

DESTINY®



PAR LES CRÉATEURS DE HALO® ET L'ÉDITEUR DE CALL OF DUTY®

Dans Destiny, vous incarnez un Gardien de la dernière cité sur Terre, capable de manier l'incroyable puissance du Voyageur. Explorez les vestiges de notre système solaire, des dunes de Mars aux jungles luxuriantes de Vénus. Triomphez de nos ennemis. Récupérez ce que nous avons perdu. Devenez une légende.



UN NOUVEL UNIVERS

Embarquez dans une nouvelle aventure épique à la narration cinématographique. Percez les mystères de notre univers et récupérez tout ce que nous avons perdu à la chute de notre Âge d'or.

DE NOUVELLES FAÇONS DE JOUER

Personnalisez et améliorez tous les aspects de votre apparence et de votre équipement à l'aide de combinaisons quasi illimitées d'armures, armes et tenues. Jouez avec votre personnage customisé dans tous les modes de jeu

CRÉEZ VOTRE PROPRE LÉGENDE

Vivez la nouvelle évolution des FPS qui associe pour la première fois : campagne narrative, mode coopératif, multijoueur compétitif, et événements publics mêlés à des activités personnelles. Aventurez-vous seul ou faites équipe avec des amis dans un gigantesque univers en ligne.



« ATTENDU COMME LE MESSIE
PAR TOUS LES GAMERS »



« LE NOUVEAU MONUMENT
DU JEU VIDÉO »

GAME ONE

« UNE VRAIE RÉUSSITE VISUELLE, AUSSI BIEN
TECHNIQUEMENT QU'AU NIVEAU DU DESIGN »

jeuxvideo.com



Jeu du salon
Meilleur jeu d'action
Meilleur jeu Multijoueur
Meilleur Jeu Sony Playstation

LAURÉAT
DE PLUS DE
50
PRIX À L'E3

ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR XBOX 360 ET XBOX ONE

PLONGEZ DANS L'UNIVERS DESTINY



UNE CAMPAGNE MEDIA BLOCKBUSTER

TV

DOMINATION AUDIOVISUELLE
CHAÎNES HERTZIENNES
+ CÂBLE & SATELLITE



CINÉMA

CAMPAGNE CINÉMA IMPACTANTE
SUR LES H15-34

WEB

SITES JEUX VIDÉO
+ SPORTS
+ GÉNÉRALISTE



16
www.pegi.info

PS3 PS4 PlayStation Network

Halo est une marque déposée de Microsoft Corp. aux États-Unis et/ou dans les autres pays. Microsoft n'est pas l'éditeur de Destiny. Activision n'a aucune affiliation avec la marque Halo.
© 2014 Bungie, Inc. Tous droits réservés. Destiny, le logo Destiny, Bungie et le logo Bungie sont des marques commerciales de Bungie, Inc. Édité et distribué par Activision.
Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés.

BUNGIE ACTIVISION

Japan Expo, déjà 15 ans !

Du 3 au 6 juillet, se tenait au Parc des Expositions de Villepinte près de Paris l'événement annuel dédié à la culture nipponne, Japan Expo. Une édition un peu particulière puisqu'elle marquait les 15 ans d'existence de la manifestation grand public. Quelques jours après la fermeture des portes, les organisateurs de Japan Expo annoncent un premier bilan chiffré de 240 000 visiteurs, soit une progression de 3,05% par rapport à l'année dernière. Nintendo, Bandai Namco, Square Enix, mais aussi cette année Sony Computer et Bethesda pour The Evil Within : le jeu vidéo japonais était comme toujours bien représenté sur place. (voir interview de Thomas Sirdey, co-fondateur, page 14).



Square Enix France en partenariat avec Koch Media

Le groupe Square Enix vient de signer un partenariat avec Koch Media pour la distribution de ses prochaines nouveautés en versions physiques sur le marché français. Le premier titre concerné par l'accord sera Theatrythm Final Fantasy Curtain Call sur Nintendo 3DS, attendu pour le 19 septembre. La filiale française de Square Enix va continuer à gérer le marketing autour des titres concernés mais va également accompagner le développement des différentes activités digitales du groupe. La filiale France annonce d'ailleurs être en phase de recrutement dans le domaine du marketing, de la gestion des marques et des stratégies de commercialisation digitale. Nous reviendrons sur le sujet dans le prochain JDLI.



Ubisoft boosté par Watch Dogs

Ubisoft vient de publier son chiffre d'affaires pour le premier trimestre de son exercice fiscal

2014/2015, et il affiche une hausse de 374% !

360 millions d'euros de chiffre d'affaires avril-juin

2014 contre 76 millions sur la même période de l'année

précédente : la progression est considérable et doit beaucoup à la

sortie remarquée de Watch Dogs, la nouvelle franchise de l'éditeur lancée fin

mai. Le jeu affiche en effet selon Ubisoft huit millions de pièces écoulées dans le

monde en sell-in fin juin. La décision de reporter le titre - initialement prévu pour

fin 2013 - pour enrichir son contenu a visiblement payé. « Watch Dogs s'impose

désormais comme une franchise majeure, capable d'être déclinée avec succès sur les

prochains exercices », estime Yves Guillemot, PDG d'Ubisoft. « Sa performance

commerciale vient confirmer le savoir-faire d'Ubisoft en tant que créateur de

marques blockbusters ce qui nous permet de nous différencier à chaque début

de cycle et ainsi d'atteindre une nouvelle dimension ». Si Watch Dogs a

amplement rempli ses objectifs de lancement, Ubisoft

souligne également la bonne tenue de ses ventes

dématérialisées qui affichent une progression de 149% par

rapport à l'année dernière, atteignant sur la période un chiffre

d'affaires de 84 millions d'euros avec évidemment les ventes

de Watch Dogs sous forme dématérialisée mais aussi de jeux

spécifiquement publiés sur plates-formes en ligne comme

Trials Fusion, Child of Light ou encore Soldats Inconnus :

Mémoires de la Grande Guerre. Ubisoft prévoit un chiffre

d'affaires de 85 millions d'euros sur le deuxième trimestre

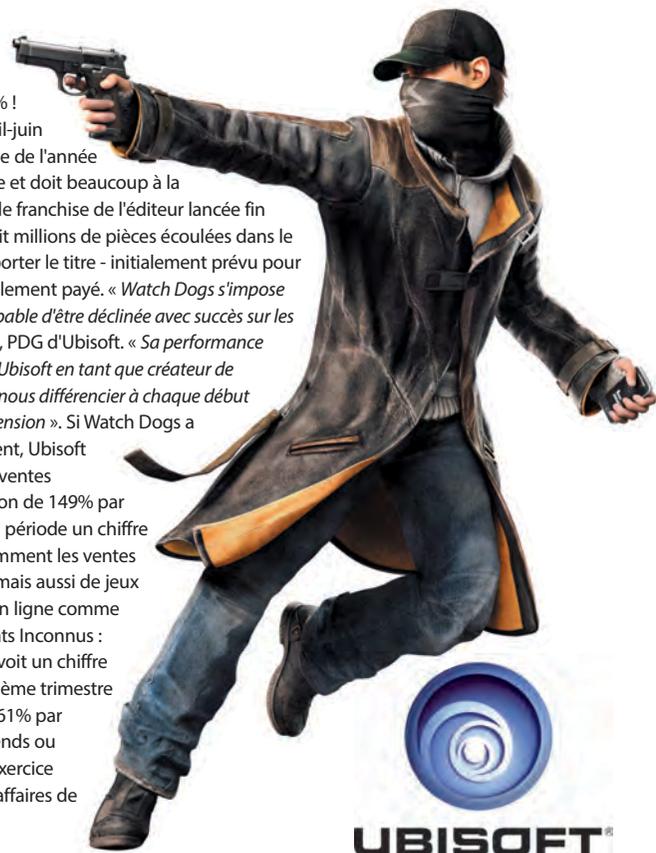
de l'année fiscale, en baisse quand à lui de 61% par

rapport à l'année dernière où Rayman Legends ou

Splinter Cell Blacklist étaient publiés. Sur l'exercice

global 2014/2015, Ubisoft vise un chiffre d'affaires de

1,4 milliard d'euros.



Restructuration chez Microsoft

Cinq mois après son arrivée à la direction de l'entreprise, Satya Nadella, qui a succédé à Steve Ballmer, vient d'annoncer la suppression de 18 000 postes sur les 127 000 que compte l'entreprise. Cette décision, qui n'est pas inattendue, est la conséquence de plusieurs facteurs, mais d'abord du rachat récent de la branche téléphonie de Nokia, qui supportera plus des deux tiers des licenciements. En cause notamment des postes en doublon. Mais si Microsoft engage le plus important plan de licenciement depuis sa création, c'est à plus long terme en raison de la réorientation du groupe qui accompagne l'arrivée de Satya Nadella. Microsoft va dorénavant mettre le cloud et les applications mobiles au centre de sa stratégie. Rappelons que si Windows écrase toujours le marché des OS pour PC, la situation est opposée pour les devices mobiles, smartphones et tablettes. Selon la presse américaine, la division Xbox verra également un certain nombre de départs se produire.



La branche Xbox et surtout Nokia seront touchés par les licenciements





gamescom
PARTNER REGION 2014
NORDICS
DENMARK FINLAND ICELAND
NORWAY SWEDEN

Win WinWin Win



13 - 17.08.2014
Cologne

Réservez vos badges
dès maintenant !

gamescom-cologne.com

Salons de Cologne
12 rue Chernoviz, 75782 Paris cedex 16
Tél. 01 45 25 82 11, Fax 01 45 25 63 96
koelnmesse@wanadoo.fr



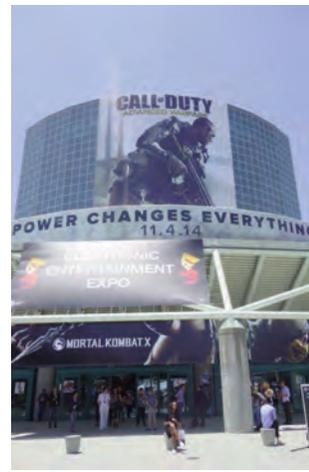
gamescom
Celebrate the games!

BIU
Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware e.V.

 **koelnmesse**

E3 2014 : la jeunesse Next-Gen

Comme chaque année, le Convention Center de Los Angeles abritait l'E3, le plus grand salon mondial dédiée au jeu vidéo. Du 11 au 13 juin, il était donc possible de mettre la main sur les jeux qui feront la fin de l'année mais aussi 2015. Alors que les consoles de nouvelle génération sont désormais toutes sur le marché, place aux jeux ! Sans oublier la percée prometteuse de la réalité virtuelle poussée par Sony et Oculus Rift, l'une des sensations du salon cette année.



Nintendo, le point après l'E3

Dans la foulée d'une prise de parole réussie autour de l'E3, Nintendo organisait en juin à Paris une présentation des prochains jeux attendus sur Wii U et 3DS. Les figurines Amiibo, Super Smash Bros mais aussi de toutes nouvelles créations y tenaient la vedette. Le point sur l'événement ainsi qu'une rencontre avec Philippe Lavoué, Directeur général adjoint de Nintendo France.



Bewell Connect, la santé connectée

Visiomed est le spécialiste des appareils d'autodiagnostic avec notamment le Thermoflash. La société française lance la marque Bewell Connect, avec une gamme très ambitieuse d'appareils de santé connectés et une application révolutionnaire qui permet tout simplement de mieux vivre. Rencontre avec Eric Sebban, Président et Fondateur.



L'hybridation, moins pour plus

Smartphone, tablette et ordinateur : les écrans nomades se multiplient mais ne simplifient pas forcément la vie de l'utilisateur. Les nouveaux produits hybrides abolissent ces frontières pour proposer moins d'appareils mais plus de valeur.



MARCHÉ

- 8** News
- 10** Salon : E3 2014
Les tendances sur le salon du jeu vidéo de Los Angeles
- 14** Interview : Japan Expo
Thomas Sirdey, Vice-Président et Co-fondateur du festival

SOFTWARE

- 16** News
- 18** Focus : Soldats Inconnus, Mémoires de la Grande Guerre
Le jeu vidéo se penche sur la Première Guerre mondiale avec tact
- 20** Focus : Nintendo, le point après l'E3
Nintendo présente à Paris son line-up pour les prochains mois

HARDWARE

- 24** News
- 28** Interview : Visiomed
Eric Sebban, Président et Fondateur
- 32** Focus : L'hybridation, moins pour plus
Avec les hybrides, moins d'appareils pour plus de valeur
- 36** Panorama : casques sans fil
Valeur audio

GUIDES

- 40** Hardware
- 42** Jeux vidéo

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

 Directeur de la rédaction
Laurent Guerder
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

 Benoît Dupont, Jean-Luc
Marianna, Roland Marianna
et François Arias

Photographe

Guy Pichard

PUBLICITÉ

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

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

MAQUETTE
Directrice Artistique

 Anastasie Babic
anastasie@microcoop.com

Rédacteurs graphistes

 Benoît Maurice
Christophe Monfort

Consultant

David Adanero

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

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.

UP²⁴TM

by JAWBONE®

SYNCHRONISATION SANS FIL POUR DES INFORMATIONS ET ACTIONS EN TEMPS RÉEL

Plus qu'un bracelet. Plus qu'une application.
Un système intégré développé autour de toi.



DORS, BOUGE ET MANGE MIEUX AVEC LA NOUVELLE APPLICATION UP

UP24 est connecté en permanence à ton smartphone via Bluetooth® Smart et t'aide à atteindre tes objectifs grâce à des mises à jour en temps réel de tes progrès et l'envoi de notifications au moment où tu en as besoin.



Visitez jawbone.com/up/devices
pour voir la liste des appareils approuvés.

MedPi 2015

les dates

Reed Expositions a communiqué les dates officielles du MedPi 2015. Le salon professionnel dédié à l'EGP, l'IT et les télécom, qui a fêté ses 20 ans cette année et se tient traditionnellement à Monaco en mai, ne dérogera pas à la règle l'an prochain. Cependant, il glisse du milieu du mois à la fin, du 26 au 29 mai.



Visiomed signe avec Extenso Telecom

Le spécialiste de l'électronique médicale a conclu un accord avec le grossiste Extenso Telecom pour sa gamme d'objets connectés Bewell Connect. Alors que le marché des objets intelligents est en pleine explosion, notamment en se développant sur le marché de la santé et de l'autodiagnostic, Visiomed accélère sa croissance et s'appuie sur le grossiste très bien implantée en téléphonie mobile Extenso pour partir à la conquête de la grande distribution. Ce sont 2 700 points de vente, dont les grandes surfaces alimentaires GSA (Auchan, Carrefour, Casino, Cora, E.Leclerc, Système U, etc.) et grandes surfaces spécialisées (Boulangier, Darty, Fnac, etc.). Extenso commercialisera la gamme Bewell auprès des réseaux de téléphonie mobile et de l'enseigne Lick, spécialisée dans les objets connectés. « Le challenge, le marché et les enjeux commerciaux sont gigantesques. Confier la distribution de notre nouvelle gamme d'objets connectés de santé est une décision stratégique importante, déclare Eric Sebban, président de Visiomed Group. Nous avons défini ensemble des objectifs ambitieux et réalistes en termes de montée en puissance et nous sommes convaincus qu'ils vont nous aider à imposer très rapidement Bewell Connect comme la marque de référence des objets connectés dédiés à la santé et au bien-être, poursuit-il en se félicitant de l'accord avec Extenso Telecom ».



Cambridge Audio

Le son anglais



3 Questions à



Peter Brown,
Chief Operating Officer

Cambridge Audio est-ce avant tout un spécialiste de la Hi-Fi ?

Peter Brown : Depuis 45 ans. En 1994, la société a été acquise par Audio Partnership pour développer la marque désormais présente dans 60 pays. Nous sommes devenus le premier fabricant Hi-Fi anglais. Tous nos produits sont conçus et développés à Cambridge et à Londres par plus de 30 ingénieurs, eux même d'ailleurs souvent musiciens. Ce qui caractérise avant tous nos appareils, c'est une grande qualité sonore à un tarif abordable. Devant l'évolution de la manière dont on écoute de la musique, de plus en plus sur ordinateur et smartphone, nous avons fait évoluer nos gammes, notamment avec des lecteurs réseau audiophiles, comme dernièrement le Stream Magic 6.

Et donc désormais, vous vous intéressez aussi au marché de l'enceinte sans fil ?

Pour toucher un public plus large qui cherche avant tout des solutions pour écouter sans fil la musique contenue dans un smartphone ou une tablette, nous avons lancé trois enceintes. Nous pensons que nous pouvons apporter notre expertise pour créer des enceintes qui offrent un rendu sonore enthousiasmant. Ainsi, les enceintes Minx Air 100 et Air 200 ne font aucune concession de ce côté. Destinées à un usage résidentiel, elles ont recours à des haut-parleurs BMR pour plus d'ampleur et une plus grande spatialisation, problème traditionnel de l'enceinte unique. La 100 intègre deux et la 200 y ajoute un boomer de 16,5 cm dédié aux basses. Vendues respectivement 399 et 499 euros pour 100 et 200 Watts, elles sonorisent sans problème une pièce de bonne taille. Elles se connectent en AirPlay et en Bluetooth aptX. La Minx Go est un modèle nomade très compact mais nous l'avons doté de quatre haut-parleurs et d'un radiateur passifs pour un son très ample au regard de la taille. Elle fonctionne en Bluetooth et offre 18 heures d'autonomie, le tout au prix très abordable de 129 euros.

Sur ce segment très disputé de l'enceinte sans fil, quelle est votre valeur ajoutée ?

Nous adressons une cible plus mature qui cherche certes le confort du sans-fil mais pas au détriment du son. A un prix abordable, nous offrons une qualité de rendu audiophile avec un son anglais, à la fois chaud, dynamique et surtout fidèle. Nous avons un héritage Hi-Fi et notre nom est synonyme d'un son de qualité. Nous sommes donc une alternative très intéressante aux autres productions en la matière. C'est pour cela que nous avons opté pour Exertis Comtrade en tant que distributeur car nous voulons aussi adresser les enseignes qui ne sont pas spécialistes de la Hi-Fi, notamment les multi-spécialistes du hi-tech.

