

Windows 8 accueillera Xbox Live

Microsoft a annoncé plusieurs nouveautés à propos de **Xbox Live** dans le prolongement de l'Electronic Entertainment Exposition (E3) de Los Angeles, considéré comme la grand-messe mondiale du jeu vidéo.

La firme de Redmond a prévu notamment l'intégration de YouTube (Google) et de son moteur de recherche Bing au sein du portail de divertissement numérique lié à la console de jeux. Tandis que la [Kinect](#), l'interface de télécommande naturelle de la Xbox, pourra bénéficier de la reconnaissance vocale.

La Xbox pourra également diffuser de l'IPTV, c'est-à-dire des chaînes de télévisions diffusées sur le Web. Microsoft est en cours de négociation avec des chaînes du câble ou du satellite dans le monde entier. D'après [ITespresso.fr](#), **en France, c'est le groupe Canal+ qui sera le partenaire audiovisuel de prédilection.**

Ce n'est pas tout. **Mike Delman**, Vice-Président marketing monde de l'unité *Business Interactive Entertainment* à Redmond, a confié beaucoup plus de détails en marge de cette conférence au journal américain [The Seattle Times](#). Déjà, il confirme que **le Xbox Live sera intégré à « Windows 8 »** du nom de la nouvelle version de l'OS de Microsoft. « *Cela a été un succès sur le Windows Phone. Il sera intégré aux PC. Ce sera le service où vous trouverez vos divertissements.* »

Malgré la prudence des annonces officielles sur l'intégration de Skype aux services Microsoft en attendant la finalisation du [rachat](#), **le logiciel de téléphonie sur Internet sera vraisemblablement intégré lui aussi au Xbox Live**, transformant définitivement la console de jeux en véritable passerelle multimédia et de communication de salon.

La plate-forme de divertissement numérique de la console de jeux de Microsoft permet déjà d'effectuer des téléchargements de vidéos à la demande. A terme, **elle a vocation à « devenir le service média universel sur nos appareils**, prédit Mike Delman. *Les gens veulent pouvoir utiliser différents appareils dans le même écosystème, que ce soit le nôtre ou celui d'Apple ou celui de n'importe qui d'autre, et y naviguer sans anicroches* », commente-t-il. *Rendre cela possible, c'est notre travail. Acheter un film à un endroit et le regarder n'importe où, acheter un jeu quelque part et y jouer n'importe où.* » Tout en insistant : *« Développer la mobilité est au coeur de notre attention. »*