

Faille Zelda et librairies Wii : libwiisprite

Soumis par robocop
13-06-2008

Avec l'arrivée de la faille Zelda, on a vu arriver quelques homebrews qui s'exécutent désormais en mode Wii et non plus simplement en mode Gamecube. Cela signifie que ces programmes peuvent exploiter au mieux les possibilités de la console Wii.

Pour cela les développeurs amateurs ont mis au point des librairies (GX, MLIB, GRRLIB) pour aider au développement. C'est donc en toute discrétion qu'est sortie la version 0.1.8b de libwiisprite, librairie C++ pour manipuler les sprites en utilisant le processeur graphique pour accélérer l'affichage. Voici quelques exemples de homebrews : Matching Cards, Masteroids, Jewel Quest, un sudoku, un classique PONG mais aussi un serveur web "Wii Web Server Alpha v0.2" et un serveur FTP "FTPii". On en est au début mais les débuts sont plus que prometteurs.

Pour plus d'infos allez faire un tour sur <http://minishlink.dev-fr.org> par exemple et regardez cette vidéo d'un space invaders sur le channel homebrew Wii.