

Mission : Impossible

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

Sujet de l'article : Mission : Impossible

Une preview alléchante du jeu Mission Impossible.

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.

MISSION IMPOSSIBLE

Qui ne connaît pas Mission Impossible, cette série mythique qui a traversé les générations sans prendre une ride...? Après les nombreux épisodes télés, le célèbre acteur américain Tom Cruise a décidé de porter la célèbre série sur grand écran pour le plaisir des fans. Comme tous les films hautement médiatisés, Mission Impossible n'échappe pas à la traditionnelle adaptation en jeu vidéo. C'est donc la Nintendo qui a l'exclusivité de cette adaptation sur console.

Dossier réalisé par Brice

Guide



Comme de nombreux titres Nintendo 64, Mission Impossible a été maintes fois repoussé. Pourquoi ? Il y a plusieurs raisons à cela. Il faut savoir que Tom Cruise a usé de son droit de regard sur le jeu, et apparemment le célèbre acteur améri-

RetarD, un mot propre à NinteNDO

caïn, qui détient les droits du film, n'a pas voulu de scènes de violence. Heureusement, le soft comportera des séquences de tir. L'autre problème vient du projet de départ, un peu trop ambitieux pour la Nintendo 64, à une époque où l'on ne connaît pas très bien le Hardware Nintendo. Comme si cela ne

suffisait pas, Rare en a assommé plus d'un avec Goldeneye 007. De plus, l'équipe de développement de base qui s'est occupé du titre a laissé tomber. C'est donc à Infogrames et à Ocean, qui ont fusionné il y a plusieurs mois, que revient la lourde tâche de reprendre le développement. L'équipe d'Infogrames France basée à Lyon a été dési-

gnée pour s'occuper de Mission Impossible. Les programmeurs Lyonnais ont repris des éléments de la première version, mais ils ont ajouté de nombreux autres éléments pour rendre le jeu plus excitant. Au final, on obtiendra un soft assez proche de Goldeneye 007.

C'est paRti !

Vous incarnez Ethan Hunt, héros et leader de la IMF (Impossible Mission Forces). Comme dans le film, vous travaillerez avec six autres partenaires ayant chacun sa spécialité. De temps à autres ces agents vous aideront pour mener à bien certaines missions. Dans la première, vous devrez vous infiltrer dans un sous-marin en faisant preuve d'agilité, mais aussi d'intelligence, car Mission Impossible n'est pas un titre "bourrin". Il faudra faire preuve de méthode ! Apparemment les programmeurs ont rajouté des scènes puisque le film ne contient aucune scène à bord d'un sous-marin... bizarre, bizarre. Le jeu reprend tout de même bon nombre d'éléments du film. C'est pourquoi la seconde mission se déroulera dans une ambassade américaine à Prague. Là, il vous faudra accomplir une multitude d'actions et éviter un dangereux criminel. Le jeu sera fort en rebondissements et en sensations.

Comment expliquer le stress qui vous envahit lorsque vous devez emprunter l'identité d'une personne pour rentrer dans une pièce, ou encore lorsque vous devez droguer un garde... ? Tout au long du jeu vous serez amené à vous déguiser pour cacher votre véritable identité. Bref, vous évoluerez dans cinq complexes différents, où vous devrez à chaque fois réaliser une dizaine de missions. Au cours de l'aventure vous récolterez une foule d'objets et de gadgets qui caractérisent la série Mission Impossible. Il faut savoir que l'on pourra combiner un objet ou une arme avec une autre. A la manière de Goldeneye 007 ou de Resident Evil, il faudra utiliser certains items à des endroits bien précis.



