

Nvidia fustige le choix de l'APU AMD pour la Sony PS4

Sony a laissé un goût d'inachevé en présentant le mois dernier sa future console de salon PlayStation 4. Et ce ne sont pas les déclarations de **Tony Tamasi**, vice-président des contenus et du développement au sein de Nvidia, qui vont redonner du baume aux coeurs à ceux qui attendent la PS4.

Nvidia non retenu pour le GPU de la PS4

Si c'est un processeur Cell développé conjointement par IBM et Toshiba sur la base d'un PowerPC qui siège au coeur de la PS3, c'est bien un GPU estampillé Nvidia qui gère l'affichage. Mais l'idylle entre Sony et Nvidia ne survivra pas à la PS4 puisque c'est [AMD qui a raflé la mise pour les CPU et GPU](#) de la future console de salon de la société japonaise. Aucun terrain d'entente financier n'a effectivement été trouvé entre Sony et Nvidia.

Précisément, le constructeur américain a développé une unité de traitement accéléré (APU) – une puce qui intègre CPU et GPU (équivalent à une Radeon HD 7850) – sur mesure pour la PS4. L'APU en question serait proche de ceux de la famille « Kabini ». Le processeur 64 bits à architecture x86 intègre 8 coeurs « Jaguar » et rapproche de facto la console d'un PC *gamer*.

Un processeur bas de gamme selon Nvidia

Une occasion en or pour un Tamasi pour le moins courroucé qui n'a pas été tendre avec les choix de Sony. En substance, il estime que la PS4 est obsolète avant même sa sortie. « *Comparées à un PC de jeu, les spécifications de la PS4 ne sont pas lointaines de celles d'un processeur bas de gamme allié à un GPU situé entre entrée et milieu de gamme* », a déclaré Tony Tamasi à [TechRadar](#).

Et Tamasi un brin provocateur d'enfoncer le clou dans ce mano a mano qui n'opposerait pas la PS4 à la Xbox 720 mais ces deux consoles à la plate-forme PC : « *Si la PS4 fait ses débuts en décembre comme Sony l'a indiqué, elle ne proposera que la moitié de la performance d'une GeForce GTX680 (en se basant sur les GFLOPS et les textures), qui a été lancée en mars 2012, soit plus d'un an et demi auparavant.* »

Des développements moins coûteux

Les difficultés rencontrées par la Nintendo Wii U pourraient donner raison à Nvidia. Mais si l'architecture x86 du processeur de la CPU rend la comparaison avec les PC pour *gamers* inévitables, ce choix a d'autres visées stratégiques. Le travail des développeurs de jeux vidéo va être facilité par ce choix. Le portage entre PC et PS4 sera plus aisé et donc moins coûteux en termes de développement.

Si le public s'interroge encore sur l'allure de la PS4 – seule la manette dualshock 4 a été dévoilée -, les regards portent désormais sur la console Microsoft qui succèdera à la Xbox 360.

De son côté, les déclarations de Nvidia sont celles d'une société qui misent beaucoup sur les plateformes mobiles avec son Tegra 4i mais aussi avec le Nvidia Project Shield, une console de jeu portable tournant sous Android.

Voir aussi

[GTC 2013 : un support professionnel de Cuda pour Python](#)

[GTC 2013 : Nvidia à l'assaut du ray tracing temps réel](#)