

# En busca del cartucho perdido

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

Sujet de l'article : Site

*Embutido en su cazadora de cuero, entumecidos los dedos tras interminables jornadas de lucha contra un mando, el intrépido reportero de Magazine 64 se aventura en un peligroso viaje por la misteriosa tierra de los juegos perdidos...*

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.

Embutido en su cazadora de cuero, entumecidos los dedos tras interminables jornadas de lucha contra un mando, el intrépido reportero de Magazine 64 se aventura en un peligroso viaje por la misteriosa tierra de los juegos perdidos...

# EN BUSCA

## DEL CARTUCHO PERDIDO

**E**n los albores de la civilización NG4, se propagaba de boca en boca la leyenda sobre una legión de juegos, cartuchos de tamaño belleza e incalculable valor de cuya existencia nadie tenía pruebas incontestables. Los títulos provenían de antiguos murmullos chinos, nombres mágicos que se susurraban al oído de los niños para tranquilizar sus sueños, nombres que, con el paso de los tiempos, fueron sufriendo inevitables variaciones.

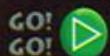
Son los tesoros del mundo, muchos de ellos olvidados con el transcurso del tiempo. Antiguos manuscritos que datan de 1997 d.c. elogian sus propiedades y aún hoy, muchos años después, continúan envueltos en un halo de leyenda.

Con ferviente tesón, un grupo de intrépidos exploradores (y, dicho sea de paso, la mar de monos con sus sombreros y sus látigos), voló a los confines de la Tierra para dar con estos artefactos perdidos. Tuvimos que enfrentarnos a desalmados nazis con símbolos extraños grabados en las palmas de las manos (sí, hasta Hitler reconoció el poder sobrenatural del cartucho perfecto para NG4), nos sumergimos con prehistóricos submarinos sin saber a ciencia cierta si

podríamos respirar bajo el agua; tuvimos que disparar a tipejos diestros en el manejo de la espada; incluso en una ocasión, cuando un grupo de nazis descubrió un juego completo y consiguió cargarlo, nos vimos en la obligación de mantener los ojos cerrados, pese a nuestra curiosidad, mientras los rostros de los malvados se fundían a causa del fuego sagrado. Todo apunta a que se trataba de *Jeopardy*, de Gametek.

¿El propósito? No podemos evitar pensar en algunos títulos de los que no se dejó de hablar el año pasado pero que ahora parecen haber desaparecido del mapa. Por lo que sabemos, los videojuegos rara vez aparecen en la primera fecha que anuncian sus editores. Suelen sufrir retrasos o problemas de licencias. La burocracia siempre presente...

Así que, armados de valor y sin cuidado de nuestra propia integridad física, hemos decidido descubrir de una vez por todas lo que ha pasado con todos esos títulos enterrados. ¿Se han dejado de lado, reprogramado, rediseñado o, simplemente, descartado? Aquí te traemos las fechas de lanzamiento definitivas de estos juegos. Por ahora...





# EN BUSCA

DEL CARTUCHO PERDIDO

**APLAZADO**

## Blade and Barrel

Boss/Kemco • Fecha inicial: Verano 1997 • Fecha actual: Agosto 1998

*Blade and Barrel*, llamado ahora *Knife Edge*, es un caso insólito. En un principio, su desarrollo corría a cargo de la empresa británica Software Creations, pero ahora parece ser que el proyecto está en manos de Boss Game Studios, los creadores de *Top Gear Rally*. De hecho, si miramos en los libros de historia, todo apuntaba a que el desarrollo del juego iba a ser una aventura conjunta de las dos compañías. Al menos ambos nombres estaban ligados al proyecto. Un jaleo. Sea como sea, el *Blade and Barrel* original, un simulador de helicópteros ideado para competir con el convincente *Wild Choppers* de Seta, ha cambiado por completo desde que la californiana Boss se ha hecho responsable del proyecto; aunque se mantiene igual en los modos para dos, tres y cuatro jugadores, las misiones para un jugador van a ser muy diferentes. Su lanzamiento podría tener lugar en agosto, aunque ignoramos quién se encargará de su distribución en España.



