

Nintendo®

Acción



**REGALAMOS
50 CARTUCHOS,
GORRAS Y
CAMISETAS**

**¡Ya están
al caer!!**

**FIFA 96
NBA LIVE 96
WATERWORLD
SUPER MARIO
WORLD 2**



**¡Incluye suplemento
especial de 16 páginas!!**

La furia se desata en Super Nintendo

KILLER INSTINCT

Illusion of Time, Hagane y Jungle Strike, a fondo



La portada: Killer Instinct

El juego más alucinante de la década aterriza en Super Nintendo para deleite de forofos de los 16 bits y gentes apegadas a su tecnología, una tecnología que está demostrando que tiene mecha para aburrir. El ejemplo más obvio es un cartucho salvaje, de gráficos renderizados, lucha a montones y un nombre que ha dado la vuelta al mundo por su implicación en el proyecto Ultra 64. Si quieres ser el primero en enterarte de qué va este movidón, no lo dudes, aquí tienes toda la información que necesitas. Y algo más.

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente: María Andrión
 Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
 Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz Directora de Arte: Susana Lurguie
 Redacción: Javier Abad, Begoña Contento, José Carlos Romero (Traducciones)
 Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo, Juan Lurguie
 Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha Fotografía: Pablo Abollado
 Colaboradores: David García, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Esther Barral,
 Sonia Herranz, Grupo Kronos

Directora Comercial: María C. Perera Coordinación de Producción: Lola Blanco
 Director de Administración: José Ángel Jiménez Departamento de Sistemas: Javier del Val
 Departamento de Circulación: Paulino Blanco Departamento de suscripciones: Cristina
 del Río, M. del Mar Calzada Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4,
 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 Pedidos y Suscripciones:
 Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: **HOBBY PRESS, S.A., S.S.** de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Transporte:
 BOYACA, Tel: 747 88 00 Imprime: **ALTAMIRA** Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
 Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.
 "Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "NES", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Hobby" are trademarks of Nintendo.
 Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyright de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o
 copyright de las firmas señaladas: TM, G y B en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y suscriben estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
 Prohíbese la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



16

Alta definición:

Se acerca Virtual Boy

Con motivo del lanzamiento de Virtual Boy en Estados Unidos, hemos querido realizar un completo reportaje sobre la máquina que más está dando que hablar en los círculos consoleros. Que sí de qué va, que cómo se ve realmente, que cómo funciona, que si tiene muchos juegos. Y, sobre todo, informaros sobre lo que Nintendo ha decidido hacer con estos 32 bits en España.



39

Documento exclusivo: Primera review de Killer Instinct

Este número de Nintendo Acción es especial. Incluye un suplemento especial de 16 páginas dedicado en

cuerpo y alma a comentaros todo lo que necesitáis saber sobre la última explosión de Nintendo. En este cuadernillo os presentamos a los geniales luchadores, comentamos sus golpes y hasta nos permitimos el lujo de opinar y puntuar.



SUPER STARS

- 36 Castlevania X
- 56 Street Fighter II GB
- 60 Primal Rage
- 62 Batman Forever
- 64 La Máscara



USA ya juega, en Europa sueñan con él

El mercado americano 'testeará' las posibilidades reales del Virtual Boy.

Quién nos iba a decir que después de unos meses sin abrir el quiosco de **Alta Definición**, iba a ser el verano, normalmente tan falto de noticias, el que nos diese por fin un motivo para reactivar la sección. Ocurrió que allá por el **21 de agosto** salió a la venta en los States el **Virtual Boy**, la nueva máquina de **32 bits** con la que **Nintendo** se apunta al carro de la modernidad vía efectos y sensaciones **3-D** desconocidos hasta ahora para los simples mortales poseedores de

El Virtual Boy retorna a Alta Definición, dando una de cal y otra de arena. Su puesta de largo en EE.UU. contrasta con la incertidumbre reinante sobre su posible salida en nuestro país.

una consola al uso. Visto lo visto, nos hemos puesto manos a la obra para desvelaros todos los detalles y, de paso, bucear en lo que puede ser **el futuro que le espera al VB por estos pagos.**

Comenzando por las noticias que nos llegan del otro lado del

charco, el hecho se resume esencialmente en la puesta a la venta del aparato de maras, con lo cual por fin se hace realidad aquel proyecto que **se dio a conocer** en la feria nipona de **Shoshinkai**, celebrada en noviembre del año pasado.

