

Nintendo 64 : les personnalités

Article scanné dans le magazine Consoles + n°050 (Janvier 1996)

Sujet de l'article : Nintendo 64 (*)

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER,
usage exclusivement destiné aux autres membres du site.

Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite.

Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs,
les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif,
aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.



NINTENDO 64

NINTENDO 64: LE LES COMMENTAIRES DE MYAMOTO

La présentation de la Nintendo 64, c'était également l'occasion d'écouter les commentaires du président de Nintendo Japon, Monsieur Yamauchi, d'interroger Myamoto San, le créateur de Mario, et de découvrir les véritables auteurs de Super Mario 64!

Myamoto San, le créateur de Mario, était bien évidemment présent au Shoshinkai. Il a accepté de s'exprimer sur la nouvelle machine de Nintendo et sur le travail de son équipe de développement.

CONSOLES+: La Nintendo 64 est enfin officiellement présentée. Quelles sont vos réactions?

MYAMOTO SAN: Je suis vraiment content que tout se soit bien passé aujourd'hui. Je me demandais comment les gens allaient réagir à la N64, et au fait que si peu de jeux sont jouables. Je ne voulais pas frustrer le public. A la dernière minute, j'ai pris la décision de ne présenter que deux jeux durant le salon. J'avais l'intention, au départ, de présenter les dix titres en cours de réalisation, mais ç'aurait été plus frustrant encore, puisque les séquences jouables n'auraient duré que quelques minutes.

CONSOLES+: Pensez-vous que ce que nous vu aujourd'hui est représentatif des capacités de la N64?

MYAMOTO SAN: Pour le moment, on ne peut voir que 50% de Super Mario 64. D'autres titres très sympas peuvent être développés sur ce support... Mais nous avons déjà pu montrer au Shoshinkai ce que la N64 avait dans le ventre.

CONSOLES+: Sur quels jeux travaillez-vous actuellement?

MYAMOTO SAN: J'ai sous ma responsabilité la réalisation de jeux Nintendo, et également de jeux développés par d'autres éditeurs. Les jeux Nintendo sont Super Mario 64, Kirby Ball, Wave Racer, Zelda, Star Fox et Mario Kart. Je suis totalement responsable de ces jeux-là. Buggie-Boogie, d'Angel, et Pilot Wings ne sont pas sous mon entière responsabilité, je n'en contrôle le développement qu'à 10% environ. Enfin, je participe à la réalisation d'autres titres, mais à un bien moindre degré!



CONSOLES+: Est-ce la première fois que vous chapeutez autant de titres?

MYAMOTO SAN: Non, je supervise en permanence le développement d'une dizaine de titres.

CONSOLES+: J'ai entendu dire que, pour être disponibles au mois d'avril, les programmes devraient en fait être terminés au mois de février. Pensez-vous que ce délai sera suffisant?

MYAMOTO SAN: Il nous reste du temps... mais nous sommes très occupés en ce moment!



Yamauchi San, P-DG de Nintendo Japon: en 1996, Nintendo va donner le départ à un nouveau type de jeu.

A l'occasion du Shoshinkai, et comme chaque année, Yamauchi San a tenu un discours d'environ une heure pendant lequel il a commenté l'état du marché des jeux vidéo, expliqué la position de Nintendo, et bien sûr, abondamment parlé de sa console 64 bits. Monsieur Yamauchi prend rarement la parole en public, mais avec la chute du cours de l'action de Nintendo (qu'il a lui-même évoquée au cours de son allocution), il lui fallait convaincre de l'intérêt

LE DISCOURS DU PD-G DE NINTENDO JAPON

de la Nintendo 64. Il lui fallait aussi essayer de freiner les ventes de Noël de Playstation et de Saturn, en avertissant les joueurs que, bientôt, Nintendo entrerait dans la danse avec une nouvelle console.

Il a reconnu l'échec de la Virtual Boy, dû selon lui à l'absence de titres, et a annoncé qu'en 1996, Nintendo allait donner un nouveau départ à la machine, avec des titres exploitant davantage ses capacités.

