

A 64 DD-ECIBELIOS

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°29 (Mai 2000)

Sujet de l'article : Nintendo 64DD Starter Pak

El tan ansiado periférico ya está a la venta en Japón. ¿Ha valido la pena esperar?

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER, usage exclusivement destiné aux autres membres du site. Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite. Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs, les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif, aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.



¿QUIERES UNO?

Si te estás planteando conseguir un 64DD de importación—que conste que no creemos que valga la pena— prepárate para desembolsar alrededor de unas cien mil pesetas. En un principio, la idea de Nintendo era vender el 64DD exclusivamente vía suscripción pero, al final, han optado por vender algunas unidades (como la que tenemos nosotros) en tiendas especializadas. Pero los quebraderos de cabeza no sólo te los va a dar el tema económico: a ver quién es capaz de encontrar a alguien que se traiga la maquinilla a nuestro país. Nosotros tuvimos que contactar con nuestro amigo nipón Sitoukei Yotiael para poder conseguirlo, así que a menos que hayas conocido a algún japonés en un campo de verano, lo tienes un pelín crudo. Y para acabarte de animar te diremos que todas las instrucciones están en japonés, claro que cuando la tengas en tus manos seguro que te las apañarás (nosotros lo hemos hecho).

A 64 DD-ECIBELIOS



El tan ansiado periférico ya está a la venta en Japón. ¿Ha valido la pena esperar?

Hace más de dos años que te hablamos por primera vez del 64DD. Por aquel entonces, parecía que esta unidad de disco de expansión para la N64 estaba a punto de llegar a Europa... y, en teoría, eso podía ocurrir en cualquier momento. Bien, pues ya hemos llegado al año 2000 y no hay —ni seguramente habrá— lanzamiento PAL del 64DD. Ni siquiera parece que se vaya a lanzar en Estados Unidos.

Ahora, después de años de retrasos y especulaciones, acaba de aterrizar en Japón. En la redacción hemos conseguido uno, porque queríamos saber el porqué de tanto revuelo. ¿Es el 64DD la pieza revolucionaria que estábamos esperando para completar el equipo perfecto? ¿O acaso se trata tan sólo de una entretenida novedad con capacidad *on line* a modo de simulacro para preparar el terreno a la Dolphin?



¿Qué hay ahí dentro?

Unidad DD

El 64DD tiene el mismo aspecto que hace tres años, cuando apareció por primera vez. Es una caja tan sólida que parece indestructible, como todo lo que crea Nintendo. Dos tornillos –que salen de la base de la unidad– te permiten colocarle una N64 (NTSC, claro) encima y todo funciona con la fuente de alimentación de la N64. Un revestimiento



de goma rodea la ranura donde se inserta el disco y, cuando esta cargando, la unidad hace bastante ruido.

Módem

Esencial para conectarse a Randnet, el único servidor on line japonés de Nintendo. Con el tiempo, los japoneses podrán jugar más allá de Randnet, pero por ahora sólo cuenta con cinco direcciones de e-mail y un acceso a Internet limitado.



Disco Randnet Doshin the Giant

Es muy raro ver un juego Nintendo que se presenta en disco y con un estuche de plástico, pero aquí lo tienes. Este disco contiene *Doshin the Giant* y toda la información necesaria para entrar en Randnet.



Mario Artist: Paint Studio

Una actualización de nueva generación del cartucho de SNES *Mario Paint*. Incluye un ratón resistente, fabricado (y muy bien) por Nintendo, que es indispensable para utilizar el artístico cartucho.

Expansion pak

Indispensable para cualquier juego

del 64DD. Los 4MB de memoria que proporciona el Expansion Pak son vitales. Los que tengan *Donkey Kong 64* tendrán que cargar con otro.



AÑADE LO QUE QUIERAS

En el pasado se ha hablado mucho de las capacidades del 64DD para poder añadir nuevos elementos a los juegos, pero todavía están por ver. El disco de 64MB tiene espacio para un juego que doble el tamaño de *Zelda*,

aproximadamente, pero esto es sólo una fracción de la capacidad de un CD normal y nada comparado con lo que un DVD puede almacenar. De hecho, la única evidencia que tenemos de esta capacidad de escritura sobre el juego es la posibilidad de incluir nuevos ambientes y episodios de *Doshin*, estrenado via Randnet, lo que alterará el juego ya existente. Pero, recuerda: Es sólo una posibilidad.



