

Carta desde América. E3: Interrogatorio Especial

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°20 (Août 1999)

Sujet de l'article : E3 1999

El salón de juegos más importante del planeta congrega a la mayoría de los pesos pesados del negocio. Afortunadamente, nosotros estábamos allí, preparados para hacernos con todas las novedades sobre los mejores juegos de la N64.

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.

INVESTIGACIÓN
ESPECIAL

CARTA DESDE AMERICA



△ El stand de Star Wars estaba infestado de personajes de La Amenaza Fantasma de tamaño real, como el Darth Maul aquí presente. ¿A que da miedo?

E3: Interrogatorio Especial

El salón de juegos más importante del planeta congrega a la mayoría de los pesos pesados del negocio. Afortunadamente, nosotros estábamos allí, preparados para hacernos con todas las novedades sobre los mejores juegos de la N64.



Cuéntanos algo de... Turok: Rage Wars

David Dienstbier • Director Creativo • Turok: Rage Wars

¿De dónde salió la idea de crear Rage Wars?

Mientras desarrollábamos el modo multijugador para Turok 2, nos lo estábamos pasando tan bien jugando al pilla pilla entre nosotros y cosas por el estilo que pensé: "¿por qué no crear un juego multijugador para la N64?", y lancé la idea en una reunión. Los demás estuvieron de acuerdo conmigo en que era una propuesta interesante, y así nació el proyecto, mientras terminábamos Turok 2.

¿Cuál fue el primer paso? Nos preguntamos qué era lo que fallaba en el modo multijugador de Turok 2. Estábamos muy satisfechos con él, pero siempre hay algo que mejorar. Si al terminar un proyecto no tienes una lista de cosas en las que tendrías que trabajar más a fondo, entonces es que no prestas a tu trabajo toda la atención que deberías.

Entonces, ¿en qué se diferencia de Turok 2?

Rage Wars es otra cosa. No hemos vuelto a utilizar ni uno de los personajes o de los escenarios ni los modelos de armas. Toda la geometría de los mundos es mucho más detallada, las formas, los ángulos y todos estos elementos son mucho más interesantes. Los mapas también son más interesantes que los de Turok 2. Ahora mismo, el juego tiene entre 36 y 40 niveles, con lo que va a haber una buena cantidad de mapas. Obviamente, no podemos lanzar un juego que sea únicamente un multijugador, tiene que haber algo para quien juegue solo, por eso le hemos añadido inteligencia artificial, lo que permitirá al jugador solitario luchar contra tres oponentes ficticios. Además, hemos creado un argumento básico, centrado en las partidas de tipo deathmatch.

¿Significa esto que no hay modo individual?

Bueno, de hecho sí que lo hay. En el modo individual la historia se beneficia de todo el material multijugador, ya que descubres nuevos personajes

que pueden ser utilizados en las partidas multijugador. Si en la tercera misión eres Joshua Fireseed, puedes utilizar a Adon, el cual te abrirá otras posibilidades. El juego contiene 18 personajes con los que puedes jugar, y para poder utilizar algunos de ellos deberás activarlos primero.

¿Existirá un modo "crea un jugador"? Todavía lo estamos pensando. Antes de llegar a esto, hay que terminar los aspectos fundamentales del juego, pero si no lo incluimos en este título, otros proyectos que todavía no hemos anunciado aprovecharán el concepto. Quizás también nos quedemos con la idea del Game Boy pak de Rare.

¿Hay armas nuevas? Tenemos seis armas completamente nuevas, y debido a la demanda popular, hemos recuperado la Mini Gun de Turok 2. Te hablaré de una de las nuevas, para darte un ejemplo. Uno de los chicos del equipo, un auténtico forofó de los deathmatch para PC, aportó la idea de los cohetes magnéticos. Puedes poner una especie de imanes sobre las paredes o sobre tus enemigos y al disparar el cohete, verás como es atraído por ellos. Imaginate un tipo con imanes de éstos que te persigue, pero tú tienes los cohetes y en cualquier momento puedes accionarlos, con lo que el tipo, cuando se da cuenta de que lleva los imanes encima, no parará de saltar y corretear por todas partes para evitar que le alcances. También hemos creado repulsores. Si tienes suerte, pueden librarte de una buena haciendo que el ataque de los cohetes rebote.



△ El retaco feo éste, también conocido como Watto, revoloteaba por encima de las cabezas de los visitantes.



△ Jar-Jar Binks. ¿Será un incordio en la nueva película de Star Wars?



Los de Nintendo persuben su video en esta pantalla...



△ ¡Ah, Turok 2, qué gran juego! Esperemos que Rage Wars sea igual de cañero y el doble de divertido.



GO!
GO!

