GAMEPRO

EN ESPAÑOL

La revista #1 de juegos de video

Volumen 2 Número 4

Killer Instinct
¡Para el Ultra 64!

Guía Estratégica:
Killer Instinct
Movimentos de remate, ataques aéreos, técnicas especiales, combos y MAS

Proanálisis:
NBA Jam T. E.
X-Men • Virtua Fighter 2
WWF Raw • SSF II Turbo
Samurai Shodown
Ridge Racer
Jurassic Park II
Ristar

WeaponLord
un nuevo concepto en juegos de pelea

Hardware de alta tecnología
Sega Saturn
Sony PlayStation
Virtual Boy • XBAND

Estrategias para:
Final Fantasy III
Shaq Fu

ARGENTINA 4.00 Pesos
04
0 6
37634 13373

CONTENIDO

Proanálisis

19 SNES
Biker Mice From Mars
Home Improvement
Jurassic Park 2: The Chaos Continues
Time Cop
Street Hockey '95
The Ignition Factor
WWF Raw
Uniracers
Top Gear 3000

59 Genesis
Ristar
Mega Bomberman
The Great Circus Mystery
Starring Mickey Mouse & Minnie
The Death and Return of Superman
Kawasaki Superbike Challenge
WWF Raw

64 Sega CD
NBA Jam
Corpse Killer

66 32X
Cosmic Carnage
Corpse Killer
Afterburner

68 3DO
Super Street Fighter II Turbo
Samurai Shodown

70 Neo•Geo
Zed Blade

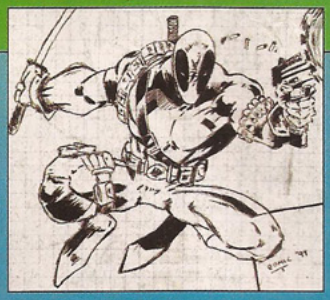
71 CD-i
Dragon's Lair
Mad Dog McCree

78 Deportivas
FIFA International Soccer (3DO)
Bret Hull Hockey '95 (Super NES)
World Cup Golf (3DO)
Fred Couples Golf (Game Gear)
PGA Tour Golf II (Game Gear)
Sports Illustrated Golf Classic (Super Game Boy)

82 Game Gear
Rise of the Robots

83 Game Boy
NBA Jam
Star Trek: Generations

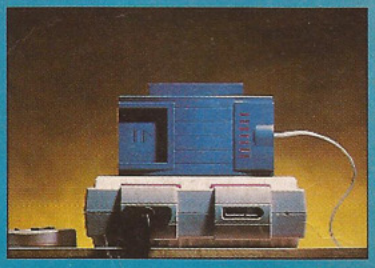
Secciones



4 En el buzón
Nuestro lectores hablan: Sección de preguntas y respuestas.

6 Galería GamePro
Dibujos aportados por alguno de los mejores artistas del mundo. ¡Tu!

7 Avances de actualidad
Este mes tenemos una gran variedad de ofertas que llegan directo desde el CES, incluyendo Teleroboxer y Space Pinball, los primeros juegos para Virtual Boy, StarFox 2, Myst, Comix Zone, Rayman, Chaotix y otros.



16 En la sala de juegos
Virtua Fighter 2, Bust A Move y X-Men.

76 Ultimo grito
Dos productos innovadores: XBand está llamando y el Virtual Boy de Nintendo tendrá a los jugadores al rojo vivo.

93 Noticias
Si es nuevo y noticioso lo encontrarás aquí. Este mes Nintendo promociona el Ultra 64 y retira el venerable NES.

96 GamePro Labs
Un recuerdo del pasado, un convertidor para juegos de Master System, un adaptador para usar controladores de SNES en 3DO y la impresionante palanca de control para 3DO, Flightstick.

EN EL BUZON

Hablan los lectores de GamePro

Por Caribe Boy

¡Hola queridos lectores de GamePro!

Continuamos nuestra sección abierta a las cartas de los lectores. Al decir abierta, significa que se admiten las críticas que nos ayuden a mejorar, para seguir ofreciendo la revista que ustedes se merecen y nosotros estamos obligados a entregarles cada mes. ¡Animo, a escribir!

El buzón está en: Revista GamePro
6355 NW 36th Street, Virginia Gardens, FL 33166, USA.

Amigos de GamePro:
Reciban cordiales saludos desde Centro América y mis más sinceras felicitaciones por su excelente publicación, que ha tenido una acogida fantástica en El Salvador.

