¿Nueva consola de Sega?

Publicado por Draco876 - 26 Oct 2009 14:47

Os dejo con la noticia...no tengo palabras para definir esto....sniff (hay que me emociono)

"FGNOnline nos informa “en exclusiva” de la primera parte del “informe” que podría decir que SEGA pretende volver al mercado del Hardware doméstico.

Esta nueva “consola” vendría siendo el nuevo movimiento estratégico por parte de SEGA SAMMY para hacer competencia con la sucesora de Wii (que no se ve muy cerca, ya que Wii SIGUE proporcionando beneficios como el primer dia). Así, sería una máquina “predominada” HD Casual, y se ha aseguado que el diseño de lo que sería la consola fué terminado este año pasado.

La “consola” sería teóricamente una “versión doméstica” de la placa arcade RINGEDGE, y sus características son:

** CPU: Intel Pentium E2160 Allendale @ 1,8GHz (Dual-Core)*

** GPU: Shader Model 4.0 Compliant 1600GSO*

** RAM: 384MB @ GDDR3*

** HD Audio DSP*

** SSD (disco duro sólido no-volatil/mecanico) @ 32GB*

** DVD*

** WiFi*

Sería vendida con dos mandos, y uno con sensor de movimiento (copiando a Nintendo eeeeh), dicen que el mando sería parecido al mando 3D de Sega SATURN:

Para facilitar el desarrollo se usaría de Sistema Operativo Windows Embedded Standard 2009 (¿y siendo “”competencia”" de M$? xD).

El lanzamiento… Llegaría a finales de 2010 y su precio rondaría los 200/250$.

Si esta consola se considerase de 8ª generacion (por el momento abierta por la futura XBOX en 2012), pues como que se adelantaría a Microsoft.

Ahora, lo que no se sabe es: ¿¿SERÁ UN RUMOR O SERA CIERTO?? ¡o.O!

En FGNOnline podemos comprobar una "noticia" que viene siendo el tan misterioso INFORME:

SEGA SAMMY CONSUMER HARDWARE ROADMAP (WORLD EXCLUSIVE REPORT PART 1)

- 05/11/09

Today we would like to present to you part 1 of our world exclusive report in which we shed light on SEGA SAMMY's plan for a HD casual system in development since 2007 and scheduled for worldwide release for the holiday season of 2010.

History

At the end of 1999 SEGA held a press conference where they laid out their hardware ambitions and talked extensively about broadband and a whole host of future technologies. Shoichiro Irimajiri was stated here as saying that SEGA would strike back with a vengeance in the next millenium. By Spring 2000 Irimajiri-san was already tasked with heading the development of SEGA's next console, Irimajiri was stated as saying that it would be a joint venture with numerous companies because the future box would do more than just play videogames thus they had to partner with cable companies, telecommuncation companies and Hollywood conglomerates. The aim for the design was a single chip solution measuring in at 250 million transistors ready for a Q4 2004 worldwide release. What is not known by the mainstream is that SEGA at this time was also in early stages of development for a 3D handheld which was to be based on the chip that went on to be known as the MBX developed by Imagination Technologies PowerVR division. The PowerVR MBX hit silicon in 2002 about the time SEGA had initially planned on launching a new Game Gear. This device would have beaten the PSP to market by 2 years. All of these plans where scrapped however by Isao Okawa who foresaw a software future for the company, the rest of the company however where vehemently against the idea of software only.

