REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº26 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

«UNIRALLY»
Gráficos renderizados, diversión total

50 IDEAS NINTENDO PARA REGALAR EN NAVIDAD

¡ IMPRESIONANTE !

Iniciamos una guía para resolver el 101% del juego

NO TE QUEDES COLGADO EN «DKC»

Trucos para: Earthworm Jim, Mickey Mania, Metroid II, Double Dragon V

8 426239 010023 00026

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

HOBBY PRESS

Nintendo presenta Virtual Boy, una máquina de realidad virtual que abre la puerta a un software de 32 bits.

Lo **desmintieron durante bastante tiempo**. Ahora lo asimilian, incluso lo anuncian a bombo y platillo. ¿Qué ha pasado? Sería demasiado pronto para desvelar la noticia. Pero bueno, al menos hemos sabido que no había nada de cierto en esos "add-ons" de 32 bits para Super con los que se especulaba. La noticia del mes se llama **Virtual Boy** y el nombre compacto viene a sustituir al traído y llevado **proyecto VR 32**. De sus artes supieron primero los nipones: la máquina fue presentada a finales de **noviembre en el Annual Shoshinkai software Exhibition**, de Tokio. Pero pronto, en primavera, nos acostumbraremos a su presencia y juegos de nuevo cuño.

Virtual Boy es el primer sistema de realidad virtual desarrollado y producido para uso doméstico. Está basado en un microprocesador **RISC de 32 bits** y utiliza **dos expositores LED de alta resolución y un "mirror scanning"** para producir una experiencia **3-D** inimaginable en una televisión convencional. Es pero no es uno de esos populares cascos de **Virtual Reality**. Es, porque tiene una forma similar



seguimos en movimiento

(aunque el mando direccional desmiente el diseño), y no es, porque su funcionamiento interno, es decir la forma en que llegan las imágenes a la retina, no sigue el mismo esquema. En Virtual Boy el proceso empezaría en una **fuente de luz emitida por los diodos** (LED). Las lentes aumentarían esta luz y el espejo (mirror scanning) crearía la imagen que el ojo percibiría de forma completa. La sensación tridimensional estaría garantizada además por un **diseño que eliminaría cualquier estímulo exterior**, ofreciendo imágenes de **alta resolución** sobre un fondo negro intensísimo. El **sonido estereofónico** se encargaría del resto.

Nintendo se ha apoyado en la tecnología de **inmersión de imágenes en 3-D** para desarrollar Virtual Boy. Junto a sus sistemas, la casa nipona ha contado con la colaboración de **Reflection Technology**, líder mundial en tecnología de **display virtual** cuya patente en exclusiva incorpora la matriz en color LED y el llamado **"Propietary Display"**.

A una apariencia voluminosa, Virtual Boy añade un **soporte para colocar el artefacto** en cualquier parte y un mando de nuevo cuño que dicen se acomoda perfectamente a los nuevos movimientos que exigirá la máquina. El sistema virtual en cuestión **funcionará con 6 pilas AA** o un adaptador a corriente.



Un mando virtual. *Muy poco se sabe aún de las características del nuevo pad que llevará el Virtual Boy. Su gran tamaño da idea de plenitud de movimientos y acciones coordinadas, pero seguro que esconde más sorpresas.*

Precios y salida al mercado

Nuevamente, los esfuerzos de Nintendo por poner al alcance de todos la tecnología más innovadora han dado resultado. Está previsto que VB aparezca en las calles de **Tokio y USA entre abril y mayo de 1995** a un precio que no superará los **20.000 yens** (unas 30.000 pts), lo que es siempre de agradecer. Junto al aparato en cuestión publicarán tres títulos de nombres **Teleroboxer** (un boxeo a lo PunchOut pero virtual), **Mario Bros VB** (sin comentarios) y **Space Pinball** (todo un filpper de 32 bits). Falta que se anuncie oficialmente la salida de VB al mercado europeo. Pensamos que será durante el **verano**, pero es posible que se retrase a **Septiembre**, por aquello de no coincidir con las vacaciones.

