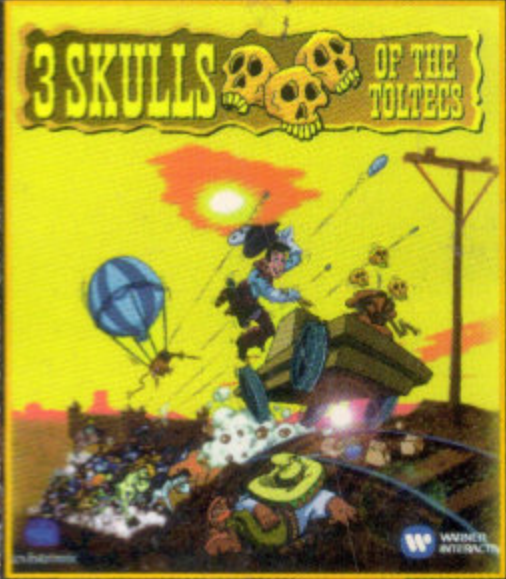
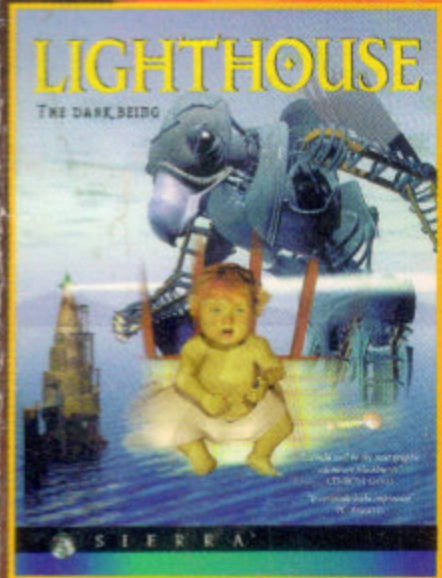


COMPUTER GAMING WORLD



Review

3 SKULLS OF THE TOLTECS
La aventura española que traspasa fronteras



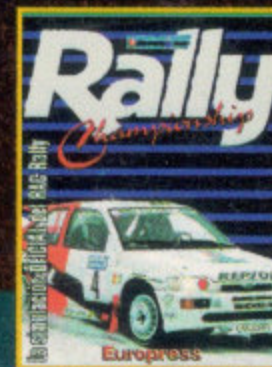
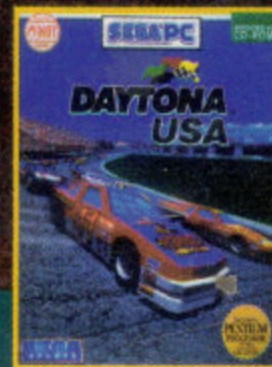
Review

LIGHTHOUSE
La eterna lucha entre la luz y la oscuridad

Diablo


Caerás en sus garras

Reportaje sobre el nuevo juego de los creadores de WARCRAFT



Ases de la velocidad





Tras su presentación mundial en el ECTS de Londres el pasado mes de Septiembre, se acerca ya la hora de Diablo, uno de los juegos más anunciados y esperados del fin de año. Hasta entonces, nadie tenía demasiado claro cómo iba a ser o de qué iba a tratar, ni siquiera a qué género pertenecía. Ahora, poco antes de su lanzamiento mundial, te ofrecemos un profundo análisis de lo que será este título, acompañado por una entrevista a Bill Roper, Jefe de Proyecto de Diablo.

DIABLO

Blizzard desciende a los infiernos

Blizzard Entertainment, conocida anteriormente en la industria de los juegos como Chaos Studios, fue fundada en 1992 por Allen Adham y Michael Morhaime —actualmente presidente y vicepresidente de la compañía respectivamente—, iniciando su andadura como desarrolladora para otras empresas, entre ellas Interplay. Algunos de los títulos que se crearon por entonces incluyen Lost Vikings, Rock'n'Roll Racing, Blackthorne, y Death and Return of Superman. Dos años más tarde, Blizzard fue adquirida por Davidson & Associates, lo que permitió a la joven compañía dejar de trabajar para terceros y dedicarse a la producción propia.

