

# JDLi

4,50€

Le Journal Des Loisirs Interactifs  
[www.jdli.com](http://www.jdli.com)

N°200 / 2 septembre 2011



## VIVEZ L'EXPÉRIENCE

# LIBÉREZ TOUTE DE VOTRE TA

*"Que vous utilisiez votre tablette pour regarder des vidéos, écouter de la musique, surfer sur Internet, lire, jouer, envoyer des messages sur Twitter, naviguer, vous connecter ou même pour travailler, nous vous aidons à adapter votre univers à votre tablette."*

## EN DÉPLACEMENT...

### LOGITECH KEYBOARD CASE FOR IPAD 2

Un support, une housse et un clavier dans un emballage stylé et intelligent ? Oui. Notre coque clavier conçue par ZAGG® est l'accessoire idéal pour le transport de l'iPad 2.



### LOGITECH UE 200VI FOR IPAD

Personnalisez votre musique, vos films et vos appels FaceTime grâce à notre gamme d'écouteurs à isolation phonique Ultimate. Ears dotés de microphones et de commandes filaires pour votre iPad.



## DANS LE JARDIN...

### LOGITECH WIRELESS SPEAKER FOR IPAD

De la musique dans l'air. Notre haut-parleur sans fil rechargeable se couple facilement avec les tablettes prenant en charge les périphériques audio sans fil A2DP Bluetooth®.



# LA MAGIE TABLETTE

## SUR VOTRE BUREAU...

### LOGITECH TABLET KEYBOARD FOR IPAD

Notre clavier pour tablette est conçu pour un transport facile, une installation rapide et une commodité maximale partout où vous utilisez votre tablette.



## DANS LA MAISON...

### LOGITECH SPEAKER STAND FOR IPAD

Des films au lit. De la musique dans la cuisine. Notre support avec haut-parleurs Logitech se déplace facilement pour vous faire profiter d'un son stéréo riche dans toutes les pièces de la maison.



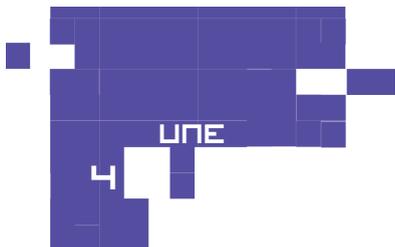
### LOGITECH AV STAND FOR IPAD

Regardez des vidéos sur YouTube, des films sur iTunes\* et bien plus encore sur votre iPad ou votre TV avec le support Logitech AV Stand. Prenez la télécommande, installez-vous confortablement et savourez vos vidéos.



[WWW.LOGITECH.COM](http://WWW.LOGITECH.COM)

et pour en savoir plus : [HTTP://PARTNER.LOGITECH.COM](http://PARTNER.LOGITECH.COM)



## La Xbox 360 fait sa rentrée avec Canal+



■ **Les deux marques continuent de s'associer avec le lancement de cette offre assez agressive.** Ainsi, du 17 août au 15 septembre, Canal+ rembourse 150 euros sur l'achat d'une Xbox 360 et offre trois mois d'accès au Xbox Live Gold pour tout nouvel abonnement à Canal+ et/ou CanalSat. Pour bénéficier de ce remboursement, l'acheteur doit s'engager au moins un an avec la chaîne de télé privée. Rappelons que depuis décembre 2010, tous les possesseurs d'une Xbox 360 abonnés à Canal+ et/ou CanalSat peuvent profiter d'une très grande interaction entre la console de Microsoft et les programmes des différentes chaînes, comme par exemple circuler dans l'interface par de simples mouvements avec Kinect ou réunir ses amis dans un salon virtuel pour visionner un match de foot ensemble et interagir entre avatars.

## Edito

### 200 occasions d'informer

Deux cents numéros plus tard... Voilà bientôt 10 ans et 200 numéros que le JDLI existe. Nous avons alors l'ambition d'informer notre lectorat professionnel sur l'actualité et les enjeux des marchés des loisirs interactifs. Cette position a fait du JDLI un poste d'observation privilégié pour détecter les évolutions des marchés, les tendances émergentes, les changements structurels. La décennie derrière nous fut celle d'une double course, à la puissance d'une part, à la simplicité d'usage de l'autre. Le jeu vidéo, la micro-informatique, la photographie ou la téléphonie mobile pour ne citer que ces secteurs ont bénéficié de cette double évolution. Cette décennie fut aussi celle de la philosophie industrielle d'un homme, Steve Jobs. Apple ne concernait pas les premiers JDLI, aujourd'hui, la situation est un peu différente...

La décennie qui s'ouvre s'annonce différente, et passionnante. Les annonces d'HP et Google durant l'été mettent en lumière les changements qui commencent : la dématérialisation, non seulement des contenus, mais aussi en quelque sorte de la puissance et des capacités de stockage partis se loger dans le « nuage » annoncent des changements importants, voire radicaux dans l'organisation des marchés. Nous n'allons certainement pas quitter nos postes d'observation avant longtemps, pour vous tenir informé, mais aussi grandement pour notre plaisir !

Sébastien Anxolabéhère



# Sony

## Des annonces PS3 et PSP



■ **Sony Computer est traditionnellement le constructeur le plus prolifique en termes d'annonces sur le salon Gamescom de Cologne (mi-août) et cela s'est vérifié à nouveau cette année avec deux nouvelles concernant les deux consoles maison.**

Du côté de la PlayStation 3, le fabricant a annoncé un nouveau prix public, la console de salon étant désormais positionnée à 249 euros (contre 299 euros auparavant pour le modèle 160 Go) pour renforcer la pression à la rentrée et en fin d'année bien sûr. Autre annonce prix, mais qui se double de la présentation d'un nouveau hardware du côté de la PSP puisque le fabricant annonce un nouveau modèle (PSP E1000) qui sera vendu à un prix plus serré de 99 euros. Sa sortie devrait avoir lieu fin octobre. La machine a été légèrement redessinée pour l'occasion et jouera l'économie en faisant l'impasse sur le WiFi, en diffusant un son mono mais en conservant en revanche un lecteur UMD (contrairement au modèle PSP Go). De quoi occuper le marché en cette fin d'année en attendant l'arrivée de la Vita, prochaine console portable de la marque dont la parution en Europe est repoussée à début 2012. Enfin, Sony Computer a annoncé le prix de vente de l'écran 3D permettant de profiter de deux images différentes en même temps et destiné à la PS3 : il sera commercialisé à 499 euros, accompagné de deux paires de lunettes. Lancement prévu cet automne.

# HP prend un virage radical

■ **Qui est leader des ventes de PC dans le monde, avec près de 18 % de parts de marché (Gartner) ? HP. Qui vient d'annoncer son intention de se retirer de ce marché... HP.** Autant dire que l'annonce du 19 août a fait l'effet d'une sacrée bombe.

Concrètement, l'Américain a annoncé son intention de racheter la société britannique Autonomy, spécialisée dans le cloud computing pour entreprises, pour 10,2 milliards de dollars, soit la quasi-totalité de ses liquidités (12,9 milliards). Parallèlement, elle met fin à sa division smartphones et tablettes, un an et demi seulement après avoir racheté Palm et son interface WebOs pour 1,2 milliard de dollars, et deux mois après avoir commercialisé sa tablette TouchPad ! Certes cette dernière ne rencontre pas du tout le succès outre-Atlantique, et HP n'a pas attendu longtemps pour la brader aux États-Unis et en Europe. Enfin, par-dessus tout, HP a annoncé réfléchir à l'avenir de sa division PC avec une alternative : l'externaliser ou la vendre. Pourquoi ce changement de stratégie brutal ? Il semble que HP, dont la division PC est la moins rentable, ne croit plus que le hardware puisse à lui seul générer des revenus suffisants. Dans la chaîne de valeur, c'est désormais la fourniture de services qui générera du cash, l'excellent taux de rentabilité d'Autonomy (supérieur à 80 %) en serait l'illustration. D'ailleurs, le rachat de Motorola par Google il y a peu pour 12,5 milliards de dollars n'est pas autre chose que le rachat d'une entreprise de hardware par une entreprise de services, illustrant où se trouve aujourd'hui l'argent. Par ces annonces fracassantes, HP met en exergue le double problème de la micro-informatique grand public : la baisse drastique des marges des constructeurs et les perspectives très moyennes à long terme. Car d'une part les taux d'équipement ne permettent plus d'espérer une croissance forte, et d'autre part, le développement du cloud fera de plus en plus du PC un simple terminal technologiquement faible en ressources.



ASUS recommande Windows® 7.

**ASUS**<sup>®</sup>  
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

# Série K

## ChiK & Métallik



Une élégante texture en aluminium couleur cuivre, voilà la nouvelle série K d'ASUS. Equipés de la 2e génération de processeur Intel® Core™ i5 et du système d'exploitation Windows® 7 Edition Familiale Premium Authentique, les ordinateurs K repoussent toutes leurs limites tout en gardant leur allure sobre et moderne. La technologie exclusive ASUS IceCool permet une température agréable sur la zone des repose-poignets afin d'assurer un confort optimal, même lors d'une utilisation prolongée. Pour que le confort d'utilisation soit à son paroxysme, la technologie Palm Proof évite tout risque de faute de frappe en analysant intelligemment les contacts sur le pavé tactile. N'attendez plus pour goûter à l'excellence, découvrez la nouvelle série K d'ASUS !

Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Logo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, et Xeon Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays.



SOMMAIRE  
6 JDLI  
2 SEPTEMBRE 2011

MARCHÉ

8 News

12 Focus : 200 numéros du JDLI  
La décennie de la démocratisation

SOFTWARE

20 News

26 Interview : Mathieu Triclot  
Auteur de l'ouvrage Philosophie du Jeu Vidéo, publié chez Zones

30 Interview : Focus Home Interactive  
Cédric Lagarrigue, Directeur général

HARDWARE

34 News

38 Interview : Acer  
Daniel Trachino, Country manager France

42 Panorama : Les ordinateurs de la rentrée, le prix de la raison  
Six appareils, entre 389 et 599 euros

GUIDES

46 Hardware

48 Jeux vidéo

50 DVD vidéo



200

200 numéros du JDLI, la décennie de la démocratisation 12

En avril 2002, le premier numéro du JDLI était publié. Dix ans d'histoire du hi-tech, c'est quasiment la moitié de sa courte existence. L'histoire du JDLI, c'est aussi celle de la démocratisation du hi-tech par l'usage, le tout conditionné par une toile devenue omniprésente. Passage en revue de 10 ans d'histoire du hi-tech, côté matériel.



Mathieu Triclot, un regard de philosophe sur le jeu vidéo 26

Avec son ouvrage Philosophie du Jeu vidéo qui vient d'être publié aux éditions Zones, Mathieu Triclot nous présente une approche du médium se penchant notamment sur l'expérience ludique elle-même. Il répond ici à nos questions ! pourquoi la philosophie se penche-t-elle aujourd'hui sur le sujet ? La place du jeu vidéo dans la société a-t-elle changé ? Quel est l'état du jeu vidéo en 2011 et à quoi pourra-t-il ressembler demain ?



Focus Home Interactive précise ses ambitions 30

Présent pour la première fois cette année en tant qu'exposant sur le salon américain de l'E3 en juin dernier, l'éditeur français Focus Home Interactive marque actuellement une étape dans son histoire. La société entend en effet entretenir sa personnalité tout en développant ses axes de croissance que sont les marchés internationaux, les consoles et le chapitre de la dématérialisation. Rencontre avec Cédric Lagarrigue, Directeur général.



Acer : Tablettes et mobilité 38

Si les résultats du marché IT sur le premier semestre n'incitent guère à l'optimisme, Acer maintient ses positions. Daniel Trachino, Country Manager France, prévoit une rentrée et une fin d'année sous le signe de la stabilité pour l'informatique mais mise aussi beaucoup sur le marché des tablettes et de l'ultra-portabilité.

JDLI

le Journal Des Loisirs Interactifs

66/72 rue Marceau  
93 100 Montreuil-sous-Bois  
Tél. : 01 41 58 58 20  
Fax : 01 48 58 55 34

Directeur de la publication  
Laurent Guerder

RÉDACTION

Directeur des Rédactions  
Stéphane Kauffmann  
01 41 58 58 25  
skauff@microcoop.com

Rédacteur en chef  
Sébastien Anxolabéhère  
01 41 58 58 26  
sanxo@microcoop.com

Rédacteur en chef adjoint  
Patrick Helliou : 01 41 58 58 27  
phelliou@microcoop.com

Secrétaire de rédaction  
Guy Pichard  
guy@microcoop.com

Journalistes  
Benoit Dupont, Jean-Luc Marianna, Roland Marianna et Caroline Mauduit

Photographe  
Guy Pichard  
A collaboré à ce numéro :  
Marie-Sylvie Maufus

PUBLICITÉ

Directeur de publicité  
Miguel Mato : 01 41 58 58 23  
miguel@microcoop.com

Directeur de clientèle  
Pierre Bon : 01 41 58 59 21  
pierre@microcoop.com

Directeur de clientèle  
Florian Picard : 01 41 58 59 22  
florian@microcoop.com

Directeur de clientèle  
Bernard Bibas : 01 41 58 59 23  
bernard@jdt.fr

MAQUETTE

Directrice Artistique  
Anastasia Babic  
anastasia@microcoop.com

Rédacteurs graphistes  
Benoit Maurice  
Christophe Monfort

Le Journal des Loisirs Interactifs est édité par Microcoop, SARL au capital de 30 000 euros. Siège social : 66/72 rue Marceau - 93100 Montreuil-sous-Bois.

Site Web : www.jdli.com

Principaux actionnaires :  
Stéphane Kauffmann et  
Laurent Guerder

Imprimé par lapca  
83 490 Le Muy  
ISSN : 1633 - 7123  
Dépôt Légal : A parution

Prix de l'abonnement :  
22 numéros pour 1 an pour la France Métropolitaine : 79 euros. Prix de l'abonnement pour l'étranger : nous consulter. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les marques citées par le JDLI le sont dans un but informatif. Crédits et copyright DR : Tous droits réservés.



*Absolument  
simplissime\*!*



creation : les enfants gâtés crédits photos : Getty Images

**TD 300 PILLOW**  
<http://www.telefunken-digital.com/>

**TELEFUNKEN®**

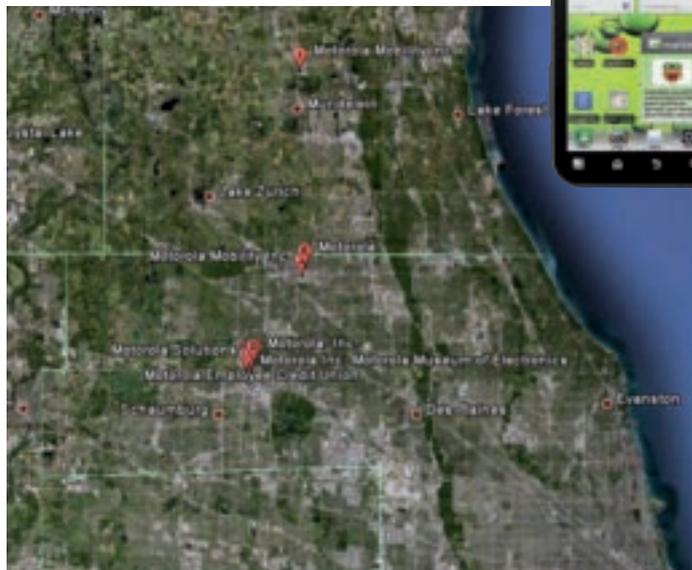


Photo issue de Google Earth

# Google s'offre Motorola et devient constructeur

■ **Moteur de recherche, éditeur de services et de solutions en cloud (Gmail, Google Maps, YouTube etc.), éditeur de système d'exploitation (Android, Chrome)... et désormais fabricant de smartphones et de tablettes, grâce au rachat de Motorola Mobility : Google poursuit son expansion.** En rachetant la partie téléphonie mobile de la vieille société américaine fondée en 1928 à Chicago, Google met la main sur une marque, mais aussi sur 17 000 brevets et sur l'assurance de contrôler toute la chaîne de production d'un smartphone. Pour Motorola, qui avait vendu sa branche semi-conducteurs en 2004 et son activité d'équipement de réseaux en 2010 (à Nokia-Siemens), c'est assurer la pérennité de l'activité alors que la société ne se classe qu'au huitième rang des fabricants de mobiles dans le monde. Après s'être imposé comme le moteur de recherche archi-dominant du Web « fixe », Google s'est penché sur l'Internet mobile, convaincu que si le premier milliard d'internautes était venu du fixe, le deuxième viendrait du mobile, pour paraphraser son ex-patron, Eric Schmidt. Pour cela la société a misé sur Android, un OS open source proposé à tous les fabricants de terminaux mobiles en général et de smartphones en particulier. En quelques années à peine (premier téléphone Android, un HTC fin 2008), l'OS de Google (et la marketplace qui l'accompagne) domine son marché avec plus de 43 % de parts de marché dans le monde, loin devant Apple. Aujourd'hui, l'heure est donc au développement du hardware. Mais Google a évidemment précisé qu'Android était plus que jamais disponible pour l'ensemble des fabricants. A l'heure actuelle, la plupart des fabricants de smartphones utilisent Android à l'exception de Nokia, RIM et évidemment Apple. HP, qui ne l'utilisait pas, vient d'annoncer sa sortie du marché.

# Les biens d'équipement de la maison ne font pas recette

■ **Difficile deuxième trimestre pour les biens d'équipement de la maison, nous dit GfK dans son étude « GfK Temax ».** Portant sur l'ensemble des biens d'équipement (IT+EGP+Photo+Téléphone+Petit Electroménager + Gros Electroménager), elle révèle une baisse du marché de 5,8 % en valeur versus la même période de 2010, période qui fut il est vrai très bonne en raison de la Coupe du Monde de football notamment. Il s'établit à 6,4 milliards contre 6,75 en 2010.



## L'EGP en plein décrochage

Au deuxième trimestre, le chiffre d'affaires de l'Electronique Grand Public a dégringolé de 19,3 %, entraînant une baisse de 8,5 % sur le semestre. Autant dire que le recul ne se fait pas à la marge. Certes 2010 avait été très bon, la proximité de la Coupe du Monde de foot entraînant des ventes de téléviseurs en grand nombre (on se souvient des offres de remboursement d'une grande enseigne si l'équipe de France gagnait le tournoi...), et les régions s'appropriant à passer au numérique terrestre. Mais ceci n'explique pas totalement la dégradation du marché. Pour preuve les ventes de lecteurs Blu-ray reculent en valeur mais aussi en volume ! Il s'est moins vendu de lecteur Blu-ray au deuxième trimestre 2011 que sur la même époque 2010 et ce, malgré une baisse sensible du prix moyen. Quoiqu'en disent ses promoteurs, le Blu-ray peine à intéresser au-delà du public fan d'images. Les vraies raisons, on les connaît : évidemment la situation économique globale difficile, mais aussi dans une large mesure le flot ininterrompu d'innovations prétendument formidables, mais pas toujours très grand public, qui a fini par décourager les consommateurs. La 3D (passive, active, sans lunettes ?), la TV connectée (avec quelle offre incluse ?), le LED, et on en passe... les consommateurs ont fini par se lasser. Autre secteur de l'EGP en souffrance : les appareils mobiles, qui peinent face à la concurrence des smartphones. A quoi bon acheter aujourd'hui un baladeur ou un GPS quand le smartphone propose déjà toutes ces fonctions ? En fait, le seul secteur à bien se porter dans l'EGP, ce sont les accessoires en général, et les casques audio en particulier.



## IT, difficile maintien

Pour GfK, « à quelques exceptions près, toutes les familles de produits de ce secteur ont vu leur chiffre d'affaires reculer ». C'est notamment le cas de deux familles de produits habituellement en croissance : les ordinateurs portables et les disques durs externes. Evidemment les tablettes concurrencent les ordinateurs portables, mais d'autres raisons peuvent être mises en avant. Le faible pouvoir

d'achat des consommateurs mais aussi le manque d'innovation dans le secteur qui ne pousse pas au renouvellement. Ce qui explique peut-être en partie que le secteur des périphériques (clavier, souris, webcam) ait connu un bon trimestre. Plutôt upgrader sa machine que la changer...



## Photo : perte de valeur

C'est le secteur qui a été le plus touché par le tsunami japonais puisque de nombreux composants des APN sont fabriqués dans le pays. Ce sont les appareils reflex qui en ont subi les conséquences. Très dynamique jusqu'à présent, le marché des reflex a vu ses ventes plonger, nous explique GfK. De plus, le jeune segment des appareils hybrides, s'il demeure de faible poids, représente une concurrence. A l'autre bout de la chaîne, sur les appareils compacts, les fabricants se sont livrés à une guerre des prix via des promotions qui ont entraîné une baisse de 17 % de la valeur. En revanche le segment « bridge » gagne du terrain, + 13 % en valeur comme en volume.



## Les télécoms en forme

C'est l'effet smartphone qui se poursuit. Le marché des télécoms peut se targuer d'une hausse de 2,5 % en valeur au deuxième trimestre par rapport à la même période 2010. Mais GfK note que les smartphones qui se vendent le mieux sont ceux en entrée de gamme, les « produits low cost au détriment du haut de gamme ». Et l'arrivée des Taïwanais et Chinois sur le segment, ajoutée à la guerre qui s'annonce avec l'arrivée du FAI (Fournisseur d'accès Internet) Free sur le marché de opérateurs ne devraient pas permettre au marché de continuer à être en positif à la fin de l'année selon GfK.



