

C L U B

<http://scanclubnintendo.blogspot.com/>

Nintendo®

MAS TIPS DE:
YOSHI'S ISLAND
DIDDY'S KONG QUEST

MAS INFORMACION
DE LOS JUEGOS PARA
EL NINTENDO 64

CONOCE A:
COLLEGE SLAM
PARA SNES Y GB

DRAGONBALL



KILLER INSTINCT

PARA ARCADIAS

INCLUYE LA 11ª PARTE DEL COMIC
STREET FIGHTER II

Año 5 No.3
Precio \$12.00 M.N.



ESTAMOS SEGUROS QUE NUNCA HABIAS VISTO ALGO ASI:

GAMEXPRESS



GALERIAS COAPA

- Una tienda donde puedes comprar cualquier cartucho de Virtual Boy, Super Nintendo, Game Boy, etc.
- Puedes vender tus cartuchos, no importa cuál, no importa cuántos.
- Y un lugar donde puedes escoger más de 3000 títulos para rentar por día, semana o mes.
- Así de fácil... sin trucos.

GAMEXPRESS

677 0080

el control de las CELEBRIDADES

En nuestro anterior número de CN les presentamos una interesante entrevista con Shigeru Miyamoto, una de las personas más importantes dentro de Nintendo, pero este mes les traemos otra pequeña charla que tuvimos con Gumpei Yokoi, el creador del Game Boy y el Virtual Boy y a quien ya habíamos entrevistado el año pasado.

CN: Yokoi San, nos podría decir ¿Cómo ha sido recibido el Virtual Boy en el mundo?

Gumpei Yokoi: Bueno, todavía no ha penetrado como nosotros lo esperábamos pero con el desarrollo de más cartuchos vamos a llegar a nuestras metas.

CN: ¿Cómo ha visto el desarrollo de los juegos? ¿Le están sacando jugo al Virtual Boy o todavía no han sabido aprovechar las ventajas del sistema?

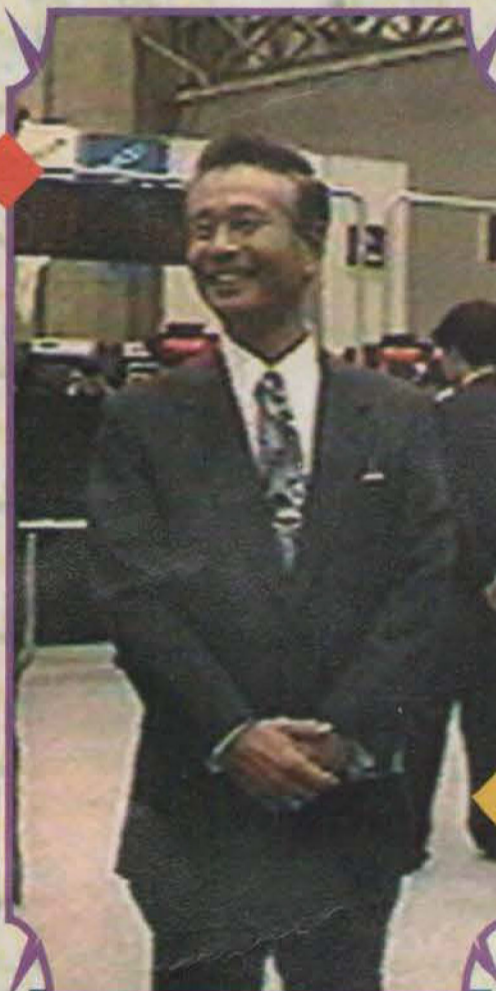
G.Y: Bueno, el concepto de 3 dimensiones es todavía muy joven, por eso cada día encontramos cosas nuevas para desarrollar nuevos títulos, es por eso que todavía no se han desarrollado aún muchos títulos para este sistema.

CN: ¿Qué nos puede decir de los sistemas de Nintendo para el 96?

G.Y: Bueno, antes del Virtual Boy yo desarrollé el Game Boy; esperemos que el Virtual Boy se convierta en un Game Boy para la gente; Y en cuanto al Nintendo 64, ésta es nuestra máquina más moderna y su futuro se avecina muy favorable por eso le tenemos más confianza.