El nacimiento de un culto

Fue entonces cuando nació Warcraft: Orcs & Humans, un título que desató un fenómeno cuya repercusión aún se vive en todo el mundo, siendo el primero que lanzaron al mercado con su propia marca. La idea de este juego nació mediante la utilización de una técnica bastante común denominada "brainstorming" (tormenta de ideas), consistente en una reunión de varias personas en la que todas ellas se ponen a decir lo primero que se les pasa por la cabeza que esté relacionado con el tema de la sesión, aunque la semilla ya estaba presente en muchos de los asistentes a

aquella reunión, adictos a los temas de fantasía medieval.

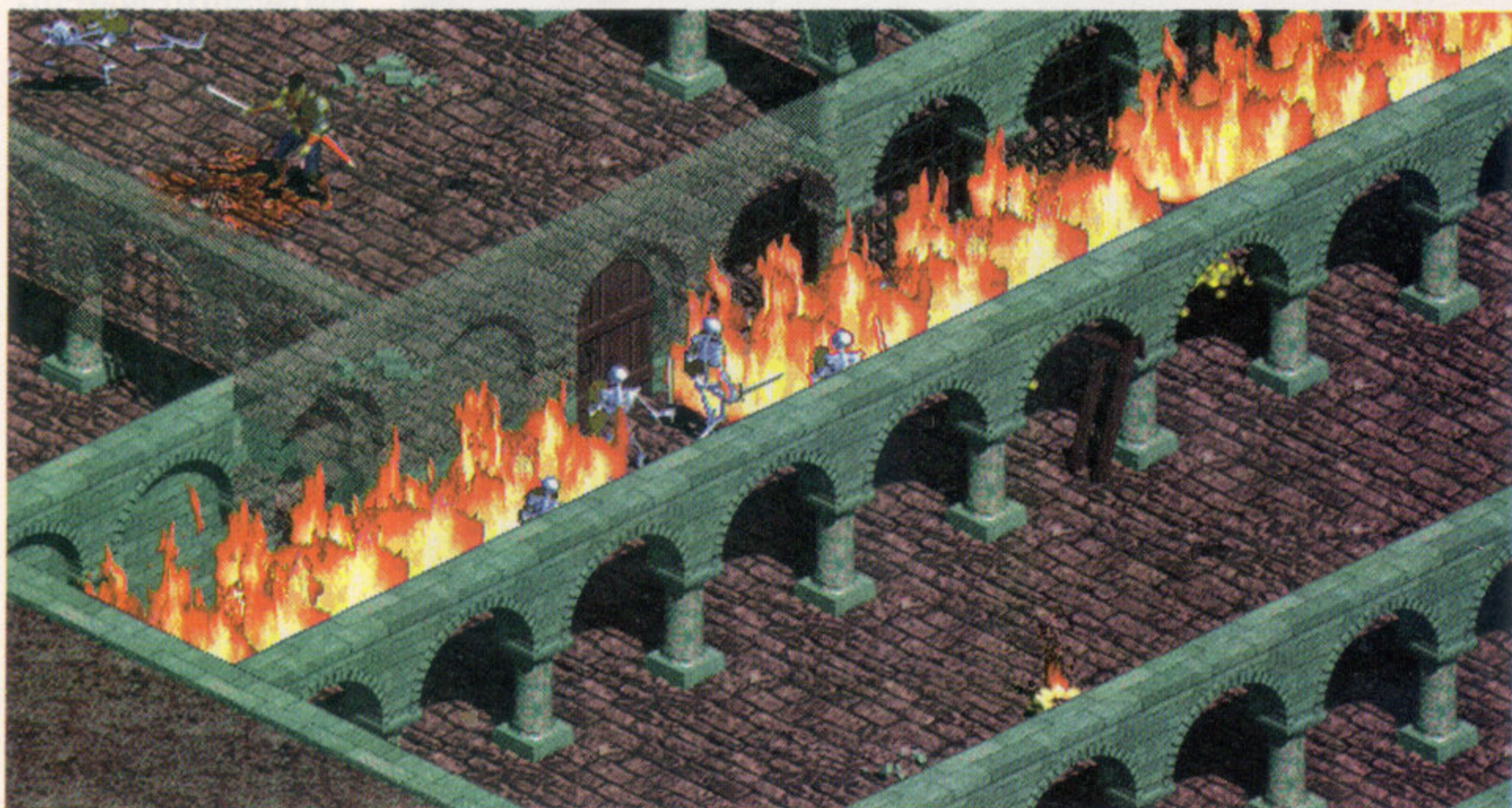
Más tarde, en 1995, salió al mercado Warcraft II: Tides of Darkness, seguido por Warcraft II: Beyond the Dark Portal, que dieron lugar a una fiebre de proporciones desconocidas y de la que daremos buena cuenta en próximas fechas con motivo de la aparición de ambos títulos totalmente en castellano. Baste decir que la trilogía iniciada por Warcraft: Orcs & Humans, se ha convertido ya en toda una saga de culto que cuenta con gran número de seguidores en todo el mundo.

