

Chiquito de la Calzada challenge

Los rumores que corrieron en el ECTS de Londres por fin se han confirmado. Chiquito de la Calzada, el popular humorista de Antena 3 Televisión, va a protagonizar un videojuego bajo el nombre de **CHIQUITO DE LA CALZADA CHALLENGE**. La compañía española Urbis Entertainment ha sido la encargada de

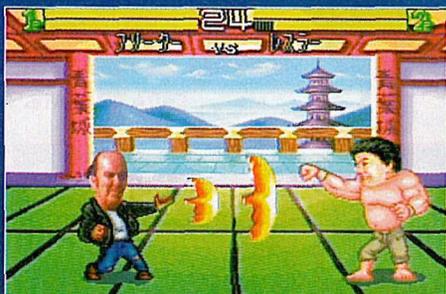
convertir en videojuego las locas aventuras de este singular personaje televisivo. El género elegido para la ocasión ha sido el beat'em-up, ya que el argumento trata sobre las vicisitudes que le ocurren a Chiquito en el viaje desde su casa al estudio de grabación del programa *Genio y Figura*.

Los fanáticos del humorista encontrarán en el videojuego todas las poses que le han hecho famoso, junto con sorprendentes digitalizaciones de voz que inclu-

yen sus famosas frases del estilo de ¡te das cuen!, ¡comor!, ¡no puedo!, ¡finstro vaginar!, ¡relájate!, o ¡por la gloria de mi madre!

Varios modos de juego, magias hilarantes, la inclusión de golpes definitivos llamado *fistolities* y una banda sonora sacada de su Bolero Mix, son las virtudes de un cartucho que será presentado oficialmente el 28 de Diciembre en formato *Mega Drive* y *Super Nintendo*.

En rigurosa exclusividad, os mostramos las primeras pantallas de un lanzamiento que causará furor durante las próximas fechas. El éxito de **CHIQUITO DE LA CALZADA CHALLENGE** está asegurado.



Virtual Boy, el nuevo sistema de Nintendo

La compañía nipona Nintendo presentará en el «SHOSHINKAI SOFTWARE EXHIBITION» su primer sistema de realidad virtual desarrollado y producido para uso doméstico. *Virtual Boy* es un aparato basado en un microprocesador RISC de 32 bits que utiliza dos expositores LED (diodo de emisión de luz) de alta resolución y un *mirror scanning* que reproducen una experiencia en 3D imposible de percibir en una televisión convencional o en pantallas de cristal líquido.

El diseño elimina cualquier tipo de estímulo externo, sumergiendo a los jugadores en su propio universo de imágenes de alta resolución sobre un fondo negro intenso. Este sistema portátil, que no se conecta al televisor,



funciona con pilas o con un adaptador especial. *Virtual Boy* saldrá a la venta en el mercado japonés en Mayo del 95 y su precio de venta recomendado rondará las 25.000 pesetas. Aunque no se conocen aún sus nombres, Nintendo tiene previsto acompañar el lanzamiento con tres títulos y producir una media de tres juegos cada mes. Según cálculos efectuados por sus responsables para el primer año, el nuevo sistema puede alcanzar en Japón unas ventas cercanas a los tres millones de unidades. Impresionante.

Virtual Boy es un mecanismo basado en un microprocesador RISC de 32 bits que utiliza dos expositores LED (diodo de emisión de luz) de alta resolución y un mirror scanning, que reproducen una experiencia en 3D imposible de percibir en una televisión convencional o en pantallas de cristal líquido. Este aparato puede alcanzar en Japón los tres millones de unidades vendidas.

ILLUSION OF GAIA de Super Nintendo en castellano

ILLUSION OF GAIA para SNES, uno de los RPG más populares y vendidos junto a sagas como ZELDA, FINAL FANTASY y DRAGON QUEST, será el primer juego de rol traducido íntegramente al castellano. Este cartucho de 16 megas es la segunda parte del asombroso SOUL BLAZER y sus textos en castellano estarán completos para mediados de Abril del año que viene. A partir de dicho mes, estará completa su producción (en su traducción se tardará dos meses), y ya podrá adquirirse en nuestro país aunque es posible que salga bajo otro nombre.

