QUAKE



Drie uur en twaalf minuten, zo lang heb ik nodig gehad om de shareware versie van Quake van voor tot achter uit te spelen. In lichte shock staarde ik naar mijn scherm: dit kan toch nog niet het einde zijn ? Ik had het al verdacht gevonden dat ik zo vlot door de levels speelde, maar het einde pakte me toch nog bij verrassing. Ofwel heeft ID een stevige flater gemaakt in het ontwerp van de levels, ofwel zijn ze van strategie veranderd (niet te veel gratis weggeven). Gezien ik reeds lang naar Quake heb uitgekeken hoop ik dat het het laatste is. Laten we echter beginnen bij het begin...



De vijand van bovenaf belagen is een prima strategie.

De hardware vereisten

Quake is niet voor iedereen weggelegd. Zelfs om het spel in de laagste vga resolutie tegen een aanvaardbare snelheid te spelen heb je een zeer stevig geconfigureerde 486DX4 nodig. Heb je geen Pentium dan mag je de Svga mode alvast vergeten. Wil je het spel vlot in 640x480 spelen, dan is een Pentium 120 zeker geen overbodige luxe. Heb je een minder krachtige Pentium, dan zal je merken dat het spel zeer schokkerig verloopt. Het wandelen en zeker het vechten gebeurt met horten en stoten. Een minimum van 15 frames per seconde vind ik toch zeker geen weelde om nog te kunnen genieten van een spel. Wil je optimaal van de SVGA-versie genieten, koop dan maar snel een Pentium 150. Zeker aan te raden is een snelle (lees bliksemsnelle) schermkaart en min. 16 MB ram. Je kan het spel ook zonder problemen onder Windows 95 draaien. Ik kon zelfs geen echt verlies aan snelheid vaststellen. Belangrijk om te weten is dat de svga modes (vanaf 640x480) enkel ondersteund worden als je een VESA driver geladen hebt. Nog belangrijker en zeer verwonderlijk is dat deze VESA driver de graphics aanzienlijk versnelt. Zo liep de 640 x480 mode mét VESA driver een stuk vlotter dan de 320x360 mode (mode 10) zonder de VESA driver. Het is dus zeker aangeraden om deze VESA driver te installeren! Spijtig genoeg zit deze niet standaard bij Quake. Wij zijn natuurlijk weer zo goed geweest om een testversie van deze VESA driver bij op onze cover cd-rom te zetten. Als je wil kan je hem natuurlijk ook altijd nog zelf van het internet halen.



Twee 'knights' ondervinden aan den lijve dat er niet met Geert Gilis te spotten valt.

Het spel zelf

Quake is opgebouwd uit vier episodes met ieder een zevental levels. Ieder level heeft zijn eigen karakter en wordt bevolkt door verschillende monsters. In de shareware versie krijg je enkel de eerste



Een Ogre heeft 'ambras' met een 'scrag'. Dat gaat deze laatste niet goed bekomen.



De grafische engine van Quake is ongetwijfeld subliem: wat vind je van de wolken ?



Een blik vanuit de riool omhoog: dit is echte 3D !

episode. Je start in een hal zonder monsters waar je de moeilijkheidsgraad kiest door een bepaalde gang in te gaan. Zo kom je in een tweede kamer waar je de episode kan kiezen. Dit vind ik zeer origineel gevonden. In de versie die wij onder handen kregen moest je nog veel gebruik maken van de console. De console is een soort editor waarin je commando's kan ingeven. Heb je eenmaal de ultieme instelling gevonden, dan kan je hem in een init-file overtypen. Als je Quake dan de volgende keer opstart, staat alles onmiddellijk naar wens. Met de console kan je zo goed als heel het spel naar je hand zetten. Hier kan je de schermresolutie aanpassen of een verbinding maken met je modem of nulmodem en zéér belangrijk: je cheatcodes ingeven. In de nieuwste versie (deze staat op onze cd) is deze console ook nog aanwezig, maar moet ze veel minder gebruikt worden.

Neem nu eerst eens een kijkje naast je PC want wat ligt daar? Inderdaad: je muis. Dit beestje is levensnoodzakelijk wil je ook maar enige vooruitgang boeken in Quake. Doom heb ik steeds zuiver met mijn toetsenbord gespeeld, maar voor Quake is dit niet mogelijk. Een muis die in prima conditie is, is dus zeker een must. Je kan ermee rondwandelen, omhoog of omlaag kijken en schieten. Wat moet een mens nog meer hebben ?

