

- Sega
- Nintendo
- Jaguar
- Neo Geo
- 3DO

Player One

EN DIRECT DU JAPON
Tous les jeux
PlayStation
Nintendo
Virtual Boy

32X
Faut-il l'acheter ?

LA 3DO EXPLOSE
Super SF II X
Need for Speed



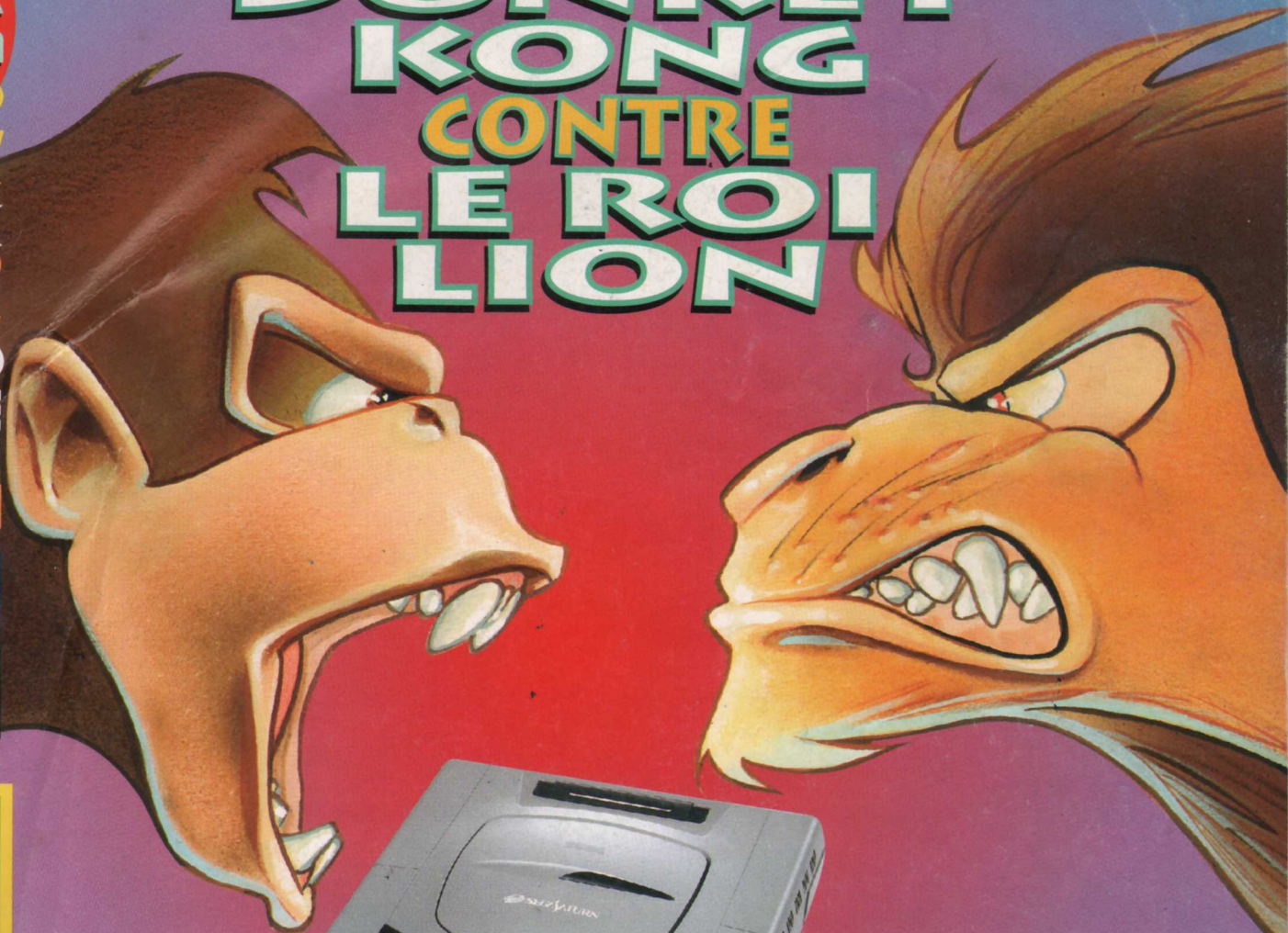
JOUEZ et gagnez au premier Jack'Player SONY



voir p. 6 et 7

NUL SI DECOUVERT

LE CHOC DE NOËL DONKEY KONG CONTRE LE ROI LION



SATURN : LE TEST

48 Décembre 94 **30^F**

M 4413 - 48 - 30,00 F

ENDO UNE RÉALITE EN 3D



Dès l'entrée du salon, on se rend compte qu'il est destiné uniquement au marché japonais.

