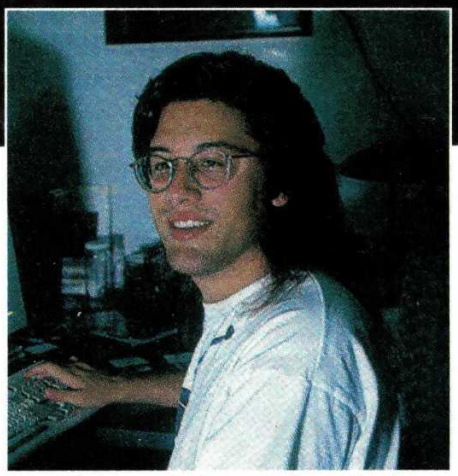
Quake

The fight for justice



Het is misschien vrij ironisch, maar het meest spectaculaire spel van het eindejaar zal niet te koop liggen in de softwareshops, maar gratis worden verspreid als shareware. We hebben het hier natuurlijk over Quake, de opvolger voor Doom. De jongens van ID software doen het opnieuw. Ze geven hun spel gewoon gratis weg (de eerste levels alleszins toch). Reeds twee jaar zit ID van de daken te schreeuwen dat Quake voor Doom zal betekenen, wat Doom voor Wolfenstein 3D betekende: niets minder dan een ware revolutie dus! Zulke praatjes doen de harten op de PC Gameplay redactie natuurlijk sneller slaan en we stonden er dus reeds lang op geslepen om er het fijne van te weten te komen. Peter Beirsmans kwam nog eens uit zijn luie stoel en kon niemand minder dan John Romero ('Mister Doom' himself) strikken voor een uitgebreid interview over Quake...



John Romero: co-designer van Doom, Heretic en Quake. Hij is jonger dan 30, maar zit er reeds warmpjes voor. Bovendien is hij de snelste man met de muis van het noordelijk halfrond...

Met de release van Doom heeft ID alle ontwikkelaars met verstomming geslagen. Niemand dacht dat het mogelijk was om een 3D spel te maken met zulke knappe en snelle graphics. De gevolgen bleven dan ook niet uit: ID is momenteel waarschijnlijk wel de meest befaamde spelontwikkelaar aller tijden. Momenteel ziet het plaatje er echter ietwat anders uit: zowat elke spelontwikkelaar die deze naam waardig is, heeft een 3D spel in svga in ontwikkeling. Allemaal vertellen ze dat hun spel beter zal zijn dan Quake. De belangrijkste concurrenten zijn waarschijnlijk Bethesda Softworks met hun 'X-engine' en de 'Build-engine' van Apogee. Sommigen van deze ontwikkelaars zullen ID waarschijnlijk voor zijn, want hun produkten zullen op de markt komen vòòrdat ID klaar is met Quake. Denk je dat Quake de concurrentie opnieuw in het stof zal doen bijten of zal het slechts marginaal beter zijn dan de andere svga 3D spelen (nvdr: of het slechter zou kunnen zijn durfden we natuurlijk niet vragen) ?



Romero: Al deze ontwikkelaars zijn bezig met een Doom-achtig 3D spel: m.a.w. een Doom kloon. Hun volledige 3D wereld zal een verbeterde versie van de Doom wereld zijn, dus gebaseerd op bestaande technologie. Quake is de volgende grote stap voorwaarts. We zullen met de 3D technologie een heel stuk verder gaan dan we 2 jaar geleden met Doom deden. We hebben niet naar Doom gekeken om te zien wat voor verbeteringen we zouden kunnen aanbrengen. We hebben Quake gewoon ontworpen op basis van een totaal nieuwe technologie, gaande van de grafische engine tot en met de netwerk routines, welke de basis van Quake vormen. Wij zijn dus helemaal niet bezorgd om de 'concurrentie' want, eerlijk gezegd, die bestaat niet (nvdr: een bescheiden jongen die John Romero).

Quake zal zich afspelen in een 'echte' 3D wereld met echte 3D personages en monsters. Welke fysische wetten zitten er verwerkt in het spel? Welke handelingen zal de speler kunnen doen (lopen, kruipen, springen, vliegen, vallen, ...)?

