

# JD Li

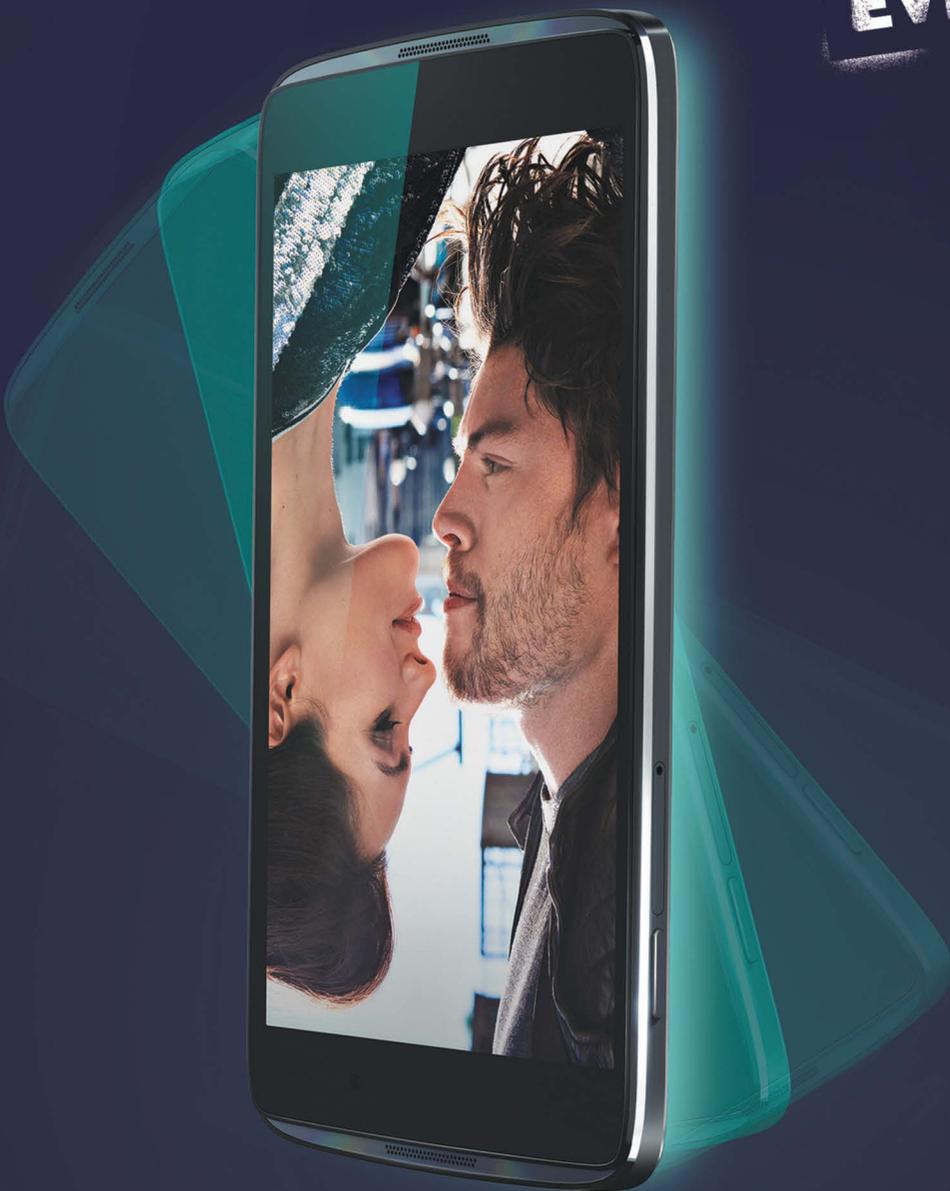
4,50€

Le Journal Des Loisirs Interactifs  
www.jdli.com

N°285 / 23 mars 2015

# idol3

**IT ROCKS  
EVEN UPSIDE DOWN**



JBL

**SON**

Technicolor

**ÉCRAN**

Haute Définition

**APPAREIL PHOTO**

100 %

**RÉVERSIBLE**

ALCATEL  
one touch®



### TH14-N4.128Y10

LE NOTEBOOK ULTRA SLIM LE PLUS FIN DU MARCHÉ EN 14" !



INTEL® CORE™ m 5Y10C	4G RAM DDR3	128G INTERNAL	14"
----------------------------	----------------	------------------	-----

Thomson lancera fin Avril le plus fin notebook du marché en 14" équipé d'un processeur CORE m dernière génération. Sa finesse de 15,8mm ravira tous les amateurs de mobilité qui pourront à la fois bénéficier d'une machine performante mais aussi d'une autonomie allant jusqu'à 9 heures d'utilisations consécutives. Un châssis design en aluminium pour un look racé et de haute qualité.

### TH14-N8.256Y71



INTEL® CORE™ m 5Y71	8G RAM DDR3	256G INTERNAL	14"
---------------------------	----------------	------------------	-----

UNIQUE



### THBK1-9.32WIN

L'UNIQUE 2EN1 8,9" SUR LE MARCHÉ !

Thomson présente un système 2en1 comprenant une tablette 8,9" en résolution HD (1280x800) et un clavier AZERTY type POGO PIN magnétique. La configuration 1GB DDR3 / 32GB eMMC sous Windows 8.1 permet une utilisation optimale des outils bureautiques tels que Word ou Excel. Office 365 qui est inclus systématiquement dans chaque machine avec la fonction ONEDRIVE en illimitée.



INTEL BAY TRAIL QUAD CORE Z3735F	1G RAM DDR3	32G INTERNAL	8.9"
---	----------------	-----------------	------

### THBK1-8.32BTK

LE PREMIER PRIX POUR UN 2EN1 MAIS DIABLEMENT EFFICACE !

Avec son clavier bluetooth qui peut servir de coque protectrice, ce système 2en1 par Thomson étonne par sa facilité d'utilisation et son ergonomie proche d'un notebook.

Laissez vous tenter par son prix attractif, vous ne serez pas déçu du résultat !



INTEL BAY TRAIL QUAD CORE Z3735G	1G RAM DDR3	32G INTERNAL	8"
---	----------------	-----------------	----

### THBK1-10.64DHKP

UN SYSTEME 2EN1 RÉVOLUTIONNAIRE AVEC SA DOCKING BUREAU !!!

La DOCKING bureau ravira chacun de nous qui souhaite, en plus de transformer sa tablette en mini PC grâce au 2en1, transformer sa tablette en PC de bureau afin de pouvoir travailler dans des conditions optimales chez soi !

A noter que la tablette tout comme le clavier intègrent des ports USB 3.0 compatible avec tous types de disques durs externes 2,5".



INTEL BAY TRAIL QUAD CORE Z3735F	2G RAM DDR3	64G INTERNAL	10.1"
---	----------------	-----------------	-------

### THBK1-10.64DB

L'UNIQUE 2EN1 10,1" EN DOUBLE OS 64 GB SUR LE MARCHÉ !

Thomson est fière de vous présenter son best seller 2014 en 64 GB et jusque là inimité par la concurrence. Une tablette 10,1" IPS combinée à un clavier magnétique de type « soft » permettant à la fois de performer sous l'OS Windows 8.1 mais aussi de jouer avec l'OS Android. Cet avantage majeur permet à l'utilisateur de switcher à n'importe quel moment entre productivité et loisir ! Un produit dans l'air du temps !



INTEL BAY TRAIL QUAD CORE Z3740D	2G RAM DDR3	64G INTERNAL	10.1"
---	----------------	-----------------	-------

### TH-EDUBAY10.32

LE 2EN1 10" EDUCATION !

Voici le produit le plus attendu pour les futures rentrées scolaires de vos enfants. Thomson fait son grand retour dans le monde Éducatif Français.



INTEL BAY TRAIL QUAD CORE Z3735F	1G RAM DDR3	32G INTERNAL	10.1"
---	----------------	-----------------	-------

Une nouvelle approche grâce à Thomson et son nouveau système 2en1 conçu et pensé pour la réussite de chaque enfant scolarisé. Une sonde à température, une lentille microscope et un stylet sont les accessoires fournis avec le 2en1 afin d'aider au mieux l'enfant dans son apprentissage des sciences. Sans oublier Windows Education et IES (Intel education software) qui permettront une expérience fluide et pédagogique.



### TH-INT8WIN16G

LA TABLETTE 8 " HAUT DE GAMME SOUS WINDOWS 8.1



Avec sa dalle type OGS, cette magnifique tablette 8 pouces Thomson ravira à la fois les utilisateurs exigeants mais aussi les adeptes d'un design épuré et stylisé. Sous Bay trail Z3735F, 1GB de RAM et 16GB de stockage, cette tablette pourra aussi être associée à un clavier bluetooth haut de gamme dédié.



### TH-INT13MBL32

LA TABLETTE 13.3 " SOUS WINDOWS 8.1 !



Une prouesse technologique sans égal sur le marché l'alliance d'une tablette 13,3" cadencé en CORE m et un DOCKING de bureau permettant à tout moment de basculer entre une position fixe et une position mouvante. Le DOCKING dispose d'une connectique très riche (USB 3.0, RJ45, Enceintes, Disque Dur...) qui permettra à l'utilisateur d'en tirer parti comme un vrai PC de bureau.



D'un autre côté et d'un simple geste, il pourra retrouver toutes les fonctionnalités ludiques qu'une tablette peut procurer. Un MUST pour toutes les familles et les entreprises.

### TH-INT7W16

LA TABLETTE 7 " SOUS WINDOWS 8.1 !

Thomson présente son entrée de gamme tablette sous WINDOWS 8.1 avec son pack office 365 gratuit 1 an et ONE DRIVE illimité. La tablette embarque un chipset Intel Bay trail Z3735G, 1Go de RAM et 16 Go de stockage. Pour une utilisation simple et fonctionnelle.



### TH-INT10BL32

LA TABLETTE 10 " SOUS WINDOWS 8.1 !

Une tablette 10 " au service de Windows 8 cadencée par un processeur QUAD CORE Intel dernière génération.



### TH-ALL200IPS

LE ALL IN ONE TACTILE 19.5 " !

Doté d'une batterie intégrée, ce système AIO peut aussi servir de tablette géante pour toute la famille ! Avec son système ingénieux DUAL BOOT, vous pourrez à loisir choisir entre productivité pour Windows et loisirs pour Android.

DUALBOOT



## Microsoft met fin à Explorer

■ Ce fut la star des navigateurs, l'incontournable compagnon de toute personne voulant surfer sur Internet, le navigateur livré avec Windows depuis Windows 95 au point de détenir 95% de parts de marché en 2004. Et puis Mozilla, Chrome, Safari, Opera... d'autres navigateurs sont apparus, constituant non seulement une concurrence pour IE, mais surtout en soulignant les défauts. Au point qu'aujourd'hui Chrome, le navigateur de Google, arrive en tête dans le classement mondial établi par W3 Counter. Microsoft vient donc d'annoncer que IE ne serait pas le navigateur de Windows 10, sonnait son arrêt de mort par la même. Son successeur a pour nom de code Spartan.



## Luxe et technologie se montrent

■ Tag Heuer, la célèbre marque de montres suisses de luxe, Intel et Google se sont associés pour créer une montre connectée. « L'alliance du savoir-faire suisse et de la maîtrise technologique propre à la Silicon Valley nous permet de marier innovation technologique et expertise horlogère. Notre collaboration va permettre de nombreuses synergies, et constitue un véritable partenariat gagnant-gagnant porteur d'un potentiel énorme pour nos trois entreprises », déclare Jean-Claude Biver, Président de la division Montres du groupe LVMH et PDG de TAG Heuer. « La qualité des montres suisses est renommée dans le monde entier. Cette qualité, alliée aux technologies créatives et aux possibilités globales d'Intel et Google, qu'illustrent la plate-forme Android Wear et les technologies Intel, va permettre une véritable révolution technologique au sein de notre industrie. Je suis fier d'en être un pionnier aujourd'hui avec TAG Heuer », a-t-il précisé. « Cette collaboration avec TAG Heuer et Google nous permet d'avancer dans la réalisation de notre vision des technologies wearables, avec une montre connectée exceptionnelle qui permet d'élever la catégorie entière », a précisé le représentant d'Intel.



## Konami sans Kojima ?

■ Kojima et Konami, deux noms qui semblent étroitement liés depuis le milieu des années 1980 et le succès de la saga de jeux d'action/infiltration Metal Gear, qui deviendra par la suite l'un des titres emblématiques de la PlayStation avec Metal Gear Solid. Particulièrement attendu, le prochain jeu de la saga, Metal Gear Solid V, Phantom Pain, est prévu pour septembre prochain, mais pourrait bien être le dernier supervisé directement par Hideo Kojima. Konami confirme d'ores et déjà travailler à de prochains jeux reposant sur l'univers de Metal Gear, après l'épisode Phantom Pain. Selon Gamesindustry.biz, Hideo Kojima serait progressivement écarté des dispositifs marketing entourant le prochain Phantom Pain, avec notamment le logo Kojima Productions et mention « A Hideo Kojima Game » progressivement effacées. L'éditeur stipule, quoi qu'il en soit, que « Konami Digital Entertainment, incluant Mr Kojima, va continuer à développer et supporter les produits Metal Gear », tout en soulignant que de futures annonces devraient être faites. Rappelons qu'outre la saga Metal Gear, Kojima supervise également la production du prochain volet de la série Silent Hill, dont un très prometteur avant-goût avait été donné avec la démo jouable (baptisée P.T.), l'été dernier.



## La semaine dans le nuage

■ La cloud week se déroulera à Paris du 6 au 10 juillet. Elle a pour but de rassembler 4 000 participants européens et de fédérer tant les constructeurs, les éditeurs, les intégrateurs que toutes les sociétés susceptibles d'utiliser le cloud computing. Le but de la manifestation est de promouvoir l'usage du cloud computing auprès des entreprises françaises.



## Microsoft bruisse

■ Rien n'est encore officiel mais la rumeur selon laquelle Phil Harrison cesserait sa collaboration avec Microsoft, semble tenir la route. La société opère en effet une réorganisation aux termes de laquelle Kudo Tsunoda, jusqu'à présent sur le projet de lunettes Hololens (et de Kinect), prend des responsabilités au sein de Microsoft Studios. Si Phil Spencer gèrera les principales franchises, Forza, Halo, Gears of War et désormais Minecraft, Kudo Tsunoda supervisera le reste. Le mouvement se poursuit avec notamment la fusion de Lift London (le studio fondé par Harrison) avec Microsoft Studio Productions.





# Atmosphères

Designer de vos idées

Atmo up  
Créateur de ventes

Animations/Démonstrations Commerciales  
Formateurs  
Opérations Commandos  
Force de vente

Stands  
PLV / ILV  
Mobilier commercial  
Identité visuelle

Atmo lab  
Créateur d'images

L'agence à travers ses trois pôles vous propose de vous accompagner sur le lancement ou le développement de vos marques.

Atmo event  
Créateur de liens

Programmes lancement de produit  
Roadshows B to B et B to C  
Evènements d'entreprises  
Régie Technique et Evènementielle

Notre expertise terrain nous permet ainsi d'appréhender rapidement votre stratégie et de mettre en place les moyens en adéquation avec vos objectifs et vos attentes en terme de retour sur investissement.



## Développeur de vos ventes



20 avenue Georges Méliès  
78390 Bois d'Arcy  
Tél : 01 61 37 39 39 - Fax : 01 61 37 39 30

[www.atmospheres.tm.fr](http://www.atmospheres.tm.fr)

## MARCHÉ

8

News

11

Interview : SELL

Emmanuel Matin, Délégué général du SELL

12

Salon : Mobile World Congress

Compte-rendu du salon de Barcelone dédié aux télécoms

## SOFTWARE

24

News

30

Interview : Ubisoft

Jean-François Vallée, Studio manager d'Ubisoft Chengdu

## HARDWARE

32

Interview : Doro

Jérôme Arnaud, Président directeur général

36

Panorama : enceintes Bluetooth

Six modèles, entre 149 et 349 euros

## GUIDES

40

Hardware

42

jeux vidéo



## Ubisoft, l'expérience chinoise

Rencontre avec Jean-François Vallée, Studio Manager d'Ubisoft Chengdu, pour évoquer les particularités de ce marché chinois plein d'avenir. Entité ouverte en 2008, le studio signe Monkey King Escape, un jeu sur mobile produit pour la Chine où il a rencontré un beau succès et qui profite d'un lancement mondial.



## Enceintes Bluetooth, la qualité audio

Si l'enceinte Bluetooth est un marché en pleine croissance, il est aussi en train de se diviser en deux entre les petits modèles bon marché et des produits haut de gamme qui revendiquent une véritable qualité audio. C'est dans cette seconde catégorie que le rayon puisera évidemment sa valeur et trouvera son avenir. Sélection de six modèles, positionnés entre 149 et 349 euros.

## Salon Mobile World Congress 2015

Compte-rendu des temps forts du salon de Barcelone dédié à la téléphonie. Cette édition a montré la bonne santé de l'industrie des télécoms mais s'est révélée assez décevante si on s'en tient au terminal. Devant le peu de nouveautés en haut de gamme, à l'exception notable de Samsung, il a fallu se rabattre sur l'entrée de gamme et les objets connectés pour voir du neuf.

30



## Doro, le mobile dédié aux seniors

Les seniors ne veulent pas et ne peuvent pas se couper des nouvelles technologies de communication sans lesquelles la vie et l'échange avec les proches deviennent aujourd'hui très difficiles. Doro fournit des mobiles et des services adaptés pour les aider et les assister. Jérôme Arnaud, Président directeur général, nous détaille le positionnement de la société et les particularités de ce marché.

