

C ♦ L ♦ U ♦ B

ISSN 0188-7610

# Nintendo®

CONOCE A:  
**POWER-RANGERS**



**FIGHTING EDITION**

**DOOM**

**DRACULA X**

**NOSFERATU**

**DRAGON**

**TOM VS JERRY**

**ENTREVISTA CON PETER MAIN**

**VIRTUAL BOY**

**MARIO CLASH**

**RED ALARM**

**MARIO'S TENNIS**

**GALACTIC PINBALL**

**WARIO'S CRUISE**

**TEDERO BOXER**

**JUEGA CON LOS JEFES EN  
STREET FIGHTER ZERO**

AÑO 4 No. 9  
PRECIO \$12.00 M.N.



**INCLUYE LA 5ª PARTE  
DEL COMIC  
STREET FIGHTER II**

**KILLER INSTINCT**

# SUMARIO



ISSN 0188-7610

## CLUB NINTENDO

Año IV No. 9 Septiembre 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 ADMINISTRACION**  
Loured Hernández

**DIRECCION EDITORIAL**  
Gustavo Rodriguez  
José Sierra

**PRODUCCION**  
Network Publicidad  
**DISEÑO:** Francisco Cuevas

**ASISTENTE DE ARTE** Ernesto Escobar  
**INVESTIGACION:**  
Adrián Carbajal / Jesús Medina  
Victor Arjona "Fartman"  
**AGENTES SECRETOS:** AXI / SPOT

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

**PRESIDENTE**  
Laura D. B. de Laviada

**DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD**  
Miguel Ruiz Galindo

**COORDINADORES DE VENTAS**  
Rocio Campo,  
María Elena Domínguez,  
Javier Sánchez Mujica  
Tel. 723-35-00

**GERENTES**  
Leticia Mendoza  
Diana Aldaz  
Mayra Flores

(C) COPYRIGHT 1995 CLUB NINTENDO Año 4 # 9. Revista mensual. Septiembre 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. 6400. 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 Larín Welasco  
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermax, 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: Procealsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Itzapalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

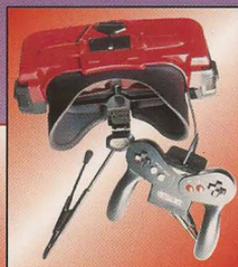
CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

**SUSCRIPCIONES EN MEXICO**  
Responsable: Victor M. Saldívar  
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

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

PRINTED IN MEXICO

<b>DR. MARIO</b>	3
<b>INFORMACION SUPERNESARIA:</b>	
<b>DOOM</b>	6
<b>MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS FIGHTING EDITION</b>	14
<b>NOSFERATU</b>	32
<b>TOM VS. JERRY</b>	53
<b>DRACULA X</b>	54
<b>DRAGON</b>	66
<b>POPOITTO</b>	70
<b>NO</b>	16
<b>SI</b>	17
<b>ESPECIAL VIRTUAL BOY</b>	18
<b>MARIO CLASH, GALACTIC PINBALL, VERTICAL FORCE, PANIC BOMBER, MARIO'S TENNIS, RED ALARM, TELERO BOXER, WARIO'S CRUISE, WATER WORLD GAME VISTAZO A:</b>	
<b>FOREMAN FOR REAL</b>	31
<b>PASSWORDS:</b>	38
<b>NIGEL MANSELL'S, SUPER GOAL 2, SUPER COPA, SUPER SOCCER, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, SUZUKA 8 HOURS, ROCKN' ROLL RACING, BLACK THORNE, MEGA MAN VI, BUBBLE BOBBLE EXTRA</b>	52
<b>MARIADOS:</b>	
<b>UNIRACERS</b>	56
<b>NUESTRA PORTADA:</b>	
<b>KILLER INSTINCT</b>	60
<b>EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES</b>	64
<b>S.O.S.:</b>	73
<b>LOS RECORDS</b>	76
<b>LOS RETOS</b>	77
<b>LOS GRANDES DE NINTENDO</b>	78
<b>RESET</b>	80
<b>COMIC STREET FIGHTER II</b>	81



# VIRTUAL BOY™

Por si estás medio desinformado en cuanto a lo del Virtual Boy te damos un pequeño resumen del lo que es este fabuloso aparato, donde ves imágenes de tercera dimensión.

