

## Virtua fighter



Plate forme : Saturn Jap

Parution : Arcade, Saturn, 32x, Ps2

Genre : combat de playmobil

Année : 22/11/1994

Editeur : Sega

SEGA

世界初3次元C.G.格闘技。



REALISTIC 3-D FIGHTING ACTION! KING OF THE WORLD!!

バーチャファイター



## A l'époque : 19/20

L'arrivée de la 3d dans les jeux de combat, c'est lui.

Que ce jeu était impressionnant ! Quand on le voyait tourner en arcade, on se disait, le futur, c'est cela.

Ensuite Virtua fighter arriva dans les salons conjointement à la sortie de la Saturn au Japon. Il fait partie de ces jeux qui représentent une époque bénie des dieux. L'arrivée des surpuissantes 32 bits, la 3d et l'arcade haut de gamme à la maison, comprenez tous les jeux impossibles auparavant. Tout le monde bavait devant ces nouvelles machines, une euphorie comme on n'en a plus vue depuis.

Au Japon, c'était systématiquement une Saturn, plus Virtua fighter. Ce jeu bénéficiant là-bas d'un statut de titre culte, il était impossible pour Sega de sortir sa nouvelle 32 bits sans Virtua fighter.

La version Saturn de Virtua fighter est sortie précipitamment, afin d'être disponible le jour du lancement de la console. Le jeu était donc imparfait, mais hormis quelques bugs, il était beau, suffisamment fluide, et très technique.

En bref, Virtua fighter a été le premier jeu de fight 3d au monde, mais il a également représenté à lui tout seul le lancement de la Saturn Japonaise.

Une note qui reflète tout ce qu'il représente.



## De nos jours : 06/20

Que diraient les jeunes élevés à la hd si on leur conseillait d'acheter ce titre...

Soyons honnêtes, la 3d primitive de Virtua fighter ne passe plus aujourd'hui, et il sera bien difficile d'y jouer plus d'un quart d'heure tant il est rigide maintenant.

On y joue par nostalgie pour se souvenir des débuts.

Autant passer du temps sur Virtua fighter 2 est encore possible aujourd'hui, mais le premier épisode ce sera moins simple.

En revanche, c'est un obligatoire pour qui se dit collectionneur.

Une note en contradiction, il vous le faut absolument, mais vous n'y jouerez pas.



## **Jouabilité : 16/20**

Très technique, la marque de fabrique de la série.

Une jouabilité qui n'est pas instinctive du tout, on accroche ou pas. Une technicité qui fera des Virtua fighter une série élitiste très appréciée de certains.



## Graphisme : 13/20

Ce jeu Saturn était sensationnel à sa sortie, de toute manière, à cette époque, le moindre jeu 3d dans son salon impressionnait.

Malgré tout, Virtua fighter, et sa 3d fil de fer, était déjà daté comparé à Toshinden et Ridge racer sur Ps1. Mais on le sait, les Japonais n'ont pas acheté Virtua fighter pour ses graphismes.

On sent que le jeu est sorti à la va vite, effacement de polygones, bugs. Des défauts que Sega corrigera sur la version Pal six mois plus tard.

Virtua fighter a bien plus pris un coup de pompe que Virtua racing, la modélisation d'être humain supportant moins le temps.



## Animation : 17/20

Un point fort du titre, ça bouge bien, c'est fluide, un rendu naturel.

Le réalisme de la 3d dans le domaine laissait entrevoir toutes les possibilités qu'allait offrir la nouvelle génération de machine.



## **Sons : 12/20**

Les bruitages claquent avec exagération, les coups de pied circulaires font des bruits d'ouragan, tout va donc bien.

Concernant les musiques, ce sont les mêmes qu'en arcade, ça suffisait pour être heureux à l'époque.

Quand même bien poussif par moment. La patte Am2 on va dire.



## **Artistiquement : 11/20**

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les personnages de Virtua fighter premier du nom ne débordent pas de charisme.

