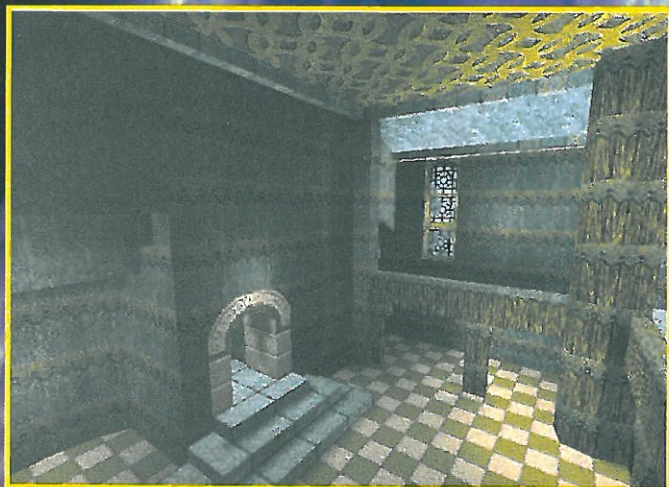


**PC-PLAYER**

**id**  
INC  
SOFTWARE

# ESPECIAL QUAKE

**TODOS LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE ÉL  
PERO NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR**





# QUAKE

# Tras los pasos de DOOM

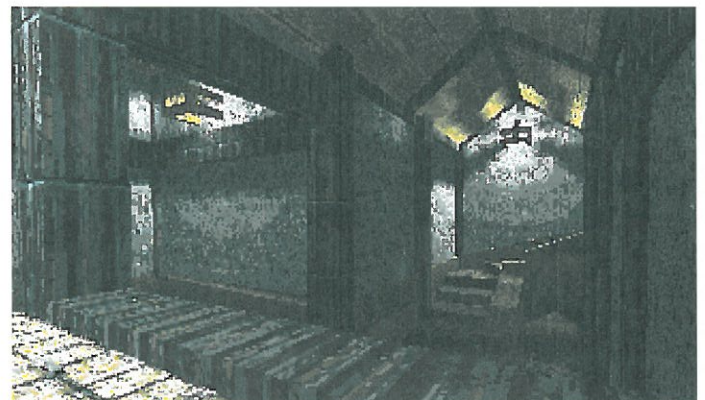


**Es el programa del que más se habla en este momento y todavía no lo ha visto nadie. Aquí te mostramos el entorno del que nace el sucesor de Doom, el programa más conocido de la Historia, hijo de la mítica id Software.**

**M**e pregunto qué es lo que pensarías si te dijera que detrás de tu querido *Doom* hay una historia. Probablemente creerías que estoy loco o que soy un estudioso de los videojuegos demasiado aplicado y por lo tanto aburrido. Y en verdad yo pienso como tú. Ni tiene historia ni necesita una historia. Pero aun así, en un principio, al parecer, debíamos enviar al infierno a todo ese montón de alienígenas que aparecían por todas partes y luego, en el último nivel, bajar al propio infierno para acabar definitivamente con ellos. Como ves, tampoco es un argumento como para parar un tren.

#### LA CARENCIA DE ARGUMENTO COMO ÚNICO ARGUMENTO POSIBLE

Pues bien, id Software continúa con la misma filosofía. Y por qué iba a cambiar, si le ha ido tan bien. Sin embargo, aunque ese sencillo argumento que utilizan no llegue realmente hasta el gran público, los programadores se "basan", por lo menos en algún momento del desarrollo del programa, en una historia. Lo más sorprendente es el momento en el que toman posesión de un argumento: prácticamente cuando ya está todo acabado. En realidad, casi es el último detalle del que se acuerdan. Después ya de que hayan salido las pri-



meras pantallas por la red internet, incluso después de que se haya anunciado la fecha aproximada de salida del juego y éste haya sido presentado, los programadores responden con descaro que no, todavía no han escrito su argumento. ¡Quien se lo dijera a muchas casas programadoras españolas (casi todas ellas) que basan su aparente garra no en factores intrínsecos de los juegos sino en argumentos amañados y rimbombantes proclamados a bombo y platillo!

