Gamecube : un retour en force ! - 1/3

2600 cm2 de concentré de technologie !

Eh oui, un an après la sortie de la PS2, deux mois après la sortie de la X-box, le dernier bijou de Nintendo débarque enfin en France. proposant dés sa sortie un éventail de plus de cent jeux, cette console est réellement destinée à atteindre la première marche du podium que se disputent Sony, Microsoft et Nintendo.

Le gros handicap de Nintendo est de n'avoir pu sortir cette console avant ses concurants. Certains joueurs, même fan de Nintendo (les traîtres) n'ont pu attendre la sortie de la Nintendo GameCube et se sont précipité sur la console de Sony qui à l'heure qu'il est (et j'en suis navré) offre un catalogue de jeux bien plus complet que Nintendo. Certains de ces joueurs se sont encore précipité sur la X-box qui promettait beaucoup et n'a pas apporté grand chose jusqu'à présent (je vais me faire huer par certains, mais je le pense sincèrement)...

Dés le 3 mai 2002, le dernier-né parmi les consoles 128 bits nouvelle génération s'installe confortablement sur le marché français. Du haut de ces 199 Euros, Nintendo a dû serrer ses prix au maximum pour réellement créer la différence avec le monstre de Microsoft qui en coûte le double !
Quoi ? Vous avez des préjugés, avec 199 Euros, on ne construit pas une console de bon niveau !? Détrompez vous, cette console, originellement fixée à 260 Euros, renferme dans ses 2656,5 cm2 de volume (15 cm{largeur}, 11 cm {hauteur}, 16,1 cm {profondeur}) un véritable exploit technologique... Les plus grands concepteurs de produits informatiques, tels que IBM, ATI, Matsushita se sont mis à la tâche pour vous offrir un outil de jeu le plus performant possible....

Je sens que cela vous intéresse, je vais vous décrire le coeur de cette console en profondeur :

• Le processeur central : Le power PC Gekko a été développé par IBM et par Motorola. Ce processeur a été modifié, dans le but de le spécialiser uniquement dans le secteur du jeu vidéo... Le Gekko est un produit dérivé des Power PC équipant les Mac G3, G4, spécialement actualisé pour la GameCube. Ce processeur a une fréquence de 485 Mhz. Mais il faut savoir qu'un Power PC de 400 Mhz équivaut à un Pentium III de 933 Mhz...Donc, après de savant calculs, je peux dire à ceux qui croyaient que la X-box était plus puissante qu'ils n'avaient tout à fait raison puisque sa fréquence atteint 1,13 Ghz...qui l'aurait cru ?

• Le processeur Graphique : Conçu en association par Ati et Nintendo, ce proccesseur gère tout ce qui est effets graphiques de la console.

• Le lecteur mini-DVD : Encore un progrès technologique atteint dans le but d'améliorer la qualité de la console, et peut être aussi dans le but d'empêcher la gravure. Avec ses 8 cm de diamètre (contre 12 pour les DVD classiques), le mini DVD peut contenir 1,5 Go de mémoire, ce qui à mon sens est un réel exploit !

Maintenant que nous avons exploré l'intérieur de l'organisme de cette merveille, passons à son physique, même si d'habitude, on dit qu'il ne faut pas regarder le physique....., parce que ce qui compte..... c'est ce qu'on a à l'intérieur..... ce genre de phrases, ça me gonfle !!! et je passe outre l'avis des autres sur ce sujet, et j'ai bien raison...
Autant son intérieur est magnifique, son extérieur me séduit encore plus... C'est un cube certes (15 * 11 *16,1)...mais tellement charmant...lorsqu'on l'allume, une belle lumière assez discrète nous titille l'oeil... puisqu'elle se situe juste devant le lecteur mini-DVD...
Quatre orifices se distinguent à l'avant... mais que vois-je, oui l'un d'entre eux, le premier à gauche est relié à un cordon ombilical me menant tout droit vers la manette...
Mais quelle belle manette... je la prends en main... mes doigts se positionnent tout seuls...et quel confort.....EXTRA...