PC : la chute stoppée

Il était temps ! Les ventes de PC (de bureau, portables et tablettes x86 sous Windows 8), qui ne cessaient de battre en retraite depuis huit trimestres ont été mieux que stables au deuxième trimestre 2014, en volume, nous annonce Gartner. Elles s'élèvent à 75,8 millions d'unités (+0,1 %) dans le monde, et cette tendance stable devrait durer toute l'année. Une bonne nouvelle qui est encore meilleure quand on sait que la zone EMEA est en nette croissance, de 8,6 % (+0,3 % au trimestre précédent et huit trimestres consécutifs en baisse auparavant), à l'inverse des pays émergents qui, eux, reculent. Ils semblent se tourner vers les tablettes d'entrée de gamme au détriment des PC.

« 2014 s'annonce comme une année de relative renaissance sur le marché global du PC, et cela devrait être plus prononcé en Europe de l'Ouest », a déclaré Ranijt Atwal, directeur de recherche chez Gartner. « Dans la région EMEA au cours du deuxième trimestre, nous avons vu une évolution constante vers les « ultramobiles » au détriment des ordinateurs portables traditionnels ». Selon Gartner, « en outre, les ventes de PC dans la zone EMEA ont continué à être tirée par une augmentation des dépenses professionnelles. Ceci est en partie dû à la mise à niveau des organisations de Windows XP comme soutien officiel de Microsoft a pris fin ». Les hybrides réunissant une tablette et un clavier sont particulièrement demandés.

EMEA Estimations des ventes de PC

Gartner

Entreprise	T2 2014		T2 2013		Evolution (%)
	Volumes	Part de marché (%)	Livraisons	Part de marché (%)	
HP	4 607 719	20,5	3 813 090	18,4	20,8
Lenovo	3 977 997	17,7	2 624 649	12,7	51,6
Groupe Acer	2 801 100	12,4	2 287 617	11	22,4
ASUS	2 247 239	10,0	1 743 345	8,4	28,9
Dell	2 134 639	9,5	1 979 895	9,6	7,8
Autres	6 745 993	30	8 274 257	39,9	-18,5
Total	22 514 687	100	20 722 853	100	8,6

Estimations des ventes de PC aux États-Unis (unités)

Gartner

Entreprise	T2 2014		T2 2013		Evolution (%)
	Volumes	Part de marché (%)	Volumes	Part de marché (%)	
HP	4 414 831	27,7	3 822 666	25,8	15,5
Dell	4 133 740	26,0	3 681 725	24,9	12,3
Lenovo	1 822 979	11,5	1 515 562	10,2	20,3
Pomme	1 681 600	10,6	1 704 397	11,5	-1,3
Toshiba	1 021 275	6,4	861 795	5,8	18,5
Autres	2 843 271	17,9	3 228 987	21,8	-11,9
Total	15 917 695	100	14 815 131	100	7,4



Haier signe avec Ingram

Le fabricant chinois Haier, très présent sur le marché du gros électroménager, ne cache pas ses ambitions sur le marché de l'IT en général, et celui des tablettes en particulier. Il vient de passer un accord de distribution avec le grossiste Ingram Micro Mobility, filiale de Ingram Micro pour la commercialisation de ses tablettes en France. Ingram Micro Mobility distribuera dès les prochaines semaines l'ensemble de la gamme HaierPads, auprès des revendeurs IT français et adressera donc aussi bien les particuliers que les professionnels. « Si nous disposons aujourd'hui de deux gammes de produits destinées à la fois au grand public et aux professionnels et commercialisons six références différentes, nous comptons en proposer le double d'ici la fin de l'année et multiplier nos ventes par cinq en proposant des produits de plus en plus variés et hauts de gamme, allant de 6.95" au 10, 1" », déclare Christophe Chancenest, directeur marketing et vente Europe pour les produits électronique de Haier. « Ingram Micro Mobility s'est rapidement imposé comme un acteur incontournable du marché des smartphones, des accessoires et des tablettes en France. C'est donc tout naturellement que nous nous sommes tournés vers eux » souligne-t-il.

Nomination



Yamaha Music Europe :
Fabrice Laurent prend la direction des divisions audio-vidéo de Yamaha Music Europe pour la France et l'Italie. Christian Crolle, qui occupait ce poste précédemment, est promu Directeur des relations institutionnelles de Yamaha Music Europe pour la France. Agé de 38 ans, il manquera une équipe de 22 personnes.





E3 2014 :



Cet E3 version 2014 devait être celui des jeux pour, enfin, profiter des possibilités offertes par les consoles de nouvelle génération sorties l'année dernière et ce fut bien le cas. Les prochains mois s'annoncent prometteurs ! Par Laurent Guerder

Du 11 au 13 juin 2014 se tenait comme tous les ans à cette période le salon mondial des jeux vidéo à Los Angeles et comme d'habitude, les conférences de presse Microsoft et Sony qui se tenaient la veille de l'ouverture du salon étaient très attendues. Celle de Microsoft a été un peu décevante pour les aficionados de la marque avec l'annonce d'une version de la Xbox sans Kinect mais sans qu'aucune compensation ne soit proposée aux possesseurs de la version actuelle. Quelques mois d'abonnement gratuit sur le Xbox Live auraient

été les bienvenus pour faire passer la pilule auprès des acheteurs qui ne se servent pas du Kinect mais qui n'avaient pas d'autre option lors de leur achat à l'époque du lancement... Heureusement sur le salon, il y avait de nombreux grands titres comme le nouveau Call of Duty qui fera bénéficier le joueur de technologies avancées, Scale Bound de Platinum Games qui permet d'incarner un personnage copain avec des gros monstres, Forza Horizon 2 qui se passe sur la Riviera, Halo 5 Guardians et Halo The Masterchief Collection qui est une compilation des Halo précédents remasterisés. Le jeu en coopération à quatre, cinq voire huit joueurs était très à la mode cette année et le décapant Sunset Overdrive en est un bon exemple. Une tendance de fond que l'on retrouve également dans des titres comme Assassin's Creed Unity ou Far Cry 4, Ubisoft cherchant notamment à fusionner expériences solo et multijoueurs dans ses jeux sur consoles de nouvelle génération. On n'oubliera pas The Division, Rise of Tomb Raider, The Witcher 3 et Dragon Age Inquisition, qui promettent une fin d'année et un millésime 2015 déjà bien chargés.

La PS4 bien entourée

La PS4 n'est pas en reste, loin de là, avec des poids lourds comme Destiny d'Activision Blizzard, DriveClub qui offre un excellent compromis arcade/simulation (comme quoi cela vaut parfois la peine de retarder la sortie d'un jeu...), The Order 1886 qui se déroule dans un monde Victorien revisité et paraît bien scripté mais très alléchant. Sans oublier le retour de Little Big Planet avec un nouveau mode coopératif qui a tout pour nous réjouir. On n'oublie pas bien sûr le nouveau Far Cry, quatrième du nom, et Batman Arkham Knight, ces deux titres tirant partie des possibilités techniques de la console et le très attendu Uncharted 4, certainement le plus beau trailer du salon. Mais Sony a su également faire le buzz auprès des gamers grâce à l'annonce de versions remasterisées de Grim Fandango, sorti en 1998, et The Last of Us, sorti en... 2013. Côté hardware, la Playstation TV est confirmée au même prix (99 dollars/euros) aux Etats-Unis et en Europe et permettra de disposer d'un impressionnant catalogue de jeux et de films via son compte PSN, ou de profiter de ses contenus

La jeunesse Next Gen



développeur Islandais de EVE online. La sensation de « réalisme » est vraiment étonnante. On tourne la tête pour repérer adversaires et missiles et on se penche pour vérifier les commandes. Il est même difficile de se concentrer sur les ennemis tant on a envie d'admirer l'espace dans toute sa beauté et sa diversité naturelle et artificielle. Les développeurs ne lâchent pas grand-chose sur la différence entre les deux casques de réalité virtuelle, si ce n'est que le Sony serait plus léger et que l'Oculus Rift offrirait plus de possibilités techniques pour le moment. Il faudra voir à l'usage si le concept tient ses promesses et est réellement à même de remplacer l'écran dans des parties très longues sans engendrer de troubles. Mais si c'est le cas, qui voudra encore jouer en 2D après avoir expérimenté une expérience de jeu aussi immersive ? Et si la volonté de Sony de talonner Oculus était le vrai événement de cet E3 2014 ?

sur un second téléviseur.

Mais la présentation la plus intéressante sur E3 a été celle du casque de réalité virtuelle Project Morpheus pour PS4, développé par Sony London, déjà responsable de l'Eye Toy et des micros Singstar. Aucune date de sortie ni indication de prix n'ont été fournis mais la guerre, déjà psychologique, entre Sony et Oculus Rift (détenu par Facebook) a bien commencé. Le casque virtuel de nouvelle génération devrait s'imposer rapidement tant son essai est convaincant. Le premier jeu qui sortira sur le casque Sony comme sur l'Oculus Rift est Eve Valkyrie, un jeu de combat spatial de CCP, le

Turtle Beach soigne les gamers à l'E3

Les nouveaux casques Turtle Beach présentés à l'E3 bénéficient tous du DTS 7.1, d'un micro rétractable et d'écouteurs rotatifs pour le transport, y compris les entrées de gammes. Et la gamme PC s'enrichit de trois nouveautés. La fin de l'année devrait voir apparaître le premier casque sans fil Xbox One. Rappelons que pour on ne sait quelle raison obscure, le marché gamer européen est dominé par les casques filaires alors que c'est l'inverse aux USA... Côté PS4, la gamme a été complètement redessinée pour offrir un plus grand confort et plus de légèreté. De nouvelles licences, Infinity, Starwars et Heroes of the Storm s'ajoutent à COD et Titanfall. L'expérience des enceintes Hypersound que l'on pouvait faire sur le stand est étonnante. Le son est ultra directionnel qu'il vienne de face, de côté ou d'en haut et il suffit de s'écarter d'un pas pour ne plus rien entendre. Cette technologie est à l'étude pour un casque qui s'annonce révolutionnaire pour les joueurs.



Wargaming sur tous les fronts

Avec 16 bureaux dans le monde, 3 400 employés et 85 millions d'utilisateurs, Wargaming, spécialiste du free-to-play a le vent en poupe. Celle des vaisseaux de World of Warships bien sur, dont la sortie de la close beta est confirmée pour la fin de l'année. Venant s'ajouter à World of Tanks et à World of Warplanes, WoW (comment ça c'est déjà pris ?) permettra aux joueurs de s'affronter à bord de quatre classes de navires, cuirassés, croiseurs, destroyers et porte-avions de la Seconde Guerre mondiale. La qualité graphique est déjà excellente, le rendu des vagues, leur mouvement et même l'effet créé par une salve qui rate sa cible est vraiment impressionnant ! La modélisation des bâtiments à bénéficié de tous les soins des développeurs et les amateurs d'histoire militaire reconnaîtront sans peine le Yamato ou le Bismarck. En plus de ces légendes historiques, on disposera de prototypes de vaisseaux qui n'ont pas eu le temps de sortir des arsenaux et cela risque va rendre le jeu encore plus intéressant. Mais avant cela il faudra se contenter des bateaux américains, anglais, allemands et japonais.

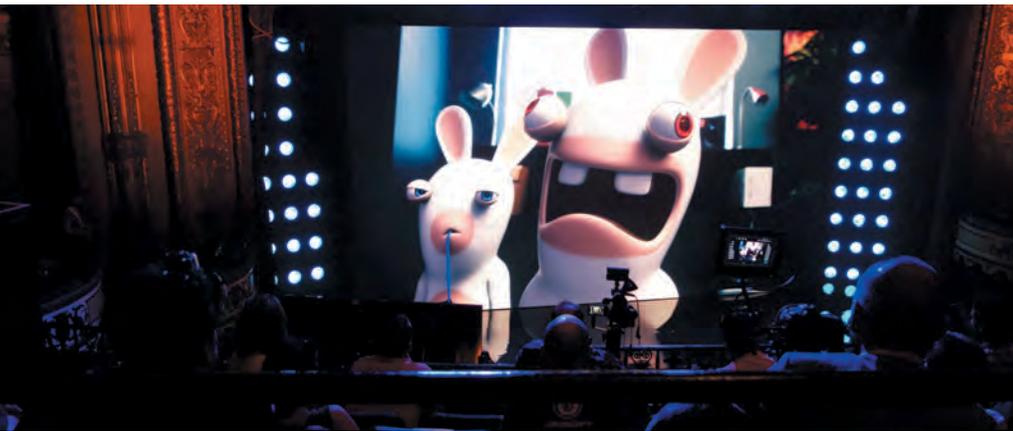


Nintendo : objectif convaincre

Nintendo a, pour sa part, réalisé l'une des prises de paroles les plus remarquées de l'E3 en confirmant tout d'abord son arrivée sur le secteur des figurines intelligentes avec la gamme des Amiibo. Une première dizaine de modèles sont prévus pour la fin de l'année (voir page 20) avec les grandes figures maisons (Mario, Link, Donkey Kong, Princesse Peach...) chacune enregistrant les données du joueur, dans l'esprit des Skylanders (Activision) et Infinity (Disney). Elles seront reconnues directement par le Gamepad de la Wii U mais aussi par la 3DS via un lecteur (sortie en 2015) et

leur compatibilité a été confirmée avec plusieurs titres dont Super Smash Bros (sortie le 3 octobre sur 3DS, cet hiver sur Wii U), Mario Kart 8, Mario Party 10, Captain Toad : Treasure Tracker qui met en vedette les passages de puzzle de Super Mario World 3D, ou encore Yoshi's Woolly World qui met en scène un Yoshi en tricot... Ces trois derniers titres font partie des nouveaux jeux dévoilés par Nintendo pour la console de salon, aux côtés d'un nouveau jeu Kirby ou encore d'une toute nouvelle franchise, Splatton, qui va proposer des batailles en ligne et en arènes à coups de jets de peinture. Le moment fort du message de Nintendo n'a été autre que la présentation des premières images du prochain

jeu Zelda sur Wii U, prévu pour 2015, qui promet un monde ouvert à la réalisation somptueuse. Après Mario Kart 8, ce sera probablement l'un des prochains grands hits de la console. Hyrule Warriors, Bayonetta 2 (qui inclura d'ailleurs une version spéciale du premier opus). La valeur ajoutée du GamePad n'a pas été assez exploitée à ce jour ? Shigeru Miyamoto, créateur de Mario et Zelda, a présenté ses prochains projets, spécifiquement pensés pour exploiter les caractéristiques de la manette de la Wii U : un nouveau Star Fox, Project Giant Robot ou encore Project Guard. De quoi rassurer pour l'avenir de la Wii U... et relancer le soutien de la machine par les éditeurs tiers ?



L'édition en ébullition

Disney continue à titiller Skylander avec en renfort l'univers Marvel. Disney Infinity Marvel Heroes permet de disposer des personnages des univers de deux marques et de plus de 25 000 éléments pour créer des mondes qui n'ont comme seule limite que l'imagination de l'enfant. Ce nouvel apport, après celui de l'univers Pixar l'an dernier, permet à Disney d'élargir la tranche d'âge à laquelle s'adresse le jeu, passant des 7/10 ans aux 7/15 ans grâce à des combats plus intenses mais dont le niveau de violence reste très raisonnable, Disney oblige, et bien sur à tous

les fans des univers cartoon et comics. L'éditeur qui a le plus marqué les esprits est sans aucun doute Ubisoft avec un catalogue impressionnant. En plus de Far Cry 4, déjà mentionné, il y a The Crew, jeu de course automobile axé multijoueur qui offre un côté tuning très élaboré et de nombreuses zones de jeu puisqu'il permet d'explorer librement la carte des Etats-Unis. Plus d'une centaine de joueurs pourront se croiser simultanément sur une même carte en ligne. Assassin's Creed Unity, nouveau volet de la série phare de l'éditeur français, a bénéficié d'un développement de trois ans par une seconde

équipe en parallèle avec celle de Black Flag, l'épisode sorti fin 2013. Unity se déroule à Paris et à Versailles pendant la Révolution Française. Le travail de reconstitution du Paris révolutionnaire est remarquable. Les intérieurs des bâtiments sont davantage accessibles cette fois, les caractéristiques du héros sont évolutives et le jeu devrait davantage s'ouvrir à l'infiltration. On peut faire confiance à l'éditeur de Splinter Cell pour soigner cet aspect ! Le titre est spécifiquement développé pour PC et les deux consoles de nouvelle génération. A noter enfin la présentation fracassante de Rainbow Six : Siege, prochain volet de la fameuse série de jeux d'action tactique sur laquelle Ubisoft a conclu sa conférence. Un retour qui devrait faire parler de lui !

Japan Expo, 15 ans déjà



Entretien avec

Thomas Sirdey,
Vice-Président et
co-fondateur du festival

JDLI : Vous visez environ 250 000 visiteurs cette année, est-ce une taille critique pour Japan Expo ?

Thomas Sirdey : Nous enregistrons une croissance d'environ 25% chaque année depuis les débuts de Japan Expo. Dans la configuration actuelle, je pense effectivement qu'un plafond se situe à environ 250 000 visiteurs, ce qui fait de nous un des tous premiers événements culturels français... et européens car nous recevons de plus en plus de visiteurs allemands, espagnols, italiens. Aujourd'hui, les visiteurs franciliens représentent 40% du public. Mais si nous pouvions stabiliser la fréquentation à ce plateau pendant deux ou trois ans, cela nous permettrait de prendre le temps d'analyser et d'améliorer encore le concept. Avec la forte progression qui est la nôtre chaque année, nous sommes

La grand-messe de la culture japonaise se tenait comme chaque année début juillet, au Parc des Expositions de Villepinte près de Paris. L'occasion d'explorer les différentes facettes du Japon, dont bien sûr le jeu vidéo, sur une superficie de plus de 120 000 m². Sans Comic Con cette année mais avec une journée supplémentaire, Japan Expo fête son quinzième anniversaire. Rencontre avec Thomas Sirdey, Vice-Président et co-fondateur du festival, qui revient pour nous sur cette belle histoire. Par Patrick Hellio - Photos : Guy Pichard

Interview réalisée durant Japan Expo

beaucoup dans la réaction et la correction liée aux nouveautés que nous amenons à chaque édition. Le temps nous manque pour prendre du recul, ce qui serait positif je pense pour Japan Expo.

