

Energy

DESCOMUNAL



Con la tranquilidad que da el afrontar su sexto desarrollo como profesionales en el mundo del videojuego, y un amplio bagaje que recoge experiencias de múltiples sectores, desde los primeros micros de 8 bit hasta las máquinas recreativas, pasando, claro está, por ordenadores como Amiga, Zeus prepara una de las grandes bombas para el cada vez más cercano 98. Un simple vistazo a lo que será «Energy», pese a su aún primitivo estado de desarrollo, ya permite intuir que nos encontramos ante un título que no tendrá nada que envidiar -más bien al contrario- a las grandes superproducciones foráneas. Una enorme calidad a todos los niveles, y la tecnología más avanzada como base, forman los cimientos de un juego que está llamado a encontrarse entre los grandes de la próxima temporada.

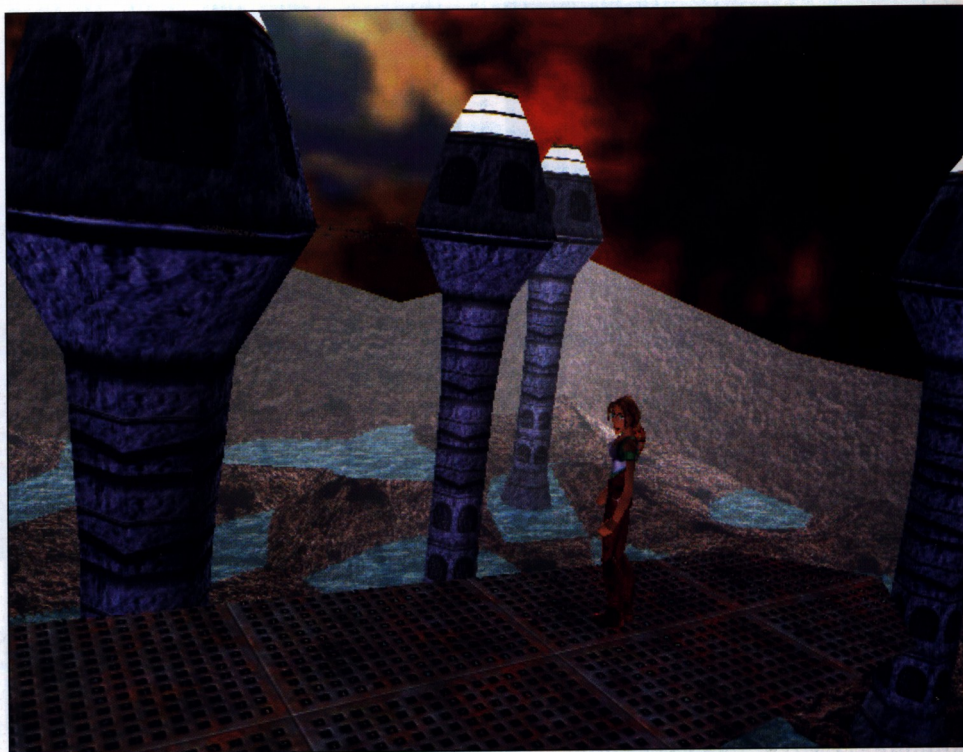
ZEUS/DINAMIC MULTIMEDIA

En preparación: PC CD

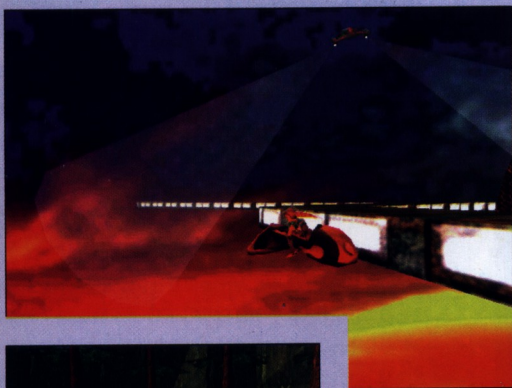
AVENTURA



Una aventura de descomunales dimensiones, con un importante toque de acción. Multitud de niveles de original diseño y desarrollo. Interacción total con un entorno 3D precioso. Una chica como protagonista... Con un repaso tan ligero y, sí, algo ambiguo, podríamos estar hablando de multitud de productos. Quizás, incluso, no sería nada extraño pensar en el mismísimo «Tomb Raider II». Pero hablamos de algo muy, muy diferente.



