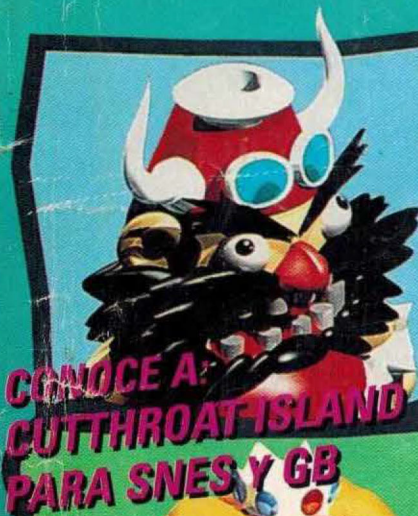


C ♦ L ♦ U ♦ B

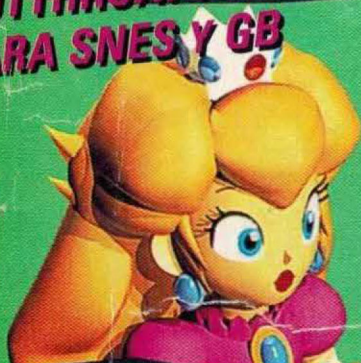
# Nintendo®



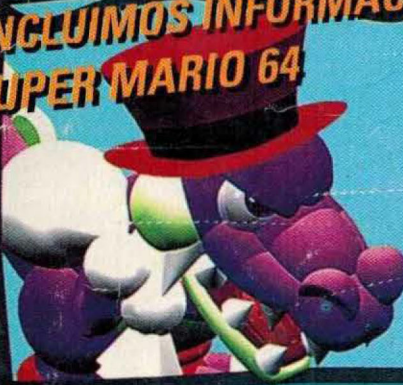
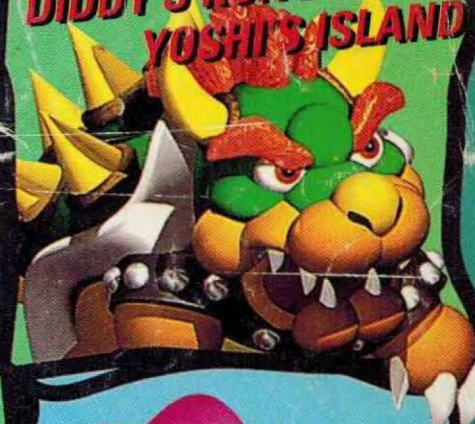
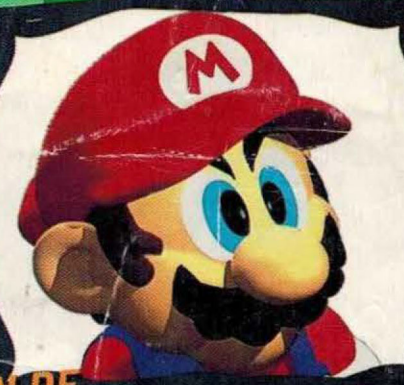
CONOCE A:  
**CUTTHROAT-ISLAND**  
PARA SNES Y GB



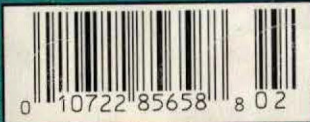
TIPS DE  
**MEGA MAN X3**  
**DIDDY'S KONG QUEST**  
**YOSHI'S ISLAND**



INCLUIAMOS INFORMACION DE  
**SUPER MARIO 64**



Año 5 No.2  
Precio \$12.00 M.N.



## SUPER MARIO RPG

INCLUYE LA 10ª PARTE  
DEL COMIC  
**STREET FIGHTER II**



# Dr. MARIO



Quiero saber si en Europa son más caros los cartuchos que en Japón o en América

*Fernando Torres H.*  
Guadalajara, Jal.

Un cartucho de éxito como Diddy's Kong Quest en Japón sale en 9,800 Yen (100 dólares). A ese mismo precio y hasta un poco más puede costar un cartucho en Europa (en Alemania eso costaba Lion King's en Octubre '95) pero lo peor es que los cartuchos japoneses no entran normalmente en el SNES y los juegos europeos son en sistema Pal y no en NTSC como aquí en toda América (excepto Brasil) y por lo tanto no se pueden jugar esos cartuchos.



