

Le 64DD enfin dévoilé!

Article scanné dans le magazine X64 n°05 (avril 1998) par Lord Suprachris

Sujet de l'article : Nintendo 64DD Starter Pak

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.

LE 64

ENFIN DÉVOILÉ!

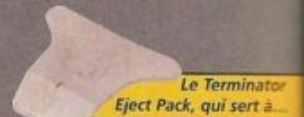
Ne parlez plus de 64DD, mais bel et bien de Nintendo Disk Drive. Telle est la mention qui apparaît sur la boîte de la bête, et qui se veut le nom officiel de la nouvelle console Nintendo. Toutefois, nous sommes tellement habitués à ce préfixe numéraire qu'il sera bien difficile de s'en départir. D'autant qu'il devrait s'agir là de l'appellation japonaise. Rien n'a encore été décidé pour le reste du monde. Quoi qu'il en soit, nous sommes en mesure de vous dévoiler quelques nouvelles infos sur ce périphérique au potentiel extraordinaire. Mais comme toujours, Nintendo reste volontairement évasif sur le sujet, et laisse entrevoir des perspectives qui soulèvent une multitude de questions... laissées sans réponses ! Il faudra donc attendre sa sortie, toujours prévue pour juin (au Japon, s'entend) avant de vous dévoiler tous les mystères du 64DD... Pardon, du « N » DD!



En bas, la boîte de la Nintendo 64. On note, immédiatement qu'elle est de couleur bleue. Au-dessus, l'emballage du 64DD. Bleu, également. Cependant, l'œil est moins attiré par cette noble teinte que par les dimensions respectives des boîtes. En effet, une rapide comparaison établit la suprématie du 64DD sur la N64. Sur la base de la surface de la boîte, notamment. L'extension est plus compacte que la console. Toutefois, il ne faut pas se laisser abuser par les apparences, n'est-ce pas ? En dépit de son allure ramassée, le DD est bien plus lourd que la Nintendo 64. Avec un poids de 1 kg et 600 grammes, le 64DD relègue la console au rang des poids plumes ! Après un an et demi de silence, voici donc les toutes premières mensurations de cette magnifique extension qui, nous prenons le pari, fera chavirer bien des cœurs...

C'est dans la boîte...

Le 64DD n'est pas vendu seul. En effet, dans son package, Nintendo a inclus l'incontournable Terminator Eject Pack. Sous cette appellation étrange se dissimule, en réalité, un outil indispensable à la poursuite des opérations. Le Terminator (appelons-le ainsi) vous servira à retirer le Jumper Pack de son logement. Toutefois, n'y allez pas comme des brutes car votre support de sauvegarde risque fort d'être catapulté au travers de la pièce. En lieu et place de ce Jumper Pack, vous devez alors insérer le Memory Extension Pack. Celui-ci double les capacités de la N64. L'intérêt de la manœuvre ? Il est évident. Le 64DD, comme son nom l'indique, est un lecteur/enregistreur de disques magnétiques. Ce qui sous-entend une capacité de chargement décuplée qui, par voie de conséquence, nécessite de « gonfler » votre console. Le Memory Extension Pack a donc pour vocation d'allouer de l'espace mémoire supplémentaire afin d'accélérer le traitement de l'information de votre Nintendo 64.



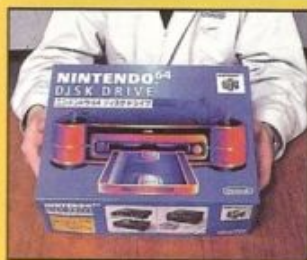
Le Terminator Eject Pack, qui sert à...



... déloger le jumper Pack...



... pour y placer le Memory Extension Pack.



Après une attente interminable, le conditionnement du 64DD est enfin présenté à la presse. La boîte est bien plus réduite que celle de la N64. Le 64DD est, donc, bien plus compact que la console originale.



Toutefois, avec un poids de 1 kg et 600 grammes, le DD est plus lourd. Et, c'est d'une main fébrile que nous déballons le mythique engin.



L'allure générale de l'extension peut être qualifiée de « sobre ». Seule marque d'excentricité (?), une rainure court sur la surface du Disk Drive. Nous en reparlerons plus loin.



