

OnLive : Le futur du jeu vidéo !

Lors de la Game Developers Conference 2009, le PDG d'OnLive, Steve Perlman a montré son projet qui va révolutionner le monde du jeux vidéo...

Le 24 Mars, à San Francisco durant la GDC 2009, le PDG de l'entreprise californienne OnLive, Steve Perlman a dévoilé son projet après 7 ans de développement « dans le secret ». En effet, son projet va révolutionner le monde du jeux vidéo puisqu'il va permettre aux ordinateurs « d'entrée de gamme » de pouvoir faire fonctionner les jeux les plus récents !

Comment cela est-il possible ?

Le principe est simple, les jeux vidéos les plus récents seront lancés sur les serveurs de l'entreprise, qui auront les capacités suffisantes pour les faire fonctionner. Côté client, plus aucun calcul n'est à faire, l'ordinateur de l'utilisateur se contentera d'afficher les images envoyées par internet depuis les serveurs. Ainsi, le client n'a pas besoin d'installer le jeu, ni de le télécharger ! Ce système ressemble à celui du « streaming » utilisé par Youtube.

Lors de la GDC, on a pu assister à une démonstration sur un Mac (simple au niveau de sa configuration) et les résultats étaient plutôt satisfaisants.

Reste à savoir si ce système fonctionnera à grande échelle avec des millions de joueurs connectés... Onlive sera disponible en version « test » cet été au États-Unis.

Mais des questions se posent...

Notamment celui de la connexion Internet qui convient... Le PDG répond qu'il suffit d'une connexion de 1,5Mbps pour une qualité d'image « normale » et 5Mbps pour une qualité « HD ». On sait également qu'un jeu vidéo ne doit jamais être victime de temps de latence, le PDG assure que les commandes envoyées seront calculées et instantanément retransmises par le serveur grâce à un algorithme qui permet la compression des données.

Le futur du jeu vidéo se dirige vers la dématérialisation, ce qui peut devenir un danger selon certaines personnes : avec ce service, l'utilisateur ne possède plus physiquement le jeu. Ainsi, les magasins de vente de jeux vidéo sont menacés et il n'est plus possible de copier le jeu, de le revendre ou de l'emprunter...

Plusieurs secteurs sont concernés ! Ce qui peut être aussi bien positif que négatif.

Et les grands du jeu vidéo ?

Onlive est déjà soutenu par 10 grands éditeurs du jeux vidéo, notamment Codemaster, Take-Two ou encore Electronic Arts.

Une chose est certaine, si ce projet attire les joueurs, Sony, Microsoft et Nintendo ont du souci à se faire. Il ne serait plus nécessaire à l'utilisateur d'acheter une nouvelle console ou un ordinateur récent. Avec Onlive, il suffira de payer un abonnement mensuel. Mais Sony a déjà pris ses précautions, 24 heures après l'annonce du projet, il a breveté l'idée du « Cloud Gaming » (nuage de l'internet) qui est le système utilisé par Onlive !

Sony aurait peut-être des idées car il a fait de même dans les domaines de la musique et de la vidéo... L'avenir nous réserve certainement des surprises !

Journaliste : Quentin Pierre
3° Dublin