

# jdli

4,50€

Le Journal Des Loisirs Interactifs

[www.jdli.com](http://www.jdli.com)

N°221 / 26 juin 2012



# DARKSIDERS® II

SORTIE LE  
21 AOÛT 2012

# DARKSIDERS® II

## LA PRESSE EN PARLE

« PLUS BEAU, PLUS GRAND, PLUS COMPLET, PLUS JOUISSIF » [JEUXVIDEO.FR](http://JEUXVIDEO.FR)

« UNE PETITE MERVEILLE DE GAMEPLAY ET D'AVENTURE » [JEUXVIDEO.COM](http://JEUXVIDEO.COM)

« INCARNER DEATH EST UN PUR BONHEUR » [JEUX VIDEO MAGAZINE](http://JEUXVIDEO.MAGAZINE)



TITRE  
DARKSIDERS® II  
PLATEFORMES  
PS3, XBOX360, & PC  
DATE DE SORTIE  
21 AOÛT 2012

ET DISPONIBLE DÈS LE LANCEMENT SUR **Wii U**



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. in the U.S. and other countries. All rights reserved.  
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# L'APOCALYPSE A COMMENCÉ EN 2010 AVEC WAR..

**18/20** "Un pur chef-d'oeuvre  
d'action/aventure" Jeuxvideo.com

En créant un mélange inédit d'aventure, de beat'em all  
et de plates-formes, Darksiders s'est imposé comme  
la surprise de 2010. Du chaos est née une nouvelle licence...



## ... ELLE S'ARRÊTERA CETTE ANNÉE AVEC DEATH !

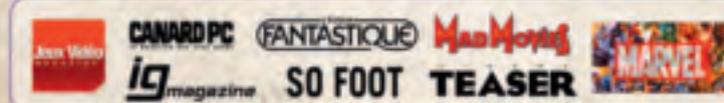
-  **INCARNEZ DEATH**, le plus redouté des 4 cavaliers de l'Apocalypse.
-  **ACTION, AVENTURE, RÉFLEXION, PLATES-FORMES...** un mélange des genres encore plus efficace.
-  **UNE TOUTE NOUVELLE DIMENSION RPG** avec arbres de compétence, expérience et loot.
-  **UNE DURÉE DE VIE 2 FOIS SUPÉRIEURE** au premier opus et de nombreuses quêtes annexes.
-  **UN UNIVERS FANTASTIQUE** entièrement créé par le dessinateur de comics Joe Mad!

### UNE MONTÉE EN PUISSANCE D'AVRIL À SEPTEMBRE + CATA/PLV

AVRIL MAI JUIN JUILLET AOUT SEPT



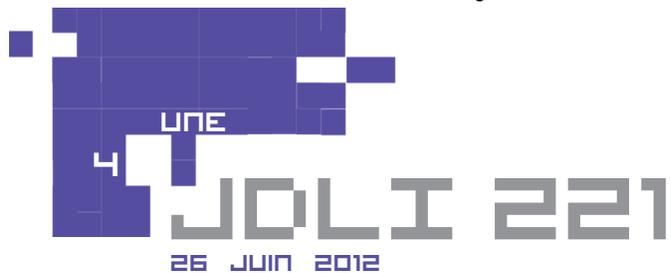
**WEB**  
GAMING/CINÉ



**PRESSE**  
GAMING/CINÉ/COMICS/  
MASCULINE



**CINEMA**  
BLOCKBUSTERS  
DE L'ÉTÉ



## E3 2012

### Année de transition



■ **Le salon professionnel de l'Electronic Entertainment Expo se tenait à Los Angeles du 5 au 7 juin.** Quelques jours après le remballage des stands, l'heure est au bilan : que retenir de cette édition du plus grand salon mondial du jeu vidéo ? Le dernier tour de chauffe de la Wii U qui sort en fin d'année ? La tendance au jeu ubiquitaire qui s'est confirmée ? Ou bien les blockbusters de fin d'année qui misent avant tout sur des suites de licences bien connues ? Le point sur ce qu'il faut retenir du salon dans un dossier spécial (pages 10 à 18). A noter par ailleurs que Microsoft a d'ores et déjà annoncé qu'il ne participerait pas aux prochains salons de jeux Gamescom de Cologne (mi-août) et Tokyo Game Show (fin septembre), tandis que Sony vient de confirmer sa présence sur le salon allemand.

# Microsoft fait Surface

■ **La semaine dernière, Microsoft créait la surprise en annonçant une conférence de presse « improvisée ».** Elle s'est déroulée le 18 juin et devait servir à faire « une annonce majeure ». Au sortir d'un week-end de rumeurs et de spéculation, nous savons enfin de quoi il s'agit puisque l'information vient de faire « Surface ». C'est ainsi que se nomme la tablette Windows 8 présentée par Microsoft. Au menu un écran ClearType HD de 10,6 pouces, une épaisseur de 9,3 mm, des ports USB et Mini DisplayPort, un pied intégré pour la poser, et un rabat de protection – la Touch Cover – qui cache en réalité un clavier doté d'un touchpad. Evidemment plusieurs coloris seront proposés. Deux versions de Surface seront proposées : la première profitera d'un processeur Intel et de Windows 8 Pro (avec 64 ou 128 Go de stockage), tandis que la seconde embarque un processeur ARM et Windows RT et sa suite Office 2013 (avec 32 ou 64 Go). A noter que la version Intel sera plus épaisse (14 mm) et plus lourde (903 g) que son homologue ARM, et bénéficiera de l'USB 3.0. D'après les ambitions



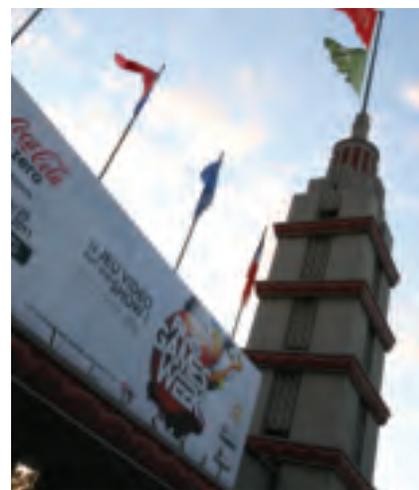
de Microsoft, l'édition Intel se destine aux professionnels, le grand public étant plutôt convoité avec l'édition ARM. Enfin, pour les amateurs nostalgiques, la firme ajoute un stylet qui permettra d'écrire sur l'écran. Pour ce qui est des prix et dates de sortie, il faudra encore patienter un peu, sachant qu'il y a peu de chances de voir ces tablettes arriver avant la sortie de Windows 8 à la fin de l'année. Alors annonce majeure ou pas ?

# Le Paris Games Week 2012 se précise



(PGW 2011)

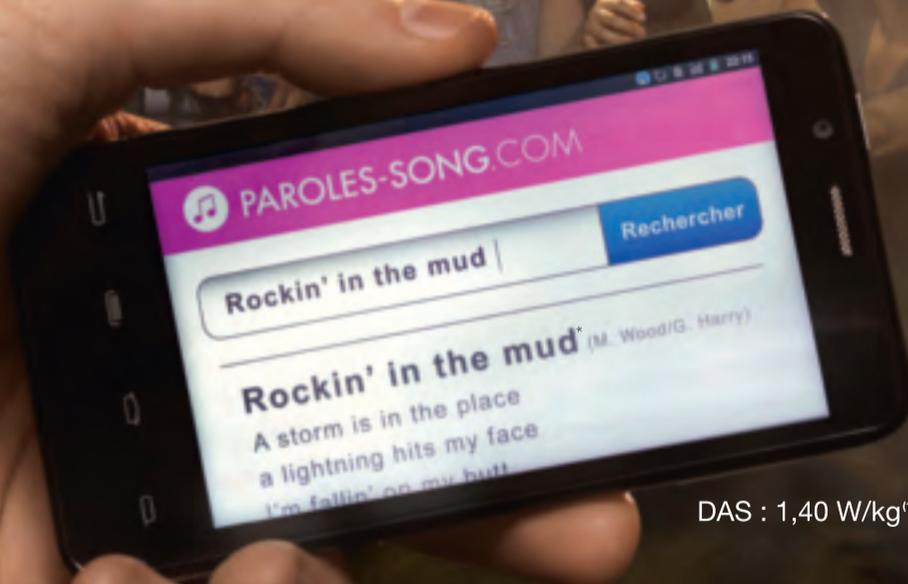
■ **Désormais rendez-vous bien installé de fin d'année entre l'industrie du jeu vidéo et le grand public, Paris Games Week prendra place, pour sa troisième édition, du 31 octobre au 4 novembre prochain, toujours à Paris Expo, Porte de Versailles.** La manifestation s'ouvrira à nouveau par une journée dédiée à la presse, le 30 octobre. Le Sell, organisateur du salon, annonce une taille en constante progression (30 000 m<sup>2</sup> d'exposition cette année). « Avec ses 180 000 visiteurs en 2011, le salon Paris Games Week est entré dans le Top 10 des plus grands salons grand public français », souligne Jean-Claude Larue, Commissaire général du salon et Délégué général du Sell. « C'est une vraie satisfaction pour notre industrie ! ». Les organisateurs annoncent un millier de bornes pour s'essayer aux jeux de fin d'année. La Coupe du Monde des Jeux Vidéo (ESWC) est également au programme avec tenue de sa finale. L'objectif affiché par les organisateurs est d'atteindre cette année les 200 000 visiteurs.



(PGW 2011)



nouveau smartphone Orange avec Intel Inside®  
surfez plus vite que jamais



DAS : 1,40 W/kg<sup>(1)</sup>

intel.orange.fr

\* Je danse dans la boue - une tempête est dans l'air - la foudre frappe mon visage - je tombe en arrière.  
Sur réseaux compatibles. Le piratage nuit à la création artistique. Intel, le logo Intel et Intel Inside sont des marques déposées par Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. **(1)** Le DAS (débit d'absorption spécifique) des téléphones mobiles quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques, pour une utilisation à l'oreille. La réglementation française impose que le DAS ne dépasse pas 2 W/kg. RCS Nanterre B 302 456 199 - SIRET 302 456 199 00090.  
Orange France, SA au capital de 2 096 517 960 € - RCS Créteil 428 706 097.

intel  
inside™

orange™

SOMMAIRE  
6 JDLI 221  
26 JUIN 2012

MARCHÉ

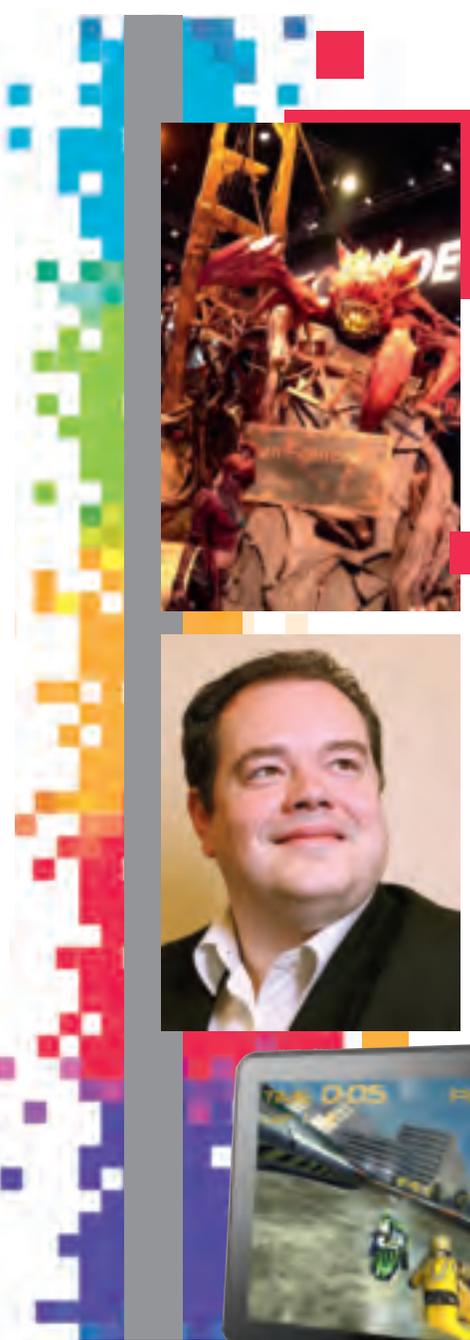
- 8 News
- 10 Salon : E3 2012  
Les tendances sur le salon mondial du jeu vidéo de Los Angeles
- 20 Focus : Electronic Arts  
Showcase à Paris de l'éditeur qui présente son line-up de fin d'année

HARDWARE

- 22 News
- 28 Interview : Logitech  
Gérard Isabel, Country manager France
- 30 Dossier: Jeu mobile, Les nouveaux supports  
L'état du jeu vidéo sur smartphones et tablettes
- 36 Panorama : Les appareils photo hybrides  
Six appareils entre 629 et 1590 euros

GUIDES

- 40 Hardware
- 42 DVD vidéo/ Blu-ray



E3 2012 : 10 maturité et nouveaux horizons

Un dossier complet pour faire le point sur les grandes tendances observées sur le salon professionnel de l'E3, à Los Angeles. Précisions sur le lancement de la Wii U et nouveaux concepts de jeu ubiquitaires auront compté parmi les temps forts de cette édition de transition où les consoles actuelles, vieillissantes, ont prouvé qu'elles avaient encore du potentiel.



Logitech : le périphérique plus que jamais

L'explosion des tablettes, la percée de la musique sans fil sont autant d'opportunités pour un Logitech spécialiste dans le domaine du périphérique à valeur ajoutée. Gérard Isabel, Country manager France, nous détaille la stratégie du fabricant dans ses différents secteurs d'activité.



Jeu mobile : les nouveaux supports

Dominé longtemps par Nintendo et Sony, le jeu mobile s'ouvre à un public très large désormais avec les smartphones et les tablettes. Mais la période du casual gaming est dépassée, désormais le matériel permet de faire aussi bien, sinon mieux que la console dédiée.

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 Hellio : 01 41 58 58 27  
phellio@microcoop.com

**Secrétaire de rédaction**  
Guy Pichard  
guy@microcoop.com

**Journalistes**  
Benoit Dupont, Jean-Luc Marianna, Roland Marianna, Pierre Stemmelin et François Arias

**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.

# S'OFFRIR DE LA COULEUR AU BON PRIX

AFTERGLOW Headset  
pour les passionnés  
de Son Hifi, du Jeu  
et du Home cinéma.

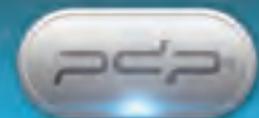


Designed in California

Rencontrons nous à l'IDEF : **Stand RIV D 80**

AFTERGLOW®

[www.pdp.com](http://www.pdp.com)

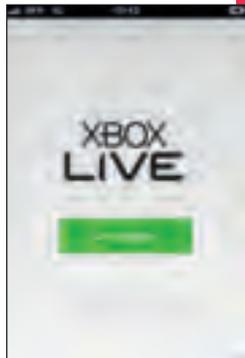




## L'application Xbox Live sur tous les fronts

■ Microsoft vient de mettre à jour les versions pour appareils iOS de son application My Xbox Live et de la mettre à disposition des possesseurs d'appareils tournant sous Android.

Toutes ces applications sont bien évidemment gratuites. Celles-ci permettent de gérer le contenu de sa Xbox 360, parcourir la partie Arcade du réseau, gérer l'apparence de son Avatar mais aussi accéder à sa liste de contacts. Bref, de quoi rester connecté à sa machine préférée même quand on n'est pas devant sa TV.



## Diablo 3 : Blizzard mis en demeure



■ On apprend que l'association de consommateurs UFC/Que Choisir vient de mettre l'éditeur Blizzard en demeure de dédommager les joueurs suite aux « différents problèmes rencontrés par les utilisateurs » depuis le lancement de son dernier hit en date, Diablo 3 sur PC. Cette mise en demeure a fait suite à un appel à témoins lancé par l'association, sensibilisée aux

problèmes techniques rencontrés par les consommateurs : difficultés à se connecter au serveur (la fameuse erreur 37), ralentissements et autres déconnexions qui ont été répertoriés au cours du mois suivant la sortie du jeu.

## Apple fait évoluer son iOS

■ La firme de Cupertino vient de dévoiler iOS 6, la prochaine version du système d'exploitation équipant

iPhones, iPads et iPods. Attendu pour l'automne prochain, celui-ci embarquerait « plus de 200 nouveautés » parmi lesquelles on notera une nouvelle version de Siri, l'application de commande vocale, un environnement Facebook intégré, une nouvelle application « Plans » transformant l'appareil en GPS, une fonction Face-Time désormais utilisable aussi en 3G (et plus seulement par wifi) sans oublier des petites fonctions bien pratiques comme la possibilité d'ajouter des pièces jointes aux mails envoyés ou encore programmer le téléphone pour répondre à un appel via un texte automatique ou programmé (« occupé, ne pas déranger » ou autres « je te rappelle »). Le navigateur Safari se met également à jour avec par exemple la possibilité de passer en plein écran lors d'une utilisation au format paysage.



# Carrefour

## vers une nouvelle stratégie



■ A nouveau patron, nouvelle stratégie. L'arrivée de Georges Plassat en lieu et place de Lars Olofsson devrait s'accompagner de profonds changements pour le distributeur. Peu de décisions ont encore été prises, mais le nouveau boss n'a pas caché son intention de recentrer l'enseigne sur son métier d'épicier, ce qui n'est pas très favorable au rayon EPCS, abréviation de Electroménager, Photo, Ciné, Son. Le concept d'hypermarché réenchanté, baptisé Planet, a d'ores et déjà

été enterré. Les dépenses de communication, qui se sont élevées l'an dernier à 500 millions d'euros, vont être revues à la baisse. La convergence des enseignes (Carrefour, Carrefour Planet, Carrefour City...) a également du plomb dans l'aile. Les effectifs centraux et les frais généraux vont sans doute être réduits et la décentralisation prônée. « Mon prédécesseur a probablement sous-estimé que la distribution est une activité quasiment militaire », a prévenu M. Plassat. Il se donne trois ans pour réussir.

# Carrefour



## Sega se replie sur le Japon

■ Ce n'est aujourd'hui plus qu'un secret de Polichinelle : les filiales européennes de Sega sont sur le point de fermer.

Le groupe a décidé de se recentrer sur ses principales licences, ce qui ne semble pas nécessiter à ses yeux d'implantation de filiale. Une structure marketing pourrait subsister à Londres. A l'heure actuelle, on ne sait pas comment seront distribués, le cas échéant, les produits Sega en France.



# SEGA

# Facebook: regard affuté

Depuis son entrée chaotique en bourse, Facebook fait son possible pour rassurer ses partenaires et utilisateurs en étoffant son champ d'action. C'est ainsi que le réseau social confirme, sans révéler de montant même si les rumeurs évoquent 48 millions d'euros environ, le rachat de Face.com, une start-up spécialisée dans la reconnaissance faciale. Grâce à cette nouvelle fonctionnalité, Facebook souhaite étendre les options proposées autour des photos, ce qui était déjà le cas lors de l'achat d'Instagram en avril dernier. Si cette annonce a offert à l'action Facebook une remontée de 4,6 % à 31,41 dollars (soit 24,9 euros), les critiques émises à l'encontre du principe de reconnaissance faciale pourraient détourner une partie des utilisateurs de cette fonction.