Quel bilan dressez-vous de la précédente édition ?

Cela s'est très bien passé, avec plus de 232 000 visiteurs en 2013. Nous avons mis l'accent plus que jamais sur la culture japonaise et cela nous a permis de poser de nouveaux jalons que nous développons cette année. Je pense par exemple à la robotique et à la haute technologie. Nous avons travaillé avec la Digital Contents Association of Japan, une association japonaise, qui dédie cette année une dizaine de stands à des concepts très hi-tech comme les interactions entre virtuel et réel. Nous développons aussi tout ce qui concerne la mode cette année. Plus que jamais nous mélangeons à l'occasion de Japan Expo des choses qui ne le sont pas au Japon, c'est ce qui fait vraiment la particularité de l'événement... qui est également suivi de près par les Japonais !

Quel bilan faites-vous de ces 15 ans ?

Nous avons commencé à formaliser le concept en 1999 mais la première édition en tant que telle a eu lieu en 2000. Elle avait alors accueilli... 3 000 visiteurs ! Cette évolution de Japan Expo n'était pas du tout calculée, cela s'est fait par étapes. Nous avons commencé en amateurs en travaillant en soirées et le weekend, avant de nous professionnaliser vraiment à partir de 2007, quand nous avons pu y travailler à plein temps. Nous avons eu la chance de pouvoir rassembler des domaines que l'on aimait bien et que de plus en plus d'énergies se soient greffées au fil du temps à l'événement, avec de nouveaux partenaires chaque année, des artistes faisant le déplacement... Il n'y avait pas un vrai projet d'entreprise à l'origine de Japan Expo mais de la passion, ce qui explique sans doute que l'on se lance encore aujourd'hui dans des entreprises pas toujours très sensées comme de faire venir des geishas ! Nous sommes ravis de compter de plus en plus d'exposants japonais, avec cette année environ 25% de sociétés nipponnes en plus.

Quelle place occupe le jeu vidéo ?

Il occupe une place de plus en plus importante, soit un tiers du Hall 6 cette année. Nous avons la satisfaction de compter pour la première fois cette année Sony Computer parmi les exposants, aux côtés des fidèles Nintendo, Bandai Namco mais aussi Square Enix avec deux stands, Bethesda pour le jeu japonais The Evil Within, Riot Games, Capcom... soit quasiment tous les intervenants du jeu vidéo japonais. Nous avons la chance de pouvoir exposer toutes les nouveautés présentées à E3 cette année et nous accueillons de nombreux





Japan Expo et le jeu vidéo

Pour cette 15ème édition, le jeu vidéo était encore présent en force dans le Hall 6 de la Porte de Villepinte. Les acteurs japonais historiques étaient là avec d'imposants stands, Nintendo et Bandai Namco et Square Enix en tête. Les visiteurs ont eu le plaisir de pouvoir s'essayer à de nombreuses nouveautés sur Wii U et 3DS dont bon nombre mis à disposition de la presse au cours de l'événement parisien de juin (voir page 26). Shigeru Miyamoto, créateur de Mario, fut un temps annoncé sur le salon avant qu'il n'annule pour raisons personnelles. Une partie remise, espère l'équipe de Japan Expo. Côté Bandai Namco, toujours très impliqué sur l'événement, un stand de grande taille exposait les prochains titres attendus comme Tales of Xillia 2, Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution, Dragon Ball Xenoverse, One Piece Unlimited World... L'éditeur sponsorisait à nouveau cette année un concours de cosplay, l'ECC, sur la thématique de la série « Tales of ». Ankama, fidèle de la manifestation répondait également présent cette année, de même que Square Enix avec un stand jeux vidéo et un autre dédié produits dérivés. Pour la première fois, Sony Computer tenait également un emplacement avec les différentes consoles PlayStation (PS4, PS3, PS Vita). Bethesda avait pour sa part fait le déplacement pour mettre en avant la prochaine production du créateur de Resident Evil, The Evil Within qui sort en octobre prochain. Jeux mobiles, free-to-play, retrogaming, accessoires, livres et produits dérivés, sans oublier conférences, rencontres et concours participent aussi à la présence du jeu vidéo sur Japan Expo.



créateurs comme Shinji Mikami (The Evil Within), Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy) et Hideo Baba (Tales of). Le jeu vidéo traditionnel mais aussi le Free-to-Play sont présents cette année à Japan Expo, que ce soit via des productions japonaises ou bien inspirées par le

ce que l'on connaît en France. La culture japonaise a cette faculté à créer des valeurs communes puisque nous consommons il est vrai les mêmes animés, mangas, jeux vidéo... Fin août, la seconde édition prend place à San Mateo, toujours en Californie.

« Nous mélangeons à l'occasion de Japan Expo des choses qui ne le sont pas au Japon. »



Japan à l'image des jeux des Français d'Ankama.

Pourquoi le Comic Con, pendant occidental de Japan Expo dédié notamment aux séries et comics américains, n'a-t-il pas lieu cette année ?

Pour le faire grandir, nous pensons qu'il est important de le décaler dans le temps car début juillet, nous sommes en frontal avec le Comic Con de San Diego, ce qui est suicidaire ! Nous estimons également qu'il est important de le désolidariser de Japan Expo car il n'a pas encore la taille suffisante pour coexister à côté. Comic Con dispose aujourd'hui de sa notoriété et nous comptons lui donner son autonomie courant 2015.

Vous lancez l'année dernière Japan Expo aux Etats-Unis. Quel bilan en faites-vous ?

Nous y avons enregistré 10 000 visiteurs, dans la ville de Santa Clara. Ce qui est étonnant, c'est que si le modèle d'organisation est vraiment différent, l'intérêt des fans est lui 100% similaire à

Avec quelles institutions travaillez-vous ?

Nous collaborons sur le plan technique avec plusieurs institutions japonaises dont l'Ambassade du Japon en France en tant que représentation du Ministère des Affaires Etrangères Japonais, avec le Ministère de la Culture Japonais... Ils peuvent par exemple aider certains exposants ou artistes japonais à participer à Japan Expo... Nous travaillons uniquement avec les Japonais et pas avec les institutions françaises. Nous avons démarché la Ville de Paris qui nous a rétorqué que nous n'avions rien à voir avec un événement parisien. L'Île de France ne nous a pas plus suivis... Ne pas avoir de financement public sur le salon nous permet, quoi qu'il en soit, d'être totalement autonomes et libres. Ce qui nous est précieux !

Quels sont prochains grands défis ?

Nous voulons nous attaquer aux clichés liés au Japon. C'est pourquoi nous faisons venir des geishas cette année, afin de montrer combien elles ont une place bien particulière dans la société japonaise, sont des artistes exceptionnelles... bien loin des clichés que l'on peut avoir en occident. Le fait que des geishas elles-mêmes viennent le démontrer donne un impact bien plus important auprès du public. Nous aimerions ensuite nous attaquer à d'autres clichés comme la cuisine japonaise ou les Sumos ! Nous souhaitons également développer fortement le chapitre de la robotique, japonaise comme française car nous avons un vrai savoir-faire dans ce secteur et cela fait partie de ces ponts que l'on peut monter entre les deux pays. C'est un vrai challenge en terme de logistique ! Et alors que Japan Expo devient un événement de plus en plus international, nous devons réfléchir à la manière de rendre les événements accessibles aux différentes langues...

Project Cars, signé pour la fin d'année



Bandai Namco se chargera de la commercialisation en novembre prochain de Project Cars, le nouveau titre du studio anglais Slightly Mad Studios (Need For Speed Shift, World of Speed). Déployé sur PC, PS4, Xbox One et Wii U, Project Cars ambitionne de proposer une expérience de simulation automobile pointue, avec de nombreux bolides à piloter (Formule Un, GT...), des compétitions auxquelles participer (dont des événements en ligne ponctuels), une quarantaine de piste différentes mais aussi créer son propre pilote. Financé via la participation du public, le jeu a également été développé en écoutant les passionnés de sport mécanique comme le stipule l'équipe de développement, qui annonce par ailleurs travailler à une compatibilité future avec les casques de réalité virtuelle Morpheus de Sony et Oculus Rift.

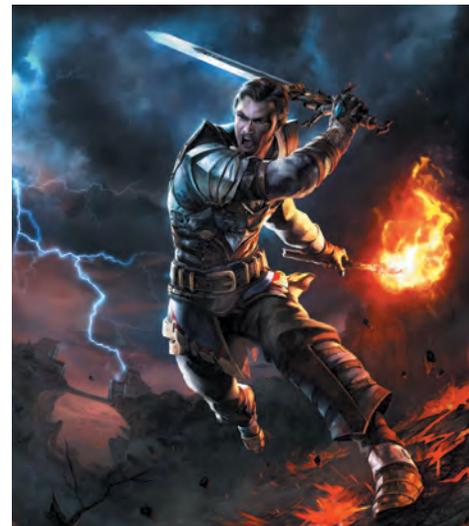
PES enfin sur consoles nouvelle génération

Konami confirme le lancement de PES 2015 pour la fin d'année, dans un nouvel opus qui marquera les tous premiers pas de la franchise sur les consoles de nouvelle génération PlayStation 4 et Xbox One. PES 2015 sera également publié sur PC et « formats additionnels ». Comme le souligne l'éditeur japonais, cette arrivée de PES sur la nouvelle génération de consoles va lui permettre « l'intégration totale de l'impressionnant Fox Engine de Kojima Productions », la précédente itération de la série uniquement parue sur consoles de précédente génération ayant visiblement bridé l'exploitation du moteur maison. Plus à son aise sur next-gen, Fox Engine promet notamment des comportements plus naturels et singuliers des joueurs sur le terrain, une gestion plus poussée des sources de lumière ou encore une reproduction réaliste de l'ambiance sonore d'un match.



Sacred 3, Risen 3 : du rôle cet été chez Deep Silver

Deep Silver, le label d'édition du groupe Koch Media lance deux nouvelles itérations de séries « historiques » dans le domaine du jeu de rôle/action. Avec tout d'abord Sacred 3 (PC, PS3, Xbox 360), attendu pour le 1er août. Dix ans après son apparition sur PC, Sacred propose un voyage au cœur de niveaux peuplés de hordes d'ennemis à combattre seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre). Une dimension multijoueurs accessible localement (à deux) ou en ligne (jusqu'à quatre) avec la possibilité pour les joueurs de rejoindre et quitter la partie à volonté. Classes de personnages et armes pouvant évoluer sont évidemment de la partie, même si l'action (à la mode hack'n flash) reste avant tout à l'honneur, d'autant plus visiblement dans ce troisième volet. Prévu pour mi-août sur les mêmes machines, Risen 3 Titan Lords est quant à lui le nouveau chapitre d'une saga débutée en 2009, également sur PC. Toujours développée par le studio allemand Piranha Bytes (Gothic), la série Risen propose l'exploration de mondes ouverts amples à la troisième personne, avec cycles jour/nuit et changements climatiques par exemple. Avec Risen 3, il s'agit de prendre les commandes d'un jeune guerrier qui s'est fait dérober... son âme. Pour la retrouver, il explore son monde qui sombre progressivement dans les ténèbres. Liberté de mouvements, d'actions ou encore possibilité de rallier la guilde de son choix pour progresser dans l'histoire font partie intégrante du principe de Risen. Selon les



développeurs, ce troisième volet entend proposer un « retour aux sources » et une synthèse de cette série et de Gothic, l'autre jeu référence du studio. Les jeux sont distribués par Koch Media France.

Monster Hunter toujours chez Nintendo



Capcom et Nintendo entérinent leur partenariat autour de la saga Monster Hunter. Annoncé pour début 2015, Monster Hunter 4 Ultimate sur Nintendo 3DS sera en effet comme son prédécesseur édité par Capcom mais distribué par Nintendo. Phénomène montant et référence incontournable au Japon, la saga Monster Hunter propose aux joueurs d'incarner des chasseurs de monstres toujours plus puissants et dangereux, face auxquels



l'alliance avec d'autres guerriers en réseau peut être d'un grand secours. Jeu à partager et encourageant à la collection, Monster Hunter représenterait actuellement 28 millions d'exemplaires vendus à travers le monde selon son éditeur. Nouveaux déplacements, nouvelles actions, possibilité de chevaucher un monstre pendant un temps limité, mais aussi bien sûr créatures et armes inédites sont quelques-unes des réjouissances promises par ce nouvel opus sur la console portable de Nintendo.

Les Chevaliers de Baphomet en magasins



Financé en partie via la plate-forme **Kickstarter**, le dernier volet en date de la série de jeux d'aventure **Les Chevaliers de Baphomet** est paru en version dématérialisée en deux parties (fin 2013 et avril dernier). Le dernier jeu en date de Charles Cecil est désormais également présent en



magasins via une version PC physique regroupant les deux parties de l'aventure. Koch Media publiait en effet fin juin le jeu en version standard ou collector (avec poster, bande son originale, livre illustré, les précédents jeux de la série...). Développé par le studio Revolution Software, à l'origine de cette saga de point'n click lancée en 1996, **Les Chevaliers de Baphomet : La Malédiction du Serpent** est un jeu d'aventure dans la plus pure tradition du genre. On y retrouve l'Américain George Tobbart et la journaliste Nico Collard, embarqués dans une enquête policière matinée de mystère, débutant à Paris et les embarquant dans un long périple. Une édition bienvenue pour faire découvrir cette nouvelle aventure plutôt réussie à ceux qui l'auraient manquée sous forme dématérialisée.

Nouvelle robe pour la PS4

Sony Computer va proposer prochainement une version blanche de la PlayStation 4. Ce modèle « glacier white », aux caractéristiques identiques au modèle d'origine, sera dans un premier temps disponible dans un bundle accompagné du jeu **Destiny** d'Activision Blizzard et d'un mois d'inscription au PlayStation Plus. En France, Micromania aura l'exclusivité de ce coffret attendu pour le 9 septembre (449,99 euros), jour de sortie du blockbuster du studio Bungie (**Halo**). La version blanche de la console sera par la suite commercialisée également de manière indépendante par le constructeur.

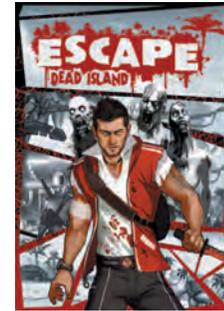


Des tortues et des hommes

Les Tortues Ninja, franchise bien connue de la fin des années 80, revient au cinéma le 15 octobre prochain dans un nouveau long-métrage produit par Paramount Pictures. En attendant de découvrir le nouveau look des personnages sur grand écran, Activision Blizzard propose dès cet été de se plonger dans un nouveau jeu pour Nintendo 3DS basé sur la franchise. Ce jeu d'action et de combat à progression « hack'n slash » permettra au joueur de passer à volonté d'un des quatre personnages à l'autre à volonté, pour profiter de leurs capacités propres. Les développeurs de **Magic Pockets** signent un jeu dans lequel il devrait être possible de faire évoluer les caractéristiques des personnages au fil des parties, de gagner de nouvelles armes... Sortie prévue « cet été ».



Dead Island : préquelle en fin d'année



Apparue en 2011 et suivie d'une première suite en 2013, la franchise **Dead Island** affiche une jolie actualité. Alors qu'un second chapitre (**Dead Island 2**) se déroulant en Californie est annoncé pour le printemps 2015 sur PC et consoles de nouvelle génération, qu'un jeu en Free-to-play sort sur PC (**Dead Island Epidemic**), Koch Media annonce un nouveau titre pour cette fin d'année sur PC, PS3 et Xbox 360. **Escape Dead Island** s'annonce comme un « jeu de survie et d'enquête » basé cette fois sur une vue à la troisième personne. Le joueur incarnera un nouveau personnage, venu enquêter sur les mystérieux événements prenant place dans l'archipel de Banoi. Le scénario de ce spin-off prendra place avant ceux du jeu original et devrait permettre d'en savoir plus sur les origines de l'univers **Dead Island**.



Kinect 2 arrive sur PC



Microsoft commercialise cet été la version PC du capteur Kinect 2.0 qui a été lancé avec la Xbox One l'année dernière. Annoncé pour le 16 juillet sur la boutique en ligne de Microsoft, l'accessoire dans sa déclinaison pour PC sera commercialisé 199 euros et livré sans logiciels. Les développeurs de jeux et autres types de programmes pourront concevoir leurs applications via le SDK 2.0 Kinect pour Windows (kit de développement). Rappelons que s'il était initialement commercialisé de facto avec la Xbox One, Kinect est désormais optionnel sur la console de salon nouvelle génération de Microsoft.

Soldats Inconnus

Le jeu pour la mémoire



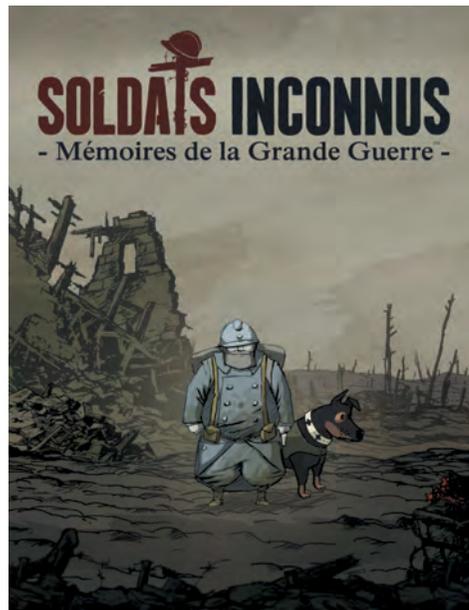
Fin juin, Ubisoft publiait *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, un jeu de plateforme/aventure dont le scénario prend place pendant la Première Guerre mondiale dont on célèbre le centenaire. Un thème rarement abordé par le jeu vidéo, que l'éditeur français a appréhendé avec beaucoup de tact. Et une vraie dimension pédagogique. Par Patrick Hellio

Disponible en téléchargement sur PC, PS4, PS3, Xbox One et Xbox 360 (15 euros), *Soldats Inconnus* a été développé par le studio Ubisoft Montpellier. « Alors que le centenaire de

la Première Guerre mondiale approchait, nous avons eu l'idée de développer un jeu sur le sujet », explique Yoan Fanise, Content Director chez Ubisoft. « Il y a un peu plus de deux ans déjà, les premières esquisses des personnages étaient dessinées ». Jeu de plateforme mâtiné d'aventure, *Soldats Inconnus* aborde le conflit de 14-18 à l'échelle humaine, en suivant les trajectoires entremêlées de quatre personnages aux origines différentes (Français, Américain, Belge et Allemand) qui vont voir leurs destins bouleversés par les dramatiques circonstances. « Nous souhaitons mettre en scène des gens normaux envoyés à la guerre. Le joueur ne contrôle pas un guerrier surarmé mais des êtres humains du quotidien plongés dans une situation dramatique et exceptionnelle ». Les héros du jeu ne sont pas violents et ne tuent pas les ennemis. Bâti sur le moteur UbiArt Framework (Rayman Legends, Child of Light), le jeu se démarque d'emblée par sa réalisation graphique, évoquant une véritable bande dessinée interactive, le souhait de Paul Tumelaire, Directeur artistique.