Gamecube : un retour en force ! - 2/3

La manette est composée de 8 boutons, d'une croix multidirectionnelle et de deux joysticks... Contrairement à la manette de PS2, où pour faire des enchaînement spéciaux, comme dans Tekken, où l'on a besoin de 4 mains pour atteindre tous les boutons voulus, la manette du GameCube vous permet pratiquement de placer tous les doigts simultanément sur tous les boutons de la manette.... La manette du GameCube a été spécialement modelée pour que tout joueur de n'importe quel âge qu'il soit parvienne à jouer sans avoir besoin de se tordre les doigts (faut pas exagérer 5 ans, c'est quand même un peu jeune). Contrairement à son ancêtre (N64), cette toute nouvelle manette est originellement dotée d'un vibreur vous donnant un maximum de sensation en temps voulu. De plus, les sticks analogiques sont constitués de deux aspects particulièrement intéressants : d'une part, ils sont anti-dérrapant, très utile pour ne pas se louper.... vous imaginez déraper dans Résident Evil, alors que vous êtes poursuivi, lorsque vous mains sont trempées de peur ?? D'autre part, ils sont entourés d'une cerclure orthogonale, pour que des déplacement en diagonales soient rendus beaucoup plus aisés... Au final, cette manette si situe au top en ce qui concerne le confort en mains. La symbiose est telle que vous avez l'impression de ne faire qu'un avec la machine, l'immersion dans les jeux n'en est donc que plus grande.

Beaucoup d'autres accéssoires sont encore disponibles sur cette console. Il va sortir une nouvelle manette à ondes radio qui sera donc sans fil. Encore mieux que les infra-rouges ? Eh ben oui, les ondes radio traversent tout (à part le plomb, mais faut quand même pas exagérer) alors que les ondes infra rouges peuvent facilement être stoppées, par les couvertures par exemple, si vous auriez aimé jouer sous le lit, ça aurait été fichu... mais Nintendo est beaucoup plus intelligent est veut offrir à ses joueurs un maximum de confort.
Il existe également la carte mémoire d'une capacité de 4 Mo... qui malheureusement s'avère être indispensable si on veut sauvegarder des parties. La N64 n'avait pas ce problème, mais c'est ça, on n'enregistre pas sur des DVD.... même s'ils sont mini... eh non...!!!
Sinon, un grand atout de cette console est l'interactivité qu'elle développe avec sa petite soeur, la GameBoy Advance... ah oui, on peut brancher la GBA sur un des 4 ports manette de la Nintendo GameCube et elle peut donc servir de manette mais permet également de jouer à des mini jeux en interactivité avec le jeu GameCube. La GBA peut être utilisée pour servir d'écran supplémentaire et dans l'exemple d'un jeu de stratégie, elle peut être très efficace lorsque l'on cherche à dissimuler sa tactique à son adversaire. Il sera possible de modifier les caractérisques d'un personnage de Nintendo GameCube sur GBA... de faire des transfert...et la GBA pourra même servir de détecteur de mouvement pour des jeux sur Nintendo GameCube... Il existe déjà des jeux permettant une interactivité entre ces deux consoles, comme Sonic Adventure 2 battle, Animal Forest, Kirby Tilt N'Trumble et plein d'autres encore.

