

E3 1999 : Reunión Familiar

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°19 (Juillet 1999)

Sujet de l'article : E3 1999

Entonces se levantó el telón y Los Angeles volvieron a ser escenario de la feria de juegos más grande, ruidosa, espectacular y esperada del mundo: la E3.

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.



Entonces se levantó el telón y Los Angeles volvieron a ser escenario de la feria de juegos más grande, ruidosa, espectacular y esperada del mundo: la E3. Entre 13 y 15 de mayo los títulos en desarrollo más alucinantes hicieron su ensayo general ante una asistencia entregada de antemano (nada menos que 55.000 personas).

Reunión

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

La E3 ofrece un extraño contraste con el alto grado de secretismo que suele rodear a todos los grandes juegos que se producen para N64. A las empresas de desarrollo les encanta enseñar sus productos y dejar que todo el mundo y parte del extranjero pueda echarles un vistazo.

Y qué mejor sitio que una sala de conferencias del tamaño de cuatro campos de fútbol ubicada en una ciudad enorme, con un bombardeo continuo de música y luces cegadoras y poblada por ciudadanos norteamericanos que, como todo el mundo sabe, son los más chillones del planeta. En la E3 de este año se pudieron probar más de 200 juegos para N64 y, por primera vez en la historia, entre ellos se encontraba ése que comienza con P mayúscula. Ah, se nos olvidaba; también estaban *Resident Evil*, *Grand Theft Auto*, *Turok: Rage Wars* y *Shadowman*. Creo que va siendo hora de darse una vueltecita.

PERFECT DARK

Quizá no nos estuviéramos ciñiendo a la más estricta verdad si dijéramos que *Perfect Dark* (el juego de la P mayúscula, claro está) es el mejor juego de la historia para N64. Incluso cuando *Zelda* ya estaba en preparación, las listas de juegos más esperados estaban en muchas ocasiones encabezadas por la medio secuela de *GoldenEye*. ¿Merece tanta atención? El mes que viene aportaremos TODAS las pruebas. Pero ahí va un adelanto.

Cuando, hace siete meses, vimos algunas animaciones de *Perfect Dark*, el proyecto ya se parecía un montón a *GoldenEye*. Los enemigos la diñaban al estilo de Bond, las armas provocaban resultados comparables, y muchas de las tácticas que había que emplear en *GoldenEye* seguían vigentes, entre ellas la que consistía en situarse con sigilo detrás del enemigo para volarle la tapa de los sesos (hecho que supuso el regocijo de los psicópatas de la redacción).

En la E3 hemos podido constatar, además, que los gráficos son fantásticos, pero no suponen un enorme salto cualitativo con respecto a *GoldenEye*. Un detalle que nos ha



▲ Pistola rápida. Acaba con todos los gérmenes con más rapidez que el Mistol. Ah, y con los pequeños aliens Roswell también.



La E3 ha sido el primer lugar fuera del cuartel general de Rare en el que se ha podido ver el juego. Vale, puede que en la muestra de Atlanta del año pasado algunos privilegiados tuvieran acceso a unas primeras versiones jugables, pero este año todo el mundo ha podido formarse una opinión. Y lo cierto es que *Perfect Dark* ha colmado todas las expectativas. Una vez más, Rare vuelve a dar la campanada con un juego que va para leyenda.

encantado es que, al matar a un enemigo, su cadáver no se desvanece, sino que sigue allí cuando vuelves a esa habitación al cabo de un rato.

En Los Angeles hemos visto con nuestros propios ojos los primeros retoques novedosos; por ejemplo, el sistema para apuntar con las armas, que incorpora una "caja" de cuatro puntos que convergen en uno solo; el inventario es mayor, e incluye

Familiar

items nuevos tales como el Scanner, un artilugio que detecta enemigos desde lejos; además, puedes recoger objetos, como por ejemplo la vagoneta alienígena, y utilizarlos a modo de escudo contra el fuego enemigo. Las gafas de visión nocturna, muy del estilo de *Metal Gear Solid*, también nos ha dejado alucinados.

En cuanto al sonido, cabe destacar que se han incluido diálogos audibles también para los personajes no jugables, mientras que en *GoldenEye* éstos "hablaban" mediante cajas de texto. Por otra parte, gracias al sonido prologico, y disponiendo del equipo adecuado, se siente el silbido de las balas rozándose los oídos.

Hemos probado tanto el modo para un jugador como el multijugador y ambos son extraordinarios. El modo multijugador incluye novedades muy interesantes. Por ejemplo, ahora podrás dejarte caer por

agujeros en el suelo o lanzarte desde las cornisas. Esto da pie a situaciones curiosísimas, como cuando el impacto de las balas enemigas te empujan hacia un hueco que hay detrás y caes al piso inferior, salvando el pellejo por los pelos.