# Apple Si vous en avez un à la cave...



Les amoureux d'Apple sont prêts à tout pour satisfaire leur soif de technologie frappée du sceau de la pomme croquée ! Ainsi un Apple 1, estimé à environ 150 000 dollars, vient de partir à 374 500 dollars lors d'une vente aux enchères à New York. Rappelons que l'Apple I fut conçu par Steve Wozniak, Steve Jobs et Ronald Wayne dans le garage des Jobs. Il s'agit du premier produit d'Apple mis en vente en avril 1976 au tarif de 666,66 dollars. Environ 200 unités furent produites et c'est donc l'une d'elles qui vient de trouver un acquéreur anonyme, probablement très friand des produits Apple. Tenons-nous là la machine la plus chère de la marque ? Il s'agit, quoi qu'il en soit, d'une pièce mythique de l'Histoire de l'informatique.

concept **+ de 10 distributions officielles**  
distribution **officielles**

## Jeux-vidéo



## Accessoires



## Produits dérivés



### Nos Distributions officielles



JEUX-VIDÉO - ACCESSOIRES - PRODUITS DÉRIVÉS  
HALL RIVIERA - ALLEE D - STAND 70

www.ecdist.com

Tél : +33 (0)4 79 25 83 18 - E-mail : contact@ecdist.com

SALON  
10 E3 2012

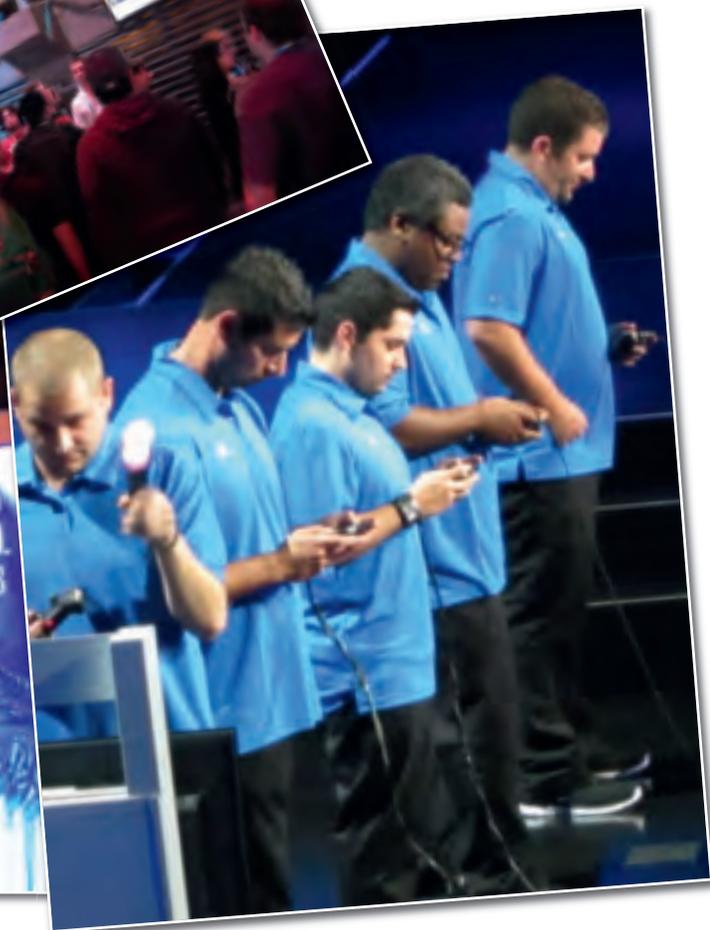
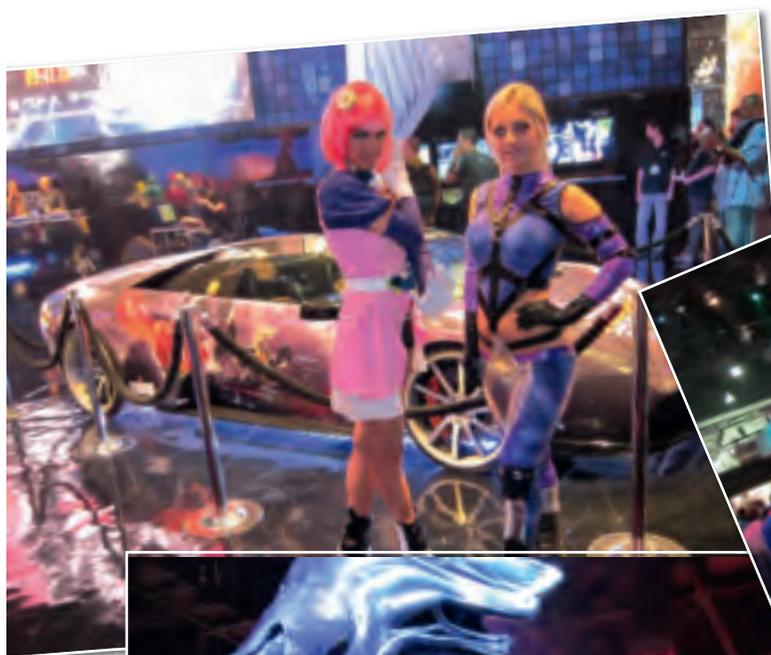
Le salon professionnel de l'Electronic Entertainment Expo se tenait à Los Angeles du 5 au 7 juin.



# 2012

## Maturité et nouveaux horizons

E3 cuvée 2012 restera-t-il comme un grand cru ? Entre l'absence d'annonce de nouvelle console hormis la Wii U qui avait déjà animé le salon l'année dernière, mais aussi une nette préférence des éditeurs à sacrifier l'originalité sur l'autel des suites et autres valeurs sûres ou encore un parc de machines actuelles qui peine à cacher des rides naissantes, la réserve est de mise. Comme si l'industrie lourde du jeu vidéo traditionnel se tétanisait face aux nouvelles donnes du secteur où la dématérialisation le dispute à l'explosion des nouveaux usages vidéoludiques sur tablettes et smartphones. Heureusement, à y regarder de plus près, ce salon 2012 marque probablement un pic de maturité pour l'ère des machines actuelles. Des machines souvent poussées aujourd'hui dans leurs derniers retranchements et où certains concepts peuvent encore surprendre... Par Patrick Hellio



**2012, année de confirmation et de transition pour le jeu vidéo ? Probablement et c'est toujours moins pire que d'évoquer une apocalypse planétaire de fin d'année!** Confirmation tout d'abord de la part de Nintendo, qui après avoir levé le voile l'année dernière sur la prochaine génération de ses consoles de salon, réservait un ultime tour de chauffe à la Wii U avant sa sortie annoncée pour la fin de l'année. Comme chaque année, les trois constructeurs organisaient des conférences en amont de l'ouverture du salon. Avec confirmation chez Nintendo d'un line-up de lancement Wii U faisant bonne part au casting maison bien sûr (**Super Mario Bros Wii U**, premier jeu Mario en haute définition sur une console de salon, **Game & Wario**, le retour entraînant de **Pikmin** après plusieurs années d'absence...), tout en affichant des velléités du côté des productions gamers chez les éditeurs

tiers en accueillant des versions de **Batman Arkham City**, d'**Assassin's Creed 3** ou encore **ZombiU** d'Ubisoft tandis que des versions de **Mass Effect 3**, **Darksiders 2** ou **Aliens : Colonial Marines** sont annoncées. Excepté Ubisoft, très engagé comme toujours sur la nouvelle machine et Warner Games, les éditeurs tiers restaient assez discrets sur le chapitre. C'est sans conteste à ce niveau que va se situer le plus important défi de Nintendo avec cette machine, qui a

encore toutes ses preuves à faire pour reconquérir le public des joueurs chevronnés, érodé progressivement sur la Wii. Entre adaptations tardives de hits gamers et volonté d'insérer la plate-forme dans les prochains lancements multi plates-formes, c'est la valeur ajoutée du système à deux écrans qui devra faire la différence. Comme la Nintendo DS en son temps ? Un tour de confirmations sans vraie surprise donc de la part de Nintendo où manquaient tout de même



SALON  
12 E3 2012



# 2012

## Maturité et nouveaux horizons

David Cage dévoile son prochain jeu à la conférence Sony

Le prix et date de sortie de la console, dont les spécificités techniques n'ont (chose habituelle) pas été détaillées. Le fabricant a préféré mettre en avant les usages de la machine comme son aspect plus connecté illustré par **Miiverse**, une interface de communication entre joueurs qui s'ouvrira à la 3DS, les smartphones et autres appareils connectés au Web. Des partenariats ont été confirmés avec Netflix, Hulu Plus, Amazon Instant Video et YouTube pour connecter la machine. Reste qu'il semblait manquer un titre fort, vraiment ambassadeur et emblématique de la technologie de la nouvelle machine, comme Mario 64 ou Mario Galaxy ont pu l'être en leur temps sur les machines concernées.

### Sony et Microsoft se cramponnent à cette génération

Certains attendaient des annonces de Sony et Microsoft concernant leurs prochaines consoles de salon mais il n'en fut rien. Voilà qui confirme l'espérance de vie conséquente de l'actuelle génération de machines (bientôt sept ans pour la Xbox 360, plus de cinq ans pour la PS3) qui devrait à terme pouvoir passer le cap de la dizaine d'années de commercialisation. En attendant de possibles annonces l'année prochaine (on sent une effervescence certaine chez



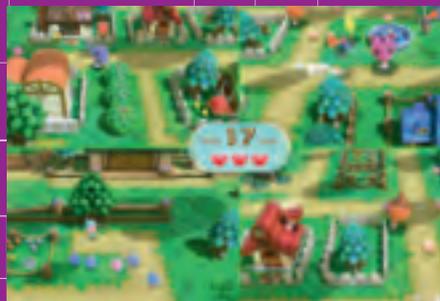
les éditeurs/développeurs !), le message est clair : l'actualité se fait et se fera encore pour un certain temps sur nos bonnes vieilles consoles qui en ont heureusement toujours sous le pied, comme le démontrent les jeux les plus impressionnants de ce salon comme **Assassin's Creed 3**,

**Crysis 3** ou autres **The Last of Us**. L'un des temps forts de la conférence de Sony, l'annonce de **Beyond : Two Souls**, prochain thriller interactif des Français de Quantic Dream (Heavy Rain) illustre assez bien ce que cette génération de console, parvenue à maturité, peut livrer de meilleur en termes de qualité de réalisation. Parfaitement maîtrisée aujourd'hui par les développeurs, l'actuelle génération de consoles avait pu compter sur la vague du motion gaming il y a deux ans (Kinect, PS Move) pour chercher un renouvellement et attiser l'intérêt d'un public plus large notamment face au succès effronté de la Wii. Aujourd'hui, à l'heure de la concurrence du cloud gaming et autres services en lignes, les fabricants sont allés chercher d'autres types de propositions.

## La Wii U sur la ligne de départ

Certes, ni date de sortie exacte ni prix n'ont été confirmés pour la prochaine console de Nintendo. On sait en revanche qu'elle sortira dans le monde avant la fin de l'année et comment elle sera accompagnée. Sur le salon, deux versions de la machine étaient exposées (blanche ou noire, comme la Wii) mais le fabricant n'a pas confirmé si ces deux modèles seront vendus au lancement. La tablette GamePad, légèrement retouchée depuis l'année dernière, embarque un écran tactile de 6,2 pouces, deux sticks analogiques et un emplacement en bas du boîtier où pourront être posés des objets à faire identifier par la console (dans l'esprit de Skylanders). On pouvait apercevoir au détour du stand Nintendo une nouvelle version de la Manette classique Wii redessinée et qui se montrera certainement utile pour les jeux plus traditionnels sur la console. Aucun bundle jeu n'a encore été annoncé pour le lancement mais l'on imaginerait bien **Nintendo Land** dans un tel rôle... D'ici la fin de l'année, le Japonais a annoncé la disponibilité des titres suivants sous sa bannière: **Nintendo Land**, **News Super Mario Bros Wii U**, **Wii U Panorama View**, **Wii Fit U**, **Game & Wario**, **Sing**, **Pikmin 3**, **Project P100**.

Côté éditeurs tiers, Ubisoft a annoncé huit titres pour la console à paraître entre le lancement et début 2013 : **Assassin's Creed 3**, **Just Dance 4**, **Marvel Avengers : Battle for Earth**, **The Lapins Crétins Land**, **Rayman Legends**, **Sports Connection**, **Your Shape Fitness Evolved 2013** et enfin **ZombiU**, un jeu d'action horrifique en vue subjective assez détonnant. Warner Games a notamment annoncé **Batman : Arkham City** et une nouvelle version de **Scribblenauts**. **Tekken Tag Tournament 2**, **Aliens : Colonial Marines** ou encore **Darksiders 2** sont également au planning.



Nintendo Land



### Du jeu sur tous les écrans

Nintendo avait créé l'événement au cours de la précédente édition du salon en dévoilant sa prochaine console de salon, la Wii U, embarquant ses fameuses manettes, Wii U GamePad, sous forme de tablettes tactiles permettant des interactions originales avec l'écran principal du téléviseur. Le constructeur employait cette année l'expression de « jouabilité asymétrique », résumant assez bien le principe de gameplays différents mais complémentaires entre les écrans. Une idée de jeu vidéo ubiquitaire qui a visiblement fait son chemin dans l'industrie puisque le jeu partagé entre différentes machines connectées était l'une des grandes tendances cette année. Avec Microsoft tout d'abord, qui au cours de sa conférence a dévoilé le concept Smart-Glass, consistant à ouvrir des passerelles de gameplay entre la Xbox 360, un PC, une tablette, un smartphone... Ce n'est certes pas la première fois que le groupe évoque ce genre d'interopérabilité entre les machines mais cela semble

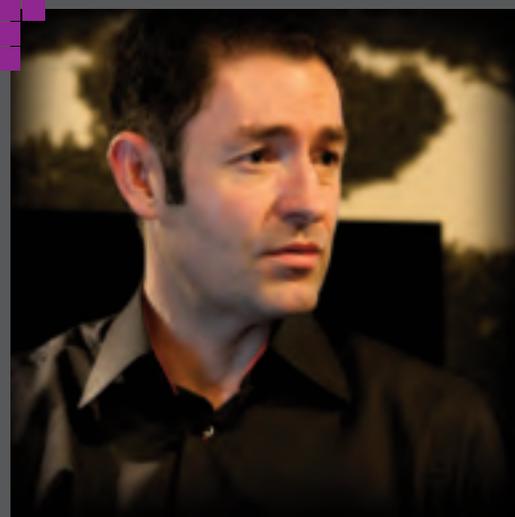
Forza Horizon ou le pari de satisfaire joueurs chevronnés comme néophytes





(enfin) sur le point de se concrétiser. La force de la proposition Microsoft est de pouvoir d'emblée compter sur un large parc de machines rendues compatibles avec son environnement (iOS compris) sans avoir à demander un investissement supplémentaire aux consommateurs, tout en s'appuyant sur le prochain système d'exploitation Windows 8 attendu pour la fin d'année. Sony explore une piste dans la même tendance en dévoilant le principe de Cross-Platform consistant à maximiser les échanges entre PlayStation 3 et PS Vita, la portable devenant une manette avancée pour la console de salon, des jeux pouvant être pratiqués sur les deux machines... Il restera évidemment à juger sur pièce de la concrétisation de ces concepts. Si l'idée d'utiliser la tablette ou le smartphone comme second écran n'est pas nouveau (on pense aux applications « companion » pour Mass Effect ou I am Alive par exemple), les nouvelles interactions ici dévoilées sont bien plus ambitieuses en termes de logique multi-écran. Le « cœur » de l'expérience du jeu vidéo à la maison, traditionnellement lié à la console dans le salon, va-t-il voir son centre de gravité se déplacer progressivement vers d'autres écrans et d'autres formes de gameplays plus participatifs, moins unilatéraux? De là à pronostiquer une future génération de consoles où le système sera déporté sur un ensemble de machines interconnectées, tenant davantage du service partagé, il n'y

## Rencontre avec



**Philippe Lavoué,**  
Directeur Général adjoint de Nintendo France

**JDLI :** Comment se profile le lancement de la Wii U ?

**Philippe Lavoué :** Nintendo est très attentif à ce qui se passe ici, sur l'E3, aux retours des visiteurs vis-à-vis de ce qui est présenté car on sait combien c'est un temps fort pour l'industrie. Notre objectif ici aujourd'hui est de montrer combien le line-up de lancement de la console va permettre de s'adresser autant aux joueurs occasionnels qu'aux gamers via une expérience de jeu vraiment différenciante. Comme pour les lancements de la Wii et de la Nintendo 3DS, un important travail de présentation et d'explication de la machine va être mis en place tant en télévision qu'en retail. Pour le lancement de la Wii U, nous avons la chance de pouvoir nous appuyer sur la base

a qu'un pas qu'il est trop tôt pour franchir mais on peut déjà miser que la conception même des jeux pourrait être fondamentalement impactée par cette logique qui ouvre de jolies perspectives créatives... tant que les coûts des jeux ne s'enflamment pas. Cela pourrait quoi qu'il en soit être un atout non négligeable pour ces différents systèmes propriétaires face à la montée en puissance du jeu sous sa forme cloud gaming. On apprendait ainsi en marge du salon que Samsung venait de signer avec le spécialiste du cloud-

gaming Gaikai pour proposer du jeu sur ses Smart TVs et le stand Onlive, autre acteur du cloud, faisait encore une fois bonne figure sur l'E3...

### Ca va saigner !

En l'absence d'annonces fracassantes, comment attirer l'œil du public ? En lui donnant des sensations fortes, c'est bien connu, surtout quand le gros de l'offre s'annonce basé sur des suites dont il s'agit d'essayer de transcender le matériau

installée conséquente de la Wii, présente dans six millions de foyers en France et qui était encore la console la plus vendue fin 2011.

**En l'absence de Wii Sport sur la Wii U, un titre pourra-t-il avoir le même impact au lancement ?**

NintendoLand sera l'un des titres que nous allons le plus pousser au lancement de la console. On y trouve une douzaine de jeux différents qui pourront toucher un très large public.

**La Wii U est-elle destinée à prendre rapidement la place de la précédente console ?**

Non, nous allons travailler trois plates-formes différentes : La Wii U, la Wii et la Nintendo 3DS. La Wii va devenir l'une des consoles les plus accessibles du marché et des propositions seront formulées dans ce sens en fin d'année.

**Quelle part allez-vous consacrer au dématérialisé sur Wii U ?**

C'est simple, tous les jeux qui sortiront sur la console seront proposés à la fois en version boîte et en téléchargement. Nous associons évidemment le retail à la démarche puisque les revendeurs pourront commercialiser des codes de téléchargement pour les jeux. L'objectif est de laisser aux joueurs le choix de leur mode de consommation.

**Où en est la Nintendo 3DS en France ?**

C'est un joli succès puisque nous en sommes à environ un million de consoles vendues et notre objectif est d'atteindre les 1,5 million de machines écoulées sur 2012. L'explosion des ventes a vraiment été liée à la sortie des jeux et c'est une leçon que nous avons bien retenue, notre objectif est désormais de proposer au minimum deux grandes sorties par mois. Nous approchons de l'été, qui est considéré comme le « Noël de la portable » où nous allons lancer des jeux forts News Super Mario Bros 2 et Kingdom Hearts.



