

Du nouveau sur la Revolution

Soumis par robocop
08-12-2005

Il convient de le répéter si besoin est, la console Nintendo Revolution ne sera pas positionnée en adversaire direct de la XBOX 360 ou de la PS3. Nintendo veut une console abordable pour tous, il est donc normal que le prix de lancement soit prévu plus bas que ses concurrentes et estimé à 149\$ (peut être même 99\$). Voilà de quoi réjouir les fans de Nintendo ou tout simplement les amateurs de bons jeux. Un prix bas, ça permet de contrer Sony et Microsoft mais aussi d'attirer le consommateur qui y trouvera forcément son compte mais aussi permet aux maisons d'édition de jeux d'avoir des coûts de développement plus faibles. Nintendo prend le contrepieds des autres fabricants et a choisi de mettre un maximum de RAM dans la console. La Revolution sera construite dans la même configuration que la Gamecube, soit 24M de SRAM et 16M de DRAM (débit 40Mo/s) mais avec 64M de SRAM. Cela donne au total 104 M. Ce nombre ne comprend pas les 512M de mémoire Flash ou la mémoire du processeur graphique Hollywood (3M). En ce qui concerne le CPU développé par IBM c'est une extension du processeur Gekko de la Gamecube et le processeur graphique Hollywood est dérivé du processeur Flipper de la GameCube. Pour les fréquences du CPU et de la GPU ce serait deux fois et demi plus rapide en théorie et sinon deux fois plus rapide. Dernière info les disques de la Revolution contiendraient de 4.7G à 8,5G de données ce qui est nettement plus que les 1,5 G de la Gamecube.