Por lo demás, es bien sabido por todos los usuarios que una de las bases del increíble éxito de *Doom* ha sido precisamente esa carencia de argumento, concebida como

razón de ser y traducida en una apabullante facilidad de aprendizaje. Efectivamente: ¡cómo si no podrían tenerlo en su ordenador millones de jugadores en todo el mundo, en uno de esos curiosos fenómenos de masas que sin proponérselo hermanan razas, religiones, etnias, etc.! No tienes nada que comprender, nada que imaginar, no te interesa lo que haya detrás, sólo tienes apuntas y disparas. Ni diálogos ni subtítulos, sólo una maraña de monstruitos que te atacan. Es simple y directo. Una vez más, un ejemplo de la fuerza visceral de lo elemental, la energía de lo sencillo. Es el secreto del éxito de muchos juegos. Y el de *Doom*.







### LAS CIFRAS HABLAN

Así pues, no cabe la menor duda de que *Doom* es un auténtico fenómeno de masas. Se calcula que se encuentra en un 75% de los ordenadores de todo el mundo (cifra insólita: Windows, por poner un ejemplo, se encuentra en el 65% de los ordenadores del mundo). Esto, por supuesto, se debe a numerosos factores, pero el de mayor importancia es la magnífica campaña de "expansión" de *Doom*, que en ningún momento ha despreciado el shareware para darse a conocer. De hecho, sus programadores afirman que es un medio de publicidad totalmente lícito (al contrario que muchas otras casas programadoras, que piensan que con aquél baja de forma inevitable el nivel de ventas).

Por lo demás, las cifras hablan por sí solas. Lo mejor de todo es que a los componentes de id Software no se les han subido las cifras a la cabeza. Teniendo en cuenta el ratio (esto es, la media por empleado de ganancias de una empresa) de id Software es de 1.300 millones de pesetas anuales, y que las ventas registradas de su juego más vendido hasta la fecha, *Doom*, ascienden a 200.000 unidades, asombra por lo insólito la sencillez de todos sus componentes.

### INNOVACIONES

Pero en fin, ya es hora de que pasemos a lo que de verdad os interesa: **Quake**.

A primera vista, por las pantallas que hayan llegado hasta ahora a vuestras manos o lo que sepáis de oídas, puede pareceros que la calidad técnica de este juego no es nada del otro mundo, pues no cuenta con gráficos SVGA. Pero no debes engañarte: nada más lejos de la verdad. Los programadores han tomado una decisión: han elegido modos intermedios entre SVGA y VGA, de modo que, sin renunciar totalmente a la

calidad gráfica, sin embargo hacen prevalecer sobre ella la velocidad, uno de los principios elementales de la jugabilidad y la diversión.



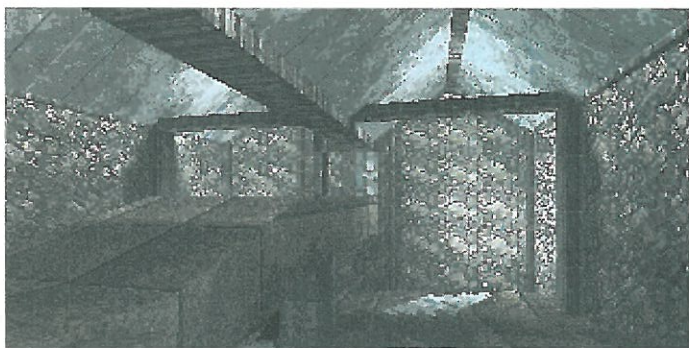
Por lo demás, a diferencia de *Doom* y de sus descendientes, **Quake** está realizado en un entorno 3D puro y duro. Ahora puedes mirar en un radio de 360 grados, ya que el *engine* (ver entrevista página 5) ha sido notablemente mejorado. Además de esta ampliación del, por llamarlo de alguna manera, movimiento de la cabeza del protagonista, se ha añadido otra mejora muy importante, por no decir decisiva: por primera vez en un juego de este tipo hay bóvedas y objetos curvos. Esto se ha conseguido utilizando las técnicas de *Ray Tracing*. También cabe destacar el cuidado que han prestado a la luz y sus efectos; los diferentes focos de luz y sus zonas de influencia están perfectamente marcados.



