

C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo®

ISSN 0188-7810

MEGA MAN X2

ARCADIAS:
POWER INSTINCT 2
SAMURAI SHODOWN II

MAS DE
DONKEY KONG COUNTRY

CONOCE A:
POWER INSTINCT
SUPER RETURN OF THE JEDI!
TINY TOON - WACKY SPORT CHALLENGE-
WOLVERINE
WWE RAW (SNES Y GB)
Y PARA EL GAME BOY:
BUBSY II
NBA JAM
USHRA - MONSTER TRUCK WARS-

VIRTUAL BOY EL NUEVO SISTEMA DE NINTENDO



Y ADEMAS LO MAS SOBRESALIENTE
DEL SHOSHINKAI '94:
POLYGON FIGHTER
KIRBY'S DREAMLAND 2
GAME BOY BROS.



ENTREVISTA A:
GUMPEI YOKOI
CREADOR DEL VIRTUAL BOY

**GANA EN NUESTRO
CONCURSO DE
ANIVERSARIO**

AÑO 4 No. 1
PRECIO N\$10.00 M.N.

0 37634 13082 7

Editorial

Como videojugadores en 1995 tendremos un gran año. Para empezar está el lanzamiento del VR32, ahora Virtual Boy, el cual hace su presentación en nuestro continente en el CES de invierno que se celebra en Las Vegas y que seguramente se sigue puliendo para lanzarlo espectacularmente en el mes de abril con juegos únicos, nada similares a lo que hayas jugado antes.

Al iniciar 1994 sólo conocíamos juegos de hasta 20 megas en SNES, hoy ya tenemos juegos con 32 y seguramente muy pronto este límite se rebasará. Los chips del tipo DSP y SFX de Nintendo ó CX4 de Capcom y sus nuevas generaciones le darán a los juegos más y mejores gráficas, jugabilidad, efectos, música... en pocas palabras tendremos mejores juegos.

Sabemos que se están realizando nuevos títulos con la tecnología Silicon Graphics - Alias tanto para SNES como para Game Boy, así que la diversión está garantizada este año para todos los videojugadores.

Por supuesto que para cerrar el año con broche de oro, tendremos el NU64 en formato casero. Por cierto Nintendo había prometido que Killer Instinct, el juego con el que el NU64 se lanzó en Arcadia, sería exactamente igual cuando llegara a formato casero, sin embargo hablando con alguien que está muy enterado, nos dijo que esto ya no es cierto, pues en estos momentos están trabajando en detalles que hagan que el formato para la casa sea aún mejor ¿qué te parece? ¡Sólo Nintendo podía cambiar esta tradición de tener que esperar un año para la traslación de Arcadia a casero y además que ni siquiera fuera igual!

Ahora por lo menos valdrá la pena la espera.

Como ves este será un excelente año, para todos los videojugadores. Nosotros por nuestra parte nos comprometemos contigo en este primer editorial del año a hacer nuestro esfuerzo por ofrecerte siempre una mejor revista.



SUMARIO



CLUB NINTENDO

Año IV No.1 Enero 1995

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION:
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION: Adrián Carbajal/
Jesús Medina / Peke Vázquez
AGENTES SECRETOS: AXV / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Raúl Archundia V.

COORDINADORES DE VENTAS
Clementina Cummings,
Rocio Campo,
María Elena Domínguez,
Javier Sánchez Mújica
y Ma. Ester Flores.
Tel. 723-35-00

(C) COPYRIGHT 1995 CLUB NINTENDO Año 4 #1, Revista mensual, Enero de 1995, Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92, en la Dirección General del Derecho de Autor, Certificado de licitud de título No. 8420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/43292/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX. Editor Responsable: Sergio Larios Velasco. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermed, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Exponentes y Vocadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 581-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoalsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohíbe la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO

