

Live from E3 '98 de la A a la Z

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°08 (Août 1998)

Sujet de l'article : E3 1998

Qué suerte tienes, Ethan, tesoro. Lo tuyo es una vida tegalada. Para «misiones imposibles» la nuestra: contar a nuestros lectores todo lo que vimos en la E3 de Atlanta en menos de 4.000 palabras.

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.



A de la A a la Z

Qué suerte tienes, Ethan, tesoro. Lo tuyo es una vida regalada. Para «misiones imposibles» la nuestra: contar a nuestros lectores todo lo que vimos en la E3 de Atlanta en menos de 4.000 palabras. Hicimos lo que pudimos, pero nos quedamos a medias. «Game Over, chatos». No hay cuidado: remataremos la faena el mes que viene.

A

All Star Baseball '99

New Software Center/Acclaim
Invierno
Simulador de béisbol

Un juego absolutamente increíble. Además de los gráficos de alta resolución, la animación de los jugadores es superior a todo lo que hemos visto (incluidos los simuladores para PC). Los polígonos son imperceptibles, cada deportista actúa y se mueve de una forma diferente y los juegos de cámara son idénticos a los de los partidos de verdad. Puede que el béisbol no te llame mucho la atención, pero eso cambiará el día que pruebes *All Star Baseball*.



B

Battletanx

3DO
Fecha por determinar
Acción

¡Batallas de tanques en recreaciones de ciudades reales! Una grata sorpresa, aunque sólo pudimos ver un video del juego. Recuerda bastante a *Steel Reign*, de PlayStation, si bien los gráficos del cartucho de 3DO son mucho más suaves y rápidos. La acción es trepidante y hay multitud de elementos en pantalla. Le seguiremos la pista.

Biofreaks

New Software Center/GTI
Otoño
Lucha

El juego de lucha más cibernético de N64 cada día está más cerca. En la feria tuvimos ocasión de comprobar que todos los personajes portan armas (a cuál más bestia). Aunque todavía no sabemos el número definitivo de luchadores —muchos, eso sí—, lo que sí vimos fueron todos los escenarios:



quince en total, accesibles desde el principio del juego, con zonas en penumbra (que se iluminan ocasionalmente con los efectos de luz de las explosiones), desnieves en el suelo, objetos móviles en el escenario... Interactividad pura y dura. Muy dura.



La captura de movimiento es fantástica y los controles muy «intuitivos». Los movimientos de cada personaje son exclusivos: ni siquiera los más sencillos son los mismos para todos los luchadores (un defecto muy común en el género). Cataratas de agua, ríos de lava, un sistema de cámaras fantástico, la posibilidad de volar y atizar al mismo tiempo... y sangre a cubos.



Body Harvest

DMA/Gremlin
Verano
Acción/RPG

Sin duda, uno de los cartuchos más divertidos con los que tuvimos la suerte de tropezar en la E3 fue el flamante trabajo de DMA. *Body Harvest* es una explosiva aventura en 3-D que comienza curiosamente en el año 1916. Los alienígenas, cómo no, pretenden apoderarse del planeta. Y tu misión, por supuesto, es evitarlo. ¿Verdad que se trata del argumento más original que se ha visto? Pero no seamos tan severos: ¿te imaginas lo divertido que es deambular por un mundo atestado de alienígenas a principios de siglo? Todos los vehículos característicos de la época están representados en el cartucho de Gremlin: coches antiquísimos, camiones de mercancías, dirigibles, tanques, vehículos militares, biplanos, extraños prototipos de helicóptero, lanchas, barcas... ¡Y puedes montar en todos ellos! Además, mientras conduces una mole de tres toneladas por los enormes escenarios, manejas un punto de mira que te permite ir acribillando malos a diestro y siniestro. Y eso no es todo: ¡también puedes ir a pie! Andar, además de ser muy bueno para las varices, es ideal para explorar los recovecos de cada nivel en busca de nuevas armas... Y de éstas hay muchas. Piensa en un juego con todo lo genial de *Blast Corps*, *Tomb Raider* y *Lylat Wars*. ¿Ya? Pues elévalo al cubo y tendrás una aproximación de *Body Harvest*.



C



En el video, el zoom se adentra en los ojos de este abominable vampiro.

He aquí los efectos del régimen de alcachofas que recomienda Rocito.