36



JDLi

le Journal Des Loisirs Interactifs

23 bis rue Danjou  
92 100 Boulogne Billancourt  
Tél. : 01 41 58 58 25

Directeur de la publication  
Marc Laufer

Directeur général  
Pierre Sacksteder

Rédaction

Directeur de la Rédaction  
Stéphane Kauffmann  
01 41 58 58 25  
skauff@newsco.fr

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

Rédacteur en chef adjoint  
Patrick Hellio  
01 41 58 58 27  
phellio@jdl.com

Secrétaire de rédaction  
Guy Pichard  
guy@jdl.com

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

Photographe  
Guy Pichard

Maquette

Rédacteurs graphistes  
Benoît Maurice  
Christophe Monfort

Consultant  
David Adanero

Publicité  
Newsco Régie  
Directeur général  
Pierre Sacksteder

Directeur général adjoint  
Valérie Fénéon

Directeur de publicité  
Miguel Mato : 01 41 58 58 23  
miguel@newscoregie.fr

Directeur de clientèle  
Florian Picard : 01 41 58 59 22  
florian@newscoregie.fr

Le Journal des Loisirs Interactifs est édité par Microcoop, SARL au capital de 30 000 euros. Siège social : 23 bis rue Danjou 92 100 Boulogne Billancourt

Site Web : www.jdl.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.

# WI-FI

**Enfin** dans chaque pièce.



- ✓ Mieux qu'un répéteur Wi-Fi
- ✓ Le Wifi dans toutes les pièces
- ✓ La meilleure réception pour les Smartphones et Tablettes



#### dLAN® 500 WiFi Starter Kit

- Débaler, brancher, démarrer
- Améliore la réception et la portée du Wi-Fi
- Développé en Allemagne
- 3 ans de garantie fabricant

**devoLO**

The Network Innovation



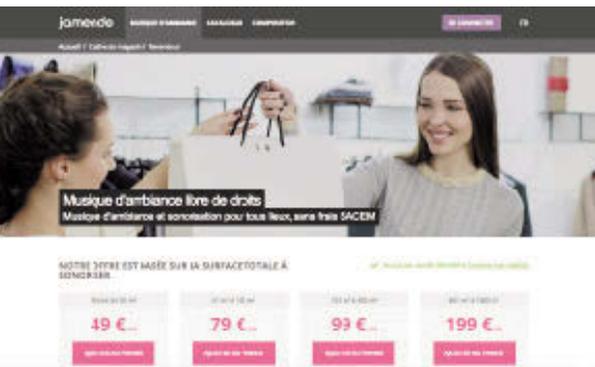
Plus d'information:  
[www.devoLO.fr/wi-fi](http://www.devoLO.fr/wi-fi)

devoLO France  
215 rue Jean-Jacques Rousseau 92130,  
Issy les Moulineaux, Tél. : +33 (0)1 45 29 18 32



# Musique en points de vente

Jamendo, qui se présente comme la plus grande plate-forme de musique libre de droits au monde, propose à travers Jamendo Licensing des forfaits pour sonoriser des points de vente. Elle se targue d'avoir 200 000 titres venant de 40 000 artistes internationaux. L'offre est organisée autour de 21 radios thématiques dont l'accès est illimité. Les points de vente peuvent accéder à de la musique d'ambiance au coût de 49 euros par an pour les surfaces de moins de 50 m<sup>2</sup>, 79 euros entre 51 et 100 m<sup>2</sup>, puis 99 euros jusqu'à 400m<sup>2</sup> et 199 euros pour les surfaces entre 400 et 1000 m<sup>2</sup>. Des offres spécifiques existent pour les surfaces supérieures à 1000 m<sup>2</sup> et les chaînes de plus de cinq magasins. Les sociétés souscrivant à cette offre n'ont pas à s'acquitter de droits auprès des organismes professionnels tels que la Sacem. Jamendo reverse 50% des sommes récoltées aux créateurs. Par ailleurs, la société propose également des forfaits pour la production audiovisuelle et peut répondre à des demandes de création spécifique.



# Okazado, la revente pour ados



Le Bon Coin, tout le monde connaît et son succès ne se dément pas. Okazado se positionne en concurrent, tout en cultivant son originalité, qui est de s'intéresser exclusivement aux produits appréciés des adolescents. La plate-forme okazado.com propose quatre entrées dont évidemment le « Le Geek », ainsi que « Le Sportif », « La Fashion Victim », et « L'artiste », cette dernière pour les livres, CD, DVD... Il permet la revente, mais aussi l'échange. Si la plate-forme n'est pour l'instant ouverte qu'en version bêta, permettant essentiellement aux jeunes internautes de déposer des objets à vendre,

elle devrait être totalement opérationnelle fin mars. Trois types d'abonnement vont être proposés : un gratuit, qui ne permet de déposer qu'une photo par annonce, une formule premium à 2,99 euros par mois pour deux photos et des annonces mises en avant, ainsi que des alertes mail, et enfin une formule VIP à 4,99 euros mensuels pour plus de photos et de mises en avant. Les abonnements annuels sont évidemment plus intéressants. Okazado est le fruit de la collaboration de Jean-Philippe Krobner, qui a notamment fondé le site seloger.com, de son épouse et du comédien membre des Inconnus, Pascal Legitimus.



SNJV  
SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO



# Le SNJV organise le Videogame Economics Forum

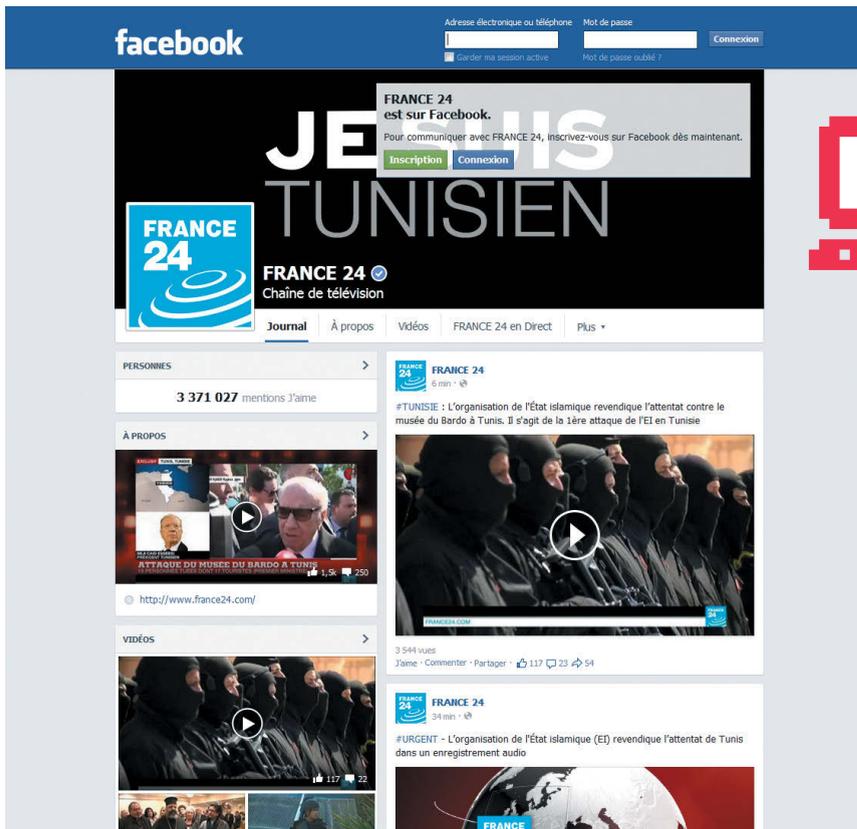
Le Syndicat National du Jeu Vidéo reconduit Videogame Economics Forum organisé à Angoulême autour des problématiques de financement de la production. Les 27 et 28 mai se tiendront deux jours de conférences, d'ateliers et de networking. Tous les professionnels du jeu vidéo peuvent y assister gratuitement. Le programme est accessible à l'adresse <http://www.videogame-economics-forum.com>.

# France 24

## triomphe sur Facebook

La chaîne d'information France 24 devance les mastodontes comme TF1 ou NRJ ! Du moins sur Facebook. En effet, avec 3,5 millions d'abonnés (de Like) à sa page principale en français, la chaîne du groupe France Medias Monde est devenue le premier média français sur le réseau social, tandis que sa

page en arabe se classe sixième, avec 2,5 millions d'abonnés. Cette performance qui peut étonner vue de Paris met en lumière le rôle majeur joué par le réseau social pour réunir des communautés éparpillées à travers le monde. La page principale de France 24 propose un fil d'actualité riche en vidéo.



# Montres connectées : pas encore pour payer

GfK s'intéresse au potentiel que représentent les montres connectées notamment pour les paiements mobiles. Il apparaît que seulement une moyenne de 35% des consommateurs en Chine, Allemagne, Corée du Sud et le Royaume-Uni sont intéressés par un tel moyen de paiement. Une enquête qualitative menée par GfK a révélé les raisons de ce scepticisme. La majorité des consommateurs considère que les montres connectées ont d'abord pour fonction l'aide au fitness et à la surveillance de la santé. En Allemagne, seuls 20% des répondants étaient intéressés activement à leur utilisation pour effectuer des paiements. Les consommateurs étaient également réticents à cette option en Corée du Sud (28% pour) et le Royaume-Uni (27%). Outre-Atlantique, l'intérêt grimpe à 40%. Les participants du Royaume-Uni ont identifié trois obstacles principaux. Bien évidemment la question de la sécurité des paiements arrive en tête, suivi de sérieux doutes sur le gain de temps que cela représente. La valeur ajoutée par rapport aux autres méthodes de paiement est loin d'apparaître évidente. « Nos études à ce jour ont montré que les utilisateurs ne comprennent pas encore totalement ou sont même opposés à la vaste gamme d'options d'applications offertes par des dispositifs portables. Comprendre les besoins est nécessaire pour proposer une stratégie globale » commente Robert Wucher, Chef de la technologie et Solutions numériques à GfK.



# Sodifa mis en liquidation

Après plus de 30 ans d'existence le grossiste Sodifa, basé à Toulouse, été contraint à la liquidation judiciaire, après une période d'observation. Fondé par Michel Remy, qui avait laissé sa place de dirigeant à son fils Frédéric depuis quelques années, Sodifa fait partie de ces grossistes qui ont très largement participé à l'expansion des marchés du DVD puis du jeu vidéo, média sur lequel il a misé très tôt.



# Free

## célèbre les dix millions

■ En seulement trois ans, Free Mobile est parvenu à réaliser ce que personne ne pensait faisable : désormais l'opérateur compte plus de 10 millions d'abonnés, soit 15% de parts de marché ! Evidemment cet enthousiasme est à pondérer par le fait que la majorité des contrats concernent l'offre à deux euros, cela reste une belle performance avec plus de deux millions d'abonnés au cours de l'année 2014. Free enregistre donc une augmentation de son chiffre d'affaires sur ce secteur de 28%, à plus de 1,6 milliard d'euros. Le chiffre d'affaires du groupe repose également sur les ventes de terminaux mobiles, poussées par la disponibilité de l'iPhone 6. Par ailleurs, Xavier Niel, le fondateur et PDG de Free a annoncé une nouvelle box pour les abonnés triple play. Destinée à remplacer le modèle d'entrée de gamme (la Crystal Box), cette « mini box 4k » coûtera 29,99 euros par mois et intégrera Android TV et bien sûr, la norme 4k (Ultra-HD).

*free*



# Nintendo

## Enfin sur smartphones



■ Nintendo s'y est longtemps refusé, estimant que ses jeux ne devaient tourner que sur ses propres

consoles. Mais le Nippon a craqué et des jeux Nintendo vont bientôt trouver toute leur place auprès du monde de la téléphonie. Il n'est plus

question d'agiter la peur de voir ses jeux entrer en concurrence avec les consoles portables maison (la gamme Nintendo 3DS), et Nintendo le confirme en signant un accord de partenariat avec DeNA, société spécialisée dans le jeu sur téléphone. « Nous inaugurons une nouvelle ère d'utilisation de notre patrimoine », a souligné Saturo Iwata, Président de Nintendo, au cours d'une

conférence de presse. En plus des consoles maison (Wii U, 3DS), on pourra donc trouver à l'avenir des contenus Nintendo ou figurant des personnages maison sur d'autres machines. Les observateurs n'attendaient visiblement que cela depuis longtemps : le titre de Nintendo s'est envolé à la Bourse de Tokyo dans les heures qui ont suivi, avec une hausse fulgurante de 21,31%.

### Une nouvelle console !

Mais Nintendo ne s'est pas contenté de cette annonce. Ce n'est rien moins que la perspective d'une nouvelle console que le Japonais a exposé... sans s'encombrer de détails. On sait seulement qu'elle est pour le moment baptisée NX et devrait arriver en 2016. Une annonce qui vise aussi sans doute à rassurer les adeptes de la marque inquiets des conséquences des méventes de la Wii U.



# Activision Blizzard

## se réorganise



■ Depuis le 1er mars, la major du jeu vidéo Activision Blizzard a revu son organisation managériale en Europe et en France.

David Neichel, quitte son poste de General Manager d'Activision Blizzard France, pour devenir Vice President Commercial Development au sein

du siège d'Activision Blizzard Europe, à Stockley Park, au Royaume-Uni. Arrivé en 2010 au sein d'Activision Blizzard France, après un passage chez Electronic Arts et Canal Plus, David Neichel est désormais en charge à un niveau européen de la stratégie du groupe en matière de politique commerciale et digitale mais



également de la relation avec les clients européens et les partenaires constructeurs.

Michaël Sportouch, Vice President & General Manager, jusqu'à présent en charge des licences Skylanders et Destiny au niveau européen, prend le poste de Vice President France, Spain, Italy and Emerging Markets. Après une carrière menée essentiellement chez Infogrames-Atari, il a rejoint Activision en 2006 en tant que General Manager France avant de diriger les lancements des franchises les plus populaires



d'Activision Publishing en Europe comme Guitar Hero, Call of Duty, Skylanders et plus récemment Destiny. Il aura désormais la charge de ces quatre territoires.

Pascale Courtois, Sales Director, est promue Commercial Director. Elle étend son périmètre de responsabilité sur la France en dirigeant en plus du département Commercial celui de Market Operations.

Pascale reportera à Michaël Sportouch.

Diane de Domecy, Directrice de la communication ajoute l'Italie et l'Espagne aux pays dont elle a la responsabilité et devient PR manager France and Southern Europe.





Entretien avec

**Emmanuel Martin,**  
Délégué général du SELL

Informar les consommateurs sur les contenus vendus ou même donnés est une preuve de respect et de maturité d'un marché, d'une profession. La France a su être précurseur en la matière en mettant en place la norme PEGI dédiée au jeu vidéo. Un nouveau système de classification international permet d'étendre aux applications mobiles ces informations sur les contenus. Baptisé IARC, il permet de classer les contenus tout en respectant les particularismes locaux. Emmanuel Martin, Délégué général du SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir), nous apporte des précisions.

Par Sébastien Anxolabéhère

# IARC, pour informer sur tous les contenus

**JDLI : IARC est un système international de classification des contenus software, jeux ou applications. Quels en sont les critères ?**

**Emmanuel Martin :** L'initiative IARC (International Age Rating Coalition) est un système novateur parce qu'il rationalise l'ensemble des processus de classification par âge. Les autorités de classification qui y participent sont PEGI pour l'Europe, l'ESRB pour l'Amérique du Nord, l'USK pour l'Allemagne, ClassInd pour le Brésil et Classification Board pour l'Australie. Ces autorités touchent 1,5 milliard de consommateurs. Les différentes autorités de régulation ont développé conjointement un questionnaire qui intègre chaque critère permettant de définir la classification par âge d'une application mobile. Une fois soumis, ce questionnaire permet de générer la classification adéquate pour chaque région.

**Tous les business models (premium, free to play...) sont-ils gérés de la même façon ? Cela a-t-il une incidence sur la classification (un Free-to-play peut-il être PEGI 3 par exemple ?)**

Au-delà d'attribuer une classification par âge, le système IARC permet d'intégrer du contenu descriptif permettant de savoir si l'application collecte des données personnelles ou de géolocalisation, si elle autorise l'interaction entre utilisateurs et si elle permet de faire des achats. L'information du consommateur est donc complète avec une classification par âge et la mention très claire sur la possibilité de collecte de données personnelles, le partage de contenu généré par l'utilisateur ou la possibilité d'achat à travers l'application.



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**Est-ce uniquement aux développeurs des soft de répondre à un questionnaire ? Existe-t-il un processus de vérification tiers, sachant que c'est le cas pour PEGI ?**

Le développeur, afin de pouvoir soumettre son application mobile sur les plates-formes numériques, devra répondre au questionnaire prévu qui est à la fois rapide, gratuit et simple d'utilisation. Il y aura ensuite trois niveaux de vérification : les équipes qualité de Google, les autorités de classification et enfin les consommateurs eux-mêmes. L'avantage des plates-formes digitales est qu'une classification peut être modifiée instantanément et qu'un développeur qui aurait donné de mauvaises réponses au questionnaire verrait ses applications immédiatement retirées du Google Play.

**Les mêmes réponses peuvent-elles engendrer une classification différente selon les pays ?**

Chaque classification répond aux sensibilités culturelles de sa zone géographique mais généralement on constate une homogénéité dans les résultats.

**Quels sont les organismes qui ont déterminé ces critères ? Sont-ils évolutifs ?**

Les organismes qui participent actuellement à cette initiative sont PEGI (Europe), ESRB (Amérique du Nord), USK (Allemagne), ClassInd (Brésil) et Classification Board (Australie). D'autres devraient rejoindre prochainement IARC.

**Concrètement, comment les consommateurs sont-ils informés ? Pour la France, est-il fait mention d'un PEGI ou d'un « IARC » ?**

En effet, pour la France et l'Europe, la nomenclature PEGI sera intégrée à chaque application. Les pictogrammes connus du grand public seront un moyen fiable de renseigner le consommateur.

