

CONSOLES

Emplacement réservé aux blagues douteuses!

SEGA RALLY
(SATURN)

RIDGE RACER 3



MORTEL!
KILLER INSTINCT

sur SNIN

SURPRENANT...

DRAGON BALL Z

sur PLAYSTATION



SATURN



PLAYSTATION



MEGADRIVE 32X



SUPER NINTENDO



ET LES AUTRES ...



IMPRESSIONNANT!

PSYGNOSIS CASSE LA BARAQUE SUR PLAYSTATION AVEC
**Demolish'em Derby - Krazy Ivan - Wipe Out -
Power Sports Soccer**

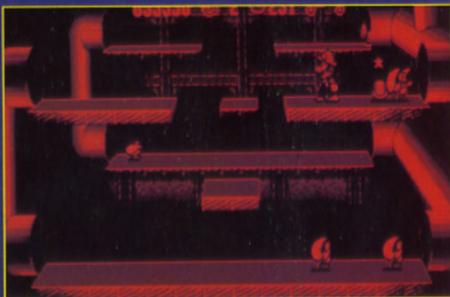
Mario Clash

Mario Clash était l'un des premiers titres montrés lors de l'annonce officielle de la sortie de la Virtual Boy. Puis, bizarrement, il n'a pas fait partie de la première vague de cartouches mises en vente en même temps que la machine. Peut-être Nintendo a-t-il cherché à étaler les sorties? Entre les mois de juillet et de septembre, ce ne sont pas moins de trois cartouches de la saga Mario/Wario qui auront été commercialisées!

Mario Clash n'est autre que la version Virtual Boy d'un des premiers jeux vidéo de Nintendo, Mario Brothers, sorti sur Game & Watch (ces espèces de petits boîtiers qui contenaient, au début des années quatre-vingt, un jeu vidéo avec un ou deux écrans à cristaux liquides). Chaque niveau est formé d'une série de plates-formes et de tuyaux reliant la partie du haut de l'écran à celle du bas. Une série de sales bêtes les parcourent inlassablement. Mario doit s'en débarrasser en leur sautant sur l'occiput ou, pour certaines espèces comme les tortues, en les immobilisant puis

en les utilisant comme projectiles pour en neutraliser d'autres. Lorsqu'un niveau est vidé de ses Pas-Beaux, il est temps de passer au suivant. Ceux-ci sont innombrables, et de plus en plus difficiles. Le timing entre en compte, et plus le joueur met de temps pour se débarrasser des sales bêtes, plus le challenge devient difficile pour lui! Certains niveaux utilisent des tapis roulants qui circulent dans des sens inverses. D'autres sont verglacés, et les parcourir est périlleux!

La version Virtual Boy apporte à ce jeu un peu ancien l'attrait des différents plans, et la notion de profondeur. Certains adversaires vous envoient par exemple des projectiles depuis des plates-formes situées au fond de l'écran, projectiles que vous pouvez d'ailleurs renvoyer!



Mario retrouve ses bons vieux tuyaux et ses Koopas du temps des Game & Watch... mais avec un effet 3D, cette fois!



Le jeu de plates-formes est compliqué par la possibilité de passer d'une plate-forme située au premier plan à une autre placée dans le fond.



Les niveaux-bonus utilisent les capacités 3D de la Virtual Boy.



Comme dans la version initiale, Mario peut saisir les tortues après les avoir renversés, et les balancer sur d'autres adversaires.

Wario Cruise

La Virtua Boy vient d'être placée sur orbite, et le pari de Nintendo consiste à proposer assez de logiciels, et de bons logiciels, pour créer une dynamique: les joueurs achètent des VB, et convainquent ainsi, par les bons chiffres de vente, de nouveaux éditeurs de développer sur cette console, ce qui rassurera de nouveaux acheteurs sur le futur de cette machine... et ainsi de suite.

Pour les premières cartouches disponibles, Nintendo a évidemment fait appel à des valeurs sûres, et, à côté de Mario, que l'on retrouve dans un jeu de tennis et dans Mario Clash (voir preview dans ce numéro), Wario, l'anti-Mario, a été également mis à contribution.