## L'électroménager résiste

Face à un smartphone rempli de fonctions ou un ordinateur dernier cri, il y aura toujours quelqu'un pour lancer l'habituelle boutade, « dommage que ça ne fasse pas le café en plus ! ». Dommage en effet, tant le marché de la cafetière et surtout les machines à espresso sont les stars des biens d'équipement de la maison ! Sans rentrer dans les détails, il faut retenir que si le gros électroménager a pris un coup de froid (-2,9 % en valeur), le petit matériel lui (de la sorbetière à l'indispensable épilateur se porte bien. Grâce à l'innovation comme le wet an dry de l'épilation, mais aussi, plus proche de nos préoccupations professionnelles, les aspirateurs-robots par exemple.

	03 2010	04 2010	01 2011	02 2011	02 11	01-2 2011	01-2 11
	M.EUR	M.EUR	M.EUR	M.EUR	+/- %	M.EUR	+/- %
Electron. Gdr Public (CE)	1.571	2.271	1.923	1.346	-19,3%	3.269	-8,5%
Photo (PH)	339	462	285	307	-8,3%	592	-5,4%
Gros Equip Electrom. (MDA)	1.388	1.289	1.321	1.190	-1,0%	2.511	-0,6%
Petit Equip Mén. (SDA)	596	848	655	583	1,8%	1.238	2,7%
Micro Informatique (IT)	1.965	2.499	2.100	1.665	-0,8%	3.765	2,3%
Telecommunication (TC)	646	778	634	585	2,5%	1.219	1,0%
Bureautique + Consom. (OE)	651	792	761	679	-6,2%	1.439	-6,1%
GfK TEMAX® France	7.155	8.939	7.679	6.354	-5,8%	14.033	-2,2%



**TP-LINK®**  
The Reliable Choice

# Un format ultra-compact pour une flexibilité réseau HomePlug optimale



Kit de démarrage  
mini-adaptateur CPL AV200  
TL-PA211KIT

► Plug and Play



► Format ultra-compact



► Écologique



► Transferts haut débit jusqu'à 200 Mbps



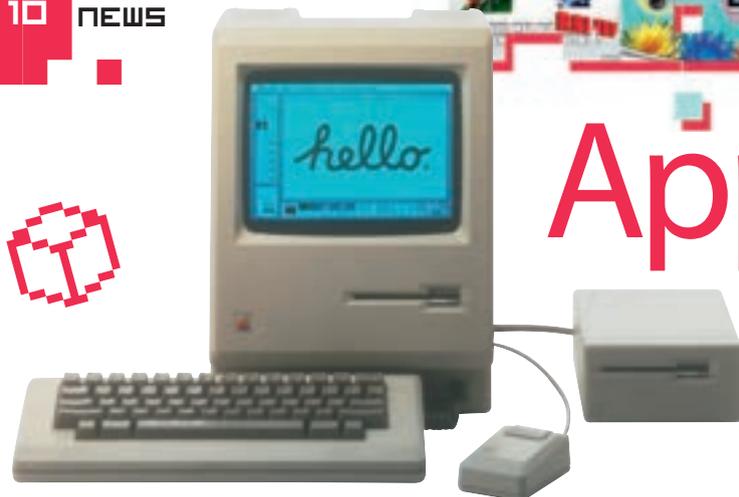
**Garantie  
3 ans**

TP-LINK est le premier fournisseur mondial de CPL sans fil et haut débit et affiche la croissance la plus importante sur le marché européen des fabricants réseaux. TP-LINK conçoit des produits fiables et de grande qualité, tout en proposant une gamme tarifaire très compétitive. Sa garantie de 3 ans est un gage de fabrication exemplaire.

Copyright © 2011 TP-LINK TECHNOLOGIES CO., LTD. Tous droits réservés.

Adresse du bureau : TP-LINK France SARL ( 16 rue Grange Dame Rose 78140 Velizy-Villacoublay, France)  
E-mail : sales.fr@tp-link.com

[www.tp-link.fr](http://www.tp-link.fr)



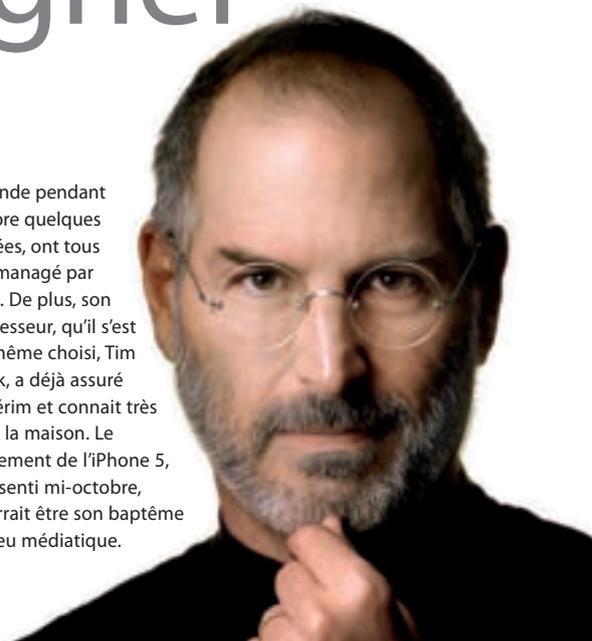
# Apple voit Jobs s'éloigner

**Rarement un homme a incarné sa société à ce point. Steve Jobs, le fondateur, le patron, mais surtout l'âme d'Apple, a annoncé le 24 août qu'il quittait son poste de Directeur général.** Il devient Président du Conseil d'administration. Souffrant (il a eu une transplantation du foie en 2009), en arrêt maladie depuis janvier, Jobs se fait ausculter en permanence par ses amis, ses ennemis, et tous les financiers de la planète. Sa société constitue la deuxième capitalisation boursière américaine et la première capitalisation de société technologique. Ecarté en 1985 de la société qu'il avait fondé en 1976 (et avait déjà fait de lui un multimillionnaire), il y revient en 1996, alors qu'Apple perd de l'argent pour la première fois. Entre temps, la société a perdu de sa superbe, tandis que Jobs a fondé d'un part NeXT et Pixar, sur les bases d'une société rachetée à George Lucas 10 millions de dollars. Il vendra Pixar à Disney 7,4 milliards de

dollars en 2006, devenant à l'occasion le premier actionnaire individuel de la major avec 6 % du capital...

A son retour, Jobs va redresser Apple, créant l'iMac, l'iPod, l'iPhone, l'iPad... et les services associés comme iTunes. De société informatique prisée des graphistes et des architectes, Apple devient un mastodonte entre l'informatique et l'EGP. Outre les qualités technologiques, l'ergonomie sans pareil, le design des produits, ce qui a permis ce renouveau extraordinaire, c'est le génie marketing de Jobs et ses équipes. Rien ne filtre et seul Steve Jobs, le gourou génial et mégalo, prend la parole. Son éloignement, très officiellement dû à sa santé, inquiète. A l'annonce, l'action a chuté de 7 % tandis que ses concurrents voyaient leurs actions monter. Cependant, il faut rappeler que les produits qu'Apple a aujourd'hui dans ses cartons et qui peuvent alimenter la

légende pendant encore quelques années, ont tous été managés par Jobs. De plus, son successeur, qu'il s'est lui-même choisi, Tim Cook, a déjà assuré l'intérim et connaît très bien la maison. Le lancement de l'iPhone 5, pressenti mi-octobre, pourrait être son baptême du feu médiatique.



## La Chine devant les Etats-Unis

**■ Signe des temps, sur le second trimestre calendaire 2011 le marché chinois des PC a été supérieur, tant en valeur qu'en volume, à celui des Etats-Unis, devenant par là même le premier marché mondial.** IDC révèle qu'il s'est écoulé 18,5 millions de PC (+14%) dans l'Empire du Milieu contre 17,7 (-4,8 %) chez l'Oncle Sam. De surcroît, la domination est aussi valable en valeur avec 11,9 milliards versus 11,7 milliards. D'ailleurs, les analystes estiment que 2011 sera la dernière année de domination des Etats-Unis ; dès 2012 la Chine sera le premier marché mondial des PC, en volume et valeur. Face à ce contexte, on comprend mieux que l'Américain HP envisage de vendre son activité de fabrication et commercialisation de PC au Chinois Lenovo.

## Post-It : war is beautiful

**■ Depuis le début de l'été une guerre silencieuse mais acharnée se déroule dans quelques villes françaises. Celle qui a connu le plus d'échange de tirs est sans doute Montreuil, à l'est de Paris. Cette guerre, à coup de Post-It est partie involontairement des locaux d'Ubisoft ;** des employés décidant de décorer les fenêtres de leur open-space par des personnages de l'antédiluvien et néanmoins célèbre Space Invaders. Des personnages dessinés avec des Post-It, ces petits carrés de papier autocollants que l'on trouve sur tous les bureaux ou presque. Résultat, les employés de l'immeuble d'en face (qu'on aurait pensé moins délurés... il s'agit de la BNP) se sont empressés de dessiner dans le même matériau les canons que le jeu destine à tuer les envahisseurs de l'espace. Le conflit venait de s'ouvrir. Le Défense (normal !) y prit part et aujourd'hui on ne compte plus les foyers d'affrontement à travers toute la France (et même en Europe), où des employés couvrent les fenêtres de leurs open-spaces de personnages de jeux vidéo de toute sorte. Enfin, à la mi-août, Ubisoft, depuis son siège mondial de Montreuil a envoyé un message clair en forme de Ezio Auditore sur trois étages : « faut pas nous chercher ! » Qui osera relever le gant ? La suite bientôt, peut-être...

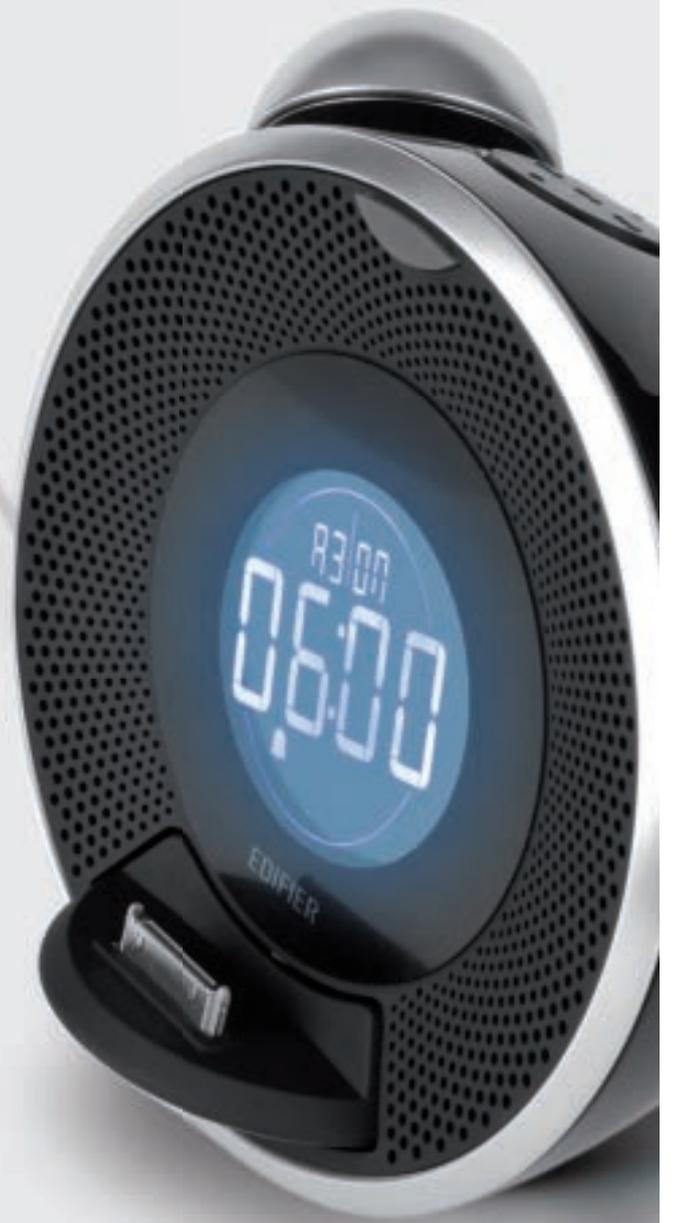


EDIFIER®

distribuée en France par  
**XTRIUM**  
La passion pour nos marques

# La rentrée a sonné!

Radio réveil Tick Tock™  
décliné en 3 modèles



Edifier est une marque déposée d'Edifier Ltd. iPhone & iPad non inclus. iPod, iPhone sont des marques déposées de Apple Inc.

XTRIUM c'est aussi...

EDIFIER® Comply™ Innergie JAYS® Magneat® MARWARE PHONAK SoundMAGIC™

MARWARE

Eco Vue : Protection en éco cuir 3 en 1 pour votre iPad 2 !



a-JAYS Four iPhone  
Walk. Talk. Listen.

BLACK WHITE





# numéros du JDLI

# 000

2005



2007



# 2

## La décennie de la démocratisation

Dix ans d'histoire du hi-tech, c'est quasiment la moitié de sa courte existence. Et pourtant, ce n'est déjà plus l'âge des inventions et des révolutions purement matérielles. L'histoire du JDLI, c'est aussi celle de la démocratisation du hi-tech par l'usage, le tout conditionné par une toile devenue omniprésente.

Par Stéphane Kauffmann

Prochainement, retrouvez 200 numéros du JDLI côté jeux vidéo

2004



2003





**200 numéros du JDLI, ce sont aussi 10 ans d'histoire du hi-tech ce qui, retranscrit sur une échelle de temps humaine, équivaut à une période qui irait de la Renaissance à aujourd'hui... autant dire rien du tout.** Et oui, la très haute technologie n'est guère âgée que de 25 ans. Et à l'image de l'évolution humaine, elle s'accélère de plus en plus. En 2000, le téléviseur plat, le DVD, l'ordinateur portable et le téléphone mobile commencent seulement à se démocratiser. Tout ce qui sera au cœur de l'évolution technologique des loisirs pour les 10 ans à suivre existe désormais ! Tout comme Internet devient populaire, posant là aussi les jalons d'une mutation profonde de la société pour un accès direct au savoir, à l'information et au contenu. Au-delà des innovations dont cette décennie va regorger, c'est avant tout l'accès de plus en plus aisé à la technologie qui va changer la donne. D'un produit élitaire réservé aux passionnés, aux initiés et aux fortunés, le loisir numérique va devenir un divertissement de masse accessible à tous. Et c'est sans doute déjà par la baisse des prix que cela s'est fait en premier lieu. Même si cela sera aussi par la suite le mal qui va gangréner toute l'économie du hi-tech, cette chute vertigineuse aura permis à l'industrie de devenir ce qu'elle est aujourd'hui.



2000

### Un ordinateur popularisé par l'usage

L'informatique a sans doute subi la mutation la plus radicale de ces 10 dernières années. Et curieusement, cela s'est fait davantage par l'utilisateur que par le produit. En effet, Windows était déjà pour l'essentiel assez proche de ce qu'il est aujourd'hui. Avec la version 98, l'interface graphique avait atteint une maturité sur laquelle Windows 7 s'appuie encore de nos jours. En 2000, seulement 15 % des foyers disposent d'un ordinateur et seuls les plus technophiles savent réellement s'en servir. Mais l'an 2000, c'est aussi le début de l'Internet grand public avec 7 % des foyers connectés. Puis les choses vont s'emballer. En 2005, déjà la moitié des foyers disposent d'un ordinateur et un tiers ont accès au Web. Cela montre bien que la démocratisation de l'ordinateur a vraiment été conditionnée par le développement d'Internet auquel il permet d'accéder. Apprendre à se servir d'un ordinateur sous Windows n'est guère plus facile aujourd'hui qu'il y a 10 ans, mais l'attrait de ce que l'on peut en faire avec les programmes et surtout l'accès à Internet a convaincu la population de la nécessité de l'apprentissage. Sans oublier bien entendu l'omniprésence de l'informatique dans la vie professionnelle et publique qui obligent à savoir s'en servir. Aujourd'hui, une bonne partie des échanges sociaux reposent sur l'ordinateur et ses dérivés avec un mail devenu totalement incontournable. C'est le seul exemple où l'usage et le contenu ont déterminé l'adoption par le grand public plus que l'évolution de l'appareil, même si évidemment elle fut radicale aussi. L'ordinateur s'est avant tout démocratisé car il permet d'écrire plus simplement, de transmettre et d'échanger du contenu plus facilement, et parce qu'il donne accès à Internet. Or pour toutes ces activités, le décuplement des performances n'était guère une nécessité.



2001



2009



2011



2007



# COUPE DU MONDE DE R

## TOSHIBA PRÉSENT SUR TOUS LES TERRAINS.

**TOSHIBA**  
Leading Innovation

**UN AMBASSADEUR  
DE RENOM :**



**LIONEL NALLET**  
JOUEUR INTERNATIONAL DE RUGBY

Au travers de ce partenariat avec Lionel Nallet, Toshiba souhaite porter les valeurs d'un sport collectif, qui demande à la fois beaucoup de force physique et mentale mais qui est basé avant tout sur le respect.

Si force et vitesse, agilité et intelligence tactique sont les maîtres-mots du rugby moderne, Lionel Nallet, rugbyman français connu et reconnu, aux multiples sélections en équipe nationale, incarne de façon exemplaire un certain nombre de valeurs exceptionnelles, volonté de vaincre, solidarité, abnégation : il sera amené à les défendre tout au long de la prochaine Coupe du Monde de Rugby 2011 en Nouvelle Zélande. Cet événement sportif majeur sera pour Lionel une opportunité fantastique dans sa quête de performance et de notoriété.

La fin d'année 2011 le sera tout autant pour TOSHIBA, acteur mondial dans les domaines de l'informatique et de l'électronique Grand Public, qui lancera en première mondiale une innovation décisive au bénéfice des consommateurs : La 3D sans lunettes qui sans nul doute, ouvrira la route vers une explosion de la 3D.

# RUGBY 2011

Du 9 septembre au 23 octobre 2011



**TOSHIBA**  
OFFICIAL SPONSOR

## AOÛT    SEPTEMBRE    OCTOBRE

### PRESSE

Retrouvez Toshiba dans la presse sportive tous les lundis !

> Un plan presse pour toucher plus de **10 MILLIONS DE CONTACTS** sur la période.



### INTERNET



> Un jeu Facebook à fort potentiel de viralité : Les joueurs sont invités à constituer des équipes de supporters et à pronostiquer le résultat des matchs de la Coupe du Monde.

### AFFICHAGE

> Une **BÂCHE ÉVÉNEMENTIELLE DE 250 M<sup>2</sup>** sur la périphérie à Paris pour une visibilité exceptionnelle de plus de **150 000 CONTACTS PAR JOUR**

### ACTIVATION MAGASIN

> **UNE OPÉRATION PROMOTIONNELLE ORIGINALE « JOUEZ GAGNANT »**

Une équipe de merchandisers et des kits plv



BÂCHE ÉVÉNEMENTIELLE



OBJETS PUBLICITAIRES  
(dotations mises en jeu lors des Salons et des Journées Portes Ouvertes)



PRESSE NATIONALE

### UNE OPÉRATION PROMOTIONNELLE D'ENVERGURE...

#### > UNE OFFRE INNOVANTE...

Avec Toshiba du 1er au 20 septembre JOUEZ GAGNANT !

Une mécanique promotionnelle originale qui permet de se faire rembourser son achat d'un produit Toshiba si l'on pronostique le bon score du match Nouvelle Zélande - France.

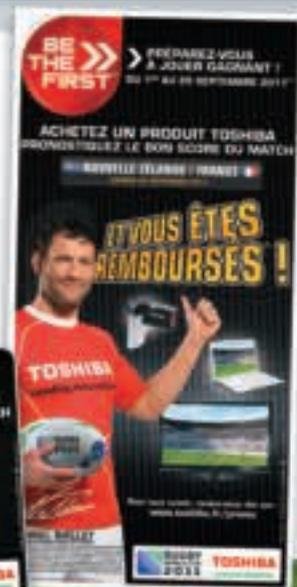
Une opération qui concerne l'ensemble des produits Toshiba (gamme de téléviseurs, PC portables, tablettes, caméscopes, lecteurs Blu-ray, enregistreurs DVD...)

Cette promotion sera relayée à travers un spot viral à découvrir sur internet.

#### > UNE VISIBILITÉ FORTE EN MAGASIN...

- Des outils de merchandising assurant une présence impactante en point de vente (Totem, flyers, stop rayons...)

- Une équipe de merchandisers pour assurer la visibilité de l'opération dans plus de 700 magasins.