Sensibiliser par le jeu

Dirigeant alternativement Emile, Freddie, Karl et Anna (sans oublier le chien Walt, précieux), le joueur explore de multiples environnements, de Verdun à la Belgique en passant par le nord de la France. Plate-forme, action et pas mal d'énigmes (souvent basées sur des



objets à utiliser au bon moment) sont au programme. Evitant tout manichéisme, le jeu préfère également solliciter les neurones du joueur plutôt que sa capacité à martyriser les touches de sa manette pour abattre les soldats ennemis. « Nous souhaitons proposer une alternance entre puzzles et scènes d'action, qui apportent un sentiment de danger », développe Simon Chocquet-Bottani, Game designer. « Nous avons bâti l'histoire sur le modèle des séries TV, en alternant les protagonistes au fil du scénario, ce qui nous a permis de créer des ellipses ». Le projet a été lancé par une équipe réduite de trois personnes, la « core team » est ensuite montée à 10 personnes, atteignant une pointe à 40 participants sur les derniers mois de production. Aujourd'hui, le titre peut se prévaloir du label de la Mission du Centenaire de la Première Guerre mondiale (voir encadré) et d'un riche contenu documentaire (images fournies par la série Apocalypse), qui lui confère une dimension encyclopédique... et pourrait en faire un bel objet pédagogique. Humaniste, touchant, le jeu profite de la remarquable prestation de l'illustre doubleur Marc Cassot, qui œuvre en tant que narrateur. De quoi donner des frissons même aux plus endurcis !



Questions à



Alexandre Lafon, Conseiller pour l'action pédagogique, Mission du Centenaire de la Première Guerre mondiale

JDLI : Comment est née cette collaboration ?

Alexandre Lafon : L'équipe

du jeu est entrée en contact avec nous pour vérifier sa véracité. Ubisoft avait déjà procédé au préalable à un important travail documentaire et nous avons tout d'abord vérifié la cohérence de la chronologie et de l'univers du jeu. Ensuite, l'équipe a souhaité apporter une valeur ajoutée avec une dimension encyclopédique, via des notices informatives liées aux événements ou lieux que rencontre le joueur et que nous avons rédigées ensemble. Outre la labellisation par la Mission du Centenaire, le jeu profite de la valorisation via nos réseaux sociaux, notre portail national. Notre mission est de valoriser la célébration du Centenaire en identifiant des initiatives privées ou publiques, en créant des synergies... Par exemple, 11 jeunes ambassadeurs néo-zélandais viennent en France le 14 juillet dans un travail de mémoire international. Ils vont être conviés à essayer le jeu d'Ubisoft, qui représente un moyen de transmission très intéressant.

Le jeu vidéo a-t-il un rôle particulier dans ce domaine ?

Tout à fait. N'étant pas moi-même un gamer, j'ai trouvé l'expérience très intéressante ! Ce jeu est proche de l'univers de la BD avec cette faculté à transmettre sur le plan graphique un ressenti sur les événements. Son entrée par les personnages permet, 100 ans après, de représenter ce que la guerre a pu être à l'échelle d'hommes et de femmes. On peut toucher un public large par le jeu, par le sensible et par l'aspect historique. Trois atouts réunis dans ce jeu pour donner envie à des non-joueurs de s'y essayer et à des joueurs confirmés de se pencher sur l'Histoire.

Où se situe aujourd'hui le défi pour aborder cette guerre ?

Aujourd'hui, pour les plus jeunes, la Première Guerre mondiale est quasiment la préhistoire. Nous ne vivons plus du tout de la même manière. Mais la prise de conscience de l'altérité des sociétés au fil du temps est importante : le passé peut nous dire des choses sur la société actuelle. Et nous mettre en garde sur le fait que nos démocraties peuvent encore un jour être confrontées à la guerre. Notre monde de paix actuel est né de la Première Guerre mondiale et quand on voit l'actualité des élections européennes par exemple, un tel jeu qui met en scène des personnages de différentes nationalités permet une réflexion commune et partagée.



CHARGEZ PLUS RAPIDEMENT.
CRÉEZ PLUS RAPIDEMENT.
GAGNEZ.



Nouveau SSD SanDisk Extreme PRO®

Jouez sans limite avec la technologie nCache™ Pro qui offre à votre ordinateur de hautes performances en continu. Les jeux aux graphismes intenses se chargent en un clin d'œil et vous plongent rapidement dans l'action.



Capacité disponibles :
240, 480 et 960 Go



© 2014 SanDisk Corporation. Tous droits réservés. SanDisk et SanDisk Extreme Pro sont des marques déposées de SanDisk Corporation, enregistrées aux Etats-Unis et dans d'autres pays. nCache est une marque déposée de SanDisk Corporation. Tous les autres noms de marques mentionnées dans ce document le sont à titre d'identification et peuvent être les marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

**VOUS N'OUBLIEZ JAMAIS
LES MOMENTS IMPORTANTS DE VOTRE VIE**
Si vous les confiez à

SanDisk®



Nint le

Dans la foulée de l'E3, Nintendo présentait mi-juin au Pavillon Wagram à Paris les prochains titres de son line-up, dont bon nombre avaient été dévoilés à l'occasion de la conférence Digital Event, retransmise sur Internet le 10 juin. Nintendo avait articulé l'installation autour de trois étages : le premier dédié au prochain blockbuster Super Smash Bros, le deuxième aux productions sur Wii U et le troisième aux prochains titres sur Nintendo 3DS.

Par Patrick Hellio - Photos : Guy Pichard

Titre très ambitieux pour cette fin d'année, Super Smash Bros était déployé massivement via les versions Nintendo 3DS et Wii U. Si la première est prévue pour le 3 octobre, la console de salon devrait également profiter du titre avant la fin de l'année. Avec une multitude de combattants au programme dont cette fois Megaman de chez Capcom, de multiples modes de jeu dont des combats en ligne, Super Smash Bros promet des heures de combats survoltés entre les personnages emblématiques de l'univers Nintendo. Avec toujours cette grande facilité d'accès, propre à la série, qui offre une belle courbe d'apprentissage... Via un adaptateur à brancher au port USB de la Wii U, le titre sera rendu compatible avec les manettes de la console GameCube, qui ont largement fait leurs preuves dans le domaine !

Super Smash Bros en vedette

Un pack incluant le jeu et l'accessoire devrait être commercialisé. Outre la popularité de la série, Super Smash Bros est un titre stratégique pour Nintendo puisqu'il



JDLI : Quel bilan dressez-vous du lancement de Mario Kart 8 ? A-t-il eu l'impact espéré sur les ventes de Wii U ?

Philippe Lavoué : Oui, le rebond attendu est bien là et Mario Kart 8 confirme son statut de « system seller », grâce notamment à un bouche à oreille très positif. Depuis le début de l'année, les ventes de Wii U affichaient déjà une progression de 20% par rapport à l'année dernière et une forte accélération a été constatée avec la sortie de Mario Kart 8, c'est confirmé par tous les distributeurs que nous rencontrons. Les ventes hebdomadaires de consoles ont été multipliées par cinq vis-à-vis de 2013 : nous étions en effet alors à environ 800 ventes par semaine, nous sommes passés à 4 500 consoles vendues par semaine depuis la sortie du jeu. Ce rythme tient depuis trois semaines, il est encore un peu tôt pour en tirer des conclusions mais il y a très clairement un avant et un après Mario Kart 8 dans les ventes de la Wii U. En trois semaines, nous en sommes à environ 150 000 exemplaires du titre vendus

en France, une performance au-dessus de nos attentes et qui constitue donc une très bonne surprise pour nous mais aussi les distributeurs. Le taux d'attachement est déjà de plus de 35% sur le marché français. Dans cette industrie, on a souvent tendance à estimer un line-up sur la quantité de jeux mais les joueurs, eux, envisagent aussi leur pratique du jeu vidéo en termes de temps de jeu. Et Mario Kart, comme le prochain Super Smash Bros est une valeur sûre sur le long terme. C'est ce qui motive bon nombre de joueurs à s'équiper aujourd'hui d'une Wii U.

Nintendo a fait une prise de parole remarquable autour de l'E3. Quel bilan en faites-vous ?

Ce line-up très prometteur a aussi eu un rôle très positif sur les ventes de la console. C'est par les jeux que la relance vient, c'est une situation que nous avons déjà connue avec la 3DS dont les ventes ont décollées avec les sorties de Super Mario 3D Land, Mario Kart 7

Questions à

Philippe Lavoué,
Directeur général adjoint
de Nintendo France

A l'occasion du salon Idef à Cannes fin juin, nous avons pu rencontrer Philippe Lavoué et faire un premier point sur les ventes de Mario Kart 8 notamment.



tendo, point après l'E3



sera l'un des premiers à tirer partie des nouvelles figurines Amiibo. Basées sur la technologie NFC pour embarquer des données propres à chaque joueur (dans l'esprit de Skylanders et Disney Infinity), elles seront compatibles avec Super Smash Bros mais aussi d'autres titres comme Mario Kart 8, Mario Party 10 ou Captain Toad : Treasure Tracker. Des prototypes des figurines étaient présentés sur place. Première constatation : la finition des personnages est remarquable et les objets à eux-seuls devraient encourager à la collectionnite aigüe ! Une première vague d'une dizaine d'Amiibo est prévue pour cette fin d'année (Mario, Donkey Kong, Princesse Peach, Samus Aran...). D'autres références devraient arriver en 2015.



Wii U, le Gamepad replacé au cœur des priorités

Si l'étage consacré à la Nintendo 3DS permettait de prendre en main des titres très attendus comme Monster Hunter 4 Ultimate de Capcom (2015) ou Sonic Boom (novembre 2014), c'est véritablement la Wii U qui attirait toute l'attention, à l'image de la communication de Nintendo à l'occasion de son Digital Event qui mettait pleinement l'accent sur la console de salon. Une machine qui peine à trouver

son public mais que Nintendo entend galvaniser à coups de hits maison (comme le récent Mario Kart 8) et de titres en exploitant (enfin) les caractéristiques et notamment le Gamepad. Les nouveaux projets de la firme (pilotés notamment par Shigeru Miyamoto, créateur de Mario) visant à replacer le GamePad au centre du gameplay pouvaient en effet être pris en main à l'occasion de l'événement parisien. Project Giant Robot met ainsi le joueur dans la peau d'un pilote de robot géant qui doit mettre à terre ses

et de titres tactiquement très importants pour les joueurs comme Fire Emblem Awakening, Bravely Default... Nous avons été très surpris par la qualité des relais suite à l'E3 et aux nouveautés présentées sur Wii U. La valeur ajoutée du Gamepad en termes de complément d'expériences de jeu est remise en avant, c'est même dorénavant le maître-mot du line-up sur la console, pour montrer la direction à prendre à l'ensemble des intervenants. Les titres supervisés par Shigeru Miyamoto sont importants dans ce sens. Une toute nouvelle franchise comme Splatoon, typique de l'esprit Nintendo dans son concept, a aussi été une belle surprise de cette conférence.

Comment se présente le lancement de Super Smash Bros ?

C'est une carte très importante, aussi bien sur 3DS que sur Wii U. La communication va vraiment démarrer autour du titre au moment du retour des vacances. Nous nous appuyons notamment sur une

base de 150 000 joueurs actifs en France qui continuent à jouer à la version Wii, selon nos estimations. Des joueurs qui se sont d'ailleurs inquiétés à la sortie de la Wii U de l'absence des ports manettes compatibles GameCube sur la console pour le prochain jeu de la série ! C'est pourquoi nous lançons en même temps que le jeu un adaptateur pour la Wii U la rendant compatible avec ces manettes et commercialisons à nouveau la fameuse manette GameCube, fortement plébiscitée par les fans de la série.

Que pouvez-vous nous dire sur les figurines Amiibo ?

On sait que 10 figurines seront lancées simultanément vers novembre. Le potentiel de la gamme Amiibo semble considérable puisqu'elle va nous permettre de toucher à la fois les fans et les collectionneurs, qui sont toujours très demandeurs de ce type de produits, et nous demandent

régulièrement pourquoi on ne propose pas davantage de produits dérivés. Le succès de l'édition collector de Mario Kart 8, accompagnée d'une carapace bleue et vendue à 15 000 exemplaires en deux semaines, en est un bel exemple, au même titre que celui du magasin éphémère Pokémon Center à Paris. Les avantages de la gamme Amiibo sont la transversalité avec plusieurs jeux (Super Smash Bros, Mario Kart 8, Captain Toad...) et avec plusieurs plates-formes puisque la technologie NFC est embarquée dans le Gamepad de la Wii U et sera aussi accessible sur 3DS via un lecteur attendu pour 2015. Nintendo a globalement toujours été très regardant et sélectif avec les produits dérivés, cela d'ailleurs pu créer un certain sentiment de manque. Cela va aussi contribuer à développer cette dimension de collection auprès du public.

(interview réalisée le 25 juin)



aura posées au préalable à des endroits stratégiques. L'écran affiche simultanément les images en provenance des 12 caméras et le joueur ne peut prendre le contrôle que d'une d'entre elles à la fois. Il faut bien gérer les priorités et les spectateurs autour de l'écran peuvent également être d'une aide précieuse pour le joueur. Nouvelle franchise présentée par Nintendo, Splatoon (1er semestre 2015) confirme la réalisation pleine de peps entraperçue au cours du Digital Event. Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent en ligne dans des arènes où les gagnants sont ceux ayant le plus répandu de peinture de leur couleur sur le sol. Il est également tout indiqué de badigeonner les adversaires de sa peinture pour les renvoyer au début du niveau ! Très coloré, vif, Splatoon laisse augurer de jolis affrontement en ligne.

La Wii U se rebiffe

Toujours du côté des titres exclusifs à la Wii U, Hyrule Warriors, prévu pour le 19 septembre, va projeter l'univers de Legend of Zelda dans les mécaniques de jeu de la saga Dynasty Warriors. Publié par Tecmo Koei Games, ce titre pourra être joué à deux en coopération pour combattre les hordes d'ennemis en provenance directe de l'univers de Legend of Zelda. Le titre était jouable sur les bornes de démonstration, à l'image de Bayonetta 2 de PlatinumGames, autre exclusivité de la console (embarquant une version spéciale du premier volet, avec des costumes de personnages Nintendo) qui va s'adresser avant tout à un public de « gamers » sur la console de salon. Sans oublier le prometteur Mario Maker, un éditeur permettant de créer ses propres niveaux à Super Mario Bros (et, espérons-le, de les partager ensuite entre amis). Prévu pour 2015, le titre semble très facile à utiliser, les éléments de décor se manipulant aisément du bout du stylet. De quoi réveiller le Shigeru Miyamoto en puissance qui sommeille chez certains joueurs ? Tous deux prévus pour 2015, Yoshi's Woolly World et Kirby and the Rainbow Curse sont deux jeux de plate-forme avec des personnages bien connus des possesseurs de consoles Nintendo. Ils partagent comme particularité de mettre en scène des univers basés sur des matières organiques rendues fidèlement à l'écran : un univers en laine pour le premier et de la pâte à modeler pour le second. S'il ne s'agit pas à proprement parler d'une création de licence, Captain Toad : Treasure Tracker (Noël 2014) marque la première aventure en solo de ce personnage que l'on

croise depuis des années dans les jeux de la marque. Directement inspiré des sections puzzles de Super Mario 3D World, le titre propose de prendre les commandes du champignon aventurier en manipulant les niveaux et orientant physiquement le Gamepad. Des dizaines de casse-têtes dans ce jeu de plate-forme où il n'est pas question de sauter pour éliminer les ennemis !

Ce solide line-up de Nintendo sur sa console de salon devrait lui permettre d'entretenir la bonne dynamique retrouvée suite au lancement de Mario Kart 8 (voir interview). En attendant évidemment l'année prochaine pour en apprendre davantage sur le futur Legend of Zelda sur Wii U, temps fort de la prise de parole de Nintendo pendant l'E3. Un titre qui s'annonce magnifique d'après les premières images, et que Nintendo annonce comme le premier volet de la saga véritablement pensé comme un « monde ouvert ». En attendant que les performances de la Wii U motivent les éditeurs tiers à se pencher davantage sur la console, l'événement parisien accueillait Just Dance d'Ubisoft, dont le prochain opus sera publié en octobre prochain sur la console de salon avec toujours cette particularité sur Wii U de pouvoir y jouer à cinq simultanément. La version Wii U du prochain Sonic Boom, Rise of Lyric (début 2015) était également présent en version jouable.

adversaires. La manette sert à déplacer les membres de la machine colossale (via les sticks) mais aussi à orienter le regard du robot gigantesque (via repérage des mouvements) lors des combats. Voilà qui demande quelques instants d'acclimatation mais laisse augurer de bonnes sensations dans ce titre prévu pour le premier semestre 2015. Autre concept taillé pour le Gamepad, Project Guard se présente comme une déclinaison du concept de « tower defense ». Le joueur doit surveiller un labyrinthe progressivement envahi de robots menaçants, en s'aidant uniquement de caméras dotées de lasers qu'il





Vivez l'innovation DUALBOOT Avec THOMSON

-
-
-
-
-
-



TABLETTE PC 299 € TTC
2 EN 1 DUAL BOOT (prix public constaté)



**DECouvrez
SANS PLUS ATTENDRE
NOS PACKS NOEL
EDITIONS LIMITEES**



LA PRESSE EN PARLE:

“ Une marque déjà connue réveille l’imaginaire collectif ”

“ Deux systèmes d’exploitation afin de varier les plaisirs ”

“ Hybride dans toute sa splendeur ”

“ Un retour inattendu et 100% français ”

“ Le Prix est raisonnable ”

VEUILLEZ CONTACTER VOTRE REFERANT CHEZ THOMSON COMPUTING SANS PLUS ATTENDRE !