Quisiera saber su opinión sobre lo siguiente:

1) Con el paso del tiempo hemos aceptado los avances tecnológicos en los sistemas domésticos; recibimos las consolas de 8 bits, las de 16 bits y, ahora, estamos a las puertas de los 32 y 64 bits. Es obvio el motivo de que existan más usuarios de SNES y Genesis que de 3DO y Jaguar: El precio. Algún día, en un futuro cercano, hablaremos de las consolas de 64 bits como cosa común o, quizás, como chatarra obsoleta, pero, sin haber explotado completamente el formato de 32 bits todavía, ¿realmente necesitamos los consumidores los sistemas de 64 bits, en este momento?

2) Esta inquietud tiene que ver con lo anterior, pero también quisiera saber su opinión: ¿Por qué Nintendo se ha saltado el escalón de los 32 bits? ¿Tiene verdaderas aplicaciones para el Ultra 64, o sólo quiere deslumbrar al público y a sus competidores?

3)¿De cuántos bits son las máquinas tragamonedas?

4)¿Tiene Sega intenciones de sacar versiones domésticas de Virtua Fighter? Agradeceré sus respuestas. Un saludo de **Edmundo Franco. San Salvador, El Salvador.**

El controlador de Virtua Boy, la consola de Nintendo con tecnologia de 32 bits.

Estimado Edmundo:
Tus preguntas son muy oportunas. Particularmente, en relación a la política comercial de las compañías. Cuando se habla de "necesidad" de los usuarios, asumimos que no es el consumo el que exige el avance tecnológico, sino los fabricantes los que lanzan nuevos productos, a los que el mercado responde con el consumo. Ahora bien, dentro del mercado existe la competencia. Si un fabricante aparece con una nueva oferta, el resto de sus competidores se ven en la opción de seguir la corriente, o tratar de crear alternativas, para no perder volumen de ventas. La forma de llegar a este punto es a través de la investigación y el desarrollo que, evidentemente requieren una inversión elevada. Una vez que se desarrolla un producto nuevo, las primeras unidades tienen un precio elevado, pero, a medida que se popularizan, su precio desciende por una simple razón de amortización de costos y saturación del mercado. Por lo tanto, los usuarios no "necesitamos" los nuevos sistemas verdaderamente, pero aceptamos, disfrutamos y compramos los avances en calidad gráfica, sonora, de control, que incorporan las nuevas consolas.

En su momento, la investigación probó el formato de 32 bits, pero el avance en otros campos de la computación (nuevos microcircuitos, técnicas de compresión de datos, etc.) propició que los 64 bits fueran una alternativa real, a corto plazo. Ese puede ser, según mi modesta opinión, el motivo para "saltarse" el formato de 32 bits. Pero, fíjate bien que he dejado la palabra entre comillas, para entrar a responder tu segunda duda: En este número tenemos información del sistema de realidad virtual en 32 bits, Virtua Boy de Nintendo que saldrá a la venta este mes. También tenemos noticias importantes de unidades de 64 bits, y hablamos del nuevo Virtua Fighter II. Así pues, en nuestras páginas encontrarás una respuesta más amplia que la que se puede incluir en esta sección.

Respecto a los bits de las máquinas de salas de juegos, no podemos generalizar, ya que su construcción varía muchísimo; incluso, algunas contienen, simplemente, la maquinaria de una consola doméstica, como 3DO o Ultra 64, con controles y opciones diferentes.

Gracias por tu carta. Recibe un cordial saludo.

Redactores de GamePro: Quiero felicitarlos por la revista y también quisiera que me despejaran algunas dudas.

1) Leí en otra revista que, mientras que el Jaguar y el CD-i pueden mostrar "millones" de colores simultáneos en la pantalla, el Saturn sólo mostrará "miles" de colores simultáneos. ¿Es eso cierto?

2)¿Hay alguna diferencia importante entre el Saturn y el 32X? Si es así, entonces al 32X sólo le queda un año de vida, hasta que salga el Saturn. Si no la hay, entonces el Saturn es una verdadera estafa, pues bastaría acoplarle un 32X al viejo Genesis para ahorrarse la inversión de un nuevo sistema completo. Quisiera su opinión sobre este tema.

3) También me pregunto si Sega sacará una versión decente de DOOM, para el Saturn, ya que la versión del 32X da lástima.