Aquí tienes una foto de dos de los programadores de id Software, Jay Wilbur a la derecha, y John Carmack a la izquierda, durante la entrevista que reproducimos en la página cinco del reportaje. Como ves, son personas como tú y como yo: agradables, graciosos y no demasiado guapos.



# QUAKE



Por otro lado, los mapas de las distintas fases de **Quake** son mucho más extensos que los de *Doom*; algunos de ellos son hasta ocho veces más grandes, sin exagerar. Por su parte, los personajes que pululan por estos mapas están realizados a base de polígonos, es decir, en tres dimensiones. Para lograr que sus movimientos sean perfectos se ha utilizado la técnica *full motion capture*. Con esta técnica se consigue un movimiento totalmente natural y muy real. La imagen se agacha, se mueve con cada paso, etc. (El método de trabajo de la mencionada técnica es el siguiente: se sitúan puntos brillantes en determinados lugares-clave para el movimiento de un cuerpo humano, luego se capturan dichos puntos con un ordenador y sobre ellos se crean los personajes).

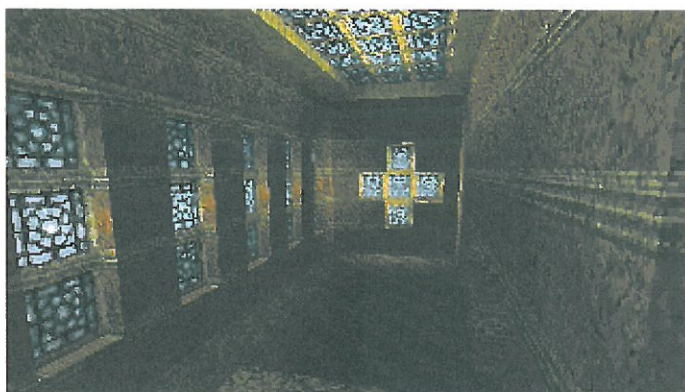
Respecto al sonido, va a ser revolucionario a su manera. Los programadores han decidido limitar las distintas melodías para centrarse más en los efectos especiales que reproducen y a la vez crean el ambiente perfecto. Por ejemplo, si en una habitación hay una gotera, oirás nítidamente el *clip clap* de las gotas, etcétera. Además, para conseguir que estos efectos especiales produzcan el resultado deseado, se ha utilizado el así llamado sonido *stereo surround* (sonido envolvente) que te ayudará a sumergirte completamente en la acción.

Uno de los aspectos más importantes, ya aparecido en anteriores programas de esta misma compañía, es la posibilidad que te ofrecen de jugar en red, así como vía módem, lo cual, como sabes, eleva a cifras insospechadas las cuotas de jugabilidad. Dentro de esta posibilidad, la más importante novedad es el editor de *wads*, que te permite grabar tu propia voz para enviar mensajes a tus amigos y competidores.



## LÓGICA DEL PROGRAMA

La pregunta es: ¿Cómo puede funcionar todo esto junto? La respuesta: los creadores del juego han realizado su propio lenguaje de programación de alto nivel, que hace posible la acumulación de tantas maravillas en un mismo programa. Por otro lado, hay rumores en la red internet (no confirmados) de que se ve a incluir un editor de mapas, gráficos, personajes, etc., en su versión definitiva.



El equipo de id Software está trabajando duramente y todos aportan algo. Así, en las numerosas reuniones surgen nuevas ideas. Por ejemplo, la niebla que puedes encontrar en el juego *Hexen* ha sido introducida y mejorada en **Quake**. Por otro lado, en todos los juegos de este tipo, cuando mueres la imagen se limita a bajar. En **Quake** puedes caer hacia cualquier lado; además, si caes bocarriba, verás cómo el enemigo continúa golpeándote. Los ejemplos de este tipo son innumerables.

