

Le streaming, du plomb dans l'aile des consoles

JEUX VIDÉO Pour les professionnels du secteur, l'avenir passera par le « cloud gaming »

- ▶ PlayStation 4 et Xbox One trônent encore en maître dans les salons des joueurs.
- ▶ Toutefois, le récent développement des offres de streaming de jeux pourrait les faire disparaître.
- ▶ Mais il existe encore de nombreux freins à la dématérialisation totale.

Cette fois, cela devrait être la dernière. C'est en substance ce qu'a annoncé Yves Guillemot quelques jours avant l'E3. Dans une interview donnée à Variety, l'homme d'affaires breton, estime « [qu']il y aura encore une génération de consoles, et après ça, nous utiliserons le streaming, tous ». Le glas des consoles a-t-il sonné ? Le dernier clou du cercueil sera-t-il fourni par le streaming ou « cloud gaming » ? Rien n'est moins sûr.

Concrètement, une console n'est jamais qu'un ordinateur conçu et optimisé pour le jeu. Quand on a la manette en main, la machine, console ou ordinateur calcule en temps réel le rendu graphique que doit avoir l'image en fonction des actions du joueur. Théoriquement plus l'appareil est puissant, meilleur pourra être le rendu graphique à l'écran. Mais l'industrie lorgne de plus en plus vers le streaming qui permettrait, comme cela se fait déjà pour la musique et les vidéos, de calculer l'image sur un serveur distant avant de la ren-

voyer vers l'écran du joueur, qu'il s'agisse d'une télévision connectée, à une tablette ou un smartphone sans que ceux-ci n'aient besoin de puissance de calcul démente ou de cartes graphiques hors de prix.

Si n'importe quel joueur peut profiter de l'expérience d'un jeu à grand budget sur un simple téléphone, cela pourrait effectivement sonner le glas des consoles telles qu'on les connaît.

« C'est un vieux fantasme dans le monde du jeu vidéo », explique Nicolas Turcev, journaliste chez Gamekult, un site spécialisé de référence. On aime bien s'imaginer un futur un peu « cyberpunk » à l'image de ce qu'on a vu dans « Ready player one » (le dernier film de Steven Spielberg) dans lequel on se connecterait directement au jeu sans être lié à du matériel en particulier. Ca fait partie de l'imaginaire des joueurs depuis des années ».

« Quand on joue une heure en streaming, on télécharge entre 30 et 70 GB »

NICOLAS TURCEV, JOURNALISTE SPÉCIALISÉ

Ainsi, on commence à voir les offres de streaming de jeux vidéo s'étoffer ces dernières années. Mais la technologie se heurte à un frein majeur. « Le problème, c'est la qualité du réseau que l'on utilise. Internet reste une technologie très discriminante. Tout le monde n'y a pas également accès. Quand on joue en streaming, on télécharge entre 30 et 70 GB de données par heure, selon les qualités graphiques de ce dernier (en comparaison, une heure de visionnage sur Netflix, en haute définition, télécharge 3 GB par heure, NDLR.). En Europe, les connexions Internet

sont souvent illimitées, mais ce n'est pas forcément le cas aux USA. Cela pourrait donc exploser leurs forfaits. Et, par ailleurs, l'abandon de la neutralité du web risque encore de mettre des bâtons dans les roues du streaming de jeux. Enfin, le tout-streaming signifierait pour l'industrie de se couper de marchés dans les pays en développement où la connexion à internet n'est pas la norme ».

Un système de financement par abonnements renforcerait la stabilité des studios et des éditeurs

Dans un avenir proche la tendance serait donc plutôt à la cohabitation qu'au remplacement. Mais cela n'empêche pas les différents acteurs d'avancer leurs pions dans la technologie (lire par ailleurs). « L'objectif est assez clair, le passage au streaming permet pour les constructeurs de ralentir leur coûteuse course à la puissance matérielle tandis que les éditeurs verraient leurs coûts de diffusion amoindris ».

Par ailleurs, comme ce fut le cas pour les vidéos et la musique, le streaming viendrait chambouler le business model de l'industrie du jeu. Aujourd'hui, les créateurs de jeux développent leurs jeux avec les limitations techniques des consoles en tête. Le streaming pourrait leur permettre de s'en affranchir. Le financement des studios de développement passe par ailleurs essentiellement par la réussite commerciale de très gros projets. Or, un système d'abonnements renforcerait la stabilité financière des studios et des éditeurs, et serait à même de rassurer leurs actionnaires.

