

## ¿Qué ha sido de...?

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°30 (Juin 2000)

Sujet de l'article : Site

*Asomaron la cabeza por la esquina, pero luego desaparecieron. ¿Dónde están esos juegos que iban a arrasarse?*

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.

INVESTIGACIÓN  
ESPECIAL

# ¿QUÉ HA SIDO DE...?

Asomaron la cabeza por la esquina, pero luego desaparecieron. ¿Dónde están esos juegos que iban a arrasar?

**T**é suena *Riqa*, el juego desarrollado en el Reino Unido que venía a ser la contrapartida para N64 a *Tomb Raider*? ¿O de *Eternal Darkness*, el aterrador juego de lucha medieval de Silicon Knights? Y ya que estamos, ¿dónde ha ido a parar *Conker 64: Twelve Tales*?

Todos estos juegos se anunciaron oficialmente, hubo algunas capturas de pantalla y luego... nada. Sin otras imágenes o información, y con una

perpetua etiqueta de «sin determinar» en el calendario de lanzamientos de Nintendo, títulos como *Mini Racers* y *Mother 3* han ido cayendo en el anonimato.

Pero nosotros los hemos resucitado para ti. Enfundados en el traje de faena (una gabardina y un sombrero de ala ancha a lo Bogart), nos pusimos a investigar dónde están exactamente esos misteriosos juegos para averiguar qué nos depara la N64 en un futuro (esperemos) próximo.

## DESAPARECIDO EN COMBATE



# CONKER'S BAD FUR DAY

**ANTES:** Rare prometió derramar mucha dulzura en esta cucada de plataformas, protagonizada por la sonriente ardilla de *Diddy Kong Racing*. El año pasado pudimos ver unas pocas capturas (todavía asociadas al título original del juego, *Twelve Tales*); en cambio, en la web de Rare escuchamos, no hace mucho, rumores acerca de una ardilla deslenguada. Aquí hay algo que no encaja.

**AHORA:** Te vas a llevar una sorpresa. Lo del nombre es meramente anecdótico, pues el cambio es tan radical y profundo que ha quitado a Conker el sabor dulce que tenía.

En vez de crear un juego lleno de animales del bosque despreocupados y que no paran de canturrear, Rare ha transformado *Conker's Bad Fur Day* en un juego para adultos, repleto de sangre, violencia, tacos (en televisión los sustituirían por pitidos), y de toda una serie de doble sentidos que harían enrojecer de vergüenza al más pintado.

El juego sigue siendo en esencia un plataformas en 3D -el risueño roedor correrá, trepará, y nadará por los fantásticos decorados de forma parecida a como lo hacían sus predecesores, ya fueran osos, pájaros o monos-, pero los personajes y los elementos pertenecen a un mundo tan adulto que no podemos contarte muchos de ellos o tacharían a la revista de perversidad o algo así.

Podemos, sin embargo, mencionar la increíble escena (una clara imitación de *Salvar al soldado Ryan*) en la que Conker corretea hacia la orilla mientras hordas de soldados caen abatidos brutal y sangrientamente. Igualmente podemos hablarte de la puerta que ordena a Conker que se vaya (así como lo oyes), o del dragón que en vez de echar fuego por la boca lo hace por el trasero. En cuanto a la estatua dorada con un par de enormes... bueno, eso tendrás que imaginártelo.

Incluso la impresionante animación facial de Conker -una característica inherente al juego desde que éste fuera anunciado- es el complemento natural a las groserías, pues la expresión de la ardilla alterna entre el desconcierto, la tristeza o la alegría desbordante ante las demostraciones de libertinaje a su alrededor.

Con un poco de suerte, el particular sentido del humor del que normalmente hace gala Rare podría tener una influencia positiva en el nuevo *Conker's Bad Fur Day*. Pero, ¿qué hay de la fecha de lanzamiento? Ya sabes que los chicos con base en la pérfida Albión son muy reservados, pero si hacemos caso al calendario de Nintendo, podría ver la luz en algunos países (España no está entre ellos) en diciembre. Entretanto, puedes disfrutar de esta selección de capturas que hemos hecho.

Esperemos que el entorno adulto no vaya a viciar a Conker y Berry.

▶ Ahora ya sabemos la razón para la estratégica posición de la cola de Conker en esta captura. ¡Vaya!



▶ ¿Comadreas? ¿Armiños? ¡Qué más da, son unos malhablados!  
¿Formará esto parte del modo de entrenamiento de Conker? Qué malo, ¿verdad?



## RIQA

**ANTES:** Una captura. Una miserable captura de una soldado con peculiar uniforme, de pie junto a una valla. Ninguna información acerca del juego. Sin fecha de lanzamiento. O sea, nada.

**AHORA:** Según nuestros espías, Riqa tenía fijada una fecha provisional de lanzamiento para este año. Sin embargo, su desarrollador, Bit Studios, necesita más tiempo para acabar de pulir el código. Eso significa que el juego sigue sin tener una fecha clara de aparición.