Il s'agit, tout d'abord, de préparer votre N64 à accueillir son extension nouvelle. Soulevez-la avec douceur, ouvrez l'emplacement du Contrôleur Pack.

DD



Au démarrage du 64 DD

Quand on allume le 64 DD, le logo Nintendo fait une entrée en scène fracassante. Il semble jaillir d'une eau pétillante, provoquant ainsi des ondes sur la surface liquide. Puis, il retrouve ses couleurs d'origine, avant de se positionner définitivement au centre de l'écran. Si aucun jeu n'est inséré, Mario saute alors le bout de son nez. Il commence à s'amuser avec le « N », lui sautant dessus pour s'en servir de toboggan. Au bout d'un instant, le logo, nerveux d'être ainsi malmené, se met à sautiller afin de désarçonner le petit bonhomme. Puis le « N » se transforme peu

à peu en pierre. Mario tente à nouveau de l'escalader, et le « N » change une nouvelle fois de texture pour prendre l'apparence d'une feuille. Mario glisse et retombe alors au sol. À noter que toutes ces actions se reflètent dans la surface blanche et lustrée qui fait office de plancher. Impressionnant ! Une fois que vous insérez un jeu, le logo Nintendo change une dernière fois de couleur avant de disparaître pour de bon. Durant cette première page de présentation, vous serez également amené à régler l'horloge interne du Disk Drive.

PETITE ANECDOTE

Par rapport aux premières images diffusées sur le 64 DD, nous avons constaté quelques subtiles différences avec cette version quasi-finale. Ce n'est peut être pas grand chose, mais figurez-vous que le clapet du logement du Disk Drive a changé de couleur ! Auparavant, il était gris et, par souci d'harmonie, sans doute, Nintendo l'a désormais teinté de noir. Oui, je vous l'accorde, cette info était vitale. Un autre petit détail savoureux ? Sur l'emballage de la machine, on pouvait lire la date de mise en commercialisation : 1997. La preuve que Nintendo prévoyait bel et bien une sortie nettement plus tôt. Mario n'a plus qu'à refaire toutes les boîtes maintenant...



... pour se positionner au centre de l'écran. Vous noterez le reflet au sol.



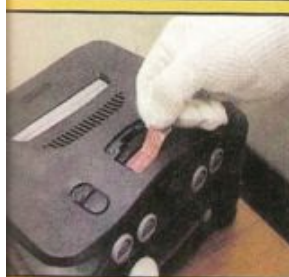
Le désormais célèbre logo de Nintendo (un quadruple « N ») sort des profondeurs des ténèbres...



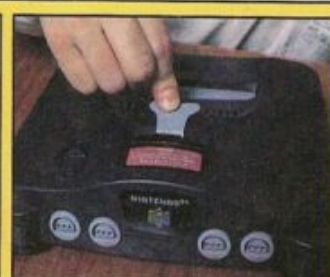
Bien entendu, l'ami Mario vient mettre son grain de sel.



La première fois, vous devrez régler l'horloge interne de la bête.



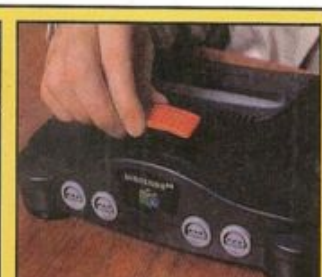
Première étape de l'installation, retirer le Controller Pack de son logement.



Utilisez, ensuite, le Terminator Eject Pack pour retirer le Controller Pack de son logement.



Dans l'emplacement libéré, insérez le Memory Extension Pack. C'est, en réalité, une extension de mémoire vive (ou RAM) destinée à votre Nintendo 64.



Le Memory Extension Pack ne peut être installé qu'en relation avec le 64DD. Il double la capacité mémoire, et donc de traitement de l'information, de la N64.