Reste qu'un nouvel acteur a fait

une irruption remarquée sur le marché du jeu vidéo : le téléphone portable serait en passe de tout chambouler. Il suffit pour s'en convaincre de constater le succès des deux blockbusters du moment que sont Fortnite et PUBG sur ces plateformes. Les téléphones rivalisent désormais avec les ordinateurs d'entrée de gamme en termes de puissance. Et cela se ressent sur la qualité visuelle des jeux disponibles. « Cela fait des années que le marché du jeu vidéo connaît une énorme croissance. Au Japon, le jeu mobile a même dépassé celui des consoles », remarque Nicolas Turcev. Toutefois, le public-cible du jeu sur console et sur téléphone n'est pas tout à fait le même. Ici encore, il existe une cohabitation entre les différentes manières de jouer. Par ailleurs, la taille des écrans reste un facteur limitant. Difficile de s'imaginer que l'on puisse jouer au dernier Assassin's creed dans des conditions optimales de confort. En revanche, le portable permet de profiter de jeux qui sont pensés pour ce format comme « Enterre-moi mon amour » (une fiction interactive sur smartphone, produite par Arte et qui fait vivre le périple vers l'Europe d'une jeune migrante syrienne en suivant le fil de sa messagerie instantanée, NDLR.) ». Il n'y aurait donc pas de compétition frontale entre les téléphones et les consoles de jeux traditionnelles.

Si on ne sait encore rien des futures consoles, il y a donc fort à parier qu'elles trônent fièrement dans les salons pour un moment encore. ■

THOMAS CASAVECCHIA

DISPONIBLE

PlayStation, leader actuel du streaming

Sony est le premier constructeur de console à s'être engouffré dans la brèche du streaming de jeux ou « *Cloud Gaming* ». En octobre dernier la firme japonaise lançait le PS Now. Pour 14,99 euros mensuels, le service propose l'accès à un catalogue de plus de 500 jeux issus de la PS2, PS3 et PS4 sans le moindre téléchargement ou installation. Le service est disponible sur PS4, mais aussi sur PC donnant ainsi la possibilité aux joueurs sur PC de s'essayer à des jeux qui ne sont jamais sortis sur cette plateforme. Pour en profiter, il vaut toutefois mieux disposer d'une solide connexion internet. Sony recommande une connexion à haut-débit et stable d'une vitesse minimum requise de 5 Mo/s. Il est toutefois possible de tester gratuitement le service durant 7 jours pour éviter les mauvaises surprises.

TH. CA.

POSITIONNEMENT

Le cas - à part - de Nintendo

Un des gros avantages du streaming est ce que l'on appelle le « *platform agnosticism* » qui signifie grosso modo que la plateforme sur laquelle on joue importe peu, du moment que l'on a accès au jeu. L'idée est finalement assez similaire avec la proposition de la Nintendo Switch qui est la première console hybride qui permet en effet de jouer aussi bien sur l'écran de sa télévision que sur celui de la console en mode portable. Par ailleurs, le constructeur japonais continue d'entretenir sa réputation de fabricant de jouet. En avril dernier, Nintendo a en effet sorti sa nouvelle gamme « *Nintendo labo* ». A destination des plus jeunes, cette nouvelle gamme permet d'assembler des morceaux de carton pour créer par exemple une moto, une canne à pêche ou encore un piano reliés à la console. Un concept difficilement transposable au streaming.

TH. CA.

FUTURES CONSOLES

Une génération très mystérieuse

Si ce n'est que les ingénieurs de Sony (PlayStation) et Microsoft (Xbox) sont actuellement en train de plancher sur les remplaçantes des PS4 et Xbox One, on ne sait pas grand-chose de la prochaine génération de console. Lors de l'E3, le plus grand salon de jeu vidéo qui s'est tenu la semaine dernière à Los Angeles, Phil Spencer, le patron de la marque au sein de Microsoft, a confirmé au *Guardian* que le streaming serait une partie importante de l'univers Xbox : « *Notre objectif est d'apporter des jeux de "qualité console" que l'on voit sur télé ou sur PC sur n'importe quel appareil* ». De son côté, John Koderia, le CEO de Sony Interactive Entertainment a expliqué que la PS4, arrivait en fin de cycle. De nombreux observateurs s'attendent à ce que les prochaines consoles soient annoncées l'an prochain. Et les constructeurs historiques ne semblent pas prêts à lâcher leurs parts du gâteau.

TH. CA.