Mientras la fiebre de Warcraft se extendía como una bendita plaga, un desarrollador llamado Cándor se acercó a Blizzard con un proyecto bautizado co-

mo Diablo. De inmediato, las avispadas mentes de Blizzard decidieron que aquél título debía ser suyo, y compraron la compañía en cuestión para formar su oficina de Blizzard North, ampliando así además su plantilla de 60 personas a 25 más. Los motivos que provocaron esto son perfectamente visibles con Diablo instalado en el ordenador.

Un juego de rol

¿Quién, entre los jugadores de juegos de ordenador en este país, no ha oído hablar de los juegos de rol? Probablemente todo el mundo los conoce, aunque sea por simples referencias. Pero si se preguntaa cualquiera cuántos juegos de rol para ordenador ha jugado en su



DIABLO



vida, es bastante fácil que la respuesta mayoritaria sea “entre uno y ninguno”. El análisis del porqué de este hecho llevaría bastante tiempo y quebraderos de cabeza, y además no viene exactamente al caso.

Sin embargo, Diablo es un juego de rol, aunque diseñado y concebido de tal forma que además de no parecerlo, resulta especialmente asequible a cualquier tipo de jugador, por mucho que éste odie los juegos de rol y no le gusten a causa a su complejidad. La trama argumental es bastante prototípica tanto en juegos de rol como en aventuras gráficas, ya que básicamente se trata de un enfrentamiento entre las fuerzas del bien y el mal.

Diablo ha sido concebido como un juego de rol en tiempo real en el que los jugadores descienden a un siniestro mundo subterráneo lleno de fuerzas sobrenaturales y criaturas demoníacas. Movido por un

profundo sentimiento de venganza, el jugador se adentrará a través de una cripta en un extenso laberinto oculto bajo su aldea natal. El juego se centra en la exploración, el conflicto y el desarrollo del personaje a medida que el jugador se adentra en las profundidades de los demoníacos salones subterráneos.

Un paso adelante

Uno de los elementos que lo hace radicalmente diferente a la hora de jugar es la generación automática de laberintos, de forma que cada vez que se entra en el mundo de Diablo, sólo la aldea posee un diseño y una disposición fijos. El resto es variable, aunque manteniendo ciertos elementos fijos que son los que van desvelando poco a poco la trama. Esto implica un alto nivel de rejugabilidad, algo que hasta ahora sólo había conseguido un título de SSI no editado en España llamado Dungeon Hack y que utilizaba un sistema parecido. El de Diablo sitúa de forma aleatoria las habitaciones, corredores, trampas, tesoros, monstruos y escaleras, de forma que se maximiza el atractivo de jugarlo varias veces.

En cuanto al sistema de juego en sí, otro factor que distancia este título de cualquier otro del género, consiste en una perspectiva isométrica en la que absolutamente todo está creado en 3D, personajes incluidos. Con posibilidad de zoom y un interfaz basado únicamente en el ratón, la facilidad de manejo se multiplica enormemente. Además las típicas ventanas de hechizos, inventario, características de personaje y demás, no entorpecen el juego salvo que estén todas abiertas a la vez, ya que se sitúan en laterales de la pantalla y ésta se adapta a la presencia de la nueva ventana.