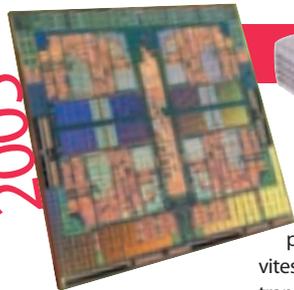


# 200 numéros du JDLI

## La décennie de la démocratisation



2003



2005



2007



2010



### Pas si radical que cela

Pour autant, l'industrie a su profiter d'une informatisation qui est devenue peu à peu une généralité pour promouvoir une fuite en avant technologique permettant de vendre la nouveauté. Cela s'est fait d'une part par les performances et d'autre part par le nomadisme encouragé par une population qui est de plus en plus mobile aussi. Les ordinateurs d'aujourd'hui sont environ cinq fois plus performants qu'il y a 10 ans si on se base sur des données théoriques comme la loi de Moore. En soi, cela ne signifie pas grand-chose. Mais il y a toujours des chiffres qui impressionnent plus ou moins et qui montrent aussi que le progrès n'a pas été si fulgurant que cela une fois passée les années 2000. En 1990, aube de l'informatique grand public, un processeur

pouvait atteindre un million de transistors et la vitesse de 40 Mhz. En 2000, on passe à 40 millions de transistors et à 1,4 Ghz. Cette décennie aura donc connue une explosion des performances avec un accroissement théorique qui dépasse les 50 fois. Mais en 2010, on n'est passé qu'à 3 GHz et à 150 millions de transistors. On a donc seulement multiplié par cinq. Certes cela se relativise car les architectures ont été optimisées et le passage au double cœur a également doublé les performances, mais il n'en reste pas moins vrai que ce gain de performance est bien moins spectaculaire que durant la décennie précédente. Ce n'est donc pas tant la puissance brute qui a progressé. Pour l'espace de stockage, c'est déjà bien plus impressionnant. Aujourd'hui, un ordinateur abrite couramment un disque dur de 1 To, soit 1 000 Go. En 2000, il s'agissait de 30 Go, soit une progression multipliée par 333 ! C'est cette capacité de stockage qui aura aussi largement permis la dématérialisation, un sujet qui est désormais au cœur de tous les

contenus. Mais le progrès le plus spectaculaire et qui va aussi changer totalement la donne pour l'industrie du jeu vidéo, c'est le développement des univers tridimensionnels. Si la 3D a fait son apparition dès le début des années 90, c'est à partir des années 2000 qu'elle va réellement permettre de générer des mondes complexes et réalistes.



### Dix ans de mobilité

En termes d'informatique, c'est surtout la mobilité qui aura marqué la décennie et transformé radicalement son approche. En 2000, seuls 2 % des foyers possèdent un ordinateur portable, aujourd'hui ce taux avoisine les 70 %. Et il s'est vendu en 2010 environ cinq millions d'ordinateurs portables. Cette démocratisation ne s'est pas faite par les dimensions et les performances mais par le prix et l'autonomie. En 2000, on savait déjà produire un portable sous les deux kilos mais au prix de l'équivalent actuel de 3 000 euros et avec une autonomie de 30 minutes ! Aujourd'hui, un netbook avec 10 heures d'autonomie vaut moins de 300 euros. Paradoxalement, c'est peut-être aussi cette évolution qui signe le déclin de l'ordinateur. Car aujourd'hui, le besoin de mobilité a dépassé les capacités de miniaturisation d'un ordinateur et c'est le téléphone et la tablette qui peuvent y répondre désormais. Si on considère que lors de la décennie précédente, c'est l'accès à Internet, la messagerie et le contenu dématérialisé qui ont conditionné la démocratisation, on peut aussi supposer que ces usages désormais assumés par les terminaux mobiles devraient les aider à

dominer le marché. En 2000, le téléphone mobile était déjà largement répandu et populaire. Tout le monde se souvient du 3210 de Nokia à cette époque. Mais ce n'était qu'un téléphone. La révolution des télécoms va se faire par les usages associés. En 2002, il y a l'adjonction d'un appareil photo, l'Internet mobile fait ses débuts réels avec le réseau 3G en 2004. Mais c'est évidemment le smartphone avec l'iPhone apparu en 2007 qui va tout changer. En 2010, il se sera vendu près de huit millions de smartphones et on en prévoit 12 millions en 2011 ! Et il n'y a pas que l'usage mobile et la connexion qui auront été à l'origine de ce raz-de-marée. Plus que la performance, c'est une innovation ergonomique qui aura grandement accéléré le processus. Il s'agit bien évidemment du tactile qui peut se comparer à l'apparition de la souris dans les années 90. La tablette utilise elle aussi cette interface et il sera intéressant d'observer à quel point elle va prendre peu à peu le rôle de l'ordinateur. Le tactile est d'ores et déjà devenu l'interface de base pour les toutes jeunes générations. J'en veux pour illustration l'air mi-dubitatif, mi-consterné de ma fille de huit ans lorsque je lui expliquais que sur le baladeur que je venais de lui offrir, il fallait se servir des boutons. Elle avait naturellement tenté de balayer l'écran pour le mettre en fonction...



Networks People Trust™

www.trendnet.fr

**CPL 500Mbps**

TPL-402E2K HomePlug AV

**Le plus rapide  
des kits CPL**



**500  
MBPS**



**500 Mbps !**

Audio, vidéo HD et Internet à haut débit. Rétrocompatibilité avec le CPL 200 Mbps

**Plug & Play**

Installation et configuration simples, rapides et intuitives : branchez, synchronisez, c'est prêt !

**Prise filtrée intégrée**

La prise murale n'est plus condamnée et un filtre anti-parasite assure une qualité optimale de transmission

**Compatible Box Internet**

Compatible avec toutes les Box Internet et avec tous les adaptateurs compatibles HomePlug

**Sécurisé**

Vos données sont protégées d'une simple pression sur un bouton par un cryptage 128Bits

Distribué en France exclusivement par COMTRADE  
www.comtrade.fr - Tel: 01 56 470 470 - Fax: 01 56 470 471  
©2011 TRENDnet. Tous droits réservés.

 **TRENDnet**

**n°200**  
MARCHÉ  
18 FOCUS

**200** numéros du JDLI  
La décennie de la démocratisation

2001



2010



2003



■■■ Par le contenu

Il est rassurant de voir que finalement ce n'est pas la technologie en elle-même qui a révolutionné notre société numérique mais bien les usages et le contenu. Cela oblige à un peu d'humilité, même si bien entendu sans le progrès matériel tout cela n'aurait pas été possible. Mais cela montre bien aussi qu'à l'âge de la démocratisation du matériel hi-tech, ce sont les besoins et les usages qui doivent être au cœur du rapport entre le constructeur, la distribution et le consommateur. Et si on parle de contenu, il est évident qu'avec la révolution Internet dont tout le monde mesure l'étendue, c'est celle de la dématérialisation qui a caractérisé la décennie du JDLI. En 2000 a commencé inexorablement la mutation du support physique vers le numérique et s'il y a bien un défi et une évolution que notre industrie n'arrive ni à contrôler, ni à gérer, c'est celle-ci. Le MP3 a signé l'arrêt de mort du CD dans une lente agonie et loin de l'anticiper, l'industrie de l'édition musicale a tenté au mieux de s'y adapter mais surtout de s'y opposer ce qui s'est évidemment montré totalement vain. C'est la praticité du dématérialisé qui l'a imposé. Et ce n'est qu'après avoir été confronté à l'évidence que peu à peu un modèle se dessine enfin avec l'écoute par abonnement qui s'impose aux États-Unis et fait ses débuts en France. On aurait pu penser que cela aurait permis d'anticiper pour les autres contenus mais il n'en a rien été. La vidéo, qui suit logiquement le même chemin avec un accroissement exponentiel des capacités de stockage, ne s'en sort guère mieux. Le DVD a été un succès planétaire mais le Blu-ray ne s'impose pas. La VOD bien que peu ou pas promue et dont l'accès n'est pas encore aisé fait d'ores et déjà 135 millions d'euros en 2010 alors que le Blu-ray en est à 173 millions d'euros. Cependant, il semble que l'adaptation de l'industrie vidéo soit plus rapide que celle de la musique. Par le téléviseur connecté et les box, la VOD semble désormais bien partie. Le jeu vidéo est bien entendu face au même challenge mais il est aidé dans sa mutation par des phénomènes concomitants comme le jeu en ligne ou le jeu mobile de masse. À voir si cela suffira à compenser la perte du support physique. Désormais, c'est le livre qui s'y met aussi. Là où un système de liseuse électronique associée à un ser-



vice en ligne performant existe, c'est le raz-de-marée avec aux États-Unis déjà près de 15 % de la population qui a adhéré. En Allemagne, Amazon a lancé son offre récemment et elle connaît un grand succès. En France, pays du protectionnisme éditorial, la résistance est dure alors que l'inexorabilité devrait apparaître comme évidente à tout éditeur. Une liseuse de 150 grammes, parfaite à utiliser en toute circonstance et qui contient des milliers de livres que l'on télécharge en un instant où que l'on soit : qui pourrait sérieusement croire que le livre papier y résistera ?



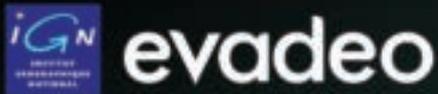
2009

2011



Reste à se poser la question de quoi sera fait la décennie suivante. Il est sûr que le tactile, la mobilité, l'échange social et le contenu y joueront un rôle primordial mais très probablement l'évolution des usages aussi. Ce que l'on sait déjà, c'est que le « Cloud » sera au centre des évolutions technologiques et comportementales de ces prochaines années. L'utilisateur sera sans doute de plus en plus « dépossédé » de la technologie et même des contenus, le tout étant déporté chez son fournisseur. Il n'aura plus en sa possession qu'un ou plusieurs écrans depuis lesquels il accèdera via Internet à son univers dématérialisé.





**269€ TTC**

# Eveillez votre envie d'aventures!

Avec le nouveau GPS pur rando  
MEDION® IGN Evadeo S3857

Disponible dans votre magasin FNAC et sur

Pour plus d'information sur les gammes  
IGN Evadeo par MEDION®: [www.evadeo.fr](http://www.evadeo.fr)





## Nouveaux univers sur Kinect De l'horreur...



■ **Sega confirme la sortie début septembre de Rise of Nightmares, premier jeu pour Kinect s'aventurant dans le domaine horrifique.** Pour le joueur lassé de sauter au-dessus de rondins de bois ou de se déhancher sur un jeu de danse, la nouvelle production Sega invite à une plongée dans un véritable film d'horreur. Dans ce jeu en vue subjective, il s'agit de survivre à une nuit mouvementée où zombies et autres tueurs à la tronçonneuse se sont donnés rendez-vous et ont eu la mauvaise idée d'enlever la compagne du personnage principal. Navigation au sein du château et utilisation des armes se font par le biais des mouvements du joueur face au capteur. Pour soutenir ce qui s'annonce comme le tout premier jeu d'horreur compatible Kinect, Sega prévoit notamment une campagne TV (voir guide jeux).



## ... et du western



■ **Microsoft vient, pour sa part, de dater la sortie de The Gunstringer pour le 16 septembre. Dans une ambiance cartoon très colorée et s'inspirant des westerns italiens** de la grande époque, le jeu consiste à incarner une marionnette de cowboy dans un gameplay à mi-chemin entre jeu de tir et plate-forme. Microsoft souligne qu'il s'agit ici du « premier jeu Kinect jouable assis ». À noter qu'un contenu supplémentaire pourra être téléchargé gratuitement à la sortie et que la boîte du jeu renfermera un code permettant de récupérer Fruit Ninja Kinect, une version du jeu en provenance de l'univers mobile mais au gameplay adapté à l'interface Kinect.

# Driver reprend la route



■ **En 2007, Ubisoft faisait l'acquisition du studio anglais historique Reflections (Driver, Destruction Derby ou Shadow of the Beast pour les anciens) qui signe aujourd'hui sa première superproduction pour l'éditeur français avec Driver San Francisco.** Avec une sortie le 1er septembre (sauf la version PC attendue pour fin du mois), le jeu de course ouvre les festivités de la rentrée. « Ce nouveau Driver renoue avec les sources de cette série qui a marqué toute une génération de joueurs à l'époque de la première PlayStation », situe Aurélien Palle Gamage, Chef de produits France. « Driver San Francisco replace lui aussi le pilotage de voitures au centre de son gameplay tout en accueillant bon nombre de nouveautés ». Comme son nom l'indique, ce nouveau volet des aventures du policier Tanner prend place dans la célèbre ville, ici modélisée avec ses alentours. Si le principe de la série reste identique, à savoir remplir diverses missions derrière un volant aux quatre coins de la ville, ce nouvel opus accueille une nouveauté importante avec l'apparition du système Shift qui permet de passer à volonté d'un véhicule à l'autre. « Le joueur peut ainsi accéder à tous les véhicules du jeu, soit pas moins de 120 modèles différents qui sont, pour la première fois dans la

série, basés sur les licences officielles ». Le scénario illustre en effet la capacité ici de Tanner de prendre possession des conducteurs environnants... et piloter leurs véhicules. « Cela confère une dimension tactique au jeu et rend les parties imprévisibles », développe l'éditeur. Autre apport du dernier-né à la série, le multijoueurs fait ici son apparition avec une petite vingtaine de modes différents dont certains tirant partie du fameux principe Shift, certains jouables en lignes et d'autres en écran divisé. Ubisoft, qui rappelle que la série s'est déjà vendue à un million d'exemplaires en France, entend visiblement remettre la licence au premier plan avec un plan marketing conséquent (voir guide jeux) tablant sur de la visibilité en TV, sur Internet et en presse gratuite. Le jeu est décliné sur PC, PS3, Xbox 360 et dans des versions sensiblement différentes sur Wii (retour sur les origines de Tanner) et sur Nintendo 3DS (scénario prenant place entre Driver 1 et 2). Une démo jouable est disponible en ligne.

« Driver San Francisco (...) est étonnamment astucieux »

Extrait de la preview à lire sur [EUROGAMER.FR](#)

# Goldeneye forever

■ **Après les versions Wii et Nintendo DS parues en fin d'année dernière, Activision invite cette fois-ci les possesseurs de consoles HD à redécouvrir le fameux Goldeneye, jeu d'action en vue subjective mettant en scène James Bond. Relecture contemporaine du jeu d'action en vue subjective** référence paru dans les années 90 sur Nintendo 64, Goldeneye Reloaded devrait reprendre les fondamentaux de la version Wii mais en apportant des graphismes en haute définition et de nouveaux modes multijoueurs. Activision vient par exemple d'annoncer la présence du mode M16 Ops Missions qui reposera sur des niveaux spécifiques. La sortie de cette nouvelle version est prévue pour cet automne selon l'éditeur.



GOLDENEYE  
RELOADED 007





# Dead Island



## Qui regrette les palmiers ?

Très attendu depuis une bande-annonce qui avait marqué les esprits en février dernier, **Dead Island** arrive enfin sur PC, Xbox 360 et PlayStation 3. Une île paradisiaque, des zombies assoiffés de sang, des armes et des véhicules : de quoi prolonger pour quelques heures l'ambiance des vacances d'été ! « L'une des particularités de **Dead Island** est de combiner plusieurs aspects, à la fois jeu d'action, survival horror sans oublier des éléments de jeu de rôle, le tout dans un univers ouvert », explique Emmanuel Melero, Responsable marketing chez Koch Media. L'action du jeu prend place sur une île de Nouvelle-Guinée où le personnage principal se réveille un beau matin pour vite réaliser que l'endroit assiste à une invasion de zombies. Un à quatre joueurs pourront coopérer pour tenter de survivre dans un environnement autrefois idyllique mais où la mort guette désormais dans chaque recoin. « **Dead Island** développe une atmosphère originale en mettant en scène un endroit auparavant paradisiaque devenant le théâtre de scènes horribles », souligne l'éditeur, selon qui le jeu repose sur un scénario à la construction toute cinématographique. Face aux hordes de morts-vivants mal intentionnés, le joueur devra composer avec un armement réduit pour sauver sa peau, dans la grande tradition du survival horror. « L'aspect jeu de rôle se retrouve dans l'expérience du personnage principal qui évolue avec le temps, il y a tout un arbre de compétences au sein duquel le joueur progresse en fonction de ses actions », explique Emmanuel Melero. « Le jeu permet également de personnaliser les armes que l'on trouve sur l'île en les combinant par exemple ». Quêtes secondaires en marge du scénario principal et différents véhicules à piloter sont également au programme. Pour soutenir le lancement de ce titre particulièrement attendu, Koch Média prévoit de principalement communiquer sur Internet et en presse, en ciblant les gamers et les amateurs de cinéma (voir guide jeux). Koch Media annonce une arrivée en magasins pour le 9 septembre.

« Délicieusement atroce »

Extrait de la preview à lire sur [EUROGAMERS](#)

## Borderlands une suite en vue



2K Games vient d'annoncer une suite à **Borderlands**, jeu d'action en vue subjective sorti fin 2009 sur consoles HD et PC. Comme son prédécesseur, **Borderlands 2** est actuellement en cours de développement chez le studio texan Gearbox Software (Brothers in Arms, Duke Nukem Forever...). Les joueurs seront invités à explorer à nouveau l'univers post-apocalyptique de **Borderlands** pour y découvrir d'autres secrets et évidemment faire connaissance avec des ennemis, armes, compétences ou environnements inédits. Take Two prévoit une sortie au cours de son année fiscale 2013 (soit à partir d'avril 2012).



## Classiques dépolués



## Ico & Shadow of the Colossus

Plus que quelques semaines à patienter pour profiter de la nouvelle compilation HD signée Sony permettant de retrouver des classiques de l'ère PS2 à la sauce haute définition. Et pas n'importe quels jeux puisque ce sont **Ico** et **Shadow of the Colossus**, deux chefs-d'œuvre signés du studio Team Ico et de son chef d'orchestre Fumito Ueda. Superbes, prenants voire poétiques, ces deux titres sont à tester absolument à leur réédition fin septembre. De quoi patienter jusqu'à la prochaine production du studio, **The Last Guardian**, à la date de sortie encore imprécise.

## Splinter Cell Trilogy HD



Les premiers volets de la saga Sam Fisher profitent du même traitement que le tryptique **Prince of Persia** il y a quelques mois : **Ubisoft** propose de redécouvrir la trilogie initiale, parue sur PS2 mais affinée avec des graphismes en haute définition sur PS3. Ces trois premiers volets ont imposé la série d'Ubisoft comme l'une des références incontournables

dans le domaine de l'action/infiltration. À noter que chacun des trois volets remasterisés est également proposé en vente à l'unité sur le PlayStation Network.

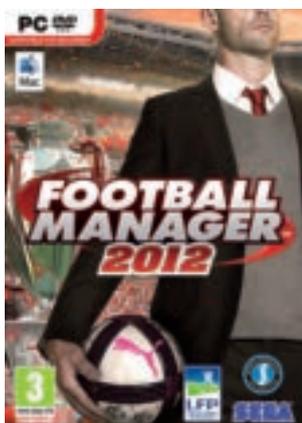


## God of War Collection Volume 2

Après une première compilation parue début 2010 qui regroupait les deux premiers volets issus de la PlayStation 2, Sony Computer propose une nouvelle galette pour PS3 regroupant deux titres de la série. Ce sont cette fois-ci les épisodes **Chains of Olympus** et **Ghost of Sparta**, tous deux en provenance de la PSP, qui ont les honneurs d'une adaptation pour la console de salon. Sortie prévue courant septembre.



# Football Manager 2012



## prépare son entrée en jeu

La sortie du titre étant prévue avant Noël, Sega dévoile quelques détails sur son prochain opus de la série Football Manager, vendue à plus de sept millions d'exemplaires dans le monde. Près de 800 nouvelles fonctionnalités sont annoncées pour un jeu qui sera « révolutionné » selon Miles Jacobson, Directeur du studio Sports Interactive. Parmi les caractéristiques inédites, les transferts et contrats ont été revus, le moteur 3D des matchs amélioré, une intonation est donnée lors des échanges avec l'équipe (pour davantage de sens), une interface et un didacticiel refondus. Rappelons que Football Manager est leader sur son secteur au Royaume-Uni, en France ainsi que dans quelques autres pays européens.



# Warhammer 40 000 passe à l'action

Prévu pour le 6 septembre, Warhammer 40 000 Space Marine marquera un tournant dans l'exploitation de cette fameuse licence de jeux de rôle. « C'est la première fois que la licence apparaît sur l'actuelle génération de consoles », explique Julien Marcaut, Chef de produits chez THQ France.

« Space Marine marque également l'arrivée de la licence sur un nouveau genre puisque l'on est ici dans le domaine du jeu d'action à la troisième personne ». En quelques années, la licence Warhammer s'est forgée une excellente réputation dans le domaine du jeu de stratégie avec la série Dawn of War sur PC (deux volets et de multiples extensions au compteur) signée Relic Entertainment. « C'est également Relic qui signe Space Marine, ce qui est un avantage car le studio maîtrise parfaitement tout le background de cette licence qui porte sur l'un des univers les plus riches jamais créés », développe Julien Marcaut. Le joueur incarne ici Titus, un Space Marine qui va jouer un rôle clé dans la guerre contre une impitoyable race extra-terrestre, l'action prenant place sur une planète désolée envahie par un contingent de créatures belliqueuses. « L'une des particularités de Space Marine tient dans la variété de son gameplay, celui-ci proposant un mélange entre combats au corps-à-corps et affrontements à distance », souligne l'éditeur. Outre la campagne solo, le titre proposera également du multijoueurs pouvant accueillir jusqu'à huit joueurs contre huit, sachant que l'on trouvera trois classes différentes de personnages dans le jeu. « Space Marine répond à une grande demande des fans de la série d'explorer aussi cet univers par le biais d'un jeu d'action, permettant de prendre part directement au vif des combats », précise l'éditeur. « C'est aussi un genre qui va permettre à la licence de toucher un public plus large ». À noter qu'une édition collector du jeu sera proposée, comprenant divers bonus. THQ compte principalement communiquer sur Internet (voir guide jeux).



« Un shooter suprêmement viscéral »

extrait de la preview à lire sur

EURO.GAMER.fr

# Rendez-vous fixé avec Zelda



Nintendo vient d'officialiser la date de sortie du jeu le plus attendu de la fin d'année sur Wii, The Legend of Zelda : Skyward Sword. Il faudra patienter jusqu'au 18 novembre prochain pour pouvoir découvrir ce nouvel épisode de la célèbre franchise à succès. Exclusif à la console de salon, le jeu affiche une réalisation prometteuse et reposera notamment sur des combats à l'épée réalistes puisqu'exploitant les

caractéristiques du Wii Motion Plus. Attendu de longue date, ce jeu va arriver au moment où la série Legend of Zelda fête ses 25 ans d'existence. Pour célébrer l'événement, Nintendo proposera gratuitement en téléchargement The Legend of Zelda : Four Sword sur le DSiWare dès ce mois-ci. Sorti début 2005 sur Gamecube, ce titre s'était démarqué en proposant du multijoueurs ingénieux dans un volet de la série.