RaiDEr Doom view

Mission Impossible combine deux vues. Lors des déplacements vous verrez votre personnage en 3D à la manière de Tomb Raider. Les programmeurs ont très bien étudié cette vue, puisque la caméra alternera les plans larges et rapprochés. Lorsque vous courez, la caméra opte pour le plan large pour améliorer la visibilité et élargir le champ de vision. En revanche, lors des scènes de tir, vous passez directement en vue subjective à la manière de Doom. Ethan, le héros, est alors transparent, l'arme pointée vers l'ennemi. Il ne reste plus qu'à viser et à tirer grâce au bouton Z. Voilà une excellente idée qui permet de gagner en précision.

Inspecteur Gadget

Tout au long du jeu, vous récolterez une pléiade d'accessoires et de gadgets qui vous permettront de



Scanner

Il permet de localiser les équipements, ou les autres membres de l'équi-



AFS

Auto Frequency Scrambler, il permet d'intercepter les communications ou de



Mines

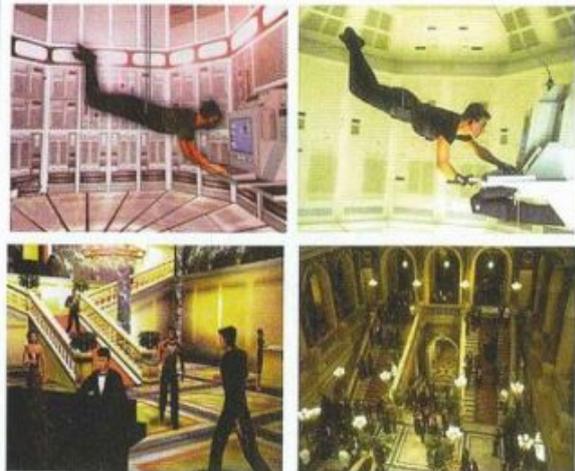
Ces dernières peuvent exploser en fonction de l'altitude. de la profon-



Communicator

Voilà un bien étrange objet, qui peut se connecter à un téléphone por-

Des détails saisisSants



Comme on pouvait s'en douter, la conversion sur console a nécessité de longs mois pour reproduire avec exactitude les décors du film. Ces deux images extraites, l'une du film et l'autre du jeu suffisent pour montrer le souci de détail qui a présidé à la réalisation. Dans la version définitive on retrouvera d'autres décors tout aussi réalistes.



Cette salle regorge de gadgets en tout genre. Comme dans le film, vous trouverez du matériel de haute technologie.



Spy simulation



Une nouvelle catégorie semble émerger dans le domaine du jeu vidéo, il s'agit tout simplement de la Spy simulation. Oui, la simulation d'espion est un nouveau type de jeu qui risque d'être de plus en plus développé. Rare a ouvert la voie avec Goldeneye 007. Il est vrai que jusqu'à présent on ne savait pas vraiment dans quelle catégorie classer le hit de Rare : Doom-like, action 3D, etc... Bref, on a enfin trouvé, c'est tout simplement une Spy simulation. En effet, Mission Impossible et James Bond



sont les premiers jeux en vue subjective où la tactique et l'intelligence sont primordiales pour arriver à bout d'un jeu. Ici, il ne faut pas avancer comme un fou en explosant tout sur son passage. Il faut retrouver des objets pour les placer à des endroits précis, et remplir un ou plusieurs objectifs dans une mission. L'autre élément caractéristique de ces deux jeux est l'intelligence artificielle. En effet, selon les armes (silencieux ou uzi) les réactions des adversaires sont différentes, ce qui confère au soft un réalisme rarement atteint sur console.



Gaz soporifique
Très puissant, il est plus efficace que les fléchettes, puisque vous pourrez endormir plusieurs personnes en quelques



Le silencieux
Aucun agent secret ne peut se permettre de réaliser une mission sans un pistolet silencieux. Les amateurs de Goldeneye



Explosifs
Tout bon saboteur se doit de posséder des explosifs. Le fin du fin est de pouvoir les faire exploser à distance.



Détonateur
Accessoire de base, le détonateur ne requiert aucune installation spéciale.



Pistolet 9 mm
C'est l'arme de base des terroristes, malheureusement elle n'est pas très précise, et elle est très bruyante.

