

¿Segundas partes nunca fueron buenas?

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°31 (Juillet 2000)

Sujet de l'article : E3 2000

La N64 presentó su nuevo surtido de juegos y cumplió a la perfección su papel de estrella en un entorno en el que se echó a faltar la presencia de la Dolphin y la Advance.

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.



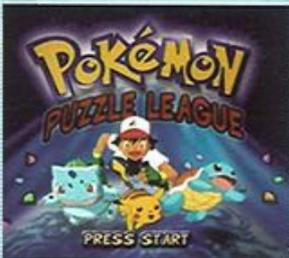
La N64 presentó su nuevo surtido de juegos y cumplió a la perfección su papel de estrella en un entorno en el que se echó a faltar la presencia de la Dolphin y la Advance.

E3 2000

¿SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS?

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



La sorpresa Pokémon del E3. Tras la versión inglesa de *Pikachu Genchi Deku* (de la cual tienes una preview en la página 11), Nintendo presentó por primera vez este juego de puzzles protagonizado por los monstruos más famosos del momento.

El cartucho es un cruce del clásico *Puyo Puyo* y del *Columns* de Sega del cual Ash y Pikachu son (de nuevo) los protagonistas. La carrera es, en esta ocasión, contra 16 entrenadores y tienes seis modos a elegir, todos disponibles en versiones en 2D y 3D. ¿Será éste el nuevo juego Pokémon que nos quite el sueño? Seguiremos informando.



△ Las pantallas de presentación y selección mantienen todo el espíritu Pokémon...



△ ...sin embargo, el juego en sí no dista mucho de los puzzles que ya conocemos.

Entre los días 11 y 13 de mayo en Los Ángeles se dejó a un lado la política, el fútbol y la televisión y no se habló de otra cosa que no fuesen videojuegos. El mayor certamen de este tipo reunía a los desarrolladores y distribuidores más importantes del mundo para mostrarnos los bombazos que azotarán las consolas en los próximos meses.

El mundo Nintendo estuvo muy bien representado. Pese a que ni la Dolphin ni la Advance asomaron su cabeza, la N64 fue

capaz, gracias al elenco de juegos que la cortejaron, de hacernos olvidar esa ausencia y disfrutar a tope.

La tónica general fue un sospechoso interés de los desarrolladores por las apuestas seguras. De esta forma, la mayoría de títulos que se presentaron fueron segundas (o terceras) partes mejoradas de videojuegos que ya en su momento fueron un éxito y otros juegos nuevos con el respaldo de un héroe superventas tras ellos. Calidad, eso sí, y mucha, para esta etapa de madurez de la N64.

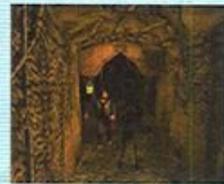
ETERNAL DARKNESS

Este fantástico juego desarrollado por Silicon Knights ha echado por tierra nuestras creencias de que nunca podríamos encontrar un juego capaz de competir con *Zelda*. Fue el mayor descubrimiento que hicimos en el E3.

Con un argumento que quita el hipo (una especie misteriosa que poblaba la tierra con anterioridad a los humanos se despierta de su letargo con intención de volver a conquistar el planeta azul), este juego aporta todo un nuevo sentido a la palabra jugabilidad.

La historia está estructurada en 13 capítulos que se desarrollan a lo largo de la historia de la humanidad y que son protagonizados por diferentes personajes (monjes, caballeros medievales, soldados...). De esta forma, se acaba con el protagonista único que controlamos de principio al fin del juego.

Lo que más nos sorprendió fue lo que los desarrolladores denominan "contador de cordura", una barra que



◁ Cada personaje tiene sus características, armas y entornos propios.

estudia cómo afecta el entorno al personaje. Si esa barra se agota, tu personaje caerá preso de la locura, afectando plenamente a su control.

Y esto es sólo un pequeño anticipo de lo que podría convertirse en el "también mejor juego de la historia". El mes que viene, más.

¡Menudo amigo! Un zombi al que se le cae la piel a trozos.



◁ Una parte del juego te trasladará a la época de la Inquisición bajo el aspecto de un monje.

CONKER'S BAD FUR DAY



△ Tu concepción acerca de los osos de peluche cambiará completamente.



△ La mayoría de los personajes insultan a Conker y se meten con él.

Fue unánime. Todos y cada uno de los asistentes al E3 con los que charlamos otorgaron el premio de sorpresa y juegazo para la N64 a este título de Rare. Te explicamos el porqué.

