

Salon E3 : Microsoft et Sony redéfinissent le cycle de commercialisation des consoles

L'Electronic Entertainment Expo (E3) est le plus grand salon professionnel du jeu vidéo au monde. Organisé chaque année à Los Angeles, il réunit constructeurs et éditeurs du secteur, dont les plus importants organisent des keynotes pour présenter leurs nouveautés, dessinant ainsi les futures tendances de l'industrie.

Deux nouvelles Xbox sans changement de génération

Microsoft a fait sensation lundi soir en présentant non pas une, mais deux nouvelles consoles : la Xbox One S et celle qui porte encore le nom provisoire de « Project Scorpio ».



La première sera une nouvelle version de la Xbox One sortie en novembre 2013, 40 fois plus petite que son aînée et qui pourra supporter de la vidéo 4K et les contrastes dynamiques HDR. Elle intégrera également un lecteur Ultra HD Blu-Ray faisant d'elle le lecteur de salon UHD le moins cher du marché (299\$ pour 500 Go de mémoire, 349\$ pour 1 To et 399\$ pour 2 To). A terme, la Xbox One S, dont Microsoft a annoncé la date de sortie pour août 2016, viendra remplacer progressivement la Xbox One première du nom dans les rayons.

Quant au Project Scorpio, dotée de 8 cœurs et d'une puissance de calcul de 6 Tflops, la console sera la plus puissante du marché au moment de sa sortie en 2017 promet Phil Spencer, directeur du pôle Xbox chez Microsoft. Mais selon Hugues Ouvrard, directeur de Xbox France, il s'agit d'une nouvelle console mais pas d'une nouvelle génération. En effet, en raison des nombreux progrès techniques ainsi que la réduction de la taille des composants, les premières consoles d'une génération se trouvent aujourd'hui rapidement obsolètes au bout de quelques années, concurrencées par l'évolution constante des PC. Microsoft souhaite donc repenser ce mode de commercialisation des consoles par génération qu'effectuaient jusque-là les constructeurs tous les 7-8ans : au lieu de ne sortir qu'une seule console par génération qui pouvait ensuite être modifiée par des versions *slim* plus fines mais toujours avec les mêmes caractéristiques techniques, Microsoft fait le pari d'intégrer dans une même génération plusieurs consoles aux caractéristiques variables mais toutes compatibles entre elles. De plus, le géant de Redmond souhaite intégrer les joueurs PC dans son environnement en s'assurant que les jeux développés pour Xbox le soient également pour Windows 10, mettant fin à l'exclusivité de titres sur consoles. Ainsi, l'offre *Play Anywhere* permet de disposer d'une version PC gratuitement en achetant un jeu Xbox One, sans que soit nécessaire un abonnement payant. Cela permet également d'attirer les joueurs vers le Windows Store qui souffre de la concurrence de Steam pour

l'achat de jeux sur PC. Avec le Project Scorpio, Microsoft souhaite donc créer un nouvel environnement où les jeux et accessoires sont tous interopérables et rétrocompatibles d'une machine à l'autre, laissant le consommateur-joueur libre de choisir l'appareil (console ou PC) qui répondrait le mieux à ses attentes en terme de puissance et de possibilité.

La réalité virtuelle : nouveau cheval de bataille des consoles de jeux

Implicitement, l'annonce du projet Scorpio aux capacités techniques surboostées permet surtout de dessiner la future bataille que risquent de se livrer les constructeurs prochainement : la réalité virtuelle. Ainsi la Scorpio sera la seule console Microsoft qui pourra accueillir des jeux développés pour la VR, mettant déjà un coup de massue à la notion d'interopérabilité présentée précédemment par la firme. Les casques ne seront pas produits en interne mais seront compatibles avec ceux déjà existants : l'Oculus Rift ou le HTC Vive, voire les deux[1], stratégie contraire à celle de Sony qui a présenté dans la nuit de lundi à mardi son Playstation VR. Déjà en pré-commande depuis le mois de mars, le prix du casque de l'entreprise japonaise a été confirmé à 399\$ (399€ en Europe) et sera commercialisé officiellement le 13 octobre prochain aux Etats-Unis mais aussi en Europe.



Contrairement aux consoles Microsoft, le casque Sony sera, lui, compatible avec la PS4 actuelle mais aussi avec la PS4 Neo annoncée samedi dernier par Andrew House, CEO de Sony Interactive Entertainment, dans le Financial Times. Cette nouvelle console, destinée selon ses termes « aux hardcore gamers » et aux possesseurs d'écran 4K, sera amenée à cohabiter avec la Playstation actuelle tout le long du cycle de vie de cette génération, sachant qu'aucun jeu ne sera développé uniquement pour la PS4 Neo. Aucune date de sortie n'a cependant été révélée et cette nouvelle console n'a fait l'objet d'aucune présentation à l'E3.

Sony prend donc aussi le pari de lancer une version améliorée de sa Playstation sans que celle-ci ne représente un véritable changement de génération, tout comme le fait Microsoft avec la Xbox. Nintendo compte bien aussi prendre le pas en annonçant la future sortie de la nouvelle Nintendo NX qui, selon les termes de son président Kimishima Tatsumi en mai dernier, n'est pas destinée à remplacer la Wii U ou la 3DS actuellement commercialisées, mais à proposer une nouvelle expérience de jeu.

[1] A noter que le projet de réalité augmentée Hololens développé par Microsoft prend un retard plus conséquent que prévu