

A la sombra del Fuji-Yama

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°05 (Mai 1998)

Sujet de l'article : Site

Un recorrido por la industria japonesa de juegos

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.



Tanto la Nintendo 64 como sus mejores juegos vienen de Japón. Pese a que los desarrolladores nipones de videojuegos prefieren trabajar en el más absoluto secreto, hemos conseguido penetrar en las puertas de acero de sus laboratorios.

A LA SOMBRA DEL FUJI-YAMA

Un recorrido por la industria japonesa de juegos

La mayoría de los títulos que más gustan en Occidente provienen de Japón. Sin embargo, en ese país gobiernan unas fuerzas de mercado radicalmente distintas de las que operan en nuestro entorno, y la cultura de sus habitantes es totalmente diferente a la nuestra. En consecuencia, los desarrolladores nipones diseñan y programan sus juegos de una forma muy distinta a como lo hacen los europeos y estadounidenses.

Desde los primeros tiempos, cuando Nintendo intentaba imitar el estilo de juegos de los fabricantes yanquis de consolas y máquinas recreativas, esta compañía ha sido el principal promotor de un nuevo concepto de videojuegos. El creador de Mario,

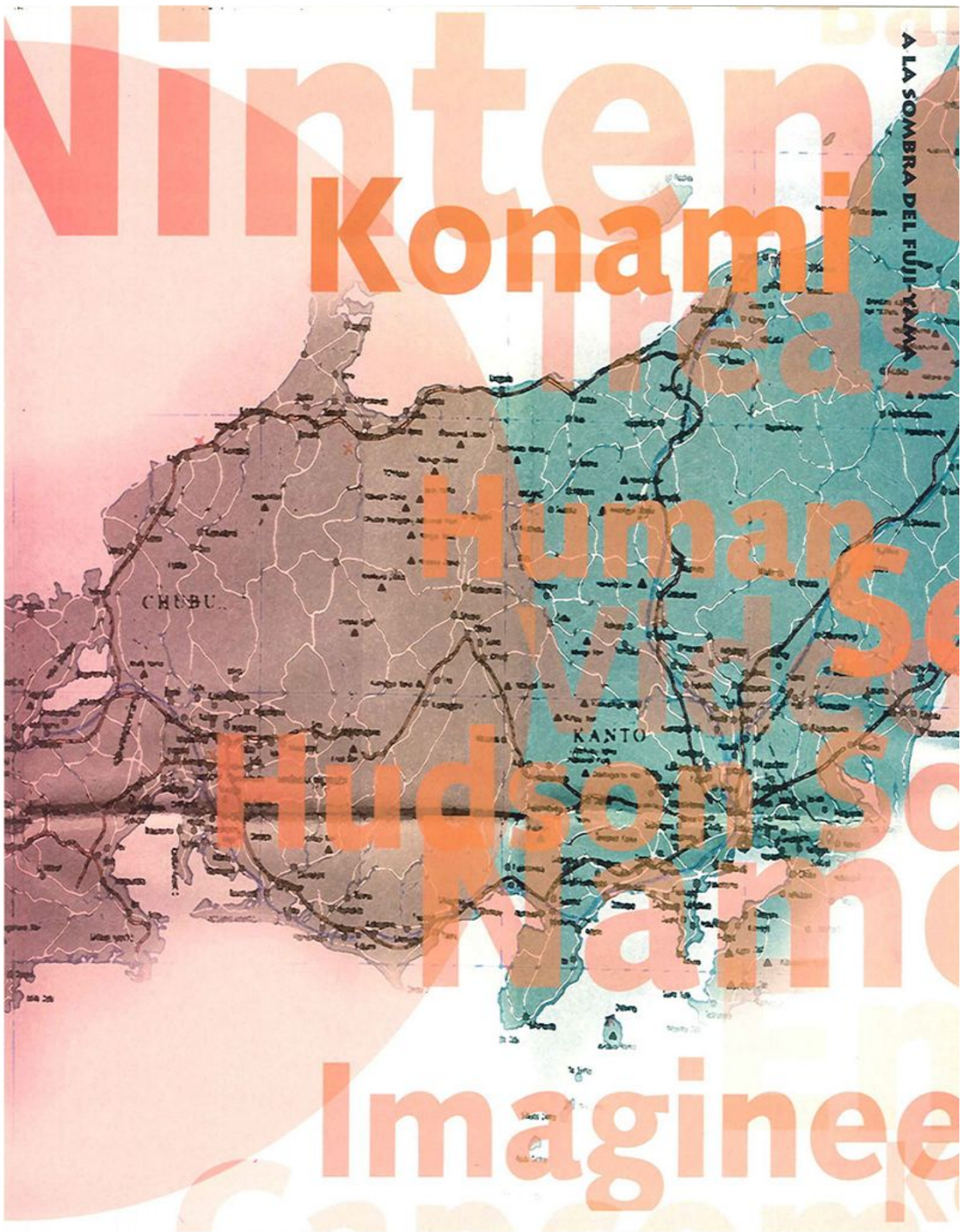
Shigeru Miyamoto, ha abierto el camino a fórmulas mucho más imaginativas, irreverentes y absorbentes que hoy se materializan en muchos de los títulos que nacen en Extremo Oriente, ya sean de Nintendo, de Hudson Soft o de Konami. No deja de ser irónico, teniendo en cuenta que la cultura japonesa tradicional siempre ha menospreciado las actividades de ocio sin elevadas ambiciones artísticas y espirituales.

Si la popularidad de las consolas NES y SNES es en gran parte mérito de los desarrolladores japoneses, el éxito de la Nintendo 64 está, asimismo, en manos de los creadores de estas compañías. Únete a nosotros en nuestro viaje a la industria japonesa de videojuegos, donde repasaremos

algunas de las glorias del pasado y conoceremos los proyectos en marcha de estas compañías.