## Body Harvest

**APLAZADO**

DMA/Nintendo • Fecha inicial: Mayo 1997 • Fecha actual: verano 1998

En un principio, el equipo de DMA esperaba que su shoot 'em up con multitud de vehículos viera la luz hace casi un año. Está claro que se pasaron de optimistas, y aunque ahora está casi acabado, todavía no hay una fecha de salida definitiva. Brian Baglow, de DMA, dice que «*Body Harvest* fue el primer juego para N64 que empezamos. Era nuestra primera experiencia».

Ciñéndonos a los hechos, *Body Harvest* debía ser uno de los primeros juegos para N64; es más, debía ser uno de los títulos que acompañarían el lanzamiento de la nueva consola. Por eso, esta compañía de desarrollo con sede en Inglaterra esperaba contar con emuladores (dispositivos diseñados para ejecutar software escrito para correr con la consola) durante la etapa inicial, pero Nintendo no se los proporcionaba. «Todo hubiera sido más sencillo si hubiéramos tenido los emuladores desde el primer día. Cuando los conseguimos nos dimos cuenta de que el emulador no era tan bueno como la consola auténtica, por lo que no pudimos mejorar las especificaciones. Queríamos incluir más monstruos y más polígonos. Si empezáramos a trabajar hoy en *Body Harvest* no nos encontraríamos con tantos impedimentos.»



△ Superar los exigentes controles de calidad de Nintendo no es tarea fácil, pero todo apunta a que *Body Harvest* no tardará en aparecer.

**CANCELADO**

## Doom Absolution

id/Midway • Fecha inicial: 1997 • Cancelado

Según nuestras fuentes, este título ya se encontraba en avanzado estado de gestación cuando, hace seis meses, el proyecto se canceló de golpe, debido seguramente a que su predecesor, *Doom 64*, no acabó de cuajar en la N64. No se sabía cómo iba a ser. ¿*Doom 1* y *Doom 2* todo en uno, como en PlayStation? ¿*Final Doom* con algunos añadidos? ¿Un título enteramente nuevo? Lo que está claro es que, después de lo que han demostrado juegos como *Turok* y *GoldenEye* con su espectacularidad poligonal, los escenarios planos y las presentaciones truculentas ya no tienen nada que hacer. Y nos parece muy bien.



**CANCELADO**

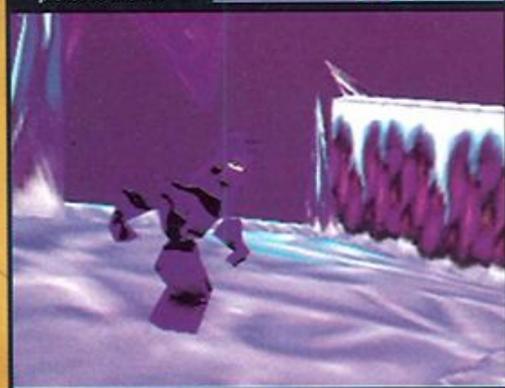
## Freak Boy

Virgin • Fecha inicial: 1996 • Cancelado

La gente de Virgin nunca estuvo muy segura de este título (ni siquiera presentaron a los integrantes del equipo de desarrollo). *Freak Boy* era una aventura en 3-D en la que un tipo algo excéntrico se desplazaba por un atractivo mundo helado; su misión era evitar que el mal se extendiera como la peste. Tuvimos que incordiar durante cinco días enteros a Virgin para que soltaran prenda. Al final confesaron que «no estaban convencidos» de la situación del juego. Algo extraño, si tenemos en cuenta que se trataba de uno de los primeros juegos para N64 que iba a lanzar una empresa independiente. Al final, todo ha acabado como el rosario de la aurora.