**Quelles plates-formes ont accepté de le mentionner ? D'autres vont-elles le faire ?**

A ce jour, Google Play et Mozilla ont signé un accord avec IARC pour générer ce système de classification conjointement sur l'ensemble des territoires. Le Nintendo eShop, le PlayStation Store de Sony et le Xbox Live de Microsoft devraient s'y joindre bientôt.

Cette édition du **Mobile World Congress (MWC)** a montré la **bonne santé** de l'**industrie des télécoms** mais s'est révélée assez décevante si on s'en tient au **terminal**. En effet, pas de grandes **nouveautés en haut de gamme**, à l'exception notable de **Samsung**, avec des **constructeurs** qui ne semblent plus vouloir lier leurs annonces aux salons. Rien de très remarquable non plus en termes de **composants** et de **systèmes d'exploitation**. Il a donc fallu se rabattre sur l'**entrée de gamme** et les **objets connectés** pour voir du neuf. *Par François Arias*



# 2015 Mobile World CONGRESS

# L'évolution mobile



L'innovation ralentit, c'est une tendance qui se confirme salon après salon. A l'exception notable des objets connectés, les véritables nouveautés se font rares. Une impression qui s'est confirmée lors de cette édition du MWC qui s'est tenue du 2 au 5 mars à Barcelone, en Espagne. Pour autant, le salon a fait le plein, avec notamment la présence de la plupart des acteurs du marché des télécoms et de la mobilité en général. Avant de s'intéresser aux nouveautés, il convient de saluer la qualité de l'organisation en elle-même. Depuis son déménagement dans un nouveau centre des congrès il y a deux ans, le MWC est devenu le salon hi-tech le plus agréable à couvrir et ce malgré une fréquentation toujours très importante puisque ce sont près de 85 000 personnes qui étaient présentes sur cette édition.

## En attendant

Habituellement, un salon professionnel permet de déceler les grandes tendances de la mobilité pour l'avenir proche. Les dernières éditions du MWC étaient par exemple dominées par l'arrivée de la 4G tandis que le CES 2015 avait fait la part belle aux objets connectés. Pour ce MWC 2015 en revanche, nous avons bien du mal à trouver un thème qui se distingue particulièrement. Cela ne veut pas pour autant dire que cette édition était dénuée de nouveaux produits, loin de là, mais plutôt qu'il se dégageait une impression de « business as usual ». En clair une certaine stagnation, avec des constructeurs qui certes affinent toujours plus leurs produits mais qui sont pour la plupart dans l'attente de la technologie qui fera vraiment évoluer le marché. Autre phénomène qui avait débuté depuis maintenant quelques années et qui se confirme : la disparition des « grosses » annonces lors du salon. A l'exception de Samsung et de ses Galaxy S6, aucun terminal haut de gamme n'a été annoncé par les « grands » constructeurs. Chacun garde donc son annonce pour un événement dédié, même si celui-ci suit de très près le salon. LG devrait ainsi ouvrir le bal d'ici quelques semaines avec le successeur du G3. La plupart des nouveaux téléphones annoncés sont donc des modèles entrée ou milieu de gamme.

## Un fossé qui se creuse

L'écart de la prix entre les vaisseaux amiraux et le reste de la gamme est d'ailleurs toujours plus grand et surtout de plus en plus déconnecté des capacités propres du téléphone. Alors que les écarts de fonctionnalités ne cessent de se réduire grâce à des composants de qualité au coût décroissant, les écarts de prix sont de plus en plus élevés. L'exemple le plus flagrant sur ce salon était le Galaxy S6 (et sa variante S6 Edge) même si les caractéristiques techniques sont bien évidemment impressionnantes. Pas sûr d'ailleurs que Samsung réussisse à s'imposer avec les tarifs annoncés. Le S6 Edge est en effet plus cher que l'iPhone de capacité équivalente. C'est un pari osé mais justifié si on compare le niveau de technicité des deux appareils et la désirabilité peut être liée à la dépense, comme le démontre Apple depuis longtemps. Si le haut de gamme atteint des prix de plus en plus stratosphériques, le choix pour les budgets restreints n'a jamais été aussi large et séduisant. Les modèles les plus intéressants sont bien évidemment à trouver du côté des petits constructeurs et des nouveaux entrants, on retient par exemple le Honor 6+ ou encore le Kazam Tornado 552C. Petite déception tout de même, des acteurs prometteurs comme OnePlus ou Xiaomi sont restés très discrets, n'ayant aucune présence officielle sur le salon.

## A l'intérieur non plus

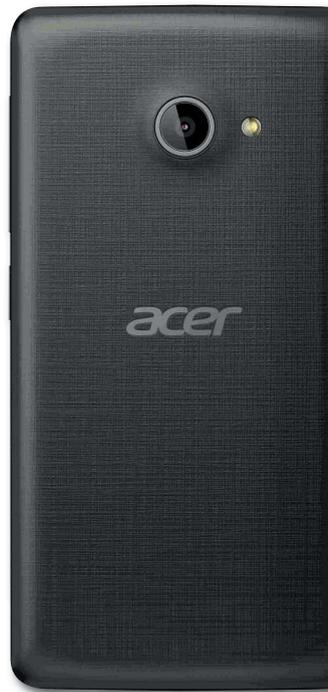
Côté composants, les choses n'évoluent pas radicalement. Comme prévu, l'architecture qui associe des cœurs basse consommation à des cœurs puissants se généralise, avec notamment son adoption par Qualcomm dans le haut et le milieu de gamme. Le passage au 64 bit semble aussi devenir la norme en haut de gamme, même si son exploitation effective par les systèmes d'exploitation n'est pas encore évidente. En revanche, Qualcomm a aussi présenté une nouvelle plate-forme qui promet de révolutionner l'intelligence du smartphone. On note sinon quelques progrès du côté du stockage avec l'introduction d'une micro-SD de 200 Go par Sandisk. Les systèmes d'exploitation n'avaient pas grand-chose à annoncer non plus. Très attendu, Microsoft n'a rien révélé d'intéressant sur Windows 10. Du côté des alternatives à Android, Firefox OS et Ubuntu Mobile progressent mais sont encore très loin d'être compétitifs face à la plateforme



de Google. A noter que les nostalgiques de Web OS ont eu un petit pincement au cœur, en voyant leur OS fétiche reléguée à faire tourner une montre connectée chez LG. Pas grand-chose à se mettre sous la dent et surtout rien qui ne semble avoir le potentiel de briser le duopole Android/iOS.

# Acer Petit prix

■ Outre une nouvelle version du bracelet d'activité avec un capteur qui n'est plus intégré, Acer a annoncé trois nouveaux téléphones entrée de gamme, catégorie sur laquelle le fabricant taïwanais se concentre désormais. On commence par un Windows Phone à tout petit prix, le Liquid M220. Très basique, il dispose d'un écran de quatre pouces, de 4 Go de stockage et d'un processeur double cœur. Des caractéristiques minimalistes mais qui se font payer à tout petit prix puisque le M220 sera vendu 80 euros. La concurrence des modèles Microsoft équivalents devrait toutefois être assez frontale. Le M220 existe aussi en version Android mais sous l'appellation Liquid Z220. Outre le système d'exploitation, la seule différence notable réside dans la présence de 8 Go de stockage natifs, alors que le prix est un peu plus élevé à 90 euros. Une version plus grande en cinq pouces et un peu plus puissante avec processeur quadruple cœur nommée Z520 vaudra quant à elle 110 euros. Enfin, le Jade S, mobile star d'Acer, est décliné en Jade Z en un peu moins puissant, troquant ainsi son processeur octuple cœur contre un quadri cœur. On gagne en revanche une fonction double SIM 4G. Le tout aboutit à ce qui devrait être un bon modèle milieu de gamme vendu moins de 200 euros.



# Archos L'oxygène en 4G

■ Le Français a dévoilé quatre nouveaux smartphones dont son nouveau fer de lance le 50 Oxygen Plus. Il affiche un design sobre et assez agréable avec des bords arrondis et un encombrement réduit, notamment 7,2 mm d'épaisseur et un poids de 125 grammes. Le smartphone est doté d'un écran de cinq pouces capable d'afficher une résolution de 1280 x 720 pixels. Il intègre un processeur octuple cœur ainsi qu'un capteur de 8 Mpixels. A noter que ce modèle peut aussi accueillir deux cartes SIM. L'Archos 50 Oxygen Plus sera disponible en mars au prix de 169 euros. Une version 4G sera également proposée au mois de juin au prix de 199 euros. Trois autres modèles étaient aussi présentés, les 52 Platinum, 59 Xenon et 62 Xenon. Ces modèles bénéficient tous d'un écran IPS d'une diagonale respective de 5,2, 5,9 et 6,2 pouces capables d'une résolution de 1280 x 720 pixels. Ils intègrent un capteur photo de 8 Mpixels. Rien de très original donc mais des tarifs très doux de 129 euros pour le 59 Xenon et 149 euros pour les 52 Platinum et 62 Xenon.



# Asus

## 3 Zenfone 2

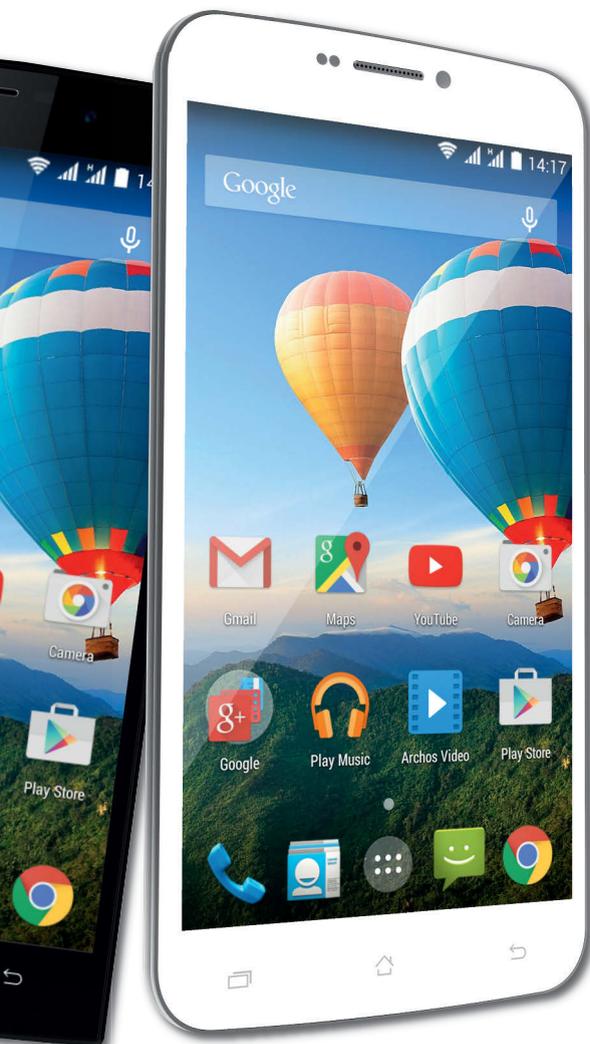
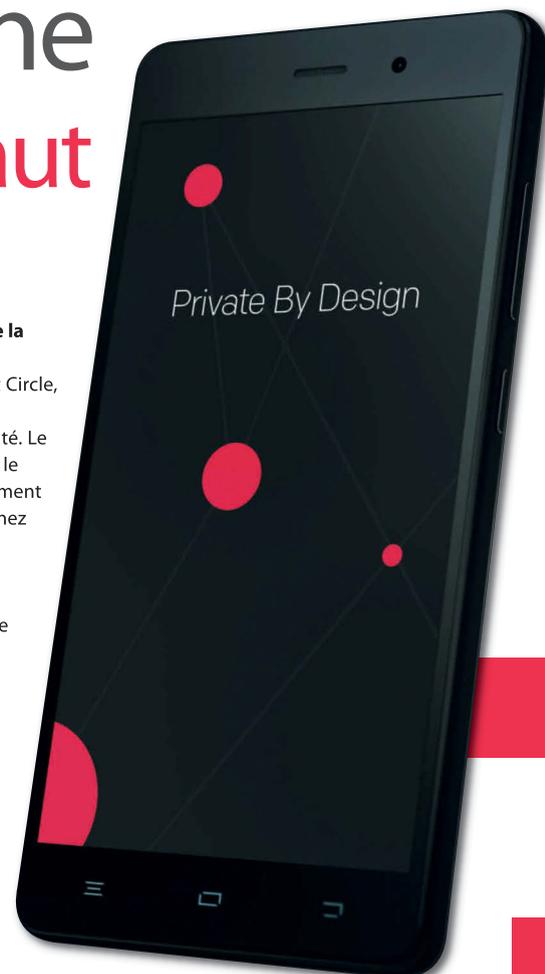
■ Pas de véritables nouveautés lors de ce MWC pour Asus qui avait en effet grillé toutes ses cartouches lors du CES à Las Vegas en début d'année. La marque a juste donné des précisions sur les smartphones qui vont effectivement arriver dans nos contrées. Ce sont donc trois modèles de Zenfone 2 qui seront commercialisés. Un en cinq pouces et deux en 5,5 pouces. Les trois modèles sont tous basés sur des puces Intel Atom génération Merrifield. Le cinq pouces et l'un des 5,5 pouces se contenteront d'un processeur double cœur ainsi que d'une résolution HD. L'autre 5,5 pouces est bien plus intéressant avec notamment un écran Full-HD et un processeur plus musclé en quadruple cœur épaulé par 4 Go de mémoire vive. Une véritable bête de course doublée d'un design soigné bien que peu original. La sortie est prévue pour le 30 mars à un prix encore inconnu.



# Blackphone

## Paranoïa haut de gamme

■ L'an dernier, les révélations des dérapages de la NSA avaient beaucoup attiré l'attention sur le Blackphone. Produit par la compagnie suisse Silent Circle, ce téléphone embarquait une version lourdement modifiée d'Android qui mettait l'accent sur la sécurité. Le succès ayant été au rendez-vous, la marque a remis le couvert avec un Blackphone 2. Ce dernier est nettement plus musclé, avec un processeur octuple cœur de chez Qualcomm et un écran de 5,5 pouces Full-HD. Un appareil plutôt haut de gamme donc qui bénéficie d'un design plutôt sympathique et d'une belle finition. Du côté logiciel, on retrouve Private OS, une version d'Android lourdement modifiée. Cette dernière évolue pour se focaliser encore davantage sur les entreprises, avec par exemple des solutions de virtualisation ou de gestion de flotte. La communication cryptée (audio, vidéo et texte) est bien évidemment toujours de la partie. Ceux qui angoissent à l'idée d'être surveillés par les services secrets américains apprécieront... Pour la sortie, c'est prévu en juillet au tarif de 650 euros. A noter qu'une tablette de sept pouces avec fonction téléphone devrait être annoncée plus tard cette année.



# Doro

## Smartphone pour non-voyants

Le constructeur spécialisé dans les smartphones pour seniors présentait son dernier produit, le Doro Liberto 820 Mini. Il est accompagné d'un socle de chargement qui permet de le recharger mais aussi de le placer automatiquement en mode paysage lorsqu'il est branché. Cette fonctionnalité fait basculer le téléphone en fonction horloge, réveil ou encore album photos tout en continuant à pouvoir recevoir et émettre des appels grâce au mains-libres. Classique chez Doro, le 820 mini est soutenu par l'outil de gestion à distance My Doro Manager, une application qui propose des tutoriels, des recommandations et la possibilité pour les membres de la famille ou les proches d'assister à distance l'utilisateur dans sa découverte du



smartphone. On retrouve surtout une interface facile d'accès et des boutons physiques pour les fonctions les plus utilisées. Le 820 Mini est disponible au prix de



169 euros. Doro annonçait aussi les premiers smartphones pour non-voyants réalisés en partenariat avec la société française Telorion. Les 820 et 820 min Claria sont en effets munis d'un clavier qui recouvre l'écran et d'un guide vocal qui permettent ensemble une utilisation complète du smartphone par l'écoute et le toucher. De plus, l'appareil photo peut scanner un texte qui sera ensuite lu à haute voix par le smartphone (voir interview page 32).

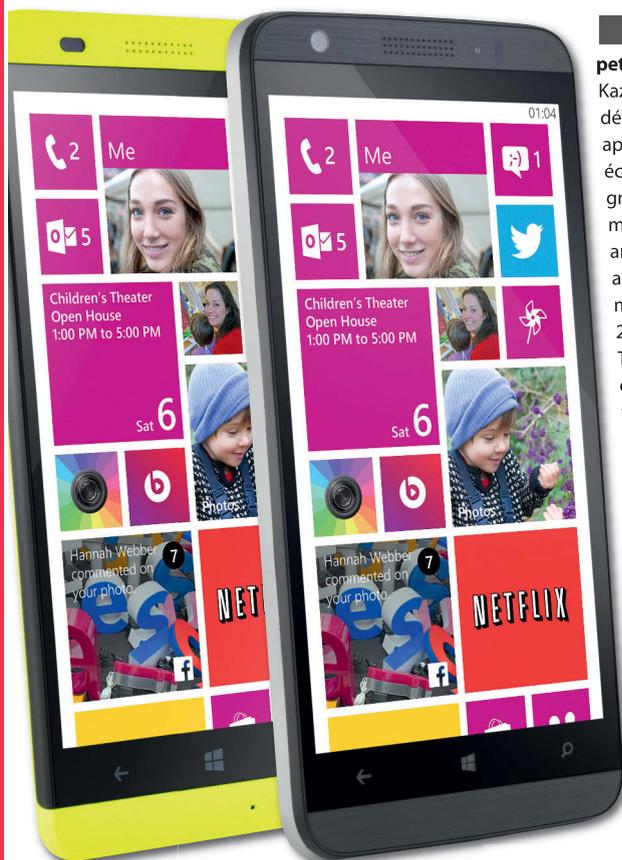


# Haier

## Vers le premium

Le fabricant chinois continue sa diversification dans nos contrées en arrivant avec de nouveaux smartphones pour disposer désormais d'une gamme complète et plutôt cohérente. Le G30 est un modèle entrée de gamme vendu 80 euros. A ce prix pas de miracle, on doit se contenter d'un processeur double cœur et d'un écran de 4,5 pouces HD, avec une dalle IPS tout de même. Un produit simple mais bien fini et esthétiquement réussi. Le Voyage 170 à 180 euros affiche un design très soigné. Il intègre un processeur octuple cœur et un écran de cinq pouces HD. Curieusement, ce modèle n'est disponible qu'en 3G, ce qui en limite l'intérêt en France. Le Voyage V5 innove par son positionnement haut de gamme inhabituel pour le constructeur. Le design minimaliste est très séduisant et n'est pas sans rappeler une certaine marque japonaise avec des contours en aluminium et une plaque de verre à l'arrière... Toujours est-il que le V5 est très réussi et devrait plaire. D'un point de vue technique, c'est tout aussi sérieux avec un écran Full-HD de 5,5 pouces, un processeur octuple cœur, 32 Go de stockage et la 4G. Equipé de la version 5 d'Android, le V5 est un modèle prometteur qui devrait être vendu en mai à partir de 350 euros, soit près de la moitié d'un modèle équivalent chez d'autres. La gamme Haier fait donc un bond qualitatif notable d'autant plus impressionnant qu'elle n'est active sur ce segment que depuis deux ans.