Konami





NINTENDO Y JAPÓN

LA HISTORIA HASTA HOY

Desde sus humildes primeros pasos, la industria japonesa de videojuegos fue tomando forma según los diseños de Nintendo. Fue la gran N la primera compañía que se dio cuenta de que existía un mercado totalmente nuevo, primero en el campo de las máquinas recreativas y, después, en el territorio de las consolas domésticas, en el que se adentró con su máquina NES (o Famicom) en 1983. Por aquel entonces, existían distintos sistemas domésticos de entretenimiento, como Intellivision o MSX, aunque Atari 2600 era el formato dominante. Sin embargo, un exceso de títulos —casi todos de poca calidad— pronto precipitó el fracaso de la consola de Atari, con lo que la puerta quedó abierta para Nintendo.

Ya entonces, Hiroshi Yamauchi, el presidente de Nintendo, se percató de que un sistema barato no sólo produciría mayores ventas, sino que relegaría a la unidad a un segundo plano detrás del software. Así, para Nintendo fue muy importante iniciar un programa de concesión de licencias que le permitiera ejercer un control completo sobre los cartuchos para NES; entre otras cosas, esto significó que, en concepto de *royalties*, Nintendo se quedaba con alrededor de un 20% de los ingresos de las compañías asociadas provenientes de las ventas de títulos licenciados. Namco y Hudson fueron de los primeros que firmaron y pronto les siguieron Konami y Capcom. Estos desarrolladores privilegiados tuvieron al principio derecho a producir sus propios cartuchos, pero Nintendo no tardó mucho en quitárselo: el único fabricante de cartuchos sería la propia Nintendo.

Yamauchi estructuró las licencias de tal forma que los desarrolladores tuviesen que encargar un mínimo de 10.000 cartuchos y pagar cierta suma por adelantado. De

esta forma, Nintendo conseguiría obtener beneficios de todos sus acuerdos, incluso con los títulos que fracasaran. Los desarrolladores criticaban mucho estas prácticas pero no tenían más remedio que pasar por el aro si querían subirse al carro de la NES. Al final, los contratos incluían el racionamiento de cartuchos (durante los años de escasez de chips, al final de los 80) e incluso un límite sobre el número de títulos que podía publicar cada desarrollador en un año. El éxito de Sega con el sistema Megadrive/Genesis fue una auténtica sorpresa para Nintendo, que perdió algo de terreno hasta la llegada de la SNES de 16 bits. Esta vez, a Nintendo le costó más recuperar y mantener el liderazgo (aunque durante los seis primeros meses se vendieron 2 millones de consolas sólo en Japón) y, por tanto, tuvo que suavizar las condiciones de licencia con las que había estado estrangulando a los desarrolladores. La mayoría de ellos volvieron a firmar para trabajar en software SNES, pero esta vez sin verse obligados a renunciar al desarrollo para otros sistemas. En algunos casos, los creadores independientes consiguieron incluso libertad para fabricar sus propios cartuchos.

Aunque en la NES ya eran populares algunos juegos tradicionales japoneses como Go o Pachinko, con la llegada de la SNES se acentuaron las diferencias entre los títulos orientales y los occidentales. Las mejores capacidades gráficas de la máquina dieron lugar a muchos juegos con influencias de dibujos animados, a títulos de orientación familiar (con gráficos infantiles e incluso personajes femeninos) y a un gran número de juegos de rol o de aventura casi impenetrables. A pesar de que el concepto de los juegos de rol llegó a Japón desde Occidente, en el país del Sol Naciente se han convertido en el género dominante: los japoneses se sienten más atraídos por los títulos

basados en exploración que por los diseños violentos que se crean en Europa y Estados Unidos. Nosotros tampoco lo entendemos...

Hoy día, Nintendo no tiene nada que temer de la Saturn de Sega, pero parece desconcertada con el éxito de la máquina de Sony. Este gigante japonés de la industria electrónica había sido aliado de Nintendo —producía el chip de sonido de la SNES e incluso trabajó durante un tiempo en una consola compatible con SNES que habría utilizado CD— pero su PlayStation es ahora el gran rival de la N64. Aunque la política de Sony de saturar el mercado con títulos ha garantizado unas grandes ventas de consolas, la estrategia más selectiva de Nintendo ya ha proporcionado a su máquina la posición de cabeza en cuestión de calidad.

La diferencia entre los estilos de videojuegos orientales y occidentales ha perdurado con la N64. En los planes de lanzamiento de Japón siempre aparecerán juegos «extraños» que probablemente nunca verán la luz en Europa ni Estados Unidos. Por supuesto, en algunos casos se debe a que Nintendo América sólo escoge los mejores juegos de la oferta de su sede central, pero la mayoría de ellos —con temáticas tales como el mah-jong (juego de azar chino parecido al dominó), las carreras de caballos, extrañas aventuras animadas, etc.— no debutan fuera de Japón porque no tienen ninguna esperanza de superar la barrera cultural. Sin embargo, aparte de estos extraños juegos se están desarrollando otros títulos increíblemente imaginativos cuyos gráficos y jugabilidad sólo podían haberse originado en Japón...

Es hora de ver lo que la comunidad de desarrolladores japoneses de N64 tiene que ofrecernos.



JAPÓN

Los desarrolladores

Nintendo

El cráneo que alberga el Gran Cerebro (también conocido como Hiroshi Yamauchi) y donde trabaja Shigeru Miyamoto, el mejor

diseñador de juegos del mundo. Nintendo tiene la reputación de crear un software de alta calidad que sigue estando por encima de los productos estrella de sus mejores licenciatarios independientes. Aparte de algunas excepciones notables —*Donkey Kong Country*, *Tetris*, *Starfox* (para el que la compañía de desarrollo británica Argonaut creó el sistema 3-D)— los mejores juegos que han sido creados para sistemas Nintendo siempre han venido de la propia compañía. La supremacía de la calidad ya ha sido establecida con *Super Mario 64*, *Mario Kart 64* y *Wave Race 64*; ahora el desafío consiste en mantener el liderazgo, abrir nuevos caminos y marcar la pauta para las aspiraciones de los demás desarrolladores.

