

La última frontera

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°02 (Février 1998)

Sujet de l'article : Nintendo 64DD Starter Pak

En Japón están aguantando la respiración por él. Nintendo está apostando muy fuerte por él. Y aquí, en Magazine 64, nos morimos por ponerle las manos encima. Aunque en el Space World sólo lo pudimos vislumbrar a través de una fría vitrina...

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.

INTENDO 64



En Japón están aguantando la respiración por él. Nintendo está apostando muy fuerte por él. Y aquí, en Magazine 64, nos morimos por ponerle las manos encima. Aunque en el Space World sólo lo pudimos vislumbrar a través de una fría vitrina...



△ Hubiera podido ser nuestro, pero nos olvidamos el diamante cortacristales.

La última

El 64DD, que estaba sólo visible tras un cristal en la Space World, parece haber cambiado bastante desde el romo accesorio para disco que Nintendo exhibió en la muestra del año pasado. Más que el hardware, es sobre todo el software que Nintendo está creando para él lo que ha cambiado de verdad.

En la muestra del año pasado, Nintendo presentó el 64DD como una forma alternativa de meter juegos en tu N64. Los cartuchos son más rápidos y fiables, pero los discos de 64DD pueden llevar juegos más voluminosos y además son más baratos de fabricar. Y una demo de *Super Mario 64* funcionando en un disco y en un cartucho, pareció confirmarlo. Sin embargo, durante los últimos doce meses Nintendo se ha replanteado su estrategia. Su público habitual en el Japón ya no se conforma con el mundo feliz de Mario y sus amigos. La PlayStation se ha convertido en un gigante de los juegos «convencionales», y muchos japoneses no parecen tan entusiasmados con comprar ni siquiera títulos tan magistrales para N64 como *Lylat Wars* y *GoldenEye 007* (pura ignorancia). Aun así, Nintendo todavía obtiene grandes beneficios en el Japón. ¿Cómo es posible?

La respuesta está en los *Pocket Monsters*, el juego de Game Boy que ha mantenido vivo el interés por este soporte que ya ha cumplido ocho años, y que, junto al Tamagotchi de Bandai, ha creado un mercado totalmente nuevo a partir de la nada. Nintendo calculó de manera muy inteligente su estrategia con los *Pocket Monsters*, mediante un marketing y un bombardeo publicitario que dieron como fruto el juego de más éxito en toda

la historia del Japón, batiendo en ventas al mismísimo *Super Mario Bros 3*. De todas formas, *Pocket Monsters* no es un juego en el sentido tradicional de la palabra. Es una especie de cruce entre la «mascota virtual» Tamagotchi y un juego de rol, ya que puedes «criar» a sus personajes y entonces enfrentarlos con los de tus amigos. Además, está dirigido a un público muy diferente al de los juegos Nintendo ordinarios: un público más joven y sin distinción de géneros. Y esta gente es la que Nintendo quiere atraer hacia la N64 a través de él 64DD. Pero para cantos de sirena, los de *Pocket Monster Stadium*, un ingenioso intento de persuadir a los jugadores de *Pocket Monsters* para que compren N64 y 64DD. Con el juego, se incluye un Controller pak especial que permite a los jugadores cargar monstruos desde sus cartuchos de Game Boy y jugar así batallas con los gráficos en 3-D de la N64, cosa que debería ser irresistible



△ El hardware significa un verdadero paso adelante para Nintendo 64...

...pero el software, al menos hasta el momento, es, por así decirlo, bastante original.





◁ Todavía no parece gran cosa, pero si le empezas a añadir algunas texturas del Picture Maker...

El nuevo ratón de N64 será vital para las ideas «multimedia» que Nintendo tiene en mente.

▷ Diseña tus propios bloques de pisos y vete a vivir en ellos. O casi.



¿Qué es el 64DD?

Las características del 64DD ya se especificaron hace tiempo, pero el Space World ayudó a aclarar todas sus posibilidades.

¿Para que sirve?

Es un accesorio para la N64 que se coloca debajo de la consola y que permite utilizar discos de alta capacidad. En cada uno de estos discos caben 64 Megabytes de información (es decir, ocho veces la capacidad de un cartucho de Super Mario 64).

¿Qué hay en los discos?

Casi nada: algún juego, algunos niveles extra de un juego, un circuito que has diseñado para F-Zero X, un dibujo que has hecho con Picture Maker... Pues eso, ¡casi nada!

