

una máquina de 16 bits. Nintendo ha vuelto a sorprender a todos los que esperaban una versión de *Ultra 64*, ya que se encontraron con una entrega para *SNES* que poco o nada tiene que envidiar a la recreativa original. Los programadores de *Rare* tienen previsto realizar una versión especial de *KILLER INSTINCT* para *Ultra 64*. La otra gran sorpresa tuvo como protagonista a *DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST*, la segunda parte del juego más vendido del pasado año en el que Diddy Kong y Dixie Kong, la nueva protagonista femenina de Nintendo,



emprenderán una nueva aventura con más de cien niveles y docenas de pantallas secretas. *Rare* ha perfeccionado aún más el *Advanced Computer Modelling* para esta nueva versión. Las nuevas fases de *DIDDY'S KONG QUEST* nos trasladarán al galeón pirata de King K. Rool, donde comienza nuestra odisea, a bosques encantados, traicioneras ciénagas, un panal gigantesco y el interior de un volcán en activo. El lanzamiento definitivo de *DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST* será en Noviembre en Estados Unidos y posiblemente Diciembre para Europa.

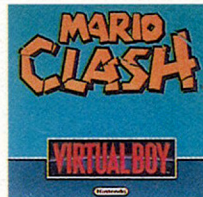
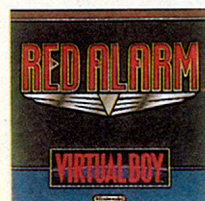


El éxito de *ILLUSION OF TIME* nos permitirá disfrutar de juegos como *EARTHBOUND* (*MOTHER 2* en Japón), traducidos al castellano. *CHRONO TRIGGER* Y *SECRET OF EVERMORE*, ambos en inglés, arrasaron en el E3.



VIRTUAL BOY

La experiencia de introducirte en el universo tridimensional de Virtual Boy no puede ser contada con palabras. Virtual Boy posee un procesador RISC de 32 bits con una velocidad de 20Mhz, funciona con pilas, pesa tan solo 760 gramos y es estéreo. Los juegos que Nintendo puso a disposición del público en el E3 fueron el espectacular *WARIO CRUISE*, *MARIO'S DREAM TENNIS*,



MARIO CLASH, *RED ALARM*, *GALACTIC PINBALL* y *TELERO BOXER*. La fecha de lanzamiento para Virtual Boy en Estados Unidos será el 14 de Agosto de 1995 y el precio alcanzará los 179,95 dólares, unas 22.000 pesetas. Esperemos verlo pronto.