Romero: Op dit moment zijn de belangrijkste fysische entiteiten reeds geprogrammeerd, waaronder zwaartekracht. Dit wil zeggen dat als de speler op een hellend vlak staat, hij er langzaam van zal afglijden. Als je van een afgrond springt, zal je ook echt vallen. Neem je een bocht te snel, dan zal je wat gaan over-

hangen. We zijn er nog niet volledig mee klaar, maar je mag er zeker van wezen dat als we klaar zijn, de bewegingen als op maat gegoten zullen zijn voor dit spel. De speler zal kunnen lopen, springen, vliegen, vallen en eventueel zelfs zwemmen.

Gezien de monsters ook in 3D worden geanimeerd (dus geen platte sprites meer zoals in Doom), zal dat geen verlies aan detail meebrengen. Zijn ze even gedetailleerd als de bitmaps in Doom of zijn het eerder polygoon figuren zoals we die uit Alone in the Dark kennen ?

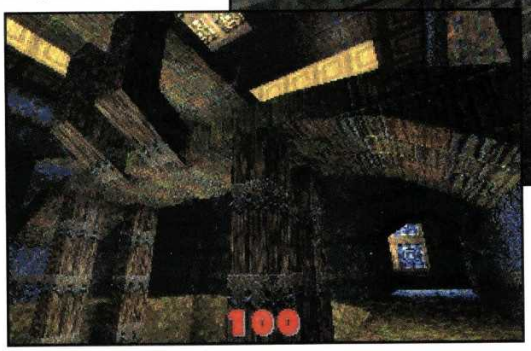
Romero: De vijand is zéér gedetailleerd in Quake, hij ziet er veel beter uit dan de monsters in Doom en oneindig veel beter dan de figuren in Alone in the Dark.

Brengt het feit dat de monsters in 3D zijn ook nieuwe mogelijkheden met zich mee: zullen we bv. een arm of een been van een nasty kunnen afschieten? En hem daarna scalperen met een mes en tenslotte het @"#!!#§&!! hart met de blote hand uit zijn lijf rukken!!! Sorry, ik liet me even gaan... maar ik veronderstel dat je de bedoeling van de vraag begrijpt.

Romero: Het zal niet mogelijk zijn om lichaamsdelen van een tegenstander af te schieten. We zitten wel te denken aan de mogelijkheid om het hoofd van een andere speler te verminken. Het zal echter geen onderdeel zijn van één 3D model dat verminkt wordt, we zouden eerder het hoofd en het lichaam als twee afzonderlijke 3D modellen ontwerpen.

Kan je ons wat meer vertellen over het verhaal van Quake, de omgeving, enz... Aan wat voor soort tegenstanders mogen we ons verwachten en welke wapens zullen we tot onze beschikking hebben om de tegenstanders te vermorzelen ?





Boven: in svga ziet Quake er zo uit. Door deze gang kan je je vrij en in 'realtime' rondbewegen. Haast niet te onderscheiden van een foto ! **Links:** aangezien Quake een 'echte' 3D omgeving heeft, is het mogelijk om zeer ingewikkelde structuren te verwerken in de levels...

Romero: Er zit geen verhaal achter Quake, wél een sfeer, welke de duistere middeleeuwen zal weergeven. De vijanden die je in Quake zal tegenkomen zijn draken, trollen, necromaniërs, ridders, tovenaars, kasteelheren, enz... Deze lijst met tegenstanders staat nog open voor wijzigingen. Er zijn momenteel nog geen wapens in Quake, maar we zijn alle opties zorgvuldig aan het overwegen om de wapenuitrusting zo dicht mogelijk bij de atmosfeer van het spel te laten aansluiten.

Zal er ook gebruik gemaakt worden van cut-scènes om het verhaal, of beter gezegd de 'sfeer' van Quake te ondersteunen ?