Castlevania

Konami
Noviembre
Acción/RPG

Contra todo pronóstico, lo único que vimos de *Castlevania* en la E3 fue un video. Si bien se mantiene fiel a la herencia estética de sus antecesores, pudimos advertir influencias claras de *Resident Evil* y *Nightmare Creatures*. La calidad de lo que vimos y la excelente reputación de la serie garantizan a *Castlevania* toda la atención que merece. Quizás el mes que viene podamos echar una partida...



Charlie Blast's Challenge

Spaco/Kemco
Invierno
Puzzle

Se trata de algo así como una versión «puzzlera» en 3-D de *Bombberman 64*. Muy rápido y suave, con gráficos de alta resolución y un modo para 4 jugadores con muy buena pinta. Podría ser interesante, ¿no?

Cruis'n World

Nintendo/Eurocom
Verano
Carreras

Rápido. Muy rápido. Eurocom se ha empleado a fondo en la continuación del mediocre *Cruis'n USA*. La velocidad del juego es muy superior a la de su

D

Duke Nukem: Time to Kill

New Software Center/GTI
Fecha por determinar
Shoot 'em up de aventuras/acción

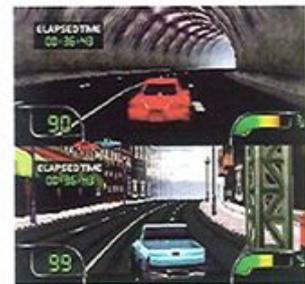
¡El rey ha vuelto, chicos! Bueno, el duque... aunque será rey cuando no quede otro bicho viviente sobre la faz de la tierra. ¿Recuerdas a qué se dedicaban los alienígenas del juego original? Secuestraban humanos para hacer experimentos con ellos. Hasta que Duke los liquidó. Para evitar que eso vuelva a suceder, los extraterrestres han vuelto equipados con máquinas del tiempo. Así, viajan a lugares y épocas antiguas (fuera del alcance de la amenaza Nukem) a la caza y captura de cobayas humanas para sus experimentos...



Pero mira por dónde, nuestro muchacho también aprenderá a desplazarse en el tiempo... Decorar la Grecia clásica, el Lejano Oeste e incluso las ciudades de la Edad Media con vísceras alienígenas es un entretenimiento sin parangón. Y más en tercera persona. *Duke Nukem: Time to Kill* es una aventura en tiempo real de las que ya empezábamos a envidiar a PlayStation. Tu arsenal de armas dependerá del lugar y la época en la que te encuentres, de forma que no podrás colocar minas antipersona en el interior del Partenón por mucho que te apetezca (nosotros también lo sentimos un montón). El generador 3-D es rapidísimo, la perspectiva fantástica y los escenarios que puedes explorar comparables en tamaño y nivel de detalle a los de *Tomb Raider*. Muchas y muy buenas noticias, ¿no?



antecesor, lo mismo que la paleta de colores que se desplegará ante nuestras pantallas. Contará con un modo para cuatro jugadores simultáneos y multitud de vehículos entre los que elegir. Desde luego, si lo tuyo son los juegos con un aire a «dibujos animados», *Cruis'n World* te encantará. No podemos decir lo mismo a los fans de los títulos realistas... Claro que... es un arcade, ¿no?



E

Earthbound/Mother 3

Nintendo
Fecha por determinar
RPG

Mother 3 está presente en la última campaña publicitaria de Nintendo América, lo que significa que quizás aparezca en cartucho en lugar de en DD. Considerando los sucesivos aplazamientos en el lanzamiento comercial del accesorio de la N64 más esperado, no sería mala idea.



G

Gex: Enter the Gecko

Crystal Dynamics
Fecha por determinar
Plataformas

El control analógico del personaje es tan sensible que hace de *Gex* un juego terriblemente difícil. Si la gente de Crystal Dreams soluciona ese detalle será un plataformas alucinante.

L

Lode Runner 64

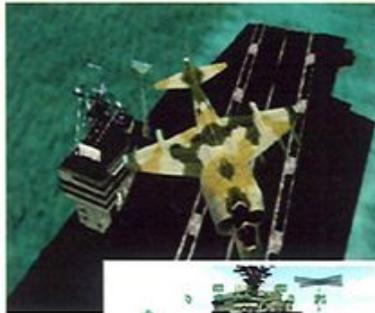
Big Bang
Invierno
Acción

H

Harrier Strike Force

Paradigm/Video System
1999
Simulador de vuelo

Visualmente impresionante. El año que viene podremos pilotar un Harrier, la ilusión de nuestras vidas (es el único avión capaz de despegar verticalmente). Lástima que en el juego todavía no haya enemigos... Aun así tiene una pinta estupenda, ¿verdad?