# Kazam Le fin du fin



■ **Lancée l'an dernier, cette marque anglaise continue son petit bout de chemin.** Fondée par d'anciens employés de HTC, Kazam propose des mobiles entrée et milieu de gamme qui se démarquent de la concurrence par une politique de service après-vente bien plus étendue. Ainsi, le remplacement d'un écran est gratuit et une assistance à distance est proposée gratuitement aussi. Cette politique est maintenue cette année et même étendue avec l'extension de la garantie de deux à trois ans (si l'acheteur enregistre son téléphone et télécharge trois applications partenaires). Kazam affirme avoir écoulé 100 000 modèles en 2014 et compte bien tripler ces performances en 2015. Kazam montrait de nombreuses nouveautés dont les Thunder 450W et 450 WL. Dotés d'un écran de cinq pouces, ces deux modèles se distinguent par un design très coloré. La finition est soignée et à 140 euros pour le 450W, ils pourraient intéresser les amateurs de Windows Phone à petit budget. A noter que le 450WL est rigoureusement identique à l'exception d'une compatibilité 4G pour une dizaine d'euros de plus. Mais Kazam a surtout impressionné par le Tornado 552C sous Android. Avec à peine 5,1 mm d'épaisseur, c'est un des smartphones les plus fins du marché. Entre les bords en aluminium et le dos en verre, la qualité de fabrication est impressionnante et surtout valorisante. L'écran de 5,2 pouces affiche une résolution Full-HD, le processeur est un octuple cœur et l'espace de stockage est de 32 Go. Malgré sa taille de guêpe, le Tornado intègre une batterie de forte puissance qui devrait lui conférer une bonne autonomie. Ce smartphone, qui n'a rien à envier aux modèles les plus haut de gamme des « grands » constructeurs, sera vendu 400 euros pour une sortie fin mai.



## LG Montres urbaines

■ **Ça commence à devenir une (mauvaise) habitude, les constructeurs annoncent de plus en plus leurs nouveautés avant les salons alors que les stands sur ces derniers leurs coûtent des fortunes...** C'est LG qui a ouvert le bal des préannonces, notamment avec deux montres connectées. La G Watch Urbane est très proche de LG G Watch R sortie il y a quelques mois. Même processeur, même écran et même OS Android Wear. On est en terrain connu. Là où les choses changent un peu, c'est au niveau de la finition. La G Watch Urbane est bien mieux finie que son aînée avec un cadran en métal et un bracelet en cuir piqué. Une fois en main, l'impression est un peu plus mitigée. Bien que le design et la finition aient été effectivement améliorés, la montre en elle-même donne l'impression d'être un peu trop légère et fait donc un peu « toc », comme si l'on avait plaqué du métal sur une structure en plastique. Le second modèle est nommé Urbane 4G. Comme son nom l'indique, cette montre embarque sa propre carte SIM et elle est donc capable de fonctionner de manière totalement autonome, une capacité que n'offre cependant pas Android Wear. LG s'est donc appuyé sur un autre système d'exploitation et c'est Web OS qui revient par ce biais. L'OS de Palm est donc ici réutilisé et plutôt à escient comme l'a confirmé une première prise en main. Notamment, il y a bien plus de possibilités pour la personnalisation, essentielle sur une montre. Reste que ce faisant on perd une partie des services Google et surtout



l'écosystème qui est lentement en train de se développer autour de la plate-forme. Un pari relativement risqué donc mais qui permet à LG d'expérimenter sans avoir à attendre Google.



# LG

## Toujours pas flexi

■ En attendant l'annonce d'un nouveau smartphone haut de gamme après le G3, LG met à jour son offre entrée et milieu de gamme avec quatre nouveaux modèles. Les Leon et Joy sont les deux les plus abordables mais ils sont extrêmement classiques avec leurs écrans d'une diagonale respective de 4,5 et quatre pouces. Le LG Spirit est en revanche plus intéressant. Le design est plus travaillé mais surtout l'écran de 4,7 pouces HD est très légèrement courbé ! Cela reste discret et sert plus l'aspect qu'autre chose. Le Magna se courbe d'avantage et s'avère bien équipé en milieu de gamme avec son écran cinq pouces, la

4G et un processeur quadruple cœur. Avec des caractéristiques correctes (écran courbé d'autant plus que toutes les fonctions logicielles présentes sur les modèles haut de gamme seront également de la partie. Aucun prix n'est connu pour le moment mais tous ces smartphones devraient arriver dans les rayons fin mars. Au passage, LG a dévoilé le prix Flex 2 qui avait été présenté au CES. Il sortira en mars en avant-première chez Orange au tarif de 650 euros. Avec un écran plus petit que le premier modèle, le Flex 2 met en avant sa courbure pour une meilleure prise en main, à défaut d'être vraiment flexible.



# Samsung

## Un S6 vraiment nouveau



■ Les Galaxy S6 et S6 Edge se différencient au niveau de leur écran, le Edge utilisant en effet la technologie de dalle incurvée inaugurée l'an dernier. Contrairement à ce que fait LG, seuls les bords sont inclinés et l'ensemble est on ne peut plus rigide. Cette technologie permet d'afficher sur la tranche des informations plus facilement consultables. De plus, Samsung modifie enfin le design en profondeur après l'échec d'un S5 qui n'a manifestement pas plu. Exit le plastique texturé et une impression de fragilité extrême. Les S6 sont en métal et en verre avec une finition parfaite et très valorisante pour l'utilisateur. Le choix de rester sur une taille de dalle raisonnable (5,1 pouces) et associée à des bords très fins fait que les S6 sont remarquablement confortables à prendre en main,

avec comme toujours chez Samsung des boutons physiques. Du point de vue technique, le S6 est sans surprise une bête de course avec un gros processeur octuple coeur maison, 3 Go de mémoire vive et une capacité de stockage allant de 32 à 128 Go. Plus de carte micro-SD pour l'étendre en revanche. Parmi les traditions passées à la trappe, on remarque aussi que la batterie est désormais inamovible. Un choix classique au vu du design mais que Samsung tente de justifier par la charge sans fil et un mode de recharge rapide permettant d'ajouter quatre heures d'autonomie en 10 minutes ce qui au demeurant est très impressionnant. L'écran de 5,1 pouces est en très haute résolution et adopte la technologie AMOLED pour un rendu des couleurs aussi magnifié que peu juste. La photo met l'accent sur la basse luminosité avec une ouverture à 1.9 que ce soit sur l'avant ou l'arrière, ce qui devrait permettre de réaliser de bon clichés en très basse lumière. Samsung propose avec cette cuvée 2015 du Galaxy S leur téléphone le plus séduisant depuis bien longtemps. Tant du point de vue design que finition, le constructeur fait un gros pas en avant. Difficile cependant de ne pas remarquer les ressemblances avec l'iPhone 6, surtout au niveau du prix d'ailleurs. A 699 euros pour le S6 de base et 849 euros pour la version Edge, Samsung prend des risques côté tarif.



# Sony Toujours au régime

■ Comme l'an passé, c'est la nouvelle version de la tablette phare de la marque qui est la grande nouveauté. La Xperia Tablet Z4 capitalise sur ce qui avait fait le succès de ses aînées et continue son régime. Résultat, Sony récupère une nouvelle fois le titre de tablette 10 pouces la plus fine du marché, avec 6,1 mm d'épaisseur et 389 grammes sur la balance. Comme on avait pu le voir avec l'iPad Air 2, de telles mensurations changent profondément la manière d'utiliser ce type de « grande » tablette. Le design en lui-même ne change pas trop, on conserve les mêmes lignes et l'excellente finition. A noter que l'étanchéité reste de la partie mais que le port USB n'est plus couvert par une trappe. Seule la carte SD est dissimulée ce qui limite les risques d'accident. L'écran voit sa résolution augmenter pour passer au-delà du Full-HD avec 2560 x 1600 pixels, tandis que le processeur est désormais un Snapdragon 810 de chez Qualcomm, soit ce qui se fait de plus performant. Une tablette qui semble donc très convaincante mais qui se fera comme d'habitude payer au prix fort, 600 euros pour la version WiFi. Du côté smartphone, un seul modèle a été dévoilé, le M4 Aqua. Comme son nom l'indique, ce modèle milieu de gamme est étanche, une première à ce niveau de prix. Vendu 300 euros et prévu fin mai, le M4 est doté d'un écran de cinq pouces HD, d'un capteur photo de 13 Mpixels et l'autonomie est de deux jours.



## Huawei Plus objet que smartphone

■ Cette année, Huawei n'a pas présenté de smartphones. Pour le fabricant, le combat se joue sur un autre front, celui des objets connectés. Le constructeur chinois a présenté un bracelet, une paire d'écouteurs et une montre connectés. Huawei veut mettre en avant sa connaissance des réseaux pour permettre de se démarquer par rapport à des fabricants qui ne peuvent guère que se concentrer sur leur produit sans disposer d'aucune marge de manœuvre en matière de connectivité. Le Talkband B2 confirme ces ambitions. Pour se démarquer dans le marché surpeuplé des bracelets, le constructeur a multiplié les évolutions. Plus fin que son prédécesseur, il dispose de six capteurs chargés d'affiner la « perception » des mouvements effectués par le porteur. Il



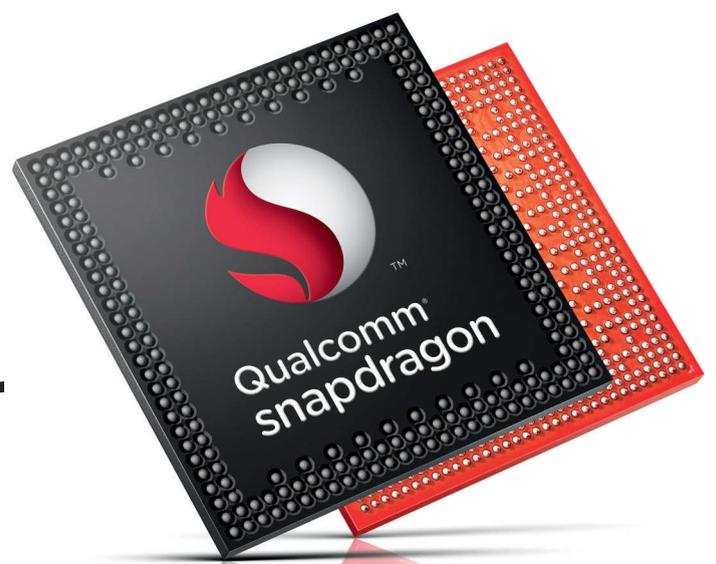
dispose d'un écran qui, une fois détaché du bracelet, peut servir d'oreillette. La présence de deux micros pour supprimer les bruits ambiants assure une bonne qualité sonore. Davantage dédiés aux activités sportives, les écouteurs Talkband N1 se connectent au smartphone en Bluetooth. Le géant chinois a également présenté sa première montre connectée sous Android Wear. Disponible en trois versions, la montre a des prétentions horlogères, tant au niveau du design que de la finition avec par exemple un verre de cadran en saphir.

ble



# Qualcomm

## Le processeur intelligent

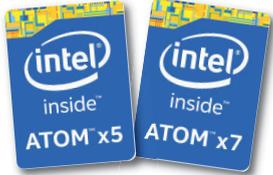


■ **A l'occasion du Mobile World Congress, Qualcomm a multiplié les annonces.** La firme californienne, qui domine le marché des processeurs mobiles, a présenté la plate-forme Zeroth, une technologie qui doit permettre aux smartphones de mieux prendre en compte l'environnement direct et de déclencher des actions en conséquence. « *Il s'agit d'une plateforme qui va apprendre de son environnement* », explique Jean Varaldi, Directeur marketing en charge du développement pour la France. Par exemple, placé dans un sac, le téléphone pourra comprendre que le

vibre ne sert à rien et basculer le téléphone en mode sonnerie. La plate-forme permettra également une gestion bien plus intelligente des photos. Grâce à elle, le capteur sera en mesure de reconnaître automatiquement les sujets devant son objectif et de classer les photos en fonction dans des dossiers différents. En matière de connectivité, la plate-forme Zeroth pourra faire basculer un téléphone de la 4G au WiFi si l'utilisateur entre dans une zone où une connexion est disponible. « *Il est possible d'imaginer des usages encore plus sophistiqués* », assure Jean

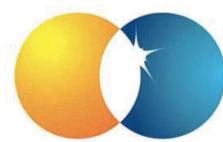
Varaldi. Cette expérience que veut offrir Qualcomm aux utilisateurs reposera largement sur sa prochaine génération de processeur, le Snapdragon 820 qui sera disponible au cours de l'année 2015. L'entreprise américaine a également travaillé sur la reconnaissance d'empreinte. Qualcomm a développé une technologie à base d'ultrasons. Le lecteur peut être placé sous une vitre et sera quand même en mesure de détecter les reliefs d'une empreinte digitale, y compris lorsque les mains de l'utilisateur sont moites ou sales.

# Intel



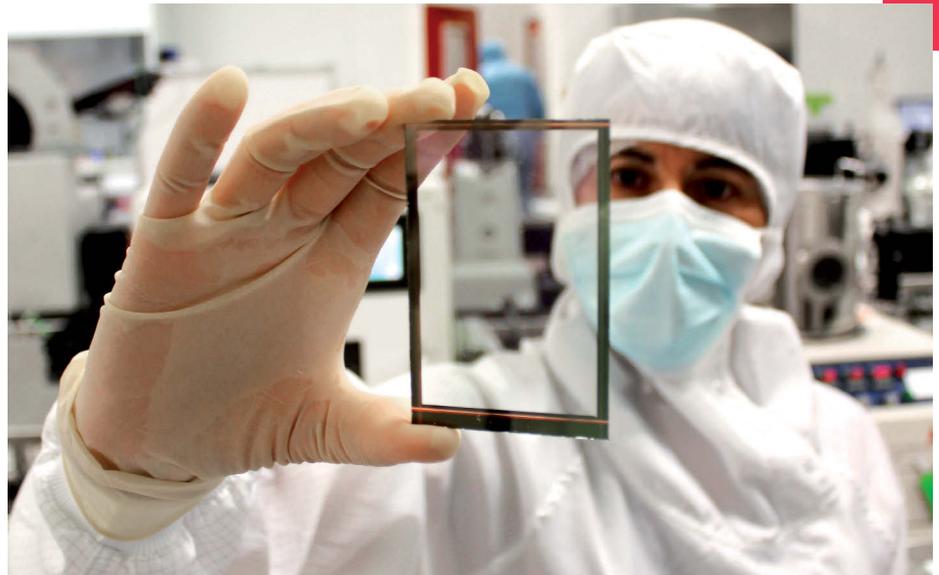
## Des ambitions

■ **Encore discret dans le domaine des processeurs pour téléphones mobiles, le fondateur américain a de grosses ambitions pour cette année.** Ainsi, Intel va lancer cette année plusieurs processeurs. L'Intel Atom X3 destiné aux tablettes et aux grands smartphones plutôt entrée de gamme va sous peu intégrer la 4G, une évolution notable. Destinés aux tablettes milieu et haut de gamme, les Intel Atom X5 et X7 vont surtout offrir une performance graphique bien plus élevée, nécessaire notamment aux derniers jeux mobiles. Intel propose aussi plusieurs nouveaux services. Un partenariat signé avec Samsung permet à Intel d'intégrer sa solution de sécurité dans les derniers téléphones du fabricant sud-coréen. Intel, propriétaire de l'éditeur McAfee, veut multiplier ce type de partenariats et installer sa solution sur un nombre croissant de terminaux. Un exemple est à trouver chez Kazam où l'installation de McAfee (et de deux autres applications) permet de passer de deux à trois ans de garantie.



# SunPartner

## Montre solaire



■ **Voilà quelques années que nous suivons cette entreprise française qui développe des cellules solaires transparentes qui sont conçues pour venir s'intercaler entre la dalle tactile et l'écran pour permettre de recharger.** Pour ne pas trop impacter la luminosité de l'écran, la transparence est gardée à un niveau important mais l'énergie ainsi captée est suffisante pour assurer les besoins en énergie du téléphone lorsque l'écran est éteint. Nouveauté de cette année, SunPartner a créé des panneaux ronds ou utilisant des formes inhabituelles ce qui devrait permettre l'intégration dans des objets plus variés, notamment dans des montres connectées en recherche désespérée d'énergie. SunPartner sait aussi produire des panneaux flexibles désormais, ce qui permet de les intégrer dans des écrans incurvés comme celui du Galaxy S6 Edge. On attend maintenant les premiers smartphones ou objets connectés dotés d'écrans solaires. C'est une piste d'avenir pour résoudre le plus grand problème des appareils mobiles, leur autonomie.

