

Labo Test

Article scanné dans le magazine Gen4 Consoles n°HS1 (Avril 2000)

Sujet de l'article : Nintendo 64 (*)

Des tests d'accessoires pour la N64.

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.

LABO - test

Réalisé par Brice

LABO
test

LABO
test

LABO
test

LABO
test

Labo-test



NINTENDO



TURBO64



EASY64

CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE



La croix de la manette d'origine ne présente pas de défaut. Elle est peut-être un peu trop rigide au début, mais avec le temps elle devient plus souple.



Là aussi Access Line a choisi un pavé directionnel. Il ressemble étrangement à celui des manettes Logic 3.



L'Easy 64 développée par Access Line est similaire en tous points à la Turbo 64.

STICK



On ne peut reprocher à Nintendo d'avoir négligé la conception du stick analogique, il répond au doigt et à l'oeil.



Le stick est volontairement plus dur que celui d'origine, mais il ne présente aucun défaut.



On retrouve le même stick, rigide mais précis, ainsi que la forme incurvée plus adaptée à la morphologie de votre pouce.

BOUTTONS A B C



Le plastique utilisé est de bonne qualité, mais les boutons C sont un peu trop petits. On éprouve quelques difficultés avec les jeux de combat.



Un bon point pour ces manettes, les boutons A B C sont plus grands qu'à l'accoutumée. C'est l'une des rares manettes à être conçue de la sorte.



La manette est moins chère, mais les concepteurs ont conservé les mêmes boutons, toujours aussi grands.

BOUTTONS L R Z



Les boutons sont très bien positionnés et suffisamment larges pour ne présenter aucun problème lorsque vous vous en servez. Le bouton Z est très bien situé.



On n'a pas grand chose à reprocher : ils sont de bonne facture.



Voir Turbo 64.

ERGO-NOMIE



Les manettes à trois manches sont très rares, c'est pourquoi Nintendo se démarque de ses concurrents grâce à la forme en trident. Une ergonomie hors-pair.



On retrouve le même problème que sur les manettes Logic 3 : le design est un peu trop angulaire. Toutefois le manche central est plus gros et très ergonomique.



Voir Turbo 64.

EXTEN-SIONS

Aucune



- Turbo indépendant pour chaque touche.
- Fonction ralenti.
- Diode signalant la présence d'une carte mémoire.

Aucune.

DESIGN	★★★★★	★★★★★	★★★★★
FIABILITE	★★★★★	★★★	★★★★★
MARQUE	Nintendo	Access Line	Access Line
REVENDEURS/DISTRIBUTEURS	Magasins spécialisés	Guillemot International	Guillemot International
PRIX	199 F	199 F	169 F
NOTE	★★★★★	★★★	★★★★

Soluce

Top Redac



AS-1



TRIDENT PRO PAD



TRIDENT PAD



Nous sommes en présence d'un pavé directionnel arrondi à sa base. On manie la croix absolument sans aucun problème.

Excellent pour les jeux de baston.



Ce n'est pas une croix, mais un pavé directionnel. Il est très souple, peut-être un peu trop, mais il se révèle excellent pour

les jeux de combat.



La manette Trident Pad est similaire en tous points à la manette Trident Pro Pad.



Le stick ressemble énormément au stick Nintendo. On constate une petite différence, le stick de l'AS-1 est un peu plus rigide.



Il y a "du jeu", le stick n'est pas totalement stable. En revanche il a l'avantage d'être légèrement incurvé pour mieux positionner votre pouce.



Voir Trident Pro Pad



Les boutons ressemblent à ceux de la manette d'origine et l'on retrouve le défaut de la manette Nintendo, les boutons C sont trop petits.



Ces boutons sont quasi identiques à la manette Nintendo d'origine. Toutefois le plastique est différent, plus rugueux.



Voir Trident Pro Pad



Il y a quatre boutons sur le front de la manette, ils correspondent aux turbos. Un premier turbo pour le bouton L et un autre pour le R. Malheureusement les touches sont trop petites.



