

Steffen Häuser

[Interviews](#) -> [Steffen Häuser](#)

#1/1 Posted: 12.07.2005 - 19:07 Post subject: vom 9.10.2002

Wie seid ihr auf die Idee gekommen Quake 2 für den Amiga umzusetzen?

Wir haben in der Vergangenheit bereits zwei Spiele, die auf der Quake 2 Engine basieren, auf verschiedene Betriebssysteme portiert. Wir waren immer Fans dieser Grafik-Engine (nicht nur vom Gesichtspunkt der Spiele her, sondern weil der Code von ID einfach Klasse programmiert ist).

Wer arbeitete alles am Quake 2 Port?

Am Anfang Thomas und Hans-Joerg und ich. Allerdings hatten Thomas und Hans-Joerg spaeter andere Aufgaben, die wichtiger als das Quake 2 waren (insbes. OS 4 spezifische Aufgaben), so dass sie spaeter nicht mehr aktiv an der Entwicklung mitwirkten. Spaeter kam dann noch Christian Michael hinzu, auf dessen Arbeit die ganze Optimierung beruht (er hatte ja schon Erfahrung mit der Quake 1 Engine und mit der Optimierung von MiniGL). Ein direkter Vergleich von unoptimierter zu optimierter Engine ergab - zumindest an bestimmten Stellen im Spiel - einen Speedup vom Faktor 2.3. Christian hat hier ganze Arbeit geleistet. Insgesamt waren wir aber alle Vier zu grossen Teilen beteiligt.

Welche Systemanforderungen hat das Spiel?

150 MHz PPC, 64 MB RAM.

Und was ist die optimale Hardwarekonfiguration für das Spiel?

Auf einem beliebigen PPC-Rechner mit 3D-Karte laeuft das Spiel optimal, wobei ein 604e natuerlich foerderlich, aber nicht unbedingt erforderlich ist. Quake 2 ist wie gesagt unser schnellstes Spiel. Das Spiel besitzt neben dem 3D Hardware Renderer auch einen guten Software-Renderer. Im Software-Renderer sollte man sich freilich auf 320x240 beschaeren. Der Software-Renderer laeuft deutlich schneller als bei Heretic II oder Shogo, da Quake 2 ueber einen 8 Bit Software-Renderer verfuegt, waehrend etwa H2 einen 16 Bit Software Renderer verwendet, der natuerlich (in Software, ohne 3D Hardware) deutlich langsamer ist. Der 3D Hardware Renderer ist natuerlich auch bei Quake 2 16 Bit, aber auf einer 3D-Karte stoert es Geschwindigkeits-maessig nicht, dass es 16 Bit ist.

Quake 2 enthaelt ja nun eine Menge 'Mods', die ebenfalls portiert wurden. Wie verhielt es sich dabei mit den PC-Mod-Crews, wie waren deren Reaktionen auf einen Amiga-Ports 'ihres' Mods ?

Die meisten von ihnen nahmen das sehr begeistert auf, da es ja insbesondere die Anzahl der Spieler erhoehrt. Bei einigen Mods war der Source-Code verschollen, und bei einigen Mods waren die Verhandlungen um eine Source-Code herausgabe langwieriger als die Verhandlungen mit einer kommerziellen Firma um den Port eines kommerziellen Spiels. Ein paar wenige Mod-Crews glaubten auch, ich scherze, als ich von Amiga-Version sprach, selbst als ich ihnen versicherte, dass dies kein Scherz ist, und dass Quake 2 WIRKLICH auf dem Amiga laeuft. Aber insgesamt gesehen waren die Mod-Teams alle sehr hilfsbereit.

Stimmt es das Du beim AmigaOS 4 mitarbeitest?

Ja, aber nur in einigen kleinen Bereichen, etwa bin ich bei AmigaInput mit beteiligt. Meine Hauptarbeit liegt bei den Spielen.

Das komplette Interview findet ihr in der Amiga Future 39 (November/Dezember 2002)