¿Cuáles son sus ventajas en relación con los CD?

Si contar con que un disco de 64DD es más pequeño que un CD, la mitad del primero es reescribible, de modo que los juegos pueden grabar una gran cantidad de información en el disco. Además, como los discos van tres veces más rápido que los CD, los mensajes del tipo «Cargando, espere por favor» serán poco frecuentes.

¿Qué es eso de un reloj?

La unidad 64DD tiene un reloj a tiempo real en su interior, como en un ordenador. Nintendo quiere sacarle partido en los juegos: cuando vuelves a encender la consola, compruebas que en tu juego de rol el tiempo ha pasado desde la última vez que lo cargaste.

Se ha hablado de un módem...

El módem del 64DD, al final, no se ha materializado. Así pues, poder cargar información para N64 vía Internet sigue siendo un bonito sueño. Quizás Nintendo lo añada más tarde, pero no se puede negar que ha sido una ocasión desperdiciada.

¿Cuánto cuesta?

Todavía no se ha puesto un precio al 64DD, pero Nintendo tiene la intención de hacerla lo más barata posible. Seguramente costará un poco menos que la N64.

¿Cuándo saldrá al mercado?

El 64DD iba a salir en abril en el Japón, pero el lanzamiento se ha aplazado hasta junio. En lo que concierne a las fechas para el resto del mundo, nos extrañaría que se pusiera a la venta en Europa antes de 1999. Nosotros también lo sentimos.

La frontera



▷ Esta podría ser tu cara mapeada en 3-D...
...sí utilizaras el nuevo N64 Capture Cassette y una videocámara.

64 y entonces sobrevolarlas en Sim Copter. En Nintendo están los grandes visionarios de la industria de los videojuegos, aquellos que siempre marcan la última tendencia en juegos, mientras sus competidores todavía están intentando alcanzar su último trabajo. La compañía parece estar muy segura de este hecho, como mínimo en Japón, donde el futuro parece residir en el «software creativo» más que en los juegos convencionales. Mmmh, no te vemos demasiado convencido al respecto, ¿verdad? ¡Venga, admítelo! Y nosotros, a decir verdad, tampoco estamos lo que se dice encantados. A fin de cuentas, lo que todos queremos son mayores y mejores juegos en la 64DD, no Mario Paint una y otra vez. Por fortuna, parece que Nintendo no abandonará a sus legiones de seguidores. Miyamoto, el cerebro con más inventiva de Nintendo, ha dicho que la compañía está trabajando en una versión especial de F-Zero X para 64DD que utiliza discos para añadir nuevas carreras y que también te permitirá diseñar tus propios circuitos (quizás con nuevas texturas que habrás diseñado con Picture Maker...).

Se ve que también hay prevista una nueva versión para 64DD de Zelda, aunque no parece tan avanzada como la anterior. Además hay en preparación multitud de terceras partes producidas para 64DD, ya que los fabricantes quieren aprovechar la capacidad y el buen precio de los discos para diseñar sus juegos como no lo habían podido hacer con los cartuchos.

Y, por descontado, Nintendo continuará con su compromiso de fabricar nuevos y brillantes juegos de cartucho, como demostró en el Space World con Zelda y el sorprendente 1080° Snowboarding.

Así que echa un vistazo al software para 64DD de estas páginas, olvida los monstruitos amarillos y el karaoke, y piensa en las tremendas posibilidades que pone a tu disposición Nintendo con sus próximos juegos.

para aquellos que se han pasado horas creando su monstruo para luego sólo poderlo ver en blanco y negro. Pocket Monsters Snap y Pikachu Genki Dechu (un juego de cartucho) significan otro paso adelante en la tendencia japonesa a la complementariedad. Y el otro software de 64DD exhibido en la Space World fue la trilogía Maker: Talent Maker, Picture Maker y Polygon Maker. Aunque estos discos no tienen nada que ver con los Pocket Monsters, están en la misma línea del deseo japonés de ser «creativo». Y con el cartucho especial digitalizador de video que Nintendo está creando para acompañarlos, serán capaces de hacer cosas nunca vistas en un juego para consola. La compatibilidad entre los diferentes soportes de software también parece ser un acierto de Nintendo. Los discos Maker permiten utilizar discos vírgenes para duplicar información, y para cargar dibujos que has dibujado en Picture Maker dentro de Talent Maker y objetos de Polygon Maker dentro de Picture Maker. También podrás construir ciudades en Sim City