Además, en los *deathmatch* también participan personajes controlados por la CPU. Estos contendientes son súper astutos y resultan a menudo más difíciles de derrotar que los jugadores humanos. Rare está trabajando para que pueda haber hasta diez personajes al mismo tiempo en una partida multijugador. ¡Diez!

Acaso el aspecto que más nos ha impresionado de *Perfect Dark* es la música. La partitura es épica y a ratos lúgubre, y contribuye a mantener la tensión y la intriga al máximo en todo momento. Es, sin sombra de duda, mejor que la banda sonora de *GoldenEye*, que flojeaba en algunos

¡Sal de mi vagoneta! Debo escoltar a este tipo hasta los laboratorios.

Mira qué carita tan triste tiene la pobre. Seguro que se le alega la expresión cuando su juego venda cinco millones de copias.



momentos, sobre todo en el modo multijugador.

El mes que viene te ampliaremos nuestras impresiones sobre el juego. No te lo pierdas...

SHADOWMAN



Δ Dentro del Templo Gad debes buscar las cartas que proporcionan magia vudú.

evolucionar este título hasta que se produzca su lanzamiento en Europa allá por el otoño.

La razón por la que estamos seguros de que se tratará de un éxito es muy sencilla: se trata de un juego que gira alrededor de una historia, como *Zelda*, pero en este caso el argumento es mucho más tético; además, su aspecto es impresionante, ya que la niebla



brilla por su ausencia y ofrece unos excelentes gráficos en alta resolución; es tan enorme que ofrece entre 70 y 80 horas de diversión, y tan terrorífico que te pondrá los pelos de punta; y por último, está repleto de asesinos en serie, serpientes peligrosas, brujos, sacerdotes vudú, zombis con la piel a tiras y un jefe llamado Legion.

Y si no te lo crees, ve a la página 14 y compruébalo tú mismo. Que no te pase nada...



Δ Una estupenda recortada que te sacará de más de un apuro.

¿TUROK 3?

Se rumorea que este año aparecerán dos juegos Turok, uno que se supone será la secuela de la secuela (el tercero), y otro, *Turok: Rage Wars*, que será un shoot 'em up en primera persona orientado a partidas multijugador. Si las cosas no se tuercen para Iguana, el lanzamiento de este último tendrá lugar en noviembre o, en todo caso, a tiempo para hacerle la competencia a *Perfect Dark* estas Navidades.

En Los Angeles hemos averiguado que *Turok: Rage Wars* utilizará una versión mejorada del motor de *Turok 2*. Los niveles serán más pequeños, como los mapas de éste para un jugador, con objeto de que la animación sea mucho más fluida y veloz. De momento, discurre a 20 frames por segundo con cuatro jugadores en pantalla. No se han aprovechado los códigos de ninguno de los personajes, armas o entornos de *Turok 2*, sino que se ha reescrito todo a fin de hacer de *Rage Wars* un juego mucho más detallado, con formas más complejas, mejores encuadres, etc. Se están programando alrededor de 40 niveles.



Además, se ha añadido inteligencia artificial a los enemigos controlados por la CPU, de manera que el modo para un jugador también resulte de lo más emocionante. Habrá seis armas totalmente nuevas, a la que hay que sumar ocho que ya existían en *Turok 2*. Todas ellas dispondrán de un gatillo alternativo. ¡Y atención, vuelve la pistola del *Turok* original!

Uno de los dispositivos más interesantes del arsenal serán los imanes de misiles. Al acoplarse a un enemigo, atraen cualquier misil que le dispare, convirtiéndolo en blanco seguro.

En *Turok: Rage Wars* habrá 16 personajes, a los que podrás acceder a medida que progresas en el juego. Además, podrás personalizar las estrategias de lucha y atributos de cada uno. Así, es aconsejable que un buen francotirador sea muy veloz para disparar y salir por piernas a toda pastilla.

Todavía no hemos visto el juego en funcionamiento. Pero ya conoces nuestro lema: te mantendremos informado.

RESIDENT EVIL 64

En Los Angeles tuvimos la oportunidad de probar la versión de *Resident Evil 2* para N64 a cargo de Angel Studios.

Si nunca has jugado a esta cumbre del terror, te interesará saber que la acción transcurre en Raccoon City, un pueblo situado en el corazón del Oeste americano, pacífico y próspero hasta que se instala la Corporación. Muy pronto empieza a morir gente en misteriosas circunstancias y aparecen criaturas mutantes. Entonces, trasclende que ha habido un accidente en el laboratorio de la inquietante Corporación. El departamento de policía de Raccoon City recluta a Leon S. Kennedy para desentrañar el enigma, y cuando éste llega al pueblo, se encuentra ante un panorama verdaderamente terrorífico. Paralelamente, la joven Claire Redfield también acude a Raccoon City en busca a su hermano Chris, a la sazón héroe de la primera entrega para PlayStation.