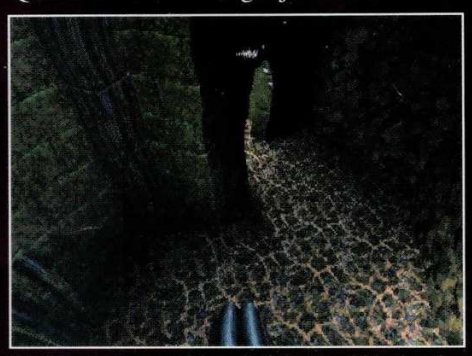


De Ogre is een lastige klant waar je beter met een boogje rond gaat...

Een map zou wel handig zijn. Verdorie, die zijn ze vergeten. Je zal het zonder moeten doen. Dit kan zeer vervelend zijn als je terug naar een specifieke plaats moet waar je vroeger al eens geweest bent. Hierdoor doe je vaak veel overbodige kilometers. De opbouw van de levels is zoals verwacht zeer goed, er is nu blijkbaar vanaf het begin rekening gehouden met multiplayer games: er zijn honderden hoeken en kantjes waar je je kan verstoppen. Je komt zelden vast te zitten. Soms is er wel wat heen en weer geloop bij om deuren te openen, maar over het algemeen valt dat nogal mee. Let goed op, want het gevaar ligt overal op de loer. Niet alleen in de vorm van monsters of lava, maar ook booby-traps kunnen je het leven kosten. Zo is er een kamer waar je op de grond enkele schakelaars moet opzetten. Op het moment dat je op zo'n tegel stapt krijg je een mooie nagelversiering op je voorhoofd.

Monsters en wapens

De monsters zijn zeker op hun plaats in deze middeleeuwse wereld. Zo heb je Knights, Rottweilers (zo'n beest met vier poten en grote tanden), Ogres (een bultenaar met handgranaat en kettingzaag) en Zombies (alleen uit de weg te krijgen als je ze laat ontploffen). De wapens is een ander paar mouwen. Een hele tijd is ID besluiteloos geweest over het type van wapens dat het meest geschikt zou zijn voor deze middeleeuwse omgeving. Er gingen geruchten de ronde over een gigantische hamer, bijlen, speren, enz... Gezien hierover door spelers nogal wat negatieve opmerkingen



In de onderwaterscènes zie je het beeld 'golven' terwijl je verder zwemt. Echt prachtig gedaan !



Deze verre neef van 'skippy de kangoeroe' staat met één gigantische sprong voor je neus...





Kom maar af, lijkt deze Grunt te zeggen. Gelukkig kan je deze lastpost met één raak schot neerleggen.





Boven: Twee Grunts zijn aan het kibbelen. Ik besluit hun problemen op te lossen met een raket.

werden gemaakt, hebben ze bij ID waarschijnlijk eieren voor hun geld gekozen en de meeste wapens uit Doom van een middeleeuws tintje voorzien. Dit houdt dus in dat wanneer een 'knight' je met zijn zwaard in aanslag bestormt, je snel even de middeleeuwse variant van een Uzi kan bovenhalen om hem tegen de vlakte te maaien (doet me een beetje aan die scène met de zwaardvechter uit 'Indiana Jones' denken). Nogal flauw, niet ? Twee van mijn favoriete wapens zijn de thunderbolt (een bliksemschicht) en de nailgun (in gewone en super uitvoering leverbaar). Vooral deze laatste is leuk: je kan hiermee met een angstaanjagende snelheid nagels afvuren.