El sistema se divide en dos partes, una es el control, que es algo especial cuenta con doble agarradera al igual que un pad de cada lado, 4 botones en la parte de arriba (**Select, Start, B, A**) y dos en la parte inferior (**L** y **R**). Aquí mismo van las baterías (seis AA, pero también puede funcionar con un eliminador especial). La otra parte del Virtual Boy es el visor (pesa 760 gramos) donde están las dos pantallas de LEDs (las

imágenes son de alta resolución y en varios tonos de rojo) que por medio de espejos oscilantes puedes verlas, claro que esto tú no lo notas ya que esto es lo que da la tercera dimensión a las imágenes. Aquí mismo en el visor se introduce el cartucho que es similar a los del G.B. El sonido que produce el Virtual Boy es estéreo y cuenta con una bocina de cada lado, por lo tanto cuando te pegas al visor un protector no deja entrar la luz exterior y con el audio estéreo te sumerges en un mundo de tercera dimensión totalmente nuevo que es más fácil que tú lo experimentes a que podamos explicártelo.

El CPU del Virtual Boy es de 32 bit RISC y corre a una velocidad de 20 Mhz. Y si tú utilizas lentes no te preocupes ya que el Virtual Boy cuenta con un control para ajustar el enfoque. Es más en cualquier juego puedes poner pausa y ajustar el enfoque para cualquier persona y en cualquier momento. Y si piensas que el sistema es demasiado personal te diremos que hay juegos con la opción de conectarte a otro Virtual Boy por medio de un cable (similar al Videolink de G.B.) para interactuar con un compañero.



## IMPORTANTE

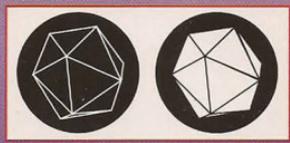
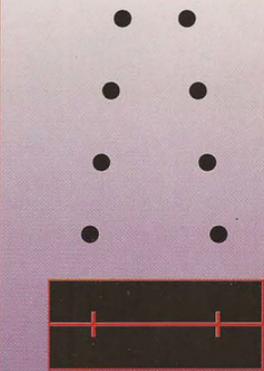
En este artículo en especial y por cuestión de que andamos en la onda 3D, te incluimos estereogramas con las fotos del Virtual Boy. Si tú nunca has visto un estereograma tienes que pasar la prueba de puntitos, o sea que te vamos a entrenar un poco para que puedas ver los estereogramas, pero ya en serio respeta los siguientes consejos:

- ✓ Para comenzar tienes que ver la revista a 50 cm. más o menos para que se te haga más fácil (ya que tengas práctica puedes acercarte un poco más).
- ✓ El área donde estás tiene que estar muy bien iluminada.
- ✓ Evita ver por periodos prolongados los estereogramas
- ✓ En caso de que te cueste mucho trabajo, quítate de problemas y ve con un distribuidor autorizado a conocer en carne propia la sensación de la verdadera tercera dimensión. No fuerces tu vista tratando de verlos.

## EJEMPLOS

Comienza por ver estos dos puntos y comienza a cambiar tu mirada como si quisieras ver un objeto que está un poco más lejos con esto lograrás ver 4 puntos. Ahora necesitas ajustar tu vista de tal forma que los dos puntos del centro se hagan uno mismo, cuando lo logras, practícalo hasta que lo hagas con facilidad, hasta entonces pasa al siguiente ejemplo y repite lo mismo así hasta que lleges a las figuras geométricas que ya son un estereograma.