Les accessoires 64 DD

LE 64GB

Nous vous en avons déjà parlé le mois dernier, dans les colonnes « Horizons Lointains » dédiées au 64DD. Le concept général de l'adaptateur 64GB est très simple. Il s'agit de permettre, à tout possesseur de Game Boy, de télécharger son *Pocket Monster* sur la N64 et de voir son « *Pikachu-like* » se trémousser, en 3D et en couleurs (s'il vous plaît) sur l'écran de son téléviseur. Mais l'innovation ne s'arrête pas là. Vous pouvez sauvegarder les évolutions de vos bestioles favorites et télécharger, en retour, les modifications sur votre Game Boy. Enfin, le *Pocket Monster Stadium* sera le théâtre rêvé des affrontements entre les monstres sacrés que sont tous les *Pokemon*. Plus question, donc, de vous séparer de vos créatures favorites!



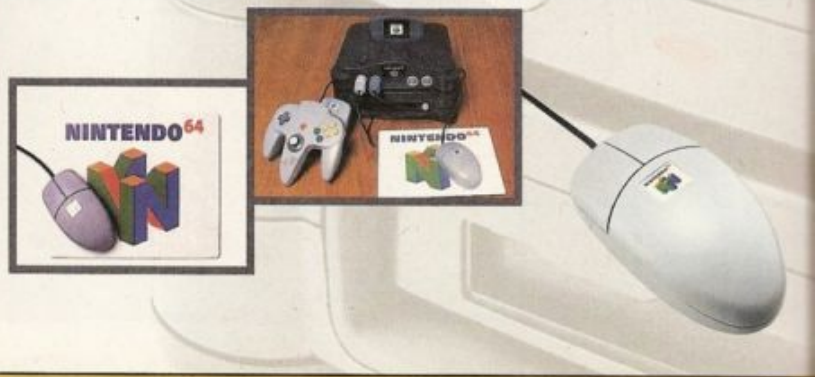
LA CAPTURE VIDÉO

Une cartouche spéciale est également livrée avec le 64DD. Elle vous permettra d'utiliser *Talent Maker*, le *soft* des artistes en herbe. Nous vous avons déjà exposé le principe de cette application, on ne peut plus étrange. Vous pourrez créer des personnages, puis les animer sur une bande sonore de votre choix. En bref, quelque chose d'apparenté à un karaoké domestique. On note, également, la présence de connecteurs cinch. Avec la possibilité de brancher une caméra vidéo et, donc, de réaliser et de sauvegarder vos propres films. Avant de les réutiliser avec les applications de la série des *Maker* : *Talent*, *Picture* ou *Polygon Maker*.

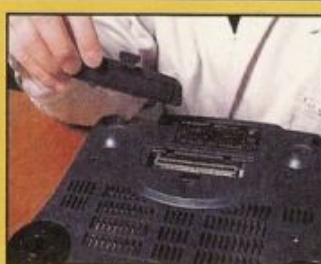


LA SOURIS

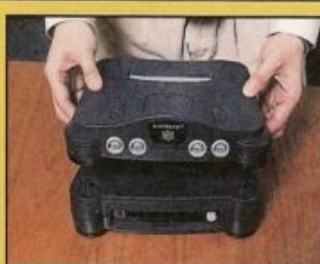
Voilà certainement l'accessoire le plus intéressant du 64DD. En effet, outre son utilité pour certains types de jeux (wargames, RPG, etc.), il confirme surtout la volonté de Nintendo de se tourner vers d'autres médias. Et notamment Internet. On peut supposer, à juste titre, que Nintendo croit sérieusement s'appuyer sur le réseau des réseaux pour décupler le potentiel de sa machine (téléchargement de fichiers, jeux « multi-joueurs »). Et l'annonce précoce d'une souris va dans ce sens. En tous cas, le tapis est très joli.



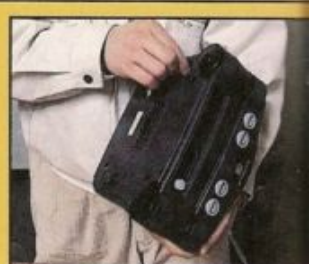
Après cette opération à cœur ouvert, refermer le clapet du Controller Pack.



Un soupçon d'habileté sera le bienvenu pour retourner la N64, de façon à faire apparaître le connecteur périphérique situé sous la console.



Étape suivante, positionner le 64DD sous la console.



La fixation définitive s'effectue par biais de deux simples vis, situées sous le 64DD

EXCLUSIF !

...serait sur le point de développer le F.I.S.H., le Fast Internet Search Home !!!

