

# Nintendo.com

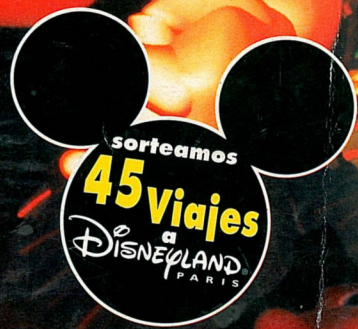


**ULTRA 64  
DA LA CARA**

**Todo sobre  
Killer  
Instinct  
en 16 bits**



**Regalamos  
25 Game Boy  
SPECIAL EDITION**



**Donkey Kong Country 2 en SNES,  
y Donkey Kong Land en Game Boy**

# ¡¡Es él, ha vuelto!!

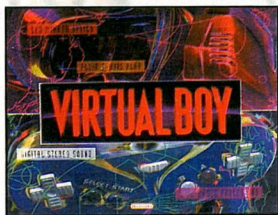
**Kirby's Dream Land 2, Unirally, International Superstar Soccer**



# Especial Noticias Nintendo

**Virtual Boy, a la venta el 14 de agosto en USA**

**Se acerca un 'verano virtual'**



El sistema de inmersión virtual a razón de **32 bits** y nombre **Virtual Boy** que **Nintendo** se sacó de la manga hace más o menos un añito, está cada vez más cerca. La peculiar 'bomba' diseñada a caballo entre los nipones y la compañía **Reflection Technology** será 'detonada' el **14 de agosto en EE.UU** a un precio que rondará los **180 \$ (unas 21.000 pts)**. Vendrá con 25 millones de dólares para marketing y con **cinco juegos** 'principiantes' ('**Teleroboxer**', '**Galactic Pinball**', '**Mario Clash**', '**Mario's Dream Tennis**' y '**Red Alarm**') cuyos precios oscilarán entre los **39.95 \$** y los **49.95 \$**.

Hay más de **100 compañías de software** trabajando en el proyecto. Por ejemplo, **Hudson Soft**, que pronto editará '**Vertical Force**'; también **T&E**, que apuestan por su fuerte, el **golf**, para **Virtual Boy**; e incluso **Ocean**, que ya promete una versión de **Waterworld**, la 'peli' de **Costner**. **Virtual Boy** es una nueva experiencia en videojuegos que promete romper con todo lo visto en plataformas de ocio. Más **cerca de la realidad virtual** que de los juegos convencionales, se basa en un sistema muy simple de combinación de espejos y leds cuyo resultado final es una perfecta sensación de tridimensionalidad muy difícil de plasmar en un simple papel.

**Nintendo** prevé vender cerca de **1,5 millones de VB** y algo más de **2,5 millones de cartuchos**. ¡Ah!, y funciona con **Roms**, no con **CD**.



**Los hay que dan el salto**

**'FX Fighter' y 'Golden Eye' eligen el camino Ultra 64**

Mientras '**Killer Instinct**' devora ya los chips de la **Super Nintendo**, antes incluso de pasar por la vicaría 'Ultra doméstica', **dos importantes títulos** que sí prometieron presencia en los **16 bits hacen mutis por el foro** y dejan el buque **Super** para **pasarse al yate Ultra**.

'**FX Fighter**' es uno de ellos. Desahuciado a medio camino del viaje (el juego estaba muy adelantado), **Nintendo decidió no dar más tregua al FX de segunda generación**, ahorrando trabajo y dinero, para luego invertir en renderizaciones, movimientos, planos y secuencias en una consola que supiera sacar los colores al juego de lucha de **Argonaut**.

El otro es '**Goldeneye**', anunciado como la conversión oficial de la 'peli' del **007 Pierce Brosnan**. El juego debería haber salido esta Navidad, vía **Rare** y aprovechando la **tecnología ACM** de '**Donkey Kong Country**'. Pues olvidadlo: '**Goldeneye**' llegará en **Ultra 64** directamente, con **Rare**, con licencia oficial del film, y sin fecha de lanzamiento aproximada.



**Tras los pasos de 'Astérix'**

**'Obélix' entra en los planes de Nintendo para este año**

La noticia ha saltado hace nada. Como si de un fichaje 'futbolero' se tratara, esta revista ha sabido que **Nintendo España** está muy interesada en la **distribución** del último cartucho que **Infogrames** tiene en cartera, o sea '**Obélix**'. Como sabréis, **Nintendo** se hizo cargo del lanzamiento de '**Astérix**' y '**Los Pitufos**', ambos obra de los franceses de **Infogrames**, aunque de **programación hispana (Bits Manager)**. Ahora, quiere colocar '**Obélix**' tanto en **Super Nintendo** como en **Game Boy** y parece que las negociaciones marchan. El juego es un formidable arcade y ha sido diseñado en ambas versiones también por **Bits Manager**.