Thrustmaster As du volant

Le spécialiste des périphériques de jeu annonce l'arrivée prochaine de son nouveau volant, le T300 Ferrari GTE. Réplique au 7/10ème du volant qui équipe le célèbre bolide, le T300 succède au Ferrari 458 Challenge avec la particularité d'être compatible aussi bien avec les consoles de jeu PS4 et PS3 comme les PC. Il intègre la technologie Force Feedback Brushless (sans frottements) associée à un système de double courroie pour plus de réalisme. Le volant de 28 cm de diamètre est doté d'une texture gomme renforcée sur toute la circonférence et dispose de six boutons d'actions, d'une croix directionnelle, d'un manettino et deux grandes palettes de vitesses séquentielles en métal. On retrouve également les fonctions PS, Share et Options qui permettent d'accéder aux fonctions sociales de la PS4. Le pédalier est doté de pédales en métal ajustables sur six positions. Le T300 Ferrari GTE sera disponible à partir du 15 août 2014 au prix de **369,99 euros**.

Samsung Le son premium

Le constructeur coréen présente une nouvelle gamme audio baptisée Level. Elle comprend quatre produits dont deux casques, une paire d'écouteurs et une enceinte respectivement appelés : Level Over, Level On, Level In et Level Box.

Le Level Over (**349,99 euros**) est un casque sans fil compatible NFC et Bluetooth qui propose une réduction active du bruit pour limiter les nuisances sonore extérieures. Il dispose de commandes tactiles et peut alerter l'utilisateur lors de la réception d'un message ou d'un appel. Il profite également d'une application Android qui permet de personnaliser l'écoute avec des réglages adaptés aux types de contenu. Le Level On (**199,99 euros**) est un casque filaire plus classique qui arbore un design épuré tout en étant compact. Ce modèle à arceau est pliable, ce qui permet de le glisser facilement dans un sac. Le Level In (**149,99 euros**) est un modèle intra-auriculaire qui intègre trois haut-parleurs indépendants (deux à armatures équilibrées et un dynamique) pour restituer au mieux tous types de musiques avec des basses profondes. Enfin, la Level Box (**199,99 euros**) est une enceinte compacte Bluetooth. Elle est équipée d'un large haut-parleur de 56 mm. Samsung annonce une autonomie d'environ 15 heures. Toute cette nouvelle gamme Level est disponible dès à présent.



Nokia Android version 2

A peine ses premiers smartphones Android sortis que Nokia présente déjà une mise à jour. Le X2 profite toujours de la version modifiée d'Android avec une sur-couche Nokia Microsoft et conserve la boutique d'applications Android Nokia ainsi que le pré-chargement de certaines applications (Skype, OneDrive). L'écran de 4,3 pouces (800 x 480) est associé à un processeur Qualcomm Snapdragon 200 double cœur (1,2 GHz) et à 4 Go pour le stockage. Un appareil basique donc mais qui sera proposé à un prix agressif de **129 euros**. On espère quand même que Microsoft aura corrigé les ralentissements qui handicapaient la première génération.



Iiyama 4K pour les joueurs

Iiyama complète sa gamme de moniteurs avec une nouvelle référence, baptisée B2888UHSU. Avec ce modèle, le constructeur passe à la vitesse supérieure en proposant un écran 28 pouces Ultra-HD (4K) de 3840 x 2160 pixels destiné aux joueurs. En effet, la dalle est de type TN ce qui reste à l'heure actuelle la meilleure technologie en termes de réactivité. Iiyama annonce d'ailleurs un temps de réponse de 1 ms. Le contraste est de 1000 :1 et la luminosité de 370 cd/m². La connectique proposée est assez complète avec deux ports HDMI, deux DisplayPort, un DVI et un VGA. Ajoutons des enceintes de 2 x 3 W, deux ports USB 3.0 et une prise casque. En attendant la nouvelle génération de cartes graphiques prévues pour la fin de l'année et qui seront capables de tirer parti de cette résolution, le moniteur Iiyama B2888UHSU est disponible au prix de **599 euros**.



AOC

Jouer synchro

Le spécialiste des moniteurs lance son tout nouvel écran à destination des joueurs, le g2460Pg. La particularité de ce modèle est sa compatibilité avec la technologie G-Sync de Nvidia. Pour rappel, G-Sync permet de garantir le meilleur taux de rafraîchissement tout au long de la chaîne d'affichage, autrement dit entre la carte graphique et le moniteur. Ainsi, le joueur ne verra plus de détérioration de l'image même si la scène du jeu est en train de se charger. Si l'actuelle fonction V-Sync permet en partie de palier le problème de décrochage de l'image dans les mouvements ou les scènes d'action rapide, G-Sync y remédie totalement. Bien entendu, cela suppose de posséder une carte graphique Nvidia et un moniteur intégrant cette technologie. Celui-ci est équipé d'une dalle Full-HD affichant un temps de réponse de 1 ms et une fréquence de 144 Hz, ce qui est désormais la tendance pour les moniteurs de jeu. On notera également une connectique quasi complète avec une prise DisplayPort et la présence de ports USB 2.0 et 3.0 qui autoriseront également la recharge des appareils mobiles. Enfin, AOC a intégré une fonction sollicitée par de nombreux hardcore gamers, le réticule de visée qui peut être activé à tout moment via un bouton dédié et qui s'affiche au centre de l'écran. C'est pratique pour les joueurs qui désirent calibrer avec précision le déplacement de leur souris, notamment dans les jeux d'action. Le AOC g2460Pg sera disponible dans le courant de l'été au prix de **459 euros** avec une offre promotionnelle fixée à **359 euros**.



SteelSeries

For your eyes only

En partenariat avec l'entreprise Tobii Technology, le leader dans le domaine du eye tracking, SteelSeries lance le Sentry Eye Tracker. Grâce à la fonction de suivi du regard, il permet d'analyser et de mesurer les mouvements de l'œil pendant et après les séances de jeu dans le but d'améliorer son niveau. Le Sentry exploite le principe du FPM (Fixations par Minute) qui suit le nombre de fois que l'utilisateur déplace son regard et fixe son attention sur une partie de l'écran. Les basses valeurs indiquent que le joueur est capable d'absorber une grande quantité d'informations visuelles. Cette analyse permettra aux utilisateurs de comparer leurs mouvements oculaires dans les sessions de jeu avec ceux des champions de niveau professionnel. Ce sont ces analyses comparatives qui permettront d'avoir un aperçu plus précis de la façon d'utiliser ses yeux pour améliorer ses performances. Le SteelSeries Sentry Eye Tracker sera disponible en fin d'année. Dans un tout autre domaine, la marque lance une version XL de son contrôleur Stratus. Ce modèle adopte une taille identique à celle des manettes pour consoles de jeu mais il est destiné aux iPad et iPhone de la marque à la pomme. On retrouve une disposition de type console avec un pad directionnel sensible à la pression (D-pad), quatre boutons d'action (A, B, X, Y) et quatre gâchettes tous sensibles à la pression. En plus des deux sticks analogiques, le Stratus XL offre un bouton d'appairage dédié pour connecter les appareils iOS via Bluetooth. Le Stratus XL est prévu pour offrir environ 40 heures de jeu avec deux piles de type AA, un indicateur est situé sur la face inférieure de l'appareil. En outre, une LED rouge indique le nombre de contrôleurs connectés lors de partie multi-joueurs. Il est ainsi possible de connecter jusqu'à quatre Stratus XL à un appareil mobile. La manette sera disponible cet automne à un prix non encore communiqué.



HARDWARE

NEWS 25



Astell & Kern

Baladeurs HD

Marque spécialisée dans l'audio haute définition, Astell&Kern lance deux nouveaux baladeurs : les AK100 II et AK120 II. Ces deux modèles reprennent le design de leur grand frère le AK240 avec cependant les lignes plus fines et toujours le fameux potentiomètre qui permet d'ajuster plus précisément le volume que de simples boutons plus et moins. Les AK100 II et AK120 II embarquent également un large écran tactile permettant de piloter aisément. La finition est en aluminium brossé. Destiné à restituer la musique en haute définition (24 Bits/92 kHz ou 24 bits/192 kHz), l'AK100 II est équipé d'un DAC Cirrus Logic CS4398 associé à 64 Go pour le stockage tandis que le AK120 II compte deux de ces mêmes DAC pour le traitement indépendant des canaux gauche et droit avec cette fois 128 Go de mémoire. Bien entendu, l'espace de stockage des deux baladeurs peut être étendu via le lecteur de cartes micro-SD intégré. Les deux baladeurs sont également munis d'une sortie casque symétrique et des fonctions WiFi et Bluetooth, ce qui permettra de restituer le son haute définition via un amplificateur de salon ou des enceintes compatibles. Les baladeurs AK100 II et AK120 II sont disponibles aux prix respectifs de **899 euros** et **1 699 euros**.

HTC

Une Nexus aussi

Bien qu'elle n'ait pas été annoncée officiellement, les détails sur la prochaine tablette Nexus commencent à fuiter. Utilisant le nom de code Volantis, cette tablette sera fabriquée par HTC et adoptera un écran de 8,9 pouces au format 4/3. Contrairement à la Nexus 7, l'approche sera résolument haut de gamme avec une finition aluminium et un très puissant processeur Nvidia Tegra K1. Aucun prix n'est connu mais une sortie au dernier trimestre de cette année est évoquée.



Google

Android nouveau

Après quelques années relativement calmes du point de vue logiciel, cette Google IO (la grande messe des développeurs de la marque) était attendue de pied ferme. Google a en effet dévoilé Android L, la prochaine version du système d'exploitation. Outre un nouveau design très soigné ; elle apporte de très grosses améliorations au niveau des performances et de l'autonomie. On remarque aussi que Google impose un contrôle de plus en plus grand sur son logiciel pour limiter la fragmentation. Les premières montres Android Wear, ont été aussi annoncées, avec une disponibilité immédiate. La LG G Watch et la Samsung Galaxy Gear Live sont vendues **199 euros**. Pour la superbe Moto 360 et son écran rond, il faudra attendre un peu plus tard cet été.



Sony

Et...action !

Sony lance sa nouvelle caméra d'action baptisée HDR-AS100VR. Version tout-terrain, elle résiste aux éclaboussures de boue, d'eau et de neige, elle peut aussi être immergée grâce à son caisson étanche. Elle permet d'enregistrer des vidéos au format Full-HD et peut être contrôlée à distance via une montre télécommande fournie. Elle permet de démarrer, d'arrêter, de redémarrer et de régler les différents paramètres de la caméra et d'en contrôler jusqu'à cinq à la fois. En outre, la technologie NFC permet de partager facilement les fichiers par simple contact. La caméra bénéficie d'un stabilisateur qui réduit les vibrations mécaniques quand elle est fixée sur un vélo, une planche de surf, des skis ... Par ailleurs, la caméra capture des images à 120 img/s et à 240 img/s afin de réaliser des ralentis. Sony indique que de nombreux accessoires sont disponibles séparément comme un tour de tête, une ventouse, une perche, un harnais de poitrine, un flotteur, etc. La HDR-AS100VR est disponible au prix de **400 euros**.



Awox

Ampoule de surveillance

Spécialisé dans les objets connectés, Awox présente sa toute dernière nouveauté : la CamLight. Cette ampoule hybride LED basse consommation WiFi intègre une caméra de vidéosurveillance motorisée

haute définition contrôlable à distance avec une application pour smartphone Android et iOS ou via une application Web disponible sur le cloud. Connectée en WiFi à la box Internet, elle permet de surveiller la maison, de lever le doute en cas d'alarme intrusion ou de surveiller ses enfants. Avec un design ressemblant à une ampoule classique de type globe, elle s'installe en remplaçant uniquement une ampoule traditionnelle à vis. Elle permet d'avoir une vue globale de la pièce ou de la zone surveillée (rotation sur deux axes : vertical et horizontal) et de réaliser des images fixes et vidéos à partager si besoin par email.

Le capteur vidéo de la CamLight permet la détection de mouvements et d'envoyer une alerte sur le smartphone de l'utilisateur. Elle est aussi dotée d'un zoom pour visualiser l'ensemble de la maison et d'un capteur infrarouge pour la vision de nuit. L'Awox CamLight sera commercialisée en fin d'année à un prix non encore communiqué.



Samsung

Retour sur la tablette

Samsung a présenté les Galaxy Tab S, les plus fines (6,6 mm d'épaisseur) et les plus légères (465 et 294 grammes) jamais réalisées par le constructeur coréen. Il y aura deux modèles, un en 10,5 pouces et l'autre en 8,4 pouces. Les écrans utilisent la technologie Super AMOLED ce qui n'était pas arrivé depuis un moment sur les tablettes de la marque. Comme avec les smartphones, toute une série de housses seront disponibles au lancement. Une tablette qui rompt donc un peu avec l'approche entrée de gamme qui avait dominé ces deux dernières années chez Samsung. La Samsung Galaxy Tab S sera disponible avec diverses options de connectivité (WiFi ou WiFi et 3G) en versions 16/32 Go début juillet à partir de **399 euros**.



Yamaha

Projecteur sonore



La marque japonaise continue le développement de sa gamme de barres de son dont il a été le précurseur avec l'annonce d'un nouveau modèle, la YSP-2500. Arborant un design élégant en aluminium brossé, la barre de son est associée à son caisson de basses actif sans fil. Pour restituer dans les meilleures conditions le son des films et du téléviseur, le système YSP-2500 dispose de 16 haut-parleurs qui projettent le son vers les murs de la pièce d'écoute pour reconstituer une ambiance surround par effet de réflexion. Yamaha propose en outre un système d'ajustement automatique appelé IntelliBeam qui se charge de configurer la restitution sonore en fonction des caractéristiques de la pièce d'écoute via un microphone dédié. Compatible Bluetooth aptX, la barre de son permet de profiter de sa musique depuis un smartphone ou une tablette avec la possibilité d'activer l'YSP-2500 via la technologie Bluetooth Standby. On retrouve les DSP chers à la marque et la compatibilité avec les formats audio HD comme le Dolby True HD et le DTS HD. Côté connectique, l'YSP-2500 dispose de trois entrées et une sortie HDMI. La barre de son est commercialisée au prix de **999 euros**.

Amazon

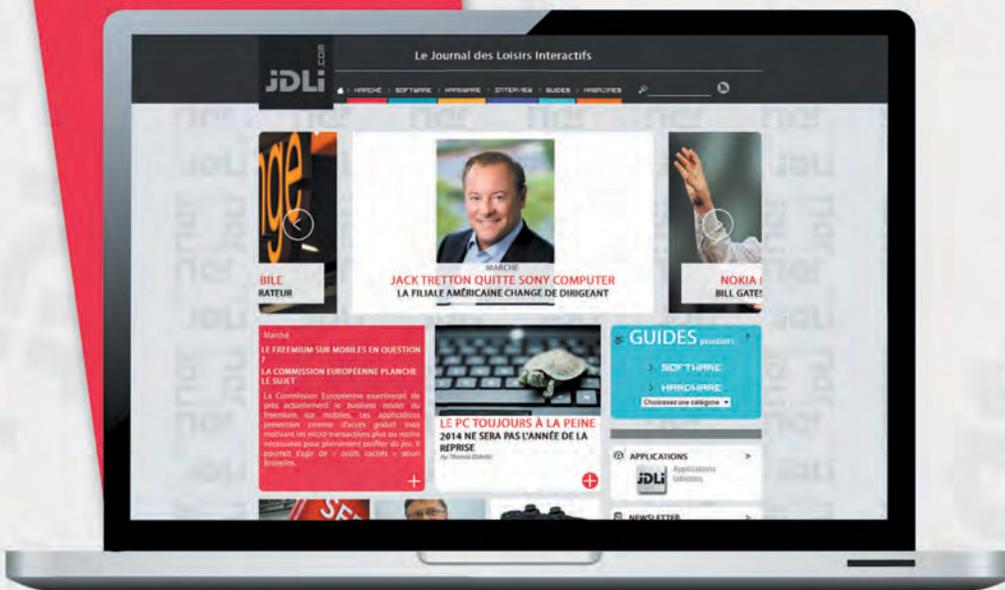
Met le feu au smartphone



On savait depuis quelques mois qu'il était en approche mais le premier smartphone d'Amazon a été officialisé désormais. Techniquement, le Fire Phone n'impressionne pas vraiment. On est en face d'un solide smartphone milieu de gamme vendu trop cher par rapport à ses prestations. Les fonctions de reconnaissance des mouvements oculaires sont intéressantes mais pas vraiment utiles. Là où le Fire Phone se démarque vraiment, c'est au niveau de son système d'exploitation tout entier dédié à l'achat de contenu Amazon. Le géant ne se limite d'ailleurs plus aux objets physiques puisque qu'il suffit de photographier un objet ou son code barre pour le commander directement sur Amazon. Le Fire Phone est vendu **600 dollars** mais aucune date de sortie française n'a été annoncée.



JDLI.COM
fait peau neuve !



Être au courant de tout.
Immédiatement.

JDLI



Entretien avec

Eric Sebban,
Président
et fondateur

Bewell

La santé

Visiomed est le spécialiste des appareils d'autodiagnostic avec notamment le Thermoflash, le thermomètre sans contact de référence. Fort de cette expérience, la société française lance la marque **Bewell Connect** avec une gamme très ambitieuse d'appareils de santé connectés et une application révolutionnaire qui permet de mieux vivre simplement. *Par Stéphane Kauffmann*

JDLI : Est-ce le thermomètre sans contact qui est à l'origine de votre société ?