Los combates o la interacción con cualquier elemento del entorno sólo requieren una simple pulsación del botón del ratón, al igual que los hechizos y el uso de objetos. Así, el jugador sólo tendrá que preocuparse por explorar y eli-



minar cualquier resistencia que encuentre a su paso, un total que supera las doscientas criaturas de diversos niveles que asediarán al jugador en el mundo subterráneo de Diablo.

Multijugador

En cualquier caso, y sin duda alguna, lo mejor es la opción multijugador, que permite a dos personas jugar vía serie o módem, hasta cuatro si es en red, y un número aún por definir en Internet. La posibilidad de introducir más de un jugador en un juego de rol por ordenador, sólo se había entrevisto hace años en un título denominado Bloodwych, que permitía a dos jugadores en un PC compartir a media pantalla el mismo mundo y mapeado, existiendo la posibilidad de encontrarse y verse físicamente (y cada jugador controlaba un grupo de cuatro personajes).

La posibilidad de jugar vía Internet será una nueva experiencia para muchos jugadores de todo el mundo, ya que el servidor battle.net de Blizzard es de acceso totalmente gratuito. Si Diablo es de por sí entretenido, divertido y adictivo, todas estas características pueden elevarse a la enésima potencia a través de la red informática de comunicaciones más extensa del planeta. El hecho de poder encontrarse con personajes de todo el mundo e intercambiar impresiones con ellos acerca del Carnicero (el primero de los enemigos potentes que hay que derrotar en el juego) u otras viles criaturas, así como los diferentes accesos a nuevos niveles, resultará un nuevo atractivo del que muchos serán incapaces de escapar.

De forma similar a lo que en su día hiciera Sierra con la saga de Quest for Glory, en Diablo se podrá escoger entre tres tipos de personaje: guerrero, ladrón o mago, cada uno de ellos con unas habilidades y características propias que se irán desarrollando y potenciando a medida que el jugador avanza en el juego, basándose al igual que cualquier juego

de rol, en los puntos de experiencia obtenidos por tesoros y la eliminación de los enemigos.

Impacto visual

Los gráficos y efectos visuales, así como el sonido de Diablo, sorprenderán a más de uno por muchos y variados motivos. No sólo por el hecho de que absolutamente todo es en 3D, sino porque se han conseguido superar algunas barreras que en infografía, constituyen un importante reto para cualquier artista. Las llamas, los rayos, los juegos de luces y sombras que en tiempo real están presentes de forma constante, y el movimiento animado de prácticamente cualquier elemento o criatura, están trabajados a un nivel sorprendente del que se puede dar fe con sólo utilizar la opción de zoom.

Con todo esto, es fácil adivinar que Diablo se convertirá en todo un hito en el género de los juegos de rol, consiguiéndolos acercar al gran público que no tiene prejuicios a la hora de disfrutar de un magnífico título cuya capacidad para proporcionar un creciente desafío siempre cambiante es realmente asombrosa. En próximas fechas se lanzará al mercado, al mismo tiempo en todo el mundo, la versión completa del juego. De momento, te obsequiamos la demo para que vayas catando Diablo.



El juego utiliza un sistema de generación automática de laberintos, de forma que cada vez que se entra en el mundo de Diablo, sólo la aldea posee una disposición y un diseño fijos

DIABLO



ENTREVISTA

Bill Roper, Jefe de Proyecto de Diablo

“Con Diablo queremos redefinir el género de los juegos de rol.”

Aunque no nos ha resultado fácil conseguir hablar con Bill Roper, debido al tremendo revuelo que hay en Blizzard por estas fechas con el lanzamiento de Diablo y el pulido de algunos detalles de última hora, lo que sigue a continuación es una entrevista que el Jefe de Proyecto de Diablo nos concedió para contarnos algunas cosas de este título, de la compañía, y sus próximos proyectos.

CGW: Después de crear dos títulos de estrategia, ¿por qué un juego de rol?

B: En Blizzard no estamos limitados sólo al género de la estrategia. Consideraremos la posibilidad de adentrarnos en cualquier género, siempre partiendo, eso sí, de la premisa de llevar el género en cuestión en una nueva dirección. Cuando Cándor —ahora Blizzard North— nos presentó Diablo, supimos de inmediato que se trataba de un título que daría un nuevo sentido a los juegos de rol, redefiniéndolos como hasta ahora no había hecho nadie.