Le bouton Z adopte un design très angulaire. Signalons qu'il est très sensible. Les boutons L et R sont fins, mais cela ne gêne pas.



Voir Trident Pro Pad



L'AS-1 est l'une des rares manettes à être aussi ergonomique que la manette d'origine, grâce aux trois manches.



La manette ne possède pas les trois branches, mais la prise en main est bonne. Elle aurait été meilleure si le design était moins cubique.



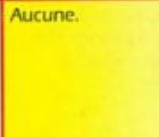
Voir Trident Pro Pad



- Turbo indépendant pour chaque touche.
- Fonction ralenti sous la manette.
- Fonction automatique.



- Ralenti
- Turbo
- Diode signalant la présence d'une carte mémoire.



Aucune.



AS-1

Logic 3

Logic 3

Destiny

Innelec

Innelec

169 F

199 F

169 F



CROIX
MULTI-
DIRECTIONNELLE

STICK

BOUTONS
A B C

BOUTONS
L R Z

ERGO
NOMIE

EXTEN-
SIONS

DESIGN

FIABILITE

MARQUE

REVENDEURS/
DISTRIBUTEURS

PRIX

NOTE



ARCADÉ SHARK



SHARKPAD PRO 64 2



SUPERPAD 64 PLUS

<p>CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE</p> <p>STICK</p> <p>BOUTTONS A B C</p> <p>BOUTTONS L R Z</p> <p>ERGO-NOMIE</p> <p>EXTEN-SIONS</p>	 <p>Il n'y a pas vraiment de croix, mais plutôt un joystick, que vous pouvez visser ou dévisser comme bon vous semble.</p>	 <p>Le pavé multidirectionnel est certainement l'un des meilleurs. Il est solide et très souple. C'est l'une des meilleures manettes pour les jeux de combat.</p>	 <p>La croix n'est pas trop dure, mais elle est beaucoup trop fine ! On peut reprocher aux concepteurs de l'avoir positionnée trop près du bord de la manette.</p>
	 <p>Ce n'est plus un petit stick ridicule, mais un énorme joystick analogique. Il est à la fois souple et solide. L'idéal pour les jeux de baston.</p>	 <p>Bien qu'un peu trop fin, le stick ne présente pas de défauts.</p>	 <p>Le stick a posé quelques problèmes lors des premières parties. Et pour cause, il était bloqué dans une direction. C'est après plusieurs reset que la manette a pu fonctionner normalement.</p>
	 <p>Les boutons sont énormes, exactement ce qu'il faut pour s'éclater aux jeux de combat.</p>	 <p>Les boutons A, B, C sont trop proches les uns des autres. Il suffit d'avoir des doigts un peu trop gros pour appuyer sur une touche par inadvertance.</p>	 <p>Comme avec le SharkPad Pro 64, les boutons sont trop proches. Leur taille n'arrange rien, puisqu'ils sont petits.</p>
	 <p>Ils se trouvent près des boutons A, B et C, sont de taille importante, mais il faut tout de même signaler que ce n'est pas le type de manette adapté aux jeux comme Mario 64.</p>	 <p>Le bouton Z est très bien placé dans la continuité du manche central. Les boutons L et R ne sont pas placés assez haut ! De plus ils sont un peu trop petits.</p>	 <p>Les boutons L et R sont petits, mais ils ressortent davantage du moule, contrairement aux autres manettes. Là, on a vraiment l'impression d'appuyer sur une touche.</p>
	 <p>Il est clair que ce n'est pas le genre d'accessoire que vous tiendrez entre les mains. Une table serait la bienvenue pour placer votre manette.</p>	 <p>La manette ne pose pas de problème au niveau de la prise en main. En effet, elle est incurvée de part et d'autre. Ainsi, vos mains viennent se loger sans problème.</p>	 <p>La manette n'est pas très ergonomique, le manche de droite est trop court. Il y a un problème au niveau de la croix multidirectionnelle. En effet, elle est en biais lorsque l'on tient la manette normalement.</p>
	 <p>Nous avons droit aux deux fonctions classiques : turbo et ralenti.</p>	 <p>Une fois de plus les fonctions turbo et ralenti sont au rendez-vous.</p>	 <p>Les fonctions turbo et ralenti, comme d'habitude.</p>
DESIGN	★★★★★	★★★	★★★★
FIABILITE	★★★★★	★★★	★★★★
MARQUE	Interact	Interact	Interact
REVENDEURS/DISTRIBUTEURS	Magasins spécialisés	Magasins spécialisés	Magasins spécialisés
PRIX	449 F	249 F	169 F environ
NOTE	★★★★★	★★★	★★★★

