

# Crónicas desde el Spaceworld '99

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°24 (Décembre 1999)

Sujet de l'article : Space World 1999

*La feria de los videojuegos Spaceworld '99 fue el lugar escogido para desvelar los enigmas del esperado 64DD. Y nosotros estuvimos para contártelo.*

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.

# crónicas desde el SPACEWORLD

Tokyo

# '99

64 INVESTIGACIÓN ESPECIAL

La feria de los videojuegos Spaceworld '99 fue el lugar escogido para desvelar los enigmas del esperado 64DD. Y nosotros estuvimos para contártelo.

**E**n Nintendo no se habla últimamente de otra cosa que no sea el 64DD, un disk drive para N64 con el que la consola podrá aumentar su capacidad, y combinado con una memoria de gran tamaño, favorecerá la aparición de juegos mejores y más extensos así como de un montón de añadidos para títulos ya existentes.

Pero lo cierto es que muchos de los juegos que en un principio estaban destinados a formar parte de la 64DD (como *Ocarina of Time*) acabaron haciendo su aparición en formato cartucho clásico. Ahora que el disk drive tiene ya prevista una fecha de lanzamiento para Japón, (el 1 de diciembre) la pregunta es: ¿Cuál es la situación actual de la tan preciada nueva pieza para la N64 y cuáles son los juegos que usarán este nuevo formato?

La primera aparición pública de la 64DD en Spaceworld tenía las repuestas... y nosotros todas las preguntas.



GO!  
GO!

64 29

Diciembre 1999

## DOSHIN THE GIANT



Si alguien en la feria dudaba que la 64DD tenía el potencial para introducir un nuevo tipo de juego, la aparición de un gigante amarillo y un poco patoso seguro que le caló la boca. *Doshin the Giant* es asombrosamente original, un festival visual y toda una diversión.

Juegas como Doshin, que avanza a tropezones por una aldea ayudando a los habitantes. Sus buenas obras (aplanar la tierra y recoger materiales de construcción) harán que los lugareños te lancen corazones, que te ayudarán a crecer, mientras que las malas (como lanzar a un hombre al mar) harán que Doshin se vaya encogiendo y que su piel adquiriera una malévolona tonalidad rojiza. Creemos que la idea es alcanzar el equilibrio perfecto entre el bien y el mal. Más o menos. Nos lo pasamos bomba jugando a este juego (pisoteando bichos, arrancando árboles y removiendo la tierra con esas enormes manazas).



Es interesante mencionar que el reloj interno de la 64DD hace que la aldea siga con su ritmo normal de vida aunque la máquina esté apagada. Ya hay dos secuelas 64DD previstas ("Black" y "White") que añadirán datos al



disco original y alterarán algún aspecto del juego.

## SIM CITY 64



Doshin no era el único gigante que se paseaba derribando edificios por Spaceworld, ya que esta versión actualizada de *Sim City* para la 64DD nos trae a un Mario enorme que pisotea las ciudades que tú has



construido. A diferencia de versiones previas, *Sim City 64* está disponible íntegramente en CD, lo cual significa que, por increíble que parezca, puedes hacer un zoom y ver tu ciudad como un peatón más.

Los detalles son asombrosos, desde coches que circulan con los faros encendidos hasta peatones que pasean apaciblemente por la calle. Y con el Capture Cart, un programa que permite a la 64DD cargar imágenes desde el video, la tele o desde una cámara digital, puedes cambiar sus caras por la tuya. Se construyen casas y carreteras, los ciudadanos se quejan de los impuestos, hay terremotos y tú dispones de un completo repertorio de opciones para ayudarte a progresar a medida que vas

avanzando en el juego. No lleva a la 64DD hasta el límite pero es de lo más simpático y atractivo que hemos encontrado.



## F-ZERO X EXPANSION KIT



Por fin cayó en nuestras manos esta extensión 64DD del original *F-Zero X* y apenas podíamos contener la emoción. Tiene todo lo que esperábamos y más (un editor de pistas y una opción para poder crear tus vehículos con todo lujo de detalles).