△ *Freak Boy*. Sobre hielo. Sospechamos que no nos perdemos demasiado...  
 ... y por la expresión de su cara, mucho nos tememos que él piensa lo mismo.

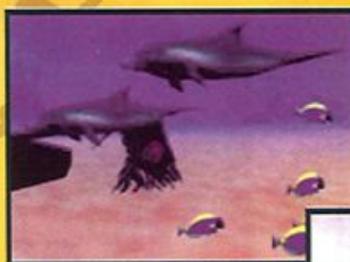


## Creator

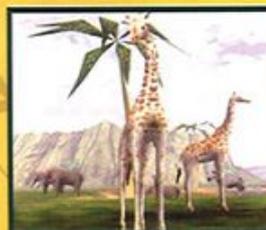
Software Creations/Nintendo • Fecha inicial: desconocida • Fecha actual: zverano 1998?

*Creator*, concebido en un principio como un paquete multimedia con el que podías crear tus propios modelos poligonales, paisajes y bandas sonoras, desapareció hace más o menos un año, tras el lanzamiento de tres fotogramas solitarios: una jirafa comiendo hojas de un árbol, un delfín nadando en el océano, y un tiranosaurio deambulando por un paisaje prehistórico. Desde entonces, la empresa de desarrollo Software Creations se niega a aportar más detalles acerca de su situación, pero se rumorea que *Creator* se ha fusionado con *Picture Maker*. El hecho de que la imagen del dinosaurio sea la misma en ambos títulos parece confirmar el rumor.

Los de Software Creations siempre han sido parcos en declaraciones, y no se pronuncian sobre cuándo podremos ver algo ni cómo será. Las únicas palabras que manaron de su pétrea boca fueron: «Todas las plataformas tienen sus problemas. La N64 es complicada, porque tiene mucho potencial y por tanto muchas posibilidades». Sin embargo, remontándonos un pelín en el tiempo, Paul Hibbard,



director financiero, declaró hace cinco meses que «*Creator* prosigue su proceso de desarrollo, y tiene una pinta impresionante». Eso es lo que hay. Piensa lo que quieras.



△ ¿De verdad hay alguien por ahí...  
 △ ... que esté interesado en dibujar la vida salvaje con la N64?

## Joust X

**CANCELADO**

Midway • Fecha inicial: 1996 • Cancelado

Un misterio más grande que el del Triángulo de las Bermudas rodea a este juego. Todo apuntaba a que *Joust X* se convertiría en otra actualización de un arcade de Midway (como *Robotron*), pero, en un momento dado, desapareció. Responsables de GT Interactive no hacían más que decir que ellos nunca habían oído hablar del juego, y al final los chicos de Midway confirmaron que el proyecto quedaba aparcado. Para los curiosos, diremos que *Joust* (1982) era un juego



que se desarrollaba en un escenario de múltiples plataformas en el que un avestruz debía expulsar a los demás avestruces y recoger sus huevos. Se suponía que la nueva versión sería una remodelación, supuestamente en 3-D, pero nunca pasó de ser un proyecto. Una lástima, porque *Robotron 64* estaba muy bien.

**DESAPARECIDO**



# EN BUSCA

## DEL CARTUCHO PERDIDO

**APLAZADO**

## Mission: Impossible

Ocean/Infogrames • Fecha Inicial: Septiembre 1997 • fecha actual: Otoño 1998

Los más escépticos pensarán que lo ideal es que una licencia aparezca al mismo tiempo que la película en la que se basa; pero hay que reconocer que el lanzamiento de *GoldenEye 007* más de un año después del estreno de su pariente cinematográfico no ha sido un mal negocio. Sin embargo, para los de Ocean, responsables de *Mission: Impossible*, las comparaciones son odiosas. Nathan Wilson, de Ocean, nos explica las claves del retraso: «*Mission: Impossible* iba a ser nuestro buque insignia en Estados Unidos. Pero entonces apareció *GoldenEye*, que incluía muchas de las ideas que nosotros teníamos. No queríamos que se nos acusara de copiones, así que tuvimos que volver al trabajo y rediseñarlo».

