

INCLUYE
CD-ROM

MICRO mania

Sólo
para
adictos

REPORTAJE

Software de
alta cilindrada

¡Conviértete
en el rey
del volante!

Gran Concurso
Sorteamos
un auténtico
PINBALL

3D Lemmings

Los niveles
más complejos
paso a paso

Worms

Guerra al
aburrimiento



Wing Commander IV

El nuevo orden de la Galaxia





¿FANTASÍA O REALIDAD?

Final Fantasy VII

LA REVOLUCIÓN ESTÁ EN MARCHA. LAS NOTICIAS QUE IBAN LLEGANDO RESPECTO A LA PRODUCCIÓN DE JUEGOS PARA ULTRA 64 ESTÁ DANDO SUS PRIMEROS FRUTOS. TRAS DARSE A CONOCER EL NOMBRE DE LOS INTEGRANTES DEL "DREAM TEAM", ALGUNOS DE LOS TÍTULOS EN DESARROLLO, POSTERIORES INCORPORACIONES DE COMPAÑÍAS TAN DESTACADAS COMO LUCASARTS, Y LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA MÁQUINA CON QUE TODOS SUEÑAN, LLEGAN LAS PRIMERAS IMÁGENES DE JUEGOS, TAL CUAL. OLVIDÉMONOS DE DEMOSTRACIONES, SACADAS DE PLATAFORMAS SILICON GRAPHICS, PARA CENTRARNOS EN LO QUE SE ASEGURA ES EL ASPECTO REAL DE LOS CARTUCHOS. ESTAS SON LAS PRIMERAS IMÁGENES DE «FINAL FANTASY VII», PARA NINTENDO ULTRA 64.



SQUARE SOFT

En preparación: NINTENDO ULTRA 64 RPG

O mejor dicho, del juego y del proceso de desarrollo del mismo. Esto es lo que ha salido de los laboratorios en Japón de Square, aunque la confirmación oficial de que pertenezca a «Final Fantasy VII» para Ultra, no se ha producido.

Si es lo que realmente todos pensamos, estamos ante uno de los acontecimientos que pueden revolucionar el mundo del RPG para consolas.

Imaginad, por ejemplo, que títulos tan explosivos como «Zelda», «Secret of Mana», o cualquier entrega de la misma serie «Final Fantasy», pierdan su habitual perspectiva cenital -o casi-, para regalar la vista al usuario con un universo 3D auténtico, donde el tiempo real, los cambios de cámara, zooms, escalados perfectos, etc., sean los que dominan la acción del juego.

¿Fantasía? Tal vez no. Procedente de Square también nos ha llegado una serie de películas, en las que se muestra el proceso de diseño, además de una

pequeñísima animación de varios segundos de duración, mostrando un -teórico- resultado final, real, de una secuencia del juego en formato doméstico.

El enorme potencial teórico de Ultra 64, sin embargo, no parece estar explotado al máximo en estas secuencias, pero ya es posible apreciar ciertos detalles en la animación, en los que parece que aspectos como el mip mapping o el load management están en uso.

Los rumores apuntan a una cifra de 400 Mbits para el juego, lo que significaría una capacidad superior a cualquier cartucho o CD de Neo Geo, por ejemplo.

¿Son todos estos rumores ciertos, o tan sólo son eso, rumores, y estas imágenes no son más que un bonito proyecto? La respuesta, a finales del mes de noviembre en el Shoshinkai Exhibition de Japón, donde Ultra 64 se pone de largo oficialmente.