Conker's Bad Fur Day es diferente a cualquier juego que hayas visto. Hasta ahora, los protagonistas de los plataformas eran encantadores

animalitos con la única intención de sembrar el bien allí por donde pasaban (y así era, de hecho, esta ardillita en la primera versión del juego, *Pocket Tales*). Sin embargo, el nuevo Conker sería capaz de merendarse a todos estos héroes y escupirlos como si de tabaco se tratase.

Aunque suene increíble, el personaje de Rare bebe, se emborracha y se orina sobre los enemigos, que tampoco se quedan cortos. Su arma por defecto es una sartén, su indumentaria, una chupa de cuero y unas zapatillas deportivas, y su vocabulario el más procaz que has oído. El conjunto se convierte en una perita en dulce para los censores que provocará que se pasen el día santiguándose.

En la demostración a la que asistimos pudimos comprobar que Rare ha equipado a Conker con montones de movimientos y habilidades, aunque lo

El juego ha perdido la inocencia y ahora es una pieza cómica de primera.



que más nos gustó fue el modo multijugador, consistente en un salvaje *deathmatch* protagonizado por personajes bucólicos.

Todo ello está aderezado con los mejores complementos: una jugabilidad muy intuitiva, iluminación a tiempo real, animaciones faciales espectaculares que convierten a los personajes en auténticos actores, colores brillantes y la mejor calidad de sonido.

Como la baba no nos deja continuar, el mes que viene te contaremos más cosas.

DINOSAUR PLANET



△ Éste es el aspecto del personaje protagonista Sabre. Nos recuerda al piloto de *Lylat Wars*.

Rare de nuevo. Los chicos afincados en Twycross han acaparado la mayor parte de nuestra atención. No es de extrañar, con juegos así...

El E3 se convirtió en la presentación oficial del nuevo (otro más) juego de Rare y en él se pudieron ver las primeras capturas y vídeos. Lo que en un

principio estaba llamado a ser un plataforma (al menos, ésa era la impresión que nosotros teníamos) se ha convertido en un juego al más puro estilo *Zelda*. Escenarios en 3D con los mejores gráficos que hemos visto nunca en una N64 (el cartucho es de 512 Mbit, a los que hay que sumar los 4 Mbytes extra del Expansion Pak) en los que el día deja paso a la noche, los personajes tienen animaciones faciales al estilo de Conker... Una pasada.

Los héroes, Sabre y Krystal, van acompañados por dos pequeños dinosaurios (un triceratops él y un terodáctilo ella) a los cuales puedes controlar y que se convierten en piezas clave en determinados momentos de la historia.

La demo a la que jugamos no nos dejó adivinar mucho más, pero sí nos permite aventurar que un juego excepcional está en camino.



△ Los entornos son una maravilla. Se nota el sello Rare.

Las capturas recuerdan a Banjo-Kazooie, pero con una capa de oscuridad y misterio.



INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE



△ Nuestro héroe tendrá que explorar los escenarios más exóticos.

Un nuevo héroe llega a la N64. Es arqueólogo, le gustan las aventuras y no, no es Lara Croft.

El E3 de este año ha sido el lugar escogido por Factor 5 para presentar su nueva aportación a la N64. El juego consiste en una adaptación del juego para PC del mismo título. Sin embargo, pese a ser homónimos, la versión para la 64 bits incorpora novedades tan interesantes que podríamos hablar de un juego totalmente nuevo.

Entre ellas se cuentan los efectos de luz a tiempo real, la incorporación de nuevos personajes, la mejora de los controles y un modo en alta resolución. De esta forma, pese a la sequía pelicular, Indy vuelve a estar más de moda que nunca.

EL MES QUE VIENE...



Esto es sólo una pequeña muestra de todo el material para N64 que pudimos probar y disfrutar en el E3 de este año. De hecho, el volumen de títulos para nuestra consola fue tan grande y de tanta calidad que el año que viene se augura ya como todo un éxito. Algunos de los títulos que se han quedado en el tintero son:

Bomberman: the Second Attack (el original para N64), *Kirby: the Crystal Shards* (la bola rosa y su aventura en 2D-3D), *Mega Man 64* (Capcom vuelve a confiar en la N64 para lanzar a uno de sus clásicos héroes), *Mickey's Speedway USA* (Rare regresa al mundo de las carreras al estilo *Diddy Kong Racing*), *Paper Mario* (el RPG de Mario sigue en desarrollo), *Scooby Doo* (¿jugamos a los detectives?), *WWF No Mercy* (la vuelta al ring de THQ)... Pero no desesperes. El mes que viene te hablaremos de ellos y te traeremos más información de los que ya conoces.