Agosto 1999

64 69



Cuéntanos algo de... Hybrid Heaven

Yasuo Daikai • Director • Hybrid Heaven

¿En qué medida es importante el argumento? El argumento es increíblemente importante. Buscamos una buena trama que pudiera transmitir la sensación de estar en el cine. Queríamos hacer que este juego fuera como una película, por eso hay altas dosis de suspense desde el primer momento, y después hemos incluido otros elementos terroríficos para mantener al que juega -y al que mira- cautivados con el argumento. A medida que te vas acercando al final, vas encontrando muchas sorpresas y misterios, y al resolver algunos, estás creando misterios nuevos. Te metes dentro del juego. Le he dado muchas vueltas al argumento porque está claro que hay un tanto por ciento elevado de jugadores que leen mucho o que van a menudo al cine. Tuve que tener mucho cuidado al desarrollarlo.

Vale. Entonces... ¿quién es el bueno, Diaz o Slader? Bueno, te puedo dar una pista si te digo que Diaz es un impostor y que Slader es real. Pero esto tiene más significados y me temo que tendrás que echar unas partidas para averiguarlo.

¿Cuánto tiempo os ha llevado este proyecto?

Desde el principio de todo, unos tres años. El motor de 3D -y especialmente el sistema de combates- se ha llevado la mayor parte del tiempo. Lo hemos hecho todo lo bien que hemos sabido. Nos habíamos planteado crear un sistema de batallas a lo RPG, pero como el juego es en 3D, necesitábamos elementos de lucha 3D. Lucha de verdad, no sólo patadas y puñetazos, también hay que pensar. Queríamos que esto formase parte del sistema de combates, con lo que en el momento de la acción debes moverte y enfrentarte a tu enemigo, y cuando llega la hora de pensar, debes tener claro qué debes hacer para realizar tus movimientos. Así que, hemos creado un nuevo sistema de combate RPG. En las partidas multijugadores, cuando juegas con el modo story, puedes hacer que tu personaje "crezca" gracias al sistema de combate y esto variará según el jugador. Puedes guardar ese personaje, que es único, sólo para ti, en el controller pak y retar a un amiguete después.

¿Cuánto tiempo llevará terminar el juego? La primera vez, unas 25 horas como mínimo y muy probablemente algo más. Si conocieras todo el argumento, y fueras al grano, en plan directo, sólo necesitarías unas 5 horas, saltándote todos los mensajes y las escenas de video. Pero eso no hay que hacerlo, claro.

¿Y cómo habéis utilizado el Expansion pak? Básicamente, lo hemos utilizado para resaltar la resolución de los gráficos, con lo que se podrá jugar en alta resolución. Tiene un aspecto impresionante.



Stand de Nintendo era enorme.



Cuéntanos algo de... Rainbow Six

Mike Lomas • Vicepresidente de Red Storm • Rainbow Six



El equipo de Rainbow Six está formado por diez personas: tres programadores, tres artistas, tres "cazados" y un músico. El aspecto más destacado de la versión N64 será las campañas cooperativas multijugador. En la versión para PC, puedes jugar con misiones cooperativas en solitario, pero no existe la posibilidad de guardar datos de campaña que incidan luego en las tácticas y elecciones del jugador. Dado que las partidas multijugador son esenciales en el mundo consolero, creímos que esto era bastante lógico. Por eso, en la versión de 64 bits, podrán jugar como mínimo dos personas. Intentamos conservar todo lo que ha funcionado en la versión PC y, a la vez, sacarle todo el partido posible a la N64.

Vamos a añadirle algunos retoques ambientales para darle mayor realismo, como iluminación a tiempo real para los personajes, efectos como lluvia y otros de fuego llameante, bombillas defectuosas y todo eso.

Otros cambios previstos para el juego son mejorar la inteligencia artificial del equipo y de los enemigos, lanzamientos de granadas más intuitivos -a través de ventanas rotas y por encima de las verjas- y posiblemente algunas armas nuevas. La versión N64 tendrá el aspecto y el manejo de GoldenEye y los elementos de planificación y estrategia del PC. Es importante sacar partido de las posibilidades de las nuevas plataformas, con lo que la versión para N64 aprovechará al máximo las características de la consola.



◀ Aquí tienes una imagen de la versión PC.



▶ Este es el mortífero soldado con el que jugarás.



El stand de Mario despertó admiración entre los visitantes.

Pikachu paseaba tranquilamente.



Gotta catch 'em all

Nintendo

Cuéntanos algo de...