# 60 ANS EN MUSIQUE



## PARTAGEZ LA BANDE-SON DE VOTRE VIE

Avec le nouveau smartphone **Doro Liberto® 820 Mini**, découvrez des fonctions innovantes en toute simplicité. Grâce à Internet, téléchargez vos musiques préférées, classiques ou modernes, et partagez-les très facilement avec vos proches. Doro Liberto® 820 Mini, le smartphone Mini avec un grand cœur.

DAS : 0,971W/KG Le Débit d'Absorption Spécifique des téléphones mobiles quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques pour une utilisation à l'oreille. La réglementation française impose que le DAS ne dépasse pas 2W/KG. Google lay est une marque de Google Inc.

doro   
www.doro.fr

# E-ZY PHONE



## STATION DE RECHARGE SANS FIL

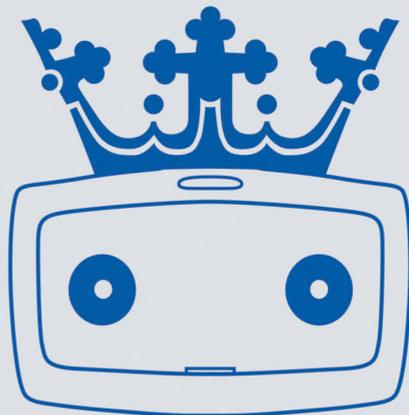
Placer simplement le téléphone dans la station d'accueil pour un rechargement sans brancher de fil. Retrouver facilement le téléphone dans la nuit grâce à la lumière bleue.



## INTERFACE ET UTILISATION SIMPLIFIÉES

Appel en un click, larges icônes, fonctions de rappels, texte en grands caractères et stylet tactile.





# KEEP IT SIMPLE AND SAFE\*

\*La simplicité en toute sécurité

## TOUCHE SOS

Active une alarme sonore et des flashes intermittents. Alerte vos principaux contacts en les appelant et en envoyant un message texte.

## AIDE INTUITIVE

Secouer le téléphone pour écouter et voir la description des principales fonctions.

**Haier**

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



## Final Fantasy X/X-2, restauration complète



Publiés initialement à la grande époque de la PlayStation 2 (respectivement en mai 2002 et février 2004), Final Fantasy X et Final Fantasy X-2 avaient profité l'année passée d'une réédition en version « remasterisée » sur PlayStation 3 et PS Vita. Le

15 mai, Square Enix conclura le cycle de l'adaptation des deux titres sur les consoles actuelles en publiant la compilation sur PlayStation 4. Reprenant le contenu des deux précédentes rééditions (Final Fantasy X version internationale, le clip Eternal Calm, FF X-2 version internationale, Last Mission plus divers bonus), cette sortie sur PlayStation 4 s'accompagne de quelques nouveaux arrangements comme des « graphismes améliorés » selon l'éditeur, le choix entre musique originale ou arrangée, sans oublier la compatibilité avec le système cross-save, qui permet de poursuivre sa partie indifféremment sur une autre console Sony. Koch Media France se charge de la commercialisation du titre.



## Mortal Kombat, classé X ?

Doit-on encore présenter Mortal Kombat ? Événement lors de son arrivée en borne d'arcade en 1992, la saga de jeux de

combats mêlant mises à mort violentes, graphismes digitalisés, effets gore et pas mal de second degré a depuis connu une belle carrière sur les consoles de salon. Après des années 2000 en demi-teinte (où un piteux Mortal Kombat Special Forces en 2000 côtoie un discuté Mortal Kombat vs DC Universe en 2008), la série profite de son passage sous pavillon Warner (adieu Midway) pour s'offrir une nouvelle jeunesse avec un Mortal Kombat (2010) qui, comme son titre l'indique, marque alors un retour aux sources et à un gameplay « en logique 2D ». Le studio NetherRealm Studios (aux commandes depuis le début) peaufine alors le jeu pour le rendre aussi accessible et décomplexé que les premiers opus, marquant enfin le retour remarqué de Mortal Kombat parmi les références du jeu de combat. Cinq ans après avoir fait à nouveau rimer Mortal Kombat avec réussite, deux ans après s'être amusé à voir les super-héros de l'écurie DC Comics régler leurs comptes de manière musclée (Injustice, Les Dieux Sont Parmi Nous, 2013), NetherRealm Studios et Warner lancent un nouveau volet, le premier qui verra le jour sur les consoles de la nouvelle génération (ainsi que les PS3 et Xbox 360 ultérieurement). Dans ce nouveau Mortal Kombat X, si la logique de la franchise est respectée à la lettre (combats en un contre un avec effusions de scènes gore flirtant régulièrement avec le Grand-Guignol dans



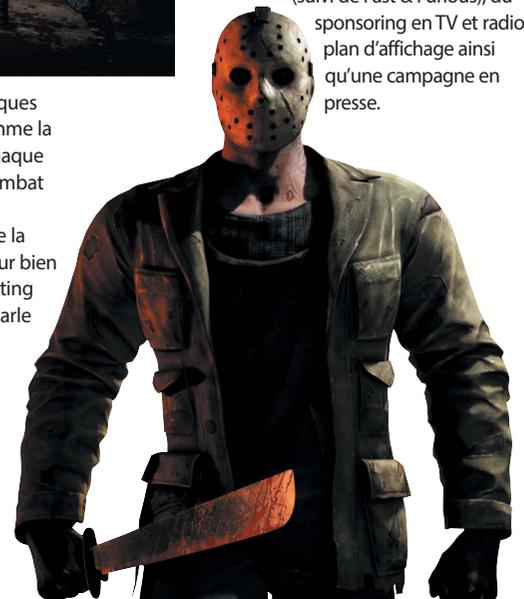
des décors plus ou moins apocalyptiques), quelques nouveautés côté gameplay sont annoncées comme la possibilité de choisir parmi trois variations de chaque personnage avec coups spéciaux et styles de combat propres. Evidemment, les fatalités (coups finaux sanglants pour achever l'adversaire, signature de la série) sont bien là, ainsi que la vision rayon X pour bien constater l'ampleur des dégâts infligés. Côté casting de personnages, un élément crucial quand on parle jeu de combat, Warner annonce une galerie de plus d'une vingtaine de personnages en phase avec le positionnement du titre qui cherche à satisfaire aussi bien les fans historiques de la



franchise que les amateurs de « sang » frais. Des figures connues depuis le tout premier opus (Kano, Raiden, le duo incontournable Scorpion et Sub-Zero...) vont en effet côtoyer de toutes nouvelles recrues comme Cassie Cage (fille de Johnny Cage

et Sonya Blade, présents aussi dans le jeu) ou encore Jacqui Briggs, fille de Jax (vu dans les premiers jeux). Les événements du nouveau titre prennent en effet place 25 ans après ceux du précédent opus de la série, ce que les joueurs explorant le mode scénario pourront découvrir en détails, avec des faux-airs de blockbuster cinéma de série B à la clé. Côté multijoueurs, Ed Boon, créateur de la série, promet « une expérience en ligne beaucoup plus agressive et élaborée ». C'est en fait tout un redéploiement de la marque Mortal Kombat qui se prépare, puisque Warner Bros annonce, simultanément à la sortie du nouveau jeu sur consoles de salon, un Mortal Kombat X sur mobiles. Prévu pour avril sur iPad, iPhone, iPod Touch et Android, le titre mobile comprendra des passerelles avec les versions salon, avec déblocage de contenus au programme. Par ailleurs, la nouvelle division du groupe Warner chargée de la

production de séries live-action pour plates-formes digitales, Blue Ribbon Content, a annoncé travailler sur une nouvelle série s'inscrivant dans l'univers de la fameuse saga. Mortal Kombat X est prévu pour le 15 avril sur PC, PlayStation 4 et Xbox One. Des versions PS3 et Xbox 360 arriveront un peu plus tard. Côté marketing, Warner annonce une campagne cinéma (suivi de Fast & Furious), du sponsoring en TV et radio, un plan d'affichage ainsi qu'une campagne en presse.



Jason de Vendredi 13, inclus dans le Season Pass

# Mad Max, le jeu après le film



**Warner Bros vient de confirmer la date de sortie du jeu Mad Max, fixée au 3 septembre en versions PlayStation 4, Xbox One, PC et SteamOS.** Jeu d'action en monde ouvert, le titre développé par l'équipe suédoise d'Avalanche Studios (Just Cause) invitera le joueur à incarner Max, l'un des derniers survivants dans un monde post-apocalyptique où les véhicules (de

préférence surarmés) sont vitaux pour pouvoir survivre et explorer un monde désertique hostile. Warner annonce que les joueurs précommandant le titre pourront profiter d'un véhicule exclusif et bardé de défenses, le Ripper, qui devrait permettre d'explorer (un peu) plus sereinement les

dangereux alentours. Quelques mois avant le jeu vidéo, la franchise Mad Max sera sous le feu de l'actualité avec la sortie en salles le 13 mai du tout nouveau film de la série, Fury Road, réalisé par George Miller... qui signait le premier film avec Mel Gibson en 1979. Ce sont Tom Hardy (Batman The Dark Knight Rises) et Charlize Theron (Prometheus) qui tiennent les rôles principaux du nouveau film.



## The Evil Within s'étend

Publié en octobre dernier, le jeu d'horreur de Shinji Mikami, créateur de Resident Evil, vient d'accueillir son premier contenu additionnel avec l'épisode **The Assignment**. Publié mi-mars par Bethesda Softworks sur les plates-formes en ligne des consoles et PC, ce nouveau chapitre de l'aventure The Evil Within (9,99 euros, nécessité de posséder le jeu original) permet d'incarner Juli Kidman, la partenaire du héros Sebastian Castellanos, dans un chapitre inédit permettant d'en savoir plus sur le personnage... et de rencontrer de nouvelles créatures toujours plus terrifiantes. Le voyage est loin d'être terminé, deux autres contenus additionnels pour le jeu étant au programme : The Consequence, qui fera suite directement à The Assignment, puis enfin The Executioner. Rappelons qu'un Season Pass (19,99 euros) permet d'accéder à tous ces contenus.



## Nouvelle tête d'affiche chez EA Sports

Le Nord-Irlandais Rory McIlroy succède à l'Américain Tiger Woods en couverture de la simulation de golf publiée par Electronic Arts. Après seize jeux de la série ayant affiché le portrait du Tigre entre 1998 à 2013, ses déboires judiciaires et son déclin sportif ont semblé-t-il poussé EA à tourner la page. McIlroy, déjà vainqueur de quatre tournois majeurs et leader du classement mondial, incarne donc aux yeux d'EA la nouvelle génération de joueurs pour la nouvelle génération de consoles. Toujours dans cette idée de rupture, Rory McIlroy PGA Tour sera le premier jeu EA Sports conçu autour du moteur Frostbite, permettant « des environnements inédits et somptueux avec un niveau de détail jamais atteint dans toute l'histoire de la franchise » comme l'annonce l'éditeur. De même, les temps de chargement d'un trou à l'autre vont disparaître et tous les coups seront jouables depuis n'importe quelle position. Prévu pour juin 2015 sur Xbox One et PlayStation 4, Rory McIlroy PGA Tour est développé actuellement à Orlando aux Etats-Unis au studio EA Tiburon.





## Wolfenstein, extension en approche

Si l'on pouvait se montrer inquiet d'une énième reprise de Wolfenstein, le fameux jeu de id Software qui inventa littéralement le genre du jeu d'action en vue subjective, le titre publié l'année dernière par Bethesda Softworks fut pourtant une belle surprise. Un an après, l'éditeur compte bien rebondir sur cet accueil critique favorable en publiant une extension

indépendante (pas besoin de posséder le jeu original), Wolfenstein : The Old Blood, attendue pour le 5 mai. On reste dans le même univers, mais si le jeu original imaginait un monde où les nazis avaient remporté la Seconde Guerre mondiale, The Old Blood revient quelques années en arrière. En 1946, alors que le conflit mondial est sur le point d'être remporté par l'Axe, le soldat B.J. Blazkowicz part pour deux missions à haut risque en Bavière. Au joueur donc d'aller explorer le sinistre château de Wolfenstein puis d'arpenter la ville de Wulfburg à la recherche d'étranges artefacts magiques. Bethesda annonce un prix de vente de 19,90 euros, ainsi qu'une distribution sous forme physique sur PlayStation 4 et PC, et dématérialisée sur ces machines plus la Xbox One.



## Metal Gear Solid 5, événement de la rentrée ?



L'un des jeux les plus attendus du moment vient enfin de se voir attribuer une date de sortie. Konami annonce en effet la parution de Metal Gear Solid V : The Phantom Pain pour le 1er septembre sur PC (Steam), PlayStation 4, PS3, Xbox

One et Xbox 360. Autant dire que la rentrée 2015 devrait débiter sur les chapeaux de roues, tant un nouvel épisode de la saga de Hideo Kojima est toujours attendu comme un événement à chaque génération de consoles. Après un épisode servant de préambule à ce cinquième opus (Metal Gear Solid V Ground Zeroes, paru en mars 2014), on va enfin pouvoir se frotter au titre en développement depuis de longues années chez Kojima Productions, basé sur le puissant Fox Engine (moteur propriétaire) et



embarquant de multiples nouveautés comme la notion de vaste monde ouvert à explorer (avec gestion du cycle jour/nuit et un climat dynamique) ou une base que le joueur va progressivement faire évoluer au fil de son avancée, tout en conservant les grands fondamentaux de la saga comme la dimension infiltration (incontournables cartons pour se dissimuler) et bien sûr des fonctionnalités multijoueurs via Metal Gear Online. Si la série Metal Gear est apparue au cours des années 1980 sur NES et MSX, c'est avec le premier jeu réalisé en 3D sur PlayStation (Metal Gear Solid) que l'univers d'Hideo Kojima assume pleinement ses penchants cinématographiques et rencontre une consécration mondiale. Ce Phantom Pain annonce une réalisation plus cinématographique que jamais ainsi qu'un système de jeu qui pourrait contribuer à ouvrir la saga à de nouveaux publics.



## Rock Band joue le rappel

Disparus les jeux musicaux depuis quelques années ? Visiblement, le studio américain Harmonix Music Systems ne l'entend pas de cette oreille puisqu'il vient d'annoncer un Rock Band 4. Rappelons que depuis Rock Band (2008) jusqu'à Rock Band 3 (2010) en passant par The Beatles : Rock Band (2009), la franchise a représenté un des poids lourds du jeu musical employant des instruments sous forme d'accessoires au cours des dernières années, aux côtés bien sûr de Guitar Hero. En optant pour les PlayStation 4 et Xbox One, Harmonix compte développer la dimension sociale et connectée de Rock Band et, si le jeu embarquera évidemment sa propre liste de pistes musicales, il pourra également accéder aux 2000 titres disponibles en téléchargement depuis le lancement du premier jeu. Dans un communiqué, le studio Harmonix annonce par ailleurs avoir signé un partenariat avec le fabricant d'accessoires Mad Catz pour élaborer cette version de Rock band destinée à la nouvelle génération de consoles.





**CORSAIR  
GAMING™**

# Forgé avec précision pour la victoire

Depuis des années les joueurs font confiance aux produits Corsair pour assembler les PC les plus puissants. Vous pouvez dès à présent avoir ce même niveau de haute précision technique pour améliorer votre expérience du jeu avec les souris, les tapis, les claviers et les casques Gaming Corsair. Parce que lorsque l'on parle de gaming, la précision fait la différence.

Découvrez la nouvelle gamme Forcée avec précision sur [CorsairGaming.com](http://CorsairGaming.com).



> Clavier mécanique Gaming K70 RGB avec un rétroéclairage de 16.8 millions de couleurs



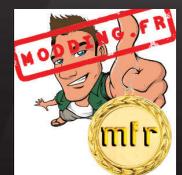
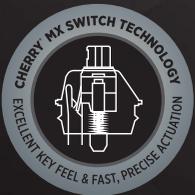
> Souris Laser Gaming Sabre RGB Haute résolution avec un rétroéclairage de 16.8 millions de couleurs sur trois zones



> H2100 Casque Gaming sans fil Avec un véritable son Dolby 7.1 surround



PRECISION FORGED™





## Dragon Ball tient la forme

On sait la mythique licence Dragon Ball toujours bien vivante plusieurs décennies après son lancement et Bandai Namco, l'éditeur qui publie régulièrement des jeux basés sur cet univers, peut en témoigner. On apprend ainsi que le dernier jeu paru, Dragon Ball Xenoverse, aurait déjà en quelques semaines été distribué à 1,5 million

d'exemplaires. La belle place du titre dans le classement GfK des semaines suivant sa sortie (le 27 février) laissait augurer un lancement réussi en France pour Dragon Ball Xenoverse, dernier jeu de combat en date basé sur la licence et premier à paraître sur les consoles de nouvelle génération (trois versions classées dans le top 5 de la semaine 10, la version PS4 en tête la semaine suivante). L'éditeur Bandai Namco confirme cet excellent lancement puisqu'il annonce avoir d'ores et déjà distribué dans le monde 1,5 million d'exemplaires du titre. Nul doute que la célèbre licence a encore un bel avenir devant elle dans le secteur du jeu vidéo ! « Merci à tous pour votre incroyable soutien ! Nous allons continuer de travailler dur pour atteindre de nouveaux sommets ! », confirme en effet Masayuki Hirano, Producteur chez Bandai Namco Games. Le jeu est disponible sur PlayStation 4, PS3, Xbox One, Xbox 360 et PC (Steam).