Sin más, te dejo con las palabras de dos de los programadores de esta maravilla (todavía, en realidad, no sabes si lo es). Esperamos haber aclarado tus dudas, o por lo menos haber hecho más reales tus expectativas.

P. LÓPEZ





# ENTREVISTA CON LOS PROGRAMADORES



Durante la última edición de la feria londinense E.C.T.S. mantuvimos, junto con otros medios de comunicación del sector, una entrevista con dos de los principales miembros de id Software, John Carmack y Jay Wilbur. A pesar del éxito, el trabajo y el dinero ganado que tienen sobre sus espaldas, son "tipos" de lo más normal, sencillos, amigables y "cachondos", como por lo demás podéis ver en las fotos que acompañan esta entrevista. Durante toda la entrevista no pronunciaron una palabra de **Quake**, limitándose a presentar su lanzamiento del momento, *Hexen*, a pesar de las reiteradas preguntas que les lanzábamos, a la primera oportunidad, los representantes de las revistas especializadas. En un momento determinado, tras presentarnos *Doom* para Playstation y simular que daban por terminada la entrevista, los dos afables programadores de id

anunciaron entre las risas de todos los presentes: "Bueno, como os habéis portado bien, os vamos a enseñar *un poco de Quake*"

## P. ¿Cuándo va a salir Quake?

R. *En un principio, nuestra intención era sacar el juego en algún día de Diciembre, pero preferimos retrasar la fecha a sacar al mercado un juego que no sea perfecto. Así pues, de momento, la aparición de Quake se va retrasar un poco.*

(Por el mundillo se rumorea que el lanzamiento definitivo probablemente se hará en Marzo de 1996. *Ma chi lo può sapere?*)

## P. ¿Por qué no vais a utilizar el modo Super VGA?

R. *Me encanta que me preguntéis esto. Preferimos utilizar modos intermedios entre Super VGA y VGA porque en un juego lo más importante no son los gráficos sino la jugabilidad.*



## P. ¿Por qué pensáis que Quake va a ser un programa totalmente revolucionario?

R. *Sabéis que somos los mejores, me extraña que me preguntéis esto. (Risas) La verdad es que estamos trabajando mucho en el programa y tenemos todo el tiempo del mundo para hacer el mejor juego de la Historia. (Risas) La verdad es que lo único que pretendemos es hacer un juego que sea divertido, nada más.*

## P. Al ser todo el programa (gráficos, personajes, etc.) en modo 3D puro, ¿no se va a ralentizar excesivamente el programa?

R. *Estamos mejorando el engine (motor o parte principal del programa) día a día, aumentando la velocidad en*

*un cinco por ciento respecto a la anterior. Al final, no va a hacer falta ni siquiera un 286. (Risas; esto último, por supuesto, era broma).*

## P. Después de Wolfenstein, Doom, etc., y de convertirnos en millonarios (Risas), ¿por qué seguís realizando juegos?

R. *Bueno, la verdad es que no somos tan millonarios. (Risas) Además, realmente nos gusta hacer juegos.*

## P. ¿Cuándo empezasteis Quake?

R. *Lo cierto es que el proyecto llevaba mucho tiempo en nuestras cabezas, pero nos centramos en Doom II, que por aquel entonces era el programa que íbamos a sacar. De hecho, la idea de Quake surgió inmediatamente después de realizar Doom.*





Muchos son los juegos que han seguido la fructífera estela del hoy clásico *Doom*. La razón está en el éxito seguro.



## WOLFENSTEIN 3D

Compañía: id

Esta es la piedra filosofal de la que salió todo el oro, incluso *Doom*.

## DOOM I Y II

Compañía: id

Es el clásico de los clásicos. Nada más queda por decir de él.



## BLAKE STONE

Compañía: APOGEE

Una mera copia de *Wolfenstein 3D* en el espacio interestelar.

## CYCLONES

Compañía: RAVEN

Uno de los primeros juegos de los creadores del famoso programa *Heretic*.



## RADIAKI

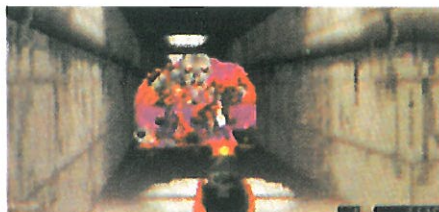
Compañía: MERIT

Uno de los peores programas que han copiado la idea del original.