La reforma se confió a Infogrames, la filial francesa propiedad de Ocean (artífice de *V-Rally*), que recogió el testigo del equipo de desarrollo original de San Diego, donde las relaciones entre los diseñadores eran, según los rumores, algo conflictivas. Este traslado también coincidió con algunos problemas de licencias. «Viacom, propietaria de la licencia de *Mission: Impossible*, decidió que había demasiados muertos en el juego. Querían algo de acción inteligente con un argumento más parecido al de la historia original», explica Nathan.

También hubo algunos problemitas con el actor Tom Cruise, que no autorizó a que se utilizara su imperturbable jeta en todo el juego.



*Impossible* es el juego para N64 más esperado; más incluso que *Zelda*, asegura Nathan. Todo apunta a que el juego estará listo para su comercialización el próximo otoño. Pero de ahí a que sea más esperado que *Zelda*...

Por lo tanto, sigues siendo Ethan Hunt (el personaje de Tom Cruise en la película), pero, por suerte, ya no compartes los mismos rasgos de la veleidosa estrella de Hollywood. «Por los informes que llegan desde todos los rincones del planeta, parece ser que *Mission:*



△ Este es Ethan Hunt, pero no te fijes mucho en su rostro porque los de Infogrames lo han cambiado.

△ A diferencia de *GoldenEye*, no tendrás que dispararle.

La habitación del embajador. En la Embajada. ▷



## Tomb Raider 64

Core/Eidos • Fecha Inicial: Desconocida • Cancelado

La razón por la que *Tomb Raider 64* no aparecerá es muy clara. Sony, a golpe de talón, se ha apropiado de los derechos exclusivos sobre cualquier producto relacionado con *Tomb Raider* que aparezca desde ahora hasta 1999. A partir de esa fecha, Nintendo podría hacerse con un pedazo del pastel, algo improbable teniendo en cuenta que Lara Croft y todo su entorno encajan a la perfección en el esquema de Sony. Además, tanto Sony como Core se están haciendo de oro con la muchacha de las curvas de ídem.

Sin embargo, después de mucho investigar descubrimos que Core recibió un kit de desarrollo de N64 unos tres meses antes de la firma del contrato y que, en algún momento, estuvieron trabajando en una versión para N64. A pesar de todo, la aparición de *Tomb Raider 64* está totalmente descartada. No obstante, ¿qué hay de ese kit de desarrollo para N64? Cuando preguntamos a los responsables de Core, admitieron que «estamos PENSANDO hacer un juego de lucha». Interesante...



**CANCELADO**

# Quest for Camelot

Titus • Fecha Inicial: Según ellos Diciembre 1998 • fecha actual: Confirmado diciembre 1998

Hemos descubierto que *Quest for Camelot* es un largometraje de dibujos animados con las voces de Pierce Brosnan y Gabriel Byrne que se estrenará este verano probablemente. Sin embargo, esta licencia de Titus no llegará hasta finales de año. Preguntamos a Nicolas Beraudo, jefe adjunto de ventas de la compañía, por las causas del retraso. «La fecha de lanzamiento de este juego siempre ha sido diciembre de 1998. Sin embargo, el mismo título estará disponible para Game Boy justo el mismo día que se estrenará la película.» Si él lo dice...

**APLAZADO**



# Kirby's Air Ride/Buggy Boogie

Nintendo • Fecha Inicial: Desconocida • fecha actual: Desconocida

**DESAPARECIDO**

Aunque el preestreno de ambos juegos tuvo lugar en la muestra Space World '95 (en la que se llevó a cabo la demostración del denominado grupo de juegos Dream Team), ni *Kirby's Air Ride* ni *Buggy Boogie* han dado señales de vida todavía. De hecho, Nintendo España no los ha incluido de momento en su plan de lanzamientos para este año.