Gran parte de esta responsabilidad descansa sobre los hombros de Shigeru Miyamoto, supervisor de títulos cruciales como *Starfox 64* (aquí conocido como *Lylat Wars*) y *Legend of Zelda: The*

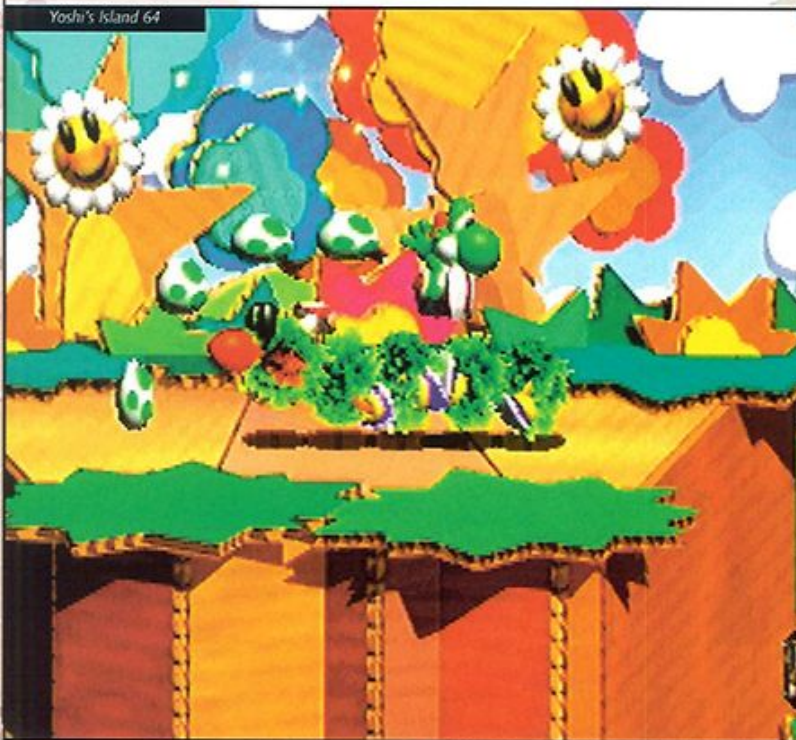
Ocarina Of Time (del cual ya se está desarrollando otra versión para 64DD). Por otra parte, aunque quedan un poco más lejos, la gente de la gran N ya está trabajando en *Super Mario RPG 2* y... ¡*Super Mario 64 III*! Parece ser que ambos serán exclusivos para 64DD, pero Nintendo aún no se ha pronunciado oficialmente al respecto. Nos conformaremos con que la versión 64 de *Super Mario RPG* sea más larga que la original y, por lo menos, igual de imaginativa. Nuestros queridos amigos nipones también están manos a la obra con *Mario Artist*, una serie de programas de diseño para 64DD que integran *Picture Maker*, *Polygon Maker* y *Talent Maker* (véase el especial sobre el *Space World '97* de nuestro número 2). Nintendo ha previsto el triple lanzamiento en Japón para el próximo mes de julio. También habrá una cuarta parte complementaria denominada *Sound Maker*, aunque es poco probable que ésta se comercialice antes de fin de año. *Tetrisphere*, la versión tridimensional de *Tetris* que analizamos el mes pasado, ha sido el último título que Nintendo ha renovado y «poligorizado», pero no te

imaginas la cantidad de clásicos que seguirán... Uno de los últimos proyectos en desarrollo es *Pikachu Genki Dechu*, la primera incursión en el terreno de los 64 bits de Pikachu, el *Pocket Monster* predilecto de los japoneses. La conversión para el 64DD tampoco se hará esperar. Además, se ha confirmado que la adaptación de *Donkey Kong Country* a la N64 saldrá a la venta en Europa el próximo noviembre. *Body Harvest* es otro título que se espera con impaciencia, aunque es poco probable que lo veamos este año.

En Japón ya «disfrutan» de una versión para N64 del archiconocido *Tamagotchi* (desarrollado en colaboración con Bandai) y se está trabajando en la famosa pista extra para el 64DD de *F-Zero 64*. También se están dando los últimos retoques a *NBA Courtside* (véase *Visión de futuro*), y corren rumores de que se está codificando ¡*Metroid 64!* Sin embargo, aún es pronto para lanzar cohetes... Te mantendremos informado. Pero aquí no acaba todo: en las cocinas de la gran N también se cuecen *Kirby's Air Ride*, el misterioso *Climber*, *Buggie*

Boogie (desarrollado por la firma especialista en gráficos Angel), *Ken Griffey Jr. Baseball* (sin duda uno de los mejores títulos deportivos que veremos en N64), *Fire Emblem, Creator* (para 64DD), *Jungle Emperor Leo* (desarrollado en tándem por Nintendo y los animadores de Tezuka Productions), y algunos otros cartuchos muy prometedores producidos a medias entre Nintendo y Rare (como el inminente *Banjo and Kazooie*).

Por su parte, *Jungle Emperor Leo* es mucho más importante de lo que pueda parecer. Las aventuras del pequeño león blanco (que atiende al nombre de Kimba en la versión occidental) fueron noticia no hace mucho, cuando la película de Disney *El Rey León* estuvo sospechosamente cerca de ser una copia de las aventuras de este héroe de cartoon que ya ha cumplido el cuarto de siglo. Aunque a primera vista no se antoja demasiado importante, la popularidad de este león en Japón es enorme, por lo que Nintendo podría tener en sus manos un megaéxito. No hace falta decir que Miyamoto está trabajando en el proyecto, claro.