Puis il a justifié le peu de titres jouables présentés au cours du salon par le fait qu'il valait mieux montrer un seul jeu fini à 80%, plutôt qu'une version inachevée, qui risque de décevoir les joueurs. Yamauchi San a enchaîné sur son thème de prédilection, la "vraie nature des jeux vidéo", dont la réalisation devrait être irréprochable, sans bug et sans

reproche, et totalement achevée avant la sortie du titre. Au passage, il a émis quelques critiques à l'égard de certains jeux sur CD-Rom, coupables à ses yeux de remplir des méga-octets de graphismes et d'animations, sans le moindre souci de jouabilité.

Il a alors expliqué que la Nintendo 64 se devait de protéger le marché vidéoludique, en plaçant la barre très haut, pour proposer aux joueurs des jeux de qualité, et éviter un effondrement du marché, comme il s'en est produit il y a douze ans aux Etats-Unis; du temps des consoles Atari 2600 et autres Coleco.

Il a comparé la cartouche de la N64 au "plug-and-play" - dont Microsoft se gargarise dans les pubs télé conçues à l'occasion du lancement de Windows 95. Outre la rapidité de chargement de ce support, la possibilité de faire

évoluer les capacités des cartouches en y incorporant de nouvelles puces a motivé la décision du constructeur de ne pas doter la console de lecteur CD-Rom. Il a brièvement évoqué un nouveau moyen de stockage de l'information [note de Banana: nom de code "Djiki Disc"]. Rapide, il permettra de lire ou d'écrire des informations et disposera d'une grande capacité de stockage. Ce système, qui viendra se greffer à la console, devrait être présenté à la fin de l'année prochaine au Japon, et les premiers jeux disponibles sur ce support pourraient être Dragon Quest VII et Zelda 64.

Pour clore son discours, Yamauchi San a invité les développeurs à travailler sur la N64, et rappelé que Nintendo continuerait, après sa sortie, à alimenter la production pour la Super Famicom.

CONSOLES + 38

S PERSONNALITÉS

INTERVIEW

CONSOLES+: Quand avez-vous commencé à développer Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Super Mario 64 a été le premier jeu sur lequel nous avons travaillé, il y a de cela un an et demi, sur des stations de développement Onyx. Mais, en fait, le concept de Super Mario 64 a été élaboré il y a environ cinq années, lorsque nous travaillions sur la puce FX. Nous avons essayé de faire ce jeu pendant cinq ans, mais la puce n'était pas assez puissante, et nous avons dû attendre l'arrivée de la N64.

CONSOLES+: Est-ce le temps de développement le plus long pour un jeu Mario?

MYAMOTO SAN: Oui. Le développement du premier Mario avait pris entre huit et dix mois. Mais Super Mario 64 n'utilise pas toutes les possibilités de la N64. Par exemple, le Tri Linear Mipmap Interpolation (voir la présentation de la machine, p. 20) a été déconnecté.

CONSOLES+: Est-ce parce que vous ne souhaitez pas l'utiliser dans ce jeu, ou tout simplement parce que le jeu n'est pas encore terminé?

MYAMOTO SAN: Super Mario 64 utilisera cette technique. Il faut savoir que celle-ci peut être ajoutée à la toute dernière phase du développement. Quant aux autres jeux, certains l'utilisent, d'autres pas.

CONSOLES+: Pensez-vous que le jeu 16 bits Yoshi's Island, graphismes mis à part, est meilleur que Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Pour faire un bon jeu, il faut y introduire de nouveaux aspects ludiques. Je ne parle pas de l'aspect 3D, mais de ce qui améliore réellement la jouabilité. C'est une nouvelle dimension de jouabilité que j'ai souhaité apporter dans Super Mario 64.

CONSOLES+: Si l'on excepte Mario Kart, c'est la première fois que Mario apparaît dans un monde en 3D. Est-il difficile d'imaginer un monde en 3D?

MYAMOTO SAN: Doit-il être semblable aux mondes en 3D des 16 bits? Doit-il être différent? J'ai personnellement voulu que ce jeu ait l'apparence d'un film interactif en 3D. Avec la N64, j'ai tenté de créer un petit jardin où je puisse placer des personnages 3D contrôlés en temps réel. Grâce au contrôleur, le joueur peut déplacer le personnage, comme dans un vrai film animé. En fait, il est très difficile de comparer les jeux de Super Mario existants avec Super Mario 64. Il faut les considérer comme deux sortes de jeux à part entière.