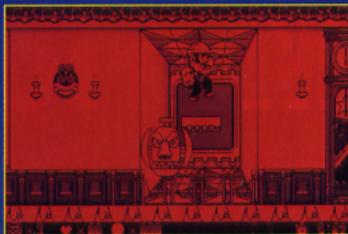
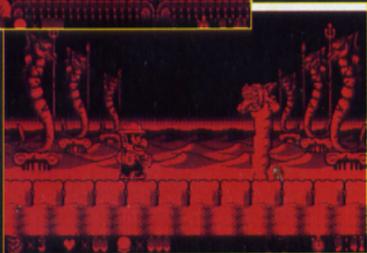
Wario Cruise est un jeu de plates-formes classique, à part le fait qu'il utilise les possibilités de gestion de plusieurs plans de la VB, pour donner une impression de profondeur et d'animation en 3D. Le sprite de Wario, assez gros, se dégage bien du fond et des autres éléments du décor. Les attaques de certains adversaires sont impressionnantes, car ils semblent vraiment surgir du fond de l'écran. Comme d'habitude dans les productions Nintendo, le jeu est impeccablement fini, et donnera au joueur de quoi s'occuper, même si le genre n'a rien de très original.

Wario a pu voir, à travers une fente du sol, une caverne très, très profonde où se trouve un trésor fabuleux. Cupide comme pas deux, Wario se lance à sa recherche. Il part sous terre et parcourt des labyrinthes de cavernes et de salles souterraines qui recèlent les restes de vieilles civilisations. Dans chaque niveau, il doit combattre les Pas-beaux et s'emparer des clés lui permettant d'ouvrir les différentes portes qui bloquent les accès.

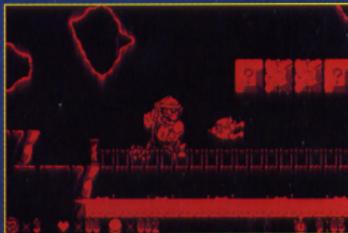


Dans la serre tropicale, Wario retrouve les tapis qui roulent en sens inverse, comme au bon vieux temps des Game & Watch!

Au royaume de Neptune, Wario affronte un serpent de mer.



Les sous-sols sont hantés et, du fond des couloirs, surgissent toute sorte de fantômes!



Les sprites de Wario Cruise sont plus imposants et plus lisibles que dans les jeux précédents de la série des Mario!

LE JAPON EN DIRECT

NINTENDO/VIRTUA BOY



Disponibles
en
français

LA BOUTIQUE TOON



DBZ 42 : LA FIN

Le mondialmente célèbre série Dragon Ball s'achève dans cet ultime tome 42 en japonais, qui marque la fin d'une époque de près de 3000 pages étalée sur une dizaine d'années. Voilà une légende qui restera dans tous les esprits comme la plus grande et populaire saga du manga !

39F



Le pack Dragon Ball : les mangas 39, 40, 41 et 42.

3614 TOON
Commandes
Infos, Promos

(06.1) 49.76.19.63
Lun-ven: 10h-19h
Samedi: 10h-18h

LA BOUTIQUE TOON

Libre réponse N°268
04309 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

TEST

VIRTUAL BOY :
VIRTUELLEMENT VÔTRE

La Virtual Boy telle qu'en elle-même.

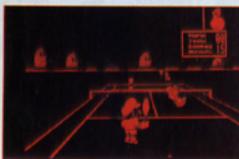


On attendait une console 64 bits, elle n'en a que 32... On pensait voir des couleurs nombreuses, elle n'en a que deux. On s'imaginait la transporter tranquillement, on ne le peut pas: la Virtual Boy est une console qui doit être positionnée à hauteur du visage, sur une surface plane et dure. Dur!

La Virtual Boy se présente comme un périscope: une sorte de masque, quasiment identique à celui utilisé pour la plongée, reposant sur un bipied. Deux écrans LED, un pour chaque œil, proposent des graphismes bichromatiques: en rouge et en noir. Deux boutons, sur le dessus du casque, permettent de régler la distance entre les deux écrans (l'écartement des yeux varie en fonction des individus) et la profondeur de champ. Sous le casque, on trouve une prise de connexion pour pouvoir brancher une seconde Virtual Boy. C'est aussi en-dessous du casque que l'on règle le volume du son, que l'on branche la manette et où l'on peut connecter des écouteurs. Enfin, les cartouches de jeu, au format plus large mais tout aussi fines que celles de la Game Boy, s'insèrent sur la face arrière de la console.

Et Dieu créa les doigts...