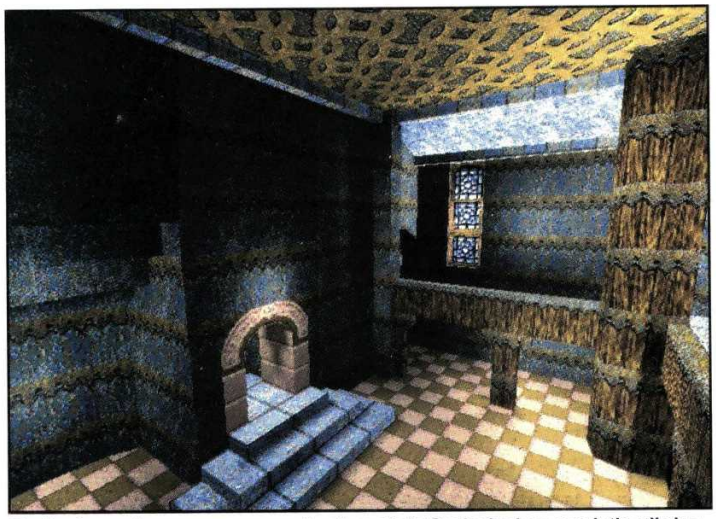
Romero: Neen, er zullen geen cut-scènes aanwezig zijn. Wij streven ernaar om een zo realistisch mogelijke 3D wereld te creëren, wij vertellen geen verhaaltjes. Deze cut-scènes kunnen de 'speelbaarheid' van Quake trouwens niet verbeteren en daar is het ons juist om te doen.

Doom was een zeer gewelddadig spel. Het heeft heel wat mensen geschokt (waaronder de PC GamePlay secretaresse...). Hebt u hiermee rekening gehouden en het daarom een beetje 'kalmer aan' gedaan met Quake ?

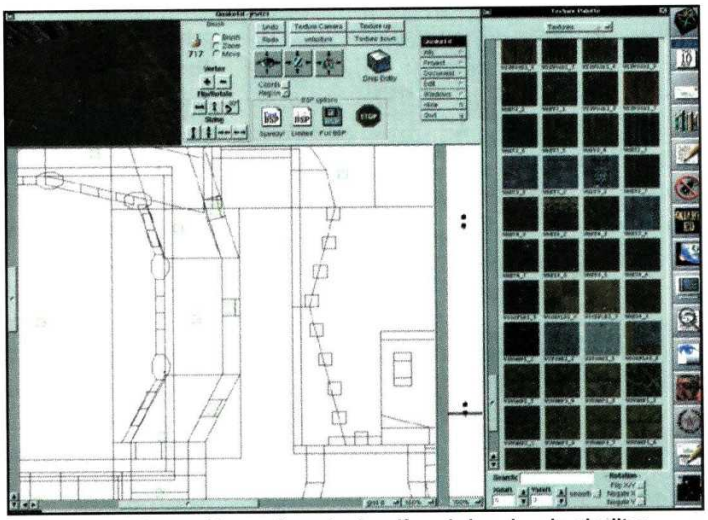
Romero: Het kan ons geen moer schelen als mensen Quake niet leuk vinden, zolang we het zelf maar goed vinden. Het enige wat telt is dat we Quake zelf liever spelen dan om het even wat (buiten sex dan, euh..., of misschien zelfs dat niet). Wij zijn Quake aan het ontwikkelen omdat we zelf niet kunnen wachten om ermee te spelen !

Gezien Quake een Svga mode zal ondersteunen, brengt dit ons tot een andere belangrijke vraag. Wat zullen de systeemvereisten zijn om Quake vlot te kunnen draaien in Svga mode (Pentium, 16MB, ...)?

