GAME MASTERS

por M.A.D.

Realidad virtual made in Nintendo

Después de intensos rumores, Nintendo ha presentado a todo el mundo lo que hasta ahora se había denominado "VR System". Bajo el nombre de Virtual Boy, la compañía japonesa ofrece a los usuarios la posibilidad de disfrutar de un mundo tridimensional con un aparato portátil de 32 bits, y a un precio más que asequible.

Esta vez no ha habido que aguantar largas esperas. Al contrario que lo sucedido con el Ultra 64 -donde Nintendo nos tuvo (y nos tiene) en ascuas durante un largo período de tiempo- en este caso **ha sorprendido a todo el mundo con la presentación de su nuevo sistema,** que hasta el momento se había conocido extraoficialmente con el nombre de VR System. El avanzado estado del Ultra 64 (que estará en el mercado en octubre del 95) y, porqué no decirlo, el reciente lanzamiento del MD 32X de Sega, han precipitado la presentación de un aparato del que no esperábamos saber nada hasta ya entrado el 95.

Nintendo ha elegido el nombre de **Virtual Boy** para presentar un **sistema doméstico portátil de 32 bits,** cuyos creadores afirman que **podrá ofrecer al usuario auténticas sensaciones de realidad virtual.** Como veis en la foto, el sistema cuenta con un súper mando de control y con el famoso visor o "casco" que permite visualizar las imágenes, y que incluso cuenta con dos pequeños soportes para apoyarlo en cualquier superficie. Es decir, **se trata de un aparato totalmente independiente que no necesita ningún monitor**, como el resto de las consolas, y que puede funcionar con 6 pilas AA o con un adaptador AC para corriente.

El sistema está basado en un **microprocesador RISC de 32 bits** que utiliza **dos expositores LED** (diodo de emisión de luz), **lentes de aumento, y un mecanismo de espejos o "mirror scanning"** que consiguen producir una experiencia en 3-D imposible de percibir en una televisión convencional o en una pantalla de cristal líquido. Para que os hagáis una idea, el proceso sería



Éste es el innovador aspecto que presenta el Virtual Boy de Nintendo. Una nueva forma de entender el entretenimiento interactivo a través de un mundo tridimensional, con un aparato portátil y a un precio asequible.

el siguiente: los diodos emiten un fuente de luz, las lentes aumentan esta luz y los espejos crean la imagen. **El ojo percibe una imagen completa y no una columna de luz vertical** como sucede cuando miramos un televisor, consiguiendo así el efecto tridimensional. Además, el diseño de Virtual Boy **elimina cualquier tipo de estímulo externo,** permitiendo que los jugadores disfruten de sus particulares sensaciones con imágenes de alta resolución que contrastan mediante un fondo negro intenso. La experiencia tridimensional se intensifica **a través de un sonido estereofónico y de un nuevo mando de control** que se acomoda a los movimientos espaciales multidireccionales.

Virtual Boy es un aparato creado con la **tecnología de inmersión de imágenes en 3-D desarrollada por Nintendo,** más la tecnología **"propietary display" desarrollada por Reflection Tecnology Inc.**

Nintendo se ha apresurado en presentar su nuevo sistema que acercará al usuario a la realidad virtual. Sin duda, un buen arma para entrar con pie firme en la cada vez más cerrada lucha por el soporte del futuro.

Esta compañía es líder mundial en todo el sector de los **"displays miniaturizados"** (fuentes de luz e imágenes en miniatura, como relojes digitales, mandos a distancia, etc.), que tiene patentes en exclusiva mundial para la tecnología que incorpora la matriz en color LED.

De momento, no se conocen las compañías que realizarán software para este nuevo sistema (suena el nombre de Hudson Soft), aunque hay ya tres juegos que pueden convertirse en los primeros de la lista: **«Mario Bros VB», «Punchout» y «Space Pinball».** Además de estos tres títulos que aparecerán con el soporte, está previsto que cada mes salgan 2 ó 3 a un precio **entre los 5.000 y 7.000 yens (6.000-8.000 pts).**

El Virtual Boy ya ha sido presentado en noviembre en la sexta edición del **"Annual Shoshinkai Software Exhibition",** y será lanzado **en Japón en abril/mayo de 1995,** a un precio aproximado de **19.800 yens (unas 22.000 pts).** Nintendo, en un alarde de optimismo, ha afirmado que sus previsiones de ventas alcanzan los 3 millones de unidades de hardware y 14 millones de software hasta marzo del 96. Según el Sr. Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo, "el Virtual Boy **transportará a los jugadores a una utopía virtual con imágenes y sonidos que no habrán experimentado jamás,** a un precio similar al de una vídeo consola actual". Veremos si la salida del Ultra 64 no se convierte en un serio hándicap para este Virtual Boy.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

Antes de nada, Feliz Navidad a todo el mundo. Como regalo de Reyes, voy a solucionaros unas cuantas dudas que parecen traeros por la calle de la amargura.

Amigo Joaquín Ramón, como ya expliqué en su momento, la principal diferencia entre el original chip FX y su homónimo de Segunda Generación es que éste último **es aproximadamente un 30 % más rápido y consigue que todos los efectos se produzcan en tiempo real.** Además, el nuevo FX está capacitado para realizar **multitud de efectos utilizando muy pocas instrucciones,** con lo que el ahorro de memoria (y de dinero) es considerable. También puede utilizar 256 colores en pantalla sin que disminuya su capacidad para manejar polígonos. ¿Solucionado? Un saludo.

Gracias por tu información, Alex Roca, y en cuanto a la publicidad de Sega a la que haces referencia, sólo puedo decirte que estoy de acuerdo contigo, pero ellos son muy dueños de realizar las campañas que quieran, **así como vosotros de hacerles el caso que creáis que merecen.** También atentamente, hasta otra.

Enfadadísimo Ramiro Teixeira, comprendo tu indignación, pero sin ánimo de quitarme el muerto de encima, voy a tratar de explicarte este delicado asunto. Antes de aparecer el MD 32X, la propia Sega se encargó de divulgar las excelencias de este sistema, y, efectivamente, afirmó que **juegos como «Virtua Fighter» o «Daytona» podrían realizarse para este aparato.** Después de salir el MD 32X a la calle, también la propia Sega se ha apresurado a advertir que es muy posible que **estos dos juegos finalmente no puedan ser convertidos al MD 32X**, aunque sin descartarlo definitivamente. Estoy contigo en que estos desmentidos son, cuando menos, **irrespetuosos para el usuario,** pero nosotros, como medio de comunicación, estamos en el deber de publicar todas la informaciones de las compañías, aún a riesgo de que pasen cosas como ésta. Por mi parte, puedo aclararte que después de ver las versiones de **«VF» y «Daytona» para Saturn** (excelentes, por cierto), **dudo mucho que estos juegos puedan aparecer en formato MD 32X.** Ten en cuenta que Saturn es básicamente una máquina con una arquitectura de 64 bits, y que cuenta con varios chips y procesadores de apoyo además de los famosos SH 2 de Hitachi. Saturn está en un nivel superior al MD 32 X, aunque espero que ésta última todavía tenga mucho que decir. Saludos también para ti.

Bueno, amigos, espero que los "Reyes" se porten bien con vosotros. No dejéis de escribirme a: **Game Masters. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos N 4. San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid).**