¿Por qué si el juego de International Super Star Soccer no llegó a Estados Unidos está en inglés y no en español?

*José Carlos Miranda*  
Coatepec, Ver.

Este juego se programó y se mostró al mercado americano (para eso eran los CES y E3) y no

causó mayor impresión. Ahí fue donde el Sr. Kikuchi y nosotros lo vimos y se inició la negociación para traerlo a Latinoamérica. De cualquier forma también se vendió -y muy bien por cierto- en Europa (en sistema pal).

Un amigo me prestó Killer Instinct y me extrañó que el color del cartucho era negro y no gris como todos los juegos que han salido ¿por qué?

*Anarry Perea M.*  
México, D.F.

No todos. Los primeros juegos que salieron de otro color fueron los 2 juegos de Zelda en el NES, los cuales eran dorados. Para el SNES también salió Maximum Carnage en rojo, cuya frase publicitaria era algo así como "Pinta la ciudad de rojo". Esto le da una mejor presencia al cartucho y lo hace distinguirse pero no siempre puede hacerse pues lo encarece.

En el reporte E3 de la revista año 4 # 7 página 7, aparecen 2 personas sosteniendo unos audífonos y frente a ellos hay un monitor de T.V. con imágenes del Virtual Boy ¿acaso estas personas probaban una especie de Super Virtual Boy o un adaptador especial para la T.V.?  
¿Por qué ponen los rombos en todas las revistas en su portada?

*José Javier Celis*  
Mérida, Yuc.



Los licenciarios y programadores de videojuegos para el

Virtual Boy, tienen acceso a un aparato especial desarrollado por Nintendo en donde puede verse el Virtual Boy en una tele normal, obviamente sin la tercera dimensión y con el único fin de facilitar su programación (y también poder fotografiar pantallas.)

Esconder siempre un rombo en la portada fue una idea de nuestro diseñador y que después de algún tiempo algún lector notó. Algunos lectores como Alfonso Domínguez nos han pedido que incluyamos en Dr. Mario dónde estuvo el rombo anterior y aquí estuvo.



Por favor díganme cómo puedo conseguir Killer Instinct para P.C.

*ETGAR*  
Edo. de México

Nintendo no dará la licencia para que este hit aparezca en otros sistemas que no tengan la marca Nintendo. Por cierto para cuando estés leyendo esto, probablemente ya habrás visto la nueva versión de Arcadia, la cual les parecerá increíble, pero la versión casera del NU64 estará mucho mejor, con nuevos peleadores y, sobre todo, con mejor jugabilidad pues ahora muchos jugadores que esperan sin atacar y con defensa ganan. En la versión del Ultra podrás romper la defensa y los que atacan tienen más ventajas. Estará lleno de detalles en los gráficos del fondo y, por ejemplo, el cabello de Orchid se verá más natural (además de haber mejorado su apariencia).

¿Por qué no pusieron el arte en sobres en el fondo de Dr. Mario en la revista año 4 # 10?

*Enrique Paredes*  
Hgo. del Parral, Chih.

Porque no teníamos suficientes dibujos, así es que cuando nos escriban haganlo con dibujos coloridos en el sobre.



# EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

por:AXY y SPOT

¿Qué es la realidad virtual? o mejor aún ¿qué no lo es? Si nos vamos al diccionario descubriremos lo siguiente:

**Realidad:** Existencia efectiva, verdad, sinceridad.

**Virtual:** Que tiene virtud para realizar un acto aunque no lo produzca.

tu viaje por la nieve, por el cuerpo humano o por el centro de la tierra.

Sin embargo, no es un juego que tú controlas pues sigue una secuencia ya programada.

Al pensar en Realidad Virtual principalmente se piensa en un casco con visor y una pistola en la mano. En varios centros comerciales en Estados Unidos y eventualmente en México, hemos tenido la oportu-



El Virtual Boy es 3D pero ¿será virtual?.

tiene que hacerte sentir lo más "real" posible, que tú eres parte del ambiente que te presentan, pero la mayor parte de esos sistemas logran poner frente a tus ojos un ambiente virtual y hacia donde voltees lo puedes ver. Algunos de los problemas actuales de ellos son:

1) Al avanzar no caminas tú realmente, sino que lo haces presionando un botón. Entonces a través de tus ojos le estás diciendo a tu cerebro que estás caminando, pero al mismo tiempo tus pies le están diciendo a tu cerebro "Estamos sin caminar, no estamos avanzando".