## RISE OF THE TRIAD

Compañía: APOGEE

La más sangrienta de las secuelas de *Doom*. Sangre abundante y fresca.



## CORRIDOR 7

Compañía: CAPSTONE

Una buena idea (no podía ser menos) pero muy mal desarrollada. En fin.

## DARK FORCES

Compañía: LUCASARTS

La guerra de las Galaxias en tu casa y en la ya clásica primera persona.



## DESCENT

Compañía: INTERPLAY

El primer juego de la especie que te permitía girar en un ángulo de 360°.

## SHADOW CASTER

Compañía: RAVEN

Las mismas técnicas aplicadas a un juego de rol bastante normalito.



## HERETIC

Compañía: RAVEN

Primero de los arcades de este estilo ambientado en la época medieval.

## QUARANTINE

Compañía: GAMETEK

Las aventuras del taxista mejor equipado de la Historia. Está muy bien dotado.





# PRESENTE

...Y todavía hoy tenemos la suerte o la desgracia, según se mire, de seguir soportando la invasión de la primera persona.

## HEXEN

Compañía: RAVEN/id

Continuación del conocido *Heretic*, esta vez la compañía Raven Software no ha trabajado en solitario, sino que ha obtenido el apoyo de la mítica id Software, con un resultado lógico: notable mejoría y fuerte infraestructura detrás del producto.

Por supuesto, como debe ser con una segunda parte, se trata de un arcade medieval. Una de las grandes



mejoras consiste en la ampliación de los protagonistas. Ahora no sólo eres mago, sino que también tienes la posibilidad de elegir a un extrañamente violento clérigo o a un no menos sanginario guerrero. En el medieval todos manejaban las armas.

## T. VELOCITY

Compañía: 3D REALMS

Al igual que *Descent*, en este producto norteamericano te puedes poner a los mandos de una nave de combate. En cambio, a diferencia del anteriormente mencionado, no avanzarás por estrechos pasillos. En este caso pilotas la nave teniendo ante ti vastos territorios, que, siguiendo con la comparación, ocupan muchísimos kilómetros más (a escala, por supuesto).



Los jefes que hay al final de cada planeta, por lo demás, son realmente alucinantes.



## FURY 3

Compañía: 3D REALMS

Versión para Windows 95 de *Terminal Velocity*. Las dos únicas mejoras son que puedes ver el avión desde arriba y desde abajo.

En fin, pocos comentarios nos quedan por hacer de estos consabidos clónicos carentes de todo sentido de la lógica, la originalidad y de la ética. Por lo demás, es un programa bastante bueno.

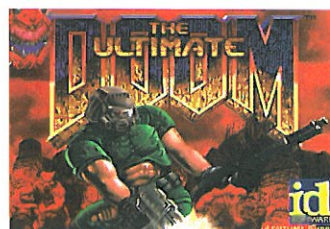


## ULTIMATE DOOM

Compañía: id

Este, lamentablemente, es un paso atrás en la hasta el momento brillante carrera de la ya mil veces mencionada, por no decir merecida y

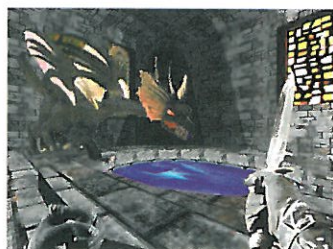
absoluta protagonista de este reportaje, id Software. Parece extraño, con el nombre que aparece en el título, pero es rigurosamente cierto. No es más que una reedición de *Doom* (¡del primero!), con un añadido de un nivel. Un acto un tanto ridículo.



## WITCHAVEN

Compañía: CAPSTONE

Nuevamente un juego medieval, esta vez preparado en Super VGA. El "mapeado" y los gráficos del mismo son magníficos, tanto en lo que se refiere a vistosidad como a calidad. Es una pena, por lo tanto, que no ocurra lo mismo con los personajes. Son muy pocos y además sólo cambia la paleta de color. Lo dicho, una pena.



