

Tokyo Game Show 1998

Article scanné dans le magazine Gameplay 64 n°HS2 (Année 1998)

Sujet de l'article : Video Games Show (*)

Un article sur le Tokyo Game Show 1998

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.

Tokyo GAME Show

Salon Tokyo



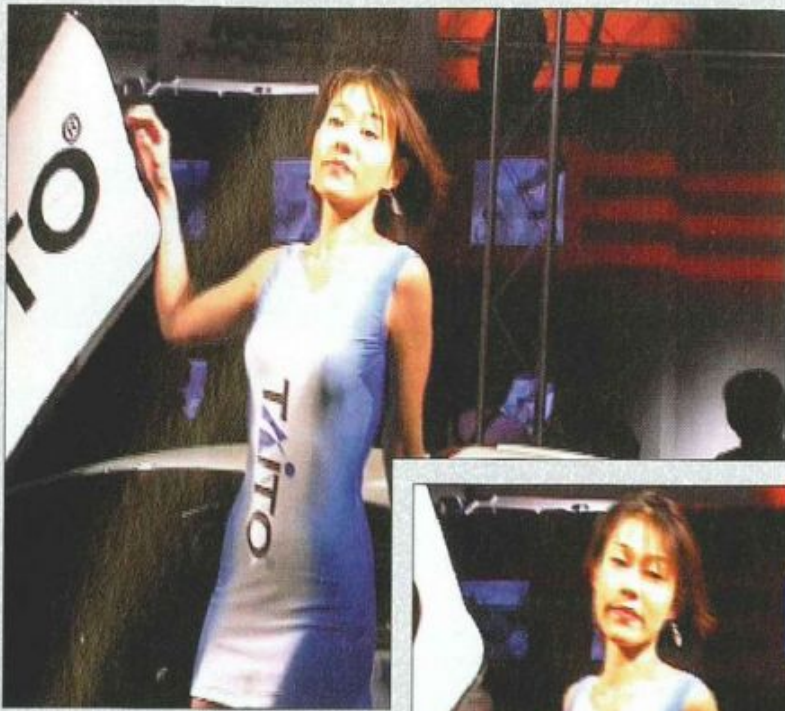
Excitation, surpopulation et déception. Voici comment il est possible pour un Nintendo-fan, en quelques mots, de résumer ce qui est censé constituer l'événement majeur du monde vidéo-ludique de ce début d'année 98. Parce que si les jeux 32 bits pullulaient sur les différents stands du salon, il n'y avait pas grand chose à se mettre sous la dent en matière de jeux 64 bits, Nintendo n'ayant même pas pris la peine de se déplacer. Les japonais de moins de 11 ans avaient l'air déçu. Par contre, les autres... **Eric**



Et Dieu sait qu'ils étaient nombreux, ces autres. Après un voyage en train des plus pénibles (pour résumer, disons que maintenant je ne regarde plus les boîtes de sardines à l'huile de la même façon...), voilà que j'arrive au Makuhari Messe Center, l'un des centres d'affaires et d'exposition les plus importants de Tokyo. Dès la sortie de la station de métro, des hôtes plus ou moins jolies nous indiquent le chemin à suivre pour nous rendre au Tokyo Game Show. De toute façon, indicateurs ou pas, il suffisait de se laisser emporter par la vague de jeunes nippons surexcités à l'idée de jouer sur les toutes dernières nouveautés pour se retrouver inéluctablement devant les portes du premier salon de jeux vidéo de l'année. Après m'être procuré un pass réservé à la presse, je pénétrai enfin dans le coeur du TGS, tout content de ne pas



acheter un billet. Dès l'entrée, de charmantes hôtes vous remettent un catalogue de tous les jeux présentés au salon, ainsi qu'un plan indiquant la répartition des stands des différents éditeurs. Ils étaient tous là: Capcom, Konami, Sega, Sony, Nint... euh non, pas Nintendo, qui a préféré apparemment se réserver pour l'E3 de juin. Les autres éditeurs devaient également se réserver pour juin, puisque pour la centaine de jeux PlayStation et Saturn présentés, il n'y avait qu'une dizaine de jeux pour notre 64 bits préférée. Sinon, le salon se répartissait en deux zones: un coin pour les enfants où on trouvait de nombreuses bornes avec des jeux comme Pocket Fighters sur Saturn et Bomberman Hero sur Nintendo 64, et un écran géant devant lequel toute une ribambelle de p'tits nippons se livraient aux joies du Karaoke, et un coin nettement plus peuplé (mais alors nettement plus...) où les éditeurs