L'Am2 rectifiera cela par la suite en rendant les protagonistes plus attrayants, mais dans le premier épisode, c'est assez lamentable. Aucune originalité, du ninja, du blondinet en espadrille, un Akira qui n'est pas grand chose de plus qu'une sorte de Ryu 3d.

Les décors sont eux aussi peu originaux.

Mais bon, rappelons-nous que la mission des programmeurs Sega était de réussir à encoder le premier jeu de fight 3d, les considérations artistiques n'étaient probablement pas très importantes dans le développement de Virtua fighter.

Le génie Yu Suzuki et son équipe ont révolutionné le jeu de combat, on ne devrait peut-être même pas prendre en compte l'aspect artistique pour Virtua fighter, tout l'attrait du titre se trouve dans la technique.



## Les versions :

### Arcade

Une version basique déjà superbe, et une version luxe.

Pour ceux qui comme moi ont eu le chance de le voir en arcade à l'époque, je peux vous dire qu'on comprenait que c'était un titre qui allait tout révolutionner quand on regardait cette borne.

On sentait aussi à quel point l'arcade était techniquement très loin des consoles de salon, parce que jouer à Virtua fighter autrement que sur borne restait un doux rêve à cette époque, avant que la Saturn arrive.



# Virtua Fighter

バーチャファイター

格闘ゲームの常識を越えた、  
迫力のリアルタイムC.G.!

毎秒180,000ポリゴン表現の3Dグラフィックスエンジンと32bit-CPUをフルに使用。表現が困難といわれた人間の動作と、偶発的な要素の多い格闘技のスピードのある動きを滑らかに3D表現。プレイヤーの個性を活かす、リアルタイムC.G.の格闘技シミュレーション。今までに見たことも、体験したこともない闘いがこれから始まる。

誰にでもプレイできる簡単操作でありながら、高いゲーム性と高密度な3次元での闘いで、マニアに限らず、新たなバトルゲームプレイヤーをも開拓。全ステージをクリアしたときのタイム表示でリピート性アップ。ポイント獲得時の技を、別角度でリプレイ。プレイヤーはもちろん、ギャラリーをも魅了し、満足度、持続性、インカム率十分の新感覚アクション。



### BASIC RULES FOR THE WORLD'S FIGHTING TOURNAMENT

- An eight-way Lever and 3 buttons (PUNCH, KICK and DEFENSE) are utilized.
- The plural-matches-a-stage system with the time limit being 30 seconds a match, is adopted.
- By causing the opponent's energy to be exhausted, a "K.O." or "Ring Out" earns you one point.
- When you first earn the specified points, proceed to fight against another foe. When you draw the play, the game goes into a SUDDEN DEATH and if you first earn one point, you win.
- 1P play: Fight against the computer.  
Choose one out of the 8 characters and fight against the one operated by the CPU. When you lose the game, the CONTINUE feature can be used.
- 2P play: Player vs. player fight (Buy-in feature can be utilized)  
While in 1P play, the Buy-in feature can be used anytime for the Player vs. Player fight. Also, you may fight against the character identical with yours. The winner is allowed to continue fighting against the computer.

### ■世界格闘トーナメント基本ルール■

- 8方向レバー+3ボタン操作(パンチ・キック・防御)
- 1試合複数ラウンド制 制限時間 1ラウンド30秒
- 各ラウンドで、対戦相手の体力を全て減らしてK.O.するか、リングアウトすると1ポイント獲得。
- 規定ポイントの先取でラウンドアップ。次の相手と闘います。同点の場合は、サドンデスになります。

### ■1Pプレイ コンピュータとの対戦

8人のキャラクターから1人選び、CPUの操作するキャラクターと対戦。敗北時はコンティニュー可能。

### ■2Pプレイ プレイヤー同士の対戦(乱入対戦可能)

1Pプレイにおいて途中どこからでも、2プレイヤーの乱入(途中参加)が可能。同キャラでの対戦もO.K.。勝者は引き続き闘う。

### A REVOLUTIONARY WORLD-FIRST FIGHTING!

Fully utilizes a 3D graphic engine of 180,000 polygons a second and a 32-bit CPU. Captures all the details of character movements and fighting techniques in stunning 3D, to bring you the thrills of high-speed, super-realistic fighting never seen before.

