Nintendo 64: Sparsamer Chip-Bolide

Article scanné dans le magazine Man!ac n°24 (Octobre 1995)

Sujet de l'article : Nintendo 64

Nintendo macht mobil: Die Spielehersteller freuen sich über die ersten U64-Entwicklungssysteme, wir haben die Infos zur endgültigen Hardware und zum revolutionären Joypad.

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.

NEWS

Ultra 64: Sparsamer Chip-Bolide

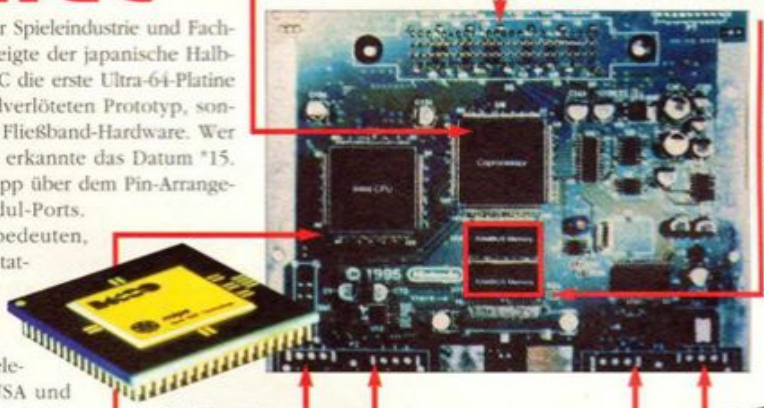
Nintendo macht mobil: Die Spielehersteller freuen sich über die ersten U64-Entwicklungssysteme, wir haben die Infos zur endgültigen Hardware und zum revolutionären Joypad.

Fernab der Spieleindustrie und Fachpresse zeigte der japanische Halbleiter-Riese NEC die erste Ultra-64-Platine – keinen handverlöteten Prototyp, sondern die erste Fließband-Hardware. Wer genau hinsah, erkannte das Datum "15. Juni 1995" knapp über dem Pin-Arrangement des Modul-Ports. Das könnte bedeuten, daß Nintendo tatsächlich für einen weltweiten Herbst-Launch bereit war und (wie offiziell erklärt) lediglich zugunsten der Spieleproduktion die Erstauslieferung in den USA und Europa verschob. Wie auch immer: Amerikanische Top-Entwickler sitzen bereits hinter ihren U64-Entwicklungskonsolen. Nach dem Urteil eines Programmierers (der wie gewöhnlich ungenannt bleiben möchte), hat Nintendo sein Versprechen eingehalten: Alle Features der Onyx-Arbeitsumgebung (die Nintendo bis vor wenigen Wochen anstatt des Entwicklungssystems anbot), ständen auch dem Ultra 64 zur Verfügung. Gleichzeitig mit der Konsolen-Hardware wurden die ersten Joypads verteilt (siehe Kasten).

Auf dem ersten Blick auffällig ist die geringe Anzahl gewichtiger Bauteile auf der U64-Platine: Die mit knapp 100 MHz getaktete 64-Bit-CPU, der Co-Prozessor (ebenfalls 64-Bit-RISC, über 100 MHz Taktfrequenz) und die beiden RAMBUS-Speicherchips – das war's. Das Drumherum ist kaum der Rede wert, die von Nintendo versprochenen "Custom Chips" sind im Co-Prozessor integriert. Die RAMBUS-Speicherchips besitzen außergewöhnlich viele Pins, die den gewaltigen Datenfluß gewährleisten. Dagegen wirken die Pins des Modulschachts spärlich – intern kommuniziert das Ultra 64 rasend schnell, der Weg vom ROM-Modul ins Ultra-64-RAM könnte aber zum Flaschenhals der Hardware werden. Die im Gegensatz zu Segas Saturn sparsame Ausstattung mit verschiedenen Bauteilen, läßt den angekündigten Preis (laut Nintendos Howard Lincoln 250 Dollar inkl. einem Spiel) glaubhaft erscheinen. Auch für künftige Ultra-64-Generationen (die sich für den Endkunden nicht voneinander unterscheiden) ist das übersichtliche Layout von Vorteil: Von nun an kann sich Nintendo auf die vier Hauptbauteile konzentrieren, nach effektiveren Fertigungs- und Produktionsmöglichkeiten suchen und die Kosten schrittweise reduzieren. Daß der Preis der Hardware mit jedem Jahr sinken wird, ist jedenfalls sicher. *wi*

Co-Prozessor: Die patentierte "Reality Immersion Engine", wie die CPU ein 64-Bit-RISC-Chip, enthält auch die DSPs für Grafik- und Sound des Ultra 64.