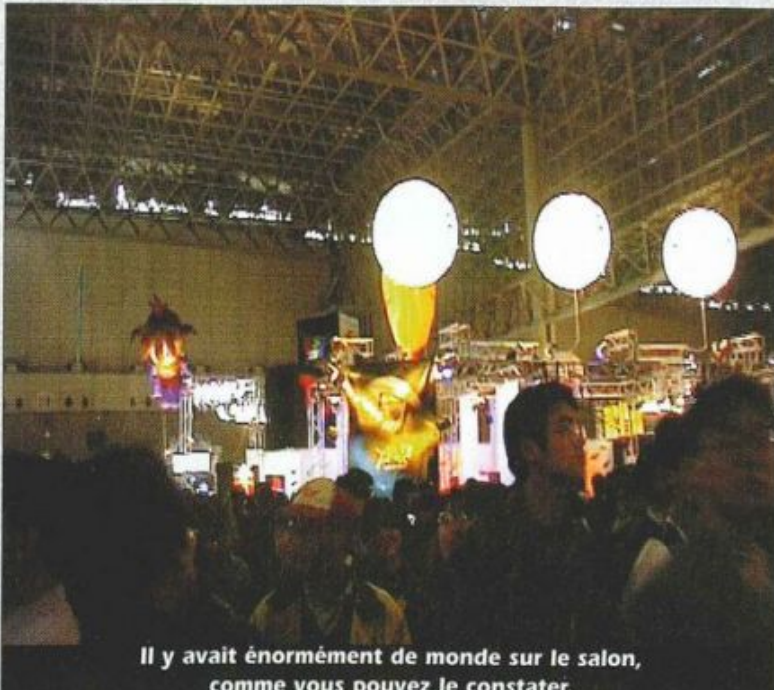


présentaient leurs futurs jeux à une foule en délire. Premier stand intéressant, le stand Ubi Soft où tournait une version (très prometteuse) achevée à 85% de Tonic Trouble, ainsi qu'une démo de Buck Bumble, une sorte d'aventure de Maya l'abeille version plates-formes. Le stand Hudson était également intéressant, puisque y était jouable le très plaisant Bomberman Hero. Malheureusement, si les possesseurs de Saturn et de PlayStation étaient aux anges en voyant toutes les nouveautés à venir sur leur bécane, il n'en était pas de même pour les



Pour promouvoir son dernier jeu de course sur N64, Taito avait fait appel à de charmantes hôtesse.

quelques fans de Nintendo qui devaient se contenter de jeux comme ChoroQ 64, ce qui laisse à penser que la Nintendo 64 se veut résolument une console pour les gam... euh, pour les jeunes. Je suis donc allé faire un tour du côté de chez Sony et Sega pour essayer d'en savoir un peu plus sur leurs prochaines consoles. Mais voilà, Sega présentait les futurs hits censés retarder la mort de la Saturn, et les responsables de chez Sony m'ont juste répondu qu'avec des jeux comme Tekken 3, Darius G et Parasite Eve, ils n'avaient aucune raison de présenter une nouvelle console, puisque la



Il y avait énormément de monde sur le salon, comme vous pouvez le constater.



PlayStation avait encore des ressources... sans doute seront-ils plus bavards en juin. Donc, ce TGS de printemps était peut-être excitant de par le nombre impressionnant de jeux présentés, et l'ambiance y était peut-être exceptionnelle, mais il s'est révélé décevant par l'absence de Nintendo, ainsi que par le silence de Sega et Sony sur leurs futures machines. En plus, il y avait un de ces monde...

Rakuga Kids



Enfin ! Un Parrapa the Rapper sur N64. Non, ne vous méprenez pas, Sony ne

retourne pas sa veste, et le soft ne porte pas la licence Parrapa. Mais en tout cas, c'est bel et bien à un soft de ce genre que nous aurons affaire dans les prochains mois. En fait il reprendra certains éléments du soft de Sony, et on y trouvera une partie baston (à la Jung Rythm de Sega) avec des bombes de peintures. Bizarre, bizarre... C'est Konami qui est chargé du projet. Celui-ci vous permettra donc de gribouiller des murs le sourire aux lèvres dans le



pur style graphique enfantin de Parappa. Des personnages en 2D avec un look «à la Clayfighter». Bref, un jeu qui une fois de plus ne devrait pas franchir les frontières de l'archipel nippon, vu l'intérêt que les jeunes Européens portent à ce genre de production !

Georges

Phoenix Battle

Après Bomberman, Hudson Soft bosse sur un titre nommé Baedaman. Vous y incarnerez un robot dans un monde infesté de dinosaures. Les concepteurs parlent d'un jeu similaire à Turok, mais le tout légèrement remanié à la sauce manga. Bref, trois robots seront sélectionnables: Fighting Phoenix, Wild Wyburn et Stagg Sphinx. Baedaman

sera donc un mélange de Robotech, de Bomberman et de Turok. On ne sait pas ce que vaudra le produit, mais pour l'instant il ne nous a pas vraiment convaincus. Niveau options, un mode quatre joueurs est prévu. Celui-ci sera, à priori, comme Bomberman. Bref, on ne sait quoi penser de ce soft qui s'annonce plutôt bien... pour le marché



japonais. En effet, Hudson parle d'une version autre que nipponne. Seulement si Bomberman 64 a du succès. Et pour l'instant ce n'est pas terrible, donc...