DOSHIN THE GIANT

De todos los juegos para el 64DD que se han publicado (sin contar con el *Expansion Kit* de *F-Zero X*, por supuesto), éste es el que más prometa. Apparently, se trata de un juego de proporciones divinas, en el que controlas a un misterioso gigante que se despierta un día en una isla desierta. El juego puede desarrollarse de

dos maneras: o bien ayudas a los habitantes, lo que aumentará tu cómputo de bondad –representado por corazoncitos– o haces de sus vidas un calvario y tus fechorías se cuentan por calaveras. Cuanta más bondad percibas, más crecerá el gigante y más poderoso será. ¿Lo entiendes? Aquí tienes un resumen de cómo funciona:



Los controles son sencillos: con A levantas un objeto (o tierra) y B es para saltar (y aplanar la tierra), mientras que con L podrás tomar fotos. Llevar objetos a los habitantes –árboles, por ejemplo– dará buenos resultados. ¡Verás cuántos corazoncitos!



Recoger objetos (con A) es muy importante. En la isla hay un montón de cosas esperando a que las descubras y, a veces, las casitas de los habitantes necesitan un traslado.



Otras veces es el paisaje lo que necesita unos retoques. Puedes mover la tierra, amontonarla como un dique para proteger a los habitantes o saltar encima para que quede todo plano y provocar inundaciones.



De vez en cuando, para lograr ciertas cosas será necesario convertirse en el malvado Doshin (pulsando R). Como el alter ego cruel del gigante amarillo podrás destrozr la tierra y los objetos de un manotazo.



Al final del día Doshi vuelve a su tamaño normal y tú obtienes puntos. El juego es muy libre, puedes elegir si quieres ser bueno o malo, puedes crear o destruir, pero parece que lo más útil es una combinación de las dos cosas.





MARIO ARTIST: PAINT STUDIO

El segundo cartucho que llega para el 64DD es la primera entrega de una trilogía artística que se completa con *Polygon Studio* y *Talent Maker* (estos dos discos saldrán más adelante, este mismo año). *Paint Studio* es muy básico y hasta que no

lleguen los otros dos –con los que podrás poner tu cara a personajes en 3D y animarlos después – no tiene más que la novedad. Pero bueno, hay muchas tonterías con las que divertirse, de momento, y aquí tienes nuestras favoritas:



GAME BOY CAMERA

Sí, es duro, pero es verdad: necesitas una Game Boy cámara y un Transfer Pak japoneses. Cuando los conectes podrás fotografiar tu cara y guardarla en *Paint Studio*. Por

desgracia todavía no hemos encontrado la manera de colorear la imagen en blanco y negro y que nos quede realista, pero hay más opciones con las que entretenerse...



¡Desfigurar!

Empleando las herramientas de dibujo más sencillas –muchos colores diferentes y lápices y pinceles de distinto grosor– podrás dibujar encima de la imagen que has sacado con tu Game Boy Camera, darle sombras y hasta un toque picasiano.

¡Estampados!

Según el menú que elijas tendrás cientos de elementos que puedes colocar en la imagen. Destacan peinados, bocas y orejas que puedes reducir o aumentar a tu antojo, etc. Nuestro favorito es una peluca afro estilo años setenta.

Extras

Hay muchos, muchos extras. Desde dibujos sencillos para dedicarte a eso de "pinta y colorea" hasta imágenes de los personajes Nintendo más famosos, entre los que se incluye a toda la tropa de *Diddy Kong Racing* y la colección de Pokémon. También tienes muchos escenarios con los que dar el toque de gracia a tus creaciones.

VIDEO 3D

¿Alguien se acuerda de un juego titulado *Creator*? Por si acaso no lo recuerdas, se trataba, básicamente, de un set de arte avanzado en el que podías crear modelos en 3D para animarlos después. Aquí aparece

como parte integrante de *Paint Studio*. Eliges una de las tres escenas animadas y vas buscando ángulos de cámara distintos, jugando con los colores, las texturas y los diseños.



Delfines

¡Qué apropiado! ¿Verdad? Esta pequeña secuencia animada muestra a un delfín que nada por una especie de paraíso acuático. Además, es muy relajante cuando no puedas dormir...

Parque Jurásico

Sigue el estilo de Parque Jurásico, pero no es tan trepidante. Esta escena te muestra reptiles enormes, entre ellos un branquiosaurio y un pteranodon; y si estás de suerte podrás ver un Tiranosaurio Rex.

Alienígenas

Este diorama en plan cómico parece sacado de *Tonic Trouble*. En él tenemos a un robot larguirucho y su nave en plena transformación. Al igual que con las otras escenas, podrás alterar por completo el aspecto de la secuencia con los menús que tienes al lado de la pantalla.

