

Le PS3 de Sony et la Xbox 2 de Microsoft présentées le 16 mai

Fans de jeux vidéos, la longue attente va bientôt prendre fin. Les consoles de prochaine génération vont enfin être présentées au public. La PlayStation 3 et la Xbox 2 seront les stars du prochain E3 de Los Angeles, premier salon du secteur, qui se déroulera du 18 au 20 mai prochain.

Mais la guerre a déjà commencé. Et elle se déroule pour le moment sur le terrain médiatique. Chacun essaye de tirer la couverture vers lui. Ainsi Sony vient de remporter une première manche en annonçant fièrement que sa machine sera présentée trois heures avant celle de Microsoft! Sony présentera sa Playstation 3 le 16 mai à 15h00 dans les studios Sony Pictures de Culver City et Microsoft présentera sa Xbox 360 à 18h00 à Los Angeles probablement au Shrine Auditorium. Mais cet agenda peut encore évoluer... Car, Nintendo avec sa Revolution espère bien tirer son épingle du jeu! **Que savons-nous de ces prochaines consoles de jeu?** La Xbox2, nom de code Xenon, est conçue autour d'un processeur central (CPU) composé de trois cœurs PowerPC. Chacun d'entre eux serait capable d'exécuter deux instructions par cycle. Et chaque 'core' disposerait d'un cache L1 avec 32Ko pour les données et 32Ko pour les instructions, ainsi que d'un cache L2 de 1Mo. La partie graphique (GPU) serait une version supérieure de l'ATI X800, à 500Mhz, supportant Shader 3.0, ce qui laisse présager un affichage surprenant de qualité. La mémoire système serait de 256Mo en RAM, à comparer aux 64Mo de la Xbox. La mémoire externe (sauvegardes) sera accessible sous la forme de *memory cards* de 64Mo à 1Go, avec 8mo qui seront réservés au système. Côté support de jeu, ce ne sera ni un HD-DVD ni un Blue-ray, mais un classique lecteur DVD-9 d'une capacité de 7 Go en deux couches, et en 12x. Le disque dur sera très probablement optionnel, avec 2Go affectés à un cache sur certains jeux. En revanche, pas de chip audio au sens classique du terme. La décompression audio sera assurée en partie par le hardware, mais surtout par le software. Le format X3DAudio serait préféré au DirectSound3D. Enfin, surprise !, Xenon disposera d'une caméra numérique en USB 2.0, avec une résolution photo de 1,2 méga pixels, et la capacité à capturer de la vidéo au format VGA. Elle pourrait être utilisée pour des jeux de dernière génération (à l'exemple de Sony et de la EyeToy), mais Microsoft semble pour le moment la réserver au chat vidéo. La PlayStation 3 de Sony sera basée sur le processeur 'Cell' conçu avec IBM et Toshiba. La puce réunit 8 composants autour d'un cœur unique, un PowerPC 64 bits. Les 8 puces supplémentaires qui entrent dans la composition du processeur viennent seconder le PowerPC sur les calculs en virgule flottante pour le graphisme, la 3D, la vidéo ou le son. Gravé en 90 nanomètres sur des *wafers* de 300mm, 'Cell' réunit 234 millions de transistors, à comparer aux 125 millions de transistors d'un Pentium 4 d'Intel ou d'un Athlon d'AMD. Et par rapport à ces derniers, avec une fréquence d'horloge supérieure à 4Ghz, 'Cell' sera dix fois plus véloce ! Son moteur graphique sera fourni par nVidia, bien connu des possesseurs de PC. Les deux partenaires ont développé une unité de calcul graphique autour des technologies GeForce de nVidia. Les spécifications exactes du chipset ne sont pas encore connues. Enfin, Nintendo devrait également lancer la successeur de la GameCube pour le moment connue sous le nom de code Revolution. On ne sait pas grand chose de cette machine qui devrait adopter une plate-forme 100% nouvelle.