CN: ¿Habrá algún momento en el futuro en que el Virtual Boy se conecte en el Nintendo 64 como se conectó el Super Game Boy al Super Nintendo?

G.Y: Desde el punto de vista técnico sí es posible, y también es posible que en el futuro se pueda, ya que para crear los



GUMPEI YOKOI

cartuchos del Virtual Boy se utiliza un monitor, pero sacarlo ahora sería demasiado caro, tal vez en un futuro el costo sea más accesible y entonces... quién sabe.

CN: ¿Hay algún proyecto secreto del cual nos quiera platicar?

G.Y: Todavía no te podemos decir nada pero en mente tenemos muchos proyectos, y tal vez los podamos anunciar el año próximo (refiriéndose al '96). Podrían ser desde juegos hasta máquinas nuevas.

CN: ¿Algún CD-ROM, quizás?

G.Y: Bueno, nosotros todavía no estamos de acuerdo con la tecnología del CD, porque aunque tiene muchos puntos muy favorables, como su costo por ejemplo, también tiene muchos desfavorables porque es muy lento en cargar los juegos y nosotros buscamos ante todo el factor diversión para los videojugadores y

como toma muchísimo tiempo en cargar la memoria, consideramos que corta la emoción del juego por eso aún no estamos con esta tecnología.

CN: Nos hemos quedado muy impresionados con el Nintendo 64, ¿Cuál será el futuro de los videojuegos en el mundo?

G.Y: Bueno pues de momento nos vamos a concentrar en lo que hay, es decir en el Nintendo 64, en el SNES que utilizan la televisión y el Virtual Boy y también estamos pensando en otras máquinas de entretenimiento. Los videojugadores tendrán mucho entretenimiento. Eso es seguro

CN: Arigato Gozaymas.



Este es de pelea tipo Street Fighter, como te podrás dar cuenta en las fotos las chicas dominan la pantalla. Tal vez no hayas escuchado hablar de Sailor Moon pero próximamente aparecerá en televisión y entonces seguro comenzará a interesarte (y no faltará quien ande por ahí diciendo "Por el poder de la luna..."), para empezar te contaremos un poco la historia.

El personaje principal es Sailor Moon y cuatro niñas que son sus compañeras de escuela, las cuales gracias a la tecnología se pueden transformar de simples estudiantes a poderosas chicas que combaten el mal, por lo mismo ellas llevan una doble vida. Recibieron su poder de un misterioso guardián felino.

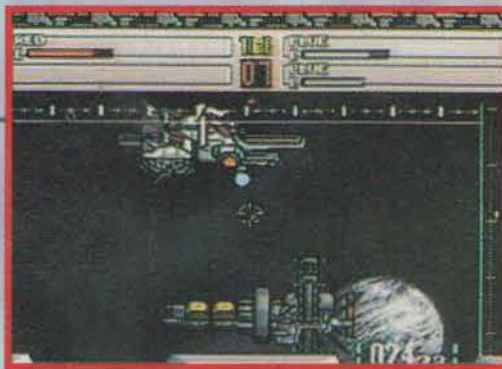
Regresando a lo que es el juego, cuenta con una gran variedad de poderes, ataques y gráficos, gracias a los 24 Megs de memoria que tiene. Su salida está programada para este mes de Febrero.



SD GUNDAM

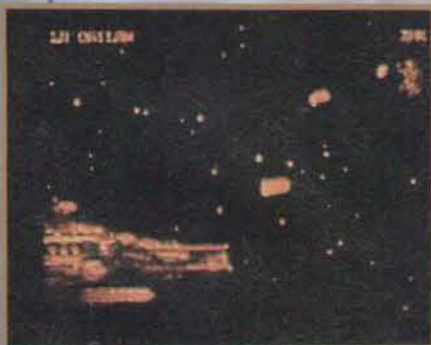
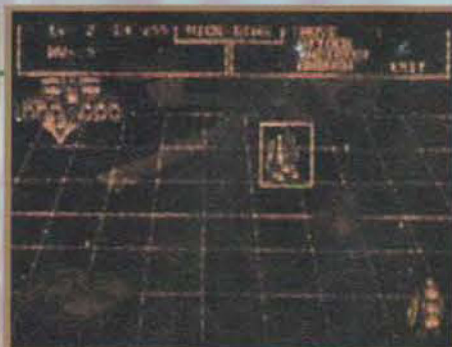