Borderlands 2 chez 2K Games



Doom 3 BFG Edition, l'occasion de revisiter le fameux FPS en haute définition en 3D



Reggie Fils-Aimé, Patron de Nintendo USA, dévoile le nouveau jeu Mario pour la Wii U

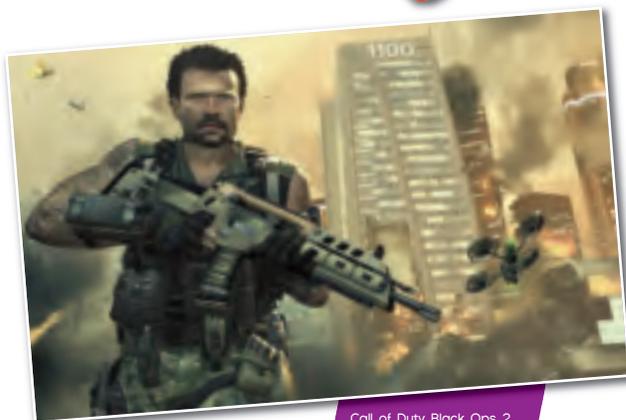


SALON  
14 E3 2012

# 2012

## Maturité et nouveaux horizons

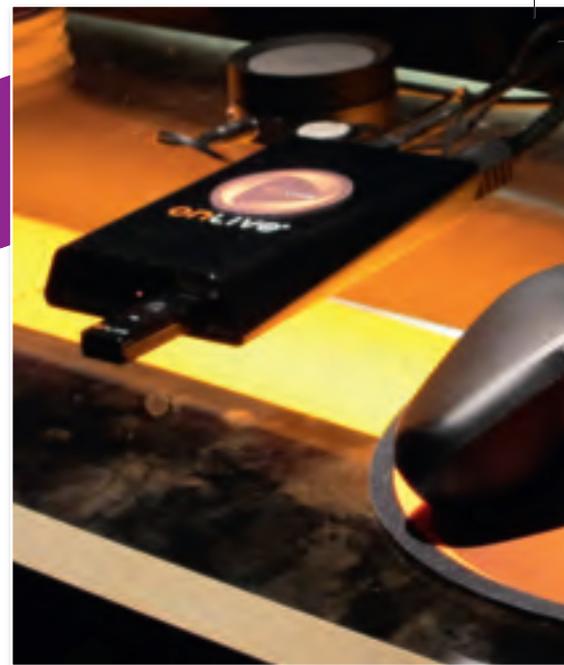
Le stand OnLive où l'on pouvait jouer à différents jeux via la mini-console de la marque (à gauche) et prendre en main la manette (à droite)



Call of Duty Black Ops 2, disponible en fin d'année sur PC, PS3 et Xbox 360.

original. Rarement en effet, un E3 n'aura affiché une violence aussi décomplexée dans les jeux à sortir. On pense bien évidemment à la longue liste de jeux d'action en vue subjective, genre leader avec les records de la série Call of Duty, qui jouent clairement des coudes pour éclabousser un maximum le joueur face à son écran. Le prochain **Call of**

**Duty** met en scène une guerre futuriste impitoyable dans un Los Angeles réduit à l'état de ruines, **Medal of Honor Warfighter** célèbre les prouesses d'unités spéciales de différents pays sur les points les plus chauds du globe, le prometteur **Far Cry 3** invite à éliminer des désaxés sur une île déserte (la démo d'Ubi lors de sa conférence s'ouvrait sur une scène face à une langoureuse créature... topless!)... Les autres genres de jeux sont au diapason, si l'on pense notamment chez Sony au prochain **God of War Ascension** et ses mises à mort très explicites des (pauvres) ennemis mythologiques de Kratos ou encore au prochain **Tomb Raider** de Square Enix qui n'entend pas ménager Lara Croft, méchamment agressée par un de ses ennemis dans une démo dévoilée chez l'éditeur. L'héroïne, que l'on découvre dans ses jeunes années, va traverser un véritable enfer dans un jeu qui flirte désormais avec la logique des survival horror. Prometteur, le titre fera à coup sûr parler de lui à sa sortie l'année prochaine et pourrait bien marquer un nouveau départ pour la saga. Enfin, impossible de passer à côté de ce que l'on peut situer comme « l'explosion de tête du salon », celle de **The Last of Us**, prochaine production du studio Naughty Dog à qui l'on doit l'excellente série Uncharted sur PS3. Attendu pour l'année prochaine, leur projet aborde un tout autre univers puisqu'il va plonger le joueur dans une inquiétante ville post-apocalyptique, en lorgnant vers le genre sur survival horror. Un des titres les plus impressionnants du salon, avec des combats rapprochés nerveux et secs servis par une réalisation de haut vol. Une présentation qui aura laissé... des traces. Il est clair que face à ce déchaînement généralisé de



testostérone, les univers de Nintendo sonnaient comme un havre de paix et une certaine valeur refuge. A moins que la Wii U ne finisse elle aussi à voir rouge prochainement !

### Des suites, des suites...

Filosofie globale des éditeurs à avancer de nouveaux concepts oblige (fin de cycle et contexte économique aidant), on devrait avancer en terrain connu sur cette fin d'année et début 2013. Il est de toutes manières toujours

## Rencontre avec



**Richard Brunois, Responsable de la Communication Sony Computer France**

JDLI : Sur quels titres PS3 allez-vous concentrer votre attention sur le second semestre ?

**Richard Brunois :** Nous allons particulièrement mettre en avant une innovation technologique avec Wonderbook, un livre interactif basé sur le principe de réalité augmentée et dont le premier volet est signé en collaboration avec J.K. Rowling, (ndlr l'auteur de Harry Potter). C'est un titre que nous allons en premier lieu destiner aux enfants de sept à 12 ans et que nous devrions particulièrement soutenir à l'occasion du Paris Games Week par exemple. Nous allons continuer à soutenir le PS Move, qui compte une base installée de 700 000 pièces en France, avec deux titres dédiés que sont Sports Champions 2 et DanceStar Party Hits. En revanche, 2013 sera plus orientée gamers avec des titres très attendus comme God of War Ascension, The Last of Us mais aussi le nouveau jeu de Quantic

Dream, Beyond Two Souls, qui affiche une réalisation assez unique. Enfin, un de nos objectifs va être de multiplier par trois le nombre d'abonnés au service « Plus » du PSN d'ici la fin de l'année.

### Êtes-vous satisfait du catalogue de jeux de la Vita ?

La machine a clairement manqué de jeux après son lancement. Mais la situation va se rétablir puisque nous devrions atteindre une soixantaine de jeux disponibles d'ici la fin d'année en cumulant jeux physiques et titres vendus en téléchargement. 20% des ventes se font sous forme dématérialisée sur Vita. Des titres très ambitieux et dédié à la PS Vita (et non de simples portages) sont par ailleurs prévus d'ici la fin de l'année comme Call of Duty, Assassin's Creed ou encore FIFA 13.

### Quelle forme va prendre la convergence annoncée à la conférence entre la PS3 et la Vita ?

Le principe de Cross-Platform, qui va permettre de nombreuses interactions entre les deux consoles, pourra prendre plusieurs formes. On aura par exemple du Cross-Play lorsque deux joueurs pourront s'affronter chacun sur l'une des deux machines mais au sein d'une même partie comme ce sera le cas dans PlayStation All-Stars Battle Royale par exemple. Le Cross-Control consistera pour sa part à utiliser la Vita comme une manette tactile très évoluée pour diriger un jeu sur la PS3, à l'image de ce que proposera par exemple LittleBigPlanet. Ou encore le Cross-Save qui permettra de sauvegarder en cloud la partie d'un jeu par exemple sur PS3 pour la poursuivre dans la version Vita du titre sur des titres comme Sly Cooper : Voleurs à Travers le Temps... Cela ouvre de nombreuses possibilités.

### Où en sont les parts installées françaises et quels sont vos objectifs pour la fin d'année ?

Nous en étions à 1,8 million de PS Vita vendues dans le monde à fin mars 2012. En ce qui concerne la PS3, nous approchons des quatre millions de consoles vendues en France. Notre objectif pour cette année va être de vendre autant de PS3 en 2012 que l'an passé, soit environ 800 000 consoles et ainsi conserver notre leadership.



Le nouveau Halo sera de la partie en fin d'année. Le début d'une nouvelle trilogie ?





Injustice, jeu de combat choc et impressionnant chez Warner Games, avec les personnages DC Comics.



plus difficile de lancer de nouvelles propriétés intellectuelles aux derniers temps d'une génération de machines... Les titres forts des prochains mois se recruteront très probablement auprès de jeux comme **Call of Duty Black Ops 2**, **Need For Speed Most Wanted**, **Medal of Honor Warfighter**, **Skylanders Giants**, **Resident Evil 6**, **Crysis 3**, **Dead Space 3**, les nouveaux **Splinter Cell**, **Tomb Raider**, **Hitman**, **Gears of War** voire l'attractif **Rayman Legends**

(notamment dans sa version Wii U qui exploite bien la nouvelle manette), **Borderlands 2**, **Metal Gear Rising : Revengeance**... Mention toute particulière à **Assassin's Creed 3**, indiscutablement l'un des jeux les plus attendus de la fin d'année, Ubisoft parvenant à susciter l'attente dans le cadre d'une suite grâce à certaines prises de risque (nouveau lieu, nouvelle époque, nouveau moteur...). Le nouveau **Sim City**, présenté par EA et attendu pour début 2013 sur PC faisait aussi son effet, avec sa réalisation emballante et un retour aux

## Quel avenir pour la Vita ?

Sortie en début d'année, la PS Vita manque clairement de jeux pour supporter ses ventes et l'on attendait de cet E3 un flot d'annonces. Malheureusement, la machine est vraiment restée au second plan au cours de la conférence de Sony Computer (ce qui est assez étonnant pour une console aussi récente) où la PlayStation 3 tenait la vedette. On retiendra tout de même de bonnes surprises en prévision comme un épisode dédié d'**Assassin's Creed 3 (Liberation)**, qui se passera dans la Nouvelle-Orléans au 18ème siècle avec pour la première fois une femme assassin) ou un **Call of Duty Black Ops Declassified**, annoncé mais non détaillé. La machine s'est avant tout illustrée dans les annonces de Cross-Platform qui vont lui permettre des échanges avancés avec la console de salon maison. Reste à espérer que le suivi très mitigé de la console sur cet E3 ne sera pas représentatif de la suite de sa carrière, il serait bien dommage de la voir se cantonner à devenir une manette de luxe pour la PlayStation 3...



Yves Guillemot prend la parole à la conférence Ubisoft. De loin la plus réussie et emmenée de tout le salon, pour l'éditeur qui s'est clairement démarqué cette année



Assassin's Creed 3 l'un des jeux remarquables du salon, à paraître en fin d'année.





SALON  
16 E3 2012



# 2012

## Maturité et nouveaux horizons

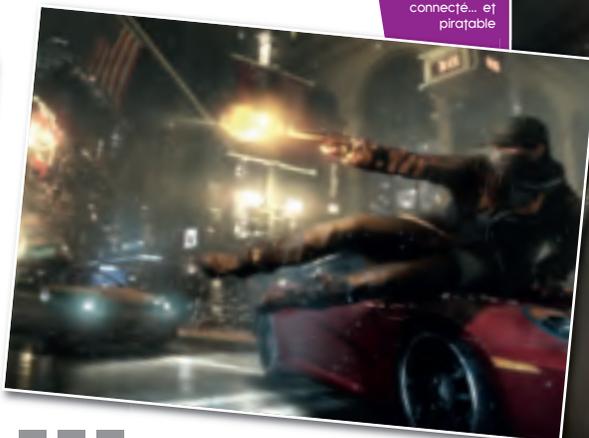
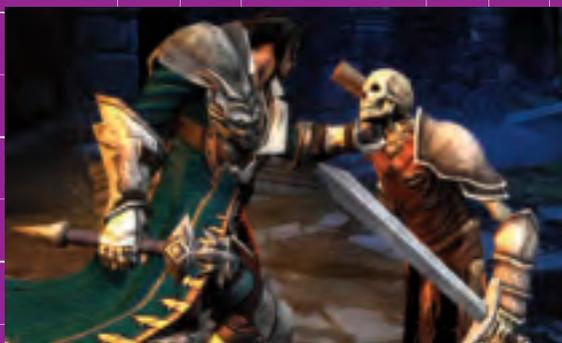
L'une des annonces chocs du salon, *Watch Dogs* d'Ubisoft et son univers urbain où tout est connecté... et piratable



## Nintendo 3DS, le programme

Galvanisée par les sorties des jeux Mario (Mario Kart 7, Super Mario Land), la Nintendo 3DS va devoir garder le rythme pour poursuivre sur sa lancée. Nintendo a annoncé la sortie d'un nouveau jeu avec le plombier pour cet été, **New Super Mario Bros 2**, qui se positionne comme une suite au premier volet, best-seller, sur Nintendo DS.

Jouable à plusieurs, ce volet privilégiera visiblement la course aux pièces d'or... Un nouveau **Paper Mario**, **Sticker Star**, arrivera également sur la console, début 2013. Autre figure maison, Luigi sera en tête d'affiche cette année avec **Luigi's Mansion : Dark Moon**, suite du jeu qui avait accompagné le lancement du GameCube il y a 10 ans où il s'agit de chasser du fantôme à coup d'aspirateur. La fin d'année verra également les sorties de **Pokémon Black & White Version 2**, des titres dont on connaît l'impact... Côté éditeurs tiers, on notera l'annonce de Konami au sujet d'un nouveau **Castlevania**, **Lords of Shadow Mirror of Fate**, un titre visiblement très ambitieux qui flirte avec les canons graphiques de l'épisode pour consoles de salon.



sources du fameux titre de gestion. **Epic Mickey**, le jeu de Disney signé Warren Spector, avait probablement souffert il y a deux ans d'une sortie bridée à une seule console et la suite qui s'annonce plus ambitieuse, prévue pour la fin d'année, arrivera sur Wii, PS3 et Xbox 360. L'occasion de croiser Spector autour d'une table ronde où il nous a régalaré d'anecdotes sur le développement d'Ultima 6, son passé de joueur de jeux de rôle et bien sûr son travail sur le nouveau jeu.

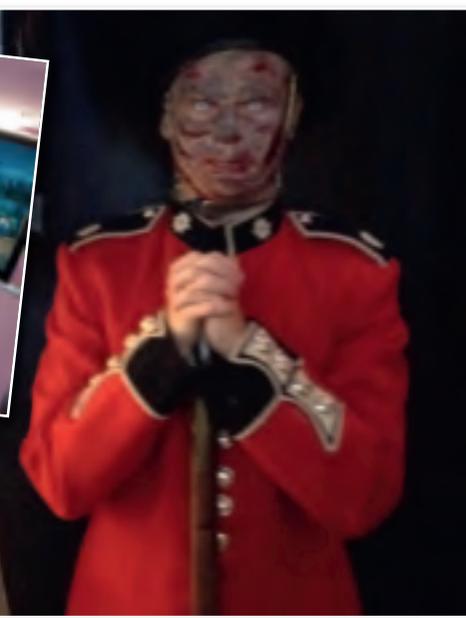
console deviennent rares (difficile de se priver de la moitié de la base installée pour un lancement d'envergure!) et les constructeurs vont avant tout compter sur leurs propres productions pour jouer la différenciation. **Halo 4** sera incontestablement l'un des deux étendards de fin d'année pour la Xbox 360, via un nouveau chapitre (développé par un nouveau studio) qui s'annonce évolutif puisqu'il proposera de nouvelles missions spéciales régulièrement en téléchargement. Nouvelle orientation pour le prochain

### L'exclusivité se fait rare

Dans cette phase avancée dans le cycle de vie des consoles, les exclusivités signées d'éditeurs tiers pour une



Far Cry 3, le FPS explosif d'Ubisoft, ouvrira les festivités de rentrée début septembre



Zombi U sur la nouvelle console de Nintendo et son système de visée via la tablette



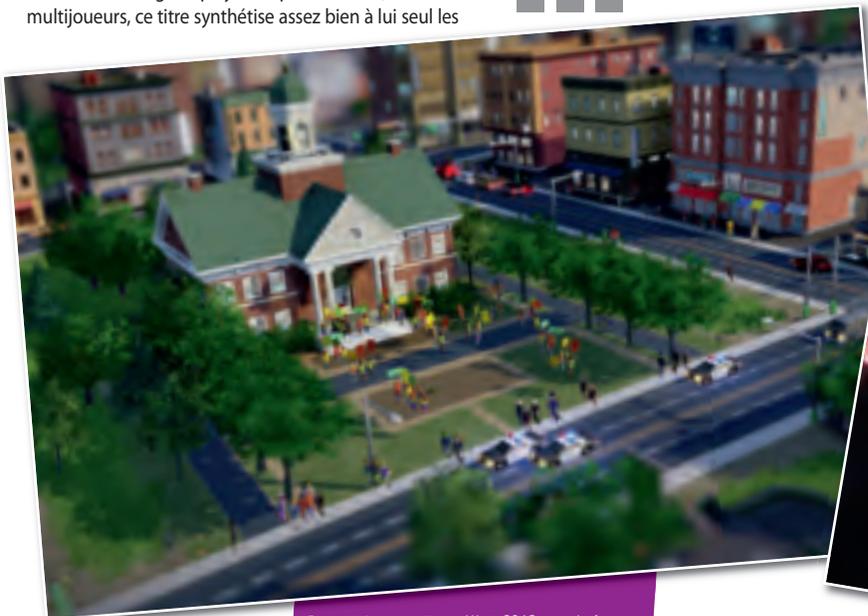


**Forza, Horizon**, qui promet de se rendre plus accessibles pour les nouveaux venus tout en conservant son contenu taillé sur mesure pour les puristes de belles carrosseries. Kinect semble désormais pleinement intégré à l'environnement de la console, avec des jeux dédiés (**Dance Central 3, Nike Training, Dragon Ball Kinect, Fables Journey...**) et d'autres compatibles (EA Sports pour la reconnaissance vocale). Chez Sony, il faudra attendre 2013 pour profiter des jeux gamers les plus impressionnants (The Last of Us, God of War...), le constructeur se focalisant sur la fin d'année sur les jeux familiaux et notamment le concept **Wonderbook** basé sur la réalité augmentée (voir interview de Richard Bruno).



### Des fulgurances à retenir

Devant le flot de suites et nouvelles versions hantant les allées de l'E3 cette année, les annonces de nouveaux titres et concepts inédits ont fait sensation. Ubisoft (encore lui !) a créé l'un des événements majeurs du salon en présentant **Watch Dogs**, un jeu en développement depuis plusieurs années dans ses studios de Montréal. Le titre met en scène un univers urbain en monde ouvert où les moyens de communication sont piratés et où le joueur lutte contre un système corrompu. Jouable sur machine de salon et doté de passerelles avec les tablettes et smartphones via visiblement des gameplays complémentaires, multijoueurs, ce titre synthétise assez bien à lui seul les



Rejour très prometteur début 2013 pour le fameux jeu de gestion SimCity chez Electronics Arts.

## Rencontre avec

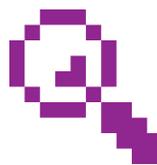


**David Dufour,**  
Marketing Director, Xbox & Games Microsoft

**JDLI : Smart Glass a été l'une des principales annonces de Microsoft sur le salon. Comment le concept est-il né ?**

**David Dufour :** A vrai dire, cela fait des années maintenant que Microsoft travaillait sur ce type de projets, il suffit de se rappeler des notions de Live Everywhere qui avaient été imaginées déjà il y a plusieurs années... L'application Xbox Smart Glass sera publiée cette année pour Windows 8, appareils sous Windows Phone, Android, iOS et permettra de connecter Xbox 360, PC, tablette et smartphone pour développer des interactions entre les devices. Smart Glass va permettre de multiples formes d'échanges entre ces différentes machines, depuis l'affichage sur la tablette de données relatives au contenu regardé sur la télévision jusqu'à la préparation de parties de jeux sur la console via un smartphone par exemple.

tendances attendues pour le jeu vidéo de demain. D'autant qu'il affichait l'une des réalisations les plus impressionnantes vues sur le salon... à tel point que bon nombre d'observateurs se sont demandés si le jeu n'était pas d'ores et déjà orienté vers la prochaine génération de consoles, ce à quoi Ubisoft a répondu par une date de sortie fixée à 2013. Après un Heavy Rain qui aura marqué les amateurs d'expériences vidéoludiques comme les cinéphiles, Quantic Dreams présentait enfin



### Quand cela va-t-il se concrétiser ?

En 2012, avec le lancement de Windows 8 et la prochaine mise à jour de la Xbox 360 en fin d'année. Celle-ci dotera par ailleurs la console d'un navigateur Internet Explorer que l'on pourra utiliser en synergie avec les autres appareils connectés et exploitera aussi Kinect pour des recherches à la voix.

### Cela revient à assoier la Xbox 360 au centre des différents types de divertissements digitaux ?

Tout à fait, d'ailleurs la marque Xbox va désormais devenir la marque ombrelle chez Microsoft pour désigner les différents types de contenus de divertissement. A l'image du service Zune qui va désormais se dénommer Xbox Music et il va en être de même pour ce qui concerne la vidéo... La Xbox 360 est devenue est une vraie plate-forme de divertissement comme le prouve par exemple le fait que les utilisateurs américains passent en moyenne 84 heures par mois connectés au Xbox Live dont la moitié est consacrée au jeu vidéo.

### Où en sont les parcs installés de consoles ?

Sur le plan mondial, 67 millions de Xbox 360 ont été vendues dans le monde. On note un excellent taux d'attachement à Kinect qui représente 19 millions d'accessoires vendus. En France, le parc installé de consoles s'élève à 2,8 millions de consoles. 50% des ventes de consoles se font désormais accompagnées de Kinect, dont le taux d'attachement est en phase avec la moyenne mondiale d'un pour trois.

