

Shoshinkai 95 : Nintendo à jeux ouverts

Article scanné dans le magazine CD Consoles n°13 (Janvier 1996)

Sujet de l'article : Nintendo 64 (*)

Présentation de la console et des premiers jeux prévus au lancement lors du salon Shoshinkai

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.

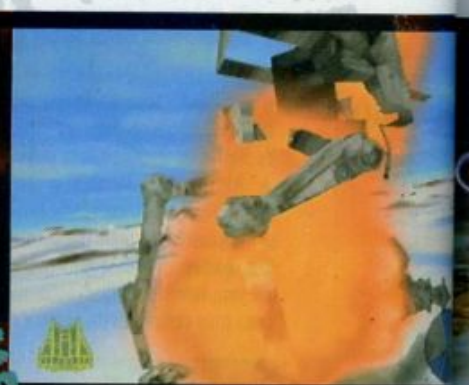
shoshinkai

mekuhar

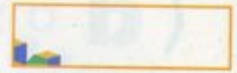
U

L

T



JAPANIMMIGRATION 許 可
上 陸 許 可
入 国 審 査 官 ・ 日 本 国
24 NOV. 1995
在 留 資 格 短 期 滞 在
Status : Temporary Visitor
在 留 期 間
Duration : 90 days
NARITA(2)
JAPANIMMIGRATION



Nintendo
à jeux
ouverts!

messe



R A



À l'occasion de son salon annuel, le Shoshinkai, qui s'est tenu fin novembre dans la proche banlieue de Tokyo, Nintendo a enfin dévoilé l'Ultra 64. Nous avons ainsi pu découvrir et jouer aux premiers jeux destinés à la dernière-née des consoles Nintendo. Nous ne pouvions pas ne pas vous montrer les premières images de ces jeux. On vous laisse rêver devant ce qui vous attend en septembre prochain. C'est en effet à cette date que la console devrait débarquer dans nos boutiques. Voyage, donc, au pays des fans de Mario et de tous ses amis...

Un reportage de Tommy François et de la rédaction.

PRESS START ...

l'Ultra

Ça va faire

64

Ultra technique

CPU :

- MIPS 64 bits RISC CPU (série R 4000).
- Vitesse d'horloge : 93.75 Mhz.

Mémoire :

- Rambus D-RAM 36 Mb
- Taux de Transfert : 4 500 bits/sec.

Co-processeur :

- RCP : EP (processeur son et graphique) et DP (processeur dessinateur de pixel)
- Vitesse d'horloge : 62.5 Mhz

Résolution :

- 256 x 224
- 640 x 480 pixels
- entrelacement sans scintillement

Couleur :

- 32 bits
- 16,7 millions de couleurs
- 21 bits vidéo output

Fonctions graphiques :

- Z Buffer (excellent clipping).
- anti-aliasing (lisse les formes pour diminuer les formes d'escalier)
- zoom sans pixelisation
- mapping de l'environnement.

Dimensions :

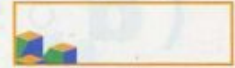
- Largeur 260 mm
- Longueur 190 mm
- Hauteur 73 mm
- Poids : 1,1 kg



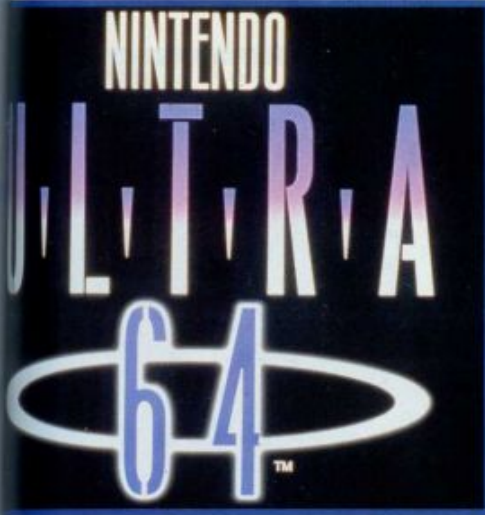
Tandis que Jacques Chirac baisse dans les sondages en s'acharnant à nous montrer les vertus du nucléaire, un peu plus au nord dans une île du pacifique, des gens ayant déjà expérimenté les