CUESTIÓN DE INTERACCIÓN



El diseño de «Energy», como aventura 3D, exige, sobre todo, que la protagonista del juego llegue a un nivel de interacción pocas veces visto con el entorno. Esa es la clave.

Parte del trabajo básico se consigue gracias a las múltiples acciones básicas que es capaz de llevar a cabo, con el uso de la honda como una de las más importantes.

Pero no es sino la guinda del pastel.

El uso de distintos vehículos —barcas, motos, plataformas móviles... ¡hasta un caballo!—, la libertad de acción, el diálogo con más de una decena de personajes secundarios —de vital importancia para la historia—,

más de veinte enemigos diferentes dotados de una inteligencia casi real, y el propio diseño de los escenarios, hacen el resto. En definitiva, «Energy» puede llegar a ser algo pocas veces visto en el género, convirtiéndose más en una experiencia a vivir, que en un simple juego.

«Energy» es, aunque suene mal decirlo, un juego que no parece hecho en España. Sí, porque su desarrollo, tecnología, y hasta el mismo concepto, es algo que no es nada difícil de encontrar en cualquier producción de las «majors» de la industria, pero que muy pocos podrían pensar que pertenece a un juego que se está llevando a cabo en nuestro país, habida cuenta de las dificultades con que se encuentran, muchas veces, los equipos de desarrollo españoles —que haberlos, cada vez está más claro que los hay—, casi todas de índole económica.

Este título —«Energy»— es la demostración palpable de que con apoyos en la producción, el talento que hay por aquí puede llegar a muy buen puerto. Pero, ¿cómo será «Energy» realmente, para que nos haya entusiasmado tanto?

EN POS DE LA LIBERTAD

La historia base del juego nos traslada a un mundo fantástico, el universo de Transit, cuyos habitantes se ven de pronto amenazados por oscuras fuerzas, dispuestas a reducir su mundo a cenizas. Las hordas de Yoell, una diabólica criatura que se guía únicamente por su instinto de destrucción, invaden Transit dispuestas a apoderarse de todo. Sus habitantes son raptados y recluidos en la fortaleza de Lorenar, de donde nadie ha escapado jamás. Allí son esclavizados y transformados en súbditos de Yoell, convirtiéndose en mutantes sin voluntad; en máquinas de guerra, y asesinos. Pero, aunque remota, existe una esperanza de rebelión y libertad para Transit, encarnada en una muchacha, Yiria, que



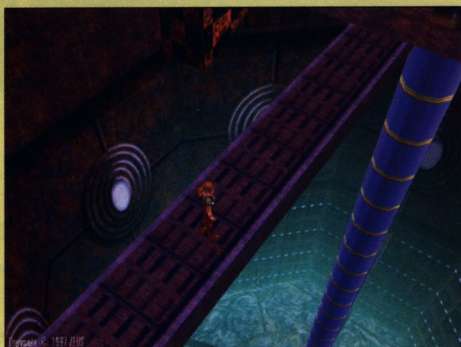
milagrosamente escapó a una de las redadas del ejército de Yoell. Yiria es la única



VÉRTIGO EN TU ORDENADOR

Pocas veces se ha visto algo así en un juego basado en un entorno 3D. «Energy» toma como piedra angular, a diferencia del estilo tradicional, mil veces contemplado en estos programas, los escenarios abiertos y de enormes dimensiones.

