

CONTEXTE

- ▶ Beaucoup de compagnies étaient lentes dans la transition vers les architectures multi coeurs (dur à programmer et à déboguer)
- ▶ Transition lente -> peu de systèmes sont migrés au départ
- ▶ Aujourd'hui, beaucoup de compagnies ont des moteurs qui exploitent cette « puissance »

CONSOLES MULTI-CPU

- ▶ XBox 360
- ▶ Playstation 3
- ▶ Xbox One (et dérivée)
- ▶ Playstation 4 (et dérivée)