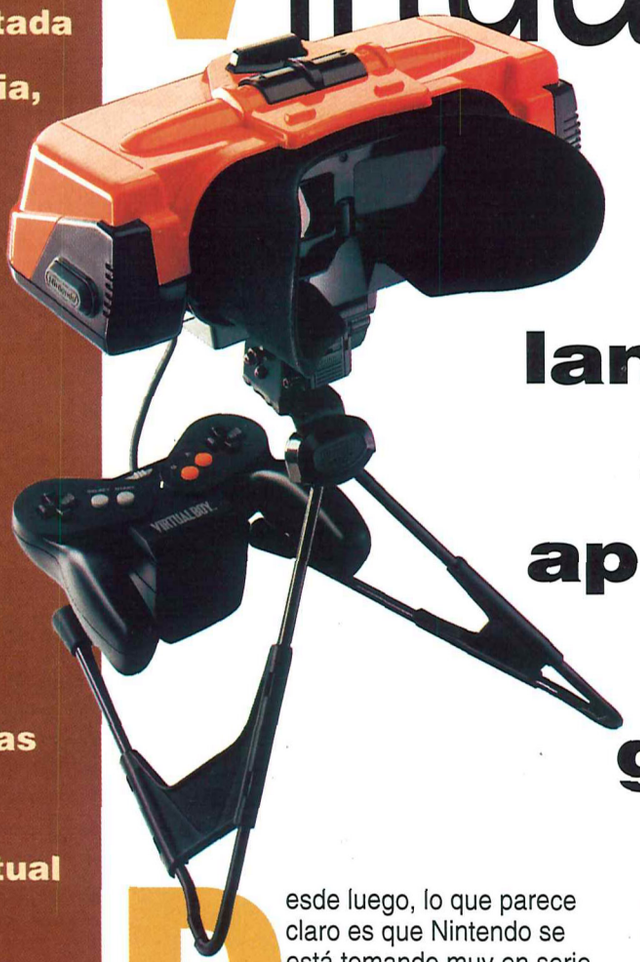
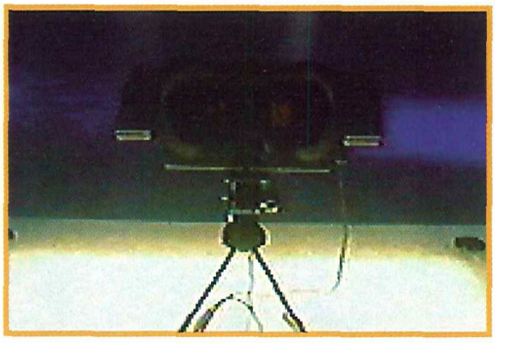
# Virtual Boy

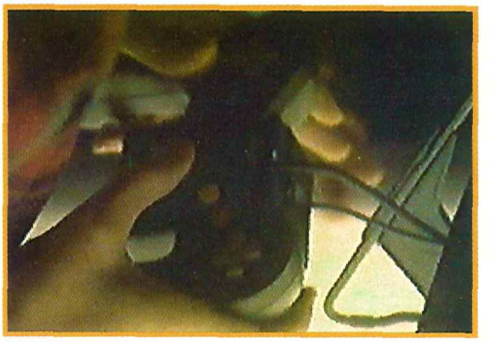
## Nintendo lanza en USA su primera apuesta para la nueva generación

**Dentro de su cautelosa y premeditada estrategia, Nintendo ha decidido por fin dar el primer paso hacia los nuevos soportes. Y es que desde el pasado mes de agosto, los jugadores norteamericanos pueden adquirir en las tiendas un nuevo aparato llamado Virtual Boy. Nintendo ya descubrió sus cartas en este asunto hace varios meses, pero ahora ha llegado el momento de analizar más profundamente las posibilidades y capacidades de esta nueva máquina.**




Desde luego, lo que parece claro es que Nintendo se está tomando muy en serio el lanzamiento de esta máquina en USA. Y si no que se lo pregunten a su departamento de marketing, que **ha invertido nada menos que 25 millones de dólares en la campaña de publicidad.** La Gran N quiere hacer ver al público que se encuentra ante algo nuevo y distinto, y no hay que ser ningún lince para darse cuenta de que Virtual Boy no se parece a ninguna de las nuevas consolas que han aparecido durante los últimos meses. Según la propia Nintendo, **se trata del primer sistema doméstico de 32 bit que ofrece una verdadera sensación de tridimensionalidad.** Y es que todo el potencial de esta máquina se centra **en ese asombroso "visor" capaz de sumergir al jugador en un mundo 3-D.**