Por último practica lo que has aprendido pero con las líneas que están arriba o abajo de las fotos (con las que mejor te acomodes), si lo logras podrás ver tres fotos en lugar de dos, concéntrate en la del centro y no te distraigas con las de la orilla y podrás ver la foto del centro en 3D (recuerda que las líneas son una especie de guía para facilitarte el entrar al estereograma y no se te olvide la distancia, iluminación y no forzar la vista.





# MARIO CLASH™

# VIRTUAL BOY

**MARIO CLASH** es la conversión del clásico juego de Mario Bros. (no Super Mario Bros.) o sea el juego donde salían enemigos de las tuberías. Pero ahora el concepto ha cambiado a un verdadero 3D involucrando el juego con todos los elementos elevando la diversión.



Al parecer un gran número de los juegos que se lancen para el Virtual Boy tienen el control de brillo en la pantalla por medio de menú.

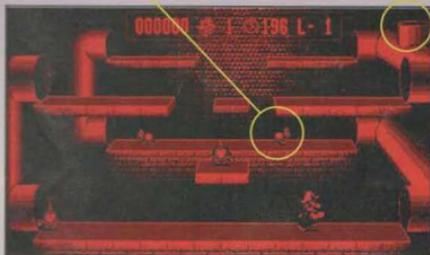
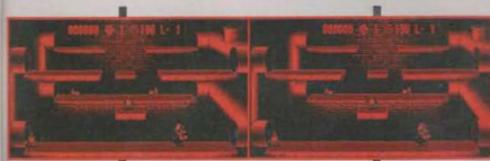
Bueno retomando el tema de MARIO CLASH te diremos que el objetivo del juego es tirar al vacío a los enemigos sin tomar en cuenta a los Koopas normales, ya que estos los utilizas para tirar a los demás enemigos.

Claro que tienes un tiempo límite para lograrlo.

Esta es el primer nivel y tan solo salen los Koopas normales y otros con un pico sobre el caparazón.

A estos Koopas los puedes caer para después tomarlos al estilo de Super Mario Bros. 3 y lanzarlos contra los demás enemigos, pero si te tardas mucho pueden despertar y eliminarte de una mordida.

Ya que estamos poniendo indicaciones en esta foto, por aquí van apareciendo los enemigos para después salir por cualquiera de los dos planos.



Los Koopas los puedes lanzar hacia la izquierda, derecha, al frente o hacia ti, según los enemigos que quieras atacar. Hay dos maneras de mover el control para lanzarlos, moviendo el pad de la izquierda más un botón o mejor para jugar en onda 3D simplemente presiona el pad de la derecha hacia donde quieres lanzar el Koopa.

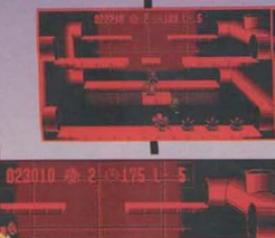
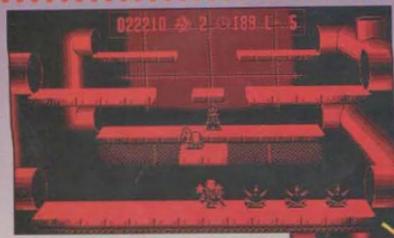
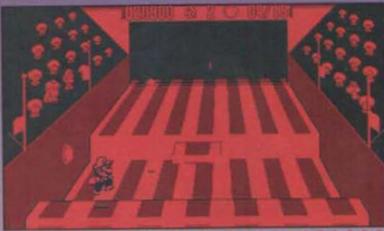
Entre más enemigos elimines en una sola jugada se multiplican tus puntos al terminar el nivel y si te estás preguntando cuántos niveles tiene este juego pues la entretenida cantidad de 99, o sea que tienes Mario para rato.

Para resetear el Virtual Boy presiona todos los botones a la vez, o sea Select, Start, A, B, L y R.