Der Cartridge-Schacht für ROM-Module mit einer Größe von anfangs 64, später bis zu 512 MBit.



Zwei Rambus-DRAM-Speicherchips mit je zwei MByte (16 MBit). In Verbindung mit einem geeigneten Bussytem sind Daten-Übertragungsraten bis zu 500 MByte pro Sekunde möglich.

Die CPU: ein R4300i-Chip von SGI/MIPS, der mit knapp 100 MHz getaktet wird. Der Chip verfügt über ein I-Cache von 16 KByte und ein D-Cache mit 8 KByte. Benchmarks: 60 SPECint92, 45 SPECfp92.

Ports für vier genormte Ultra-64-Joypads

Die angekündigten Spiele

Titel	Hersteller	Genre	★
Ace Driver	Namco	Rennspiel	
Castlevania	Konami	Jump 'n Run/Action	
Cruis 'n USA	Williams	Rennspiel	✔
Final Fantasy	Square	Rollenspiel	✔
F. Thomas Baseb.	Acclaim	Sport	✔
Ghouls 'n Ghosts	Capcom	Jump 'n Run/Action	
Golden Eye	Rare/Nintendo	Filmumsetzung	✔
Ken Griffith Baseb.	Rare/Nintendo	Sport	✔
Killer Instinct 2	Rare/Nintendo	Beat 'em Up	✔
Monster Dunk	Mindscape	Sport	✔
Perfect Eleven	Konami	Sport (Fußball)	

Titel	Hersteller	Genre	★
Red Baron	Sierra	Flugsimulation	✔
Robotech	Gametek	Action	✔
Stacker	Virgin	Action	✔
Star Wars	LucasArts	Action	
Top Gun: New Adventure	Spectrum Holobyte	Flugsimulation	✔
Turok	Acclaim	Comic-Umsetzung	✔
Ultra Doom	Williams	Action	✔
Ultra Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	
Vampire XDV-7	Paradigm/Nint.	Flugsimulation	✔
Waterworld	Ocean	Filmumsetzung	

★ Die mit ✔ gekennzeichneten Spiele wurden vom Hersteller offiziell oder gegenüber MAN!AC bestätigt.

Das Ultra 64-Joypad

Mit seinen beiden Griffen ähnelt das U64-Pad dem Virtual-Boy-Controller, unterscheidet sich von diesem jedoch in einem wichtigen Element: Aus dem Zentrum des Pads ragt ein dritter Griff, dem Steuerknüppel einer PC-Flugsimulation nicht unähnlich. Mit diesem zusätzlichen Stick ❶ integrierte Nintendo eine analoge Steuereinheit, ideal für 3D-Simulationen, in das Joypad. Dies ist ein Novum im Videospielsektor, denn Sega und Sony liefern ihre analogen Controller (Flight Stick bzw. Ne-G-Com) nur als Alternative getrennt von der Hardware aus. Auf unserer Skizze nicht sichtbar ist ein Feuerknopf, den Ihr mit dem Zeigefinger bedient, während der Daumen in einer Mulde ❷ am Ende des Analog-Sticks ruht. Erstmalig verzichtet Nintendo auch auf einen Select-Schalter – der Start-Button ❸ steht damit recht einsam auf dem Verbindungssteg zwischen den beiden Haltegriffen. Davon abgesehen wirkt das Joypad durchdacht, aber konventionell: Prügelspieler freuen sich über die sechs, parallel in zwei Reihen angeordneten Feuerknöpfe ❹. Ganz links findet Ihr wie gewohnt das Steuerkreuz ❺. Wie bereits berichtet, können vier dieser Joypads gleichzeitig an die Ultra-64-Konsole angeschlossen werden.

Nintendo64EVER | Nintendo 64: Sparsamer Chip-Bolide (Article scanné dans Man!ac n°24 (Octobre 1995)) - page 2