*Todas estas imágenes forman parte del video de promoción que Nintendo ha presentado en Estados Unidos. El objetivo de la compañía es presentar el Virtual Boy como un aparato muy diferente a las consolas convencionales*



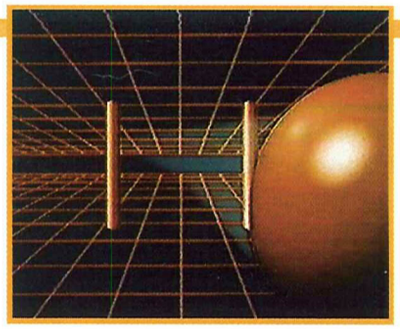


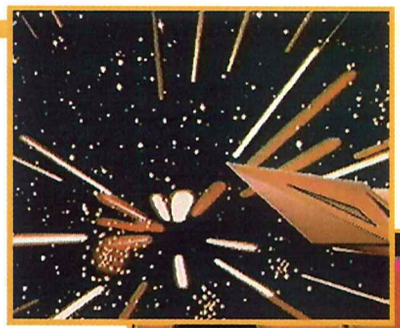
La primera idea que Nintendo quiere inculcar a su posibles clientes es que **se encuentran ante una máquina portátil.** Virtual Boy no necesita de ningún monitor (obviamente) y funciona con seis pilas pequeñas (aunque también puede hacerlo mediante red, con un adaptador que se pondrá a la venta más adelante). El caso es que **el usuario simplemente tiene que adquirir su correspondiente Virtual Boy y ya se puede poner a jugar.**

Pero no menos importante que esto es su vitola de sistema tridimensional. **Todas las imágenes que aparecen en Virtual Boy son tridimensionales,** una cualidad que no está al alcance de ningún monitor convencional. Estas imágenes se consiguen básicamente **por medio de la utilización de dos LED (diodos de emisión de luz)** colocados de forma estratégica (uno para cada ojo), **que con la ayuda de un sistema de espejos y gracias al particular diseño del aparato consiguen un efecto estereoscópico** que "transforma" las imágenes planas en tridimensionales. Para que os hagáis una idea, los principios básicos por los que se

## Así son los primeros juegos para Virtual Boy

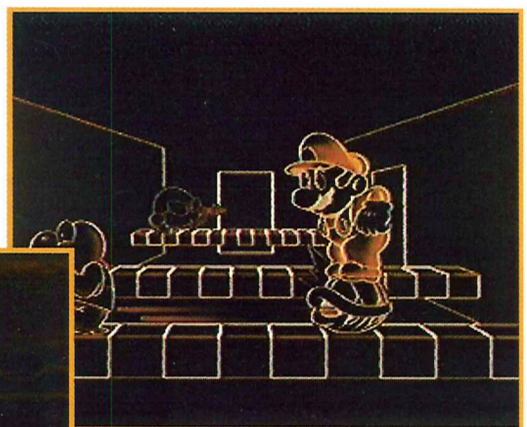
***«Galactic Pinball»***. *Un pinball convencional transformado en una gran experiencia tridimensional. Todo tipo de obstáculos, petacos y bonus habituales en este tipo de juegos, pero presentados con un desarrollo bastante poco habitual.*

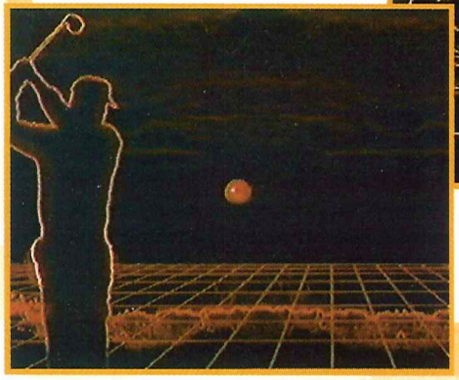




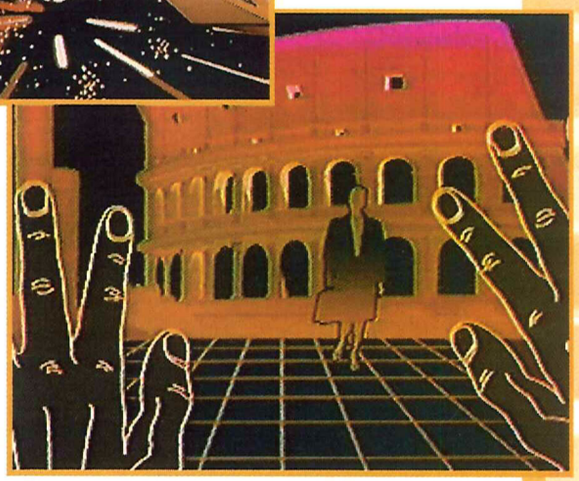
***«Vertical Force»***. *El ya casi inevitable matamarcianos creado por Hudson Soft, que incluye diferentes niveles de juego.*