Meses de espera y algún que otro retraso en la fecha de salida prevista inicialmente han terminado ya para todo aquél que esté dispuesto a pagar los casi **180 dólares** (unas **23.000 pesetas**) recomendados como precio de **un pack** en el **que** también se **incluye** un juego: **'Mario's Dream Tennis'**. Asimismo **están ya disponibles** los otros tres títulos de los que se venía hablando desde que la nueva máquina se diera a conocer: **'Telexboxer'**, **'Galactic Pinball'** y **'Red Alarm'**, cada uno a un

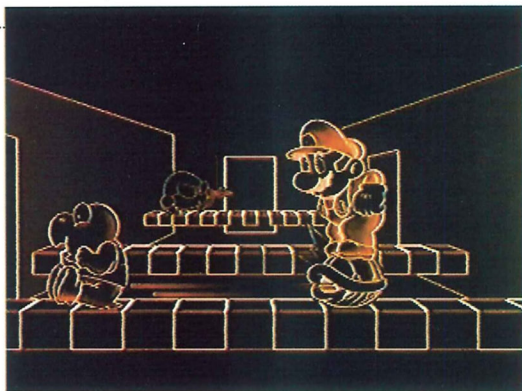
precio recomendado de unos 40 dólares (5.000 pesetas aproximadamente), con lo cual parece claro que hacerse con un cartucho no va a suponer un desembolso económico muy elevado.

25 millones de dólares en publicidad

Por supuesto, un lanzamiento de esta índole no va a pasar de largo sin una campaña monstruo por parte de **Nintendo of America**, que tiene previsto gastarse la módica cifra de 25 millones de dólares en publicidad a lo largo y ancho del país (*nationwide*, que dicen ellos). Anuncios televisivos y radiofónicos, folletos propagandis-

ticos y hasta **un acuerdo con Duracell para regalar las pilas** se llevan la parte del león en este aspecto inevitable para que las ventas marchen debidamente.

¿Una pasada? Si tomamos las cifras independientemente, sí lo parece, pero no hay que olvidar de qué estamos hablando. En **Nintendo** aseguran que **no hay nada parecido al Virtual Boy** en el mercado de videojuegos y, aunque aquí todavía no hayamos podido comprobarlo, **nuestros enviados** al pasado **E3** de Los Ángeles sí pudieron asomarse al visor del VB y **vinieron hablando maravillas** sobre la sensación de tridimensionalidad que ofrece.

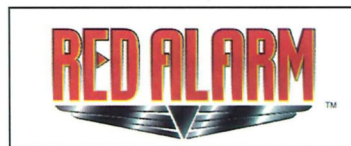


Juegos para la tercera dimensión

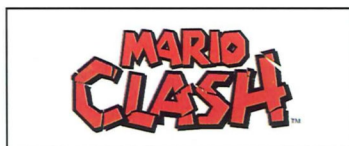
'Galactic Pinball': El **pinball del futuro** se desarrolla en **4 mesas diferentes** que dan al jugador la oportunidad de salvar al mundo de una invasión extraterrestre e, incluso, introducirse en algunas fases de bonus. Impresionantes efectos 3D gracias a los movimientos multidireccionales del tablero. **YA DISPONIBLE.**



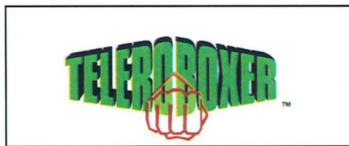
'Red Alarm': En el papel de **piloto del Tech-Wing**, el jugador debe combatir a las fuerzas de KAOS, una poderosa máquina de inteligencia artificial. El control posibilita los movimientos libres en el espacio, y entre las características de la nave se cuentan escudos protectores, misiles y potenciadores de velocidad. **YA DISPONIBLE.**



'Mario Clash': El clásico **'Mario Bros.'** de toda la vida entra en una **nueva dimensión** cuando los koopas y otros enemigos atacan desde arriba y abajo, izquierda o derecha, e incluso atrás y adelante. Detrás quedan plataformas, tuberías y diversión a montones. **YA DISPONIBLE.**



'Telero boxer': Un futuro en el que robots semi humanos desempeñan los trabajos más duros es el escenario de este **torneo de boxeo** organizado por los mismísimos científicos que les crearon. Para llegar a ser campeón mundial, el jugador tiene que vencer a nueve de estos robots boxeadores. **YA DISPONIBLE.**



