standen vor allem Komfort- und Klarheitsverbesserungen im Fokus. Ihre **Totems** erzeugen nun **Hit-Sounds und Schadenszahlen**, wodurch viel deutlicher wird, wenn sie wirken. Außerdem sind sie nun **schwerer zu verstecken**, erhalten **mehr Lebenspunkte** und können diese jetzt auch **regenerieren**. Neue visuelle Effekte machen besser sichtbar, wie viel Schaden oder Heilung gerade stattfindet. Eigene **Tribal-Totems von Teamkameraden** werden nun in

Gelb hervorgehoben.

Eisen

Eisen galt laut Video nie als wirklich schlecht, aber oft als wenig spannend. Saison 30 legt daher mehr Gewicht auf seinen Turm **Timmy**. Wenn Eisen nun **Rüstung aufhebt**, wird diese auch auf den Turm übertragen. Der Turm spawnt mit **125 Leben**, kann zusätzlich bis zu **75 Rüstung** erhalten, verfällt aber mit der Zeit auf einen Gesamtwert von **150**.

Zusätzlich bekommt Eisen eine potenziell sehr starke Kontrolleigenschaft im Duell: Selbst wenn er bereits überstackt ist, kann er **Light Armor verwehren**, indem er **zweieinhalb Sekunden im Pickup-Bereich stehen bleibt**. Gerade in Kontrollsituationen könnte das sehr mächtig werden.

Zufällige Champion-Auswahl für mehr Abwechslung

Zum Schluss hebt das Video noch eine spielerische Komfortfunktion hervor: In allen Standardmodi kann nun ein **zufälliger Champion** ausgewählt werden. In den **Quickplay-Modi** bedeutet das sogar, dass man **nach jedem Tod mit einem neuen Champion respawnt**.

Das ist nicht nur eine spaßige Option für erfahrene Spieler, sondern auch ein interessanter Zugang für Neulinge: Sie können dadurch sogar **Champions ausprobieren, die sie noch gar nicht freigeschaltet haben**.

Fazit: Eine Saison, die weit über Kosmetik hinausgeht

Leadheads Eindruck ist eindeutig: Saison 30 ist ein außergewöhnlich umfangreiches Update, das nicht nur Inhalte ergänzt, sondern an vielen Stellen an den Grundfesten des Spielerlebnisses arbeitet. Die Kombination aus **kostenlosem Battle Pass, neuen Komfortoptionen, besserem Feedback, wichtigen Netzwerkverbesserungen, Teamplay-Neuerungen, Map-Anpassungen** und **breit angelegtem Champion-Balancing** macht diese Season zu einem der bedeutendsten Updates für Quake Champions seit Langem.

Besonders hervorzuheben ist, dass das Update sowohl **Veteranen** als auch **neuen Spielern** etwas bietet: erfahrene Spieler profitieren von präziserem Input, besserem Online-Verhalten und tieferen taktischen Möglichkeiten; Neulinge bekommen mehr Zugänglichkeit, klarere Rückmeldungen und sogar die Chance, noch nicht freigeschaltete Champions kennenzulernen.

Das Update ging laut Video am **11. Juni 2026** live. Leadhead empfiehlt ausdrücklich, zusätzlich auch den vollständigen Changelog zu lesen, da das Video nur die persönlichen Highlights zusammenfasst.

Zum Abschluss bedankt er sich bei allen Beteiligten, gratuliert Ranger zum Geburtstag - und verabschiedet sich mit den Worten: „**I'll see you in the arena.**“

Revision #1

Created 2026-06-13 01:01:30 UTC by art10m

Updated 2026-06-13 01:03:06 UTC by art10m