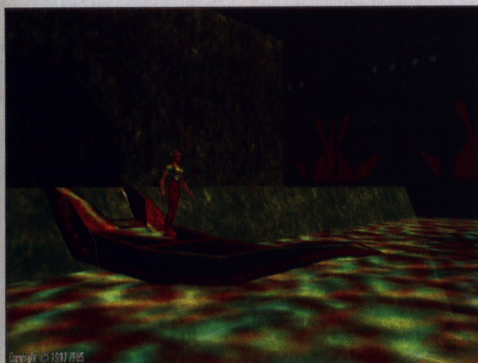
La complejidad de trabajar en este punto es enorme. No tanto en el aspecto técnico —que lo es, y mucho—, sino a la hora de ofrecer una sensación real de estar allí. Y lo poco que se ha podido ver del juego nos ha demostrado que es algo que ya está conseguido —imaginemos lo que puede resultar en la versión final—. La combinación de las distintas perspectivas, además, ensalza este apartado mucho más. Colgarse con un cable de cualquier punto medianamente elevado, ascender, comenzar a balancearse, mirar hacia abajo viendo la altura que nos separa del suelo, efectuar un zoom sobre un punto lejano... Las posibilidades que ofrece el diseño son casi ilimitadas. Y la sensación de vértigo, realista al máximo.



que conoce la clave que puede dar al traste con los objetivos de su enemigo. Un portal místico, cuyas puertas conducen a otro mundo, se perfila como la vía de escape hacia la libertad. Pero el problema es que será necesario encontrar la llave que activará el portal.

Una tarea que, sin que Yiria lo sepa, se ha convertido en una carrera contra el reloj, puesto que gracias a un antiguo manuscrito del que nadie sabe el origen, el porqué y el cómo llegó a sus manos, Yoell ha descubierto la existencia del portal.

Tan sugerente argumento es la base de «Energy». Y de tan atractiva historia surge una



APUESTA TECNOLÓGICA

Otro aspecto en el que «Energy» se distancia, claramente, sobre lo que se podría —con todas las limitaciones que eso implica— considerar como un desarrollo típico de un juego en España, es la apuesta que constituye por la tecnología más avanzada. Será un juego pensado exclusivamente para tarjetas aceleradoras 3D

—o, mejor dicho, aceleración 3D por hardware, puesto que es de suponer que las placas base con aceleración 3D serán una realidad cuando el juego esté acabado—.

Aunque ahora puede parecer un riesgo —no tan elevado, puesto que ya existen títulos disponibles desarrollados en una línea similar—, para el momento en que «Energy» sea una realidad, nos encontraremos, casi, ante un nuevo estándar de equipamiento para PC.