### Quel regard portez-vous sur cette fin d'année ?

La Xbox 360 a quelques années mais, loin d'être figée, elle a su évoluer au fil des années avec Kinect, un nouveau design et aujourd'hui encore avec Smart Glass qui ouvre d'innombrables possibilités. Et avec des jeux de l'envergure de Halo 4, Forza Horizon ou encore Dance Central 3, nous sommes très confiants sur cette fin d'année. Je crois que les 12 prochains mois vont être porteurs en grands jeux comme jamais.



Le nouveau Just Dance 4 dont un mode de jeu exploite pleinement le concept de gameplay asymétrique



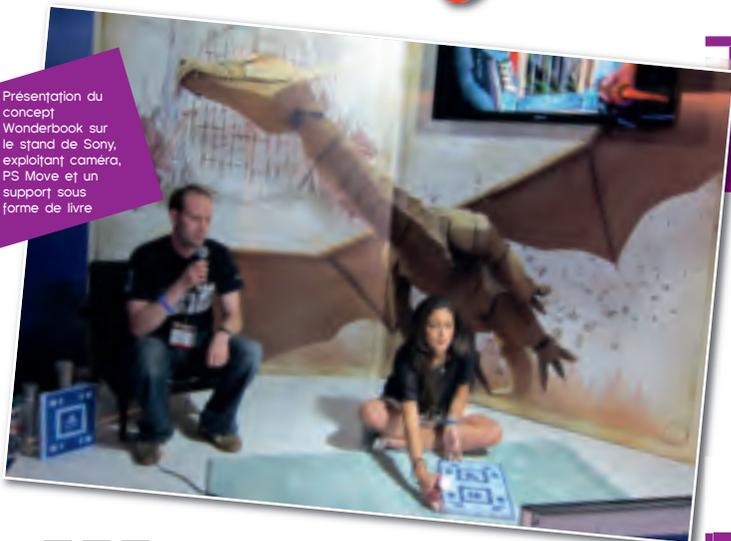
SALON  
18 E3 2012

# 2012

Maturité et nouveaux horizons

# La Next-Gen en coulisses

Présentation du concept Wonderbook sur le stand de Sony, exploitant caméra, PS Move et un support sous forme de livre



son prochain jeu sur PlayStation 3, **Beyond : Two Souls**. Le créateur David Cage est venu en personne à la conférence Sony présenter ce jeu qui flirtera plus que jamais avec le fantastique. L'actrice Ellen Page (Inception, Juno) incarne l'héroïne de ce jeu, doté de pouvoirs paranormaux et liée à une mystérieuse entité. Visuellement impressionnant, le titre illustre les avancées du studio parisien dans le domaine de la réalisation et du rendu cinématographique. Le titre est attendu pour l'année prochaine. Alors que l'on pensait la licence de la Guerre des Etoiles essouffée après des années de productions plus ou moins concluantes, LucasArts créait la surprise sur le salon en présentant un **Star Wars 1313** assez prometteur, tant par son positionnement plus adulte que la plupart des jeux de la saga, que sa réalisation impressionnante et son rythme enlevé. Sortie prévue sur PC et consoles de salon l'année prochaine. Si le jeu d'action/infiltration **Dishonored** d'Arkane Studios, raffiné et spectaculaire à la fois, tenait une bonne place sur le stand de Bethesda Softworks et permettait de s'essayer à ce qui a toutes les chances de constituer une des très bonnes surprises de cette fin d'année sur consoles et PC, l'éditeur américain faisait aussi sensation avec **The Elder Scrolls Online**. Toute première déclinaison connectée de la saga qui accueillait récemment le phénomène Skyrim (extension Dawnguard prévue cet été), le titre en développement depuis des années chez Zenimax Online se présente sous les meilleures auspices. Profitant déjà d'un sérieux background, ce jeu de rôle massivement multijoueurs affiche une réalisation de haut vol dans son domaine et sera proposé, entre autres, en version française.



Si elle n'occupait pas la Une de l'actualité cette année, la prochaine génération de consoles de salon n'était pas moins au cœur de bon nombre de discussions. Comme c'est souvent le cas, c'est du côté des développeurs que des choses étaient montrées. Square Enix faisait ainsi un premier pas en avant en dévoilant **Agni's Philosophy : Final Fantasy**, une démo réalisée à partir du moteur de Luminous Studio. Après projection d'un court-métrage CGI somptueux, l'équipe de développement qui nous a présenté la démo prenait une manette en main et rejouait le film en modifiant en temps réel les angles de vue, des éléments du film... « *Nous voulions montrer avec cette démo que Square Enix est prêt pour la prochaine génération* », nous a expliqué le responsable du développement, qui souligne que cette technologie devrait être partagée avec les autres studios du groupe. « *Agni's Philosophy ne représente en rien un prochain jeu mais est un pur exercice de démonstration technologique* ». Tourment actuellement sur un PC très puissant, « *ce type de production serait trop lourd pour les consoles actuelles, il se destine à ce que devrait être la prochaine génération de consoles* ». Une telle démonstration sonnerait-elle comme une revanche vis-à-vis d'une industrie japonaise du jeu vidéo moins performante sur l'actuelle génération de consoles ? « *Les développeurs japonais ont souffert sur cette génération de machines, c'est vrai. Sans entrer dans les détails, je pense que parmi les mesures que les Japonais devront prendre pour la prochaine génération, il faudra passer par de nouvelles organisations des studios pour être plus pragmatiques, plus logiques* ». Le développeur Epic Games s'est par ailleurs fendu d'une vidéo impressionnante de l'Unreal Engine 4, successeur de l'actuel moteur qui équipe bon nombre de jeux actuels. Enfin, même s'il est confirmé pour 2013, le Watch Dogs d'Ubisoft que l'on a vu à la conférence avait vraiment des faux-airs de jeux de prochaine génération, affaire à suivre...

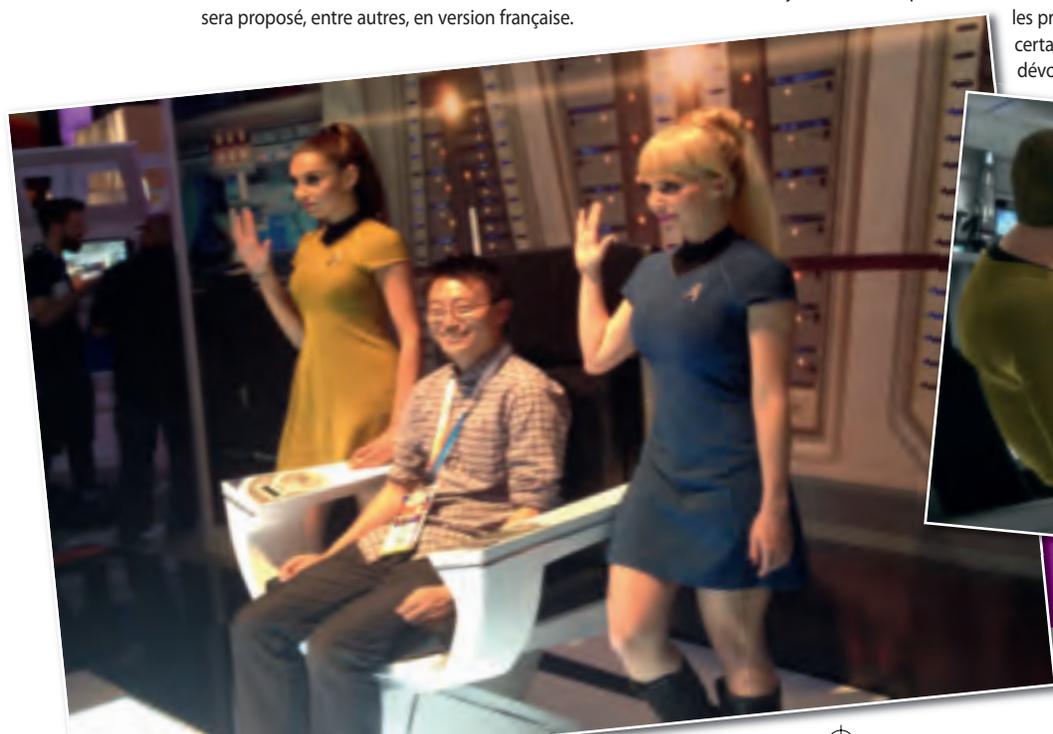
Présentation de Agni's Philosophy par les développeurs sur le stand Square Enix



Avec ses 45 700 visiteurs communiqués par l'ESA cette année, l'Electronic Entertainment Expo de Los Angeles reste un rendez-vous incontournable de l'industrie. Une industrie du jeu vidéo qui va négocier une transition de générations s'annonçant comme l'une des plus cruciales de l'histoire du jeu vidéo. Plus que les contenus eux-mêmes, et

les prouesses de certains titres dévoilés sur cette

édition du salon nous l'auront encore confirmé cette année, ce sont les systèmes de jeu propriétaires mêmes (consoles de salon, portables) qui vont devoir faire face à la nouvelle donne du marché et aux formes que prendra un jeu vidéo de plus en plus polymorphe, introduisant par là même de nouveaux concurrents dont notamment les FAI et leurs fameuses Box qui se prennent au jeu du cloud gaming. Le paysage de l'E3 n'est-il pas voué à évoluer dans ses prochaines années ?



Un nouveau jeu Star Trek dévoilé chez Namco Bandai, avec une sortie prévue sur 2013

Après les logiciels, les jeux, les papiers...  
pour les accessoires,  
faites confiance au  
**n°1 français**



Stand  
IDEF  
RIV E 79



Micro Application, SAS au capital de 912 500€, RCS Paris 321 525 032. Toutes les dénominations citées sont la propriété de leurs titulaires respectifs. Elles sont utilisées à seule fin d'identifier leur produit. © 2012 Micro Application et ses concédants. Tous droits réservés. Ne pas jeter sur la voie publique \* N°1 des ventes en volume en 2011 des logiciels multimedia (source GfK) et papiers (source Nielsen)



# Jawbone

## Du gros son nomade

■ **La Big Jambox est la dernière création en date du spécialiste de l'enceinte pour appareils nomades.** Elle se connecte sans fil à n'importe quel appareil compatible Bluetooth (smartphone, tablette, ordinateur...) pour diffuser de la musique. Elle permet également les appels téléphoniques mains-libres grâce à son microphone intégré couvrant un champ de 360 degrés. La Big Jambox affiche un design original avec de larges boutons sur le dessus. La restitution du son est assurée par des haut-parleurs propriétaires en néodyme et deux autres dédiés aux basses fréquences. Pas vraiment nomade, la Big Jambox pèse 1,2 kg et affiche une autonomie de 15 heures d'écoute. Elle annonce d'ailleurs vocalement l'autonomie restante et l'identité de l'appelant. A ce propos, il est possible de télécharger des mises à jour et des applications pour personnaliser la voix. La Big Jambox est proposée dans trois coloris (Graphite Hex, Red Hot et White Wave) et sera disponible fin juin au prix de **299 euros**.



# Coyote

## à deux pattes

■ **Le célèbre fabricant d'avertisseurs de radars, pardon c'est l'habitude et la difficulté à supporter l'hypocrisie qui parle, on reprend donc...** Le célèbre fabricant d'assistants à la conduite vient de lancer le Rider qui se destine aussi aux deux roues motorisés, l'euphémisme officiel pour la moto. Son design est plus épuré et son écran fait désormais 3,2 pouces (8 cm). De plus, il est tactile. Disposant toujours d'une base de données très fournie et continuellement enrichie par une forte communauté, le Rider annonce les zones de danger (les radars fixes), à risque (les radars mobiles) et les bouchons. Pour parfaire la sécurité, Coyote a implémenté une reconnaissance vocale et un module Bluetooth. Ce sera pratique pour les utilisateurs de deux roues en y associant un micro-casque sans fil. Par ailleurs, le constructeur français propose une formule pour motard qui inclut en plus du Rider une housse étanche compatible avec l'écran tactile, des fixations moto et scooter ainsi que six mois d'abonnement pour **299 euros**. Sinon, le Coyote Rider est vendu **199 euros** et l'abonnement aux différents services est facturé **144 euros** par an ou **250 euros** pour deux ans.



# LG

140 cm  
4 mm  
10 kg

■ **Après avoir laissé entrevoir sa technologie OLED lors du CES 2012,**

**le Coréen a présenté son prochain fer de lance en grande pompe à Monaco.** L'écran de 55 pouces a atteint des records de finesse (4 mm) et de légèreté (10 Kg) grâce à l'utilisation de kevlar et d'une déportation de la connectique vers un boîtier séparé. La qualité d'image impressionne avec des couleurs vives et surtout un contraste époustouflant. Première génération oblige, ce LG 55EM960V ne sera pas précisément donné, on parle de **9000 euros** pour une sortie mi-octobre.

# Sony Cyber-Shot DSC-RX100

## L'expert

■ **Ce compact expert sans compromis hérite de nombreuses fonctionnalités issues de la gamme reflex Alpha et des hybrides de la série NEX.** En photo comme en mode vidéo, le DSC-RX100 permet d'ajuster réglages et prises de vue par une palette complète de contrôles manuels. Les photographes plus expérimentés apprécieront notamment la bague de réglages manuelle autour de l'objectif. Le réglage de l'exposition ou du zoom, l'accès aux effets et beaucoup d'autres fonctions y sont proposées pour contrôler le RX100 avec des possibilités approchant celles d'un reflex numérique. Les fonctions les plus fréquemment utilisées peuvent être assignées à la touche fonction pour un accès direct et plus rapide. Il est en outre possible d'enregistrer jusqu'à trois paramètres de prise de vue différents, pour ne plus perdre de temps à rechercher les paramètres préférés pour tel ou tel type de scène photographiée. Sur le plan technique, le RX100 est équipé d'un capteur CMOS Exmor de 20,2 Mpixels associé à un zoom optique 3,6x. L'objectif affiche une ouverture maximale à f/1.8 et la sensibilité peut grimper jusqu'à 25 600 ISO. L'écran LCD de trois pouces affiche une résolution de 1,2 Mpixels. Le Cyber-shot DSC-RX100 sera disponible fin juillet au prix de **650 euros**.

AVEC VOUS  
"VERT"\*  
DE NOUVEAUX  
HORIZONS

Votre **seul** partenaire sur mesure

**JEUX VIDÉO/CONSOLES/VIDÉO/  
LOGICIELS ET PÉRIPHÉRIQUES PC/  
ACCESSOIRES IT/ EGP/ ACCESSOIRES  
I-PHONE,I-PAD/ I-POD/ HIFI/ CASQUES  
AUDIO/ ROBOTS TÉLÉCOMMANDÉS/  
HOME CINÉMA/ TV LED/ DVD/ BLU-RAY/**

# RESTONS CONNECTÉS

**RDV SUR VOTRE SITE EXTRANET  
CONSULTEZ NOTRE CATALOGUE  
COMMANDEZ EN UN SEUL CLIC  
ET GÉREZ VOTRE COMPTE**

<https://extranet.sodifa.net>

Demandez vos accès pour accéder à tous les avantages du site

- *Visuels et fiches produits extractibles*
- *Stock en temps réel*
- *Commandes et suivi (traçabilité)*
- *Historique du compte :*
  - *Détail des commandes,*
  - *BL, factures,*
  - *Reliquats,*
  - *Avoirs et décotes,*
- *Déclaration des baisses de prix en ligne*
- *News et promotions*



[www.sodifa.com](http://www.sodifa.com)

HARDWARE

22 NEWS

HTC



## Reprise du Desire

■ **Après avoir sorti une gamme One très réussie, HTC se recentre sur l'entrée de gamme en réutilisant des noms connus.** Le Desire C est nettement moins impressionnant que ses grands frères d'un point de vue technique avec son petit écran et son processeur modeste, mais il pourra séduire avec un design sympathique et coloré ainsi qu'un tarif agressif. Le Desire C est d'ores et déjà disponible pour un prix public de **199 euros**, ce qui en fait un compagnon parfait pour les forfaits illimités à bas prix.

# Apple

Notebook super Full-HD



■ **Sans grande surprise, Apple a profité de sa conférence développeurs tenue lors du Computex pour annoncer un flot de nouveautés.** Outre une nouvelle itération d'iOS qui passera bientôt à la version 6, cette keynote a été largement consacrée aux notebooks de la marque à la pomme. Les Macbooks Pro, Air et les Mac Pro passent à l'architecture Ivy Bridge d'Intel et basculent chez Nvidia pour les puces graphiques. On note également l'arrivée de l'USB 3 mais au final, les changements sont assez mineurs, même les prix restent identiques. Le gros des nouveautés était réservé au Macbook Pro Retina. Outre un écran de 15 pouces à la résolution totalement délirante de 2880 x 1800 pixels, ce modèle subit de gros changements d'un point de vue design. Le lecteur optique passe à la trappe et la machine gagne grandement en finesse (18mm) et en poids (2 Kg). La puissance n'est pas sacrifiée avec les processeurs mobiles les plus musclés du moment. Apple fixe donc un nouveau standard dans le domaine des notebooks haut de gamme, ce Macbook Pro Retina se négociant à partir de **2279 euros** pour une disponibilité immédiate.



# Acer

Des tablettes et des PC

■ **Acer est resté relativement conservateur sur le Computex en se contentant de concepts éprouvés. On a ainsi découvert l'Aspire S7, un ultrabook haut de gamme doté d'un écran tactile Full-HD et d'un nouveau châssis en aluminium.** Des caractéristiques qui devraient en faire l'un des modèles phares de la seconde génération d'ultrabooks. Des tablettes Windows 8 ont également été annoncées avec les W700 (11,6 pouces) et W510 (10,1 pouces). Ces deux modèles se distinguent de la concurrence grâce à un dock orientable et une connectique riche qui intègre le HDMI. La gamme de tout-en-un sera enrichie de deux nouveaux modèles sous Windows 8 : les Aspire 7600U et 5600U. Respectivement dotés d'une dalle de 27 et 23 pouces tactiles, ils affichent un design particulièrement original.

# Panasonic

Tradition et modernité



■ **La PMX5 est une nouvelle micro-chaîne de Panasonic qui intègre sur le dessus une base pour accueillir un iPod ou un iPhone.** Elle dispose aussi d'un port USB pour y connecter des supports de stockage compatibles. Evidemment, comme il s'agit avant tout d'une micro-chaîne, elle en intègre les fonctions standards comme un lecteur CD, une entrée auxiliaire et un tuner FM. L'amplification fournit une puissance de 2 x 60 Watts RMS. La chaîne PMX5 s'appuie sur la technologie maison MASH noise shaping pour réduire la distorsion tandis que les enceintes trois voies devraient garantir une bonne restitution du spectre sonore. La micro-chaîne Panasonic SC-PMX5EG-S est disponible au prix de **300 euros**.



# Canon EOS 650D

## Le reflex tactile



Canon vient de présenter l'EOS 650D, un nouveau reflex doté d'un écran tactile capacitif et proposant de nombreux modes de prises de vues intelligents, ainsi que différentes fonctions créatives. Au cœur de ce nouveau système se trouve un capteur 18 millions de pixels CMOS hybride de format APS-C associé à un processeur DIGIC 5 qui permet de réaliser des prises de vues en pleine résolution à une cadence pouvant atteindre cinq images par secondes. Il s'agit du premier EOS doté d'un double système autofocus alliant détection de phase et détection de contraste sur le capteur hybride, ce qui permet la mise au point autofocus en continu, en vidéo comme en photo et en mode visée par l'écran. A l'image des smartphones ou des tablettes, l'écran du 650D permet d'agrandir, de réduire et de faire défiler les images du bout des doigts. Canon propose par ailleurs un outil de montage vidéo intégré pour faciliter la mise en ligne de

vidéo sur YouTube par exemple. Deux nouveaux objectifs sont également proposés ; les EF-S 18-135 mm f/3,5-5,6 IS STM et EF 40 mm f/2,8 STM. Ils sont équipés d'un moteur autofocus spécifique de type pas-à-pas, silencieux et précis, qui assure une mise au point adaptée à la vidéo. Le Canon 650D et les objectifs seront disponibles à la fin du mois de juin aux tarifs suivants : **849 euros** (EOS 650D nu), **949 euros** (Kit EOS 650D + zoom 18-55 mm IS II), **549 euros** (zoom EF-S 18-135 mm f/3,5-5,6 IS STM) et **279 euros** (objectif EF 40 mm f/2,8 STM).