L'éQUIpe initIAle

Les programmeurs ont repris la trame du film. Les différents personnages qui composent votre équipe vous aideront dans l'aventure. Il vous prêteront main forte dans les missions assez délicates. Nous espérons que TOUS les personnages du film joueront un rôle clé dans le jeu d'Infogrames. Une chose est sûre, certains auront une place importante. Vous serez amené à réaliser une opération en coopération avec un coéquipier. Par exemple, il faudra traverser une zone à risque. Dans cette dangereuse opération, votre collègue vous couvrira en tirant sur les ennemis.



Nom : Ethan
Prénom : Hunt
Ucalias : Philippe Doucette
Date de naissance : 09/06/63
Relation la plus proche : Margeret Ethan Hunt
Formateur : Peter Menich



Nom : Phelps
Prénom : Jim
Ucalias : Chris Elliot
Date de naissance : 24/11/49
Relation la plus proche : Claire Phelps
Formateur : Nigel Nixon



Nom : Harmen
Prénom : Jack
Ucalias : Tony Baretta
Date de naissance : 06/10/64
Relation la plus proche : Alexandra Soria
Formateur : Chris Smith



Nom : Phelps
Prénom : Claire
Ucalias : Malorie Gardiner
Date de naissance : 16/04/64
Relation la plus proche : Jim Phelps
Formatrice : Eva Wojdat



Nom : Davies
Prénom : Sarah
Ucalias : Sarah Walker
Date de naissance : 23/03/63
Relation la plus proche : Martin James Davies
Formateurs : Ethan Hunt/ Bob Bridges

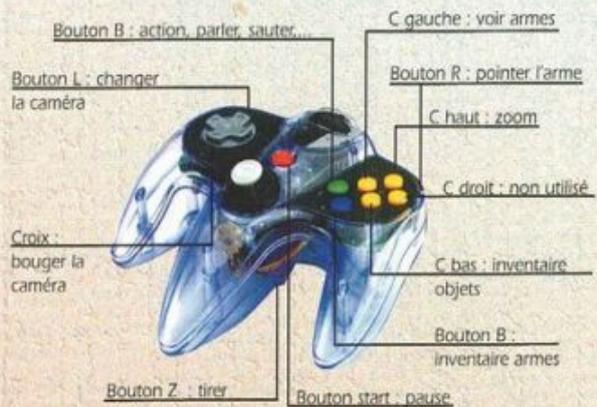


Nom : Joan Williams
Prénom : Hannah
Ucalias : Pauline Brady
Date de naissance : 06/02/66
Relation la plus proche : Annabelle Jackson
Formateur : Ole Dieter Sturn

UNE INtelligENCE artificielle !

Lorsque les développeurs ont débuté la programmation du soft, ils ont tous misé sur le réalisme des situations. Ainsi, une intelligence artificielle a été développée spécialement pour l'occasion. Tout le monde se souvient des scènes dans Goldeneye où il fallait utiliser un pistolet silencieux pour ne pas se faire remarquer. Dans Mission Impossible, on retrouvera des séquences similaires. A titre d'exemple, lorsque vous rentrerez dans un complexe l'arme au poing, les gardes ne manqueront pas de vous neutraliser. En revanche,

si vous décidez de vous introduire dans le complexe sans armes, les ennemis ne feront pas attention à vous. C'est grâce à cette intelligence artificielle que Mission Impossible fera la différence avec de nombreux jeux d'aventures.



Et le 64 DD...

Le 64 DD est l'extension Nintendo la plus attendue, mais contrairement à ce qu'on aurait pu croire, le fameux accessoire ne permettra pas d'avoir des missions supplémentaires. Nous mettons fin à des rumeurs de

plus en plus persistantes. Le soft prévu pour la console est déjà assez complexe pour que les programmeurs travaillent sur une suite comportant des missions supplémentaires.



Cisaille

Encore une fois, cet accessoire sera très utile pour les reboteurs.



