Un ordinateur de jeu ou une console peuvent aujourd’hui coûter au minimum plusieurs centaines d’euros, surtout pour obtenir la meilleure qualité. La perspective du « Cloud Gaming » (ou jeu à distance) devient donc de plus en plus envisageable, se présentant alors comme la vidéo à la demande de l’univers gaming.

Présents depuis quelques années sur le marché international, les systèmes tels que ***Shadow*** (Blade) ou ***GeForce Now*** (Nvidia) permettent l’accès aux jeux vidéo via un système d’abonnement à quelques dizaines d’euros par mois.

Ces dispositifs sont accessibles partout dans le monde depuis une télévision, un smartphone ou un ordinateur de bureautique. Pour accéder à ces services, le paramètre essentiel est évidemment la qualité de la connexion internet utilisée, qui peut, pour l’instant, être rédhibitoire dans certaines zones françaises.

> **« Le Cloud Gaming, ce n’est pas un simple moyen d’accès, c’est l’avenir du jeu vidéo. »**

Avec ce système, fini l’obsolescence programmée et les lourds frais d’entretien. Le « PC » auquel on accède est un serveur distant. Il n’est plus nécessaire de changer soi-même d’ordinateur ou de console. **Cette technologie présente également un avantage écologique** puisque la consommation électrique d’un seul serveur est drastiquement plus faible que son équivalent en nombre d’ordinateurs ou de consoles. Il est également plus simple de convertir une baie de serveurs à l’énergie renouvelable.

Mathieu CHARRÉ.

Photos : Presse Groupe Shadow.

Partager :

- Cliquez pour partager sur Twitter(ouvre dans une nouvelle fenêtre)
- Cliquez pour partager sur Facebook(ouvre dans une nouvelle fenêtre)
- Cliquez pour partager sur Google+(ouvre dans une nouvelle fenêtre)