CONSOLES+: En termes de jouabilité, est-ce que les fans du Mario 16 bits auront un avantage sur les joueurs qui vont découvrir le personnage avec la version Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Pour être franc, ma volonté a toujours été de faire un jeu que n'importe quel joueur pourrait

apprécier. Avec le joystick analogique, le jeu est beaucoup plus facilement jouable qu'avec un joy-pad digital traditionnel. Je pense que son maniement, plus naturel, est adapté au joueur qui découvre Mario pour la première fois.

CONSOLES+: Il a fallu environ quinze ans pour perfectionner les jeux 2D, et dix ans à peu près pour arriver au meilleur des Mario 2D avec Yoshi's Island. Combien de temps pensez-vous qu'il va falloir pour arriver à un Mario 3D parfait?

MYAMOTO SAN: Il a fallu dix ans aux micro-ordinateurs pour arriver au niveau de 3D actuel. Et celui-ci n'est pas encore totalement satisfaisant. Mais le degré de finition du Mario 3D est déjà assez élevé!

CONSOLES+: De tous les jeux que vous avez conçus, lequel vous plaît le plus?

MYAMOTO SAN: Objectivement, Super Mario 64! (rires) Mais j'aime aussi beaucoup Pilot Wings et Wave Racer, qui devraient s'améliorer encore. Je voudrais y inclure d'autres sortes de véhicules, comme des hors-bord ou des jet-skis. Je suis aussi très intéressé par les opportunités du "Djiki Disc".

CONSOLES+: Mario est peut-être l'un des plus vieux personnages de jeux vidéo. Pensez-vous qu'il est encore populaire ou croyez-vous qu'il a besoin d'un nouveau look?

MYAMOTO SAN: Dois-je créer un nouveau personnage complètement différent? (rires)

CONSOLES+: Qu'en est-il de Zelda?

MYAMOTO SAN: Je pense qu'il aurait dû être en 3D depuis le début.

CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez des jeux Saturn et Playstation?

MYAMOTO SAN: Certains sont bons. Il est possible de jouer aux jeux d'arcade à la maison, et les conversions sont plutôt bonnes. D'autres, par contre, sont mauvais. Ils se contentent de suivre les directives des sociétés fabricantes de matériels électroniques... Pour moi, ce sont des jeux expérimentaux.

CONSOLES+: Que pensez-vous des jeux en réseau?

MYAMOTO SAN: Tout le monde est excité par le futur et ses possibilités. Il y a beaucoup de façons différentes pour nous de les explorer... La N64 a des ports d'extension spéciaux adaptés à de telles possibilités. Mais il vaudrait mieux en discuter quand nous aurons réussi à en vendre trois millions!

CONSOLES+: Pensez-vous que la possibilité de jouer à quatre améliore la jouabilité d'un jeu, comme dans Kirby Ball ou dans Mario Kart 64?

MYAMOTO SAN: Oui, mais cela ne vient pas du multiport. Cela vient de la puissance du microprocesseur. Propos recueillis par Banana San



LES AUTEURS DE SUPER MARIO 64

Myamoto San l'a clairement dit: il supervise actuellement la réalisation de dix jeux. C'est-à-dire qu'il se contente de diriger les projets, donnant les grandes lignes et veillant à ce que le développement se déroule bien et s'inscrive dans l'esprit de la série des Mario. Mais alors qui a programmé le jeu? Après moult enquêtes, deux ou trois tentatives de violences physiques, sans parler de corruption aggravée, C+ a réussi à mettre la main sur le, ou plutôt les auteurs du jeu. Et ils n'en sont pas à leur coup d'essai, les bougres, puisqu'ils ont déjà réalisé Yoshi's Island et participé au développement d'une kyrielle de titres sous l'égide de Nintendo. Vous livrer leurs noms? Jamais, vous n'imaginez pas ce que je risque...