'Mario's Dream Tennis': Un juego de tenis protagonizado por siete All Stars entre los que se cuentan **Mario, Donkey Kong Jr., Yoshi y Koopa**. Ofrece dos modos de juego: partidos individuales o dobles para un solo jugador, o partidos de dos jugadores vía cable que conecta entre sí dos Virtual Boy. **YA DISPONIBLE.**



'Wario Cruise': Este juego presenta al 'anti Mario' en el papel estelar de protagonista a través de cuatro fases divididas en tres niveles cada una. Un tesoro y un mundo subterráneo le bastan a Wario para adentrarse por cavernas y túneles de todo tipo. **DISPONIBLE EN OCTUBRE.**



Los **'third parties'** también tienen algo que decir. Nintendo no es la única compañía que está desarrollando juegos para el Virtual Boy. Entre los títulos que otros grupos preparan para la nueva

consola, se pueden citar los siguientes: **'Virtual League Baseball'**, de Kemco, un proyecto deportivo para el mes de octubre; **'Panic Bomber VB'** (puzzle) y **'Vertical Force'** (matamarcianos), los dos de

Hudson Soft; **'Jack Bros.'**, un juego de acción laberíntica que llegará vía Atlus; y **'Waterworld'**, la conversión pelicular que Ocean realiza de la última aparición del tan vapuleado Kevin Costner.

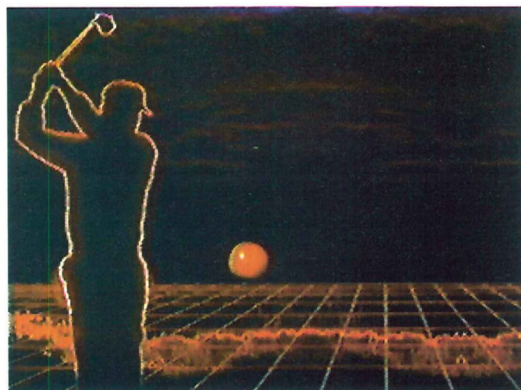
Nosotros nos tenemos que conformar con las imágenes que ilustran estas páginas, de más calidad que las que os habíamos mostrado anteriormente y que hablan bien a las claras de sus posibilidades.

No es momento para correr riesgos

Ahora nos introducimos en la segunda parte del asunto, la pregunta que seguro que os estáis haciendo la mayoría de vosotros desde el principio: **¿cuándo va a venir el VB a España?** La respuesta podría resumirse en dos palabras: respeto e inseguridad.

Respeto a las nuevas consolas, respeto a la dura competencia (el mercado está abarrotado de máquinas), respeto a los precios, **temor**, en suma, **a que el concepto VB no tenga repercusión** entre el público consolero. La decisión final todavía no está tomada, pero el estado de ánimo en **Nintendo España** es de duda ante el posible funcionamiento de una consola como ésta en el mercado hispano.

Por lo tanto, en vista de que la incertidumbre sigue instalada sobre el panorama de la nueva máquina en España, seguimos sin po-



der ofreceremos una contestación definitiva. Eso sí, últimamente he-mos oído comentarios que man-tienen que **si VB funciona bien**

en **USA**, Nintendo se decidirá a poner la máquina a la venta en Europa. Con o sin Ultra, y a un precio que rondaría las 30.000 pts.

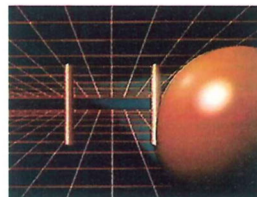
¿Consola portátil o doméstica?

Pese a que suele pensarse que **Virtual Boy** es una consola portátil, lo cierto es que ante su aspecto y tamaño es difícil concebir a una persona jugando al VB en la parada del autobús (probablemente se daría con el cristal de la marquesina). Se podría decir que estamos ante un nuevo