pires conséquences de l'atome nous démontrent qu'on peut faire le bien par le ludique. Un peu d'astuce et d'espièglerie ont suffi pour mettre sur pied l'expérience console next generation. J'ai nommé la Nintendo 64. Basée sur une technologie 64 bits, cette dernière passe à une dimension supérieure tant au niveau du graphisme

que de l'innovation. Étayée par une campagne de pub colossale, la Nintendo 64 sortira le 21 avril au pays du Soleil-Levant. En ce qui concerne notre beau pays et les États-Unis d'Amérique, nous avons entendu dire qu'elle débarquerait une semaine plus tard sous l'appellation d'Ultra 64 avec un look différent. La promotion se ferait via un mailing gigantesque de cassettes vidéo (on parle de plusieurs millions). M'enfin, seul l'avenir nous en dira plus à ce sujet... En final, même si l'Ultra s'est fait attendre, elle a largement satisfait toutes nos espérances en matière de technologie et de nouvelle expérience dans l'univers du jeu. Merci Nintendo ! 🙏



Mururoa
dans ta tête à toi !



Deux cultures, deux machines !

À gauche le logo de la version américaine. En bas le logo japonais de la machine.
Alors que la machine japonaise est noire avec un paddle gris aux couleurs Nintendo, son équivalente américaine est grise avec un paddle quasi unicolore. Si l'on se réfère aux sorties de la Super Nintendo à travers le globe, nous hériterons du modèle japonais. À bon entendeur.



La Dream Team

Hardware

- Nintendo
- Silicon Graphics
- CAD : Computer Aided Design
- coprocesseur
- 3D Rambus
- Bus de données

Software

- Alias
- Power Animator, Character Builder
- Multigen
- Modélisation 3D : Open Flight
- Software Creation
- Sons : Sound Tool

Développeurs

- Angel Studios : Buggy Boogie
- IMA Design Ltd : Body Harvest
- HAL Laboratory : Kirby Bowl 64
- Lucas Arts Entertainment : Shadow of the Empire
- Nintendo EAD : Mario Kart 64, Mario 64, The Legend of Zelda 64, Wave Race 64, Starfox 64
- Paradigm Simulation : Pilot Wings Rare, Blast Dozer, Golden Eye 007
- Square Soft : Final Fantasy 7

Éditeurs

- Acclaim Entertainment : Turok Dinosaur Hunter
- Electronic Arts : FIFA
- Gametek : Robotech
- Mindscape : Monster Dunk
- Sierra Online : Red Baron
- Baron Spectrum Holobyte : Top Gun
- Williams Entertainment : Doom

staff



25 000 YENS

La Nintendo 64 sortira le 21 avril 96 pour la modique somme de 25 000 yens, soit environ 1 250 francs.



Si petit et déjà poney...

© David Msika

Notre dossier sur le Shoshinkai Show de Tokyo est l'occasion de se familiariser avec la culture japonaise. Pour beaucoup d'entre-nous, ce pays recèle bien des choses inexplicables pour nous autres « gaijins ». Le pays du Soleil-Levant par le petit bout de la lorgnette...

JAPANIMMIGRATION

Nippon ni mauvais



Les pubs japonaises nous étonneront toujours ! Un régal pour les amateurs de kitch...



l'ultra



Si les consoles 32 bits prônent les vertus de la 3D textures mappées, l'Ultra 64 en fait autant et même plus. En effet, fort d'une expérience exceptionnelle et d'une excellente réputation quant à la jouabilité de ses jeux, Nintendo a innové là où les autres ont tout simplement copié et d'ailleurs échoué. En effet, les paddles de la PlayStation et la Saturn reprennent la formule gagnante présentée par la Super Nintendo. L'un comme l'autre s'inspire des boutons L et R de cette dernière à quelques variantes près. La machine Sony a installé le double en boutons L et R avec un cruciforme précis. Quant à Sega, il propose la même configuration que les paddles six boutons de la Mega Drive avec un pavé directionnel plus dur. Bref, même s'ils sont plus récents, tout le monde s'accorde pour dire qu'ils ne sont pas aussi performants que le standard instauré par la 16 bits Nintendo. À l'occasion de la sortie de l'Ultra, Nintendo a encore réitéré une prouesse au niveau du paddle ou plutôt du contrôleur. Puisque l'industrie du jeu vidéo tend vers la troisième dimension, le contrôleur a évolué dans la même direction pour vous offrir une expérience unique. ☺