...comme une certitude, la N64 destinée à l'exportation sera équipée d'un modem d'origine. Ce qui signifie, entre autres, la possibilité de connecter deux consoles mais aussi de télécharger des données. À ce stade, il semblerait qu'il soit possible d'exploiter des données en provenance du Net. Jusque là, rien de nouveau. Ni de surprenant. Cependant, certaines rumeurs font état de la possibilité d'interconnecter les 64DD entre-eux. Une

petite explication s'impose. Imaginez, un instant, la capacité de chargement d'un 64DD multiplié par deux, trois voire quatre... Rien de plus simple, il suffirait de glisser un câble le long de cette étrange rainure afin de brancher vos DD en série. Résultat des opérations : de la RAM à gogo et une vitesse de traitement de l'information tout simplement ahurissante. Et ce n'est pas tout ! En effet, dans le souci de permettre au plus grand nombre d'accéder à ce

potentiel technologique hors pair, Nintendo aurait mis au point une démarche commerciale sans précédent. Ainsi, pour chaque 64DD acheté, l'acheteur obtiendrait une réduction cumulable. Ce qui reviendrait à vous offrir une extension au bout de dix achetées ! Ingénieux, non ? Le nom de cette merveille : le F.I.S.H. !!!



HORIZONS LOINTAINS

LE 64DD ENFIN DÉVOILÉ !

La rainure mystérieuse...

...venons, en quelques lignes, à l'intrigante rainure qui court sur la surface du boîtier. Son usage n'est pas tout à fait défini. Petite explication. Elle sert à faire passer un câble de manette Nintendo. Cette dernière vient se brancher sur le quatrième port manette de la N64. Jusque là, tout est clair. Toutefois, nous ne connaissons pas, à l'heure actuelle, l'utilisation définitive de ce câblage.

Des rumeurs persistantes font état d'une connexion modem. Comme nous l'avons précisé dans notre numéro de mars, seuls les 64DD destinés à l'exportation (hors Japon, donc) seront équipés d'un modem d'origine. Ce qui signifie jeux par réseau ainsi que nouvelles stratégies de distribution des softs pour Nintendo.



Toute la rédaction de X64 est persuadée que cette connexion a un lien avec l'hypothétique modem du 64 DD.



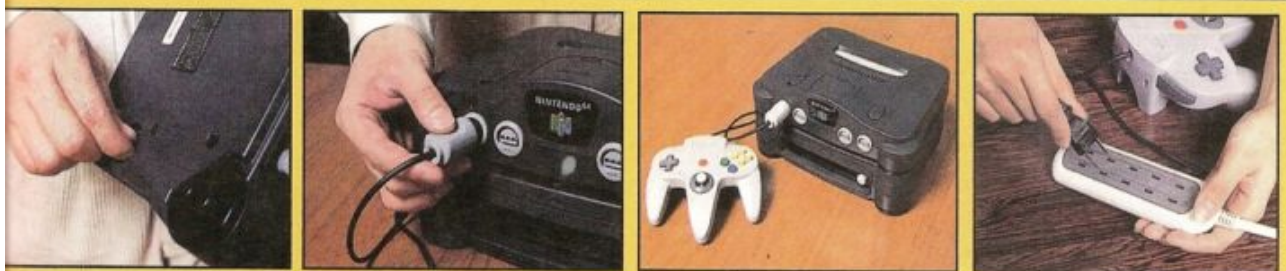
Une étrange rainure court tout le long de la surface inférieure du 64 DD. Elle sert à faire passer un câble qui se branche sur le port manette n°4.



L'EXITomètre de X64



...ossier réalisé par :
ERNAUD DE KEYSER
DOMISLAV GOVEKAR
YACHIKA KAMINO



... ou six tours de vis sont suffisants pour assembler la N64 avec le 64DD. Aucun outil n'est nécessaire, une simple pression du doigt suffit.

Il vous reste à connecter la manette...

... Et l'engin est prêt. Il ne reste plus qu'à attendre la date de sortie française. Pour Noël, peut-être...

De plus, il est inutile d'acquérir une alimentation spécifique. En effet, le 64DD est directement mis sous tension via l'alimentation de la N64.