ressemble à celui de la PlayStation de Sony). Une fois le casque bien ajusté sur les yeux, c'est la première surprise : le Virtual Boy, la nouvelle machine 32 bits de Nintendo, n'est pas en couleurs, mais en noir et rouge ! Seconde surprise : cette console n'a de « virtuel » que le nom, les jeux sont en fait en relief, du relief excellente en haute résolution et en noir et rouge ! Les personnages, comme Mario par exemple, vous sautent littéralement aux yeux, ils se

déplacent vraiment en 3D, déboulant vers vous au premier plan ou tombant, au loin, derrière les éléments du décor, perdus dans l'espace. La finesse des graphismes et la qualité de la 3D sont vraiment impressionnantes, du jamais vu sur aucune console.

AVIS PARTAGÉS

Mais la plupart des personnes ayant testé le Virtual Boy au Shoshinkai restent perplexes ; ainsi Stéphane Baudet qui s'occupe du développe-

Instrument de torture ?

Le casque du Virtual Boy contient deux écrans à diodes lumineuses, un pour chaque œil ; les images de ces deux écrans parviennent jusqu'à notre cerveau qui les interprète et recrée une image en 3D suivant un processus que les savants ont encore du mal à expliquer. En tout cas, l'effet est extrêmement réussi. Le paddle paraît assez étrange, avec deux croix de direction, deux boutons principaux, plus les inusables Start et Select, ainsi que deux autres touches sur le dessus, identiques aux boutons L et R de la Super Nintendo.



Le Japon est un mélange étrange, entre culture traditionnelle...

ment des jeux consoles chez Info-grammes déclare : « Ce n'est pas vraiment convaincant, je me demande si ce n'est pas juste un gadget. » Hiroki Sasagawa, un jeune développeur japonais, ajoute, alors qu'il vient juste de quitter le casque des yeux et de poser le paddle sur la table de présentation : « Pour l'instant, ce n'est pas très intéressant. »

L'attaché de presse de Nintendo, de son côté, précise : « Nous avons testé des systèmes de 3D en couleurs, mais nous avons estimé que les graphismes étaient de mauvaise qualité et pas assez réalistes. Nintendo a choisi de faire une machine monochrome (noir et rouge), parce qu'une machine en couleurs aurait coûté trop cher. »

« Une bonne blague de Nintendo ! » déclare Dany Bollack de Delphine



... et excentricisme moderniste, pas toujours de très bon goût.

EN DIRECT DU JAPON

que nous avons vue n'était pas terminée, nous n'avons donc pas pu voir qu'elles étaient les modifications essentielles par rapport à la version précédente.

MEGAMAN X 2

Capcom nous ressort une nouvelle version Super Famicom de Megaman X. Le jeu ressemble comme un frère à



la version précédente, au niveau graphisme, en tout cas. Côté scénario, on sait qu'on n'a pas grand-chose à attendre d'un nouvel épisode de Megaman... Mais pourquoi changer une formule qui marche ?

SIM CITY 2000

C'est encore une suite. En plus des graphismes, il y a de nombreuses modifications dans le système de jeu, mais on vous en reparlera.