Sucede a veces que los juegos siguen un ritmo de desarrollo por debajo de lo habitual o que los departamentos de Relaciones Públicas de las empresas no se atreven a admitir que los proyectos se han cancelado y esperan que, con el tiempo, la gente se olvide de ellos. Según nos explican en Nintendo, *Kirby's Air Ride* y *Buggy Boogie* se hallan en una fase de desarrollo poco avanzada. «No tenemos fecha de lanzamiento clara. Ambos juegos han sufrido retoques importantes, y los equipos de diseñadores han tenido que compaginar su trabajo con otros proyectos. Además, no paran de surgir nuevas ideas que deben madurarse.» Como mínimo, Miyamoto confirmó la vigencia del proyecto *Kirby's Air Ride* hace unos meses. En el Space World aseguró que «el equipo de Kirby sigue trabajando duro y hace todo lo posible para que el título no tarde en aparecer para N64». *Buggy Boogie* no ha tenido tanta suerte y su desarrollo en los Angel Studios de Estados Unidos está estancado desde hace dos años.

Lo más probable es que ambos proyectos estén descartados. A lo sumo, Kirby podría aparecer al final pero como un juego diferente. Mucho nos tememos que *Buggy Boogie* no pasará de ser un proyecto fantasma.



△ Hace tiempo que se viene hablando de Kirby's Air Ride.

No es probable que veamos nunca esta enorme bola rosa en la N64. ▷



△ ¡IMÁGENES NUEVAS! ¿O son las mismas que vienen pululando desde la E3 del 97?

Sea como sea, tienen una pinta extraña. Y un pelin hueca. ▷



**CANCELADO**

# Ultra Descent

Interplay • Fecha Inicial: Sin determinar • Cancelado

Una de las opciones más fáciles para consolidar una consola consiste en tomar un título clásico y remozar un poquito sus gráficos para lanzarlo como un súper ventas. Menos mal que Interplay, o mejor dicho Parallax, encargados del *Descent* original para PC han desestimado la idea y han decidido trabajar en una secuela para PC. Jim Boone, de Parallax, afirma que «el juego ni siquiera llegó a la fase de diseño. De aparecer, qué duda cabe de que se habría basado en el *Descent* original». Jim lo tiene claro al explicar las razones de su desestimación para N64: «Había una carencia de sistemas de desarrollo para N64 evidente en esa época, por lo que decidimos dedicarnos en exclusiva a la creación de *Descent 3* para PC». Mala suerte.



# EN BUSCA

DEL CARTUCHO PERDIDO

**APLAZADO**

## Robotech: Crystal Dreams

Gametek • Fecha Inicial: 1996 • fecha actual: Verano 1998

Tras el colapso de Gametek (ahora Take 2) en Estados Unidos, su licencia de *Robotech* se encuentra desamparada y vaga en busca de editor mientras se perfilan los últimos detalles de su desarrollo. Así, Gametek se encuentra en la envidiable posición de «lanzar el juego cuando esté terminado». ¿Alguien sabe lo que quieren decir con esto? Para saber las razones de su retraso, tenemos que escuchar las interesantes declaraciones de Lizard Harac, de Take 2: «Hay que desmentir los rumores. El juego nunca se ha quedado en el aire, ni tampoco se ha traspasado su desarrollo a otra compañía. Lo que pasa es que pretendemos que *Robotech: Crystal Dreams* sea perfecto. Creo que estaréis encantados cuando veáis los resultados de este esfuerzo adicional». Nos parece muy bien, pero en la E3 del año pasado, el juego no parecía demasiado perfecto (volar por el espacio era igual de estimulante que agarrar un plato de tu vajilla y pretender que estás al volante de un bólido en el rally de Montecarlo), y teniendo en cuenta la reputación de Gametek (¿alguien ha probado *Wheel of Fortune?*), la verdad es que no es como para dar saltos de alegría ante este lanzamiento. Y, claro está, toda esta chachara en torno a su lanzamiento tendrá sentido cuando encuentren a alguien que esté interesado en editarles el juego...