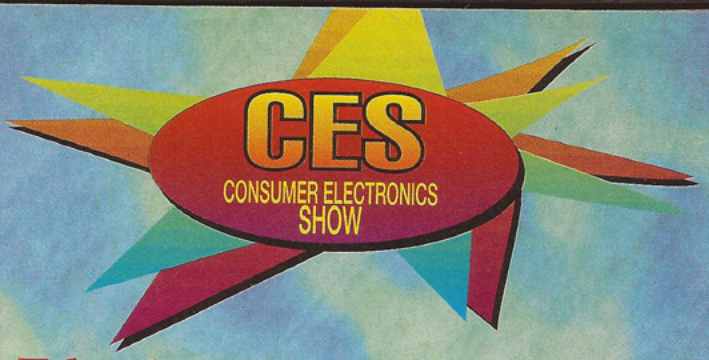
4) Por último, en su revista del Volumen 1, número 2, dieron una clave en S.W.A.T.P.R.O. para elegir cualquier nivel, en Sonic 3, pero no me funciona. Por favor, ¿podrían revisarla?

Les agradezco, de antemano, su atención y les envío un amistoso saludo: **Oscar A. López. Popayán, Colombia.**

Doom, el fabuloso juego de las PCs, ya está en 32X y quizás pronto en el Saturn.

Apreciado Oscar:
Nos complace responder a tus dudas. Con respecto al manejo de colores que tienen diferentes sistemas, podría escribirse un libro. Es muy fácil hacer "prensa" citando unas cifras aisladas de su contexto, para atribuir ventajas, o desventajas, a uno y otro sistema. La verdadera realidad es que casi ningún jugador podría distinguir la diferencia de matices de color entre una paleta de "millones" o "miles" de colores. Además, están los procesadores de la consola y el diseño gráfico propio del juego en cuestión. Como puedes ver, son numerosos los factores que influyen en el colorido de un juego y no se pueden considerar aisladamente. Por lo demás, la mayor capacidad de paleta de colores la tienen, en la actualidad, los sistemas basados en CD, pero, no siempre compensan otros problemas que tiene este

AVANCES DE ACTUALIDAD



A pesar de la falta de una presencia verdadera por parte de Ultra 64, Saturn, o PlayStation, el Consumer Electronics Show de Las Vegas ofreció bastante sorpresas.

Juegos de Virtual Boy

Sin importar lo que pienses del nuevo sistema portátil, rojo monocromático de Nintendo, las demostraciones de Space Pinball y Teleroboxer dejaron a los espectadores boquiabiertos, en el CES. Entre los juegos en desarrollo hay dos de tiroteo. El juego de T&E Soft es una guerra con figuras de polígonos y una perspectiva desde atrás de la nave. El otro, de Hudson Soft, es un tiroteo clásico con vista aérea... excepto que tu nave y tus adversarios, suben y bajan por la escena.

Otras demostraciones interesantes incluyen un juego de plataformas de Mario/Wario y una carrera de autos con trucos. Sin embargo, de acuerdo a lo declarado por Nintendo, todavía no se ha decidido si llegarán a convertirse en juegos para Virtual Boy.

Teleroboxer
Virtual Boy

Teleroboxer hizo retroceder a los jugadores y apartar sus caras de la unidad de prueba. Está basado en un juego de boxeo, con una perspectiva personal similar a la de Super Punch-Out!, en donde ves a tu oponente por encima de dos guantes de boxeo. Se pelea frente a frente, tratando de sacudir los tornillos del otro a tortazos. Esta versión permitia las combinaciones alto/bajo. Unos efectos de 3D impresionantes te ponen el ataque enemigo en tu propia cara: Un robot te clava, entre los ojos, la púa giratoria con la que está equipado su sombrero.

Por Nintendo
Disponible ahora

Space Pinball
Virtual Boy

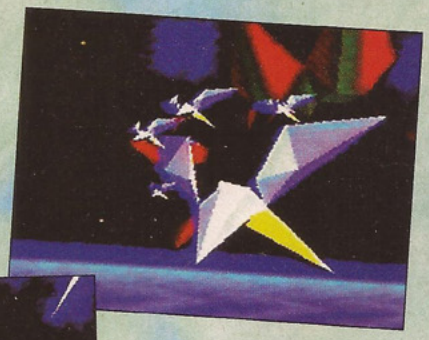
El pinball espacial nunca tuvo esta apariencia. Juegas con una vista aérea de 3/4 sobre una mesa que está suspendida de algún lugar en el cosmos. En la rápida versión preliminar, las bolas volaban por la mesa. Unas rampas especiales envían las bolas hasta áreas ocultas debajo de la superficie. Si golpeas la esfera demasiado fuerte, salta directamente contra tu cara y estremece toda la pantalla.