Perfect Dark

Duncan Botwood • Diseñador
• Perfect Dark

Siempre supimos que, tarde o temprano, íbamos a hacer una secuela al estilo de *GoldenEye*. Terminamos éste y decidimos tomarnos un descanso antes de ponernos manos a la obra con *Perfect Dark*. Pero de hecho, no fue un descanso, ya que pasábamos el tiempo dándole vueltas al tema y buscando nuevas ideas para ver cómo podíamos mejorar el juego. Creo que podíamos haber usado nuestros derechos para hacer una secuela, pero preferimos no hacerlo porque las licencias son algo muy restrictivo por naturaleza. Aunque trabajar con una licencia Bond fue algo muy divertido, queríamos probar cosas nuevas. Era nuestra oportunidad para evolucionar. Además, *GoldenEye* había sido el primer juego para nuestro equipo y no queríamos volver a trabajar con otra licencia. Se trata de una historia completamente diferente con personajes totalmente nuevos. Utiliza una versión muy modificada del motor de *GoldenEye* y será mejor en todos los aspectos. Esperamos que sea más flexible, especialmente en el modo multijugador.

Si quieres más, encontrarás el resto de la entrevista en nuestra Investigación Especial sobre *Perfect Dark*.



△ El futuro es perfecto y, sin duda, oscuro.

△ ¿El mejor multijugador de todos los tiempos? Pues podría ser.



△ El escarabajo de Pokémon, repleto de juguetitos Pocket Monster.

△ La sala de Perfect Dark, de lo mejor del salón.

Cuéntanos algo de ...



E3

Nuestro reportero
Jes nos envía su
crónica desde el
otro lado del
mundo.

¡Donkey Kong,
Donkey Kong!
¡Qué pasada!



E 3... Enorme, lleno hasta los topes, calor, sudor, gente... Allí estaban *Perfect Dark* y *Jet Force Gemini*, *Donkey Kong 64*, *Resident Evil 2*, *Winback*, *Shadowman*, *Hybrid Heaven*, *Star Wars Episode 1: Racer*, *Armored Core*, *F1 World Grand Prix II*, *Command & Conquer*, *Starcraft*, *Quake 2* y *Mario Golf*.

Otras novedades de altos vuelos incluían el prometedor *Eternal Darkness* –un juego medieval al estilo de *Resident Evil* con unos gráficos asombrosos– y *Rainbow Six*, una excelente conversión del juego de sigilo para PC.

El stand de Nintendo era enorme. Más grande que el de Sony y que el de Sega. Había grandes pancartas de *Pokémon* (que se ha convertido en un negocio increíble en Estados Unidos –¡y espera a que llegue aquí!), estatuas gigantes de *Donkey Kong*, la increíble sección de *Perfect Dark* y montones de objetos de *Star Wars*, entre los que destacaban una nave de las pod races a escala real que se balanceaba sobre un logo gigante de Nintendo y las figuras a tamaño real de los personajes de *La Amenaza Fantasma* (incluyendo al terrorífico Darth Maul).

Todo era una inequívoca señal de que todos aquellos que predijeron el declive de la N64 estaban equivocados, ya que la máquina prodigiosa todavía tiene cuerda para rato; de hecho, parece gozar de mejor salud que nunca. Así que ya puedes sentirte más que orgulloso si es que tienes una en casa. Echa un vistazo a los juegos enumerados al principio de esta columna, dispersos entre la multitud (multitud entre la que se encuentran juegos como *Top Gear Rally 2*, el brillante *World Driver Championship* y, ¡sí!, el esperado *GTA 64*) y verás que todavía hay mucho que jugar.

En comparación, los de Sony tenían poco con qué impresionar al personal. Vale, estaba el imponente *Gran Turismo 2* y también *Final Fantasy VIII*, pero aparte de esto, lo demás eran plataformas del montón, beat 'em ups salvajemente clonados, juegos de carreras apenas distinguibles y dos clones de segunda fila de *Mario Kart*: *Speed Freaks* y *Crash Team Racing*.

Si señor, sin duda Nintendo era el rey de la muestra. Howard Lincoln anunció su *Project Dolphin* el día antes de que E3 abriera sus puertas y Sony, en estado de shock después de semejante anuncio, puso de prisa y corriendo un demo de la PlayStation 2 en su stand para intentar contrarrestar semejante noticia. Se había rumoreado que *Project Dolphin* formaría parte de la muestra, quizás en círculos reducidos, y uno de los representantes de la industria que pudo verlo, y cuyo nombre no citaremos, lo describió a nuestra revista con estas palabras: "Tomad todo lo que la PlayStation 2 puede hacer y añadidle algo más."

El futuro es tan brillante que tanto resplandor ciega, y nadie puede negar que Nintendo es el gran protagonista. Pero, de momento, el presente también es muy emocionante. Hemos jugado a todos los juegos en E3 y podemos asegurar que los meses venideros nos reservan cosas que no podéis ni imaginar. Va a ser genial.

Jet Force Gemini. La magia de los juegos en todo su esplendor.