Konami

En general, los desarrolladores de juegos para las consolas Nintendo pueden dividirse en tres categorías: compañías nacidas con el objetivo de crear títulos NES o SNES; empresas con intereses en múltiples mercados que ansian zamparse un pedazo de la enorme tarta del negocio de los videojuegos; y las firmas que iniciaron su andadura en el territorio de las recreativas.

Konami pertenece al tercer grupo. Fundada en 1973, cosechó sus primeros éxitos en las máquinas de monedas con *Scramble*, *Frogger* y *Super Cobra*, y en las consolas de bolsillo. Como muchos otros desarrolladores, consiguió grandes beneficios gracias a su acuerdo con Nintendo. En 1987, antes de lanzar *Gradius* (su primer juego NES), la facturación anual de Konami ascendió a 10 millones de dólares; cinco años después, esta cifra se había multiplicado por 30. Gran parte de este éxito se debe a que Konami obtuvo la licencia de las *Tortugas Ninja*, el primer juego del que se vendieron 4 millones de copias. Los tiempos difíciles de hace un par de años parecen haber quedado atrás, y



hoy la sede japonesa de Konami y sus oficinas de Chicago están concentradas en la nueva generación de consolas, sobre todo en la N64.



Mystical Ninja: Starring Goemon (analizado en este número), *NBA Pro '98*, *Nagano Winter Olympics '98*, *International Superstar Soccer 64* y *Aerofighters Assault* dan cuenta del compromiso de Konami con los 64 bits. Entre sus proyectos más prometedores destacan el fabuloso *Castlevania 64*, *Deadly Arts* (que ya está la vuelta de la esquina), una actualización de *ISS 64* y el genial *Hybrid Heaven*. ¡Konami viene dispuesto a arrasar!

En cambio, sigue sin confirmarse la fecha de lanzamiento de *Final Round*



64 (un excelente simulador de golf) y el juego de lucha 3D *Battle Dancers*. Nagata Akihiki, director general de Konami, declaró hace tiempo que títulos protagonizados por personajes tradicionales japoneses como Goemon, tendrían pocas posibilidades de llegar a Occidente. Valga el lanzamiento de *Mystical Ninja* en nuestros lares como señal de que Akihiki podría haber cambiado de parecer.

¿Qué más podemos esperar de Konami? Parece que está de moda la

actualización de títulos clásicos. Así, algunos de los proyectos que están empezando a tomar forma son el mítico *Contra*, el fantástico juego de rol *Suikoden*, *Vandal Hearts* y *Metal Gear Solid*.

Enix

Fundada en 1975, Enix no sólo tiene intereses en el mercado de los videojuegos, sino también en la industria editorial y en la de los juguetes. Con una plantilla de casi 150 empleados y una facturación anual de unos 4.250 millones de pesetas, esta firma ha conseguido sus mayores éxitos con la serie *Dragon Quest*, iniciada en 1987 en la plataforma NES. Sólo con la venta de parafernalia relacionada con *Dragon Quest*, Enix podría vivir indefinidamente.

Lamentablemente, después de sacar *Dragon Quest VI* (y la actualización de la entrega III) en SNES, Enix resolvió desarrollar para PlayStation el séptimo



capítulo de la serie. Aunque no hay planes de convertir *Dragon Quest* a 64 bits, esta compañía ya ha comenzado a editar software para nuestra consola. Una de sus primeras producciones es *Mischief Makers*, un brillante juego de plataformas 3-D codificado por Treasure (véase Análisis en nuestro primer número).

Koei

Los fans de la Super Nintendo recordarán que Koei era un desarrollador especializado en títulos de guerra no demasiado dinámicos: juegos de rol y simuladores de estrategia como *Romance of the Three Kingdoms*. Sin embargo, esta compañía emplea a más de 500 personas en todo el mundo y factura anualmente unos 150 millones de dólares (alrededor de 23.000 millones de pesetas), lo

que explica que haya conseguido una licencia para la producción de software de N64. Hasta ahora, su equipo de desarrolladores, especializado en títulos de estrategia, sólo ha creado *Mah Jong 64*, aunque ya se habla de *Enigma* (que probablemente será un RPG). Además, se rumorea que podrían estar preparando un juego de estrategia basado en batallas históricas...

Bandai

Enocida en Europa por los juguetes de la serie de televisión *Power Rangers*, esta compañía se responsabilizó de la distribución de los productos de Nintendo en algunos países europeos a principios de esta década. En 1996 la facturación anual de Bandai era de 1.200 millones de dólares (alrededor de 186.000 millones de pesetas). Al año siguiente, esa cifra se cuadruplicó debido al fenómeno *Tamagotchi*. Los intereses de la compañía abarcan desde la electrónica de consumo hasta la producción de programas de televisión, pasando por artículos de limpieza y una participación muy importante en las acciones de Sega. Los planes para N64 de Bandai, de momento, no incluyen ningún juego relacionado con los *Power Rangers* (si

acaba apareciendo alguno, lo más probable es que sea de origen estadounidense, no japonés). En cambio, sí que están manos a la obra con *Lode Runner 64*, la actualización de un título legendario de los años 80. El juego original tenía poco más que plataformas, escaleras y la posibilidad de cavar hoyos, de forma que nadie sabe qué dirección tomará Bandai para actualizar este clásico (aparte de añadirle la tercera dimensión). El primer cartucho que esta compañía ha lanzado en Japón ha sido *Tamagotchi World 64*, desarrollado a medias con un equipo de la propia Nintendo. La misión del jugador es cuidar y educar a unos cuantos *Tamagotchis* que se mueven entre gráficos en 2-D, y poco más. Suponemos que jamás de los jamás aparecerá la versión PAL. ¿Cómo podremos soportarlo?