Bandai presentó varios juegos basados en la serie Gundam, uno de ellos es llamado SD GUNDAM GNEXT un juego de simulación y acción en batallas espaciales, tiene la opción para jugar hasta 4 jugadores simultáneos con ayuda del Multitap, cuenta con 12 Megs de memoria además de 256KSRAM, también

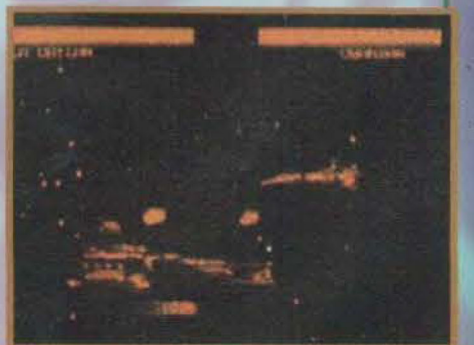


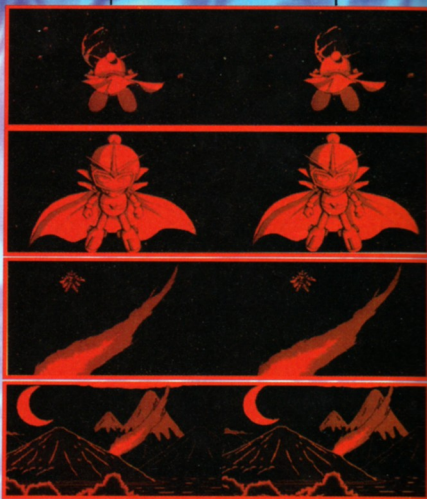
cuenta con el chip SAI. Este juego estará disponible para el BSX que es un aparato que se adapta al Super Famicom y así puedan transmitir el juego vía satélite.

SD GUNDAM DIMENSION WAR



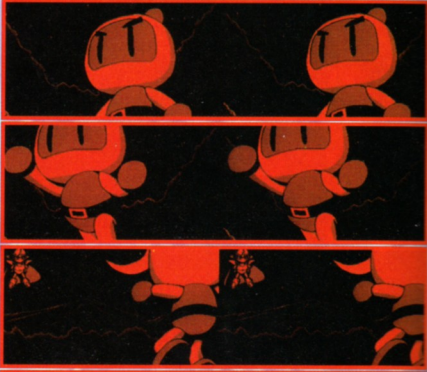
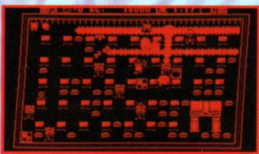
Otro título basado en la serie de Gundam es este juego llamado SD GUNDAM DIMENSION WAR que es para el Virtual Boy, es un juego tipo simulación en batallas espaciales, pero utilizando las ventajas del sistema Virtual Boy para dar excelentes gráficas de tercera dimensión, el juego cuenta con 8 Megs de memoria y 64KRAM.





Otro título que presentó Hudson fue **VIRTUAL BOMBER MAN**, donde el juego se desarrolla en escenas con personajes de 3/4, lo que

vimos se parecía a la versión de Super Bomberman 3 para SNES, pero obviamente trataron de aprovechar las cualidades del Virtual Boy, recuerden que es tan solo un prototipo incompleto, las gráficas son muy buenas



sobre todo en los display, donde algunas imágenes parecen rendereadas.



Las fotos de la orilla derecha son estereogramas con las fotos de la presentación del juego de Virtual Bomberman. Si tú nunca has visto un estereograma te recomendamos ver la revista a 50 cm. más o menos para que sea más fácil (ya que tengas práctica te puedes acercar un poco más), el área donde estás tiene que estar muy bien iluminada, evita ver los estereogramas por periodos prolongados.