Soluçe

Top Redac



CARTE MEMOIRE



ACCESS LINE

ULTRA 64
MEMORY CARDN64 MEMORY
CARD 1 MBN64 MEMORY
CARD 256K

MEMORY PACK

N64
MEMORY CARD

	ACCESS LINE	ULTRA 64 MEMORY CARD	N64 MEMORY CARD 1 MB	N64 MEMORY CARD 256K	MEMORY PACK	N64 MEMORY CARD
MEMOIRE	1 méga	256 Ko	1 méga	256 Ko	256 Ko	256 Ko
MARQUE	Access Line	Blaze	Logic 3	Logic 3	Nintendo	Edge
DISTRIBUTEURS/ REVENDEURS	Guillemot	Sector-V	Innelec	Innelec	Magasins spéc.	Stock Games
PRIX	149 F env.	99 F environ	229 F env.	85 F environ	n.c.	129 F env.

N64 JOLT PACK PLUS

N64 JOLT PACK

Les jeux qui utilisent le kit vibration sont de plus en plus nombreux, il devient donc indispensable d'en posséder un ! Bien sûr, vous n'êtes pas obligé d'en faire l'acquisition, mais cet accessoire est un plus non négligeable au niveau des sensations. Le N64 Jolt Pack fait office de kit vibration, mais vous pouvez aussi sauvegarder. Plus besoin de retirer le kit pour introduire une carte mémoire.

Marque : Blaze
Revendeur : Sector-V
Prix : 149 F environ



NSIXTY-FOUR 64

Le NSixty-Four 64 fait partie des kits vibration qui permettent de sauvegarder sans avoir à introduire une carte mémoire. Autre petite innovation, la présence d'une diode sous le kit, qui s'allume lorsque l'accessoire vibre.

Le problème, c'est que l'on ne voit pas la diode, puisqu'on tient le kit vers le bas. Toutefois, si vous jouez dans le noir, vous remarquerez certainement une lumière rouge.

(Deux piles sont fournies).

Marque : Project Design
Revendeur : Destiny
Prix : environ 169 F



Voilà une idée intéressante ! Alors que toutes les sociétés réalisent des cartes mémoire et des manettes de couleur, Innovation se démarque avec des kits vibration de couleur.

Six coloris sont au choix : noir, gris, vert, jaune, rouge, bleu.

Voilà l'accessoire idéal pour vos manettes colorées.

Innovation ne fait pas les choses à moitié, puisque les accessoires intègrent aussi une carte mémoire de 256 K.

Marque : Innovation
Revendeur : Stock Games
Prix : environ 149 F



L'OFFICIEL

Vous avez tous reconnu le kit vibration officiel, conçu par Nintendo lui-même. Pas de couleurs flashy, de diodes, pas de carte mémoire intégrée, Nintendo reste sobre. Signalons qu'il n'est toujours pas disponible séparément ! Il faut impérativement acheter Lylat Wars 64 pour en profiter.

Marque : Nintendo
Revendeurs :
Magasins spécialisés
Prix : environ 549 F
(kit + Lylat Wars 64)



Que choisir pour mieux conduire ?