CGW: ¿Por qué un título que puede dar pie a pensar que se trata de un juego más con trasfondo satánico?

B: En realidad nada más lejos de nuestra intención. La confrontación con fuerzas demoníacas ha jugado un im-

portante papel en la mitología durante miles de años. En Diablo, el jugador asume el papel de un héroe cuya misión final es destruir al personaje Diablo, que es la encarnación del mal. Es la clásica historia del bien prevaleciendo sobre el mal.

CGW: Diablo no es el típico juego de rol, aunque incluye los principales elementos del género. ¿Cuáles son las bases de su diseño y concepción?

B: Con Diablo quisimos redefinir el género de los juegos de rol, aunque manteniendo algunos elementos clásicos como el desarrollo del personaje. Mientras que los juegos de rol se basan típicamente en un sistema de turnos, nosotros queríamos introducir la excitación del combate en tiempo real. Además, los juegos de rol suelen adolecer totalmente de rejugabilidad, por lo que superamos este punto flaco incluyendo un generador aleatorio de niveles y opciones de multijugador. También quisimos alejarnos de la perspectiva en primera persona, así que volvimos a la clásica vista isométrica.

CGW: La generación aleatoria de niveles manteniendo cierto elementos fijos y confiere una gran jugabilidad y rejugabilidad a Diablo. A nivel de programación, ¿ha resultado un importante handicap?

B: El generador aleatorio de niveles fue uno de los primeros elementos de desarrollo resueltos en Blizzard North, y no ha supuesto en sí mismo problema alguno.

CGW: En cuanto a la programación, ¿cuál ha sido el mayor reto que habéis tenido con Diablo?

B: El sistema de generación aleatoria de niveles crea un fuerte desafío a la hora de mantener equilibrado el juego. Para superar esto ha sido necesario un intenso testeo para asegurarnos de que no aparezca un monstruo de nivel 30 contra un jugador de nivel 1.

CGW: Dentro del apartado gráfico del juego, ¿cómo habéis conseguido unos efectos tan espectaculares como el fuego?

B: Los gráficos de Diablo fueron una de las primeras características del juego que nos impresionaron. Es la primera vez que unas imágenes de tan alta calidad aparecen en un juego de rol. Además de los gráficos SVGA y los escenarios renderizados en 3D, hay más de 200.000 imágenes para las secuencias de animación.

CGW: El hecho de tener que volver siempre a la aldea durante el juego, incrementa en el jugador la sensación de pertenencia a un lugar determinado. ¿Este efecto es intencionado o casual?

B: En la aldea no sólo se compran, venden, reparan o intercambian objetos, sino que el jugador irá descubriendo nuevos datos de la historia mediante conversaciones con personajes que encontrará en ella. Queríamos hacer una historia con la mayor riqueza posible, y la interacción con los personajes de la aldea es un método eficaz para relatar la historia de Diablo.

CGW: ¿Qué opinas de los juegos vía Internet?

