

Año  
3

Grandiosos juegos llegaron, otros tuvieron secuelas, y las Arcadas también tenían lo suyo. Nintendo se perfiló como la compañía líder de la industria de los videojuegos.

La revista continuó su camino con nuevas secciones, llegaron nuevos juegos, como **Mega Man X**, **Super Metroid** y se realizaron más traslaciones de Arcadia al SNES, como **Fatal Fury 2**. Este año se confirmó el lanzamiento del "Project Reality", nuevo sistema que vendría a cambiar la forma de jugar videojuegos para siempre. También conocimos el Super Game Boy, el periférico que nos permitía jugar los cartuchos de GB en el SNES con la opción, inclusive, de jugar dobles con un solo cartucho en juegos con esta opción.

En las Arcadias apareció **Super Street Fighter II Turbo**, en donde nos enfrentamos por primera vez **Akuma**, después de la controversia de **Sheng Long**. Se anunció un aditamento conocido como Interactor, que era un chaleco que vibraba mediante los efectos de sonido y la música de los juegos; no trascendió. Las Arcadias continuaban su popularidad con juegos como **Mortal Kombat II** y **Darkstalkers**; además de que anunciamos la llegada de un nuevo titán de los juegos de peleas: **Killer Instinct**. También presenciamos la llegada de **Donkey Kong Country**, y por si fuera poco tuvimos información de primera mano del VR-32, un proyecto de jugar de una nueva forma más allá de lo conocido. Finalmente, la revista de noviembre fue la primera en tener 96 páginas (60 más que en el primer número).

Año  
4

Continuamos con los reportes de eventos internacionales como el Shoshinkai, en donde se presentaron muchos juegos nuevos, pero lo más representativo de este año fue la llegada del Virtual Boy (antes VR-32). Este sistema de 32 bits funcionaba con un visor de dos pantallas para crear un efecto de tercera dimensión, su control tenía dos Pads direccionales y prometía ser todo un éxito, aunque lamentablemente fue un sistema que murió sin la gloria que merecía. Nuevos colores para el GB monocromático aparecieron; asimismo, **Killer Instinct** llegó a las Arcadias y con él se prometió la salida del Ultra 64 (antes Project Reality) a nuestros hogares.

Más juegos aparecieron, como **Street Fighter Zero**, la precuela del éxito de Capcom; una tercera entrega de la serie **Fatal Fury**, así como de **Mortal Kombat**. Incluimos el cómic de **Street Fighter II**, hicimos más reportajes del ahora conocido E3 y hubo más eventos, como el de **Killer Instinct**. Llegó a las Arcadias el fenómeno **The King of Fighters 94**, y para el SNES apareció una segunda parte de **Donkey Kong Country**.

A pesar de que el Virtual Boy no tuvo éxito, fue un gran intento por ofrecernos una nueva forma de jugar.

Año  
5

Por fin, el Nintendo 64 fue una realidad. Anunciaron jugazos como **Super Mario 64**, **Mario Kart 64**, **Star Fox 64**, y fuimos testigos de la llegada de la película de **Street Fighter**, que no tuvo el éxito que se esperaba. Otros increíbles juegos demostraron que el SNES todavía tenía vida, como **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** y **Mega Man X3**. En Arcadias apareció **Killer Instinct 2**; visitamos la primera escuela de desarrollo de videojuegos, Digipen, y asistimos a más eventos, como el ACME.

Fuimos testigos de la nueva versión del sistema portátil censurado, el Game Boy Pocket; asimismo, pudimos ver cómo más y más juegos llegaban al Nintendo 64, como **Star Wars: Shadows of the Empire**, **Mortal Kombat Trilogy**, **Turok**, **Killer Instinct Gold** y **Pilotwings 64**. Nuestras secciones, como Retos, continuaban siendo del agrado de los lectores, y en esos días había otras nuevas, como Club, dedicadas a algún juego o franquicia en especial que gozaba de popularidad en ese momento.

Año  
6

Este año el N64 tomó más fuerza que nunca con juegos como **Mario Kart 64**; en el Shoshinkai se presentó **The Legend of Zelda 64**, junto con muchos otros juegos, como **Yoshi's Island 64**, y los eventos en la discoteca "La Boom" fueron más frecuentes. Se dio el resumen del cómic de **Street Fighter II**, que ya no pudimos seguir publicando y todavía aparecieron juegos para el GB monocromático (se nota que el Pocket y el Super Game Boy le ayudaron bastante a seguir con vida). Por estas fechas, las oficinas cambiaron su dirección a la calle de Esperanza, en la colonia Narvarte; éste fue otro de los cambios de domicilio.

Dimos un cursito de cómo hacer páginas de Internet, y conocimos la esperadísima tercer entrega de **Street Fighter** en las Arcadias. También publicamos nuestro especial de Arte en este mismo año, en el que incluimos muchísimas ilustraciones de varias franquicias notables del medio. Publicamos el cómic de Axy y Spot, el cual no tuvo mucha aceptación que digamos, y nos emocionamos por conocer en México a la mascota virtual más famosa: el **Tamagotchi**. Llegaron nuevas propuestas, como **Banjo Kazooie**, **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** y **Castlevania 64**. Regalamos un control dorado firmado por Shigeru Miyamoto, y al final de ese mismo año Panteón se unió a las filas de CN.

