

# Nintendo Space World '97 : La Revanche de Mario

Article scanné dans le magazine Consoles + n°072 (Janvier 1998)

Sujet de l'article : Nintendo 64 (\*)

Résumé de la conférence de présentation des nouveautés Nintendo 64 au salon Nintendo Space World '97

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 Space World '97

## La revanche de Mario

Ca y est ! Il est là ! On l'a touché ! On l'a expérimenté ! Zelda sur N64 s'est offert aux joueurs en les plongeant dans une dimension sans précédent. Et, plus fort, il n'était pas seul !



Les nouvelles idoles des jeunes Japonais (et des moins jeunes) : les Pokémon.

**J**usqu'à présent, 1997 semblait ne devoir être qu'une année d'attente. Sa fin sonne le retour en force du plombier moustachu aux dépens des 32 bits des concurrents.

### La démonstration de Miyamoto

Avec des Zelda, Yoshi et F-Zero jouables, on a pu saisir l'étendue de la contre-attaque

La journée professionnelle paraissait bien calme par rapport aux suivantes



Le Nintendo Space World marque un tournant cette année en sortant l'artillerie lourde sur N64.

de Nintendo, d'autant que les surprises ont afflué ! En 1998, Mario distribuera des coups de boule à la volée à ses concurrents et à ceux qui avaient annoncé prématurément la

fin du géant de Kyoto. Deux axes se dégagent donc pour Nintendo : la N64 et Pocket Monster. Sur le salon, la séparation était d'autant plus évidente que deux aires différentes y étaient consacrées.

Certes, c'est encore Nintendo qui a brillé. Car, excepté Imagineer, les éditeurs tiers n'étaient pas venus avec beaucoup de nouveautés, ni de surprises : Konami était arrivé les mains quasiment vides,

Tout le monde a écouté le discours de Yamaouchi, le PDG charismatique de Nintendo d'une timidité légendaire.





# World '97 Mario

La GB et la N64 : un mariage insolite ouvrant de nouvelles portes.



Namco et Bandai avec son Tamagotchi 64 bits, en 16 couleurs, souffraient de la comparaison avec les jeux Nintendo. La seule véritable "nouveau" venait d'un Tetris, évolution de la version Super Famicom, permettant d'adapter le niveau du jeu à son niveau de stress grâce à un capteur plaqué sur son corps... Pas très folichon...

Des absences, comme celles d'Ocean et son Mission Impossible ainsi que de DMA Design avec ses Silicon Valley et Body Harvest, ont été remarquées. On attend toujours l'arrivée, en 1998, d'éditeurs tels Capcom et Quest.

## Un secret bien gardé

Très logiquement, on est toujours sans nouvelles des sociétés secrètes mises en place par Nintendo : six éditeurs, dirigés chacun par des grands noms de l'arcade, qui ont développés pas moins de douze titres depuis deux ans.

Outre les trois grands titres de Miyamoto, on a pu découvrir les premières démo de jeux jusqu'à présent tenus secrets : Mother 3 (DD64), Mario RPG 2 (DD64), Sim Copter (ROM), Pocket Monster's Stadium (DD64), la série Mario Artist (Mario Paint 2 sur DD64) et Pocket Monster Snap (DD64).

## La 64<sup>e</sup> dimension

Vous l'aurez remarqué, le DD64 fait une entrée en force avec des versions jouables ! On a donc eu la confirmation de l'existence de cette nouvelle extension et la démonstration de son utilité. Sa fonction d'écriture laisse entrevoir de nouvelles portes, qui vont réellement révolutionner le monde du jeu vidéo. Bref, le DD64, ce n'est pas du vent. Nintendo a réussi à prouver que sa 64 bits était vraiment très loin devant ses concurrentes. Aucun des titres et concepts présentés lors du salon ne pourrait tourner sur l'une des 32 bits. Le fossé est creusé !

## Gameboy : la renaissance multimedia

En dix ans de service, la portable noir et blanc a enterré toutes ses rivales couleur. Son succès est devenu légendaire avec pas moins d'un million de machines vendues par mois actuellement.

Au Japon, le phénomène Pocket Monster y est pour beaucoup. Maintenant, la 8 bits se fait "Purikura" avec l'adjonction d'une caméra et d'une imprimante ! Les quinze millions de possesseurs nippons de la machine n'attendent plus que la sortie, fin mars 98, de deux nouveaux Pocket Monster (Silver et Gold), compatibles avec la trilogie précédente. Ajoutez à cela Wario Land 2, Donkey Kong Land 2, un certain Castlevania X et vous comprendrez que la portable n'est pas prête de mourir.

Le salon était séparé en deux pôles : N64 et Pocket Monster

En plus du jeu, Nintendo perçoit une tonne de royalties en provenance de la montagne de goodies Pokemon.