De grafische engine

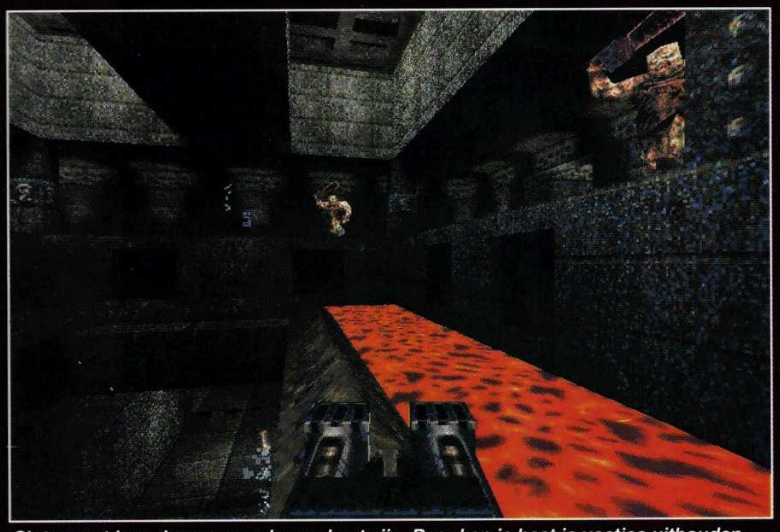
Het belangrijkste nieuwe wapenfeit van Quake is natuurlijk dat het op een echte 3D engine draait. Dit houdt in dat er niet enkel voor of achter je gevaar dreigt, maar dat je ook van onder of van bovenaf belaagd kan worden. De levels zijn hier dan ook specifiek voor ontworpen en het gebeurt meer dan eens dat je meerdere ogenblikken nodig hebt om uit te maken waar je belager nu eigenlijk zit. Een andere nieuwigheid is het gebruik van water. Niet zomaar water, neen, water waarin je kan zwemmen en zelfs duiken. De onderwater effecten zijn echt uitermate 'cool' en zijn misschien wel het mooiste grafische effect van de Quake engine. Om hiervan optimaal te profiteren zijn er ganse levels onder water gebouwd. Vergeet echter niet dat na dertig seconden je zuurstof op is en je terug naar de oppervlakte moet of je gezondheid begint er onder te lijden. De meeste schatten zitten onder de zeespiegel zegt men altijd. In Quake is dit ook het geval, zoek in de kleine gangen onder water en je zal er niet slecht bij 'varen'. Er zijn echter minder verborgen schatten te vinden dan in Doom : ongeveer vijf per level.

De levels zijn ook niet zo groot meer. Als je een goede 'Doomer' bent, dan kan je dit spel toch op een uur of drie doorworstelen. Maar dan heb je natuurlijk ook nog de deathmatch : met twee of meer tegen elkaar via de modem, het netwerk of



De 'thunderbolt' is een zeer leuk wapen: hiemee rooster je zelfs de taaiste vijand in enkele seconden.





Sloten met lava durven nogal eens heet zijn. Daar kan je best je voetjes uithouden.



Het einde van de grote baas van de sharewareversie van Quake.

de null-modem kabel. Maar wie heeft er nu thuis een netwerk staan ? Het meest gebruikt is de null-modem kabel: twee PC's naast elkaar met een kabel ertussen en je kan vertrekken. Quake leent zich verduiveld goed voor multiplayer slachtpartijen, het werd er eigenlijk bijna specifiek voor ontworpen. De kamers waarin je kan wandelen zijn groot en overal is er wel een geschikt plaatsje te vinden om je tegenstander op te wachten.



Besluit

Quake is zeker de moeite waard als je over een krachtige computer beschikt, anders ... De muisbesturing is wel even wennen, maar dat loopt wel los na een tijdje. De levels zijn goed opgebouwd en overal is er wel wat water voorzien om in te plonzen. Het hele spel heeft een duidelijke versobering doorgemaakt. De monsters zijn niet meer zo talrijk en je wapens niet meer zo dodelijk. Alles is grauw en duister, nergens kan je een spoor van leven ontdekken. De enige die een beetje leven in de brouwerij kan brengen ben jezelf. Als ik Quake naast Duke Nukem 3D zou moeten zetten, dan moet ik bekennen dat Duke veel aangenamer is om te spelen omdat er meer 'leven' inzit en Duke heel wat minder eisen stelt aan je PC. Quake mag dan misschien niet helemaal de hooggespannen verwachtingen kunnen inlossen, niettemin behoort het tot de absolute top van de shoot-em-up's en is er momenteel geen ander 3D spel dat over zo'n krachtige engine beschikt als Quake.



Zit je zonder munitie, dan moet je met de bijl verder.