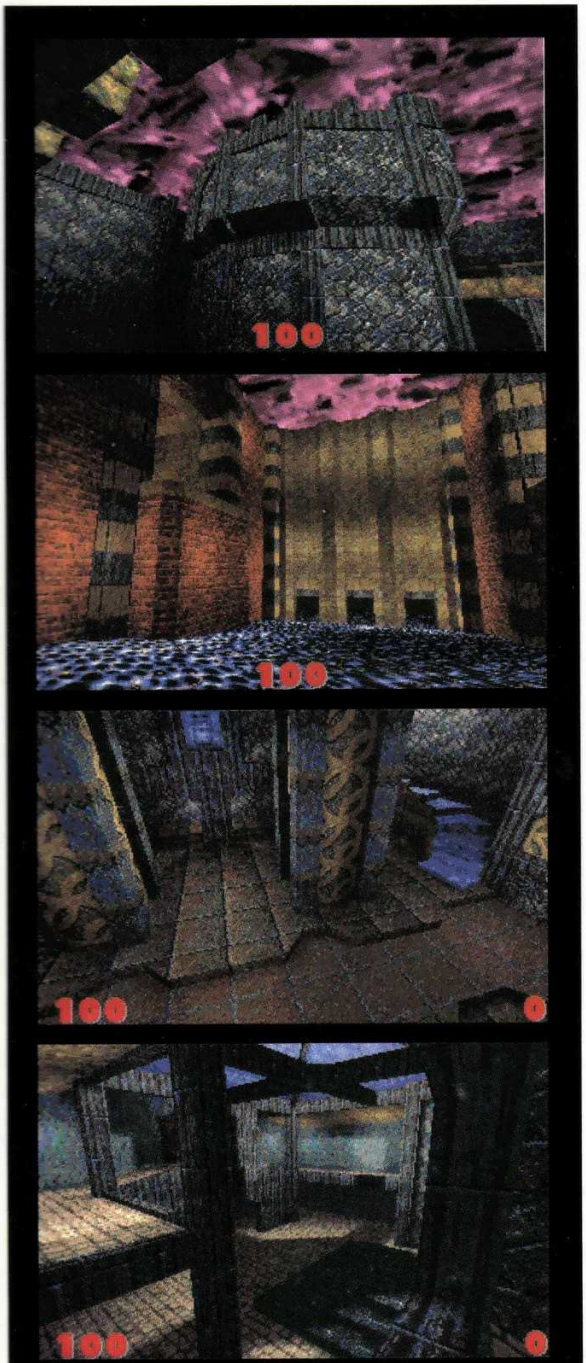
Romero: We raden het de mensen niet aan om Quake in svga mode te spelen. Op dit moment



Begin al maar te sparen voor een Pentium als je Quake in deze resolutie wil zien...



Bij ID ontwikkelen ze al hun softwaretools zelf, zoals b.v. deze level editor...



De lichteffecten in Quake zijn gewoonweg onvoorstelbaar. Op één van de foto's zie je een paarse hemel. Je moet je daar dan wel bij voorstellen dat deze wolken over je hoofd verder bewegen en dat het geruis van de wind uit je luidsprekers klinkt...

is de hardware er nog steeds niet krachtig genoeg voor. We raden mensen wel aan om een 3D accelerator kaart te kopen, zoals b.v. de Rendition kaart. Deze versnellen de schermaansturing aanzienlijk in de high-res. modes zoals 640x480. Op een Pentium 120 met een Rendition accelerator, halen we momenteel 30 frames/sec. We denken dat je minimum een 486/66 nodig zal hebben om 15 frames/sec. te halen in 320x200 mode. Heb je een Pentium met een 64-bit video kaart, dan zal het in ieder geval razend snel gaan.

Welke platforms zullen ondersteund worden: DOS, Windows '95, OS2, ... ?

Romero: We zijn momenteel bezig met de DOS versie. Windows 95 zal het volgende platform zijn waarvoor we Quake zullen aanpassen. Daarna volgt een MAC versie, daarna volgt al de rest: Saturn, Sony, PSX, SGI, Linux, enz...

Wat denk je van Windows '95 als een spelplatform ? Is het een zegen voor de spelers of betekent het enkel tragere graphics en meer hoofdpijn voor de programmeurs ?

Romero: Win95 is 'cool'. Eindelijk zullen we een standaard hebben voor het programmeren van spelen, net zoals met Apple en C64 in vervlogen tijden. Wij zien er al naar uit om nooit meer een DOS versie van onze games te moeten schrijven...

Geluid was een echte sfeermaker in Doom. Hebben jullie ook op dat gebied vernieuwingen aangebracht, of heb je al je resources in de verbetering van de grafische engine gestopt ?

Romero: Quake zal voorzien zijn van 3D geluid en compatibel zijn met elk type van geluidskaart. Er zal echter geen MIDI muziek zijn in Quake en waarschijnlijk ook geen gedigitaliseerde muziek, tenzij voor geluidseffecten. Dave Taylor is de muziek aan het componeren, dus het zal zeker de moeite zijn.

