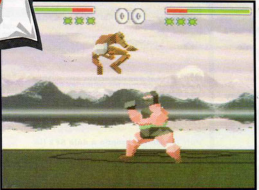
JAPON SPÉCIAL

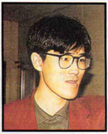


Fighting Polygones.

Fighting Polygones.

# Nintendo, le soleil se lè

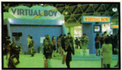
**Voici que commence la nouvelle année, cher ami lecteur. 1995. Nintendo, pour fêter la fin de l'année 1994, a organisé le maintenant célèbre et traditionnel Shoshinkai, ou encore Super Famicom Space World. Chaque année, en effet, les divers éditeurs de jeux nippons présentent leurs nouveautés en cours ou tout juste sorties aux professionnels de la presse et de la distribution.**



Cette année, le Shoshinkai était un tantinet particulier puisque ce salon était interdit à l'utilisateur et l'acheteur de base. C'est en allant y jeter un coup d'œil que la raison se fit évidente : Nintendo y a présenté le Virtual Boy en avant-première. Oui, certes vous pouvez vous demander si c'est une raison valable pour un boycott du public de base. Eh bien, il s'avère que le Virtual Boy est, comment dirais-je, véritablement décevant. La plupart des professionnels assistant à la démonstration montraient en effet une attitude sceptique quant à la viabilité de cette nouvelle console. Il semblerait de plus que Nintendo ne commercialiserait sans doute pas le Virtual Boy, du moins pas au mois de mars 1995 comme il l'avait annoncé, et surtout pas avant de pouvoir mettre en vente une console qui puisse vraiment plaire à l'acheteur, ce qui n'est pas prêt d'être le cas à l'heure actuelle.

## LA DÉCEPTION

Le Virtual Boy est une console portable 32 bits, dont la partie principale se compose d'une sorte de casque que l'on pose bien évidemment sur la tête. À ce casque est reliée une manette de jeu standard. À l'essai, quelle ne fut pas ma déception en m'apercevant que le mode graphique n'est que bichromie (rouge sur fond noir) et que l'effet relief tant vanté par Nintendo n'est que trop peu convaincant. Je n'étais apparemment pas le seul à penser ainsi, à voir la tronche que tiraient les autres personnes à côté de moi. Du coup, après quelques minutes de discussion avec une connaissance de Nintendo Japon, l'aveu est sorti : le Virtual Boy n'en est qu'à sa pre-




*Le virtuel Boy, une déception de Nintendo.*

*Fighting Polygones.*

# e sur 1995

*C'est parti pour 3 jours de folie !*

mière étape de conception et sa sortie sera de ce fait problablement retardée, et même annulée tout bonnement vu le peu d'intérêt suscité par le public présent. Le Virtual Boy, un projet mort avant la naissance. C'est possible tout comme le fut en son temps le projet CD-Rom pour la Super Famicom... Nous vous tiendrons bien évidemment au courant.

## LES PHARES DE NINTENDO

Fort heureusement, Nintendo avait tout de même de quoi rassurer les professionnels, notamment avec le fabuleux Donkey Kong Country et un jeu de baston en 3D du nom de Fighting Polygon. Prévu pour le mois de mars 1995, Fighting Polygon est le sosie du Virtua Fighter de Sega (bien entendu, tout est relatif). 32 mégas devraient être nécessaires pour un jeu qui a sans doute l'ambition de contrecarrer les plans de la Saturn ou encore de la Play Station. Certes le jeu promet d'être une belle réussite.

## LES AUTRES ÉDITEURS

Enfin, le Shoshinkai ne serait pas sans les éditeurs. C'est pourquoi tout ce qui suit n'est rien d'autre que tous les jeux présentés au salon. Ceux-ci sont classés par éditeur, alors pas de problème pour vous y retrouver. Matez donc les pages qui suivent et vous saurez tout sur les jeux 1995 sur Super Famicom et Super Game Boy. Des news-previews spécial Japon. Voilà ce que nous vous proposons. Profitez-en.

*SUSHI*

REPORTAGE SHOSHINKAI ● REPORTAGE SHOSHINKAI ● REPORTAGE SHOSHINKAI ● REPORTAGE SHOSHINKAI ● REPORTAGE SHOSHINKAI ● REPORTAGE SHOSHINKAI ● REPORTAGE SHOSHINKAI ●