Leon y Claire son, como habrás supuesto, los dos personajes jugables de *Res Evil 2*, un título que combina hábilmente exploración y acción. Si ya conocías el juego, te alegrará saber que los gráficos de la versión de 64 bits son mucho más nítidos que en la

versión PSX, sin que la animación pierda una pizca de suavidad.

Además, RE64 aprovechará los 4MB del Expansion Pak para desplegar gráficos en alta resolución. Una vez más, se juega desde una perspectiva fija (en tercera persona, lógicamente) con fondos prerrenderizados. Tu personaje se desplaza por escenarios pseudo-3D, parecidos a los que rodeaban el Templo del Tiempo en *The Legend of Zelda*.

En cuanto a tecnología, los tiempos de carga son más cortos, aunque todavía se utilizan puertas para separar las áreas. Gracias a la aplicación de novedosas técnicas de compresión de imagen MPEG, se han podido incluir las célebres secuencias de video de *Res Evil 2* (hay que felicitar a Angel Studios por habérselas ingeniado para calzar los dos CD de la versión PlayStation en un cartucho). Además, el ritmo de la acción es más trepidante y el mando analógico de la N64 permite un control más preciso. También llamó nuestra atención el sonido surround y la riqueza de matices de los efectos sonoros.

En el próximo número te contaremos mucho más sobre esta fuente de sustos.



GRAND THEFT AUTO 64



▽ Aleja la cámara tanto como gustes y luego vuélvela a acercar. ¡Qué pasada!



Por fin, después de un montón de meses de acecho continuado, los de DMA Design han soltado prenda y han dado el visto bueno a la creación de una versión para N64 de su súper violento juego de coches, GTA.

Les ha costado lo suyo. De hecho, hace dos años largos, cuando la N64 inició su periplo, ya pudimos ver una versión de GTA para la consola que aprovechaba el motor de Silicon Valley, en el cuartel general de DMA. En ese momento, el problema no era hacer la conversión a la N64 sino conseguir que Nintendo diera su aprobación a un argumento repleto de acribillamientos a



△ Empieza a soñar con GTA 64, porque dentro de muy poco lo tendrás entre tus manos.

peatones inocentes y "tratos" un tanto sospechosos entre mafiosos. Sin embargo, ahora que Resident Evil se ha subido al carro, al igual que el también súper sangriento Turok y el no precisamente infantil Perfect Dark, la gran N no podía decir que no.

La versión completa al 50% ha debutado en la E3, demostrando que 1999 no sólo va a ser el año de los grandes juegos para N64, sino también el año de los grandes juegos de N64 para adultos. Entraremos en detalles sobre GTA 64 el mes que viene.

DONKEY KONG 64



Vista la demo de la E3, Donkey Kong 64 tiene todos los números para convertirse en el mejor plataformas en 3D que la Humanidad haya conocido. Vamos a dejar las cosas claras desde el principio: DK64 no es la versión primatesca de Banjo-Kazooie. Los gráficos de aquél son mucho más detallados y las texturas más ricas. Además, la

adición de 50 minijuegos y la posibilidad de controlar a varios personajes hacen de DK64 un título mucho más complejo. Está claro que Rare está aprovechando la ocasión para corregir los fallos de Banjo.

▽ Los efectos luz de Donkey Kong 64 serán lo nunca visto. Y los sonoros, lo nunca oído.

Los jugadores acceden a los niveles desde un distribuidor parecido al salón principal del castillo de Mario 64. En la E3 nos dio tiempo a explorar algunos de ellos. En Jungle, por ejemplo, controlas al mismísimo Donkey Kong y tu objetivo es abrir un portal que conduce a una serie



△ Donkey Kong 64 va a ser una monada. En todos los sentidos

de grutas. A tal efecto, tienes que trepar por un árbol y lanzarte de liana en liana hasta alcanzar la escarpa donde se halla el portal. Los saltos entre lianas son ágiles y realistas, y los otros movimientos son igualmente naturales y de fácil ejecución.

Desde el distribuidor central también pudimos acceder al duelo con uno de los jefes, una especie de armadillo con cañones incrustados en el caparazón. No conseguimos derrotarlo, lo que dice mucho de la dificultad de Donkey Kong.

Un detalle muy original para un título de plataformas es la prueba de karts que incluye DK64. Las carreras transcurren a una velocidad increíble y los vehículos se conducen con una facilidad pasmosa. Al empujar el stick hacia delante, aceleras, y moviéndolo hacia los lados puedes recoger las monedas en los flancos.

Por otra parte, sabemos que Donkey Kong incluirá una opción de deathmatch para cuatro jugadores. Sin embargo, sospechamos que no habrá modo cooperativo, como era tradición en las andanzas de DK en SNES.

El mes que viene seguiremos con nuestro relato de sensaciones sobre Donkey Kong 64.