

Le monstre, corps et membres : le contrôleur

Article scanné dans le magazine Consoles + n°050 (Janvier 1996)

Sujet de l'article : Manette Nintendo 64 officielle

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.

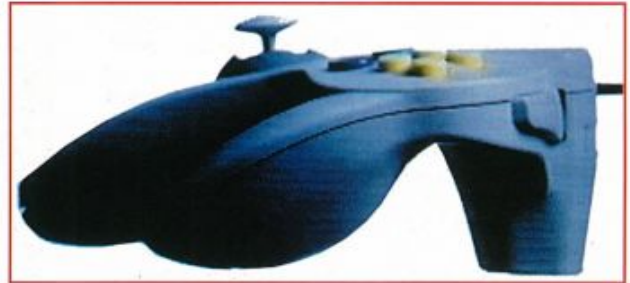


NINTENDO 64

LE MONSTRE, CORPS ET MEMBRES LE CONTRÔLEUR



Il s'agit ni plus ni moins de l'arme secrète de Nintendo! Nintendo a retardé le plus longtemps possible la divulgation d'informations concernant le contrôleur de sa nouvelle console. Ainsi, les premières photos de l'Ultra 64 (premier nom de la N64) à être diffusées ne représentaient que la machine et sa cartouche. Mais pas de contrôleur. Maintenant que l'information a été dévoilée, on peut comprendre aisément le mystère qui entourait l'engin. D'un concept révolutionnaire, il présente trois particularités: le joystick analogique, le Memory Pack et les différentes façons d'utiliser le contrôleur.



LES MANIP' 3D

Le contrôleur possède sur le côté droit quatre boutons jaunes. Il ne s'agit pas d'un curseur de direction, comme celui qui est sur le côté gauche de la manette et que l'on retrouve sur quasiment tous les joypads. Ces quatre boutons permettent de gérer l'espace 3D. Grâce à eux, le joueur peut voir l'action sous tous les angles, tourner autour de la scène et même opérer un zoom avant ou arrière sur la scène.

C'est complètement génial, révolutionnaire! Si l'on observe les jeux en 3D temps réel sur Saturn et Playstation, on s'aperçoit que les changements d'angle de caméra ou les zooms sont le plus souvent automatiques. C'est le jeu qui les gère, et quand il décide qu'il vaut mieux voir l'action sous tel angle plutôt que sous tel autre, ou qu'il vaut mieux se rapprocher des protagonistes, tout se fait automatiquement et le joueur est passif. Les seuls cas où il est actif sont les jeux où les programmeurs ont prévu différents angles de caméra, le joueur ayant la possibilité de passer de l'un à l'autre. Meilleur exemple: Virtua Racing, où trois angles de vue peuvent être sélectionnés.

La Nintendo 64, à travers Super Mario 64, innove dans le sens où la liberté laissée au joueur est totale. Si changements d'angles de vue et zooms sont exécutés par le programme à tout moment et sans aucun ralentissement, le joueur peut choisir de les gérer à sa convenance. Cela peut être très utile dans les passages difficiles, pour lesquels un angle particulier permet de mieux calculer un saut, par exemple!



Mario est dans l'eau, au centre de l'écran. Avec les quatre boutons jaunes, il est capable d'en faire le tour.

En fait, Mario ne bouge pas: il est toujours immobile au centre de l'étang. Mais l'angle de vue, lui, change,

comme si on voyait le jeu à travers une caméra qui faisait lentement le tour complet de l'étang.



LE MEMORY PACK

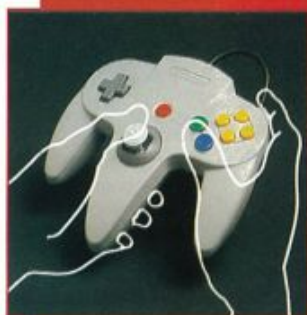
Le contrôleur de la N64 contient, comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier en direct de ma boule de cristal, un port cartouche de petite taille, dans lequel viennent se loger les cartes de sauvegarde, appelées Memory Pack. C'est la première fois dans le microcosme des jeux vidéo qu'un dispositif de sauvegarde est intégré à une manette de jeu. Lorsqu'on ira rendre une petite visite chez un ami, on partira avec son contrôleur sous le bras. On pourra alors jouer contre ce dernier en utilisant les sauvegardes et réglages. Le Memory Pack devient ainsi un objet personnel... et personnalisé, puisque Nintendo a annoncé qu'il sera diffusé en six couleurs différentes en plus du gris pâle d'origine (jaune, vert, bleu ciel et bleu foncé, noir et rouge).

La cartouche de petite taille se glisse dans le connecteur, placé sous le contrôleur.



Le bouton de verrouillage/déverrouillage de la cartouche.

Le Z Trigger, placé sous l'Analog Stick.



Ce mode d'appréhension du contrôleur sera principalement utilisé pour les jeux recourant à la 3D. Il s'agit bien sûr de Super Mario 64, mais aussi des futurs simulateurs de vol, de courses de voitures, des jeux de combat en 3D...



Certains jeux utiliseront à la fois l'Analog Stick (joystick analogique) et le pad traditionnel. Il sera possible, par exemple, de diriger le héros, ou bien un véhicule, tout en contrôlant avec l'Analog Stick l'endroit où vous donnez des coups d'épée ou envoyez vos missiles.

TROIS POSITIONS POUR VOS DEUX MAINS



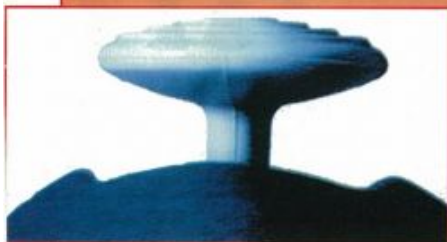
C'est la position classique du joystick, celle que l'on connaît depuis la NES.

LE JOYSTICK ANALOGIQUE

Grâce à ce dernier, il est désormais possible de graduer la puissance d'un mouvement, la force d'un coup! Dans un jeu de baston, il sera possible de donner un gros coup de poing puis, pendant que l'adversaire est groggy, le finir d'une petite pichenette

taquine! Pour les accélérations d'une simulation de course de motos par exemple, vous pourrez passer les vitesses progressivement, en dosant la pression sur le stick, pour éviter d'emballer la mécanique. Dans un jeu de

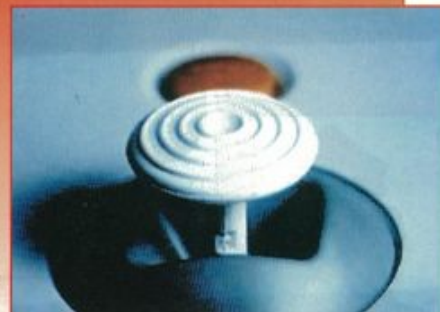
golf, il sera possible de choisir la force avec laquelle vous expédieriez la balle... Les possibilités sont infinies et excitantes!



Le joystick analogique tel que nous avons pu le découvrir sur le Shoshinkai.



C'est ainsi que vous devrez positionner votre pouce.



Incurvé à son sommet, le stick a été étudié pour que le joueur pose confortablement son pouce (ou son gros orteil pour les Pandas!).