***«Mario Clash»***. *Como no podía ser de otra forma, el bueno de Mario será uno de los primeros personajes en aterrizar en Virtual Boy. Primero lo hará con una aventura similar al legendario «Mario Bros.», y después con un juego de tenis lleno de sorpresas.*

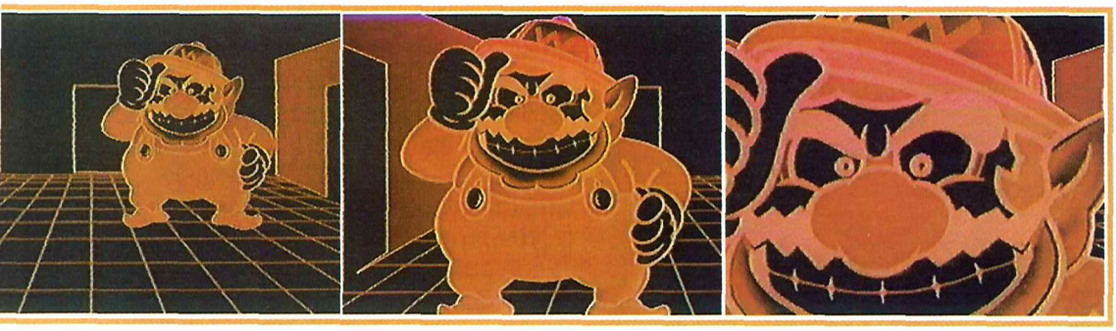




*Nintendo se ha decantado claramente por los juegos deportivos, y además de este **prometedor programa de golf**, aún sin nombre, llegará **«Virtual League Baseball»**, de Kemco.*



***«Jack Bros»***. *La compañía Atlas recupera uno de los géneros que mejor puede aprovechar las ventajas de la tridimensionalidad: una aventura interactiva al estilo «Doom». Nada más y nada menos que seis mundos diferentes repartidos en 15 fases repletas de acción.*



*Tampoco Wario ha querido perderse el estreno de este nuevo sistema, y de paso nos va a demostrar en estas imágenes lo que para él significa tridimensionalidad y efecto de profundidad. Eso sí, siempre en rojo y negro.*

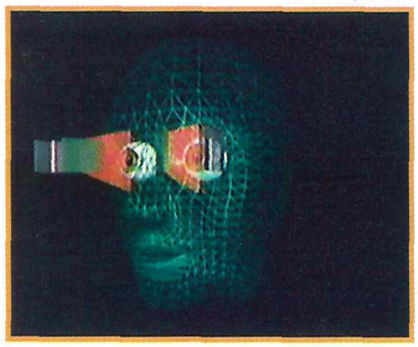
rige el Virtual Boy son similares a los que utilizamos para ver esos curiosos cuadros que esconden imágenes en relieve. La ventaja de la máquina de Nintendo con respecto a esas holografías es que el individuo no necesita realizar esfuerzos de abstracción para llegar a la tridimensionalidad, ya que el visor le aísla totalmente de cualquier estímulo exterior. La compañía **Reflection Technology Inc.** es la responsable de esta tecnología, **que ha sido cedida en exclusividad a Nintendo para realizar esta máquina**.

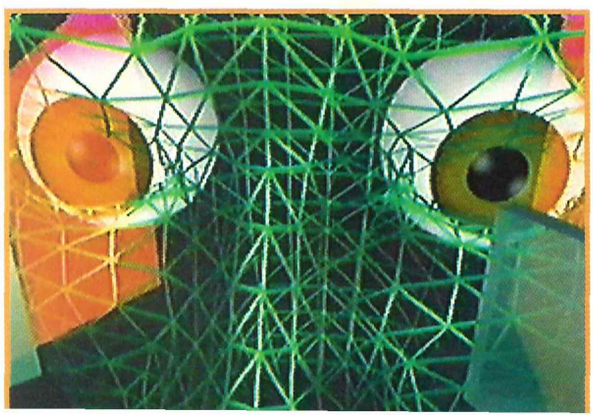
El caso es que Nintendo ha antepuesto la tridimensionalidad ante todo lo demás. Buena prueba de ello es que, como podéis apreciar en las pantallas de los juegos que os mostramos, las imágenes que ofrece Virtual Boy no son a todo color, **sino en un peculiar "rojo y negro".** Nintendo argumenta que **la resolución y la nitidez de las imágenes es tres veces mayor** que si se hubieran incluido otros dos LED de color azul y verde. Y por si esto fuera poco, **el aparato triplicaría su coste final.** Teniendo en cuenta que nos encontramos ante una aparato portátil **cuyo precio asciende a 179 $ (unas 25.000 pts)** y cuyos juegos **rondarán los 40 $ (unas 6.000 pts),** se puede comprobar que la compañía japonesa mantiene su estrategia de ofrecer productos de calidad a un precio asequible, aunque eso suponga restar posibilidades al producto final.