# Mad Catz

## équipe la Wii U

A l'occasion du salon E3 2012 qui s'est déroulé au Convention Center de Los Angeles (5-7 juin), Mad Catz a dévoilé sa nouvelle gamme de casques gaming Tritton Kunai pour 3DS, PS Vita, Wii U et PlayStation 3, ainsi qu'un aperçu de sa gamme d'accessoires pour la future console Wii U. Dans l'optique d'accompagner les joueurs et de leur offrir la meilleure immersion et qualité de jeu possible, Mad Catz soutiendra le lancement de la Wii U avec une gamme complète d'accessoires dédiés. La gamme comprendra le casque stéréo Tritton Kunai, la station de charge PowerUp et la protection FlipStand.



# Sony Mobile

## Une paire d'Xperia



Sony a annoncé deux nouveaux androphones : le Xperia Go et le Xperia Ion. Avec sa petite taille (3,5 pouces) et surtout son étanchéité (eau et poussière), le Go est particulièrement intéressant pour les sportifs. Le Ion semble quant à lui remplacer le Xperia S sur le haut de gamme avec un écran un peu plus grand (4,6 pouces) et un capteur photo 12 Mpixels. Détail intéressant, le Ion embarquera enfin Android 4 tandis que le Xperia Go devra se contenter dans un premier temps d'Android 2.3. Ces deux modèles devraient arriver sur les étals au troisième trimestre de cette année.

# Razer

## Opération requin noir



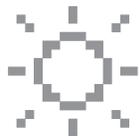
Pour les fans des jeux d'action à la première personne (FPS), Razer lance un casque audio, le Blackshark édition Battlefield 3. Son design fait penser aux casques des aviateurs avec notamment un support microphone fil de fer sur lequel court le câble. Les oreillettes sont de type circumaural à isolation sonore et sont constituées de coussins en similicuir avec mousse à mémoire de forme pour un confort maximal. Le Blackshark est disponible au prix de **129,99 euros**.





HARDWARE

24 NEWS



## Urban Factory Street is fashion



Le spécialiste des accessoires pour ordinateurs présente sa toute nouvelle gamme de souris décorées par le designer new-yorkais Jeremyville. L'artiste tout droit venu de Big Apple a laissé libre court à son imagination pour customiser les souris de la marque Urban Factory. L'esprit « Street is fashion » de l'artiste a séduit la marque française qui s'inscrit elle aussi dans le courant tendance urbain et actuel. Les souris Jeremyville sont disponibles aux prix de **8,99 euros**.

## Shuttle

Mini-PC, maxi-performances



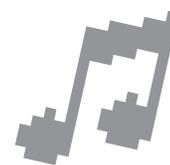
Avec son mini-PC SX79R5, Shuttle cible les joueurs les plus passionnés puisque ce boîtier peut accueillir une carte graphique de dernière génération mais aussi et surtout les processeurs de la gamme Extreme Edition de chez Intel. Ainsi, le SX79R5 est compatible avec les Core i7 à six cœurs, de quoi satisfaire les plus exigeants des joueurs. Ce mini-PC se présente sous forme d'un boîtier au design tout en aluminium et aux dimensions compactes de 33,2 x 21,6 x 19,8 cm. La carte mère Shuttle y est pré-montée, ainsi qu'un bloc d'alimentation de 500 watts. Le système de refroidissement est assuré par un radiateur constitué de caloducs pour refroidir le processeur. « Les professionnels et les passionnés ont besoin d'une configuration qui leur assure vitesse et précision maximales. Le SX79R5 vise justement à leur donner cette satisfaction dans un format compact », déclare Tom Seiffert, responsable Marketing & PR de Shuttle Computer. « Cette plate-forme unique au monde délivre une puissance extrême. Elle est ainsi idéale comme station de travail graphique ou pour toute application exigeant de très hautes performances ». Le SX79R5 est disponible au prix de **529 euros**.

# Asus

## Fusion PC / tablette



Le constructeur taiwanais s'est fait remarquer sur le Computex avec des projets pour le moins originaux. Il y a par exemple le Taichi, un notebook doté d'un second écran positionné au dos du premier. Cette nouvelle dalle est tactile et pourra être utilisée simultanément et indépendamment de la partie PC classique. Au rayon des nouveautés surprenantes, il y a aussi le Transformer AiO qui est un tout-en-un dont l'écran de 18,4 pouces peut se détacher et être utilisé comme une tablette géante. Asus a également élargi sa gamme Transformer vers Windows 8. Un premier modèle est doté d'un processeur mobile ARM (Tablett 600) mais il y a aussi du Intel X86 sur les Transformer Book en 11,13 et 14 alors que la Tablett 810 sera basée sur la récente plate-forme Medfield d'Intel.



## Hercules

### L'instinct musical

Hercules lance une nouvelle console de mixage DJ pour ordinateur : la DJControl Instinct. Hercules confirme ainsi son objectif de mettre le Djing à la portée de tous en offrant trois ans après le DJ Control MP3 e2 au même prix une platine plus performante avec des contrôles polyvalents et confortables, des sorties audio intégrées. Le design est également mis au goût du jour avec des surfaces brillantes et un rétro-éclairage. Le DJ peut ainsi diffuser son mix sur des enceintes amplifiées de sonorisation, sur une chaîne Hi-Fi ou sur des enceintes multimédia. Une sortie indépendante en format mini-jack stéréo 3,5 mm permet également de connecter son casque pour pré-écouter un morceau avant de le diffuser dans le

mix. Pour aider celui qui débute, Djuced affiche non seulement instantanément les pulsations, les durées des pistes mais il note aussi les morceaux les mieux adaptés à la prochaine piste. Il permet aussi de régler le pitch ou d'utiliser la synchronisation automatique pour assurer des transitions calées au tempo. Il est également possible d'enregistrer ses créations sous forme de fichier audio pour les partager avec ses amis. DJControl Instinct offre aussi la possibilité de personnaliser son mix avec des effets, des boucles, des samples, et des points Hot Cue, ou encore grâce au Step sequencer. La platine Hercules DJControl Instinct sera disponible fin juin au prix de **99,99 euros**.

**Mio™**  
explore more

## Prêt à être surpris ?

Découvrez la gamme Mio Cyclo et profitez du nec plus ultra en matière de navigation cycliste !

La gamme Mio Cyclo facilite la navigation, le partage d'expériences et le contrôle de vos performances. En outre, elle répond aux besoins de tous les cyclistes, amateurs ou chevronnés.

Plus d'informations sur  
[mio.com/cyclo](http://mio.com/cyclo)



### Mio CycloSeries



Disponible chez les revendeurs

**SHIMANO**

The best  
**EXPERIENCE**  
in bicycle  
navigation



T'nB

## Photo made in UK

■ **La photo tendance des jeux Olympiques se range dans une besace UK black edition !** Que ce soit une sacoche bandoulière vintage pour un appareil reflex ou un étui plus discret pour un compact, cette gamme couvre l'essentiel de l'offre photographique. La besace est construite avec une base en mousse à mémoire de forme afin de protéger au mieux l'appareil. La poche principale contient une paroi amovible pour créer, selon ses besoins, les compartiments des objectifs. L'étui peut se ranger dans un grand sac ou être tenu en main. Il est muni d'une doublure rembourrée pour une protection optimale. La sacoche est disponible au prix de **49,90 euros** et l'étui au prix de **12,90 euros**.

# AMD

## Performance intégrée

■ **Après avoir annoncé il y a quelques semaines ses nouveaux processeurs Trinity, AMD a profité du Computex pour officialiser sa nouvelle plate-forme Brazos.** Pas de révolution à l'horizon mais une petite évolution de l'architecture qui intègre désormais la technologie graphique issue des Radeon HD série 7xxx. Deux nouvelles puces double cœur sont annoncées, les E2-1800 (1,7 GHz) avec cœur graphique HD 7340 et E1-1200 (1,4 GHz) avec un cœur graphique HD 7310. On notera également l'intégration de la technologie steady video qui élimine les effets de tremblements de vidéos réalisées avec un smartphone par exemple. Autre nouveauté, la gestion de deux ports USB 3.0. AMD annonce également une amélioration de la consommation avec ces nouvelles puces pour approcher une autonomie de l'ordre des 11

heures. Les premiers ordinateurs portables équipés de la nouvelle plate-forme devraient être prêts pour la rentrée des classes. Ce seront des modèles entrée de gamme ou des netbooks dont les performances devraient cependant permettre tous les usages.



# Samsung

## Hybride tablette/notebook

■ **Samsung a profité du Computex (5-9 juin) pour présenter une partie des produits qui accompagneront la sortie de Windows 8.** Les tablettes Série 5 Hybrid PC sont comme leur nom l'indique, des Tablet PC basés sur une plate-forme Intel. Relativement classiques d'un point de vue design avec leur écran de 11,6 pouces, ces nouveaux modèles se distinguent de la génération précédente par un clavier amovible. Il est ainsi possible d'utiliser la tablette comme un portable classique. A noter que Samsung réutilise également le stylet tactile très précis qui avait fait ses preuves sur le Galaxy Note. Le Coréen devrait d'ailleurs mettre à profit l'expérience de la branche téléphonie dans le domaine, avec des applications comme S-Note jusqu'ici exclusives à Android et qui devraient faire leur apparition sur Windows 8.



# Philips

## simplifie l'affichage

■ **Philips/MMD lance un moniteur de 21,5 pouces alimenté par USB. Ne nécessitant qu'un seul câble USB 2.0 pour l'alimentation et l'affichage de l'image, le LCD 221S3UCB sera le compagnon idéal des ordinateurs portables.** Il apporte aux travailleurs sédentaires et nomades la flexibilité d'un second écran qu'ils peuvent brancher dès qu'ils ont besoin d'une surface d'affichage supplémentaire. Pour fonctionner de manière économe, il profite d'un rétro-éclairage à LED basse consommation lui permettant d'être alimenté directement depuis un ordinateur portable. En fait, l'écran ne consomme que huit watts, soit environ la moitié de celle d'un moniteur standard équivalent. Le 221S3UCB S-Line est disponible au prix de **169 euros** HT. Autre nouveauté, un écran 27 pouces équipé



d'une dalle Full-HD AMVA. Ce modèle baptisé 273E3QHSB intègre un outil appelé Smart qui permet d'ajuster l'image en fonction de la source pour garantir une restitution sans distorsion, notamment avec les images au format 4:3. S'ajoute à cela la technologie SmartImage Lite qui ajuste automatiquement le contraste, la saturation des couleurs, la netteté des images et des vidéos,

le tout en temps réel. Ce moniteur 27 pouces est disponible au prix de **389 euros**.

gear4

# STREET PARTY® WIRELESS

ENCEINTE NOMADE  
AVEC FONCTION TÉLÉPHONE MAINS-LIBRES



**Diffuse la musique sans fil  
à partir de tout appareil Bluetooth®\***

[gear4.com](http://gear4.com)

\* Portée Bluetooth 3.0 (A2DP) jusqu'à 10 m, selon la ligne de visée.

© 2012 Disruptive Limited. Tous droits réservés. La marque Bluetooth® et ses logos sont des marques déposées de Bluetooth SIG, Inc. GEAR4 et StreetParty sont des marques commerciales de Disruptive Limited. Tous droits réservés. 1025



Entretien avec

Gérard Isabel  
Country manager France



# Logitech

L'explosion des tablettes et la percée de la musique sans fil sont autant d'opportunités pour un Logitech spécialiste dans le domaine du périphérique à valeur ajoutée. Pour autant, les accessoires historiques de l'IT se portent bien aussi et l'arrivée de Windows 8 sera là aussi un terrain d'expression idéal pour la marque. Par Stéphane Kauffmann

## Le périphérique plus

### JDLI : Comment s'est passée l'année 2011 et le début 2012 ? Comment s'annonce le second semestre ?

Gérard Isabel : L'année dernière s'est très bien terminée pour nous, notamment sur nos segments historiques que sont le clavier et la souris. Les trois derniers mois de l'année furent très bons et pour le marché du périphérique en général, et pour Logitech. Ainsi, les claviers sortent particulièrement du lot et ce que ce soit pour ordinateur ou pour tablette. La croissance fut à deux chiffres en valeur ! L'enceinte nomade sans fil est une catégorie émergente qui génère aussi de la valeur et nous avons été très satisfaits des ventes de la Mini Boombox. En revanche, le premier trimestre 2012 fut très difficile sur nos marchés sauf pour le clavier là encore. Même la souris, d'ordinaire stable, a connu une légère décroissance. Mais l'orage semble être passé plus vite que prévu car dès avril, nous avons enregistré un retour à la normale. La famille de l'audio au sens large est repartie à la hausse, que ce soit les docks ou les enceintes sans fil, tout comme les claviers et les souris. Nous sommes très confiants pour le second semestre, à la fois par l'actualité des marchés et par nos sorties

produits très nombreuses. La prolifération attendue des tablettes, la sortie de Windows 8, des renouvellements chez Apple et les ultrabooks sont autant de facteurs prometteurs qui devraient dynamiser le marché

### Sur les segments traditionnels du clavier et de la souris, comment se comporte Logitech et y a-t-il encore de l'innovation possible ?

Plus que jamais. Déjà nous avons prouvé au cours des derniers mois que le clavier pouvait se réinventer et ce n'est pas fini. Pour l'ordinateur, le clavier est devenu solaire et rétroéclairé. Sur tablette, tout est à inventer. Et nous le prouvons depuis notre arrivée sur ce segment. Nous venons de lancer l'Ultrathin Keyboard pour tablette qui est un produit génial et une merveille d'ingénierie mécanique. L'essayer, c'est l'adopter. De même, le K760 est le premier clavier nomade sans fil qui peut se synchroniser en Bluetooth avec trois appareils, sélectionnables par les touches 1,2,3 tout simplement. La souris n'est pas en reste. Nous avons innové avec Darkfield qui permet de l'utiliser sur toutes les surfaces, désormais c'est avec le tactile que se poursuit l'évolution. En combinaison avec Windows 8, il

ya beaucoup à faire dans ce domaine. Or, il faut le savoir-faire d'une marque comme Logitech pour optimiser cette partie tactile de manière à en faire un réel plus au niveau de l'ergonomie. A signaler d'ailleurs que nos produits actuels sont d'ores et déjà compatibles Windows 8. Il ne faut pas non plus oublier l'univers du jeu sur PC qui est un segment en forte croissance sur les claviers et les souris, et sur lequel nous avons une forte légitimité.

### La webcam, c'est fini ?

Non mais il est vrai que le marché continue à baisser. En revanche, la vidéo est très populaire comme nous le constatons aussi au travers de nos solutions de vidéosurveillance qui rencontrent un vif succès. Avec le développement des chats vidéo, il y a des opportunités que nous saisissons au second semestre.

### Le jeu sur PC se porte donc toujours aussi bien, quels sont les ambitions de Logitech en la matière ?

Elles sont fortes. Avec une gamme restreinte mais efficace, notre position est bonne. Les joueurs sont des passionnés prêts à investir dans des produits de haute



« Nous sommes très confiants pour le second trimestre, à la fois par l'actualité des marchés et par nos sorties produits très nombreuses. »



GÉRARD ISABEL



L'Ultrathin Keyboard, un clavier pour iPad

# s que jamais

performance et il ne faut pas les décevoir, c'est toute la philosophie de Logitech. Nous allons d'ailleurs lancer d'ici à la fin de l'année plusieurs produits pour ce segment dont une première souris destinée aux jeux massivement en ligne. Cette G600 est dotée d'une vingtaine de boutons pour les raccourcis indispensables dans ce type de jeu. Ils sont placés de manière ergonomique pour que par la seule préhension du pouce, le joueur puisse les reconnaître. A 79 euros, c'est un produit à forte valeur ajoutée.

**La tablette est le nouvel eldorado de l'accessoire mais est-ce que Logitech peut apporter suffisamment de valeur ajoutée pour justifier sa présence ?**

Logitech se concentre en la matière sur les périphériques auxquels nous pouvons donner une forte valeur ajoutée par nos compétences et notre savoir-faire. Cela nous permet déjà de proposer des produits originaux que les autres marques ne sont pas en mesure de réaliser mais aussi de valoriser globalement le segment. Par exemple sur le clavier, nous sommes en mesure d'innover radicalement. Notre premier Keyboard case a rencontré un immense succès alors qu'il vaut 99 euros. Je vous ai déjà parlé de son successeur mais on peut aussi y ajouter le Solar Keyboard Folio qui arrive en ce moment et qui est le premier modèle solaire pour tablette avec pour originalité des panneaux souples uniques en leur genre. Nous sommes tout autant légitimes sur le son avec des enceintes sans fil pour tablettes mais aussi des casques innovants. Les propriétaires de tablettes veulent étendre leurs possibilités. Ils veulent accessoriser mais toujours en conservant la

valorisation que procure l'objet. D'où la nécessité de lancer des accessoires originaux et dont la finition correspond à cette exigence. Sur les claviers pour tablettes, nous sommes déjà numéro un et de très loin. Nous attendons avec impatience cette fin d'année car en sachant ce que nous avons déjà réalisé et en connaissant les produits à sortir, nous sommes plus que confiants.

**La télécommande universelle Harmony est un concept qui reste très innovant mais y a-t-il du nouveau ?**

C'est une catégorie très importante pour nous et la Harmony One reste le bestseller absolu en France, comme en Europe. Nous sommes d'ailleurs leader en valeur sur ce marché. Dès la rentrée, il y aura de la nouveauté qui viendra s'ajouter à une gamme déjà large.

**L'audio sans fil dans toute la maison est une réalité depuis longtemps chez Logitech mais pour autant cette catégorie ne semble pas percer. Pourquoi ?**

Il est vrai que nous avons lancé des produits longtemps avant que le sujet ne soit d'actualité en grand public. On nous avait d'ailleurs regardé d'un air dubitatif mais nous avons raison et ce qui se passe actuellement le prouve. La diffusion sans fil dans la maison devient enfin une réalité de l'audio et plusieurs marque emblématiques se sont à leur tour engagées. C'est un premier succès et le sans-fil commence à peser une part significative du marché. Nous allons évidemment accompagner cette croissance par des produits de

diffusion et des enceintes, tout en prêtant une attention particulière à la mise en place en magasin car la mise en scène sera très importante sur un concept qu'il faut encore expliquer.

**En termes d'enceintes, vous avez apparemment déplacé votre focus sur le nomade et le sans fil. Est-ce l'avenir au détriment du classique multimédia ?**

Le multimédia reste une catégorie forte de Logitech et sur laquelle nous sommes d'ailleurs toujours numéro un. Il est vrai que nous n'avons pas lancé beaucoup de nouveautés récemment mais notre gamme est complète et les produits se vendent très bien. Les enceintes de ce type sont des produits pérennes. Néanmoins là encore, il y aura de la nouveauté avant la fin de l'année.

**Avec une concurrence de plus en plus nombreuse sur l'accessoire et le périphérique, comment convaincre le magasin à toujours accorder une large place aux produits Logitech ?**

Par la valeur et la vitesse de rotation que nous apportons au rayon. Nous ne le monopolisons pas mais nous sommes convaincant pour l'enseigne par la qualité de nos produits et par l'innovation qu'ils apportent ce qui permet de créer une forte valeur ajoutée. Certes, nous avons désormais de nombreux concurrents mais seuls quelques-uns sortent du lot. Cela constitue somme toute des marchés normaux en hi-tech, avec à chaque fois quelques marques fortes dont nous faisons partie.

**Que faut-il faire en rayon pour améliorer la rentabilité à une heure de doute pour le magasin spécialisé ?**

Ne pas avoir peur de prendre des risques. Ceux qui en ont pris avec nous sur le sans fil et la tablette en ont été récompensés. Et c'est sur les nouvelles technologies comme la musique sans fil que l'information que peut apporter le magasin est essentielle, que ce soit par la mise en scène ou par le conseil. Mais le plus important reste le libre-toucher. Beaucoup de produits dans nos familles accompagnent l'utilisateur au quotidien. Il a envie de les toucher, de les palper pour savoir ce qu'il aura en main très souvent. Bien entendu, nous proposons par notre force de ventes tous les outils nécessaires pour créer le rayon idéal et le plus rentable possible.