EN DIRECT DU JAPON

AKIHABARA, LA VILLE ÉLECTRIQUE

C'est dans ce quartier de Tokyo que sont regroupés la



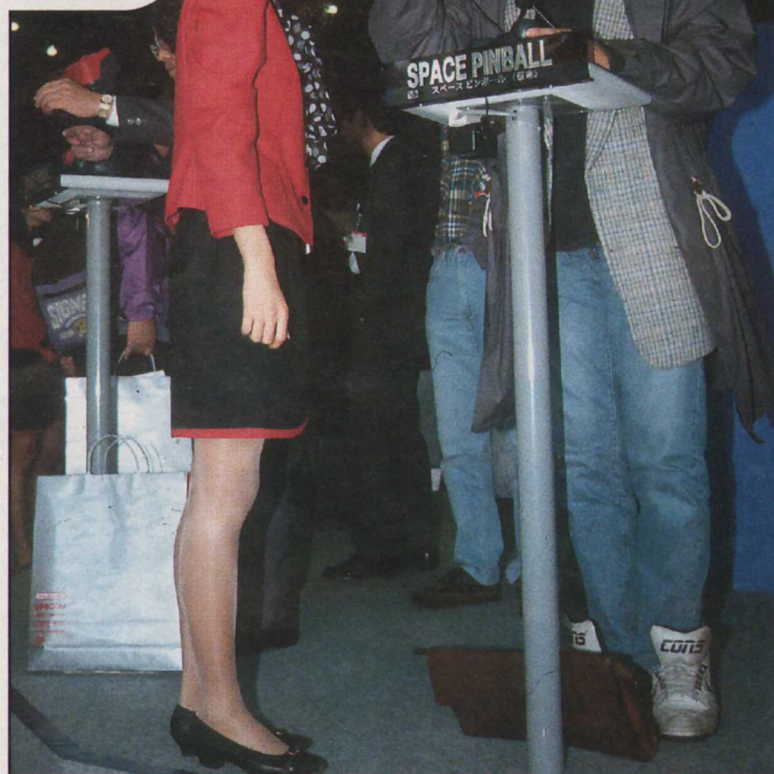
plupart des magasins de jeux vidéo. La nuit, c'est un délire de néons et autres lumières. C'est l'endroit préféré de tous les kids fans de jeux. Ils viennent aussi, dès l'école finie, essayer les dernières nouveautés en démonstration dans la majorité des



boutiques. Sur cette photo, on peut voir des écoliers, toujours en uniforme (hé oui, au Japon, c'est comme ça !) qui font la queue en lisant un manga en attendant de jouer à Virtua Fighter. Autre image du Japon, ce groupe de rock qui joue dans la rue. C'est à croire qu'au pays du Soleil-Levant tous les délires sont permis dans la mesure où ils sont canalisés. Et, contrairement aux apparences, c'est ici aussi le cas...



Software. Au moment où Sega et Sony sortent leur 32 bits de salon avec des graphismes et des animations à couper le souffle, Nintendo lance un 32 bits avec comme seul atout le relief. Mais pour le développement de jeux, ce sera limité, car le relief interdit le scrolling. Et puis je vois mal le public européen se mettre un casque sur les yeux pour faire une partie de jeu vidéo. Cependant, côté prix, le Virtual Boy ne craint personne, il sera vendu 19 800 yen au Japon (un peu moins de 1 000 F). Imbattable pour un 32 bits ! Le prix des jeux se situera, lui, entre 5 000 et 7 000 yen (entre 250 et 300 F). En plus des trois jeux exposés au Shoshinkai, Nintendo prévoit deux nouvelles cartouches avec la sortie de la machine. Et, dernier atout pour le nouveau-né de Nintendo, un câble permettra de jouer à deux simultanément. En fait, le Virtual Boy est une sorte de Game Boy nouvelle génération. Plus chère, plus performante,



Devant chaque machine, une hôtesse explique le maniement de la bête.



Le paddle du VB : deux croix de direction et de longues poignées. Efficace.

Les premiers jeux

Trois jeux étaient présentés au Shoshinkai. Une simulation de flipper galactique, Space Pinball, où la boule peut emprunter des passages situés au-dessus ou au-dessous du plateau de jeu. Un Mario Bros VB ressemblant étrangement à la première version de Donkey Kong et un jeu de boxe où votre adversaire vous envoie son poing à la figure en 3D, paf ! Évidemment, il nous est impossible de vous montrer des images de ces jeux, 3D oblige. De plus, les versions qu'on nous a présentées n'étaient finies qu'à 20 %, il serait donc présomptueux d'en donner un avis quel qu'il soit.

mais pensée par la même équipe et bâtie dans le même esprit. Si la Game Boy a su, en son temps, ouvrir un nouveau domaine dans le monde des jeux vidéo, le Virtual Boy réussira-t-il le même exploit ? En tout cas, Nintendo of Japan ne semble pas en douter puisque la firme de Kyoto compte vendre 3 millions de machines la première année et pas loin de 14 millions de jeux, le tout, bien sûr, au Japon uniquement. Quant à l'Europe ? Vue du pays du Soleil-Levant, on se demande si elle existe vraiment...



Une hôtesse en tenue traditionnelle.