

Nintendo 64 : le choc des jeux, le poids des retards

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: LE LE POIDS DU



NINTENDO 64



Cette console, j'en ai rêvé, mais Nintendo a vraiment pris son temps pour la faire! On finissait presque par ne plus y croire, à cette fameuse Ultra 64, qui se nomme désormais Nintendo 64. Eh bien, la Nintendo existe, je l'ai rencontrée! Il suffisait de prendre le premier avion pour Tokyo le mois dernier pour découvrir enfin la bête. Comment ne pas être présent lors de la première présentation mondiale de la nouvelle console de Nintendo au Shoshinkai? Je vous le demande un peu! Pas question de rater ce moment historique.

En débarquant du train qui m'amenait de Tokyo, j'avais la bave aux lèvres et les yeux exorbités à l'idée de découvrir enfin la petite dernière de Nintendo. Faut dire que ça fait déjà un bon moment qu'on l'attend... et ce n'est pas fini! Le premier jour du salon avait beau être réservé aux professionnels, il y avait un monde fou. Des éditeurs et des journalistes japonais, bien sûr, mais également pas mal d'étrangers, y compris des personnes que je ne m'attendais pas à voir là, comme l'un des responsables de Sony Europe! J'ai donc fendu la foule à la recherche de la bête et je commençais à me faire du souci, car il n'y avait que des Super Nintendo, des Game Boy et des Virtual Boy sur tous les stands. Mais j'ai enfin découvert des dizaines de 64 bits sur l'immense stand de Nintendo. Ouff! En fait, il semblerait que Nintendo ne souhaitait pas que des éditeurs tiers montrent les jeux qu'ils développent sur cette nouvelle console. Seconde déception: sur la douzaine de jeux présentés, il n'y en avait que deux en démonstration sur les consoles du stand. Pour les autres, il fallait se contenter de regarder une cassette vidéo qui comportait des séquences de quelques secondes. Dur! Moi, je me serais bien fait une petite partie de Star Wars ou de James Bond, qui n'ont pas l'air dégouiné pour deux sous. Mais je dois dire que j'ai bien vite oublié ma déconvenue dès que je me suis mis à jouer à Mario 3D... too much! Je ne sais pas si je suis vraiment objectif, car j'ai toujours eu un grand faible pour Mario, mais ce jeu justifie à lui seul l'achat de la Nintendo 64... je craque! Durant son interminable conférence de presse (aussi

passionnante qu'une émission de Jacques



Martin),

M. Yamaguchi a

exhorté les éditeurs à bien regarder le nouveau Mario et à s'appliquer à faire des jeux de cette qualité s'ils veulent un jour développer sur la Nintendo 64. Il n'a pas entièrement tort, le bougre, car si tous les jeux tournant sur cette console étaient de ce niveau, ses concurrentes passeraient un sale quart d'heure. Mais faut quand même pas rêver, M. Nintendo, tout le monde ne peut pas faire des jeux aussi extra-

ordinaires que celui-ci.

D'accord, la Nintendo 64 dispose de grandes capacités mais, pour développer des jeux de cette qualité, il faut disposer, d'une part, de concepteurs de jeux de génie (et des Myamoto, ça ne court pas les rues) et, d'autre part, il faut des moyens considérables qui ne sont pas à la portée de la plupart des éditeurs. Nintendo n'a pas voulu avouer le coût de développement de ce Mario 3D, mais il est clair que ce jeu n'a pas coûté deux francs cinquante!

Une 64 bits, c'est deux fois mieux qu'une 32 bits?

Il faudrait en voir plus pour faire une comparaison sérieuse entre la nouvelle Nintendo et ses concurrentes, mais on peut quand même se faire une idée. A dire vrai, je me fiche pas mal des aspects techniques. Ce qui compte, c'est ce que l'on voit à l'écran et l'intérêt du jeu (je laisse à Banana San le soin de vous entretenir des



CHOC DES JEUX, RETARD



spécificités de la machine). Tout d'abord, il est clair que le passage des 32 bits aux 64 bits est loin d'être aussi spectaculaire que le passage des 16 aux 32 bits. Au niveau du graphisme et de l'animation, il ne me semble pas que la Nintendo 64 surclasse

Le "paddle de la mort qui tue"

Il est malin, M. Nintendo! Comme il ne lui est guère possible de faire des graphismes beaucoup plus beaux que ceux des 32 bits, il a misé sur une nouvelle approche du jeu, essentiellement à partir du pad. Je ne vais pas revenir ici en détail sur les particularités de ce

pad que vous explique fort bien Banana San dans les pages suivantes, mais la présence de deux manettes de direction indépendantes, d'une gâchette disposée au dos du pad, ainsi que d'une Memory Card placée dans le pad

(qui vous permet donc de conserver vos sauvegardes et votre configuration perso lorsque vous allez jouer chez un pote) offre des possibilités de jeu assez extraordinaires. Bien joué!

