Quake nieuws





Het is weeral een tijdje geleden sinds we in ons oktober nummer een uitgebreid interview hadden met John Romero, een van de 'hot-shots' van ID software (voor wie het nog niet mocht weten, ID software is het softwareteam dat verantwoordelijk was voor monsterachtige softwarehits zoals Doom, Doom II en Hexen). Hun ijdelheid heeft er blijkbaar ook niet onder geleden, want in het oktober nummer verkondigde Romero aan iedereen die het horen wilde dat 'Quake ' (hun nieuwe 3D-actiespel) kilometers voorsprong had op alle concurrentie. Als release datum kregen we toen het favoriete ID antwoord te horen: 'When it's ready', maar zelf verspreidde ID het gerucht dat een release in december wel tot de mogelijkheden kon behoren.

Wel, we zijn ondertussen reeds maart '96 en het is akelig stil geworden rond Quake. De concurrentie is ondertussen reeds op de proppen gekomen met 'Terminator Futureshock' en ook van 'Duke Nukem 3D' circuleert er sinds begin februari een uitgebreide shareware versie (zie verder in dit nummer). Het werd dan ook hoog tijd dat ID wat meer gaat doen dan hete lucht blazen.

Onze woorden zijn nog niet koud of het is zover: de eerste shareware levels van Quake worden gereleased, of althans dat denkt iedereen. Eenmaal toen we deze testversie geïnstalleerd hadden, werd er een serieuze domper op het feest gezet. Dit is helemaal geen shareware versie (noch een beta, noch een alpha versie)! Deze release wordt door ID zelf omschreven als een 'deathmatch test'. Er komen dus helemaal geen monsters of tegenstanders in voor als je het spel alleen speelt (je kan dan enkel wat nutteloos ronddwalen op de drie zéér kleine testlevels). Enkel als je via een netwerk tegen een andere speler speelt, kan je in een deathmatch je tegenstrever te lijf gaan. Dit was toch wel enigszins teleurstellend.

Afgezien van het feit dat het hier enkel maar gaat om 3 snel in elkaar geknutselde (kleine) levels en het feit dat de monsters nog niet geïmplementeerd zijn, moet ik bekennen dat ik toch een beetje onder de indruk was van de 3D engine. Quake is onmiskenbaar een 'echt' 3D spel en de 3D engine is de meest verfijnde die we tot nogtoe onder ogen kregen. De enige andere 'echte' 3D engine die op dit moment op de markt is, nl. deze van Bethesda (zie Terminator Futureshock) moet gedwee het hoofd buigen voor de Quake engine. De realtime berekening van licht en schaduwen maakt dat deze

Deze lieverdjes zullen Quake bevolken



De draak: vliegt rond en bestookt je van bovenaf.



De ridder: heeft een vlijmscherp zwaard.



De 'ogre': geeft me net een klap met zijn hamer.



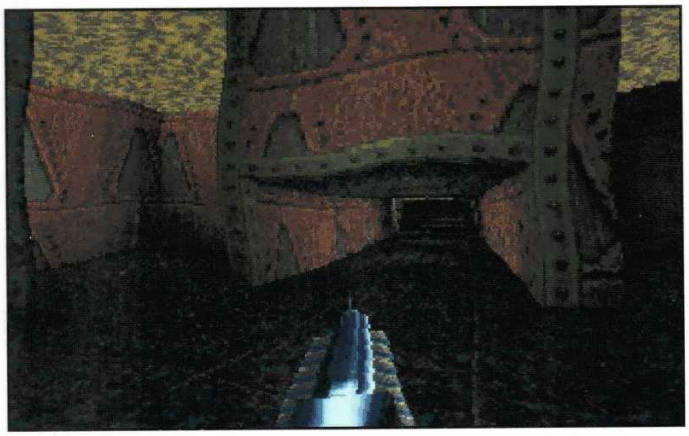
Een goudvisje: niet meteen een grote bedreiging.



De magiër: schiet met vuurbollen.



De demon: een van de meer lastige klanten...



Hint voor alle kandidaat Quake spelers: vergeet je zwembroek niet in te pakken, je zal ze nodig hebben. Quake heeft enkele zeer mooie onderwater effecten: zo begint het hele beeld te 'golven' als je onder water gaat...

testlevels bijzonder luguber en zeer reëel aanvoelen. Je kan werkelijk alle kanten opkijken en wanneer je door een opening in het dak naar buiten kijkt, zie je de wolken voorbij drijven. Ook de onderwater scènes zijn zeer origineel. Vanaf het moment dat je onder water gaat krijgen de graphics een golvende beweging (vraag me niet hoe ze het klaar spelen), wat een zeer speciaal effect creëert. Onder water beweeg je ook veel moeizamer (wat normaal is). Kortom: alhoewel je in single player niet veel kan uitrichten in deze testversie, heeft hij toch de nodige indruk gemaakt op onze redactie. Hiermee bewijst ID dat ze, zoals beloofd, over een superieure 3D engine beschikt. Dit is trouwens de allereerste geloofwaardige virtuele wereld die we gezien hebben.

