

CD - Salon E3 1996

Article scanné dans le magazine CD Consoles n°19 (Juillet/Août 1996)

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

La N64 s'apprête à sortir au Japon. Les premiers jeux sont présentés lors de cet E3.

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.

(**R**eportage)



Le retour

Avec la Nintendo 64, Mario s'offre un come-back qui risque bien de marquer l'histoire des jeux vidéo.

Nintendo, un an peut-être

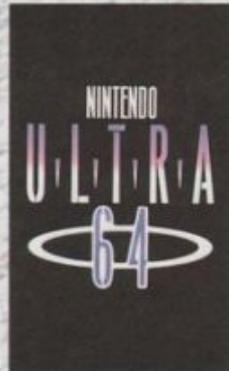
Histoire d'un délai

Une énorme enseigne « Nintendo » surplombait le stand du géant de la console. Derrière un haut mur circulaire, la machine était là...

Nintendo 64

Nintendo se fait attendre, c'est un fait. La société confirme ses dates de lancement au Japon et aux Etats-Unis (respectivement le 23 juin et le 31 septembre 1996) et situe la sortie européenne aux alentours de novembre 1996. Bien sûr, les retards incessants nous font entrevoir une éventuelle sortie européenne au début de l'année prochaine... En espérant que la société ne subisse plus de contre-coup technologique, comme il a été question lors des trois retards précédents. Annonce pour la fin 95, Nintendo devait remettre au 21 Avril 1996 la sortie de sa machine pour que le département « Recherche et Développement » dirigé par Shigeru Miyamoto, ainsi que les éditeurs tiers de la « Dream Team » aient le temps de mettre enfin la touche finale à leurs logiciels. Effectivement, la machine ne peut se permettre de sortir seule, sans qu'un seul titre ne soit disponible. Mais le retard suivant est tout simplement dû à l'ambition démesurée de la société qui compte « arroser » le Japon de plus de 500 000 unités. **LA MACHINE** intègre un chip Silicon Graphics et la production de cet élément, à une telle échelle, prend beaucoup plus de temps que prévu. Bilan : un report de date de sortie jusqu'au 23 juin au Japon. La firme a-t-elle perdu de sa crédibilité ? En attendant, Nintendo s'est octroyé un stand gigantesque lors de l'E3 pour présenter la Nintendo 64 au public, ainsi qu'une dizaine de titres en phase finale de développement. La porte d'entrée du stand dont les murs s'élevaient haut dans les airs, était gardé par un

Storm trooper (un garde impériale de la Guerre des Étoiles). Derrière, une dizaine de machines tournaient en permanence, permettant aux visiteurs curieux de découvrir en avant-première les titres Nintendo 64. Même Shigeru Miyamoto a fait une démonstration, accompagné de Howard Lincoln (le très célèbre président de Nintendo of America). Parmi les petites merveilles qui nous attendait, c'est certainement Mario 64 qui a retenu le plus notre attention. Après une longue attente devant la console, nous avons eu la chance de nous essayer à ce formidable jeu. Bien sûr, nous en avons profité pour regarder les autres



Nintendo a-t-il perdu sa crédibilité auprès du public ?

titres de la machine. **LES ÉDITEURS** tiers (comme Acclaim ou Gametek) présentaient également des produits Nintendo 64 sur leurs stands respectifs. Si il a fallu l'attendre longtemps (trop ?), cela en valait la peine. Vous pouvez retrouver les caractéristiques, ainsi qu'une analyse technique de la machine dans les actualités japonaises de ce mois-ci.

Premières impressions

À fleur de peau



Body Harvest



Disposé dans de petits renforcements, des consoles Nintendo 64 attendaient sagement qu'une main avide de sensations nouvelles vienne étreindre leurs paddles analogiques. C'est tout de même Mario 64 qui a attiré le plus de personnes (voir les pages suivantes). Mais ce n'était pas le seul jeu digne d'intérêt, loin de là. Un peu sur la gauche, on pouvait trouver Wave Racer. Cette simulation de course sur scooter des mers possède de nombreux attraits intéressants : une finition incroyable (les mou-

vements de l'eau sont riches et fluides) et un intérêt relevé par la possibilité de jouer (pour l'instant ?) à deux simultanément. Les bateaux à moteur que l'on pouvait voir dans les précédentes versions du jeu ont été remplacés par des scooters pour ajouter au jeu une plus grande vitesse d'action.