Le Uzi

Cette arme est très utilisée par les gangs mafieux. Elle a l'avantage d'être



Sarbacane

La sarbacane est de petite taille, en métal, et elle a le principal avantage de ne



Fléchettes anesthésiantes

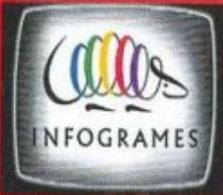
Combinées avec le pistolet à fléchettes, elles vous



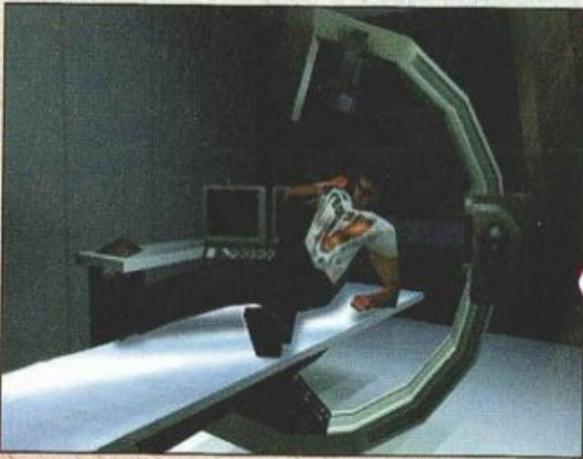
Pistolet à fléchettes

Il faut bien sûr trouver les fléchettes anesthésiantes pour pouvoir l'utiliser

La petite bête qui monte, qui mONte...



Fondé en 1983 par Bruno Bonnell et Christophe Sapet, Infogrames est l'une des sociétés les plus anciennes dans le secteur du jeu vidéo Français. Au fil des ans, la société n'a cessé de se développer ! C'est grâce à des titres éducatifs et en travaillant avec le ministère de l'éducation qu'Infogrames s'est taillé une solide réputation. Mais c'est sans doute à partir de 1992 que la marque au tatou va connaître une ascension fulgurante, et ce grâce à un titre qui a inspiré bon nombre de programmeurs : Alone in the dark. L'un des premiers jeux à mêler action et réflexion, avec cette atmosphère oppressante que l'on va retrouver dans des titres comme Tomb Raider, Resident Evil, ou encore Over Blood. Tout va aller très vite, la société développe sur Super Nintendo, fusionne avec la société anglaise Ocean, puis s'attaque à la PlayStation. Et là, une fois de plus, la société réalise un carton international avec V-Rally. En ce qui concerne la Nintendo 64, il y a bien entendu Mission Impossible qui devrait sortir en juin, mais V-Rally est aussi prévu ! Il n'y a pour l'instant aucune information officielle, mais on espère que le jeu comportera autant de circuits (40). Autre titre prévu, Space Circus, que vous retrouverez dans les pages d'actualités de ce numéro.



GRaffiT



Avant même que les développeurs ne débutent la programmation du soft, des designers avaient déjà travaillé sur les différents gadgets que Tom Cruise et ses coéquipiers utiliseraient dans le film. Les graphistes ont d'abord créé des

ébauches, avant de confier le travail à des techniciens qui ont véritablement fabriqué ces accessoires. Les objets présents ont pour la plupart été repris dans le jeu et seront d'une très grande utilité pour progresser dans l'aventure.



Attendez-vous à être malmené au cours de votre aventure. La vie d'agent secret n'est pas de tout repos.



Face Maker
Voici sans doute le gadget le plus utilisé par ces agents, puisqu'il permet de reproduire n'importe quel visage.



Générateurs de fumée
Ce gadget sera très utile, puisqu'il permettra de simuler un incendie. Très utile pour créer la panique.



Poudre
Une petite dose de cette mixture mélangée à une boisson, et c'est la nausée immédiate.



Lunettes
Ces lunettes vous permettent de voir la nuit, elles sont très utilisées lors des sabotages.