Disclosure © 1994 Warner Bros



Disclosure © 1994 Warner Bros

En la película *Acoso Sexual (Disclosure)* presentan un sistema bastante avanzado de realidad virtual en la que sientes que caminas por un pasillo y conforme avanzas se va creando un mundo ficticio que en realidad es un gran archivo donde se encuentra toda la información de la empresa y al que puedes acceder en cualquier momento

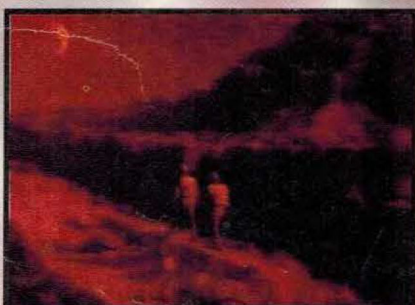
Según vemos la Realidad Virtual todavía ni empieza y ya nos acabamos el concepto. Esto nos da una idea de lo rápido que evoluciona la tecnología. Las palabras se gastan y se acaban incluso con mayor rapidez que los mismos sistemas y que los avances en los videojuegos.

Nosotros hemos tenido la oportunidad de conocer muchos sistemas profesionales, caseros, prototipos, grandes y pequeños y muy pocas veces hemos experimentado lo que "Según nosotros" es la realidad virtual. Lo mejor que hemos vivido son juegos en los que un grupo de personas son introducidas a una cabina que es movida por un complicado sistema hidráulico controlado por computadoras, mientras en una pantalla que simula ser el parabrisas de la nave se proyecta

tunidad de probar (por la módica cantidad de entre 6 y 15 dólares) unos 2 ó 3 minutos de estos sistemas que en probaditas tan pequeñas son impresionantes pero que analizados con más detalle tienen sus problemas: se supone que la Realidad Virtual



Total Recall © 1990 Tristar Pictures Inc.



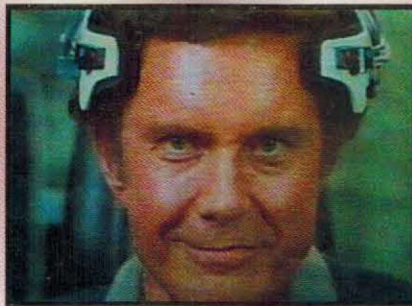
Total Recall © 1990 Tristar Pictures Inc.

En la película del *Vengador del Futuro (Total Recall)* uno puede contratar los servicios de una compañía que injerta en la memoria de sus clientes el recuerdo de unas vacaciones de lujo con el simple hecho de acostarse en esta máquina, se transmiten emociones, sensaciones, olores, sabores, texturas y todo lo que podrías normalmente encontrar en unas mercedas vacaciones por marte.



Esto genera una confusión que, en primera, no te hace sentir esa realidad y en segunda hace que tu cerebro, en sistema de autodefensa lo rechace y diga "Entonces mejor me mareo".

Algo similar sucede con los juegos en los que vuelas sobre una ciudad. Los edificios desde arriba pueden verse impresionantes y muy reales incluso puedes volar más cerca de ellos, alejarte, dar vueltas o viajar con gran rapidez porque al fin de cuentas es un ambiente virtual que puedes controlar... pero si el peso de tu cuerpo lo sienten tus piernas y no sientes el aire sobre tu cara entonces tu cerebro no lo acepta.



Brainstorm ©1983 MGM/UA Entertainment



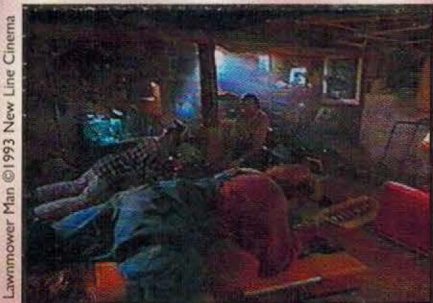
Brainstorm ©1983 MGM/UA Entertainment

En la película *Proyecto Brainstorm* (*Brainstorm*) muestran lo que para nosotros es lo más virtual posible puesto que son capaces de grabar todas las señales que recibe el cerebro haciendo una determinada actividad, en este caso manejando, y después reproducirlo en la mente de cualquier otra persona transmitiendo las emociones, sensaciones físicas (como pisar los pedales, mover el volante), emociones (el miedo, los nervios, estrés, tensión y hasta el sudar) que sintió el corredor cuando estaba compitiendo en la vida real. Lo curioso es que esta película salió en 1983, o sea antes de que siquiera saliera el Nes. Ya existía el concepto sin que por esto se llamara realidad virtual.

