

Stroggs hasta en en la sopa

QUAKE 4

No podía faltar en nuestra serie de análisis de juegos la cuarta parte de la saga de juegos comerciales de acción en primera persona por excelencia. Continuando el argumento de su segunda parte y dándonos pistas para el argumento del futuro Enemy territory: Quake wars. Hablamos de

Quake 4. **POR VICENTE CARRO**

Hace ya muchos años salió a la venta Quake, un juego de disparos 3D en primera persona donde nos enfrentábamos a hordas de enemigos, con un diseño influenciado por las novelas de H.P. Lovecraft y el legendario Necronomicon. Después, aprovechando el tirón inicial del primero, se realizó una segunda parte que sólo guardaba del original el tipo de juego y algunas armas. Hace poco pudimos disfrutar de interminables sesiones de disparos entre amigos con Quake 3, que perdía su modo historia (o el guión al menos), pero aumentaba enormemente la jugabilidad en su modo online. Y hace apenas unos meses se nos presentaba el objeto de este artículo, Quake 4.

Pelotón Rino

Quake 4 es un first person shooter con guión en toda regla. El guión nos sitúa en el planeta Stroggos, hogar de los Strogg, que van por el universo doblegando civilizaciones a las que les espera un futuro poco agradable. Comenzamos el juego poco después de que hubieran sucedido los acontecimientos vividos en Quake 2, aunque esta vez no seremos el mismo soldado sin nombre. En esta ocasión encarnaremos al cabo Mathew Kane, nuevo

miembro del pelotón Rino. Tras ser enviados a Stroggos junto a nuestro pelotón con el fin de despejar una zona de aterrizaje para instalar un centro de mando móvil, acabamos estrellándonos contra la superficie del planeta. Como os podéis imaginar, nuestro personaje sobrevive, pero la situación no está ni mucho menos controlada. Hemos caído lejos de la zona de nuestro primer objetivo.

De gatillo fácil

Quake 4 requerirá velocidad de disparo ya que, entre otras situaciones, entrar disparando en una habitación podría salvar la vida de soldados que después nos ayudarían. Las habilidades del protagonista serán las habituales en este tipo de juegos, pero podemos resaltar el uso de linterna acoplada en algunas armas, y la función secundaria o zoom de otras. Hemos probado los distintos modos de dificultad, y además de los pertinentes cambios de resistencia, también se ha anulado el retroceso del arma cuando jugamos en modo fácil (recluta), ayudando mucho a apuntar y disparar.



Esta entrega es bastante lineal, dando mucha importancia a un guión que nos tendrá absortos en la aventura. Desde las fáciles misiones iniciales hasta los eventos finales que nadie podría imaginar, todo está montado para hacernos sentir en la piel de Kane.

Las fases duran lo justo, ni son muy cortas ni tan largas que nos aburran, y tienen una dificultad muy ajustada. A esto se le une una amplia variedad de detalles tanto en los escenarios y en los diálogos, como en la jugabilidad. En ciertos momentos conduciremos vehículos con mención especial para los Caminantes, unos pequeños robots de nuestro bando.

Los enemigos siempre serán stroggs, en sus diversas formas y variedades, y su inteligencia artificial está muy basada en scripts. No harán cosas complejas, salvando que puedan esconderse para atacarnos después o tendernos emboscadas prefijadas.

Las armas son las justas, pero todas bastante ajustadas a la situación, vistas y por supuesto, se mantienen algunas clásicas de la saga.

Con amigos mejor

En muchas ocasiones estaremos acompañados de otros soldados que nos ayudarán en tramos de nuestras misiones. Otros simplemente estarán ahí manteniendo la posición, pero podremos acercarnos y hablarles, escuchando siempre una respuesta adecuada. Estos compañeros también podrán realizar tareas autónomamente, como pueden ser los médicos o los ingenieros, curando heridas o desbloqueando dispositivos y reparando armaduras respectivamente. También conoceremos a algunos miembros del pelotón Rino.

Que el juego esté traducido y doblado al castellano consigue introducir al jugador medio en la historia, y es algo que opinamos debería ser casi obligado en todos los juegos, ya que no hubiera sido la misma experiencia si no hablasen castellano. Lamentablemente para disfrutar del castellano en Linux tendremos que hacer uso del siguiente script que os hemos preparado (ver Listado 1):

¿Unos tiritos?

Se ha incluido en el juego un obligado modo online. Pero claro, los programadores del juego tenían un problema, y era que la versión anterior, Quake 3, era una obra

maestra del juego online. Así que, finalmente decidieron no arriesgarse y optaron por copiar el modo online del Quake 3 tal cual en este Quake 4, garantizándose un resultado satisfactorio, aunque poco sorprendente.

El modo online nos permite jugar en modo Deathmatch (todos contra todos), TeamDM (equipo contra equipo), Tourney (uno contra uno), CLB/CTF (captura la bandera por equipos) y Arena CLB/CTF (igual pero con reglas ?arena?). Todos ellos en la línea de lo ya visto en la versión anterior.

¡Vaya gráficos!

Sin lugar a dudas, incluso por encima de su absorbente historia, lo que más llama la atención de este título son sus gráficos. Son simplemente geniales. Lógicamente esto hace necesario un equipo puntero, hasta el punto de que el modo gráfico ULTRA requiere una tarjeta gráfica de 512 megas. Relieve, caras ultra detalladas y demás justifican la inversión en tamaño hardware.

Pero esto se aplica sólo para el modo historia, ya que en el modo online los gráficos son notablemente peores, aunque está hecho a propósito para permitir jugar con mayor fluidez y reducir los larguísimos tiempos de carga de cada nivel.

Escuchando las balas

El audio de este juego es muy correcto, aunque tampoco podemos decir que destaque en ningún aspecto. El doblaje

español era obligado y ha resultado satisfactorio, pero perdiendo algo de fuerza en algunas interpretaciones secundarias. La música es muy buena en algunos momentos, y bastante ambiental como norma general. Los efectos de audio son buenos y parece que han usado algunos sonidos de Quake 3.

En resumen

Juego trepidante y muy absorbente que hará las delicias de los shooters, aunque algún fan de la saga puede sentirse decepcionado, no ante un mal producto, sino ante una cantidad de novedades insuficientes y un modo online calcado al del Quake 3. Para el resto será un juego de gráficos soberbios, acción a raudales y un excelente modo online que incluso se puede conseguir en España [2] en versión Linux. ■

Listado 1: Script lanzar en español

```
01 #!/bin/sh
02 # Needed to make
    symlinks/shortcuts work.
03 # the binaries must run with
    correct working directory
04 cd
    "/PON_AQUI_LA_RUTA_DEL_JUEGO/"
05 set sys_lang "spanish"
06 export
    LD_LIBRARY_PATH=$LD_LIBRARY_PA
    TH:.
07 ./quake4.x86 $*
08 exit $?
```

Puntuación

Lo mejor

- Gráficos sobresalientes
- Absorbentes jugabilidad y argumento
- Gran variedad

Lo peor

- Requiere un hardware puntero
- Los jugones siguen jugando al Quake3, de momento
- No ha sorprendido a los fans de la saga

8,5

RECURSOS

[1] Ftp idsoftware: <ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake4/linux/>

[2] guadagames.com: <http://www.guadagames.com>



Figura 1: El doctor Strogg nos va a recetar unas aspirinas.