△ Cuando vimos Robotech en la E3 no nos impresionó en absoluto. El adjetivo más amable que se nos ocurre para describirlo es «soso». Y llevan años haciéndolo.



## Silicon Valley

**APLAZADO**

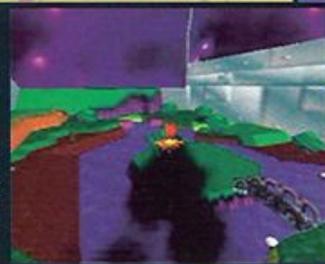
DMA/BMG • Gametek • Fecha Inicial: Marzo 1998 • Fecha Actual: Septiembre 1998

En un principio estaba destinado a ser la continuación de *Body Harvest*, pero al final todo apunta a que *Silicon Valley* aparecerá al mismo tiempo. Brian Baglow, de DMA, explica que «paso a visitar al equipo cada dos días para ver cómo va todo, y cada vez veo algo nuevo. Sólo se me ocurre decirles: ¡jacobadío de una vez!». Lo bueno del retraso de *Body Harvest* es que muchos de los avances que han logrado los de DMA aparecerán directamente en *Silicon Valley*. «Durante el desarrollo de *Body Harvest* hemos aprendido cosas, pero si pretendemos incorporarlas en este título, tardaríamos un año más en tenerlo listo. Por eso preferimos incluirlas en *Silicon Valley*, y así todo el mundo quedará sorprendido.» Lo que sí es sorprendente es que *Silicon Valley* ya esté casi a punto; en su última aparición en la E3 del año pasado tenía un aspecto estupendo.



△ Silicon Valley está plagado de buenas ideas.

▷ Esperemos que no se haga esperar demasiado.



△ Vuela por los aires con aviones armados hasta las hélices. Genial.



# Shadowman

**APLAZADO**

NSC/Acclaim • Fecha Inicial: Presumiblemente 1998 • fecha actual: Noviembre 1998

Lo curioso de *Shadowman*, de Acclaim, es que, pese a cumplir los plazos de desarrollo y no haber sido nunca cancelado, su confirmación definitiva tardó meses y meses en producirse. El problema no ha sido otro que su contenido, que mezcla asesinatos, magia negra, asesinatos, psicópatas y más asesinatos. La verdad es que no son temas que entusiasmen en las oficinas centrales de Nintendo, y eso es algo de lo que son perfectamente conscientes en Acclaim.

Sin embargo, el juego tiene buena pinta, con una perspectiva en 3-D al estilo de *Tomb Raider* y unos entornos interactivos en su totalidad. Todo apunta a que Acclaim, si todo va bien, tendrá el juego listo para Navidad. Por lo que se refiere al argumento, seguro que la censura hará estragos en las escenas violentas y, sobre todo, en los desnudos anunciados. ¡Qué le vamos a hacer!



△ Un sembrador de muerte armado hasta los dientes. Ése es *Shadowman*. Pero cuidado, *Timber el Tigre* puede aparecer en cualquier momento. Uy, no, que ése es de otro juego.



△ Una habitación. Necesita una limpieza a fondo. No nos meteríamos debajo de esa cama por nada del mundo.



**CANCELADO**

# Y por último... Wet Corpse

Vic Tokai • Fecha inicial: Desconocida • Cancelado

*Wet Corpse* es un juego del que nunca hemos podido averiguar nada. Por fin, decidimos contactar con la oficina americana de Vic Tokai. Stacey Leigh confesó que «el proyecto de *Wet Corpse* se canceló hace seis meses». ¿La razón? «Bueno, son cosas que pasan.» Claros y contundentes.