la realidad que otros, pero según lo que hemos visto y vivido aún

¿qué es algo virtual? ¿Virtual Fighters? ¿el chaleco que a través del sonido te hace vibrar? ¿y el nuevo sistema Virtual Boy de 3D de Nintendo? Tal vez todos tienen el derecho de usarlo -o tal vez ninguno -el caso es que, a nuestro modo de ver la tecnología desgastó el concepto de Realidad Virtual. Ahora tal vez el mayor reto que enfrente la industria del videojuego es crear palabras que definan sus conceptos con la misma velocidad que se crean esos conceptos.

¿No crees que también ya hacen falta nuevas palabras en lugar de



Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema



Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema

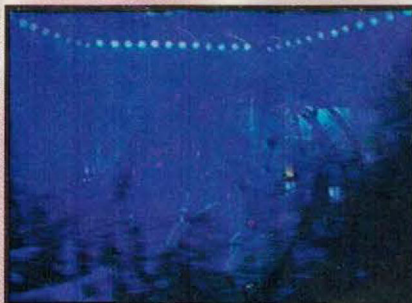
El *Jardinero Asesino Inocente* (*The Lawnmower Man*) pretende ser la primera película de Realidad Virtual. Aquí vemos un simulador en donde estás jugando videojuegos acostado boca abajo y te puedes inclinar hacia la derecha, izquierda, abajo o arriba para controlar una especie de nave con la que compites en una carrera contra otra persona. No creemos que la tecnología de los videojuegos caseros ande tan lejos de esto, sobretodo después de saber y conocer lo que son capaces de hacer los científicos hoy en día, incluyendo aquí lo que han logrado con el Virtual Boy y el N64.

2) Los goggles que utilizan actualmente estos sistemas no son en tercera dimensión, entonces la "realidad" no se logra como debe ser.

3) Estos sistemas no están, ni por precio ni por disponibilidad, al alcance de los videojugadores.

Estos "problemas" o desventajas se irán resolviendo poco a poco. Creemos que mucho se resolvería si en lugar de tratar de que el avance se haga "caminando", cuando no caminas realmente, se haga sentado en lo que sería una "nave" ya que podría sentirse algo más real y aún con mayor intensidad si la silla se moviera.

Claro que hay muchos otros tipos de juegos y hay algunos que son mucho más difíciles de asemejar a



Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema



Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema

En esta misma película (*The Lawnmower Man*) vemos el mismo concepto de sólo que ahora no estás sujeto a una base sino que puedes girar a 360° hacia cualquier dirección gracias a esta esfera, aquí no se trata de jugar si no de entrar a un mundo electrónico fantástico en el que inclusive puedes encontrarte, hablar y tocar a otra persona que esté usando el mismo sistema.

estamos lejos de la "verdadera realidad virtual". El problema que vemos es que aún no se ha visto la Realidad Virtual y el nombre ya se lo acabaron. Si ya tantas cosas se han llamado de Realidad Virtual ¿cómo se llamará la realidad virtual cuando sea lanzada? Ya sabemos la definición de diccionario

"un juego sorprendente" o "gráficas increíbles" o "sonido impresionante"?

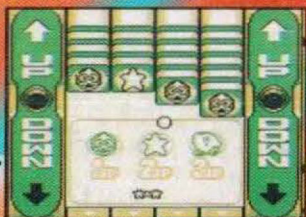
Estas palabras las hemos usado hace 50 números en la revista para describir desde juegos de NES hasta del N64... los juegos evolucionan y el lenguaje no.



