

DD64 : du nouveau

Article scanné dans le magazine Super Power n°047 (Été 1997)

Sujet de l'article : Nintendo 64DD Starter Pak

Un article sur le DD64

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER,
usage exclusivement destiné aux autres membres du site.

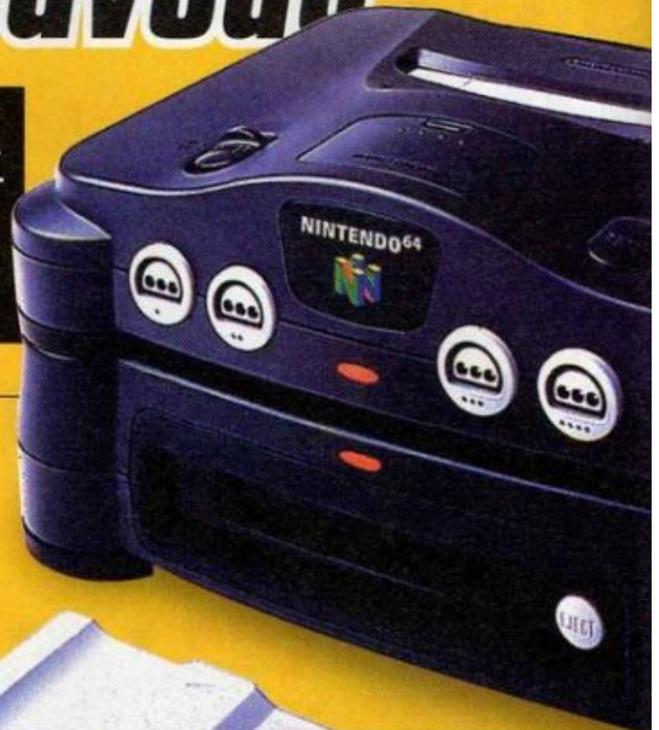
Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite.

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.



DD64: Du nouveau

Lors d'une conférence que Nintendo a organisée pour les éditeurs Nintendo 64, et qui s'est déroulée à la fin du mois d'avril à Seattle, aux États-Unis, Nintendo of America et Howard Lincoln, le big boss, ont révélé aux 180 personnes présentes les nouvelles capacités du disque magnétique 64DD (ou DD64 ou Bulky Drive, le nom n'étant toujours pas fixé), prévu pour la Nintendo 64.



→ Pendant cette conférence, certaines des rumeurs qui nous étaient parvenues se sont vues confirmées. Il est désormais clair que le 64DD se glissera sous la Nintendo 64 et se connectera au port extension situé sous la machine. Ce nouveau système de stockage permettra aux développeurs d'intégrer une bibliothèque de données plus large que sur une simple cartouche. Le 64DD sera «bootable», c'est-à-dire que le joueur n'aura pas besoin d'insérer une cartouche pour faire fonctionner un jeu sur 64DD (bien qu'on trouvera également des jeux qui utiliseront les deux technologies).

Ceux qui avaient des doutes sur la rapidité du 64DD peuvent illico presto aller se rhabiller.

En effet, le taux de transfert du 64DD sera d'environ un méga octet par seconde, ce qui est équivalent à un lecteur CD-Rom sextuple vitesse. À titre de comparaison, la Saturn et la PlayStation ont des lecteurs de CD-Rom double vitesse et donc un taux de transfert environ trois fois inférieur.

Plus de RAM pour plus de plaisir !

Non content d'offrir la possibilité d'écrire des données sur le disque magnétique, le 64DD possède également de multiples autres facettes. Avec les quatre mégas de RAM contenus sur le 64DD, la RAM (la mémoire vive) de la Nintendo 64 sera désormais portée à huit méga octets, plus qu'aucune autre console actuellement sur le marché. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, le 64DD contiendra également une mémoire morte (ROM) remplie de données utiles pour les développeurs, permettant par exemple d'optimiser les développements des futurs jeux pour cette machine.



Le 64DD se glissera sous la console Nintendo 64. Ce nouveau support se connecte par le biais du connecteur «extension» situé sous la machine.

De nombreuses rumeurs annoncent Mother comme étant le premier jeu à fonctionner sur 64DD. Mais rien n'est encore sûr !