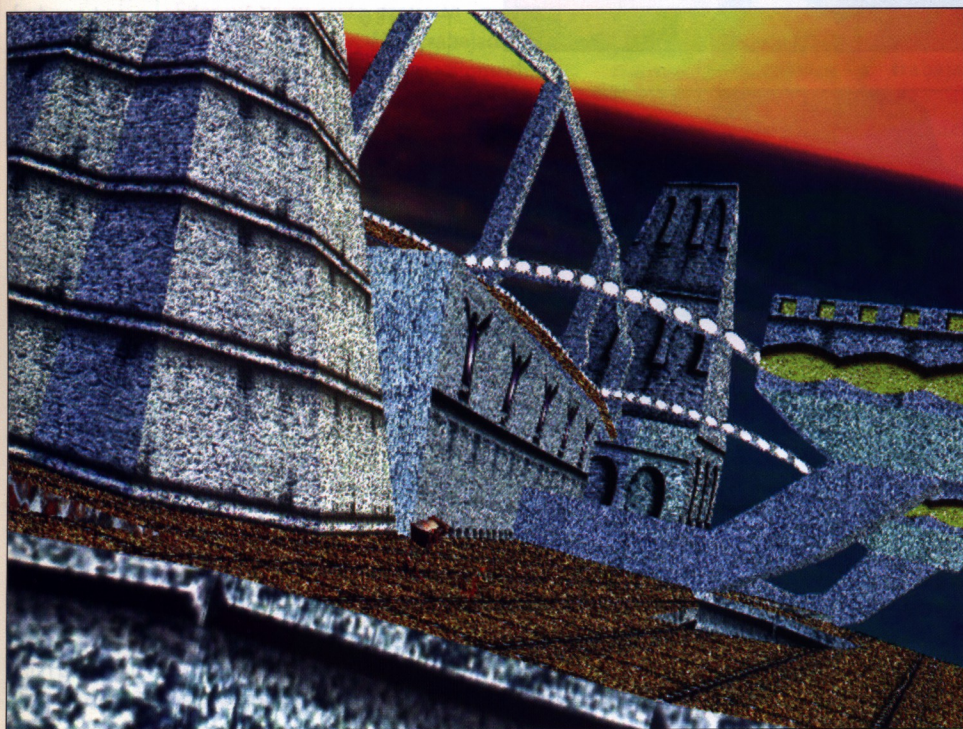
De momento, Zeus trabaja sobre la base de D3D, aunque hablan de incorporar opciones específicas de hardware como 3Dfx. En cualquier caso, esto supondrá que «Energy» será, en calidad visual, gráfica e indirectamente, en jugabilidad, un verdadero número uno. Todo tipo de efectos estarán presentes en las pantallas de nuestros ordenadores para demostrar que no sólo fuera de España se pueden hacer grandes cosas.



aventura plena de calidad, en diseño y desarrollo.

La base está en un entorno 3D totalmente interactivo, y estructurado con la idea de ofrecer algo completamente distinto en el género: un mundo abierto, alejado de la tradicional concepción de escenarios interiores limitados por áreas muy concretas, en el que la sensación de vértigo e inmensidad está increíblemente conseguida.

Algo así, que suena tan fantástico, es casi imposible de describir correctamente con palabras, e incluso contemplando las imágenes estáticas del juego, es difícil hacerse una idea exacta. La realidad es que en la gran mayoría de escenarios de «Energy» por los que se mueve la protagonista del juego, son capaces de marear al usuario por su grandioso diseño y concepción. Es increíble moverse por cualquier fase, y ver que en el horizonte existe una estructura perfectamente definida, que va marcándose con mayor nitidez a medida que nos acercamos hacia ella, hasta configurar un edificio o construcción de dimensiones desproporcionadas, en el que nuestro personaje parece una pequeña mota al situarse a su lado. La tecnología tiene mucho que ver, con la aplica- ▶



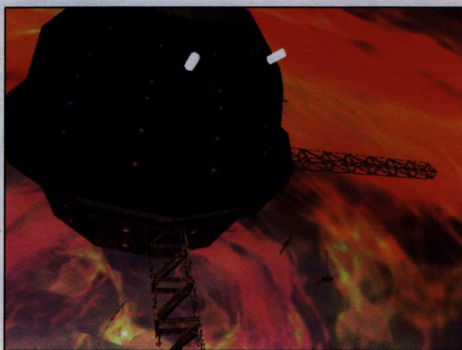
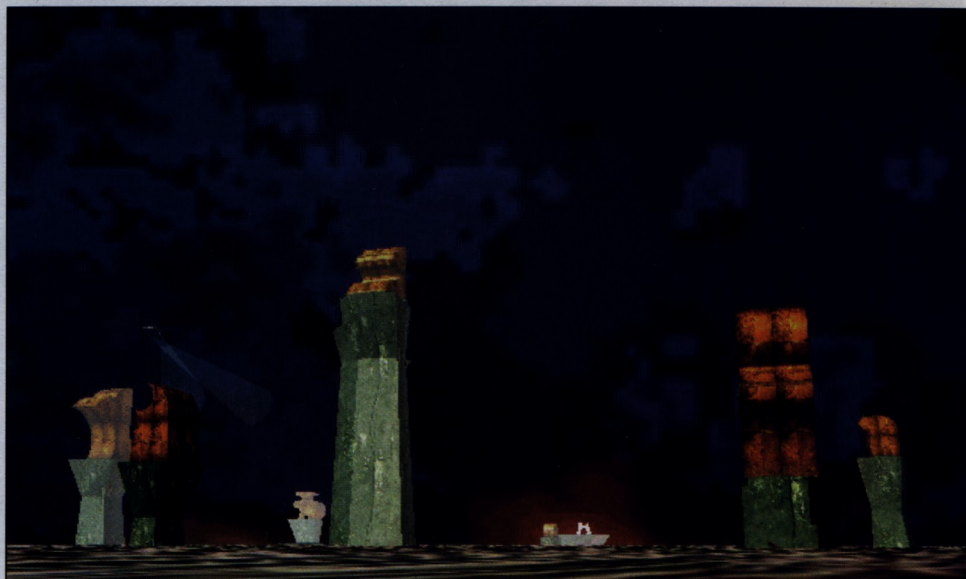
ción de aceleración hardware que permite, como mínimo, trabajar en tamaños de pantalla de 640x480 píxeles, a color real. Pero el diseño es fundamental en este caso.