## Ori and The Blind Forest, pépite « indé » chez Microsoft



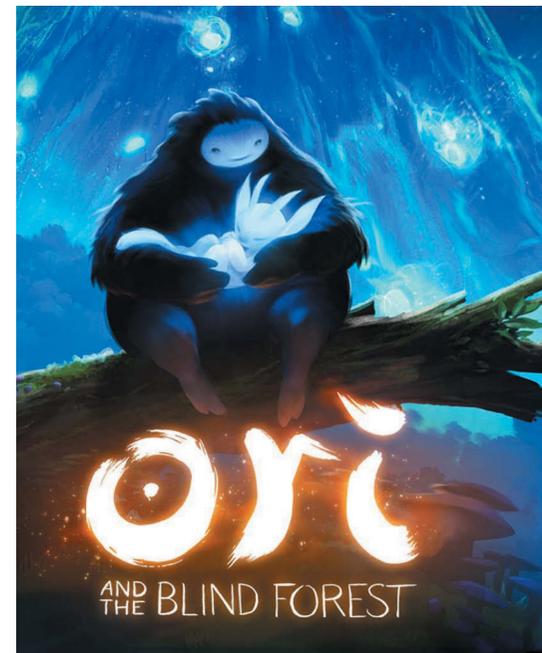
Mi-mars, Microsoft organisait une session de prise en main autour d'un nouveau titre rejoignant le catalogue de jeux en téléchargement sur Xbox Live, Ori and The Blind Forest. L'occasion de prendre en main, quelques jours avant son arrivée sur le Xbox Live, un jeu d'action/plate-forme tout simplement envoûtant, à la patte graphique évoquant autant les œuvres du studio Ghibli que l'âge d'or du jeu vidéo des années 1990 (les auteurs citent volontiers Super



Metroid et Zelda A link to the Past comme jeux de chevet). L'atmosphère est poétique, le dessin et l'animation d'une richesse stupéfiante et la musique touchante. Le joueur contrôle ici une petite créature, Ori, qui après avoir perdu son unique ami, se retrouve seule à arpenter une forêt dont elle va devoir raviver la flamme en affrontant les créatures hostiles s'y étant installées. Dans la grande tradition du genre « metroidvania », le jeu de plate-forme figure des niveaux dont certains passages ne sont rendus accessibles qu'en obtenant progressivement de nouveaux pouvoirs, incitant donc à revisiter les lieux. « Il s'agit d'un lancement très important dans le cadre d'un jeu dématérialisé », situe Cédric Mimouni, Marketing manager Xbox chez Microsoft France. « C'est un projet vraiment conséquent, dont la production a duré plus de quatre ans. Et c'est une très belle histoire car ce jeu est génial ! ». Moon Studios Games, le studio indépendant derrière le titre a en effet la particularité d'être composé de membres travaillant à différents endroits du globe. La cohérence tant en termes de gameplay que d'univers du rendu final n'en est que plus impressionnante. « Les équipes de Microsoft ont été aux côtés de l'équipe de développement pendant la production pour l'intégration des technologies notamment », détaille Cédric Mimouni. Ori and the Blind Forest est en effet proposé en exclusivité sur les deux consoles Microsoft (Xbox One et plus tard Xbox 360) ainsi que sur PC, il constitue à l'évidence un

argument fort dans la bataille que se livrent actuellement les constructeurs de consoles pour s'octroyer les meilleures pépites de la scène indépendante sur leur machine. Microsoft détaille le plan de communication du titre, lancé sous forme dématérialisée uniquement : « La communication ne varie pas énormément de ce que l'on peut faire aujourd'hui sur des sorties de jeux physiques, si ce n'est que l'accent va être mis beaucoup sur le online, les réseaux sociaux, mais aussi le dashboard Xbox, le marketplace... On reste en phase avec l'audience visée, puisque les gamers sont particulièrement attentifs à ce genre du jeu de plate-forme. L'esprit féérique de Ori and the Blind Forest nous permet également de l'adresser à un plus large public ». Vendu une vingtaine d'euros sur Xbox One, PC et Xbox 360, Ori and the Blind Forest est uniquement commercialisé sous forme dématérialisée. Si une parution en version boîte

n'est pas encore à l'ordre du jour, elle n'aurait lieu qu'à posteriori comme le rappelle Microsoft, à l'image de ce qui s'est produit pour les versions retail de Minecraft ou Killer Instinct.



(MedPi)

# NEW BUSINESS

Du 26 au 29 MAI 2015  
GRIMALDI FORUM MONACO

# Ubisoft, l'expérience chinoise

Pékin



Chengdu



Le **marché chinois** a été l'un des premiers sur lesquels **Ubisoft** a implanté des **forces de production** au cours des années 1990 via un puissant studio à **Shanghai**. Si le **savoir-faire** des équipes locales n'est plus à démontrer dans la participation à la production de **blockbusters** globaux comme **Assassin's Creed Unity** ou **Far Cry 4**, la **taille** colossale et montante du marché chinois encourage l'industrie à s'y intéresser de près. Rencontre avec **Jean-François Vallee**, Studio Manager d'**Ubisoft Chengdu**, entité ouverte en 2008, qui signe un jeu produit pour la **Chine** et qui profite aussi d'un **lancement mondial**, afin d'évoquer les particularités de ce marché plein d'**avenir**. **Par Patrick Helliö**

## **JDLI : Quelles sont les recettes pour atteindre deux millions de téléchargements d'un jeu sur le marché chinois ?**

**Jean-François Vallee :** L'une des spécificités du marché chinois aujourd'hui est que GooglePlay n'existe pas. Aussi, pour le lancement de la version Android de Monkey King Escape en août dernier, nous avons collaboré avec iDreamSky, l'un des éditeurs chinois indépendants les plus importants. Ce partenariat nous a permis d'intégrer les solutions de paiement propres à ce marché et ainsi d'être présent sur plus de 200 stores Android locaux, ce qui est particulièrement notable.

Les deux millions de téléchargements enregistrés à date n'incluent pas la version iOS qui a été lancée le 17 février, en même temps que la sortie mondiale de notre jeu.

## **Les attentes des joueurs ont-elles des particularités propres à ce marché ?**

La population des joueurs chinois est plus « masculine » qu'en Europe. Ils sont habitués à des univers locaux comme « Three Kingdoms » ou « Monkey King » mais connaissent aussi très bien nos marques occidentales phares telles que Might & Magic ou Assassin's Creed. Les jeux qui fonctionnent le mieux en Chine ont souvent un gameplay plus simple que ceux des titres occidentaux mais offrent en revanche plus d'options et de profondeur.

## **Comment définiriez-vous le marché chinois du jeu vidéo, en quelques mots ?**

En Chine, le marché des jeux vidéo repose essentiellement sur le digital. Il s'agit d'un marché énorme, puisque les prévisions indiquent

Entretien avec

**Jean-François Vallee,**  
Studio Manager  
d'Ubisoft Chengdu



● Shanghai



## Monkey King Escape, le « runner » chinois

Dans la grande famille des jeux de type « infinite runner » sur mobiles (Temple Run, Amazing Runner, Sonic Dash...), Ubisoft lançait en août 2014 sur le marché chinois Monkey King Escape, basé sur une thématique typiquement chinoise puisqu'inspirée d'une figure romanesque incontournable, le Roi des Singes... et par exemple évoqué dans le dessin animé Dragon Ball Z. Deux millions de téléchargements du jeu free-to-play plus tard, Ubisoft publiait le titre en occident mi-février, en le déployant sur appareils Android et iOS.

que 515 millions de personnes joueront en 2015, sur mobiles, PC et consoles. Mais c'est aussi un marché en mutation : croissance du jeu PC, développement de l'équipement en smartphones et tablettes, mais aussi la sortie récente de la Xbox One et l'arrivée prochaine

beaucoup plus accessible pour les développeurs et éditeurs occidentaux. Il n'y a par exemple pas de contrainte de soumission du jeu auprès des institutions gouvernementales locales comme pour les jeux PC. Et au-delà des équipes de

différence majeure entre les versions chinoise et occidentale de Monkey King Escape. Ainsi certaines fonctionnalités, comme les loteries, typiquement créées pour le marché chinois, sont restées présentes dans la version du jeu sorti mondialement le 17 février.

## « Il faut travailler avec plus de 200 stores Android en Chine ! »

de la Playstation 4 (le 20 mars, tout comme la PS Vita ndlr). Pour parler plus spécifiquement des jeux mobiles, le marché est en pleine explosion : le nombre de joueurs a été multiplié par quatre entre 2012 et 2014, et les revenus par presque 10 ! On compte aujourd'hui 360 millions de joueurs pour un revenu de 275 millions de RMB (monnaie chinoise). Le marché est extrêmement fragmenté du fait de l'absence de GooglePlay. Il faut travailler avec plus de 200 stores Android en Chine ! Enfin, autre spécificité locale, la ligne éditoriale des différents stores est beaucoup plus basée sur les revenus générés par les jeux que par leurs qualités intrinsèques.

développement présentes en Chine, nous avons également une équipe business et marketing locale en charge de développer le marché sur la région.

### Le jeu est sorti en août en Chine. Pourquoi cette sortie un peu plus tard en Occident ? Des modifications ont-elles été apportées ?

Monkey King Escape a été pensé en premier lieu pour le marché chinois, en s'appuyant sur le roman Journey To The West et la légende de Monkey King, l'une des plus connues en Asie. Il a en effet été nécessaire de procéder à quelques changements sur notre jeu pour l'adapter aux marchés occidentaux et pouvoir le sortir dans d'autres territoires que la Chine. L'interface de jeu, tout d'abord, a été un peu modifiée afin d'assurer une compréhension optimale dans toutes les langues. Ensuite, Facebook étant absent en Chine, il a fallu adapter les fonctionnalités virales du jeu pour les réseaux sociaux qui dominent ce marché (Weibo et WeChat). Enfin, les Chinois sont plus habitués aux micro-transactions et les moyens de paiement utilisés ne sont pas les mêmes, les joueurs chinois préférant le paiement par SMS ou la facturation sur leur compte mobile (carrier billing). Ceci dit, et de façon plus générale, il n'y a pas de

### Combien de personnes emploie le studio chinois Chengdu d'Ubisoft ? Combien de temps a pris la production du jeu ?

Plus de 200 personnes travaillent dans notre studio de Chengdu mais entre 20 et 30 personnes (graphistes, game designers, programmeurs, etc.) ont contribué à la production de Monkey King Escape. Le développement du jeu avait commencé en juin 2013 soit environ un an avant sa sortie en Chine, mais depuis l'équipe a continué de travailler dessus, d'abord pour gérer la sortie mondiale et maintenant pour gérer le suivi du jeu avec notamment des mises à jour.

### Quels sont vos critères de recrutement sur place ? Quels savoir-faire recherchez-vous chez les développeurs chinois ?

Comme pour tous les studios d'Ubisoft, nous cherchons avant tout des talents passionnés par ce qu'ils font et par les jeux vidéo et désireux d'apprendre et évoluer. Compte-tenu de notre organisation, il est aussi capital qu'ils aient de bonnes compétences pour communiquer dans un contexte international et multiculturel. Enfin, le marché chinois étant bien spécifique, c'est une vraie force d'intégrer des collaborateurs qui connaissent parfaitement la culture locale et les attentes des joueurs chinois.

### Toutes les productions du studio chinois sont-elles amenées à être par la suite publiées en Europe ? Quels titres occidentaux sont publiés en Chine ?

Monkey King venant seulement de sortir, il est prématuré de parler du devenir des prochaines créations de notre studio. Depuis quelques mois, Ubisoft localise tous ses jeux iOS pour le marché chinois et intègre ces territoires dans ses plans de lancement globaux. Trials Frontier, Hungry Shark Evolution et Heroes of Might & Magic Edition HD sont ainsi disponibles depuis quelques semaines localisés pour la Chine.

### Le mobile est-il un passage obligé sur le marché chinois ?

Ubisoft est présent depuis 15 ans en Chine et y lance régulièrement des produits PC à l'instar des titres de la marque Heroes of Might & Magic qui connaissent un grand succès sur le territoire. Et nous allons également accompagner l'arrivée des consoles nouvelle génération sur ce marché, avec des titres comme Rayman Legends ou Trials Fusion. Comme nous venons de l'évoquer, le marché du jeu mobile chinois connaît une croissance assez incroyable depuis quelques années. Il s'agit de plus d'un marché





Entretien avec

**Jérôme Arnaud,**  
Président directeur général

# Doro

## Le mobile dédié aux seniors

Les seniors ne veulent et ne peuvent pas se couper des nouvelles technologies de communication sans lesquelles la vie et l'échange avec les proches deviennent aujourd'hui très difficiles. Doro a pour vocation de leur fournir des mobiles et des services adaptés pour les aider et pour les assister, ce qui demande paradoxalement beaucoup d'innovations. Par Stéphane Kauffmann

### JDLI : Pouvez-vous nous dresser un portrait de la société Doro ?

**Jérôme Arnaud :** La société a été créée en 1974 et elle a fabriqué essentiellement des téléphones résidentiels pendant longtemps. En 2005, ce marché est devenu plus compliqué car le design ne permettait plus de se différencier

suffisamment. L'entreprise a alors décidé de se focaliser sur le segment des seniors et c'est la mission qui m'a été confiée lorsque j'ai pris la direction du groupe. En quelques années, c'est devenu notre principale activité, avec notamment le premier mobile pour seniors en 2008. Aujourd'hui, c'est même devenu notre unique activité. Doro est coté à la bourse de Stockholm et l'année dernière le chiffre d'affaires réalisé était de l'ordre de 135 millions d'euros. Sur les cinq dernières années, notre croissance fut en moyenne de 22% par an. Nous disposons de trois pôles en recherche et développement, la partie produits à Lund en Suède, la partie logicielle à Paris et le soutien à la fabrication à Hong Kong. Nos produits sont vendus dans 35 pays, essentiellement en Europe et en Amérique du nord.

### Qu'est-ce qui caractérise un bon téléphone pour ce segment ?

Il faut partir des besoins de l'utilisateur et pas de la technologie. Pour autant, c'est un produit de qualité car un senior ne doit pas être réduit à acheter de l'entrée de gamme. Un bon mobile pour

seniors met l'utilisateur en confiance et permet un contrôle complet de son utilisation. Pour cela, il s'agit de combiner savamment le hardware et le software. Nos smartphones permettent même aux proches d'aider le senior à mieux se servir de son téléphone. MyDoro Manager permet de créer des répertoires et des accès aux applications favorites qui sont ensuite accessibles par un seul bouton. Le proche pourra aussi être informé de la manière dont le téléphone est utilisé, par exemple si des messages ne sont pas lus et assister le senior de manière proactive le cas échéant.

### Quelle est l'importance de ce marché et quelle position y occupez-vous ?

Le segment des seniors ne représente qu'entre 2 et 3% du marché global et demeure très spécifique ce qui nécessite de s'y dédier. L'année dernière, nous avons vendu 2,1 millions de téléphones pour seniors et nous en sommes à sept millions depuis le début. Nous sommes leader dans la plupart des pays où nous sommes présents, en France nous avons plus de 50% de parts de marché. Il est vrai que la concurrence s'est étoffée mais il ne suffit pas de produire un téléphone à grosses touches pour devenir un acteur sérieux sur ce marché. Il est nécessaire d'accompagner par des offres de service et le smartphone doit être doté d'une véritable interface complète, pas seulement un écran d'accueil simplifié puis le retour à un Android de base. Souvent, les nouveaux entrants ne prennent pas la mesure de cet engagement et se contentent de proposer des produits simplifiés ce qui ne suffit pas. Ce n'est pas simple de faire simple !





« Il faut bien se rendre compte qu'aujourd'hui si on n'est pas connecté à Internet, la vie est beaucoup plus difficile. »

#### A en juger par votre évolution vers le smartphone tactile, les seniors veulent aussi accéder aux dernières technologies ?

Certains le veulent, d'autres subissent une pression pour s'y mettre. Il faut bien se rendre compte qu'aujourd'hui si on n'est pas connecté à Internet, la vie est beaucoup plus difficile. Pour recevoir un devis, il faut avoir accès à des mails et savoir lire une pièce attachée. Pour communiquer plus facilement avec ses petits-enfants, mieux vaut être sur Facebook qu'attendre un hypothétique coup de fil. Tout cela crée l'envie d'accéder aux dernières technologies, de faire partie de ce nouveau monde mais l'adhésion du senior est plus lente et nécessite d'être accompagnée. C'est ce que nous faisons.

#### Justement, comment aidez-vous l'utilisateur pour appréhender cet univers tout de même assez compliqué ?

Si on parle d'un smartphone qui est nécessaire à une technologie connectée avancée, cela commence par le maintien de touches physiques qui permettent à l'utilisateur d'avoir une confirmation de son action. Ensuite, nous implémentons une interface simplifiée mais complète qui permet de maîtriser plus facilement toutes les fonctions utiles. La navigation a été simplifiée aussi. L'idée est de pouvoir accéder directement aux fonctions les plus importantes. Tout le reste demeure accessible mais pas directement. Nous avons aussi modifié les clients mail et SMS, tout comme l'accès aux répertoires pour que ce soit plus simple à utiliser. Au besoin, un coach virtuel guide pas à pas l'utilisateur.