LES PISTES serrées ont disparu au profit d'un large espace de course comme des lacs, des fleuves, voire des océans. Wave Racer 64 propose trois types de jeu : le championnat, la course simple ou la série acrobatique. La version

japonaise du jeu est prévu pour le 23 juin. Toujours prévu pour le 23 juin (date de sortie de la machine) et dans un autre registre, on trouve Pilotwings 64, le jeu issu de l'association de Paradigm et de Nintendo. Le concept du jeu est similaire à Pilotwings sur Super Nintendo : il s'agit d'épreuves aériennes qui, grâce à la diversité des en-





aux commandes d'une batterie d'engin de démolition (grue, boulet, bulldozer, etc.) afin de raser tout ce qui vous tombe sous la main. Le scénario est amusant : un lance missile électronique et mobile est devenu sans but. Votre mission est de détruire tout ce qui pourrait entraver sa progression afin qu'il n'explode pas au contact d'un bâtiment. Blast Corps possède plus d'une soixantaine de niveaux et un assortiment varié de véhicules et de situations ; bref, une durée de vie excessivement élastique.



gins volants que propose le jeu, soumettent le joueur à de nombreuses sensations différentes de vol. Shigeru Miyamoto déclare que « ce jeu est conçu de manière à faire expérimenter aux joueurs le vol libre dans le monde tridimensionnel de la Nintendo 64 ». La première prise en main n'est pas vraiment évidente et il faut s'habituer à la sensibilité du joystick analogique qui gère, par exemple, l'inclinaison de l'aile delta ou la puissance de propulsion du rocket pack.

UN PEU PLUS LOIN, on pouvait essayer Blast Corps, de Rare Software. Ce titre (autrefois appelé Blast Dozer) possède une interface et un concept assez original, puisqu'il place le joueur

ON S'ATTENDAIT à ce que Crusin' USA soit boudé par le public, il n'en est rien. Les gens faisaient la queue pour pouvoir y jouer et pourtant... Le jeu ne présente pas d'attraits particuliers lui permettant de rivaliser avec un Sega Rally ou un Ridge Racer Revolution. Ses graphismes, certes variés, ne

sont pas franchement beaux et la vitesse de jeu est insuffisante pour procurer une véritable sensation grisante. Body Harvest, de DMA Software, a de quoi surprendre. Son scénario est franchement hallucinant : une armée d'insectes géants a envahi la terre et décime la race humaine dont elles sont avides. Une seule solution : remonter le temps pour endiguer la menace là où elle se propage. Le jeu est un shoot'em up en 3D qui propulse le joueur à des époques diverses. D'un point de vue purement technique, les concepteurs ont misé sur les effets visuels (les explosions, les panoramas, etc.) et c'est une réussite.



(Reportage)



Turok : Dinosaur Hunter



Toujours à l'intérieur du stand Nintendo, présenté sur un écran géant, on pouvait voir Shadow of the Empire de Lucas Arts. A priori, il existe quatre phases de jeu différentes : une phase en précalculé externe (attaque de Walker), une phase en précalculé interne (invasion de base ennemie), une phase de combat spatial et une phase en doom-like (vue subjective et évolution libre à 360°). L'action est, jusqu'à présent, légèrement saccadée mais le produit n'est pas encore fini. Et puis on trou-

ve deux jeux du même genre. Turok : Dinosaur Hunter (Acclaim) et Goldeneye 007 (Rare Software) qui sont deux jeux d'action/aventure en vue subjective.

DEUX POINTS communs : le concept en doom-like et la réalisation à tomber par terre. Pour Turok comme pour Goldeneye, c'est simple : j'ai simplement confondu le jeu avec la séquence cinématique. Les graphismes sont incroyablement beaux ! L'animation est fluide (les deux jeux tournent en moyenne à 30 images par seconde) et l'ambiance est originale. Turok place le joueur dans une jungle préhistorique de synthèse, du genre Jurassic Park, où la lutte pour la vie est permanente. Bien sûr, de nombreuses armes et de nombreuses options sont disponibles. Quant à Goldeneye, l'ambiance oppressante et angoissante des films de l'espion autorisé à tuer est parfaitement

restituée. Les décors sont sombres, parsemés d'effets lumineux et de textures travaillées. Pour rester dans la même lignée, id Software propose Doom 64, l'adaptation 64 bits du plus célèbre jeu PC. Vous dirigez toujours un guerrier largué sur Mars dans une base