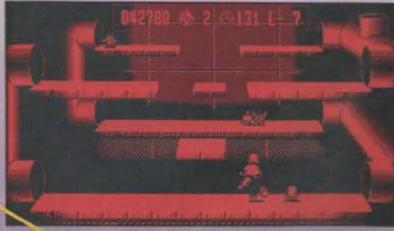


Y las escenas de bonus no podían faltar donde las monedas salen del fondo y se mueven hacia ti entonces tienes que mover a Mario para que las tome antes de que se pasen de largo.



A partir del segundo nivel ya salen Spynys. Ya que le estás entendiendo cómo se juega checa esta jugada donde Mario tiene que lanzarle el caparazón a los Spiny...

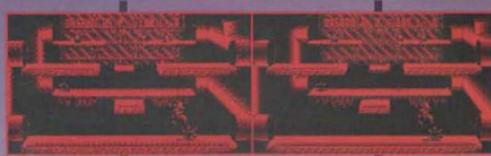
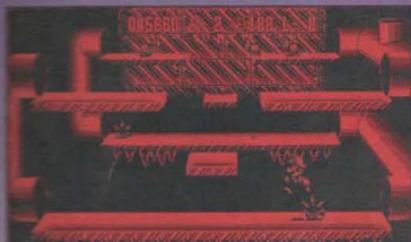
...Mario debe lanzar un caparazón desde el fondo hacia los Spynys del frente para aturdirlos. Ya que aturdes a todos te metes al tubo para salir en el mismo plano que los Spynys, lanzarles el caparazón y eliminar a los cuatro en una jugada así tus puntos se multiplican por cuatro.



Para eliminar a los enemigos también puedes lanzarle el caparazón hacia el plano que se ve al fondo para aturdirlos y nuevamente lanzárselos para eliminarlos, y si ya tienes práctica puedes hacer una jugada muy lucida donde lanzas un caparazón de un plano a otro de tal forma que golpee a un enemigo y cuando rebote le dé a otro enemigo que te venga siguiendo, así eliminas a dos enemigos en ambos planos en una sola jugada.

Este enemigo es un Goomba con alas y se mueve saltando y sólo cuando está cerca del suelo le puedes dar con un caparazón.

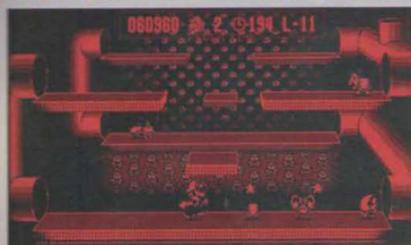




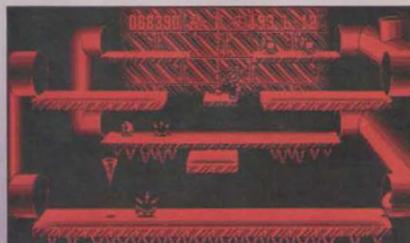
También hay niveles de hielo donde te patinas al querer cambiar de dirección lo que dificulta el esquivar a los enemigos. Conforme vas avanzando nuevos enemigos aparecen y luego se van combinando con los que ya habían aparecido.



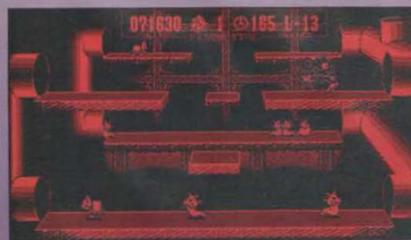
A partir del nivel cuatro salen unos enemigos que son carros que te disparan en cuanto te colocas en su mismo plano. Los fondos van cambiando conforme vas avanzando.



Los cangrejos son enemigos que tienes que estar en su mismo plano para lanzarle un caparazón y así comienzan a moverse más rápido y sólo entonces puedes lanzarle un caparazón de un plano a otro para aturdirlo y después otro para eliminarlo.