Allowing anyone to operate easily, this intensive 3-D fighting game with interesting features appeals to new battle-game customers in addition to the avid fans. The time display shown when all stages are cleared contributes to increasing the repeat visit ratio. The technique used for earning the point will be replayed from a different perspective. This innovative action game which appeals to the player and onlookers as well, is sure to satisfy the customers as an attractive income earner over a long period of time.

バーチャファイターの3Dパワーを最大限に発揮する50インチの超大画面・高画質キャビネット「スーパーメガロ」に搭載して登場。ダイナミックな映像と臨場感あふれる特殊サウンドで、集客効果抜群。

### SUPER MEGALO

The game is incorporated in the cabinet which has an ultra-large 50 inch high visual-quality screen capable of most efficiently demonstrating the VIRTUA FIGHTER's 3-D power. The dynamic images and special sound realism are sure to result in an outstanding customer attraction effect.



■ SPECIFICATIONS	
Outer dimensions:	W: 1140mm D: 2700mm H: 1800mm
Weight:	320kg
Power consumption:	480W
Monitor:	50 inch monitor

Note: The power supply described herein refers to the requirements in Japan and is subject to change depending on the country where the unit is to be installed.



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一本社事務所 東京都大田区東横田2-13-1

電話03(3743)7432 (国内販売事業部)  
電話03(3743)7438 (海外販売事業部)  
電話03(3743)7433 (A.M.施設事業本部)  
電話03(3743)7531 (販売センター/販売本部)  
電話011(84)10208 (代 表)  
電話06(534)5326 (代 表)  
電話06(534)4717 (代 表)  
電話092(293)7979 (代 表)  
電話052(702)3003 (代 表)  
電話052(287)0530 (代 表)  
電話079(333)7973 (代 表)

●ここに記載されている製品の内容は、予告なく変更される場合もございます。ご了承下さい。

SEGA Enterprises, Ltd.  
13-1, Higashikojima 2-chome, Ota-ku, Tokyo 144, Japan  
Tel.: (03)3743-7438 Fax: (03)3743-6539 Tlx: J22357 SEGASTAR

SEGA AMUSEMENTS Europe, Ltd.  
Unit 2 Industrial Estate, Leigh Close, New Malden, Surrey KT3 3NL, England  
Tel.: (081)336-2266 Fax: (081)336-1715

SEGA Enterprises, Inc. (U.S.A.)  
275 Shoreline Drive, Suite 201 Redwood City, California 94065, U.S.A.  
Tel.: (415)802-3100 Fax: (415)802-3120

Design and specifications subject to change without notice

DISTRIBUTED BY:

©SEGA 1993, 11

SD-3619

## Saturn Jap

Un cover sympa reprenant le casting du titre.



## Saturn Pal

Le même cover que le Jap, sauf que Sega Europe y a ajouté un ciel bleu, histoire de justifier leur utilité et leur salaire.

Techniquement, notons tout de même l'effort de Sega Europe qui a corrigé tous les bugs de la version Jap.



## Saturn Us

Sauf erreur de ma part, Virtua fighter premier du nom n'est jamais sorti aux USA, ils sont passés directement au remix, bien plus joli avec sa 3d mappée (mais autrement c'est exactement le même jeu).

## Saturn pack Pal

Il existe un pack avec la console, très joli.

Comme le Daytona, celui-ci devient assez difficile à dénicher complet en bel état, les prix ont donc grimpé, comme toute Saturn Pal, surtout les premières versions.