El 64DD es... interesante. En el momento en que escribíamos estas líneas, Randnet todavía no estaba terminado, así que no podemos valorar las capacidades on line de esta máquina. Por lo que respecta al software, no va a haber muchas cosas disponibles para el 64DD y los dos juegos que vienen incluidos con el invento han causado reacciones opuestas. Doshin the Giant es intrigante y a veces divertido, pero es lento, tarda siglos en cargarse y tiene un aspecto demasiado primitivo, con unos gráficos turbios y demasiadas imperfecciones. Aunque no se trate propiamente de un juego, *Paint Studio* brilla sólo por ser la nove-

dad. Eso sí, cuando lleguen *Talent Maker* y *Polygon Studio* será fantástico. O sea, que el 64DD no es la revolución que estábamos esperando. Es fascinante, sí, pero limitado. Se queda en "lo que pudiera haber sido", porque ha quedado desfasado. A estas alturas poca cosa puede ofrecer a los usuarios europeos y parece que con el paso de los años está condenado a convertirse en una curiosidad de coleccionista. Una verdadera lástima, pero bueno, al menos ahora ya sabemos que no nos estamos perdiendo gran cosa.



MUY PRONTO

FUTUROS ESTRENOS EN 64DD

F-ZERO X EXPANSION KIT

NINTENDO • ABRIL

Si hay algo por lo que vale la pena comprarse un 64DD es por esto. Necesitas el cartucho original de *F-Zero* y el Expansion Pak añadirá más campeonatos. Incluye un modo para diseñar circuitos, con lo que puedes inventar tu propia montaña rusa y disputar carreras en ella. ¡Si hasta puedes crear tus propios vehículos!



▷ ¡Mira, mira! ¡Puedes crear tu propio circuito! Seguro que esto será una pasada.

SIM CITY 64

NINTENDO • FINALES DE VERANO

Con esta excelente conversión de uno de los juegos favoritos para PC puedes dedicarte a explorar la ciudad... Lo de erigir monumentos colosales de Mario es un toque divertido.



▷ Planta una estatua de Mario en medio de Central Park. Monumento de interés nacional.

▷ Puedes acercarte mediante el zoom, para ver los detalles... y también a las personas.

ULTIMATE WAR

SETA • VERANO

Un juego deslumbrante de estrategia a tiempo real. No sabemos cómo funciona, pero tiene muy buena pinta y parece que es diez veces más divertido que *Command & Conquer*.



▷ Tiene una pinta imponente; lástima que cueste tanto entenderlo... Está en japonés.

SETA GOLF

SETA • JUNIO



Vaya, vaya, pero si es un juego de golf... y de los buenos, o al menos eso parece. Aunque estamos seguros de que lo tiene crudo para superar a *Mario Golf*, no hay duda que si es rival -y de los duros- para *Cyber Tiger*.

▷ Por la pinta que tiene, podría ser un duro competidor para *Mario Golf*.



INVESTIGACIÓN ESPECIAL: A 64 DD-ECIBELIOS



LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Tras haber sido confirmados algunos lanzamientos estrella para nuestro país como *Operación: Winback* y *Daikatana*, parece ser que la espera de la secuela de *GoldenEye* se va a hacer más llevadera.

Por otro lado, Factor 5, el prestigioso equipo alemán responsable de *Rogue Squadron*, aseguró a N64 este mismo mes que ya no podían dar detalles sobre su juego para la Dolphin, *Thornado*, ya que Nintendo ha exigido que todas las noticias referentes a su consola de nueva generación queden cerradas bajo siete llaves y con el membrete de "alto secreto", lo que nos hace pensar que Nintendo planea un anuncio a gran escala por su propia cuenta de un momento a otro.

Nuestros espías en los Estados Unidos han confirmado que *Turok 3*, el último gran título de Acclaim para N64, ha sufrido un retraso sobre las previsiones y no se lanzará hasta octubre, para evitar que coincida en el tiempo con *Zelda Majora's Mask* y de pie a algún tipo de competencia. De paso, conseguirán ganar mucho más dinero lo más rápido posible antes del lanzamiento del próximo año de la Dolphin. Tal y como demuestran las capturas del juego que te mostramos el mes pasado, el juego tiene una pinta excelente.

Mission: Impossible 2, la secuela largamente esperada del más bien mediocre juego de espías de Infogrames, se encuentra de momento en punto muerto de duración indefinida. En un principio se supuso que utilizaría el mismo motor que el impresionante juego para PC *Outcast*, pero al final parece ser que *Mission 2* pospondrá su lanzamiento para acompañar a la Dolphin, de modo que pueda guardar mayor fidelidad a la peli dirigida por John Woo y protagonizada por Tom Cruise, cuyo estreno se producirá más o menos en octubre.

Por último, Ubi Soft ha asegurado a M64 que están trabajando en tres proyectos nuevos, entre los que se incluye el excelente *F1 Racing Championship* (del cual puedes leer una *preview* en nuestras páginas). También se baraja la posibilidad de que uno sea un juego sobre Batman. Pero acaso lo más impactante es que están trabajando en un proyecto secreto para Dolphin.



▷ Parece ser que tendremos que esperar un poquito más para continuar con el exterminio de dinosaurios.

Mayo 2000

64 29