Epoch

El único producto interesante de esta firma fue el famoso *Doraemon* (cuya popularidad en Japón se remonta a los años que siguieron a la Segunda Guerra Mundial). Epoch volvió a la carga con su célebre felino en una adaptación para N64, pero el resultado no obtuvo el éxito que se esperaba. Hemos tenido ocasión de ver la versión japonesa y lo que más nos ha gustado han sido las cámaras, del estilo *Mario 64*, que permiten admirar la

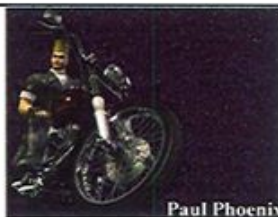
fantástica animación y todos los bolsillos mágicos de este personaje de dibujos animados. Por lo demás, se echa en falta algo de originalidad. Dado el escaso éxito que *Doraemon 64* ha tenido en Japón, es muy poco probable que llegue algún día a Europa.



Namco

Esta compañía, que comenzó sus negocios organizando excursiones a caballo sobre el tejado de unos grandes almacenes de la ciudad nipona de Yokohama, se transformó después en una especialista en máquinas recreativas, con arcades tan legendarios como *Pac Man* (título que en japonés significa algo como «¡Come, come!») y *Xevious*. Posteriormente, ganó mucho peso en la industria al ser una de las dos primeras empresas que obtuvieron licencias de Nintendo.

Desde entonces, Namco ha publicado una larga serie de títulos NES y SNES. Sin embargo, Nintendo decidió quitarle a Namco el estatus de desarrollador especial poco después del acuerdo inicial entre ambas compañías, lo que desató una agria disputa entre Hiroshi Yamauchi y Masaya Nadamura, jefe de Namco, que todavía perdura. No cabe duda de que ésta es una de las razones por las que Namco trenzó una alianza muy estrecha con Sony cuando apareció la PlayStation. Sin embargo, nuestro corresponsal en Japón nos ha hecho partícipes de uno de los rumores más interesantes de los últimos tiempos. Por lo visto, en las calles de Tokio no se habla de otra cosa: ¡habrá una versión de



Tekken 3 para N64! Nosotros tampoco acabamos de creémoslo, pero si fuera cierto... También se hablaba hace algún tiempo de un juego llamado *World Stadium Baseball 64*, aunque no hemos vuelto a saber nada al respecto...

Hudson Soft

Con Namco, Hudson inició la carrera del desarrollo independiente de cartuchos para la NES en 1984. Previamente, Hudson había trabajado en software para Spectrum, creando el inmortal *Stop the Express* y un precursor de *Pang*.

Sin embargo, su gran acierto fue en NES: *Roadrunner* fue un súper éxito, con más de un millón de ejemplares vendidos (en comparación, las ventas de la versión para PC no rebasaron las 10.000 copias).

No obstante, la creación más brillante de Hudson Soft fue *Bomberman*, para muchos el mejor título multijugador del mundo (opinión que compartimos: uno no es consciente de los tacsos que puede llegar a decir hasta que participa en una sesión *Hi-Ten*). Hubo cinco versiones distintas de aquél en SNES y ninguna se desvió demasiado de la fórmula original. En la N64, en cambio, el paso a la tercera dimensión no ha sido tan bien recibido como se esperaba, aunque el modo para un jugador ha mejorado de forma notable (véase Análisis en el número 1 de *Magazine 64*). Para enmendar los errores de *Baku Bomberman*, Hudson ha anunciado para este mismo mes el lanzamiento en Japón de *Bomberman Hero*, una mezcla de puzzles, plataformas, rol y aventuras que dará mucho que hablar. Todo apunta a que llegará a nuestro país en invierno, aunque ignoramos si mantendrá el título de *Bomberman Hero*.

Si sabemos que Hudson continúa trabajando en *Dual Heroes*, uno de los primeros *beat'em up* en 3-D que se anunciaron para N64. Además del



Baku Bomberman

elegante diseño que caracteriza a los títulos de esta compañía y unos personajes poligonales fantásticos, los programadores han prometido unas rutinas de inteligencia artificial espectacularmente avanzadas, de forma que este cartucho podría convertirse en el juego de lucha definitivo. Por otro lado, Hudson lanzó no hace mucho *Power League 64*, un simulador de béisbol que no ha disfrutado de una calurosa acogida por parte del público nipón. Se esperan mejores resultados con el prometedor *Soccer 64*.

Por su parte, *Shin Nohon Pro-Wrestling*, también en proceso de codificación, es un simulador de lucha cuyo lanzamiento en España es bastante improbable. Peor suerte aún ha corrido *Kindaichi Shonen No Jikenbo*, un proyecto de RPG detectivesco finalmente cancelado. Mientras tanto, continúan los trabajos de programación del enigmático *Touken Road: Brave Spirits*, que por el título tiene toda la pinta de ser un



Dual Heroes

beat'em up. Otra interesante propuesta de Hudson es *Last Region UK*, un shoot 'em up en tercera persona protagonizado por *mechs* y que está basado en *Virtual On*, de Sega.

Corren tiempos de mucho ajeteo para uno de nuestros desarrolladores favoritos. Si alguien consiguiera convencerlos para que actualizaran a 3-D su *PC Kid*...