Labo-test



VOLANT	 <p>Le design du volant est superbe ! dommage que les concepteurs aient opté pour une direction souple. On tourne beaucoup trop rapidement, et il est difficile de doser.</p>	 <p>Le volant est rigide et c'est un bon point ! Il possède l'angle de braquage le plus important de tous.</p>	 <p>Le volant tourne juste comme il faut ! Il n'est ni trop "dur", ni trop souple. C'est l'un des meilleurs pour des jeux comme Top Gear Rally ou Mario Kart.</p>
PÉDALES	 <p>Les pédales sont de bonne qualité, mais le socle n'est pas assez lourd, et il arrive qu'il se déplace lorsque l'on joue.</p>	 <p>Le Mad Catz a l'avantage de posséder des pédales assez grandes et résistantes. Le socle ne bouge pas énormément. Il aurait été judicieux de séparer les pédales du volant. En effet, il est impossible de débrancher le fil qui les relie.</p>	 <p>Bizarrement, nous n'avons pas pu utiliser les pédales sur le modèle que nous possédions.</p>
TOUCHES	 <p>Le Race Leader 64 ne propose pas de touches analogiques, on retrouve les boutons de base correspondant aux touches d'une manette classique. La croix est trop rigide.</p>	 <p>Chez Mad Catz on fait dans la sobriété, les touches sont classiques et sont positionnées de chaque côté du volant. Les boutons placés derrière celui-ci sont trop petits si l'on s'en sert pour passer les vitesses.</p>	 <p>Les touches positionnées de chaque côté sont bien placées et ne présentent aucun défaut. En revanche celles du milieu sont un peu trop enfoncées.</p>
REGLAGES	 <p>On peut baisser, monter, incliner la colonne de direction. Il est difficile de la baisser et il y a une résistance qui oblige à utiliser une forte pression ! En revanche il n'y a aucun problème pour l'inclinaison.</p>	<p>Aucun réglage n'est possible !</p>	<p>Aucun réglage n'est possible.</p>
ERGONOMIE	 <p>C'est le volant le plus ergonomique ! En effet, il est possible de le positionner entre les cuisses. Ainsi, il ne peut plus bouger puisque vous le bloquez avec votre poids.</p>	 <p>C'est bien là le plus gros défaut du Mad Catz. Il faut obligatoirement un support (table, chaise...) pour jouer, à moins de le mettre sur ses genoux. Mais dans ces conditions la stabilité devient nulle.</p>	 <p>Comme avec le Mad Catz, vous aurez besoin d'un support. Le Top Gear a un avantage par rapport au Mad Catz : il possède un socle beaucoup plus grand, et il est donc plus stable.</p>
EXTENSIONS	 <p>Possibilité de permuter la fonction d'une touche avec une autre. Dans Mario Kart on peut placer le tir sur l'une des deux pédales. C'est beaucoup plus sympa, on accélère avec la pédale de droite et on tire avec celle de gauche.</p>	 <p>Signalons la présence d'une boîte de vitesses sur le côté, malheureusement elle ne fonctionne pas avec tous les jeux. Sur le côté, une fente permet d'insérer une carte mémoire ou un kit vibration.</p>	 <p>Vous avez la possibilité d'insérer une carte mémoire. Sachez tout de même que ce volant fonctionne sur Nintendo 64, Saturn et PlayStation.</p>

DESIGN	★★★★★	★★★	★★★★★
FIABILITE	★★★★★	★★★★★	★★★★★
MARQUE	Access Line	Mad Catz	Logic 3
REVENDEURS/DISTRIBUTEURS	Guillemot International	Magasins spécialisés	Innelec
PRIX	499 F	400 F	599 F
NOTE	★★★★★	★★★	★★★★★



L'angle de braquage est honnête et la direction est souple. Le volant se révèle très performant sur des jeux comme Mario Kart ou Diddy Kong Racing.



Le socle est beaucoup trop petit, tout comme les pédales. Toutefois, celles-ci sont "dures" et ne s'enfoncent pas à la moindre pression du pied.



C'est le seul volant à posséder des touches analogiques. Malheureusement on ne peut s'en servir avec la N64.



