

Nintendo®



CONOCE A:
KIRBY'S DREAMLAND 2
ARDY LIGHTFOOT
TURBO TOONS
THE BRAINIES
JUSTICE LEAGUE
SWAT KATZ

REPORTE COMPLETISIMO
DEL E3 CON LO MAS
SOBRESALIENTE PARA
TU SNES COMO:
DONKEY KONG COUNTRY 2
EARTH WORM JIM 2
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT III
DRACULA X

VIRTUAL BOY

INCLUYE LA 3ª PARTE
DEL COMIC DE

STREET FIGHTER II

ARCADIAS:
STREET FIGHTER ZERO
NIGHTWARRIORS

D.F. AÑO 4 No. 7
PRECIO N\$12.00 M.N.



0 10722 85658 8

SUMARIO



CLUB NINTENDO

Año IV No. 7 Julio 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.	EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL Teruhide Kikuchi	PRESIDENTE Gustavo González Lewis
DIRECTORA DE ADMINISTRACION Lourdes Hernández	VICEPRESIDENTE EJECUTIVO Javier Toussaint
DIRECCION EDITORIAL Gustavo Rodríguez José Sierra	DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD Miguel Ruiz Galindo
PRODUCCION Network Publicidad DISEÑO: Francisco Cuevas ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia INVESTIGACION: Adrián Carbajal Jesús Medina / Peke Vázquez / Victor Arjona "Fartman" AGENTES SECRETOS: AXV / SPOT	COORDINADORES DE VENTAS Rocio Campo, María Elena Domínguez, Javier Sánchez Mújica Tel. 723-35-00 GERENTES Leticia Mendoza Diana Aldaz Mayté Flores

(C) COPYRIGHT 1995 CLUB NINTENDO Año 4 # 7. Revista mensual, Julio 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. 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. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.

Expediente 1/432'92/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX. Editor responsable: Sergio Larios Velasco. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Vendedores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

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

CLUB NINTENDO. Prohibida 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
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

(c) 1995 Nintendo of America Inc.

Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

DR. MARIO	3
REPORTE DEL E3	6
INFORMACION DETALLADA DEL VIRTUAL BOY Y ADEMAS KILLER INSTINCT, DONKEY KONG COUNTRY 2, MORTAL KOMBAT III, DRACULA X, EARTH WORM JIM 2, PARA SNES; Y PARA EL GAME BOY: KILLER INSTINCT, STREET FIGHTER II, EARTH WORM JIM, WORLD HEROES II JET Y UNA SERIE DE TITULOS CLASICOS MAS.	
LOS RETOS DE MARIO	24
GAME VISTAZO A: KIRBY'S DREAMLAND 2	25
FINALES: MORTAL KOMBAT II	28
INFORMACION SUPERNESESARIA: ARDY LIGHTFOOT	32
JUDGE DREDD	56
TURBO TOONS	69
THE BRAINIES	70
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	72
SWAT CATZ	76
ARCADIAS: STREET FIGHTER ZERO	44
NIGHTWARRIORS	60
PASSWORDS: CASTLEVANIA IV	48
SUPER BOMBERMAN	50
EXTRA	52
S.O.S.	58
ULTRA 64	64
LOS GRANDES DE NINTENDO	66
LOS RECORDS	68
RESET	80
COMIC STREET FIGHTER II	81

E3



ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO

Si todavía hubiera alguien que pensara que la industria de los videojuegos es algo inútil y sin importancia una visita al centro de



exposiciones de Los Angeles los días 11, 12 y 13 seguramente lo hubieran hecho cambiar de opinión. El E3 viene a sustituir lo que sería el CES de verano donde se ven todos los productos que estarán disponibles para el segundo semestre del 95.

Hay muchas cosas de las que te tienes que enterar, así que dejémosnos de rodeos y vayamos directo al grano: los juegos y los nuevos sistemas de Nintendo. Empezaremos como cada reporte con esta compañía. El NU64 era el sistema esperado por todos, pero desafortunadamente se retrasó su salida, si quieres saber de esto y más te sugerimos que le eches un ojo al reporte especial del NU64 que viene más adelante en esta revista.



VIRTUAL BOY

El Virtual Boy también sufrió un ligero retraso; su salida, será para el día 14 de Agosto de 1995 con un precio aproximado en Estados Unidos de 179.95 dólares, lo que significa que costará 20 dólares menos de lo esperado y con sólo un mes de atraso.