# GROOVE CUTE



Les casques Atari Groove  
au design tendance  
sont extrêmement confortables  
et offrent le meilleur son possible !  
Avec une sensibilité de plus de 108dB,  
ces casques sont parfaits  
pour tous types de musique.



www.graphoblique.fr



ROUGE

BLEU

NOIR

GRIS

CHOCOLAT

Distribué par :



Ecouteur : 40 mm - Sensibilité : 110 db - Réponse en fréquence : 20 Hz - 20 000 Hz  
Impédance : 32 ohms - Puissance nominale : 100 mW - Capacité : 100 mW  
Longueur du câble : 150 cm - Plug : 3.5 Stereo Plastic





## Ubisoft soutient la Vita

Depuis plusieurs années, Ubisoft fait le choix d'être présent massivement à l'apparition d'une nouvelle plate-forme de jeu. Il en sera visiblement de même à la sortie de la prochaine console portable de Sony, la Vita, puisque l'éditeur français a profité du salon pour annoncer six jeux à venir sur la nouvelle machine. Assassin's Creed, Rayman Origins, Lumines, Asphalt, Dungeon Hunter Alliance et Michael Jackson The Experience sont d'ores et déjà au planning de la firme pour les premiers temps de commercialisation de la nouvelle plate-forme.



Visuel non définitif

## Wii relookée en fin d'année

Nintendo a profité du salon de Cologne pour annoncer la sortie d'un nouveau modèle de Wii pour cette fin d'année. En attendant d'en savoir plus sur la prochaine Wii U attendue pour l'année prochaine, le fabricant commercialisera un nouveau modèle de la console de salon actuelle. Physiquement très proche de la machine que l'on connaît depuis 2006, la Wii nouvelle version devrait privilégier la position horizontale (dans l'esprit de la prochaine Wii U) et afficher des dimensions légèrement réduites. Nintendo n'a pas encore communiqué de date ni de prix pour ce modèle qui pourrait être moins onéreux que l'actuel. En revanche, la rétrocompatibilité avec les jeux et accessoires GameCube ne serait plus au programme de cette nouvelle Wii. Le bundle de fin d'année comprendra la nouvelle console, une manette Wii Motion Plus, un nunchuck et deux classiques (Wii Sports et Wii Party).



## Konami joue les annonces

L'éditeur japonais n'aura pas été avare en annonces cette année à l'occasion du salon allemand. Et ce, à propos de ses licences phares puisque ce sont tout de même Pro Evolution Soccer, Silent Hill et Metal Gear Solid qui sont concernés. On commence par PES 2012, au sujet duquel Konami a annoncé un nouvel ambassadeur en la personne de Cristiano Ronaldo, qui figurera en bonne place dans les outils de communication et aura droit aux honneurs de la jaquette (révélée quelques jours plus tard). Konami lance par ailleurs cette année un nouveau concept autour de la franchise avec myPES, destiné à développer la dimension communautaire via Facebook (mise en relation entre les joueurs, comparaison de résultats, créations de ligues...). Le service sera proposé sur PES 2012 qui sort le 29 septembre (PC, Xbox 360 et PS3). Konami prépare une actualité chargée autour de Silent Hill avec pas moins de trois titres à venir. Prévu pour novembre, Silent Hill Downpour sera le prochain volet de la saga à paraître sur PS3 et Xbox 360. Une compilation de deux épisodes marquants, Silent Hill 2

et 3, en provenance de la PS2 et remis au goût du jour, arrivera début 2012 dans Silent Hill HD Collection (PS3 et Xbox 360). Enfin, la série horrifique de Konami fera partie des premiers univers à découvrir sur PlayStation Vita via Silent Hill Book of Memories. Exclusif à la nouvelle console portable, le titre permettra pour la première fois dans la série de s'adonner au multijoueurs en coopération. Côté Metal Gear Solid, Konami prépare les 25 ans de la série l'année prochaine. On devrait pour le coup profiter de la sortie de MGS : Snake Eater 3D sur Nintendo 3DS mais aussi d'une compilation, Metal Gear Solid : HD Collection (MGS 2 : Sons of Liberty et Snake Eater) sans oublier des versions HD de Peace Walker, volet paru sur PSP. Un partenariat a par ailleurs été signé avec Musterbrand pour proposer des vêtements griffés Peace Walker. Si les marques historiques répondaient à l'appel, Konami a également profité du salon pour présenter ses nouvelles franchises comme Neverdead, jeu d'action où le joueur incarne un chasseur de démons, Blades of Time ou encore Birds of Steel, simulation de combats aériens.

## Activision sort les armes



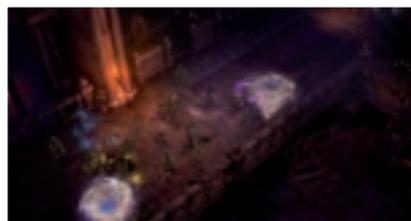
Call of Duty : Modern Warfare 3, l'un des jeux les plus attendus pour cette fin d'année, tenait logiquement bonne place dans le line-up d'Activision sur le salon. Un jeu stratégique, d'autant que l'éditeur lancera au même moment la plate-forme communautaire Call of Duty Elite permettant aux joueurs de communiquer entre eux mais aussi de rester connectés une fois dans le jeu ou à l'extérieur via leur smartphone, tablette ou un navigateur Internet. Leader dans le domaine du jeu d'action en vue subjective, l'éditeur en profite également pour donner une nouvelle jeunesse à Goldeneye, sorti sur Wii l'année dernière, qui passera en fin d'année à la haute résolution. Prototype 2, suite du jeu d'action à la troisième personne paru en 2009, compte également parmi les prochaines sorties attendues de l'éditeur. Il faudra en revanche patienter jusqu'en 2012.

# Electronic Arts



## aligne ses arguments

■ Comme on avait pu le voir déjà à l'E3 en juin dernier, l'éditeur américain aligne un catalogue puissant pour cette fin d'année, articulé autour des incontournables que devraient être FIFA 12, Battlefield 3 et Mass Effect 3. Electronic Arts a annoncé à l'occasion de la Gamescom la sortie de The Sims Social sur Facebook. Proposé gratuitement et dans cinq langues, le jeu permet de retrouver via le réseau social tout l'univers du jeu PC le plus vendu de tous les temps. The Sims Social a d'ailleurs reçu le titre de meilleur jeu sur Internet décerné par la Gamescom. La récolte a d'ailleurs été très bonne à ce sujet pour Electronic Arts qui a vu plusieurs autres titres récompensés (Battlefield 3 Meilleur jeu du salon, Star Wars The Old Republic Meilleur jeu en ligne). L'éditeur a également profité de l'événement pour diffuser de multiples vidéos de ses jeux à venir, dont les premières images du prochain FIFA Street prévu pour l'année prochaine.



## Diablo 3 en vedette chez Blizzard

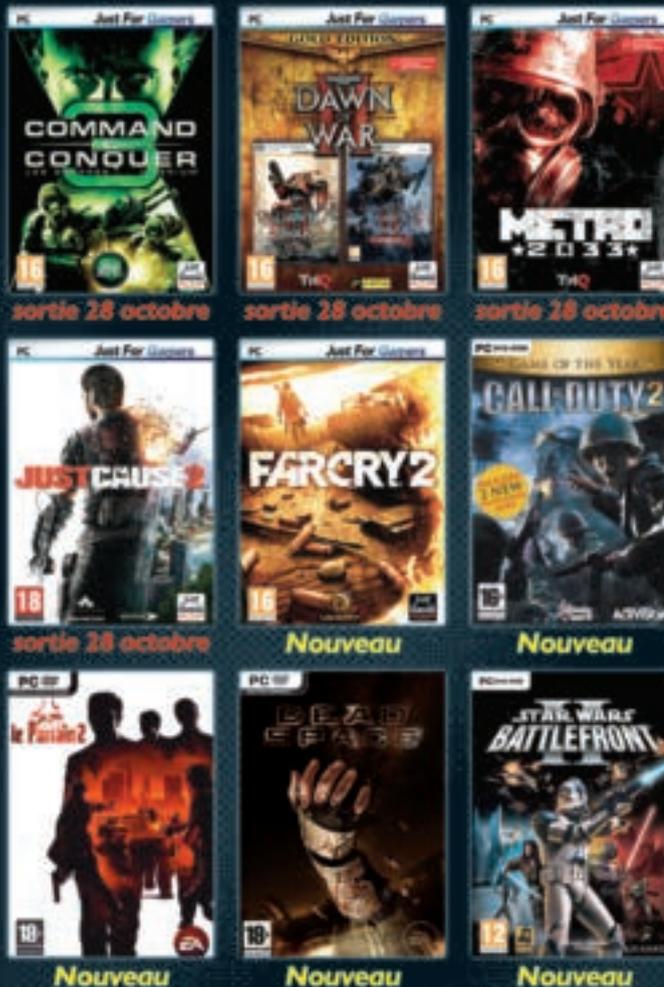
■ L'un des jeux les plus attendus et de longue date, Diablo 3, a été récompensé sur le salon par le prix du meilleur jeu PC de la manifestation. Licence bien connue du monde PC et qui a déjà fait quelques excursions dans le monde consoles, Diablo devrait cette fois sortir sur PC et consoles de salon. C'est en tout cas ce qu'a confié Josh Mosqueira, lead designer, aux journalistes d'Eurogamer, qui a souligné combien l'éditeur était « très très sérieux au sujet de proposer l'expérience Diablo 3 sur consoles ». Pas de date communiquée en revanche pour le fameux jeu que ce soit en version PC ou consoles, même si le lancement de la bêta pourrait avoir lieu à la rentrée. Autres licence phare du groupe, Starcraft 2 se prépare à accueillir son deuxième volet avec Heart of the Swarm. L'éditeur a également présenté à l'occasion de la Gamescom le nouveau patch à destination de World of Warcraft Cataclysm, qui pourrait préparer le passage prochain à une nouvelle extension...



Just For Gamers



Les meilleurs jeux vidéo sur PC à 9,99€



Découvrez en magasin tous nos jeux vidéo et casual à partir de 4,99€.

WWW.JUSTFORGAMES.COM

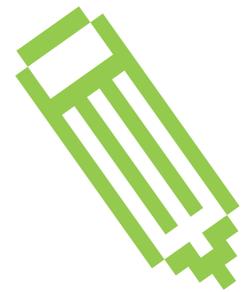
Les prix indiqués sont les prix TTC généralement constatés.  
© 2011 Just For Games. Just For Gamers, Just For Games, Just For Fun et leurs logos sont des marques déposées de Just For Games.  
Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartenant à leurs propriétaires respectifs.



Entretien avec  
**Mathieu Triclot,**  
Auteur de Philosophie  
des Jeux Vidéo

# Mathieu Triclot

## Un regard de philosophe sur le jeu vidéo



On connaissait les approches techniques, économiques, critiques voire comportementales du jeu vidéo mais le point de vue du philosophe sur la question est nouveau. Avec son ouvrage Philosophie des Jeux Vidéo qui vient d'être publié chez Zones, Mathieu Triclot nous présente une approche du médium se penchant notamment sur l'expérience ludique elle-même. Maître de conférences en philosophie à l'Université de Belfort-Montbéliard, il répond à nos questions. *Par Patrick Helliou*

**JDLI : Pourquoi la philosophie se penche-t-elle aujourd'hui sur le jeu vidéo ?**

Mathieu Triclot : Il est clair qu'un tel livre aurait été inenvisageable il y a 10 ans, en tout cas en France. Il y a bien eu quelques travaux pionniers comme l'ouvrage extraordinaire de Le Diberder, qui revendiquait dès 1993 le statut de dixième art pour les jeux vidéo (après la BD et la télévision). Mais ce qui a changé sur les 10 dernières, au moins sur le plan académique, c'est la montée en puissance des « games studies », études consacrées au jeu vidéo dans le monde anglo-saxon. Le livre que je publie est en grande partie une forme de réponse à ces études auxquelles je reproche d'ignorer la dimension de l'expérience de jeu. Il y a aujourd'hui par ailleurs un grand dynamisme des recherches sur les jeux en France, avec une génération de chercheurs comme Etienne Amato, Alexis Blanchet, Manuel Boutet, Sébastien Genvo, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian et bien d'autres, à qui on doit des choses formidables !

**Peut-on considérer cela comme une sorte de consécration du médium jeu vidéo ?**

Si l'on dit « philosophie de quelque chose », il y a forcément un effet de consécration. Mais c'est aussi un piège terrible. Je crois qu'un des dangers auquel sont confrontés tous ceux qui veulent faire une théorie des jeux est le risque de surévaluer l'objet. Comme si la





# regard philosophe le jeu vidéo



théorie d'un objet non sérieux ne pouvait pas être prise au sérieux par elle-même. Du coup, cela conduit à des stratégies catastrophiques qui consistent à dire que les jeux vidéo ne sont intéressants que parce qu'ils sont « plus que de simples jeux ». Et on va s'intéresser dans la théorie à ce « plus » : leur valeur d'apprentissage et leur dimension économique, pour oublier aussitôt les jeux et les plaisirs qu'ils procurent. J'essaie d'éviter cet écueil de la légitimation, pour prendre au sérieux le fun.

#### À quel public adressez-vous votre ouvrage ?

Je l'ai d'abord écrit en ayant en tête le public des joueurs. J'espère que les descriptions que je propose trouveront un écho chez ceux qui liront le livre et qu'elles permettront aux joueurs de mieux comprendre ce qu'ils y engagent. À côté de ça, je discute beaucoup avec mes étudiants qui travaillent maintenant pour l'industrie – j'enseigne dans une université de technologie où l'on forme des ingénieurs – et je suis persuadé que le fait de raisonner en termes de régime d'expérience et d'utiliser ces cadres conceptuels, permet de libérer de la créativité, de regarder autrement les problèmes qui se posent pendant le développement. Enfin, la dernière partie du livre, qui pose la question de savoir comment les jeux vidéo font de la politique, est celle qui intéresse le plus les non-joueurs.

#### La place du jeu vidéo dans la société a-t-elle fondamentalement changé ces derniers temps ?

On peut raisonner par analogie. Si on pense à l'histoire du cinéma, rappelons que le consensus sur la valeur culturelle du cinéma s'est fait très tard, à la fin de la Seconde Guerre mondiale, soit pas moins de cinquante ans après les débuts du médium. On retrouve une histoire similaire du côté des jeux : un gadget technologique au point de départ dont personne ne sait trop quoi faire qui est repris dans une forme d'exploitation foraine avec l'arcade, avant de devenir un média de masse. Je pense que nous sommes en train de vivre, à l'échelle de l'histoire du jeu vidéo, le tournant de la reconnaissance comme forme culturelle majeure. Cela a lieu au croisement de beaucoup d'influences : le poids croissant de l'industrie

évidemment, mais aussi une génération qui a grandi avec les jeux et qui apprécie son histoire, avec les retrogamers qui sont l'équivalent des cinéphiles, sans oublier la reconnaissance académique...

#### Faut-il être joueur pour réfléchir sur le jeu vidéo ?

En théorie du cinéma, il y a une très belle phrase de Christian Metz qui dit : « ne pas avoir oublié les inflexions affectives du cinéophile que l'on a été, mais ne plus être envahi par lui ». C'est exactement la même chose du côté des jeux. En tout cas, si on s'intéresse aux états ludiques, je ne vois pas comment on peut faire l'économie d'avoir expérimenté soi-même diverses manières de jouer. En ce qui me concerne, je suis vraiment un enfant du jeu sur ordinateur plutôt que sur consoles. J'ai dû commencer avec un TO7 au début des années 1980 quand il fallait recopier des programmes en BASIC. J'ai énormément joué aux FPS par équipe au début des années 2000. L'un des intérêts de ce travail, pour moi, cela a été aussi de pouvoir découvrir d'autres cultures ludiques et d'en comprendre l'intelligence et la richesse. Je pense aux recherches que j'ai pu faire sur l'émergence des consoles de salon.

#### Quelles sont les singularités fondamentales du jeu vidéo vis-à-vis des autres formes de création ?

Ce n'est un secret pour personne : la présence de l'ordinateur, de la machine de calcul me paraît l'élément le plus distinctif, que l'on compare les jeux vidéo avec les jeux traditionnels ou même avec cette autre forme du « discours en images » qu'est le cinéma. Dans les jeux vidéo, on manipule des univers simulés, qui sont engendrés par un programme. Une situation que Leibniz avait déjà imaginé en philosophie au 17e siècle, lui pour qui chaque chose dans l'univers possède un code. Je pense que l'on touche là un des plafonds de verre du médium. On parle beaucoup de la liberté, de tout ce que les jeux nous permettent de faire, mais les

joueurs savent bien qu'il faut s'accommoder en permanence des limites du programme. Plus un jeu est ouvert, plus il faut apprendre, un peu comme l'opérateur d'une machine, à repérer les limites de fonctionnement et à éviter les interactions catastrophiques. Éviter par exemple de faire boucler les NPC ou de se cogner à des portes qui ne s'ouvrent sur aucun intérieur. Le joueur doit toujours s'accommoder de la logique de la machine. Cela ancre les jeux vidéo du côté de ce que Caillois appelait le ludus, des univers de règles, et cela les éloigne du pôle opposé de la paidia, du jeu libre où les contraintes sont renégociées à la volée.





**Vous revenez, dans votre ouvrage, sur les étapes traversées par le jeu vidéo. Comment définiriez-vous l'état du jeu vidéo de 2011 ?**

Le livre analyse trois grands moments qui ont été révolutionnaires : l'invention du jeu vidéo dans les laboratoires universitaires au début des années 1960, les arcades des années 1970, et enfin l'entrée du jeu au salon. Ce qui m'intéresse est de montrer que tout bouge en même temps : les lieux physiques où l'on joue, les formes du jeu, les techniques, mais aussi les types d'engagement avec la machine. Par exemple, pour les consoles, il y a eu des années et des années de tâtonnements avant de produire quelque chose qui n'est plus simplement de l'arcade au salon, mais qui est adapté au nouvel environnement domestique, et en particulier aux contraintes du téléviseur. C'est ce genre d'ajustements qui m'intéresse : comment des formes d'expérience finissent par s'inventer quand on passe

« Tout bouge en même temps : les lieux physiques où l'on joue, les formes du jeu, les techniques, mais aussi les types d'engagement avec la machine. »

d'un lieu à un autre. La situation actuelle me paraît incroyablement complexe : elle est faite d'un empilement de régimes d'expériences qui se sont hybridées. Il y a encore du Spacewar dans les jeux actuels. L'un des apports de ce livre est ce concept de régimes d'expérience qui est une manière de décrypter l'évolution des jeux vidéo jusqu'à aujourd'hui.

**Le jeu vidéo se pratique aujourd'hui sur une foule de supports différents. Cela induit-il une hiérarchie dans la qualité de l'expérience ?**

La question des supports est cruciale, à condition de ne pas la réduire à une seule question technique. On ne joue pas de la même manière au salon, dans la chambre, dans le bureau ou sur une machine portable. Mon problème n'est pas tellement d'établir une hiérarchie, de dire que telle expérience vaudrait mieux qu'une autre, mais de comprendre comment ces expériences fonctionnent, comment l'on tire plaisir de la machine et de l'écran. De ce point de vue, il y a des déplacements majeurs. Si on prend le jeu universitaire, il repose tout entier sur une forme de contrôle total sur un univers simulé, là où l'arcade prend le contre-pied avec Pong et le principe de l'accélération : le plaisir de l'arcade relève du vertige, du débordement de soi avec une forme de jeu paradoxale où l'on ne peut que perdre. La philosophie des jeux vidéo ouvre sur un travail infini qui consiste à recenser et à analyser ces régimes d'expérience.

**Comment un philosophe imagine-t-il le jeu vidéo de demain ?**

Il est très difficile de faire de la prospective. D'où peuvent venir les bouleversements majeurs, à l'échelle de ce qu'ont été l'invention de l'arcade, l'apparition des



consoles ou l'explosion de la 3D ? Il me semble qu'on a au moins trois candidats potentiels : une évolution progressive vers la réalité virtuelle, un vieux rêve qui a repris de l'actualité avec l'engouement pour la 3D, le développement des interfaces haptiques avec les capteurs types Kinect qui nous promettent une relation plus naturelle à la machine, et enfin le développement du mobile avec ce qu'il implique comme possibilité de fusionner le jeu dans le tissu de la vie quotidienne. Je suis assez sceptique concernant les deux premiers. Parce que je ne crois pas que les ressorts de l'immersion se réduisent simplement à plus de mobilisation perceptive. Parce que les capteurs de mouvement nous amènent à transformer nos corps en joystick, ce qui n'est pas forcément très naturel. En revanche, il me semble qu'il y a un potentiel immense dans le déplacement du jeu sur les supports mobiles. Avec un écran qui est certes plus petit, et donc dégradé par rapport à ce dont on a l'habitude, mais qui a aussi l'avantage d'être partout. Pour l'instant on a surtout à faire à des portages de jeux existants à moindre frais,

un peu comme au début des consoles de salon où on recyclait les catalogues de l'arcade. Il reste à inventer les jeux qui sauront tirer partie de cette nouvelle situation !

