

La 64 pour 96?

Article scanné dans le magazine Consoles + n°049 (Décembre 1995)

Sujet de l'article : Nintendo 64 (*)

Preview de la présentation de la Nintendo 64 au salon Shoshinkai 1995.

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 La 64 pour 96?



Le Shoshinkai est un salon qui a lieu à la fin du mois de novembre. Il va être l'occasion pour Nintendo de présenter sa nouvelle console, la Nintendo 64. Au moment où j'écris ces lignes, deux semaines avant le salon, une série d'informations commence à filtrer sur la "bête". C'est l'heure de faire le point sur la réponse de Nintendo à Sega et à Sony!



fabricant nippon mettrait plus tard sur le marché un lecteur externe qui s'adapterait sur le port d'extension de la Nintendo 64. Je l'appelle "Djiki" Disk faute de nom officiel ("djiki" signifie "magnétique" en japonais). Il aurait une contenance de 400 Mo environ (un CD-Rom en contient entre 540 et 650 en moyenne), et serait de technologie magnétique, et non pas magnéto-optique. Il serait réinscriptible, tout du moins une fois, et aurait un système de protection contre la copie. Ses taux de transfert équivalraient à ceux d'un CD-Rom quadruple vitesse (c'est-à-dire quatre fois plus rapide que les CD-Rom de la Saturn et de la PS). Il devrait être commercialisé au même prix que la N64, soit environ 1 250 francs. L'un des premiers jeux à être adapté sur le "Djiki" Disk risque fort d'être Final Fantasy VII. Ce jeu ne sera pas disponible en Game Pack.



LE "DJIKI" DISK

Même si les cartouches (Game Pack) ont un temps d'accès environ deux cents millions de fois plus rapide qu'un lecteur de CD-Rom standard, Nintendo a compris que le prix de la Rom mettait un frein à leur capacité. Le

L'intérêt de la Nintendo 64 ne se limite pas être la première console à avoir un processeur 64 bits (la Jaguar n'a pas un "vrai" 64 bits), par rapport à la Saturn et à la Playstation, équipées de 32 bits. En effet, le microprocesseur n'est pas tout, et le passage de la génération des 32 bits à celle des 64 bits ne change par exemple rien au fait que la Saturn, la Playstation et la Nintendo 64 gèrent des graphismes sous 24 bits, soit une palette de 16,7 millions de couleurs!

Plus qu'une nouvelle génération de processeurs, un nouveau concept!

Par ailleurs, Nintendo a annoncé qu'il travaillait avec Netscape pour mettre au point un serveur qui permettrait aux possesseurs de Nintendo 64 et d'un modem de télécharger des démos, de jouer sur le Net... Le modem coûterait environ 1 000 francs. Square et Just Systems ont annoncé leur volonté d'offrir des services de jeux vidéo, télé-shopping, consultation et gestion de compte bancaire via un tel modem.

Nintendo, avec la Nintendo 64, a donc l'ambition d'offrir au joueur quelque chose de différent. La puissance des puces de MIPS et de Silicon Graphics le lui permette. Son concept est simple: il ne suffit plus de donner à l'utilisateur plus de rapidité, plus de graphismes 3D, plus d'animations en temps réel, il faut aussi, et surtout, lui donner sa part de rêve en lui permettant d'accéder à une nouvelle dimension du jeu vidéo. C'est dans cet esprit que vient s'inscrire le nouveau contrôleur, avec ses possibilités de manier deux pads à la fois, ou encore le partenariat avec des firmes comme Paradigm ou Angel Studio, plus habituées à manier la 3D pour des programmes professionnels, à faire des recherches sur la Réalité virtuelle ou des truccages pour le cinéma qu'à produire des "Petits Mickey animés"! De ces expériences croisées, de ces recherches en matière d'innovations ludiques, Nintendo espère bien se placer une génération devant ses concurrents, et pas seulement une génération technologique. Reste à savoir si Mario réussira son pari...

LE CONTRÔLEUR

Le contrôleur possède plusieurs particularités. Tout d'abord, il comprend deux pads, l'un, classique, l'autre analogique. L'un ressemble à celui de la PS, à gauche d'une manette qu'on tient grâce à deux "manches". L'autre, plus original, est au bout du troisième manche, situé entre les deux autres. On le saisit et le pouce vient se placer sur le court contrôleur, au-dessus de la manette. L'index se positionne sur une espèce de gâchette sous la manette, qui sert de bouton de tir. Les deux pads permettent de contrôler la direction d'un avion, par exemple, pendant que de l'autre, avec le pouce, on ajuste

une cible. On peut contrôler deux choses en même temps, ce qui laisse pas mal d'ouverture pour de nouveaux styles de jeux...