Al perder una vida comienzas al centro de la escena y puedes saltar a cualquiera de los dos planos. En los niveles de hielo hay unas estalactitas que se van formando poco a poco y caen para eliminarte si te tocan.



Como te estás dando cuenta Mario Clash es un juego que rescata el concepto del clásico Mario Bros, inyectándole nueva vida pero en una forma única: verdadera tercera dimensión con los clásicos enemigos como cangrejos y Koopas junto con los nuevos como las orugas con picos, cactus, fantasmas, claro, todo esto sin faltar la típica bola de fuego que te carboniza.

# VIRTUAL BOY

Uno de los juegos de Virtual Boy que mejores gráficas tiene es Galactic Pinball, el concepto es sencillo pero no por eso es fácil dominarlo en su totalidad, es divertido y con la inmersión en 3D del sistema se logra algo muy especial que ni en las arcadas se ha logrado.

# GALACTIC PINBALL™

© 1995 Nintendo



Esto no es un truco de level select, lo que pasa es que puedes seleccionar en cuál de los cinco tableros quieres comenzar a jugar, además en cada tablero puedes ejecutar cierta jugada para cambiar a otro.



Seguramente alguna vez has visto una de las máquinas de pinball (Si, esas donde el objetivo es no dejar ir el balín) sólo que aquí en lugar de balín juegas con una especie de disco que golpeas con los **flippers** y si el disco se va por cualquiera de las orillas o por el centro pierdes.



Y como en cualquier juego de pinball, el azar juega un papel importante, ya que por muy hábil que andes un día necesitarás un poco de suerte para lograr los más altos puntajes, pero también pasa lo contrario, que puedes jugar muy mal pero te saldrán los mejores bonus.

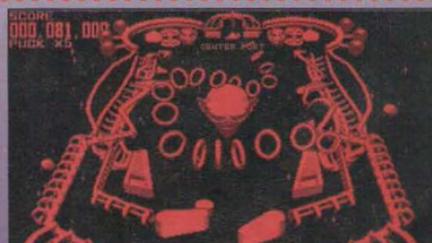


Los tableros cuentan con subniveles, o sea que se van transformando si logras alguna jugada especial agregando mayor reto, por ejemplo, en la primera foto hay que meter el disco en los huecos pero después cuando aparece el platillo al centro se complica la cosa ya que los rebotes te pueden sorprender y el cráneo de la tercera foto te lo dejamos a tu imaginación.



Hay tableros que tienen más de dos flippers, con lo que logras tiros más potentes en la parte superior del tablero o jugadas especiales, claro que tienes que estar muy atento al ejecutar un tiro desde abajo para que tú mismo no te estorbes con el flipper de arriba.

Uno de los detalles más espectaculares es ver como el disco viaja en el tablero por rutas establecidas o puede saltar hacia ti como si fuera a estrellarse con tu cara.



Los elementos en las escenas tienen una profundidad muy buena, además los tableros no están hechos de varios planos sino que es uno solo que se ve hacia el fondo dando un excelente efecto.



SCORE  
000,000  
MULTIPLY X5

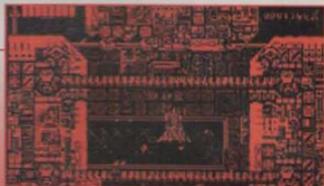


Galactic Pinball es una muy buena opción para cualquier tipo de jugador por lo sencillo que es jugarlo, pero conforme vas adquiriendo experiencia el juego no te aburrirá ya que hay bastantes cosas que son un reto para cualquiera, en especial para los pinball-adictos.



## VERTICAL FORCE

Vertical Force es un juego de Hudson Soft para los seguidores de los juegos de acción, aquí controlas una nave que viaja por escenas tridimensionales pero el juego lo ves desde una perspectiva de arriba. El scroll del juego es vertical y la nave puede cambiar de plano dependiendo de si se quiere seguir a un jefe o esquivar algún objeto, la cuestión es que ambos planos interactúan para incrementar la acción, todo esto utilizando las ventajas del Virtual Boy para dar una muy buena profundidad a los gráficos.



