

# Cómo... Jugar con juegos de importación en tu N64

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°43 (Juillet 2001)

Sujet de l'article : Adaptateur universel

*¿Quieres disfrutar ahora mismo de los lanzamientos japoneses y estadounidenses más recientes? Sigue nuestras indicaciones...*

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.

# CÓMO... JUGAR CON JUEGOS DE IMPORTACIÓN EN TU N64



¿Quieres disfrutar ahora mismo de los lanzamientos japoneses y estadounidenses más recientes? Sigue nuestras indicaciones...

**A**dmítámoslo: Europa está un poco olvidada de la mano de Nintendo. Aún hoy en día no podemos entrar en una tienda de videojuegos cualquiera y hacemos con Harvest Moon 64. A ello cabe sumar la noticia de que Sin and Punishment no embarcará rumbo al Viejo Continente. Así pues, parece que la única solución para echar el guante a los mejores juegos recién estrenados es adquirir una máquina de importación o comprar un cartucho convertidor.

Los juegos de importación generan un mercado paralelo, algo que Nintendo no ve con buenos ojos, aunque es una práctica ampliamente extendida y

totalmente legal, en la que intervienen aspectos técnicos como formatos de señales, códigos de conversión y transformadores. Una complicación para los no iniciados.

Ya que el lanzamiento japonés de la GameCube está "casi" a la vuelta de la esquina (la idea de la importación acude a nuestra mente con más fuerza que nunca), hemos pensado que ésta es la ocasión propicia para contarte todo lo que necesitas saber sobre juegos de importación. A partir de este momento, podrás disfrutar de títulos como 64 O-Sumo y Susume! Taisen Puzzle Dama en tu consola favorita. Pasemos a los detalles.

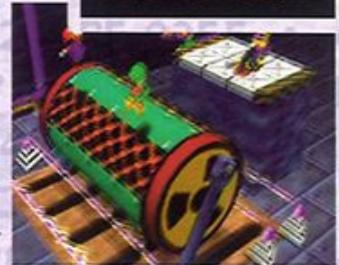
## LO BÁSICO

Japón y Estados Unidos comparten el sistema de televisión en color NTSC, mientras que prácticamente el resto del mundo ha adoptado el sistema PAL (excepto Francia y Rusia que utilizan una versión modificada de la tecnología PAL llamada SECAM). El NTSC transmite menos líneas que el PAL, pero actualiza la pantalla 60 veces por segundo en lugar de 50. Tradicionalmente, los cartuchos convertidores (ver la página siguiente) que permiten jugar juegos PAL en consolas NTSC y viceversa, provocaban efectos secundarios tales como pantalla recortada o imagen desdoblada. En realidad, incluso conversiones en toda regla han padecido algún trastorno, sin ir más lejos, la versión PAL de Mario 64 presenta colores más pálidos. Pero esos problemas son agua pasada y la tecnología de los convertidores ha avanzado a pasos agigantados, gracias a la pericia de desarrolladores como Rare en la conversión al sistema PAL.

Mario Party 2 en perfecto estado.



Peró en tiempos remotos, los cartuchos convertidores encogían la imagen.



También la imagen desdoblada forma parte del pasado.



**COMO NIÑO CON ZAPATOS NUEVOS**

Los juegos para Game Boy de importación no ofrecen complejidad técnica alguna, ya que no hay diferencia regional (al igual que sucede con la GBA). En realidad, el problema de una versión importada de *Pokémon Oro/Plata*, por ejemplo, es descifrar los largos textos en japonés. *Crystal* es un caso aparte, debido a la función de compatibilidad con el teléfono móvil. A menos que estés dispuesto a gastarte una fortuna en llamadas al país del Sol Naciente.



**IRSE DE LA LENGUA**

Si compras una máquina estadounidense pero no consigues introducir el cartucho japonés, es que las dos lengüetas que hay dentro de la ranura para insertar el cartucho te lo impiden. Necesitarás abrir la máquina para quitarlas. Pilla un destornillador de la caja de herramientas de tu padre y abre la consola. Desenrosca y saca las piezas de plástico gris o córtalas. Por supuesto, esta operación invalidará la garantía.

