

Cloud et IA : Sony choisit Azure pour booster ses jeux en streaming

On les pensait ennemis éternels sur le plan commercial. Pourtant, Microsoft et Sony vont travailler main dans la main et on ne peut s'empêcher d'y voir une réponse à Google et sa plate-forme de jeu en ligne [Stadia](#).

Satya Nadela, le P-dg de Microsoft, a [annoncé](#) que « cette collaboration repose sur la tradition d'innovation de Sony. Notre partenariat apporte la puissance d'Azure et d'Azure AI à Sony, afin offrir aux clients de nouvelles expériences dans le jeu et le divertissement. »

Sony répond à l'offensive Stadia de Google

Il s'agit donc d'une alliance dans le Cloud avec des solutions liées au jeu en streaming et à l'intégration de l'IA de Microsoft dans les solutions Sony.

Mais pas que... puisque le CEO de Sony Kenichiro Yoshida évoque pour sa part un partenariat lié aussi au secteur des semi-conducteurs. « Je pense que le développement commun de solutions cloud contribuera grandement dans le futur à l'éclosion du contenu interactif. Par ailleurs, j'espère que notre travail sur les semi-conducteurs et l'IA pourra apporter une vraie plus-value pour la société. »

[Lancée fin mars](#), Stadia est un service de jeu vidéo en streaming, une sorte de Netflix du jeu vidéo, puisqu'il sera possible de débiter une partie sur un ordinateur, et de la reprendre sur un téléviseur, un smartphone ou une tablette.

Ce « cloud gaming » promet une définition d'image en 4K, de la fluidité dans les animations et du son 5.1, et parmi les innovations, il y a cette interaction avec YouTube. Google promet ainsi qu'il sera possible de rejoindre une partie en cours diffusée sur YouTube. Une option qui pourrait faire de la concurrence à Twitch, la référence du genre.

Stadia est attendue aux États-Unis et au Canada ainsi que dans les principaux pays d'Europe, dans le courant de l'année.