## PANIC BOMBER

Este no es un juego muy apropiado para el Virtual Boy, pero no por eso deja de ser bueno para los seguidores del estilo puzzle. La idea del juego es la misma que en el SNES donde hay que juntar 3 figuras que tengan la misma forma para que desaparezcan. La profundidad de los fondos en movimiento se aprecia muy bien.



# MARIO'S TENNIS

MODE **DOUBLES**

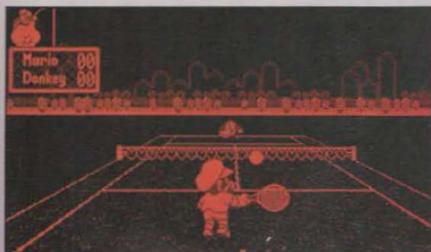
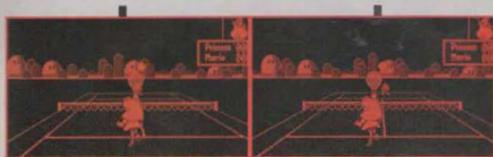
1P.COM 2P.COM FOURPLAY

LEVEL  
**EASY NORMAL HARD**

**1 SET 3 SET**



Los remates usando la raqueta por arriba de la cabeza son útiles para sorprender al oponente, pero hay que ejecutarlos con cuidado o te puede fallar la jugada.

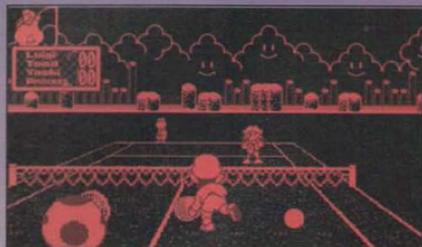


Puedes ejecutar toques de pelota o los típicos "globitos" para darte tiempo de colocarte estratégicamente en campo, sin faltar los potentes tiros de revés.



Para ejecutar tus saques puedes acomodarte en el lugar que quieras y darle un poco de efecto a la bola, para que con suerte logres un saque AS.

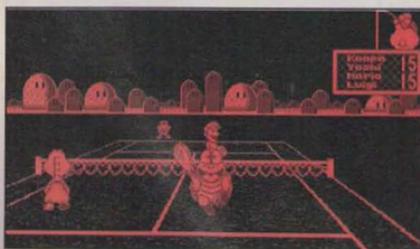
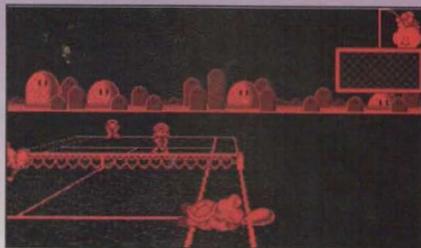




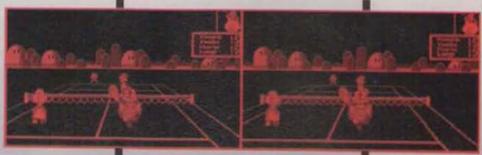
La perspectiva del juego es detrás de tu jugador, con lo cual tienes dominio de casi todo lo que pasa en la cancha.



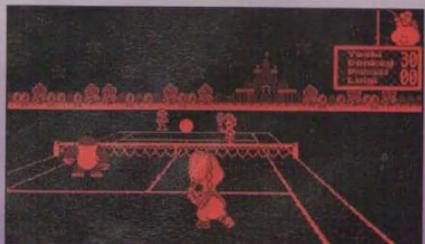
También hay barridas para salvarte de los tiros difíciles del oponente, sobre todo cuando juegas en Doubles y la cancha es más grande.



