

Sony PlayStation 4 : un méga contrat pour AMD

Sony a présenté hier les contours de sa future console de jeux de salon, la **PlayStation 4**. Si les aficionados regrettent de n'avoir pu voir les formes de la nouvelle star du géant nippon, certains éléments ont été dévoilés.

À commencer par l'architecture interne de cette machine, directement issue du monde PC. Jouer la carte du x86 (fut-il 64 bits) dans le monde console est un pari intéressant... en particulier pour AMD, qui renforce ici sa position sur le marché vidéoludique.

Rappelons en effet que la PlayStation 3 s'est vendue à environ **77 millions d'exemplaires** selon IDC. Le géant américain des semiconducteurs gagne ainsi un potentiel contrat de poids pour ses puces.

CPU et GPU

AMD fournira à la fois le CPU et le GPU de la PlayStation 4. Le processeur intégrera **8 cœurs « Jaguar »** gravés en 28 nm. Cette offre mobile permettra de proposer une faible consommation électrique. En contrepartie, sa fréquence de fonctionnement restera limitée. Probablement aux alentours des 2 GHz.

Ce processeur sera assisté par un GPU de dernière génération. Il est possible, là encore, qu'il soit issu de la gamme mobile du constructeur. Sa puissance de calcul est donnée pour **1,84 téraflops**. Cette précision, donnée par Sony, sous-entend que cette puissance ne sera pas seulement exploitée dans le cadre de rendus 3D, mais aussi pour des calculs.

Le couple CPU et GPU sera assisté par **8 Go de GDDR5** unifiée, avec une bande passante de 176 Go/s.

SoC ou pas ?

La grande question est ici de savoir si le GPU sera directement intégré avec le CPU, ou non.

AMD profitera peut-être de la PlayStation 4 pour concrétiser sa stratégie consistant à proposer **des composants tout-en-un** (SoC, pour *System on Chip*). Voilà qui permettrait d'abaisser le coût de production, et donc de vente, de la PlayStation 4.

Voir à ce propos ce précédent article : « [AMD présente les premiers SoC x86 quadricœurs du marché](#) ».

Voir aussi

[Dossier AMD : le renouveau ?](#)