La manette n'est pas sans rappeler celle de la Playstation: deux poignées (une pour chaque main) et deux croix de direction placées sous les pouces. Deux boutons, "Select" et "Start", peuvent également être actionnés par le pouce de la main gauche. Le pouce droit ne chôme



Mario's Tennis: effet de profondeur garanti.

pas pour autant: les boutons "A" et "B" (tels ceux de la Game Boy) sont à portée du doigt. Les index de chaque main actionnent quant à eux les boutons "L" et "R", placés en dessous des deux manettes.

Réalité virtuelle? Non monsieur, effet de profondeur!

Côté graphismes, les amateurs de couleurs abondantes vont être déçus: la Virtual Boy n'offre que deux couleurs, le rouge et le noir. Tous les jeux qui sortiraient sur cette console disposeront de graphismes rouges - quatre teintes sont proposées, comme sur la Game Boy - sur un fond noir. Fort heureusement, la résolution graphique de chacun des écrans est assez fine. Le point fort de cette console, car il y en a un, réside essentiellement dans l'effet de profondeur. La mémoire vidéo permet en effet de gérer et d'animer plusieurs plans de jeu à la fois. Grâce aux deux écrans placés devant chaque œil, et en décalant légèrement chacune des deux images sur les écrans, on arrive à "tromper" le cerveau du joueur qui pense voir des images sortir des écrans!

Bon, d'accord, mais les jeux?

Trois jeux sont déjà commercialisés par Nintendo: Mario's Tennis, Galactic Pinball et Virtual 3D Shooting. Le premier est un jeu de tennis où l'on trouve chacun des personnages du monde de Mario. Match amical, en simple ou en double, ou mode Tournoi, à vous de choisir. Galactic Pinball est une simulation de flipper, et Virtual 3D Shooting une simulation de vaisseau spatial. Vous devrez diriger votre vaisseau dans un monde tout en trois dimensions. On regrette que les graphismes ne soient pas en surfaces pleines... Nous sommes sur une 32 bits ou pas? Au cours des mois à venir, d'autres jeux

sont prévus sur la Virtual Boy. Vertical Force et Mario Clash feront partie du lot.

Que de l'import

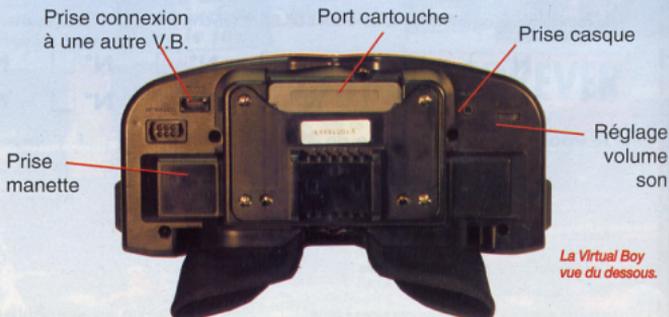
Au dire de Banana San, il semblerait que la Virtual Boy n'ait pas été si bien accueillie au Japon lors de sa première semaine de vente. Les magazines japonais en ont très peu parlé, ce qui est généralement mauvais signe! Nintendo France, pour sa part, n'a d'ailleurs pas encore prévu de distribuer officiellement la Virtual Boy. Si vous désirez vous la procurer, il faudra passer par les boutiques d'import, et vous risquez d'en payer le prix. Au Japon, le prix de la console est d'environ 800 francs et celui des cartouches 250 francs.



La manette de la VB est composée de deux poignées, de deux croix de direction ainsi que de six boutons.

Dans les boutiques d'import, il vous en coûtera 1 500 francs environ pour la console et quelque 450 francs pour une cartouche! Outre la somme relativement élevée qu'il va falloir déboursier pour jouer avec la Virtual Boy, prévoyez également une bonne boîte d'aspirine pour "l'après-match". En effet, le temps pour l'équipe de Consoles+ de faire un set à Mario's Tennis et nous étions bons pour un petit tour à l'infirmerie afin d'avaler un Aspro, tous affligés de maux de tête. Nintendo Japon a certainement vu venir le coup (de barre au front) puisqu'il propose, avant que les jeux ne commencent, un mode de pause automatique durant les parties. La Virtual Boy, c'est comme toutes les bonnes choses, il ne faut pas en abuser.

Niiico, Virtual Testeur



Prise connexion à une autre V.B.

Port cartouche

Prise casque

Prise manette

Réglage volume son

La Virtual Boy vue du dessous.