Georges

Capcom

Cela fait maintenant plusieurs mois que Gameplay 64 fait courir la rumeur à propos d'une éventuelle version d'un

ivement dans ses cartons un Resident Evil, un Rockman et un jeu de baston 2D. En effet, Bill Gardner (vice-prési-

on imagine avec joie un Street Fighter 64. Bienvenue à Capcom dans la grande famille de la N64.

Legend of the river king



Encore un jeu qui n'a quasiment aucune chance de sortir en France. On le nomme (attention, accrochez-vous) «Natsume's Legend Of The River King Surfaces». Le plus drôle, c'est que ce titre est très populaire auprès de nos amis nippons. En effet, ce soft sera adapté d'un manga très en vogue au Japon. Pour votre information, River a déjà été adapté sur SNES et Game Boy, et il s'est vendu à plus de

260 000 exemplaires. Voilà donc le premier RPG/Fishing. En fait c'est un mélange de RPG et de simulation de pêche. Euhmm !!! Pas la peine de vous dire que le soft ne sera jamais traduit !!!

Georges

Le Tokyo Game Show !

AIR Border 64

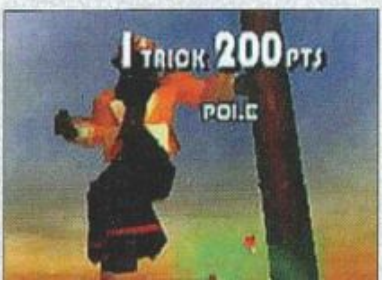
Human était bien sûr présent au Tokyo Games Show, et a évidemment présenté un titre sur N64, Air Boarder 64 (c'est son nom) vous proposera un jeu de Skateboard (enfin !) de grande qualité. En fait, à première vue, on pourrait le comparer à Top Skater de Sega pour les modes de jeu et pour la forme générale. C'est ainsi que vous pourrez concourir contre 7 person-



proposera Air Boarder: Time Attack, Collect ring, VS Player, VS Com, et Trick Mode. Au vu des premières photos, le soft s'annonce très prometteur. Les décors seront typés futuristes et les sensations fortes devraient être au rendez-vous. L'atout en sera sans aucun doute l'animation de vos skaters, qu'on nous promet «impressionnante». Le seul petit ennui, c'est que le jeu est orphelin (il cherche un distributeur) et qu'il ne proposera qu'un mode deux joueurs en écran splitté (impardonnable maintenant pour un jeu N64 !).

Georges

nages ayant chacun des aptitudes différentes dans les 6 modes que vous

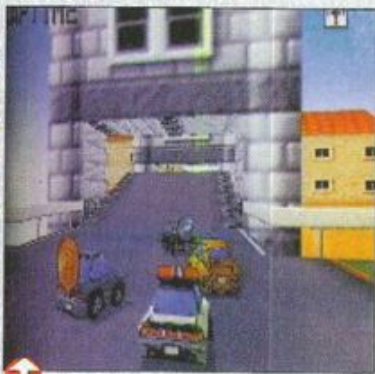


Salon

Choro Q 64



Vous connaissez tous Takara, la société créatrice de Toshinden. Eh bien, figurez-vous que ça leur arrive d'être (très) fatigués et de programmer quand même. Je vous laisse imaginer le résultat. En général, les jeux qui subissent ce syndrome font partie de la série des Choro Q (il n'y a qu'à voir le dernier épisode et Choro Q Jet pour s'en apercevoir !). Choro Q a quand même le mérite de plaire à une certaine population dont notre cher boss fait partie... Comme chez Nintendo on trouve qu'il n'y a pas assez de daubes sur la machine, ils pensent à vous. En effet, Choro Q 64 va bientôt avoir la (mal)chance de tourner sur la console la plus puissante du marché. Bon, on ne va pas être trop méchants, car on n'a pas encore vu le jeu, et on espère qu'il ne sera pas dans la lignée de la série. Dans Choro Q 64, vous aurez donc l'immense joie de conduire des véhicules en SD, et totalement configu-



Choro Q 64 sera-t-il aussi «bon» que

rables (ça devrait être sa force principale). En fait, vous aurez à effectuer des courses, remporter la victoire, et par la même occasion récolter de l'argent. Grâce à ces gains, vous pourrez entièrement customiser votre véhicule. A vous les changements de carrosserie, de couleur, de moteur, de jantes, de roues, enfin, une métamorphose complète. Ce qui est bien, c'est que vous aurez également la possibilité de vous servir des caisses ennemies pour optimiser la votre. Tout ça a l'air sympa, en plus Takara promet un mode multi-joueurs (de 1 à 4) «aussi fun que Mario Kart»... Euhmmm !!!!

Notez que vous pourrez jouer les ingénieurs en herbe, puisqu'une option vous permettra de fabriquer vos propres circuits. Vous pourrez d'ailleurs sauver vos voitures et vos tracés grâce au Memory Pack. Le jeu sera dispo au Japon en juin. Quant à une date française, je trouve que vous avez de l'humour (enfin, espérons le...).

Georges



La plus grande force de Choro Q sera certainement la multitude d'options qu'il proposera. TOUT sera customizable !!!