Geert Gilis

Niemand op deze redaktie stond zo gebrand om Quake te testen als Geert Gilis. Als ik gezegd had: "Geert, als je Quake wil bespreken, dan zal je eerst Erwin van Himste uit de weg moeten ruimen, want die heeft er ook om gevraagd", dan had hij er waarschijnlijk nog over nagedacht. Om geen onnodige risico's te nemen hebben we dan maar besloten om de eer aan Geert te laten. Omdat de kans bestond dat Geert een beetje te veel door zijn enthousiasme werd 'meegesleept', besloot ik Quake ook even onder de loep te nemen en mijn mening over het spel in het kort naast deze van Geert te formuleren, zodat onze lezers op zijn minst twee opinies hebben om op voort te gaan. Voor alle duidelijkheid: dit artikel handelt over de in juni gereleasde sharewareversie van Quake (welke je ook kan terugvinden op onze cover cd-rom van deze maand). De volledige versie van Quake is nog steeds niet klaar en het blijft alleen maar gissen wanneer deze beschikbaar zal zijn, want de jongens van ID houden de lippen stevig op elkaar als het onderwerp 'releasedatums' aan bod komt.

Quake het beste spel aller tijden ?

Enige tijd geleden (zie PCGP nr. 9) beweerde John Romero dat ID met Quake een volledig nieuw en origineel spel wilde maken. Het eerste wat er echter in me opkwam toen ik vijf minuutjes met Quake had gespeeld was: "dit is verdorie identiek aan Doom". Voordat de hardcore ID aanhangers in de pen kruipen om me allerlei dreigbrieven te sturen, moet ik ridderlijk toegeven dat de grafische engine gewoonweg fantastisch is. Geen enkel ander spel heeft zo'n realistische graphics als Quake. De totale bewegingsvrijheid, de onderwatereffecten en de gedetailleerde tegenstanders zijn gewoonweg subliem. Quake is een echt technisch wondertje. Zo tevreden als ik ben over de grafische- en de technische kwaliteiten van Quake, zo teleurgesteld ben ik over de speelbaarheid van het spel. ID heeft zich blijkbaar uitsluitend geconcentreerd op de technische kant van het verhaal, want wat het spelontwerp betreft had zelfs een dode kip met originelere ideeën kunnen komen. Opnieuw speelt het spel zich af in een labyrint van gangen en gebouwen. Weer komt het érop aan om alles wat je ziet neer te knallen, terwijl je onderweg power-ups en betere wapens verzamelt. Door op tijd en stond enkele knopjes in te drukken en schakelaars te verzetten, ontdek je geheime plaatsen en met wat geluk kom je zelfs in een geheim level terecht. Origineel is dit al lang niet meer te noemen. Wat ik echt zéér zwak vind aan Quake, is het totale gebrek aan interactie met je omgeving en erger nog: het totaal gebrek aan humor. Naast wat kale middeleeuwse gangenstelsels en gebouwen valt er niet veel te bespeuren. Dit in schril contrast met Duke Nukem 3D, waar een zeer realistische wereld werd nagebouwd met allerlei gadgets en toestellen. Hier was er niets te gek om even uit te proberen en lag ik geregeld dubbel van het lachen om de gekke fratsen en opmerkingen die je Duke kon laten maken. Quake mag dan technisch superieur zijn t.o.v. Duke, als het op gameplay aankomt is Duke 100x beter dan Quake. Quake is zeker geen slecht spel en als er voorheen niet zoveel ruchtbaarheid was aan gegeven, dan zou deze shareware versie ook zeer goed onthaald zijn geweest. ID heeft echter altijd zo'n grote mond opgezet over Quake dat het bijna niet meer mogelijk was om aan de hooggespannen verwachtingen te voldoen. En blijkbaar ben ik niet de enige die een beetje teleurgesteld was: in de nieuwsgroepen op het internet blijken er nog meer mensen te zijn die toch iets meer hadden verwacht. We mogen natuurlijk niet vergeten dat het hier enkel maar om de sharewareversie gaat. ID beweert dat deze bewust zo beperkt mogelijk werd gehouden en dat de volledige versie veel uitgebreider en stukken beter zal zijn. Ik hoop het in ieder geval voor hen...

Mijn alternatieve score is alvast: Gameplay 7, Graphics 9 en Geluid 7, wat een totale score oplevert van 74%.

Peter Beirsmans

Spel: Quake shareware
Uitgever: ID software
Type: 3D actie
Media: -
Richtprijs: Shareware
Min. syst.: 486DX2, 8MB, VGA

Pluspunten:
* Goede levelopbouw
* Echte 3D omgeving

Minpunten:
* Geen map functie
* Doom met betere graphics

KWOTERING:

Gameplay	: 8/10
Graphics	: 9/10
Geluid	: 9/10

Eindscore: 84%