Kemco

Aunque consiguieron algunos buenos títulos para SNES en su momento, como *Dragon View*, *Lagoon*, *Drakkhen*, *Bombuzal* y la serie *Top Gear*, muchos de estos juegos eran versiones de títulos europeos anteriores. Kemco sigue en la brecha con este mismo planteamiento: ya te presentamos *Top*

Gear Rally en el número 1 de *Magazine 64* (el mejor juego de coches disponible hasta el momento), y esperamos tener pronto noticias acerca de *Blade and Barrel*. Parece ser que este último no ofrecerá la misma espectacularidad gráfica, pero promete repartir dosis masivas de destrucción al estilo *Blast Corps*. ¡Todo el mundo al suelo! Se sabe

que los chicos de Kemco están ocupados también con un juego de snowboard que en Japón se llamará *King Hill*, nombre que cambiará por el de *Twisted Edge Snowboarding* a su paso por Estados Unidos. El lanzamiento se producirá previsiblemente a finales de año (cuando también verá la luz *1080° Snowboarding*).

Bottom Up

Estos desarrolladores han creado *64 Ozumo*, un simpático simulador de Sumo para N64. Probablemente, a ninguno de vosotros le interesará saber nada más, ya que ninguna simulación de este deporte oriental ha sido jamás jugable ni por asomo (si descontamos la parte de Sumo de *Winter Games*, de Epyx). En cualquier caso, tenemos la absoluta certeza de que no llegará a Occidente. Suspiramos todos juntos...



Tecmo

Los responsables de *Ninja Gaiden Trilogy* y de las múltiples encarnaciones del juego japonés de management de fútbol *Captain Tsubasa*, consiguieron en su momento alzar el vuelo gracias a Tecmo *Super Bowl*. Algunos rincones de Internet siguen dedicando demasiado tiempo y espacio a promover esta serie de deportes de culto.

Sin duda, ésa es la razón por la que Tecmo está trabajando en *Super Bowl 64*. Aparte de esto, parece que el juego de lucha en 3-D *Dead or Alive*, famoso por las neumáticas características de sus personajes femeninos, llegará a la N64 algún día. Buena noticia, si te gustan las cosas raras...

ASCII

Para la mayoría del público europeo, ASCII es una firma totalmente desconocida. Todo lo que se ha visto de esta compañía en nuestro continente es una conversión del antiguo clásico de Amiga *Spindizzy Worlds* y algunas versiones bastante atractivas de *Wizardry*, el clon de *Dungeon Master*. Por el momento, ASCII ha logrado un gran éxito en la Super Nintendo con una serie aparentemente interminable de juegos de rol y con el súper éxito *Mini 4-Wheel Drive Shining Scorpion*. Hay que decir, no obstante, que estos aciertos se circunscriben a la Super Famicom (nombre japonés de la SNES), pues ninguno de estos títulos traspasó nunca las fronteras del país del Sol Naciente.

El debut de ASCII en N64 ha sido *Aero Gauge*, el juego de carreras futurista que te presentamos el pasado mes en *Visión de Futuro*, si bien durante un tiempo se rumoreó que su primer trabajo de 64 bits sería *Derby Stallion 64*, para el 64DD.





Imagineer

Hace tiempo, los chicos Imagineer llevaban una vida cómoda en la que se encargaban de convertir a SNES títulos populares de PC, como *Populous*, *Mega Lo Mania*, *Powemonger*, *Sim Earth*, *Sim Ant* o *Wolfenstein 3D*.

Sin embargo, su oferta para N64 es muy distinta: *King of Pro Baseball* (sólo disponible en Japón y del que ya se está desarrollando una continuación), *J-League Dynamite Soccer* (de incierto lanzamiento en España) y *Multi-Racing Championship* (el único juego de coches capaz de rivalizar con *Top Gear Rally*).

Especialmente sugerente es *Holy Magic Century*, el esperadísimo juego de rol. Con el estilo tridimensional de *Mario 64*, este juego promete tener todos los elementos de los mejores títulos del género: posadas, armerías, bosques, «combates por turnos», etc. Dada la escasez de RPGs para N64, y gracias sus atractivos gráficos, el éxito está asegurado (como mínimo en Japón, vaya). Otros títulos de Imagineer en pleno desarrollo son: *Reason*, *Mahou Seiki Eruteiru* y *Quest 64*, además de *Sim City 2000*, que funcionará con el 64DD. ¡Ah!, también se habla de algo llamado *Snowspeeder*, ¿no te suena de algo?

En cualquier caso, y debido al secretismo de los programadores nipones, seguramente no sabremos mucho más hasta que no estén todos ellos a la vuelta de la esquina.



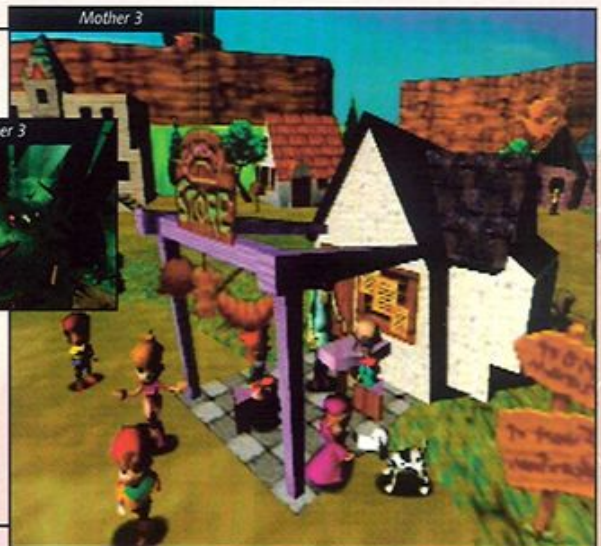
HAL Laboratories

Tras ganarse una reputación formidable con los juegos *Kirby*, HAL tiene al menos tres títulos previstos para N64.

Fishing es lo que podríamos llamar un «simulador de pesca», así que no hay que ser un lince para adivinar que a las ranas les crecerá pelo antes de que llegue a Occidente. *Mother 3* tiene esa aureola propia de los grandes títulos N64, aunque empieza a ser dudoso que tenga el honor de ser el primer juego que aparezca para el 64DD. Como los anteriores *Mother* para NES y SNES, su autor es Shigesato Itoi, que para esta tercera entrega ha abandonado la estética yanqui de los años 50 y ha ideado escenarios más fantásticos y

siniestros. Nos han soplado que los combates serán al más puro estilo rolero: «por turnos» (parece ser que el súper éxito de PlayStation, *Final Fantasy VII*, los ha vuelto a poner de moda).