Apretamos un poco las clavijas a Bit Studios y conseguimos sonsacarle las siguientes revelaciones: "Riqa es la protagonista" (es decir, la chica de la captura), "Hay armas", "Las peleas son contra humanos y monstruos" y "Utiliza el Expansion Pak". Luego, refunfuñaron algo así como "Acuerdos de confidencialidad" y "la mirada de Yamauchi" y colgaron el teléfono.

Continuamos atascados en esa única imagen pero, si todo va según lo planeado, tendremos información más jugosa en el próximo número de la revista.



▶ Saluda a Riqa. Esta fémina luchará contra humanos y monstruos.

GO! GO!

# SUPER MARIO ADVENTURE

**ANTES:** La continuación de Super Mario RPG demostró ser una ingeniosa mezcla de fondos en 3D y personajes de cartón en su presentación en la feria Spaceworld del pasado agosto. ¿Qué fue de él?

**AHORA:** Sigue en pie el lanzamiento en algunos países para este año, aunque el repentino silencio de Nintendo induce a pensar que el acontecimiento podría producirse cualquier día de estos en Japón. Conocemos algunos detalles más del



△ Mario y Luigi tienen una misión conjunta: rescatar a la princesa Peach. ¡Eso nos recuerda a los viejos tiempos!

argumento (tiene algo que ver con la princesa Peach, que ha sido secuestrada por Bowser, ¿puedes creértelo?) y los personajes, embutidos en su aspecto en 2D, parecen muy encantadores. No te cansarás de mirar cómo la tropa plana de Mario se giran para cambiar de dirección.

Además de las habituales visitas a la tienda al más puro

estilo RPG, de las largas conversaciones y de las estadísticas, Super Mario Adventure propone un sistema de combate basado en subjugos, en los que tendrás que jugar con el control analógico.

Una rueda de items que da vueltas determina el minijuego para la batalla; luego, dependes de tus hábiles dedos para pulsar los botones adecuados y cascar al rival con mazos, botas gigantes, flores o guantes de boxeo.

Cuosamente, casi todos los malos del universo Mario se han unido al enemigo: tráfugas Koopas, Goombas y Bob-Oms acuden en ayuda de Mario durante la aventura. Pero si mantienes los ojos bien abiertos verás el retorno de un viejo rival: Kamke, el torpe compañero de Bowser en Yoshi's Island para SNES. Ha vuelto para convertir la vida de Mario en un infierno.



△ Por lo que parece, una de las primeras tareas de Mario será construir un puente hacia ese tentador interruptor.

# MINI RACERS

**ANTES:** Durante mucho tiempo se rumoreó que iba a ser una especie de Gran Turismo desarrollado por Rare. En junio, se supo que Mini Racers era más un juego de carreras a lo Micro Machines. Nada más se ha sabido.

**AHORA:** Otro juego que no deberíamos perder de vista es algunos países para el próximo mes de agosto. Es fantástico: diminutos coches teledirigidos con antenas oscilantes corren por circuitos sinuosos de manera muy parecida al clásico R.C. Pro Am para

Disfrutarás con las enloquecidas carreras del modo multijugador de Mini Racers.

NES. Hay saltos espectaculares y las curvas son de aúpa. Tienes la opción de ver la carrera desde la cámara de un helicóptero, así como un estupendo editor de circuitos que puede generar al azar un sinfín de pistas. Esperemos que sea mejor que Re-Volt.



¿Carreras a lo Micro Machines en la N64 y con un editor de circuitos incorporado? ¡Eso no me lo pierdo!

# MOTHER 3



**ANTES:** La última versión del primer y verdadero feria Spaceworld en agosto pasado, acompañado de un puñado de capturas y de escasos detalles sobre el argumento. Desde entonces, nada de nada.

**AHORA:** Bajo desarrollo desde antes que la N64 lanzado este año, Mother 3 ha sido aplazado para ser Es comprensible, dada la complejidad de la historia (un grupo de visitantes extraterrestres) y los primeros trimestres del año que viene.

cowboy y su familia se ponen a investigar la llegada de un grupo de visitantes extraterrestres) y los primeros trimestres del año que viene.



△ Los héroes de Mother 3 son transportados a un planeta hostil. ¡Alucinante!

# GRAND THEFT AUTO

**ANTES:** Después del apabullante éxito del trasgresor juego de Take 2, sus desarrolladores, DMA Design, confirmaron el año pasado que estaban trabajando en una versión para N64, bien cargadita de tacos y escasos principios éticos.

**AHORA:** En el lado negativo, parece que DMA ha abandonado definitivamente el proyecto de Grand Theft Auto para N64. Lo bueno es que ya puedes disfrutar de la

versión GB y que podrás experimentar la emoción de transportar droga y robar vehículos en la Game Boy Advance. No hay ninguna fecha de lanzamiento fijada, pero creemos que coincidirá con la presentación de la nueva consola portátil.