Eric Sebban : Absolument et je l'ai inventé pour raison personnelle. En 2001, mon fils a été malade, nécessitant une prise de température régulière. J'ai donc réfléchi à une technologie sans contact. Passionné par le projet qui me semblait réalisable, j'ai mis six ans à développer le thermomètre sans contact qui a été commercialisé fin 2006 après le dépôt de plusieurs brevets. Le Thermoflash m'a conduit à créer la société Visiomed début 2007. Depuis, nous n'avons jamais été dépassé en termes de technologie. Il s'agit d'un système infrarouge qui mesure sur le front en moins d'une demi-seconde pour un résultat très précis. Personne n'a fait aussi bien à ce jour. Nous avons vendu plus de deux millions de thermomètres et ils sont utilisés dans de nombreux hôpitaux, en puériculture et par les médecins.

Comment s'est développé Visiomed à partir de cela ?

À la recherche et au développement, nous avons ajouté la commercialisation en rachetant notre distributeur qui a intégré la société et qui est toujours le directeur commercial du pôle santé. Nous avons étoffé nos forces de ventes car la présence sur le terrain

est essentielle dans le secteur de la santé. Visiomed est une société spécialisée dans les appareils électroniques d'autodiagnostic et de bien-être. Soit nous innovons en créant de nouveaux produits, soit nous améliorons l'existant. Nous proposons toujours une valeur ajoutée qui vise la simplicité, la fiabilité et la performance. C'est ainsi que nous avons toujours su garder notre avance et justifié notre présence face à la concurrence asiatique. Nos gammes couvrent la thermométrie, la tension, l'allergie, et l'hygiène bucco-dentaire, pour ne citer que quelques segments. Nos produits se trouvent dans environ 15 000 pharmacies, dans une centaine d'hôpitaux et chez 40 à 50 000 médecins en France. Nous sommes distribués dans une vingtaine de pays, nous sommes leader sur notre segment en France et dans certains pays européens. La société emploie aujourd'hui environ 80 personnes.

Pour la gamme connectée grand public, pourquoi avoir créé une marque distincte ?

Nous avons toujours eu une stratégie de marques en pharmacie avec Thermoflash pour les thermomètres, Tensioflash pour les appareils qui mesurent la tension, Easytest pour les tests de grossesses, etc. Il nous a donc semblé logique de créer une marque pour les appareils connectés. Bewell Connect est une marque internationale, facile à comprendre et qui résume bien notre concept de bien-être et de santé. Nous n'arrivons pas par hasard sur le secteur connecté et certainement pas par effet de mode. Au contraire, nous avons été précurseurs en matière d'autodiagnostic communicant. Depuis 2008, nos produits à base d'électronique sont



Connect connectée



communicants et prêts pour la télé-médecine. Cela permet de favoriser le traitement ambulatoire et de suivre le patient à distance quand il est rentré chez lui, un développement soutenu par les autorités. Il y a également un réel besoin car de plus en plus nombreux sont ceux qui veulent prendre leur santé en main. La généralisation des smartphones a créé les conditions requises pour que chacun puisse obtenir à tout instant un état de sa santé grâce aux produits que nous nous apprêtons à commercialiser. La santé connectée s'impose donc d'elle-même et nous avons toute la légitimité requise pour en devenir l'acteur principal.

Vous lancez donc le premier thermomètre connecté, quel est l'intérêt ?

L'avantage est de pouvoir enregistrer toutes les prises de température pour suivre l'évolution de la maladie, notamment pour ajuster le traitement ou décider s'il faut retourner voir le médecin. C'est particulièrement utile pour les enfants en pédiatrie. La prise de température est immédiate et les chiffres sont transmis sans fil en Bluetooth. Les valeurs affichées dans l'application sont très précises et on dispose d'une courbe d'évolution. C'est aussi très simple à suivre car nous avons instauré pour tous les produits de santé un code couleur évident. Vert : tout va bien, orange : il y a une alerte et il faut être vigilant, rouge : il faut agir, voire consulter. Le médecin peut aussi échanger plus facilement avec le patient

en analysant la courbe de température. En cas de nécessité, l'application vous trouve aussi les médecins, spécialistes, hôpitaux et pharmacies ouverts les plus proches et vous guide par le GPS pour y aller. C'est très utile, notamment en voyage.

Quels sont les autres appareils de santé connectée que vous prévoyez ?

Nous allons lancer un bracelet d'activité qui aura surtout pour originalité de s'intégrer dans notre application de santé. Nous avons ajouté la fonction de vibreur pour prévenir quand il est temps de bouger, de manger, d'aller se coucher, suivant ce que l'on aura programmé par rapport à son carnet de santé. Nous allons aussi proposer un tensiomètre révolutionnaire doté d'une toute nouvelle technologie, un glucomètre connecté, un appareil pour la

saturation d'oxygène et une balance avec impédancemètre jusqu'à la masse viscérale qui permet de déceler les facteurs de risque cardiaque. Nous lançons même un électrocardiogramme une voie portatif long comme un stylo qui interprète directement les résultats dans l'application. Nous prévoyons 10 appareils de santé connectée d'ici à la fin de l'année et 15 d'ici à fin 2015.

Ensuite, on retrouve toutes ses statistiques dans une application ?

L'ensemble des données recueillies par les appareils que l'on possède renseignent le carnet de santé individuel connecté. Toutes les constantes vont se mettre à jour automatiquement sans intervention de la part de l'utilisateur. C'est très simple et cela vous prévient par des alertes s'il y a lieu de faire quelque chose ou même de consulter. Chez le médecin qui nous connaît bien, nous allons proposer d'installer gratuitement la plate-forme. Ainsi, on pourra envoyer son carnet de santé au médecin qui pourra décider à distance s'il doit vous voir et comment vous suivre ensuite, par exemple pour ajuster un traitement. Il y a donc trois phases dans notre projet de santé connectée. La première consiste à analyser les données, la seconde à établir un diagnostic de santé et la troisième à faciliter la relation avec le médecin.





Si on n'est pas malade, quelle est l'utilité ?

Il s'agit de se prendre en charge, de rester en forme et de prévenir les problèmes de santé éventuels en minimisant les risques. Les directives de l'organisation mondiale de la santé (OMS) sont intégrées dans notre application. Cela nous permet d'établir un code couleur simple et d'émettre des recommandations. Si vous suivez ces recommandations, vous diminuez le facteur risque par rapport aux constantes relevées. Nous établissons un diagnostic et nous vous disons ce qu'il faut faire pour l'améliorer. Evidemment, plus il y a de mesures et plus c'est pertinent. Il faut par exemple savoir qu'il y a en France plus de huit millions d'hypertendus qui s'ignorent et qui pourraient facilement diminuer le risque qui y est attaché. Le but est donc de vivre mieux et d'être en meilleure santé. Le slogan pourrait être : surveillez-vous et vivez plus sainement. Dans les magasins non spécialistes de la santé, nous allons illustrer notre propos par de l'affichage, voire des écrans.

Vous étendez aussi l'application à la domotique et à la sécurité, avec quels appareils et pourquoi ?

Nous intégrons ces domaines mais uniquement en liaison avec la santé et le bien-être pour une solution globale autour du mieux vivre et plus sainement. Pour les personnes âgées, nous allons proposer des systèmes d'alerte, pour les animaux de compagnie un traqueur qui permet de savoir où ils sont, pour les enfants un système

de localisation et une caméra dans la chambre, pour la maison une station météo qui mesure la qualité de l'air... Tout cela s'intègre à l'application pour une solution unique qui répond à tous les besoins de bien-être et de santé.

Quelle est plus généralement votre plus-value en tant qu'acteur reconnu de la santé ?

Nous sommes légitimes sur le secteur de la santé et du bien-être, ce qui est un prérequis fondamental car ce secteur ne permet pas l'approximation. Nous sommes leader en matière d'appareils d'autodiagnostic électroniques. Nous équipons les professionnels de la santé. Nous développons nos produits, nous avons de nombreux brevets et nous fabriquons dans des usines qui sont certifiées au niveau médical. Nous sommes enregistrés auprès de l'agence sanitaire française. Notre présence et notre reconnaissance dans le monde médical prouvent notre savoir-faire. Nous avons donc tous les atouts et nous allons le faire savoir.

Où développez-vous vos produits connectés ?

Ils sont tous développés en France par nous, tout comme notre plate-forme logicielle. Nous faisons tout, du design des produits jusqu'au packaging. Nous sommes même actionnaires de nos lignes de production en Asie ce qui est impératif, notamment pour protéger nos brevets et nos innovations.

« Le but est donc de vivre mieux et d'être en meilleure santé. »

Est-ce que pour la distribution, vous visez aussi bien le hi-tech que le para-médical ?

Visionmed s'adresse aux 22 500 pharmacies par une force de vente propre d'une cinquantaine de personnes. Les enseignes spécialisées, notamment de puériculture et même les multi-spécialistes qui ont un rayon santé sont adressés directement par nous aussi. Bien entendu, nous allons commercialiser les produits Bewell Connect dans tous ces réseaux. Pour la distribution de biens technologiques, nous allons passer par un distributeur/grossiste (voir news marché, ndlr). Nous voulons être présents dans les enseignes multi-spécialistes du hi-tech et sur le Web mais que là où il est possible de garantir une politique commerciale équitable pour tous.



Mini Cam

Motion Ball

Weather Tag

Movement Tag

Smart Plug



ARCHOS Mini Cam

Gardez un œil sur votre maison

ARCHOS Motion Ball

Détecteur de mouvement et de présence dans une pièce

ARCHOS Movement Tag

Contrôlez l'ouverture de vos portes et fenêtres



ARCHOS Smart Plug

Contrôlez et automatisez vos appareils



ARCHOS Weather Tag
Surveillez la température et le taux d'humidité



ARCHOS



Commandez
au 0 825 08 3000 (0,15€ ttc/min)

www.techdatamobile.fr



L'hybridation

Moins pour plus

Smartphone, tablette et ordinateur : les écrans nomades se multiplient mais ne simplifient pas forcément la vie de l'utilisateur. Les nouveaux hybrides abolissent ces frontières pour moins d'appareils mais plus de valeur. Par Stéphane Kauffmann



Deux révolutions ont tout changé dans l'univers des biens technologiques, le tactile et la miniaturisation.

Ainsi d'un univers sédentaire, le hi-tech est devenu mobile à tel point qu'aujourd'hui tout ce qui porte l'appellation « résidentiel » est difficile à vendre. Autre incidence, ces mutations profondes de l'usage ont entraîné une multiplication des appareils avec pour principal critère d'être plus ou moins nomade. D'un univers simple dominé par le PC sous Windows et son environnement logiciel compatible avec tout, on est passé à des systèmes très différents qui ont du mal à communiquer ensemble. A première vue être propriétaire d'un smartphone, d'une tablette et d'un notebook libère l'utilisateur des contraintes pour plus de liberté mais en y regardant de plus près, cette

évolution a aussi rendu l'utilisation bien plus compliquée. La multiplication de systèmes d'exploitation non compatibles entre eux (iOS, Android, Windows...) oblige à utiliser des logiciels ou applications différents et de ne pas pouvoir prolonger ou dupliquer l'expérience sur les différents appareils. Le fameux multi-écrans a en fait engendré plus de problèmes qu'il n'en a résolu. Le fantasme d'une activité à laquelle on s'adonne indifféremment sur tous les appareils en fonction de la commodité n'a pas vraiment été réalisé !

Multiplication de systèmes

Et les utilisateurs sont en train de s'en rendre compte. Le smartphone si performant avec son



grand écran n'est ainsi absolument pas doué pour acquérir, modifier ou gérer du contenu multimédia ou personnel. La tablette s'avère très pratique pour consulter et lire mais dès qu'il s'agit d'agir, cela devient plus compliqué. L'ordinateur reste nécessaire pour centraliser tout le contenu et être productif, que ce soit pour le travail ou les loisirs. Aussi, emporter sur soi trois appareils parfois redondants



Multiplier les écrans et les appareils ne simplifie pas forcément la vie !



Le monde applicatif tactile et celui des logiciels que l'on pilote à la souris. Multiplier les écrans et les appareils ne simplifie pas forcément la vie ! Il est certes possible d'y pallier en partie, par exemple en stockant son contenu dans le cloud mais ce n'est qu'un pis-aller. Il y a donc un intérêt grandissant pour les appareils qui abolissent les frontières classiques et qui permettent de simplifier. Le risque est évidemment de vendre moins d'appareils, aussi faut-il s'assurer que l'hybridation passe par le maintien du prix et de la valeur.

Smartphone et tablette

Le smartphone voit son écran grandir et sa puissance se découpler ce qui est en phase avec les attentes du consommateur exigeant pour qui la fonction téléphone passe au second plan derrière l'utilisation Internet et multimédia. Du coup, doubler avec une tablette n'est plus indispensable, surtout si c'est pour acheter un modèle sept pouces peu performant qui compose l'essentiel du marché. Est-ce que le phablet, un smartphone doté d'un écran de 5,5 à 6,5 pouces, est en mesure de remplacer le téléphone et la tablette ? Est-ce souhaitable en magasin ? Pour un usage nomade, le phablet peut en effet faire office de smartphone et de tablette. Et comme il est censé faire les deux, il est aisé d'expliquer au consommateur qu'il faut opter pour du haut de gamme performant. D'ailleurs, orienter le client du magasin dans ce sens permet de vendre un phablet plus onéreux qu'un smartphone et une tablette. Au propriétaire de phablet, on pourra toujours suggérer d'opter pour une tablette 10 pouces en plus puisque le besoin nomade est satisfait.

n'est pas franchement pratique, tout comme l'obligation de dupliquer son contenu et de ne pas pouvoir faire la même chose sur les différents appareils. Dans une même famille, il n'est pas rare de mixer des appareils sous iOS, sous Android et sous Windows ce qui oblige à jongler avec le contenu, le stockage, la synchronisation, les logiciels... Windows crée même cette dualité dans un seul appareil entre

Tablette et notebook

Le Tablet PC est avant tout une tablette pouvant à l'occasion se muer en ordinateur pour produire plus efficacement. C'est une catégorie très jeune puisque le premier produit abordable fut l'Asus T100 sorti au second semestre 2013 et qui a fait l'essentiel des ventes pendant six mois. GfK prévoit plus de 400 000 pièces pour 2014, première année complète. L'engouement s'explique probablement par la conjonction de deux facteurs : d'un côté par la frustration d'une tablette qui atteint ses limites dès qu'il s'agit de faire autre chose que de la consultation et d'autre part par la déception



Le smartphone LG G3 est un phablet de par son écran 5,5 pouces mais les bords sont si fins que la prise en main est similaire à un modèle plus petit. Il est donc possible de téléphoner à l'oreille sans être ridicule. En usage tablette, l'écran haute résolution convainc et permet de se passer d'une tablette nomade.



d'usage liée à l'achat d'une tablette entrée de gamme peu performante. Il ne s'agit pas vraiment de remplacer l'ordinateur mais plutôt d'étendre le champ d'action de la tablette. En effet, l'ajout d'un dock / clavier permet surtout d'écrire ou d'entrer des informations plus facilement. Cela redonne aussi du sens à Windows en usage tablette car Android n'est pas vraiment conçu pour un usage clavier, avec notamment un environnement applicatif peu adapté. En revanche, Windows est moins à l'aise pour le tactile, notamment par manque d'applications. Cela remet au goût du jour le double OS avec Android et Windows dans le même produit, comme le propose par exemple

Thomson mais cela complique trop pour le grand public et oblige à dupliquer ses contenus. Quoi qu'il en soit, le Tablet PC 10 pouces Windows semble promis à un bel avenir, aussi faut-il se souvenir de ce qui s'est



Le Note de Samsung a initié le phénomène phablet. La troisième version dispose d'un écran 5,7 pouces Full-HD idéal pour le Web et le multimédia. En revanche, téléphoner d'une main s'avère difficile.



L'Asus T100 fut le premier Tablet PC abordable disponible sur le marché et qui a validé le potentiel de ce nouveau segment. Il s'agit d'une tablette 10 pouces Windows qui se fixe à un dock / clavier pour se muer en notebook d'appoint. La finition est exemplaire et le processeur Intel Atom de nouvelle génération confère assez de puissance en mode PC.

passé sur la tablette et maintenir à tout prix la valeur. En restant au minimum à 300 euros, cela permet aussi de contrer la dévalorisation du rayon tablette, une nécessité pour nombre d'enseignes.

Notebook et tablette

Le convertible est un ordinateur avant tout mais qui peut se transformer en tablette à l'occasion. Cela apporte de la valeur ajoutée et remet l'ordinateur au goût du jour. Il est vrai que le tactile sur un ordinateur classique n'apporte pas grand-chose au final. Pour la consultation, le jeu, la lecture et le divertissement, la transformation en tablette rend le tactile plus utile. Pour le mécanisme, il y a eu beaucoup de tentatives mais finalement peu se sont avérées pertinentes.

Lenovo a gagné le jackpot avec le Yoga, un écran qui pivote sur sa charnière pour se coller à l'arrière du clavier. Cela permet notamment des modes intermédiaires, par exemple le mode tente, idéal pour le divertissement, et le mode chevalet très pratique pour l'usage tablette longue durée. Surtout que la taille typique d'un convertible sera le 13 pouces. HP a utilisé un système similaire sur son X360. Si le convertible ne remplace pas une tablette pour tous ses usages typiques, il permet toutefois d'en prendre en charge quelques-uns, par exemple la lecture, la consultation Internet, regarder une vidéo, jouer en tactile... Si le convertible s'est démocratisé, c'est toujours un ordinateur ultra-portable assez onéreux avec des prix qui débute aux alentours de 500 euros, une véritable valeur ajoutée au rayon notebook.

Alternative crédible

Plutôt que de cumuler trois appareils, on peut donc recommander aux consommateurs intéressés par la simplification des solutions alternatives, génératrices de valeur qui plus est. Pour le nomade qui veut pouvoir utiliser Internet partout et se divertir en situation de mobilité, s'équiper d'un smartphone performant doté d'un grand écran de 5,5 pouces ou plus et d'un ordinateur convertible pour l'usage plus résidentiel est une alternative crédible au trio smartphone, tablette, ordinateur. Un smartphone plus standard accompagné d'un Tablet PC peut convenir tout aussi bien pour couvrir toutes les activités en situation nomade sans renoncer à la productivité, d'autant plus s'il y a un autre ordinateur à la maison.