Dominé pendant longtemps par Nintendo et Sony, le jeu mobile s'ouvre à un public très large avec les smartphones et les tablettes. Mais la période du seul casual gaming est dépassée, désormais le matériel permet de faire aussi bien, sinon mieux que sur console dédiée. Par Stéphane Kauffmann

# Le jeu mobile

## Les nouve

**Il fut un temps où il n'y avait que le Gameboy. Puis est arrivée la concurrence par Sony et traditionnellement deux consoles portables se sont depuis partagées le marché mobile, si on excepte des appareils aux titres propriétaires et quelques tentatives qui ne furent pas couronnées de succès.** Puis le dématérialisé a fait son apparition et les appareils mobiles généralistes ont connu un développement explosif avec à la clé des performances de plus en plus remarquables. Le déclencheur de ce nouveau marché fut bien évidemment la combinaison iPhone/App Store. Le fait d'avoir son smartphone sur soi en permanence combiné à une offre toujours disponible et bon marché a su convaincre, tout du moins le joueur occasionnel, le fameux casual gamer. Et d'ailleurs jusqu'il y a peu, les titres sur téléphone n'étaient pas réellement en concurrence avec ceux sur console mobile. Il s'agissait avant tout de petits jeux aux phases d'action courtes. Il y avait donc aussi une logique de marché qui était respectée avec d'un côté des titres ambitieux à 40 euros et de l'autre des jeux occasionnels 10 fois moins chers.

**Désormais performant**  
Mais depuis deux ans, ces barrières s'effondrent progressivement. Certes, c'est en partie dû à un taux d'équipement en smartphones qui a connu des croissances record et aussi à la tablette, nouvelle arrivante. Ainsi, les joueurs « classiques » se sont intéressés à la chose. Mais c'est surtout l'évolution du matériel qui a conditionné ce changement. Sur un petit écran et avec un processeur anémique, il n'est possible de réaliser que des titres peu ambitieux. Mais cet écran ne cesse de grandir atteignant déjà plus de quatre pouces sur 25% des smartphones en 2011. Une taille décente pour jouer dans de bonnes conditions. Et les nouveaux vaisseaux amiraux des grands constructeurs atteignent 4,8 pouces comme sur le Samsung Galaxy S3 et le HTC One X. En parallèle, les processeurs sont devenus de véritables bêtes de somme pour le graphique. Avec les processeurs double cœur mobiles, la norme désormais dès le milieu de gamme, il est possible de faire fonctionner des jeux qui n'ont rien à envier à une Nintendo 3DS. Avec les tous derniers quadri-cœurs qui équipent déjà les smartphones cités ci-dessus, on est au niveau d'une PS Vita de Sony. Les tablettes sont arrivées là-dessus, étendant encore d'autant le terrain de jeu. Avec des écrans qui vont du sept au 10 pouces, elles affichent même un confort



visuel plus important que les consoles nomades.

**Quadri-cœur et Full-HD**  
Actuellement, il y a donc deux types d'appareils mobiles qui peuvent servir à jouer dans de bonnes conditions : les smartphones à grand écran et les tablettes, que ce soit sous iOS ou sous Android. L'appareil le plus adapté mais aussi le moins mobile sera une tablette de grande taille dernier cri. Evidemment, on pense en premier lieu à l'iPad 3 ou Nouvel iPad (comme Apple veut que l'on désigne son petit dernier). Son processeur se contente d'être en double cœur mais la partie graphique est sur-vitaminée et très proche de celle qui équipe la Vita. L'écran HD très résolu apporte une finesse incroyable aux graphismes qui bénéficie avant tout aux jeux. En contrepartie, cela demande aussi pas mal de ressources. Le monde Android n'est pas en reste. Dès le milieu de gamme, les constructeurs équipent leurs tablettes du dernier né de Nvidia, le Tegra 3, un quadri-cœur très performant pour le jeu vidéo. Chez Acer par exemple, l'Iconia A510 vaut 400 euros. Mais les fabricants passent aussi peu à peu leurs écrans en Full-HD sur le haut de gamme, à l'image de l'Acer A700 ou de l'Asus Transformer Infinity.

**Taux d'équipement maximal**  
Parallèlement à ces tablettes assez onéreuses, il y a une offre bon marché de la même taille d'écran, entre 7 et 10 pouces qui a recours à du processeur double cœur assez





# Jeux sur supports

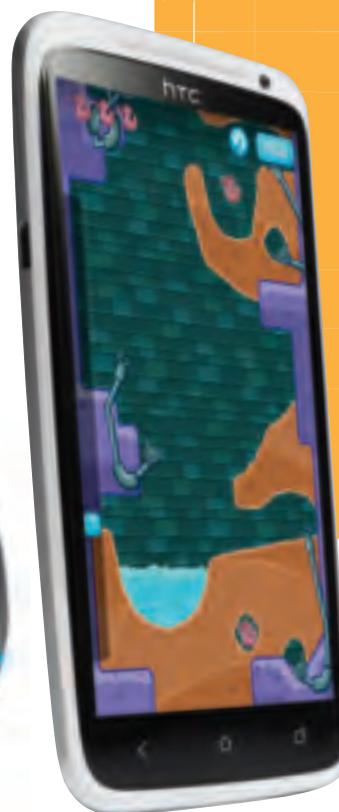
puissant pour la quasi totalité des jeux actuels et des mono-cœurs de 1 GHz ou plus qui suffisent à une grande majorité de titres. Et là, les prix démarrent à 100 euros. Côté smartphones, il y a les plus hauts de gamme en processeur quadri-cœur et avec un écran de quatre pouces ou plus. Mais dès le 3,5 pouces et avec un processeur mono-cœur à 1 GHz ou plus, c'est tout à fait adapté aux jeux actuels. Et les prix démarrent à 150 euros. Enfin, une catégorie hybride smartphone/tablette a émergé avec le Galaxy Note. L'écran est alors de cinq pouces, ce qui est idéal pour jouer, la taille de la PS Vita. On dispose donc aujourd'hui d'un parc installé de smartphones et de tablettes aptes au jeu mobile très conséquent et qui ne va cesser de grandir.

## La limite tactile

Trois éléments matériels déterminent en priorité l'aptitude au jeu vidéo : le processeur principal/graphique, l'écran et les commandes. Or, le smartphone et la tablette sont tactiles, c'est leur seule manière d'interagir avec l'utilisateur ou presque. Tous incluent aussi un gyroscope qui permet de commander par inclinaison de l'appareil en le faisant tourner autour d'un axe central à l'horizontale et à la verticale. Il est ainsi possible de piloter un véhicule dans un jeu, une course de voiture ou une poursuite aérienne par exemple. Cette manière de piloter fonctionne plutôt bien mais n'est pas d'une grande précision. Pour l'essentiel, on aura donc recours au tactile. Certains jeux se commandent parfaitement ainsi et cela ouvre même des perspectives de



L'étui rigide iCode Mobile de IOn transforme l'iPhone 4 en console de jeu (79 euros).

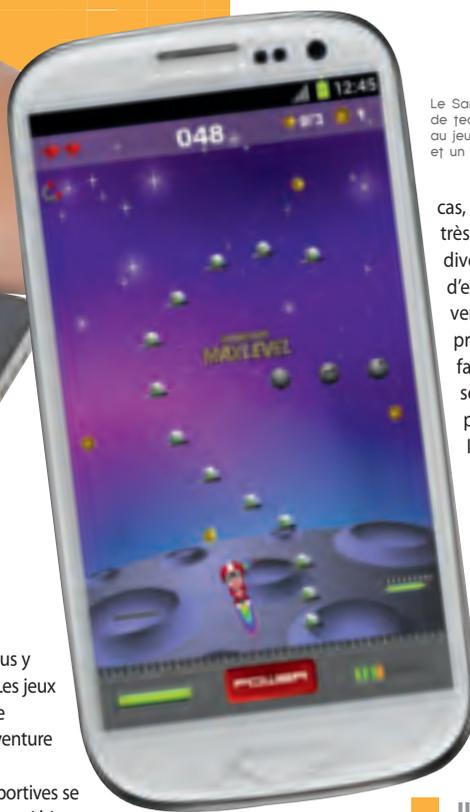


Le HTC One X intègre un processeur Nvidia Tegra 3 particulièrement performant pour les jeux.

**HARDWARE**  
**32 FOCUS**



La tablette permet aussi de réinventer le jeu vidéo, ici en combinant le jeu de plateau à pions réels avec la surface tactile de l'iPad.



Le Samsung Galaxy S3 est un condensé de technologie, particulièrement adapté au jeu avec un processeur quadri-cœur et un écran de 4,6 pouces.

## Real Racing 2 HD

Ce jeu de course a été optimisé pour le Nouvel iPad. La finesse des textures est telle qu'il est possible de lire les panneaux.



gameplay, nous y reviendront. Les jeux de plateau, de stratégie, d'aventure et certaines simulations sportives se pilotent tout aussi bien en tactile qu'au clavier et à la souris, et même mieux qu'à la manette d'une console. Pour ces catégories, il est aisé de développer des jeux tout aussi exigeants que sur console. En revanche, les jeux d'action à la première ou à la troisième personne doivent se satisfaire de commandes tactiles virtuelles bien moins précises qu'une manette et a fortiori qu'une souris. Les jeux d'arcade et une bonne partie de ceux de sport ne s'accrochent pas très bien du tactile non plus. Tout cela n'empêche pas les éditeurs de sortir des jeux très ambitieux dans ces catégories.

### Des jeux toujours plus sophistiqués

Si on excepte les problèmes ergonomiques, des éditeurs majeurs comme Gameloft ou Electronic Arts Mobile signent des titres qui n'ont rien à envier techniquement à leurs homologues sur consoles mobiles. C'est surtout vrai pour les appareils Apple et pour ceux sous Android équipés d'un processeur Nvidia Tegra. Dans le premier

cas, le matériel est unique ou presque, il est donc très facile d'optimiser le titre. Sous Android, la diversité règne, sans parler d'un système d'exploitation moins rigoureux avec de multiples versions qui cohabitent. Dans ce contexte, Nvidia propose une aide aux développeurs comme il le fait sur PC et cela porte ses fruits. Si on se base seulement sur les graphismes et le réalisme, on peut citer des jeux comme Real Racing HD, Infinity Blade 2 ou NOVA2 optimisés pour l'écran HD de l'iPad qui sont très impressionnants, au point de rivaliser avec des jeux sur console de salon next gen. Optimisés Nvidia, des titres comme Riptide ou Shadowgun affichent des raffinements, notamment des réflexions, comme il n'y en avait jusqu'alors que sur PC. Et au récent salon E3, Nvidia a annoncé de nouveaux jeux pour le Tegra 3 comme Demons Score, Bounty Arms ou Heroes Call qui devancent même ce qu'il est possible de faire sur console actuellement.

### Il faut de l'accessoire

Pour autant, la tablette et le smartphones ont aussi des inconvénients avec en premier lieu l'absence de manette. Nombre de jeux nécessiteraient des commandes de ce type pour convaincre totalement. Si certains accessoiristes ont bien sorti quelques périphériques, il faut bien dire qu'ils n'avaient rien de convaincant. On peut même s'étonner que ces fabricants d'ordinaire si imaginatifs ne se soient pas davantage penchés sur le sujet. Récemment, Ion a annoncé l'iCade Mobile qui transforme l'iPhone en console grâce à un pad digital et des boutons. De même, DEA Factory a annoncé une tablette Android sept pouces, la MyPlay, qui est équipée d'origine d'un joystick, d'un pavé directionnel et de boutons. Elle est bon marché mais les performances du processeur mono-cœur semblent un peu limitées. Razer a également montré un projet de console sous Windows doté en dur de manettes non détachables. Si c'est intéressant, cela oblige l'utilisateur à avoir une tablette quasiment dédiée au jeu. On attend donc toujours





La tablette Acer Iconia A510 intègre un processeur Nvidia Tegra 3 et coûte moins de 400 euros. Une excellente machine de jeu à un prix encore abordable.

l'accessoire amovible qui ajoute des manettes à l'iPad ou à une tablette Android sous Tegra 3.

### Un modèle économique difficile

L'autre limite du jeu mobile, c'est évidemment un prix de vente très bas. C'est particulièrement vrai sous Android avec Google qui favorise le gratuit et la publicité. Avec un prix moyen de moins d'un euro sur Google Play, difficile de faire payer plus de 10 euros un jeu, aussi sophistiqué soit-il. Et c'est à peine mieux sur l'App Store. Actuellement, un titre ne dépasse que rarement les sept euros au lancement. Or si les jeux sont désormais aussi sophistiqués que sur console, cela implique aussi des coûts de développement comparables. Difficile de s'y retrouver pour les éditeurs dans ces conditions. Souvent, on limite les dépenses par des reprises de titres existants

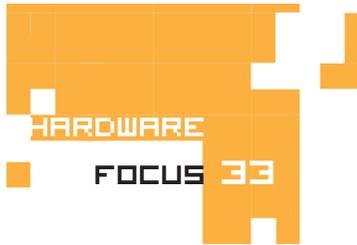
ou par des copies au scénario peu élaboré. Si remonter les prix de manière significative paraît illusoire, il y a d'autres solutions, avec notamment l'achat intégré qui semble se généraliser sur l'App Store. On appâte le joueur avec un titre bon marché dans lequel il doit payer de manière récurrente de petites sommes pour progresser dans le jeu ou profiter de tout ce qu'il offre. Si c'est sans doute une solution, il faut aussi faire attention à ne pas démotiver l'utilisateur qui a l'impression de se faire avoir et qui risque de ne plus télécharger de tels jeux.

### Un avenir radieux

L'avenir du jeu mobile s'annonce sous de bons auspices, d'autant qu'il reste de nombreuses pistes à développer. Le jeu social n'en est par exemple qu'à ses débuts, alors que le smartphone toujours connecté semble idéal. Il faut dire aussi que notamment les jeux pour adolescents exploitent quelques filons comme la mode ou la musique sans vraiment se soucier de la qualité du titre, juste pour faire dépenser un maximum d'argent en intégré le plus vite possible. Il y a donc tout à faire. De même, les jeux massivement en ligne se prêtent bien aux tablettes et ils peuvent aussi contourner le problème du prix initial. Si les capacités matérielles des appareils nomades sont désormais plus que suffisantes, l'accessoirisation est



La tablette 7 pouces MyPlay intègre un joystick, un pad et des boutons. De fait, il s'agit d'une console de jeu qui est très abordable à 100 euros.



## Infinity Blade 2

C'est un jeu de combat très basique mais les graphismes sont hallucinants et préfigurent ce que seront les jeux mobiles de demain.



## Starfront

Starfront sur iPad est un jeu de stratégie en temps réel qui n'a pas grand-chose à envier à un Starcraft 2 au niveau du graphisme et de l'ergonomie si ce n'est un manque d'originalité.





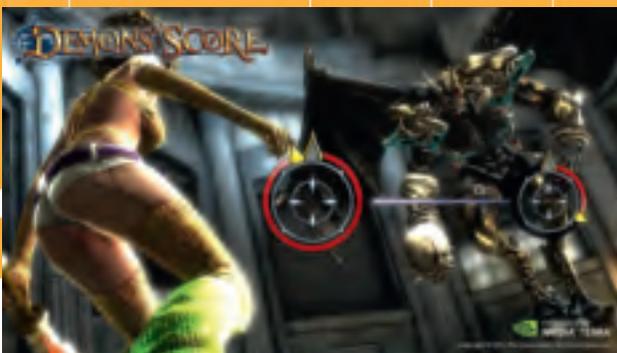
HARDWARE

34 FOCUS

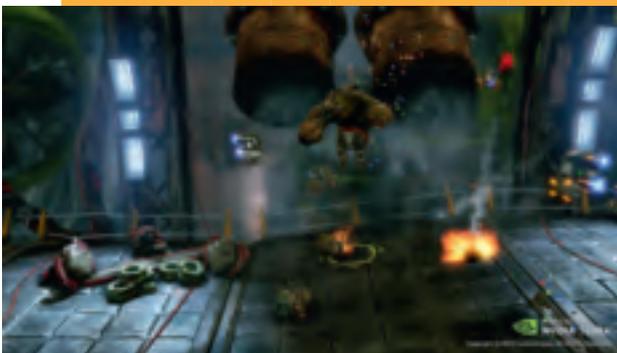
# Nvidia

Lors de l'E3, Nvidia a dévoilé de futurs titres sur tablettes et smartphones équipés du processeur Tegra 3. Les consoles prennent un sacré coup de vieux !

## Demons Score



## Bounty Arms



## Heroes Call



Le couple iPhone et App Store fut à l'origine du jeu mobile sur appareils nomades



pauvre. Mais comme ce marché va devenir de plus en plus important, les fabricants vont s'y investir. Pour l'instant, la plupart des jeux ne sont que des adaptations de ce qui se fait sur console ou sur ordinateur. Or, il reste sans doute tout à inventer en matière de tactile avec de nouveaux principes de jeu. Cela se heurte juste à une rentabilité difficile pour l'heure car il faut beaucoup d'argent. Autre évolution attendue, celle de Windows 8 avec une fusion ordinateur/tablette qui va permettre de développer des titres sur toutes les plates-formes.

### Les quatre écrans

Enfin, il y a l'ubiquité avec un jeu qui va pouvoir se pratiquer sur une multitude d'écrans selon l'endroit où on se trouve. Déjà, il est



possible de relier une tablette à un téléviseur plat en HDMI pour une expérience de jeu magnifiée en Full-HD. Mais cela reste contraignant. Une première étape sera donc le passage à une solution sans fil. Etape suivante, on pourra jouer au même jeu sur tous ses écrans. Les récentes annonces de Microsoft pour la Xbox vont dans ce sens. Sous Windows 8, ce sera sans doute une réalité assez rapidement avec un jeu qui pourra se pratiquer sur smartphone, tablette, ordinateur et sur TV à travers la Xbox. Au final, il n'y a qu'un grand absent du jeu mobile nouvelle façon, c'est le magasin. Comme tous les achats passent par les stores directement sur les appareils, la vente échappe à la distribution traditionnelle et c'est une erreur. On le constate déjà, les Store sont encombrés et l'on n'y trouve plus rien. Même si l'App Store est un modèle d'organisation, difficile de distinguer le blockbuster du petit jeu casual. Or qui mieux que la distribution classique sait promouvoir les hits ? Il serait donc urgent de réfléchir à une vente physique mais avec téléchargement comme cela se pratique déjà avec succès sur le logiciel. La motivation d'achat pourrait être stimulée par des accessoires fournis comme des guides, des figurines, une manette dédiée, etc. On le voit donc, le jeu mobile sur tablette et sur smartphone n'en est qu'à ses débuts et il y a tout à inventer pour en faire une véritable industrie. C'est d'autant plus urgent que le jeu mobile sur console classique après avoir atteint des sommets semble désormais irréversiblement sur le déclin.

Le Nouvel iPad intègre un écran très résolu qui va au-delà du Full-HD. Ce sont principalement les jeux qui en profitent, avec des graphismes d'une rare finesse mais qui sollicitent aussi beaucoup les ressources du processeur.



Le processeur Nvidia Tegra 3 est un processeur quadri-cœur particulièrement performant pour le jeu. C'est logique quand on connaît l'expertise du fabricant en la matière. Il est capable de calculer des effets avancés jusque là réservés aux jeux sur PC.