No es algo ficticio, el vértigo puede ser real, y gran parte de la culpa la tiene también el concepto de la aventura, con las animaciones y las acciones que puede llevar a cabo Yiria.

ACCIÓN TOTAL

Aunque la historia de «Energy» se define finalmente como una serie de niveles que deberemos superar, uno tras otro, la libertad de acción y movimientos en cada uno de ellos es total, y real. Nuestra protagonista dispone de dos modos de acción básicos. El primero muestra una representación del personaje en tercera persona -y un elevado número de cámaras a disposición del usuario-, que nos servirá para orientarnos en el espacio y movernos por todo el universo de «Energy»; aunque quizá sea más importante incluso la segunda perspectiva base, en primera persona, pensada, sobre todo, para llevar a cabo dos acciones que definen al juego como único.

La primera es el uso de armamento apuntando con toda precisión sobre el objetivo concreto, gracias a un efecto de zoom que multiplica nuestra visión del mismo en un factor elevadísimo. Y la segunda es lanzar la honda, un artefacto gracias al que Yiria es capaz de sujetarse de determinados puntos, mediante un cable, que le permite desplazarse verticalmente por el entorno,



en los que la protagonista puede, colgada del cable, mirar hacia cualquier dirección, contemplando inmensos espacios bajo sus pies.

Y esto es sólo la punta del iceberg, puesto que la interacción, en cualquier instante, con todo lo que vemos en pantalla, es total.

En cualquier caso, «Energy» es un título al que aún le quedan meses para convertirse en un proyecto acabado. La depuración, tanto en diseño como en programación, es un hecho continuo, que no hace sino incorporar mejora tras mejora al juego. Por tanto, todo lo que ~~aquí se comenta~~ no es sino un somero adelanto de un título que se promete espectacular y con unas ambiciones casi ilimitadas. Para cuando esté a punto de lanzarse al mercado, nos encontraremos con algo de tanta calidad, y tan nuevo, que parecerá casi increíble.

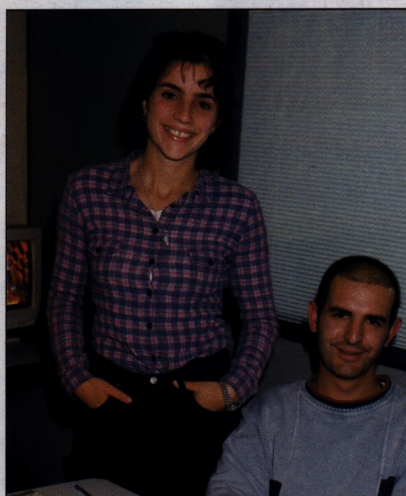


Maite Rodríguez y Ricardo Puerto

DE ZEUS SOFTWARE

Después de todo lo leído hasta este instante, es fácil deducir que Zeus no es un equipo que acabe de empezar en esto de la programación. Muy al contrario, llevan muchos años metidos en este mundillo, cuentan con un curriculum pocas veces visto en el soft español actual y, además, no es la primera ocasión en que colaboran con Dinamic Multimedia.