¿Otro simulador de vuelo cutre? No, hablamos de una gran promesa del género.

H

Hype-The Time Quest

Ubi Soft
1999
Aventuras/Acción/RPG

Si creciste entre clicks de Playmobil, aprendiste la diferencia entre lo bueno y lo malo gracias al Fuerte y el Barco Pirata de Playmobil y supiste distinguir la realidad de la ficción gracias a las espadas de plástico con punta redondeada de Playmobil, es muy posible que sientas cierta nostalgia por las cosas relacionadas con Playmobil... ¿Sí? ¿Tú también? ¡Pues estamos todos de suerte!

Una de las grandes revelaciones de la E3 fue *Hype-The Time Quest*, de Ubi Soft. *Hype* es mucho más que un juego de aventuras en 3-D: cuenta con cantidades industriales de rompecabezas, acción, y elementos de

RPG. Gráficamente, es una virguería. Los efectos especiales y la calidad de las texturas son extraordinarios, las posibilidades de exploración casi infinitas y el tamaño de los niveles incommensurable. Una mezcla exquisita de *Super Mario 64*, *Tomb Raider* y *Zelda* ambientada en el fantástico entorno épico-medieval de Playmobil: castillos de ensueño, caballeros oscuros, tabernas, vuelos a lomos de dragones... Y no podía faltar, claro está, la espada de plástico con la punta redondeada, una de las armas más importantes del intrépido Hype.

Acertijos, combates, plataformas, hechizos, objetos para recoger, usar, arrojar y combinar, personajes con los que hablar, viajes en el tiempo... 32 niveles que componen nada menos que 10 mundos, a cuál más sorprendente.

Ubi Soft prevé terminar el juego el primer trimestre de 1999. ¡Ay!, ojalá estuviera listo antes del 6 de enero...

K

Knife Edge

Spaco/Kemco
Octubre
Acción



P

¿Puzzle Disney?

Capcom
Fecha por determinar
Puzzle

Capcom no ha confirmado aún el título del primer juego que lanzarán para N64. Lo único que sabemos es que se tratará de una especie de *Tetris* (qué chicos tan originales) protagonizado por personajes del mundo Disney. Los fans de *Street Fighter* estarán contentos con la noticia, ¿no?

J

Jest

Infogrames/Ocean
Otoño
Plataformas

Una singular combinación de plataformas de acción lineal (como *Pandemonium*, de PlayStation) y carreras en escenarios renderizados en 3-D a tiempo real. Los efectos especiales son fantásticos, al igual que la sensación de profundidad de los fondos y la banda sonora. En *Jest* adoptas el papel de Jek, un simpático aprendiz de bufón, y te enfrentas a Tarot, el todopoderoso espíritu del mal y a otros belicosos personajes a lo largo de 64 niveles distribuidos en 6 seis reinos mágicos. Lo cierto es que la forma de caminar del protagonista parece la más incómoda del mundo de los videojuegos. Esperemos que los de Ocean le saquen el papel de lija de los pantalones al pobre *Jest* antes de dar por terminado su trabajo...



Atención: con *Knife Edge* volarás en helicóptero por la atmósfera de Marte, pero no serás tú quien conduzca el aparato... sino la CPU. ¿Y por qué? Pues muy sencillo: porque estarás ocupadísimo matando aliens. El juego consistirá en mover un punto de mira con el stick analógico y disparar a los malos que aparezcan en la pantalla (como el modo francotirador de *GoldenEye*). ¿A nadie le suena esa mecánica de juego? Es la misma que la de *Die Hard Trilogy*, *Area 51*, *Time Crisis*... ¿Un juego de pistola sin pistola? Ya veremos...

M

Milo's Astro Lanes

Crave
Noviembre
Simulador de bolos

Un poco raro. Estamos hablando de un simulador de bolos ambientado en el espacio! Las pistas para lanzar, lejos de ser rectas (como las de todos los juegos de bolos conocidos hasta ahora), incluyen curvas, paredes a los lados, tramos en zigzag, virados vertiginosos y terriblemente cerrados... En la feria tan sólo había tres pistas jugables, pero te adelantamos que incluirá una opción para cuatro jugadores. Puede resultar divertido.