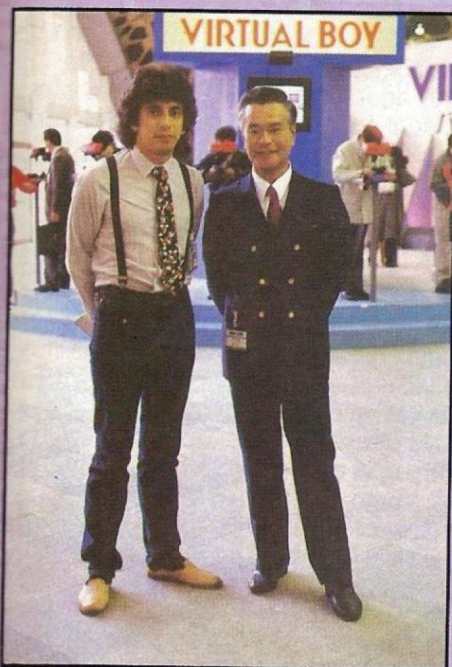
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tel.: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

(c) 1995 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

DR. MARIO	→ → → → → → → → → → → → → → →	3
NUESTRA PORTADA		
MEGA MAN X 2	→ → → → → → → → → → → → → → →	9
LOS RECORDS	→ → → → → → → → → → → → → → →	10
LOS RETOS DE MARIO	→ → → → → → → → → → → → → → →	11
INFORMACION SUPERNESARIA:		
WWF RAW	→ → → → → → → → → → → → → → →	12
SUPER RETURN OF THE JEDI	→ → → → → → → → → → → → → → →	39
TINY TOON -WACKY SPORT CHALLENGE-	→ → → → → → → → → → → → → → →	52
POWER INSTINCT	→ → → → → → → → → → → → → → →	55
GP-1 II	→ → → → → → → → → → → → → → →	66
WOLVERINE -ADAMANTIUM RAGE-	→ → → → → → → → → → → → → → →	79
PIECES	→ → → → → → → → → → → → → → →	82
THE ADVENTURES OF INDIANA JONES	→ → → → → → → → → → → → → → →	84
QUARTERBACK CLUB	→ → → → → → → → → → → → → → →	92
EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES	→ → → → → → → → → → → → → → →	15
REPORTE ESPECIAL:	→ → → → → → → → → → → → → → →	16
SHOSHINKAI SHOW TOKYO '94		
CON INFORMACION SOBRE EL VIRTUAL BOY		
GAME VISTAZO A:		
BUBSY II	→ → → → → → → → → → → → → → →	30
NBA JAM	→ → → → → → → → → → → → → → →	30
WWF RAW	→ → → → → → → → → → → → → → →	31
USHRA -MONSTER TRUCK WARS-	→ → → → → → → → → → → → → → →	32
MARIADOS	→ → → → → → → → → → → → → → →	34
S.O.S.	→ → → → → → → → → → → → → → →	44
ARCADIAS:		
POWER INSTINCT 2	→ → → → → → → → → → → → → → →	59
SAMURAI SHODOWN II	→ → → → → → → → → → → → → → →	63
CONCURSO DE ANIVERSARIO	→ → → → → → → → → → → → → → →	67
MAS TIPS DE:		
DONKEY KONG COUNTRY	→ → → → → → → → → → → → → → →	87
LOS GRANDES DE NINTENDO	→ → → → → → → → → → → → → → →	94
RESET	→ → → → → → → → → → → → → → →	96

el control de las Celebridades



Cuando nos encontrábamos rondando por el show, tuvimos la oportunidad de charlar rápidamente con Gumpei Yokoi quien es nada menos la persona que desarrolló el Game Boy y el nuevo Virtual Boy y a quien le hicimos unas preguntas.

Club Nintendo: ¿Nos podría decir cuál es la diferencia entre el VR32 tal como usted lo imaginó originalmente y el Virtual Boy que hoy es una realidad?

Gumpei Yokoi.-Bueno, en realidad una de mis ideas es que el Virtual Boy no necesitara ni de lentes, goggles ni de ningún otro aparato como los que ya se han visto, sin embargo se hubiera encarecido el Virtual Boy.

C.N.: Ahora, para los programadores será más fácil o difícil programar juegos para éste sistema?

G.Y.: Será con la misma dificultad con la que se programa un juego para el Super Famicom (SNES).

