



# Jake2 - Quake II in Java

**Dipl.-Inf. René Stöckel,  
Dipl.-Inf. Carsten Weisse,  
Dipl.-Inf. Holger Zickner**



# Jake 2 auf der CeBIT 2004



## Agenda:

- Vorstellung Entwickler Team
- Idee + Motivation
- Historie
- DEMO
- Benchmark-Tabellen
- Technische Realisierung
- Ausblicke und Diskussion

# Jake 2: Idee + Motivation



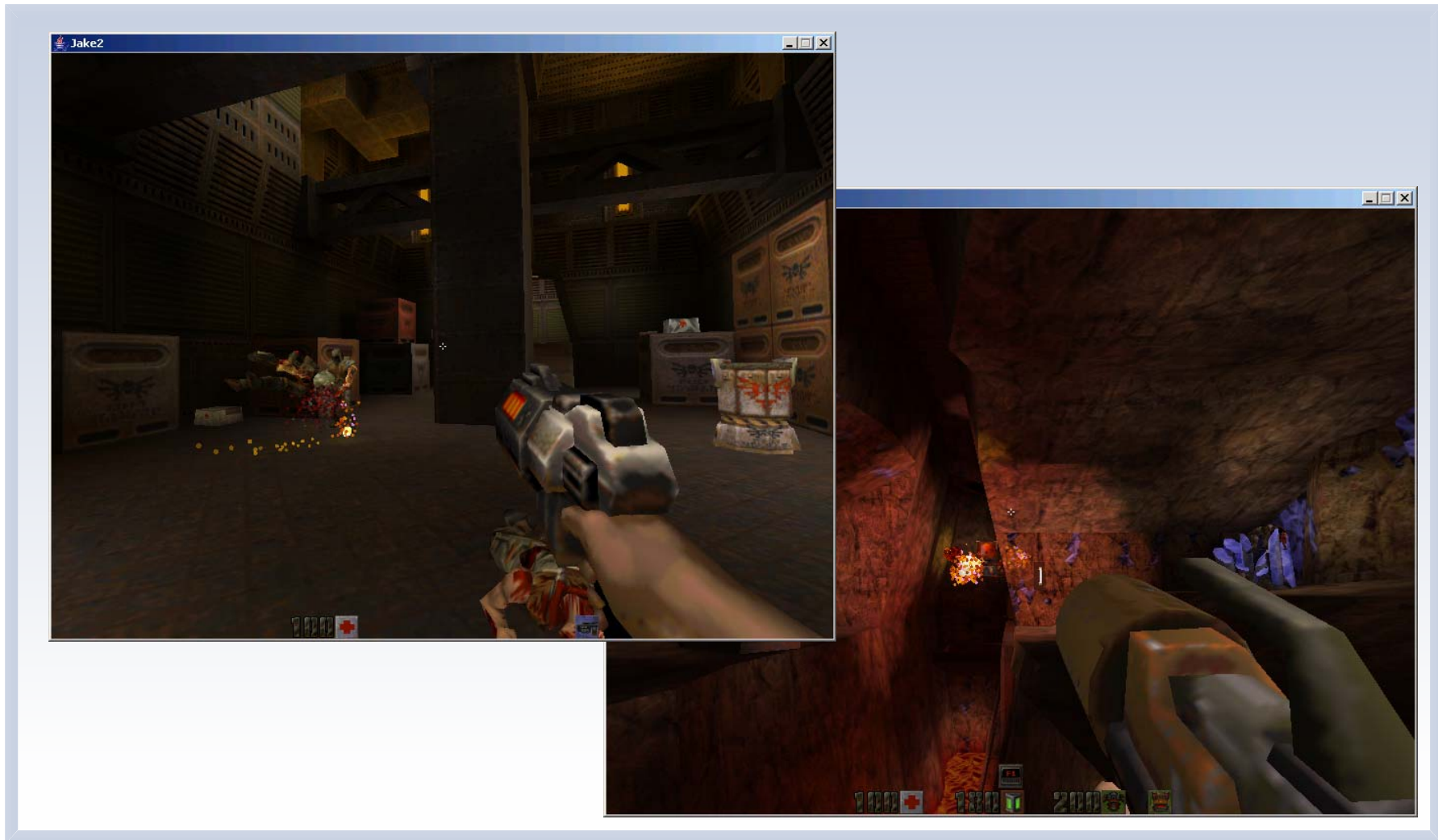
- Quelltext v. Quake II war verfügbar (Ende 2001)
- „Schnaps-Idee“
- Interesse an Engine-Internas von Quake II
- Frage: Machbarkeit (technisch)
- Frage: Spielbarkeit / Verwendbarkeit
- Frage: Java - Performance
- Frage: Teamwork und verteiltes Entwickeln