Fast forward a few years to early 2003 when Hideki Sato and the rest of SEGA's high level executives were desperately in search for either a merger or even a sale of the company. The discussions where being held with Sammy, Namco, EA and Microsoft. Again what is not known to the general public is that

the reason for SEGA's desperation was that at this very moment SEGA had yet another system in development which had a worldwide target ship date of Q4 2005. This system would have competed against what went on to be known as the XBOX360 and Sony's PS3. The system was designed around a PowerVR Series 5 GPU and an unknown CPU, using standard DVD it was to be a cost/performance solution targeting a $300 launch price tag whilst simultaneously incorporating equal 3D throughput as the higher priced offerings by the competition. SEGA and Imagination Technologies on the 18th of March 2004 released a press release regarding the development of the chip for arcade use. Come Jamma 2005 when the world was expecting SEGA to unveil it's PowerVR based arcade board everyone was shocked to learn of the LINDBERGH which was basically a PC tower with an nVidia 6800GT and a Intel Pentium 4 3GHz Prescott. Whatever happened to the PowerVR based integrated silicon arcade board? Simple, the console that was to be based on the arcade board was scrapped by the newly formed SEGA SAMMY. With no console counterpart for the arcade board it wasn't financially feasible to spend tens and indeed hundreds of millions of dollars on integrated silicon thus SEGA quietly without telling anyone just took a mother board and slotted in components from a mid range PC from 2004 and called it "LINDBERGH". The PowerVR Series 5 whose development SEGA funded lived on however as the PowerVR SGX series of mobile GPU's. The Series 5 architecture was designed to be highly scaleable, low end parts for mobile phones and high end parts for arcade boards and consoles, unfortunately the world never got to see the performance of the higher end variants.

So to recap -

There was a next gen system in development in 2000 which was scrapped by owner Isao Okawa and there was a next gen system in development in 2003/2004 which was scrapped by Isao Okawa's friend and new owner Hajime Satomi.

Present and Future

With the Nintendo Wii hitting retail and gaining worldwide superstardom of the likes never witnessed SEGA SAMMY once again immediately got to work on another system with orders from the boss himself Satomi-san. This system shall be a HD casual console and is designed to compete with the successor to the Wii. The design of the system FGN can officially confirm was finalised in late 2008, it's arcade variant goes by the name "RINGEDGE" the specifications of the system are as follows.

The chosen CPU is the Intel Pentium E2160 Allendale 1.8GHz Dual-Core Processor, the GPU of choice is the Shader Model 4.0 compliant 9600GSO with 384 MB GDDR3 RAM, System memory measuring 1GB DDR2-800. Other features include an onboard HD audio DSP, 32GB SSD, standard DVD, and WiFi connectivity. SEGA SAMMY plans on shipping the system with two controllers, a motion sensing remote and one which looks similar to the Saturn 3D controller. One for casual gaming the other for non-casual. To top this off SEGA SAMMY shall be using a stripped down version of Microsoft's Windows Embedded Standard 2009 for ease of development. This particular version differs from the standard version where only the DirectX functionality is included, the standard edition costs $90 per shipping device. As SEGA SAMMY's version doesn't include the non gaming features SEGA SAMMY has managed to get a hold of

the OS for less than half of that cost.

SEGA SAMMY plans on launching the system in time for the holiday season of 2010 for no less than $200 and no more than $250. The company doesn't plan on publically acknowledging the project this year, thus an official announcement won't take place until 1H 2010.

Stay tuned for part 2 of our world exclusive where we shed light on SEGA SAMMY's consumer plans for the "RINGWIDE"

- Zach Morris

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL:

Hoy nos gustaría presentar a usted la parte 1 del informe exclusivo de nuestro mundo en el que arrojar luz sobre el plan de SEGA Sammy HD para un eventual sistema en desarrollo desde 2007 y previsto para el lanzamiento mundial de la temporada de fiestas de 2010.