Después de haber conectado la N64 y la 64DD, dos nuevas opciones aparecerán en el menú principal de *F-Zero X*. La primera, "Course Edit", te permitirá diseñar las carreras empleando prácticamente el mismo sistema que utilizaron los desarrolladores de *F-Zero X* para crear las originales. Puedes añadir todo lo que te de la gana en la cuadrícula 3D: saltos, turbos, túneles y aquellos pasadizos mortales de la Blue Track original. Nosotros diseñamos una carrera horripilante, con tres loops completos de 360° y curvas con grandes desniveles. Después la probamos...y nos la pegamos, claro.

Con la segunda opción del menú, "Create Machine", podrás retocar tu vehículo. A tu disposición hay una amplia variedad de cabinas, deflectores y alerones entre los que escoger y también tienes un variado catálogo de pinturas para darle color a tu máquina. Con espacio en el disco para 100 vehículos y carreras (y tres vehículos fantasma por pista) el potencial es ilimitado. ¡Ah! Por cierto, el kit trae dos

nuevos campeonatos. ¡Nos encanta!



## THE STUDIO TRILOGY

En Spaceworld tuvimos la oportunidad de probar las versiones definitivas de la trilogía creativa 64DD.



### Paint studio

*Paint Studio* está al nivel de la carísima manipulación software de PC. Además de las pinceladas y formas habituales existe la opción de texturizar y añadir filtros (efectos como relieve, pixelado u ondulaciones) y hacer varias secuencias de un dibujo para animarlo. Dispones incluso de un conjunto de escenas 3D prerrenderizadas que

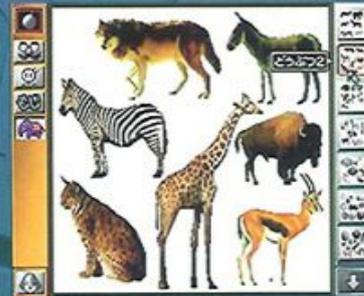
puedes manipular a tu antojo y utilizarlas como fondos o también pasear por ellas en primera persona.

### Polygon studio

*Polygon Studio* se parece a *Paint Studio* pero utiliza principalmente formas en 3D en lugar de 2D. Empiezas con cubos y cilindros muy sencillos, con el analógico modificas la forma según tu inspiración y para terminar lo forras con la textura que más te guste. El potencial es enorme (durante la muestra, los de Nintendo explicaron cómo crear un Pikachu en 3D y guardarlo en tu propia consola).

### Talent studio

*Talent Studio* es un poco más complicado. Para utilizarlo necesitas la imagen de una cara, que puedes escanear para el juego con el *Capture Cart* o con la *Game Boy Camera*. Cuando tengas esa cara la colocas en un cuerpo en 3D y le haces bailar, jugar a béisbol o hacer teatro. No nos parece tan útil como los anteriores, aunque debemos admitir que ver una versión nuestra



bailando en la pantalla fue desternillante.

Por sí solos, estos juegos creativos son algo limitados, pero imagínate ser capaz en un futuro de incorporar tus propios personajes y paisajes en juegos que se presten a ello... o

poder crear tus propios juegos para la N64. Estamos seguros de que los de Nintendo tienen grandes planes para estos títulos de 64DD.



## Y EL RESTO...



El nuevo juego de estrategia de Seta, *Ultimate War* es una visión terriblemente realista de una hipotética guerra futura. A diferencia de otros simuladores de guerra, en éste puedes ver tus tanques y tropas en el mapa isométrico de calidad fotográfica y mover a tus pelotones con suaves movimientos del stick analógico. Después, gracias a las cámaras que hay

repartidas por todo el campo de batalla, puedes observar como se desarrolla la guerra a tiempo real y en tres dimensiones. Verás como *Ultimate War* saca el máximo provecho a la posibilidad de organizar batallas multijugador a través de la conexión a internet que ofrece la 64DD.

También echamos un vistazo a *Japan Pro Golf Tour*, un precioso juego de golf con 10 recorridos, un montón de estrellas reales del golf y una opción para crear a un jugador.

*Yousuke Ide's Mah-Jong School* tampoco nos pasó desapercibido. Se trata de un juego de mah-jong (un juego de mesa chino parecido al dominó) para principiantes.