Mortal Kombat 4

New Software Center/Midway
Octubre
Lucha

¡Por fin un MK en 3-D! Los controles de lucha son los mismos que los de sus antecesores, aunque la interactividad de la cámara te sumerge de lleno en un fantástico entorno tridimensional. No faltarán las riadas de sangre ni los regimientos enteros de personajes, por supuesto. Sin embargo, los usuarios desesperados por un *beat'em up* verdaderamente violento... tal vez seguirán sumidos en la frustración. Los movimientos son tan rápidos y exagerados como los de las anteriores entregas, dejando atrás cualquier posible acercamiento a una animación realista. Además, las llaves tampoco son tan espectaculares como nos hubiese gustado ver... Pronto lo analizaremos en profundidad.



△ MK4 será tan violento como de costumbre.

◁ Sonya impulsa a Liu Kang contra unas púas colgantes. Delicioso.

O

Off Road Challenge

New Software Center/Midway
Verano
Carreras

Toda una sorpresa. Bueno, ya habíamos oído hablar de un proyecto de Midway basado en carreras «off-road», pero ¡no esperábamos encontrarnos un cartucho jugable en la feria! Vehículos enormes 4x4 a toda velocidad por pistas de arena y barro... ¿Te prueba? Cierra los ojos hasta el mes que viene.

R

Rayman 2

Ubi Soft
Invierno
Plataformas

¡Un Rayman en 3-D! Tenemos tantas esperanzas depositadas en él como en *Tonic Trouble* (con el que comparte generador de gráficos). Tan divertido como la versión en 2-D, pero con un aspecto inmejorable.

Aunque sólo pudimos jugar con la versión para PC, Ubi Soft nos ha asegurado que apenas habrá diferencias sustanciales entre las dos versiones: la de ordenador contará con secuencias de video y la nuestra con mejores efectos

Revolt

New Software Center/Acclaim
Fecha por determinar
Carreras

Un juego de carreras con una pinta muy apetecible. Los circuitos están emplazados sobre tejados —de museos, ayuntamientos, tiendas de juguetes— y la calidad de detalles con la que se representan los coches es digna de mención, especialmente en lo que a efectos de luz se refiere. Su programación sólo está completa al 15%, pero ya podemos decir que se asemeja más a *Mario Kart* que a *Top Gear Rally*. La forma en que los coches se mueven, giran y derrapan es muy convincente.

Rogue Squadron

LucasArts
Invierno
Acción

Toda una sorpresa. *Rogue Squadron* es un shoot 'em up basado en las memorables batallas de *X-Wings* de la serie *Star Wars*. El equipo que se está ocupando de su desarrollo es el mismo que programó los niveles aéreos de *Shadows of the Empire*; o sea, los mejores niveles de *Shadows of the Empire* (por no decir que eran los únicos buenos). Los efectos de sonido y los enemigos son estupendos. ¿Llegará antes de fin de año?



△ Pinta chachi, pero no es oro todo lo que reluce.

Rogue Trip

New Software Center/GTI
Invierno
Carreras/acción

Similar a *S.C.A.R.S.*, aunque con ciertos toques de *Twisted Metal*. Carreras en vehículos con misiles hasta en los intermitentes en las que podrás



destruirlo casi todo: monumentos, parques, casas... Si bien no hubo una versión jugable en la feria, tiene toda la pinta de ser divertidísimo. El modo para dos jugadores parece funcionar bastante bien, sin perder nivel de detalle. Ya veremos...



Rush 2: Extreme Racing

New Software Center/Midway
 Noviembre
 Carreras

La continuación de *San Francisco Rush* pondrá a nuestra disposición 11 circuitos, incluyendo Las Vegas y la pista secreta del primer juego (Alcatraz). La conducción ahora es más suave. Lástima que no podamos decir lo mismo de la música... Tan horrible como la de la primera parte.

S



SCARS

Ubi Soft
 Otoño
 Acción



△ Súper rápido y con un montón de armas para recoger.

