El único medio de información para todos los juegos de Nintendo.

Official Nintendo Seal of Quality

NINTENDO POWER

P.O. Box 97043
Redmond, WA 98073-9743

FORWARDING & RETURN POSTAGE GUARANTEED
ADDRESS CORRECTION REQUESTED

BULK RATE
U.S. POSTAGE
PAID
NINTENDO
of America Inc.

MK3

Kombat Kodes,
Secretos Mortales
al descubierto

GRAN CONCURSO
Gana WWF The Arcade Game

EN DETALLE
- Spider-Man & Venom: Separation Anxiety
- Boogerman
- Secret of Evermore

game boy
killer instinct

MIDGAR
TRADUCCIONES

EPIC CENTER

CONTENIDOS

- Noticias Epic Center
  Página 51
- Wizard's Realm
  Página 52
- Secret of Evermore
  Página 54
- Estrategias Epic
  Página 66

SQUARE EN SGI

Square Soft exhibió recientemente una impresionante animación en SIGGRAPH, la convención de gráficos por ordenador en L.A. Aunque todo hace indicar que se trata de las imágenes de Final Fantasy VII para NU64, Square no lo ha confirmado. Los increíbles gráficos poligonales que mostraron, de hecho, eran de los personajes de FFVI. Square también mostró como crearon las figuras utilizando modelados y texturas mapeadas en estaciones Onyx de Silicon Graphics. En el número de enero, mostraremos un reportaje de lo que mostrarán en el Shoshinkai que tendrá lugar a finales de noviembre. Mientras tanto, los aficionados de Epic no se sorprenderán al saber que las animaciones de Square muestran lo que ningún juego antes. (Parece que Square está acostumbrándose a eso.) Los editores de Epic Center tuvieron acceso a un video especial sobre la animación. En el aparecian los insólitos personajes poligonales moviéndose y luchando en un mundo abierto en 3D. Los elementos del fondo mostraban claramente un mapeado de textura de alta calidad en superficies poligonales. Un dragón se abalanzó sobre los combatientes y luego un castillo saltó por los aires tras la explosión generada por ordenador más realista que hayamos visto jamás. Esto está a años luz de los gráficos de cualquier RPG hasta el momento. Si pensabas que la Nintendo Ultra 64 sería sólo para juegos de acción, de lucha y simuladores de vuelo vuelve a replanteártelo. Las buenas aventuras y los RPGs puede que sean los más impresionantes de la nueva generación de los juegos de 64 bits.

SALTO EN MARIO

A veces la vida es especialmente amable con los jugadores de Epic y esta es una de esas ocasiones. Una versión inacabada al 60% de Super Mario RPG ha aparecido como por arte de magia en el escritorio de Epic Center, tras esto todo aquel que lo vio se ha quedado aturdido. La mayor sorpresa vino al ver que se trataba de un sistema de batalla al estilo RPG, contrario a lo que habíamos visto antes. Mario salta sobre los enemigos aplastándolos, pero esto sólo ocurre dentro de la pantalla de combate que está basada en menús. Una innovación en el sistema de batalla es que el menú está configurado para corresponderse con cada uno de los controles. Por ejemplo, al presionar Derecha activas el ataque especial de Mario. Las pantallas de batalla, como puedes ver, se han representado en 3D al igual que el resto del juego y las animaciones de ataque incluyen el uso de armas cuando estén equipadas. Otra de las sorpresas resultó ser la facilidad de moverse por el mundo en perspectiva isométrica. Mario puede esquivar fácilmente a los enemigos y saltar además de golpear bloques que hay

dispersos para conseguir mejoras y vidas. Durante las visitas a la ciudad, Mario habla con la gente, compra objetos y descubre secretos como en cualquier RPG, pero los gráficos 3D destacan y Mario va más allá que anteriores personajes de RPG, incluso tiene más animaciones que héroes como Crono. Mario, por ejemplo, rebota sobre camas, se cuelga de ganchos y hasta se cae de bruces. Es divertido y a la vez extraño pero se sigue tratando Mario sólo que dentro de un RPG. La fecha de lanzamiento que se maneja para EEUU parece ser finales de febrero.

MIDGAR TRADUCCIONES MIDGAR TRADUCCIONES