Doom 64

Freak Boy



Freak Boy, de Virgin Interactive Entertainment est un produit original dont le concept mérite qu'on s'y attarde. Vous dirigez un espèce de mutant bleu capable de revêtir différents types d'armures. L'armure Bombe, l'armure Vrille, l'armure Tank, etc. En fonction du nombre de pièces d'une armure que le personnage (Freak Boy) récupère, il possède plus ou moins de pouvoirs. En fonction de l'ordre dans lequel Freak Boy récupère ces pièces (jambes, heaume et haubert), ses pouvoirs diffèrent. Ce titre est amusant, rapide et demande de bons réflexes. L'utilisation du joystick analogique est franchement optimisée par Freak Boy. L'utilisation de la 3D permet au joueur d'adopter l'angle de vue qu'il préfère en pressant l'un des boutons du contrôleur. Une très bonne idée !





Shadow of the Empire



vasion des Zantradiens) de la première génération de Robotech. Le concept du jeu est un simulateur spatial qui tourne au shoot'em up en trois dimensions. Présenté également, Killer Instinct (Rare Software) n'est pas très différent de la version Super Nintendo. Les graphismes ont été à peine améliorés et le jeu reste à peu près le même. Le résultat est décevant pour la machine. Les absents du salon ont été Mario Kart 64 (Nintendo) et Mission Impossible (Ocean) tiré du film du même nom. Ce dernier était tout de même brièvement montré sur le stand d'Ocean, à travers une vidéo, mais les responsables du projet ont admis que les images présentées n'avaient pratiquement rien à voir avec le produit final et que ce dernier serait « cent fois plus beau ».

alien. Il est chargé de nettoyer les lieux. Les mêmes armes et les mêmes monstres (licence oblige) sont présents dans ce remake amélioré de Doom : gauntlet, flingue, lance missile, etc. **CHANGEMENT** de registre avec Robotech de Gametek. Ce titre reprend les éléments du dessin animé Macross (Robotech, c'est le titre occidental de la série), qu'il s'agisse des personnages (Rick Hunter, Max Sterling...) ou de l'action (in-

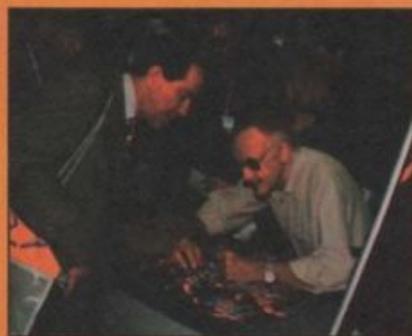
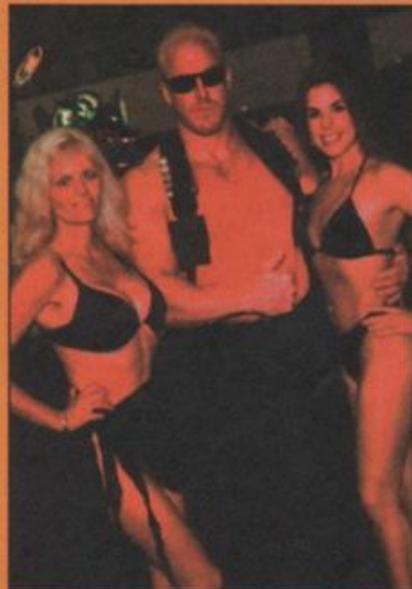


007 Goldeneye



SUR LE VIF

- Le troisième jour, la grosse surprise est venue de Sega qui annonçait la baisse officielle du prix de la Saturn à 199 dollars (soit 1 000 francs), s'alignant ainsi sur le prix de la PlayStation
- Michael Douglas a fait une brève apparition sur le stand de Virtual I-O pour faire une démonstration avec les lunettes virtuelles de la société. Ce dernier est un véritable amateur de nouvelles technologies.
- Broderbund demande encore un peu de patience aux joueurs qui attendent avec une certaine impatience la sortie de Myst 2, suite du célèbre jeu d'aventure du même nom. On l'attendait cet automne, mais il semblerait qu'il faille attendre jusqu'en été 1997.
- Sur le stand de Capcom, à l'occasion de la présentation du jeu Marvel Super Heroes, Stan Lee est venu dédicacer des posters du jeu. Pour la petite histoire, Stan Lee est l'inventeur de Spiderman, de Superman, de Hulk, de Thor, des X-men et de bien d'autres super héros.
- Dans le hall west, une foule se pressait autour des bornes de Duke Nukem... Mais pas seulement pour le jeu ! Sur le côté, un vaillant gaillard, accompagné de deux charmantes jeunes femmes, s'était attifé comme le héros du jeu. La ressemblance est frappante !