Parodius 3



Kirby's Block



Toh Shi Den



Goemon 4



Dragon Ball Z Hiper Dimension



Sailor Moon Super S



Wave Race



Legend of Zelda 64



Super Mario Kart R



Creator

En el siguiente número te daremos fotos e información de nuevos títulos la mayoría exclusivos para Japón, pero a lo mejor se nos hace como con el International Super Start Soccer, ya que Konami va a lanzar nuevos juegos como Parodius 3, Goemon 4 (conocido en América como The Last Ninja). Bandai por su lado lanzará la cuarta versión de Dragon Ball Z Hyper Dimension y Sailor Moon Super S (que aparecerá la animación en México para la primera-vez del 96), ambos de peleas, de este último también prepara una versión de un juego tipo Puzzle y de Gundam también prepara una de robots lanzará 5 títulos y uno de ellos es para VB. Sobre los RPGs que abundan allá en Japón Dragon Quest VI es de los más esperados: imagínate, se preparan 3 millones de piezas; otro de los RPGs, que nos llamó la atención fue Far East of Eden ZERO, un título de Hudson que tiene la miserable cantidad de 72 Megs y eso no es lo mejor ya que incluye un reloj interno con el que crean un concepto nuevo y le dan vida propia al cartucho con un sinfín de detalles utilizando este reloj. Nintendo lanzará Kirby's Block para GB y Kirby Adventure Super the Luxe para el SNES con algunas imágenes que utilizan tecnología ACMA TAKARA ya no se les va ninguna y prepara The King of Fighters para GB (que no lo nombraron como 95 pero sí cuenta con nuevos personajes como Iori Yagami) al parecer cuenta con 15 personajes y 3 más secretos. Otro gran éxito de peleas fue Toh Shi Den del cual también preparan su versión para GB.

Para rematar te daremos varios datos interesantes que son una especie de rumores oficiales: ♦ Los juegos del NU 64 costarán casi lo mismo que los de SNES, por lo tanto piensan bajar el costo de los juegos de SNES ♦ Se está trabajando en una especie de DRIVE para lectura de discos magnéticos con un tamaño aprox. 3.5" pero con una tecnología muy superior de lo conocido hasta el momento (no es CD-ROM), como comparación será de 6 a 7 veces más rápido que el CD-ROM del Play Station o el Saturn y se conectará por la parte inferior del NU 64 pero lo mostrarán hasta el siguiente SHOSHINKAI justo con The Legend of Zelda 64 ♦ Nintendo se asoció con Net Scape Communication (que es el creador uno de los mejores paquetes para navegar en Internet), trabajan en el diseño de un alterador del software de juegos a través de Internet Para esto Nintendo planea lanzar un cartucho tipo adaptador que incorpora Internet software y modem, pero para la alteración de los juegos sólo será para el software del sistema de disco magnético ♦ Técnicamente el NU64 se podrá conectar con el Virtual Boy esto nos lo dijo Gumpei Yokoi el creador del VB y además nos dijo que ya está trabajando en el nuevo sistema ♦ No creas que ya dieron todo acerca del NU64 ya que trabajan en un SLOT-DATA en la parte superior justo al frente de donde va el cartucho pero todavía sobre ello ♦ El Killer Instinct 2 primero saldrá para arcadas (muy posiblemente ya estará en este momento en tu local de arcadas preferido) pero el cartucho del NU64 será mucho mejor con nuevos personajes y algunos saldrán para ser personajes secretos... y para los fans de B.Orchid tendrá un cuerpo realmente perfecto ♦ Time Warner Interactive lanzará un juego de 3-D protagonizado por Wayne Gretzky para el NU64 a finales del 96, este juego estará basado en un juego de arcadia que lanzarán en la primavera del 96 ♦ Por otro lado Angel estudios (miembro del Dream Team) está preparando un juego de Baseball para el NU64. Como ves siguen trabajando en este sistema que ya era grandioso.



Kirby's Adventure Super the Luxe



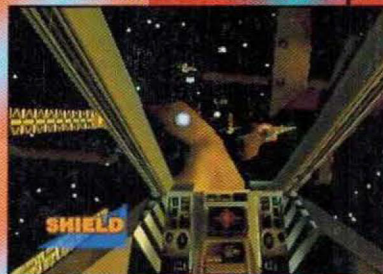
Far East of Eden ZERO



Golden Eye 007



Star Wars: Shadow of Empire



Star Fox 64



Pilot Wings 64