

Next Gen Home Consoles : huitième et dernière génération ?

Console

Posté par : JPilo

Publié le : 5/3/2014 13:30:00

D'ici 2016, le segment des consoles de salon devrait représenter 42,6 % du chiffre d'affaires global du marché du jeu vidéo, soit 35 milliards d'euros. Nombreux sont les observateurs à annoncer qu'il s'agira de la dernière génération de consoles, Cloud Computing et technologies réseau ayant montré qu'ils pouvaient rendre le hardware caduque.

Il n'en sera rien d'ici sept à huit ans, la durée du cycle de vie d'une console de salon.

L'IDATE vient de publier son dernier rapport « Next Gen Home Consoles » dans le cadre de son service de veille continue du marché mondial des jeux vidéo. Cette étude analyse les spécifications techniques, les fonctionnalités et les services « jeux » et « hors-jeux » des consoles de salon de dernière génération.

Elle se concentre sur les machines de Nintendo (Wii U), Sony (Playstation 4) et Microsoft (Xbox One), principaux acteurs de ce segment de marché encore très rémunérateur et pourvoyeur des expériences ludiques les plus spectaculaires.



Le passage à la matérialisation est désormais acquis pour les consoliers et les éditeurs avec lesquels ils travaillent. Les fonctionnalités des consoles nextgen en témoignent par leur capacité à recourir au Cloud, pour délivrer des services de stockage de données, d'usages, streamer du contenu, jouer en ligne et mettre en relation à distance le joueur avec sa console. Ultérieurement, les consoliers seront amenés à proposer des offres "maison" de cloud gaming.

Dans ce contexte, ils vont exploiter le second écran, soit une tablette, un Smartphone ou une plateforme dédiée. Cet écran proposera ainsi un usage synchrone ou asynchrone, complémentaire ou substituable, en termes d'expérience ludique.

Plusieurs fonctionnalités "sociales" ont également été ajoutées, car les réseaux sociaux se sont avérés importants dans l'expérience ludique et pourvoyeurs de revenus, sinon de fidélisation des pratiques. Ainsi, les consolières ont intégré la possibilité de diffuser des images et captures vidéo issues des jeux sur les réseaux sociaux, dont Facebook et YouTube.

En sus de ces apports, les consolières ont maintenu et amélioré leur dispositif de reconnaissance de mouvement et y ont assorti de la reconnaissance vocale.

Les services en ligne mis en oeuvre pour les joueurs impliquent généralement le paiement d'un abonnement. Si Sony et Nintendo offrent quelques services gratuits particulièrement intéressants,

Microsoft opte pour des services en ligne exclusivement payants.

Le catalogue de jeux disponibles sur chaque machine, et notamment le catalogue d'exclusivités, est un argument important pour les hardcores gamers, qui donnent le ton et les tendances. Le jour du lancement des machines, Microsoft avait le leadership sur son concurrent, en volume de jeux commercialisés sur support physique ou digitalisés. Mais la tendance s'est inversée, selon NeoSeeker1, les semaines suivant le lancement des consoles.

Les spécifications techniques permettent également de distinguer une console d'une autre. Si la Wii U est clairement en deçà de ses concurrentes en matière de puissance d'affichage et de calcul, son catalogue de jeux n'impose pas nécessairement un niveau élevé de performances. En revanche, Sony et Microsoft se confrontent sur la puissance respective de leur machine, point important pour les early adopters.

Depuis la précédente génération de consoles, commercialisée au milieu des années 2000, les innovations technologiques ont été très nombreuses. Ainsi, de nombreuses initiatives voient le jour dans le segment de marché des consoles de salon, et principalement d'ailleurs des mini-consoles de salon.

Valve/Steam, nVidia, Ouya, GameStick, eSfere, Razer Edge, Bluestacks et sa console Gamepop, Green Throttle, Mad Catz et sa micro console MOJO! Peu sauront tirer leur épingle du jeu, la console de Steam faisant figure de favori parmi les challengers selon l'IDATE.

Alors que ces derniers se concentrent principalement sur les jeux vidéo, les trois leaders continuent d'imposer leur machine au-delà de ce simple contenu. Le jeu vidéo, sans être uniquement un prétexte, est en effet le moyen le plus sûr de pérenniser le foyer pour encourager ses membres à découvrir l'intégralité des autres fonctions de la machine, véritable « centre de loisirs »

À