## TEKWAR

Compañía: CAPSTONE

Aunque posee exactamente el mismo *engine* que *Witchaven* (por cierto, licenciado por la compañía 3D Realms), alcanza una calidad mucho mayor que el anterior. Esto se debe a que los escenarios son bastante más grandes y variados, y sobre todo los personajes son distintos y no parece que te encuentras entre clones.



Visitas una ciudad completa, incluyendo el Metro, hasta ahora muy desaprovechado por los creadores de videojuegos. Otro dato importante: en él no debes matar a todo en que se mueva: mucho cuidado con los inocentes.



# QUAKE

# FUTURO

Larga vida le queda al estilo *Doom*, como demuestran el horizonte del futuro, del que sólo te ofrecemos una muestra.

## INTO THE SHADOW

Compañía: SCAVENGER

Esta nueva compañía norteamericana situada en la calurosa ciudad de Los Ángeles, estado de California, está formada por alguno de los

más prestigiosos *coders* (programadores de *intros* y *demos*) escandinavos. Como tarjeta de presentación finalizarán **Into the Shadow** a finales de este año, un juego que promete mucho. No lo perdáis de vista, porque dará que hablar largo y tendido.



## ELEMENTS

Compañía: DDM

El primer *Doom* español. El uso de determinados elementos (como las luces perfectamente dosificadas, los magníficos gráficos Super VGA) hará de este juego uno de los clásicos del software patrio. Los españoles preferirán probablemente este título a los extranjeros, pero también tenemos la esperanza de que este programa atraviese nuestras fronteras.



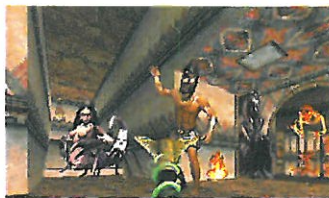
## RUINS

Compañía: APOGEE

En esta ocasión, la acción del juego se traslada a una de las ancestrales pirámides egipcias. Como es de esperar, en él encontrarás momias, sarcófagos, tesoros



y, sobre todo, mucho arte egipcio. Es un programa muy cuidado, pero cuando salga la competencia será mucha y habrá que ver si consigue dar la talla. Por lo demás, se lo recomendamos especialmente a estudiantes o profesores del arte antiguo del próximo oriente.



## BLOOD

Compañía: APOGEE

La sangre, como puede suponer cualquiera que sepa algo de inglés, es el protagonista de este producto. Sus creadores lo han rodeado de

un velo de misterio que intenta emular el conseguido por *id* con *Quake*. Al parecer, será una especie de secuela de *Rise of the Triad*.

La principal cuestión que deberás dilucidar es si este programa tendrá más sangre o no que su predecesor.



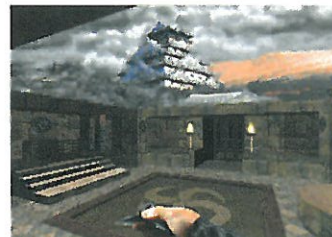
## DUKE NUKEM 3D

Compañía: APOGEE

Uno de los juegos más esperados de este reportaje. Muchos de vosotros recordaréis la primera parte. Por cierto, que no se trataba más que de un juego de plataformas. Pues bien, el programa ha tomado un giro inesperado convirtiéndose en un "allegado" de los juegos tipo *Doom*. Además de ser muy esperado, promete mucho.



Tiene detalles magníficos. El protagonista, por ejemplo, tiene una movilidad que sólo tiene los límites propios de todos y cada uno de los mortales: salta, baila, corre y vuela. Y no todo lo que digo es pura retórica.



## SHADOW WARRIOR

Compañía: APOGEE

Esta vez, el asunto va de ninjas, con todo lo que esto conlleva. Tienes todas las armas propias de estos luchadores.

Como ves Apogee es incansable con este tipo de producciones. Es un ejemplo más del enorme filón que ha supuesto la "doommanía", esa fiebre que a casi todos nos domina. Si no es tu caso, ¿aguantarás la tentación?