# Mobility *Lab* prend soin de votre Mac.

Découvrez tous nos produits dédiés à l'environnement Apple



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

1. Wireless Design Touch For MAC - 2. Hub 4 Ports for Mac rose - 3. Mini Speaker V510 - 4. Optical Mouse for MAC - 5. Hub 4 Ports for Mac bleu - 6. Hub 4 Ports for Mac Silver - 7. Pure Color Optical Mouse White - 8. Cables AV Component - 9. Cables AV



# L'hybride enfin débridé

L'hybride est une **catégorie prometteuse** mais qui a souffert d'un **positionnement difficile** jusqu'à alors. Avec une **nouvelle génération** d'appareils, la situation **évolue favorablement** avec des **catégories plus claires** et des appareils qui font réellement **sens** par rapport à la promesse initiale. Il y a même du **rêve** désormais ! **Par David Lefevre et Stéphane Kauffmann**



## Olympus OMD EM-5 Renaissance

■ Avec l'OMD EM-5, Olympus fait naître un boîtier argentique légendaire en version numérique. Pour autant, il intègre tous les raffinements techniques que l'on est en droit d'attendre d'un appareil actuel, voire un peu plus ! Malgré sa taille contenue, la prise en main est excellente et sa tropicalisation rassurera les baroudeurs. Au dos, l'écran tactile OLED de trois pouces présente un bon taux de contraste et des noirs profonds. Un viseur électronique de 1,4 Mpixels remplit correctement son office. L'OMD est équipé d'un capteur de 16 Mpixels et d'un nouveau processeur de traitement des données. Le résultat est sans appel, l'appareil délivre non seulement une qualité d'image exceptionnelle mais peut même rivaliser avec certains reflex experts. L'exposition se révèle fiable dans la plupart des circonstances et la colorimétrie juste. Les couleurs sont légèrement saturées, justes assez pour délivrer une image péchue sans excès. La montée en sensibilité est tout aussi bonne. Jusqu'à 1 600 ISO, la dégradation n'est pas notable et même à 3 200, c'est encore très correct. C'est seulement à 6 400 ISO que la dégradation est franchement notable. L'OMD EM-5 est un boîtier qui s'approche du reflex par sa conception mais qui peut vraiment rivaliser avec lui sur nombre de points. Si le viseur est logiquement en retrait, la qualité d'image et les possibilités sont celles d'un reflex expert bien plus volumineux.

- **Capteur** : 4/3 CMOS 16 Mpixels
- **Vidéo** : 1080p à 30 i/s
- **Facteur de conversion optique** : 2x
- **Ecran** : OLED 3 pouces
- **Dimensions** : 121 x 89,6 x 41,9 mm
- **Poids** : 425 grammes

990 (nu) €



## Fujifilm X-Pro1 Hybride extrême

■ Le X-Pro1 est le premier hybride de Fujifilm mais il s'agit d'une vision très extrême de la catégorie. Il est imposant et onéreux mais en contrepartie, il fait appel à des solutions radicales qui le placent en concurrence avec des reflex professionnels. La finition est particulièrement soignée, le socle et le capot supérieur sont en alliage d'aluminium, un revêtement en simili cuir entoure l'appareil et les touches affleurantes tombent bien sous les doigts. Le X-Pro1 est doté d'un capteur APS-C de 16 Mpixels baptisé X-Trans qui offre une meilleure restitution des couleurs. À noter l'absence de filtre passe-bas qui améliore de fait les textures et le piqué. Dans la pratique, le X-Pro1 réalise effectivement de très belles images dotées d'une colorimétrie flatteuse et d'une très belle définition. La montée en sensibilité est tout aussi excellente et ce n'est qu'à 6400 ISO qu'une dégradation sensible intervient. Le X-Pro1 marque un tournant en termes de qualité d'image sur les capteurs APS-C et vient concurrencer directement les reflex plein format destinés aux professionnels. Autre solution innovante, le viseur est optique ou électronique au choix, il est même possible de combiner les deux pour l'incrustation des informations. Fujifilm lance trois optiques dans un premier temps, ce sont toutes des focales fixes, un zoom ne suivra qu'en fin d'année. Cet hybride atypique et d'exception vise un public d'amateurs éclairés ou des professionnels mais sa réputation qu'il a déjà acquise devrait aider la catégorie en général.

- **Capteur** : CMOS APS-C X-Trans 16,3 Mpixels
- **Vidéo** : 1920 x 1080 à 24 i/s
- **Facteur de conversion optique** : 1,5x
- **Ecran** : LCD 3 pouces
- **Dimensions** : 139,5 x 81,8 x 42,6 mm
- **Poids** : 450 grammes

1590 (nu) €

**Le nom annonçait la couleur en France, c'est un appareil photo à cheval sur deux catégories.** Entre le compact et le reflex, il peine à trouver sa place, du moins en France car au Japon, et même au Royaume-Uni dans une moindre mesure, c'est un succès. Certes les constructeurs vous diront le contraire en évoquant une croissance fulgurante mais ce n'est pas très difficile quand on part de zéro ! Ce qui sûr, c'est qu'en 2011 il s'en est vendu 65 000 pour 30 millions d'euros, soit bien moins que des compacts experts. Il faut dire aussi les raisons de l'échec relatif se cumulent en France, Outre le nom, il y a aussi un positionnement qui n'était pas clair jusqu'à présent. Car l'hybride se subdivise en appareils proches du reflex par la forme et le fond ou au contraire similaires au compact sur les mêmes registres. Ces sous-catégories se subdivisent à leur tour pour du grand public et de l'expert. Difficile de s'y retrouver pour le client en magasin. D'autant plus que peu d'efforts pédagogiques ont été consentis. Pas de rayon dédié, pas de démonstrations, pas de conseil. A cela s'ajoutent aussi des promesses qui n'ont pas été tenues. La compacité est l'avantage le plus souvent mis en avant or si cela se vérifie sur le

boîtier, dès que l'on monte un zoom, ce n'est plus vrai avec parfois même des combinaisons à la limite du risible, notamment sur les modèles de Sony dont le boîtier ultra-plat est affublé du nez de Pinocchio avec le zoom standard. Les fabricants mettent en avant les focales fixes mais dont l'emploi est tout sauf grand public. Bref, le serpent se mord la queue. La qualité d'image retrait aussi souvent en restait d'un reflex vendu au même prix.

### Oui mais

Mais tout cela appartient au passé, du moins côté produit et les prévisions de GfK, qui estime le segment à 110 000 pièces en 2012, pourraient même être dépassées. C'est au final la distribution qui va détenir les clefs du succès. Si comme nous allons le voir, les appareils en eux-mêmes ne sont plus critiquables et même au contraire font envie, il faudra toutefois les démontrer en magasin. Cela nécessite quelques efforts avec déjà un rayon dédié, des vendeurs formés et surtout de l'expérience. Il est très aisé aujourd'hui de sécuriser et d'alimenter les appareils pour que le client potentiel puisse les prendre en main et même faire une photo avec. Les marques seront

certainement ravies d'assister les enseignes par des moyens et par de la PLV. Le jeu en vaut la chandelle car l'hybride est un produit haut de gamme qui génère de la valeur, un élément dont aucun marché du hi-tech ne peut se passer désormais.

### De gros progrès

En France, ce sont clairement les hybrides inspirés des compacts qui plaisent le plus. C'est donc sans doute la catégorie à privilégier. Mais il ne faut pas négliger les modèles experts qui lorgnent vers les reflex car désormais, ils ont de quoi susciter des vocations auprès d'un public averti. Au global, tous les hybrides ont bien évolué. Premier élément, la qualité d'image et l'ergonomie se sont améliorés significativement. Désormais, il n'y a plus grand-chose à reprocher de ce point de vue. Des grands capteurs de qualité associés à des processeurs sophistiqués produisent de belles images qui acceptent de monter en sensibilité. L'autofocus à la traîne par rapport à un reflex de par sa conception s'est grandement amélioré aussi et en bonne luminosité, il peut désormais rivaliser. La navigation s'adapte également bien au niveau



## Panasonic Lumix GF5X L'hybride véritable

Si fallait définir ce que doit être un hybride grand public idéal, le GF5X s'en approcherait beaucoup. Il s'agit d'un boîtier au format compact très pratique et simple à utiliser. Associé à un zoom standard 14-42 mm en version X, il est d'un encombrement limité qui le différencie d'un reflex même entrée de gamme. Le GF5 séduit aussi par sa prise en main et sa qualité d'image plus que satisfaisante. Si un utilisateur expérimenté regrettera le manque de raccourcis, le novice sera rassuré. Le style s'inscrit dans la continuité de son prédécesseur GF3, tout en rondeur et simplicité. L'écran progresse avec une définition en hausse et le tactile se révèle agréable à l'usage. L'interface a été revue et les menus s'en trouvent simplifiés et plus lisibles. L'autofocus progresse en vitesse et sa rapidité d'accroche est remarquable en plein jour. Un peu moins en basse lumière mais il n'est pas seul sur ce point. Le mode PASM accessible depuis l'écran permet des prises de vues débrayées et permettra d'évoluer, un débutant n'étant pas fatalement destiné à le rester. Le capteur est nouveau et le traitement de ses algorithmes a été revu. Aussi, l'image fait un pas en avant qualitatif notable. La montée en sensibilité est bien gérée et jusqu'à 1 600 ISO, il n'y a pas de détérioration notable, même le 3 200 restant utilisable. Évidemment, le GF5 prend tout son sens en terme de polyvalence muni du zoom-motorisé X 14-42 mm f/3,5-5,6. Sa motorisation et sa stabilisation intégrée en font aussi une bonne optique pour la vidéo. Le GF5 est à ce jour l'hybride grand public le plus abouti.

- Capteur : LiveMOS, 17,3 x 13 mm, format 4/3, 13,1 Mpixels
- Ecran : 3 pouces
- Coefficient de conversion : 2x
- Vidéo : 1080p, 25 i/s
- Dimensions : 107,7x 66,6 x 36,8 mm
- Poids : 267 grammes (nu)

699 €  
(en kit avec le zoom 14-42 motorisé)



## Sony NEX 5n Assemblage curieux

A l'ouverture de la boîte, c'est le coup de cœur assuré. Le design est magnifique et épuré, le boîtier est élégant et fin, du moins tant que l'on a pas monté le zoom standard ! Peu de boutons permettent des raccourcis et il faut naviguer dans les menus pour trouver les bons réglages. L'interface est cependant claire et les possibilités de personnalisation sont intéressantes. L'interface tactile est moins intuitive que chez la concurrence. Néanmoins, nous saluons le large écran monté sur charnière et sa définition permettant une belle lisibilité. Les contrastes sont flatteurs mais la colorimétrie un peu trop vive. La qualité d'image est un point paradoxal. En effet, le NEX-5n est équipé d'un des meilleurs capteurs APS-C de la production mais si ses performances en haute sensibilité sont remarquables, le traitement de l'image est peu agréable après 1600 ISO. Le zoom du kit est lui franchement décevant. Mou à la pleine ouverture au 18 et au 55 mm, il gagne un peu en homogénéité sur les focales intermédiaires et en fermant le diaphragme d'un ou deux crans. Sur le plan de la vidéo, le NEX-5 se place en tête des hybrides avec un mode Full-HD à 50 images par seconde et un réglage manuel des paramètres de prises de vues pendant l'enregistrement. La position de best-seller du 5N est justifiée, mais la gamme optique manque encore de cohérence et l'encombrement avec le kit de base est décevant.

- Capteur : CMOS, APS-C, 16 Mpixels
- Coefficient de conversion : 1,5x
- Ecran : 3 pouces
- Vidéo : 1080p, 50 i/s
- Dimensions : 111x 59 x 38 mm
- Poids : 210 grammes (nu)

629 €  
(en kit avec le zoom 18-55 mm)



# L'hybride enfin débridé



de compétence tantôt par du tactile, tantôt par des commandes directes. En revanche, la promesse de la compacité n'est tenue que par un constructeur, Panasonic en l'occurrence. Il a en effet développé un zoom standard motorisé extrêmement compact et on ne peut que s'étonner du fait que d'autres ne l'ont pas imité. Les derniers appareils de Panasonic sont généralement très aboutis à la fois pour le débutant comme pour l'expert. Qu'il s'agisse du GF5 ou du GX1, ils sont très compacts munis du zoom.

## Par le rêve

Plus étonnant, l'hybride a aussi évolué vers un domaine où on ne l'attendait pas du tout, celui

de la photo passion. Et c'est moins anecdotique qu'il ne peut y paraître à première vue. L'approche un brin nostalgique du passé glorieux de l'argentique ne séduira sans doute pas un public très large mais donne ses lettres de noblesse à une catégorie qui a besoin d'exister en tant que telle. C'est particulièrement vrai pour Fujifilm qui avec le X-Pro1 lance un appareil ultra haut de gamme et très élitiste qui ne fait aucun compromis. Certes, le prix se situe au-delà d'un reflex expert mais les amateurs fortunés seront séduits. Olympus ressuscite de son côté une légende avec l'OMD. Cet appareil plus proche d'un reflex joue la nostalgie par l'apparence mais s'avère aussi ultra-performant, au point de lutter

sur la qualité d'image avec des reflex experts pour le coup plus chers que lui. A l'opposé, Samsung mise sur l'effet de gamme avec notamment une déclinaison grand public mais surtout introduit la notion de partage pour une photo réellement dématérialisée. Ainsi, les hybrides de la marque sont WiFi et en profitent pour échanger sans fil avec l'ordinateur mais pas seulement. L'échange peut être automatisé, on peut stocker sur le cloud, diffuser sur un téléviseur, partager sur les réseaux sociaux et même prendre une photo depuis un smartphone avec l'image à l'écran. Au final, toute cette richesse et ces approches différentes avec des cibles bien identifiées devraient contribuer à assoir l'hybride dans le monde de la photo, très traditionaliste on le sait en France et ainsi aider à la conquête du marché pour peu que le magasin s'y investit aussi. ■



## Nikon V1 Argument vitesse

Doté d'un capteur plus petit que les hybrides 4/3, le boîtier est pourtant plus épais qu'un GF5X par exemple. Et si les zooms sont petits en diamètre, ils ne le sont guère en longueur. L'écran est agréable, sa colorimétrie et son contraste sont justes et parfaitement équilibrés. Le viseur est aussi une bonne surprise car il est bien défini. En revanche, le bilan se gâte un peu au démarrage avec une mise en route assez lente et surtout les choix ergonomiques qui peuvent laisser l'utilisateur dubitatif, tantôt par des fonctions complexes à comprendre, tantôt par des modes avancés classiques perdus dans les menus. Nikon mise surtout sur la vitesse et ce que l'on peut en faire, avec notamment une fonction de prise de vue avant le déclenchement pour éviter de rater une photo d'action. A l'usage, l'intérêt n'est pas flagrant mais laisse penser qu'une photo puisse être réussie sans aucun investissement. Une promesse qui ne sera évidemment pas tenue. La qualité d'image est élevée pour un si petit capteur mais la montée en sensibilité est difficile avec une dégradation notoire passé 800 ISO. L'autofocus est rapide, autant que les ténors de la catégorie mais ne se démarque pas non plus. Il commet aussi des erreurs en basse lumière. Enfin, la vidéo est performante grâce au mode Full-HD et à une bonne gestion du bruit. Nikon a positionné son hybride comme une arme d'action qui permet de réussir toute photo à tous les coups, un parti osé.

- Capteur : Format Cx, 10,1 Mpixels
- Coefficient de conversion : 2,7x
- Ecran : 3 pouces
- Vidéo : 1080p, 30 i/s
- Dimensions : 106 x 61 x 29,8 mm
- Poids : 277 grammes (nu)

629 €  
(en kit avec le zoom 10-30 mm)



## Pentax K-01 Un pari osé

Au premier abord, le K-01 s'apparente à une étude de style. Dessiné par le designer australien Marc Newson, l'appareil tranche radicalement avec le style des hybrides classiques. Il est d'ailleurs à peine moins épais qu'un reflex de la marque. En effet, Pentax a décidé de conserver la baionnette K qui permet d'adapter n'importe quel objectif reflex de la marque. Un fois en main, l'appareil rassure. Il est lourd et correctement fini. Un nombre important de raccourcis prend place sur le dessus ainsi qu'à l'arrière de l'appareil et l'ordonnement des menus est intuitif et précis. On regrettera simplement un écran fixe pourtant bien défini. Le K-01 est équipé du même capteur APS-C que le reflex expert de la marque K-5. Logiquement, la qualité d'image est sensiblement la même, c'est à dire très excellente jusqu'à 1 600 ISO. Le traitement du grain et la douceur des transitions comme des dégradés sont vraiment impressionnants. Sans parler de la dynamique du capteur et du piqué de l'image. En revanche l'autofocus manque de vitesse dès qu'il s'agit de suivre un objet en mouvement. La vidéo enfin est de bonne qualité et autorise l'enregistrement avec les filtres artistiques pour des effets visuels. Cependant, l'autofocus continu ne fonctionne pas pendant l'enregistrement, ni les réglages manuels d'ailleurs. Le K-01 laisse une sensation d'inachevé malgré un design très intéressant. Pentax devrait peut-être aborder le problème de l'hybridation plus classiquement, car le niveau de personnalisation et la qualité d'image sont à la hauteur de ce qu'un photographe amateur et averti souhaite trouver.

- Capteur : CMOS, APS-C, 16,2 Mpixels
- Coefficient de conversion : 1,5x
- Ecran : 3 pouces
- Vidéo : 1080p, 30 im/seconde
- Dimensions : 121x 79 x 59 mm
- Poids : 480 grammes (nu)

799 €  
(en kit avec le 40 mm)





INTRODUCING OVER-EAR WIRELESS HEADPHONES BY 50 CENT

©2012 SMS Audio, LLC. All Rights Reserved. **COMTRADE** Distributeur exclusif pour la France. [www.comtrade.fr](http://www.comtrade.fr)

**SMS** AUDIO™  
[www.smsaudio.com](http://www.smsaudio.com)





## AOC E2251FWU

### ■ Moniteur

L'écran AOC E2251FWU est un moniteur 22 pouces 100% USB. Il ne dispose d'aucune entrée DVI, HDMI voire VGA. De fait, son utilisation est extrêmement simple puisque même l'alimentation est fournie par l'USB. La finition est plutôt bonne et le design réussi avec des bords fins et un dos gaufré. L'installation est un peu déroutante car il faut déjà disposer d'un écran principal pour voir ce que l'on fait. La connexion est des plus simples puisqu'il suffit de le brancher sur le port idoine. En revanche, il n'y a aucune possibilité de réglage. On ne peut pas ajuster quoi que ce soit sur l'appareil faute d'un menu à l'écran. Il faut se contenter des paramètres par défaut. Si la température des couleurs n'est qu'acceptable, le contraste est en revanche très bon. L'appareil affiche des noirs très profonds et même si la luminosité est faible, il dépasse les 900 :1. La dalle est mate, ce qui combiné au contraste procure une bonne lisibilité quel que soit l'éclairage (même direct). La réactivité est suffisante pour la vidéo mais pas pour le jeu avec une latence de l'ordre de 24 ms ! Au final, l'AOC E2251FWU est vraiment un moniteur à part. Son utilisation fait surtout sens avec un ordinateur portable de petite taille et si on change l'endroit d'utilisation fréquemment. Ce sera alors parfait pour regarder une vidéo ou écrire dans de meilleures conditions.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Diagonale 22 pouces, résolution 1920 x 1080, contraste 1000 :1, luminosité 150 cd/m<sup>2</sup>, latence 5 ms, connectique USB

- CATÉGORIE Entrée de gamme
- CONTACT AOC : marie.phon@unifed.de
- PRIX **169€**



## Panasonic Eluga

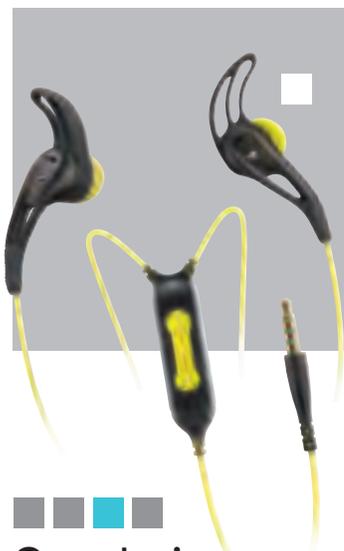
### ■ Smartphone

Plutôt présent au Japon dans la téléphonie, Panasonic s'essaye au smartphone à l'occidentale avec cet Eluga. D'un point de vue design, c'est une réussite. Fin et habillé de noir, l'Eluga ne passera pas inaperçu, d'autant que les plastiques sont de bonne qualité et que l'assemblage est parfait. Malheureusement, le smartphone n'est pas très agréable à prendre en main avec des arrêtes un peu trop fines. L'Eluga dispose en revanche d'une originalité rare, il est étanche ! L'appareil pourra donc résister à des immersions à un mètre de profondeur pendant 30 minutes. Cette résistance s'étend aussi à la poussière. L'écran OLED de 4,3 pouces affiche une résolution correcte (540 x 960) et offre une bonne luminosité ainsi que des couleurs saturées. Le processeur est un Texas Instruments double cœur cadencé à 1 GHz. Ce n'est pas ce que l'on a vu de plus puissant mais cela suffira à la plupart des usages. En revanche, la batterie ne tiendra pas plus d'une journée. Le capteur photo de 8 Mpixels est décevant, les images sont souvent floues et manquent de couleurs tandis que l'absence de flash rend l'appareil inutilisable en basse lumière. L'Eluga est un smartphone atypique avec ses capacités sub-aquatiques qui pourraient lui permettre de trouver un public intéressé par ces aptitudes.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Écran 4,3 pouces, processeur TI Omap 4430 double-cœur 1 GHz, mémoire 8 Go, capteur photo 8 Mpixels, Android 2.3.5, micro-USB, 123 x 62 x 7,8 mm, 103 grammes