Acer a poussé le concept du Tablet PC un peu plus loin sur le Switch 10. Déjà, la fixation au dock clavier par magnétisme est bien plus agréable à effectuer qu'avec un loquet mécanique. Ensuite, la position chevalet, écran opposé au clavier, permet un usage tablette confortable sur une table ou les genoux.



Acer fut un des premiers fabricants à proposer un écran de six pouces Full-HD sur un smartphone. Il s'agit plus d'une mini-tablette que d'un téléphone mais une grande finesse et des bords latéraux fins permettent une prise en main encore acceptable.



C'est le concept d'ordinateur convertible le plus réussi. L'écran de 13 pouces est monté sur une double charnière qui permet de le rabattre jusqu'à toucher le dos du clavier. Ouvert un peu comme un livre ou une tente, la position est idéale pour regarder une vidéo ou faire une présentation. En mode tablette, relever légèrement l'écran permet de poser le Lenovo Yoga 2 sur les genoux pour un usage tactile plus évident que de tenir ce 13 pouces à bout de bras.



Avec ce modèle x360, HP a démocratisé le convertible. Le modèle 11,6 pouces est disponible dès 400 euros. Le principe de la double charnière permet de replier l'écran pour un usage tablette. C'est un public jeune qui est visé avec notamment une version rouge acidulée.

Casques

Valeur audio

Les **casques sans fil** en **Bluetooth** sont de plus en plus nombreux sur les **étals** et se **vendent** de mieux en mieux. Ils sont le reflet d'une **utilisation nomade** de la musique avec un **smartphone** qui communique désormais avec son **environnement** en **sans-fil** exclusivement.

Par Jean-Pierre Labro

Sur le marché des casques audio, le sans-fil a gagné du terrain à l'instar de ce qui se fait ailleurs en audio ou en vidéo.

Les consommateurs aspirent à davantage de liberté, ils veulent pouvoir écouter partout leur musique et ne pas s'embarasser de câbles en

tous genres. Le sans-fil permet de se passer de toute accroche avec son smartphone, sa tablette ou encore sa console de jeu. La technologie Bluetooth est universellement utilisée sur ces casques car elle s'est généralisée sur les appareils mobiles ainsi que sur les ordinateurs. Cette



Parrot Zik Design et techno

■ Ce casque dessiné par l'incontournable Stark est singulier par son design et par sa conception. Il regroupe ainsi toute une série de technologies comme le Bluetooth 2.1, le NFC, une application bien fournie en réglages et un réducteur de bruit actif. Il peut fonctionner en filaire à l'aide d'un câble jack livré dans la boîte et c'est de cette manière qu'il assure le meilleur son. Le Zik est livré avec une sacoche de transport et un câble USB pour la recharge. La batterie intégrée offre une autonomie pouvant aller jusqu'à 18 heures selon les fonctions enclenchées. Ces oreillettes sont larges et profondes avec un bon rembourrage. Elles isolent bien des bruits extérieurs. Celle de droite est équipée d'une surface tactile pour tout contrôler d'un geste. Le réducteur de bruits actif fonctionne très bien mais on y perd un peu en qualité musicale. Parrot propose une application gratuite sur iOS et Android offrant de nombreux réglages comme l'élargissement de la scène sonore, l'égalisation ou l'activation du réducteur de bruit. Les écoutes sont de qualité, avec un registre médium précis et une bonne stéréo. Les graves sont présents mais pas envahissants et la profondeur de la scène sonore bien restituée.

- **Type** : casque fermé circum-auriculaire
- **Autonomie** : 18 heures
- **Système anti-bruit** actif
- **Accessoires** : sacoche de transport, câble USB, câble jack 3,5 mm
- **Poids** : 325 grammes

349 €



Bose AE2w Bluetooth L'équilibre

■ Ce n'est pas le plus rutilant ou le plus design de ce comparatif mais c'est un casque performant au niveau de l'ergonomie, du confort d'utilisation et surtout de l'écoute. Il est léger avec un poids de 149 grammes tout compris et ses larges oreillettes qui mettent les oreilles à l'abri des bruits extérieurs. Malgré l'absence d'un système anti-bruit, l'isolation phonique est très efficace et les bruits extérieurs parviennent atténués aux tympans. Sur son oreillette gauche est implanté un boîtier intégrant les commandes, la connectique, la batterie, un microphone et le module Bluetooth. C'est un choix original qui s'avère pratique. Les commandes tombent bien sous la main et l'utilisation quotidienne est simple. Les écouteurs sont pivotants ce qui facilite le rangement du casque, une sacoche est livrée ainsi qu'un câble USB et un câble jack 3,5 mm pour une utilisation filaire. Ce casque est très musical, le son est équilibré, surtout en filaire, avec un médium chaleureux et des aigus soyeux. Les graves sont moins dynamiques et manquent un peu de profondeur.

- **Type** : casque fermé circum-auriculaire
- **Autonomie** : 7 heures
- **Accessoires** : sacoche de transport, câble USB, câble jack 3,5 mm
- **Poids** : 149 grammes

249 €

sans fil

diffusion permet d'envoyer un flux audio en un tour de main, sa simplicité étant un de ses points forts. Sa mise en service ne pose généralement aucune difficulté et se fait facilement par les réglages du smartphone voire de manière complètement automatique en NFC.

La technologie Bluetooth

Cette technologie déjà ancienne est née en 1994 et a été en constante évolution. La dernière version avec le codec apt-X offre désormais un confort d'écoute proche de celui d'un CD. Encore faut-il que le smartphone soit compatible aussi et les modèles de ce type sont encore rares. En Bluetooth standard, la qualité est correcte mais on perd en dynamique et en ampleur dans le grave. Cependant, le Bluetooth a un argument de poids, il débarrasse le casque d'un fil à la patte et

évite les câbles qui s'emmêlent ou qui sont trop courts. En revanche, il oblige à intégrer une batterie dans le casque et surtout à la recharger. Or pour cela, il faut un fil, USB cette fois. Pour que la contrainte ne soit pas supérieure au gain, la recharge doit être rapide, l'autonomie longue et le casque doit pouvoir s'utiliser en filaire aussi. Ce sont des arguments à prendre en compte au moment de constituer le rayon. La dernière norme Bluetooth 4 a fait de gros progrès en termes de consommation, ce qui permet d'intégrer une batterie légère et d'améliorer l'autonomie. C'est donc un argument de poids, au sens propre comme au figuré. Il faut savoir également que le Bluetooth a un rayon d'action de 10 mètres au minimum, ce qui est suffisant pour mettre le smartphone dans la poche ou dans un sac.

Autonomie et accessoires

Le sans-fil fonctionne donc grâce à une batterie, un inconvénient pour qui ne pense déjà pas à recharger son smartphone. Elle est généralement intégrée dans une des oreillettes. L'autonomie peut aller jusqu'à 20 heures sur les meilleurs modèles, la moyenne s'établissant à environ huit heures. La recharge en USB peut se faire par un ordinateur ou un adaptateur secteur. Idéalement, un câble et un adaptateur seront inclus avec le casque mais ce n'est que rarement le cas. Certains modèles sont même livrés avec des adaptateurs pour les différentes prises électriques selon les pays. Le câble USB est toujours inclus de son côté. Souvent, le casque est compris avec un câble audio amovible à prise mini-jack pour pouvoir l'utiliser en cas de panne de batterie. D'autres



Jabra Revo Wireless Tendance

Le Revo est marqué par un look moderne et tendance qui tranche avec d'autres modèles de la marque. Sa présentation est de grande qualité avec un mélange de blanc et d'orangé, un large arceau de tête et des charnières pour replier le casque. Il est livré avec une sacoche en néoprène, un câble jack 3,5 mètres intégrant un micro et un câble USB. On peut regretter l'absence d'une prise secteur et d'un adaptateur pour avion. Ce casque est de type supra-aural, ces écouteurs se posent sur les oreilles. Ils sont très confortables grâce à un rembourrage en mousse agréable et épais. Le large arceau de tête est également bien rembourré et l'ensemble tient bien sur la tête mais exerce un peu trop de pression selon l'anatomie de l'utilisateur. Les écouteurs sont munis des commandes de volume et de lecture ainsi que d'un module NFC pour l'appariement rapide d'un smartphone. Jabra propose aussi une application (iOS et Android) offrant la technologie Dolby. C'est de cette manière que le son obtenu est le meilleur avec une spatialisation plus poussée. En Bluetooth et sans passer par l'appli, les écoutes restent de qualité avec de la puissance et une bonne dynamique. Le médium est bien défini.

- Type : casque semi-ouvert supra-auriculaire
- Autonomie : 12 heures
- Accessoires : sacoche de transport, câble USB, câble jack 3,5 mm
- Poids : 240 grammes

249 €



Sennheiser MM 450-X Travel Le voyageur

Comme son nom l'indique, ce casque est destiné aux voyageurs qui privilégient la légèreté et la compacité à d'autres critères. Il est clairement dédié à un usage nomade avec ses petites oreillettes pliables grâce à des charnières et avec ses écouteurs pivotants. Les accessoires proposés feront également le bonheur des globe-trotters avec l'adaptateur double jack pour les avions ou le chargeur mural compatible avec les prises électriques de différents pays. Ce casque sans fil supra-aural adopte un look baroudeur plus qu'élégant. Les oreillettes se posent sur les oreilles, le rembourrage est agréable mais le confort reste aléatoire. L'écouteur de gauche contient une batterie démontable et l'autonomie va de huit à 20 heures selon l'utilisation. Celui de droite intègre les commandes de volume, de lecture, l'activation du Bluetooth et du réducteur de bruit ainsi qu'un microphone. L'utilisation est assez simple, le système anti-bruit est efficace mais brouille le message sonore, on perd en puissance et dans le grave. Le Bluetooth en apt-X donne des écoutes puissantes et dynamiques.

- Type : casque fermé supra-auriculaire
- Autonomie : jusqu'à 20 heures
- Accessoires : sacoche de transport, câble USB, câble jack 3,5 mm, adaptateur avion, chargeur secteur international
- Poids : 105 grammes

319 €

vont un peu plus loin en rajoutant une sacoche de transport, un adaptateur avion et parfois un jack 6,35 mm. Tous ces accessoires fournis augmentent la valeur du casque mais empêchent en même temps de maximiser le panier. Les casques Bluetooth sont pour la plupart légers, entre 100 et 250 grammes en moyenne pour les modèles vraiment nomades. Le module Bluetooth et la batterie n'entraînent donc pas un surpoids notable. Le casque sans fil permet la création de valeur en rayon mais le prix s'est également démocratisé pour ne plus être un handicap. Ainsi, notre sélection va de 69 à 349 euros !

Applications et réduction de bruit

Ces casques sont généralement équipés de fonctions téléphoniques, ils intègrent donc un microphone et un système de prise d'appel directement sur les écouteurs. Ils se comportent donc comme des kits mains libres et on passe de la musique à une conversation en un geste. La qualité des micros est dans l'ensemble bonne avec des voix claires et des technologies d'éclaircissement des dialogues et d'atténuation des autres bruits. Certains modèles, plus onéreux, intègrent des réducteurs de bruit actifs pour éliminer le bruit d'un

avion ou d'un train. Cela fonctionne plutôt bien mais pas aussi bien que sur les modèles filaires. De tels systèmes perturbent aussi un peu l'écoute en réduisant la dynamique et en délivrant une image sonore plus brouillonne. Il faut aussi prendre en compte que ces systèmes anti-bruit consomment de l'énergie et réduisent l'autonomie du casque. Parmi ce petit échantillon représentatif des casques Bluetooth, certains ne fonctionnent qu'après avoir téléchargé une application spécifique et d'autres utilisent cette application pour améliorer l'écoute en proposant des réglages sur les aigus, les graves ou l'ampleur des écoutes.



Heden
HO2
Musical

Le HO2 est un casque particulier. Il est équipé d'oreillettes rectangulaires percées d'une multitude de petits trous pour la diffusion du son. Le rembourrage est un peu juste mais on ne ressent pas trop la pression sur les oreilles. L'arceau réglable est fin et surmonté d'un simple renfort en plastique qui s'avère un peu dur pour le sommet du crâne. La légèreté du casque est un point fort et les écouteurs restent bien en place. Il est livré avec un câble jack équipé d'un micro et d'un câble USB pour le rechargement de la batterie interne. Un microphone est implanté sur une des oreillettes qui comprend également la connectique, une minuscule LED pour l'indication de la mise en service ou de l'appairage et l'unique bouton de commande. Son ergonomie laisse un peu à désirer. Les écoutes sont agréables, avec un bon travail sur les voix et de la précision dans l'image stéréo. Le registre grave est retenu et il ne faut pas trop forcer sur le volume pour éviter des vibrations gênantes mais au prix où est proposé le casque, sa musicalité est sa grande force.

- Type : casque fermé supra-auriculaire
- Autonomie : 10 heures
- Accessoires : câble USB, câble jack 3,5 mm
- Poids : 95 grammes

69 €



Philips
SHB9150
Élégant et raffiné

Ce casque apporte dans sa besace le Bluetooth et le NFC. Il bénéficie d'une bonne finition, les écouteurs sont blancs laqués et pivotent pour une meilleure compacité en mode transport. L'ensemble est léger et confortable sur la tête. Les mousses sur les oreillettes sont épaisses et l'arceau fin est peu contraignant sur le haut du crâne. Les commandes sont réunies sur l'oreillette droite avec la possibilité de prendre un appel téléphonique, de mettre en pause et de régler le volume. L'ergonomie est correcte. Ce casque est livré avec un câble jack et un câble USB pour la recharge de la batterie. En NFC, il suffit de poser un smartphone compatible sur un des écouteurs pour appairer le casque. Les écoutes favorisent les voix humaines et le médium, cela manque de profondeur et d'ampleur sur les concerts ou du classique. Le grave est bien soutenu, c'est agréable à condition de ne pas trop forcer sur le volume sous peine d'un message sonore plus brouillon.

- Type : casque fermé supra-auriculaire
- Autonomie : 9 heures
- Accessoires : câble USB, câble jack 3,5 mm
- Poids : 143 grammes

99 €

CEUX QUI NOUS AVAIENT FAIT CONFIANCE À NOËL
ONT VU LEUR PART DE MARCHÉ AUGMENTER

PROFITEZ VOUS AUSSI
DE LA MEILLEURE PÉRIODE HORS NOËL
POUR LES JEUX PORTABLES !

LES MEILLEURES
LICENCES
DU MOMENT

SUR
NINTENDO DS™
NINTENDO 3DS™



CONTACTEZ NOTRE SERVICE COMMERCIAL :
04 37 64 37 29 / COMMERCIAL@BANDAINAMCOGAMES.EU





Acer Switch 10

Tablet PC

La catégorie des Tablet PC est bien accueillie par le consommateur. Il s'agit d'une tablette suffisamment légère et compacte pour être utilisée en tant que telle et qui se fixe à un dock / clavier pour se transformer en ordinateur. Premier constat, le Switch 10 est très réussi d'un point de vue design avec des lignes épurées et une finition bien meilleure que des standards à ce niveau de prix. La charnière magnétique est bien pensée et permet de passer très facilement du mode tablette au mode ordinateur. De plus en tournant la tablette, le tout forme un chevalet pour un emploi tactile plus reposant. Le clavier est compact mais plutôt confortable et permet de travailler dans des conditions correctes. La connectique se limite à un port micro-HDMI et une prise USB sur la tablette mais le dock ajoute une rosie USB. L'écran IPS de 10,1 pouces est de bonne qualité avec une luminosité élevée, même si le traitement de la dalle est un peu trop sujet aux reflets. Côté son ce n'est pas fameux, les haut-parleurs manquant de puissance. Les performances de l'Atom Z3745 embarqué sont suffisantes pour maintenir une bonne fluidité lors d'une utilisation bureautique ou multimédia. L'autonomie n'atteint pas les huit heures annoncées, mais nous avons tout de même tenu un peu plus de sept heures en lecture vidéo. Avec son design soigné, des performances très correctes et un prix agressif le Switch 10, est l'un des hybrides les plus intéressants de cet été.

CARACTÉRISTIQUES

Processeur Intel Atom Z3745, mémoire vive 2 Go, écran 10,1 pouces LED (1366 x 768), puce graphique Intel HD, Disque dur 32 Go SSD, WIFI n, Bluetooth 3.0, 261,6 x 192,4 x 20,2 mm, 580 / 117 grammes

■ CATÉGORIE Milieu de gamme

■ CONTACT Acer, tél : 01 47 63 75 17

■ PRIX **349€**

Audio-Technica ATH-A900X

Casque Hi-Fi

Avec ce casque, Audio-Technica mise sur le confort d'écoute et la qualité sonore. Jouissant d'une grande réputation auprès des professionnels et des amateurs, la marque japonaise ne lésine pas sur les moyens pour élaborer des produits performants. Ce modèle de type fermé est circum-auriculaire, c'est à dire que ses oreillettes emprisonnent entièrement les oreilles. Les coques font 11 cm de diamètre et elles sont en aluminium afin de réduire les bruits extérieurs. Les oreillettes sont larges et épaisses, l'isolation phonique est performante. Les transducteurs sont des 53 mm et adoptent plusieurs procédés technologiques originaux comme des bobines en cuivre désoxygéné et un double système d'amortisseur pour des graves plus profonds. Ce casque est équipé du système d'ajustement 3D anti-vibration conçu par Audio-Technica, deux serre-têtes à ressort prennent appui sur le crâne pour assurer le maintien du casque. L'intérêt de cette suspension est sa légèreté, on ne la sent presque pas. Cela manque pourtant un peu de rigidité, le casque ayant tendance à descendre et il faudra l'essayer avant de l'acquiescer car selon la morphologie crânienne, on sera conquis ou pas. Les écoutes sont très équilibrées, avec de la précision dans la scène sonore et un grave très propre. Du bel ouvrage !

