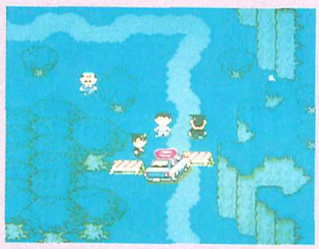
Super Nintendo

Earth Bound SN





La inclusión de Kirby en Super Nintendo *ha resultado ser lo más destacado de la oferta de los 16 bit de Nintendo para los próximos meses. Y lo hace por partida doble, con* ***«Kirby's Avalanche»****, un juego de puzzle,* ***y «Kirby's Dream Course»****, una especie de mini-golf en el que la pelota es un Kirby.*

Dejamos a Kirby para presentar un juego de rol de 24 megas llamado ***«Earth Bound»*** *que hará las delicias de los amantes del género. Por último, con chip FX se han presentado tres títulos más,* ***«FX Fighter»****,* ***«Comanche» y «Starfox 2».***

Kirby's Dream Course SN



Kirby's Avalanche SN





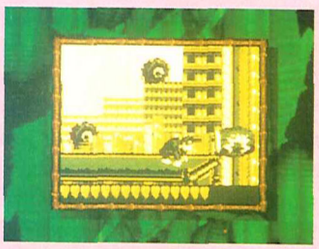
Game Boy

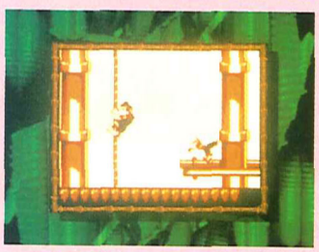
Y mientras en Super Nintendo, Kirby parece ser la estrella, ***en Game Boy*** *el protagonismo se reparte* ***entre tres héroes de la factoría Nintendo.*** *Para empezar,* ***«Donkey Kong Land»*** *será la réplica en pequeño de las aventuras del gorila en Super Nintendo. Para seguir, un Mario frío y calculador que tendrá que resolver más de cien puzzles gráficos en* ***«Mario's Picross»****. Y concluyendo el trío de estrellas, la segunda parte de* ***«Kirby's Dream Land»*** *con todas las ventajas que supone el uso del Super Game Boy.*

Mario's Picross GB



Donkey Kong Land GB





Kirby's Dream Land GB





Virtual Boy

Nintendo, al contrario que en la anterior edición del C.E.S., no trató de sorprender en relación a sus juegos -de hecho parece que decidió seguir apostando por sus personajes más emblemáticos-. En esta ocasión lo hizo presentando un modelo de consola realmente revolucionario: el Virtual Boy



Habíamos oído hablar de él, pero no podíamos hacernos una idea de qué es lo que veríamos al asomarnos a un ***Virtual Boy.*** *En Las Vegas, tuvimos la oportunidad de comprobarlo.*

Imaginaros algo parecido a una Game Boy pero con unos gráficos que se mueven bastante más rápido y que, en lugar de verse en diferentes tonalidades de verde ***se ven en rojo y negro.*** *Y ahora viene lo alucinante...* ***¡todo ello en 3D!****, es decir, que* ***existen diferentes planos de profundidad*** *y por tanto hay objetos que dan la sensación de estar más cerca que otros.*

Hasta el momento Nintendo sólo tiene acabados dos títulos, ***«Tele Roboxer» y «Space Pinball»****, pero están trabajando en un montón de juegos con los que pretenden aprovechar al máximo las posibilidades de este nuevo y original sistema.*

La sensación de profundidad está, sin duda, perfectamente conseguida. Ahora falta por ver si este ***revolucionario concepto de juegos*** *consigue calar hondo entre los usuarios.*