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Panasonic, tél. : 01.47.91.64.00
- PRIX **429€**



## Sennheiser Adidas Sports Line 680/680i

### ■ Casque

La série d'écouteurs 680/680i de Sennheiser a été créée en partenariat avec la marque aux trois bandes en vue d'une utilisation sportive. D'une construction soignée et d'un look racé, ces écouteurs ont pour atout d'être résistants à l'eau. Pour le maintien, ce sont les modèles PMX 680/680i qui tiennent le mieux en place grâce à leurs arceaux tour de cou et leurs branches passant au-dessus des oreilles. Cependant, les CX 680/680i et MX 680/680i sont plus agréables à porter, plus discrets et également très stables grâce à leurs ailettes souples EarFin qui viennent se glisser dans les rebords intérieurs du pavillon de l'oreille. À l'écoute, les écouteurs de la gamme Sennheiser/Adidas Sports Line ne sonnent pas tous de la même façon et cela est principalement dû aux différents types de couplage auriculaire qu'ils adoptent. Ainsi, les PMX 680/680i ont un registre grave beaucoup plus ample et profond que les MX 680/680i ou OMX 680/680i, tandis que les CX 680/680i favorisent une plus grande neutralité et une réponse en fréquence plus large. Malgré cela, la restitution sonore est dans tous les cas de belle qualité, se caractérisant par des timbres agréables, un joli médium ainsi qu'un aigu plein de douceur et bénéficiant d'une ouverture certaine. Les écouteurs Sennheiser/Adidas Sports Line sont donc particulièrement réussis.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Écouteurs semi-intra/intra-auriculaires, réponse en fréquence 18 Hz à 20 KHz, impédance 16 Ohms, niveau de pression acoustique 120 dB

- CATÉGORIE Entrée / milieu de gamme
- CONTACT Sennheiser, tél. : 01 49 87 03 70
- PRIX **39€ à 75€**



## Klipsch Gallery G-17 Air

### ■ Station d'écoute

La station d'écoute Klipsch G-17 Air est dérivée des modèles d'enceintes home cinéma de la série Gallery. Ces modèles à la présentation particulièrement raffinée et luxueuse ont pour particularité d'être très compacts, équipés de haut-parleurs à haut rendement et de coffrets de faible profondeur afin de pouvoir se marier élégamment avec un téléviseur plat. La station G-17 Air est donc relativement peu encombrante. Elle se présente sous la forme d'une petite enceinte type voie centrale, avec un coffret de section trapézoïdale de la largeur d'une électronique Hi-Fi ou home cinéma et d'une profondeur de moins de 10 cm. La finition laquée noire est un peu salissante mais heureusement des gants blancs sont livrés, évitant ainsi les grosses traces de doigts lors de l'installation. En plus de son entrée auxiliaire sur mini-jack, l'enceinte ne dispose pas d'un dock mais d'un port USB sur lequel on peut raccorder un iPod, iPhone ou iPad. Airplay, l'enceinte est conçue pour être utilisée sans fil avec un appareil mobile Apple ou un ordinateur équipé d'iTunes, pour peu qu'il soit relié au réseau domestique lui-même équipé en WiFi. La station Klipsch offre une restitution sonore d'une grande distinction. Sans être ultra-profondes, les basses apportent une belle chaleur et sont même assez impressionnantes pour une station si compacte. À l'aise sur tous les styles de musique, la G-17 Air donne une belle présence à la voix et un superbe équilibre des timbres. Un cocktail acoustique qui devrait séduire les amateurs de beau son !

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Puissance 2 x 10 + 2 x 20 W, entrée auxiliaire mini-jack, Airplay WiFi, port USB pour iPhone/iPod, télécommande, alimentation boîtier externe, dimensions 152 x 169 x 89 mm, poids : 3,4 kg

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Klipsch, tél. : 01 34 21 46 36
- PRIX **599€**



## Cherry KW6000

### Clavier

Cherry est un spécialiste du clavier et ce de très longue date, puisque le fabricant allemand a produit son premier modèle en 1967 ! Sa réputation s'est surtout forgée sur un confort de frappe exceptionnel qui a séduit de nombreux professionnels. Assez logiquement, Cherry suit la vague nomade et lance un clavier sans fil Bluetooth spécifiquement conçu pour l'iPad. Sans fioriture, le KW6000 est surtout très compact et vraiment léger (286 grammes). S'il faudra maintenir l'iPad en position verticale par un autre moyen comme un étui, ce clavier a l'avantage de se glisser aisément dans un sac, même petit, et il n'entamera guère l'espace disponible. La batterie au Lithium lui confère une grande autonomie améliorée également grâce à un bouton de mise sous tension physique. Pour recharger, il suffit d'utiliser le câble USB fourni. L'esthétique est agréable et la finition de qualité. L'appairage initial se fait facilement et ensuite chaque connexion est instantanée. Mais ce clavier se distingue surtout par un confort de frappe impressionnant au regard de la taille et de l'épaisseur. Il est meilleur que sur nombre d'ordinateurs portables grâce à un point de pression parfaitement défini. Pour tous ceux qui utilisent souvent la messagerie de leur iPad ou même qui veulent y écrire de longs textes, c'est la solution idéale.

### CARACTÉRISTIQUES

Clavier Bluetooth pour iPad 1,2 & 3, batterie au lithium, charge en USB, 9 touches de fonction, 261 x 128 x 8,8 mm, 286 grammes

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT ZF Electronics France, tél.: 01 70 74 79 30
- PRIX **49€**



## Samsung Galaxy S3

### Smartphone

D'un point de vue design, le S3 déçoit un peu. Il est léger, fin et bien assemblé mais il manque de caractère. On regrette également l'utilisation de plastique brillant, décevant dans cette gamme de prix. Malgré cela, la prise en main est particulièrement bonne au vu de la grande taille de l'écran. En effet sans aller dans le gigantisme du Note, Samsung a doté son smartphone d'un écran Super AMOLED de 4,8 pouces. La qualité d'affichage est tout bonnement excellente avec des couleurs vives et une très bonne lisibilité, même en cas de forte luminosité ambiante. Logiquement, les composants choisis sont surpuissants, ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle sur tous les plans. Le processeur est un quadri-cœurs très performant qui réussit le tour de force de ne pas trop entamer l'autonomie puisque nous avons atteint les deux jours d'utilisation sur une charge, ce qui est sans précédent sur un smartphone de cette gamme. La partie logicielle est toute aussi soignée, avec une surcouche facilitant grandement la vie de l'utilisateur. Samsung dote également le S3 d'une reconnaissance vocale avancée mais le fonctionnement n'est pas encore très convainquant. Le capteur photo offre de bons clichés et s'avère bien plus prompt à la prise de vue que sur le précédent modèle. Au final, le Galaxy S3 s'impose comme le meilleur androphone du moment, même si sa grande taille fait qu'il ne conviendra probablement pas à toutes les mains. Un libre-toucher en magasin sera essentiel.

### CARACTÉRISTIQUES

Écran 4,8 pouces, processeur Exynos quadri-cœur 1,4 GHz, mémoire 16 Go, capteur photo 8 Mpixels, Android 4.0.4, micro-USB, micro SD, 136,6 x 69,9 x 8,9 mm, 133 grammes

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Samsung, tél.: 08 25 08 65 65
- PRIX **600€**



## Nikon D3200

### Reflex

Le Nikon D3200 succède au D3100 dans la catégorie des reflex entrée de gamme. Si sa fiche technique impressionne notamment avec un capteur 24 Mpixels, son orientation est résolument grand public grâce à une utilisation simplifiée et un mode guide qui permet d'accompagner le débutant dans sa découverte de la photographie. Comme à l'accoutumée chez Nikon, le boîtier est bien fini et le design est agréable. Naturellement, on peut légitimement se demander à quoi peut bien servir un capteur si résolu en grand public. Pas à grand-chose en fait, si ce n'est à produire des posters... ce ne sera guère un usage fréquent pour le public visé, d'autant plus que pour exploiter la résolution du capteur, il faut avoir recours à une focale fixe ou à un zoom très dispendieux. En revanche, la qualité d'image n'est pas affectée. Le D3200 monte même un peu mieux en sensibilité que son prédécesseur. L'image produite est d'ailleurs d'une étonnante neutralité, très douce et peu appuyée en couleur, un choix curieux là encore si on considère l'usage de ce type d'appareil. Assez logiquement, le D3200 n'est pas un modèle destiné à la photo d'action mais ses performances restent honorables, d'autant plus que son autofocus avec suivi 3D présente une vitesse intéressante et une accroche qu'il est plaisant de retrouver sur un boîtier de ce niveau de gamme. En mode visée par l'écran, l'autofocus s'avère aussi nettement plus vélocité que sur le précédent modèle. Au final, le D3200 plaira sans doute par l'argument marketing du pixel, même si ce n'est guère justifié dans cette catégorie et surtout n'apporte pas de réel avantage.

### CARACTÉRISTIQUES

Capteur APS-C 24 Mpixels, vidéo 1080p à 30 i/s, facteur de conversion optique 1,6, écran 3 pouces, mémoire SD/SDHC/SDXC, 125 x 96 x 77 mm, 505 grammes

- CATÉGORIE Entrée de gamme
- CONTACT Nikon, tél.: 01 45 16 45 63
- PRIX **599€**



## Samsung UE40ES7000

### Téléviseur

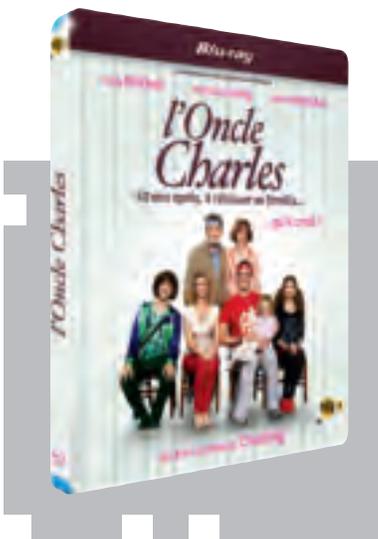
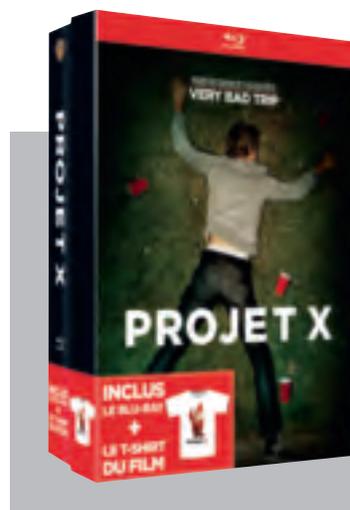
Ce téléviseur Samsung est une déclinaison plus modeste du vaisseau amiral de la marque, l'ES8000. Techniquement, bien peu de spécifications séparent les appareils. La dalle se contente d'une version « Pro » du microdimming contre du « Ultra » pour l'ES8000. Toujours est-il que cet écran est particulièrement performant avec une colorimétrie assez juste moyennant quelques réglages de base. Le mode cinéma fonctionne très bien notamment. Le contraste est vraiment bon à plus de 2600 :1. En haute définition, l'image est bluffante de réalisme. Certains trouveront sans doute qu'elle est trop nette mais c'est une question de goût. L'appareil excelle également avec les contenus en relief. Deux paires de lunettes sont livrées. Elles sont légères mais les verres sont un peu étroits et pénaliseront ceux qui portent déjà des lunettes. La sensation de profondeur est impressionnante. Il y a peu d'images fantômes et les plans sont bien découpés. C'est du grand art. Dans les jeux vidéo, l'écran s'en sort correctement. Il offre un rendu très coloré en mode dédié. Côté multimédia, Samsung n'a pas fait dans la demi-mesure. L'écran est connecté via le WiFi ou l'Ethernet. Le contrôle vocal se révèle pratique pour les recherches sur Internet et la commande gestuelle pourra servir dans de futurs jeux. On ne regrettera au final qu'une partie audio un peu en deçà et un léger défaut d'uniformité d'éclairage mais qui ne devrait pas se voir au quotidien.

### CARACTÉRISTIQUES

Dalle LCD/LED 40 pouces, résolution 1920 x 1080, tuner TNT HD, connectiques 3 HDMI, YUV, PériTel, 3 USB host, cinch, DLNA, WiFi, Ethernet

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Samsung, tél.: 08 25 08 65 65
- PRIX **1 299€**





## Famille sur mesure L'Oncle Charles

■ Comédie  
■ 25 juillet

Se croyant atteint d'une maladie incurable, un sexagénaire fortuné vivant en Nouvelle-Zélande décide de reprendre contact avec sa sœur qu'il n'a pas vue depuis cinquante ans. Une clerc de notaire manipulatrice lui fait croire qu'il a de la famille en France pour s'emparer de l'éventuel héritage. Avec L'Oncle Charles, le réalisateur Étienne Chatiliez reprend des thèmes qui lui sont chers : la famille, l'argent, les mensonges et la supercherie. Il retrouve Eddy Mitchell, son complice du Bonheur est dans le pré, entouré cette fois-ci d'Alexandra Lamy et de Valérie

Bonneton. Le film n'a pas vraiment atteint sa cible et a réalisé 295 000 entrées en salles.

■ MISE EN PLACE 15 000 exemplaires

■ PLAN MARKETING

Des partenariats avec Télé Star et Chérie FM sont les atouts promotionnels du film.

■ EDITEUR Pathe

■ DISTRIBUTEUR Fox Pathe Europa

■ PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

19,99€ (DVD) 24,99€ (Blu-ray)



## Soirée de folie Projet X

■ Comédie  
■ 18 juillet

Trois lycéens veulent sortir de l'anonymat et décident d'organiser une fête mémorable. Mais la party dérape... Pour trouver les interprètes du trio central, les auteurs ont consulté un site internet spécialement conçu pour l'occasion. Une fois sélectionnés, les trois jeunes ont passé du temps ensemble pour que tout puisse fonctionner entre eux. Raconté par tous les convives, le film a été tourné avec huit systèmes de prises de vue différentes. Ce premier long métrage de Nima Nourizadeh, réalisateur de clips et de spots, a trouvé son public et a totalisé 1,8 million d'entrées en salles.

■ MISE EN PLACE 90 000 exemplaires

■ PLAN MARKETING

Pour promouvoir le titre, Warner s'appuie sur des partenariats avec Kombini, Wee Mobile, M6 Mobile et Skyrock.

■ EDITEUR Warner

■ DISTRIBUTEUR Warner

■ PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

19,99€ (DVD) 24,99€ (Blu-ray)



## Les traumatismes du 11 septembre Extrêmement fort et incroyablement près

■ Drame  
■ 4 juillet

Tiré du roman éponyme de Jonathan Safran Foer, le film se penche sur la détresse des familles touchées par les attentats du 11 septembre 2001. Un an après la mort de son père dans les attentats du World Trade Center, un jeune garçon découvre une clé dans les affaires de son défunt père. Déterminé à garder un lien avec ce dernier, il décide de trouver la serrure de la mystérieuse clé. Pour camper cet ado à l'intelligence hors du commun et particulièrement sensible, la production a choisi le jeune Thomas Horn, repéré à l'occasion de sa victoire de la spéciale « enfants » du jeu Jeopardy. Ce film de Stephen Daldry (Billy Elliott, The Hours, The Reader) nommé aux Oscars 2012 dans les catégories, meilleur film et meilleur second rôle pour Max Von Sydow, a totalisé 218 000 entrées en France.

■ MISE EN PLACE 10 000 exemplaires

■ PLAN MARKETING Non communiqué

■ EDITEUR Warner

■ DISTRIBUTEUR Warner

■ PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

19,99€ (DVD) 24,99€ (Blu-ray)

## À l'état sauvage La Terre des loups

■ Aventure  
■ 29 juin

Au fin fond de l'Alaska, des rescapés d'un crash aérien tentent de survivre face un environnement particulièrement hostile. Liam Neeson (Battleship, Sans identité, Taken) incarne le leader de ce petit groupe de survivants. Le tournage a été particulièrement éprouvant pour toute l'équipe qui a dû affronter au Canada des températures inférieures à zéro. Ce film traitant du combat de l'homme contre la nature est adapté d'une nouvelle, Ghost Walker de Ian Mackenzie Jeffers. Il a attiré plus de 328 000 spectateurs en France.

■ MISE EN PLACE Non communiquée

■ PLAN MARKETING

La campagne média d'un montant de 800 000 euros est constituée de partenariats avec W9, 20 minutes et RMC. Une campagne TV et de l'achat complémentaire en presse et sur Internet s'ajoutent au dispositif.

■ EDITEUR Métropolitain

■ DISTRIBUTEUR Seven Sept

■ PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

19,99€ (DVD) 24,99€ (Blu-ray)

SanDisk



# J'AI CONFIANCE EN MON EQUIPE. ILS ONT CONFIANCE EN SANDISK

## SanDisk présente son SSD Extreme®.

Depuis plus de 20 ans SanDisk est au premier plan des cartes mémoire flash. Aujourd'hui nous avons tiré parti de la richesse de notre expérience et l'avons appliquée au développement de nos nouveaux SSDs SanDisk Extreme®.

Quand vos clients cherchent à aller vers de hautes performances, les SSDs SanDisk fournissent un gain de performance massif. Avec des capacités allant jusqu'à 480 Go et jusqu'à 550 Mo/s de vitesse de lecture\*\*, les ordinateurs démarrent rapidement et les programmes se lancent et tournent plus rapidement que jamais. De plus, les données n'ont jamais été stockées avec autant de sécurité.

C'est pourquoi l'équipe Ducati Corse a choisi d'être partenaire de SanDisk. Ils savent que la machine la plus rapide pour être sur la ligne d'arrivée, a besoin de la machine la plus fiable sur le muret du stand.

Pour plus d'information, contactez votre représentant SanDisk ou rendez-vous sur [SanDisk.fr](http://SanDisk.fr)



TECHNOLOGY  
PARTNER

\*\*1 (gigaoctet (Go) = 1 milliard (octets). Certaines capacités ne sont pas disponibles pour le stockage de données. \*\*Vitesse maximale pour les modèles de 120 Go et 240 Go, vitesse d'écriture plus faible pour le modèle de 480 Go. Plateformes de tests : Dell Optiplex 890, RAM 4Go, Microsoft Windows 7 Ultimate 64-bit, Processeur : Intel® Core™ i7-960 CPU @ 3.00GHz, Intel driver : 10.1.0.1008. Basé sur des tests de lecture et d'écriture internes à SanDisk, les performances peuvent varier selon l'état de la pile, OS et les applications. Transacction (MB/s) = 1 million d'octets. ATTO Disk Benchmark, mémoire moyenne 32Mo, transfert de données, 90-MB. SanDisk, le logo SanDisk et SanDisk Extreme sont des marques déposées de SanDisk Corporation, enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. Les autres marques mentionnées dans ce document sont indiquées à des fins d'identification uniquement et peuvent être des marques de leurs détenteurs respectifs. ©2012 SanDisk Corporation. Tous droits réservés.

LA FIN  
D'ANNÉE  
SERA  
GÉANTE!



PS3



Wii

NINTENDO 3DS



XBOX 360

XBOX LIVE

WIN  
MAC



ACTIVISION  
activision.com

© 2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS is a trademark, and PORTAL OF POWER and ACTIVISION are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 'PS3', 'PlayStation', 'PS3' and 'Wii' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo 3DS et Wii sont des marques de Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. Toutes les autres marques et désignations commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.