**NO TE LOS PIERDAS**

Algunos juegos de importación imprescindibles o muy curiosos: *Custom Robo*, *Sin and Punishment*, *Harvest Moon 64*, *O-Sumo*, *Mario Story*, *Starcraft 64*, *Tamagotchi World 64*. Y no te pierdas nuestra sección de reviews a partir de ahora, pues publicaremos análisis de juegos estadounidenses y japoneses.



**CONSEGUIR UNA N64 NTSC**

La elección de los campeones para jugar los mejores juegos antes que nadie.



**1** Lo primero es llamar a una tienda de videojuegos especializada en consolas y juegos de importación. A modo orientativo, una N64 norteamericana puede costar unas 30.000 pesetas en toda la gama de colores y con dos mandos. Por algo

más, alrededor de 32.000 pesetas, se puede conseguir la consola con dos mandos, los cables y un transformador reductor (o convertidor de tensión -véase más abajo) incluidos.

**2** Necesitas un televisor bastante moderno que disponga de una de estas conexiones de entrada: señal compuesta (roja, blanca y amarilla), euroconector o S-Video. En caso de duda, consulta a la tienda especializada. No siempre el



"consejo" de los vendedores de electrodomésticos de que la tele no captará la señal NTSC es bueno. Si el televisor es bastante nuevo y de marca japonesa, lo más probable es que funcione.

**3** Problema: las tomas de corriente de Japón y Estados Unidos son de 110V, frente a los 220V de España. Primera solución: utilizar el "bloque" de alimentación de una N64 PAL en la máquina NTSC, ya que el voltaje después de que la corriente pase a través del bloque es idéntico. Segunda solución: utilizar un transformador reductor para que convierta los 220V de la red a los 110V del bloque



norteamericano/japonés. Cuesta entre 5.000 y 8.000 pesetas y se puede comprar en una ferretería o tienda de electrónica. Nunca enchufes una N64 japonesa o norteamericana directamente a la corriente: fundirías la máquina.

**4** Una vez se tienen la máquina, los cables, el televisor adecuado y se ha solucionado lo de la alimentación de energía, luego tocan los juegos. Acude otra vez a la tienda de videojuegos especializada en importaciones. No es fácil entender los juegos japoneses. Por eso, añadiremos a partir de ahora una nueva casilla en las reviews.



**APROVECHAR TU N64 PAL CON UN CARTUCHO CONVERTIDOR**

¿Andas mal de dinero? Una alternativa más barata es el cartucho convertidor.



**1** Prueba, por ejemplo, el Passport Plus III. Si el precio es una garantía, algo que cuesta unas 6.500 pesetas no puede ir mal. Tendrás todas las capacidades de una consola de importación a un mínimo coste.

**2** Tira la tele vieja al cubo de la basura. Tener un modelo de televisión u otro cambia mucho las cosas: en los más modernos bastará un cable RF (de antena) normal para transmitir la señal de la N64, mientras que otros necesitarán una conexión de entrada compuesta, S-Video o para euroconector. Los sistemas televisivos más antiguos no captarán señal alguna.



**3** Inserta un juego Nintendo en sistema PAL en la parte trasera del cartucho convertidor y el título de importación en la ranura superior (los juegos PAL más recientes funcionan mejor). Pero, cuidado, hemos oído por ahí que los datos guardados en el cartucho PAL se borran de la memoria. ¡Vaya gracia!



**4** También se pueden agregar códigos de trucos, aunque algunos ya vienen cargados. Lo más importante: los juegos NTSC más nuevos necesitan ciertos códigos para poder ver el contenido del cartucho. Éste es el caso de *Sin & Punishment*. A veces, la misma tienda de videojuegos especializada lo facilita. Si no, para eso estamos nosotros. Hemos decidido publicar un código de conversión en las reviews siempre que sea necesario.