Itoi también está trabajando en un juego de *nurturing* cuyo nombre provisional es *Cabbage*. Se basará en la idea de las mascotas virtuales, un concepto que tiene su génesis en el juego de los años 80 *Little Computer People* y que recientemente se ha popularizado gracias a los *Tamagotchi* de Bandai. Estáis advertidos.



T&E Soft

Uno de los desarrolladores menos prolíficos que ha dado el salto de la SNES a la N64 es T&E Soft; su producto más popular es *Pebble Beach Golf Links*, sobre el que están trabajando para crear una versión en 64 bits. Sí, a nosotros también nos extraña que una compañía japonesa esté trabajando en

la simulación digital de una competición americana de golf.

Es pronto para saber si *Waialae Country Club* y *Augusta Golf* van a seguir la estela de *Pebble Beach* pero T&E Soft aún tiene la oportunidad de sorprendernos con *Cu-On-Pa*. Éste es otro proyecto un poco confuso, ya que se basa en un juego que ya apareció

para PC en Europa con el nombre de *Endorfun*. Se trata de una extraña mezcla de cubo de Rubik, Otelo, las damas y... *Tetrisphere*: el jugador tiene que mover un cubo multicolor intentando encajar el color de las caras con el de los bloques del área inferior de la pantalla. La idea inicial era que

este juego se comercializara poco después del lanzamiento japonés de la N64, pero unos retrasos interminables y la inesperada aparición de una versión SNES perfectamente aceptable nos hacen pensar que la versión N64 quizás nunca llegue a las tiendas.

Vic Tokai

La decisión de Nintendo de otorgar una licencia N64 a Vic Tokai sorprendió a muchos, sobre todo porque los anteriores productos de esta firma para PC y Saturn no habían sido demasiado espectaculares. *Dark Rift* fue el cartucho con que estos chicos debutaron en N64. Considerado como uno de los primeros juegos que aprovechó debidamente los efectos gráficos de la

consola, no tardó en entronizarse como el mejor beat 'em up de N64... hasta la llegada de *Mace*. Desde entonces, los chicos de Vic Tokai no nos han traído nada, aunque se sigue hablando de un proyecto llamado *Wet Corpse* (del que se desconoce hasta el género). También tenemos noticias de un juego llamado *Golgo*, cuya fecha de lanzamiento está prevista para mediados de este año... Nosotros tampoco nos lo creemos.

Video System

Aunque es uno de los desarrolladores menos conocidos de Japón, Video System es responsable de algunos títulos para SNES tan famosos como *F1 Grand Prix* y *Super Volley 2*.

Los chicos de Video System son quienes nos trajeron hace poco el primer simulador de vuelo «serio» para N64, *Aero Fighters Assault* (del que se rumorea que se está desarrollando una continuación, conocida por ahora como *Flight Simulator*), y en Japón lanzaron hace unos meses una nueva versión de *Mah Jong* llamada *Jangou Sim Mahjong Do 64*. También están trabajando en un cartucho denominado XSW-1, en un shoot'em



up en 3-D que todavía no tiene nombre y en *World Grand Prix*, una actualización en 64 bits de *F1 Grand Prix*.

Treasure

Fundada hace seis años por exprogramadores de Konami, Treasure se dedicó a aplicar la experiencia de su plantilla con títulos como *Contra Spirits* para producir juegos individuales para Mega Drive.

Gunstar Heroes marcó la pauta con un scrolling lateral ultrarrápido, unos jefes de diseño brillante y unas concesiones al surrealismo insólitas incluso para los parámetros japoneses. Después, Treasure desarrolló otros títulos de éxito para Mega Drive, como *Dynamite Headdy*, antes de tomar la decisión de trabajar en software para la nueva máquina de Nintendo. Así, esta firma comenzó a programar juegos N64 incluso antes de que el juego de chips de la nueva consola estuviese acabado.

Mischief Makers fue el resultado. Se trata de un programa que imita el estilo de los juegos 2-D de los anteriores éxitos de la compañía en la plataforma de 16 bits de Sega, pero añade una gruesa capa de potencia de 64 bits y un estilo de juego que complica las cosas porque no permite disparar sobre todos los elementos que aparecen en pantalla.



Capcom

La célebre compañía japonesa que nos trajo las series *Street Fighter* en las anteriores máquinas de Nintendo, por fin va a estrenarse en N64. Aunque no será con ninguna versión del laureado *Resident Evil* de PlayStation, los tres títulos que componen por ahora su plan de lanzamientos en 64 bits no tienen mucho que envidiar al repertorio de Capcom para la consola de Sony: el primero será una versión actualizada del famoso *Mega Man*, que saldrá en Japón con el nombre de *Rockman Dash*. Esperemos que el mítico súper héroe del espacio se presente esta vez en formato poligonal; si el proyecto es un juego en 2-D, al estilo *Yoshi's Story*, es muy probable que no lleguemos a verlo en Occidente (los títulos de *Mega Man* que se han lanzado en las máquinas de 32 bits

han pasado completamente desapercibidos fuera de Japón). El segundo título que se espera con creciente impaciencia es *Makaimura 64*... Claro que, dicho así, te sonará a chino (bueno, más bien a japonés). Se trata de una nueva versión del célebre *Ghouls'n'Ghosts*, el juego que arrasó en las salas recreativas de todo el mundo a mediados de los 80. Sí, a nosotros también se nos iluminó la cara cuando nos enteramos. La sorpresa fue mayor todavía cuando nos dijeron que Capcom está desarrollando para N64 *Street Fighter 64*! Suponemos que se parecerá bastante al *Street Fighter EX Plus Alpha* de PlayStation, la única versión poligonal del célebre juego de lucha, aunque pasado por el *mip-mapping* de la N64 seguro que el resultado es muy superior.