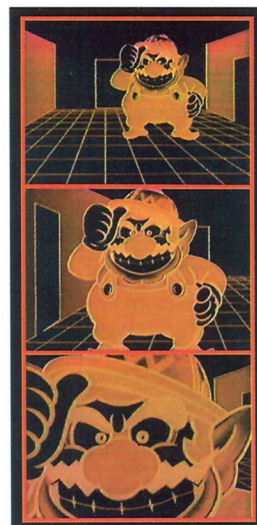
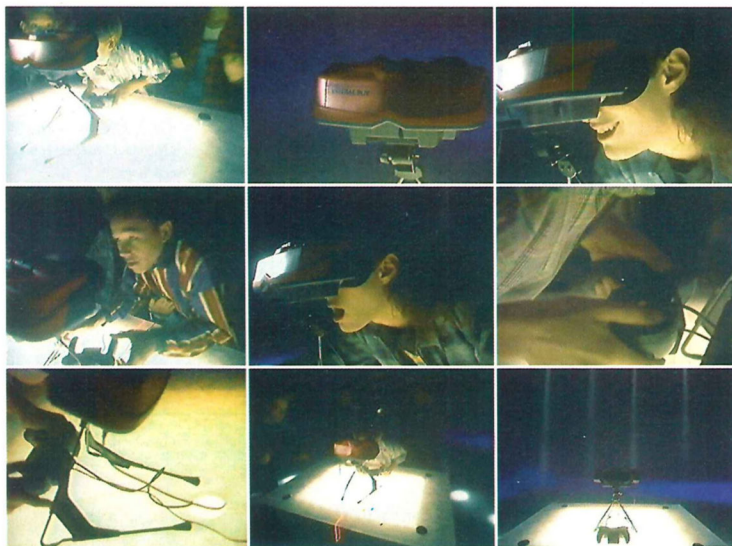
concepto de consola de videojuegos que toma de los aparatos domésticos el hecho de que nos impide desplazarnos al tiempo que jugamos, y de los portátiles el no precisar de un monitor de TV para su visualización.

Desde **Nintendo** se habla de una 'tecnología de inmersión en imágenes

en 3-D', lo cual hace honor a la verdad: **el jugador**, y sólo él, se introduce en un universo tridimensional ayudado por un pad que dispone de **dos botones direccionales** con los que gozar de autonomía plena en los desplazamientos por el espacio. Pero en fin, hace falta verlo (y jugarlo) para entenderlo.



La nueva imagen de **Wario**. Éste es el sorprendente aspecto que tendrá Wario tras pasar por el filtro mágico del Virtual Boy. Su juego saldrá en octubre en los E.E.UU.



Todo lo que debes saber sobre la nueva máquina de la Gran N

¿Cómo crea el Virtual Boy los gráficos en tres dimensiones?

• El VB utiliza dos dispositivos LED (Light Emitting Diode), dos espejos oscilantes y dos lentes para crear los gráficos 3-D.

La imagen aparece en cada LED en cuatro tonos de rojo sobre fondo negro, es enfocada por las lentes y reflejada por los dos espejos a través de un espacio tan pequeño que hace que los ojos la interpreten como una imagen única.

Al igual que en la realidad, cada ojo la ve desde un ángulo ligeramente distinto, lo que le da de profundidad y la hace parecer más alejada o más cercana.

¿Por qué no es en color?

• La resolución o nitidez de las imágenes es tres veces mejor que si hubiesen sido incluidas las emisiones en azul y verde. Además hay que ser realistas, la pela es la pela, y el sistema hubiese costado tres veces más.

¿Cuántos bits procesa su CPU?

• El corazón del Virtual Boy es un chip RISC (Reduced Instruction Set Computer) de 32 bits.

¿Cuál es la resolución de la imagen?

• Retened esta cifra: 384 x 224 pixels para cada ojo.

¿Cómo son sus cartuchos?

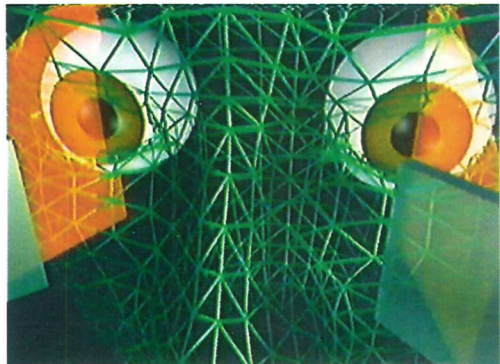
• Tienen un tamaño ligeramente superior al de los de Game Boy, y una memoria de entre 8 y 16 megas.

¿De dónde toma la energía para funcionar?

• Se alimenta de seis baterías AA o a través de la fuente de alimentación de la Super Nintendo. Interesante el dato, ¿eh?

¿Cómo llega el sonido al jugador?

• El Virtual Boy incorpora dos altavoces estéreo que quedan cerca de los oídos del jugador cuando éste se acerca al visor; de forma que los efectos de sonido espacial contribuyen a acentuar



la sensación de inmersión que produce el sistema.

¿Pueden participar dos jugadores?

• El sistema está provisto de un

solo mando de control, si bien cabe apuntar que algunos juegos permitirán la participación de dos personas mediante un cable que unirá dos Virtual Boy.