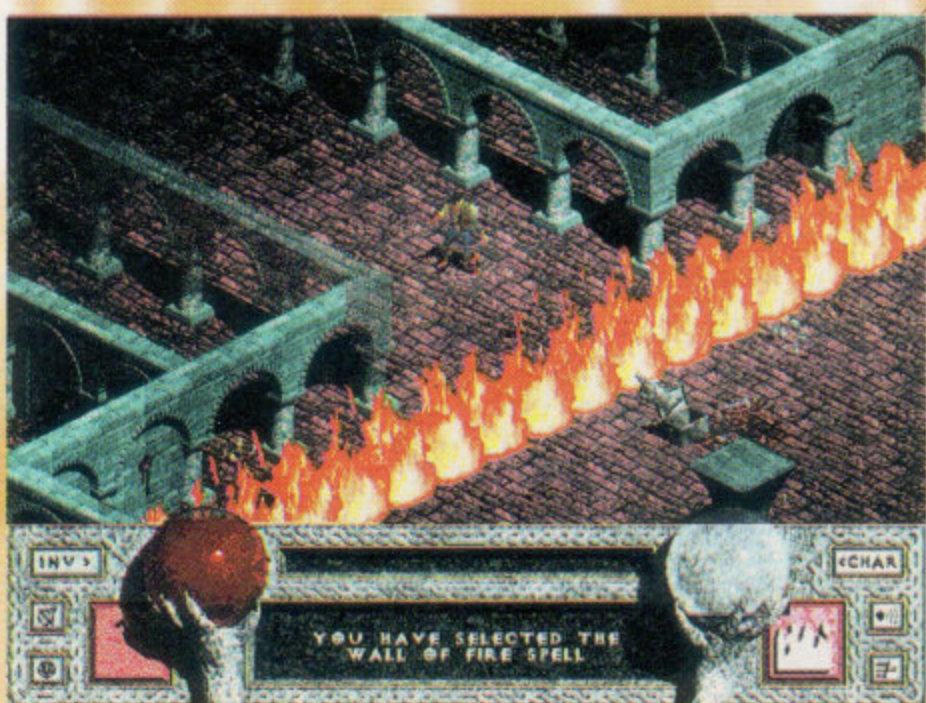
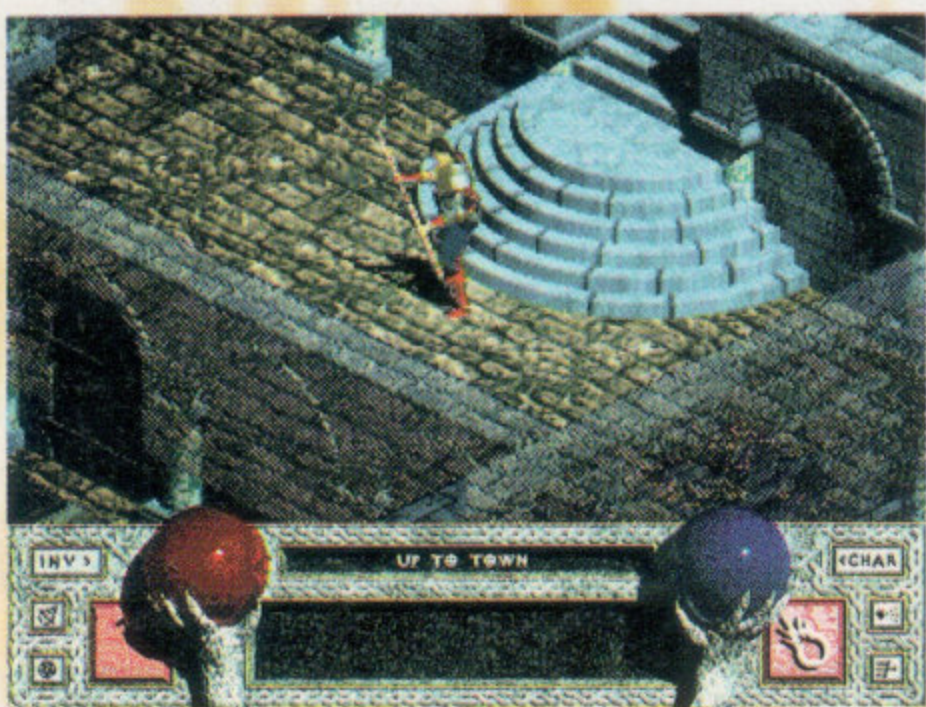
B: El jugar a través de Internet es una excitante novedad en cualquier tipo de juego, aunque el jugar un buen juego de principio a fin contra el ordenador es increíble; pero un mano a mano con otros oponentes humanos lleva la excitación a un nuevo nivel.

CGW: ¿Cómo os las apañáis para conseguir crear títulos de un éxito arrollador?

B: Creo que nuestro factor clave al respecto es el hecho de que nosotros mismos somos nuestro público objetivo. Todos los componentes de Blizzard somos unos fanáticos de los juegos. Si se nos presenta una idea y todos pensamos que es genial, sabemos que tenemos algo bueno entre manos.

CGW: En cuanto a vuestro próximo proyecto, Starcraft, ¿qué puedes decirnos de él?