«Energy» es su sexto proyecto –profesional, por así decirlo–. Han trabajado en el mundo de las recreativas, –«Biomechanical Toy»– “donde se aprende muchísimo”, comenta Ricardo Puerto, programador de «Energy». “Es un mundo totalmente distinto de los ordenadores domésticos. Tu juego debe demostrar un atractivo total para alguien que está viéndolo, y que le decida a gastar su dinero en una o varias partidas.” Pero también han pasado –algo



que existen en todo el mundo.

Pero, incluso con esta amplia experiencia a cuestas, llega la hora de afrontar «Energy». Y la primera cuestión es casi obligada. El hecho de presentar una aventura 3D con una protagonista femenina, ¿no hará recordar demasiado a «Tomb Raider»?

“Bueno”, comenta Maite Rodríguez, guionista y diseñadora del juego, “la historia es muy distinta, el concepto es diferente y, aunque pueda parecer poco creíble, cuando comenzamos a trabajar en «Energy» –hace casi dos años–, «Tomb Raider» era sólo un proyecto que poca gente conocía. Puede que alguien intente ver alguna coincidencia, pero no existen. De hecho, el primer esbozo de «Energy» presentaba varios protagonistas, entre los que se encontraba Yiria, que sólo era uno más. No creemos que nadie vaya a ver

“El juego se planteó desde el comienzo”, comenta Ricardo, “como algo especial. Un título espectacular, si quieres, que se saliera de lo normal. Por eso el hecho concebirlo como un producto tecnológicamente avanzado era importante. Ahora estamos trabajando con una base de D3D, pero se incorporarán más opciones en la versión final.” Desde luego, es difícil aventurar lo que puede ocurrir a más de medio año vista, en cuestión de hardware, pero las opciones estarán incluidas en el juego.

“Ahora mismo estamos trabajando en base a potencia de procesador”, comenta Ricardo –algo, por otro lado, bastante normal en un desarrollo de estas características– “pero cuando empecemos con la depuración y se haga más profunda, puede que realicemos cambios en los modelos 3D, usando distintas mallas para conseguir la sensación de profundidad, y otros efectos. La gestión de memoria es algo que también nos preocupa, pero estamos avanzando bastante en este sentido, y todo lo que es diseño base, mapeado de texturas, etc., está funcionando a buen nivel.” Algo que, de todos modos, no es preocupante, puesto que el hardware resuelve en gran parte el problema. “Lo que

sí te puedo asegurar es que prácticamente no habrá limitación para el juego. Con la base de la aceleración por hard, el único límite en calidad visual vendrá impuesto por cada equipo en concreto. Toda la potencia de que se disponga, se

rá utilizada por el juego.” Algo que nos lleva a pensar en resoluciones de pantalla ahora mismo casi desconocidas, paletas en color real, animaciones y detalle impensables... Si hay algo que pueda definir el futuro del soft español, puede que sea «Energy».

«Energy» está concebido como un título que se salga de la norma

casi obligado– por los ocho y dieciséis bit, con títulos como «Hundra» o «Risky Woods», respectivamente. Es más, con el nombre de «Rohan», éste último juego llegó a ser distribuido incluso en Japón, uno de los mercados más difíciles e inaccesibles

una intencionalidad en este aspecto, por que no la hay en absoluto.”

La cuestión de la tecnología se presenta también como clave en el desarrollo de «Energy». ¿Una apuesta, quizá, demasiado arriesgada para el software español?