Por Nintendo
Disponible ahora

StarFox 2
Super NES

StarFox 2 tiene un aspecto aún mejor que el original. Sí, puedes volar en todas direcciones. No estás limitado a una trayectoria recta y única, como en el primer juego. Tu nave también se transforma en varias cosas, mientras combates en la superficie del planeta y en el espacio, lo que es otra adición importante. A diferencia de su predecesor, este juego incluye un elemento estratégico. Debes defender el mundo de una invasión, escogiendo los escuadrones de cazas o misiles enemigos a los que te vas a enfrentar. Aunque el juego principal aún es para un solo jugador, ahora hay un modo de duelo, para dos jugadores, en una pantalla dividida.

Por Nintendo
Disponible en agosto



Presentando la tecnología del futuro

Lugares virtuales en espacios pequeños

Virtual Boy encabeza la incursión de Nintendo en el mundo de la realidad virtual.

Cuando Nintendo anunció el sistema de 64 bits, Ultra 64, la mayoría de los aficionados a los juegos de video pensaron, que esta compañía planeaba ignorar la tecnología de 32 bits por completo. ¡Nada más lejos de la realidad!

La poderosa N tuvo un reflejo, el de Reflection Technology, con sede en Waltham (Massachusetts), y decidió usar la tecnología de 32 bits en pequeñas dosis. Ahora está preparada para explorar la realidad virtual con Virtual Boy, un sistema compacto, de juego en 3D.

No está mal

Virtual Boy es una unidad de sobremesa independiente, que no se conecta al televisor. Es un sistema de realidad virtual (VR), en 32 bits, que utiliza seis baterías AA y se basa en un chip RISC (microcircuito para computación de instrucciones de juego). La unidad utiliza dos LED (diodos emisores de luz), que rastrean espejos con alta resolución, para producir una imagen en 3D.

Virtual Boy es similar a unos anteojos para esquiar, montados sobre pequeñas patas de metal. Pones la unidad sobre la mesa y, simplemente, acercas tu cara. El producto está diseñado para eliminar cualquier estímulo externo, para envolver totalmente a los jugadores en un mundo imaginário, monocromático y multifacético, que consta de imágenes rojas de alta resolución, que se ven contra un fondo negro sólido.

Su controlador separado, es totalmente único. Tiene una configuración para dos manos, como empuñaduras de pistola montadas a los lados del controlador, que cuenta con cuatro botones de acción y dos mandos de control direccional.

Nintendo y la reflexión

El concepto impulsor del Virtual Boy pertenece a Reflection Technology, una compañía especializada en la tecnología de pantallas virtuales. ¿Por qué está tan interesada la compañía que creó a Mario en el Scanned Linear Array (SLA), la tecnología de pantalla virtual, patentada por Reflection Technology? Gracias a esta patente, las pantallas de Reflection pueden reproducir una imagen legible, similar a la de un televisor de 30 centímetros, en una pantalla con menos de siete centímetros cuadrados.

El SLA se basa en una columna vertical de pequeños LEDs y lentes de aumento. Un espejo vibratorio barre horizontalmente la imagen aumentada de los LEDs para reproducirla en la pantalla.

Para ver la imagen, pones la pantalla de SLA cerca de tus ojos y miras hacia un pequeño objetivo. Debido a la alta velocidad del espejo y los LEDs, tus sentidos aceptan el engaño de que estás viendo una imagen continua.

Este es el mismo fenómeno que ocurre cuando ves una película en la pantalla como una imagen continua que tiene movimiento, en lugar de las imágenes de los fotogramas individuales que la componen.

El Virtual Boy no parece gran cosa, montado en su soporte, pero lo que cuenta es lo que hay dentro. Echale un vistazo al complejo controlador.

El Virtual Boy como juguete

Nintendo de Japón está promoviendo el Virtual Boy por todo lo alto. Se espera que el VB esté a la venta en el mercado japonés en abril, con un precio de 19.800 yens (US$210). Según Nintendo, habrá tres cartuchos en el momento del lanzamiento, seguidos por dos, o tres títulos, cada mes. En estos momentos, Nintendo pronostica que las ventas de Virtual Boy, en Japón, alcanzarán 3 millones de unidades y 14 millones de cartuchos en sólo un año. Parece que es un trabajo propio de un hombre para un niño tan pequeño. G