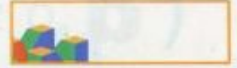
Les boutons L et R sont toujours là.

Start

Comme tout paddle digne de ce nom, celui de l'Ultra a le traditionnel bouton start.

Le 3D Stick

Ce petit joystick analogique est la grande nouveauté du paddle. À l'aide de votre pouce, vous contrôlez votre personnage avec une précision d'enfer. Grâce à la fonction analogique, le 3D Stick ressent la moindre impulsion de votre doigt. Votre personnage effectue un mouvement progressif qui s'intensifie en fonction de la course de la manette. Pour les génies en herbe, sachez que plus vos mouvements sont amples, plus le potentiomètre du paddle laisse passer de l'électricité... Ainsi, en plus d'une expérience 3D calquée sur le modèle d'Ultra Mario 64, vous gagnez le droit de vous faire électrocuter ! Ce genre de joystick s'adapte très bien à certains types de softs précis comme des courses automobiles et autres simulations sportives. Par exemple, vous pouvez swinger une batte de baseball ou un club de golf en temps réel.



La perfection de la jouabilité

paddle

La C Button Unit

Pendant que vous contrôlez votre personnage à l'aide du 3D Stick, changez simultanément l'angle de la caméra à l'aide de ces quatre boutons. Si vous trouvez que cela ne justifie pas un nombre si important de boutons, sachez qu'on peut s'en servir dans des simulations sportives. Dans un jeu de football, vous bougeriez ainsi une équipe toute entière alors que vous dirigez un joueur avec la main gauche.

Comme sur Super Nintendo, on retrouve les deux fidèles boutons A et B.



Histoire de culte



L'idole Otaku est une chanteuse (en général) adorée au sens littéral du terme par ses fans. Sa biographie fait l'objet d'une véritable idolâtrie et aucun détail n'est épargné. Sheila et ses couettes peuvent aller se rhabiller...

Rions z'un peu



L'humour japonais est à la rigolade ce qu'est la brandade de morue à l'art culinaire. C'est bon, mais à petite dose !

JAPANESE CULTURE

(dossier) ULTRA 64 Paddle

Video Land



Certaines boutiques de jeux vidéo au Japon tiennent plus de l'hypermarché que de la petite épicerie du coin de la rue !



Parlons chiffons !

Si vous pensiez que les petites japonaises se baladaient en kimono, détronpez-vous ! La mode du moment est à la jupette et aux bottines. Mignon, n'est-ce pas ?



Shake and Rock'n Roll



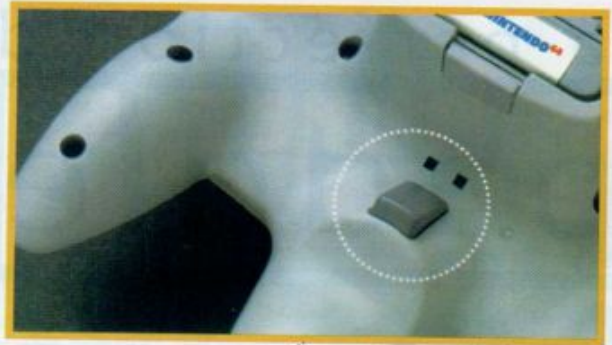
Les tremblements de terre font partie du quotidien. Le dernier gros séisme a eu lieu à Kobe en janvier 95 et a fait 4 400 morts.

Alain Delon

Encore aujourd'hui, Alain Delon est très populaire en Asie et notamment au Japon. Alain Delon y est synonyme de sex symbol, de « french lover », de poêle à frire et de toile à matelas.