C.N.: El concepto de hacer el Virtual Boy con tercera dimensión es para lograr un nuevo concepto de video juego o simplemente un detalle estético?

G.Y.: Definitivamente era el de crear algo nuevo pero el resultado también es algo bonito.

Es importante decir que los personajes y los stages se ven en tercera dimensión pero también el estilo será diferente a lo que los videojugadores han experimentado pues podrá haber títulos en los que se juegue izquierda-derecha, arriba-abajo (como siempre) y también ahora al frente-atrás.

C.N.: Hay otras marcas que también se encuentran produciendo para el Virtual Boy?

G.Y.: Ayer, antes de que fuera mostrado públicamente el Virtual Boy fue mostrado a los licenciarios y en las próximas semanas se les dará las especificaciones para que empiecen a trabajar con el sistema.

C.N.: ¿Alguien se podría llegar a sentir mareado por usar este aparato como sucede con los goggles de videojuegos?

G.Y.: Definitivamente no. El diseño de este nuevo sistema participaron médicos especialistas cuyas especificaciones seguimos y sabemos ahora que el Virtual Boy no causará ningún tipo de malestar. Además hemos hecho ya pruebas y no causó ninguna

acción negativa. Nintendo está muy conciente de su responsabilidad con los videojugadores.

C.N.: ¿Cuántas personas trabajaron en el desarrollo del Virtual Boy?

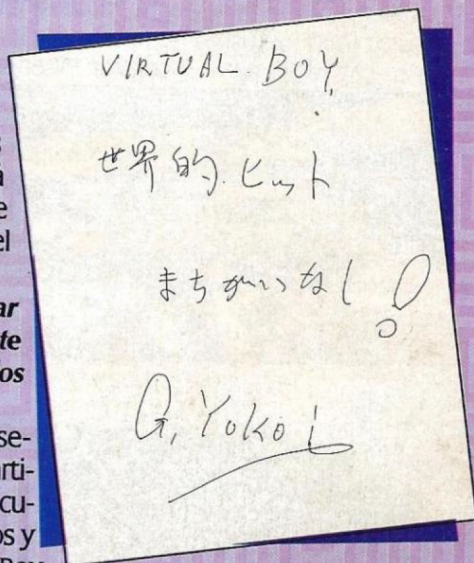
G.Y.: El equipo lo forman 16 personas.

C.N.: ¿Algún comentario final, Yokoi San?

G.Y.: El equipo ya está listo. Ahora tenemos que trabajar en el software (juegos) y estos les aseguro que serán muy buenos.

C.N.: Claro! No podríamos dejarlo ir sin el tradicional autógrafa para la colección.

"San" después del nombre o apellido es en Japonés el equivalente a "Señor".



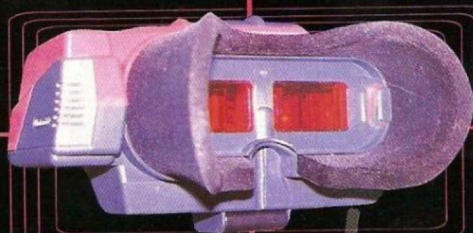
"Super Exito Mundial!
Confirmado!"



La noticia más esperada el día 14 de noviembre en el Shoshinkai Show fue sin duda el:

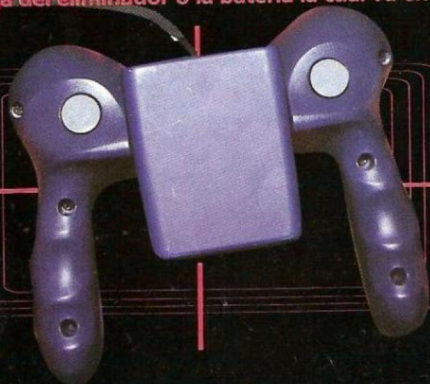
VIRTUAL BOY

El Virtual Boy es un sistema que está compuesto de dos partes: La consola central donde están ubicados el CPU, los visores y donde se instala el cartucho y el control podrás instalar la caja de las baterías o el eliminador.