Autre nouveauté de taille, ce joystick permet à la machine de connaître le dosage de la force que vous avez exercée, et se repositionne automatiquement au centre. Imaginez un jeu de combat: vous déplacez d'un chouïa le joystick vers la droite, et à l'écran le héros donne une pichenette à son adversaire. Vous y allez carrément, et il démonte la mâchoire de son opposant! De même, il devient possible de contrôler la force d'un saut, d'un ballon... Sega et Sony sont également en train de préparer des contrôleurs similaires, mais Nintendo est le premier à avoir annoncé son intention d'en faire le joystick de base de sa console.

Enfin, ce contrôleur recèle encore une autre particularité: il sert également de système de sauvegarde. Il comprend une Ram et une pile pour stocker les personnages que vous avez créés dans les jeux de rôles, les scores, etc. Il devient un objet vraiment personnel, et lorsque vous allez jouer chez un ami, il vous suffit de l'emporter sous le bras!



QUI... FAIT QUOI?

• NINTENDO USA	Ken Griffey Jr. Baseball Goldeneye
• GAMETEK	Robotek
• WMS (WILLIAMS/NINTENDO)	Doom 64 Cruis'n USA
• ID SOFTWARE	Quake
• RARE	Killer Instinct
• SIERRA ON LINE	Red Baron
• MINDSCAPE	Monster Dunk
• ACCLAIM	Turok: The Dinosaur Hunter Frank Thomas Big Hurt Baseball Alien Trilogy Mortal Combat III
• ANGEL STUDIOS	Titre inconnu
• DMA	Titre inconnu
• PARADIGM	Pilot Wings 2
• SOFTWARE CREATIONS	Titre inconnu
• SPECTRUM HOLOBYTE	Top Gun
• LUCAS ART	Shadows of the Empire
• OCEAN	Mission: Impossible
• VIRTUAL HOLLYWOOD	SoulStorm

DU CÔTÉ DU JAPON

• NINTENDO	Un jeu basé sur Mario. Peut-être un Mario Kart
• KONAMI	Titre inconnu
• IMAGINEER	2 titres inconnus en préparation
• SQUARE	Final Fantasy VII
• ENIX	1 titre, qui ne serait pas un Dragon Quest.
• T & E	1 titre inconnu
• BANDAI	Un jeu basé sur Sailor Moon Un jeu basé sur Ultraman ou Gundam

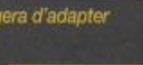
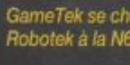
Par ailleurs, un Mario RPG, réalisé en collaboration avec Square, serait prévu pour plus tard. De même, une version de Zelda pour N64 aurait été retardée. On parle aussi d'Ace Driver de Namco. Mais vu les relations entre Nintendo et Namco, cela paraît peu probable!



Quake, d'ID Software, sera bientôt disponible sur la N64.



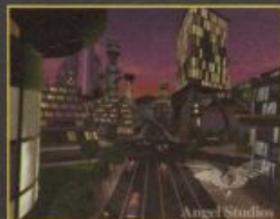
Le premier jeu de Sierra On Line sera l'adaptation pour la 64 bits de Nintendo du jeu PC Red Baron.



GameTek se chargera d'adapter Robotek à la N64.



VX-Vampire de Paradigm Software pourrait être un des premiers titres convertis sur N64.

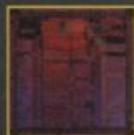


The City, d'Angel Studio.

LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

Voilà ce que devrait avoir la Nintendo 64 dans le ventre.

- MICROPROCESSEUR
R 4200 à 100 MHz (100 MIPS). Processeur économique (inférieur à 50 dollars), il a les performances des derniers Pentium. D'aucun pensait que Nintendo placerait une puce un peu plus puissante (un R 4400 ou un R 3200).
- CO-PROCESSEUR
Ce DSP, appelé Graphics and Audio Processing Unit, ou Reality Immersion Co-processor, ou Media Processor, est basé sur la technologie Reality Immersion de Silicon Graphics. Il gère l'Anti-aliasing, le Gouraud Shading, le Z-Buffer, le Bump-mapping, les effets spéciaux (brouillard, transparence...). D'autres coprocesseurs gèrent les entrées/sorties, le contrôleur...
- RAM 3 Mo
- BUS DE DONNÉES
Développé par la société RamBus, il permet un taux de transfert extrêmement rapide entre les Game Pak et le microprocesseur. Taux de transfert de 500 Megabits (62,5 Mo) par seconde à 500 MHz en moyenne.
- PALETTE
24 bits, 16,8 millions de couleurs.
- RÉSOLUTIONS
PAL 768 x 576, NTSC 645 x 486, SVGA 1024 x 768, HDTV résolutions.
- GAME PAK
C'est le nom que donne Nintendo aux cartouches de la N64. Elles devraient aller de 4 Mo de Rom (soit 32 Megabits) jusqu'à 32 Mo (256 Megabits). Des algorithmes de compression permettent de réduire du tiers la place occupée par les données. Un jeu de 32 Mo compressé correspondrait ainsi à 96 Mo non compressé.



Le micro-processeur R 4200 vu de l'intérieur.

La puce R 4200 de Mips Technologies serait au cœur de la N64.