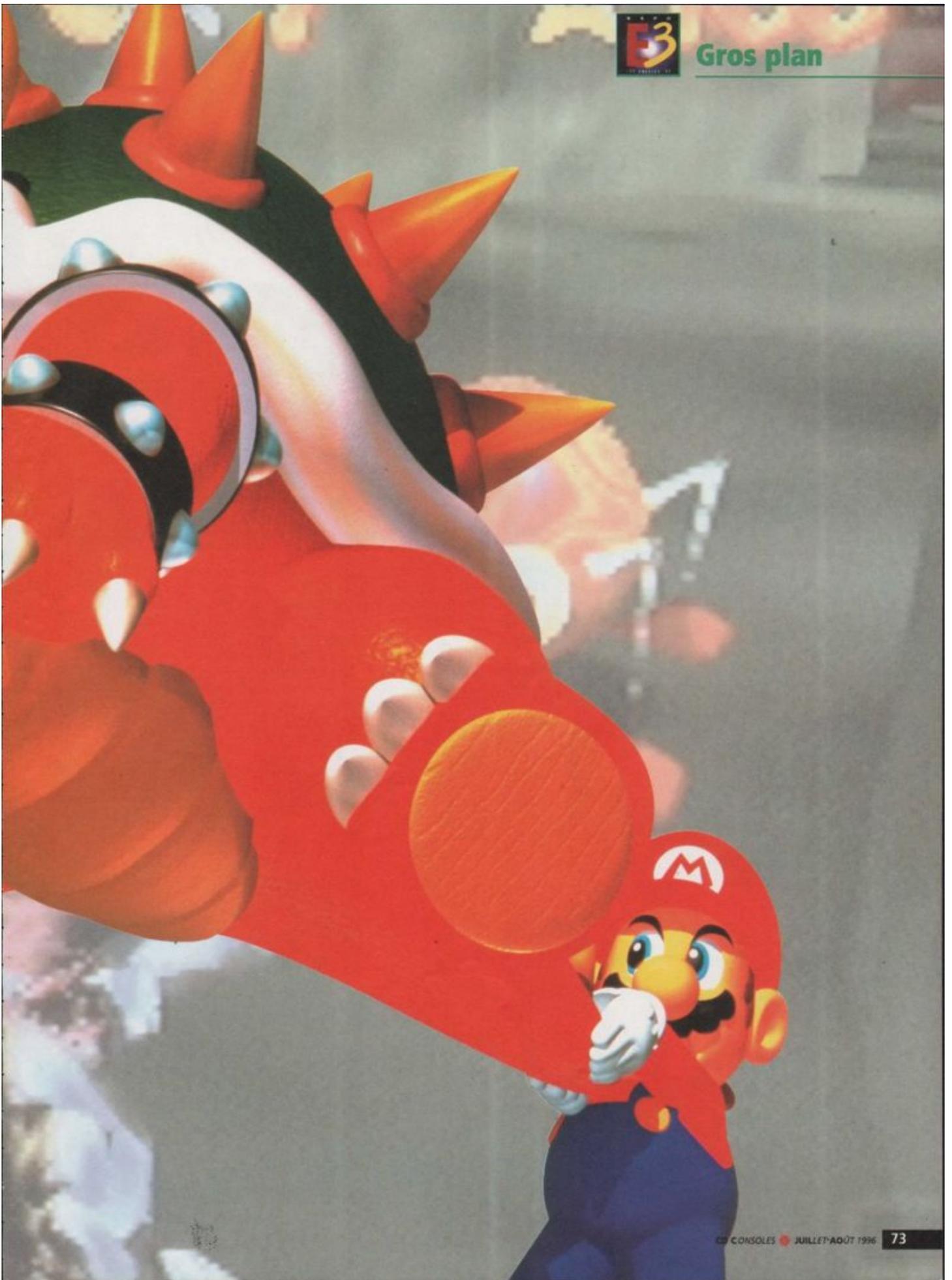


(**R** eportage)



Géant !

Mario est vraiment le jeu
le plus attendu de la Nintendo 64.
Le résultat est exceptionnel !



Mario 64

Épileptique s'abstenir



Je faisais partie de ces irréductibles qui ne pouvaient pas supporter les jeux Mario sur Super Nintendo et pourtant... Shigeru Miyamoto, qui a dirigé le développement de Mario 64, a essayé avant tout de réaliser un jeu dont la jouabilité serait parfaite. Les caractéristiques du paddle, à savoir la présence d'un joystick analogique qui permet d'avoir un contrôle plus sensible des événements, a effectivement permis de donner au personnage



de Mario un dynamisme exceptionnel.