# Hace mucho, mucho tiempo...



cabamos de ver las patéticas razones y todas las excusas posibles que los departamentos de Relaciones Públicas se inventan para explicar los retrasos o las cancelaciones de algunos juegos. ¿Por qué se produce un constante retraso en ciertos proyectos y, sobre todo, por qué hay tan pocos cartuchos para N64?

Brian Baglow, de DMA, cree conocer la respuesta. Según él, la razón no estriba tanto en la dificultad para desarrollar para N64 como en el hecho de que ésta siga siendo una máquina muy nueva. No hay nadie que sepa de verdad lo que se puede llegar a hacer y cómo hay que hacerlo. «A pesar de conocer las especificaciones y disponer de las tarjetas de emulación de las máquinas de Silicon Graphics, resulta difícil saber de lo que es capaz una consola. Tienes que probar montones de maneras distintas de hacer las cosas. Esto lleva su tiempo. No puedes imbuirte en el desarrollo de un juego así como así, porque si no funciona de la forma que esperabas, tienes que probar de otra manera más eficiente. Hace falta tiempo para llegar a conocer los intrínsecos de una consola nueva.»

Con la PlayStation tendría que haber sucedido lo mismo, pero resulta que en Nintendo no fueron tan rápidos a la hora de lanzar hardware y especificaciones, ni siquiera para sus colaboradores más cercanos. Mientras que los programadores más habituados a la N64 tienen que sudar tinta para enfrentarse a las técnicas más básicas, cualquier chaval puede visitar la Red y hacerse con el último código para PlayStation. «Debido a que el número de desarrolladores para N64 era tan reducido al principio, cada uno tenía que buscarse la vida. Por eso aparecieron tantas conversiones, ya que desde un principio contaban con el código C y los gráficos necesarios para realizar un juego de la forma más rápida posible.»

**«Nuestros creadores lo tienen claro: no quieren volver a desarrollar para ninguna otra consola.»**

Nintendo, como es de imaginar, se mostraba inflexible y pretendía que la N64 dispusiera del mayor número posible de títulos únicos y originales, más que de arcades o conversiones de PC. No obstante, al principio muchos juegos no eran más que eso, conversiones, porque era el único modo de que el diseñador conociera las reglas y limitaciones de su juego. Los títulos de DMA pretenden ser únicos, y éste es otro factor clave a la hora de explicar los retrasos. «Al principio, las conversiones son complicadas, pero es que la creación de un juego nuevo para una consola nueva lleva mucho tiempo. El desarrollo de *Body Harvest*, *Silicon Valley*, *Mario 64* y *Blast Corps* sólo pudo ponerse en marcha cuando descubrimos las posibilidades reales del hardware.» Ahora bien, si se anuncia un plazo determinado para el diseño y el posterior lanzamiento de un juego, ¿por qué no se puede cumplir? «Un juego tiene que madurar, crece a medida que lo codificas. No importa lo buenos que sean tus primeros diseños, no puedes limitarte a conseguir una especificación y después parar. Puedes empezar con el mejor diseño del mundo, pero al final seguro que ha cambiado. Hay mil razones que provocan el retraso de un juego. Todos los que están implicados en el desarrollo tienen sus ideas, y al final puedes acabar discutiendo durante semanas algunos detalles que, en realidad, carecen de importancia.»

Por lo que parece, en el futuro más próximo no se acabará con el problema de los aplazamientos. Menos mal que estos problemas no desaniman a los creadores hasta el punto de abandonar el entorno de N64. «El chip de N64 es muy distinto a todo lo que habíamos visto hasta ahora», remarca Brian. «Es una máquina estupenda, deliciosa para el desarrollo, sobre todo ahora que ya sabemos a lo que nos atenemos. Nuestros creadores lo tienen claro: no quieren volver a desarrollar para ninguna otra consola.»

N