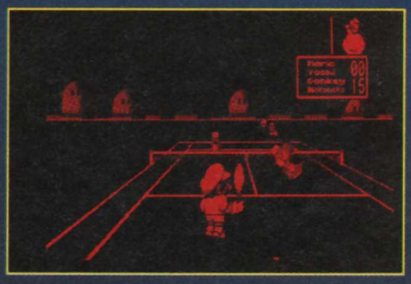
L'été réel de la Virtua Boy virtuelle

NINTENDO/VB

21 juillet au Japon

Après un lancement reporté par Nintendo pour cause d'absence manifeste de jeux, le départ officiel de la Virtua Boy devrait finalement être donné au Japon cet été, le 21 juillet. Le prix de la VB a dû être revu à la baisse par Nintendo devant la concurrence des consoles 32 bits et un accueil... pour le moins mitigé de la part des professionnels du jeu vidéo au Japon. La VB, dont la sortie était prévue initialement en décembre pour un prix de 19 000 yen (environ 1 100 francs), sera proposée finalement à 15 000 yen (800 francs environ). Trois jeux seront commercialisés par Nintendo en même temps que la console de jeu. Le quatrième, Mario Clash, devrait être disponible au mois de septembre. Ils coûteront tous le même prix, soit 4 900 yen (250 francs environ).

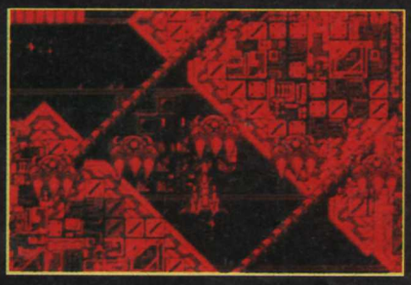


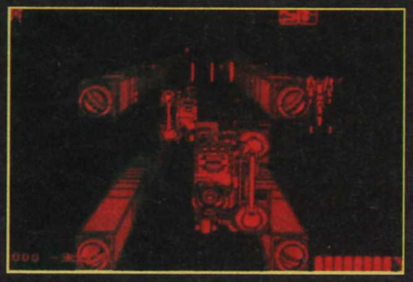
Mario's VB Tennis.

THIRD-PARTIES VIRTUELS ?

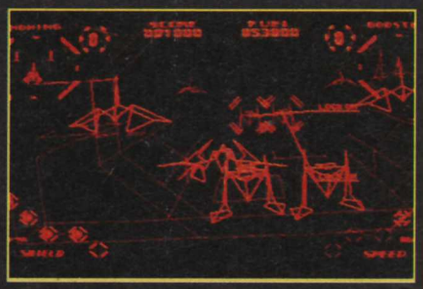
Et les autres éditeurs? En général, ils ne paraissent pas voir dans la production de cartouches pour VB un moyen de faire fortune rapidement. Les candidats au développement de jeux pour VB ne se bousculent pas sous les fenêtres du petit père Mario. Mais Nintendo a des arguments que la raison ignore. Il est amusant de noter que les quelques compagnies qui travaillent sur la VB, comme Hudson, sont également parmi les quelques heureuses qui possèdent un kit de développement pour l'Ultra-64. Mais il ne s'agit sans doute que d'un effet du hasard.

VERTICAL FORCE
(Hudson, juillet au Japon)
Il s'agit d'un shoot-them-up à plusieurs niveaux. Le scrolling est vertical et votre vaisseau a la possibilité de passer d'un niveau, basé sur une certaine altitude, à un niveau plus haut ou plus bas.

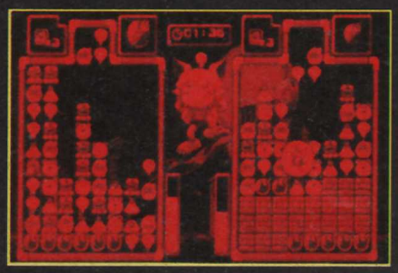




RED ALARM
(Coconuts, juillet au Japon)
Manœuvrez votre vaisseau dans un univers en 3D. Les bâtiments, obstacles du relief et adversaires sont constitués d'objets "fil de fer".

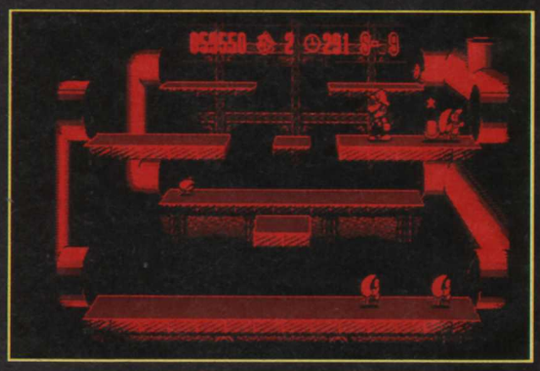


TOBIDASE! BANIBAN
(Hudson, août au Japon)
Puyo Puyo et Tetris passés au mixeur VB.



Galactic PinBall.

Teleroboxer.



Mario Clash.