Zal de speler voorwerpen zoals muren, deuren en bruggen kunnen vernietigen ?

Romero: Neen (kort en bondig).

Wat is juist uw taak binnen het Quake project ?

Romero: Ik maak de map editor , QuakeEd, die ons met drieën (mezelf, American McGee en Sandy Petersen) toelaat om de levels te creëren voor Quake. Ik programmeer ook de voorwerpen in het spel (deuren, platforms, krachtvelden, enz...) en help bovendien met het ontwerp van zowat alles wat er bij Quake te zien komt.

Met hoeveel mensen wordt er aan Quake gewerkt op dit moment ? Wat zijn hun specifieke taken ?

Romero: We werken momenteel met zijn negenen aan Quake. De taakbezetting is als volgt:

John Carmack: Chief Software Architect
Mike Abrash: 3D Programming
Dave Taylor: Sound Code
John Cash: Network Code
John Romero: Tools Code/Entity Code/Map Design/Game Design
American McGee: Entity Code/Map Design /Game Design
Sandy Petersen: Map Design/Game Design
Adrian Carmack: Texture artwork/Model textures
Kevin Cloud: Texture artwork/3D Modelling

We hebben vrij bizarre geruchten opgevangen over John Carmack. Sommige mensen zeggen dat hij het kantoor niet meer verlaten heeft sinds hij aan het Quake project begon, terwijl anderen vertellen dat de sukkelaar in assembler begint te stotteren wanneer men hem iets vraagt?

Romero: John Carmack is de hardst werkende persoon die ik ooit heb ontmoet. Hij is tevens de slimste persoon die ik ooit heb ontmoet. Hij is werkelijk een genie: zelfs Mike Abrash vindt dat J.C de intelligentste persoon is die hij ooit tegen het lijf is gelopen. Hij leeft echter niet op het kantoor of van die onzin (hij heeft nog een vriendin ook hé)!

nvdr: hoeveel gratis rondjes bier zou Romero voor deze lofzang gekregen hebben van Carmack ?

Even ernstig nu: ik veronderstel dat werken bij ID geen 'nive to five' job is. Doet iedereen overuren of is dit enkel een 'John Carmack' fenomeen ?

Romero: iedereen doet wat nodig is om Quake te voltooien. Als dat betekent dat er eens een



Beelden van de monsters zijn momenteel nog vrij schaars, daar deze nog volop in ontwikkeling zijn...



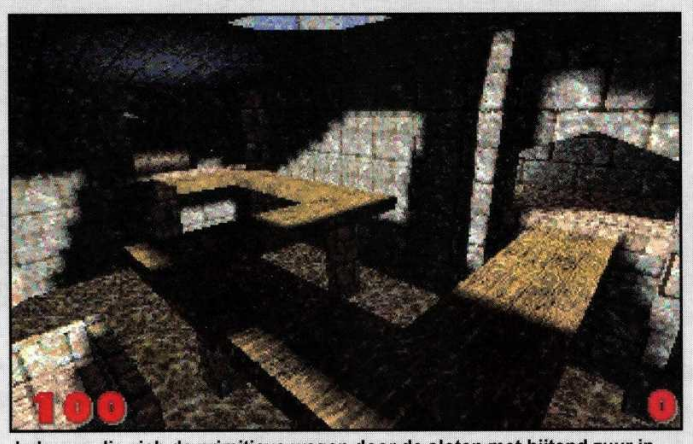
Een draak vliegt over een brug en kijkt geïnteresseerd naar beneden. In Quake kan je dus ook best de hemel in de gaten houden...



Nog zo'n staaltje van de grafische capaciteiten van Quake. Terwijl je onder een gewelf door gaat, kijk je even omhoog of er geen gevaar dreigt.



Glaswerk is overal overvloedig aanwezig. Daardoor valt er langs alle kanten licht binnen en kan ID nog wat pronken met zijn grafische engine.



Iedereen die zich de primitieve wegen door de sloten met bijtend zuur in Doom nog herinnert, ziet meteen welke enorme stap voorwaarts Quake is.

avondje of een weekend moet worden doorgewerkt, dan gebeurt dit ook.