**Avez-vous d'autres projets d'écriture sur la question ?**

Je suis engagé sur un gros projet de recherche, financé par l'Agence Nationale de la Recherche, qui doit déboucher sur une enquête concernant les pratiques des joueurs en France. Le but est d'appréhender la très grande diversité avec laquelle les gens jouent. C'est dans le prolongement direct des options théoriques du livre. Et à côté de cela, ce qui m'intéresse de plus en plus est d'approfondir la partie proprement philosophique sur la relation entre technologie et subjectivité, de réfléchir à la manière dont on peut décrire de la subjectivité en situation, ce que l'on fait de soi dans la relation à la machine.

**>Philosophie du Jeu Vidéo chez Zones**



# *ami acheteur, tu aimes la nouveauté ? tu aimes la marge ?*

## **PEN MOUSE**

souris «stylo» sans fil  
portée 10 mt, 2.4 Ghz  
400/800/1200 dpi  
toute surface,  
étui et tapis  
de souris  
inclus  
**39,90€**  
TTC



## **RING MOUSE**

souris «bague»  
sans fil 2.4 Ghz  
batterie rechargeable  
intégrée, étui rigide inclus  
**69,90€** TTC

*les clefs de ton bonheur*

*sont chez **Genius***



contact : [sales@genius-europe.com](mailto:sales@genius-europe.com)



# Focus Home Interactive précise ses ambitions



Présent pour la première fois cette année en tant qu'exposant sur le salon américain E3, Focus Home Interactive marque une étape dans son histoire. Structure française indépendante, la société entend entretenir sa personnalité tout en développant ses axes de croissance que sont les marchés internationaux, les consoles et le chapitre de la dématérialisation. Cédric Lagarrigue, Directeur général, nous en dit plus. Par Patrick Hellio



Entretien avec  
**Cédric Lagarrigue,**  
Directeur général

**JDLI : Pour la première fois cette année, Focus était exposant à l'E3 de Los Angeles. Un tournant pour la société ?**

Cédric Lagarrigue : Je parlerai davantage d'une étape, c'est le résultat de plusieurs années de travail que nous avons investi afin de développer la présence de Focus à l'international. Au regard des titres que nous avons en production, il nous apparaissait opportun d'être exposants à l'E3 cette année. Le très bon accueil et l'intérêt qu'a suscité notre catalogue sur place confirme tout le potentiel de notre line-up à l'échelle internationale et se vit également comme une forme de reconnaissance de notre stratégie éditoriale et du positionnement de la société. Notre objectif à moyen terme est d'atteindre des performances et une reconnaissance dans le monde similaires à celles que nous connaissons en France et d'une certaine manière sur le digital. Cela passe par notre présence sur les salons type E3 ou Gamescom avec des titres originaux et de qualité.

**À terme, quelle part l'international devrait-il représenter ?**

À l'heure actuelle, le marché français représente environ 20 % du business de Focus. J'estime que nous aurons réussi notre déploiement à l'international lorsque la part de l'activité effectuée en France sera ramenée à entre 5

et 8 % environ, tout en continuant bien entendu à développer le volume de l'activité dans l'Hexagone.

**Cette ambition à l'international impacte-t-elle sur votre stratégie éditoriale ?**

Complètement. Nous nous sommes très vite rendus compte que certains titres qui marchaient en France avaient des difficultés pour s'imposer dans certains pays clé. Nous nous sommes naturellement efforcés de développer un catalogue de titres dont les thèmes, univers ou licences avaient un vrai potentiel international en magasins comme en digital. Je pense notamment à Sherlock Holmes, Le Trône de Fer, Blood Bowl, Cities XL ou encore Le Tour de France qui profitent d'une audience importante à travers le monde. Donc oui, les jeux que nous publions ont en grande majorité été pensés pour l'international. Ce qui est amusant en revanche, c'est de se rendre compte que la quasi-totalité des studios partenaires qui nous accompagnent sont français et pour la grande majorité parisiens. Il y a 10 ans, à nos débuts, nos premiers succès en France étaient Russe (Sudden Strike), Ukrainien (Cossacks) ou encore Espagnol (Runaway).

**Qu'apporte Focus à ces structures de développement avec qui vous travaillez ?**

Au-delà du financement qui reste un aspect important



INTERVIEW 31  
CÉDRIC LAGARRIGUE

« Notre objectif à moyen terme est d'atteindre des performances et une reconnaissance dans le monde similaires à celles que nous connaissons en France »

exemple l'opération que nous avons mise en place avec le portail jeux d'Orange autour du lancement de Farming Simulator, où le jeu avait été proposé en avant-première avec deux jours d'avance aux internautes par rapport à la sortie magasin. Cela a permis à Orange d'enregistrer des records de vente et en échange le retail était gagnant, car le jeu avait bénéficié d'une visibilité importante auprès d'une cible que nous avions clairement identifiée et que nous savions présente en masse sur le portail Orange... Enfin il ne faut pas oublier combien le dématérialisé est important pour soutenir le fond de catalogue, nous avons des titres anciens qui se vendent encore sur une base très régulière via les canaux de distribution en ligne.

de la relation, nous leur donnons accès à la totalité des plateformes et des marchés. Il y a un véritable accompagnement de notre part, qui démarre avec le dimensionnement du projet, la définition du bon budget par rapport au potentiel, au thème, au type de distribution ou des plates-formes, ce qui est souvent décisif. L'un de nos atouts est notre polyvalence, nous avons des résultats probants en magasin et en ligne. Cela permet à nos partenaires d'explorer toutes les opportunités qu'offre le marché actuel du jeu vidéo. Pour la distribution physique, nous avons notre propre structure de distribution en France, ce qui nous permet de proposer, en plus des titres Focus, les catalogues d'autres éditeurs indépendants comme Paradox ou Telltale Games et de signer de temps en temps un titre uniquement pour la France, quand nous sentons qu'il y a du potentiel. Sur l'international, nous nous appuyons sur un réseau de partenaires différents pour chaque pays. Sur le digital, on nous reconnaît un véritable savoir-faire et des performances probantes, car cela fait près de 10 ans que nous distribuons et assurons la promotion en ligne de nos titres. Nous avons été précurseurs. Nous publions des titres exclusifs sur les plates-formes digitales des consoles et travaillons avec près de 50 distributeurs online à travers le monde pour le téléchargement PC ou le Cloud Gaming. Enfin, et ce n'est pas l'aspect le plus négligeable, nous tirons une partie importante de nos revenus en ligne directement de l'exploitation des sites Internet dédiés aux titres que nous éditons. Même si notre structure reste de taille modeste, elle a la particularité d'intégrer quasiment tous les métiers liés à la production, promotion et commercialisation des titres. Chez Focus, tout est fait en interne : packaging, RP, pubs, vidéos, sites Internet et marketing. Cela signifie que nos partenaires ont des interlocuteurs réellement impliqués à tous les niveaux et avec une excellente compréhension des titres et des objectifs.

#### Quel regard portez-vous sur cette dématérialisation d'une partie du marché ?

La désaffection des éditeurs et des retailers vis-à-vis du format PC il y a quelques années a largement participé à l'essor du jeu dématérialisé. La plus forte concurrence

sur une plate-forme libre comme le PC où le piratage était présent et les joueurs - souvent plus exigeants - ont contribué à ce que les éditeurs délaissent cette plate-forme pour se concentrer sur un public plus accessible dit casual, qui arrivait en masse sur certaines consoles et à qui on pouvait vendre tout et n'importe quoi. C'est donc à travers une forme de résistance que s'est développée la dématérialisation du jeu vidéo. Ce n'est, d'ailleurs, pas étonnant de voir que c'est Steam, véritable indépendant du jeu vidéo et développeur sur PC avec Valve, qui a permis au jeu PC à travers son offre et son service de survivre et aujourd'hui de se développer. Cela me fait un peu penser à ce qu'il s'est passé dans la musique où les géants du secteur n'ont pas anticipé la dématérialisation et où c'est Apple, une société informatique, qui a occupé avec le succès qu'on lui connaît un espace totalement délaissé par les principaux acteurs du marché. Chez Focus, c'est également pour pallier à des problèmes de distribution sur certains pays clé que nous avons développé la distribution digitale. Nous nous sommes très vite rendus compte qu'un jeu nous rapportait souvent beaucoup plus en ligne dans des pays comme les États-Unis ou l'Angleterre que sur son exploitation en magasin.

#### Que représente aujourd'hui ce dématérialisé dans votre business ?

Aujourd'hui nous réalisons entre 30 à 40 % de notre CA en digital. Le format digital me semble tout à fait complémentaire avec les jeux en versions boîte et nous permet par ailleurs des opérations de promotions différenciantes. Citons par

#### La même logique s'applique-t-elle aux jeux sur consoles ?

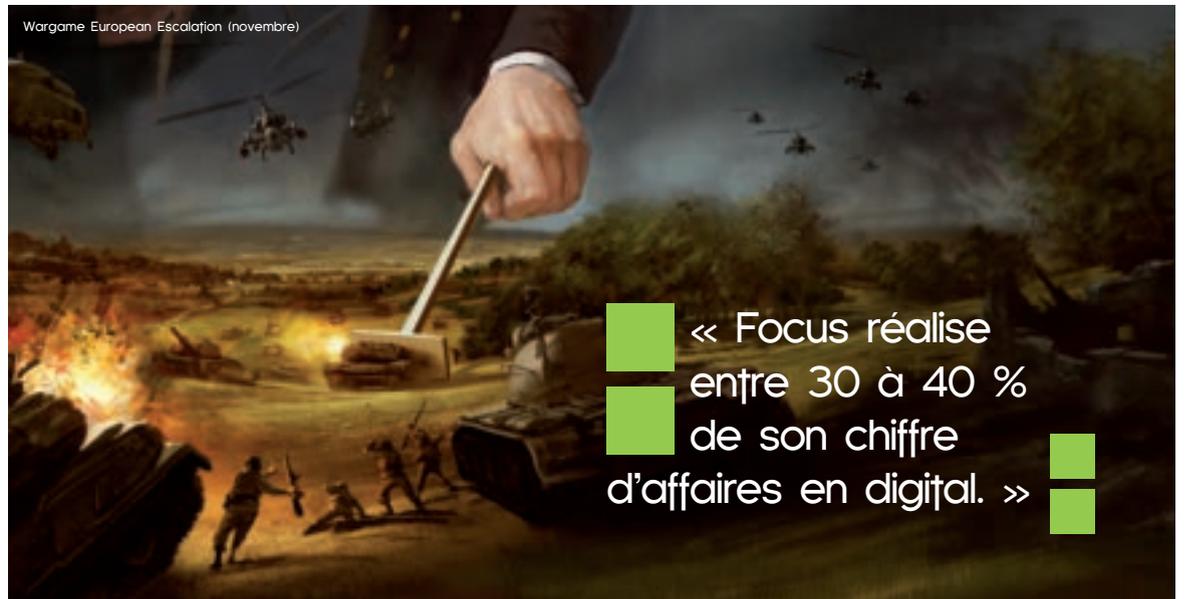
La situation est différente, ne serait-ce que les jeux ne sortent pas simultanément en physique et en digital. C'est cependant quelque chose qui est en train de changer, les délais entre une mise sur le marché retail et la disponibilité en ligne d'un titre tend à se réduire. La faute incombe à la crise et un marché retail extrêmement concurrentiel. Les investissements pour les éditeurs ne cessent d'augmenter sur consoles, tandis que la fenêtre d'exploitation tend à diminuer. Auparavant, un titre se vendait bien durant deux à trois mois sur consoles, aujourd'hui, c'est deux à trois semaines pour le gros des titres. Si ça ne change pas, cela va devenir intenable pour la majorité des éditeurs. Le digital permet également une certaine souplesse d'un continent à un autre : par exemple, pour le jeu



Realms of Ancient War (Q1 2012)



■ ■ ■ ■ Tour de France sur PlayStation 3, nous avons négocié avec Sony une parution en version physique en Europe et pour une sortie uniquement en version digitale aux Etats-Unis au même moment. La version PC a une histoire en dématérialisé sur le marché américain et les relatives bonnes performances des versions PSP que nous publions depuis plusieurs années ont aidé à décider Sony à nous soutenir dans cette démarche. Notre première expérience en digital sur consoles s'est faite avec Faery : Legends of Avalon sur XBLA et PSN. Une première pour nous, via laquelle nous avons beaucoup appris et qui s'est plutôt bien passée puisque plus de 100 000 exemplaires ont déjà été vendus et le titre affiche un très bon taux de conversion par rapport à la démo.



« Focus réalise entre 30 à 40 % de son chiffre d'affaires en digital. »

**Y a-t-il encore un marché du jeu PC en version boîte ?**

Même si le jeu PC tire aujourd'hui une partie importante de ses revenus en ligne, il reste clairement un marché pour le jeu en boîte sur PC. Certains de nos derniers titres en date comme Farming Simulator ou Pro Cycling Manager le prouvent. Farming Simulator a rencontré un joli succès en France, révélant ainsi que l'on peut encore faire de bons scores avec un titre original : 60 000 exemplaires ont été vendus en retail et 15 000 en digital en quelques mois en France. Le jeu va être republié en fin d'année en version Platinum et devrait atteindre les 100 000 unités à fin 2011. Du côté de Pro Cycling Manager, nous en vendons chaque année davantage en magasin. Je sais que Micromania a fait son meilleur démarrage en juin sur la franchise. Donc oui, il reste encore un marché important pour

certains jeux PC en version physique en jouant, en ce qui nous concerne, la qualité, la différenciation et l'originalité. C'est vrai pour les marchés français ou Allemands qui ont su maintenir une bonne offre PC, mais plus par exemple pour certains territoires comme l'Angleterre où nous avons décidé de ne plus proposer certains jeux PC en version physique à cause d'un marché où la valeur est trop attaquée. Une partie de nos titres PC sont ainsi uniquement vendus sous forme digitale outre-Manche avec d'ailleurs de très bonnes performances à la clef.

**Votre offre sur consoles se développe ces temps-ci : quelle est votre stratégie dans le domaine ?**

Comme nous bénéficions d'un réseau de distribution solide à l'international, il nous est plus facile d'envisager la production de jeux consoles aujourd'hui. Ce n'est pas plus difficile de vendre un jeu console qu'un jeu PC, même si dans les deux cas, les risques restent importants. À la manière de ce

studio Frogwares à qui l'on doit la série de jeux d'aventure Sherlock Holmes va signer un volet, Le Testament de Sherlock Holmes, sortant simultanément sur PC et consoles avec un gameplay et une mise en scène plus dynamiques correspondant davantage aux usages sur consoles. Nous développons aussi un catalogue de jeux pour les plates-formes digitales des consoles avec par exemple Rotastic sur XBLA, un jeu d'arcade 2D qui pourrait bien créer la surprise cette année. Nous nous intéressons également à la Nintendo 3DS, sur laquelle nous allons proposer une version du nouveau Sherlock Holmes au cours du premier trimestre 2012.

**Focus a joué un rôle important sur la scène du jeu d'aventure. Quel regard portez-vous sur ce genre ?**

Nous n'avons joué un rôle important qu'à travers la réussite commerciale et critique d'une poignée de titres. Contrairement à d'autres ici ou ailleurs, nous n'avons jamais voulu nous positionner comme un spécialiste du jeu d'aventure. Nous avons été ravis du succès incroyable des Runaway qui a contribué au retour du genre au premier plan. C'est une série millionnaire et rien qu'en France, il s'est vendu plus de 250 000 exemplaires sur PC et DS. Malheureusement ce succès a attiré pas mal d'éditeurs et de studios qui ont proposé un nombre immense de productions de qualité moyenne, les coûts de développement pour les jeux de ce type étant largement inférieurs à ceux d'un jeu classique. Le marché a fini par se dégrader et les joueurs se sont détournés du genre. Notre dernier titre en date, The Next Big Thing a été très en dessous des ventes d'un Runaway, pourtant développé par le même studio. C'est un genre qui, s'il donne une grande place à la narration, doit évoluer et se remettre en questions pour correspondre aux manières de jouer d'aujourd'hui. Finalement, des jeux comme L.A. Noire, Portal ou Heavy Rain ne sont-ils pas une variante du jeu d'aventure ? Chez Focus, la manière dont la série Sherlock Holmes va progresser à travers le prochain titre avec de superbes graphismes, une caméra dynamique et une mise en scène plus immersive donne une bonne idée je pense de la manière dont le genre est amené à évoluer.

« Farming Simulator a rencontré un joli succès en France, révélant ainsi que l'on peut encore faire de bons scores avec un titre original. »

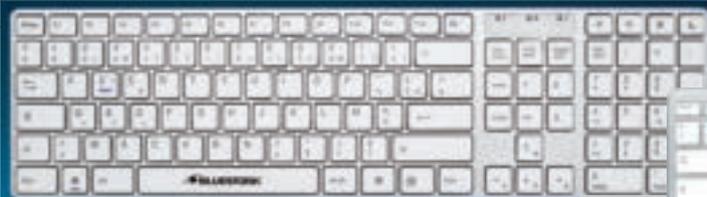
que l'on a toujours fait sur PC, nous cherchons à nous démarquer de la concurrence en privilégiant des titres originaux ou gamer qui répondent aux attentes des joueurs sur consoles. Par exemple, face à Pro Cycling Manager sur PC, nous proposons pour la première fois cette année un jeu pour consoles de salon Tour de France, qui repose sur une expérience de jeu différente, plus facile d'accès (on choisit de suivre un seul coureur sur chaque étape) visant à toucher un public plus large. Pour la première fois, le



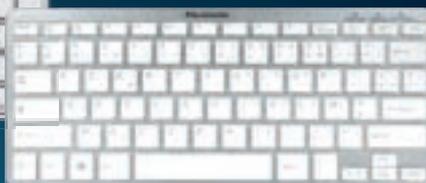
Le Testament de Sherlock Holmes (Q4 2011)

  
  
**BLUESTORK®**

# Nouvel envol, nouvelles gammes...



KB-EXPERT



KB-MICRO

## Gamme claviers

Touches à technologie ciseaux pour un meilleur confort de frappe. Claviers filaires ultra-compacts.



KB-VISION



## Gamme souris optiques sans fil

Ultra design, elles incarnent l'élégance et le dynamisme dans leur forme la plus pure.  
Résolution 1600 dpi.  
Nano dongle 2.4Ghz.



Venez découvrir notre nouvelle identité visuelle.  
(Hall 3.2, stand 107)

[www.bluestork.eu](http://www.bluestork.eu)

  
**BLUESTORK®**  
easy technology



# Samsung

## La finesse abordable

Avec sa Série 9, Samsung avait lancé des ultraportables haut de gamme très séduisants. L'influence de ces modèles est évidente tant la Série 3 met l'accent sur la finesse et la compacité. L'autonomie annoncée est particulièrement intéressante car elle oscille entre sept et neuf heures selon les modèles. Côté configuration, il y en aura pour tous les goûts puisque l'on trouve de l'Intel Sandy Bridge mais aussi les derniers APU A4 et A8 d'AMD qui fusionnent processeur et carte graphique. Les prix vont de **499 euros** pour les 305V (un 13,3 et un 15,6 pouces) à **799 euros** pour la version 300V (15,6 pouces) profitant de caractéristiques plus musclées. Toutes les versions devraient être disponibles dès maintenant.



# Acer

## Tablette mini

Après une tablette 10 pouces réussie, Acer décline sa gamme avec une Iconia Tab A100 dotée d'un écran de sept pouces (1024 x 600) pour à peine 410 grammes et donc une parfaite mobilité. Côté logiciel, on passe à la version 3.2 d'Android qui apporte entre autres choses une meilleure prise en charge des cartes mémoire et des possibilités de personnalisation pour l'interface. Sur un plan plus technique, elle embarque un processeur NVIDIA Tegra 2 double cœur déjà présent sur la plupart des modèles du marché. L'Iconia Tab A100 sera disponible début septembre en bleu et en rouge au prix de **299 euros**.



# Sony

## 42 millions de pixels

Sony présente deux nouveaux compacts numériques, les Cyber-shot TX55 et WX30. Ces deux modèles intègrent un capteur CMOS Exmor R de 16,2 Mpx et permettent d'enregistrer des séquences vidéo en Full-HD ou encore de prendre des photos en 3D. S'ajoute la nouvelle technologie « By Pixel Super Resolution » qui accroît encore la portée du zoom optique 5x et permet de prendre des photos avec un zoom maximal de 10x. Elle augmente également de manière significative la qualité des photos pendant l'enregistrement vidéo. Par une simple pression sur le déclencheur, la fonction Dual Rec permet de prendre des

photos ultra-détaillées en 12 millions de pixels, sans interrompre l'enregistrement vidéo en Full-HD. En outre, le mode SteadyShot Active a été perfectionné pour renforcer la stabilisation électronique de l'image et corriger les tremblements verticaux ou horizontaux de l'appareil pendant la prise de vue vidéo. Le mode Intelligent Sweep Panorama (Balayage panoramique intelligent) est pour sa part équipé d'une fonction HR (Haute Résolution), qui vous permet de photographier des panoramas à 42,9 millions de pixels. Les Cyber-shot TX-55 et WX30 seront disponibles fin septembre aux prix respectifs de **380 et 250 euros**.



# Soul

## Une âme pour le casque

Mobility France distribue une nouvelle marque de casques audio nommée Soul et qui peut se targuer du support de Ludacris, célèbre rappeur américain. Outre ce parrainage, Soul revendique une qualité sonore exceptionnelle, tout comme un design et une ergonomie de premier choix. L'accent a également été mis sur la réduction de bruit qui est active ou passive selon les modèles qui sont donc fort logiquement des casques fermés. Les trois premiers modèles à arceau sont également capables de piloter les iPod et autres iPhones. Les prix s'échelonnent de 169 à 349 euros.

