La puissance de la 3DS boostée de 25 % ?

Soumis par Hamato
12-11-2011

Et si la 3DS était plus puissante ? Voici la rumeur qui s'est vue lancée il y a quelques jours. En effet Nintendo aurait réussi à mieux gérer son CPU embarqué dans l'actuelle révision de 3DS et pourrait gagner 25% de puissance de calcul.

Pas la peine de se projeter dans l'achat d'une 3DS lite, ++, v2 ou que sais-je ; une simple mise à jour du firmware pourrait convenir.

Actuellement le CPU (un ARM 11 pour rappel) est utilisé uniquement pour le Système d'Exploitation, mais cette MaJ pourrait libérer 25% de calcul pour les développeurs.

Comment ? Pourquoi ? Il semblerait que ces 25% soient dus au bouton "Home" qui permet de mettre en pause un jeu. Nintendo autoriserait la désactivation de cette fonction pause et donc la libération de ressources.

De plus, autre rumeur, Nintendo aurait trouvé un meilleur moyen de produire la 3D autostéréocopique, permettant une baisse de puissance de calcul utilisée et une baisse de puissance électrique. La batterie remercierait Nintendo :D

Si cela s'avère vrai, on pourrait avoir de prochains jeux plus impressionnants.

Rumeur sur l'eShop maintenant : la taille des jeux passerait de 16Mo à 512Mo et serait une plateforme possible pour apporter des patchs. On se rappelle de Ridge Racer qui s'est vu apporté un patch par le Firmware, et donc inutile et lourd pour tousceux qui n'ont pas le jeu.

Commentaires sur le forum dans cette discussion .

Sources : 3dsbuzz , 3dsfocus