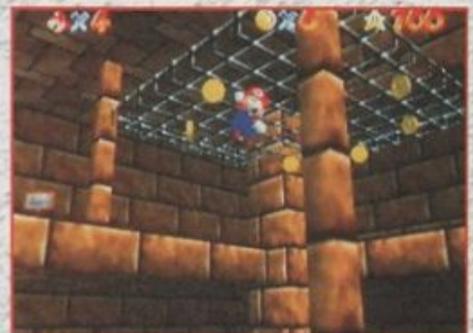
« Un simple regard à Mario 64 et l'on voit le futur. S'il existe des termes pour le décrire, cela devrait être magique et irrésistible ! » déclare Peter Main, le vice président de la filiale américaine de Nintendo. Dans Mario 64, notre plombier a pris des formes et du volume.

LE JEU est entièrement réalisé en trois dimensions et le personnage principal (Mario, donc) est constitué de 1500 polygones. L'intégralité des graphismes tridimensionnels ont été modélisés et rendus avec des stations Silicon Graphics. L'utilisation de la 3D donne au jeu la capacité d'employer un nombre infini d'angles de vue :

d'ailleurs, le joueur décide en temps réel quel angle appliquer en fonction de l'action. Les animations, également, tirent profit de la troisième dimension. Elles sont en effet beaucoup plus nombreuses et plus réalistes

que s'il avait été question

de sprites (2D). Mario ne se contente plus de posséder deux, voire trois mouvements tout au plus. Il jouit d'un nombre bien plus élevé d'attitudes. Il peut grimper aux arbres, marcher dos au mur, se suspendre à des rebords, agiter ses bras, courir, marcher, nager, glisser, voler, sauter... Le monde dans lequel



(Reportage)



il évolue n'est plus cette simple bande bitmap qui scrolle latéralement (ou, plus rarement, verticalement) mais un véritable univers en 3D. Les concepteurs ont tenté de créer un monde dans lequel le personnage principal pourrait interagir de manière globale ; c'est-à-dire que chaque élément qui compose le monde soit manipulable, dommageable, utilisable, praticable par le personnage. Et bien, c'est réussi ! Mario est en parfaite interaction avec tout ce qui l'entoure. Peter Main déclare à ce sujet : « Il y a tellement de choses que Mario peut faire. Il est si amusant à diriger dans ce nouvel environnement que parfois, on oublie que l'on joue à un jeu. » Au niveau du jeu, Mario 64 reprend tous les éléments qui avaient fait recette dans les épisodes précédents : des pièces, des étoiles, des énigmes, des passages secrets, des labyrinthes, des pouvoirs, une jouabilité excellente, des ennemis connus (et des nou-

veaux !), une histoire amusante et, bien sûr, Mario. L'objectif du jeu reste invariablement le même : battre l'horrible Bowser. Pour cela, il faut que Mario explore (au moins, si l'on considère qu'il existe des endroits secrets) 25 aires différentes.

ENCORE UNE FOIS, la variété et la beauté de chacun des niveaux est un vrai plaisir. Sans compter que chaque monde présente des phases de jeu originales : dans le premier niveau, par exemple, il existe un canon caché qui, une fois à l'intérieur, donne au joueur un angle de vue

subjectif lui permettant de viser le fameux mat de fin de niveau. Il ne reste plus qu'à propulser Mario ! Un autre élément de jeu intéressant : Mario peut acquérir la force de huit plombiers. Une barre de force, divisée en huit compartiments se remplit au fur et à mesure que votre plombier ramasse des « power-up ». Mario est certainement le titre le plus attendu pour la Nintendo 64 et, d'après ce que nous pouvons en juger, n'a que très peu de chances de décevoir. Il s'agit d'un petit bijou de maniabilité et d'originalité. 🍄



La boîte de pandore

Sur le stand Nintendo, on pouvait voir également le futur emballage de la Nintendo 64 américaine. La boîte possède un design très technique et une accroche : « The Fun Machine » qui reflète l'esprit dans lequel Nintendo a conçu sa machine. Le prix de vente initial sera, à la date du 31 septembre prochain, de 248 \$ (soit 1 000 francs) et n'avons toujours aucune information sur la sortie de la Nintendo 64 en France.