# HTC

## Superphone 3D

Avec l'EVO 3D, HTC ajoute un nouveau smartphone très puissant à sa gamme. Comme son nom l'indique, la principale originalité de ce modèle réside dans son écran 3D auto-stéréoscopique de 4,3 pouces avec deux capteurs capables de prendre photos et vidéos en 3D. À l'intérieur, on trouve ce qui se fait de mieux en ce moment : un processeur Qualcomm Snapdragon double cœur cadencé à 1,2 GHz et 1 Go de mémoire vive. Android est amélioré grâce à l'excellente surcouche Sense qui passe en version 3.0. Le HTC EVO 3D est déjà disponible à **649 euros**.





500 Mbits/s

# Le réseau CPL à domicile ULTRA rapide

Transferts en HD et/ou en 3D dans toute la maison

Design très compact

Prise 220 V intégrée et filtrée



**devolo green-IT**  
responsable et durable  
- 90% d'énergie en mode veille !

#### CPL dLAN® 500 AVmini Starter Kit

- Taux de transfert élevé atteignant 500 Mbits/s
- Idéal pour tous les téléchargements réclamant une bande passante élevée
- Transmet fidèlement plusieurs Flux HD et les films en 3D

#### CPL dLAN® 500 AVplus Starter Kit

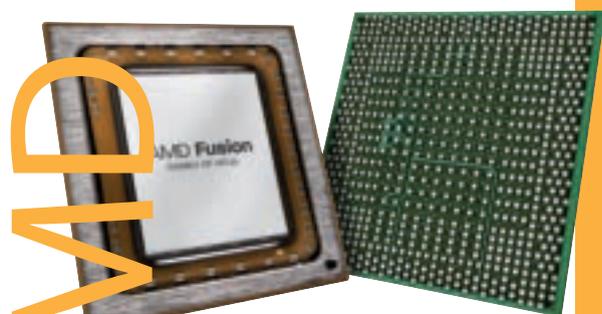
- Le CPL dLAN® 500 AVplus offre des débits allant jusqu'à 500 Mbits/s
- Grâce à sa prise de courant intégrée, la prise électrique murale reste disponible
- Idéal pour tous les téléchargements réclamant une bande passante élevée
- Transmet fidèlement plusieurs Flux HD et les films en 3D

Plus d'informations :

[www.devolo.fr](http://www.devolo.fr)

devolo France • 215 Rue J-J Rousseau • 92130 Issy-les-Moulineaux • Tél. : +33 1 45 29 18 32

**devolo**



# AMD Processeur tout-en-un

■ **Après le lancement au printemps dernier de ses premiers processeurs intégrant la partie graphique appelés APU (pour Accelerated Processor Unit) et destinés au marché des ordinateurs portables, AMD décline sa solution au monde des PC de bureau avec l'APU A6-3500. Ce processeur intègre trois cœurs ainsi qu'une partie graphique comprenant 300 unités de calcul 3D. Bien entendu, la compatibilité DirectX 11 est de mise et permet d'exécuter les jeux récents dans de bonnes conditions. Pour le reste, on retrouve la technologie AMD Turbo Core qui permet de monter en fréquence un cœur si les autres ne sont pas sollicités. À noter également la compatibilité avec la mémoire DDR 3 1866 et avec la norme HDMI 1.4a pour la restitution des images et des films en 3D. L'A6-3500 est cadencé à 2,1 GHz et peut atteindre les 2,4 GHz en mode Turbo pour une enveloppe thermique de 65 W. Plusieurs constructeurs ont annoncé la disponibilité de cartes mère compatibles (Socket FM1). Le prix de la puce est annoncé à **95 dollars**. Cette solution devrait être intéressante pour les ordinateurs tout-en-un ou pour des ordinateurs de bureau de petite taille.**



# Asus passe au son

■ **Le constructeur taiwanais se diversifie et propose dans le cadre de sa gamme « Republic of Gamer » (ROG), un casque pour les joueurs passionnés. Le Vulcan Anc parvient à filtrer 85 % des sons extérieurs grâce à une réduction de bruit active et passive. Avec un poids de 320 grammes, il demeure cependant assez léger. Les oreillettes sont rembourrées avec de la mousse viscoélastique pour un meilleur confort sur la durée ce qui est essentiel pour l'usage jeu. Pliable, le Vulcan peut se ranger dans un boîtier compact pour le transport. Asus a optimisé les transducteurs d'un diamètre de 40 mm pour qu'ils puissent prendre en charge un large champ sonore. Pour les conversations pendant les parties, le microphone détachable dispose lui aussi d'une technologie de réduction du bruit. Le Vulcan Anc est disponible au prix de **99 euros**.**



# Fujifilm Focus sur la qualité



■ **Fujifilm lance le FinePix F600 EXR, un nouveau compact expert. La fonction GPS intégrée propose des repères de navigation pour guider l'utilisateur vers des centres d'intérêt précis. L'appareil est doté d'un super-zoom 15x (équivalent 24 - 360 mm) qui peut encore s'étendre par une fonction numérique optimisée. En outre, le zoom évalue les zones de contraste de l'image et applique un traitement sélectif sur les parties où la netteté peut être amplifiée sans perte de qualité. Cela garantit un contrôle du bruit numérique sur l'ensemble de l'image, et donc une meilleure qualité globale. Le capteur EXR CMOS affiche une résolution de 16 mégapixels et pour les adeptes de l'image animée, le FinePix F600 EXR propose un mode vidéo en Full-HD 1080p avec son stéréo, ainsi qu'une option vidéo à haute fréquence jusqu'à 320 images par seconde, pour figer les sujets en mouvement rapide. Le F600 EXR sera disponible au mois de septembre au prix de 299 euros. Fujifilm complète également sa gamme de compacts grand public avec deux nouveaux modèles, les FinePix JX420 et JX370. Ils bénéficient d'une résolution de respectivement 16 et 14 mégapixels, d'un zoom optique 5x, et du téléchargement instantané des photos sur YouTube ou Facebook. Le FinePix JX420 et le JX370 seront disponibles en septembre aux prix respectifs de **89 et 79 euros**.**



# Urban Factory connecte l'iPad

■ **Si l'iPad est souvent présenté comme la tablette idéale, force est de constater qu'elle souffre de l'absence d'une connectique digne de ce nom, dont un port USB ou un slot pour carte mémoire. Pour pallier ce problème, Urban Factory lance l'Urban Connexion Kit, un adaptateur 4-en-1 embarquant deux**

slots pour cartes mémoires (SD et microSD), un port USB et un câble micro USB. Dorénavant, il est donc possible de greffer un clavier, une souris, une enceinte ou simplement une clé USB pour optimiser l'utilisation de la tablette. En outre, l'Urban Connexion Kit fait aussi office de chargeur. Il est disponible au prix de **59,90 euros**.

# Thrustmaster Xbox à l'italienne

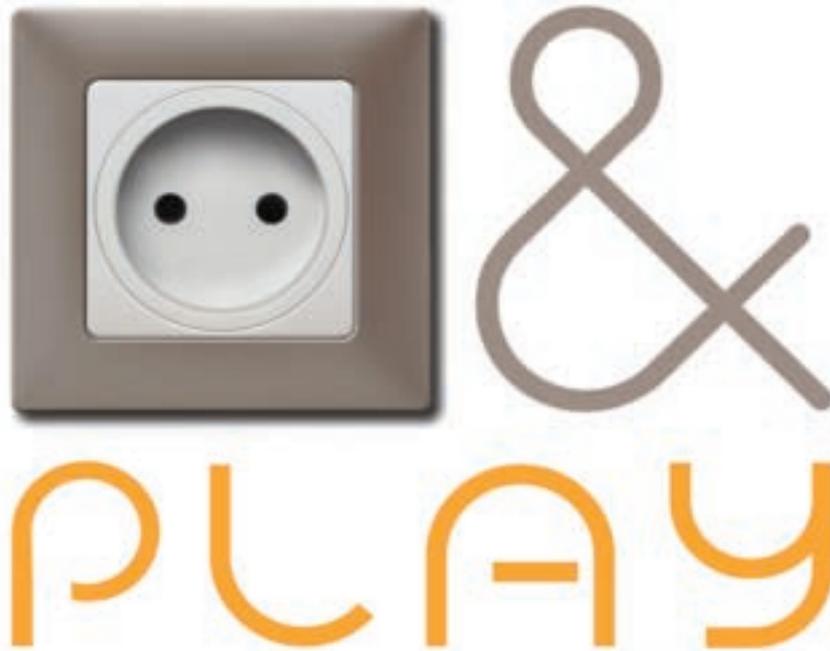


■ **Thrustmaster annonce le Ferrari 458 Italia Racing Wheel for Xbox 360 qui combine les licences officielles de Ferrari et de Microsoft. Avec un volant de 28 cm de diamètre et un grip en texture gomme, les pilotes pourront aligner des chronos au fil des tours dans un confort optimal.**

Les rapports se montent ou se descendent via les palettes de vitesses séquentielles en métal. Le réalisme et le souci du détail sont bien illustrés par la présence d'un Manettino qui comme sur le vrai volant permet de modifier certains paramètres tels que le changement de vue dans le futur Forza Motorsport 4. On note également la présence du bouton Xbox Guide et d'une prise micro-casque Xbox 360. Sous le capot se trouve un système de retour au centre automatique appelé « Bungee Cord » et qui offre une résistance progressive sur 270°. Le pédalier n'est pas en reste puisqu'il bénéficie d'un large repose-pied, d'une pédale d'accélérateur à long débattement et d'une pédale de freinage à résistance élevée pour plus de précision. Le Ferrari 458 Italia Racing Wheel pour Xbox 360 sera disponible en Octobre au prix de **79,99 euros**.



# Lea



**NetSocket200 Nano<sup>®</sup>**  
Le plus petit adaptateur CPL 200Mbps avec prise filtrée compatible EuP et HomePlugAV disposant de 2 ports Ethernet



**NetSocket500 Nano<sup>®</sup>**  
La nouvelle génération d'adaptateur CPL 500Mbps avec prise filtrée proposant une connectivité Gigabit permettant de visionner plusieurs flux vidéos Full HD 1080p ou 3D

[www.lea-networks.com](http://www.lea-networks.com)





Entretien avec

Daniel Trachino  
Country Manager France

# Acer

## Tablettes et mobilité



Si les résultats du marché IT sur le premier semestre n'incitent guère à l'optimisme, Acer maintient ses positions. Daniel Trachino prévoit une rentrée et une fin d'année sous le signe de la stabilité pour l'informatique mais mise aussi beaucoup sur le marché de tablettes et de l'ultra-portabilité. Par Stéphane Kauffmann



### JDLI : Pouvez-vous déjà nous dire comment se présente cette rentrée pour l'IT ?

Daniel Trachino : Il faut déjà prendre en compte l'antériorité. Sur le premier semestre, l'ordinateur de bureau a souffert avec -19 % en volume. Le portable s'en sort mieux à première vue avec +2 % en volume, mais la valeur recule elle de 3 %. Si on analyse un peu plus finement l'informatique mobile, on s'aperçoit que le notebook a bien résisté avec un +5 % en volume et un moins 2 % en valeur, alors que le netbook a connu une période difficile avec -6 % en volume et surtout -12 % en valeur. Quoi qu'il en soit, on est loin des fortes croissances volumiques des années précédentes. Curieusement, le mois de juillet a été plutôt bon avec selon les semaines une croissance totale du marché IT qui se situe entre 9,7 et 4,8 % par rapport à l'année précédente. En revanche, le tout début de la rentrée, soit la première semaine d'août, s'est soldé par un recul de 4,3 % surtout engendré par le desktop (-23 %) et par le netbook (-18,3 %) alors que le notebook a fait un score honorable avec +7,3 %. Il est difficile de prévoir comment va se dérouler la suite, notamment en raison d'un stock important qui résulte d'un premier semestre largement sous les prévisions. D'autant que ce début 2011 a suivi une fin d'année plutôt catastrophique. Je pense qu'il n'y a guère de raisons qui poussent à l'optimisme. Il est peu probable que la rentrée et même la fin d'année soient particulièrement dynamiques mais on peut miser sur la stabilité. Les tendances ne devraient guère changer avec un notebook qui résiste bien mais un netbook et un desktop en nette baisse. Si on ne retrouvera pas la

forte croissance des années précédentes, il n'y aura sans doute pas de régression marquée non plus.

### Avec un dollar avantageux et sans pénurie sur les composants, les offres sont-elles plus attractives cette année ?

Les offres sont très attractives mais c'est justement une part du problème. C'est une bonne nouvelle pour le consommateur qui peut acquérir dès les premiers prix une machine qui suffit largement à ses besoins mais avec des marges très faibles, c'est évidemment encore plus difficile pour le fabricant et le distributeur. Avec un netbook à 199 euros et un notebook à 299 euros, le prix moyen chute de près de 30 % en entrée de gamme. Un notebook déjà très bien équipé (processeur Intel Core i3, 4 Go de mémoire, disque dur de 500 Go) vaut 400 euros alors qu'une configuration équivalente en valait 549 l'année dernière. Avec en plus une concentration de plus en plus forte sur le premier prix et à marge égale, la valeur chute fortement alors que les volumes se maintiennent. Il n'est désormais plus possible d'atteindre une croissance volumique suffisante pour absorber cette baisse.

### Est-ce qu'il y a un affrontement sur le premier prix avec des offres qui sortent du lot ?

Globalement, tous les constructeurs proposent les mêmes configurations car la marge de manœuvre est vraiment très faible. Certains arrivent à proposer une configuration un peu plus attractive sur une ou deux offres et d'autres feront un peu mieux sur une autre.



« Il est peu probable que la rentrée et même la fin d'année soient particulièrement dynamiques mais on peut miser sur la stabilité. »

C'est peu probable car il n'y a aucune innovation technologique. Sur le 15,6 pouces, on peut monter à 499 euros et à ce prix tout ce qui importe pour le consommateur figure dans la configuration. Pour aller plus haut, il n'y a que l'ajout de gigas et d'une carte graphique plus musclée, ce qui pour la quasi-totalité des clients ne fait aucune différence. Sur la première semaine de rentrée, les 10 meilleures ventes en notebook se sont faites sur des machines entre 299 et 499 euros si on excepte un modèle Apple. L'ultraportable tel qu'il existe aujourd'hui n'est pas assez différent d'un ordinateur traditionnel qui s'est considérablement affiné. Pour cette fin d'année en revanche, on peut miser sur l'ultrabook qui marque lui une véritable rupture technologique avec un espoir de réaliser des ventes conséquentes sur des segments plus hauts que la barre des 499 euros. Il y a la légèreté et la finesse qui sont vraiment impressionnantes, avec un design qui marque une véritable rupture par rapport à ce qui existe aujourd'hui. De même, la sortie immédiate d'un mode veille sur un ordinateur que l'on n'éteint plus représente une avancée notable. Ce sont de véritables arguments qui portent par rapport à un discours de performances qui n'intéresse plus. Nous aurons une très belle offre et les enseignes sont aussi convaincues que nous sur la possibilité de faire monter en gamme. En attendant, nous soutenons cette rentrée par une campagne télévisée massive sur un notebook bien équipée à 599 euros. Au quatrième trimestre, nous aurons de nombreuses nouveautés avec un focus particulier sur l'ultrabook et les tablettes.

consultation et le public visé est logiquement plus attiré par la tablette. Si son image est donc en forte baisse, l'offre attractive, entre 199 et 229 euros pour l'essentiel des ventes, continue à séduire ceux dont le budget est vraiment serré. Mais cela induit aussi que toute montée en gamme sera désormais impossible. Il est donc fort probable que le marché du netbook continue à souffrir et personne n'est optimiste pour la fin d'année. Il restera volumique mais ne sera plus en progression. Ce n'est pas forcément une mauvaise nouvelle car les tablettes peuvent compenser avantageusement. Si les volumes ne sont pas encore suffisants, la valeur est en revanche bien plus élevée.

#### Peut-on déjà tirer un premier bilan des tablettes sous Android ?

Le lancement effectif n'est intervenu qu'en avril de cette année. C'est donc encore très récent. De plus, nous n'avons qu'un modèle en 32 Go. La version 16 n'est arrivée en magasin que début juillet. En ce moment sort le modèle sept pouces à 299 euros. Notre gamme commence donc tout juste à se constituer. Pour autant, nous sommes plutôt satisfaits des ventes, tout comme le sont les enseignes. Nos parts de marché sont bonnes même si évidemment Apple reste largement en tête, ce qui s'explique par l'antériorité et par le fait que dans l'esprit de nombreux consommateurs, une tablette c'est un iPad. Mais comme pour les smartphones, cet état de fait va changer et progressivement les tablettes sous Android vont s'imposer. La version 3 du système d'exploitation est parfaitement adaptée à la tablette et offre plus de possibilités qu'Apple. De l'avis des journalistes et aussi des premiers consommateurs, l'utilisation des tablettes sous Android 3.0 est très agréable. L'offre applicative commence aussi à s'étoffer avec des plus en plus de logiciels optimisés pour la

Avec un prix moyen très bas et plus de 80 % de l'offre qui se fait sous les 500 euros en notebook, il est devenu quasi impossible de se différencier au niveau de marge où nous sommes actuellement.

#### Comment se sont d'ailleurs comportées les ventes pour Acer en 2011 jusqu'ici ?

Nous avons eu un début d'année difficile principalement en raison des stocks importants. Sur le quatrième trimestre 2010, le marché a été négatif en volume ce que personne n'avait anticipé. Les distributeurs se sont donc retrouvés en début d'année avec un stock à écouler ce qui a évidemment grandement affecté les commandes sur cette période déjà pas vraiment porteuse en soi. Cela a touché tous les constructeurs de manière similaire et nous avons d'ailleurs maintenu nos parts de marché. Au troisième trimestre, le niveau de stock est presque devenu un peu faible, les commandes se sont donc normalisées et se retrouvent dans les normes du marché. Au cours de cette période, Acer a aussi connu de profonds changements avec le départ de notre CEO et un changement de stratégie pour la distribution. La France n'en a pas été affectée car contrairement aux autres pays européens, nous avons déjà une relation directe avec les enseignes. Nos performances sur le premier semestre sont donc purement conjoncturelles et d'ailleurs nous avons toujours 20 % de parts de marché, soit exactement le même chiffre que sur la période équivalente l'année précédente.

**Avec les dernières générations de composants et particulièrement les processeurs, il est désormais possible de réaliser des ordinateurs qui sortent du lot dès 500 euros. Y a-t-il une chance que cette rentrée puisse du coup aboutir à une montée en gamme ?**

#### Qu'en sera-t-il du netbook sur cette rentrée et que prévoyez-vous pour la fin d'année ?

Les tablettes sont en concurrence directe avec le netbook, d'autant plus que les prix baissent avec des offres sous les 400 euros. Le netbook est un produit de



HARDWARE  
40 INTERVIEW



« En fin d'année, la tablette sera certainement le cadeau hi-tech par excellence. »

tablette. L'avenir de la tablette sous Android semble donc assuré et les bons résultats d'Acer, d'Asus et de Samsung le confirment. En revanche, HP n'a pas du tout su convaincre avec un système propriétaire et les surstocks immédiats l'ont conduit à arrêter l'activité. À signaler aussi que notre tablette sous Windows a reçu un bon accueil de la part des professionnels qui ne se retrouvent pas dans l'univers Android.

**N'est-ce pas un problème que tous les fabricants offrent sensiblement la même chose au même prix que l'iPad ? Où est la valeur ajoutée ?**

Nos tablettes sous Android sont vendues à un prix plus agressif que l'iPad car nous offrons plus de mémoire au même prix. En moyenne, nous sommes 20 % moins chers ce qui est conséquent. De plus, il y a désormais l'alternative sept pouces bien moins chère encore. Certes, les différences sont assez minces mais elles existent et la marge de manœuvre est finalement plus grande qu'en informatique. Certains parient sur la légèreté et la finesse, d'autres sur une connectique plus étoffée. De plus, il est possible d'adapter l'interface et de proposer des applications différentes. Par rapport à un ordinateur sous Windows qui propose un système prêt à l'emploi, Android n'est fini qu'à 80 % et le reste est effectué par le constructeur qui peut donc être plus ou moins rapide et se différencier en fonction de ses capacités en développement.

**Pour la tablette comment voyez-vous la rentrée et la fin d'année ?**

Tout comme nos clients, nous sommes très optimistes. Pas tant sur la rentrée qui favorise traditionnellement un achat de raison mais sur la fin d'année il est plus probable que la tablette soit le cadeau hi-tech par excellence.

**Est-ce que ce sera une concurrence pour l'ordinateur portable ?**

Probablement pas pour le notebook. La tablette sert avant tout à la consultation. Il est franchement compliqué d'y gérer toute sa vie numérique. L'ordinateur en restera l'élément principal. Il sera toujours au centre du numérique et servira à sa gestion. Mais ce sera un achat de raison avec un renouvellement par obligation, un peu comme pour une machine à laver. Ce qui veut dire aussi que l'on ne s'y intéresse plus que quand l'achat est imminent. Nous ne retrouverons donc pas la croissance à deux chiffres que l'on a connue ces dernières années mais on peut tabler sur un volume stable qui oscille entre plus et moins 5 %. L'achat plaisir, ce sera la tablette désormais. L'ultrabook pourra se placer entre les deux. Il pourrait incarner à la fois l'achat raison et l'achat plaisir, du moins c'est que nous espérons. Montrez un notebook actuel à un consommateur et il est peu probable qu'il s'extasie. Montrez lui un smartphone, une tablette ou un ultrabook et il en voudra un.