Carreras brillantes a lomos de tanques futuristas ultrarrápidos. ¿Qué tal suena? Se parece muchísimo al clásico *Rock'n Roll Racing*: consiste en conducir a todo trapo disparando a todo el que se cruce en tu camino. Nos gusta. Una versión heavy de *WipeOut*. Muy rápido y suave, aunque todavía aparecen elementos de la nada en los fondos. La versión para N64 todavía no tiene armas, pero hemos visto las bombas, las ametralladoras y los misiles de la de PC y... ¡son una pasada!

Silicon Valley

Take 2
 Octubre
 Acción

En este cóctel de plataformas y puzzles te conviertes en un alien que se transfigura en distintos animales para deshacer entuertos. Por ejemplo, para saltar de una sección del valle Silicon a otra, tienes que usar una rampa. Con el

cuerpo de una araña no tomarías suficiente impulso, así que debes buscar una oveja con ruedas, cargártela y entonces adoptar su forma. Así podrás pasar al otro lado del valle de un salto.

En cuanto a la jugabilidad, hay que decir que *Silicon* no es un juego fácil de controlar. Además, el sistema de cámaras puede volverte loco en pocos minutos. Estamos hablando de uno de esos juegos que no enamoran a primera vista, pero que acaban siendo increíblemente adictivos. Más noticias el mes que viene.

South Park

New Software Center/Aclaim
 Invierno
 Acción

No hubo una versión jugable. Se trata de un shoot 'em up multijugador basado en disparar natillas y cosas así. NO HABRA ARMAS DE FUEGO. Es curioso que aun así sea un shoot 'em up, ¿verdad? Y muy cómico.

Superman

Titus
 Fecha por determinar
 Acción



Decepcionante. La horrosa niebla que cubre los escenarios y la inquietante ausencia de enemigos en algunas áreas nos pusieron de los nervios. El modo para cuatro jugadores no se acerca ni de lejos a la palabra «bueno». Habrá que darle tiempo: a lo mejor consiguen arreglarlo con cuatro o cinco años de dedicación...

Survivor Day 1

Konami
 Invierno 98
 Acción

Un *Tomb Raider* con las armas de *Turok* y el argumento de *Shadowman*. Las múltiples explosiones hacen que parezca mejor de lo que es en realidad. El argumento sí que se antoja novedoso: los alienígenas pretenden apoderarse de la

Tierra y tú tienes que cargártelos. Bueno, te damos más detalles... Un individuo llamado Adam —tú— aterriza en el planeta azul en una nave



espacial acompañado de Eve (aunque no sabes que estás en la Tierra hasta después de un buen rato jugando). Suena un poco «biblico» y misterioso. A Konami le queda mucho trabajo por delante todavía.



T

Tonic Trouble

Ubi Soft
Septiembre
Acción

¡Fantástico! *Tonic Trouble* será el juego más simpático que verá la N64 en mucho, mucho tiempo. Rebosa humor por todos sus poros —o, para mejor decir, por todos sus polígonos— y los personajes son increíblemente



sofisticados. Y encantadores. En especial Ed, el protagonista: un alienígena un poco patoso que ha dejado caer por accidente una lata de refresco a la Tierra. Al parecer, el tónico extraterrestre es muy perjudicial para la salud de las plantas de nuestro planeta, ya que todas se han vuelto carnívoras...



Tonic Trouble presenta diez mundos enormes, llenos de color y absolutamente diferentes, texturas que te dejarán boquiabierto, efectos especiales sorprendentes, niveles en los que podrás andar, correr, patinar ¡y hasta volar! La versión que vimos en la E3 todavía lastaba algunos problemitas con el juego de cámaras, pero Ubi Soft nos ha prometido que solventará ese problema. ¡Te esperamos impacientes, Ed!



Twelve Tales: Conker 64

Nintendo/Rare
Invierno
Plataformas/Acción

Conker, la ardilla más sonriente de los bosques protagoniza una aventura en 3-D que promete superar a *Banjo-Kazooie*. De hecho, su aspecto es tan fantástico como el de *Banjo*, repleto de esos detalles brillantes que suelen caracterizar a los juegos de Rare. En un nivel, por ejemplo, tienes que sortear una alud de rocas gigantes montado en un barril de madera (haciéndolo rodar con los pies y girando con el peso del cuerpo). Podrás excavar y avanzar bajo tierra como un topo, dar saltos enormes, bucear utilizando la cola como aleta y timón... Además de Conker, también te puedes meter en la piel de Berry, amiga del primero, o en las plumas de un simpático buho. El estilo de juego cambia en función del personaje elegido. En el primer caso, priman la acción y los ataques directos a los enemigos. En cambio, si controlas a Berry, la jugabilidad se basa en la estrategia y en el «nurturing» (al estilo *Pocket Monsters*). Cuando eres el buho, el juego se vuelve un *shoot 'em up*.



