REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº29 - 350 PTAS

Nintendo®

00029
8 426239 010023
HOBBY PRESS

PREVIEWS

ILLUSION OF TIME, ROL EN ESPAÑOL

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

¡¡La serie de más éxito en TV llega a Super Nintendo!!

REVIEWS

UNIRALLY
NBA JAM T.E.
FATAL FURY SPECIAL
TRUE LIES

Vive una aventura en el fondo del mar

SEAQUEST

Juega con Bill Clinton y el príncipe Carlos en NBA Jam T.E.



La llave de la memoria. *¿Un Super Game Boy y su cartucho? No, son el BS-X y la 'memory card' que permiten grabar los datos transmitidos vía satélite.*

de memoria ROM, que contienen el sistema operativo, y otros **4 megabits extra de RAM**, que vienen a añadirse a los que proporciona la propia consola. Por último, el componente final del **'Satellaview'** es una **memory card**, de aspecto similar a un cartucho de **Game Boy**, que se introduce en el BS-X y **almacena los datos provenientes del exterior**.

Ahora, dos preguntas quedan en el aire: **¿cuáles son las posibilidades del nuevo sistema y cómo se va a financiar?**

- Nintendo espera vender dos millones de unidades en su primer año de existencia.
- SquareSoft ya ha mostrado su interés por las posibilidades del nuevo producto.

Las intenciones de **Nintendo** son recabar el interés de otras compañías de forma que utilicen el canal para anunciar sus nuevos títulos e insertar demos jugables o trucos sobre ellos. De esta forma, los afortunados usuarios de **Super Famicom recibirían el software vía satélite** y éste quedaría almacenado en la memory card, que os hemos descrito, a disposición de **cualquiera que quisiera utilizarlo**.

Aunque varias compañías se han mostrado ya interesadas por el periférico, parece que ha sido **Squaresoft la que se ha puesto a la cabeza** de ese interés; hasta el punto de que ha confirmado que ofrecerá **información sobre Chrono Trigger a través del canal** e, incluso, ha comentado la posibilidad de que los usuarios del **'Satellaview'** tuvieran software **disponible en exclusiva**.

Cuestión de cifras

El resto, que comprende a compañías como **Data East, Konami, Taito o Atlus**, están todavía a la expectativa, en espera de ver el futuro que pueda tener el sistema en cuanto a ventas y, por tanto, posibles receptores.

Entramos así en el último aspecto, pero no por ello el menos importante (tal vez todo lo contrario): **el económico**.

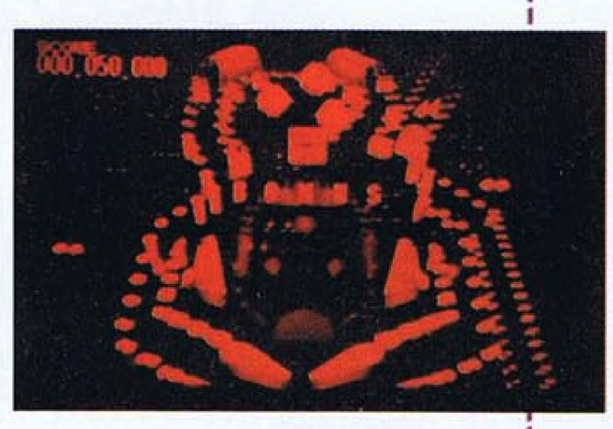
La **Gran N** espera vender **dos millones** de **'Satellaview'** en su primer año de existencia a un precio aproximado de **20.000 pesetas por unidad**, y está previsto que el satélite **Giga** comience a **emitir a finales de este mismo mes**, lo cual habla bien a las claras de la apuesta que está haciendo **Nintendo** con su lanzamiento. En principio, aunque la imagen se emitirá sin codificar, se prevé exigir una **cuota de suscripción**, si bien con el tiempo se espera atraer la publicidad suficiente como para **permitir que la recepción sea gratuita**.

Si, ya antes, Japón parecía otro mundo, completamente diferente al nuestro, todo apunta a que ahora con el **'Satellaview'** nuestros afortunados **amigos nipones se alejan un poco más en el terreno de la tecnología** aplicada al entretenimiento.

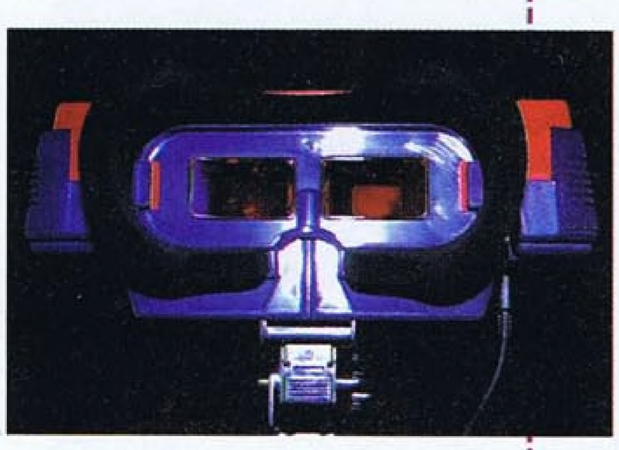
A los modestos españolitos de a pie sólo nos queda soñar en un futuro que nos pudiera llevar a alcanzar las cotas que ya domina **Nintendo** en el cada vez más lejano oriente.

Más juegos para el Virtual Boy

El **Virtual Boy**, *la máquina de fabricar tridimensionalidad de* **Nintendo**, *sigue en candelero. Pese a que es obvio que la calidad real de sus juegos no puede quedar reflejada en el papel (ya os dijimos que* **Nintendo** *trabaja en un sistema que permita trasladar fielmente los juegos del VB a las páginas de las revistas especializadas), en* **Nintendo Acción** *hemos querido mostraros unas imágenes para haceros una idea de lo que habrá tras las estrambóticas gafas. Como veis, trabaja con figuras rojas sobre fondos negros. La rumorología habla ya de nuevos títulos que añadir a los tres iniciales. Todo apunta a que* **Kemco** *programará dos juegos, si bien sólo se conoce el nombre de uno de ellos:* **'Virtual Legue Baseball'.** *Pronto, más.*







Tras la pista de un nuevo Chip

Hace unos meses os hablábamos del posible desarrollo de un **chip de 32 bits** que sería incluido en los futuros cartuchos de **Super sin necesidad de periféricos adicionales**. Le hemos seguido la pista a la noticia y ahora fuentes de **Nintendo América** confirman que la **Gran N** estaría desarrollando un nuevo chip **SA-1**, al estilo del renombrado **FX**, más barato y cuya aplicación **aumentaría significativamente la potencia** de la consola. Eso sí, **de los 32 bits no se sabe nada** de momento, pero no hay que cerrar ninguna puerta por lo que pudiera pasar. Todo está por ver.