#### Vous allez aussi proposer de l'assistance dès cet été ?

Nous lançons un service inédit qui combine le virtuel à l'aide physique. Il s'agit de s'appuyer sur l'environnement naturel du senior, notamment le voisinage. Il y a toujours de volontaires ou des personnes de référence qui peuvent et veulent aider au quotidien. Notre application Connect and Care permet de le faire en déclarant une aide potentielle. Lorsque le senior a besoin d'un service, une requête est émise et n'est transmise qu'à ceux qui sont géo-localisés dans l'environnement proche. Ainsi, le senior pourra se faire aider sans avoir à se déplacer et surtout sans avoir l'impression de

déranger. Le voisin pourra rapporter au passage des courses quand il en fait ou par exemple venir débloquer un volet. Bien entendu, cela concerne aussi les situations d'urgence. Le service peut aussi être étendu à une association d'aide aux personnes âgées. En fait, il s'agit en quelque sorte d'un réseau social de proximité ancré dans la vraie vie et qui mise sur la solidarité que de nombreuses personnes sont prêtes à accorder.

#### Parlez-nous de votre nouveau smartphone.

Le 820 Mini est une version réduite en taille de notre smartphone phare. Pour les petites mains, un écran de quatre pouces est en effet plus adapté. Ce





smartphone est suffisamment puissant pour exécuter toutes les fonctions qui importent à la cible. Il est toujours muni de boutons physiques et dispose d'une touche d'urgence au dos.

#### Comment fonctionne votre smartphone à destination des non-voyants ?

C'est une grande première. Les personnes mal- ou non-voyantes ont envie d'utiliser un smartphone mais en raison de l'écran tactile, c'est évidemment bien plus compliqué. En fonction des applications, il faut toucher des endroits différents de l'écran et qui ne sont pas détectables au toucher. Sur notre smartphone, l'écran est recouvert d'une surface en silicone avec des creux qui permettent de guider le doigt vers neufs emplacements précis. Le logiciel transforme tout appui prévu sur l'écran en une suite de touches sur lesquelles un guide vocal demande d'appuyer. Ainsi, il est possible de commander notre interface simplifiée, la navigation et des applications tierces. Nous avons passé un accord exclusif avec la société française Telorion pour intégrer cette technologie appelée Claria dans notre smartphone à destination des non-voyants.



#### Comment s'organise votre distribution ?

Le gros de nos ventes se fait dans les boutiques opérateur, et depuis le développement des ventes de terminaux sans abonnement, nous avons aussi renforcé notre présence chez les multi-spécialistes et dans les hypermarchés. Nous sommes également présents dans les points de vente qui adressent les personnes souffrant d'une déficience. Ainsi, on trouve des produits Doro dans les magasins de prothèses auditives ou dans celles qui proposent de l'aide à la mobilité.

#### L'explication doit être un facteur clef, quels dispositifs mettez-vous en place dans le rayon ?

Dans notre boutique, nos vendeurs prennent le temps d'expliquer et de conseiller les clients, ce qui est encore la meilleure approche. Dans les enseignes qui le souhaitent, nous formons les vendeurs aux spécificités de nos produits et de notre cible. Nous mettons également à disposition de la PLV et des corners à ceux qui le souhaitent. Enfin, at minima, nos terminaux disposent d'un mode de démonstration qui est interrompu dès que le client manipule par lui-même pour expérimenter.

#### Quelles sont vos ambitions sur un segment de plus en plus convoité ?

De plus en plus, c'est l'association des services et des terminaux qui permettra de faire la différence. Nous allons faire en sorte d'être toujours innovants dans ce domaine et de proposer l'offre la plus complète. Pour durer et se développer, il est essentiel d'établir et d'entretenir une relation de confiance avec les utilisateurs, plus que sur d'autres segments. De même, tout l'enjeu est de suivre l'évolution des technologies et surtout des moyens de communication pour les rendre accessibles plus simplement dès qu'ils deviennent incontournables. Difficile d'anticiper comment se fera la communication dans cinq ans, à travers des lunettes ou par les vêtements. Toujours est-il que le senior n'aura ni la capacité ni l'envie de faire l'adoption par lui-même alors qu'il aura envie de l'utiliser. L'évolution sera toujours plus rapide que ce que les seniors peuvent absorber. A nous de les aider et de leur permettre une adoption à leur rythme et avec leurs moyens. Le segment va aussi devenir de plus important, simplement par le fait d'une population vieillissante en Europe et d'une espérance de vie qui s'allonge conjointement.

#### Etes-vous également distribué sur des points de vente qui s'adressent plus particulièrement aux seniors ?

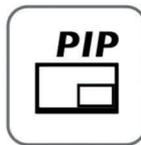
Déjà, nous avons une boutique Doro à Paris qui rencontre un grand succès. Ensuite, nous sommes présents dans les magasins spécialisés à la vente aux seniors. Les sites de vente à destination de seniors sont aussi de plus en plus nombreux et nous sommes vendus sur la plupart d'entre eux. Nous allons également lancer un site de vente Doro.



PROLITE B2888UHSU

**4K**

**VOYEZ LA VIE  
EN GRAND!**



# Enceintes Bluetooth

## La qualité audio

Si l'enceinte Bluetooth est un marché en pleine croissance, il est aussi en train de se diviser en deux entre les petits modèles bon marché plutôt gadgets et les modèles plus conséquents qui revendiquent une véritable qualité audio. Bien entendu, c'est dans cette seconde catégorie que le rayon puisera sa valeur et trouvera son avenir. Par Stéphane Kauffmann



### Cambridge Audio Minx Go V2

#### La qualité abordable

La marque audio anglaise prouve qu'il est ici possible de concevoir une enceinte Bluetooth à la fois compacte, abordable et qui délivre un son de qualité. Une large surface de membrane et un radiateur de basses passif sur la face arrière rendent la chose possible. Non seulement le niveau possible est élevé mais de plus, le rendu est à la fois agréable et chaud sans sacrifier la dynamique ou un registre pour autant. On est stupéfait du son ample et riche en graves qui sort de ce petit appareil. Cette seconde version ajoute l'apt-X, le NFC et allonge l'autonomie à près de 18 heures. Le design est sobre mais passe-partout avec au choix un rendu blanc ou noir laqué. Le poids de 1,1 kilo est certes déjà conséquent mais la Go s'emporte facilement dès que l'on dispose d'un sac. Les commandes sont simples et intuitives avec juste cinq boutons sur le dessus. Une prise USB permet de recharger un autre appareil mobile, comme un smartphone.

- Connexion : Bluetooth apt-X
- Haut-parleurs : 2 tweeters dôme 19 mm, 2 woofers 50 mm, radiateur passif
- Autonomie : 18 heures
- Dimensions : 237 x 123 x 60 mm
- Poids : 1 080 grammes

149 €



### B&O Play A2

#### Le miracle sonore

Cette enceinte nomade Bluetooth a tout pour plaire. Déjà, elle est très compacte au regard de ses capacités. Le niveau sonore possible est vraiment très élevé et le procédé de spatialisation permet une écoute parfaite quelle que soit la position de l'enceinte. Intelligemment, B&O Play a misé sur une enceinte mince mais dotée d'une grande surface pour maximiser l'espace disponible pour les membranes des haut-parleurs. Le design est comme toujours particulièrement réussi, tout comme la finition est soignée. Certes les faces sont en polycarbonate mais de très bel aspect. Un cerclage d'aluminium sur la tranche rehausse l'aspect qualitatif, tout comme la lanière de transport en cuir. C'est vraiment un bel objet. Mais c'est à l'écoute que l'on est définitivement conquis. Le son est dynamique, tous les registres sont présents sans excès et le niveau de basses est vraiment étonnant au vu de la taille. La restitution est plutôt neutre mais avec de la chaleur et un rendu plaisant à l'oreille. L'enceinte affiche aussi une autonomie record de 24 heures et permet de recharger un autre appareil mobile. Bien entendu, elle est compatible Bluetooth apt-X. Le meilleur son du marché dans cette taille.

- Connexion : Bluetooth apt-X
- Haut-parleurs : 2 tweeters, deux larges bandes 75 mm, 2 radiateurs passifs
- Autonomie : 24 heures
- Dimensions : 44 x 142 x 256 mm
- Poids : 1 085 grammes

349 €

### En matière d'enceintes Bluetooth, il y a fondamentalement deux catégories.

Les très petits modèles qui ne dépassent pas quelques centaines de grammes et dont le prix se situe le plus souvent sous les 50, voire les 30 euros. Si elles fonctionnent et peuvent s'emporter partout dans une poche, elles produisent le plus souvent un son ridicule, même pas digne d'un mange-disque des années 80. Certaines arrivent à faire un peu plus illusion mais les basses seront toujours absentes ce qui ampute la musique. Ces enceintes relèvent plus du gadget et le plus souvent après quelques utilisations, leur propriétaire retourne au bon vieux casque qui procure une satisfaction tout autre. De plus, un nombre impressionnant de constructeurs plus ou moins légitimes, surtout moins d'ailleurs, se bousculent sur ce segment avec une bonne part qui source l'enceinte finie en Chine en se contentant d'apposer son logo.

### Recherche de qualité

Si la valeur de l'enceinte sans fil est grandement menacée par ces produits mini à tous points de vue, la catégorie à valeur ajoutée se développe

heureusement aussi avec il est vrai un consommateur qui cherche désormais la qualité audio dans le dématérialisé. Ainsi, les fichiers sources contenus sur le smartphone montent en qualité avec du MP3 à 320 Kbps, du FLAC et même des services en ligne qui proposent désormais de la bonne qualité. L'intégriste audiophile argumentera que la transmission Bluetooth est destructrice et limite la qualité audio. C'est vrai et faux à la fois. Le Bluetooth de base est effectivement si compressé qu'il en oublie une partie des informations mais sur une enceinte récréative mobile, même de très bonne qualité, la perte n'est pas flagrante, ce n'est pas une chaîne Hi-Fi à plusieurs milliers d'euros. De plus, le nombre d'enceintes Bluetooth de qualité qui supportent la norme apt-X augmente rapidement et du côté smartphone, les modèles haut de gamme sous Android en sont dotées de plus en plus souvent aussi. Apple - qui ne fait jamais rien comme tout le monde - n'intègre pas l'apt-X malheureusement.

### Question de taille

L'enceinte Bluetooth de qualité ne peut pas faire de miracles et pour disposer d'un son décent, forcément



## BenQ Trevolo L'électrostatique

Une chose est sûre, on n'attendait pas BenQ sur ce terrain. Le spécialiste du moniteur et de la vidéo-projection s'aventure en terre inconnue avec ce projet audio pour le moins ambitieux. S'il s'agit a priori d'une enceinte Bluetooth haut de gamme comme il en existe un certain nombre, l'apparence est trompeuse car la technologie électrostatique employée est un OVNI de l'audio. La forme est plutôt inhabituelle aussi pour une enceinte Bluetooth mais dans son genre c'est un bel objet, surtout par l'emploi de métal anodisé. Sur les côtés se trouvent deux panneaux électrostatiques à déplier comme des ailes. Ils laissent entrevoir sur le côté deux radiateurs de basses passifs alimentés par deux haut-parleurs frontaux cachés derrière les trous ronds de la coque. On le sait, une des limites de l'électrostatique réside dans le manque de basses que ce système sophistiqué est sensé compenser. A l'écoute, la Trevolo tient ses engagements premiers, soit une restitution ample et dynamique des voix et des instruments solos. Sur de la chanson, du jazz, du blues et de la musique de chambre, c'est très bien. En revanche, les graves sont en retrait, voire un peu effacés. C'est un sérieux handicap dès que l'on passe à du rock, de la pop et a fortiori de l'électro ou de la techno. A choisir en connaissance de cause donc.

■ **Connexion** : Bluetooth apt-X

■ **Haut-parleurs** : 2 panneaux électrostatiques, 2 haut-parleurs frontaux 2,5 cm, deux radiateurs passifs

■ **Autonomie** : 12 heures

■ **Dimensions** : 78 x 174 x 134 mm (panneaux fermés)

■ **Poids** : 1250 grammes

299 €



## Hercules WAE Neo Ambiance club

Hercules propose une enceinte qui est loin d'être compacte mais qui est munie d'une poignée pour la transporter. C'est un monolithe tout noir plaisant à regarder avec son habillage laqué. Autour de la façade, on note une rampe LED qui rend la Neo unique. En effet, elle s'illumine dans la couleur de son choix ou au rythme de la musique, le tout à travers une application qui sert aussi de lecteur et d'égaliseur (iOS et Android). Ça met l'ambiance, d'autant que le volume possible est conséquent. La restitution sonore est de bonne facture avec une réelle présence et de vraies graves, à peine appuyées. Si le médium sonne un peu creux, le rendu est agréable et parfaitement adapté à animer une soirée. En jouant un peu avec l'égaliseur, on parvient d'ailleurs à rendre le son un peu plus rond. A signaler aussi que la batterie se charge par une prise micro-USB standard, un très bon point, et elle autorise environ 14 heures d'autonomie mais sans les LED.

■ **Connexion** : Bluetooth

■ **Haut-parleurs** : 2 larges bandes

■ **Autonomie** : 14 heures

■ **Dimensions** : 225 x 390 x 190 mm

■ **Poids** : 2,05 kg

199 €



l'encombrement augmente. Cela n'empêche pas certains de réaliser de réelles prouesses en termes de compacité versus la qualité du rendu. En général, on peut dire qu'une enceinte respectable côté sonore pèse au minimum 800 grammes. Certes, on ne pourra pas l'emporter dans sa poche mais dès qu'il y a un sac, ce ne sera pas un problème et au moins arrivé sur place, l'écoute sera décente. Ensuite, certaines enceintes passent allégrement la barre du kilogramme et surtout deviennent bien plus encombrantes. Il arrive alors une limite où l'usage se restreint à la liberté de circulation dans la maison et le jardin. Il peut paraître paradoxal que des enceintes plus grandes soient moins chères pour un meilleur son que des modèles compacts mais tout acousticien le sait, il est bien plus difficile de produire du bon son dans un espace réduit.

## Haute technologie

Pour y arriver, certains constructeurs font appel à des technologies extrêmement sophistiquées, combinant souvent des haut-parleurs actifs à des passifs pour améliorer le rendu des basses. La directivité est un autre problème qui se pose aux enceintes nomades



car en général, il est difficile d'être assis bien en face. C'est B&O Play qui a été le plus loin dans ce domaine en doublant les haut-parleurs sur chaque face de son enceinte A2, assurant ainsi un véritable rendu sur 360 degrés. Malgré tous ces raffinements acoustiques, les fabricants sont souvent obligés de corriger un peu la courbe de fréquence pour arrondir et accentuer les basses. Quand c'est bien fait, ce n'est absolument pas un problème. Pour une écoute récréative et c'est de ça dont il s'agit, un son plus rond et plus chaud est préférable pour peu que l'on n'oublie pas le rendu des médiums et des aigus. A signaler aussi que ces

enceintes proposent des autonomies de plus en plus longues, atteignant parfois les 24 heures et que souvent elles permettent aussi de recharger un appareil mobile tout comme elles font office de mains libres pour la conversation téléphonique. Le design et la qualité de fabrication sont aussi des critères très importants car ces enceintes assez onéreuses jouent aussi un rôle de statut social et sont un élément de décoration. Mettre ce type d'enceinte en valeur dans le rayon ne pourra être que bénéfique car elles génèrent de la valeur et de la marge, sans parler de l'image de marque du magasin. ■



## Klipsch KMC3 Du gros son

■ Klipsch aborde l'enceinte Bluetooth différemment avec cette KMC3. On oublie la mobilité en dehors de la maison mais en revanche on investit dans le son. Du haut de ses 3,5 kilos, ce n'est pas un poids plume et l'encombrement est conséquent aussi. Une poignée facilite le transport. Plus étonnant, l'enceinte fonctionne sur secteur ou sur piles. Oui, vous avez bien entendu, 8 LR20 en l'occurrence ce qui est franchement anachronique. Sinon, c'est un bel objet très sobre avec deux boutons tactiles un peu long à la détente. L'amplification produit 2 x 15 W pour les deux haut-parleurs large bande de 5 cm et accrochez-vous 35 W pour le boomer de 13,3 cm qui fonctionne en basse reflex. Le son produit est énorme. Il y a du volume mais surtout de la présence et des basses, mais sans excès. C'est un son live à la Klipsch tel qu'on l'aime, même si du coup les aigus peuvent parfois être un tantinet agressifs. Le rendu est ample et dynamique à souhait. De plus, il y a de quoi sonoriser une boum dans le jardin sans problème.

- **Connexion** : Bluetooth apt-X
- **Haut-parleurs** : 2 larges bandes 50 mm, 1 grave 13,3 cm, bass reflex, deux événements à l'arrière
- **Autonomie** : 26 heures (8 piles LR20)
- **Dimensions** : 140 x 432 x 183 mm
- **Poids** : 3 500 grammes

249 €



## Bose Soundlink III La célébrité

■ Bose accapare le marché par sa présence marketing qui frise l'overdose avec des shop in shop partout, ridiculisant au passage la présence des autres marques en magasin. Pour autant, cela ne garantit pas la qualité du produit. En l'occurrence, cette troisième mouture de la Soundlink est un peu en demi-teinte. Si la fabrication est de qualité, le design est plutôt quelconque avec une association de gris ton sur ton assez tristounette. La forme est en revanche intelligemment conçue, maximisant l'espace pour les membranes des haut-parleurs. Les commandes sont comme d'habitude simples et bien conçues. Le rendu sonore est en demi-teinte aussi. Le niveau possible est élevé et la diffusion n'est pas trop directionnelle. Il y a de la présence et de la dynamique avec du grave, d'ailleurs souvent trop. Le problème réside aussi dans la quasi-absence de bas-médium avec un grave qui est très mou, ce qui aboutit à un son assez agressif qui manque de clarté et de rondeur. En fonction des musiques, la restitution sera plus ou moins satisfaisante mais elle n'est pas au niveau du prix. La Cambridge Audio Go moitié moins chère fait mieux et la B&O A2 est largement au-dessus.