Le processeur graphique auquel j'ai fait allusion quelques paragraphes auparavant permet de réaliser des effets spéciaux plus que remarquables..
• Le brouillard, idéal pour créer des effets angoissant...
• Le Bump-mapping, donne des effets reliefs bluffants...
• Le S3TC (S3 texture compression)... la GameCube est la seule console à gérer cette forme de compression, une puce spéciale a été soudée au processeur... Ainsi le GameCube devient une console inégalable au niveau de la qualité des textures graphiques.
• Le Pixel shading est une technique qui traite les ombres de façon hyperréaliste (elle arrive sur Pc mais elle n'est pas encore utilisée)
• L'alpha Blending gère les effets de transparence en temps réel.
• Le real environment mapping permet de créer des reflets sur des textures miroir...ainsi, dans certains jeux, vous pourrez admirer votre reflet dans l'eau...inédit jusqu'alors.
• Le motion Blur procure une fluidité d'affichage à partir de 20 ou 30 images par secondes en générant un flou sur les images en 3D calculé.
• L'anti-Aliasing supprime les effets d'escalier sur les arrêtes de polygones ainsi, on obtient des surfaces bien lisses.
• Enfin, Le Multi-texturing permet de superposer jusqu'à 8 couches de textures.L'utilisation de ces couches

Gamecube : un retour en force ! - 3/3

est très vaste... prenons l'exemple d'un jeu de course. Une texture sert à faire la tôle de la voiture, une deuxième réverbère les effets lumineux du soleil lorsque la voiture est en mouvement. des couches supplémentaires peuvent être rajouté pour ajouter des salissures ou des rayures sur la carrosserie.
Voilà toutes les nouveautés en matières d'effets qui sont générés par le processeur graphique.... C presque à en couper le souffle !!!

Le GameCube bénéficie d'une interface très clair (le truc qui s'affiche quand aucun jeu n'est inséré)...Il vous permet de gérer vos carte mémoire, d'entrer l'heure réelle dans la console : très important pour certains jeux, comme Star wars Rogue Leader, puisque dans ce jeu, il fait jour quand chez vous il fait jour et il fait nuit quand chez vous il fait nuit...

Principales caractéristiques :
- Volume : 15*11*16,1
- Processeur central : IBM Power PC Gekko 1125 Dmips à 485 Mhz
- Gestion graphique et sonore : système LSI comprenant un processeur ATI/Nintendo flipper à 162 Mhz capable de générer de nombreux effets inédits comme la compression 3D h/W en temps réel (S3TC), le multi-texturing ou l'Alpha Blending.
- Affichage : 6 à 12 millions de polygones bénéficiant d'effets graphiques.
- Mémoire générale : 24 Mo de IT-SDRAM MoSys.
- Mémoire vidéo : 16 Mo de DRAM à 81 Mhz
- Format disque : disque optique 3 pouces (environ 8 com) de 1,5 Go (technologie Matsushita).
- Accès disque moyen : 128 Ms
- Vitesse de transmission des données : 16 - 25 Mbps
- Périphériques internet - Modem 56 Kbps V90 et carte Ethernet haut débit.

Vous l'aurez compris, le GameCube est un outil essentiel au fan de jeux vidéo... Une console que l'on pourrait presque qualifier de portable, puisqu'elle est très facilement transportable du haut de ses 2,5 kg...et de sa poignée.De plus, les temps de chargements sont quasi inexistants.
N'oubliez pas, d'excellents jeux sont sur le points de sortir sur cette console, certains seront multi-support mais d'autres seront exclusifs sur Nintendo GameCube... tels que Star Wars Rogue Leader, Résident Evil, Zelda.....et je vous promets que j'en aurais encore des tas...

D'après un lecteur très penché sur la question de la GameCube (CDA), deux informations données par cet avis seraient éronées. Le le S3TC serait parfaitement géré par la XBoite etant donné que c'est une puce NVidia qui gère sa partie graphique. Ce ne serait donc pas une exclusivite GameCube. Second point, 16 Mo de DRAM seraient trop peu. La logique me dit en effet que ces informations ne peuvent être que justes, mais pour rédiger cet article, j'ai bien pris soin de chercher mes informations chez le concepteur de la GameCube, Nintendo.

Merci de votre lecture...j'aurais essayé d'être le plus complet possible et d'avoir su orienter votre choix sur l'achat d'une console de salon.