B: Se trata de un juego en tiempo real que tiene lugar en el espacio. Aunque sigue la tradición de estrategia en tiempo real iniciada por Warcraft, Starcraft ofrecerá una experiencia muy diferente. Habrá nuevas unidades, tecnología, gráficos e inteligencia artificial. Los jugadores controlarán a una de las tres especies del juego —Terrans, Protoss y Zurg— en tres estilos distintos de misiones. Las treinta misiones del juego incluirán combate espacial, batallas en superficies planetarias, y pequeños puzzles en los centros de mando.



DIABLO

DEMO
JUGABLE

INSTRUCCIONES DE LA DEMO

Mejor que explicar mucho más de lo que es Diablo, es preferible que ejecutes la demo que incluimos en el CD-ROM de este mes. Podrás jugar el primer nivel cuantas veces quieras –recuerda que el mapa del laberinto de la cripta cambia siempre–. Con ello tendrás una muestra de lo que te aguarda en próximas fechas.

En primer lugar, y esto es sumamente importante, la DEMO de DIABLO funciona exclusivamente en Windows 95, y además necesita como mínimo un Pentium a 60 MHz con 8 MB, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido y Ratón.

Para que el juego funcione correctamente, debes instalar en tu sistema –si no lo está ya–, DirectX 2.0. Si no lo tienes instalado, o no estás seguro de la versión

que tienes, puedes ejecutar el archivo SETUP que encontrarás dentro del directorio DIABLODX –si tienes instalada la versión correcta, no se instalará nada–. Para hacerlo, utiliza el explorador de Windows 95 o examina el contenido de tu unidad de CD-ROM, entra dentro de la carpeta de Diablo, después en la carpeta DX, y haz una doble pulsación sobre el icono de programa SETUP.

Si quieres optimizar el rendimiento de la demo de Diablo y tienes espacio suficiente en el disco duro, cópiala a un directorio de tu elección. Para arrancarla, haz una doble pulsación sobre el icono de Diablo. Verás la intro y podrás comenzar una partida nueva o recuperar una guardada. Sólo el guerrero está disponible en la demo.

LA DEMO DE DIABLO NO FUNCIONA BAJO MS-DOS.

INTERFAZ

El interfaz de Diablo es bastante sencillo, pues está basado únicamente en el uso del ratón. Para moverte apunta al destino y pulsa el botón izquierdo. Si quieres atacar, marca al enemigo con el cursor hasta que veas que queda rodeado por un contorno coloreado, y pulsa el botón izquierdo del ratón. Para coger un objeto, abrir una puerta, cofre o sepulcro, emplea el mismo sistema. Cualquier interacción con un elemento de juego, pasa por marcarlo con el cursor y pulsar el botón izquierdo del ratón.

HECHIZOS

En cuanto a los hechizos, primero has de pulsa sobre el botón correspondiente, y obtendrás una lista de iconos representando los conjuros que tienes aprendidos. Marca el que quieres, y para lanzarlo, coloca el cursor sobre el objetivo y pulsa el botón derecho del ratón. El nombre del hechizo aparecerá en la ventana de información, situada en la parte inferior central de la pantalla.

ENERGÍA

La esfera roja de la izquierda es tu energía vital, y la azul de la derecha tu energía mágica. Vigila ambas para no quedarte sin energía nunca. La forma de recuperar cualquiera de ellas es mediante las pociones o hechizos correspondientes, cosa que tu personaje hará automáticamente si se ve en la necesidad de ello al coger cualquiera de estos objetos.

MENÚ

Para guardar o recuperar una partida, pulsa ESC, con lo que accederás a un menú desde el que también podrás salir a Windows 95 o eliminar la música. Ten en cuenta que sólo puedes conservar una partida grabada, con lo que debes ser cauto en el uso de esta opción.

INVENTARIO

Los objetos de Diablo ocupan un espacio variable en la ventana de inventario dependiendo de su peso. Organízalo de forma que maximices las posibilidades del espacio que tienes disponible. Para equipar una armadura o arma, colócalo en el lugar correspondiente de la figura del personaje, y si quieres usar un objeto del inventario, pulsa el botón derecho sobre él.

AVANCE DE NIVEL

Cuando tu personaje consiga los puntos necesarios para avanzar un nivel, en la zona inferior derecha del área de juego aparecerá un icono con el símbolo +. Púlsalo y distribuye los puntos obtenidos como mejor te parezca entre las características que tienes disponibles.