- **Connexion** : Bluetooth
- **Haut-parleurs** : 4 larges bandes, 2 radiateurs passifs
- **Autonomie** : 14 heures
- **Dimensions** : 256 x 48 x 135 mm
- **Poids** : 3 370 grammes

299 €

# JDLI.COM

## fait peau neuve !



# Etre au courant de tout IMMÉDIATEMENT !



Denon PMA-50

Ampli numérique

Le marché des petits amplis numériques stéréo s'enrichit d'un nouveau venu en la personne du Denon PMA-50. Il bénéficie du savoir-faire de la marque, avec notamment des éléments technologiques éprouvés sur des amplis Hi-Fi haut de gamme. D'un point de vue esthétique, il est compact et sa finition, un subtil mélange d'aluminium, de laqué noir brillant et de noir mat, lui donne un aspect cosu et élégant. Le PMA-50 est compatible Bluetooth apt-X ce qui permet d'obtenir une qualité audio proche du CD en transmission sans fil, depuis un smartphone par exemple. Le NFC est également de la partie ce qui facilite l'appairage. A noter que le Denon intègre aussi un DAC USB qui autorise le traitement de fichiers audio numériques haute définition jusqu'à 24 bits/192 kHz. A l'écoute, le résultat sonore est très festif, c'est propre et net avec de la chaleur dans les voix, de la profondeur dans la scène sonore et une spatialisation bien sentie. Les attaques instrumentales, sont précises, le rendu est dynamique et on peut monter le son sans avoir peur de brouiller le message ou de fatiguer les tympans. Les graves ont de l'impact et de la nuance alors que les aigus se font soyeux et sans agressivité. Bref, un bien bel ampli ancré dans la modernité !

CARACTÉRISTIQUES

Puissance 2 x 25W sous 8 ohms, 2 x 50 W sous 4 ohms, Streaming audio USB B, PCM 192/24, DSD, sortie subwoofer, Bluetooth A2DP/AVRCP aptX, NFC, 200 x 86 x 258 mm, 2,5 kg

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Denon, tél. : 01 45 00 66 22
- PRIX 499€



Acer Liquid Jade S

Smartphone

Sorti l'an passé, le Liquid Jade était un très bon smartphone milieu de gamme cependant handicapé par son absence de compatibilité 4G. Un problème qui est donc réglé avec cette révision qui embarque aussi un nouveau processeur. D'un point de vue esthétique, rien ne change ou presque, on reste en présence d'un appareil très joli, bien fini et surtout extrêmement léger. On apprécie fortement le remplacement du plastique brillant par une coque à effet broyée à la fois plus belle et plus agréable à prendre en main. L'écran HD est de bonne facture et offre une image toujours lisible. Pour la photo, les clichés du capteur principal sont corrects, même s'ils manquent parfois de détails. A noter que le capteur frontal affiche désormais 5 mpixels, ce qui ravira les amateurs de selfies. Outre la compatibilité 4G, le changement de processeur a un effet bénéfique sur les performances, en particulier dans les jeux. En revanche pas de miracle, l'autonomie plafonne toujours à une journée d'utilisation. Avec ces évolutions, Acer règle donc les quelques faiblesses de son modèle flagship et propose un très bon smartphone milieu de gamme.

CARACTÉRISTIQUES

Écran 5 pouces LCD 1280 x 720, processeur Mediatek octo-core, stockage 16 Go, capteur photo 13 mpixels, A-GPS, Android 4.4.4, connectivité WiFi N, Bluetooth 4.0, micro-USB, Micro-SD, 143 x 69 x 7,8 mm, 116 grammes

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Acer, tél. : 01 47 63 75 17
- PRIX 299€



B&O Play H8

Casque audio

Ce casque innove vraiment. Très léger et supra-auriculaire, le H8 se connecte aux sources mobiles en Bluetooth apt-X. Son autonomie est de 18 heures et la batterie amovible peut être changée. En cas de panne de courant, il est possible de brancher un câble audio mini-jack fourni. Le casque se pilote en tactile sur l'oreillette droite avec des gestes simples pour le volume, le pilotage du lecteur musical ou encore l'activation de la réduction de bruit active. Cette dernière demeure assez discrète mais n'entame pas le rendu et ne confine pas. Le design est absolument magnifique, à la fois minimaliste et sophistiqué avec des guides d'oreillettes rondes à la fois esthétiques et ergonomiques. Les matériaux sont nobles avec de l'aluminium broyé et du cuir véritable. Le confort est très bon, les oreillettes serrent juste un peu comme le veut la logique sur un supra-auriculaire. Le rendu sonore est très bon niveau avec beaucoup de présence et de dynamique. Les graves sont présents mais sans excès, les médiums sont bien remplis et les aigus sont clairs sans être agressifs. Le son est chaud et agréable sans pour autant nuire à la fidélité. Un casque magnifique et à la pointe du progrès mais qui le fait payer cher aussi.

CARACTÉRISTIQUES

Casque sans-fil supra-auriculaire, 255 grammes, commandes tactiles, autonomie 18 heures, connexion Bluetooth apt-X, réduction de bruit active, drivers dynamiques de 40 mm

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Computers Unlimited, tél. : 01 89 77 50
- PRIX 499€



Asus Zen Watch

Montre connectée

Contrairement à nombre de fabricants, Asus a apporté un soin particulier au design de sa montre. Carrée et construite entièrement en métal, elle est particulièrement fine tout en restant solide. Il demeure cependant quelques imperfections comme l'écran qui n'est pas parfaitement centré. Autre souci, le design est très masculin et ne conviendra donc pas à tous. L'écran de 1,6 pouces AMOLED produit une image de qualité et surtout offre une luminosité suffisante pour être lisible au soleil. Pour les fonctions, on reste sur les classiques d'Android Wear avec toutefois l'ajout d'un cardiofréquencemètre. Malheureusement, ce dernier est compliqué à utiliser (il faut poser ses doigts sur la tranche de la montre) et donne des résultats fantaisistes. L'autonomie est dans la moyenne du secteur avec une bonne journée d'utilisation sur une charge. On est donc en présence d'une des montres Android les plus convaincantes du marché, même si elle partage les faiblesses inhérentes aux montres Android Wear, avec notamment une autonomie beaucoup trop courte pour une montre.

CARACTÉRISTIQUES

Écran AMOLED 1,6 pouce (320 x 320 pixels), processeur Qualcomm Snapdragon 1,4 GHz, 4 Go, capteur cardiaque, 51 x 39,9 x 7,6 mm, 75 grammes

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Asus, tél. : 08 21 23 23 13
- PRIX 229€



## Emtec GEM Box

### Console Android

Les box Android ne sont pas exactement un concept nouveau, mais elles connaissent une nouvelle jeunesse ces derniers mois. Avec cette GEM Box, Emtec propose donc un modèle dédié au jeu. Extérieurement rien de très original, le design est simple mais il a l'avantage de rendre la box compacte et passe-partout. Elle se fera donc facilement oublier dans le salon. Une fois installée, la box donne accès à une interface plutôt pratique pensée pour être utilisée avec la manette fournie. L'utilisateur peut donc accéder facilement aux milliers de jeux du Play Store Android. Petit défaut tout de même, le stockage interne n'est que de 8 Go, une capacité atteinte assez rapidement et qui force donc à utiliser une micro-SD. Point original, Emtec a intégré le service de streaming de jeux Playcast qui donne accès à des jeux PC. Bien que fonctionnant plutôt bien, l'intérêt du service est toutefois un peu limité par un catalogue assez réduit et surtout quelque peu daté. Au final si elle ne remplacera clairement pas une vraie console, cette GEM Box pourra distraire la famille efficacement. On apprécie surtout ses excellentes capacités de lecteur multi-média, que ce soit pour lire des fichiers personnels ou accéder à des services de streaming comme Netflix.

#### CARACTÉRISTIQUES

Processeur Amlogic S805 quad cœur 1,5 GHz, 1 Go mémoire vive, 8 Go de stockage, USB, HDMI, RJ-45, Micro-SD, 83 x 83 x 24 mm, 105 grammes

- CATÉGORIE Entrée de Gamme
- CONTACT Emtec, tél. : 08 26 46 04 50
- PRIX 99€

## Microsoft Wireless Display Adapter

### Clé HDMI sans fil

Avec le Wireless Display Adapter, Microsoft propose une solution simple pour afficher sur grand écran le contenu issu d'un smartphone, d'une tablette ou encore d'un ordinateur. Pour cela, l'appareil s'appuie sur le protocole Miracast et se connecte simplement sur la prise HDMI du téléviseur, moniteur ou vidéoprojecteur. L'alimentation est assurée par un connecteur USB qui se connecte sur la prise idoine du diffuseur. Le système est compatible avec les environnements Android (à partir de la 4.2.1) et bien entendu Windows et Windows Phone 8.1. Une fois le Wireless Display Adapter connecté au diffuseur, l'appareil source le détecte automatiquement et se synchronise avec. Aucune application n'est nécessaire. Dès lors, il est possible d'afficher ce que l'on veut sur l'écran. Il faut toutefois ne pas trop s'éloigner du diffuseur au risque de voir apparaître une certaine latence. En effet, la distance maximale entre l'appareil source et le diffuseur ne devra pas excéder la dizaine de mètres. Au final, le Wireless Display Adapter permet de dupliquer en mode sans-fil le contenu mobile sur le grand écran du téléviseur du salon, par exemple pour regarder les photos et les vidéos en famille.

#### CARACTÉRISTIQUES

Technologie Miracast, format Full-HD, connecteur HDMI, alimentation USB, rallonge HDMI fournie, compatible Android 4.2.1, Windows et Windows Phone 8.1

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Microsoft, tél. : 09 70 01 90 90
- PRIX 69,90€

## Tabü Lumen Sphère

### Objet connecté

La Sphère est la première idée vraiment originale qui concerne la source lumineuse en tant que telle. La Sphère est, comme son nom l'indique, une boule en plastique translucide qui renferme une ampoule LED de 2 W et une batterie au lithium-ion. Elle n'est aplatie qu'en dessous pour pouvoir la poser. Une anse en métal permet de la transporter et aussi de l'accrocher n'importe où. La Sphère est étanche et autonome ce qui permet de la placer n'importe où, sur une terrasse, un balcon ou dans un jardin. La batterie lui procure une autonomie de quatre à huit heures en continu suivant la puissance utilisée. Pour recharger la Sphère, il suffit de la poser sur le socle de recharge fourni qui fonctionne par induction. L'usage déjà bien pensé trouve toute sa dimension dans la connexion. Pour cela, il faut télécharger l'application gratuite sur son smartphone (iOS et Android). La communication se fait en Bluetooth LE. Une fois la Sphère en fonction, il suffit de démarrer l'application et elle apparaît immédiatement sans aucun réglage préalable. L'application est très efficace. Un cercle permet de changer les teintes de blanc ou les couleurs selon le mode. Cela permet notamment d'opter pour un éclairage plus ou moins chaud en termes de température. Les changements sont immédiatement répercutés sur la Sphère et de manière très réactive. Bref, une vraie bonne idée.

#### CARACTÉRISTIQUES

Éclairage LED 2W, batterie, recharge par induction sur socle ou secteur, Bluetooth 4.0 LE, application iOS et Android, fonctions température du blanc, couleurs, effets, rythme en musique

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Innelec, tél. : 01 48 10 55 55
- PRIX 79€

## Panasonic TX-55AX900E

### Téléviseur

Voici le nouveau vaisseau amiral de la gamme des téléviseurs du Japonais. Dans sa finition comme dans ses réglages ultra-pointus, tout témoigne d'un amour particulier pour le cinéma et la qualité d'image. L'équipement est l'un des plus complets à ce jour. Contrairement à bon nombre de constructeurs, toutes les prises HDMI sont 2.0, HDCP 2.2. L'appareil embarque aussi un décodeur HEVC/H.265, autant pour la télédiffusion que pour le streaming. A l'usage, cet écran offre une image de toute beauté en Ultra-HD. L'image n'est pas du tout clinique, avec un vrai grain cinéma. C'est très beau. Evidemment, tout n'est pas parfait. Par exemple en mode THX, la compensation de mouvement n'est pas activable et il y a de franches saccades dans les travelings. Il est donc conseillé de rester en mode cinéma. Dans ce cas, on peut ajouter une dose de compensation de mouvement d'autant mieux venue qu'elle n'introduit pas d'effets gênants. La mise à l'échelle des contenus HD est excellente avec une image très fine et très naturelle. Pour le jeu vidéo, le téléviseur déçoit un peu à cause du choix d'une dalle IPS trop lente.

#### CARACTÉRISTIQUES

55 pouces, Ultra-HD, dalle IPS, 4 HDMI 2.0, YUV, 3 USB dont un 3.0, WiFi, Ethernet, Display Port

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Panasonic, tél. : 08 92 35 05 05
- PRIX 2 999€



visuel non définitif



## Xenoblade Chronicles 3D

### ■ Jeu de rôle

#### ■ Le 2 avril

Attention, jeu uniquement compatible avec la New Nintendo 3DS, la nouvelle version de la console portable du fabricant japonais (incompatible donc avec les Nintendo 3DS standards). Il s'agit de l'adaptation du jeu de rôle de Monolith Software paru sur Wii en 2011 et considéré comme une référence du genre. En arrivant sur la portable, le titre va bien sûr gagner des graphismes en 3D mais aussi l'affichage de statistiques des personnages. Une section bonus va permettre de consulter modèles 3D

de personnages et pistes musicales. Enfin, Xenoblade Chronicles 3D sera compatible Amiibo (le héros du jeu, Shulk, est sorti en février).

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Monolith Software
- **ÉDITEUR** Nintendo
- **DISTRIBUTEUR** Nintendo
- **NOMBRE DE JOUEUR** 1
- **JEU EN LIGNE** Non
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

**45€ environ**



## Dark Souls 2 : Scholar of the First Sin

### ■ Action/RPG

#### ■ Le 2 avril

Paru sur consoles de précédente génération l'année dernière, l'impitoyable Dark Souls 2 profite aujourd'hui d'une réédition sur PlayStation 4, Xbox One et PC (via Steam). Outre l'intégration des trois DLC parus sur les précédentes versions, le jeu d'action et de rôle bien connu pour sa difficulté et son challenge mais aussi sa dimension particulièrement gratifiante profite d'une réalisation optimisée pour ces machines. D'autres types d'ajouts sont également prévus comme de nouveaux ennemis ou encore un système de rencontre en ligne entre joueurs amélioré.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** From Software
- **ÉDITEUR** Bandai Namco Games
- **DISTRIBUTEUR** Bandai Namco Games
- **NOMBRE DE JOUEUR** NC
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

**60€ environ (PS4, Xbox One)**



## Grand Theft Auto V

### ■ Action

#### ■ Le 14 avril

Sorti initialement sur PlayStation 3 et Xbox 360 fin 2013, GTA V a connu une adaptation à grand succès en fin d'année dernière sur les consoles de nouvelle génération. C'est enfin au tour du PC de profiter de ce titre phare, l'un des plus marquants de ces dernières années, dans ce qui pourrait bien en constituer la version ultime. Compatibilité résolution 4K, 60 images secondes, parties en ligne jusqu'à 30 joueurs, textures visiblement plus fines, intégration bien sûr de GTA Online, trafic plus dense... Les reports successifs de cette version devraient, espérons-le, être justifiés par la qualité du jeu.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Rockstar Games
- **ÉDITEUR** Rockstar Games
- **DISTRIBUTEUR** Take-Two Interactive
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 30
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

**60€ environ**



## Mario vs Donkey Kong Tipping Stars

### ■ Plate-forme

#### ■ Disponible

Classique : Donkey Kong n'a pu s'empêcher de kidnapper à nouveau la douce de Mario, qui s'envole à sa rescousse. Ce sont des versions mécaniques des personnages que le joueur va contrôler ici, avec une soixantaine de tableaux à traverser... soit autant de casse-têtes à résoudre. Publié simultanément sous forme dématérialisée mais également en magasins sous forme d'une boîte contenant un code pour télécharger le titre, ce nouveau Mario vs Donkey Kong a la particularité de permettre à l'acheteur d'une des deux versions (Wii U ou 3DS) d'obtenir un code de téléchargement pour l'autre version.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Nintendo
- **ÉDITEUR** Nintendo
- **DISTRIBUTEUR** Nintendo
- **NOMBRE DE JOUEUR** 1
- **JEU EN LIGNE** NC
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

**19,99€**

# Éliminez les zones d'ombres !

Extension Wi-Fi facile, Déploiement aisé



## Répéteur Wi-Fi N 300 Mbps avec prise gigogne

TL-WA865RE



Vitesse:  
300 Mbps



Deux antennes  
externes



Port  
Ethernet



Bouton  
WPS



Prise  
gigogne



Facile  
à déployer



Normes  
802.11n/b/g



Répéteur Wi-Fi double bande  
AC750 Mbps  
RE200



Répéteur Wi-Fi universel  
N 300Mbps - Port Ethernet  
TL-WA850RE(FR)



### TP-LINK Programme Partenaire TP-LINK Advantage +

Pour les revendeurs à valeur ajoutée (VAR) cherchant à accéder à de meilleures offres et à un support adapté, TP-LINK a conçu le Programme Partenaires TP-LINK, Advantage + pour récompenser votre fidélité. Veuillez consulter <http://www.tp-link.fr/var>



Nouvelle tablette Windows

# HaierPad Mini W800



Travail ou plaisir,  
à vous de choisir !



PROCESSEUR INTEL BAY-TRAIL  
QUADRUPLE-CŒUR 1.8GHZ



MICROSOFT  
OFFICE 365 INCLUS



HOUSSE DE PROTECTION  
ET CLAVIER BLUETOOTH



ECRAN IPS HD  
8 POUCES (20,3 CM)

[www.haier.com/fr](http://www.haier.com/fr)

# Haier