Heb je door al die drukte nog wel de tijd om eens een ritje te maken met je Ferrari's ? Moest dat niet zo zijn, dan geef ik me hiermede op als vrijwilliger om de Ferrari's 'in vorm' te houden met een occasioneel testritje, als je geen bezwaar hebt natuurlijk ...

Romero: Dat zou ik echt niet durven van je te verlangen.... Ik kan echter wel steeds iemand gebruiken om de wagens om de twee dagen op te blinken (je wordt bedankt John...)

Welke 'software tools' gebruiken jullie om Quake te ontwikkelen?

Romero: We ontwikkelen alles onder het NEXTSTEP operating system, dat dan op zijn beurt weer loopt onder verschillende hardware configuraties (Hewlett Packard 712/80 PA-RISC, Intel 486/100, NeXT Computers). Wij ontwikkelen zelf alle 'tools' die we nodig hebben voor het ontwikkelen van Quake, behalve het 3D modelling programma en de C compiler. Voor de 3D modelling gebruiken we Alias, dat op een Indigo werkstation draait. Als C compiler gebruiken we djgpp.

Multiplayer support zal een belangrijk onderdeel vormen van Quake. Ik heb geruchten opgevangen dat het zelfs mogelijk zou zijn om met 50 mensen in één spel rond te dwalen?

Romero: Volledig waar. We denken dat we op een Pentium 90 server tot een maximum van 60 spelers zullen kunnen gaan. Dit wordt mogelijk omdat de server zelf niets van de rendering moet aantrekken, hij moet enkel de coördinaten berekenen en doorsturen naar de verschillende werkstations.

Ik heb ook horen vertellen dat Quake een 'zeer open' spel zou zijn. Wat is hier van aan ?

Romero: Net zoals in DOOM zullen de spelers de mogelijkheid hebben om hun eigen levels te maken. Deze keer zijn we echter nog een stapje verder gegaan. Spelers kunnen hun eigen voorwerpen creëren en er dan de eigenschappen aan toekennen die ze willen. Je kan de gedragingen van de monsters veranderen, je kan bepalen hoeveel gezondheid je bij krijgt wanneer je een voorwerp opraapt, enz... Je kan werkelijk ALLES veranderen in het Quake universum. Als je met 3D studio overweg kan, kan je zelfs je eigen monsters creëren en hen zo programmeren dat ze precies doen wat je wil. Quake is zo 'open' als het maar kan zijn. Alle textures zijn in PCX formaat, dus iedereen die het wil kan ze wijzigen. De geluidseffecten zijn opgeslagen in WAV formaat. Ik bedoel maar, wij maken het extreem gemakkelijk om je eigen Quake werelden of Quake variaties te creëren.

Dan de onvermijdelijke vraag: Quake zal gereleased worden als shareware. Kan je ons ongeveer zeggen wanneer Quake zal klaar zijn (buiten de inmiddels reeds klassieke 'When it's finished')?

Romero: (lacht) Nope. Als het klaar is het klaar.

Al een idee wat het volgende project zal worden na Quake ?

Romero: John Carmack en Mike Abrash zullen volop aan het werk zijn met het programmeren van de volgende grote stap vooruit inzake 3D werelden, welke wel weinig zal te maken hebben met de Quake technologie. Ze hebben reeds enkele prachtige nieuwe ideeën, welke ons in staat zullen stellen om een veel grotere wereld dan Quake in echte 3D te renderen. Het zal ook een zeer andere 'look' hebben dan Quake. Een naam heeft het ding voorlopig nog niet. De rest van het team zal de eerste Quake add-on modules ontwerpen, met andere monsters, voorwerpen en wapens. Dit project zal niet Quake II genoemd worden, maar 'Quake World'.

Is er nog iets dat u aan onze lezers wenst te vertellen over Quake, wat in dit interview nog niet aan bod is gekomen ?

Romero: Wel, we zullen een echt 'te gekke' onderwater omgeving hebben zodat wanneer je in een meer of een rivier valt, je geconfronteerd wordt met een zwalpend scherm en gefilterde pastelkleuren die een onderwaterwereld perfect nabootsen. Het is gewoon te gek ! Je zal wel zien...

Peter Beirsmans