

C L U B

Nintendo®

ISSN 0188-7610

CONOCE A:
THE SHADOW
ANIMANIACS
INDIANA JONES
SUPER RETURN OF THE JEDI
DEMON'S CREST
JURASSIC PARK II
BATMAN & ROBIN
RISE OF THE ROBOTS
SONIC BLASTMAN II

ARCADIAS:
KING OF FIGHTERS

LOS PRIMEROS DATOS
DEL NINTENDO VR-32

**GANA EN NUESTRO
CONCURSO DE
ANIVERSARIO**

MAS TIPS DE
DONKEY KONG COUNTRY

SAMURAI SHODOWN

2 AÑOS

AÑO 3 No. 12
PRECIO N\$10.00 M.N.



0 37634 13082 7

銀座第一ホテル
GINZA DAIICHI HOTEL

8-13-1 GINZA CHUOH-KU TEL: 03-3542-5311
TOKYO 104 JAPAN FAX: 03-3542-3030

PAGE OF

¡ INFORMACION DE ULTIMA HORA!

Tokyo, Japon, a 15 de noviembre de 1994

El día de hoy se dio a conocer el proyecto secreto conocido como VR 32 y el cual desde hoy tiene el nombre oficial de VIRTUAL BOY

El sistema consiste en un visor conectado a un control; este sistema está basado en la tecnología RISC (de la que ya hemos hablado) y es un equipo de 32 bit.

El visor utiliza 2 displays, uno para cada ojo; y son de alta resolución llamados LEDS (Light Emitting diode o Diodo Emisor de Luz) que producen una experiencia de 3D que no es posible ver en televisiones o pantallas LCD convencionales. El diseño de este aparato elimina los estímulos externos al jugador y lo introduce a su propio mundo. El sonido es muy bueno y requiere concentración para manejar ambas manos (un poco más que lo normal) pues permite movimientos multidireccionales (izquierda-derecha, arriba y abajo, como siempre) además ahora al frente del jugador y atrás es decir acercándose y alejándose a tu



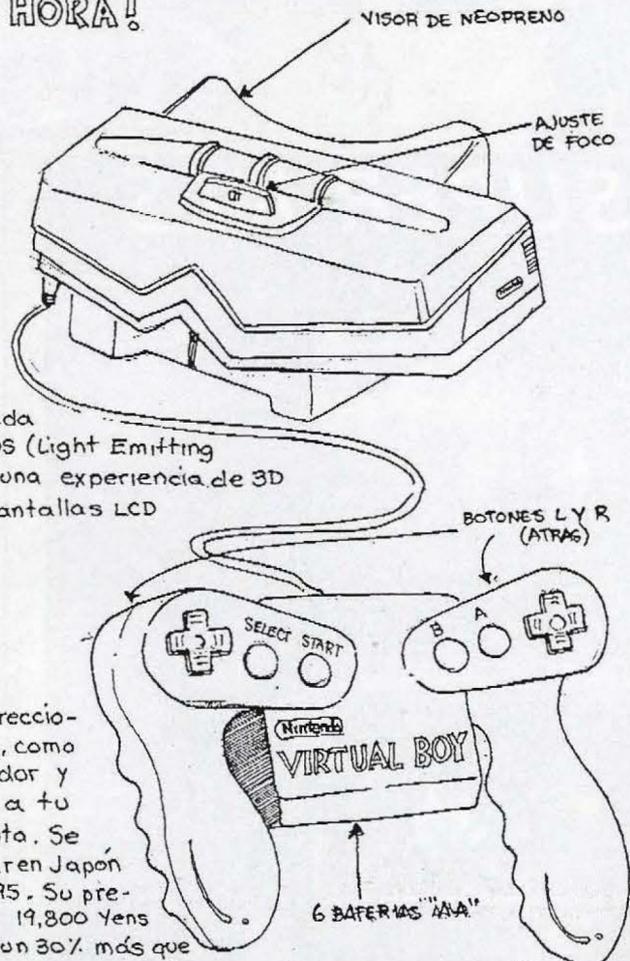
EL VISOR PARA EL OJO IZQUIERDO ES LIGERAMENTE DIFERENTE AL DERECHO. GRACIAS A ESO SE LOGRA UNA TERCERA DIMENSION COMO LA QUE SE VE EN ESTEREOGRAMAS, PERO CON MOVIMIENTO

punto de vista. Se piensa lanzar en Japon en abril del 95. Su precio será de 19,800 Yens o sea como un 30% más que el SNES y de 5000 a 7000 ¥ por cartuchos que es muy similar o hasta más bajo de los precios de cartuchos en Japon

Este sistema no se conecta a la T.V., utiliza 6 pilas AA o una batería recargable o su adaptador AC. 2 Virtual Boys podrán enlazarse con un cable del tipo del VideoLink. Si con esto todavía no te queda claro te diremos que es una mezcla del Game Boy, aunque con Leds o "foquititos" color rojo que funcionan como pixels, y el visor conocido como View Master en cuanto a su tercera dimensión aunque, por supuesto, con movimiento. Es como un estereograma aunque con acción y sin que te cueste el más mínimo esfuerzo captarlo. Tampoco te marea ni cansa. Es realmente una sensación distinta a cualquier juego. Se mostró con 3 Demos preliminares: Mario Bros^{WB}, Telero Boxer y Space Pinball.

También se mostraron juegos interesantes que analizaremos en nuestro próximo número pero como adelanto te diremos de los más espectaculares: Fighting Polygon (si ¡adivinate!) un juego de peleas con figuras poligonales que usa el chip SFX y que traerá Nintendo junto con el Kirby's adventure 2 para GB y SGB. Por cierto Kirby tiene 3 nuevos amigos; Rockman 7, conocido por nosotros como MegaMan 7, para SNES. Sí, 7 para SNES además del X2 que ya estábamos esperando.

¡ Se nos acabó la hoja de fax! Pero habrá más información y sorpresas en nuestro número de enero



Esta página esta reservada para información sobre el Nintendo VR32.

C • L • U • B
Nintendo®