CARACTÉRISTIQUES

Casque fermé circum-auriculaire, réponse en fréquence 5 Hz à 40 kHz, impédance 40 ohms, sensibilité 101 dB, cordon 3 mètres, 350 grammes

■ CATÉGORIE Haut de gamme

■ CONTACT Audio-Technica, tél. : 01 43 72 82 82

■ PRIX **399€**

Haier Pad W1048

Tablette

Après les tablettes Android, Haier s'aventure dans le monde Windows avec une tablette dotée d'une housse / clavier. La W1048 adopte un format similaire à celle de la Surface de Microsoft, soit une tablette qui vient se connecter à un clavier très fin qui fait office de housse et aussi de support avec une couverture qui se plie. Cela relève un peu de l'origami mais fonctionne au quotidien. La finition est bonne et le dos en aluminium brossé est même plutôt qualitatif. Le clavier en lui-même est fonctionnel mais pas très confortable car trop fin pour que les touches offrent un retour vraiment perceptible. Toutefois, ce choix fait que la W1048 est agréable à utiliser en mode tactile et on peut taper du texte sans trop de difficultés. Tablette oblige, la connectique est assez limitée avec du micro-HDMI, une prise micro-USB et un lecteur micro-SD. L'écran de 10,1 pouces est de bonne facture, avec des angles de vision larges et une luminosité correcte. En revanche, les reflets de la dalle peuvent s'avérer ennuyeux en extérieur. Le processeur Intel Atom offre des performances suffisantes pour le multimédia. L'autonomie est un peu juste, avec un peu moins de six heures sur une charge. Cette tablette sous Windows offre un bon rapport qualité / prix avec une housse / clavier fonctionnelle et surtout livrée d'origine.

CARACTÉRISTIQUES

Processeur Intel Atom Z3740D, mémoire vive 2 Go, écran 10,1 pouces LED (1366 x 768), puce graphique Intel HD4400, 32 Go SSD, WIFI n, Bluetooth 3.0, 258 x 173 x 11,7mm, 633 grammes

■ CATÉGORIE Milieu de gamme

■ CONTACT Haier, tél. : 01 73 79 48 00

■ PRIX **299€**

Könix Dual charge Xbox One

Station de recharge

Si la Xbox One s'appuie sur les dernières technologies graphiques et intègre d'autres technologies interactives, on pense notamment au système Kinect, elle utilise encore et pour une raison qui nous échappe des piles de type R6 pour alimenter ses manettes, du moins pour celles fournies dans le carton de la console. Pour pallier ce désagrément, Könix, une marque du distributeur Innelec, propose un kit appelé Dual charge base & battery pack qui comprend une base de recharge pour deux manettes et deux batteries qui viendront s'enficher dans les manettes en lieu et place du compartiment qui accueille les piles. La base se connecte à la Xbox One via un câble USB fourni. Lorsque la base est alimentée, un fin liseré vert autour du chargeur s'illumine en vert et lorsque les manettes à recharger sont positionnées dessus, il devient rouge, indiquant ainsi que la recharge est en cours. Une fois les manettes rechargées, il repasse au vert. Le système est astucieux et surtout pratique ce qui évitera de tomber en panne de pile lors d'une partie endiablée ! L'autonomie annoncée est d'environ 20 heures. Les batteries sont également disponibles séparément. A noter que Könix vend également une base de recharge pour les manettes de la PS4 (14,99 euros) mais sans batterie, celle-ci étant déjà intégrée dans les manettes livrées avec la console de Sony.

CARACTÉRISTIQUES

Double station de charge et 2 batteries pour manettes Xbox One, câble USB/micro USB, LED d'indication de charge

■ CATÉGORIE Milieu de gamme

■ CONTACT Könix, tél. : 01 48 10 55 55

■ PRIX **24,99€**



Lenovo IdeaPad Flex 15

■ Notebook convertible

Avec son Yoga, Lenovo tient un des concepts d'hybrides les plus réussis. Le Flex 15 tente d'en reprendre les points forts tout en proposant un prix plus agressif. L'écran se rabat au dos du clavier jusqu'à la position chevalet qui permet d'utiliser le tactile plus aisément. Côté design et finition, rien à redire. Si l'on n'a pas droit à la finition tout métal d'un ultrabook, les plastiques sont de qualité et l'ensemble respire la solidité. Le grand clavier et pavé tactile sont des modèles d'ergonomie et s'avèrent très confortables à utiliser. La connectique est en revanche tout juste correcte, avec seulement trois ports USB. A noter que Lenovo a fait l'impasse sur le lecteur DVD. Bien que commun sur les ultrabooks, ce choix est un peu plus ennuyeux pour un ordinateur plus multimédia. L'écran est une déception, le faible contraste et la luminosité assez basse font que la lisibilité est compromise. Les couleurs sont totalement fausses. Pour les performances, le processeur Intel Core i5-4200U utilisé est suffisant pour la bureautique et le multimédia. La carte graphique GT270M n'offre qu'un léger surcroît de performances. L'autonomie est bonne puisque nous avons atteint les six heures sur une charge. Bien construit et doté de performances suffisantes, le Flex 15 est juste handicapé par un écran largement perfectible.

■ CARACTÉRISTIQUES

Processeur Intel Core i5-4200U, mémoire vive 4 Go, écran 15,6 pouces LED (1366 x 768), puce graphique Intel HD4400, Disque dur 500 Go, WIFI n, Bluetooth 3.0, 380,5 x 272,7 x 22,2 mm, 2,31 Kg

■ CATÉGORIE Entrée de gamme

■ CONTACT Lenovo 01 55 70 38 13

■ PRIX 449€

Canon G1X MKII

■ Compact expert

Avec ses 560 grammes tout équipé et ses 6,6 cm de profondeur, ce compact n'est pas un poids plume. Ses dimensions lui interdisent la poche de jean et il se fait difficilement oublier porté autour du cou. Équipé d'un agréable grip sur le côté qui favorise la préhension, le boîtier tient bien en main et sa construction est rassurante. A l'arrière, on découvre une belle et large dalle LCD tactile et montée sur charnière pivotant jusqu'à 180°. La réactivité est de très bon aloi, le panneau de commande est bien agencé, l'ergonomie soignée. Le tactile multipoint simplifie la navigation dans l'image et dans les menus, comme sur un smartphone. Un bouton paramétrable est dédié à l'envoi des photos sur le téléphone pour un partage sur les réseaux et la connexion est simple grâce au NFC. On regrettera toutefois la disparition du viseur. Avec son grand capteur APS-C de 14 Millions de pixels, la montée en sensibilité est extrêmement bien gérée. C'est même l'une des meilleures de sa catégorie. Le lissage est très faible jusqu'à 1 600 ISO, les détails bien visibles et les dérives chromatiques absentes. A 3 200 ISO peu de changements, si ce n'est un moutonnement un peu plus prononcé mais rien de grave. Évidemment à 6 400 ISO, la dégradation est plus sensible mais on pourra sans peine tirer un A4. Au final, la qualité d'image est au top mais l'ergonomie est en retrait, notamment avec des molettes de commandes trop souples ce qui engendre de fausses manipulations.

■ CARACTÉRISTIQUES

Capteur APS-C 14 Mpx, objectif 24-120 mm f/2-3,9, vidéo Full-HD, écran tactile 3 pouces, 116 x 74 x 66 mm, 560 grammes

■ CATÉGORIE Haut de gamme

■ CONTACT Canon, tél.: 01 41 99 77 77

■ PRIX 799€

LG G3

■ Smartphone

Avec le G2 l'an passé, LG avait fait un retour réussi et remarqué sur le segment des smartphones haut de gamme. Le G3 est clairement conçu pour aller au-delà car contrairement à la tendance actuelle, ce n'est pas qu'une amélioration du précédent modèle. Malgré sa grande taille qui oblige à le manipuler à deux mains, le G3 est étonnamment compact et léger. Si le plastique domine toujours, il est de qualité et on apprécie que le dos soit amovible, donnant ainsi accès à la batterie et à un lecteur micro-SD. L'écran de 5,5 pouces adopte une résolution très élevée de 2560 x 1440 pixels qui assure une finesse d'affichage inégalée. De plus, l'écran est très lumineux et lisible même en plein soleil. Côté photo, c'est aussi une grande réussite puisque le G3 prend des clichés très détaillés avec une grande réactivité. Sans surprises, les performances sont très bonnes aussi mais l'autonomie dépasse à peine la journée et demie alors que le G2 atteignait les deux jours. Au final, le G3 est tout simplement le smartphone haut de gamme le plus perfectionné du moment. Une vraie réussite.

■ CARACTÉRISTIQUES

Ecran 5,5 pouces 2560 x 1440, processeur Qualcomm Snapdragon 801 2,5 GHz, Mémoire 16 Go, capteur photo 13 Mpx, A-GPS, Android 4.4.2, connectivité WIFI AC, Bluetooth 4.0, micro-USB, micro-SD, 146,3 x 74,6 x 8,9 mm, 149 grammes

■ CATÉGORIE Haut de gamme

■ CONTACT LG, tél. : 01 49 89 89 49

■ PRIX 599€

Samsung UE55HU8500

■ Téléviseur LED incurvé

C'est le second LED incurvé du constructeur mais cette fois-ci dans une version Ultra-HD/4K. Le constructeur coréen ayant opté pour le même design ou presque (seul le pied change), les différences physiques sont quasi inexistantes. On retrouve des bords fins et un cadre métallique du plus bel effet. Techniquement en revanche, quelques améliorations ont été apportées comme un nouveau processeur vidéo appelé Quadmatic et une dalle 1 200 Hz. L'aspect ergonomique ne change pas tant du point de vue utilisation que dans les menus où on apprécie toujours autant les explications pratiques. A l'usage et en l'absence de véritable contenu Ultra-HD, le processeur Quadmatic fait correctement son travail même si quelques réglages sont nécessaires pour parfaire l'image. En 4K, l'image est bien évidemment très détaillée et propre. Pour profiter réellement de la 4K à l'heure actuelle, il n'y a que le jeu vidéo sur PC même si cela demande une configuration puissante pour obtenir une fluidité à cette résolution. Mais le résultat est époustouflant avec les derniers titres comme Assassin's Creed ou Watch Dogs. Du côté de la 3D et pour ceux que ça intéressent encore, le rendu est agréable sans trop de défauts. Reste à apprécier la forme incurvée. Bien en face et relativement près, la sensation d'immersion est réelle mais en revanche à plusieurs et loin, c'est plutôt un handicap.

■ CARACTÉRISTIQUES

Diagonale 55 pouces, dalle Ultra-HD, résolution 3840 x 2160, connectivité 4 HDMI 2.0, YUV, Perif, 3 USB 3.0, WIFI, Ethernet

■ CATÉGORIE Haut de gamme

■ CONTACT tél.: 01 48 63 00 00

■ PRIX 3 299€

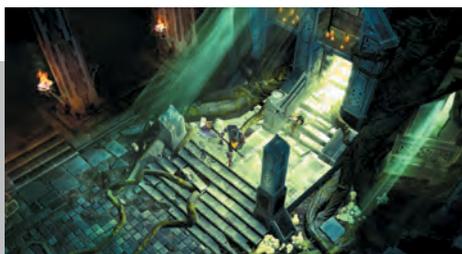


Photo version PS3



The Last of Us Remastered

■ Action/aventure

■ Le 30 juillet

A sa sortie l'année dernière, The Last of Us de Naughty Dog (Uncharted) a marqué un temps forts dans l'histoire de la PS3. Sony propose aujourd'hui de retrouver le fameux jeu d'action/aventure sur PS4 dans une version améliorée graphiquement (1080p), dotée de l'extension Left Behind, de packs de cartes multijoueurs et de commentaires de l'équipe de développement. L'occasion de (re)découvrir dans des conditions optimales le poignant périple des survivants Joel et Ellie dans un

monde dévasté par une dangereuse épidémie.

■ PLAN MARKETING

Non communiqué. A la sortie de The Last of Us Remastered, la version originale PS3 voit son prix baisser à 39,99 euros.

■ MISE EN PLACE

Non communiquée

■ DÉVELOPPEUR

Naughty Dog

■ EDITEUR

Sony Computer

■ DISTRIBUTEUR

Sony Computer

■ NOMBRE DE JOUEURS

NC

■ JEU EN LIGNE

oui

■ PRIX PUBLIC CONSEILLÉS

49,99€



Wii Sports Club

■ Simulation sportive

■ Disponible

Tout en proposant les différents sports sous forme dématérialisée sur eShop, Nintendo publie une version physique de ce successeur au jeu Wii le plus populaire. Tennis, bowling, golf, baseball et boxe sont au menu de cette compilation de sports accessible, avec pour certains la possibilité de jouer à quatre (via Wiimote Plus). Outre des graphismes rehaussés, le passage à la next-gen ouvre le titre aux compétitions en ligne avec mise en place de championnats régionaux. Miiverse ouvre quant à lui aux commentaires sur les performances des sportifs en ligne... Le Gamepad est mis à contribution de différentes manières, comme la vue à la première personne au baseball ou comme point de repère pour frapper la balle au golf. Une valeur sûre pour jouer à plusieurs sur Wii U.

■ PLAN MARKETING

Non communiqué

■ MISE EN PLACE

Non communiquée

■ DÉVELOPPEUR

Nintendo

■ EDITEUR

Nintendo

■ DISTRIBUTEUR

Nintendo

■ NOMBRE DE JOUEURS

1 à 4

■ JEU EN LIGNE

Oui

■ PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

40€ environ



Metro Redux

■ Action

■ Le 28 août

Deep Silver propose une compilation des deux jeux de la série Metro (Metro 2033 et Metro Last Light), inspirés par les romans de Dmitri Glukhovski et parus respectivement en 2010 et 2013. Destinée aux nouvelles consoles, la compilation propose des versions graphiquement améliorées des deux jeux d'action en vue subjective mais embarquant également les différents contenus proposés autrefois de manière additionnelle. Vingt ans après un conflit nucléaire, les survivants habitent le métro moscovite, où guerre des clans et affrontements contre les mutants de la surface font partie du quotidien.

■ PLAN MARKETING

Non communiqué

■ MISE EN PLACE

Non communiquée

■ DÉVELOPPEUR

4A Games

■ EDITEUR

Deep Silver

■ DISTRIBUTEUR

Koch Media

■ NOMBRE DE JOUEURS

1

■ JEU EN LIGNE

Non

■ PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

39,99€ environ



Sacred 3

■ Action/rôle

■ Le 29 juillet

Créée il y a 10 ans sur PC, la série Sacred s'est fait un nom dans le domaine du jeu d'action hack'n slash doté d'une dimension rôle. A la tête d'une équipe de quatre personnages, il s'agit d'explorer des niveaux peuplés d'ennemis retors. Déployé sur PC et consoles, Sacred 3 s'inscrit dans la droite lignée de ses prédécesseurs tout en faisant un important focus sur le multijoueurs, en local à deux ou en ligne à quatre simultanément.

■ MARKETING

Non communiqué

■ MISE EN PLACE

Non communiquée

■ DÉVELOPPEUR

Keen Games

■ EDITEUR

Deep Silver

■ DISTRIBUTEUR

Koch Media

■ NOMBRE DE JOUEURS

1 à 4

■ JEU EN LIGNE

Oui

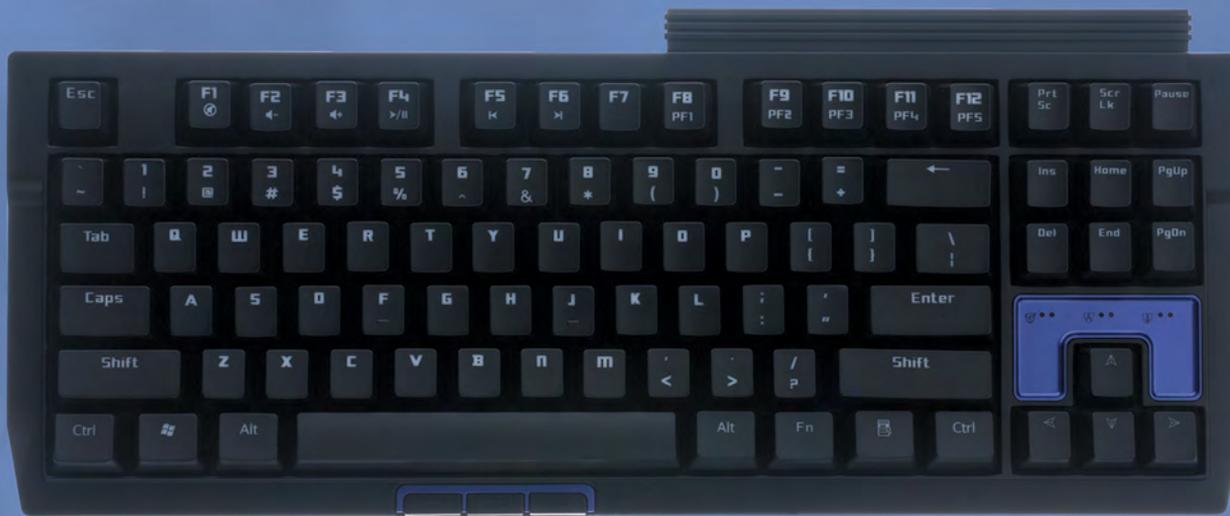
■ PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

50€ (PC),

60€ (consoles) environ



TESORO®



Clavier Tizona

Fin et maniable avec plaques de métal intégrées
Touches en ABS et lettres gravées au laser
Fonction Full USB N-KeyRollover
Trois touches de pouce multimédia
Câble détachable



Numpad Tizona

Pavé numérique mécanique,
amovible compatible droitier
& gauchers

Simplement épique.

Tizona est l'épée portée par Le Cid lors de sa lutte contre les Maures en Espagne. Cette épée est de nos jours l'une des reliques les plus chéries d'Espagne.



DISTRIBUÉ PAR

idv
FRANCE

Tesoro Technology USA Inc est une équipe internationale de passionnés de jeux-vidéo, qui a pour objectif de concevoir des produits uniques conciliant la meilleure conception, les performances de pointe et l'extrême qualité pour les joueurs.

Pour toute info sur la marque, merci d'adresser un mail à l'adresse suivante : info@idvfrance.com

7
www.pegi.info

NINTENDO 2DS

New SUPER MARIO BROS. 2



Edition Spéciale



DISPONIBLE

Jouez à tous vos jeux Nintendo 3DS et DS en 2D



30 EXTRA CHALLENGES



Jeu pré-installé

Console Nintendo 2DS Blanc + Rouge

TOUS les niveaux de Pièces en Folie inclus !



© 2012 Nintendo
Nintendo 2DS is a trademark of Nintendo. © 2014 Nintendo.