Le réglage en hauteur est possible, mais la colonne de direction ne monte pas assez haut. Signalons que le réglage de la colonne se réalise en douceur, contrairement au Race Leader 64. L'inclinaison est aussi disponible.



Le VRF1 est conçu de la même manière que le Race Leader 64. Vous comprendrez que vous pouvez placer le volant entre vos cuisses.



Cet accessoire est tri-standard et fonctionne sur Nintendo 64, Saturn, et PlayStation. Les concepteurs n'ont pas pensé à la fente pour la carte mémoire ou le kit vibration. Sachez qu'une version incluant l'extension sera bientôt en vente.



Blaze

Sector

549 F



SFX 64

C'est à l'époque de la NES que les premiers adaptateurs permettant de jouer à des jeux "étrangers" ont fait leur apparition. Après la Super Nintendo, c'est au tour de la Nintendo 64 ! Mais attention, Nintendo fait tout pour vous empêcher d'utiliser un jeu jap ou U.S. sur votre console française. Ainsi, le SFX 64 ne fonctionne pas avec la dernière génération de jeux : Diddy Kong Racing, Yoshi's Story... etc.

Toutefois, des techniciens vont mettre au point un nouvel adaptateur. Comme quoi, ça coûte cher de vouloir bénéficier des nouveautés jap. ou U.S. avant les autres !

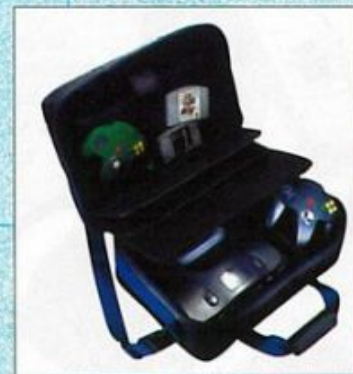
Marque : Blaze
Revendeur : Sector-V
Prix : environ 169 F



MULTICASE

Quoi de plus normal que d'emporter sa console pendant les vacances d'hiver. Grâce au multicase, tout est prévu pour la transporter en toute sécurité. Ainsi, vous pourrez ranger votre console, vos cartouches et vos manettes.

Marque : Logic 3
Distributeurs/ Revendeurs : Innelec
Prix : n.c.



NATASHA

Sous ce nom charmant se cache un câble péritel pour Nintendo 64. Malheureusement, tout comme son homologue anglais (le Scart Cable), le Natasha ne fonctionne pas sur toutes les télévisions, mais vous aurez peut-être un peu plus de chance. En effet, la conception est différente, il faut savoir qu'en plus il améliore la qualité de l'image.

Marque : Natasha
Revendeur : Destiny
Prix : 300 F environ

SCART CABLE

Le Scart Cable est un cordon péritel qui permet d'obtenir la couleur sur une télévision SECAM. Mais attention, il ne fonctionne pas sur toutes les consoles, il est donc impératif que vous vous renseigniez auprès de votre revendeur.

Marque : Blaze
Revendeur : Sector-V
Prix : 199 F environ



EXTENSION 64

Et une rallonge, une ! Il n'y a pas de grande différence avec le modèle de Blaze, seule la marque change.

Marque : Access Line
Revendeur : Guillemot
Prix : environ 99 F



X-TENDER

Voilà l'accessoire qui résoudra vos problèmes de câble. En effet, c'est une rallonge de deux mètres qui vous permettra de vous éloigner de votre téléviseur sans vous soucier de la longueur du câble de la manette.

Marque : Blaze
Revendeur : Sector-V
Prix : 99 F environ



UN JOUR PEUT-ETRE...



Nintendo ne se contente pas de vendre des consoles et des jeux ! En surfant sur le net j'ai réussi à vous dénicher les derniers goodies Nintendo. Apparemment, les américains ont l'air très friands de ce type de produit. On retrouve la panoplie complète du nintendomane, des cartes à collectionner au tee-shirt Mario Kart, en passant par la casquette officielle N64, tout est là pour vous faire dépenser de l'argent ! Certains goodies paraissent ridicules, mais d'autres sont vraiment très sympas, comme la montre. Malheureusement, ces accessoires ne sont disponibles qu'aux Etats-Unis. Il serait peut-être temps que Nintendo France s'y mette ! Un jour peut-être.