Aquí tenemos al Virtual Boy visto por frente y por la parte posterior, esta última foto nos permite observar la forma en la que ves el juego: para esto cuentas con dos pequeñas pantallas de alta resolución compuestas cada una con LED (Light Emmitting Diode), cada pantalla es para un ojo; el protector de las orillas está hecho de algo así como Neopreno, un material flexible de color oscuro que impide el paso de la luz y así el jugador no pierde detalle del juego; en cada uno de los extremos hay una bocina con lo que se logra sonido estéreo; en la parte de abajo podemos ver el dispositivo con el que el VB se fija a un trípode para ponerlo en alguna mesa o base y el cual se puede ajustar en diversos ángulos.

A continuación tenemos el control, el cual como podrás ver está compuesto de un par de Pads y cuatro botones al frente (Select, Start, B y A) y 2 botones extras en la parte de atrás del control que funcionan como L y R, la idea de los dos control pads surgió por la necesidad de que ahora, por primera vez, los juegos y los personajes no sólo se moverán Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha, sino que ahora también se tendrán que realizar movimientos de profundidad. Como ya habíamos dicho, también podrás ver la caja del eliminador o la batería la cual va en la parte de atrás del control.

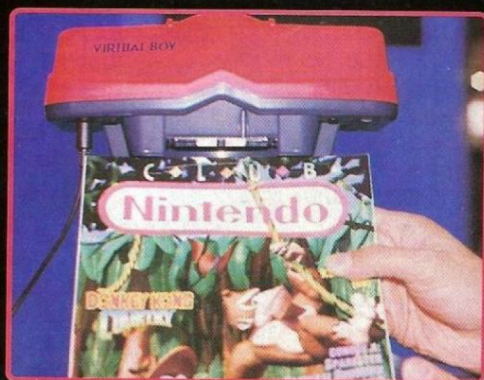




Si tú usas lentes no te preocupes, en la parte superior el VB tiene un switch de control de "intensidad de luz" por así llamarlo y un ajustador de foco con lo que podrás controlar la imagen para que pueda ser observada con claridad por cualquier persona.



Aquí tenemos la parte inferior de este aparato, como podrás observar a la izquierda tenemos el cable que alimenta al VB de corriente, un poco más a la derecha hay un espacio destinado para otro puerto de funciones desconocidas en este momento; en la parte donde está el pequeño letrero verde y donde se ve claramente escrito Space Pinball...en Katakana, es donde se introducirán los cartuchos del sistema. Más a la derecha se alcanzan a observar un par de switches los cuales nadie pudo (o nadie quiso) dar una explicación oficial de sus funciones.



No pienses que esta foto la sacamos para que nos creas que sí fuimos, en realidad es para que hagas una rápida comparación y puedas saber con mayor exactitud cual será el tamaño aproximado del Virtual Boy.

Algunas especificaciones del VIRTUAL BOY

Display: Dos pantallas de LEDs (izquierda y derecha).

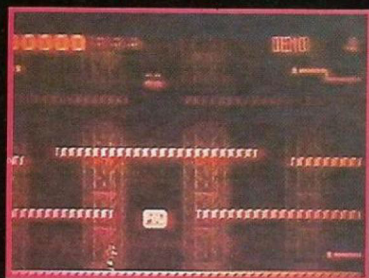
CPU: 32 bit RISC Chip

Peso: 760 gramos

Dimensiones: 21.7 X 25.4 X 11cm.

Dimensiones del Cartucho: 6.8 X 7.6 X 0.65cm.

En esta exposición y junto con el aparato se mostraron 3 juegos de la primera generación de títulos que estarán listos para cuando el sistema sea lanzado y los cuales son: Mario Bros. VB (una nueva versión del juego clásico de limpieza de cañerías con más peligros y nuevos enemigos), Space Pinball (un juego de Pinball con muy buenos efectos en 3D) y Teleroboxing (un juego de box contra robots en perspectiva de persona).



Hay que recordar que esta fue la primera presentación en público del Virtual Boy y nosotros creemos que todavía habrá varios cambios en él, claro, todos para mejorar.