

Nintendo



**Todo sobre
Killer
Instinct
en 16 bits**

**ULTRA 64
DA LA CARA**



**Regalamos
25 Game Boy
SPECIAL EDITION**

**Donkey Kong Country 2 en SNES,
y Donkey Kong Land en Game Boy**



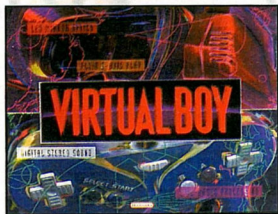
¡Es él, ha vuelto!!

Kirby's Dream Land 2, Unirally, International Superstar Soccer

Especial Noticias Nintendo

Virtual Boy, a la venta el 14 de agosto en USA

**Se acerca
un 'verano virtual'**



El sistema de inmersión virtual a razón de **32 bits** y nombre **Virtual Boy** que **Nintendo** se sacó de la manga hace más o menos un añito, está cada vez más cerca. La peculiar 'bomba' diseñada a caballo entre los nipones y la compañía **Reflection Technology** será 'detonada' el **14 de agosto en EE.UU.** a un precio que rondará los **180 \$ (unas 21.000 pts)**. Vendrá con 25 millones de dólares para marketing y con **cinco juegos** 'principiantes' ('**Teleroboxer**', '**Galactic Pinball**', '**Mario Clash**', '**Mario's Dream Tennis**' y '**Red Alarm**') cuyos precios oscilarán entre los **39.95 \$** y los **49.95 \$**.

Hay más de **100 compañías de software** trabajando en el proyecto. Por ejemplo, **Hudson Soft**, que pronto editará '**Vertical Force**'; también **T&E**, que apuestan por su fuerte, el **golf**, para **Virtual Boy**; e incluso **Ocean**, que ya promete una versión de **Waterworld**, la 'peli' de Costner. **Virtual Boy** es una nueva experiencia en videojuegos que promete romper con todo lo visto en plataformas de ocio. Más cerca de la realidad virtual que de los juegos convencionales, se basa en un sistema muy simple de combinación de espejos y leds cuyo resultado final es una perfecta sensación de tridimensionalidad muy difícil de plasmar en un simple papel.

Nintendo prevé vender cerca de **1,5 millones de VB** y algo más de **2,5 millones de cartuchos**. ¡Ah!, y funciona con **Roms**, no con **CD**.



Los hay que dan el salto

'FX Fighter' y 'Golden Eye' eligen el camino Ultra 64

Mientras '**Killer Instinct**' devora ya los chips de la **Super Nintendo**, antes incluso de pasar por la vicaría '**Ultra doméstica**', dos importantes títulos que sí prometieron presencia en los **16 bits** hacen mutis por el foro y dejan el buque **Super** para pasarse al yate **Ultra**.

'**FX Fighter**' es uno de ellos. Desahuciado a medio camino del viaje (el juego estaba muy adelantado), **Nintendo** decidió no dar más tregua al **FX** de segunda generación, ahorrando trabajo y dinero, para luego invertir en renderizaciones, movimientos, planos y secuencias en una consola que supiera sacar los colores al juego de lucha de **Argonaut**.

El otro es '**Goldeneye**', anunciado como la conversión oficial de la 'peli' del **007 Pierce Brosnan**. El juego debería haber salido esta Navidad, vía **Rare** y aprovechando la tecnología **ACM** de '**Donkey Kong Country**'. Pues olvidadlo: '**Goldeneye**' llegará en **Ultra 64** directamente, con **Rare**, con licencia oficial del film, y sin fecha de lanzamiento aproximada.



Tras los pasos de 'Astérix'

'Obélix' entra en los planes de Nintendo para este año

La noticia ha saltado hace nada. Como si de un fichaje 'futbolero' se tratara, esta revista ha sabido que **Nintendo España** está muy interesada en la distribución del último cartucho que **Infogrames** tiene en cartera, o sea '**Obélix**'. Como sabréis, **Nintendo** se hizo cargo del lanzamiento de '**Astérix**' y '**Los Pitufos**', ambos obra de los franceses de **Infogrames**, aunque de programación hispana (**Bits Manager**). Ahora, quiere colocar '**Obélix**' tanto en **Super Nintendo** como en **Game Boy** y parece que las negociaciones marchan. El juego es un formidable arcade y ha sido diseñado en ambas versiones también por **Bits Manager**.