Así prepara Nintendo el futuro

He aquí los **puntos** *en que Nintendo va a basar su* **política cara al año 95**. *Todos han sido extraídos de una entrevista que nuestros corresponsales mantuvieron con* **Peter Main**, **vicepresidente de Nintendo América**. *Tomen buena nota.*

• *Nintendo no seguirá la política de* **censurar los juegos** *de sus licenciatarios, pero afianzará una* **línea "familiar"** *para los títulos que aparezcan bajo su sello.*

• *Sobre* **Ultra 64**, *sin embargo, permitirá la* **sangre y vísceras** *de juegos como* **Killer Instinct (desarrollado por Rare pero producido por Nintendo).**

• *Hay planeados* **nuevos juegos** *que se abastecerán de los* **gráficos renderizados** *que bañan la tecnología DKC.*

• *El lanzamiento de* **ULTRA 64** *está planeado para* **septiembre del 95 en Estados Unidos y Japón**. *¿Y en Europa?*

• *El* **software inicial para ULTRA 64 será muy agresivo**, *y vendrá desarrollado por un selecto equipo de programadores que Nintendo elegirá prácticamente a dedo.*

• **Todos los juegos de ULTRA 64 serán exclusivos para este sistema.**

• *La mayoría de cartuchos ULTRA llegarán en placas de* **24 o 32 megas**. *Gracias a las exclusivas* **técnicas de reducción de memoria**, *Nintendo ha logrado* **comprimir juegos de 100 megas** *en placas de esta guisa.*

• *Los* **precios de estos cartuchos ULTRA serán similares a los de cualquier juego** *para Super.*

• *Parece casi* **confirmado el lanzamiento de un soporte CD para el Ultra 64**. *Lo veremos un tiempo después de la máquina y posiblemente a* **un precio que no superará los 150$.**

• **Nintendo insiste en que su máquina será muy superior al Playstation**, *pero no duda en reconocer a la máquina de Sony como su mayor amenaza. ¿Acaso tenemos miedo? ¡Nunca!*

Otras historias Nintendo

Shigeru Miyamoto se apunta oficialmente a la movida 64 bits

Ya tenemos un nuevo licenciatario ULTRA 64

Nintendo América acaba de anunciar oficialmente su compromiso con **Paradigm Simulation** *para la realización de software en Ultra 64. La compañía afincada en Dallas hace muy poco que ha empezado a desarrollar una* **aventura tridimensional** *que, en principio, será exclusiva para el sistema de Nintendo y que contará además con la* **colaboración** *del creador de Donkey Kong o Super Mario Bros, el inigualable* **Shigeru Miyamoto**.

Howard Lincoln, presidente de Nintendo América, ha manifestado al respecto de este acuerdo que **Paradigm tiene una estupenda relación con Silicon Graphics** *y que además ofrece años de* **experiencia en el campo de la simulación visual y auditiva**. *Continuó Lincoln reconociendo que Paradigm es un* **líder mundial en el desarollo de software para Virtual Reality** *y que eso les iba a permitir aprovechar al máximo las capacidades del nuevo concepto de Nintendo. Sin mencionar, por supuesto, la participación de Miyamoto.*

¿La Super se regenera?

Posible CD para SNES

Diversos rumores han asaltado la prensa internacional durante este mes. No es que sean muy fiables, pero ya visteis lo que pasó con la máquina de 32 bits y cómo Nintendo se deshizo de su incómoda investigación. Pues bien, los especialistas extranjeros abogan ahora por un **viejo sueño** *que a todos nos encandiló en su momento: la* **plataforma CD para Super Nintendo**. *Suponemos que a estas alturas estaréis enterados de que la base del* **Sony Playstation es precisamente el CD por el que luego Nintendo no se decidió**. *Y también que más tarde se negoció con* **Philips** *para que su* **XA de CDi** *fuera el soporte elegido. Ese proyecto aún no se ha desechado. Es más, podría ser la base utilizada para un CD a modo de add-on que, para empezar, requeriría un nuevo coprocesador capaz de aumentar la velocidad de proceso hasta los* **21 Mhz.** *¿Sólo conjeturas?*

Otro rumor, éste algo más convincente. Hemos averiguado que los **futuros cartuchos para Super** *podrían incluir un poderoso* **chip de 32 bits** *que abriera la puerta a nueva generación de juegos.* **Nintendo ha callado** *por el momento, pero la cosa podría estar muy avanzada. Seguiremos informando.*