Z Button

Une des dernières nouveautés du paddle est le bouton Z. Ce dernier est situé à l'arrière du contrôleur et s'épanouira dans les shoot'em up.



Le premier Memory Pack paddle !

À la différence des consoles actuelles, le Memory Pack est situé sur le paddle de l'Ultra 64. Pour ceux qui ne connaissent pas cette extension, elle sert à sauvegarder vos parties en cours. Cela dit, le Memory Pack Ultra comporte quelques différences. Dans un premier temps, il autorise aussi la sauvegarde de toutes vos configurations (équipe de foot, boutons du paddle, customisation de votre voiture...). Dans un second, lorsque vous jouez à deux, vous pouvez aussi sauvegarder les configurations de votre adversaire pour analyser sa façon de jouer. Encore mieux, une fois tout seul, vous avez la possibilité de jouer contre ce deuxième joueur devenu virtuel.

Multitap

Plus besoin de dépenser 200 à 300 francs pour un Multitap. Le mode quatre joueurs est disponible d'entrée de jeu. Je signale qu'en plus de leur coût élevé, la PlayStation et la Saturn nécessitent l'achat d'un quadrupleur qui ne permet pas de sauvegardes. Sic !



Les Rainbow paddles

Les paddles de la Nintendo 64 seront disponibles dans toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. En voici donc un bref aperçu.





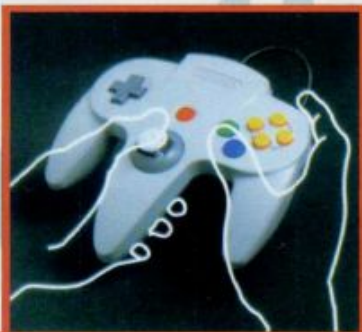
Le paddle US

Comme d'habitude, Nintendo s'adapte aux différentes cultures. À l'image du paddle Super Nintendo américain, celui de l'Ultra est beaucoup moins colorié. J'entends par là qu'il n'y a pas de bouton vert, jaune, bleu et rouge. Ils sont tout simplement gris !

Comment tenir le paddle

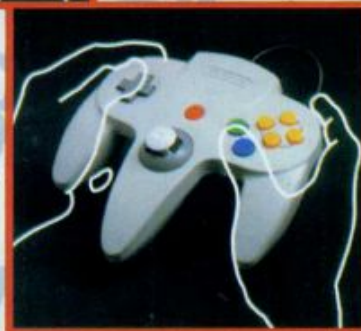
1 • Position droite

La main gauche sur le 3D Stick et la droite sur les boutons du paddle est sans doute la meilleure façon de jouer à des softs en trois dimensions. Il se prête d'ailleurs à la perfection au premier jeu Nintendo 64, Ultra Mario.



2 • Position gauche

Cette position s'adapte bien à des simulateurs de combat. Ainsi avec le 3D Stick, vous dirigerez votre vaisseau et grâce au cruciforme vous viserez un ennemi. Le bouton Z, situé à l'arrière du paddle, sert à blaster...



3 • Position Super Nintendo

Cette dernière possibilité est destinée à un usage standard pour les Role Playing Games, les puzzle games et autres jeux comme ceux que nous connaissons.



Patchinko



Ce petit billard vertical n'est pas un passe-temps, il s'agit d'un phénomène de société. On ne compte plus le nombre de salles ou s'entassent hommes et femmes de tous âges et de toutes origines dans un vacarme assourdissant, juste pour regarder descendre des billes d'acier. Ils sont fous ces Japonais !

Sex and Zen



Que ce soit sous forme de mangas ou de jeux interactifs, le sexe est fort apprécié chez nos amis bridés. Cependant, la censure s'exerce toujours par le biais de pixelisation cachant les parties intimes.



Sumo Boulot Dodo

Les Japonais travaillent tellement qu'il leur arrive de dormir au pied de leur bureau. Un peu comme des testeurs de jeux vidéo !



JAPANIMIGRATION