Des jeux d'enfer?

S'il est clair que le Mario 3D relègue tous les jeux de plates-formes existants au rang d'antiquités, on ne peut pas être aussi catégorique en ce qui concerne les autres jeux présentés en vidéo, faute de pouvoir y jouer pour l'instant. Toutefois, ces derniers ont plutôt belle allure. On y retrouve de nouvelles versions des grands classiques Nintendo: Pilotwings, Mario Kart, Kirby, Starwing... et Zelda! Des versions superbes qui exploitent parfaitement les capacités de la Nintendo 64 dans le

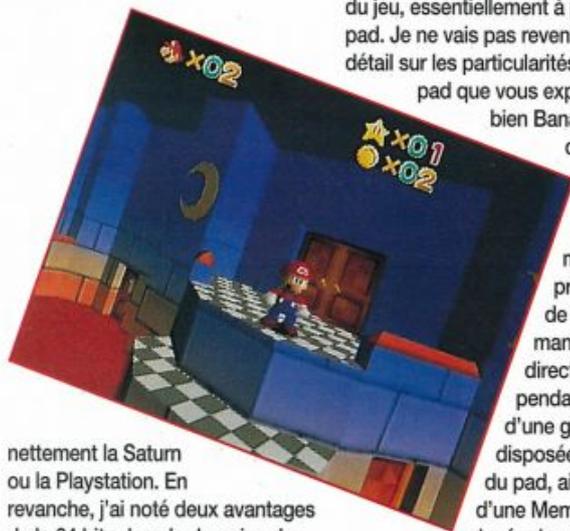
domaine de la 3D. En ce qui concerne Zelda, on ne pouvait voir qu'une séquence de combat entre Link et un monstre, mais j'en ai déjà l'eau à la bouche. Je me vois déjà, valeureux aventurier, en train d'explorer les moindres recoins d'un château en 3D infesté de monstres superbes et truffé de passages secrets... Enfin, bon. Il y avait également des jeux très prometteurs chez les éditeurs tiers, mais il est évident que, une fois de plus, les jeux Nintendo se tailleront la part du lion avec cette nouvelle console. Mais, après tout, on peut difficilement leur reprocher de faire des jeux fantastiques.

Les petites sœurs à la casse?

Si la Game Boy, qui reste la console qui se vend le plus dans le monde, ne risque pas de manquer de jeux, on ne peut pas en dire autant de toute la gamme de ce fabricant.

La NES n'était même pas présente sur le salon, ce qui est un peu normal, vu son âge avancé, et la Virtual Boy se faisait assez discrète. Il faut dire que cette machine a fait un tel bide au Japon, que certaines boutiques à Tokyo la soldent déjà pour moins de 300 francs! Cette console ne sortira sans doute jamais en France et ce ne sera pas une grande perte. Curieusement, Nintendo semble toujours désireux de

la soutenir et j'ai même cru comprendre que les éditeurs désireux de développer sur Nintendo 64 augmenteraient beaucoup leurs chances d'y parvenir s'ils publiaient d'abord quelques jeux sur la Virtual Boy! Quant à la Super Nintendo, il semble que sa fin approche. Les nouveautés se font de plus en plus rares, même s'il y a encore quelques très bons jeux dans le pipeline, notamment le génial Mario RPG. Mais il est évident que Nintendo mettra le paquet sur sa nouvelle console. Lors de sa sortie, cette dernière disposera de beaucoup moins de jeux que ses concurrentes, mais ce seront sans doute tous des hits. Mais au fait, c'est quand la sortie de la Nintendo 64? Nintendo annonce sa sortie pour avril au Japon et quelques



nettement la Saturn ou la Playstation. En revanche, j'ai noté deux avantages de la 64 bits dans le domaine des jeux en 3D. Tout d'abord, cette console vous offre la possibilité de changer la vue à n'importe quel moment du jeu. Contrairement aux jeux 32 bits qui disposent de vues différentes, mais précalculées, la Nintendo 64 vous offre une liberté totale à ce niveau. En effet, le pad de la Nintendo 64 comporte quatre boutons qui permettent de faire tourner la caméra à volonté et d'effectuer des zooms avant ou arrière. De plus, lorsque les personnages ou les décors se rapprochent, leur texture reste la même sans aucune pixélisation. Alors que, si vous jouez à Doom sur Playstation ou sur PC, par exemple, les graphismes des personnages en prennent un sacré coup lorsque ceux-ci se rapprochent et on ne distingue plus qu'un assemblage d'énormes carrés.



semaines plus tard aux Etats-Unis. On peut cependant émettre quelques doutes sur ces dates. En France, nous devrions la voir arriver vers la fin 1996... mais rien n'est vraiment sûr. En tout cas, je l'attends avec impatience et je ne suis sans doute pas le seul.

Alain Huyghues-Lacour