**Le rachat de Motorola par Google ne change-t-il pas la donne pour les constructeurs qui utilisent Android ?**

Non, pas du tout. Google a pour ambition d'avoir un maximum de parts de marché avec son système et il ne pourra y arriver qu'en maintenant la diversité sur les produits en passant par plusieurs constructeurs. Cela explique en bonne partie le succès des smartphones sous Android, ce sont les terminaux très variés et très différents.



Faites-le glisser,  
il numérise.



**DISTRIBUTEURS OFFICIELS**  
-APACABAR  
-COMPUTERS UNLIMITED France  
-INGRAM MICRO France  
-TECHDATA France  
-Ref I.R.I.S. : 457368

**Numérisez des livres et des magazines,  
n'importe où, sans l'aide d'un ordinateur !**

**INCLUS**

2 OCR ReadIRIS™ Pro 12 version complète (PC/Mac)  
1 Micro SD™ de 2Go avec adaptateur SD™  
2 piles - 1 Câble USB - 1 Garantie de 2 ans

# IRIScan™ Book 2

Faites-le simplement glisser sur vos pages de magazine favorites,  
vos livres ou documents personnels !

Le scanner mobile et portable le plus facile à utiliser qui vous  
permet de créer des fichiers éditables et compressés en parfaite  
mobilité !

pour Windows® et Mac®



[www.irislink.com/iriscanbook](http://www.irislink.com/iriscanbook)

01 30 00 41



# Les ordinateurs de la rentrée

Même si le **gros des ventes** se fera sur le **premier prix**, il semble opportun de **tout entreprendre pour qu'il y ait montée en gamme**, même limitée car jamais la **performance**, la **mobilité** et le **design** n'auront été aussi **abordables**.

par François Arrias et Stéphane Kauffmann



## Acer Timeline X 3830T L'ultra-portabilité abordable

Si les netbooks ont proposé aux adeptes de la mobilité une alternative abordable aux ultraportables, ils n'offraient toutefois que des capacités relativement limitées, notamment en termes de puissance. Acer remet cela en cause avec cette version 2011 de ses Timeline X. Le 3830T est la version la plus compacte et la plus abordable de la famille. Point positif, le design tout en angles s'éloigne des habituels noirs et autres gris en adoptant un bleu cobalt plutôt inhabituel. La finition est à l'avenant puisque les matériaux sont de bonne qualité et l'assemblage excellent. Acer adopte aussi un clavier chicklet qui s'avère très confortable à utiliser. Les haut-parleurs sont siglés Dolby Home Theater et offrent une qualité sonore étonnamment bonne pour un ultraportable. Sous le capot, on retrouve des composants familiers avec un processeur Intel Core i3-2310M, 4 Go de mémoire et un disque dur d'une capacité de 500 Go. La machine est suffisamment puissante et réactive pour toutes les tâches courantes et bénéficie surtout d'une excellente autonomie. Plus puissant qu'un netbook, cet ultraportable pourra sans problème servir de machine principale tandis que son autonomie et sa portabilité en font une solution parfaite pour les nomades.

- **Processeur** : Intel Core i3-2310M 2,1 GHz
- **Mémoire** : 4 Go
- **Ecran** : 13,3 pouces (1366 x 768)
- **Puce graphique** : Intel HD3000
- **Disque dur** : 500 Go
- **Lecteur optique** : -
- **WiFi N, Bluetooth 3.0**
- **Poids** : 1,85 kg
- **Autonomie mesurée (en lecture vidéo)** : 350 minutes

599 €

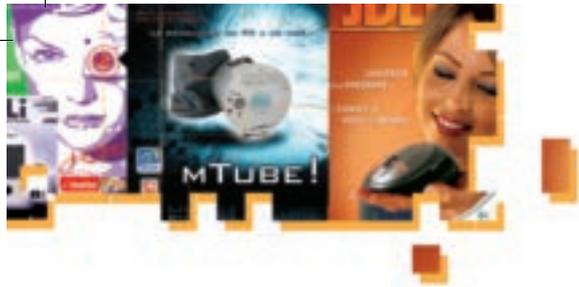


## Packard Bell Easynote NS44 HR La puissance à bon prix

Ce Packard Bell est doté d'une confortable diagonale de 15,6 pouces mais pour autant le poids ne s'envole pas avec seulement 2,6 kg sur la balance. Alors que de nombreux modèles dans cette catégorie de prix se contentent d'un processeur Intel Core i3 et de son circuit graphique intégré, le NS44 est un peu plus musclé. À l'intérieur, on trouve en effet un Core i5-2410M. S'il est accompagné d'une carte graphique Geforce 540 M de chez Nvidia, il est toutefois possible de basculer vers le HD3000 intégré pour diminuer la consommation. Côté espace, on est dans le classique avec 4 Go de mémoire et 500 Go pour le disque dur. Du fait de cet apport de puissance, il est possible de jouer à des jeux récents pour peu que l'on ne soit pas trop gourmand au niveau des options graphiques. Le châssis est plutôt séduisant et adopte une agréable couleur blanche. Petite originalité, le clavier chicklet confortable intervient les touches de fonction avec des raccourcis de type contrôle du volume ou encore de la luminosité. À signaler que l'autonomie est très longue pour un 15,6 pouces avec près de cinq heures en lecture vidéo. Ce NS44-HR en donne donc vraiment beaucoup pour la somme exigée. Bien fini, il est performant et autonome, autorisant même le jeu vidéo.

- **Processeur** : Intel Core i5-2410M 2,4 GHz
- **Mémoire** : 4 Go
- **Ecran** : 15,6 pouces (1366 x 768)
- **Puce graphique** : Nvidia Geforce 540M
- **Disque dur** : 500 Go
- **Lecteur optique** : DVD±R/RW
- **WiFi N**
- **Poids** : 2,6 kg
- **Autonomie mesurée (en lecture vidéo)** : 284 minutes

599 €



# Le prix de la raison



**Comme tous les ans, la rentrée des classes est un moment très important pour les ventes d'ordinateurs portables.** Pour autant, le consommateur s'équipe dans une perspective utilitaire avant tout et c'est donc aussi traditionnellement une période de soldes et de premier prix qui produit des volumes élevés, ce qui autorise la rentabilité sur un modèle dont la marge s'est étiolée au fil des ans. Pour chaque enseigne, la tentation est donc forte de créer l'offre au prix le plus bas qui est ensuite promue par voie de catalogues et de publicités en espérant que l'on attirera ainsi davantage de clients que le concurrent. Cela garantit le volume et peut aussi servir à inciter le consommateur à monter en gamme une fois en

magasin. Avec la crise économique de ces dernières années, cette rentrée IT s'avère pourtant de plus en plus compliquée, notamment par une difficulté à créer des offres attrayantes et différentes. 2010 fut particulièrement difficile avec une accumulation de facteurs aggravants comme un cours du dollar peu avantageux. Cette année, on a déjà pu constater au salon MedPi que les résultats peu concluants du premier semestre ont incité les enseignes à la prudence, avec un niveau de commande plutôt bas pour la rentrée qui conjoncturellement se présente pourtant sous de meilleurs auspices (notamment sur le taux de change et le prix des composants).

## Changer de cap

Peut-être est-il aussi temps de revoir le schéma de cette période de promotion car indépendamment de

la conjoncture, il devient de plus en plus difficile de créer une offre premier prix différente qui permette de vendre beaucoup et avec rentabilité. En effet, la normalisation des composants, la standardisation des configurations, le niveau de performance dès l'entrée de gamme et des marges très faibles pour les constructeurs font que toutes les offres de prix se ressemblent finalement beaucoup. De plus, la concurrence entre la vente en ligne et celle en magasin a encore nivelé cela par le bas. En parallèle, la rentrée prend d'autant plus d'importance pour l'ordinateur qu'elle lui est très favorable par rapport à la concurrence des terminaux plus mobiles, tablettes en tête. En cette période, l'achat utilitaire pour les études ou l'usage familial privilégie clairement ces machines qui disposent d'un clavier toujours associé au travail, alors que le tactile relève plus du loisir. À Noël, cela risque bien de s'inverser au détriment du



## HP Probook 4530S Du pro pour tous

Bien que présenté comme un modèle destiné aux professionnels, le Probook n'en reste pas moins abordable et très intéressant pour le grand public. Doté d'un écran 15,6 pouces, il est pour autant léger du haut de ses 2,4 kg et surtout très autonome. Alors que la tendance est plutôt aux couleurs vives, ce Probook adopte une très sobre robe d'aluminium gris. La finition est excellente et la machine semble vraiment très solide. Chose ô combien rare, l'écran est mat. Il est donc très lisible et ce même en plein soleil. 15 pouces oblige, le clavier chiclet est grand et agréable à utiliser. Sous le capot, on trouve 2 Go de mémoire et un processeur Intel Celeron B810. Cadencé à 1,6 Ghz, ce double cœur est la déclinaison premier prix de la nouvelle gamme Intel. Au niveau performances, on est donc entre un Core i3 et un E-350 d'AMD. Si la bureautique et le multimédia ne poseront aucun problème, il vaudra mieux éviter les jeux et le montage. L'autonomie est excellente pour un 15 pouces puisque nous avons pu tenir cinq heures en lecture vidéo. Sobre, valorisant et bien fini, ce Probook 4530S sera parfait pour qui cherche une grande diagonale nomade et n'a pas besoin d'une puissance démesurée.

599 €

- **Processeur** : Intel Celeron B810 1,6 Ghz
- **Mémoire** : 2 Go
- **Ecran** : 15,6 pouces (1366 x 768)
- **Puce graphique** : Intel Graphics intégrée
- **Disque dur** : 320 Go
- **Lecteur optique** : DVD±R/RW
- **WiFi** : N
- **Poids** : 2,4 kg
- **Autonomie mesurée (en lecture vidéo)** : 330 minutes



## Sony vpcYB1S1 Léger et bien fini

Il s'agit d'un netbook de luxe doté d'un écran assez grand. Jusque-là cantonnée aux processeurs Intel, cette gamme passe désormais chez AMD avec une plate-forme Brazos E-350. Surtout utilisé sur les netbooks haut de gamme, ce processeur a pour particularité d'embarquer une partie graphique bien plus performante que la moyenne. Le jeu vidéo léger et la lecture de vidéos HD sont donc envisageables. Il faudra se contenter de 2 Go en mémoire et de 320 Go pour l'espace de stockage. Les performances qui résultent de cet équipement sont suffisantes pour la bureautique mais la réactivité générale de l'ordinateur ne sera pas celle d'un modèle équipé d'un Core i. Comme d'habitude chez le constructeur nippon, assemblage et matériaux sont d'excellente qualité. Mais le vrai point fort de ce modèle est son écran. D'une diagonale de 12 pouces, il adopte une résolution élevée (1366 x 768) qui rend le surf particulièrement agréable. La luminosité est excellente et les couleurs sont plutôt justes. L'autonomie est bonne aussi puisque nous avons tenu près de 5h30 en lecture vidéo. On est donc en présence d'un netbook léger et suffisamment puissant qui bénéficie de la finition Sony.

389 €

- **Processeur** : AMD E-350 1,6 Ghz
- **Mémoire** : 2 Go
- **Ecran** : 12 pouces (1366 x 768)
- **Puce graphique** : Radeon HD 6310
- **Disque dur** : 320 Go
- **Lecteur optique** : -
- **WiFi** : N
- **Poids** : 1,46 kg
- **Autonomie mesurée (en lecture vidéo)** : 327 minutes



notebook. Autre facteur intéressant, les récents progrès en termes de composants, et particulièrement sur le processeur, permettent de réaliser des configurations abordables qui répondent parfaitement à l'usage général, même le plus exigeant. Avec la série des Core i d'Intel, il est possible de proposer des ordinateurs qui allient performances, autonomie, finesse, légèreté et finition flatteuse dès 500 euros. Avec la plate-forme AMD Brazos, le netbook devient un ordinateur à part entière qui peut enfin répondre efficacement à toutes les tâches quotidiennes pour un prix de 300 euros. De même, l'ultraportable performant, autonome et très léger n'est plus réservé à une élite puisqu'il est possible de le proposer dès 600 euros. Cette rentrée 2011 est donc le moment idéal pour dévier un peu de ce qui se fait habituellement en tentant une montée en gamme ciblée et argumentée, tout en restant dans des tarifs abordables qui font sens sur une période caractérisée par le prix. Même si on sait que l'essentiel des ventes se fera sur le premier prix, il faut tout tenter en magasin pour que le consommateur soit tenté de dépenser un peu plus.

## Justifier la montée en gamme

Évidemment, cela ne peut pas se faire sans efforts sur la communication avec le client qui part comme toujours dans l'idée de dépenser le moins possible, soit pour un ordinateur entre 300 et 400 euros et pour un netbook plutôt 200 à 250 euros. Il s'agit donc de lui faire dépenser 100 ou 200 euros de plus en le convaincant du bien fondé et surtout de la rentabilité de sa démarche. Si on considère qu'en 2011, le prix moyen d'un ordinateur portable devrait être de 475 euros selon GfK, cela ne semble pas impossible. Que ce soit en magasin par le conseil, le category management en rayon ou par la signalétique, et sur un site par la mise en avant ou des boutiques dédiées, l'argument doit porter et être simple pour séduire. Il s'agit de parler d'usage avant tout. La montée en gamme se justifie ainsi par la mobilité, la performance et le design en acceptant de dépenser 100 euros de plus à chaque fois. Pour qu'au quotidien toutes les applications s'exécutent sans ralentissement et procurent ainsi un grand confort d'utilisation, on opte pour la performance avec pour

emblème le processeur Core i d'Intel sur le notebook et la plate-forme AMD Brazos sur le netbook. Pour une diagonale donnée, un poids moindre, un encombrement moindre et une meilleure autonomie permettent davantage de mobilité. Enfin, un ordinateur plus séduisant et qui offre un meilleur niveau de finition fera plaisir à l'utilisateur et lui garantira un meilleur confort d'utilisation et plus de solidité. Si on retranscrit cela en termes de signalétique, cela peut se faire facilement par quelques symboles ou mots clefs. La performance peut s'évaluer très simplement par un système d'étoiles et/ou par une description des tâches comme Internet, la bureautique, le multimédia et la retouche photo. La mobilité s'exprime de manière parlante par la diagonale d'écran, le poids, l'épaisseur et l'autonomie. Le design et la finition se définissent par des termes comme le matériau, la couleur, le type de clavier... Si cette mise en scène est suffisamment claire et interpelle l'acheteur potentiel, il sera peut-être possible de l'attirer vers une des machines que nous vous présentons ici et dont le prix n'excède pas 600 euros.



## Medion Akoya E6221 Le rapport qualité/prix

L'Akoya E6221 est un 15,6 pouces orienté bureautique et multimédia. Le poids reste contenu avec 2,6 kg sur la balance. Le processeur embarqué est un Intel Core i3 2310M (cadencé à 2,1 GHz). Il suffira amplement à tous les usages courants. Pour le stockage, un disque de 500 Go est accompagné d'un graveur de DVD. Côté design et finition, le constat est positif, les matériaux et l'assemblage étant de bonne facture. Le clavier est de type chiclet et s'avère confortable. Même constat au niveau du large touchpad. L'écran mat offre une bonne lisibilité au soleil. Au final, cet Akoya E6221 est un ordinateur bien doté et qui offre une autonomie correcte à un prix très étudié. De plus, il est homogène et ses performances sont plus que suffisantes.

- Processeur : Intel Core i3-2310M 2,1 GHz
- Mémoire : 4 Go
- Ecran : 15,6 pouces (1366 x 768)
- Puce graphique : Intel HD3000
- Disque dur : 500 Go
- Lecteur optique : DVD±R/RW
- WiFi N
- Poids : 2,6 kg
- Autonomie mesurée (en lecture vidéo) : 274 minutes

499€



## MSI X370 L'autonomie avant tout

Ce X370 est un ultraportable de 13 pouces. S'il peut paraître fin à première vue, il est un peu handicapé par une batterie encombrante. Pour autant, il reste très léger avec un peu moins de 1,8 Kg sur la balance. Principal changement par rapport à son prédécesseur le X360, ce modèle abandonne Intel pour basculer sur AMD et son Brazos. On retrouve donc l'E-350 accompagné cette fois-ci de 4 Go de mémoire et de 500 Go de disque dur. Les performances sont suffisantes pour la bureautique et le multimédia, il est même possible de jouer à des jeux très peu gourmands mais on est nettement en deçà d'un modèle en processeur Core i d'Intel. À noter qu'un graveur de DVD externe est livré, ce qui apporte plus de flexibilité. Le clavier n'exploite malheureusement pas tout l'espace disponible et les touches sont trop petites pour être vraiment agréables à utiliser. L'autonomie est par contre excellente puisque nous avons pu atteindre les sept heures loin d'une prise de courant.

- Processeur : AMD E-350 1,6 GHz
- Mémoire : 4 Go
- Ecran : 13,3 pouces (1366 x 768)
- Puce graphique : Radeon HD 6310
- Disque dur : 500 Go
- Lecteur optique : DVD±R/RW (externe)
- WiFi N
- Poids : 1,7 kg
- Autonomie mesurée (en lecture vidéo) : 427 minutes

599€





# Easy tools for easy life.

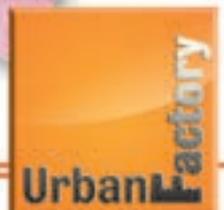


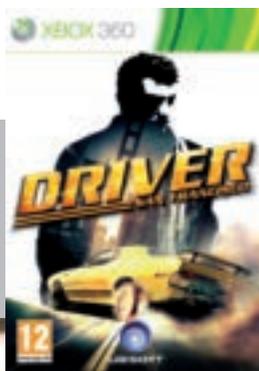
Vicky's Bag



Urban Keyboard Sleeve  
pour iPad™ 2 et iPad™ 1

[www.urban-factory.com](http://www.urban-factory.com)





## Driver San Francisco

**■ Course/action**  
**■ 1er septembre (PC fin du mois)**  
La série Driver (un million de ventes en France selon l'éditeur) fait son grand retour avec un nouveau volet prenant place à San Francisco. Les nouveautés sont nombreuses pour redynamiser cette série de jeux de course et d'action, comme l'apparition du système Shift qui permet au joueur de passer d'une voiture à une autre, de multiples modes multijoueurs (online ou écran divisé) sans oublier la présence cette fois-ci de licences officielles pour les véhicules.

### ■ PLAN MARKETING

Après une campagne de teasing sur Internet, la sortie du jeu va être soutenue toujours par un plan sur le Web (avec ouverture vers des portails généralistes), une campagne en presse spécialisée sans oublier de l'affichage. Des partenariats ont été signés : Allociné (CRM), les magasins Album (PLV, concours) ainsi que Skyrock (radio et site Internet). Sony annonce un concours original permettant de remporter... un an d'électricité !

### ■ MISE EN PLACE

- Ubisoft Reflections
- DÉVELOPPEUR** Ubisoft
- EDITEUR** Ubisoft
- DISTRIBUTEUR** Ubisoft
- NOMBRE DE JOUEURS** NC
- JEU EN LIGNE** Oui
- PRIX PUBLIC CONSTATÉ**

**60<sup>e</sup> environ (Xbox 360 et PS3)**



## Dead Island

**■ Action/aventure**  
**■ 9 septembre**  
À son réveil, le personnage principal de Dead Island réalise que l'île paradisiaque où il se trouve est envahie par une horde de zombies. Une situation pour le moins contrariante à laquelle il devra faire face en explorant l'endroit et en dénichant des armes pour repousser les hordes de morts-vivants. Entre corps-à-corps musclés, pilotages de véhicules et exploration de l'île, Dead Island promet son lot de temps forts pour les amateurs d'hémoglobine. Pour les joueurs un peu stressés, le titre permet de partir à l'aventure avec trois amis via un mode coopération en ligne.

### ■ PLAN MARKETING

L'éditeur prévoit un important dispositif sur Internet via une campagne en sites spécialisés mais aussi grand public (avec du pré-roll sur Allociné, YouTube, M6 Replay). En presse, le jeu va être mis en avant en magazines spécialisés mais aussi dans le quotidien grand public 20 Minutes (avec tag à scanner redirigeant vers la bande-annonce du jeu).

- MISE EN PLACE** Non communiquée
- DÉVELOPPEUR** Techland
- EDITEUR** Deep Silver
- DISTRIBUTEUR** Koch Media
- NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 4
- JEU EN LIGNE** Oui
- PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

**59,99<sup>e</sup> environ (consoles)**  
**49,99<sup>e</sup> environ (PC)**



## Warhammer 40 000 Space Marine

**■ Action**  
**■ 6 septembre**  
Bien connue des amateurs de jeux de stratégie via la série Dawn of War, la licence Warhammer 40 000 explore cette fois-ci le genre du jeu d'action à la troisième personne qui profite également de versions consoles. Le joueur incarne ici un soldat Space Marine, dernier espoir de la race humaine qui va devoir défouailler contre des milliers de représentants extraterrestres pour sécuriser une planète stratégique. Entre combats au corps à corps et fusillades d'anthologie, Space Marine promet son lot d'action. À partager entre amis, le jeu autorisant jusqu'à huit jours contre huit.

### ■ PLAN MARKETING

THQ a communiqué sur le titre en presse à partir de juin dernier. Autour du lancement, l'éditeur se concentre sur Internet pour cibler les gamers et fans de la licence via des sites comme jeuxvideo.com ou YouTube.