Pero no empecéis a haceros ilusiones, desgraciadamente, **es muy posible que en España jamás lleguemos a ver este aparato de forma oficial.** Por el momento, será un producto en exclusividad para los yanquis.

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

**CPU :** *Procesador 32 bit RISC Velocidad: 20 MHz.*
**RTI:** *Sistema estereoscópico de espejos, con dos LED que emiten imágenes en alta resolución.*
**Resolución:** *384 x 224 pixels para cada ojo.*
**Software:** *Juegos de 8 y 16 Megabit.*
**Sonido:** *Estéreo digital.*
**Controlador:** *Pad de doble agarre con dos botones direccionales.*
**Bateria:** *6 pilas AA 1,5 v. Cable adaptador AC.*
**Periféricos:** *Link Cable para dos jugadores.*
**Precio:** *179 $.*







## Ecos de la cuarta dimensión

*Henos aquí de nuevo, aguantando al profesor de turno o al jefe quisquilloso de siempre, que además exhibe un bronceado veraniego que para nosotros quisiéramos... En fin, las cosas de septiembre. Pero bueno, vamos a lo que nos interesa, que una vez más viene de la mano de* ***Acclaim****. Resulta que en Japón sigue recaudando yens en cantidades industriales con un título que responde al nombre de una letra:* ***«D's Dining Table»****. Este juego* ***de Saturn*** *ha conseguido, a las dos semanas de su lanzamiento, encaramarse* ***a la primera posición de las listas de éxitos niponas****. Por cierto, en Europa saldrá a lo largo del año que viene bajo el breve título de* ***«D»****.*

*En esta línea de lanzamientos* ***para Saturn,*** *Acclaim nos traerá, de aquí a finales de año, títulos de la talla de* ***«Street Fighter: The Movie»****,* ***«Myst»*** *y* ***«Robotica»****. Este último es la conversión a los 32 bits de Sega del espectacular* ***«Deadalus Encounters» de Virgin para PC CD Rom.*** *Estos juegos se completarán con* ***«Frank Thomas Big Hurt Baseball»****,* ***«Judge Dredd»****,* ***«Mortal Kombat II»****,* ***«NBA Jam T.E.»****,* ***«NFL Quarterback Club '96»****,* ***«Revolution X»*** *y* ***«Wrestlemania»****. Ya volveremos a hablar de ellos.*

*Cambiando de tercio y de continente, vamos con la hija predilecta de Manchester (Reino Unido); o sea,* ***Ocean.*** *Esta compañía ya va calentando motores para emprender rumbo a los circuitos* ***de PlayStation*** *con una serie de lanzamientos. Para abrir boca nos deleitará con* ***«The Raiden Project»****, una emocionante aventura futurista de ciencia ficción, con armamento de última generación y un ritmo de juego frenético. A continuación, aparecerán* ***«Pinball»*** *(título provisional),* ***«Worms»*** *(un juego de inteligencia estilo «Lemmings»),* ***«International Championship Soccer»*** *(la fiebre del fútbol en ebullición)* ***y «Powerserve»****, del que sólo conocemos el título. Sorry!*

*Naturalmente, unos eruditos de las consolas como vosotros ya sabíais que* ***Interplay andaba programando una versión especial de «Waterworld»*** *para nuestras máquinas de la última generación. Pues bien, ya sabemos algo más: su desarrollo va a ser diferente al de la versión de ordenador, con más acción y espíritu arcade, tal como indica su subtítulo* ***"The Action Game"****. Esta conversión verá la luz* ***en 3DO*** *entre finales de este año y principios del que viene.*

*Finalmente, y si hay algún "trekkie" entre vosotros, le agradará enterarse de que* ***Sega*** *está preparando una interesante conversión de* ***«Star Trek: Starfleet Academy» para Mega 32X.*** *En este juego veremos reproducidos todos los elementos de la serie televisiva, mientras tratamos de ascender desde el grado de cadetes hasta las máximas alturas del escalafón "trekkie". Ello implica pilotar un total de cinco naves diferentes a lo largo de 31 misiones.*

**Por JC Kid**