Historia

A finales de 1999 de SEGA celebró una conferencia de prensa donde expusieron sus ambiciones de hardware y habló extensamente sobre la banda ancha y una gran cantidad de tecnologías futuras. Shoichiro Irimajiri como se ha dicho aquí diciendo que la huelga de SEGA regresa con una venganza en el próximo milenio. En la primavera de 2000 Irimajiri-san ya se encarga de partida del desarrollo de la próxima consola de SEGA, como se dijo Irimajiri diciendo que sería una empresa conjunta con numerosas empresas ya que el futuro cuadro haría algo más que jugar videojuegos por lo que tuvo que asociarse con las compañías de cable, empresas de telecomunicación y los conglomerados de Hollywood. El objetivo para el diseño era un único chip de medición en la solución a 250 millones de transistores listo para un lanzamiento mundial Q4 2004. Lo que no es conocida por la corriente principal es que SEGA en este momento también fue en las primeras etapas de desarrollo de una mano en 3D que se basa en el chip que pasó a ser conocido como el desarrollado por la imaginación MBX Tecnologías PowerVR división. El PowerVR MBX éxito de silicio en 2002 sobre el tiempo de SEGA había previsto inicialmente en el lanzamiento de un nuevo Game Gear. Este dispositivo habría golpeado la PSP en el mercado por 2 años. Todos estos planes de desguace sin embargo que por Isao Okawa que preveía un programa de futuro para la empresa, el resto de la empresa que sin embargo con vehemencia en contra de la idea del software únicamente.

Avance rápido de unos pocos años a principios de 2003 cuando Hideki Sato y el resto de SEGA ejecutivos de alto nivel fueron desesperadamente en busca, ya sea para una fusión o incluso la venta de la empresa. Los debates que se celebraron con Sammy, Namco, EA y Microsoft. Una vez más lo que no sea conocido por el público en general es que la razón de la desesperación de SEGA fue que en este mismo momento SEGA aún no había otro sistema en desarrollo que tienen un objetivo en todo el mundo la fecha de envío de Q4 de 2005. Este sistema han competido contra lo que pasó a ser conocido como la XBOX360 y PS3 de Sony. El sistema fue diseñado en torno a un PowerVR Series 5 GPU y CPU de un desconocido, utilizando DVD estándar era de una relación coste / rendimiento de la solución orientada a un lanzamiento de 300 dólares de precio, al tiempo que la incorporación de la igualdad de rendimiento 3D como el mayor precio de las ofertas de la competencia. SEGA imaginación y Tecnologías el 18 de marzo de 2004 dio a conocer un comunicado de prensa en relación con el desarrollo del chip para el uso de arcada. Vamos Jamma de 2005, cuando el mundo estaba esperando para revelar SEGA es PowerVR arcade basado bordo todo el mundo estaba sorprendido al enterarse de la LINDBERGH que fue básicamente un PC con una torre de nVidia 6800GT y un Intel Pentium 4 3GHz Prescott. ¿Qué pasó con la PowerVR integrados basados en silicio arcada bordo? Simple, la consola que iba a ser sobre la base de la arcada bordo se desechó por la recién creada SEGA Sammy. Sin contrapartida para la consola de arcada bordo no era financieramente viable gastar decenas e incluso cientos de millones de dólares en silicio integrado por lo tanto, de SEGA en silencio, sin decirle a nadie acaba de tomar una placa base y ranuras en los componentes de un PC de gama media de 2004 y lo llamó "LINDBERGH". La Serie 5 PowerVR cuyo desarrollo financiados SEGA vivió, sin embargo, como en el PowerVR SGX serie de móviles de la GPU. La Serie 5 de arquitectura fue diseñado para ser altamente escalable y de bajo extremo partes para teléfonos móviles de gama alta y las piezas para las juntas y las consolas de arcade, por desgracia, el mundo nunca llegó a ver el rendimiento de el extremo superior variantes.

Así que para recapitular –

Había un sistema de próxima generación en el desarrollo en 2000, que se desechó por Isao Okawa propietario y había un sistema de próxima generación en el desarrollo en el período 2003/2004, que se desechó por Isao Okawa amigo del nuevo propietario y Hajime Satomi.