Seta

Conocida por los usuarios de SNES por *F1 Exhaust Heat*, *F1 Exhaust Heat 2* y poco más, Seta se ha fijado un apretado calendario de

lanzamientos para N64. Además de su primer título para esta plataforma, *The Glory of St. Andrew's* (un simulador de golf inédito en nuestro país) y del fabuloso *Wild Choppers* (cuyos helicópteros no han aterrizado aún en Europa), Seta tiene otros juegos en perspectiva. En primer lugar, está *Rev Limit*, el título de carreras más prometedor del momento; su desarrollo ha experimentado múltiples contratiempos pero muy pronto saldrá a la venta en su país de origen. Además, esta gente ya está dando los últimos retoques al simulador de ajedrez japonés *Saikyo Habu Shogi* y al de ajedrez chino *Ikazuchi no Goto Ku*.



Human

Aunque *Human Grand Prix* tuvo una gran acogida entre los jugadores de Super Nintendo, la versión para la máquina de 64 bits que hace unos meses se lanzó en Japón no disfrutó de una calurosa bienvenida (era casi idéntica a su homónima de SNES).

Los únicos títulos que se esperan de Human en el futuro son *Human*



Wrestling y *Air Boarder 64*, aunque la verdad es que nosotros preferiríamos que nos anunciaran una versión para N64 de *The Firemen*.

Y aún hay más (quizás)

Square, uno de los productores más importantes de juegos para SNES, todavía no ha comunicado que esté trabajando en ningún cartucho para N64. Su decisión de desarrollar *Final Fantasy VII* para PlayStation, cuando hasta la fecha todos los títulos de esta serie habían estado disponibles en sistemas Nintendo, disgustó al señor Yamauchi mucho más de lo que está dispuesto a admitir. Además, otras secuelas de juegos famosos en SNES, como *Front Mission* y *Romancing SaGa*, también aparecerán en la consola de Sony sin que Square haya hablado para nada de la N64. Por desgracia, no es previsible que este desarrollador produzca gran cosa para N64 hasta que el 64DD haya demostrado lo que vale. Por lo menos, todavía no han anunciado *Chrono Trigger* ni *Seiken Densetsu 4 (Secret of Mana 3)* para PlayStation...

Taito es otro desarrollador que hasta ahora había brillado por su ausencia en la lista de productores de títulos para N64. Por fortuna, parece que las cosas van a cambiar: en estos momentos, está trabajando en una versión actualizada del clásico *Bubble Bobble* (que saldrá en Japón con el nombre de *Puzzle Bobble 64*). Además, últimamente se oyen rumores que asocian el nombre de Taito con *Automobili Lamborghini*, no se sabe si en relación a una continuación o a una pista extra que funcionaría con el 64DD.

A Takar, la compañía creadora de *Fatal Fury* y *Art of Fighting*, nadie le echará de menos, mientras que Bulletproof Software, productores de incontables versiones de *Tetris*, parecen haber desaparecido del mapa. Así, ya sólo quedan en el limbo unos pocos desarrolladores japoneses pequeños, como Electro Brain, Sofel, Jaleco, Toei, Datam Polystar, Chunsoft... Tan sólo sabemos de un proyecto de este último: *Fushigi no Dungeon*, cuyo lanzamiento no está previsto para antes de 1999. La gente de Nintendo, Hudson y Konami podrá dormir tranquila durante bastante tiempo.

Casi nos olvidamos...

Una compañía muy prolífica se acerca al mundo N64 con ganas de pegar muy fuerte. Hablamos de Culture Brain, los creadores de clásicos como *Golden Fighter*, *Ultimate Fighter* y el fantástico título de rol *First Queen*. Aseguran que antes de acabar el año habrán sacado al mercado (en Japón, al menos): *Hiryu no Ken 64 (Flying Dragon 2)*, *Robo Wres*, *Hashire Boku no Uma*, *Nintama Rantarō 1-2-3*, *Ultra Baseball 64*, *Pro Shinan Mah-Jong* y *Art of Fighting Twin* (la continuación del viejo beat 'em up de Takar). Poca cosa, ¿eh?

Por su parte, Athena, el equipo de codificadores que creó el shoot 'em up *Bio Metal*, está enfrascado en un proyecto llamado *Dezaemon 3D*; mientras que *Super Double Yakuman* ocupa las madrugadas de los chicos de Vap. Además, una compañía llamada Natsume está trabajando en *Legend of the River King* y *Harvest Moon 64*. Marigul se estrenará como codificador en 64 bits con *Doubutsu Banchō* y *Kyojin no Doshin* (este último para el 64DD). De la mano de Ion Storm llegará *Daikatana*, que ya está casi terminado; Keoi por fin versionará el famoso *Dynasty Warriors* para nuestra consola; y Philips presentará antes de que expire el año su primera incursión en el desarrollo para N64: *Robotech: Crystal Dreams*. ¿Cuántos de estos juegos llegarán a terminarse? ¿Cuántos se retrasarán hasta pasado el año 2000? ¿Cuántos no traspasarán nunca las fronteras niponas? ¿Algún día tendremos las respuestas para todas estas preguntas? Pues claro.

EL MES QUE VIENE

MAGAZINE 64 CRUZA EL CHARCO PARA VER CÓMO LOS DESARROLLADORES ESTADOUNIDENSES, COMO ID SOFTWARE, IGUANA Y MIDWAY, SE LANZAN A RECOGER EL GUANTE ARROJADO POR LOS JAPONESES.