△ Este conejito deforme tiene mixomatosis... Sacrificalo para que no sufra.

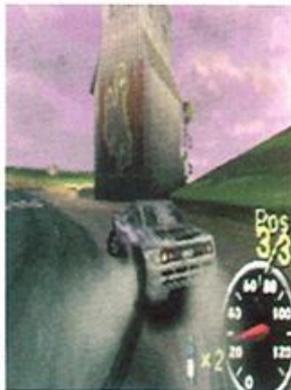
El juego introduce dos tecnologías de diseño de personajes exclusivos de Nintendo: animación «emocional» en tiempo real y conciencia del entorno. La primera supone que los estados de ánimo de los personajes varían de acuerdo con los acontecimientos. Con la segunda, los personajes reaccionan según su entorno inmediato.

Twelve Tales ofrecerá un modo para dos jugadores con pantalla partida (uno controla a Conker y otro al buho) y un modo de batalla para cuatro jugadores, lo nunca visto en un título de acción y aventuras. Rare se ha puesto como límite noviembre para concluir la codificación de *Conker 64*.

Top Gear Overdrive

Spaco/Kemco
Invierno
Carreras

¡Fabuloso! O al menos lo parece. Tan sólo vimos un video: había ventiscas de nieve y los gráficos son mucho más agradables y definidos que los del original. Una continuación que parece haber resuelto los problemas de la primera parte.



Virtual Chess 64

Konami/Titus
Verano
Simulador de ajedrez

Se trata de un simulador de ajedrez famoso entre lo usuarios de PC por las secuencias animadas de las piezas. En *Virtual Chess 64* haces algo mucho más divertido que jugar a la ajedrez: ¡diriges un ejército! Cada vez que una pieza «se come» a otra, la CPU reproduce la «muerte» de la pieza comida a manos de la atacante. Muy divertido. Hay varios ejércitos diferentes.



V

V-Rally

Infogrames/Ocean
Noviembre
Carreras

¡Maravilloso! ¡Alucinante! ¡Yujuuuul! ¡Yupiiii! Tan sólo hubo un circuito jugable —Córcega—, pero fue más que suficiente. Gráficos soberbios y una maniobrabilidad de lujo. ¡Mira qué gráficos! Las texturas parecen de PC, la velocidad oscila entre los 27 y los 35 frames por segundo y los coches son todos los del Campeonato Oficial de Rallies de este año. Ahí tienes el único vehículo pilotable en la versión que Ocean expuso en la E3: el Toyota Castrol Corolla WRC (el de Carlos Sainz, que el año pasado conducía un Ford Scort).



No obstante, sabemos que además del Corolla habrá otros cuatro modelos de los que carecía la versión de PSX: ¡Citroën Xsara Kit-Car, Hyundai Coupé, Nissan Almera Kit-Car y Volkswagen Golf IV! Nos hemos quedado sin aliento después de anunciar tanto prodigio junto... Además, *V-Rally* nos permitirá correr en ocho rallies diferentes, aunque todavía está por ver si todos contendrán varios circuitos, como en la versión de PlayStation. Podremos salvar los *replays* que nos gusten en un Controller Pak, y partir la pantalla vertical u horizontalmente cuando juguemos contra un amiguete. ¡Y habrá un modo para cuatro jugadores! ¡Y un modo «Rally» exclusivo de la versión para N64! ¡Y una opción de clima!

Una de las cosas que se quedaron en el tintero —o el ordenador— cuando se programó el juego para PlayStation fue, precisamente, la selección de clima. Infogrames pretendía incluirla como una de las opciones estrella de *V-Rally*, pero la falta de tiempo hizo que cada circuito se quedase con una meteorología predeterminada sin libertad para cambiarla. ¡Pero eso no pasará esta vez! Al menos, eso es lo que los de Ocean nos ha asegurado... ¿Se harán realidad sus promesas? A lo mejor es todo un espejismo producto de las altas temperaturas estivales.

LIVE FROM E3 '98

CRÓNICAS DESDE ATLANTA