Muchos más títulos aparecieron en un horizonte de 16 bits para dejarlos maravillados.

¿Recuerdas la explosión de mascotas virtuales que llegó con el primer Tamagotchi?

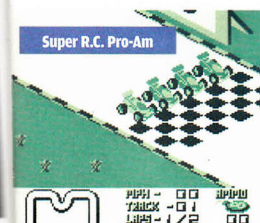




## La diversión portátil evoluciona

La mayoría de los juegos portátiles de antes eran de gran tamaño, cosa que comparamos cómicamente al decir que parecía que jugábamos con "tortas cubanas" en nuestras manos. Después de la salida del NES, en 1989 llegó la creación del gran Gumpel Yokoi: el legendario Game Boy (que ahora conocemos cariñosamente como "ladrillo"). Este sistema portátil era grande y estorboso comparado con un Nintendo 3DS, pero en su momento era lo más cómodo y visualmente sorprendente. La ventaja es que usaba cuatro pilas "doble A" y tenía cartuchos intercambiables; y si no crees que es una ventaja, juegos electrónicos de fútbol americano que usaban muchos botones ¡pesaban un demonio por trabajar con baterías "C"!.

Sabemos que no fue tan sencillo que dos personas tuvieran sus Game Boy con el mismo cartucho, pero Nintendo ofreció la opción de jugar dobles con ayuda del Cable Link, el cual inclusive tuvo un adaptador para que pudieran participar hasta cuatro personas simultáneas con ciertos juegos, cosa que ningún otro portátil había ofrecido anteriormente.



Nintendo ha participado en varias "guerras de consolas" desde sus inicios. Y aunque no siempre ha tenido la mejor parte, no puede decirse que las haya perdido.

## La primera guerra de consolas

Nintendo tuvo competidores en ese tiempo, como las consolas de SEGA y el TurboGrafx-16, entre otros, pero aún el NES competía con sistemas de "mayor poder". El parteaguas que llegó a definir quién realmente mandaba en la guerra de 16 bits fue el Super Nintendo Entertainment System, que demostró un gran poder y uno de los controles más cómodos de los videojuegos en general. Grandiosos juegos fueron lanzados para este sistema, como la mejor de las adaptaciones caseras del clásico de Capcom, **Street Fighter II**, que aprovechó los seis botones del control. Nintendo tenía a los licenciarios consigo creando maravillas, como **Chrono Trigger**, **Donkey Kong Country** y muchos más. Lo que sí dolió al SNES fue que sus periféricos no brillaron, especialmente el **Super Scope**, que requería de baterías, y pocos fueron los juegos para este aditamento. No era de sorprenderse que el SNES vendió 20 millones de unidades más que su principal competidor: el SEGA Genesis.



En el SNES vimos una gran cantidad de juegos increíbles, como **Donkey Kong Country**, que tuvo gráficos sorprendentes.

## Un esfuerzo mal ejecutado

Más tarde, durante el reinado del Game Boy como el mejor portátil, Gumpel Yokoi desarrolló junto con su equipo el Virtual Boy, el cual ha sido considerado el mayor fracaso de Nintendo. Esta consola de 32 bits permitía jugar títulos mediante dos pantallas separadas, dando un efecto en 3D sumamente bueno para su época. Lamentablemente se lanzó apresuradamente para compensar el retraso del Nintendo 64, lo cual sumado a que trabajaba con demasiadas pilas (aunque tenía adaptador de corriente), era incómodo de jugar por su diseño; tuvo poco apoyo de parte de los licenciarios, lo que ocasionó que fuera



un desatino monumental para Nintendo. Además, el sistema llegó carísimo al mercado, y por la falta de promoción realmente eficiente (era difícil vender un sistema de 3D sin mostrarlo como tal), pocas personas lo compraron.

## Mucho más poder de bolsillo

A pesar del fracaso del Virtual Boy, Nintendo continuó desarrollando nuevos sistemas portátiles, y el Game Boy -hoy denominado cariñosamente "tabique"- evolucionó en el Game Boy Pocket y, posteriormente, en el Game Boy Color, los cuales tuvieron éxito notable, aunque obviamente no fue el mismo que el del original. Un detalle que consideramos un error fue que no trajeron a nuestro continente el Game Boy Light, pero de cualquier modo Nintendo comenzó a trabajar en el siguiente paso en el esquema evolutivo: el Game Boy Advance.

Este nuevo sistema fue definitivamente más avanzado que sus predecesores, pues su poder se podía comparar al del SNES (de hecho, muchos juegos de este sistema fueron trasladados a esta consola). Posteriormente, apareció una nueva versión, el GBA SP, que contenía luz interna, al igual que una batería recargable y que el primer GBA, era compatible con los juegos de GB y GBC. Finalmente, el último miembro de la línea GB fue la versión Micro, que fue el más pequeño de todos y no tenía la retrocompatibilidad de sus congéneres. Aquí la problemática fue definitivamente que resultaba -al menos en América Latina- difícil estar comprando un nuevo Game Boy a cada rato, siendo que pudieron adaptar las mejoras en un solo sistema. Ésta ha sido una problemática de Nintendo que de una u otra manera nos afecta a los jugadores en general.



La línea de Game Boy llegó a su término con el GB Micro, para dar paso a una nueva familia con características más atractivas para nosotros.