En realidad fuera de esta noticia no se hicieron grandes anuncios para este sistema; en sí muchos de los juegos que presentó Nintendo ya habíamos hablado como Telero Boxer (Box con Robots), Galactic Pinball (diferentes mesas de pinball, excelente 3D) y Red Alarm (un título muy parecido a Star Fox también con excelente 3D); Inclusive un dato curioso es que aún no se sabía cual era el título que se iba a incluir en el Virtual Boy pero iba a quedar entre uno de los 3 anteriores.



Bueno, pero afortunadamente estos no serán los únicos títulos con los que contará el Virtual Boy a su salida, también se anunciaron otros títulos de Nintendo que son: Mario Clash (Una nueva versión 3D del original Mario Bros. donde tendrás que librar las cañerías de pestes como Koopas, Spinys o Goombas), Mario's Dream Tennis (otro muy buen título de 3D donde



podrás controlar a Mario, Yoshi o Donkey Kong Jr. quienes se mueven libremente al jugar tennis) y por último Wario Cruise (similar a Wario Land pero con muchos efectos en 3D).

Por parte de los licenciatarios también hay bastantes proyectos, por ejemplo: Hudson prepara dos títulos: uno es Panic Bomber que realmente no le saca mucha ventaja a las capacidades del VB aunque nadie le puede quitar lo divertido y el alto grado de



Estudiantes de la escuela Orville Wright de Los Angeles probaron el Virtual Boy e hicieron preguntas a su creador Gunpei Yokoi.



adicción; el otro es un shooter llamado Vertical Force, este es un juego de naves que maneja varios planos de acción.

Atlus trabaja en un título que lleva como nombre provisional "Monster Busters"; este es otro título que solo maneja las capacidades del Virtual Boy como adorno. T&E Soft (los desarrolladores de Red Alarm) preparan un



Aquí tenemos a William Shatner quién era el Capitán Kirk de Star Trek probando el Virtual Boy

título de Golf -cosa para la que se pintan solos-

Y Ocean desarrolla un juego (basado en película, claro está) llamado Waterworld. Otros licenciarios que han anunciado que producirán títulos para el Virtual Boy son Acclaim, Bullet-Proff y Software Creations además también de Rare.

Ahora sí, pasemos a los juegos, primero los de SNES y luego Game Boy, pero como es usual empezaremos con Nintendo.

Nintendo®

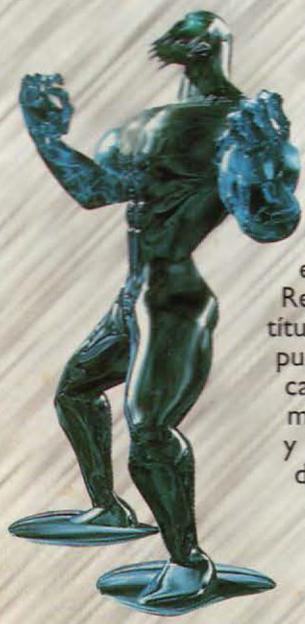
Nintendo®

Nintendo®

KILLER INSTINCT



¡Sin piedad!, este título tiene todos los movimientos para terminar a tu enemigo... o humillarlo.



¡Y lo volvieron a hacer!, a la gente de Nintendo y Rare no les bastó el habernos sorprendido con un gran título el año pasado como fué Donkey Kong Country; ahora nos demuestran que el SNES es un equipo que todavía da más de lo que muchos creen. Una increíble conversión del original de Arcadia, con los mismos gráficos, misma acción, mismos combos y hasta los breakers. La movilidad es exactamente la misma de la Arcadia y la música es algo nunca antes escuchado en tu SNES. Bueno quizá sea mucho más rápido y fácil mencionar lo que le falta que lo que tiene, y en realidad son cuestiones meramente "superficiales" y estéticas que no tienen que ver con la esencia del juego como los cinemas displays en movimiento para presentar el personaje, antes o después de cada pelea o las escenas con rotación o escala, si ¡sólo eso!

Realmente es bastante sorprendente ver como un título que en las Arcadias tiene más de 300 megas pueda caber en un cartucho de 32 megas de memoria y siga siendo igual de bueno; según nos contaron no son 32 megas de memoria: son más de 32 megas de

