

Avec DeLorean, Microsoft invente le cloud gaming... en avance sur son temps

Le jeu vidéo en mode **cloud** suppose des infrastructures serveur massives, mais également un réseau de qualité, avec des temps de latence aussi courts que possible.

Dans ce domaine, des acteurs comme Nvidia ont su marquer des points, au grand bonheur des éditeurs de jeux vidéo, qui peuvent ainsi basculer vers un fructueux modèle de distribution sur abonnement, tout en éliminant les problèmes de piratage et de portabilité de leurs titres.

Toutefois, les problèmes de latence se font encore parfois sentir avec de telles solutions. Un souci que Microsoft pense avoir résolu avec sa plate-forme **DeLorean**, qui fait du futur proche (**250 ms en avant, en moyenne**), le présent.

L'astuce utilisée est simple : sur un FPS comme Doom 3, le serveur évalue les séquences possibles (aller vers la gauche, la droite, en avant, tirer, etc.). Les différentes images sont préparées sur le serveur. Ce dernier envoie par ailleurs la plus probable à la machine du joueur, suivant des estimations faites à la fois par le serveur et le terminal de jeux. Enfin, un système permet de modifier une des images pré-calculées afin de la faire coller à la réalité, en cas de mauvaise prédiction.

Bande passante et gros serveur

Microsoft estime que le temps de latence est réduit en moyenne de 250 ms avec cette technologie. Ceci se fera toutefois au prix d'une consommation de bande passante en hausse, d'une qualité de rendu légèrement dégradée, mais – surtout – d'une charge serveur bien plus importante.

Pour sa démonstration, la firme a utilisé une machine pourvue d'un processeur **Intel Core i7** à quatre cœurs, épaulé par 16 Go de RAM et une carte graphique Nvidia GTX680.

Sur le même thème

[Nouvelle panne majeure pour le Cloud Microsoft Azure](#)

[Avec Nvidia Grid, le jeu 3D se transporte dans le cloud](#)

[GTC 2013 : Nvidia déporte calcul et visualisation vers le datacenter](#)