Toch willen we nog een waarschuwend vingertje opsteken: in deze 'testversie' zit ook een frame teller. Wanneer de frame rate onder de 10 fps zakt, verschijnt er een schildpad in de linkerbovenhoek van je scherm. Niettemin ik deze Quake testversie op een Pentium 120 met 32MB ram en een Stealth 64 Vram videokaart draaide, verscheen deze kleine rakker geregeld op mijn scherm. Daar valt nog aan toe te voegen dat ik het spel in de bescheiden resolutie van 320x400 speelde, wat dus nog geen Svga is! Dit is echter nog niet meteen een reden tot paniek daar de eerste testversies van Doom ook véél trager draaiden dan de uiteindelijke afgewerkte versie. Bovendien zal de uiteindelijke versie van Quake gebruik maken van 3D accelerators, wat het mogelijk moet maken om Quake ook op minder potige systemen in volle glorie te kunnen aanschouwen.

Belangrijkste vraag is echter de volgende: Quake mag er dan al fantastisch uitzien, hoe zit het met de speelbaarheid? Daarop kunnen we momenteel nog geen antwoord geven, gezien de computertegenstanders nog niet geïmplementeerd zijn. Wat we wel weten is dat Quake op dit vlak stevige concurrentie zal krijgen van Duke Nukem 3D, welke misschien op grafisch vlak moet onderdoen voor Quake, maar welke echt 'te gek' is op gebied van speelbaarheid. O ja, dankzij het hack-werk van enkele snuggere internetters hebben we ontdekt dat in deze testversie toch al een aantal monsters verborgen zitten (alhoewel ze nog niet geïmplementeerd zijn). Wij stellen ze u dan ook even voor in de foto's op deze pagina. We hadden graag deze testversie voor onze lezers op de cover cd-rom gezet , maar omdat de jongens van ID software waarschijnlijk aandelen in de telefoonmaatschappij bezitten, hebben ze expliciet te kennen gegeven dat deze testversie enkel via het internet of een BBS mag verspreid worden (dit vinden wij natuurlijk gewoonweg belachelijk). Wie niet opziet tegen de 1,5 uur durende download kan de testversie vinden op het internet: ftp://quake.best. com /pub/idsoftware/quake.

ID houdt nog steeds hardnekkig vast aan de 'when it's finished' release datum, maar onofficieel laten de geniepigaards weer doorschemeren dat de complete versie er wel eens tegen mei - juni zou kunnen zijn. Als we echter zien hoever ze momenteel nog maar staan, lijkt ons dit eerlijk gezegd zéér twijfelachtig. Het zou niemand op de redactie verbazen mocht Quake pas rond kerstmis '96 ten tonele verschijnen.





Goed nieuws voor alle flight simulator fanaten. Electronics Arts (je weet wel, die jongens van US Navy Fighters) staan op het punt van een nieuwe reeks flightsimulators te lanceren onder het label "Jane's Combat Simulations". Paniek alom op de redactie: zouden vrouwen nu ook al flightsimulators gaan ontwerpen? Nader onderzoek leert echter dat Jane de achternaam is van Fred T. Jane, de stichter van Jane's Information Group, een organisatie die wereld-wijd vermaard is om zijn expertise over alles wat met defensie en oorlogsmateriaal te maken heeft. De eerste simulatie in de reeks is 'Advanced Tactical Fighters'. Als alles goed gaat zou deze omstreeks half april in de winkels moeten liggen. Deze nieuwe simulatie wordt aangekondigd als de opvolger van de zéér geprezen US Navy Fighters. De speler zal kunnen kiezen uit 7 verschillende toestellen waaronder de F-117A Stealth fighter, B-2 Stealth bomber, Rafale (France's next generation fighter) en de F-22 Lightning II. Door de samenwerking met Jane's zullen alle vliegtuigen zeer authentiek zijn nagebootst. Daarnaast is de grafische engine van US Navyfighters herwerkt om nog meer verbluffende resultaten te bekomen. Bij 'ATF' wordt er ook veel aandacht besteed aan de multiplayer opties. Zo is er een netwerkmode voor 8 spelers en een 2 spelermode via de modem.