MERCI A TOUTES LES BOUTIQUES ET AUX FOURNISSEURS QUI NOUS ONT PERMIS DE REALISER CE DOSSIER. SI VOUS DESIREZ UN ACCESSOIRE, IL SUFFIT DE CONTACTER PAR TELEPHONE OU PAR FAX LE REVENDEUR INDIQUE POUR CHAQUE PRODUIT.

Destiny Importateur Grossiste
54, rue de la Wanne
68400 Riedisheim
Tél : 03 89 65 90 51
Fax : 03 89 65 90 53

Stock Games
13, bd Voltaire
75011 Paris
Tél : 01 43 55 76 45

Innelec
45, rue Delisy

Les bonnes adresses

Sector-V
41, rue de Raedersheim
68190 Ungersheim
Tél : 03 89 83 69 33
Fax : 03 89 48 86 26

93692 Pantin Cedex
Tél : 01 48 10 55 55
Fax : 01 48 91 29 12

Guillemot International
56204 La Gacilly Cedex
Tél : 02 99 08 90 88
Fax : 02 99 08 94 17

Remerciements à : Yannick Wermuth, Franck Nussbaumer, Paul Sillam, Rafik, Frédérique Bonhomme.

BRISOU bricole tout !!

Il existe beaucoup de softs multijoueurs sur Nintendo 64, et vous êtes de plus en plus nombreux à posséder quatre manettes de couleur. Saviez-vous que vous pouviez interchanger les deux parties qui composent une manette ? L'opération n'est pas très compliquée mais attention, nous ne serons en aucun cas responsables des dégâts que peuvent occasionner cette manipulation. Pour ne rien abîmer, effectuez le travail avec soin et méthode.

1 Les accessoires



Munissez-vous de deux manettes de couleur, de tournevis et de deux boîtes. Dans la première vous mettez les grosses vis, et dans la seconde les vis plus petites du bloc-mémoire. Préparez une table propre ! Votre plan de travail doit être "nickel".

2 Enlever les vis



Après avoir retourné la manette, enlevez chaque vis. Attention, ce n'est pas facile, il ne faut surtout pas forcer. Si vous n'y arrivez pas, confiez la tâche à une personne plus "experte". Lorsque toutes les vis apparentes sont enlevées, rangez-les dans une première boîte. Ensuite, il faut ôter les deux vis se trouvant dans la fente de la carte mémoire. Attention, ces dernières sont plus petites, rangez-les dans une deuxième boîte.



3 Séparer les deux parties

A présent toutes les vis sont enlevées, mais attention : la manette doit toujours être retournée (le stick contre la table). Otez la partie supérieure délicatement, sans forcer. Le premier bloc est enlevé, tandis que le second est encore sur la table. C'est à cet instant qu'il faut prendre le plus de précautions, car le stick analogique ne doit pas bouger.



4 Réitérer l'opération

Effectuez la même manipulation en suivant les mêmes instructions. N'oubliez pas que le stick doit toujours rester collé contre la table, et la partie électronique face à vous.



5 Echanger les blocs



Nous avons deux blocs, un noir et un vert. Saisissez le bloc vert, replacez les vis dans les trous et placez-le sur le bloc noir, face électronique. Il est important de mettre les vis avant, car si vous emboîtez les parties d'abord, vous aurez d'énormes difficultés à remettre les vis (surtout dans le bloc-mémoire), à moins d'avoir des tournevis aimantés. Une fois de plus, recommencez l'opération avec l'autre manette.



6 Des manettes uniques

Et voilà des manettes uniques ! A vous de choisir les couleurs : noir et rouge, jaune et bleu, gris et noir...