Sega 32x

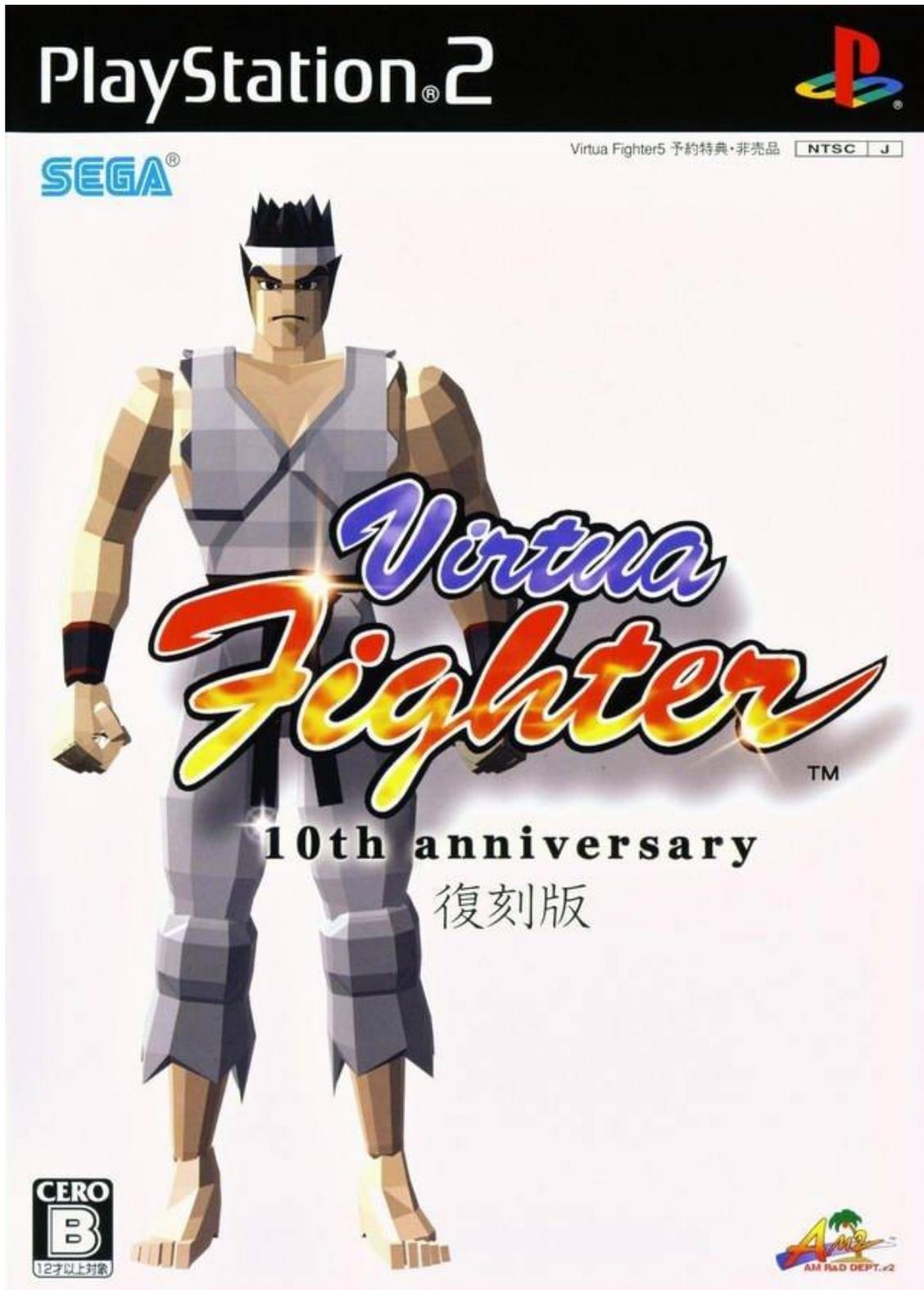
Une version sympathique paraît-il.



## Ps2 Jap

Une version relativement rare, et surtout peu connue.

Un Virtua fighter reprenant tous les personnages du 4, mais avec des graphismes d'époque. Une idée sympa.



Auteur : souki

Date : 04/01/17