- MISE EN PLACE** Non communiquée
- DÉVELOPPEUR** Relic Entertainment
- EDITEUR** THQ
- DISTRIBUTEUR** THQ
- NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 16
- JEU EN LIGNE** Oui
- PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

**65<sup>e</sup> environ (consoles)**  
**45<sup>e</sup> environ (PC) en version standard**



## Formula One 2011

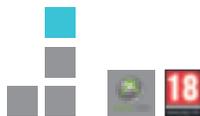
**■ Simulation automobile**  
**■ 23 septembre**  
Un an après Formula One 2010 qui avait reçu un très bon accueil critique, Codemasters propose une nouvelle version de sa simulation de F1 basée sur la licence officielle de la FIA. Plusieurs types d'améliorations répondent à l'appel cette année, comme les courses multijoueurs en écran divisé sur une console, de nouveaux circuits de la saison 2011 (Budd en Inde, Nuburgring...), les pilotes et véhicules de l'actuelle saison sans oublier les nouvelles règles de la discipline. Côté multijoueurs, ce millésime peut accueillir 16 participants. Des versions pour consoles portables dont la Nintendo 3DS arriveront ultérieurement.

### ■ PLAN MARKETING

Le jeu va être soutenu via une campagne TV en chaînes hertziennes et TNT. Sur Internet, ce sont les sites dédiés jeux vidéo et sport qui vont être privilégiés. Enfin, une campagne en presse sportive est également au programme.

- MISE EN PLACE** Non communiquée
- DÉVELOPPEUR** Codemasters
- EDITEUR** Codemasters
- DISTRIBUTEUR** Namco Bandai
- NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 16
- JEU EN LIGNE** Oui
- PRIX PUBLIC CONSEILLÉ** NC





## Rise of Nightmares

- Action
- 9 septembre

Pour la première fois, les joueurs possédant Kinect vont pouvoir se faire peur avec un jeu spécialement conçu pour l'accessoire de repérage de mouvements. À ne pas mettre entre toutes les mains, le titre propose une visite guidée plutôt mouvementée d'un lugubre château peuplé de zombies et autres créatures terrifiantes qu'il faudra affronter pour libérer une fiancée qui a eu la brillante idée de se faire enlever. Combats au corps à corps ou utilisation d'armes se feront ici en effectuant les bons mouvements face au capteur. Des passages secrets et puzzles à résoudre font également partie des festivités. Un premier pas vers des productions plus matures pour Kinect ?

### ■ PLAN MARKETING

Sega va communiquer sur ce titre via une campagne TV en chaine hertzienne (M6) et massive en cabsat (GameOne, W9, RTL9, Paris Première, SyFy, Direct Star, NT1...).

- MISE EN PLACE Non communiquée
- DÉVELOPPEUR Sega
- EDITEUR Sega
- DISTRIBUTEUR Sega
- NOMBRE DE JOUEURS 1
- JEU EN LIGNE Non
- PRIX PUBLIC CONSEILLÉ NC



## Rugby World Cup 2011

- Simulation sportive
- Disponible

Basé sur la licence officielle de la Coupe du Monde de Rugby qui débute en septembre en Nouvelle-Zélande, ce jeu permet de choisir son équipe parmi la vingtaine participant à l'événement. Les développeurs soulignent avoir respecté l'ambiance des stades et les personnalités de chaque équipe nationale. Jouable en solo, le titre gagnera évidemment à être partagé soit jusqu'à quatre autour d'une console ou à deux en ligne où chaque joueur pourra tenter de supporter son équipe favorite.

### ■ PLAN MARKETING

Digital Bros va communiquer sur le jeu en TV, radio, presse papier et Web via des supports « en affinité avec l'univers rugby ». L'éditeur annonce également des accords avec la FFR (Beach Rugby Tour 2011 avec bornes de tests) et d'autres partenaires de la Coupe du Monde de Rugby. Un programme de RP est également soutenu.

- MISE EN PLACE Non communiquée
- DÉVELOPPEUR HB Studios
- EDITEUR 505 Games
- DISTRIBUTEUR Digital Bros
- NOMBRE DE JOUEURS 1 à 4
- JEU EN LIGNE Oui
- PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 60<sup>e</sup> environ

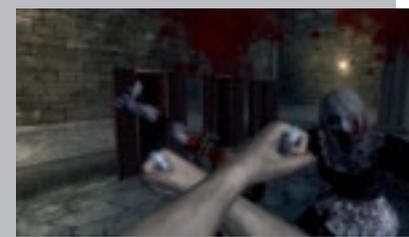
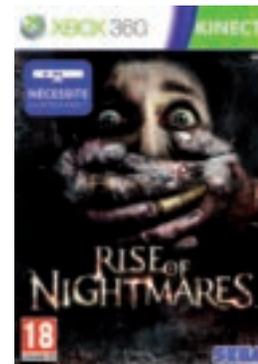


## Les Sims Medieval: Nobles et Pirates

- Extension
- Disponible

Electronic Arts vient de publier une première extension destinée au jeu Sims Medieval, dernière déclinaison en date sortie en mars dernier de la franchise PC la plus vendue de tous les temps. Comme son nom l'indique, ce disque additionnel propose de nouveaux objets, de nouvelles quêtes (trouver la Fontaine de Jouvence, combattre une sorcière maléfique...) ou encore une activité de chasse au trésor, histoire d'enrichir l'univers des fameux personnages virtuels. Le scénario met en scène l'arrivée des pirates de Crimaville et des nobles de Caumersalle dans le royaume... ce qui va rapidement entraîner combats à l'épée et autres intrigues amoureuses.

- PLAN MARKETING Non communiqué
- MISE EN PLACE Non communiquée
- DÉVELOPPEUR Electronic Arts
- EDITEUR Electronic Arts
- DISTRIBUTEUR Electronic Arts
- NOMBRE DE JOUEURS NC
- JEU EN LIGNE Oui
- PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 35<sup>e</sup> environ



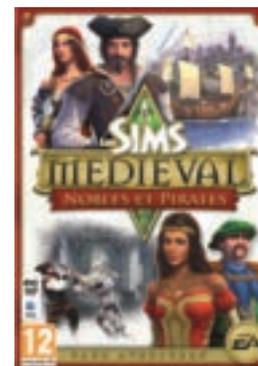
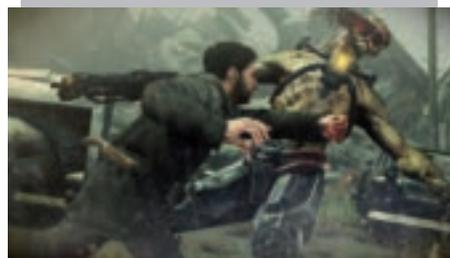
## Resistance 3

- Action
- 7 septembre

Apparue en même temps que la PlayStation 3, la série Resistance s'est imposée comme l'une des références sur la machine dans le domaine du jeu d'action en vue subjective. Dans les années 50 d'une réalité alternative, la situation s'est bien aggravée dans ce troisième volet puisque les extra-terrestres belliqueux ont imposé leur domination sur la planète. Quatre ans après les événements de Resistance 2, le joueur va incarner le dernier survivant d'une unité militaire d'élite qui va prêter main forte à un docteur possédant peut-être le moyen d'éradiquer l'envahisseur.

Outre la campagne solo scénarisée, jusqu'à 16 joueurs pourront s'affronter via les modes multijoueurs.

- PLAN MARKETING Non communiqué
- MISE EN PLACE Non communiquée
- DÉVELOPPEUR Insomniac Games
- EDITEUR Sony Computer
- DISTRIBUTEUR Sony Computer
- NOMBRE DE JOUEURS 1 à 16
- JEU EN LIGNE Oui
- PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 60<sup>e</sup> environ





■ ■ ■ ■ ■  
**LG**  
**32LW4500**

■ **Téléviseur**

LG lance ce modèle 3D passif qui est à ce jour le plus petit téléviseur en relief du marché, si l'on fait exception des moniteurs Samsung qui intègrent un tuner TNT. Dans les faits, ce petit écran pas cher offre une 3D de grande qualité. Il est très lumineux et les lunettes passives sont toujours aussi confortables. Les performances sont d'un bon niveau en général. Le contraste frôle les 2500 :1 et les réglages ISF assurent une fidélité chromatique d'un très bon niveau. Si la température des couleurs est parfaitement respectée, on trouvera que l'image tire un peu sur le vert. Le rendu est d'ailleurs assez dur, presque clinique. L'image est aussi très stable grâce à un adressage 400 Hz efficace. En définition standard, l'écran s'en sort bien. Pour le jeu, la réactivité est excellente et la partie audio est de bonne facture aussi. Si l'on souhaite équiper une petite salle de jeu ou tout simplement profiter de la 3D sans avoir la place pour une plus grande diagonale, ce téléviseur est un très bon choix.

■ **CARACTÉRISTIQUES**

Technologie LCD/LED, taille 32 pouces, résolution 1920 x 1080, latence 2,6 ms, contraste 5 000 000 :1, tuner TNT HD, connectiques 4 HDMI, YUV, Périph, USB Host, DLNA

- **CATÉGORIE** Entrée de gamme
- **CONTACT** Funai, tél.: 01 49 89 89 49
- **PRIX 660€**

■ ■ ■ ■ ■  
**Sony**  
**NEX-C3**

■ **Appareil photo hybride**

Premier modèle de la nouvelle génération d'hybrides NEX de Sony, le C3 continue l'aventure de cette famille originale. Malgré la réduction de taille, il reste doté d'un écran inclinable légèrement vers le bas (pour viser au-dessus de sa tête) et qui peut se relever à près de 90° vers le haut. Un atout incontestable et quasiment indispensable pour la vidéo. Il s'agit d'un très bon écran trois pouces haute définition malgré sa lisibilité sous forte lumière qui n'est que relativement satisfaisante. Pour les caractéristiques de base, la principale nouveauté réside dans l'adoption d'un capteur 16 mégapixels, évolution logique dans le contexte actuel. En revanche, le C3 en reste au 1280 x 720 pour la vidéo. La face arrière ne comporte que deux touches et une commande combinée comme on en voit beaucoup et qui reste souvent un peu difficile à maîtriser entre la rotation et l'appui sur la couronne. Sony a eu la bonne idée d'accompagner les commandes de leur indication d'usage sur l'écran, ce qui permet de les réaffecter sans problème en fonction du contexte et de l'utilisation de l'appareil. Pour la qualité des images, les prestations de base sont vraiment très bonnes. Avec toutefois des choix qui peuvent plus ou moins plaire comme des images plutôt claires et claquantes, option très courante pour les appareils destinés au grand public. Attrayant par la faible taille de son boîtier et par ses performances liées à son très bon capteur, le Sony NEX-C3 vise clairement le grand public par sa volonté d'une utilisation simplifiée.

■ **CARACTÉRISTIQUES**

Capteur CMOS BSI 16 Mpxels, vidéo 1280 x 720 à 30 i/s, sensibilité ISO : 200 - 12 800, sortie HDMI, écran 3 pouces inclinable, 110 x 60 x 33 mm, 488 grammes avec zoom 18-55.

- **CATÉGORIE** Milieu de gamme
- **CONTACT** Nikon, tél.: 08 92 35 07 35
- **PRIX 649€** (avec kit zoom 18-55mm)
- **PRIX 599€** (kit 2,8/16mm)

■ ■ ■ ■ ■  
**POB**  
**Robotics Suite**

■ **Jouet hi-tech**

POB Technology propose un kit qui permet d'entrer dans le monde de la robotique. Il s'agit d'un robot évolutif pilotable depuis un iPhone et surtout programmable depuis un iPad. Le module principal est assez imposant et dispose de deux roues motorisées, de huit ports pour connecter des capteurs et de huit ports pour piloter des moteurs. La mécanique est conçue autour d'un simple système de vis et d'écrous avec une tête hexagonale. Pour la programmation, POB a pensé aux néophytes en proposant un logiciel de programmation tout en glisser/déposer. Pour une simple séquence de déplacement, il ne faudra pas plus de deux minutes pour créer le programme. Le robot de base coûte 300 euros mais pour le WiFi, il faut opter pour le Designer Kit à 499 euros (comprend trois applications : robot radar, pince et poubelle). Il faudra compléter cela avec le kit batterie (70 euros) car ce n'est qu'autonome que le système prend sa réelle dimension. Les pièces détachées vont de cinq à 25 euros, les capteurs de 30 à 56 euros et les servomoteurs de 13 à 35 euros. Il faut donc plutôt compter dans les 700 euros pour un ensemble qui permet d'exploiter les possibilités. C'est malgré tout très onéreux pour un jouet, même s'il se destine aux grands enfants !

■ **CARACTÉRISTIQUES**

Robot motorisé, processeur ARM7 TDMI 60 MHz, écran LCD, 8 connecteurs servomoteur, 8 connecteurs entrée/sortie, mini-USB, 223 x 200 x 147 mm

- **CATÉGORIE** Haut de gamme
- **CONTACT** Yamaha, tél.: 04 72 43 02 36
- **PRIX 499€**

■ ■ ■ ■ ■  
**Razer**  
**Imperator**

■ **Souris**

Razer profite d'une solide réputation auprès des joueurs, tous périphériques confondus. Avec cette souris, la marque reste fidèle à sa réputation. Ainsi l'ergonomie va jusqu'à pouvoir adapter la position des boutons latéraux. Réservée aux droitiers, la prise en main est excellente avec notamment une forme incurvée pour un parfait positionnement du pouce. Légère et extrêmement maniable, l'Imperator offre aussi une personnalisation complète de ses sept boutons. Ajoutons des pieds en Téflon pour une glisse optimale, un câble gainé en tissu ainsi qu'une molette douce et précise pour un vrai confort d'utilisation favorisant les longues sessions de jeu sans douleur. Pour capter tous les mouvements avec précision, cette souris est équipée de deux capteurs, l'un optique et l'autre laser. La résolution atteint 6 400 dpi et peut se régler à la volée. Le résultat est très convaincant puisqu'il est possible d'associer réactivité extrême à grande précision. Simple et efficace, cette souris fera le bonheur des joueurs exigeants.

■ **CARACTÉRISTIQUES**

Double capteur optique et laser 6 400 dpi, repose-pouce profilé en caoutchouc, boutons latéraux réglables, sept boutons programmables, réglage de la sensibilité à la volée, pieds de souris en téflon

- **CATÉGORIE** Haut de gamme
- **CONTACT** Razer, Web : razerzone.com
- **PRIX 79€**





## Des accessoires intelligents pour toutes les tablettes



TRANSPORT



CHARGE  
C A B L E



S O N



NETTOYAGE  
PROTECTION

### La gamme la plus complète d'accessoires tablettes.

T'nB vous propose une gamme complète de produits dédiés et universels développés spécifiquement pour l'univers tablette. Nettoyage, rangement, protection, alimentation, son, connectique... la gamme T'nB a été conçue pour répondre à tous les besoins des utilisateurs.

T'nB, la marque incontournable des accessoires tablettes.

www.agence-talisman.com



**T'nB** INTELLIGENT  
accessories  
www.t-n-b.com

**n°200**  
GUIDE  
**50 HARDWARE**



**EzAir EzView+**

**Transmetteur sans fil**

Le transmetteur EzView+ permet de transférer le contenu audio et vidéo d'un ordinateur vers un téléviseur. En fait, le produit va plus loin en transférant intégralement l'affichage de l'ordinateur. Il suffit d'installer un logiciel sur le PC et de brancher la clef USB émettrice. Du côté réception, le boîtier dispose de sorties HDMI, audio optique et casque. Le téléviseur ainsi relié devient donc un moniteur supplémentaire. L'utilisateur pourra alors soit étendre le bureau (comme en double écran), cloner l'affichage ou déporter intégralement l'affichage du PC. Ce transmetteur innove aussi par la technologie utilisée. En effet, l'EzView+ utilise l'USB sans fil. Cela permet de diffuser le signal vidéo jusqu'à une résolution Full-HD sur une distance de 10 mètres. À l'essai, nous avons pu le vérifier et il est vrai que nous n'avons rencontré aucun problème de transmission. Du côté son et grâce à la sortie optique, on peut même transférer un signal 5.1.

**CARACTÉRISTIQUES**

Transmetteur audio/vidéo sans fil, résolution maximale 1920 x 1080, technologie USB sans fil (USB-IF), sorties HDMI, audio numérique optique et casque

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Acer, tél. : 06 07 27 97 34
- PRIX **119€**

**Lea NetSocket500 Nano**

**Adaptateur CPL**

Lea est un constructeur français de produits réseau qui fournit notamment des solutions CPL aux opérateurs. Mais le fabricant est également présent en magasin avec une gamme complète qui a la particularité d'être conçue et développée en France. Le NetSocket500 Nano est le dernier arrivant dans la gamme CPL. Plus petit modèle avec filtre du marché, il propose un design simple et moderne avec du blanc laqué. Les LED placées sur le côté permettent de voir l'état mais sans éblouir pour autant. Malgré son encombrement limité, Lea a pourvu sa prise de deux contacts terre pour une insertion à l'endroit ou à l'envers. En fonctionnement, la prise chauffe normalement sans excès. Sans activité CPL, elle se met en veille pour économiser l'énergie. Le NetSocket500 Nano atteint des scores de très haut niveau. Ainsi, le débit moyen atteint 106 Mbits/s. Les meilleures performances du moment !

**CARACTÉRISTIQUES**

Débit asynchrone 500 Mbits/s, cryptage 128 bits AES, Gigabit Ethernet, 198 grammes, 105 x 60 x 75 mm

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT HP, tél. : 01 49 97 05 30
- PRIX **129,90€**

**Sony Ericsson Xperia Mini Pro**

**Smartphone**

Après un Xperia Play dédié au jeu vidéo et un Arc visant le haut de gamme, Sony Ericsson étend sa gamme avec un modèle compact, puissant et équipé d'un clavier, le Xperia Mini Pro. D'un point de vue extérieur, il est très proche du X10 Mini Pro qui le précède et conserve un écran de trois pouces. La finition est très bonne et Sony Ericsson a enfin abandonné le plastique glossy, ce qui facilite la prise en main. Malgré la petite taille de l'appareil, l'ergonomie est bonne, notamment grâce au clavier complet assez confortable. À l'intérieur, on trouve un processeur Snapdragon MSM8255 cadencé à 1 GHz. Bien que « seulement » simple cœur, cette configuration est assez puissante pour assurer une fluidité sans faille. Côté logiciel, on trouve un Android 2.3 doté de la surcouche Sony Ericsson. Cette dernière est assez légère mais efficace et facile d'utilisation, notamment en mode paysage. Le Xperia Mini Pro (et son jumeau sans clavier le Xperia Mini) est donc un très bon androphone pour ceux qui ne souhaitent pas s'encombrer. Seul défaut notable, l'autonomie est médiocre puisqu'il est difficile de dépasser la journée.

**CARACTÉRISTIQUES**

Écran 3 pouces LCD, processeur Snapdragon 1 GHz, Mémoire 400 Mo, capteur photo 5 Mpixels, A-GPS, Android 2.3, connectivité WiFi n, Bluetooth 3.0, micro-USB, micro SD, 92 x 53 x 18 mm, 136 grammes

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Sony Ericsson
- PRIX **269€**

**Packard Bell Liberty Tab**

**Tablette**

Avec la Liberty Tab, Packard Bell fait ses premiers pas dans l'univers des tablettes. Néanmoins, la marque n'est pas partie de zéro et a en fait largement réutilisé les bases jetées par l'Iconia Tab A500 d'Acer. On retrouve donc les composants « standard » de la tablette Android 3.0, à savoir un Tegra 2 épaulé par 1 Go de mémoire vive ainsi que 16 ou 32 Go de stockage. Concernant l'écran, on est en présence d'une dalle PVA aux angles de vision un peu plus réduits que la dalle IPS d'un iPad. Le contraste est excellent et les couleurs sont plutôt justes. Si côté design, on sent clairement la filiation avec la tablette d'Acer, la Liberty Tab a aussi sa part d'originalité avec un dos en plastique rouge de bonne qualité. Avec 735 grammes, son poids est au-dessus de la moyenne et une certaine fatigue pourra se faire sentir dans certaines positions. La connectique est complète. En plus du micro-USB et du micro-HDMI, on trouve en effet un port USB Host permettant de brancher des périphériques. Il est possible d'augmenter la capacité mémoire par l'intermédiaire du lecteur micro-SD. Look mis à part, cette Liberty Tab est virtuellement identique à l'Iconia Tab A500. C'est donc une tablette Android 3.0 réussie.

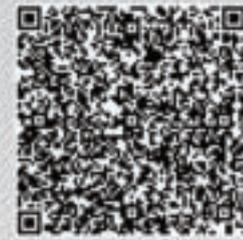
**CARACTÉRISTIQUES**

Écran 10,1 pouces, processeur Nvidia Tegra 2 1 GHz, Mémoire 16 Go, capteur photo avant 1,3 Mpixels, connectivité WiFi n, micro-USB, micro-HDMI, USB Host : 260 x 177 x 13 mm, 735 grammes

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Packard Bell
- PRIX **399€**



# mydlink™



Gardez un oeil sur ce que vous aimez le plus, 24h/24 et 7j/7 avec mydlink.



## Les caméras IP D-Link (DCS-930L & DCS-932L) offrent :

- La simplicité d'installation et d'accès à ces caméras, grâce à mydlink
- L'installation facile en quelques clics sur n'importe quel réseau (pas besoin d'adresse IP fixe, de port TCP,...)
- Une surveillance 24h/24 et 7jours/7 depuis n'importe quel dispositif vous permettant de vous connecter à Internet
- mydlink, inclus gratuitement et ne nécessite aucun frais d'abonnement
- Des LEDs Infrarouges – pour un fonctionnement dans l'obscurité totale\*
- Un design épuré et compact – se fond discrètement dans votre maison

\* uniquement disponible avec la DCS-932L



Créez votre propre espace numérique.  
[www.dlink.fr/mydlink](http://www.dlink.fr/mydlink)

25 YEARS

D-Link®