Presente y Futuro

Con la Nintendo Wii y la obtención de golpear al por menor en todo el mundo le gusta de la superstardom nunca fue testigo de SEGA Sammy, una vez más, de inmediato se puso a trabajar en otro sistema con órdenes del propio jefe Satomi-san. Este sistema será una consola HD ocasional y está diseñado para competir con el sucesor de la Wii. El diseño del sistema FGN puede confirmar oficialmente se terminó a finales de 2008, es la variante de arcada va por el nombre de "RINGEDGE" las especificaciones del sistema son los siguientes.

El elegido es el CPU Intel Pentium 1.8GHz Allendale E2160 de doble núcleo del procesador, el GPU de elección es el Shader Model 4.0 compatible 9600GSO con 384 MB GDDR3 RAM, sistema de medición

de 1 GB de memoria DDR2-800. Otras características incluyen una tarjeta de video HD de audio DSP, 32GB SSD, DVD estándar, y la conectividad WiFi. SEGA Sammy planes sobre el transporte marítimo el sistema con dos controladores, un sensor de movimiento y un mando a distancia que parece similar a Saturno el controlador 3D. Uno de los juegos casuales para el otro no ocasional. Al principio de la página de SEGA Sammy esto se utiliza un desmontado la versión de Microsoft Windows Embedded Norma 2009 para la facilidad de desarrollo. Esta versión difiere de la versión estándar, donde sólo la funcionalidad de DirectX está incluido, la edición estándar cuesta $ 90 por envío dispositivo. Como la versión de SEGA Sammy no incluye las características de juego no SEGA Sammy ha logrado obtener una bodega de la OS para menos de la mitad de ese costo.

SEGA Sammy planes para poner en marcha el sistema a tiempo para la temporada de fiestas de 2010 de no menos de $ 200 y no más de $ 250. La empresa no tiene previsto reconocer públicamente sobre el proyecto de este año, por lo tanto, un anuncio oficial no tendrá lugar hasta 1H 2010.

Manténgase sintonizado para la parte 2 de nuestro mundo exclusivo donde arrojar luz sobre SEGA Sammy de planes para el consumidor "RINGWIDE"

- Zach Morris"

Noticia cogida desde: [url:ffpw1yaj] noentiendero.wordpress.com/2009/05/13/po...eva-consola-de-sega/ [/url]

En resumen, puede que tengamos nueva Sega para 2010!!!! (otra cosa sea como sea)

==========

Re: ¿Nueva consola de Sega?

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 26 Oct 2009 18:50

_____

Desde que SEGA dió por muerta la Dreamcast sale el rumor cada cierto tiempo de su vuelta al mercado doméstico. Yo no le prestaría demasiada atención a todo lo que no sea un comunicado oficial de SEGA en ese sentido.

Además esas características Hardware dan mas pena que otra cosa.

==========

Re: ¿Nueva consola de Sega?

Publicado por Draco876 - 27 Oct 2009 23:25

_____

No te lo niego, pero no seria bonito ver una nueva consola de Sega correteando por ahi :P
y...correccion, la Dreamcast por lo menos en Japon y en EEUU no murio en el mismo momento de su defuncion en el resto del mundo. Ya que en esos sitios siguio dando caña durante bastante tiempo...

==========

Re: ¿Nueva consola de Sega?

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 28 Oct 2009 13:53

_____

Desde el punto de vista de jugón. Ultimamente el nivel de SEGA es mas bien cortito en cuanto a calidad en sus productos. Si a esto unimos que ya hay demasiadas consolas en el mercado yo creo que o bien SEGA se comería el agujero de un donut si llega a sacar algo o bien lo que se conseguiriá es dispersar mas los títulos.

Por que está mas que claro que la competencia en este mercado no hace que suba el nivel de calidad que es lo que en un primer momento se podría suponer.

Si SEGA o Apple (que tambien se rumorea mucho), o quien sea saca otra consola para competir con lo que ya hay a mi me parece una mala noticia para los jugadores en general.

==========

Re: ¿Nueva consola de Sega?

Publicado por TotalChambon - 20 Nov 2009 11:57

_____

El año pasado todavía salieron en Japón 7 juegos para la Dreamcast.

==========