Además, debido a los bajos costes de desarrollo de los juegos en DVD para Dolphin, puede que DMA se vea capaz de crear una versión de Grand Theft Auto para ella. Por si acaso, incluye GTA para Dolphin en tus plegarias esta noche.

# ETERNAL DARKNESS

**ANTES:** Hace ya al menos un año que tuvimos noticias de este juego, pero desde entonces no ha habido novedad en el frente con respecto a *Eternal Darkness*.

**AHORA:** Desarrollado por Silicon Knights, el equipo del aclamado *Blood Omen: Legacy of Kain* para PlayStation, el juego ofrece un montón de acción medieval (¡qué placer despedazar al rival a cuchilladas y hachazos!), combinada con unos ángulos de cámara que recuerdan a *Res 2*. Pero *Eternal Darkness* va aún más allá, pues la cámara puede recorrer la sala y acercar o alejar la perspectiva de la misma, lo que produce un efecto tan dramático que seguro que no podrás parar de morderte las uñas compulsivamente.

De la desbordante lista de efectos especiales -todos ocurren en suuntuosa alta resolución-, la iluminación a tiempo real es el que se

lleva la palma. Destacaremos el momento en que, como pudimos comprobar la última vez, el caballero de brillante armadura ase una antorcha y los mugrientos pasillos de las mazmorras centellean con la luz de la llama. El inteligente uso de efectos como éste crea una atmósfera de pavor tangible (eso, y la aparición perfectamente sincronizada de esqueletos guerreros y masas de músculos andantes).

Suena prometedor, ¿verdad? Puesto que no ha habido noticias de ningún retraso, es posible que tengamos entre nosotros este juego antes de lo que esperamos.

Estás a punto de pegarte el mayor susto de tu vida. Algo te observa...



# BANJO-TOOIE

**ANTES:** Pudimos ver algunas capturas hace un par de meses, pero aún estamos bastante a oscuras en lo que se refiere a la maravillosa secuela de *Banjo-Kazooie*.

**AHORA:** Alégrate la vista con esta fantástica captura nueva y prepárate para ver más dentro de poco. El juego ofrece ocho niveles repletos de detalles preciosos, montones de minijuegos al estilo DK64; modos para cuatro jugadores y la oportunidad de sacar a Kazooie de la mochila de Banjo y guiarle en una visita en solitario. ¿Puede ese despampanante dinosaurio ser una pista acerca del próximo juego de Rare, *Dinosaur Planet*?

A juzgar por la saliva, diríamos que a este dinosaurio se le hace la boca agua pensando en un bocadillo de Banjo. ¡A nosotros, se nos cae la baba nada más verlo!



# MISSION: IMPOSSIBLE 2

**ANTES:** *Mission: Impossible* era un juego más bien mediocre, pero se vendió como churros. De ahí la insistencia de Infogrames en que la secuela no tardaría mucho en aparecer. Pero, ¿será así?

**AHORA:** La película dirigida por John Woo y protagonizada otra vez por Tom Cruise, con una pila de efectos especiales a lo *Matrix* se va a estrenar este verano e Infogrames

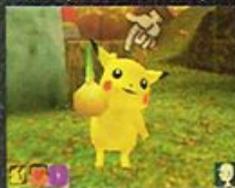
sigue en sus trece asegurando que tiene la licencia, pese a los insistentes rumores de una guerra de pujas. Quienquiera que pesque la licencia debe tener en la cabeza un juego *Mission: Impossible 2*, aunque no nos sorprendería que el desarrollo se decantase por la Dolphin en lugar de la N64. En un principio, se rumoreó que *M:I 2* estaría basado en el motor gráfico del juego para PC *Outcast*, que utilizaba tecnología punta. Esperamos confirmar todos estos rumores pronto.

# ALLENDE LOS MARES

En Japón o Estados Unidos ya están en las tiendas, pero ¿hay alguna posibilidad de que estos juegos lleguen a Europa?

## PIKACHU VRS

El éxito que está teniendo Pokémon en todas sus versiones hace pensar que Nintendo pueda decantarse por el lanzamiento de este juego, en el que puedes hablar con Pikachu mediante un micro especial, en nuestro país.



## OGRE BATTLE 64

Juego de estrategia/RPG muy ameno. Ha sufrido un retraso debido al trabajo de los traductores, que han de enfrentarse a tropecientos hojas en japonés. La versión en inglés estará prevista para agosto. Esperemos que llegue también a aquí.



## FIGHTERS DESTINY 2

A pesar del interés inicial que Virgin demostró por el juego, parece que esta secuela no verá el sol de España. Una pena, aunque siempre puedes hacerte con una versión japonesa.



## SNOWBOARD KIDS 2

Otro juego brillante que, por desgracia, no es probable que viaje fuera de Japón. Intenta obtener una versión de importación, pero ten en cuenta que es muy similar al original.



## BOMBERMAN: THE SECOND ATTACK

¡Aleluya! Bomberman vuelve a tener la salsa que lo caracterizaba, con un multijugador genial y con una pinta retro muy mejorada. En la página 9 tienes más información.