Certains d'entre vous se demandent peut-être à quoi ressemble une disquette pour 64DD ? Eh bien, grosso modo, sa taille correspond à celle d'une disquette 3,5 pouces classique, mais deux fois plus épaisse. Sur la disquette en elle-même, l'espace réservé à la lecture (ROM) et à l'écriture (RAM) peut être modifiable en fonction de la nature du jeu, sans excéder 64 mégas de mémoire de lecture. Un jeu de foot, par exemple, aura une partie RAM plus importante que la ROM, en raison simplement du nombre de données nécessaires pour qualifier un jeu de football, non seulement dans son aspect extérieur, mais aussi dans ses aptitudes techniques. Cette possibilité de sauvegarde de données par l'utilisateur sera également particulièrement importante dans un jeu comme Sim City, où le nombre de possibilités de développement d'une ville est absolument colossal.

De nouvelles performances

Au cours de cette conférence, Nintendo a également insisté sur les nouvelles performances de la machine dues à l'adjonction du 64DD. Trois scénarii pour le développement d'un jeu ont ainsi été abordés. La mémoire de huit mégas permettra aux développeurs la réalisation de courses avec un grand nombre de circuits et une précision extrême dans les détails. En effet, dans ce style de jeux, la taille du programme principal n'est pas énorme, mais les données nombreuses demandent une mémoire importante. Ainsi, le corps du jeu sera stocké dans la mémoire de huit mégas tandis que les circuits et les données annexes seront, eux, stockés par le disque magnétique et chargés en mémoire lorsqu'ils seront sollicités. Les autres types de jeux où le couple N64/64DD offrira toutes ses capacités sont assurément les jeux de rôle et les jeux de plates-formes, où les données graphiques pourront être stockées par le 64DD et transférées à la N64, à la fin de chaque niveau ou lorsque le joueur arrive dans un nouveau monde.

Enfin, et comme c'est le cas pour Zelda 64, le 64DD pourra être utilisé pour créer des extensions pour les jeux initialement développés sur cartouche.

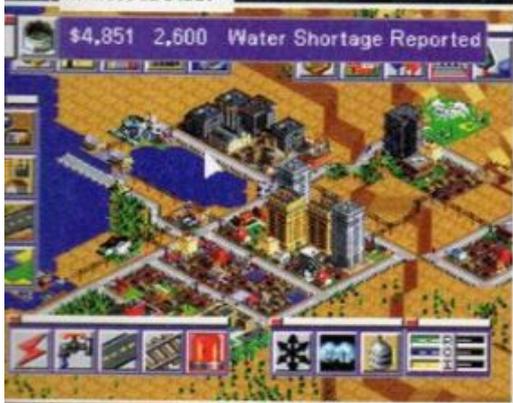
Malgré la précision des détails annoncés lors de cette conférence, les plus importants, eux n'ont pas été révélés. Du coup, nous ne connaissons toujours pas le prix de ce nouveau support de masse pour la Nintendo, ni sa date de sortie, ni même les premiers jeux développés. Nous vous tiendrons au courant dès que possible. ■



Zelda 64

Sim City est l'un des titres qui pourront au

mieux tirer parti des avantages d'écriture de données du 64DD.



Bien que développé sur cartouche, Zelda 64

utilisera par la suite des extensions qui ne seront disponibles que sur le 64DD



Une astuce pour la manette 64

Le Rumble Pack de Nintendo, petit vibreur que l'on branche sous la manette de la Nintendo 64 et qui sert d'ailleurs à faire vibrer la manette à des moments précis, par exemple lors d'une collision dans Star Fox 64. Cependant, la question que l'on pouvait se poser était de pouvoir sauvegarder une partie, le Controller Pack se branchant au même endroit. Eh bien, soyons rassurés : c'est possible, il suffit juste de mettre le jeu en pause et d'invertir les deux composants, ce que les concepteurs appellent un Hot Swapping. Après sauvegarde, vous n'aurez plus qu'à refaire la même manip' (pause, intervertir...). Cool !

Un nouveau kit de développement pour N64 ?

Pour ceux qui ne le sauraient pas, Psygnosis, mis à part son activité de développeur émérite (Formula 1, Wipeout...), crée également des kits de développement et notamment pour la PlayStation. Psy-Q, branche Psygnosis chargée de ces kits, a récemment montré lors d'une conférence, son nouveau bébé, un kit de dev. pour la Nintendo 64, moins cher que le kit officiel, et qui permettra aux éditeurs une plus grande facilité de programmation. Nintendo a du reste été plutôt enthousiaste à cette nouvelle.