

C L U B

ISSN 0168-7210

# Nintendo®

**CONOCE A:**  
**INTERNATIONAL**  
**SUPER STAR SOCCER**  
**X-MEN**  
**MUTANT APOCALYPSE**

**ARCADIAS:**

**KILLER INSTINCT**

**KIRBY'S**  
**DREAM LAND 2**

**KIRBY'S**  
**AVALANCHE**

**KIRBY'S**  
**DREAM COURSE**

AÑO 4 No. 3 D.F.  
PRECIO NS\$12.00 M.N.



**EL MAS COMPLETO REPORTE DEL**  
**WINTER CES LAS VEGAS 95:**



de lejos lo vemos bien, y conforme nos vamos acercando no existe ninguna distorsión en los pixeles, inclusive nos podemos "pegar a él" y la textura de la piel se ve mejor y sin deformaciones, ¿no es sorprendente lo que el Ultra 64 podrá hacer?, pero eso no es todo, ya que gracias al poderío de la máquina combinando las herramientas que se están creando para programar podremos jugar en "mundos virtuales" donde un objeto existe y como tal puede ser observado desde diversos puntos de vista manejando al mismo personaje. Como ejemplo tenemos a este mismo tiburón visto desde diferentes perspectivas; como te podrás dar cuenta que las posibilidades son ilimitadas.



¿Qué te parece? Increíble ¿no?; pero quizá ahora tú recuerdes que muchas de las imperfecciones de las que hablamos todavía están presentes en los juegos Cruis'n USA y Killer Instinct y probablemente te estés preguntando a qué se



deba esto, lo cual es muy sencillo de explicar: Killer Instinct y Cruis'n USA no son más que unas muestras de lo que este sistema puede hacer; Es como tener el DKC en un sistema más sofisticado, así que si tú al igual que nosotros te sorprendiste con las "muestras" espera a que veas el producto final, realmente no habrá palabras con que describirlo.

# VIRTUAL BOY



par  
por  
algún  
daño a  
tus ojos por  
el uso constan-  
te

pues la luz que es emitida por los Leds llegará a tus ojos indirectamente ya que está reflejada en unos espejos oscilantes los cuales son encargados en gran parte de dar el efecto de 3D tan bueno que tiene este juego; antes de llegar a los espejos la luz de los Leds pasa por unos lentes que "amplifican" la señal para que los espejos la reciban. Nosotros ya te habíamos dicho que este aparato tenía un procesador 32 bit RISC pero en este show se anunció que este procesador trabaja a 20 MHZ.

El Virtual Boy fue presentado al público norteamericano en este show y también fueron presentados varios juegos nuevos de licenciatarios que ya están trabajando para este sistema entre los cuales podemos destacar un juego de Naves con gráficos poligonales tipo Star Fox de T&E Software y un "shooter" de Hudson Soft; una de las cuestiones nuevas que te podemos comentar acerca de este aparato (además de que al parecer el color rojo exterior será definitivo) es que no te deberás preocu-

