

Nvidia persévère dans le monde du jeu

ARM

Avec la console de jeux portable Shield, le patron de Nvidia, **Jen-Hsun Huang**, semble avoir trouvé un équilibre entre le public historique de la société, essentiellement des gamers, et les nouvelles activités de Nvidia dans le monde des puces ARM.

Nvidia présente aujourd'hui **la console de salon Shield**, une machine architecturée autour du très vélocé processeur Tegra X1 de la firme, épaulé par 3 Go de RAM et 16 Go d'espace de stockage. La Shield se veut compatible 4K et proposerait une puissance brute deux fois supérieure à celle d'une Xbox 360. Le tout avec l'accès aux jeux de la **Tegra Zone**, ainsi qu'aux titres streamés en mode cloud, via le service **Nvidia Grid**. Le tout sera proposé à partir de mai, au prix de 199 dollars HT, soit environ 215 euros TTC.

Montée en puissance des consoles Android

Le Shield devra faire face à une rude concurrence. Elle se montre toutefois plus rapide que les **Razer Forge TV** et **Mad Carts Mojo**, deux autres consoles de jeu de salon Android.

Ceux qui penseront à cette offre pour équiper des bureaux devront conjuguer avec son look très gamer. Chose d'autant plus dommage que la Shield est pourvue d'un port Ethernet Gigabit et de deux connecteurs USB 3.0, ce qui en fait un client léger plus que convaincant.

Avec un GPU capable de déployer une puissance de calcul de 1 téraflops en simple précision, pour **0,5 téraflops en double précision**, les laboratoires travaillant sur des projets de HPC ARM pourraient apprécier cette offre.

À lire aussi :

[Nvidia présente le plus puissant des composants ARM, le Tegra X1](#)

[CES 2015 : les boxes Android vont-elles remplacer les clients légers ?](#)

[Android Studio 1.0 : l'IDE officiel pour l'OS mobile de Google](#)