# Jake2 – History

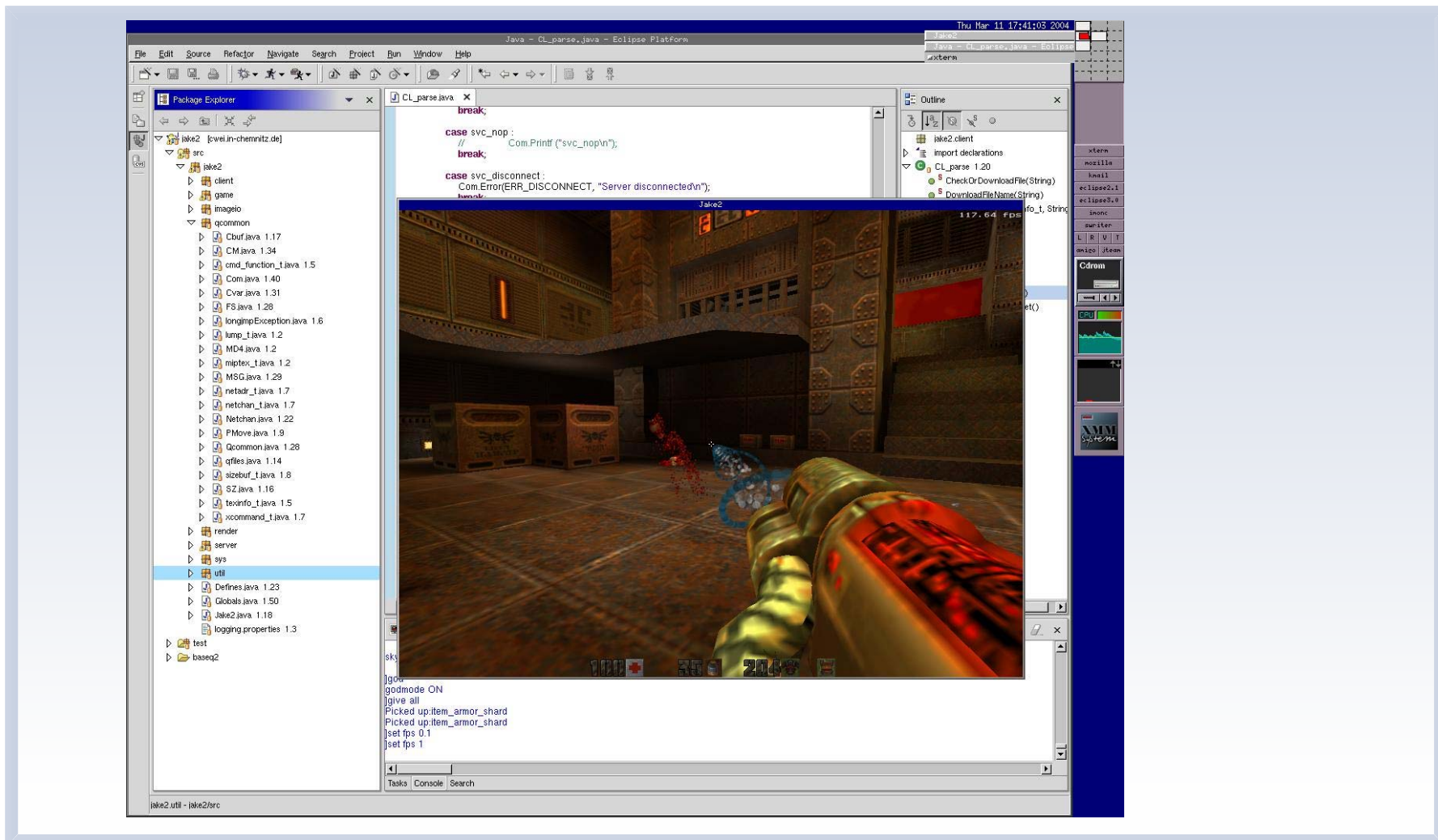


- Sommer 2003: Idee
- Oktober 2003: Ernste Überlegungen
- 14.11. - CVS-Server bei „in-chemnitz.de“
- 17.11. - Mailingliste, erste Klassen eingecheckt
- 03.01. - Erstes Map-Testprogramm mit OpenGL
- 09.01. - Texturierte Modelle
- 22.01. - „Hello, World!“ - Die Welt wird gemalt.
- 23.01. - Start Zusammenbau der Einzelteile
- 30.01. - Menu + Console
- 15.02. - Netzwerk - Games komplett spielbar
- 18.02. - Demo Modus
- 28.02. - Single Player - Modus komplett spielbar

# Jake2 – Screenshots



# Jake2 – Entwicklung



# Jake2 – Benchmarks



- Pentium III, 450 MHz, Linux,  
Auflösung: 640x480  
Demofile: demo1.dm2

Grafikkarte	Original C	JRE 1.4	JRE 1.5
ATI RagePro128	37.7	23.5	27.5
Riva TNT	39.3	21.4	25.0
GeForce2 MX	91.6	32.9	40.7

# Jake2 – Benchmarks



- Athlon, 2400 (2GHz), Linux  
Auflösung: 800x600  
Demofile: demo1.dm2

Grafikkarte	Original C	JRE 1.4	JRE 1.5
GeForce4 MX	245.3	114.9	140.6



# Jake2 - Ausblicke / Diskussion



- 100% - Java-Port wird erreicht.
- Argument für Java
- Argument für Java auf dem Desktop
- Java für Entertainment-Branche  
(3D-Action Games / 3D-Adventures)
- Mobile Devices:
  - 3D für Embedded Systems
  - ARM: Native Java Unterstützung
  - Anwendung für UMTS-Kommunikation

Jake2@in-chemnitz.de



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

**Jake2@in-chemnitz.de**  
**<http://jake2.in-chemnitz.de>**