Los personajes no ocultan su estado de ánimo ya que al ganar muestran su felicidad, pero si pierdes hasta quieren llorar.



El colado de Lakitu sostiene el marcador con su clásica caña de pescar. Además hay varios fondos con detalles de los juegos de Mario. Como puedes ver Mario's Tennis es una buena opción sobre todo si te gustan los juegos para competir con otro amigo; además el CPU cuenta con un buen nivel de juego por si quieres jugar solo y el ambiente en 3D le da ese toque que sólo en el Virtual Boy puedes experimentar.



VIRTUAL BOY

# RED ALARM™

← REDALARM →

# VIRTUAL BOY

Sin duda Red Alarm es uno de los juegos que explota mejor las ventajas del Virtual Boy y es que la compañía T&E Soft al parecer intenta ser líder en la programación de juegos para el Virtual Boy. Un ejemplo de esto es que usa un pad para moverte con los movimientos básicos como arriba, abajo, izquierda, derecha y con el otro pad te mueves al frente y atrás.

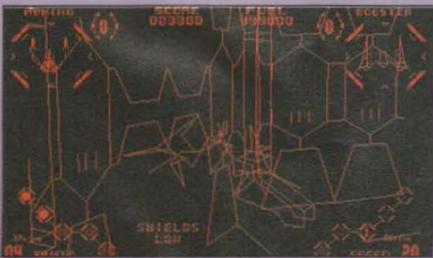


El juego es similar a Star Fox, pero con la tercera dimensión del Virtual Boy se logra un ambiente muy especial, es más, al comenzar el juego puedes seleccionar entre varios tipos de profundidades (pero recuerda que el Virtual boy no te fuerza la vista). Y ya que estamos mencionando la profundidad, te diré que al aparecer enemigos al fondo, aparece también una línea con la frase "Lock On" para indicarte su ubicación. Además como en Star Fox cuentas con 4 perspectivas, una es desde dentro de la nave, otra justo detrás de la nave, una más similar a la anterior pero la nave está un poco adelante y la última muy lucida donde ves la nave en diagonal (algo parecido a la perspectiva especial de Stunt Race FX).

Y siguiendo con lo de los ambientes, como puedes observar en la foto, la primer escena es tipo Alta Tecnología, con naves y hasta personas tipo "chavito" moviéndose por ahí, pero hay otra escena que es de tipo rocoso, con textura irregular. Además una escena con agua donde puedes entrar y salir, un detalle padrísimo es que unas cascadas ocultan a los enemigos y el camino que hay que seguir.



Al final de cada escena entras a una sección cerrada donde te enfrentas al Jefe o Jefes, por lo que tienes que maniobrar tu nave para eliminarlo y no estrellarte con las orillas. Y para que analices tus movimientos tienes la fabulosa opción de replay donde ves cómo jugaste todo el nivel y lo puedes ver desde distintas perspectivas.



En la esquina superior izquierda visualizas el tipo de Missile que tienes.



Arriba a la derecha visualizas tu Booster que es como un láser más potente.

Abajo a la izquierda puedes ver tu Shield (que es algo parecido a tu energía).



En la esquina inferior derecha está tu velocidad, que por cierto tiene reversa.



Si no eres muy bueno para los juegos de naves (porque son muy rápidos) no te preocupes, ya que puedes pilotear la nave a velocidad alta o baja. Además tiene otro detalle muy bueno: cuando vas de cabeza, tu nave se va nivelando poco a poco hasta colocarte horizontalmente mientras tú no muevas el control. También hay detalles ocultos a lo largo de las escenas y para sacarlos hay que dispararle a los muros.

Por cuestión de espacio damos pequeños comentarios de otros juegos que próximamente estarán disponibles para el Virtual Boy.

# TELEBOXER

Teleboxer es el nuevo y excitante deporte que combina la alta tecnología con robots boxeadores en una perspectiva de primera persona. Cada golpe que le conectas al oponente hará que reaccione todo su cuerpo.



Cuando te noqueen parecerá que las pantallas de tu Virtual Boy se rompen. Seguramente tendrás que experimentar esto con cada uno de los nueve oponentes los cuales cuentan con diferentes habilidades conforme vayas avanzando en el juego.



# VIRTUAL BOY

# WARIO CRUISE

Ahora Wario avanza por mundos tridimensionales donde tiene que cambiar de planos para poder continuar.



El ataque que golpea con el hombro aún lo tiene, pero ahora todo lo ves más grande que como estabas acostumbrado en Wario Land de Game Boy.



Nuevos enemigos son integrados en este nuevo juego, pero mantiene el estilo del primer juego de Wario.



Los jefes hacen uso de la 3D para atacar a Wario, pero él también tiene algunos recursos para vencerlos.



Por cierto te diré que ya están trabajando en un nuevo título de Mario para el Virtual Boy pero lo poco que se mostró eran escenas similares a Wario Cruise combinadas con otras que más bien se parecen a Zelda, pero sin duda aún falta mucho para que esté terminado.

Al parecer Wario no se quiso quedar atrás y aprendió a nadar para sumergirse en la tercera dimensión del Virtual Boy (que publicitario se escuchó eso). Ahora que veo esos rayos de luz que entran al agua, recuerdo que en las primeras presentaciones del Virtual Boy mostraron una especie de demo con unas gráficas sorprendentes donde se veía la superficie del mar y al fondo una isla, después te sumergías y aparecían unos delfines, pero todo esto con gráficas tipo render.

Checa las gráficas, como ves, son bastante buenas, que combinado con los detalles que se logran con la tercera dimensión y el sonido estéreo en el Virtual Boy, capturan tu atención al 100%.



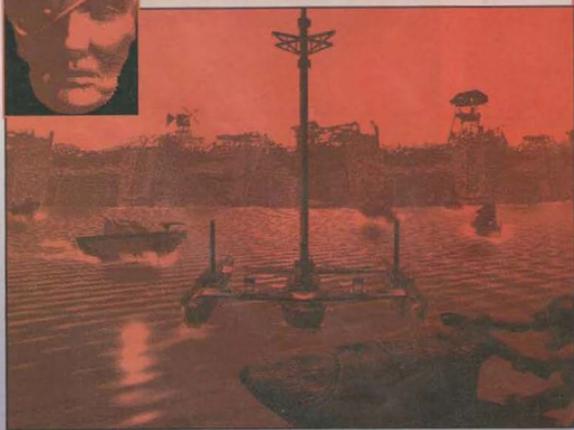
Los elementos en la pantalla hacen gala de la capacidad del sistema, por lo tanto, si eres fanático de los juegos tipo Super Mario Bros. éste es el juego ideal para calentear motores en lo que sacan la versión de Mario.

## WATER WORLD



Club Nintendo discutimos la posibilidad de que o utilizaron render o es una digitalización, tú qué opinas?

Ocean trabaja en Water World para el Virtual Boy y han avanzado mucho, por lo menos obtuvimos una foto que se ve bastante bien, en



Por otro lado Kemko anunció **Virtual League Baseball**, que tiene la opción de 2 jugadores y no se les olvide que Nintendo va a sacar **VR Golf** que programado por T&E Soft (los mismos de Red Alarm).



**Devil Busters** (el nombre no es definitivo). Cuenta con 3 personajes a seleccionar, el juego se aprecia desde una perspectiva de arriba, el personaje tiene



que tomar varios objetos del laberinto para salir y caer en el siguiente nivel. También cuenta con jefes.

Bullet Proof Software está trabajando en una versión de **Face Ball** que será de 2 jugadores para el Virtual Boy, además lanzará **V1 Tetris**.



Ahora te recomiendo que si no conoces el Virtual Boy, ya te estás tardando, ve con alguno de los principales distribuidores de Itochu.